

MAGIA i MIECZ

nr 7-8(19-20)/95

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

cena 3,90 ZŁ (39000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109



JUŻ W SIERPNIU 1995 PREMIERA W POLSCE

najbardziej znanego i największego systemu Gier Fabularnych

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS!

Przedstawiamy Wam okładki podręczników do najbardziej popularnego na świecie systemu Gier Fabularnych, które ukażą się do końca tego roku w języku polskim.

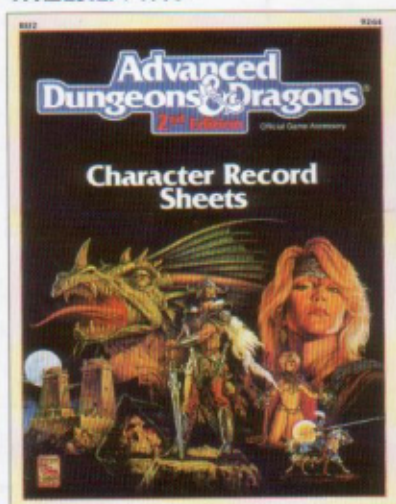
Już dziś masz możliwość zamówienia pierwszej książki „Podręcznik Gracza” (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK) ze zniżką 10 zł (100 000 zł)!

SIERPIEŃ 1995



PODRĘCZNIK GRACZA
(TSR 2101,
PLAYER'S
HANDBOOK),
AD&D 2nd Edition.

WRZESIEŃ 1995



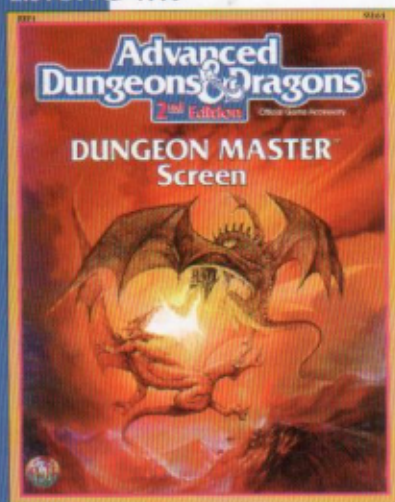
*KARTY CECH
POSTACI*
(TSR 9264,
CHARACTER
REFERENCE SHEETS),
AD&D 2nd Edition.

PAŹDZIERNIK 1995



*PRZEWODNIK
MISTRZA PODZIEMI*
(TSR 2100,
DUNGEON
MASTER Guide),
AD&D 2nd Edition.

LISTOPAD 1995



*KARTA MISTRZA
PODZIEMI*
(TSR 9263,
REF1 DUNGEON
MASTER Reference
Screen),
AD&D 2nd Edition.

GRUDZIEŃ 1995



KSIĘGA POTWORÓW
(TSR 2140,
MCC1 MONSTROUS
MANUAL),
AD&D 2nd Edition.

Być może zauważyliście, że ten numer „Magii i Miecza” ma podwójną numerację. Nie obawiajcie się, nie stajemy się dwumiesięcznikiem. Po prostu chcemy, aby kolejne numery trafiały do kiosku nie na końcu, a na początku miesiąca, stąd ta korekta. Prenumeratorom, którzy wpłacili pieniądze na numer 19 i dalsze, automatycznie przedłużymy prenumeratę o jeden numer: jeśli więc ktoś, na przykład, zamówił sześć kolejnych zeszytów, od 17 do 22, otrzyma też sześć zeszytów, tyle że od 17 do 23 (w tym aktualny z dwoma numerami). Pamiętajcie o tym, wypełniając kupony prenumeraty. Proste? Jeśli nie, to udajcie się do najbliższego maga z umiejętnością *Arytmetyka*.

Hasłem tego numeru naszego pisma jest: **ROZMNORODNOŚĆ**.

Wakacje w toku, jeszcze jest czas na poszwendanie się po okolicznych lasach oraz piwnicach i poszukanie tych wszystkich dziwnych stworów, które tam zazwyczaj żyją. Specjalnie dla osób, które chciałyby pobawić się w rolęjowe podchody, publikujemy krótki tekst o tym, jak się zabrać do planowania takiej gry terenowej.

Orócz tego proponujemy Wam aż trzy scenariusze. „Porwanie Agaty” to historia napisana do systemu „Oko Yrrhedesa”, ale tak naprawdę, da się ją przerobić do wielu innych gier. Podobnie ma się rzecz z „Ogradami Chaosu”, piękną, nastrojową opowieścią, u nas osadzoną w realiach Orchii. Jeśli ktoś od rąbania toporem woli grzanie z miotacza do mutantów, może wyprawić się do „Strefy Śmierci”.

W Almanachu macie wszystkiego po trochu. Teksty bardzo konkretnie odnoszące się do prowadzonych sesji – o realizmie w grze i o klątwach, jakie niecni bogowie mogą cisnąć na głowy zbyt beczelnych postaci. Wątki historyczne lekko nadpsute – materiał o trędowatych. Prezentujemy też świat gry *DoomTrooper*.

Na łamach pisma pojawiają się nowe działy – to być może zauważyliście już w poprzednim numerze. Pierwszy dla kultystów (czy może: cthulhystów?). Po doskonałym przyjęciu przez Was „Psa”, prezentujemy kolejne opowiadanie P. H. Lovecrafta. Możecie też poznać świat literackiej mitologii, stworzonej przez tatusia Yog-Sothotha.

Drugi dział poświęcony będzie zagadnieniom związanym ze światem Tolkienowskiego Śródziemia, a więc także z systemami „Władca Pierścieni” i „MERP”. W tym numerze znalazł się w nim artykuł o goblinach i orkach, pióra samego Andrzeja Sapkowskiego.

Dobra informacja dla uczestników naszego konkursu na najlepszy scenariusz. Wreszcie przeczytaliśmy Wasze rękopisy, maszynopisy i komputeropisy i z wielką przyjemnością ogłaszamy wyniki. Zajrzyjcie na 4 stronę...

A w ogóle: wakacje trwają! Dziękujemy za kartki, prosimy o więcej. My niestety, nigdzie nie wyjechaliliśmy. Ale też, he, he, nie wracamy do szkoły za kilkanaście dni.

Tomasz Kołodziejczak

PS. Niespodzianka dla fanów Thruda. Trzy kolumny! Tylko nie straciecie głów...



SPIS TREŚCI:

STAŁE DZIAŁY

LISTY	2
INFORMACJE	4
RECENZJE: ZŁY CIĘŃ	5
KRAINA GOBLINÓW	73
THRUD BARBARZYŃCA	76

WARHAMMER

ZMAGANIA Z CHAOSEM	6
MAGIA W STARYM ŚWIECIE	7

ALMANACH MISTRZA GRY

ZRÓB TO SAM	9
TREDOWACI	15
DIES IRAE, CZYLI GNIEW BOŻY	18
JESZCZE WIĘCEJ REALIZMU	21

ZEW CTHULHU

CTHULHU FHTAGN...	11
ZAKON SFINKSA	13
MODEL PICKMANA	57

DOOMTROOPER

DOOMTROOPER – KRONIKI MUTANTÓW	14
--------------------------------	----

OKO YRRHEDESA

UPROWADZENIE AGATY	26
--------------------	----

KRYSTAŁY CZASU

NOWE OBLCZE MAGII 4	36
OGRODY CHAOSU	37

ŚRÓDZIEMIE

YA HOI! YA HOI!...	52
--------------------	----

STREFA ŚMIERCI

GNIAZDO	62
---------	----

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Red. nac. wydawnictwa: Darosław J. Toruń

Redaguje zespół:

Tomasz Kołodziejczak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar,
Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka,
Jarosław Musiał (dział graficzny)

Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak

Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska

Stale współpracują:

Maciej Kocuj, Rafał Gałęcki,
Jarosław Grzędowicz, Dariusz Paszkowski,
Wojciech Zalewski (strategia)

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa

tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94

Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl

Ilustracja na okładce: Target Games AB

Skład i łamanie własne.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Zastanawia mnie, co się z Wami dzieje? Niby wakacje, czasu więcej, ale listów przychodzi jakby mniej, a większość z nich to i tak pytania do WFRP. Ale może po prostu zmęczeni upałem walnęliście się bykiem nad jakimś basenem, jeziorem czy morzem i nie w głowie wam pisanie epistoł. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że stan taki nie będzie trwał wiecznie.

Nie jest jednak aż tak źle, bym nie mógł oddać głosu naszym Czytelnikom. Na początek coś, co redakcja zdecydowanie lubi.

Ostrzegam!!!

Ostrzegam wszystkich malkontentów, biurokratów, nudziarzy, smęciarzy i innych typków, którzy narzekają na MiM – najlepsze pismo we wszechświecie.

Jeden z moich znajomych, któremu jakoś udało się wrócić z Pustkowi Chaosu, zanim zmarł, opowiedział mi o tym, co czytał w mrocznych, opisujących Chaos księgach. Otóż okazało się, że największymi miłośnikami, posiadaczami dożywniczych prenumerat MiM są Khorne i Nurgle. Zatem strzeżcie się malkontenci, a jeżeli wasze ciało zacznie się pokrywać parchami, a w ciemnej ulicy zobaczycie trymetrowego typu z toporem, to nie wołajcie pomocy, bo na zgniliznę Nurgla nie ma lekarstwa, a Krwiopijec jest skuteczniejszy od pruszkowskiej mafii. Ja tylko ostrzegam, a jakie będą konsekwencje można się tylko domyślać.

Poza tym, niedawno udało mi się zdobyć taki sobie artefakt, topór +150 „Śmierć krytykującym MiM”.

Na tym kończę swe ostrzeżenia, które – myślę – powinny podziałać.

Zabójca Malkontentów

Od razu zrobiło mi się lepiej na duszy, ale to jeszcze nie koniec. Na nasz adres oprócz pogrózek, pochwał, anonimów, donosów i zwykłych listów docierają też czasami utwory poetyckie. Poniżej chciałbym zaprezentować próbkę takiej twórczości – krasnoludzkiej pieśni, jak pisze autor „w polity wojowniczej”.

Ghaf uz tres in khoh met nug
Ghaf uz tres in khohen
Nom furglet ders ogh omnit nert
Dew terdev peders bogle
Jalo, jalo, jalo, jalo,
Biz wazef oklopoler
Jalo, jalo, jalo, jalo,
Oghoret it fazoled.

Pieśń ta została spisana przez niejakiego Ogórka i muszę stanowczo stwierdzić, że wszystkim w redakcji bardzo się podobała. Niestety, zaistniały pewne różnice interpretacyjne. Na przykład nasz redakcyjny kurzymiś twierdził, że jest to krasnoludzka pieśń miłosna. (A ja uważam, że jest to piosenka krasnoludzkich kibiców oglądających mecz trollfutu – przyp. red. nac.).

A teraz coś od „miłośników” naszego ulubionego wampira Phillipe’a Hallea.

– Na Halesa podziałało światło słoneczne, dlatego musiał się na kimś wyżyc. Znow padło na Bogu ducha winnego Warhammera. Człowieku (jeżeli nim jesteś) – jak można być takim rasistą? Co masz do WFRP? Przecież tam też są wampiry. Gram w WFRP, w GURPS’a i w parę innych gier. A ten uczył się jednej i gędzi jak stara baba na ból w krzyżu. (...)

Człowieku, opanuj się. Zdejmij czerwone okulary i spójrz na świat z innej perspektywy. Mówisz na „normalnych” z pogardą, że są śmiertelnikami, a wiele dowodzi tego, że wieczne życie nie jest takie fajne. Egzystencja w cielesnej powłoczce może doprowadzić do anomalii psychicznych.

Wampiry są gatunkiem wymierającym, a tak wspaniali ludzie jak prof. Van Helsing (mój łowca czarownic) w krótkim czasie doprowadzą do wyginięcia i totalnej zagłady „niezwyciężonych Dzieci Nocy”. Pogódź się z tym, Halles: nie masz dokąd uciec.

Powiedziałeś, że masz rzesze zwolenników, a tymczasem parę linijek niżej piszesz, że „na KRAKONIE było nas mało”. Jak to jest, he?

Piotr „Van Helsing” Korniejcki

Tego typu listów było sporo więcej, ale nie chciałbym przemęczać ani Czytelników, ani biednego Phillipe’a.

Przejrzyjmy co jeszcze ciekawego tkwi w mojej szufladzie... O proszę.

Cześć!

Piszę ten list, ponieważ (co tu kryć) wkurzyłem się. Otwieram nową (18) MiM, zaglądam do spisu treści, a tam: Konkurs graficzny – wyniki. Myślę sobie – fajnie, popatrzymy – Przewijam na środek, a tam co? Kila straszna! Zbiór niewydarzonych bohomasów! (...). Pierwsze miejsce (liczbowa: 1) dostał obrazek, którego nie pojmuję. Czy ta „babeczka” przytula jakiegoś gostka, czy to są jej nogi? No cóż... Drugie miejsce to dwa rysunki co do których jakości mam więcej zastrzeżeń niż do ich sensu. A na trzecim miejscu, dla odmiany, porządny rysunek (żeby nie powiedzieć dzieła sztuki, nie wiem nic o formacie). Jedyny sensowny rysunek! Czy wyście kolejność ustalali losowo?! Pozostałych rysunków nie komentuję, bo są średnie.

Czy naprawdę nie ma w Polsce ludzi, którzy by dobrze rysowali (...)? Jeśli takie „prace” wygrały, to co sobą reprezentują grafiki ludzi „wyróżnionych” lub „zauważonych”? Nie uważam się za specjalistę w dziedzinie rysunku i sam też nie jestem doskonały, ale wasza ocena kłóci się z moim poczuciem estetyki (...)

Okladka 18 była ekstra.

Stawek z Gliwic



No tak. To co napiszę nie będzie żadnym usprawiedliwieniem (bo niby czego?), tylko próbą wyjaśnienia pewnego nieporozumienia. Po pierwsze, konkurs był konkursem redakcyjnym, a nie konkursem czytelników. Po drugie, oryginały rysunków prezentowały się naprawdę ZNACZNIE lepiej, niż ich kopie zaprezentowane w piśmie (papier). Po trzecie, laureaci konkursu zostali wyłonieni w toku bardzo burzliwej dyskusji, a wyróżnienia nie zostały przyznane jednogłośnie. Jak wynika z tego co wyżej napisałem, zwycięzcy nie są laureatami czytelników, tylko redakcji Magii i Miecza, i NASZYM zdaniem zasłużyli sobie na takie, a nie inne miejsca. Prace „wyróżnione” i „zauważone” będą sukcesywnie publikowane na łamach pisma i wtedy będzie można je sobie obejrzeć.

Teraz jeszcze lista adresów:

Poszukuję graczy z okolic Ostrowca w wieku 14-17 lat. Przemysław Wójcik (15 lat), Os. Ogrody 15b/20 27-400 Ostrowiec Św. tel. 624-212

Dariusz Matczak, Janów ul. Kettinga 6 m18, 92-432 Łódź

Szukam graczy w gry fabularne i wojenne ul. Wielicka 76b/39 Podgórze Kraków tel. 56-39-19 (w liście brak imienia i nazwiska)

Radek Frankowski, ul. Szafra 8/36, 92-306 Łódź tel. 73-75-21

Jan Capiński, ul. Kościuski 73/8, 30-114 Kraków

Marcin Gluszek, ul. Harcenska 12/64 27-200 Starachowice woj. kieleckie

Michał Puchalak, ul. Okólna 9/57, 00-669 Kraków tel. 55-40-02

Szukam graczy w wieku powyżej 22 lat. Adam Biernacki, ul. Kostrzyńska 8, 70-848 Szczecin tel. 69-18-92

Dawid Mądry, ul. Z. Koszak 20a/7, 43-400 Cieszyń

Kluby:

Klub RPG „Smocza Jaskinia”

Mile widzimy niewiasty, wiek min. 12 lat.

Adresy kontaktowe:

Sławomir Budziak
ul. Kopernika 13/6
76-270 Ustka

Paweł Gromiak
ul. Asnyka 2a os. Przewłoka
76-270 Ustka tel. 145-570

Klub Miłośników Fantastyki „PALANTIR”

MDK „Hurcerz”, ul. Okrzei 9, 59-220 Legnica tel. 253-61

Klub RPG „Zdobycy Starego Świata”

Gramy w WFRP i Cyberpunka

Adres kontaktowy:

Michał Mardas
ul. Mazowiecka 19
Ożarów Mazowiecki

Mariusz Gawrychowski
ul. 1 Maja 30b
Ożarów Mazowiecki tel. 722-33-93
Gramy w piątki 16.00-21.00

Chciałbym założyć klub miłośników RPG.

Tomasz Popławski (14 lat)
ul. Wielicka 76b/39, Podgórze Kraków, tel. 56-39-19

Klub RPG w Kościanie

Miejsce spotkań: Osiedle Jagiellońskie 67a, niedziela
godzina 15.00

Adres kontaktowy:

Marcin Maciejewski, Os. Jagiellońskie 95/7, 64-000 Kościan
tel. 12-41-97 (prosić Michała)

Zmiana adresu

Stalowowski Klub Strategów i Taktyków oraz Gier RPG
Skrzynka Poczтовая nr.35
37-467 Stalowa Wola tel. (0-16) 42-21-43



KONKURS NA SCENARIUSZ WYNIKI !!!

Chcielibyśmy przeprosić wszystkich uczestników za to, że wyniki konkursu podajemy dopiero teraz. Otrzymaliśmy po prostu bardzo dużo prac i musieliśmy poświęcić sporo czasu, aby je wszystkie dokładnie przeczytać. Oto rezultaty:

Mniej więcej połowa przygód była przeznaczona do rozegrania w systemie Warhammer Fantasy Role Play, a druga połowa – w Kryształach Czasu. Zostały dostarczone w różnych postaciach – niektóre na dyskietkach, inne na wydrukach komputerowych, było nawet kilka pisanych ręcznie.

Oceniając, braliśmy pod uwagę trzy kryteria: pomysł i jego rozwinięcie, opracowanie techniczne (opisy, dołączone mapy, ogólne wrażenie estetyczne) oraz poprawność językową. Oczywiście, największe znaczenie przy ostatecznej ocenie odgrywał pomysł, jednakże prace, które były napisane niestylizycznie i z dużą ilością błędów ortograficznych, nie miały żadnych szans. Zwróćcie uwagę na fakt, że był to konkurs na NAPISANY scenariusz. Tekst, który oddajecie, powinien spełniać przynajmniej podstawowe wymagania dotyczące języka; jeśli sami macie z tym kłopoty, zawsze przecież możecie skorzystać z pomocy znajomych, rodziców itd.

Poziom prac był bardzo zróżnicowany. Kilka uwag, niejako przy okazji, o pewnych powtarzających się cechach Waszych tekstów – jeśli zechcecie wziąć udział w którymś z kolejnych konkursów, mogą się Wam przydać.

1. Opracowanie i wrażenie estetyczne. Do wielu prac dołączone były mapy (sporządzone ręcznie lub komputerowo), a do niektórych także ilustracje. Jeżeli dołączacie do swej przygody tego rodzaju gadżety (które, oczywiście, znacznie ją wzbogacają),

zwróćcie uwagę na to, by nie były one narysowane na np. pogiętym papierze w kratkę. Sama przygoda również powinna być napisana na komputerze lub przynajmniej maszyną do pisania. Wtedy, po prostu, możemy poświęcić więcej uwagi na treść, a nie koncentrować się na samym procesie odczytywania.

2. Pomysł. Znaleźliśmy zaskakująco niewiele prac, o których można by powiedzieć, że posiadają oryginalną koncepcję. W przygodach do Warhammera często powtarzały się elementy występujące w opublikowanych już, oryginalnych scenariuszach do tego systemu (np. zabójstwa w mieście, nekromanta Chaosu itp.). Praktycznie, nikt z uczestników nie odważył się na naruszenie w jakikolwiek sposób tradycyjnej konwencji fantasy – być może z przesadnej obawy przed utratą „zgodności ze światem gry”, o której pisaliśmy w „Warunkach konkursu” – w każdym razie szkoda.

3. Nie chciało Wam się rozwijać pomysłów. Brakuje opisów miejsc, odwiedzanych przez postacie, czy też prezentacji bohaterów niezależnych. Podanie samych współczynników to za mało, a na 4 stronach maszynopisu nie da się zmieścić praktycznie żadnego scenariusza!

Oczywiście te zastrzeżenia nie dotyczą wszystkich tekstów. Zdecydowaliśmy, że nie przyznamy pierwszego miejsca. Na drugim znajdują się dwie przygody, które, naszym zdaniem, zdecydowanie wyróżniają się spośród innych.

Jeden z nagrodzonych scenariuszy opublikujemy w następnym numerze *Magii i Miecza*, a pozostałe w specjalnym wydaniu *Labiryntu*, które ukaże się po wakacjach. Wszystkich, wygranych i przegranych, i tych, którzy w konkursie

nie wzięli udziału, zapraszamy do współpracy z naszym piśmie. Czekamy na Wasze ciekawe przygody, opowiadania i artykuły – na dyskietkach komputerowych i wydrukach. Format dowolny.

A naszych laureatów prosimy o kontakt z redakcją.

w imieniu jury, Jacek Brzeziński

WYNIKI

1. miejsce

Nie przyznano

2. miejsce

Marcin Perkowski

BRUDNI, BRZYDCY I ZIELONI

Marcin Budzyński

ŁOWCY KONI

3. miejsce

Piotr Koliński

ALBA, CZYLI OSTATNIE DNI

Maciej Muszyński

SREBRO KRÓLOWEJ IZABELLI

Ponadto wyróżniliśmy trzy prace:

Antoni Górnik

KŁOPOTY W PETIT PONT

Karol Siadul

CZARCI MEYN

Leszek Jachowicz

ZŁOTY KLAUS

WFRP W SIECI INTERNET

Sympatycy Warhammera (do których zalicza się niżej podpisany) są zapewne ciekawi (po serii artykułów Marsa), co dla nich oferuje sieć Internet. Poniżej chciałbym przedstawić to, co udało mi się znaleźć na temat WFRP i co chciałbym polecić wszystkim warhammerowcom.

Najważniejszym miejscem dla miłośnika systemu jest lista dyskusyjna poświęcona Warhammerowi. Skupia ona MG i graczy z całego świata (no, może trochę przesadziłem, chodzi przede wszystkim o Europę i Amerykę Płn.). Podejmowane w dyskusji tematy dotyczą głównie problemów pojawiających się w trakcie rozgrywek. Dla nas, w Polsce, z racji obecności Warhammera dopiero od niecałego roku, lista ta umożliwia korzystanie z doświadczeń ludzi, którzy mają z tym systemem do czynienia od początku jego powstania. Jako ciekawostkę podam, że aktywny udział w dyskusjach biorą takie osoby, jak: Jim Bambra, Graeme Davis czy Phil Gallagher (dla przypomnienia, są to jedni z twórców Warhammera). Tak więc, drodzy MG, dzięki liście możecie wyjaśnić swoje wątpliwości niejako „u źródeł”. Jedynym warunkiem jest znajomość języka angielskiego (i dostęp do sieci Internet). Oprócz dyskusji (ostatnio poruszano np. kwestię seksu w WFRP, jak również problem prowadzenia przez graczy postaci z ras stworzonych przez Chaos – czego to się ludziom z nudów nie zachciewa), na liście pojawiają się scenariusze przygód (do wykorzystania), nowe profesje i inne dodatki do systemu.

Teraz parę słów, jak korzystać z listy. Po pierwsze, należy się na nią zapisać. Aby to zrobić, wysyłamy list na adres `wfrp-request@gojira.monsta.com`. W polu listu należy umieścić jedno zdanie: `subscribe <imię i nazwisko>`. Jeśli nie popełniłmy żadnego błędu, to po kilkunastu minutach (adres jest w USA) powinniśmy otrzymać potwierdzenie zapisania na listę. Od tego momentu będziemy otrzymywać wszystkie mail'e wysłane na listę (jest to około 20 listów dziennie). Jeśli sami chcemy coś napisać, ślemy mail'a na adres `wfrp@gojira.monsta.com`. A co z wcześniejszymi listami, pełnymi różnych ciekawych materiałów? Na szczęście mamy dostęp i do tego – wystarczy użyć programu `ftp` i połączyć się z `gojira.monsta.com`. W katalogu `/pub/lists/wfrp/` znajdują się zarchiwizowane listy posegregowane według miesięcy (dla niezorientowanych – rozszerzenie `.tar.gz` oznacza kompresję programami `tar` oraz `gzip`, rozszerzenie `.Z` – kompresja programem `compress`). Oprócz zarchiwizowanej korespondencji możemy pod tym adresem znaleźć parę interesujących rzeczy. Jako ciekawostkę podam, że jeszcze do niedawna można było tu znaleźć dodatek pod nazwą **Addendum** (będący pewnego rodzaju zbiorem większości uzupełnień systemu, napisanych przez graczy). Do niedawna – bowiem firma posiadająca obecnie prawa do Warhammera postanowiła wydać część materiałów w nim zawartych i dlatego

ten zbiór został usunięty z sieci – kto zdążył, ten może pochwalić się posiadaniem najnowszego rozszerzenia do systemu.

Jeśli chcemy mieć dostęp do materiałów z listy WFRP sprzed roku 93 (tzn. takich, których brak na `gojira.monsta.com`), to istnieją dwa takie miejsca (połączenie przez `ftp`): `morticia.cnns.unt.edu` (katalog `/pub/lists/wfrp/`) oraz `en.ecn.purdue.edu` (katalog `/stuff/`). Tam znajdują się wcześniejsze archiwa naszej listy dyskusyjnej.

Oprócz tych adresów, warto zajrzeć jeszcze do: `tbird.cc.iastate.edu` (katalog `/erp/warhammer/`) oraz `ftp.mpgn.com` (do katalogu `/Gaming/Warhammer/`). Możemy tu znaleźć katalogi tematyczne: **adventures** (poświęcony przygodom), **bestiary** (z opisem nowych potworów), **campaign** (nowe kampanie i rozszerzenia starych), **character** (dotyczy postaci), **magick** (z nowymi czarami), **religions** (nowi bogowie), **rules** (dodatkowe profesje), **wfb** (materiały dotyczące systemu Warhammer Fantasy Battle), **whitedwarf** (artykuły z tego pisma, poświęcone Warhammerowi).

Na koniec, jedna ważna uwaga – połączenia `ftp` z wyżej wymienionymi adresami są bardzo wolne, zalecam więc dużą dawkę cierpliwości.

Korzystając z tego artykułu, chciałbym także wyjaśnić kwestię RPG na IRC. Otóż istnieje specjalny, stały kanał `#rpg-pl`, na którym naprawdę gra się w role-playing (od czasu do czasu), na którym można także porozmawiać (nie tylko zresztą o RPG), i na który wszystkich serdecznie zapraszam. Szczegóły dotyczące IRC znajdziecie w jednym z wcześniejszych numerów **Magii i Miecza**.

Sergiej

ORKON '95 (NIE NA WODY NA PUSTYNI)

W dniach 6-9 VII w pobliżu Rzędkowic (teren Jury Krakowsko-Częstochowskiej) odbył się czwarty już z kolei Orkon. Impreza została w tym roku zorganizowana przez NKOK (Niezależny Klub Organizatorów Konwentów), czyli przez zapaleńców z różnych miast i klubów. Dla tych, którzy nie są być może zbyt dobrze zorientowani w temacie dodam, że Orkon to RPG na żywo, czyli gra terenowa.

Na tegorocznym Orkonie zjawilo się około 200 osób. Obawiam się, że jeśli w tym tempie z konwentu na konwent będzie rosła liczba uczestników, to Orkon po prostu „pęknie”. Zaczęli to już chyba dostrzegać organizatorzy i w celu wyeliminowania słabszych jednostek zadbali o odpowiednio trudny dojazd. Nasz żelazny rumak mocno pojękiwał na wiodącej przez skały drodze do obozowiska. Chwilami nawet musiałem czule namawiać go do dalszej jazdy.

Jeżeli chodzi o samą grę, to cóż. Na tego typu imprezie połowa dobrej

zabawy to trafić na fajnego Ducha Opiekunczego. Pod tym względem, jak zwykle, mieliśmy szczęście. Tym razem naszym Aniołem Stróżem została Agnieszka D. vel „Kobra”. Mimo to, że nic nam nie podpowiadała (i słusznie), oraz ściśle trzymała się reguł (też słusznie), to nie przeszkadzała w grze i do wszystkiego miała życiowe podejście, nikomu nie dając powodu do narzekań. Niektóre grupy miały mniej szczęścia i dało się słyszeć gdzieś niedługo głosy niezadowolenia.

Sam scenariusz był dość skomplikowany, a początek gry dość niejasny. Tak naprawdę zacząłem się dobrze bawić dopiero po kilku godzinach, kiedy to przypadkowo zostałem wampirem. Od tej chwili wyszukiwałem już tylko okazji, aby móc się pożywić. Szczególnie upodobanie znajdowałem w nekaniu i straszaniu tych, którzy domyślali się kim jestem. Można powiedzieć, że w końcówce gra nabrała tempa (ostatnie pół godziny spędziliśmy biegnąc przez las). Miało miejsce naprawdę dużo interesujących wydarzeń. Porwano gubernatora, gwardia zaatakowała cmentarz i została wybita przez ghule, grodem zawiadnęli wyznawcy Kalirji – bogini mordu (byliśmy oczywiście wśród nich), doszło do licznych starć z inkwizytorem i jego sojusznikami. Rzecz jasna, działo się o wiele więcej, ale niestety nie można znaleźć się w kilku miejscach naraz. Nad tym wszystkim unosił się duch „Kiro”, którego można było nawet czasem spotkać w towarzystwie kilku elfów z bronią dalekiego zasięgu. Teoretycznie gra trwała przez całą sobotę i niedzielę, od rana do wieczora. Niestety tradycyjne, kilkogodzinne opóźnienia skróciły znacznie czas zabawy. Planowano, że gra będzie się również toczyć w nocy. Jednak większość uczestników wolała odpoczywać przy ogniskach, śpiewając pieśni i prowadząc mniej lub bardziej sensowne dysputy. Prócz samej gry zaplanowano Turniej Wojowników, Turniej Magów, Turniej Bardów i ucztę. Plany te zostały zrealizowane tylko częściowo i z dość marnym skutkiem.

Jedynie co się udało aż za dobrze, to pogoda. Nawet na chwilę, żadna chmurka nie przesłoniła prąjącego słońca. Najbliższe źródło wody, które i tak znajdowało się dość daleko, zostało na samym początku zagarnięte przez orki (to znaczy właścicieli) i trzeba się było nieźle nagimnastykować, by zdobyć coś mokrego do picia.

Zwycięzcą Orkonu został „Alkor” z Gdańska. Oczywiście zazdrościmy, ale gratulujemy. Gdyby ktoś chciał się czepiać organizatorów, mógłby zarzucić, że bohaterowie niezależni nie zawsze byli tam, gdzie powinni (czasem wybywali poza teren gry), a przez pierwsze dwa dni (6 i 7 VII) zupełnie nic się nie działo. Niektórzy byli z tego trochę niezadowoleni, ale załóżmy, że im przejdzie i z dziką rozkoszą wybiorą się na następny Orkon.

Maciek Kocuj



*Gdy spał
Dopadł siebie i poczuł moc
Myśl mackami sięgala daleko poza mózg
I trzymał się za głowę
I snuł po bezdrożach jaźni
Potęga narastała, a on bez trudu ją ogarniał,
Lecz nie czynił nic, by wykorzystać swój dar
Harcował
Potem wstał i poszedł zabijać obłąkany...*

Wszyscy (miejmy nadzieję) czytelnicy MiM wiedzą, jak wygląda rynek dostępnych w języku polskim systemów RPG. Jak na razie zamyka się on imponującą liczbą 3 tytułów (polska edycja systemu *Warhammer*, wydany w połowie czerwca *Cyberpunk 2020* oraz *Okno Yrrhedesa* A. Sapkowskiego) – nie mówimy tu o tytułach zapowiadanych, czy też drukowanych w czasopiśmie.

Dlatego też z nieukrywaniem zainteresowaniem powitałem system *Zły Cień* (autorstwa pana Jacka S. Greczyszyna) będący w zamierzeniach propozycją z gatunku rodzimej fantastyki, opartą na materialnym i duchowym świecie Słowian (wydawnictwo to dostępne jest na rynku od końca czerwca).

Wysuplawszy z kieszeni 34,50 zł, otrzymujemy w zamian oprawioną w sztywną okładkę podręcznik podstawowy zatytułowany *Kruki urojenia* oraz dwa dodatki, zawierające m.in. żetony do wycięcia, kartę bohatera oraz dokładny opis losowania postaci, poprowadzony na kilku przykładach.

Niestety pierwsze wrażenie nie jest najciekawsze – utrzymana w burośnej tonacji okładka raczej odstrasza niż zachęca potencjalnego nabywcę.

Nie zrażeni tym drobnym potknięciem przechodzimy dalej. Znajdziemy oczywiście wyjaśnienia dotyczące RPG, roli Mistrza Gry i graczy oraz sposoby tworzenia przygód i wykorzystywania różnych trików mających uatrakcyjnić rozgrywkę. Mechanika systemu oparta jest wyłącznie na kościach sześciennych, lecz autor podaje sposoby przeliczania rzutów również na kości dziesięcio- i dwudziestościenne, których symulacje okazują się niezbędne. Sam system przeliczania jest dość skomplikowany i może sprawiać początkowo pewne problemy.

Skróty niektórych częściej używanych zwrotów „technicznych” nie grzeszą konsekwencją. Jak z rozbrajającą szczerością wyznaje sam autor, takie określenie, jak „Heros Mistrza” (czyli po prostu NPC, zwany również „bohaterem niezależnym”) skracane jest raz jako HM, kiedy indziej HMG lub wreszcie HaEM.

Tworzenie postaci

Współczynniki charakteryzują psychofizyczne cechy postaci, im wyższa ich liczba, tym potężniejszy jest bohater.

Gracz ma do wyboru kilka ras (ludzie, bałgienniki, uboża, skrzaty, antowie, borowce (sic!) oraz mieszańce), różniących się między sobą cechami psychofizycznymi. Współczynniki można losować lub „kupować” wydając Punkty Energii.

Gra może być prowadzona w wersji uproszczonej (przeznaczonej dla początkujących) oraz pełnej, wykorzystującej wszystkie zasady systemu. W formie podstawowej postać gracza ma tylko trzy podstawowe współczynniki (siła fizyczna, sprawność [zręczność] i inteligencja), walka jest mniej realna niż w systemie pełnym, ale za to szybsza i łatwiejsza do przeprowadzenia.

Istnieje możliwość przeniesienia postaci z gry uproszczonej do zaawansowanej, jednak przeliczenie wszystkich współczynników i umiejętności przeciętnej liczebnie drużyny zajmuje kilka godzin.

W trakcie kreowania postaci możemy wyposażać ją w znajomość jednej lub kilku profesji (dodatkowe umiejętności) oraz specjalistyczne umiejętności wojskowe, magiczne i sprawnościowe. Niektóre z tych ostatnich są dosyć oryginalne (Dobicie trzonem, Czulość astralna).

Walka

Martwa postać nie może już atakować.

W zaawansowanym systemie walki nieco odstrasza wygląd mnogość współczynników i modyfikatorów, mających zapewnić maksymalny realizm starcia. Autor rozpatruje tu większość sytuacji, w jakich może odbywać się walka (na koniu, w wodzie, w locie, w niesprzyjających warunkach, bitwy morskie itp.), jak również proponuje sposób rozgrywania bitew za pomocą całych oddziałów – z uwzględnieniem m.in. modyfikatorów terenu (pomocne tu są żetony, dołączone do jednego z dodatków oraz niewielka, heksagonalna plansza).

UWAGA DLA PRZYSZŁYCH WOJOWNIKÓW: Precyzyjne trafienie w krocie kobiety nie przynosi ŻADNYCH efektów!

Bogowie i magia

Teoria Magii zawarta w tej książce to połączenie wiedzy polinezyjskich kahunów, psychologii, parapsychologii, spirytyzmu i różnych systemów okultystycznych dająca w miarę logiczne wytłumaczenie tych wszystkich, niezwykłych rzeczy.

W systemie „Zły Cień” istnieje kilka odmian magii: gusta, czary, modlitwy, pieśni, szamanizm i czarostwo. Dla osiągnięcia efektu magicznego musimy posłużyć się Mocą (zależną od intelektu postaci), której jest kilka rodzajów (pozytywnych z pod-, nad- i świadomości). Efekty magii są różne, zależnie od tego czy modlimy się do swego boga, czy też rzucamy gusta (prymitywna, mocno zabrudzona magia). Dodatkowo opisano działanie rozmaitych ziół i grzybów oraz podmagicznych przedmiotów.

Opis świata

Kruki Urojenia to chęć czynu, podbudowywana przez ciągłe wmawianie sobie.

W założeniach ZC (*Zły Cień*) może być rozgrywany w dwóch różnych światach: fantastycznej krainie Ardalonne lub naszej swojskiej Europie. Ta ostatnia możliwość dotyczy kilku różnych epok: mogą to być czasy łowców z epoki kamiennej, świetności Biskupina, ziemie polskie w początkach naszej ery, ten sam teren w VII-VIII w. n.e. czy też, wreszcie, w okresie wczesnego Państwa Polskiego.

Niestety, wiadomości historyczne autora nie wykraczają poza poziom pierwszej klasy ogólniaka. Nie chciałbym zanudzać Czytelników imponującą listą „błędów i wypaczeń”, serwowanych lekkim piórem przez pana Greczyszyna, dlatego ograniczę się do kilku ciekawszych „rewelacji”:
1) Cesarstwo Rzymskie (w pełnym rozkwicie!) istnieje w V w. p.n.e. Informuję Szanownego Autora, że Cesarstwo powstało ok. 500 lat później, zaś w interesującym nas okresie obszar miasta-państwa Rzymu wynosił ok. 1000 km kwadratowych.

2) Pierwszy odnotowany przez naukę pochówek istoty ludzkiej miał miejsce nie 180, a ok. 40 tys. lat temu.

3) Demokracja wojenna nie polega na naradach pod okiem wróżbitów.

Tę listę można ciągnąć jeszcze długo (pełny wykaz w moim posiadaniu).

Broń jest jednym z najbardziej użytecznych narzędzi. Służy do zabijania.

Odlóżmy na bok historię i przejdźmy do rozdziału milego sercu każdego prawdziwego mężczyzny (czytaj: wojownika). Nawet barbarzyńca Thrud byłby zachwycony proponowanymi możliwościami. Większość broni może zadawać kilka rodzajów ran: tnące, rąbające [rąbane?], klute, obuchowe, miażdżone i wreszcie szarpane. Wprawdzie od przybytku głowa nie boli, ale być może nasz osiłek chciałby jednak wiedzieć czym – tak na zdrowy rozum – różnią się rany tnące od rąbiących (Miecze: To metalowa broń rąbiąca), czy obuchowe od miażdżonych?

Atak z łuku wymaga posiadania strzał. (...) Sprzęt ten służy głównie do strzelania.

Kolejnym „curiosum” są opisy broni, ograniczone do jedno- lub dwuzdaniowych uwag w tabelkach charakterystyk. Dzięki temu dowiadujemy się np. że wita to drewniana giętka gałązka. Nie znajdzie jednak nawet słowa ten, kto chce poznać wygląd, czy choćby różnicę między np. harapem a kańczugiem, czy korbaczem a kiścieniem.

Bestiarusz

Nietoperz – (...). Potrafi latać.

Żbik – Dziki, nadrzewny, samotnik, oburęczny i drapieżny.

Kruk – (...). Czarny, kosmopolityczny.

Czerwona mrówka – (...). Wszystkie mrówki (robotnice) posiadają oburęczność. (...) Panczer mrówek redukuje rany o 1 pkt. (...).

Topienie są bezsporną osobliwością – posiadają dwie tapy zakończone jednym pazurem.

Bez komentarza.

Scenariusz

Do podręcznika podstawowego dołączono pełny scenariusz w realiach Polski Piastowskiej („Postrzyżyny Garwaka”) oraz kilka konspektów, które MG może samodzielnie rozwinąć.

Autor zapowiada wydanie szeregu dodatków – „Mrok I”, „Czaszka i kość” (sic!) – rozszerzających świat gry, opisujących nowe krainy, czary itp. Ponadto (jak wynika z dołączonej ankiety) nosi się z zamiarem przystosowania ZC do innych konwencji (S-F, Cyberpunk, Horror, a nawet... gry wewnątrz organizmu człowieka, w świecie bakterii i komórek).

Wrażenie ogólne

Przyznaję otwarcie, że ZC przeszedł moje najśmielsze oczekiwania (niestety „in minus”). Od dawna nie spotkałem wydawnictwa równie obficie rojącego się od błędów językowych (wszelkich możliwych rodzajów – poczynając od ortografii, a kończąc na stylistyce i logice) i najzwyklejszych idiotyzmów (przykłady przytoczyłem powyżej w formie cytatów pisanych kursywą). Autor wykazuje całkowitą nieznamość historii i realiów czasów, o których pisze, wyraźnie lekceważąc Czytelnika. Osobne „podziękowania” należą się korektorce (pani Danucie Kubik), którą zadanie najwyraźniej przerzosto.

Skomplikowane zasady wersji zaawansowanej gry (pełne tabel regulujących najbardziej banalne sytuacje) mogą dodatkowo zniechęcić mniej wytrwałych graczy.

W zasadzie system ten polecić można tylko prawdziwym fanatykom słowiańskiego świata, mając nadzieję, że uda im się zręcznie ominąć liczne pułapki zastawione przez autora.

Rafał Nowocień

Lato. Gorąco. Pisać nikomu się nie chce, ale mus to mus. Przykład dał sam naczelny (o przepraszam – Naczelny), który dłubie coś zawzięcie na sąsiednim komputerze. Ponaglany jego zniecierpliwionym wzrokiem przekopałem się przez wasze listy i wybrałem kilka ciekawych pytań.

– *Czy oczyszczony spacjeń wywołuje mutacje u ludzi, elfów itd.?*

Choć oczyszczona forma spaczenia jest znacznie mniej niebezpieczna od jego formy naturalnej, nie oznacza to, że jest bezpieczna. Jej działanie jest jedynie osłabione. Można przyjąć, że kontakt z taką postacią spaczenia spowoduje mutacje po jednym dniu przebywania w pobliżu nie zabezpieczonego proszku, powstałego po oczyszczeniu substancji pierwotnej. Oczywiście, przebywanie w pobliżu „naturalnego” spaczenia jest bardziej niebezpieczne. Każdy z Mistrzów Gry powinien sam ustalić możliwe efekty takich kontaktów, przy czym swego rodzaju pomocą może tu być wykaz mutacji zamieszczonych w „Liczmistrzu”, a powstałych na skutek używania Arki Chaotis.

– *Czy dopuszczalny jest awans typu: żołnierz (mający w pełni skompletowaną profesję) chce zostać zabójcą – wydaje więc 100 PD na łowcę nagród i natychmiast wydaje 100 PD na zabójcę?*

Teoretycznie, w myśl zasad gry, taki awans bohatera jest możliwy. Ale są to tylko zasady. Osobiście nie pozwoliłbym graczom na zdobycie w taki sposób jakiegokolwiek profesji. Przecież te wszystkie rozwinięcia i umiejętności mają pewien sens, ich zdobycie czemuś służy. Według mnie, gracz powinien najpierw zdobyć wszystkie rozwinięcia i umiejętności, a dopiero potem może zmieniać profesję. Jest to sprzeczne z zasadami, takimi jakie zostały podane w podręczniku głównym, ale takie rozwiązanie wynika z kilku przyczyn. Po pierwsze, gracze nie przeskakują z profesji do profesji. Po drugie, jest to chyba trochę bardziej realne (po co mam najpierw być łowcą nagród, kiedy i tak chcę zostać zabójcą?). Po trzecie i ostatnie, bohaterowie mają trochę ograniczony dostęp do najbardziej „killerskich” profesji.

– *Czy druid, którego rzut na tabeli rozwoju druida był udany, automatycznie otrzymuje wszystkie umiejętności (czary) z danego poziomu, czy też, podobnie jak pozostali bohaterowie, wydaje na nie punkty doświadczenia i wykonuje odpowiednie rzuty.*

Procedura zdobywania umiejętności i czarów przez kapłanów druidzkich (bo chyba o nich chodziło autorowi pytania) niczym nie różni się od zasad stosowanych dla innych bohaterów.

– *Czy istnieją schematy rozwinięć zwierząt?*

Nie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by MG modyfikował dla własnych potrzeb charakterystyki jakiegoś niedźwiadka czy ptaszka.

– *Według zasad zamieszczonych w podręczniku głównym WFRP, osoba wygrywająca rundę walki uzyskuje w następnej dodatni modyfikator +10 do WW. Czy stosując zasady rozszerzone, zamieszczone w „Potępieńcu”, osoba taka, oprócz modyfikatora +10 do Inicjatywy, nadal otrzymuje dodatek do WW?*

Tak, modyfikatory te należy zsumować. Podobnie rzecz ma się z pozostałymi modyfikatorami zawartymi w podręczniku i dodatku, chyba że w „Potępieńcu” wyraźnie napisano, że danego modyfikatora nie bierze się pod uwagę.

– *Czy będąc elfem, mogę być smokiem i o tym nie wiedzieć? To samo odnosi się do przyjaciela smoków?*

Teoretycznie wszystko jest możliwe. Jeśli Mistrz Gry to pozwoli, to możesz być samym Sigmarem, i nawet o tym nie wiedzieć. Raczej jednak nie istnieją smoki w ludzkiej czy elfiej skórze, nieświadome tego faktu. Odnosi się to również do przyjaciół smoków – to nie są smoki w elfim przebraniu – to elfy, które posiadają dar przyjaźni ze smokami. Jak zresztą napisano w „Księdze Wiedzy Tajemnej” są to istoty na pół legendarne. Jeżeli już MG zdecyduje się przyznać któremuś ze swych graczy takie możliwości, to nie dość, że sam powinien opracować dla takiego bohatera schemat

ZMAGANIA Z CHAOSEM

rozwiniąć, to musi jeszcze ułożyć własne scenariusze, bo w żadnym z firmowych nie przewidziano, iż gracze mają do swej dyspozycji smoka. Pozostaje jeszcze tylko znaleźć jakiegoś milego gada, co w Starym Świecie jest dość trudne. Powodzenia!

– *Czy Laurelorn to las Loren? Jeśli nie, to co to jest i gdzie się znajduje?*

Laurelorn to nie jest las Loren. Ten pierwszy znajduje się na północy Imperium, nieco na północno-zachód od miasta Middenheim, w pobliżu Salzenmund. Loren zaś jest położony w Bretonii, na południe od Parravonu. Dokładne, kolorowe i duże mapy pokazujące położenie lasów i rzek Imperium zamieszczono w dodatku „Wewnętrzny wróg”, który w przeciągu miesiąca powinien trafić do sprzedaży.

– *Na stronie 84 „Potępieńca”, w tabelce umiejętności Osobiste występuje litera t – co ona oznacza?*

Jest to nasze niedopatrzienie. Zamiast litery t powinna tam być literka n, oznaczająca, że do nauki danej umiejętności potrzebny jest nauczyciel.

– *Czy nie moglibyście dogadać się z Games Workshop i wydać własne dodatki, typu „Bogowie”, w których opisali byście wszystkich istniejących bogów? Znacznie ułatwiłoby to życie wielu MG.*

Własne dodatki to dobry pomysł, który wpadł nam do głowy jeszcze przed wydaniem głównego podręcznika. Niestety, jest to tylko pomysł. Firma Games Workshop niechętnie akceptuje takie pomysły. Poza tym, jak wyjaśnił Phil Gallagher, polski dodatek musiałby zostać najpierw przetłumaczony na angielski, później zaakceptowany przez GW, a dopiero później, EWENTUALNIE, ukazałyby się w wersji polskiej. Skórka nie warta wyprawki z powodu dużych kosztów tłumaczenia i braku pewności akceptacji... Swoją drogą – szkoda.

– *Czy w którymś z dodatków są mapy głównych miast (przynajmniej ogólne – dzielnice i główne drogi)? Często się zdarza, że sam muszę je wymyślać.*

Najdokładniej opisanym miastem jest Middenheim, któremu poświęcono cały suplement, noszący nazwę „Warhammer-Miasto”. Przedstawiono w nim nie tylko dzielnice, ale również ważniejsze budynki, bohaterowie niezależni itp. Altdorf jest dość pobieżnie opisany w „Wewnętrznym wrogu”, kilka innych miast w pozostałych częściach tej kampanii. Latem tego roku ukaże się od dawna zapowiadany dodatek, w którym znajdzie się opis miasta Marienburg. Niestety, jak na razie jedynie w wersji angielskiej.

– *W którym dodatku jest kalendarz?*

Na to pytanie odpowiadałem kilka numerów temu. Przypomnę. Kompletny kalendarz Imperium przedstawiono w pierwszej części kampanii „Wewnętrzny wróg”, do której odsyłam wszystkich zainteresowanych.

– *Czy w wydaniu oryginalnym WFRP, początkowe rzuty na WW i US elfów wynoszą WW +30, US +20, czy też może odwrotnie?*

Być może wielu osobom wyda się to dziwne, ale nie jest to błąd polskiego wydania. Taki sposób losowania tych cech został podany w oryginalnym, angielskim podręczniku, a w żadnej z errat do tego wydania nie znalazłem informacji, że to błąd. Należy więc przyjąć, że jest to celowe założenie autorów „Warhammera”.

Dobra, jak na ten miesiąc wystarczy, czas na basen. Na razie.

Artur Marciniak

Artur Marciniak

Magia i magowie w Starym Świecie

Wielu graczy **WFRP** prowadzi bohaterów, którzy do pewnego stopnia mogą kontrolować magiczne moce – są alchemikami, magami lub też kapłanami. Wydawałoby się, że nie ma nic prostszego od odgrywania takich osób – wystarczy powiedzieć, że jest się ubranym w jakąś szatę (najlepiej ozdobioną magicznymi symbolami), nosi się brodę (koniecznie siwą), magiczną księgę i – hulaj dusza! Światy gier fabularnych są pełne tego rodzaju czarodziejów, którzy żyją sobie spokojnie, nie wadząc nikomu. Ale w Starym Świecie sprawy mają się nieco inaczej...

Na początku byli bogowie...

Pierwszymi magami świata **Warhammera** były osoby posługujące się magią pochodzącą od bogów. Efekty wywołanych przez nich czarów i zaklęć nie stanowiły w pełni ich dzieła. To bóg, którego wyznawali, tworzył pożądany efekt. Można więc powiedzieć, że ich magia była czymś, co dzisiaj określamy mianem cudów. Magowie tego rodzaju, których obecnie określamy mianem kapłanów, a ich magię nazywamy **magią kapłańską** lub boską, nie potrzebują szczegółowej znajomości teorii magii, zaklęć, formułek i ingrediencji. Muszą jedynie głęboko wierzyć w swego boga, ponieważ efekty magiczne osiągają przy pomocy modlitwy. Swych zaklęć nie uczą się z magicznych ksiąg – proszą o nie swego boga, a ten, w zależności od gorliwości i wiary swego wyznawcy, udziela ich lub nie.

W przeciwieństwie do zaklęć kapłańskich, stoi magia uprawiana przez wszelakiego pokroju **czarodziejów**. Swe osiągnięcia uzyskują dzięki olbrzymiemu nakładowi pracy. Ich zaklęcia działają poprzez odpowiednie ukształtowanie magicznych energii, przy pomocy Słów posiadających Moc. Ważna jest przy tym intonacja, wymowa, akcent i wiele innych ulotnych elementów składających się na proces rzucania czaru. Oczywiście, nie wystarczy sama chęć czarowania – konieczne jest jeszcze posiadanie mocy – energii niezbędnej do utworzenia efektu czaru, którą w mechanice gry odzwierciedlają punkty magii.

Do kapłanów i magów jeszcze wrócimy, a na razie zajmijmy się Starymi Slannami.

...a później czarodzieje z Próżni

Slannowie byli rasą, która posiadała najpełniejsze zrozumienie skomplikowanych prawideł magii. Nie uważali jej zresztą za coś nienaturalnego, była dla nich jeszcze jedną dziedziną nauki. Ułamki swej wiedzy przekazali elfom, spośród których wywodzili się i wywodzą najpotężniejsi magowie. Choć umiejętności elfów wydawały się niewielkie w porównaniu ze sztuką Starych Slannów, to moce którymi władali są niedostępne i nieosiągalne dla współczesnych magów.

Niestety, działalność Slannów pozostawiła ogromne i trwałe ślady. Pomiędzy zasiedlonymi przez siebie światami podróżowali oni przy pomocy ogromnych, międzywymiarowych Wrót, które w świecie Warhammera znajdowały się na biegunach planety. Uczni nie wiedzą, co było przyczyną katastrofy. Snuto przypuszczenia, że upadek przejść został spowodowany ingerencją jakiegoś potężnego bytu, który okazał się zbyt silny, by Slannowie zdołali mu się przeciwstawić.

Skutki tego kosmicznego kataklizmu są powszechnie znane. W miejscach, w których stały zniszczone obecnie Wrota, do materialnego świata zaczął przenikać Chaos – eteryczna substancja wypełniająca Pustkę. Część magicznej energii, którą jest Chaos, rozproszyła się po całej planecie, część skupiła się i zmateriałizowała w postaci śmiertelnie niebezpiecznego spaczenia, źródła czystej i pierwotnej magii.

W końcu nastał Chaos

Upadek międzywymiarowych przejść Starych Slannów spowodował powstanie wielkiej ilości mutacji, będących bezpośrednim skutkiem oddziaływania energii Chaosu na świat materialny. Pojawiły się rozmaite potwory, takie jak mantikory, dzabersmoki i im podobne, ale prawdziwe niebezpieczeństwo leżało gdzie indziej. Na obszarach podbiegunowych powstały miejsca, w których pokrywały się dwa światy – świat materialny i uniwersum Chaosu. Rozmaite byty, które do tej pory zamieszkiwały Próżnię Chaosu, uzyskały dostęp do naszego świata. Uczni Starego Świata znają te byty pod wieloma nazwami, z których najczęściej używa się „bogowie i demony Chaosu”.

Historia magii po upadku Slannów

Większość kultur ludzkich nie tolerowała magii uprawianej poprzez Słowo kształtujące Moc. Jedynym akceptowanym przez nie rodzajem czarostwa była magia boska, na co niewątpliwy wpływ wywierały rozmaite kultury uznanych bogów, mające od zawsze duże wpływy polityczne. Wszelkiego rodzaju oficjalne religie nie akceptowały magii nie pochodzącej od bogów, widząc w niej wpływy Chaosu i określając ją jako „konszachty z demonami” i „wyznawanie zła”.

Najwcześniejszym z kultów, którego wyznawcy praktykowali magię, był kult Matki Ziemi, który dotrwał do czasów obecnych w postaci Dawnej Wiary i kultów druidycznych. Kolejnymi są kultury bogów takich jak Mannan, Taal czy Myrmidia, powszechnie znane w całym Starym Świecie, choć w poszczególnych państwach żyją różne liczby ich wyznawców (dobrym przykładem jest tu kult Sigmara, będący najpotężniejszą organizacją religijną Imperium, a niemal nie istniejący poza obszarem tego państwa).

Przedstawiciele uznanych religii praktycznie zawsze tępił magię uprawianą przez czarodziejów, ci z kolei uważają kapłanów za szarlatanów, widząc w nich bardziej teologów niż magów. Niezależnie jednak od różnic dzielących obie grupy, w historii Starego Świata możemy wskazać okresy, gdy uprawianie czarostwa było legalne. Zwykle wiązały się one z wojną lub okresami potrzeb ekonomicznych. Pierwszym takim okresem były dwa pierwsze wieki po założeniu Imperium. Rozwijające się miasta, walki toczone z resztkami goblinów i orków, gwałtowny rozwój cywilizacyjny wymusiły na hierarchach religijnych niechętnie uznanie działalności magów. Gdy jednak okazało się, że magia przestała być niezbędna do przeżycia nowo powstałego państwa, strzegące zazdrośnie swego monopolu na władanie magią kultury doprowadziły do uznania czarostwa za nielegalne. Dopiero osiemset lat później, podczas wielkiej epidemii Czarnej Plagi, zezwolono na ograniczone używanie magii, ale czas ten również nie trwał zbyt długo. Ostatni z tych okresów rozpoczął się mniej więcej 200 lat temu i trwa do chwili obecnej. Ograniczoną wolność uprawiania magii innej niż kapłańska wymusiła ostatnia Inwazja Chaosu, a edykt

zezwalający na jej studiowanie wydał sam Magnus Pobożny.

Magowie w czasach prześladowań

Pomimo tego, że czarodzieje byli zazwyczaj prześladowani, ścigani i karani, przez cały okres trwania Imperium praktycy Sztuk Tajemnych nie wyginęli. Przetrwali kilka tajemnych stowarzyszeń magów, przeżyli czarodzieje, których wiedza przekazywana była z pokolenia na pokolenie. Duże znaczenie w zachowaniu resztek wiedzy magicznej znanej ludziom z czasów Sigmara odegrali, paradoksalnie, hierarchowie i kapłani rozmaitych religii, którzy w pojemnych bibliotekach swych świątyń przechowywali starożytne magiczne księgi, traktaty naukowe o magii, przedmioty magiczne.

Opinia publiczna postrzegała w tych czasach magów jako wyznawców zła i czcicieli demonów. Oczywiście poglądy takie były podsypane przez kapłanów. Osoba złapana na uprawianiu magii, a czasami nawet jedynie o to oskarżona, nie mogła liczyć na łaskę. Najczęściej poddawano ją torturom, mającym na celu wydanie ewentualnych współników, a następnie skazywano na śmierć w płomieniach stosu.

Nie wszędzie jednak magowie stawali celem prześladowań. W rejonach dzikich, odludnych, niebezpiecznych czy też takich, w których działalność kultów religijnych nie była specjalnie silna, czarodzieje mogli uprawiać swą sztukę dość otwarcie.

Dużą rolę w przechowaniu wiedzy magicznej odegrali również przedstawiciele arystokracji, którzy, rywalizując pomiędzy sobą, uciekali się do wszelkiej możliwej pomocy, korzystając czasami z usług różnego rodzaju czarodziejów.

Sytuacja obecna

W dzisiejszych czasach badanie magii jest dozwolone, choć sytuacja nie wygląda tak różowo, jak się niektórym może wydawać. Wciąż istnieją bardzo silne animozje pomiędzy czarodziejami a przedstawicielami hierarchii kościelnych. Badania magii są ściśle kontrolowane przez Gildie Magiczne, które początkowo były ośrodkami mającymi na celu wymianę doświadczeń pomiędzy magami, ale wkrótce przerodziły się w biurokratyczne instytucje, w których olbrzymią rolę odgrywają układy polityczne i znajomości. Nie wolno bowiem zapominać, że przeciętny mag jest człowiekiem o niebo lepiej wykształconym, inteligentnym i zorientowanym w świecie, w działalności państwa i jego polityce, niż jakkolwiek bumistrz, urzędnik, nie mówiąc już nawet o przeciętnym mieszkańcu miasta czy wsi.

Choć czarodzieje są obecnie akceptowani i nie są prześladowani, wciąż otacza ich aura podejrzeń. Znakomita większość ludzi uważa nawet, że rzucanie zaklęć to

czyn aspołeczny. Czarowanie, dokonywane na oczach osób postronnych, może się skończyć nawet złinczowaniem magika (Mistrzowie Gry powinni pamiętać o tym fakcie). Rzecz jasna, takie nastawienie do osób parających się magią wynika ze stuleci nagromadzonych przesądów, przeinaczonych opowieści i propagandy organizacji religijnych. Olbrzymie znaczenie ma też słuszne postrzeżenie magii jako dziedziny wiedzy blisko związanej z Chaosem. Dlatego też wielu czarodziejów bardzo niechętnie używa tego słowa mówiąc o swym zajęciu. Wiedzą oczywiście, że swój potencjał magiczny czerpią z energii chaotycznej Próżni, ale dbają, by tego rodzaju informacje nie wpadły w ręce osób postronnych. Nawet w czasie rozmów w swoim gronie, opisując chaotyczną energię magii, czarodzieje używają pojęcia typu eter (którego materialną formą jest spaczeń).

Przeciętni mieszkańcy Starego Świata traktują czarodziejów z mieszaniną strachu, podziwu i niechęci. Nikt otwarcie nie obrazi takiej osoby (w końcu nigdy nie wiadomo, czym może się ona odplacić), ale z pewnością nie są one najmiej widzianymi gośćmi. Nieprzychylnie zachowania częściej zdarzają się w rejonach oddalonych od cywilizacji. Z negatywną reakcją na swą osobę mag najrzadziej zetknie się w miastach, których byt jest uzależniony od magii (jak na przykład Middenheim, którego mury obronne zostały wzniesione w dużym stopniu przy wykorzystaniu czarów).

Nekromancja i demonologia

Obie wyżej wymienione dziedziny sztuki są zakazane w Starym Świecie, choć z różnych powodów. W przypadku nekromancji ma to swoje powody zarówno praktyczne, jak i teologiczno-filozoficzne. Dla ludzi stan „życia po życiu” nie jest i nigdy nie będzie naturalny. Poza tym wszystkie łączące się religie Starego Świata uważają przywoływanie zmarłych za czyn głęboko nieetyczny. Podobnie zresztą traktowane są próby budowy rozmaitych golemów. Uważa się bowiem, że sprawy łączenia Ducha z Ciałem, czy też wykorzystywania jednego z tych elementów istoty rozumnej bez połączenia z drugim, należą wyłącznie do kompetencji istot boskich. Nekromancja stanowi też zagrożenie czysto praktyczne. Jednym z największych niebezpieczeństw, jakie zagrażają wszelkim władcom, jest walka z potężnym nekromantą, który potrafi „ożywić” swe sługi. Doskonały przykład stanowi minikampania „Liczmistrz”, w której stosunkowo mało potężny licz może wyciąć w pień mieszkańców całej górskiej kotliny. W większości państw Starego Świata żyją jednak nekromanci, którzy „są na państwowym chlebie”. W myśl porzekadła głoszącego, że ogień najlepiej zwalczać ogniem, władze państwowe, przy zdecydowanym sprzeciwie

organizacji religijnych, pozwalają na studiowanie tej gałęzi sztuki nie liczącym, kontrolowanym i lojalnym czarodziejom. Rzecz jasna ich działalność jest utrzymywana w tajemnicy. Czarodzieje tego typu niemal zawsze są jednocześnie przedstawicielami jakiejś innej profesji magicznej, dzięki czemu wśród osób postronnych nie wzbudzą niezdrowego zainteresowania. Czasami nazywa się ich „białymi” nekromantami, co ma na celu odróżnienie ich od ściganych adeptów tej dziedziny Sztuki. Warto też zauważyć, że obie grupy starają się fizycznie zniszczyć swych przeciwników, przy czym znacznie bardziej zaciekli są nekromanci „białi” – najczęściej oddani w sprawie fanatycy. Część uczonych przypuszcza, że istnieją tajne stowarzyszenia czarnoksiężników, znana jest nawet nazwa jednego z nich (Trupia Świeca). Nie od rzeczy będzie też przypomnienie, że bardzo poważne badania nad tą dziedziną nauk tajemnych prowadzi kult Morra, który zwalcza wszelkich ożywieńców i nekromantów, uważając ich za „złodziei dusz” należnych ich bogu.

W przypadku demonologii sprawa przedstawia się nieco inaczej. W większości krain świata Warhammera karą za uprawianie demonologii jest śmierć. Magowie parający się tą Sztuką cieszą się jeszcze gorszą sławą niż nekromanci, co ma swoje uwarunkowania historyczne. Powszechnie pamięta się najazdy armii Wojowników Chaosu, po lasach kryją się jeszcze niedobitki ostatniej Inwazji, a w miastach sieć tajemnych kultów planuje obalenie państw i powszechną rzeź mieszkańców Starego Świata. Dla celów jurysdykcyjnych władze państwowe i kościelne nie czynią rozróżnienia pomiędzy demonami. W ich opinii każdy demon to zło, nawet pomimo tego, że część z tych bytów jest w myśl ludzkich pojęć „neutralna” lub nawet „dobra”. Wynika to po prostu z faktu, że podział na bogów praworządnych i chaotycznych jest sztuczny, został stworzony przez ludzi. Tak naprawdę zarówno Arianka, jak i Solkan czy Alluminas są bogami Chaosu. Reprezentują jednak inne nastawienie do świata, nie są też tak znani jak ich „zli” towarzysze. Większość z magicznych kolegiów i organizacji czarodziejskich dopuszcza jednak ograniczone studiowanie demonologii, wychodząc ze słusznego założenia, że do walki z tego rodzaju przeciwnikiem konieczna jest wiedza odpowiedniego rodzaju. Należy jedynie dodać, że tę „dozwołaną” demonologię praktykuje się w jeszcze większej tajemnicy niż nekromancję. Magowie przyzywający demony w celach naukowych, zazwyczaj nie robią tego dla zaspokojenia swoich własnych ambicji, tylko pracują na zlecenie konkretnych instytucji czy władców. Oczywiście, do tego rodzaju magów stosują się wszystkie uwagi, jakie podałem wyżej omawiając nekromantów.

Maciej Nowak

ZRÓB TO SAM

Złote promienie słońca z trudem przebijają się przez gąszcz liściastych gałęzi, pieszcząc swym ciepłem zieloną murawę leśnej ścieżki. Gdzieś wysoko, nad drzewami, szebiocą ptaki. Dzieciół stuka dziobem w korę, usiłując wygrzebać smakowite korniki.

Nagle w odgłosy budzącego się życia wdziiera się obcy dźwięk. Stukot podkutych butów zwiastuje nadejście malej, dziarsko maszerującej grupki ludzi. Ich ponure twarze, zniszczona odzież i obciążająca biodra broń świadczą o tym, iż nie przybyli do tego lasu po to, by podziwiać uroki natury. Jednym z nich jesteś Ty: młody śmiałek wędrujący po świecie w poszukiwaniu złota i sławy. Wierzysz głęboko, iż już za najbliższym zakrętem ścieżki czekać może na Ciebie wielka i fascynująca PRZYGODA.

Ostatnio coraz większą popularnością cieszą się w Polsce imprezy zwane „RPG na żywo”, będące próbą przeniesienia gier fabularnych z planszy i wyobraźni graczy do świata rzeczywistego. Baśniowa, zmysłowa kraina przybiera więc kształt konkretnego terenu. Gracze, poprzebierani w kostiumy rodem ze średniowiecza, już nie tylko na kartce papieru wcielają się w postacie awanturków. Chyba dla każdego gracza zabawa taka jest niezwykle fascynująca: nie ma się więc co dziwić, iż jak grzyby po deszczu pojawiają się coraz to nowe konwenty organizujące „RPG na żywo” (popularnie zwane terenówkami): ORKON, Lato z RPG, a nawet zeszlortyczny POLCON świadczą o stale rosnącym zainteresowaniu Live Action Role-Playing, a także wzrastającym zapotrzebowaniu na tego typu imprezy. Niestety, wyjazd na wymienione wyżej konwenty pochłania sporo gotówki, a – co gorsza – liczba uczestników zabawy jest często limitowana. Dlatego też wielu entuzjastów terenówek zostaje odprawionych z kwitkiem. Rozwiązanie jest proste – RPG na żywo należy zorganizować samemu.

Konwenty takie jak ORKON to imprezy o zasięgu ogólnopolskim, zatem siłą rzeczy muszą być organizowane z odpowiednim rozmachem. Imprezy mniejsze, dla dwudziestu, trzydziestu osób, mogą przyjąć bardziej kameralny charakter. Wystarczy odrobina fantazji, kilka dobrych pomysłów oraz pomoc przyjaciół. Artykułem tym chciałbym pomóc ewentualnym przyszłym organizatorom terenówek, udzielić im kilku rad dotyczących rozwiązywania najważniejszych problemów (pominąwszy rzecz jasna sprawy tak przyziemne, jak np. kwaterunek i aprowizacja). Mam nadzieję, iż wskazówki te, jeśli nawet bezpośrednio nie pomogą, to przynajmniej pokażą drogę, którą należy kroczyć podczas tworzenia gier fabular-

nych na żywo. Pierwszym zaś ze wspomnianych wyżej problemów jest:

FABUŁA

Fabuła gry to sprawa niezwykle ważna, jeśli wręcz nie podstawowa. Stanowi szkielet, na którym opierać się będzie cała konstrukcja przyszłej zabawy, nie wyłączając takich elementów jak nastrój czy czas trwania.

Należy pamiętać, że terenówka to przede wszystkim swoista mutacja „normalnego” RPG, dlatego też musi bazować na ściśle określonym planie wydarzeń, czyli po prostu scenariuszu. Nie sposób przecież jedynie wypuścić graczy na pole i pozostawić ich samym sobie. Niewątpliwie sam fakt odgrywania innej osoby daje początkowo niemało radości, jednak prędzej czy później bieganina taka znudzi się każdemu. Prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, gdy, tak jak w zwyczajnym RPG, śmiałkowie otrzymują do wykonania pewne zadanie. A podczas jego wypełniania napotykać rozmaite przeszkody stawiane przez twórców scenariusza: rozwiązują zagadki, unikają pułapek, walczą z potworami. I jeszcze kilka uwag:

Po pierwsze: scenariusz terenówki nie może być za długi i zbyt skomplikowany, należy bowiem pamiętać, że uczestnicy gry ograniczeni są limitem czasu wynoszącym najwyżej kilka dni, w przeciwieństwie do normalnych przygód, które trwają czasem nawet przez parę miesięcy. To, co w trakcie zwyczajnej rozgrywki stanowi zaledwie drobny epizod, w warunkach RPG na żywo stać się może tematem świetnej, ekscytującej zabawy. Ponadto, warto wiedzieć, iż podobnie jak w tradycyjnym role playing, zbyt skomplikowanie fabuły prowadzi do zwyczajaj do rozdzielenia śmiałków, nie potrafiących rozróżnić kolejnych, stawianych przed nimi zagadek.

Obmyślając przygodę, szczególną wagę należy przywiązać do jej nastroju. Chodzi tu przede wszystkim o to, by gracze poczuli się jak prawdziwi awanturcy, doświadczili wszystkiego (no, prawie wszystkiego), czego doświadczycy mogliby autentyczni śmiałkowie. Biwak przy ognisku, wędrowka przez bezdroża, elementy miejscowego folkloru – wszystko to tworzy niepowtarzalny klimat, stanowi główną treść i atrakcję gier fabularnych na żywo. Dodatkowo fabuła powinna być tak skonstruowana, by uczestnikom gry dostarczyć silnych bodźców emocjonalnych, takich jak gniew, ciekawość lub strach. Nie chodzi mi tu bynajmniej o ich rozłoszczenie bądź, co gorsza, sterroryzowanie, ale o wywołanie na przykład dreszczyku grozy towarzyszącego nocnej penetracji „nawiedzonego” domu.

Terenówki nie dają swym uczestnikom możliwości odbywania dalekich wędrówek. Nie pozwalają również na prowadzenie prawdziwych walk na śmierć i życie, dlatego sprawą pierwszorzędą staje się to, co gracze czują podczas zabawy. Jedynie wtedy, gdy przez cały czas są utrzymywani w napięciu i niepewności, kiedy nie wiedzą, co spotka ich za najbliższym zakrętem lub w kolejnej komnacie mrocznych piwnic, mogą zapomnieć o tym, iż w rzeczywistości rzadko kiedy wyciągają z po-chew miecze.

MIĘSCIE

Drugi ważny element RPG na żywo to teren, na którym toczy się akcja zabawy. Stanowi on główny, najlepiej widoczny element za-inscenizowanej, baśniowej krainy, dlatego też powinien zostać wybrany z niezwykłą starannością, aby nic nie przeszkadzało uczestnikom zabawy w obcowaniu z inną, fantastyczną rzeczywistością. Jak to osiągnąć?

Przed wszystkim musi to być miejsce oddalone od „cywilizacji”, tak by nastroju rozgrywanych w nim przygód nie popsuł widok drutów wysokiego napięcia bądź huk przejeżdżających samochodów (nie wspominając już o szokowanych tubylcach). Odradzałbym jednak organizowanie terenówki na kompletnym odludziu, ponieważ w razie np. wypadku przysporzyć to może naprawdę wielu kłopotów. W przypadku mniejszych imprez odpowiedniejsza wydaje mi się podmiejska działka, która jako posesja prywatna daje nieskrępowaną swobodę działań, a także pozwala uniknąć spotkań z nadprogramowymi bohaterami niezależnymi w postaci miejscowych pijacków.

Świetny teren do rozgrywania RPG na żywo stanowi las. Bór pelen rozmaitych ścieżek to coś w rodzaju labiryntu pod otwartym niebem. Ponadto w światach fantazy przyroda jest przecież nieskałana i dzika. Gdzież lepiej można doświadczyć jej piękna, niż w lesie?

W niektórych scenariuszach ważną rolę pełnią rozmaite budynki odwiedzane w trakcie przygody przez drużynę. Gdy tylko istnieje taka możliwość, warto je wykorzystać, ponieważ bardzo ubarwiają one baśniową rzeczywistość gry. Z własnego doświadczenia wiem, że do tego celu najlepsze są nie wykończone domostwa (znakomite w roli nawiedzonych dworów i warownych zamków), autentyczne ruiny zabytkowych fortec bądź też zwyczajne, drewniane budki (wyśmienite karczmy!). Niezłe efekty daje wykorzystanie namiotów.

Jako że gra terenowa ma zazwyczaj ściśle określony limit czasu, jej obszar nie powinien

być zbyt rozległy, by śmiałkowie nie musieli zbyt długo wędrować z miejsca na miejsce i by się nie pogubili. Nie należy zapominać, iż mniejszy teren łatwiej jest im dokładnie zbadać, zaś organizatorzy mają mniej kłopotów z rozmieszczeniem BN'ów i rozmaitych rekwizytów. Dlatego sądzę, że optymalnym obszarem rozgrywki powinien być kwadrat o boku długości trzech kilometrów (w przypadku małych, prywatnych imprez radziłbym jednak zmniejszyć ową długość do jednego kilometra).

Trzeba pamiętać, iż przed rozpoczęciem zabawy jej obszar powinien zostać dokładnie zbędany. Ważne jest, by żaden z elementów terenu nie stanowił zagrożenia dla graczy. Przygoda wśród np. bagien może być zapewne bardzo ekscytująca, współczuję jednak ewentualnemu topielcowi. Z tych samych względów raczej nie należy urządzać terenówek w nie zabezpieczonych ruinach, na stromych skałach lub w podobnych, niebezpiecznych miejscach. Pamiętajcie: RPG na żywo to świat fantasy, w którym nie ma jednak możliwości stworzenia nowej postaci!

CZAS

Kolejnym problemem związanym z organizacją gier terenowych jest czas, rozumiany zarówno jako długość samej rozgrywki, jak i pora dnia lub roku, w której ma ona miejsce. Pora dnia bądź roku stanowi ważny składnik nastroju gry, dlatego też treść przygody trzeba do nich starannie dopasować. Choć długość gry można określić dowolnie, należy jednak uwzględnić fakt, iż uczestnicy muszą prowadzić swe prawdziwe, współczesne życie – nie powinna przekraczać kilku dni (ostatecznie jednego tygodnia). W przypadku małych imprez optymalna wydaje się jedna doba.

Ważną rolę w przygodzie pełnią warunki klimatyczne, których pogorszenie może skutecznie odebrać radość z zabawy (sam na ORKONIE maszerowałem kilka godzin w ulewnym deszczu i doprawdy nikomu tego nie życzę).

ZASADY

Teraz czas na rzecz najważniejszą, a mianowicie zasady rządzące grą, określające sposób, w jaki realia wymyślonego świata przeniesione zostają na do świata realnego. Zazwyczaj reguły te odnoszą się do magii i walki, gdyż są to sprawy, które najtrudniej odwzorować. Pierwsza z nich po prostu nie istnieje w naszym świecie, zaś wiernego odgrywania drugiej raczej bym nie polecał.

Problemem są też punkty doświadczenia. W jaki sposób je przyznać, jakie profity powinny dawać swym posiadaczom?

MAGIA

Najważniejsza sprawa to ustalenie sposobu określania skuteczności czaru. Najpopularniejszą metodą jest sprawdzenie poprawności recytacji zaklęcia, którego mag musiał się wcześniej nauczyć. Jeżeli wypowiadając je, popełni jakiś błąd, dany czar może zadziałać nieprawidłowo bądź też nie zadziałać w ogóle. Takie rozwiązanie wiąże się jednak z koniecznością kontrolowania maga przez osobę spoza świata gry, co ma na celu zapobieżenie ewentualnym oszustwom, a także określenie skutków dobrze rzuconego zaklęcia.

By uniknąć ryzyka popełnienia pomyłki, magowie mogą mieć specjalne pergaminy z zapisanymi na nich formułami czarów. Głośne przeczytanie treści takiego zwoju automatycznie uruchamiałoby zawartą w nim moc, powodując przy tym zniszczenie samego pergaminu.

Inną metodą odegrania skutków użycia magii może być, na przykład, rzucanie gumowymi piłeczkami w osobę będącą celem działania zaklęcia.

Najmniej wyszukany sposób urealnienia magii to określanie jej skuteczności poprzez zwyczajny rzut kośćmi, którego wynik byłby porównywany z wysokością ustalonych wcześniej umiejętności magicznych śmiałka. Rzuty takie wykonywałyby towarzyszący graczom sędzia, co wiąże się, niestety, z dużą szkodą dla realizmu zabawy.

WALKA

Najprostszym sposobem rozwiązania problemu walki jest zastąpienie orężnych starć zrywaniem przyczepionych do odzieży przeciwnika oznaczeń, reprezentujących jego punkty



żywności. Można także wręczyć graczom kawałki kredy, której ślady byłyby równoznaczne z zadanymi ranami.

Pomysły te, mimo swej niewątpliwej prostoty, mają jedną zasadniczą wadę – niezwykle szkodzą realizmowi gry. Bo jakże wyglądałaby zbroja rycerza usiłującego zerwać przeciwnikowi „pasek życia”? Co gorsza, zbroja ta nie daje mu żadnej ochrony, albowiem jego lżejszy odzian (i w związku z tym bardziej ruchliwy) adwersarz zdoła przez to szybciej zerwać jego oznaczenia.

Rozwiązaniem tego problemu może być uzbrojenie graczy w bezpieczne oręża wykonane z drewna lub styropianu. Starcia wyglądałyby wtedy prawie tak samo jak w rzeczywistości. Każdy ze śmiałków, w zależności od posiadanego opancerzenia, otrzymałby określony limit obrażeń, które mógłby znieść bez szwanku. Po przekroczeniu tego limitu śmiełek padałby na ziemię i czekał, aż ktoś go uleczy (ewentualnie wskrzesi). Pomysł całkiem niezły, ale... Rozgrywaną w ten sposób walkę ktoś musi kontrolować. Nie polecałbym pozostawiania sprawy w rękach samych graczy, bowiem wkrótce okazałoby się, iż w zabawie uczestniczą sami nieśmiertelni berserkerzy. Co gorsza, w wirze po-

tyczki trudno zorientować się, kto kogo i jak celnie wali po łbie. Pociąga to za sobą konieczność zrezygnowania z walki zbiorowej na rzecz pojedynków obserwowanych przez sędziów.

Najlepszym, moim zdaniem, rozstrzygnięciem tego problemu jest danie graczom przeciwnika, którego pokonać mogą jedynie bronią niekonwencjonalną, która jednocześnie nie zagrażałaby osobie mającej zebrać cięgi (np. wampira można unicestwić polewając go święconą wodą). Uczestnicy zabawy noszą więc bez przeszkód swój oręż, a jednocześnie nie mają okazji go użyć. Metoda ta nie sprawdza się jednak w przypadku istnienia kilku rywalizujących ze sobą drużyn. Wówczas lepiej jest odwołać się do przedstawionych wyżej, bezpieczniejszych metod.

DOŚWIADCZENIE

Jest to problem w zasadzie mało istotny, aczkolwiek w sytuacji, gdy ci sami bohaterowie uczestniczą w kilku grach, może się stać dość kłopotliwy. Najlepszym, a właściwie jedynym sposobem rozwiązania tej kwestii jest, moim zdaniem, podwyższanie wraz z każdą kolejną rozgrywką żywotności biorących w niej udział śmiałków, a także zwiększenie ich liczbowo określonych cech (jeżeli takowe istnieją).

SĘDZIA

Jak już wcześniej wspominałem, w trakcie rozgrywki mogą się pojawić rozmaite kwestie sporne. Może je rozstrzygnąć jedynie niezależny od drużyny arbiter, będący kimś w rodzaju terenowego Mistrza Gry. Powinien on tłumaczyć wszystkie niejasności związane z interpretacją zasad, a także informować uczestników zabawy o wszelkich sprawach niemożliwych do odwzorowania w rzeczywistości (np. o tym, iż wdepnęli właśnie w magiczną pułapkę). By nie psuć nastroju swym współczesnym wyglądem i obecnością, osoba taka winna być w jakiś sposób związana z fabułą przygody. Dla przykładu może ona odgrywać przewodnika przydzielonego drużynie przez lokalnego władcy lub też reprezentować towarzyszące jej siły nadnaturalne (coś w rodzaju ducha opiekuńczego).

KOSTIUMY

Na koniec pozostawiłem prawdziwy smaczek, a jednocześnie największy kłopot związany z grami terenowymi, czyli sprawę kostiumów. Jakże bowiem można mówić o przeniesieniu się w świat baśni, jeżeli wszyscy dookoła odziani są we współczesne stroje? To głównie dzięki odpowiedniemu ubraniu gracz może poczuć się kimś zupełnie innym, odkryć w sobie prawdziwego poszukiwacza przygód. Wiele sędzi, iż sprawienie sobie takiego odzienia wymaga nieprzeciętnych umiejętności krawieckich lub sporej gotówki. Należy jednak pamiętać, że wszystko (nawet igła z nitką) „jest dla ludzi” – wystarczy poszperać po zakamarkach szafy, wykonać kilka ściegów, aby stworzyć strój nie gorszy od dzieła krawca.

A więc – w plener!

Życzę udanej zabawy i wielu niezapomnianych wrażeń.

(Podziękowania dla Kiro, Lukasa i Kaczora, bez których artykuł ten nigdy by nie powstał).

Paulina Braiter

Cthulhu fhtagn...

Czasem zdarza się, że światy stworzone przez pisarza zaczynają żyć własnym życiem. Wykreowany przez H. P. Lovecrafta wszechświat niezliczonych wymiarów, wszechpotężnych bóstw i tajemniczych ras nie tylko przeżył swego stwórcę, ale rozwija się i miewa całkiem dobrze.

Autor tak zwanego cyklu *Cthulhu* urodził się w starym, amerykańskim mieście Providence 20 sierpnia 1890 roku. Jego rodzina zaliczała się do prawdziwej amerykańskiej arystokracji, zapewne nieco zdegenerowanej – ojciec ostatnie pięć lat życia spędził z zakładzie dla obłąkanych, matka i dziadek także nie cieszyli się najlepszym zdrowiem. Sam Lovecraft kształcił się w domu, tam też rozwijał swe różnorodne hobby. Zajmował się astronomią, chemią, architekturą, historią, literaturą... Od wczesnego dzieciństwa wydawał też liczne gazetki oraz pisywał listy do poważnej prasy lokalnej. Nie była to jednak dla niego praca zarobkowa i nawet kiedy zaczął publikować własne opowiadania, nie mógł utrzymać się z pisania. Głównie dorabiał tak zwanymi „przeróbkami” tekstów innych autorów – w rzeczywistości najczęściej zastępował je własnymi pracami. Oszczędzał na wszystkim, zwłaszcza zaś na jedzeniu – w listach chwalił się przyjaciółom, że kupuje tylko nadtopioną czekoladę i pokruszone

herbatniki, bowiem sprzedawano je po bardzo zaniżonych cenach. Taki tryb życia – nieregularne godziny pracy, złe żywienie, dziedzicznie słabe zdrowie – sprawił, że kiedy w końcu zajęli się nim lekarze, nic nie mogli już zrobić. Praktycznie nie znany szerzej publiczności, zmarł w 1937 roku.

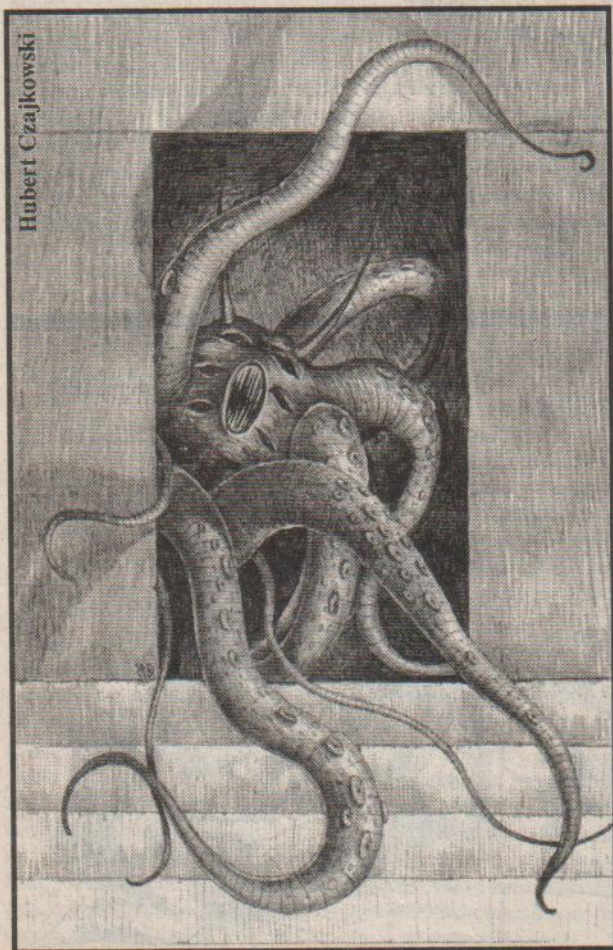
H. P. Lovecraft od wczesnego dzieciństwa interesował się mitologią klasyczną. Późniejsza fascynacja twórczością lorda Dunsany'ego zaowocowała pierwszymi próbami opracowania własnego systemu mitów, związanego z tak zwaną Krainą Snów. Kraina owa, bliższa zresztą fantazy niż grozie, to miejsce akcji całej serii opowiadań Lovecrafta. Kiedy następnie pisarz zwrócił się w stronę czystego horroru, zabrał ze sobą wymyślone wcześniej bóstwa. Tak powstał trzon cyklu *Cthulhu*.

Wkrótce kreowanie bogów i przeróżnych ksiąg wiedzy tajemnej stało się w kręgu przyjaciół Lovecrafta popularną zabawą towarzyską. Często zdarzało się, iż HPL umieszczał w swych utworach bóstwa wymyślone przez kolegów, oni zaś zapożyczali je od niego. Dzięki temu owa specyficzna „mitologia” nieustannie się rozwijała i wzbogacała. Miało to jednak także swoje wady – choćby liczne, tak irytujące drobiazgowych czytelników, niekonsekwencje, zarówno w chronologii, jak i w opisach poszczególnych istot czy ras. Późniejsza twórczość przyjaciół i korespondentów Lovecrafta, zwanych Ligą Lovecraftowską – do grupy tej zaliczali się m.in. August Derleth, Robert Bloch, Fritz Leiber, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith – jeszcze zamąciła sytuację.

Sam Lovecraft jedynie bawił się swą „mitologią”. Na przykład w listach żartobliwie narzekał na kłopoty, jakich nastęrcza hodowanie w domu Yog-Sothotha: to wyjątkowo uciążliwe stworzenie, bowiem nie da się go nigdzie zamknąć – zawsze się wyrwie. Natomiast jego przyjaciel i pośmiertny wydawca, August Derleth, postarał się usystematyzować tę mitologię. Przy okazji dokonał niestety (nie wiadomo, świadomie czy nie) jej całkowitego przeinaczenia. W Lovecraftowskim systemie nie ma bowiem miejsca na coś tak prozaicznego, jak Dobro i Zło. To czysto ludzkie pojęcia – wszystkie bóstwa, tak Starsi Bogowie, jak i Bogowie Zewnętrzni, są wobec rasy ludzkiej całkowicie obojętne. Nie znaczy to oczywiście, że nie mogą jej zniszczyć – przeciwnie, zrobiłyby to bez wahania, jak człowiek rozdeptujący mrówkę. Tymczasem w wersji Derletha i późniejszych naśladowców Lovecrafta Starsi Bogowie stanęli po stronie Dobra, zaś Yog-Sothoth, Azathoth i cała reszta przyjęły na siebie rolę kolektywnego Szatana. W tej właśnie wersji Mit występuje najczęściej.

Krótki przegląd Lovecraftowskich istot nadprzyrodzonych wypada rozpocząć od Nodensa, Władcy Otchłani, najpotężniejszego ze Starych Bogów. Jest on zresztą jedynym znanym z imienia członkiem tej tajemniczej grupy. Drugi krąg bogów ma dwóch przywódców: Yog-Sothotha (Wszechrzecz w Jedności i Jedność we Wszechrzeczy), strażnika bram między wymiarami, i Azathotha, ślepego, zidiociałego boga, spoczywającego w jądrze Ostatecznego Chaosu. Sługami tego drugiego są Bogowie Zewnętrzni, bezmyślni i bezkształtni tancerze, zamieszkujący szczyt góry Hatheg-Kla. Im z kolei podlega Nyarlathotep, „Pełzający chaos”, wysłannik Wtórych Bóstw, pośredniczący pomiędzy światem bogów i ludzi. Pojawiał się wśród nich w postaci Czarnego Człowieka (czarnego nie w sensie rasy, lecz dosłownym).

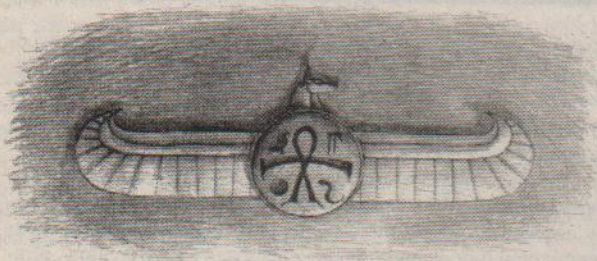
Obu władcom służyli Shub-Niggurath, Koza o Tysiącu Młodych, Hastur, Głos Dawnych Bóstw, oraz Tsathoggua. Necronomicon



Hubert Czajkowski

wspomina także o istnieniu UMR AT-TAWLa, Tego, Który Przedłuża Życie. Miał on być ponoć najstarszym z bogów.

Znacznie niżej w hierarchii lokują się rasy wyznawców bóstw. Pierwszą z nich są Starsze Istoty, które przybyły na Ziemię z gwiazd 500 milionów lat temu i zamieszkały na Płaskowyżu Leng na Antarktydzie. Ich dziełem były bezrozumne stwory, zwane shoggotami. Potem pojawił się pomiot Cthulhu, budowniczości miasta R'lyeh, i ich najwyższy kapłan, Wielki Cthulhu we własnej osobie. Najprawdopodobniej potomkami tej właśnie rasy byli Dagon i Pth'thya-l'yi, Istoty z Głębin. Przed zatonięciem R'lyeh Starsze Istoty i pomiot Cthulhu toczyły ze sobą zacięte wojny, póki w końcu nie podzieliły między siebie całej planety,



Znacznie później z planety Yuggoth, krążącej na krawędzi Układu Słonecznego, zawędrowały na Ziemię Obce Istoty, zwane także Szepczącymi. Ostatnimi przybyszami była Wielka Rasa, osiadła w Australii 150 tysięcy lat temu. Stwory te umiały dokonywać wymiany umysłów z innymi istotami. Nie przeszkadzały im w tym czas ani przestrzeń.

Ludzkość dysponuje jedynie okruciami wiedzy na temat wszystkich tych pradawnych bóstw i istot, rozproszonymi w legendach, podaniach i księgach różnych narodów. Najważniejszym źródłem był jednak, jest i będzie, Necronomicon, czyli Przewodnik po Krainach Umarłych, pióra szalonego arabskiego poety Abdula Alhazreda. Do czasów współczesnych ocalało jedynie kilka egzemplarzy tej książki; bohaterowie Lovecrafta posługują się zazwyczaj hiszpańską edycją tekstu tacińskiego, przechowywaną w bibliotece Uniwersytetu Miskatonic w Arkham, stan Massachusetts.

Współczesny czytelnik ma do dyspozycji co najmniej trzy wersje Necronomiconu – jedna to zbiór fragmentów, cytowanych przez samego Lovecrafta, druga – domniemany przekład zaszyfrowanego rękopisu Johna Dee (sam rękopis rzeczywiście istnieje, czy jednak zawiera istotnie tak rewolucyjne treści?),

trzecia zaś – grimoire powstały w wyniku połączenia mitów Lovecraftowskich z mitologią sumeryjską (tu np. Cthulhu przekształca się w Kutulu, Shub-Niggurath w Ishnigarrab etc.). Próbowano też pożenić Lovecrafta z okultyzmem czy satanizmem: w Rytualech Satanistycznych Antona Szandora La Vey pojawia się cały poświęcony mu rozdział. Zdziwiłoby to zapewne autora, który – wbrew często powtarzanym teoriom – daleki był od wierzenia w swe bóstwa, wznoszenia im ołtarzy i składania ofiar. Lovecrafta z powodzeniem zastąpili w tym jego naśladowcy.

Bibliografia tekstów źródłowych

Abdul Alhazred – Necronomicon (Al Azif)
Ludwig Prinn – De Vermis Mysteriis
Rękopisy Pnakotyckie
Księga Dzyan
Tekst z R'lyeh
Pieśni Dhol
Tajemny Siedmioksiąg Hsana
Księga Ebona (Liber Ivonis)
von Juntz – Unaussprechlichen Kulten
François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette – Cultes des Goules
Objawienia Glaaki
Cthaat Aquadingen
Fragmenty G'harnejskie
Tabliczki Zanthu
Święte Teksty Ponape

Od redakcji:

Przedstawiony powyżej tekst jest krótkim opisem tzw. mitologii Cthulhu, opartej wyłącznie na tekstach literackich. Zapaleni miłośnicy gry Zew Cthulhu zauważą zapewne, że część z podanych tu informacji w grze wygląda trochę inaczej (sprawa Bogów Zewnętrznych). Gra jest jednak grą, a życie życiem. Mamy nadzieję, że osoby, które nie wiedziały zbyt wiele o stworzonym przez HPL „świecie”, zachęczone tekstem przeczytają jego opowiadania i sięgną po polską edycję gry fabularnej, opartej na twórczości „samotnika z Providence”. I jeszcze uwaga końcowa. Rękopis Johna Dee rzeczywiście istnieje, nosi nazwę Manuskryptu Voynicha, nikt jednak nie podejrzewa, iż jest Necronomiconem – księgą, która zrodziła się w wyobraźni autora „Horroru w Dunwich”.

KĄCIK IMIENIA KURZYMISIA



Rysował: Maciek Michalski



Artur Marciniak

Zakon Sfinksa

W okresie międzywojennego dwudziestolecia, na całym świecie ogromnym zainteresowaniem cieszyły się wszelakiego rodzaju nauki tajemne, tryumfy święcił okultyzm, zakładano nowe i odtwarzano stare religie. Większość osób, które uwikłane były w taką działalność, traktowała ją z lekkim przymrużeniem oka. Była to dla nich jedynie forma rozrywki, być może rodzaj odreagowania i ucieczki od okropności wojny i niepewności trudnych, powojennych lat. Znalazły się jednak i takie osoby, które pod płaszczykiem towarzyskich spotkań, uczestniczenia w ceremoniach nowych religii czy „wywoływania duchów” kultywowały obrzędy datujące się jeszcze sprzed narodzin ludzkości. Obrzędy ku czci Wielkiego Cthulhu, Nyarlathotepa czy Azathotha.

W niektórych państwach organizacje takie działały oficjalnie i legalnie, tak jak przykładowo Ezoteryczny Porządek Dagona w Stanach Zjednoczonych, czy też Argentum Astrum, czyli Srebrna Gwiazda założona przez Aleistera Crowley'a w Wielkiej Brytanii. W innych, czy to ze względu na rodzaj obrzędów, czy też z uwagi na prawo zabraniające tego typu aktywności, działania kultów były skrywane przed oczami osób postronnych, tak jak miało to miejsce w przypadku tajemniczego kultu Wielkiego Cthulhu.

Jednym z takich kultów był Zakon Sfinksa działający na terenie Polski. Został on założony przez Igora Błaszczyka, emigranta z Rosji. Skupił wokół siebie ludzi zafascynowanych historią starożytnego Egiptu, co po odkryciu w 1922 roku grobowca Tutenchamona nie było specjalnie trudne. Oficjalnie organizacja kultywowała staroegipską religię bogini Izis. Większość członków sekty nie miała jednak pojęcia, że pod pozorem niewinnego kultu starożytnego bóstwa kryło się coś diametralnie innego.

Błaszczyk rzeczywiście wyemigrował z Rosji. Początkowo policja przypuszczała nawet, że jest agentem sowieckiej CzeKa. Przez pierwszych kilka miesięcy pobytu w Polsce znajdował się pod ścisłą obserwacją, która nie przyniosła jednak żadnych wyników. Z powodu braku dowodów przestępstwa, Rosjanina przestano inwigilować. Wkrótce potem założył Zakon Sfinksa, którego, jak się później okazało, prawdziwym celem działalności był kult Nyarlathotepa w aspekcie Czarnego Faraona. Rzeczywistą działalność sekty znało jedynie kilka najwyższych w nim postawionych osób.

W ciągu niespełna trzech lat działalności (1924-1927) sekta zdołała nawiązać kontakt z podobnymi do niej kultami: hollywoodzkim oddziałem Sekty Gwiezdnej Mądrości i Bractwem Czarnego Faraona z Egiptu.

Siedziba kultu mieściła się w Warszawie, gdzie na terenie zakupionej przez sektę posesji wzniesiono duży budynek. Wybudowano go pośrodku zaniedbanego parku, osłaniającego świątynię przed ciekawskimi. Uważny obserwator mógł jednak dostrzec spoza ogrodzenia fragmenty domu, w którego konstrukcji dało się zauważyć wpływy sztuki egipskiej.

Spotkania członków sekty – wyznawców Izis – odbywały się dość nieregularnie, za to tajne rytuały ku czci Nyarlathotepa miały miejsce w miesięcznych odstępach. Oczywiście uczestniczyła w nich jedynie garstka wtajemniczonych wybrańców.

Być może działalność sekty pozostałaby nie zauważona, gdyby nie pewien mało korzystny dla Błaszczyka wypadek. W niektórych rytuałach odprawianych przez kultystów konieczne było złożenie ofiary z człowieka. Kilkanaście kolejnych morderstw udało się utrzymać w tajemnicy. Jednak ostatnia, niedoszła ofiara sekty, zdołała uwolnić się z piwnicy, w której ją przetrzymywano i zawiadomiła policję. Funkcjonariusze wyruszyli bezwzględnie, mając nadzieję schwytać zaskoczonych morderców. Niestety, kultysty odkryli ucieczkę swego więźnia i zniknęli, pozostawiając ożywione zakłębieniem ciała swych wcześniejszych ofiar. W czasie walki, jaka wywiązała się pomiędzy zombimi i policjantami, zabitych zostało 4 funkcjonariuszy, a 3 kolejnych odniosło poważne rany. Oczywiście władze zatuszowały całą sprawę, ale poszukiwania Błaszczyka trwały aż do wybuchu wojny.

Typowy, wtajemniczony członek Zakonu Sfinksa

Siła 12 Kondycja 14 Budowa Ciała 11 Zręczność 10

Wygląd 8 Poczytalność 0 Inteligencja 11 Moc 10

Wykształcenie 8

Wytrzymałość 13

Broń: pistolet PO8 Luger (traktować jak pistolet 9 mm Automatic z podręcznika głównego) 45%, obrażenia 1k10, nóż 25%, obrażenia 1k4+2.

Ważniejsze umiejętności: Mity Cthulhu 20%, Ukrywanie się 50%, Okultyzm 35%, Historia 35%, Skradanie się 50%, Spostrzegawczość 45%.
Czary: 1k2 czarów związanych z Nyarlathotepem.

Uwaga: Błaszczyk zna 1k5 czarów, w tym czar Stworzenie Zombiego. Jego znajomość Mitów Cthulhu wynosi 35%, wszystkie wyliczone powyżej umiejętności ma wyższe o 1k10 punktów.

Pomysły na przygody:

1. Przygoda dla pojedynczego gracza

Gracz wcieli się w rolę ostatniego więźnia sekty. Przygoda polega na pomyslniej ucieczce z domu, w którym mieści się siedziba Zakonu Sfinksa i późniejszym zaalarmowaniu policji. Jeżeli graczowi uda się uciec bez większych problemów, Strażnik (Mistrz Gry) może zdecydować, że policja chce, by doprowadził ich na miejsce, co oczywiście wiąże się z wzięciem udziału w walce z zombiem.

2. Przygoda dla całej drużyny

Gracze wcielają się w funkcjonariuszy policji, udających się do siedziby Zakonu, gdzie mają aresztować jego członków. Ten wariant rozegrania przygody jest fragmentem pomysłu przedstawionego powyżej. Strażnicy nie powinni mieć problemów z połączeniem obu wariantów, np. poprzez wcześniejsze rozegranie przygody dla jednego bohatera i późniejsze włączenie się do gry pozostałych graczy.

W obu przypadkach przed osobami chcącymi poprowadzić przygodę stoi zadanie opracowania planów siedziby Zakonu. W czasie badania domu, oprócz walki, Strażnik powinien zaproponować graczom jakąś dodatkową atrakcję. Może być to dziennik Błaszczyka, w którym zapisywał szczegóły działalności swego Zakonu, podano w nim również formułę czaru Stworzenie Zombiego (modyfikator czarów x1), Mity Cthulhu +5%.

3. Z jednym graczem kontaktuje się stary znajomy.

Prowadzi on specjalistyczny antykwariat okultystyczny. Ostatnio zgłosił się do niego pewien dziwny i tajemniczy klient, który chce zakupić kilka bardzo szczególnych książek (min. Cultes des Goules i Unausprechlichen Kul-ten). Antykwariusz (który sam może być jednym z członków grupy) jest zaniepokojony i zainteresowany osobą swego klienta. Prosi bohaterów o stwierdzenie tożsamości swego tajemniczego klienta i ewentualne wyjaśnienie powodów, dla których chce on zakupić te rzadkie i okropne księgi. Jak się nietrudno domyślić, tajemniczym klientem jest sam Błaszczyk.

Rozwiązanie tego rodzaju zagadki może być dobrym wstępem do przygody, w której jeden z bohaterów graczy, najbardziej aktywny w czasie śledztwa, staje się ofiarą porwania dokonanej przez Zakon Sfinksa.

We wszystkich przedstawionych tu pomysłach na przygodę niezwykle ważną rolę odgrywa nastrój. Jeżeli Strażnik zdecyduje się prowadzić przygodę, w której jeden z graczy jest więźniem Zakonu, należy zadbać o wcześniejsze przygotowanie odpowiednich opisów pomieszczeń, zastanowić się nad sposobami wywołania w graczach uczucia zagrożenia. Proszę zwrócić uwagę, że tak naprawdę walka z zombimi jest jedynie przerywnikiem, a przygody mają za zadanie zbadać dziwnego domu tajemniczego kultu!

DOOM TROOPER

DOOMTROOPER KRONIKI MUTANTÓW

Wszystko rozpoczęło się w mrocznej otchłani kosmosu. Wyzwoliliśmy się z piekła, które stworzyliśmy sobie na Ziemi, ale za wolność przyszło nam drogo zapłacić. A oto historia naszych przodków, ich heroicznej walki o przetrwanie.

Początku należy szukać w odległej przeszłości, kiedy ludzkość ufała jeszcze swym siłom i możliwościom, opuszczając swą rodzinną Ziemię i ruszając na podbój wszechświata. W tamtych czasach wierzyliśmy w powszechną sprawiedliwość i równość wszystkich ludzi. Niestety, okrutna rzeczywistość obróciła te marzenia w proch.

Powstały potężne megakorporacje, bezlitośnie wykorzystujące wszystkich i wszystko. Pierwszą z nich był Capitol. Gdziekolwiek trafili jego członkowie – na Księżyc, Marsa czy asteroidy – nieśli swe przesłanie. W mieście Luna zbudowali Pierwszą Katedrę, poświęcając ją Kardynałowi Natanielowi, a na jej ścianach zapisano słowa Pierwszej Kroniki.

Później powstała najbardziej zhierarchizowana z korporacji – Bauhaus, do której należeli potomkowie oficerów i arystokratów. Zaczęli oczyszczać wenusjańskie dżungle i postawili fundamenty Heimburga – Domu Nadziei. Zbudowali też Drugą Katedrę, siedzibę Kardynała Totha. I tak oto, na jej ścianach pojawiła się Druga Kronika.

Pierwsze siedziby na Księżycu i czerwonej planecie Mars zbudowali członkowie Capitolu. Na Wenus osiedli budowniczowie Bauhausu. Wybrańcy Mishimy – trzeciej megakorporacji – pojawili się na Merkury, a Konkwistadorzy Imperialu – czwartej – w Pasie Asteroidów. W nowym świecie powstawały nowe imperia, a wraz z nimi nadchodziła nowa nadzieja na lepszą przyszłość. Miasta rozwijały się. Nowe prawa ustanowione przez korporacje były sprawiedliwe, a kierujący nimi ludzie szanowali wolność. W obliczu nieskończoności kosmosu powstało Bractwo, które pokazało ludzkości drogę do raj.

Na Księżycu wyobraźnia pierwszych pionierów stała się rzeczywistością – powstało pierwsze megalopolis. W kilka lat po położeniu kamienia węgielnego powstała największa metropolia wszystkich czasów. Mieszkańcy Księżyca zapomnieli o technologii, która zniszczyła Ziemię. Dumnie rozbudowywali swe miasto i ulepszali je. Były to dni, kiedy metropolia nigdy nie spała, a jej mieszkańcy śmiali się radośnie.

Niestety, im miasto było wspanialsze, tym słabszy stawał się duch ludzi. Jedynie potężne Katedry Bractwa zapewniały ukojenie. Cóż z tego, jeśli członkowie Bractwa nie mówili o przyszłości, a wspominali dawne czasy.

Tymczasem wieżowce zaczęły wypierać niskie zabudowania, jasne ulice okrył mrok, place wypełniły się ludźmi. Chcąc zwiększyć ilość przestrzeni życiowej, budowniczowie zaczęli wykorzystywać podziemia, zagłębiać się pod powierzchnię. To były pierwsze oznaki nadchodzącej Ciemności.

Po raz pierwszy od czasów wyruszenia w kosmos zaczęły się walki o ziemię i władzę.

Zwiadowcy Imperialu brutalnie zdobywali nowe asteroidy, docierali coraz dalej, tam gdzie nikt inny nie ważył się sięgnąć. Kierowani przez światłość Bractwa, poszukiwali rozwiązań tajemnic, które przed ludzkością stawał kosmos. I obudzili coś, co nigdy nie powinno zostać obudzone... Przeciwwstawili się czemuś, czemu nie wolno się przeciwstawiać... Wizję Kardynała Nero zaprowadziły Konkwistadorów Imperialu na dziesiątą planetę. Ciemność uwolniła się i spadła na ludzkość niczym ogniasty deszcz. Tylko dzięki determinacji i poświęceniu wielu ludzi i mocy Sztuki Bractwa, fala Zła została powstrzymana. Ale dokonane przez nią zniszczenia pozostały. Moc spaczenia stworzyła Legion Ciemności – zdegenerowane hordy zmutowanych bestii będących wcieleniem zła, maszerujące w nieopanowanym szale pod przekłętymi sztandarami Apostołów.

Kiedy nadeszły Ciemności, pojawiła się też nowa, mroczna korporacja – Cybertronic. Nikt dotąd nie odkrył, gdzie leżą jej korzenie i jakie tajemnice kryją jej powstanie.

Bractwo zmusiło megakorporacje do stworzenia Kartelu – organizacji, która miała walczyć z Legionem Ciemności. Ale nadzieje związane z Kartelem szybko minęły, wkrótce jego skorumpowani przywódcy zajęli się ochroną opanowanego przez megakorporacje rynku przed indywidualnymi przedsięwzięciami.

W końcu korporacje osiągnęły ostateczne porozumienie. Powstał oddział wojowników zwanych Żołnierzami Zagłady, których wyłącznym zadaniem była walka z Legionem Ciemności. Należeli do niego najlepsi żołnierze ze wszystkich korporacji. Każdy z nas podziwiał tych młodych ludzi, którzy wielokrotnie kosztem własnego życia ratowali niewinnych. Byli najlepszymi żołnierzami, jakich widziała ludzkość. Nawet najpotężniejsi mordercy nie mogli się z nimi równać w otwartej walce.

Lecz wróg, z którym musieli walczyć, nie ustępował im siłą. Pięciu Apostołów Ciemności przewodziło swym mrocznym, krwiożerczym legionom, pragnąc naszej śmierci i zniszczenia. Pierwszym z nich jest Algeroth – Pan Mrocznej Techniki – Apostoł Wojny i zniszczenia. Z wylęgami znajdujących się

w głębi jego cytadel wypelzają niekończące się rzesze spaczonych potworów.

Drugi to Muawijhe – Pan Wizji – wiedza i plugawie ludzkie sny i rozsiewa w umysłach nasiona szaleństwa, wabiąc w swe sieci obłąkanych i słabych psychicznie. Kolejnym jest Demnogonis Plugawiec, który sprowadza na ludzkie światy zarazę, osłabiając naszą obronę i przecierając szlak dla sił Ciemności. Wyznawcy czwartego Apostoła – Semai, Pana Nienawiści – przenikają do naszego społeczeństwa, by korumpować ludzkość od wewnątrz. Prześlizgują się w cieniu, obiecując bogactwo, chwałę i potęgę. Ostatnią jest Ilian – Pani Pustki – która najpełniej korzysta z mocy Mrocznej Harmonii. Walka z siłami Ciemności wciąż trwa. Nadszedł czas, by przezwyciężyć strach i powstać przeciw Złu. Nadszedł czas bohaterów. Żołnierzy Zagłady. *Mutant Chronicles*, czyli *Kroniki Mutantów*, to system rpg wydany w 1993 roku przez firmę Target Games AB. W jego świecie rozgrywa się akcja m.in. gry karcianej *Doomtrooper – Żołnierz Zagłady*, która we wrześniu pojawi się na naszym rynku, gry wojennej *War Zone* oraz kilku gier planszowych.

(jvd & krzaku)



Jacek Komuda

TREDOWACI

czyli sprawcie sobie kołatki

- *Hej, osiłku, nie dotykaj Kamilla... Nie szarp go, mówię...
Odlóż sztylet. On nie ma nic cennego przy sobie. To trędowaty!*
- *Trędowaty?! Na psa urok! Dlaczego dopiero teraz mi mówisz?!*
- *Skoro nie poznałeś po szacie... To nieszczęśliwy człowiek.
No, chodź bracie Kamillu. Tylko nie zgub palców, jak ostatnim razem.
– Eheeehehehrah...*
- *Co?! Chcesz powiedzieć, że tym razem straciłeś całą rękę?!*
- *A, niech to! Wczoraj stopa, dziś rano palce. Sam widzisz...
Gubi kawalki ciała po całym Imperium...*

Trąd w dawnych wiekach był bez wątpienia jedną z najstraszniejszych chorób. Atakujący podstępnie, kłusający ciało po długim czasie, budził wśród ludzi prawdziwą grozę. Zniekształcenia, jakim podlegał organizm, przerażały, a ludzie wpadali w panikę na sam stukot kołatki – dźwięk, który oznajmiał nadejście trędowatego. Człowieka, na którego ciele pojawiały się gnijące strupy i rany, wykluczano ze społeczności. Dotknięcie przegnitej, czarnej ręki trądu oznaczało pogrzebanie za życia. Ten, za kim zamykały się bramy leprozorium, nie miał już prawa do normalnego istnienia. Jeśli buntował się przeciwko obowiązującym prawom – ginął, a potem w zalanej wapnem trumnie chowano go poza obrębem cmentarza. Jeśli pogodził się z losem, czekała go nędzna vegetacja wśród bólu i cierpienia, w jednym ze szpitali dla trędowatych.

Trędowaci – przemierzający samotnie gościńce w poszukiwaniu jałmużny, przemykający się opustoszałymi ulicami miast, przerażający nieodłącznym głosem kołatek, stali się niemal symbolem epoki, której dziećmi byli – Średniowiecza. Wtedy już sama nazwa ich choroby budziła lęk i grozę, kryła mrok i ciemność, wprost niewyobrażalne, nieludzkie cierpienie. Trędowatym pozwalano na wiele – bardziej z lęku przed tym, co roznosili, niż ze strachu przed siłą i liczebnością. Ale i tak nigdy nie było wiadomo, co knuli w swoich oddalonych od ludzkich siedzib leprozoriach, jakie myśli mogły powstawać w ich głowach. Czy kiedyś, w szaleńczym buncie przeciwko zdrowym, nie wyruszą ze swoich samotni w świat, aby zarażać zdrowych

– mścić się za cierpienie, głód i ból, ponieważ i odrzucenie przez resztę ludzi.

To wszystko – odosobnienie grup trędowatych, otaczająca ich atmosfera lęku i potworny strach przed zarażeniem – powoduje, że choroba ta aż prosi się o wykorzystanie w grach fabularnych. Jak dotąd nie poświęcono jej jednak zbyt wiele uwagi. Spróbujmy zatem zastanowić się nad przeniesieniem trądu do świata gier opierając się na dwóch popularnych systemach: **Warhammer Fantasy Role Play** i **Kryształowy Czas**. Spróbujmy pokazać, jak trędowaci mogą funkcjonować w społeczeństwie i jak Mistrz Gry może wykorzystać ich w swoich przygodach.

Gdy odkryjesz na ciele białe plamy...

Trądem zarazić się można przede wszystkim poprzez bezpośredni kontakt z chorym. Choć zwykle choroba występuje w krajach tropikalnych, zawsze może się zdarzyć, że zostanie zawleczona w strefę umiarkowaną. Ponieważ BG (Bohaterowie Graczy) wielokrotnie mogą stykać się z trędowatymi w świecie gry, warto powiedzieć kilka słów o warunkach, jakie muszą być spełnione, by zapasać na tę straszłą chorobę. Zarażenie następuje zwykle poprzez płyny ustrojowe – pot, krew, ślinę, czy innego typu wydzieliny. Zarazki mogą także przenosić się przez drogi oddechowe, a także kontakt z uszkodzonymi miejscami na ciele chorego, np. z zaropiałymi wrzodami. Ponieważ trąd jest specyficzną chorobą, która może zakończyć doczesną egzystencję

danej postaci, należy dać jednak graczom, zwłaszcza początkującym, pewną możliwość przeżycia spotkania z trędowatymi. I tak – szansa na to, że postać zaraziła się wynosi:

- 5%** – jeśli kontakt z osobą przenoszącą trąd był czysto przypadkowy, np. BG tylko przelotnie dotknął jej ciała, ubrania czy należącego do chorego przedmiotów.
- 20%** – jeżeli kontakt z osobą zarażoną był dłuższy, np. gracz dotykał jej przez dłuższy czas, włożył ubranie należące do trędowatego, leżał w jego łóżku, pił z tego samego kubka czy bardzo często (np. codziennie) przebywał blisko trędowatych.
- 50%** – jeżeli BG przypadkiem lub celowo dotyka miejsc szczególnie niebezpiecznych na ciele chorego, np. wrzodów czy ran, nie stosując żadnych środków ostrożności.
- 70%** – jeśli postać znajdzie się naprawdę w bezpośredniej bliskości źródła zarażenia. Zostanie celowo ugryziona, zmuszona do połknięcia wydzieliny ciała trędowatego, skaleczona – tak, aby zarazić ją trądem.

Jeśli trąd jest rezultatem magii, np. przekleństwa czy wywołującego tę chorobę czaru, decyzję co do testów podejmuje MG. W takim wypadku gracz będzie testować odpowiednie odporności na czary czy przekleństwa.

Obecność zarazków trądu sprawdza MG rzutem procentowym tyle razy, ilekroć zachodzi któraś z podanych wyżej sytuacji. Jeżeli wynik rzutu k100 mieści się w odpowiednim przedziale, oznacza to, że

istnieje możliwość zarażenia. Postać musi wykonać test na odporność przed chorobami. W WFRP będzie to test Wytrzymałości (test choroby); w **Kryształach Czasu** test odporności nr 6. Jeśli test będzie



nieudany, oznacza to, że BG zapadł na trąd. Dotyczy to przede wszystkim **Kryształów Czasu**. W **Warhammerze** istnieje możliwość, by zamiast zachorować, postać straciła po prostu jeden Punkt Przeznaczenia.

Rzecz jasna, nieudany rzut obronny nie oznacza wcale, iż BG zachoruje od razu następnego dnia. Okres wylegania się tej strasznej choroby wynosi od 1 do 8 lat. Po ukazaniu się pierwszych objawów, trwa ona przez następne 12-15 lat lub nawet dłużej. Jest to dość nieprzyjemne, bowiem trąd ujawni się dopiero wtedy, gdy gracz już zapomni o okolicznościach towarzyszących zarażeniu. Niespodziewane zapadnięcie na tę straszną chorobę może wywołać panikę w drużynie. Wszyscy natychmiast zaczną sprawdzać, czy i oni nie mają przypadkiem podobnych objawów na własnym ciele. Ogólnie rzecz biorąc, przebieg choroby ma trzy stadia, choć nie u wszystkich zarażonych takie same. Jednak ostatnie stadium prawie zawsze kończy się śmiercią.

– **stadium I** po okresie wylegania choroby, na ciele pojawiają się białe, luszczące plamy, potem zwykle krosty, zgrubienia czy wysypka w postaci małych krostek o wyglądzie ziaren owsa lub jęczmienia. Tego typu znamion pojawia się coraz więcej. Bohater staje się stosunkowo mało wrażliwy na ból – może bez żadnych problemów wkładać ręce do ognia (w WFRP jest to symulowane w następujący sposób: od otrzymanych obrażeń odejmujemy 1). Znacznie słabiej odczuwa ciepło i zimno.

Znajomi i przyjaciele zaczynają odsuwać się od chorego. Lokalne władze będą starały się usunąć go z miasta czy wioski, odrzucić na margines życia społecznego. Jeśli któryś z graczy odkryje u swego bohatera oznaki opisywanej choroby, musi wykonać odpowiednie testy. W **Warhammerze** –

testuje **Opanowanie**, a w **Kryształach Czasu** wykonuje procentowy rzut na odporność nr 2 na sugestię. Jeśli rzuty są nieudane, postać otrzymuje natychmiast k3 Punktów Obłąd. (W KC należy skorzysta-

ć z opcjonalnej zasady obłądki opracowanej przez A. Miskurkę i T. Kreczmara, a zamieszczonej w przygodzie „Duch” w 10 numerze MiM). Jak już wspominałem, równocześnie z rozwojem trądu, zmysły postaci zostają przytępione. Wpłyne to na wartości niektórych współczynników. W **Warhammerze**, w ciągu kilku miesięcy **Ogłada** spada o 15%. W **KC**, odporność na szok wzrasta o 40%, **Prezencja** zmniejsza się o 30%. Ten stan utrzymuje się przez co najmniej kilka lat, a po tym czasie następuje drugie stadium trądu.

– **stadium II** przynosi pogłębione zmiany chorobowe. Przede wszystkim zaczynają się pojawiać pierwsze zniekształcenia rąk i nóg. Palce mogą zbliżyć się do siebie, zaniknąć, nogi wykrzywić się stopami do środka. Jeśli nawet tak się nie dzieje, twarz zaczyna puchnąć, a na skórze pojawiają się jeszcze liczniejsze wrzody i krosty – często zaropiałe i splekane. Zmiany i zniekształcenia na ciele chorego w większości przypadków mogą być tak dobrze widoczne, iż rozpoznanie jego choroby nie następuje trudno. Współczynniki postaci znow się zmieniają. W **Warhammerze Ogłada** spada o dodatkowe 30%, a w **KC Prezencja** o 30. **Zręczność**, **Walka Wręcz**, **Umiejętności Strzeleckie** i **Szybkość** w WFRP zredukowane zostają do 1/2 swej wartości, **Inicjatywa** spada o 20 pkt. W **KC Zręczność** i **Szybkość** spadają o połowę, takiemu samemu zmniejszeniu podlegają też biegłości we wszystkich broniach.

– **stadium III** końcowa faza choroby. Rozpoczyna się kilka lat później. Trwa najkrócej ze wszystkich etapów – aż do śmierci chorego. Ręce i nogi chorego zmieniają się w zniekształcone kikuty. Kawałki ciała zaczynają spadać od kości. Żywotność bohaterów w obu omawianych systemach spada o połowę. W **KC Zręczność** i **Szybkość** zmniejszają się do 10 %, podobnie jak biegłości. W **Warhammerze Zręczność** i **Szybkość** spadają do 1/10, **Walka Wręcz** do 10, **Umiejętności Strzeleckie** do 0. Jednocześnie chory zaczyna odczuwać ból, niekiedy może utracić wzrok. Wkrótce zarażony nie może się już poruszać, a niedługo później umiera.

W dawnych czasach trąd był absolutnie nieuleczalny. Stosowano profilaktykę – stąd obowiązek izolowania chorych od reszty społeczeństwa. Czasami, w początkowych stadiach choroby, stosowano wypalanie krost rozpalonym żelazem, nie dawało to wszakże żadnych gwarancji wyleczenia. Chorzy czasami sami obcinali sobie zniekształcone części ciała. Ociosywali nogi i ręce toporami, odrywali palce i kawałki skóry. Niekiedy trąd mógł samoistnie przestać się rozwijać. W grach fabularnych

każdy z chorych powinien mieć 10% szans na to, że choroba zatrzyma się nagle, pozostawiając jednak po sobie zmiany na skórze.

W grach fantasy do leczenia tej strasznej choroby wykorzystać można magię. Niestety, na trąd nie będą działać czary lecznicze z niższych poziomów czy kręgów. W **Warhammerze** dużą szansę wyleczenia dawać będzie czar kapłański **Shallyi – Uzdrawienie**. Po udanym rzuceniu czaru, robisz drugi test, z 25% szansą wyleczenia trądu. Należy tylko pamiętać, że każdorazowe udane zadziałanie tego zaklęcia leczy trąd z jednej lokacji ciała, a NIE chorobę w ogóle. W związku z tym, **MG** musi najpierw określić, gdzie pojawiły się oznaki choroby. Tak samo **Uzdrawienie** z V kręgu czarów kapłańskich w **Kryształach Czasu**. Uleczyć z trądu mogą także niektóre z magicznych przedmiotów, a także interwencje bogów. Ale uzyskanie ich pomocy wiązać się będzie zapewne nie tylko z długimi i niebezpiecznymi pielgrzymkami do świętych miejsc, ale być może – z wykonaniem specjalnych misji dla kaptanów danej religii, co jest znakomitą tematem na przygodę.

Leprozorium

Na całym świecie istniał obowiązek, aby trędowaci byli odizolowani od zdrowych; przebywali w specjalnych miejscach – szpitalach zwanych leprozoriami lub trędowiskami. Jeśli ktoś zauważy na swoim ciele pierwsze znamiona tej choroby, przestaje być normalnym poszukiwaczem przygód, żołnierzem czy kupcem. Odtąd staje się po prostu trędowatym – wyrzutkiem społeczeństwa. Prawo dopuszczało w takich przypadkach rozwód z żoną, zezwalało na realizację testamentu, przekazanie majątku dzieciom czy krewnym. A potem zarażony udawał się do trędowiska. Od chwili przekroczenia jego bram nie utrzymywał z nikim kontaktu. Zdarzało się, że już wtedy wystawiano mu nagrobek na cmentarzu.

Leprozoria znajdowały się daleko poza murami miejskimi. Te zamknięte dla postronnych, budzące wśród ludzi groźbę enklawy, były zorganizowane na wzór zwyczajnych szpitali dla ubogich, a utrzymywane przez władzę świeckie lub zakony. Najczęściej właściciele leprozoriów przeznaczali jakieś sumy na ich utrzymanie, często też zapisywali im ziemię. Część żywności trędowaci mogli zdobywać sami – uprawiając pola szpitalne lub też żebrząc.

Życie w trędowiskach bardzo często zorganizowane jest na wzór reguł zakonnych. Trędowaci stanowią w leprozorium swoistego rodzaju bractwo o specyficznym statusie. Nowego trędowatego przyprowadza się do szpitalnej kaplicy w nocy, okrytego czarną materią, ale jeszcze w zwykłych szatach i z zasłoniętymi oczyma. Później odprawia się mszę, po której trędowaci przystępują do nowo przybyłego, formują koło, a potem mówią doń, że jest teraz wśród zarażonych i wstępuje do najstraszniejszego bractwa na

świecie. Zaraz potem zrywają mu zasłone z oczu, ukazują własne rany i zniekształcone oblicza. Następnie przyciska on czarny, okrywający szczelnie całe ciało habit z kapturem i kołatkę – oznakę jego nieszczęścia. Odtąd już zawsze, zbliżając się do ludzkich siedzib, będzie wzbudzał jej miarowym stukotem lęk i przerażenie.

Życie w trędowiskach jest ściśle zorganizowane. Co najmniej raz dziennie chorzy otrzymują jakieś posiłki. Zakony opiekujące się leprozoriami dają też im ubrania. Codziennie odprawia się msze, ale tak naprawdę, trędowaci nie zawsze wiodą przykładny żywot. Wiedzą, że czeka ich długa i straszna choroba, więc używają życia. W leprozoriach, w tajemnicy przed wszystkimi, odbywają się orgie i pijackie biesiady. Skazani na odosobnienie palą się niechęcią do wszelkich obcych – zdrowych.

Leprozoria zorganizowane są tak, jak normalne szpitale. Zwykle prowadzą je kapłani, a nadzorują władze miasta. Wyznaczają one corocznie dwóch prowizorów zarządzających majątkami leprozorium. Ludzie ci to najczęściej zwykli, zamożni obywatele miasta. Nie są na tyle głupi, aby częstymi odwiedzinami w leprozorium narażać się na trąd. W trosce o własne zarobki, będące częścią dochodów szpitala, niechętnie udzielają zgody innym na wstęp do leprozorium. W obrębie trędowiska władzę sprawują starsi, wybierani spośród chorych. W każdym trędowisku żyje kapłan szpitalny – zwykle także trędowaty, i kilku zakonników opiekujących się chorymi. W leprozorium znajduje się kaplica odpowiedniego boga, pod którego osłoną pozostaje szpital.

W większych miastach istnieje specjalny dzień – najczęściej jeden w tygodniu, gdy trędowaci przestępować mogą bramy miejskie, o ile ostrzegać będą innych stukotem kołatek. Najczęściej zbierają to, co ludzie zostawiają im na progach domów. Chorzy ubrani są zwykle w długie, czarne lub brązowe habit – często z wizerunkiem trupiej czaszki.

Trędowaci w grze

Mistrzowie Gry wykorzystywać mogą trędowatych na bardzo wiele sposobów. Przede wszystkim do budowania odpowiedniego nastroju. Gdy grupa idzie ulicami jakiegoś miasta o zmierzchu, gdy zimny wiatr łopocze połamami płaszczy i wyje przeraźliwie w wąskich ulicach, usłyszany nagle złowieszczy dźwięk kołatek przypowie może o dreszcz lęku. Zarażeni, będący Bohaterami Niezależnymi, mogą skutecznie przerazić BG.

Wyobraźmy sobie podpitego awanturnika, widzącego w mrocznej ulicy odwróconą doń tyłem kobietę o pięknych, jasnych włosach. Nagle niewiasta odwróci się, odsłaniając twarz pokrytą ohydny, gnijącymi wrzodami, z których wycieka żółta ciecz.

Wyobraźmy sobie BG, który po kilkudniowej wędrówce, ostatkiem sił dociera do jakiegoś samotnego domu i – zmęczony

– zwali się na pierwsze lepsze łóżko. Po czym, gdy obudzi się rano, stwierdzi, że otoczony jest przez postacie w habitach z kapturami i dowie się, że przespał noc na postaniu trędowatego.

Zarażeni wzbudzają lęk we wszystkich (w WFRP wywołują strach). Za każdym razem, gdy BG napotka kogoś takiego na swej drodze i zechce do niego podejść, musi wykonać test odporności nr 2 na strach w KC, zaś w WFRP test strachu (procentowy rzut na Opanowanie). Jeśli trędowaty odłoni przed kimś swoje ciało po raz pierwszy, w Warhammerze test strachu jest wykonywany z ujemnym modyfikatorem -20, w KC zaś powoduje, że patrzący wykonać musi test na połowę swej odporności nr 2.

Oczywiście MG może wykorzystać trędowatych także zupełnie inaczej. Gdy gracz wbrew jego woli pójdzie w jakieś miejsce, narażając na zawalenie precyzyjnie skonstruowaną fabułę przygody, MG stwierdzić może, że w pobliżu pojawił się wyjątkowo natrętny trędowaty dopominający się o jałmużnę. Podobnie, gdy BG koniecznie odwiedzić chce jakieś zakazane miejsce, np. ruiny zamku, a mistrz nie chce do tego dopuścić, rozlokować w nim może leprozorium. Proszę bardzo, kto chce, niech tam idzie.

Oczywiście, aby dobrze wykorzystać trędowatych w grze, znać trzeba psychologię tego typu postaci. Na ich działania wpływa zarówno lęk przed otoczeniem, jak i poczucie odrębności. Trędowaci zawsze trzymają się razem. Nie zdradzają się. Wielu z zarażonych nienawidzi ludzi zdrowych, zwłaszcza jeśli są to członkowie ich rodzin, którzy np. wykorzystali chorobę do zagarnięcia majątku przebywającego w trędowisku. Trędowaty wie, że jest otoczony lękiem i nie zawaha się wykorzystać tego przy wyłudzeniu jałmużny. Nie powstrzyma się przed wymuszeniem czegoś na zdrowym człowieku. Zwykle każdy, kto przez jakiś okres przebywać będzie w leprozorium, otrzyma w WFRP umiejętność *żebractwo*, w KC zaś dodatkowy zawód *żebraka*.

Oczywiście trąd i trędowaci nie muszą służyć tylko do budowania nastroju, czy też jako B.N. Każdy szelma wie dobrze, że strach otaczający zarażonych wykorzystać można dla własnego bezpieczeństwa, przebijając się za chorego. Wiadomo, że nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie zaczepiał trędowatego na ulicy. W ten sposób można dobrze ukryć się nie tylko przed osobistymi wrogami, lecz nawet przed strażą miejską. W leprozorium, o ile ma się znajomości wśród jego mieszkańców, można ukryć łupy. Trędowisko posłuży nawet – przy zachowaniu środków ostrożności – jako kryjówka.

Trędowaci stanowią mogą tło dla co najmniej kilku przygód. Ot choćby: istnieje podejrzenie, że jeden z nich, zamieszkujący wielkie leprozorium, jest w posiadaniu pewnego przedmiotu, który ktoś wpływowo pragnie odzyskać. Grupa będzie musiała udawać zarażonych – przeniknąć w szeregi ich bractwa, odzyskać utracony przedmiot, nie zarażając się przy okazji trądem.

Drużyna może też poszukiwać ukrywającego się w leprozorium mordercy. Tym razem grupa wkracza tam legalnie, np. na zlecenie prowizorów, ale jednocześnie naraża się na niechęć chorych. Trędowisko może znajdować się np. w ruinach zamku, w którego lochach ukryto skarby. Jak pozbyć się trędowatych i bezpiecznie zdobyć złoto?

Ta choroba może także zmusić graczy do wyruszenia w świat. Oto okazuje się nagle, że zostali zarażeni. Aby wyzdrowieć, muszą wykonać trudną misję – zdobyć magiczny przedmiot leczący trąd lub zaskarbić sobie łaskę kóregoś z bóstw.

Aby nastraszyć graczy, MG nie musi wcale zsyłać na nich opisywanej choroby. Oto np. jedna z postaci spostrzegła na swoim ciele białe, luszczące się plamy. Jest przerażona, odchodzi od zmysłów



szając, że zapadła na trąd. Gdy idzie do medyka, ten, zerknąwszy na znamiona, chce ze strachu wyskakiwać przez okno na ulicę. Przerażony gracz szuka sposobów ratunku, trafia do starego wiejskiego znachora i... okazuje się, że zamiast trądu ma zwykłą luszczycę – niegroźną i niezakaźną chorobę skóry. Jednak w Średniowieczu nie odróżniano tych chorób. Wielu spośród ludzi umieszczonych w leprozorium, dopiero tam zaraziło się trądem.

Ilustracja: M. Siomek

dies irae

gniew boży

Kuba Żurek

Tedy spuścił jako deszcz na Sodomę i na Gomorę siarkę i ogień, od Pana z nieba.

Stary Testament. 1 Mojżeszowa 19.22

W światach RPG, szczególnie tych fantasy, na każdym kroku można natrafić na świątynie i kapłanów obdarzonych przez swoich bogów nadnaturalną, magiczną mocą. Wyznawcy ci głoszą swą naukę nie tylko słowem i mieczem, ale i magicznymi zdolnościami, niedostępnymi dla zwykłych śmiertelników. W grach RPG obecność bóstw jest widoczna i prawie namacalna, równie konkretne są więc ich czyny. Choć w większości systemów bogowie rzadko ingerują w wydarzenia osobiście, czasem to się zdarza. Tematem tego artykułu jest jedna z ciekawszych form takiej ingerencji – boska kłątwa.

Zdarza się, że wyznawca nie spełni oczekiwań pokładanych w nim przez boga. Odwróci się od wiary, popełni ciężki grzech. W przypadku kapłanów sytuacja jest jasna – częściowo lub całkowicie mogą stracić darowane im moce. Potrzebna jest wtedy pokuta, często jak w przypadku paladynów, niebezpieczna. Co dzieje się jednak, gdy zwykły wyznawca popełni grzech? Zazwyczaj nic, ponieważ bogowie nie mają czasu dla pojedynczych „owieczek”. Są jednak wypadki ciężkiego odstępstwa od wiary, zwykle powiązane z poważnym zbrodniczym czynem. Zdarzają się też sytuacje, gdy to niewierny (często zaś wyznawca konkurencyjnego bóstwa) popełni taki czyn. Zwykle wystarczą ziemscy rezydenci bóstwa, by ukarać bluźniercę, świętokradcę czy zbrodniarza. Czasami jednak nawet dla nich okaże się to niewykonalne (zwłaszcza gdy są martwi, a świątynia płonie). W takich, skrajnych przypadkach bóstwo może własnoręcznie wymierzyć karę – zsyła wtedy kłatwę. Może ona dotyczyć całego obszaru (Sodoma) jak i, co jest częstsze, poszczególnych osób. W tym tekście przedstawiony zostanie ten drugi typ. Co ma to jednak wspólnego z grą, a zwłaszcza z drużyną? Dużo. Czy na twych sesjach gracie nie niwelują świątyni podłych bóstw, wysyłając dziesiątki ich wyznawców do Otchłani? Czyż nie zdarzają się heroiczne kampanie, których celem jest zniszczenie złego (albo dobrego) reliktu? Bohaterowie zabijają mroczne

demony i diabły? Przecież to wysłannicy złych bogów. Nikt zaś nie lubi takich numerów. Można uznać, że dobrzy bogowie chronią bohaterów przed złymi (i vice versa), ale nie jest to chyba ciekawe. Nie można jednak przyjąć, że bóg ześle kłatwę za „spaloną kapliczkę”, jednak zniszczenie dużego ośrodka kultu, zabicie arcykapłana itp. może przynieść groźne konsekwencje. Przedstawiony poniżej system kłąt w nie jest do końca oryginalny, myślę jednak, że okaże się przydatny.

Bazowo postać ma 0% szansy, że spadnie na nią kłątwa. Oto lista czynności, które kumulatywnie mogą zwiększyć tę wartość:

- Zabicie wyznawców: +1% za każdego dziesięciu;
- Zabicie kapłana: +1% za jednego;
- Zabicie wysokiego rangą kapłana: +25%;
- Zabicie arcykapłana: +40%;
- Zabicie wysłannika boga (w zależności od mocy): +20-50%;
- Zabicie awatara boga: +70%;
- Kradzież ze świątyni: +1-10%;
- Kradzież magicznego reliktu: +45%;
- Zniszczenie reliktu: +55%;
- Działanie niezgodne z wyznawaną wiarą: +10%;
- Rzucający kłatwę bóg ma zły charakter: +10%;
- Opozycyjny charakter wobec boga: +25%;
- Działanie wyjątkowo niezgodne z wyznawaną wiarą: +20%;
- Wyjątkowa profanacja miejsca świętego i bluźnierstwa: +5-15%;
- Każde poprzednie zbrodnicze działanie przeciwko temu bogu: +5%;
- Spowodowanie, że wyznawcy porzucą danego boga (minimum 10): +1% za każdego, dodatkowo +3% za kapłana.

Powyższe procenty mogą wydawać się zbyt wysokie. Nie jest to jednak koniec, na szczęście istnieją też ujemne modyfikatory, również kumulatywne:

- Działanie na polecenie kapłanów innego boga: -30%;
- Sprawca sam jest kapłanem innego boga: -50%;
- Pośród sprawców (np. w drużynie) jest

kapłan innego boga: -10% za każdego kapłana;
- Rzucający kłatwę bóg ma dobry charakter: -5%.

Gdy zaistnieje konieczność sprawdzenia, czy zostanie rzucona kłątwa, Mistrz powinien dodać odpowiednie procenty i ewentualnie pomniejszyć je o modyfikatory ujemne. Wynik dodatni oznacza procentową szansę na kłatwę. Trzeba jednak pamiętać o specyfice bogów. Bóg miłosierdzia może odstąpić od kławy, bóstwo złodziei rzadziej karze za kradzież itp. Kłatwę przekazuje w ciągu dwóch dni najbliższy potężny wyznawca, ewentualnie wysłannik boga. W ostateczności, bóg może wysłać swoje objawienie – awatara. Dzieje się to jednak tylko w wypadku poważnych kłąt w (patrz poniżej).

Kiedy Mistrz stwierdzi, że kłątwa zostanie rzucona, należy sprawdzić jaki będzie jej rodzaj i moc. Jeśli procentowy wynik (wyliczony, a nie wyrzucony kośćmi) jest niższy od 20, będzie to tzw. słaba kłątwa. Powyżej 20% mamy do czynienia z silną kłatwą. Przekleństwo można wylosować lub wybrać.

Silne kławy:

1. Kłątwa smrodu;
2. Kłątwa choroby zakaźnej;
3. Kłątwa wzrostu;
4. Kłątwa ślepoty;
5. Kłątwa głuchoty;
6. Kłątwa nie gojących się ran;
7. Kłątwa bojowego szału;
8. Kłątwa głodu i pragnienia;
9. Kłątwa starości;
10. Kłątwa głupoty;
11. Kłątwa kalectwa;
12. Kłątwa brzydoty;
13. Kłątwa szaleństwa;
14. Kłątwa atrakcyjności;
15. Kłątwa piorunów;
16. Kłątwa snu;
17. Kłątwa niezdamności;
18. Kłątwa partactwa;
19. Kłątwa przemiany;
20. Kłątwa robactwa.

Slabe klątwy:

1. Klątwa pecha;
2. Klątwa światła;
3. Klątwa strachu;
4. Klątwa nadpobudliwości;
5. Klątwa głosów;
6. Klątwa śmiechu;
7. Klątwa prawdy;
8. Klątwa kolorów;
9. Klątwa kłamstwa;
10. Klątwa impotencji.

Silne klątwy:

Smrodu – osoba tym dotknięta zaczyna wydzielać wielce nieprzyjemny zapach. Strefa fetoru otacza ją na 10 metrów. Osoby przebywające w pobliżu dłużej niż trzy minuty (z wyjątkiem samego przeklętego) wymiotują. Z wiadomych względów uniemożliwia to egzystencję w jakimkolwiek społeczeństwie

Choroby zakaźnej – przeklęty staje się nosicielem wybranej przez MG choroby zakaźnej. Sugerowana jest groźna zaraza – polecam artykuł o chorobach w 10 MiM. Osoba obarczona klątwą sama nie choruje, jest natomiast wyjątkowo groźna dla otoczenia. Choroba sama w sobie nie jest magiczna, bardzo szybko się jednak rozprzestrzenia, powodując epidemie.

Wzrostu – powoduje wzrost o 20% co tydzień, aż do trzykrotnego maksymalnego wzrostu danej rasy. Konsekwencje oceń, Mistrzu, sam.

Ślepoty – ofiara ślepie. Nic, oprócz zdjęcia klątwy, tego nie wyleczy.

Głuchoty – jak wyżej.

Ran – wszelkie odniesione rany paprzą się i jątrzą. Nie można ich wyleczyć, leczenie magiczne jest tylko w połowie skuteczne. O 25% zwiększa się podatność na infekcje ran.

Szału – przeklęty w każdej walce ma 75% szansy, że wpadnie w berserkerski szał. Atakuje bez litości wszystkich dookoła. Po zabiciu wrogów przychodzi kolej na przyjaciół. Ponadto w czasie tego szału ma zwiększoną o 25% obronę na czary umysłowe. Oczywiście postać w szału nie poddaje się, nie bierze jeńców, a walczy tylko wręcz.

Głodu – dręczący głód i pragnienie uniemożliwiają normalne życie. Dotkniętą tą klątwą postać musi codziennie zjeść 15 kg jedzenia i wypić 10 l wody lub innych płynów. W przeciwnym wypadku, za każdy nie zjedzony kilogram (oraz nie wypity litr) traci kumulatywnie 5% żywotności. Klątwa ta praktycznie uniemożliwia uczestniczenie postaci w przygodach i zmusza do wielkich wydatków. Niektórzy bogowie przy tej klątwie stosują dodatkowe ograniczenia, np. postać musi spożywać tylko wykwitne jedzenie, a pić drogę trunki.

Starości – osoba przeklęta nienaturalnie szybko się starzeje. Mistrz powinien osobno dla każdej rasy ustalić efekt.

Ludzie, na przykład, będą się starzeli z szybkością dwa lata na tydzień, elfy 15 lat itp. Po ewentualnym zdjęciu klątwy nie następuje efekt odmłodzenia, można natomiast uzyskać go „wodą młodości” itp.

Głupoty – przeklęty traci 50% swojej inteligencji i mądrości. Ponadto nie jest w stanie wymyślać skomplikowanych planów akcji itp. Zabójcze dla magów i kapłanów.

Kalectwa – bohaterowi dotkniętemu klątwą usychają obie nogi lub ręce.

Brzydoty – przeklęty zostaje otoczony permanentną, nie do zlikwidowania i ukrycia, iluzją. Postać wygląda jak zapity, brudny i śmierzący menel: wybite lub gnijące zęby, parchy, czerwony od przepicia nos, brud na całym ciele i oczywiście przepecone łachy. Co gorsza, klątwa wpływa też na zasób słownictwa ofiary – do zestawu przekleństw i kilku czasowników.

Szałeństwa – przeklęty nabawia się choroby psychicznej, np. paranoi, schizofrenii lub megalomanii. Więcej na ten temat można przeczytać w nr 10 MiM. Oczywiście choroba jest nieuleczalna zwykłymi metodami...

Atrakcyjności – osoba przeklęta staje się piękna. Wszyscy, którzy ją widzą chcą koniecznie ją osiąść seksualnie, a najlepiej uwięzić i zachować na własność. Płeć nie gra roli! Co gorsza, dotyczy to także inteligentnych potworów, np. smoków, a nawet trolli.

Piorunów – gdy osoba nią dotknięta znajduje się na otwartej przestrzeni, a na niebie są chmury, co 10 minut istnieje 25% szans na to, że bohater oberwie piorunem (moc i rany do uznania MG). Podczas pochmurnej, deszczowej pogody liczba ta zwiększa się do 50%. W czasie burzy pioruny ze 95% pewnością trafiają w postać. Na dodatek dzieje się tak co parę (1-6) minut! Przed takimi piorunami chronią jednak normalne, magiczne protekcje.

Snu – postać ma wielokrotnie zwiększoną potrzebę snu. Zamiast przykładowych 8 godzin musi spać 16. Za każdą nie przespaną godzinę osoba traci kumulatywnie 5% wszystkich współczynników. Powracają one dopiero po odespaniu tych utraconych godzin.

Niezdarności – za każdym razem, gdy wykonywana jest jakaś ważna akcja, postać z 30% szansą potknie się i upadnie. Poza tym bohater zachowuje się bardzo niezdarnie – ciągle coś gubi, niszczy, wypełnia gafy.

Partactwa – osoba dotknięta tą klątwą ma o 50% obniżone wszelkie współczynniki, rzuty itp. podczas wykonywania działań charakterystycznych dla swej profesji (rzucający czary mag, walczący wojownik itp). Działania takie, jak chodzenie, mówienie i jedzenie odbywają się normalnie.

Przemiany – przeklęty natychmiast zostaje zamieniony w inną istotę. Najczęściej są to zwierzęta, rzadziej potwory. Może się jednak zdażyć, że np. bóg śmierci zamieni delikwenta w wampira lub martwiaka.

Przemiany takiej nie można cofnąć zwykłą magią – potrzebna jest pokuta



i wypełnienie jakiejś, danej mściwemu bogu, obietnicy.

Robactwa – ofiarę permanentnie dręczą insekty. Nie zagrażają jego życiu i zdrowiu, jednak uniemożliwiają medytację, niszczą spokój, przeszkadzają we śnie. Oczywiście robactwa nie da się zniszczyć w zwykły sposób, nie chroni przed nimi żaden czar protekcyjny.

Stabe klątwy:

Pecha – ofiarę dręczy pech, ma -10% do wszystkich rzutów kostką.

Światła – ofiara otoczona jest 10-metrową sferą magicznego światła, oczywiście nie do zlikwidowania. Postać nie może się ukryć, zamaskować, jest łatwo rozpoznawalna. Klątwa wysyłająca złodziei i włamywaczy na bezrobocie.

Strachu – postać ma 25% szans przy każdej walce, że przestraszy się (jak analogiczny czar np. „strach”). Ucieczka z pola walki trwa 1-10 minut. Postacie chronione magicznie przed strachem też podlegają klątwie.

Nadpobudliwości – potraktowana tą klątwą postać staje się niezwykle pobudzona seksualnie. Musi codziennie odbyć co najmniej pięć stosunków seksualnych. Co gorsza, partner nie gra roli. W przypadku niewykonania planu ofiara otrzymuje kumulatywne -5% do wszystkich współczynników (podobnie jak w klątwie głodu).

Głosów – w promieniu 5 metrów dookoła ofiary słychać głosy, których nie da się uciszyć. Rodzaj tych dźwięków wybiera MG, może to być okrzyk „JESTEM PRZEKŁĘTY” albo „ZGRZESZYŁEM PRZECIWKO SETOWI”, ale też „MAM ŁUPIEŻ I HEMOROIDY”. Tak jak w innych przypadkach duże odgrywa typ i charakter boga.

Śmiechu – postać otoczona jest aurą głośnych cichotów, śmiechu i porykiwań. Przeszkadza to między innymi w koncentracji, medytowaniu czarów i walce (-10% do rzutów).

Prawdy – przeklęty nie potrafi kłamać. Nawet, gdy bardzo pragnie łąć, mówi prawdę. Oczywiście klątwa ta nakładana jest raczej na złych ludzi, a nie np. paladynów.

Kolorów – kolor skóry i włosów diametralnie się zmienia, na np. zielony, czerwony czy niebieski. To samo dotyczy całego ekwipunku postaci. Współczynnik wyglądu spada o 20%.

Kłamstwa – odwrotność klątwy prawdy. Postać może tylko kłamać.

Impotencji – chyba wiadomo, o co chodzi. Grozi wygaśnięciem linii rodu i jest ogólnie stresujące.

Jak już wspominałem, duże znaczenie odgrywa charakter i obszar wpływów bóstwa. Mistrz powinien uważnie wybrać klątwę, pamiętając o tym. Przykładowo Ares, bóg wojny, nie nałoży klątwy snu, partactwa czy piękności. Prawdopodobnie będzie to klątwa bojowego szału. Podobnie jest np. z bóstwami natury – ich ulubione klątwy to: piorunów, przemiany

(w zwierzę), światła. Bogowie dobrzy powstrzymują się od klątw w stylu „choroby zakaźnej”, „smrodu” czy „kamstwa”. Takie klątwy uderzają bowiem także w niewinne otoczenie. Bogowie źli nie mają niestety takich oporów.

Główną zasadą dotyczącą klątw jest to, że nie sposób ich zlikwidować normalnymi, magicznymi metodami. Najmocniejsze nawet czary (np. *Wish* w AD&D) są bezużyteczne.

Są dwie metody na pozbycie się przekleństwa. Pierwsza z nich to pokuta za popełnione czyny. Procedura jest następująca: Przeklęta osoba musi odszukać jakiegoś

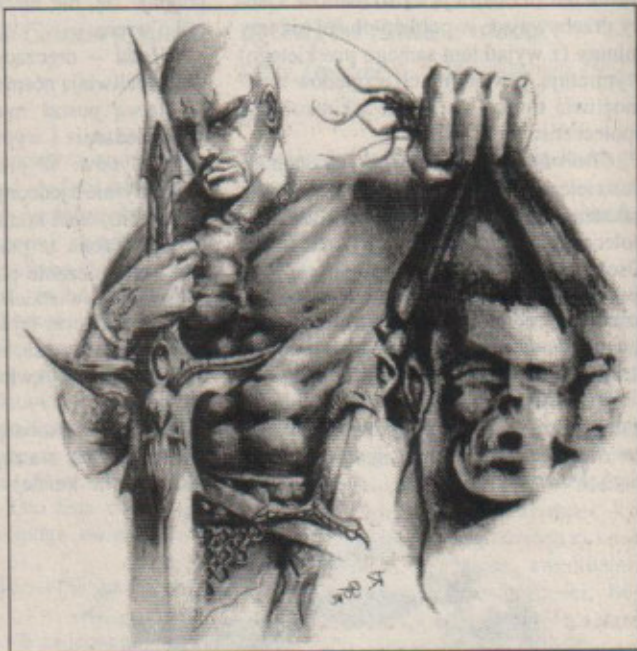
wysokiego rangą wyznawcę (kapłana) danego boga. W zależności od charakteru boga i rodzaju popełnionego czynu, może on wyznaczyć specjalną pokutę. Może nią być naprawienie powstałych szkód i wysoka rekompensata, niebezpieczna i ważna dla zakonu misja (np. zabicie potężnego wroga), wreszcie poświęcenie wielu lat służbie świątyni. Czasami misja może się wiązać z koniecznością odzyskania dla kapłanów specjalnego, ważnego przedmiotu – relikwu. Ważne, by takie formy pokuty były wyjątkowo niebezpieczne, trudne i kosztowne. Oczywiście duże znaczenie ma to, czy ofiara jest dotknięta klątwą słabą czy silną.

Nie zawsze jednak taka forma pokuty jest możliwa do przyjęcia i wykonania przez poszkodowanego. Dobry rycerz, który został przeklęty przez złego i krwawego boga śmierci, nie zgodzi się na wykonanie misji polegającej na złożeniu w ofierze 100 dziewcz. Prawdopodobnie nawet nie przyjdzie mu do głowy możliwość szukania rady u złych kapłanów, których tępi. W takich, częstych zresztą przypadkach, stosuje się drugą metodę pozbywania się klątw. Polega ona na zwróceniu się do wyznawców boga, w którego się wierzy. Żadnemu z bogów nie podoba się, gdy własny wyznawca jest przeklęty przez inne, nierządne wrogie bóstwo. Ponadto zdarza się, że działania, które spowodowały klątwę, realizowano zgodnie z charakterem, światopoglądem i nakazami własnej religii przeklętego. Gdy zaistnieje taka okoliczność, osoba przeklęta powinna zostać uwolniona od klątwy, jednak za cenę usługi lub zapłaty na rzecz własnego boga.

Oto krótki przykład:

Francer, potężny i zły zabójca, został wynajęty przez podłych kapłanów bogini Loviatar. Jego zadanie polegało na

eksterminacji kapłanów dobrego boga Odyna, którego wyznawcy bardzo kapłanom Loviatar podpadli. Francer wywiązał się z zadania znakomicie. Najpierw skrytobójczo zamordował arcykapłana Odyna i jego zastępcę. Później, wraz ze swymi kompanami z gildii zabójców, splądrował i zbezczeszczył świątynię, mordując pozostałych 16 kapłanów i 20 wyznawców. Po tak spektakularnej akcji MG postanowił sprawdzić, czy Francer nie został przeklęty. Szansa była następująca: 2% (20 zabitych wyznawców) + 16% (16 martwych kapłanów) + 25% (morderstwo wysokiego rangą kapłana) + 40% (zabicie arcykapłana)



+10% (splądrowanie świątyni) +25% (opozycyjny wobec boga charakter) +5% (profanacja miejsca świętego) = 123%. Od tego MG odjął 30% (działanie na polecenie innych kapłanów) +5% (Odyn jest dobrym bogiem) +10% (wśród kompani Francera był kapłan Lokiego) = 45%. Po odjęciu okazało się, że Francer ma 78% na poważną klątwę (128-45%). MG sekretnie wyrzucił 47%. Francer został przeklęty. Mistrz postanowił samemu wybrać klątwę. Zdecydował się na przekleństwo niezdarności. Klątwę przekazał wysłannik Odyna – wielki magiczny kruk. Po pewnym czasie Francer nie był w stanie wykonywać swego fachu. Nie pomogły mu liczne konsultacje ze znajomymi magami. Wobec tego zwrócił się o pomoc do kapłanów Loviatar. Ci poczuli się trochę winni i obiecali zdjąć klątwę. Warunkiem było wprowadzenie i dostarczenie do nich słynnej wiedzy Louhi. Po wielu perypetiach Francer dokonał porwania i pozbył się klątwy. Kosztowało go to wiele nerwów, spadło też morale w jego gildii. Dodatkową ceną było 12 000 sztuk złota „opłaty manipulacyjnej” zapłaconej kapłanom i trwały ubytek zdrowia po potyczce z wredną Louhi. W sumie nic przyjemnego.

Ilustracje: Tomasz Kowrygo

Jeszcze więcej realizmu

W jakiś cudowny sposób karzący wzrok redaktora zmienił się w poklepywanie po plecach, więc postanowiliśmy jeszcze trochę powiercić w światach, które dla wielu są już, jak się zdaje, tą pierwszą rzeczywistością... Tym razem zechodzimy od kuchni i zaglądamy w zasady gry. Jak zapewne kilka osób pamięta (może ktoś jednak przeczytał poprzedni artykuł – *Magia i Miecz*, nr 14), ostatnim razem zostały one potraktowane nieco po macoszemu. Spieszę naprawić owo niedopatrzenie.

Dokładność symulacji

Jak już pisałem – i jestem gotów tego bronić, choćby na ubitej ziemi – dowolny zestaw reguł gry *role playing* może być jedynie niedoskonałym przybliżeniem rzeczywistego świata. Rzeczywistość jest zbyt złożona nawet dla naukowców; opisy jej niewielkich fragmentów wypełniają całe biblioteki, więc nie liczymy naiwnie, że uda się ją w całości przedstawić w liczącym 250 czy nawet 500 stron podręczniku. Poza tym, jak powtarza regularnie pewien profesor, model może być użyteczny tylko wtedy, kiedy jest prostszy niż zjawisko, które chcemy modelować. Zwiększanie dokładności bardzo często prowadzi do modeli, które nie nadają się do użytku, bo są zbyt skomplikowane. Trzeba więc uchwycić możliwie tanim kosztem jak najwięcej charakterystycznych cech zjawiska. Co z tego, że opisaliśmy już bardzo dokładnie każdą możliwą sytuację w świecie naszej gry (tak sobie tylko fantazjuję), skoro opis ten byłby zbyt długi i niezrozumiały, żeby ktokolwiek choć spróbował się przezeń przegryzać? Swoją drogą – autor takiego dzieła ma zapewnioną nagrodę Nobla we wszystkich chyba dziedzinach...

Pozostajemy zatem przy przybliżeniach. A jakie to przybliżenia – zaraz zobaczymy.

Walka

Tutaj najczęściej stawia się zarzuty o brak realizmu. Przepisy dotyczące walki i zbliżonych do niej sytuacji stanowią przeważnie lwią część zestawu reguł gry fabularnej. Jest to naturalne i zrozumiałe – w końcu pierwotnie gry owe służyły do tego, żeby okładać się po mordach wcale się przy tym nie krzywdząc, ani nie wysilając (chyba że kogoś męczą rzuty kostką). Poza tym, walkę i w ogóle wszelkie czynności trwające w realnym świecie bardzo krótko, trudno jest oddać za pomocą opowieści. Tym bardziej że tu właśnie występuje coś, co (jeśli wierzyć podręcznikom) nie powinno się w ogóle w *role-playing* zdarzyć: konflikt interesów pomiędzy Mistrzem Gry a graczami. Mistrz Gry usiłuje bowiem w czasie walki wykończyć postacie graczy, a gracze chcą, aby te postacie przeżyły – co najczęściej oznacza wykończenie postaci obsługiwanych przez Mistrza Gry. Pomijam tu wynaturzone przypadki, gdy „bohaterowie” wyrzynają sobie nawzajem.

Ta wysoce stresująca sytuacja prowadzi bardzo często do nieporozumień (łagodnie mówiąc), a czasem wręcz do otwartych kłótni przy stole: „Jak on może mieć trzysta trafienia? To przecież zwykły ork! One mają tylko po sto dwadzieścia!” – o realizmie zachowań w czasie sesji jeszcze będzie... Niektóre próby (udane i nie) oszukania MG przeszły już do legendy (nie podaję ich, żeby nie demoralizować młodzieży, zresztą ktoś już to uczynił, patrz *Magia i Miecz* 17). A to rozpaczliwe wyciskanie ostatnich procentów obrony i kilku dodatkowych punktów wyparowań, które mogą stanowić o życiu lub śmierci... Z drugiej strony – równie rozpaczliwe podważanie żywotności stworów w połowie rundy, żeby jeszcze choć chwilę pożyły...

Większość autorów gier decyduje się więc – i słusznie – nie dowierzać zdrowemu rozsądkowi MG i graczy. Stara się więc zdefiniować możliwie kompletny system walki, w którym nie będzie miejsca na wątpliwości. Niestety – często także na inwencję graczy. Zresztą punkt widzenia

tych spraw, zależy od punktu siedzenia: sam byłem świadkiem jak to, co Mistrzowi Gry wydawało się niedopuszczalne, stawało się dopuszczalne, a nawet chwalebne, gdy ów MG przeistoczył się w gracza.

Niecierpliwi zapytają zapewne: czy walcisz się Waś walki. Cóż więc takiego nierealistycznego w tej walce widzisz? Przepraszam, że odpowiem pytaniem: a co jest w tych zasadach realistycznego? Schemat niemal zawsze pozostaje jednakowy: rzuca jeden, rzuca drugi, z czymś tam się te rzuty porównuje i na podstawie sterty tabelki określa, kto co komu zrobił. Tabelki, jako twory z natury skończone, mogą reprezentować jedynie skończoną liczbę sytuacji w grze i nie muszą mieć żadnego związku z rzeczywistością. To, że czasem mają, wydaje się być często raczej dziełem przypadku i cierpliwego eksperymentowania niżli jakiegoś logicznie uzasadnionego działania.

Niektórzy autorzy pyszną się, że reguły walki zostały skonsultowane ze stowarzyszeniami „rycerskimi”, więc na pewno wiernie oddają rzeczywistość walki. Walki? Turniejowej, pokazowej być może – ale nie rąbaniny, w której jedynym celem jest przeżycie (najczęściej dzięki unieszkodliwieniu przeciwnika). Czy stowarzyszenia „rycerskie” znają realia prawdziwej walki na śmierć i życie? Śmiem twierdzić, że nie (ale wcale nie mówię, że to źle). Coś fantastycznego w walce *role playing*? Proszę bardzo:

Zapytałem fachowca: po jakim czasie człowiek z odciętym ramieniem zemdleje z upływu krwi? Odpowiedź brzmiała: kilka (10-15) sekund, nawet jeśli będzie próbował jakoś ten krwotok zatamować (co jest ponoć prawie niemożliwe). Przypuszczam, że ostateczne wykrwawienie nastąpiłoby przed upływem minuty. A tymczasem w znanych mi systemach walki, wojownik, który stracił rękę, spokojnie chwytą broń w drugą dłoń i walczy dalej, jakby nigdy nic... Nawet w systemie Runequest, uznawanym za bardzo realistyczny, utrata ręki nie powoduje śmierci postaci (słusznie, od tego się nie umiera... nie od razu...). Co więcej, nie niesie ze sobą żadnych konsekwencji poza najbardziej

oczywista, że owa ręka nie jest już użyteczna. Dobrze wieści słyhać z MERP (niestety, kosztem ogromnej złożoności systemu) – ale i tam krwawienie nie stanowi standardowego efektu ciosu. Dla ułatwienia dodam, że 10-15 sekund to przeciętna długość rundy walki w wielu systemach – choć na przykład w AD&D runda liczy sobie około minuty – w sam raz... I konsultacje z dzisiejszymi rycerzami nic nie dają. Oczywiście ludzie, którzy współcześnie walczą mieczami, nie mieli chyba nigdy okazji sprawdzić, jak bardzo przeszkadza w walce utrata ramienia (i bardzo dobrze). Rozumiem, że postać w grze fantasy to ktoś wyjątkowy, ale są pewne granice.

Powód tego „niedopatrzania” wydaje się prosty: wprowadzenie zasad dotyczących krwawienia (jest ponoć coś takiego jako opcja, gdzieś w rozszerzeniach do AD&D) ogromnie spowalnia rozstrzygnięcie pojedynków. Wyobraźmy sobie bowiem, że chcemy kontrolować tempo wykrawiania się walczących. Najpierw spróbujemy określić zmiany w przepisach:

Dla każdej broni trzeba ustalić, czy i jakie krwawienie może ona spowodować. Nawet jeśli określimy jeden taki współczynnik dla każdej klasy oręża, to i tak będzie to dodatkowa kolumna w tabeli (i na karcie gracza, a mnie jakoś zawsze brakowało tam miejsca). Broń to jeszcze nie wszystko – czary też mogą powodować krwawienie... Następnie trzeba się zdecydować na sposób wprowadzenia tego do walki – dodatkowy rzut kostką (patrz niżej), automatyczne naliczanie (stałe lub zmienne – znowu może rzut kostką) czy jeszcze coś innego? Brzmi groźnie, prawda? No i wreszcie – trzeba to wprowadzić i pilnować w czasie rozgrywki.

W poprzednim artykule powoływałem się na hipotetyczną sytuację, w której MG rzucił przeciw grupie trzydziści stworów i popadł w kłopoty. Ponieważ trzydziści wydaje się dobrą liczbą, będziemy się jej trzymać: pomnożcie to, co dalej napisano przez trzydziści, wstawiając odpowiednie numery. Stworek numer 29 atakuje bohatera Józka. Rzut na trafienie... w celu! Teraz rzut na krwawienie... jest krwawienie... Jeszcze tylko określić jak ciężka jest Józkowa rana i ile mu co rundę krwi poleci... A może jeszcze po ilu rundach krwawienie ustanie – o ile nasz heros dożyje... I tak dla każdego ataku, każdej rany. Kostki się toczą... Ale na razie Józek i jego towarzysze żyją i mogą uszkodzić w tej rundzie 20 stworków (na przykład, każdego z krwawieniem, a jakże... No, mam nadzieję, że ten początek wystarczy, żeby normalni Mistrzowie Gry szybko zapomnieli o krwawieniu. A są systemy, w których tak właśnie się gra...

Jedźmy więc dalej. W wielu systemach brakuje złamań i trwałych okaleczeń kończyn. Widzę dwie możliwe przyczyny. Po pierwsze, jak zwykle, prostota. Po drugie – gdyby w grze heroic fantasy bohater ze złamaną nogą (złamał ją, skacząc z wysokiego dębu na konnego przeciwnika – źle

obliczył odległość... jakże prozaiczne...) musiał odleżeć swoje w gipsie (czy co tam się stosuje w miejsce gipsu w światach fantasy), to cała atmosfera heroicznego wzięłaby w łeb. Leżenie w gipsie nie jest bowiem w najmniejszym nawet stopniu heroiczne, a że o wypadek nietrudno, to życie naszych dzielnych wojowników składałoby się z długich okresów rekonwalescencji przeplatanych króciutkimi przygodami, po których znowu grzecznie wracaliby do gipsiarza. Jeszcze gorzej, jeśli nie ma możliwości przywrócenia utraconej kończyny – wtedy trzeba z miejsca losować nową postać (wojownik bez ramienia wygląda heroicznie tylko przy kominu, niestety).

Tak, wiem, że istnieje coś takiego jak magia. Problem w tym, że proste czary leczące nie wystarczają (a przynajmniej nie powinny) do szybkiego naprawienia złamanej kości. A właśnie takie „nieszczęśliwe wypadki” przytrafiają się początkującym kandydatom na herosów, którzy nie mają najczęściej dostępu do wyższej magii leczniczej. Wreszcie – nie w każdym systemie RPG działa magia, a tam, gdzie istnieje, nie zawsze wystarcza do zregenerowania obciętej nogi. Twórcy wielu systemów bez żalu zrezygnowali z realizmu na rzecz atmosfery gry. Tu i ówdzie się nawet do tego bezwstydnie przyznali, podając powody podobne do powyższych. I dlatego paladyn w pełnej zbroi może skoczyć z dziesięciometrowego muru na kamienny podwórecz, nie obawiając się, że nogi wyjdą mu przez plecy. Chyba że trafi na złośliwego Mistrza Gry.

Podaję, że większość graczy wcale nie byłaby zainteresowana barwnymi opisami straszliwych ran, które zadali przed chwilą swoim przeciwnikom. Nie widziałem na własne oczy, ale sądzę, że widok obciętej ręki i kikuta buchającego krwią wcale nie jest zabawny i mógłby wielu graczy zniechęcić skutecznie do ich ulubionej rozrywki. Słusznie więc czynią wszechwiedzący twórcy systemów, kiedy dyskretnie ukrywają przed nami pewne nieciekawe szczegóły naszych działań w świecie fantasy...

Jeśli się chwilę zastanowić, to na potrzeby gry fantasy wystarczyłby w zupełności system, w którym zamiast pracowicie liczyć obrażenia określałoby się skutki ciosu na kilkustopniowej skali w rodzaju: draśnięcie, lekka rana, średnia rana, ciężka rana, obezwładniony, zabity, rozciętany – bez lokowania trafień na częściach ciała, chociaż i to jest możliwe. Podobny system działa w niejednym systemie *role-playing* (identyfikację takiego systemu pozostawiam jako proste ćwiczenie dla czytelników – ale nie przysyłajcie odpowiedzi do Redakcji). Kłopot polega na tym, że trudno wprowadzić tu wzrastającą odporność na rany (jak w AD&D, gdzie wzrastająca żywotność pozwala w końcu przeżyć zderzenie z lokomotywą – jeśli już jakoś wsadzimy do świata fantasy lokomotywę). Za to łatwo określić, jak bardzo poszczególne obrażenia przeszkadzają w walce, co

w oczach niektórych zdyskwalifikuje ten system jako mało heroiczny. Ciekawe, że zapewne będą to ci, którzy przywykli rozstrzygać problemy w grze raczej przy pomocy armaty niż mózgu.

Nie samą walką...

Uważny czytelnik wytknie zapewne, że walka to nie wszystko. To prawda. Ale – jak zaznaczyłem na początku – tego właśnie działu dotyczy najczęściej „realistycznych” wątpliwości, jemu więc poświęcę najwięcej uwagi. Bardzo wiele innych sytuacji można zwyczajnie odegrać, nawet jeśli zasady pozwalają rozstrzygnąć wynik kostką. Weźmy jako przykład robienie zakupów. W niektórych systemach targowanie to umiejętność zastrzeżona wyłącznie dla fachowców, chyba głównie po to, żeby zapewnić owym fachowcom miejsce wśród bohaterów. Tymczasem scenki na miejskim targu doskonale nadają się do odgrywania i to dla każdego: to, kto uzyska lepszą cenę zależy od szybkiego myślenia i ostrego języka handlującego. Dlaczego pozostawać przy numerkach, zamiast – dostarczając innym graczom dodatkowej rozrywki – rozegrać w pełni sytuację, odwołując się do osądu widzów?

Sytuacje takie jak ta nie budzą tylu emocji, co walka (choć można by mieć wątpliwości, gdy spojrzeć na targującego się kupca). Dlatego właśnie nie muszą być tak dokładnie i bezstronnie określone przez przepisy. I nie są. Ponieważ powyższy przykład odnosi się do większości sytuacji „niekonfliktowych” (za niekonfliktowe uważam sytuacje, w których od wyniku rzutu kostką może zależeć co najwyżej ubytek w sakiewce bohatera), pozwolę sobie na nim poprzestać.

Co za dużo...

...to niezdrowo. Zastanówmy się, po co nam właściwie cały ten realizm? Przecież z założenia nie możemy odegrać dokładnie wszystkich ról w grze i nie taka chyba jest idea RPG. A może sądzicie, że tak? No, to będziecie musieli (na przykład) obyć się bez „złych facetów”... Bawiliście się w „Czterech Pancernych” jako przedszkolaki? Kto chciał być Niemcem? Nikt? Tak sądziłem. Właśnie. To dlaczego zmuszać do tego Mistrza Gry? Dla młodszych graczy powyższy przykład powinien dotyczyć odpowiednio He-Mana i Szkieletora.

Jest jeszcze jedna przyczyna, dla której należy ostrożnie podchodzić do nadmiernego urealniania sytuacji w grze. Każdy z graczy odpowiada tylko za swoją postać. Mistrz Gry odpowiada za Bohaterów Niezależnych i przeciwników. W razie rozróby on dostanie za wszystkich... Bo „zli” z reguły zostają w ten czy w inny sposób pokonani. Tylko masochiści grają regularnie w gry, w których ich postać ciągle ginie, albo jest kopana po tylnej części ciała. Myślicie że to przyjemnie stawać zawsze

po przegranej stronie? To dlaczego dziwnie się, że od czasu do czasu Mistrzowi Gry odbija i wystawia takiego zawodnika, któremu nie jesteście w stanie nic zrobić?

Skoro więc – jak widzimy – w grze *role-playing* nie chodzi o realistyczne odтворzenie świata, to zostawmy w spokoju zasady i po prostu grajmy. Tak naprawdę, regułki przydają się tylko tam, gdzie potrzebny jest jakiś obiektywny system rozstrzygnięcia sytuacji konfliktowych, albo gdy w grze ma działać coś, co nie występuje w znanym nam świecie (np. magia). W takich przypadkach ocena, czy dana zasada jest realistyczna, z założenia nie będzie obiektywna (często niemożliwa). W niemal wszystkich sytuacjach „życiowych” wystarczy tak zwany zdrowy rozsądek (mam nadzieję, że nie czyta tego żaden psychiatra).

Zazwyczaj wprowadzenie jakichkolwiek zasad oznacza poważne ograniczenia swobody działania graczy. Próbowaliście kiedyś w KC, WFRP lub AD&D wykonać cios w stylu pana Podbiپیęty, obcinając trzy głowy naraz? Czy kiedykolwiek zastanawialiście się choćby, czy taka akcja jest możliwa? Nie musicie szukać w podręcznikach: tylko w KC istnieje enigmatyczna wzmianka, że może to uczynić rycerz (dlaczego tylko on?), tyle że zamiast jasnej reguły mówiącej „jak to się robi”, powiedziano tam „zależne ściśle od Mistrza Gry”. Tak, że właściwie to nie wiadomo, po co to jest i czy będzie można to wykorzystać. Ale czy to powód, żeby zrezygnować z takich niewątpliwie heroicznych działań? Trzeba tylko elastycznego Mistrza Gry, który – jeśli tylko sytuacja wyda mu się odpowiednia – zezwoli na coś, o czym w przepisach nie ma ani słowa. Taką elastyczność zaleca zresztą większość „dojrzałych” gier.

System, który pozwala wykonać tylko kilka dokładnie określonych działań, znakomicie ułatwia zadanie niektórym Mistrzom Gry i graczom. Tym mianowicie, którzy ograniczają swoje pomysły do tych wyraźnie dopuszczanych przez zasady. Jest tylko jeden problem: gra taka szybko przestaje być prawdziwym *role playing*. Po krótkim czasie jest to już tylko wyliczanie ogranych chwyków i coraz więcej rzutów kostkami.

System a gracze

Tu doszedłem do czegoś, co zawsze mnie fascynowało: nawyków, jakie wyrabia w graczach zestaw reguł i Mistrz Gry. Weźmy z jednej strony AD&D i KC, z drugiej zaś – *Runequest*. W obu pierwszych systemach z poziomu na poziom wzrasta żywotność postaci, a zbroja jest stosunkowo mało kłopotliwa w użyciu. Prowadzi to po pewnym czasie (w AD&D szybciej niż w KC) do wspomnianej niedawno sytuacji: postać na odpowiednim poziomie może na przykład zeskokczyć z wysokiego muru na kamienny podwórzec, nie obawiając się złamań ani nawet

nie odnosząc poważniejszych obrażeń. W walce, rany, jakie odnosi bohater, nie ograniczają w żaden sposób jego zdolności bojowych, a w miarę obrastania w doświadczenie jest on w stanie wytrzymać coraz więcej obrażeń. Skutek jest taki, że w obu systemach często wybiera się najprostszы sposób rozwiązywania sporów, mianowicie fizyczną likwidację przeciwników. Walka staje się najłatwiejszym sposobem rozwiązywania problemów, zwłaszcza dla bardziej doświadczonych postaci (doświadczona postać nie musi, niestety, oznaczać doświadczonego gracza).

W *Runequest* żywotność postaci jest stała i stosunkowo nieduża, a zbroje ciężkie i niewygodne. Wojownik góruje nad zwykłym człowiekiem biegłością z jaką włada bronią, być może refleksem, ale – na przykład zaskoczony – przegra. W takiej sytuacji nie jest obojętne, z kim grupa walczy, trzeba uważnie wybierać przeciwników i warunki walki, bo może to zdecydować o powodzeniu misji (a nawet o przeżyciu). Tu jest więcej miejsca na *role playing*, bo czasem trzeba się wykić od niechcianej rozróby albo wykiwać przeciwników, nie robiąc im krzywdy (w każdym razie nie osobiście). Dlatego *Runequest* uznaje się często za system trudniejszy, ale też bardziej „do myślenia” niż np. KC.

Powyższe rozważania nie biorą pod uwagę roli Mistrza Gry (i prezentują tylko jedno z wielu możliwych podejść). Jest chyba jasne, że można opracować przygodę dla KC, w której postaci ani razu nie dobędą broni. Podobnie, można zrealizować klasyczną rąbaninę w *Runequest* (wydaje mi się to nieco trudniejsze, niż dobra przygoda dla KC, ale z pewnością możliwe). Uważam, że to, jak dobra i realistyczna wydaje się gra, nie zależy w wielkim stopniu od systemu, za to bardzo zależy od Mistrza Gry i graczy. Nie czepiajmy się więc zasad, skoro najstarszym ogniwem okazują się ludzie.

Lekarzu, lecz się sam

„Nie chcę przez to powiedzieć, że każdy Mistrz Gry i gracz, który zwala swoje niepowodzenia na system, jest szarlatanem. Widziałem już próby stworzenia systemów „przyjaznych dla Mistrza Gry” (cokolwiek by to miało znaczyć), które okazały się całkowitą kląpą. Problem w tym, że nie da się stworzyć systemu, który za MG zrobi przygodę i sesję na poziomie. Nic bowiem nie jest w stanie zastąpić wyobraźni człowieka, przynajmniej na razie. Tak więc „generatory przygód”, które pozwalają stworzyć „kompletny scenariusz” przy pomocy kilkunastu rzutów kostkami, należy traktować z przymrużeniem oka. Wyprodukowana w ten sposób „przygoda” może w najlepszym razie posłużyć jako ostroga dla wyobraźni Mistrza Gry, ale jeśli ktoś chciałby prowadzić takie coś „na żywca”, to można tylko współczuć jego

graczom. Przypomina się opublikowany niegdyś przez Lema diagram wątków powieści s-f – przy jego pomocy można było bardzo szybko konstruować kolejne intrygi ze starych kawałków...

Oczywiście, jak wszystko w życiu, sytuacja nie jest tu aż tak prosta, jak to opisałem. Na styl gry ma bowiem wpływ mnóstwo czynników. Zaczyna się już na starcie. Jeśli Twój pierwszy Mistrz Gry miał wyczuj tworzyć przygodę w rodzaju „Demonicznej hordy”, to masz niezłe szanse, że w swojej karierze gracza będziesz więcej rąbał niż myślał. Jeśli Mistrz Gry kazał Ci rzucić na reakcję przy przyjmowaniu do grupy nowego bohatera i wmawiał jeszcze wszystkim, że mają obowiązek postępować zgodnie z tym, co wyrzucili, to pewnie będziesz więcej rzucał kośćmi niż grał (wbrew pozorom te dwie czynności nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego: znam ludzi, którzy umieją doskonale rzucać kośćmi, a gracze z nich beznadziejni).

Dla tych wszystkich, którzy w ten sposób wpadli, mam pocieszające wieści: to nie jest nieuleczalne. Trzeba tylko zmienić Mistrza Gry. Najlepiej także grupę (jeśli wszyscy macie takie nawyki, to możecie popsuć nowego MG). I już po kilku latach wytrwałej gry zauważycie, że powoli, powoli... zaczynacie myśleć! Przeciwnicy coraz częściej odchodzą po prostu ośmieszeni (wcześniej odjeżdżali na cmentarz), jesteście w stanie przejrzeć coraz bardziej złożone intrygi, czasem nawet udaje się Wam uzyskać informacje zamiast zabić informatora. Stajecie się graczami *role-playing*.

Z kolei dla początkującego Mistrza Gry wielkie znaczenie ma system, który zaczyna prowadzić. Nie mając dostatecznego doświadczenia, poddaje się bowiem temu, co podpowiadają zasady. Jeśli w regułach wszystkie sytuacje rozstrzyga się rzutem kostką (jak w KC), to wkrótce MG odzwyczai swoich graczy (i siebie) od myślenia na tyle skutecznie, że nawet między sobą będą rzucali na reakcję, czy przypadkiem jeden drugiego nie polubi. A na widok dowolnego Bohatera Niezależnego będą tylko nerwowo potrząsać ręką z kostkami i pytać „Ile on ma obrony?” A słyszałem o Mistrzach Gry, u których tego rodzaju postępowanie jest czymś normalnym... Dlatego nie uważam, aby należało zaczynać grę od mistrzowania. Zanim zostanie się Mistrzem Gry, należy dłuższy czas pograć i uzyskać pewne rozeznanie w regułach i mechanizmach gry – najlepiej niejednej. Pamiętajcie tylko, żeby wybrać do tego dobrego MG, bo sami dołączycie do szeregu „rzeźników”. Czego sobie i Wam nie życzę.

Wasz Smoq

PS. Dla niecierpliwych: zdaję sobie sprawę, że to nie wyczerpuje tematu. Ale miejmy nadzieję, że ukaże się jeszcze wiele numerów „Magii i Miecza”...



DYSTRYBUTOR AMERYKAŃSKICH STRATEGICZNYCH GIER
PLANSZOWYCH I ROLE-PLAYING ZAPRASZA:
WARSZAWA 00-767 UL. CHEŁMSKA 36
TEL/FAX 41 67 26

OKRES STAROZYTNY

Alexander's Generals	157,00
Ancients	97,00
Battles of Anc. World	84,00
Cesar	173,00
Civilization	115,00
History of the World	125,00
Peloponesian War	144,00
Republic of Rome	115,00
Siege of Jerusalem	109,00
SPQR	127,00
VI Against Rome	138,00

SREDNIOWIECZE

Age of Chivalry	132,00
Blackbeard	138,00
Britannia	112,00
Crossbows & Cannons	97,00
Feudal	109,00
Henry V	141,00
Ironsides	141,00
Kingmaker	87,00
Lion of the North	144,00
Sword & Shields	141,00

OKRES NAPOLEONSKI

Austerlitz	115,00
Borodino	110,00
Empires in Arms	109,00
Frederick the Great	128,00
Kolin	123,00
Napoleon at Waterloo	123,00
Napoleon Battles	157,00
Napoleon at Dugabe	112,00
Napoleon's Later Bat.	132,00
Battles of Waterloo	154,00

XIX WIEK, WOJNA SECESYJNA ORAZ PIERWSZA WOJNA SWIATOWA

Aces High	128,00
April's Harvest	110,00
Colonial Diplomacy	144,00
Diplomacy	87,00
Empire Builder	131,00
Gettysburg	120,00
Landships	138,00
Longstreet's Assault	132,00
Maharaja	125,00
No Better Place to Die	110,00
We the People	144,00
Empires at War	97,00

DRUGA WOJNA SWIATOWA

Advanced Squad Leader	173,00
Ardennes	110,00
Axis and Allies	123,00
Blood and Thunder	113,00
Advanced Third Reich	165,00
Enemy at the Gates	173,00
Fire in the East	201,00
GD'40	113,00
Guadalcanal	111,00
Guderian's Blitzkrieg	120,00
Hitler's War	100,00
Lost Victory	102,00
Luftwaffe	125,00
MacArthur's Return	118,00
Midway	98,00
Operation Crusader	135,00
Pacific War	146,00
Panzerblitz	87,00
Panzer Leader	103,00
Ring of Fire	99,00
Rommel in the Desert	123,00
Stalingrad Campaign	144,00
Squad Leader	125,00
TurningPoint Stalingrad	112,00
Victory in the Pacific	78,00
Victory in the West	111,00

GRY FANTASY I ROLE PLAYING

Ravenloft	58,00
AD&D Handbook	77,00
AD&D Crusades	58,00
Ars Magica	125,00
Battle Masters	185,00
Black Death	45,00
Call of Cthulhu	100,00
Castle Falkenstein	84,00
Cyberpunk PL	50,00
Dragon Quest	34,00
Dragon Strike	113,00
First Quest	99,00
GURPS	71,00
Hero Quest	155,00
Advanced Hero Quest	155,00
Indiana Jones	96,00
Jyhad	42,00
Magic Realm	125,00
Mano'war	148,00
Menzoberranzan	111,00
Pendragon	73,00
Planescape	110,00
Star Wars	76,00
Tales of the Lance	85,00
Spelljammer	46,00
Ruins of Undermountain	74,00
Warhammer Battle	160,00
Warhammer Armies	360,00
Warhammer 40,000	175,00
White Dwarf	15,00
SYSTEMY MINIATURKOWE	
Battle Lust	97,00
Napoleon Battles	125,00

DO WSZYSTKICH GIER
STRATEGICZNYCH ORAZ
ROLE PLAYING
POSIADAMY
ROZSZERZENIA

SZEROKI WYBÓR KOŚCI

SZCZEGÓLNI POLECAMY:

JYHAD:

Gra karciana oparta na systemie Vampire: the Masquerade opracowana przez autorów Magic the Gathering.
CENA: 42 zł

HISTORY OF THE WORLD

Doskonała gra strategiczna dla początkujących. Z tej gry dowiesz się więcej o historii świata niż z całego semestru w szkole!! CENA: 125 zł

WARHAMMER ROLEPLAY PL:

Absolutnie doskonały system RPG po polsku!!!

Pełna oferta obejmuje ponad 500 pozycji!!!

Szczegółowy katalog wraz z formularzem zamówienia przesyłamy po otrzymaniu przekazem na nasze konto 5 zł Roczna prenumerata katalogu

15 zł

Wszystkie podane tytuły można zamawiać przekazując podaną przy nich sumę, dodając 4 zł za wysyłkę, na konto:
III o/PKO WARSZAWA
ul. Marszałkowska 100/102
1531-119-962-136

UWAGA!!!

26 SIERPIEŃ 1995

PROMOCJA

KOLEJNEGO PRODUKTU
WYDAWNICTWA „MAG”

WEWNĘTRZNY WRÓG

NAJNOWSZEGO DODATKU DO

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

Wszystkich zainteresowanych serdecznie
zapraszamy do naszego sklepu firmowego

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47

Dojazd autobusami: 106, 155, 166, 522.

i tramwajami: 20, 22, 24, 32.

W dniu promocji specjalne kupony uprawniające do
zniżkowego zakupu jednego produktu. Każdy, kto
okaże oryginalne, zamieszczone poniżej kupony,
będzie mógł zakupić: produkty wydawnictwa „MAG”
ze zniżką 10%, wszystkie pozostałe wydawnictwa ze
zniżką 5%.

OFERTA SPECJALNA

WEWNĘTRZNY WRÓG - zniżka 15%



UWAGA! Kupony ważne tylko w dniu promocji, tj. 26.08.1995.

Polska edycja w ciągłej sprzedaży
CYBERPUNK 2020

Książkę wysyłamy po przestaniu 45 zł na konto COPERNICUS
PB-H SA IV o/W-wa konto nr 320065-3779-136
w cenę wliczony koszt wysyłki

**SEPTIMA
COMPUTER**

ul. Świętojańska 2
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(10⁰⁰-18⁰⁰) poniedziałek - piątek
(10⁰⁰-14⁰⁰) sobota

*Nowo otwarty
sklep zaprasza
fanów gier RPG
z Bydgoszczy
i okolic.*

W ofercie: ♦ systemy
Warhammer
AD&D
♦ Star Wars
♦ Vampire
♦ Space Hulk
♦ gry planszowe
♦ gry strategiczne
♦ figurki, kostki
♦ a także inne



Sklep CMS

poleca:

Figurki do systemów bitewnych
WFB i WH40000

*
System karciany "Magic: The Gathering"

*
Gry RPG, kości, Warhammer,
pisma MiM i Talizman, dodatki itp.

*
Prowadzimy sprzedaż na zamówienie
CMS sc.

ul. Grunwaldzka 417, Gdańsk, tel. 522702
naprzeciw restauracji McDonald's
znajdującej się obok Hali "Oliwia"

**GRY FABULARNE
SYSTEMY BITEWNE
KOSTKI I FIGURKI
Sklep „MASTER”**

Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Grunwaldzka 99/101
(Galeria nad Kawiarnią Newska)
tel. 48-35-50

CYBER SMOK

TANIEJ JUŻ NIE MOŻNA – SUPER OFERTA!

(TAKŻE DLA KLUBÓW FANTASTYKI)

SYSTEMY RPG, SYSTEMY BITEWNE, KOSTKI, FIGURKI I INNE AKCESORIA

Hurt: 71-118 Szczecin ul. Kaliny 6/25 tel/fax 523-051,

Detal 70-436 Szczecin ul. Jagiellońska 6 tel 336-313

Uprowadzenie Agaty

Rafał Gałeczki i Kuba „Śmiały” Żurek

Ilustracje: Monika Świetlik

Wstęp

Ten scenariusz przeznaczony jest do rozgrywania w systemie „Oko Yrrhedesa” Andrzeja Sapkowskiego. Przy odrobinie dobrych chęci Mistrz Gry może przystosować go do innego systemu fantasy. Przygodę przygotowano dla 4-6 początkujących graczy, prowadzących niedoświadczonych bohaterów. Dobrze by było, aby w drużynie znalazło się kilku bohaterów szlachetnie urodzonych i jeden magik.

Scenariusz nie ma budowy liniowej; prezentuje obszar działań drużyny, opisuje miejsca i zdarzenia, które odgrywają główną rolę w fabule przygody. Dlatego też polecamy, aby Mistrz Gry przeczytał go uważnie w całości przynajmniej dwa razy, zanim przystąpi do gry. Niektóre elementy i wątki prawdopodobnie wymagają rozwinięcia – co uzależnione jest od działań graczy.

Przygodę testowano na „Il Sobocie z Fantastyką” 24.06 br.; gracze ukończyli ją pomyślnie.

Cały poniższy tekst przeznaczony jest wyłącznie dla oczu Mistrza Gry.

Tło przygody

Akcja przygody rozgrywa się na prowincji, z dala od większych miast. Jako że system A. Sapkowskiego nie zawiera opisu świata, sami musieliśmy wymyślić potrzebny nam jego wynek. Wszystkie nazwy miejsc, imiona,

a także tytuły szlacheckie: wojmil (odpowiednik „sir”), grabia (odpowiednik grafa), murgrabia (odpowiednik hrabiego) – możesz zmienić, tak aby pasowały do wizji twojego świata. Nasza prowincja rozciąga się na kilkadziesiąt mil, zajmując rozległe obszary równin, zwane Małopolem. Ogólnie rzecz biorąc, jest to straszna dziura i twój problem, MG, jak zaciągniesz swoich graczy w te nudne okolice. Najlepiej wymyśl coś w stylu: eskorta karawany biednych kupców; legenda głosząca, że to właśnie na Małopole zbój Hawranek i jego banda zakopali swoje olbrzymie skarby; plotki na temat odnalezienia w tamtych okolicach magicznego źródła Wody Życia; nagroda wyznaczona za schwytanie zdrajcy królewskiego, byłego marszałka Leonidasa, który tam właśnie się zaszył; odwiedziny u mieszkającej tam rodziny któregoś z bohaterów, związane z chrzcinami i musową popijawką; albo cokolwiek innego, a przy tym sensownego, co ci przyjdzie do głowy. Ty jednak wiesz, że te pomysły to bujdy na resorach. Tak naprawdę chodzi o to, żeby ściągnąć drużynę do Małopola.

Przewodnik po Małopole

„Who is who” w Małopole

Na małopolskiej równinie, lekko falistej i wzgórzystej, stoją cztery zameczki, należące do szlachty urodzonej wysoko (choć nie na

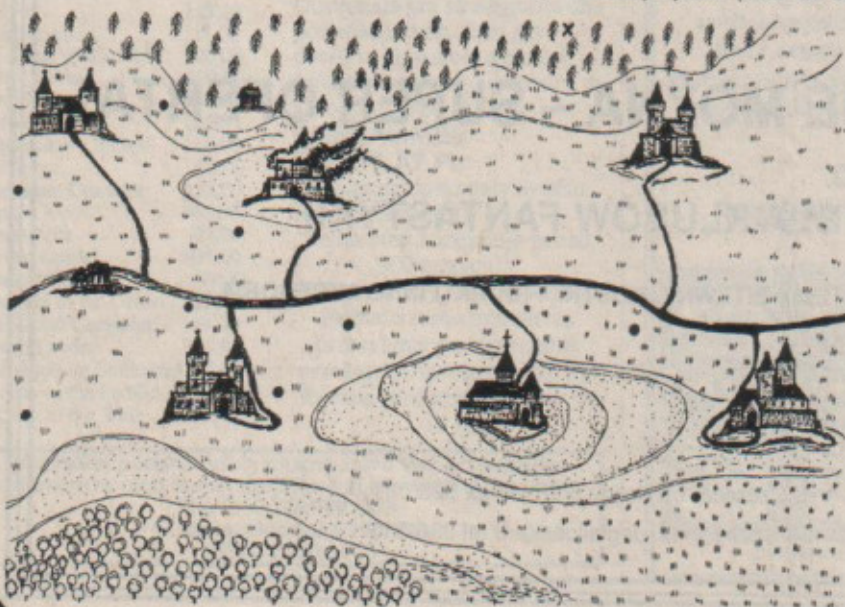
tylu, by trafić na arystokratyczny dwór królewski), dwa małe dworki szlachty zubożałej oraz 6 małych wiosek (16-18 chat każda), należących do tych pierwszych, a zamieszkałych przez hołotę i plebs, czyli pańszczyźnianych chłopów.

Miejscowym bogaczem i potentatem (3 wioski, tartak, młyn i browar) jest murgrabia Herman Otto Muszkiet, herbu Ślepowron, strzegący swoich włości z rodzinnego, dwustu-letniego zamku czterobasztowego, w niezłym stanie. Od 12 lat jest wdowcem, w dodatku bezdzietnym, co przy jego wieku (stuknęła mu pięćdziesiątka!) daje marnie szanse na spłodzenie prawowitego potomka. Po dwóch latach żałoby od śmierci nieboszczeni Balbiny, już od 10 lat szuka żony, lecz bez powodzenia. Jest niski, tłusty, prawie całkiem łysy, mimo bujnej, szczecińskiej brody, którą tak się chęlnie. W dodatku nie ma lewego oka i kuleje na prawą nogę. 20 lat temu został silnie poturbowany podczas jednej ze zbrojnych wypraw, jakie za młodu prowadził na pograniczne wioski i dworki sąsiedniego księstwa. Nic dziwnego, że żadna z wolnych jeszcze szlachcianek nie ma na niego ochoty, a choć tu uchodzi za człeka majątnego, na kobietach spoza Małopola nie robi to żadnego wrażenia.

W okolicy nadano mu miano Kulawca i Skąpigrosza. Utrzymuje na swym zamku 12 zbrojnych i tyłuż pacholców, nie licząc kilku starych kobiet, pełniących rolę służby i kucharek. Zatrudnia też kasztelana i zarazem poufne-go doradcę, dowódcę żołdaków, sekretarza i poborcę podatków w jednym, którym jest jego jedyny przyjaciel, wojmil Wagon de Wagon, herbu Zajawka, zwany także Tyką, ze względu na swój dwumetrowy wzrost, i zadziwiająco chudość. Zatrudnia też alchemika Ambrożego, produkującego w zamkowych piwnicach bimber bez książecej koncesji i różne świństwa w postaci cudownych eliksirów o szerokim spektrum działania. Okresowo przyjmuje u siebie kwartet grajków, normalnie pracujących w jedynej na Małopole uczciwej gospodzie „Pod Złotym Smokiem”, a także, tylko podczas polowań, Wielkiego Łowczego, czyli leśnika Onufrego.

Trzy lata temu upatrzył sobie pewną śliczną niewiastę, piętnastoletnią Agatę, córkę grabiego Johana Anzelm Stewarda, herbu Świętopierz. Choć wielokrotnie słał na dwubasztowy zamek grabiego Stewarda swatów, rezygnując nawet z połowy posagu, zawsze spotykał się z kategoryczną odmową. Zaczął więc obmyślać, jaki fortel zastosować, by swego dopiąć i uczynić z Agaty swoją żoną.

Majątek grabiego Johana A. Stewarda uważany jest za drugi po należącym do



Hermana Muszkiet, jako że oprócz 2 wiosek, posiada jedyną na całym Malopolu legalną gorzelnię, która jest głównym źródłem jego dochodu. Część flaszek eksportuje do odległego o 60 mil miasta, dzięki pośrednictwu karawan kupieckich, przemierzających równiny Malopola z regularną częstotliwością raz na półtora miesiąca. Ma brzydką żonę Brygidę i śliczną córkę Agatę – pierwszą w okolicy panienkę na wydaniu, zakochaną w Gwidiuszu Wawer, synu grabiego Fryderyka Wawera, herbu Ostryga. Na swym dwubasztowym zamczku trzyma na żołdzie ośmiu wojów, kilku pachołów i trochę służby, kasztelana z rodziną, garmistrza Otella, najlepszego kucharza na całym Malopolu, Elzbię, czyli gubernantkę-drużbę Agaty, i jej starą nianię, Euzebię.

Grabia Zygmunt Wurst, herbu Psia Macz otrzymał miano Kradzieja, bo głównym źródłem jego dochodów jest podstępne i nigdy nie udowodnione łupiestwo, jakiego dopuszcza się ze swymi 10 ludźmi na terenie całego Malopola. Nie przepuszcza żadnej okazji i okrada wszystkich jak leci. Jeśli komuś coś zginie, wiadomo, gdzie szukać. Niestety, grabia Wurst nie wpuszcza do swej twierdzy żadnych obcych, od lat ciągle twierdząc, że w środku panuje morowa zaraza. Kiedyś murgrabia Muszkiet nasał na niego sędziów miejskich, którzy choć dostali się do bastionu grabiego Wursta, to jakoś nadszperzanie prędko go opuścili, skarżąc się na podejrzaną wysypkę, wymioty i biegunkę, objawy Czerwonego Moru, jakim ponoć się zarazili od konającego właśnie grabiego Wursta. Dzień później grabia całkiem wydobrzył, wszem i wobec głosząc cud uzdrowienia, jaki się w nim dokonał po wypiciu lyka wody z Cudownego Źródła Uzdrowiającego, które wypływa spod klasztornych schodów Opactwa braci zakonnych Szpitalników. Ludzie potem mówili, że tę wodę to też pewnie był ukraść. Mieszka w twierdzy, a właściwie zbudowanej z litych, mурowanych głazów bastionie o ścianach kilkumetrowej grubości i małych okienkach strzelniczych zamiast okien – ongiś książęcej strażnicy granicznej. Od kiedy granica uległa znacznemu przesunięciu i książę powiększył swoje terytorium o tzw. ziemie odzyskane, punkt ten stracił na znaczeniu i niszczał powoli, póki 20 lat temu nie zajął go grabia Zygmunt. Grabia żyje w twierdzy tylko ze swojej dziesięcioosobowej bandy, czasem udając się do gospody „Pod Złotym Smokiem” na sprzedajne dziewczki, którym najpierw płaci, a po wszystkim okrada.

Grabia Fryderyk Wawer jest najbiedniejszym spośród całej magnaterii Malopola. Ma tylko jedną wioskę, Jabłonowo, zarabiającą na siebie hodowlą wieprzków. Jego żona, Fryderyka, kilka lat temu straciła rozum i obecnie uchodzi za całkiem szaloną. Początkowo grabia pocieszał się myślą, że to tylko opętanie, jednak kiedy długotrwałe egzorcyzmy brata Nepomucena z Opactwa nie pomogły, pogodził się z faktem, że ma żonę wariatkę. Fryderyka ma okresy zupełnego spokoju i wtedy zachowuje się prawie normalnie, lecz zwykle bredzi do siebie lub wykrzykuje różne wulgarnie słowa, których nawet sam grabia wcześniej nie słyszał. Podczas ataków trzymana jest pod kluczem w komnacie na ostatniej kondygnacji jedynej zamkowej wieży, skąd po całej okolicy niesie się żalony jęk i zawođenje. Na szczęście zdążyła mu wcześniej urodzić potomka, syna Gwidiusza, który obecnie osiągnął wiek męski 21 lat. Gwidiusz od małego ćwiczy się w robieniu mieczem, mając w pamięci czytane przez matkę bajki o prawdziwych rycerzach i wzniosłych czynach paladyna Arturiusa. Postanowił, że zostanie

rycerzem – zbierze własny, ochotniczy oddział zbrojnych i będzie, tak jak jego dziad Helmut, zwany Toporem, tępił innowierców, co było (i jest nadal) bardzo dochodowym zajęciem. Tymczasem zapalał miłością do cudnej Agaty, córki grabiego Stewarda. Zresztą, z wzajemnością. Ojciec ukochanej zapowiedział jednak, że odda rękę córki dopiero, gdy Gwidiusz wyprawi się przeciw heretykom i powróci z bardzo wielkimi łupami. Młody rycerz przystał na to i właśnie zbiera swój ochotniczy oddział. Jak na razie nikt się nie zgłosił. Może drużyna...

Łeśnik Onufry Borowiec żyje w małej leśniczówce na skraju Sosnowego Borku, wraz z dwoma synami, szesnastoletnim Pietrkiem i cztery lata od niego starszym Lutkiem, oraz swoją żoną Genowefą. Kilka razy w miesiącu patroluje las w poszukiwaniu kłusowników. Niszczy wnyki i sidła, publicznie ogłaszając, że „jak dorwie tych bandziorów, to im nogi powyrwa z tego miejsca, z którego zazwyczaj wyrastają”.

Ważniejsze miejsca

Opactwo Sanktuaryjne Cudownego Źródła Uzdrowiającej Wody mieści się w samym centrum Malopola, na najwyższym w całej okolicy wzgórzu, nazwanym onegdaj od jego charakterystycznego kształtu Jajową Górą. W opactwie stoi klasztor braci Zakonu Szpitalników, spora kamienna kaplica o kopulastym sklepieniu oraz ogrody i winnice, okalające całe klasztorne wzgórze. Opactwo powstało przeszło 120 lat temu, kiedy to Zakon Braci Uzdrowiaczy podzielił się i część mnichów musiała opuścić swe klasztor, zakładając Zakon Braci Szpitalników. Jako że nikt nie chciał dostąpić zaszczytu bycia fundatorem zakonu, mnisi musieli zatroszczyć się o to sami. Po długiej wędrówce trafili na równinę Malopola, gdzie na szczycie Jajowej Góry odkryli małe źródło krystalicznej czystej wody o niezwykłym smaku. Przeor zakonu doznał tego dnia olśnienia i boskiego objawienia, zesłanego przez Światłomira, który pokazał mu się w swej prawdziwej





postaci, napełnił źródelko boską mocą i naka-
zał, co robić dalej. I tak ruszyli bracia na wszy-
stkie strony świata, głosząc nowy cud i pra-
wiąc o wielkiej uzdrawiającej mocy źródelka
z Jajowej Góry. Liczne pielgrzymki ruszyły
wtedy w te strony, a masa pielgrzymów kilka-
krotnie przewyższyła liczbę tubylczych miesz-
kańców. Zanim wyszło na jaw, że wszystko
jest jednym, wielkim kitem, braciszkwowie zdo-
łali ściągnąć z hojnych datków niezbędne fun-
dusze na budowę klasztoru. Kamienna tablica
w podziemnej krypcie wymienia nazwiska
wszystkich główniejszych fundatorów Opa-
ctwa, czyli najhojniejszych pielgrzymów – cho-
rych, kalekich i umierających – którzy zawie-
rzyli w cudowną moc wody, ale nie dożyli już
samego cuda, bowiem zgodnie ze słowami
mnichów wodę należało pić co dnia, choćby
i z buklaka, ale przez okrągły rok lub nawet
dłużej. Niektórzy ponoć skonali z przepicia –
co było karą boską za grzech zachłanności.

Takim to cudem powstało całe Opactwo,
które dziś utrzymuje się samo i to nie z hojno-
ści pielgrzymów, którzy od dawna omijają Ma-
łopole z daleka, lecz produkcji wyśmienitego
wina gronowego o niezrównanym smaku, któ-
ry nadaje mu właśnie cudowna woda. Braci-
szków jest siedemnastu, a nad nimi stoi prze-
or zakonu, brat Barnaba. Mnisi specjalizują się
w naukach medycznych, lecząc za drobną
opłatą wszystkich mieszkańców Małopola.

„Pod Złotym Smokiem” to właściwie jedy-
na na całym Małopolu karczma, zasługująca
na to miano, a za konkurencję mająca wie-
skie szynki. Gospoda to spory, dwupiętrowy
budynek na kamiennej podmurówce. Właści-
cielem jest Frodor Miskur, który mieszka
w niej wraz z rodziną, prowadząc interes wraz
z synem Igorem, żoną Martyną, kucharką, słu-
żącą, dwoma parobkami. Rolę ochrony pełni
eks-najemnik Krodor, zwany Buldogiem ze
względu na potężną posturę i złamany nos.
Raz w miesiącu, wraz z karawaną, przyjeżdża-
ją z miasta sprzedajne dziewczki, które zatrzy-
mują się na tydzień. Gospoda stoi na skrzyżo-
waniu wiodącego przez Małopole Głównego
Traktu i Drogi Księżęcej, prowadzącej z porty-
wych miast księżtwa prosto do stolicy.

Stara Kopalnia – jak sama nazwa wskazu-
je – jest stara i od dawien dawna nie używa-
na, co tłumaczy fakt, iż znajduje się prawie
w środku lasu. Niegdyś wydobywano tam rudę
żelaza, jednak złoża okazały się dość ubogie.
Obecnie kopalnia to miejsce całkowicie zapo-
mniane. Docierają tam jedynie zbłąkani po-
szukiwacze grzybów i jagód lub uczestnicy po-
lowań. W zasadzie jest to zarośnięte krzakami
małe wzgórze, w którym wydrążono krótki tunel,
prowadzący do płytkiego szybu. Na dnie
szybu znajduje się mała pieczara, od której
odchodzi trzy, całkowicie zasypane przedki.

Fabula przygody

Drogi Mistrzu, najpierw musisz poznać wy-
darzenia mające miejsce przed przyjazdem
drużyny do Małopola.

Jak pamiętasz, murgrabia Herman Mu-
szkiet, cap stary, ale za to jary, uwiadził sobie,
że ożeni się z Agatą – śliczną i jakies trzy ra-
zy od niego młodszą córką grabiego Johana
Stewarda. Jako że tradycyjne sposoby zawiodły,
a rycerski honor murgrabiego nie pozwa-
lał mu się wycofać, postanowił posłużyć się
podstępem, a mianowicie rzadką metodą zdo-
bycia wybranki jako branki, czyli porwaniem.
Sam jednak nie mógł tego uczynić – nie ze
względu na znaczną tuszę czy wiek, bo wciąż
jeszcze trzymał się nad wyraz dobrze, a jego le-
gendarna siła prawie nie zmalała – lecz w celu

ukrycia tego faktu przed małopolną szlachtą
i zapewnienia sobie alibi na czas porwania.
Wierzył, że zamknięta w loszku Agata przed-
zej czy później, a choćby i za parę lat, będzie mu-
siała mu się oddać. Na swój sposób ją kochał,
więc nie chciał stosować wobec niej siły, a po-
 prostu poczekać, aż zmięknie jej serce. W ra-
zie czego, alchemik Ambroży miał zastosować
na niej działanie swojego nowego eliksiru mi-
łości, zrobionego według oryginalnej receptury
słynnej zielachy Wiechy, sprzed pięciuset lat.
Murgrabia nie chciał, by porwania dokonali je-
go ludzie, gdyż ktoś mógłby ich zobaczyć i
rozpoznać, tym samym wskazując organiza-
tora napadu, co mogłoby się skończyć w są-
dzie karą wielkiej grzywny. Wykombinował
więc cwano, że pośle do miasta jedyne go czło-
wieka, któremu od lat ufał, sir Wagona de Wa-
gona, wiernego przyjaciela. Tak też się stało,
kaszelan pojechał do Trynaitu co koń wysoko-
czy, by po pięciu dniach wrócić, zdając mur-
grabiemu relację z wyników swej tajnej misji.
Otóż w dzielnicy slumsów poznał kilku odważ-
nych ludzi, cieszących się dobrą opinią zlej
sławy najemników, mających wrócić, zdając
wzrost w takich sprawach. Zapłacił im 100
sztuk złota, obiecując zapłacić trzy razy więcej
po pomyślnym wykonaniu zadania.

Najemnicy – ośmiu tęgich osiłków o ponu-
rej przeszłości, pod wodzą eks-kapitana Książ-
czego Komando do zadań specjalnych –
przybyli trzy dni później we wskazane miejsce,
czyli do starej kopalni w Sosnowej Kniei. Jesz-
cze tej samej nocy murgrabia wraz z wojmłem
Wagonem udali się tam po kryjomu i na wszel-
ki wypadek jeszcze w przebraniu. Murgrabia
podał zbójom wszystkie niezbędne informacje,
które wcześniej zebrał jego człowiek – parobek
Zdenek. Najważniejsza wiadomość mówiła
o tym, że Agata spędza weekendy w dworku
wojmłwa Mirona Krigera, herbu Wólka, którego
córka, Miriam, jest jej najlepszą przyjaciółką.
Wszyscy wspólnie uradzili, że najłatwiej będzie
porwać Agatę właśnie stamtąd. Murgrabia je-
dnak wyraźnie zastrzegł, aby porwanie odbyło
się bez niepotrzebnego rozlewu krwi. Akcja
miała zostać przeprowadzona trzy dni później,
w sobotnią noc.

Parę słów o opryskach.

Eks-kapitan książczego komando, Longin
Jerycho, zwany Zębatym, to bezwzględny her-
szt bandy. Jego prawą ręką jest magikus ma-
gus Fabian „Chle-chle”, renegat z Szarego Bra-
ctwa – znanej gildii czarodziejów. Cała reszta to
zaprawieni w bojach wojownicy, bezwzględni

i okrutni. O tym jednak murgrabia Muszkiet nie
wiedział. Nie zdawał sobie także sprawy, że Je-
rycho zaplanował nieco inny przebieg wyda-
rzeń. Hereszt bandy postanowił złamać zawartą
umowę i zarobić nieco więcej pieniędzy.

W ciągu tych kilku dni rozeznal się w sytu-
acji, organizując bazę wypadową w starej ko-
palni. W sobotnią noc banda ubrana w czarne
płaszczki, charakterystyczne dla ludzi grabiego
Wursta, najechała dworek wojmłwa Krigera,
którego nie było wtedy w domu, gdyż poprzed-
niego dnia wyjechał do miasta w interesach.
Napastnicy wymordowali wszystkich mieszkań-
ców i służbę, uprowadzili Agatę wraz z przyja-
ciółką Miriam, podłożyli ogień i wycofali się do
przygotowanej kryjówki. Świadkiem tych wy-
darzeń był, o czym bandyci nie wiedzieli, Mi-
chałko – wiejski głupek, który lubił nocami
włóczyć się po okolicy. Na widok rzezi uciekł
czem prędzej i nikomu nic nie mówiąc, zaszył
się w stodole Cwıkları, wójta wsi Golce, gdzie
zwykle sypiał za jego przyzwoleniem.

Łunę pożaru dostrzegli chłopcy i wnet przy-
biegli, by ugasić pożar.

Przygoda rozpoczyna się dzień później, bo
wtedy to właśnie drużyna przybywa do Małopola.

Wydarzenia niezależne

Tutaj, Mistrzu, znajdziesz wszystkie wyda-
rzeń fabuły, które rozegrają się niezależnie
od działań bohaterów. Wyszczególnimy je po
kolei, poczynając od niedzieli, kiedy to drużyna
przyjechała do Małopola. Najpierw spis.

Niedziela

1. Powrót wojmłwa Krigera.
2. Przybycie drużyny do Małopola.
3. Wieść o zaginięciu Agaty i Miriam.
4. Grabia Steward i Rudolf Kriger wyzna-
czają nagrodę za odnalezienie córek.
Wysyłają posłańców do miasta po Straż
Księżęcą.
5. Wagon spotyka się z bandytami po raz
pierwszy.

Poniedziałek

1. Poszukiwania.
2. Wagon spotyka się z bandytami po raz
drugi.
3. Żądania okupu od obu ojców.
4. Bandyci opanowują w nocy klasztor.

Wtorek

1. Wagon jedzie do Sosnowej Kniei po raz
trzeci.
2. Przybywa oddział Straży Księżęcej.

Kolejne dni – poszukiwania



Opis wydarzeń niezależnych

W niedzielę rano do Małopola przyjeżdża konno Rudolf Kriger. Kilka poprzednich dni spędził w mieście, załatwiając interesy. Gdy ujrzał, co się stało, popadł w rozpacz. Jego jedyną nadzieją jest teraz fakt, że Miriam nie było wśród zabitych. Jedzie do zamku grabiego Stewarda i opowiada mu, co się wydarzyło. Wraz z ojcem Agaty postanawiają rozpocząć poszukiwania córek, licząc, że dziewczyny żyją. Grabia wysyła swego kasztelana, by powiadomił wszystkich mieszkańców Małopola o zaginięciu córek. Wysyła także gońca do miasta, by wezwał Straż Książęcą. Jeszcze tego samego dnia, po południu, grabia i wojmili jadą do gospody „Pod Złotym Smokiem”, by wypytać karczmarza Frodora Miskurę o to, czy nie widział przypadkiem jakichś podejrzanych osobników. Wywieszają w karczmie ogłoszenie o nagrodzie, którą ma być 500 sztuk złota z kiesy grabiego Stewarda oraz magiczny pierścień, należący do wojmili. W sali biesiadnej spotykają Gwidiusza Wawera, który – zakochany w Agacie po uszy – jest żywotnie zainteresowany sprawą i postanawia zebrać grupę poszukiwawczą, której zadaniem byłaby penetracja całej prowincji. Wszyscy udają się później do spalonego dworu, by w asyście przeora Barnaby i kilku braciszków zakonnych dokonać pochówku zabitych. Wszystkie te działania zajmują cały dzień, dlatego też właściwe poszukiwania mają rozpocząć się dopiero w poniedziałek.

O wszystkim dowiaduje się murgrabia. Nie jest zadowolony z przebiegu wypadków, bowiem wyraźnie zastrzegł, by najemnicy dokonali porwania „po cichu”. Niemniej jednak, zgodnie z umową wysyła wieczorem wojmili Wagona, który jedzie konno do Sosnowej Kniei, na miejsce spotkania z opryszkami, czyli do Starej Kopalni. Nie ma ze sobą obiecanych pieniędzy, gdyż najpierw ma uzyskać stosowne wyjaśnienia. W efekcie Jericho oznajmia Wagonowi, że podwaja swoją stawkę, żądając teraz 600 sztuk złota za żywą i „nie zgwałconą” Agatę. Dla zaakcentowania swych słów, obija Wagonowi mordę. Kiedy wojmili powraca na zamek, murgrabia już wie, że znalazł się w poważnych tarapatkach. Postanawia wymyślić jakiś rozsądny plan, ale to zabierze mu dużo czasu. Bardzo dużo.

W poniedziałek mają miejsce dwa główne wydarzenia. Po pierwsze, rozpoczynają się intensywne poszukiwania zaginionych córek, którym aktywnie przewodzi Gwidiusz Wawer. Zorganizowane zostają dwie grupy: pierwsza – pod przewodnictwem grabiego Stewarda i wojmili Krigera, obaj konno, składa się z 6 zbrojnych i 8 chłopów, wszyscy pieszo; druga – pod przewodnictwem Gwidiusza, konno, składa się z 4 zbrojnych, 6 parobków i dwóch synów leśnika Onufrego, wszyscy pieszo. Obie grupy cały dzień będą na wyjeździe, patrolując północne i wschodnie wzgórza.

Tymczasem murgrabia Muszkiet zdecydował się w końcu zapłacić bandytom. Koło południa posłał Wagona wraz z dwoma swymi ludźmi do Sosnowej Kniei. Wojmili miał się spotkać z hersztem bandy na Muchomorowej Polanie i zapłacić mu żadaną sumę, by jeszcze tej nocy najemnicy przywieźli brankę na zamek murgrabiego. Cwany Skąpigrosz przekazał jednak Wagonowi tylko część zapłaty – 200 sztuk złota, aby mieć większe gwarancje na faktyczne otrzymanie Agaty. Spotkanie odbywa się zgodnie z planem, Jericho zabiera pieniądze i obiecuje dotrzymać danego słowa. W rzeczywistości – ani myśli, przeczuwając, że na zamku już czekaliby na niego zbrojni Muszkiet – to także jest prawdą.

Banda nadal ukrywa się w Starej Kopalni. Fabian „Chle-chle”, przemieniony w kruka (za pomocą magicznej szaty) lata po okolicy, badając sytuację. Po jego powrocie zbójcy stwierdzają, że robi się gorąco i prędzej czy później któraś z grup poszukiwawczych znajdzie ich kryjówkę. Jericho wpada więc na pomysł, gwarantujący zarówno bezpieczeństwo, jak i bliską odległość od centrum wydarzeń. Bandyci postanawiają najechać nocą opactwo, opanować klasztor i sterroryzować mnichów. Wszystko przebiega zgodnie z planem, przy pomocy zakładniczek i magii Fabiana opactwo zostaje zajęte szybko, sprawnie i bez trupów – po krótkotrwałym oporze mnisi poddają się, a przeor Barnaba staje się kolejnym jeńcem bandytów. Braciszkiwie muszą teraz słuchać wszystkich poleceń zbirów pod groźbą śmierci młodych dziewczyn i przeora.

Wcześniej jednak najemnicy urządzają pułapkę na tych, którzy dotrą do kopalni, Fabian czarami przywołuje z gór trzy trolle, które wpadają do szybu. Każdy, kto potem zejdzie w głąb kopalni, narazi się na ich wściekłość, gdyż same są zbyt głupie, by mogły stamtąd wyjść. Wokół Starej Kopalni Jericho ukrywa w krzakach znalezione wcześniej w lesie sidła na niedźwiedzie – olbrzymie, żelazne szczęki.

Każda z osób kręcących się wokół kopalni, np. szukająca śladów, ma 10% szansę, że wpadnie w sidła – w takim wypadku automatycznie straci 1k6+1 pkt. Kondycji i będzie kuleć co najmniej przez tydzień (1k6+6 dni), mając zmniejszoną Zręczność (a więc i Walkę) o 2 pkt.

Tej samej nocy mag Fabian pod postacią kruka leci do zamku grabiego Stewarda i podrzuca mu list następującej treści:

„Do grabiego Stewarda i wojmili Krigera. Mamy obie dziewczyny. Zginą, jeśli nie dostarczycie nam okrągłej sumki tysiąca sztuk złota, nie licząc nagrody. Okup ma być dostarczony w środę, na Muchomorową Polanę w Sosnowej Kniei. W promieniu 10 mil nie ma być żadnego człowieka. Jeśli nie spełnicie naszych żądań, dziewczki zostaną zgwałcone i zabite. Jako dowód, że wasze córki są w naszych rękach, przesyłamy wam to (kosmyki włosów obu dziewczyn oraz pierścionek Agaty). Podpisano – Bezłitośni”.

Następnego dnia rano roznieśli się wieści, że Agata i Miriam padły ofiarą porwania, a kidnapery żądają wysokiego okupu. Kiedy dowiaduje się o tym murgrabia Muszkiet, wpada we wściekłość. Po raz trzeci wysyła wojmili Wagona do Sosnowej Kniei, lecz ten – ze zrozumiałych względów – nie znajduje najemników.





Po południu przybywa oddział Strazy Książęcej – 15 konnych wojów pod dowództwem kapitana Gustawa.

Reszta jest już w rękach graczy...

Jak rozpocząć przygodę

Przybywający z daleka bohaterowie niewątpliwie zatrzymają się najpierw w gospodzie „Pod Złotym Smokiem”, która jest im po drodze i stoi na „wlocie” do Małopola. Tu właśnie poznają pierwsze fakty, które pozwolą określić prawdziwy cel przygody – odbicie z rąk porywaczy Agaty i Miriam.

Karczmarz Frodor Miskzur bardzo chętnie podzieli się z drużyną wiadomością o zbrodni, jaka wydarzyła się jeszcze tej nocy. Tym bardziej że bohaterowie będą w danej chwili jedynymi gośćmi i klientami „Pod Złotym Smokiem”.

Przeczytaj ten fragment graczom:

„Kiedy rozsiedliście się już za stołem i czekaliście na podanie jada i napitku, tęgi karczmarz wytacza swą tuszę zza szynkwasy i zmiernie w waszą stronę.

– Witogcie – powiada. – Jesteśta nowi tutaj i pewnikiem nie wieta, co się owej nocy u nas działo? Ło, jakem Frodor Miskzur, nie pamiętam, co by się coś takowego u nas kiedykolwiek stało. Lotóz, zbójcy jakowys dwór wojmila Krigera najechali, wszystkich ubili i chalupę podpaliłi, że ino gruz i popiół ostał do rana. A wojmika natenczas nie było i dopiera dziesięj rańcem z miasta powrócił. To się chłopina zmartwił! Zara na swoje koniem w cwał pojechał, ale pewnikiem, jakem Frodor Miskzur, jeszcze przyjedzie, bo na gruzach by mu kimać przyszło”.

Karczmarz jeszcze nie wie o porwaniu, bo chłopci, którzy mu w nocy wieści przynieśli, byli przekonani, że wszyscy zginęli. Dopiero po jakimś czasie przybędzie wójt Alan, donosząc najświeższe informacje. Dopiero teraz bohaterowie dowiedzą się, że wśród ofiar nie znalaziono Miriam oraz Agaty, która u niej nocowała. Frodor Miskzur chętnie odpowie drużynie na pytania dotyczące wymienionych osób. Powinieneś Mistrz Gry skorzystać z zawartych wcześniej informacji, unikaj jednak podawania zbyt wielu szczegółów. Wraz z wójtem do karczmy przybędzie kilku bogatszych wieśniaków, by przy kufelku piwa podzielić się domysłami na temat napaści na dworek.

Oto ogłoszenie o nagrodzie, jakie znajdują poszukiwacze po południu w niedzielę:

„!!!! WYSOKA NAGRODA !!!!
POL TYSIĄCA SZTUK ZŁOTA
I MAGICZNY PIERSIEŃ DLA TEGO, KTO
WSKAŻE MIEJSCE POBYTU
AGATY STEWARD I MIRIAM KRIGER
INFORMACJE NALEŻY KIEROWAĆ
DO GRABIEGO STEWARDA
LUB WOJMILA KRIGERA.

podpisano:

Johan A. Steward, Miron Kriger”

Jak poprowadzić przygodę

Wątki poboczne

W tym rozdziale znajdziesz Mistrzu wątki wzbogacające fabułę. Dla uproszczenia możesz z nich zrezygnować, są one opcjonalne i nie wpływają w większym stopniu na przebieg wydarzeń przedstawiony w wątku głównym. Mają przede wszystkim ubarwić grę i trochę przeszkodzić graczom. Są to swego rodzaju fałszywe tropy, mogące zaprowadzić graczy w ślepy zaułek. Jeśli jednak, biorąc pod uwagę przebieg wydarzeń niezależnych, mogłoby to przypadkiem uniemożliwić graczom pomyślne zakończenie przygody, wycofaj się z tych wątków.

1. Agent Teodor Hammet

Produkcja alkoholu w celu sprzedaży wymaga wykupu koncesji, wydawanych przez Książęcą Izbę Handlową (KIH). Jedyne legalne koncesje w Małopolu mają: gorzelnia grabiego Stewarda, winnica Zakonu Szpitalników i browar murgrabiego Muszkieta. Jak pamiętasz, drogi MG, murgrabia Muszkiet produkuje potajemnie wysokiej klasy spiryt, nie posiadając na prowadzenie tej działalności posiadanego zezwolenia. Flaszki spirytusu sprzedaje za pośrednictwem Frodora Miskzura, właściciela gospody „Pod Złotym Smokiem”, któremu odpala małą część zysków. Frodor Miskzur większość gorzałki sprzedaje przejeżdżającym traktem kupcom, a część rozcieńcza i sprzedaje u siebie jako wódkę „Książęcówkę”. Wszyscy na tym zarabiają, interes kręci się od ładnych paru lat.

Rzecz jasna, stratny jest na tym książę, do którego skarbcza nie skapuje ani miedziak, oraz przede wszystkim legalny producent małopolny – grabia Steward, który ma mniejszy

zbyt. W końcu grabia musiał się domyślić, że coś tu jest nie tak. Jakis czas temu wysłał do KIH list z prośbą o zbadanie tej sprawy. KIH postanowił się tym zająć, wysyłając do Małopola swojego agenta, Teodora Hammeta.

Teodor wyjątkowo dobrze nadaje się do tej roli, gdyż jest abstynentem. Przyjechał do Małopola jeszcze w sobotę i zatrzymał się na noc w gospodzie „Pod Złotym Smokiem”. Jego plan jest prosty, ale cwany – podać się za kupca, który chce kupić większą partię dobrego alkoholu po niskiej cenie, kłnąć przy tym książęce podatki na czym świat stoi. Zawsze nosi przy sobie książęcy glejt, zaświadczający, kim jest naprawdę i uprawniający go do aresztowania przyłapanych na gorącym uczynku. Dokument na wszelki wypadek ma zaszyty pod podszewką kamizelki.

Za wszelką cenę będzie się starał wypełnić swą misję, całkowicie ignorując rozgrywane się wokół niego wydarzenia związane z porwaniem. Będzie się kręcił po całej okolicy, podając za kupca z Kurkogradu, importera gorzałki. Na pierwszy trop wpadnie w gospodzie, kiedy to karczmarz Frodor Miskzur po długich rozmowach powie mu, że „może coś da się załatwić”. Będzie starał się śledzić Frodora Miskzura. Rozejrzy się też po okolicy, zachodząc w pierwszej kolejności do wszystkich legalnych producentów alkoholu.

Jak poprowadzisz tego Bohatera Niezależnego – zależy przede wszystkim od ciebie, drogi Mistrzu. Musisz jednak uwzględnić aktualną sytuację, uzależnioną przecież w dużym stopniu od działań twoich graczy. Może się zdarzyć, że ów tajemniczy kupiec wyda się bohaterom podejrzany lub też na odwrót. Teodor Hammet przyzna się do prawdziwego celu swej misji tylko w przypadku ostatecznej konfrontacji, gdy poczuje się zagrożony. Może się też zdarzyć, że agent zainteresuje się wytwarzającym wino Opactwem, gdy już zostanie ono opanowane przez opryszków – w takiej sytuacji zostanie przez nich natychmiastowo zlikwidowany, a jego tajemnicze zniknięcie może skupić uwagę graczy na klasztorze.

2. Drwale

Dwa dni przed porwaniem przyjechali woźmi do Małopola drwale. Dwunastu tegich mężczyzn zostało wynajętych przez cech szkutników z miasta portowego do odszukania, ścięcia i dostarczenia z powrotem kilku drzew na okrętowe maszty. Sosnowa knieja słynie z wysokich i prostych drzew, toteż drwale rozbili swe namioty na jej skraju, wieczorami zachodząc do gospody „Pod Złotym Smokiem” w czysto rozrywkowych celach – pojeść, popić i po... bawić się z kurtyzanami. Są to ludzie prości i dość chamowaci. Kiedy sobie popiją, mogą nawet wszcząć bójkę z bohaterami, jeśli ci ich dostatecznie wkurzą, np. zadając różne „ghupie” pytania. Niemniej jednak, jeden z nich widział w lesie kilku „Judi” w czarnych płaszczach – członków bandy. Jeśli drużyna nie poskąpi groza i na dodatek postawi jeszcze jakiś wysoko procentowy trunek, drwal o tym opowie.

3. Kłusownicy

Sosnowa knieja jest wbrew swej nazwie całkowicie spora i żyje w niej różnoraka zwierzyzna łowna: kuropatwy, bażanty, zające, sarny, dziki, a nawet niedźwiedzie. Cały las jest własnością księcia, a pieczę nad nim sprawuje leśnik Onufry Borowiec, wraz z dwoma synakami. Za każde ubite zwierzę należy płacić odpowiedni podatek, który pobiera leśnik Onufry, raz na kwartał przekazując pieniądze książęcemu poborcy. Ponadto rokrocznie należy wykupywać koncesję uprawniającą do polowań. Prawo do

polowania mają wszyscy magnaci, oprócz grabiego Wursta, który ponoć w ogóle mięsa nie jada. Oczywiście rzecz ma się inaczej. Choć z kłusownictwo grożą wysokie grzywny i kara obcięcia ręki dla chłopstwa, są tacy, którzy wolą zaryzykować, niż płacić. Należy do nich oczywiście grabia Wursta – Kradziej, także czasem sam murgrabia Muszkiet oraz zorganizowana chłopska grupa ze wsi Oborniki.

Pięciu chłopów wyprawia się regularnie na nielegalne łowy, podczas gdy trzech innych ma zadanie zwozić leśnika. Jakoś do tej pory proceder ten uchodził im na sucho.

Jeśli drużyna będzie przemierzała las o świcie lub późnym wieczorem, ma szansę natknąć się na przemykających się wśród drzew podejrzanych osobników – bandę kłusowników. Chłopi będą uciekać, lecz być może uda się bohaterom któregoś z nich pochwytać. Biedaczyna wyjaśni całą sytuację, błagając na kolanach, by ci go nie wydali. Opowie, że widział ślady kilku osób i kopyt końskich wiodące wzdłuż Mchowego Parowu w stronę Starej Kopalni.

Tropy

Jakkolwiek nikt oprócz murgrabiego nie wie, co się tak naprawdę stało, ktoś – czyli drużyna – może wpaść na właściwy trop i doprowadzić do rozwiązania zagadki tajemniczego zniknięcia dwóch niewiast. Podajemy kilka tropów, które mogą naprowadzić graczy na ślad przestępców.

1. Płatki

Ludność Małopola ma wiele ciekawych pomysłów, tłumaczących podpalenie dworku i zaginięcie dwóch córek. Oczywiście są to wysane z palca historie, mające swe podłoże w bajkach i legendach. Zostały one przedstawione w Tabeli Płotek, z której możesz korzystać w sposób losowy. Pamiętaj, że prości ludzie lubią sensację, zwłaszcza jeśli żyją w tak nudnym i monotonnym miejscu jak Małopole. Wszelkie pogłoski rozprzestrzeniają się bardzo szybko, a każda ma swoich zwolenników i przeciwników. Niektórzy mieszkańcy święcie wierzą, że są prawdziwe, inni je wyśmiewają, przeciwstawiając im swoje wersje wydarzeń – niby bardziej prawdopodobne.

Gracze nie będą chyba aż tak głupi, żeby wierzyć we wszystko, co usłyszą. Może jednak dadzą się nabrać i pójdą fałszywym tropem, który zawiedzie ich w ślepią uliczkę.

Tabela płotek

Jeśli drużyna zechce wypytać wieśniaków, kto ich zdaniem dokonał napaści, skorzystaj z Tabeli Płotek:

Wykonaj rzut 1k6: 1-3 tabela A, 4-6 tabela B

Tabela A, rzuć 1k6

1. Napaść jest na pewno dziełem grabiego Wursta i jego siepaczy. Zawsze, gdy coś glinie, podejrzania padają na niego.
2. Z pewnością najazdu dokonali zbiegli z miejskiego więzienia groźni rabusie.
3. To na pewno zemsta jakiegoś dłużnika wojmila Krigera.
4. Podobno w okolicy grasuje najprawdziwszy smok! Pewno to on porwał dziewczice – Agatę i Miriam, a dwór podpałił swoim ognistym oddechem.
5. Prawdopodobnie był to kolejny łupieżczy najazd zagranicznych wielmożów.
6. Zapewne krwiożercze trolle zeszyły z gór i pożarły biedne niewiasty.

Tabela B rzut 1-6

1. Niewierni saraceni porwali dziewczki do haremu, a resztę ubili.

2. To krwawe porachunki – ponoć Rudolf Kriger zadarł kiedyś z pewnym wielmożem.
3. Pewno słynna banda Rudego porwała panienki dla okupu. Zapewne niedługo powiadomią o swych żądaniach.
4. Powiadają, że na ziemiach Krigera były starożytne mogiły dawnego ludu, wyznającego mrocznych bogów. Teraz duchy zmarłych się mszczą.
5. Niestety, to wygląda na robotę demonów. One są wszędzie i czynią wszelkie zło. Człowiek nigdy nie może czuć się bezpieczny.
6. Tacy podejrzani kręcą się po okolicy, widziano ich w gospodzie „Pod Złotym Smokiem” (chodzi oczywiście o bohaterów).

2. Kobięcy krzyk na zamku grabiego Wawera

Przejeżdżając nie opodal zamku grabiego, bohaterowie mogą usłyszeć krzyk szalonej Fryderyki, dobiegający z baszty. Uznają, że to wołanie o pomoc uwięzionej Agaty, zwłaszcza jeśli skojarzą z tym faktem zdobyte wcześniej informacje na temat zakochanego w Agacie Gwidiusza. W efekcie, stracą tylko trochę czasu.

3. Czarne płaszcze

Pozornie wiele faktów wskazuje, że w całej sprawie maczał swe palce grabia Wursta. Po pierwsze – ma nie najlepszą opinię, po drugie – istnieje kilka dowodów wskazujących właśnie na niego. Wiejski głupek Michałko widział owej fatalnej nocy ludzi w czarnych płaszczach. Podobnych osobników spotkał jeden z drwali. Są to dla drużyny wystarczające powody, by podejrzewać Kradzieja i jego ludzi, noszących przeciw czarne płaszcze.

a) Gdy drużyna spotka Michałka, przeczytaj graczom poniższy tekst:

„Zauważyliście, że przygląda się wam jakiś wieśniak. Wygląda na jakieś 20 lat, a wyraz twarzy ma wyjątkowo debilny. Podbiega do was, wesoło podskakując. Głupkowato się uśmiecha, podciąga polatane portki i mówi, straszliwie sepleniąc

– Iii, panecki to takie duże i młocne. Kiej ja widział takisik demoniska jok wasmości z lostrzami. No, com ja lękał sem, jak one carne byli i zle. Came miały kapociska, com je ujął, i duże, łoj, duże nozowiska. Kiej wase sabelki. Hi, hi, hi! Com widział, to moje i syćko prawda. Jenó diabli to musieli być, jako prawiom dobre braciški z lopactwa. Kiem łone w noc zajechali dwurek, to łoj, ognicho duże zrobiły. Widział ja juhe, łoj, tryskała z chłopków! To byli jakiesik zle murderce, ło tak. Nuze jom se skrył za wirzbą, co tak bidnie placze.

Nie widzieli Michałka, ło nie! Syćko widziol, kiem lezał za wirzbą. Portki sem łobsrał, takie to byli strasne. Hi, hi, hi! A kiej tedy posły one ku mnie, tom se zestrachał i łuciek! Ni widzieli mnie, kiej na konikach slił. To ni byli ludziska chiba. Godom ino prawde! Nie wiezy nikt Michałku, com ja pono gupi. One syskie same som idioty! Jak z wilkiego borowiska wyjdóm zle i carne, to sie dopiero łokaze, kto mundry. Hi, hi, hi! A panocki to pewnikiem kumate, łuczzone i błogate, dajta bidnemu Michałce cosik na popojku, grosik a dwa. Łoj, chyba sem w portki popuścił. Hi, hi, hi...”

Głupi Michałko nic więcej nie powie, najwyższej pochichocze i powtórzy – Łoj demoniska carne, łoj! Nie odpowie też na pytania drużyny. Gracze powinni poradzić sobie z interpretacją wypowiedzi idioty i domyślić się, że Michałko widział ludzi – bandytów. Opowieść Michałka zawiera pewną wskazówkę, którą gracze rozszyfrują, jeśli dokonają wizji lokalnej. Kolo spalonego dworku rośnie tylko jedna wierzba, za którą to właśnie ukrywał się wiejski głupek. Michałko mówił, że bandyci po napadzie ruszyli w jego stronę, a nieco później, że są w „borowisku”. Dzięki temu bohaterowie zorientują się, że zbiry udały się konno w stronę Sosnowej Kniei.

b) Gdy drużyna zaprzyjaźni się z drwałami, co oznacza postawienie im kilku – kilkunastu kolejek, drwale zgodzą się odpowiedzieć na kilka pytań. W wyniku tego usłyszą opowieść Madeja, jednego z nich:

„– No, kurde, las to u nas drugi dom. Tylko twarde chłopiska to wytrzymują. Wy to pewno leszcze nietegie, ale coś mój kufel pusty... (Sugestia dla bohaterów, jeśli któryś z nich poleje, Madej będzie ciągnął dalej).

– No, to co inszego. O czym to ja, kurde, gadał? A, o lesie! No, kurna, wiecie jak jest – drzewka, ptaszki, dziki... Pewno nudzę was, co? A co wy, kurde, wiecie o naszej robocie, nawet sękowca od sękownicy nie odróżnicie! Dobra, polejcie jeszcze, to opowiem wam o ludziach w czarnych płaszczach. – Madej wychylił kufel do dna, otarł usta i głośno beknął.

– Nooo tak, to było tej nocy albo wczorajszej. Poszedłem se trochę w las, co by się odpryskać w spokoju. Kurde, co, nie wolno mi? No więc, stałem se za drzewkiem i nagle widzę kilku, dwóch lub trzech takich gości w czarnych kapotach. Mieli też nieliche mieczyki. No, kurde, tylko nie myślcie, że się przestraszyłem! Nie takich się w mordę lało, no nie, chłopaki? – Pozostali drwale ochoczo przytakują. – Ale po kiego grzyba pchać się w nie swoje sprawy? No to, kurde, zapiąłem gacie, a ci





faceci zniknęli w krzaczorach. Ciekawe, co to byli za jedni. Może kłusownicy?"

Drwale nic więcej na ten temat nie mają do powiedzenia. Mądej niechętnie wskaże miejsce spotkania bandytów, drużyna musi umiejętnie go podpuścić, oczywiście nie szczedząc grosza.

4. Wątki poboczne – tajemniczy kupiec, podejrzani drwale, nieznaną kłusownicy

Rozegranie wątku agenta Teodora Hammeta powinno łatwo wprowadzić graczy w błąd. Bohaterowie, zamiast tropić prawdziwych porywaczy, mogą po prostu śledzić Teodora i stracić przy tym wiele cennego czasu. Zresztą, podobna rzecz może mieć miejsce, jeśli umiejętnie wykorzystasz wątki drwali i kłusowników.

5. Wizja lokalna

Jeśli jeszcze w niedzielę drużyna pojedzie na miejsce zbrodni, może dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. Choć większość śladów została zatarta – najpierw przez chłopów ze wsi Golce, którzy gasili w nocy pożar, później przez wojmila Krigera, grabiego Stewarda i kilku jego ludzi – na podstawie ciał wymordowanych oraz śladów kopyt końskich i butów (test spostrzegawczości) gracze mogą wyciągnąć wnioski, wskazujące na fakt, że mieszkańcy dworku padli ofiarami napaści ludzi, a nie żadnych potworów, jak głoszą plotki.

a) Zwiłoki

Jeśli ciała jeszcze nie zostały pochowane (stanie się to w dopiero po południu, w ogródku), bohaterowie łatwo się zorientują, że wszyscy zginęli od ran ciętych, zadanych prawdopodobnie mieczem. W jednym z ciał znajduje się złamany belt.

b) Ślady końskich kopyt

Konie są bardzo drogie – stara, pociągowa szkapka kosztuje 50 sztuk złota, a konie do jazdy 100, a nawet więcej. Na całym Malopolu w posiadaniu wielmożów znajduje się tylko kilkanaście koni. Jeśli drużyna jeszcze w niedzielę pojedzie na miejsce spalonego dworku, odkryje tam liczne ślady kopyt końskich. Test inteligencji (utrudniony: 2k6+4) pozwoli się zorientować, że ślady podków są nieco inne, niż te, które pozostawiają konie należące do grabiego Stewarda i wojmila Krigera. Kowal, przyprowadzony w to miejsce, za sówitą opłatą, stwierdzi z całą pewnością, że nie on robił takie

ktos bandytów wynajął – o czym teoretycznie nie może przeczyć wiedzieć. Jeśli drużyna mu to wytknie, będzie kręcił, twierdząc, że tak głośną plotkę, które usłyszał. Tak czy inaczej, nie przyzna się do niczego i jedynie dowody rzeczowe zmuszą go do wyjawienia choć części prawdy – w takiej jednak sytuacji od razu zaproponuje bohaterom trochę złota, aby zamknąć im usta.

7. Tajna misja wojmila Wagona

Drużyna może przypadkiem natknąć się na wojmila Wagona, pragnącego skontaktować się z najemnikami. Takie spotkanie może mieć miejsce tylko w Sosnowej Kniei, na Muchomorowej Polanie, w Mechowym Parowie lub w okolicy Starej Kopalni.

8. Dziwne zachowanie mnichów

Jeśli drużyna zdecyduje się odwiedzić opactwo we wtorek lub później (czyli gdy będzie ono już opanowane przez bandytów), ma szansę zorientować się, że coś jest nie tak – zwłaszcza jeśli odwiedzała klasztor już wcześniej. Zwykle przyjaźnie nastawieni mnisi, chętnie oferujący gościnę i posiłek, teraz nikogo nie wpuszczają na teren opactwa, tłumacząc, że lazaret jest pełen chorych pielgrzymów, roznoszących tajemniczą, śmiertelną chorobę.

Poszukiwania

Zakładamy, że gracze połączą się na wysoką nagrodę i przystąpią do poszukiwań. Być może wcześniej postanowią odwiedzić zgłiszczę dworku, zebrać informacje od mieszkańców Malopola, co pozwoli im znaleźć kilka tropów (patrz wyżej).

Bohaterowie mogą prowadzić poszukiwania wspólnie z grabią Stewardem, wojmitem Krigerem i Gwidiuszem. Najprawdopodobniej jednak, gracze postanowią działać samodzielnie, nie chcąc się z nikim dzielić nagrodą. Musisz być, drogi Mistrzu, przygotowany, że twoi gracze skierują się do Sosnowego Borku w poszukiwaniu Starej Kopalni, odwiedzą zamek murgrabiego, opactwo, fortecę grabiego Wursta. Wszelkie wskazówki, jak rozegrać poszczególne sytuacje, znajdziesz w tekście wyżej i przeprowadzisz według własnego uznania i w zależności od działań graczy. Tu przedstawimy tylko punkt kulminacyjny całej przygody, czyli opis sytuacji w klasztorze, oraz wariant szybkiego ukończenia przygody – zakładający, że drużyna dopadnie zbrojczych jeszcze w kopalni, zanim przeniosą się do klasztoru.

Muszkiet, gadaj prawdę!

Zgodnie z tropem nr 6 (patrz wyżej), bohaterowie mogą się zorientować, że murgrabia jest zamieszany w sprawę porwania. Prawdopodobnie, jeśli Kulawiec nie wyjawi prawdy po dobroci, drużyna postanowi to wymóc siłą. Pamiętaj, że murgrabia jest jeszcze w sile wieku, wciąż może być groźnym przeciwnikiem. Ponadto, w jego pobliżu zawsze czuwa przynajmniej czterech zbrojnych. W razie walki szybko pojawi się kilku następnych, wojmil Wagon (jeśli będzie akurat na zamku) i alchemik Ambroży. Może się więc okazać, że drużyna znajdzie się w nieładzie tarapatkach – bo jeśli zostanie pokonana (a wszystko na to wskazuje, chyba że gracze opracują jakiś świetny plan ataku z zaskoczenia), to murgrabia, mając z racji swego tytułu prawo ferowania wyroków sądowych na terenie Malopola, może skazać bohaterów na karę śmierci, obcięcie ręki lub długich miesięcy w zamkowym loszku. W takiej sytuacji przygoda skończy się przedwcześnie i raczej tragicznie.

podkowy, a więc konie, które zostały

te ślady, raczej nie należą do żadnego z mieszkańców Malopola.

Niestety, nie sposób stwierdzić, ile koni było i w którą stronę odjechały.

c) Ślady butów

Bohaterowie mogą dostrzec ślady butów na obcasach, z wyraźnie odcisniętą w ziemi ostrogą – tylko wtedy jednak, gdy któremuś z nich uda się wykonać test spostrzegawczości (utrudniony: 2k6+4). Nie można stwierdzić, ilu było napastników.

6. Tajmnicza murgrabiego Muszkiet

Inteligentni gracze mogą wypytывать mieszkańców Malopola o wzajemne stosunki łączące wszystkich wielmożów. Jeśli nie poskądają grosza, dowiedzą się przynajmniej części tego, co ty już wiesz z rozdziałów Przewodnik po Malopolu i Przedakcja.

Gdy bohaterowie dowiedzą się, że murgrabia Muszkiet intensywnie starał się o rękę Agaty, być może zechcą go odwiedzić i zadać kilka niewygodnych pytań. Nie będzie to łatwe, drużyna musi podać przekonujący powód swojej wizyty – najlepiej, żeby przynajmniej jeden z bohaterów był szlachcicem – murgrabia niechętnie rozmawia z pospółstwem. Muszkiet w końcu decyduje się porozmawiać z drużyną, bowiem uzna, że kategoryczna odmowa może rzucić na niego cień podejrzeń, a tego chce za wszelką cenę uniknąć. Gdy drużyna zapyta go o Agatę, odpowie:

„– To straszne, co się stało. Truchleję na samą myśl, że mogłoby się biednej Agatce coś stać. Jak wiecie, kocham ją nad życie, nawet starałem się o jej rękę. Ale cóż – ona młoda, ja stary – jedynie miłość platoniczna mi pozostaje, jeśli wiecie, o co mi chodzi.

Co za nieszczęście! Ci, co ją porwali, to strasznie chciwe lotry, mam nadzieję, że dośięgnie ich sprawiedliwość. Ja bym ich natychmiast powywieszał na murach! Niech tylko wpadną w moje ręce! Tęgo łajdaka, co ich wynajął, na miejscu bym własnoręcznie ubił. Nic niestety nie wiem, nie jestem w stanie wam pomóc, choć gdybyście odnaleźli lotrów, wynagrodzę was, płacę 25 sztuk złota za każdego ubitego. Biedna Agata, cóż za straszliwe nieszczęście ją spotkało...”

Cała wypowiedź murgrabiego sprowadza się do stwierdzenia – nic nie wiem, chętnie bym pomógł, ale nie wiem jak. Jednak uważni i bystrzy gracze na pewno nie przeoczą tych kilku zdań, wypowiedzianych przez Muszkiet nieświadomie, a znacznie go obciążających – wskazujących, że murgrabia kłamie lub przynajmniej wie coś więcej. Po pierwsze, narzeka na chciwość lotrów; po drugie, sugeruje, że



Kradziej – to pewno ty!

Gracze, kierując się wskazówkami dotyczącymi czarnych płaszczy, mogą posądzić grabiego Wursta. W związku z tym, że ów grabia nie jest zbyt towarzyski, raczej nie będzie chciał widzieć bohaterów. Wrota twierdzy nie otworzą się przed drużyną, a strażnik poinformuje bohaterów, że nie mają tu czego szukać, bo wewnątrz murów panuje straszliwa zaraza – czerwony mór (stara śpiewka). Jeśli bohaterowie okażą się wyjątkowo nachalni i będą stać pod bramą dłużej, Kradziej może zdecydować się z nimi porozmawiać, patrząc z góry przez okienko strzelnicze. Wszystkiemu zaprzeczy i wyzwie bohaterów od włóczęgów i domokraczków, którzy – jeśli nie odejdą – zostaną poszczuci psami.

Wszelkie próby wdarcia się do twierdzy siłą skończą się raczej niepowodzeniem. Mury są bardzo grube i jedynym sposobem dostania się do środka jest główna brama – solidne, kute wrota, otwierane mechanizmem. Za bramą znajduje się krótki korytarzyk z głęboką zapadnią (1k6+4 obrażeń dla tych, co tam wpadną), zamknięty grubą, żelazną kratą. Piętro wyżej są strażnicy, którzy mogą razić z kusz stojących pod bramą, a nawet znajdujących się wewnątrz – na odcinku do kraty. Mogą również wylać na szturmujących wrzątek (1k6+1 obrażeń od oparzeń). Porażka może więc automatycznie zakończyć całą przygodę.

Akcja – odbić klasztor!

Jeśli gracze nie wykażą się całkowitą indolencją, dopuszczając od tego, by zbrojcy zabrali okup i odjechali w swoją dal, pozostanie im tylko jedno wyjście – odbić zakladników (obie córki i przeora) z rąk opryszków. Bandyci nie są jednak głupi, by czuć się całkowicie bezpiecznie w zajętej klasztorze. Kilku z nich zawsze czuwa, nawet w nocy, podczas gdy reszta odpoczywa w wielkiej sali, służącej mnihom za stołówkę i miejsce teologicznych dysput. Zakładnicy są przywiązani do krzeseł, które stoją pod ścianą. W ostateczności posłużą za „żywe tarcze”, przegrzywający starcie bandyci przyłożą im noże do gardeł, żądając pieniędzy, koni i gwarancji bezpiecznej ucieczki. Warto wspomnieć, że sterroryzowani mnisi wykonują w zasadzie wszystkie polecenia zbirów. Dlatego też nikomu nie wyjawia prawdy (choć ich nerwowe zachowanie może dać pewne wskazówki), będą z uporem twierdzić, że wszystko jest w porządku. W przypadku zbrojnej konfrontacji nie przeciwstawiają się bandytom, zachowując całkowitą bierność – chyba że, znalazłszy się za plecami wroga, wykorzystają szansę uwolnienia związanych zakładników. Pamiętaj, Mistrzu, o wykorzystaniu co bardziej spektakularnych czarów Fabiana. Przydadzą się zwłaszcza wtedy, jeśli banda nie da się zaskoczyć i zabarykaduje wewnątrz budynku, próbując do bohaterów z kuszy i zasypując ich gradem beltów.

Potyczka pod Starą Kopalnią

Jeśli natomiast gracze, kierowani jakimś cudownym przecuciem (bo np. przeczytali „małe co nieco” w tym numerze MiM), już w niedzielę lub poniedziałek zaczną przeczyszczać

Sosnową Knieję, niewątpliwie będą mieć szansę szybszego ukończenia scenariusza. W takiej sytuacji musisz pamiętać, że bandyci nie są głupi i wystawiają w lesie warty. Usłyszą więc i zobaczą zbliżających się bohaterów na długo przedtem, nim ci dotrą do kopalni. To pozwoli bandytom na przygotowanie jakiegoś sensownego planu działania. Bandyci będą mieli alternatywę, a o wyborze właściwej taktyki zdecydować ocena siły drużyny.

Jeżeli więc drużyna będzie liczna lub chociaż sprawi wrażenie silnej i pewnej siebie, Jericho wysła Fabiana, by odciągnął ich od kopalni. „Chle-chle” po prostu zacznie uciekać, najpewniej ściągając na siebie pogoń drużyny. Po kilkunastu minutach tej szalonej gonitwy schowa się za jakimś drzewem, przemieni się w kruka i odleci z powrotem do kopalni. Opryszkowie zdążą się w tym czasie „spakować”, opuścić zagrożone miejsce i oddalić w przeciwnym kierunku, w jakieś bezpieczne miejsce.

Jeśli jednak bandyci stwierdzą, że drużyna jest słaba i nie stanowi dla nich specjalnego zagrożenia – przygotowują zasadzkę. Najpierw „otworzą ogień” z kuszy i czarów, a później dobiją mieczami... Wynik walki przesądzi o zwycięstwie lub porażce drużyny – tak czy inaczej, będzie to już koniec przygody.

Zakończenie przygody

Przygoda została tak pomyślana, że daje graczom olbrzymie możliwości, głównie dzięki sporemu terenowi działań, po którym drużyna może się swobodnie poruszać, przemierzając równinę Małopola wzdłuż i w szerz, odwiedzając różne miejsca, poznając wielu bohaterów niezależnych. Dlatego właśnie nie sposób jest przewidzieć wszystkich posunięć graczy i przebiegu wszystkich zdarzeń, zależnych przede wszystkim od ich zachowań. Wszystko to, co napisaliśmy wcześniej, powinno przygotować cię, drogi Mistrzu, na większość niespodzianek, czyhających ze strony graczy. Tak czy inaczej, pozytywne zakończenia są dwa. Po pierwsze, drużyna może dopaść porywaczy jeszcze w kopalni, a wtedy przygoda zakończy się wcześniej – pisaliśmy już o tym. Po drugie, gracze mogą domyślić się, że porywacze zagnieź-

dził się w klasztorze i spróbować odbić porwaną dziewczynę.

Nie da się ukryć, że pokonanie bandytów nie stanowi łatwego zadania – przeciwnicy są silni, dobrze uzbrojeni, no i mają zakładników. Gdybyś więc, drogi Mistrzu, stwierdził, że drużyna jest zbyt słaba – osłab bandytów, zmniejszając im współczynniki, lub też sprowadź w ostatniej chwili odsiecz w postaci ludzi grabiego Stewarda i oddziału Straży Książęcej. Tak czy inaczej, nagroda przypadnie bohaterom. Po szczęśliwym zakończeniu grabia Stewarda wyprawi wielką ucztę, na której bohaterowie będą honorowymi gośćmi.

Nie zapominaj też Mistrzu, że choć odbicie Agaty i Miriam stanowi główny cel przygody, inteligentni gracze mogą pociągnąć śledztwo dalej i obarczyć winą za wszystko murgrabiego Muszkiet. Mogą tę sprawę rozwiązać na dwa sposoby: po pierwsze – rozgłosić wiadomość wszem i wobec, udowadniając winę (np. dzięki zeznaniom wziętych żywcem opryszków) Muszkiet, tym samym wykazując się swą obywatelską i prawą postawą; po drugie – wykazać się postawą mniej szlachetną i zaszantażować Skapigrosza, wyciągając od niego jakieś 100 sztuk złota na łebka.

Na koniec pozostaje już tylko rozdzielić wszystkim graczom punkty doświadczenia. Weź pod uwagę przede wszystkim sposób odgrywania ról oraz dobre pomysły graczy. Proponujemy łączną pulę 150 pkt. doświadczenia za pomysły i 50 pkt. za odgrywanie postaci – które rozdzielił pośród swoich graczy według własnego uznania. Dodatkowo do podziału jest przewidziane aż 100 pkt. za udowodnienie winy Muszkiet (niezależnie od tego, jak gracze postąpią – patrz akapit wyżej). Nie zapomnij o punktach za pokonanych przeciwników.



Bohaterowie niezależni

Tu opisaliśmy wszystkich ważniejszych BN występujących w przygodzie. W razie potrzeby wygenerowania innych postaci – będziesz musiał, Mistrzu, poradzić sobie sam, wzorując się na charakterystykach niżej podanych. Jeśli uznasz, że cechy niektórych BN są zbyt wysokie lub niskie – dopasuj je do swoich wymagań i możliwości swoich bohaterów. Opisy wyglądają bardzo krótko albo ich brakuje – z tego względu, że zostały już zamieszczone wcześniej lub też nie mają specjalnego znaczenia. Jednak nie ignoruj tego elementu i stwórz graczośm barwne wizerunki wszystkich BN, aby gra stała się ciekawsza i bardziej wciągająca.

Pamiętaj, że każdy szlachetnie urodzony BN porusza się po prowincji konno.

Poniżej będziemy posługiwać się skrótami, oto wyjaśnienie:

- K** – kondycja,
- S** – siła,
- Z** – zręczność,
- I** – inteligencja,
- W** – walka,
- ZM** – zdolności magiczne.

Mieszkańcy Małopola

Murgrabia

Herman Otto Muszkiet

K 20 S 10 Z 8 I 9 W 9

Broń: korbacz (1K6+2), kopia (1K10)

Specjalizacja w walce – broń ręczna +2

Zbroja: płytowa, hełm, tarcza (5)

Jak wspominaliśmy, murgrabia skończył już 50 lat. Najświetniejsze lata ma już za sobą, ich przypomnieniem jest dla Muszkietu właśnie ta zbroja płytowa. Zwykle przechowuje ją w zbrojowni, a zakłada rzadko – tylko na pokaz, w razie bitwy, ewentualnie pojedynku.

Zbrojni murgrabiego

K 2K6+13, S 1K6+6, Z 1K6+6, I 1K6+6,

Broń: miecz (1K6), kusza (1K6)

Zbroja: krótka kolczuga, hełm, tarcza (3)

Specjalizacja – broń ręczna +1

Alchemik Ambroży

K 19 S 8 Z 9 I 10 W 9 ZM 15

Broń: sztylet (1)

Czary:

Zmiana: Lewituję (2), Neutralizuję (4), Odczyniam (1), Znajduję (2), Czytam (1), Wykrywam (1)

Rozkaz: Co myślisz? (1)

Cel: Grot (1)

Dodatki: Dłużej (1), Wyzwalacz (1)

Sakiewka: 12 szt. zł., w swojej pracowni, w lochach zamku Muszkietu ma ukryte 837 szt. zł. Ambroży jest człowiekiem interesu, pracuje dla Muszkietu, bo czerpie z tego korzyści. Nie jest jednak fanatycznym sługą, gdyby poczuł się zagrożony (np. z powodu kary za pędzenie bimbru), bez wahania ucieknie z zamku.

Grabia Wurst

K 16 S 10 Z 10 I 10 W 10

Broń: miecz (1K6), kusza (1K6)

Zbroja: kolcza, hełm, tarcza (4)

Specjalizacja broń ręczna +2, broń strzelecka +1
Grabia Wurst bardzo lubi posługiwać się kuszą. Jest to nieco dziwaczne, jak na wysoko urodzonego. Co gorsza, grabia Wurst zachowuje się ponoć zupełnie nieregularnie i zgola nie po rycersku, np. strzelając z kuszy w plecy. **Sakiewka:** nikt naprawdę nie wie, ile zagarniętych łupów posiada na zamku Kradziej. Są to na pewno duże sumy.

Ludzie grabiego

Patrz – zbrojni murgrabiego.

Grabicz

Cwidłusz Wawer

K 16 S 8 Z 9 I 10 W 9

Broń: miecz (1K6), sztylet (1)

Zbroja: kolcza, hełm, tarcza (4)

Młody, porywczy, rycerski, ale raczej biedny.

Rudolf Kriger

K 17 S 10 Z 9 I 9 W 10

Broń: miecz (1K6), sztylet (1)

Zbroja: tarcza, hełm (2)

Wyjątkowo smutny i ponury facet.

Posiada magiczny pierścień – amulet Odchylki, działający stale jak czar o tej samej nazwie. Właśnie ten pierścień ma być nagrodą.

Leśnik

Onufry Borowlec

K 17 S 9 Z 10 I 8 W 10

Broń: włócznia (1K6), sztylet (1), luk (1K6)

Zbroja: ćwiekowana kurta skórzana (zielona) (1)

Specjalizacja – broń strzelecka +2

Sakiewka: 13 szt. zł.

Wyjątkowo podejrzliwy typ. Lubi podkręcać swe sumiaste włosy.

Synowie leśnika

K 18 S 10 Z 10 I 7 W 10

K 17 S 9 Z 11 I 7 W 10

Broń: dębowa łaga (1K6), luk (1K6)

Specjalizacja – broń strzelecka +1

Sakiewka: 3 szt. zł.

Karczmarz

Frodor Miskzur

K 17 S 8 Z 8 I 9 W 8

Broń: nóż (1), w razie poważnej bójki – okuta pała (1K6), którą trzyma pod kontuarem

Sakiewka: 21 szt. zł. w kasetce pod ladą – nigdy nie spuszcza z niej oka.

Wygląd – standard karczmarza – „gruby, w poplamionym fartuchu i lubi gadać”.

Krodor zwany buldogiem

K 22 S 11 Z 9 I 7 W 10

Broń: okuta pałka (1-6)

Zbroja: ćwiekowana kurta skórzana (1)

Sakiewka: 5 szt. zł.

Agent

Teodor Hammet

K 18 S 8 Z 12 I 11 W 10

Broń: sztylet (1), magiczna laska

Sakiewka: 84 szt. zł.

Chudy, szpakowaty i zwinny, porusza się cichym krokiem.

Posiada magiczną laskę, zwaną Kijem Samobijem. Na jego rozkaz sama się unosi i atakuje wskazane przeciwnika. Ma wtedy cechy: W14 (1K6+1). Nie można przed nią uciec – chyba że poza zasięg wzroku jej właściciela, wtedy wraca do jego dłoni. W trakcie walki, tzn. kiedy jest „ożywiona”, nie można jej w żaden sposób trafić, ani uszkodzić, ale „w stanie spoczynku” każdy osiłek (S12) przy odrobnie wysiłku może ją złamać.

Drwale

K 1K6+15, S 1k6+8, Z 1k6+7 I 1K6+4

Broń: solidna siekiera (1K6)

Pyszałkowate gbury, z którymi lepiej nie zaczynać.

Straż Książęca

Wszyscy zbrojni są konno.

Kapitan Gustaw

K 21 S 10 Z 9 I 10 W 10

Broń: miecz (1K6), sztylet (1)

Specjalizacja – broń ręczna +2

Zbroja: kolczuga, tarcza, hełm (3)

Sakiewka: 22 szt. zł.

Typ upierdliwego sierżanta z filmów o wojskowych akademiach.

Zbrojni woje

Patrz – zbrojni murgrabiego.

Przeciwnicy

Banda

Wszyscy są konno.

Longin Jerycho

K 24 S 12 Z 10 I 10 W 11

Broń: miecz dwuręczny (2K6), sztylet (1)

Specjalizacja w walce – broń ręczna: +3

Zbroja: kolczuga, hełm (3)

Sakiewka: 150 szt. zł.

Okrutny i zły, a do tego cwany.

Fabian „Chle-chle”

K 18 S 6 Z 7 I 12 W 7 ZM 20

Broń: sztylet (1)

Sakiewka: 25 szt. zł. i bursztyn warty 100 szt. zł.

Magiczna szata przemiany – raz dziennie pozwala przemienić się na czas nie dłuższy niż 1K6+6 godzin w dowolne zwierzę, na zasadzie działania czaru Przemiana.

Czary:

Zmiana: Lecę (4), Stój, kto idzie (4)

Rozkaz: Strach (2), Urok (3)

Cel: Piorun (3), Przywołuję (3), Chmura (3)

Dodatki: Dłużej (1)

Magiczne pergaminy: 2x Visa – Mastercard, 2x zwierciadło Meduzy, oraz Przenikam z impektem w głąb.

Uchodzi za „psychicznego” – opowiada i robi głupie dowcipy, z których sam się potem śmieje – stąd jego ksywka.

Reszta opryszków

Patrz – zbrojni murgrabiego.

Sakiewka: 10 +2K6 szt. zł. każdy

Trolle

K 20, 21, 18

W 10, 12, 13

A 2 (2K6)

Specjalna zdolność: regeneruje 1K, w każdej rundzie walki.

Wygląd – trollowy, tzn. dwumetrowy, gorylowaty stwór o paskudnej gębie, sfilcowanej sierści, cuchnący własnymi odchodami (woń nie do opisania). Głupi, ale za to silny. Jego główne menu to surowe mięso.

Zwierzyna łowna

(Przypominamy o karach za kłusownictwo!)

Dzik

K 10 W 9 A 1 (1K6)

+4 do WB w pierwszym ataku – rozwścieczony odnieść szarżuje.

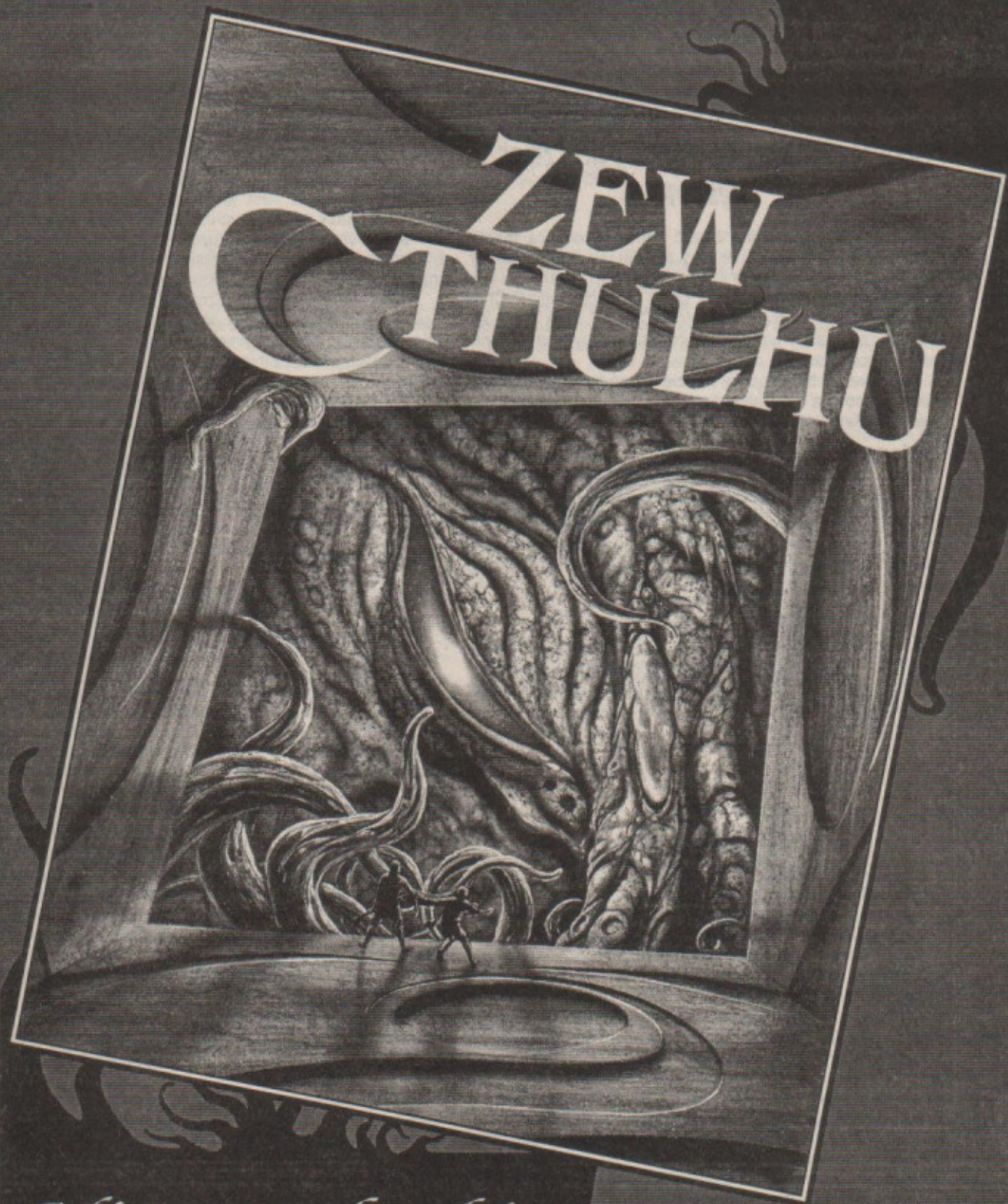
Niedźwiedź

K 18 W 11 A 2 (1K6+1K3)

Brunatny.

Od października

ZEW THULHU



*Nie wychodź
z domu
po zmroku...*

KRYSTALEY CZASU

NOWE OBLCZE MAGII

Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar

część 4

Cześć! To już czwarta część „Nowego oblicza magii”. Oczywiście i tym razem nie wygląda tak jak zamierzaliśmy. No cóż, siły wyższe, jak to mówią, a poza tym mamy na konku szefa, który gania nas po całej redakcji wyjąc: „Chcę książkowego wydania *Kryształów Czasu*!”. Tak więc zamiast pisać zasady uzupełniające, pracujemy nad materiałami do podręcznika.

Przy okazji chcielibyśmy podziękować za telefony i listy, które zachęcają do dalszej pracy i dają wiele pomysłów oraz satysfakcję – ktoś nas jednak czyta!

Zmiany

Wiecie już o tym, że podczas przechodzenia Rytuału Poszerzania Świadomości w ciele czarodzieja zachodzą zmiany. Czasami są na tyle małe, że ciężko je zauważyć. Kiedy indziej, już na pierwszy rzut oka widać, co zrobiły z ciałem i umysłem czarodzieja. Tym razem chcielibyśmy zająć się nimi bardziej szczegółowo.

Mniejsze zmiany

Aby dowiedzieć się, co przydarzyło się adeptowi sztuki, rzuć k10 i wybierz zmianę z poniższej tabelki. Oczywiście nie musisz się do niej ograniczać. Wszystko wszak zależy od Twojej wyobraźni.

Wynik rzutu	Zmiana
1	koloru oczu
2	wzrostu
3	postury
4	długości palców
5	długości zębów
6	długości uszu
7	włosów
8	skóry
9	większa zmiana
10	wyбір MG

Kolor oczu: Oczy czarodzieja przekształcają się, znikają tęcza i siwizna, pozostają same białka. Czasami białka zabarwiają się na czerwono, żółto, a nawet na czarno. Ludzie bardzo nerwowo reagują, widząc kogoś o tak zmienionych oczach. Nic w tym dziwnego – wygląda on przecież jak człowiek z domieszką krwi demona, albo innej mrocznej istoty. W mechanice gry będzie to oznaczało zmniejszenie o połowę współczynnika Prezencja. Może się też zdarzyć, że czarodziej zyska (25% szansy) dar widzenia w ciemności lub widzenia niewidzialnych (15%), albo też wręcz przeciwnie – straci wzrok (10%).

Wzrost: W historii Orchii miało miejsce kilkadziesiąt przypadków zmiany wzrostu. Czarodziej może zarówno urosnąć, jak i zmaleć. W obu przypadkach rzuć k100, aby ustalić, o ile centymetrów zmienił się jego rozmiar. Przyrost lub ubytek każdego 10 cm odpowiada przyrostowi lub ubytkowi 5 punktów Żywotności.

Postura: Przemiana zawsze była związana z ryzykiem. Adept może wyglądać po niej jak Arnold Schwarzenegger, bądź też jak Jaś Fasola. Przyrost masy mięśniowej będzie wiązał się ze wzrostem Siły i Żywotności, ale spadkiem Zręczności i Szybkości. Rzuć 2k10. Wynik dodaj do SI i Ży

i odejmij od Zr i Sz. W przypadku „Jasia Fasoli” czarodziej traci 2k10 Siły i Żywotności, a zyskuje Szybkość, ale niekoniecznie Zręczność.

Długość palców: Palce czarodzieja stają się dwukrotnie dłuższe. Jego zdolności manualne mogą przez to zarówno wzrosnąć, jak i zmaleć. Dodaj lub odejmij od Zręczności adepta 1k10. Tak jak i w przypadku zmiany koloru oczu, długie palce mogą odstraszać zwykłych ludzi. Podczas każdego rzutu na Prezencję odejmij 30.

Długość zębów: Jest to bardzo niebezpieczna przemiana. Z jej powodu wielu adeptów padło ofiarą łowców wampirów i zabójców wilkołaków. Nic w tym dziwnego, skoro zęby czarodzieja przekształcają się w ostre kły. Prezencja „zębacza” spada o 50, a Charyzma o 70.

Długość uszu: Jest to jedna z najmniej widocznych przemian. Uszy adepta wydłużają się i robią szpiczaste (jak u elfa). Słuch wydatnie się poprawia. Traktuj maga, jak gdyby posiadał zdolność złodziejską *nasłuchiwanie* z tego samego poziomu, na którym aktualnie się znajduje.

Włosy: Skóra czarodzieja zostaje pokryta gęstą szczecinią. Golenie nic nie daje – włosy odrastają z zadziwiającą prędkością. Prezencja adepta zmniejsza się o połowę. Może się również zdarzyć coś zupełnie przeciwnego – czarodziej zostanie całkowicie pozbawiony włosów na całym ciele.

Skóra: W większości przypadków skóra adepta zmienia tylko swoją barwę. Czasami wygląda tak, jakby była pozbawiona pigmentu, kiedy indziej staje się złota lub hebanowa (czarodziej traci od 0 do 30 punktów Prezencji). Gorzej jest, jeżeli pokrywa się łuską, guzami lub obrzydliwymi naroślami. W tych wszystkich przypadkach Prezencja adepta zmniejsza się o połowę.

Większe zmiany

Rzuć k6 i porównaj wynik z poniższą tabelką:

Wynik rzutu	Efekt przemiany
1	skrzydła
2	ogon
3	pazury
4	dotatkowa kończyna
5	dotatkowe organy wewnętrzne
6	wyбір MG

Skrzydła: Na plecach czarodzieja wyrastają wielkie, błoniaste skrzydła, przypominające trochę te, które mają nietoperze. Dzięki nim adept sztuki może latać w powietrzu z prędkością gryfona. MG, pamiętaj, że wielu ludzi będzie brało kogoś takiego za demona z najgłębszej otchłani.

Ogon: Z kości ogonowej czarodzieja wyrasta długi, gładki ogon. Dzięki niemu magowi łatwiej jest utrzymać równowagę (plus 40 do testów). Może również służyć jako broń, która zadaje rany takie jak maczuga. Trzeba zauważyć, że tak jak i w przypadku skrzydeł, mało kto uzna istotę z takim ogonem za człowieka.

Pazury: Na czubkach palców u rąk i nóg pojawiają się pięciocentymetrowe, twarde jak stal szpony. Czarodziej może wykorzystywać je jako broń. Zadaje w ten sposób 100 obrażeń (traktuj je jako obrażenia tnące). Pazury utrudniają magom życie, szczególnie wtedy, gdy rzucają czary – dodaj 30 do opóźnienia.

Dotatkowa kończyna: Może to być ręka, noga, bardzo rzadko głowa. W większości przypadków kończyny są obumarłe. Jednak czasami (10%) działają tak, jakby czarodziej miał je od urodzenia. Dotatkowa ręka to dotatkowe ataki. Dotatkowa noga to większe wyczucie równowagi itd. Czasami dochodzi do jeszcze większych wynaturzeń. Znany jest przypadek, który miał miejsce ponad 1000 lat temu, kiedy to z ciała czarodzieja wyrósł bliźniak złączony z bratem na całe życie. Od tej pory żaden z nich nie mógł istnieć samodzielnie.

Dotatkowe organy wewnętrzne: Może to być drugie serce, skrzela, drugi mózg, trzecia nerka itd. Zazwyczaj nie będą wpływały na organizm adepta. Jednak na przykład skrzela mogą pozwolić czarodziejowi oddychać pod wodą, dotatkowe serce zwiększy jego odporność na zmęczenie, a drugi mózg podniesie poziom inteligencji i pojemność umysłu.

Ogrody Chaosu

Yossa Rafał Nowocień

Ilustracje: Jarosław Musiał

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla 4-6 postaci o dobrych lub neutralnych charakterach na poziomach 4-6 i została przygotowana zgodnie z zasadami systemu *Kryształ Czasu*. Tekst podzielono na kilka części: **Dom w górach** (wstępna część scenariusza, w której bohaterowie zostają wpłątani w wydarzenia stanowiące główną część przygody), **Ogrody Chaosu** (główna część przygody), **Scena Finałowa** (kulminacyjny punkt wydarzeń) i **Osoby** (bliższy opis wszystkich przeciwników i bohaterów niezależnych). Uważnia zapoznaj się także z rozdziałem **Wskazówki dla Mistrza Gry** (zawiera m.in. opis tej wydarzeń, historię Ogrodów Chaosu, zmiany w zasadach działania magii, nowy czar, oraz wskazówki i sugestie dla Mistrza Gry dotyczące prowadzenia przygody). Fragmenty tekstu poprzedzone symbolem „*” przeznaczone są do bezpośredniego przeczytania. Określenia „bohaterowie” i „drużyna” (często używane w tekście) odnoszą się do postaci prowadzonych przez graczy.

Chciałbym podziękować pani Elżbiecie Kowdeckiej (za książkę *„Dwór Najzaprawniejszego w Polsce magnata”*), grupie „Soundgarden” (*„Black Hole Sun”*) oraz damowi, którego już nie ma – za pomysły, nastrój i wsparcie eteralne.

DOMEK W GÓRACH

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy drużyna podróżuje przez góry (pełne malowniczych, głębokich dolin i wysokich, ośnieżonych szczytów) w dwojmy, choć niekoniecznie nacjąłym celu. Okolica jest dość odludna (ostatnią osadą bohaterowie odwiedzili przed dwoma dniami), lecz w jednej z dolin drużyna dostrzega niewielką, solidnie zbudowaną drewnianą chatę, dyskretnie ukrytą między świerkami (dno doliny porośnięte jest niezbyt gęstym, lśgastym lasem). Jeśli się nią zainteresuje – patrz jej potrzeby opie, jeśli zaś pójdzie dalej, to w tym miejscu zakończ przygodę.

Opis chaty (patrz plan)

Budynek z zewnątrz sprawia wrażenie solidnego – dobrze utrzymanego schronienia. Jest to konstrukcja parterowa, zbudowana na kamiennej podmurówce. Drzwi są zamknięte, lecz nie na zamek. Dom składa się z trzech pomieszczeń – sieni, komory i obszernej kuchni. Oto ich opisy:

1. Sien – znajduje się tu niewielka skrzynka, zawierająca parę długich męskich butów do konnej jazdy, wyszywanych zrzutą nicią i zapętrzonych w ostrogę (są warte 35 sztuk złota). Ponadto na witym w ścianę kółku wiszą sznury płaszczy podróżny, a obok, na ścianie półeczce, leży klucz (można nim zamknąć drzwi zewnętrzne).

2. Komora – małe, ciemne i chłodne pomieszczenie, zastawione skrzynkami i beczułkami. Zawierają one zapasy żywności i wina, a także narzędzia, pochodnie i olej do lamp. Przy jednej ze ścian stoi stara komoda, w której leży kilka zmian męskiej bielizny i ubrań (jedną z nich jest strojem do jazdy konnej lub pływania) i stanowi komplet z butami ze skrzyń w sieni) oraz beczki kozuch. Na szerokiej półce leżą drobne przedmioty, takie jak: zapasowe krotki i szklka do lamp, pęczek gęsiich piór, dwie butle z ciemnego szkła (zawierają inkoust), osetka do noża, zawinięta w skórę ryza papieru, kilka noży itp. Możesz uzupełnić tę listę o dodatkowe rupiecie.

3. Kuchnia – jest centralnym miejscem całego domu. Pod jedną ze ścian stoi duży piec chlebowy z paleniskiem (na górze leży siennik – przy bliższych oględzinach okaże się, że poślanie było używane w ciągu kilku ostatnich dni) – w tej chwili wygasły. W piecu chlebowym, przysypana cienką warstwą popiołu, leży niewielka – częściowo nadpalona – książka (jej bliższy opis znajdziesz w rozdziale **Książka z pieca chlebowego**). MG powinien zwrócić na nią uwagę grupy, gdyż zawarte w książce wskazówki będą bardzo pomocne w dalszej części przygody. Jedyną okno wychodzi na południe, na pobliskim las. Obok okna stoi niski, czarny stół,

zdobiony złotym ornamentem i również złotymi okuciami (prawdopodobnie bardzo cenny), a obok leży przewrócone wydane krzesło, ozdobione w identyczny sposób. Na stole znajdują się rozbite resztki szklanego kalamarza, którego zawartość zalała stoł gęsto zapisanych kartek papieru – rozrzuconych w nieładzie – uniemożliwiają odczytanie większości z nich. Jeśli drużyna za pomocą np. magii spróbuje odczytać ich treść – orientuje się, że napisano zostały w starszej, ale wciąż jeszcze zrozumiałej odmianie Języka Wspólnego. Większość omawia jakiegoś wielce skomplikowane problemy filozoficzne, lecz znaleźć też można trzy listy adresowane „Do mego ukochanego syna Torsta” (ich treść znajdziesz w rozdziale **Listy**). Stanowią – podobnie jak książka z pieca chlebowego – ważną wskazówkę i MG powinien zadbać o to, by drużyna miała możliwość zapoznać się z nimi. **UWAGA:** Listy nie zostały zadane atramentem i można je odczytać bez żadnych problemów.

Pod przeciwieglą (w stosunku do stołka) ściana znajduje się duża, drewniana skrzynia, do której prowadzi od stołka smużka zaschniętej kwi. Można bez problemu uchylić wieko skrzyni, jako że zamek został rozbity (za uważnych oględzinach złodziej może dość do wniosku, że uczyniono to... od środka). We wnętrzu skrzyni znajdują się wąskie, drewniane schody, prowadzące pod ziemię.

Jeśli ktoś zechce sprawdzić, co znajduje się pod skrzynią, to po podniesieniu wieka ujrzy zwykłą, drewnianą podłogę – schody znajdują się wyłącznie we wnętrzu skrzyni. Jeśli na skrzyni zostanie rozproszona magia – schody znikają, a w ich miejscu pojawia się zwykłe dno. Jeśli drużyna postanawia zejść w dół po schodach – dobrze by było, by zapoznała się wcześniej z listami z biurka i zapiskami z książki z pieca chlebowego. Jeśli zaś z jakiegokolwiek powodu nie schodzi – w tym miejscu zakończ przygodę.

I Listy

LIST PIERWSZY

Ukochany synu!

Wraz z Twoją matką niecierpliwie wyczekuję Twojego – mam nadzieję rychłego – przybycia. Uroczystości rozpoczną się niebawem – chętnie powitam cię kilka dni wcześniej, abyś mógł w spokoju przygotować się do Dnia Narodzin. Wiem dobrze, jakim bólem napętlają mnie mające niebawem nadzieję wydarzenia, lecz jest to niestety nieuniknione. Wiem, że mnie rozumiesz, dlatego – błagam – nie zmuszaj mnie do użycia siły i przybądź dobrowolnie.

Iwó kochający ojciec
Mercy baron Willgarden.

LIST DRUGI

Drugi synu!

Twoje uparte milczenie napętlilo me serce smutkiem i żalem. Powie Osoby – wiesz o kim mówię – dopytują się wciąż o Ciebie i doprawdy zaczyna brakować mi argumentów, aby wytłumaczyć im Twoją zastanawiającą nieobecność w tak ważnej chwili. Wszyscy goście są już obecni, brakuje tylko Ciebie. Z nadmiaru emocji Twoja niecierpliwą matka odchodzi od myśli i snuje jakieś niedorzeczne fantazje, wciąż jeszcze ludząc się. Ja nadzieję porzuciłem już dawno. Zaklinam cię synu, przybądź dobrowolnie.

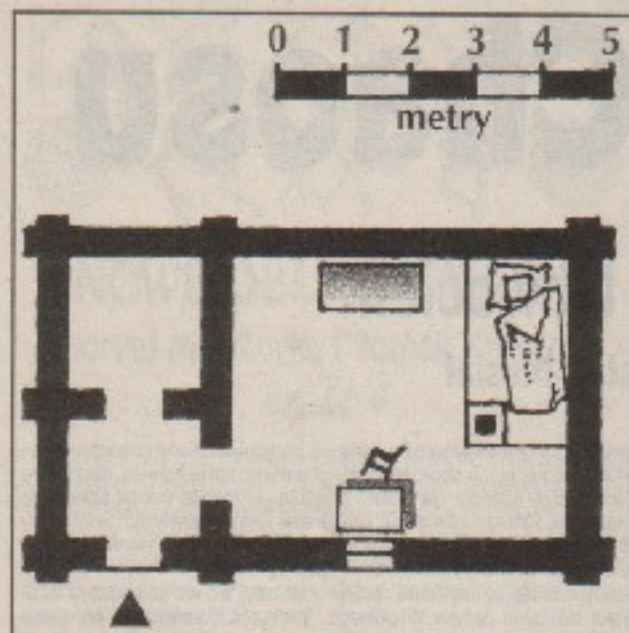
Twój kochający ojciec
Mercy baron Willgarden.

LIST TRZECI

Torste, cześćko mojej!

Studz Twojego ojca (niech jego imię będzie przeklęte na wieki!) idę już do ciebie. Uciekaj od rychłej! Oboje wiemy, że nie ma takiego miejsca, w którym mógłbyś się przed nim ukryć, lecz będziesz uratowany, jeśli tej nocy zdołasz pomieścić mu szyki. Cokolwiek się stanie – pamiętaj, że jestem twoją matką i kocham cię.

Jerdalla Toy.



Na pierwszych dwóch listach zachowały się fragmenty lakowych pleców. Porównując je, bohaterowie mogą dość do wniosku, że herbem Mercy'ego jest niedźwiędź leb.

II Książka z pieca chlebowego

W na wpół spalonej książce, którą bohaterowie mogą znaleźć w piecu chlebowym, można odczytać zaledwie kilka karek – reszta spłonęła lub zwęgliła się. Nie jest to właściwie książka, lecz pamiętnik, rodzaj osobistego dziennika nieznanego z imienia mężczyzny. Oto treść dających się odczytać fragmentów:

A. ... a wtedy zawsze wracałem myślą do tych odległych, jakże radosnych czasów dzieciństwa i wczesnej młodości, kiedy – początkowo ze służbą, później w swobodnej, niekierującej samotności – odbywałem coraz dłuższe spacery po Ogrodach i rozległym, zaniedbanym parku na tyłach pałacu. Świątą drogą do dzieł nie rozumieć, dlaczego nazwano ów park *Wewnętrzny Ogród* – nie ma nic wspólnego ze szlachetną nazwą, pod jaką znana jest cała posiadłość. *Wewnętrzny Ogród* to po prostu wielka polana, do której prowadzi ścieżka z Oranżerii – nie ma na niej nic poza bujną trawą i gęstymi chaszczami, które stopniowo przechodzą w zdżuczony park, o którym już wspomnieć. Odkryłem go w trakcie jednej z dalekich, samotnych wypraw – nie na tyle jednak, oczywiście, dalekich, bym nie doszedł nawoływaną na obiad lub wycieczkę. Nazwałem ów park *Małocznikiem*, gdyż zawsze przypomina dziewczęcy puszczyk, nietkniętą od dawna śląską ciałowkę, pełną za to tajemniczych ruin. *Niez popchni i wieczorów tam spędziłem, pamiętając wilgotne łochy i na wodę zawieszane pióra budowlane, w których niejasno dostrzyłem się dzieł kompleksu świątyni jakichś dawno porzuconych bogów!* Któregoś razu natrafiłem w jednym z budynków na wysypowany w ścianie żary drzwi, pulsujący łagodnym, złotym blaskiem. Dopiero po kilku latach natrafiłem zupełnym przypadkiem na rozwiązanie tej zagadki.

B. Opowiedziałem już tyle, nie potrafię powstrzymać się przed wspomnieniem owej złej godziny, kiedy ojciec – dowiedziawszy się od służby o moich eskapadach – zabronił mi choćby się zbliżyć do Małocznika. Lżis rozumieć jego niepokój. Być może niejednokrotnie wdział mnie w wyobraźni ze złamanym karkiem na dnie jakiegoś wykrotu lub spadającego ze stronnych, wyszczerbionych schodów. I eż wtedy! Jakże wtedy cierpiałem, nie mogąc ostatecznie wyjaśnić zagadki świecącej drzwi, choć rozwiązanie leżało spokojnie w kleszeni mego kufiraka. Znalazłem bowiem złoty medalion w kształcie siurka, który – jak mi się wydaje – pasował do podobnego kształtem wyjącej w murze nad świecącymi drzwiami. Jestem tego pewien, choć nie mogę powiedzieć, że sprawdziłem to osobiście. Nigdy już bowiem nie skierowałem swych kroków w stronę Małocznika – dałem ojcu słowo honoru, że pozostawię to miejsce w spokoju (dziś wiem, że miał wtedy również obłęd natury religijnej, co do odwieśniania przeze mnie świątyni dawnych bogów – choć wiedział o ruinach o wiele więcej niż ja dzisiaj, to nigdy nie odkrył mojej malej tajemnicy) i wyszukał sobie inne rozwiązania. Tak też się stało. Medalion poderwałem Matce, która poleciła przerobić go na broszkę do płaszcza. W ten prozaiczny spo...

C. ... dłuższego czasu w naszym domu dzieło się coś dziwnego. W miarę jak wkraczałem w wiek męski, ojciec w stawał się coraz bardziej rozgniewany i – można rzec – oderwany od codziennych spraw. Zszedł do często różnił goście, niejednokrotnie bardzo dziwni. Rzadko używał alkoholu, lecz kłótni siostrzy, jesiennego wieczoru upił się zupełnie. Zawołał mnie do siebie i pokazał kilka kryształowych kul, świecących wewnętrznym światłem. Prosiłem go, by podarował mi jedną (parę razy wdziałem w Chyrmorze magiczne świecące kule), lecz spożył na mnie wiedzy surowo. „Nie, synu – powiedział – Uwlezione dusze nie służą do oświetlania pokoi”. Myślałem, że żartuje, ale on sięgnął do szuflady i pokazał mi podobną kulę. Położył ją na stole i choć nie świeciła, to na jej widok przeszedł mnie negle zimny dreszcz. „Tę, synu – powiedział ojciec sztucznie spokojnym głosem – Te wdziano... ta... ta... kula... obyś nie zobaczył jej nigdy więcej. Bo jeśli tak się stanie, to... to będzie ostatni widok w twoim życiu...”. Po tych słowach rozplakał się. I do dziś nie wiem, co bardziej mnie przerażało – jego słowa czy też ten bezradny, bolesny szloch.

D. Tego dnia wróciłem z Ogródów przerażony. Ojciec przygotowuje jakąś uroczystość, lecz nie wdziałemby mi dotąd w swoje plany. I jakże nie wdział, by się do tego palił. Ten okropny karzeł, o którym wspominałem wozaczej, nie odstępuje go na krok. Odbywa się ciągnące się godzinami narady, po których karzeł promienieje, a ojciec chorzi coraz bardziej przynębiony. Zastanawiałem się, czy nie ma to przypadkiem jakiegoś związku z moimi zbliżającymi się urodzinami. Ale wracając do Ogródów: nic nie było już takie jak dawniej. Kiedy...

Są to jedynie dłuższe fragmenty, jakie się zachowały. Pozostałe kilkadziesiąt słów, które można odcyfrować, jest zupełnie wyrwane z kontekstu i nie można wydedukować z nich żadnej sensownej informacji.

Aby naprowadzić graczy na trop książki, MG może „rozrzucić” kilka na wpół spalonych kartek wokół pieca. Tekst pisany jest bez pośpiechu, ręką człowieka wykształconego i biegłego w sztuce pisania.

III Schody w głąb skrzyni

Schody prowadzą do niewielkiej piwniczki. Nie jest to jednak pomieszczenie należące do domu w górach, lecz do altany w Ogrodach Chaosu (baltz główna część scenariusza). Tęty właśnie wysłannicy Mercy'ego dostali się do kuchni, po krótkiej walce obszadnili zaskoczonych Torste (adresata listów i mieszkańca domu) i dorwali go ze sobą, uciekając ją samą drogą, którą przybył. Z niewiadomych przyczyn (zapomniał? nie pamiętał?) nie zlikwidował jednak zaklęcia umożliwiającego przejście do Ogródów Chaosu. Będzie ono działać jeszcze przez jakiś czas (zależny od MG) po przybyciu bohaterów do domu w górach (jeśli w tym czasie nie zdecydują się oni na zejście w dół – schody znikają i może zakończyć scenariusz).

Po przebyciu w dół 40 stopni drużyna trafia do niewielkiej (6 x 6 m) kwadratowej piwniczki. Naprzeciw znajdują się identyczne schody prowadzące w górę. Po przebyciu również 40 stopni bohaterowie natrafiają na idącą się ścieżką otworzyć drewnianą kłapę. Wyjście na zewnątrz znajduje się w niewielkiej, ogrodowej altance (jej opis znajduje się w głównej części scenariusza w rozdziale *Altanka*). Co jednak zrobić, jeśli gracze nie pełnią hecyzka i zechcą wrócić z powrotem do domu w górach, tuż przed rozpoczęciem właściwej części scenariusza? Masz dwie możliwości:

1. Możesz uznać, że „czas czaienia” schodów zakończył się, w związku z czym po prostu znikają. Drużyna może wyjść z piwniczki tyko schodami prowadzącymi do altanki.
2. Przy próbie powrotu do domu okaże się, że prowadzące doń schody również wychodzą na altanę. Wiąże się to ze specyficzną magią Ogródów Chaosu, wpływającą na działanie magicznych schodów prowadzących ze skrzyni do piwnicy.

UWAGA: Pamiętaj, że schody prowadzące z piwnicy do altanki (jak i sama piwnica) są całkowicie materialne, podczas gdy te ze skrzyni stanowią jedynie zaklęcie, z wszelkimi wynikającymi z tego konsekwencjami (np. rozproszenie magii natychmiast je likwiduje).

OGRODY CHAOSU

1. Ścieżki, alejki, żywopłoty...

Główny szlak, którym w trakcie przygody będą poruszać się bohaterowie to ogrodowe ścieżki i alejki. Ścieżki wysypare są białym żwirem i ograniczone białymi lub szarymi kamianiami. Alejki są mniej więcej dwukrotnie szersze (tak aby swobodnie mieścić się na nich przejeżdżający powóz) i wyłożone kamiennymi lub marmurowymi płytami o różnych barwach, często w formie mozaiki. Bardzo często stoją przy nich pomniki, popiersia, altany, fontanny. Znajdują się też tu ustroina zakątki do rozmysłań i medytacji itp. (MG może wprowadzić własne, odcatkowe elementy).

TO NIE FANTAZJA, TO RZECZYWISTOŚĆ! OSZCZĘDŹ 10 ZŁ!

Największy wydawca komiksów w Polsce,
międzynarodowa firma TM-Semic
proponuje:
polską edycję najbardziej znanego i największego
systemu Gier Fabularnych:

Advanced Dungeons & Dragons[®] 2nd Edition



JUŻ W SIERPNIU 1995 PREMIERA W POLSCE najbardziej znanego i największego systemu Gier Fabularnych ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS!

Prezentujemy Wam okładki podręczników do najbardziej popularnego na świecie systemu Gier Fabularnych, które ukażą się do końca tego roku w języku polskim.

Już dziś masz możliwość zamówienia pierwszej książki „Podręcznik Gracza” (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK) ze zniżką 10 zł (100 000 zł!)

SIERPIEŃ 1995



PODRĘCZNIK GRACZA
(TSR 2101,
PLAYER'S
HANDBOOK),
AD&D 2nd Edition.

WRZESIEŃ 1995



**KARTY CECH
POSTACI**
(TSR 9264,
CHARACTER
REFERENCE SHEETS),
AD&D 2nd Edition.

PAŹDZIERNIK 1995



**PRZEWODNIK
MISTRZA PODZIEMI**
(TSR 2100,
DUNGEON
MASTER Guide),
AD&D 2nd Edition.

LISTOPAD 1995



**KARTA MISTRZA
PODZIEMI**
(TSR 9963,
REF 1 DUNGEON
MASTER Reference
Screen),
AD&D 2nd Edition.

GRUDZIEŃ 1995



KSIĘGA POTWORÓW
(TSR 2140,
MCC1 MONSTROUS
MANUAL),
AD&D 2nd Edition.

WARUNKI PROMOCYJNEGO ZAMÓWIENIA

Każdy, kto zechce nabyć PODRĘCZNIK GRACZA (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK, AD&D 2nd Edition) poprzez subskrypcję (załączamy przekaz pocztowy) otrzyma 20% zniżkę od ceny detalicznej, a książka po wydrukowaniu zostanie mu dostarczona pocztą do domu. Mieszek więc nabyć książkę za 38 zł (380 000 zł), zamiast płacić cenę detaliczną 47,5 zł (475 000 zł). **UWAGA!** Osoby zamawiające 3 podręczniki i więcej, otrzymują dodatkowo 5% zniżki. Każdą jedną podręcznika wynosi w tym przypadku 36,5 zł (365 000 zł).

Zarejestrowane Kluby Role Playing Games mogą zamówić PODRĘCZNIK GRACZA o 25% taniej niż wynosi cena detaliczna. Warunkiem jest jednak zamówienie minimum trzech egzemplarzy tej książki. Wasze kluby mogą więc nabyć PODRĘCZNIK GRACZA (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK, AD&D 2nd Edition) za zaledwie 35,5 zł (355 000 zł) w porównaniu do 47,5 zł (475 000 zł) ceny detalicznej!

Kluby zarejestrowane w największych Stowarzyszeniach Klubów Role Playing Games (np. Ogólnopolskie Stowarzyszenie Klubów Gier Fabularnych „Awenturnik”) mogą zamówić ten podręcznik o 30% taniej niż wynosi cena detaliczna. Warunkiem jest jednak zamówienie minimum trzech egzemplarzy. Wasze kluby mogą więc nabyć PODRĘCZNIK GRACZA (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK, AD&D 2nd Edition) za zaledwie 33,5 zł (335 000 zł) w porównaniu do 47,5 zł (475 000 zł) ceny detalicznej!

Firma TM-Semie gwarantuje otrzymanie zamówionego podręcznika pod wskazany adres. Jest pięcioletni wydawca komiksów, w subskrypcji ma profesjonalne podejście do klienta.

Jeżeli wyślesz swoje zamówienie na książkę PODRĘCZNIK GRACZA (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK, AD&D 2nd Edition) do 1.08.1995 roku, koszty przesyłki pocztowej ponosi firma TM-Semie (w dniu druku wynosi około 3 zł (30 000 zł) za książkę). Jeśli wyślesz do nas zamówienie na ten podręcznik po 1.08.95, wydawca nie pokrywa kosztów przesyłki.

System TSR Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition zapewni Wam najpiękniejszą zabawę, jaką stworzono do tej pory na podstawie Gier Fabularnych. Wejdźcie się tu w barczystego, bradatego kenta, lub zwinnego elfa, poznacie krainy o których Wam się nawet nie śniło. Wasze życie okaże się sławne i ciekawe.

- Aby zamówić książkę PODRĘCZNIK GRACZA (TSR 2101, PLAYER'S HANDBOOK, AD&D 2nd Edition) wpisać odpowiednią kwotę na nasze konto, podając się zamieszczonymi niżej przesłaniem.
- Prosimy wypełniać drukowanymi literami wyraźnie wszystkie trzy odniki przekazu.
- W odpowiedniej rubryce wpisz ilość książek, jaką zamawiasz.
- Pamiętaj o przecenie za jedną książkę i wpisz tę kwotę w rubrykę RAZEM. Jest to kwota do zapłaty, którą należy wpisać po drugiej stronie przekazu.
- Opiąć przekaz na poczcie i czekać na... wysłanie książki. Otrzymasz ją w pierwszej kolejności!
- Ewentualne reklamacje prosimy przysyłać na adres redakcji z dopiskiem Dział Prenumeraty.



*RPG - Role Playing Games (Kluby Gier Fabularnych)

ZAMÓWIENIE

Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	53,5 zł	
Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	53,5 zł	
Subskrypcja dla osób nie przynależących do Klubów RPG*	liczba sztuk	38 zł	nie dotyczy
	liczba sztuk	38 zł	nie dotyczy
Zamówienie ofert			
Cena za sztukę			
RAZEM			
Proszę tak podać przeliczenia przynależności do Klubu RPG, abyśmy mogli dostarczyć zamówienie.			

ZAMÓWIENIE

Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	33,5 zł	
Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	35,5 zł	
Subskrypcja dla osób nie przynależących do Klubów RPG*	liczba sztuk	26,5 zł	nie dotyczy
	liczba sztuk	38 zł	nie dotyczy
Zamówienie ofert			
Cena za sztukę			
RAZEM			
Proszę tak podać przeliczenia przynależności do Klubu RPG, abyśmy mogli dostarczyć zamówienie.			

ZAMÓWIENIE

Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	33,5 zł	
Subskrypcja dla Klubów RPG (nie dotyczy dozwolonych RPG)	liczba sztuk	35,5 zł	
Subskrypcja dla osób nie przynależących do Klubów RPG*	liczba sztuk	26,5 zł	nie dotyczy
	liczba sztuk	28 zł	nie dotyczy
Zamówienie ofert			
Cena za sztukę			
RAZEM			
Proszę tak podać przeliczenia przynależności do Klubu RPG, abyśmy mogli dostarczyć zamówienie.			



TM-SEMIC

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR, Inc.
The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc. © 1985 TSR, Inc. All rights reserved.

Odcinek dla poczty

zł
słownie złotych: _____

WPRACUJĄCY:

imię

nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy

mięscowość

TM-SEMIC sp. z o.o.

03-976 Warszawa, ul. Rzymska 18 A

PKO S.A. V O/Warszawa

Nr r-ku 501145-4284-2511-2-1110

Dotyczy



Oplata

Podpis przyjm.

zł

Odcinek dla posiadacza r-ku

zł
słownie złotych: _____

WPRACUJĄCY:

imię

nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy

mięscowość

TM-SEMIC sp. z o.o.

03-976 Warszawa, ul. Rzymska 18 A

PKO S.A. V O/Warszawa

Nr r-ku 501145-4284-2511-2-1110

Dotyczy



Oplata

Podpis przyjm.

zł

Odcinek dla wptacajacego

zł
słownie złotych: _____

WPRACUJĄCY:

imię

nazwisko

ulica, nr domu, nr mieszkania

kod pocztowy

mięscowość

TM-SEMIC sp. z o.o.

03-976 Warszawa, ul. Rzymska 18 A

PKO S.A. V O/Warszawa

Nr r-ku 501145-4284-2511-2-1110

Dotyczy



Oplata

Podpis przyjm.

zł

ciąg dalszy ze strony 38

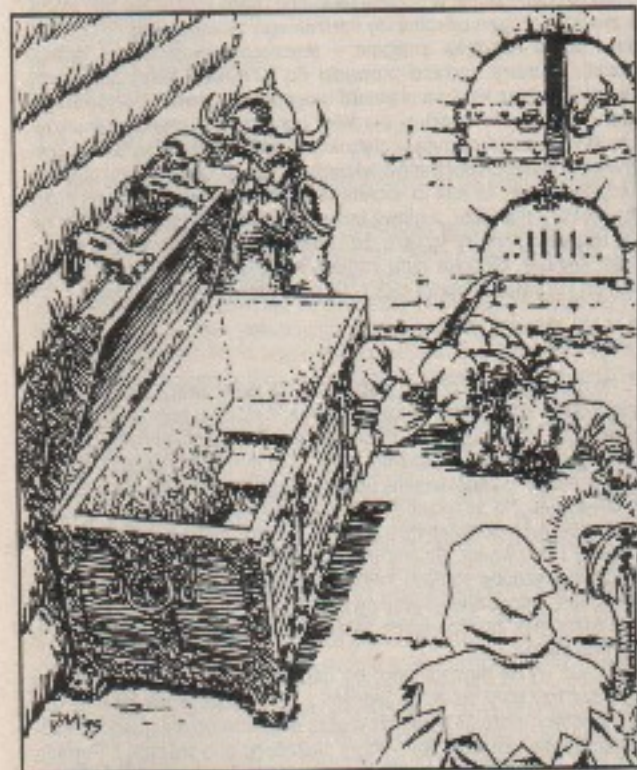
Ścieżki Ogrodów Chaosu tworzą prawdziwy labirynt, bez końca i początku. Zdarzyć się może, że jedna i ta sama ścieżka prowadzi w wiele różnych miejsc.

Dzięki temu Mistrz Gry może dowolnie starować poczynaniami grupy. Ważnym elementem jest żywopłot. Tworzy on wysoki (3,5 m) i nieprzebyty mur, dokładnie oflaczający wszystkie alejki, ścieżki, zakątki i inne elementy Ogrodów Chaosu. Jest starannie pielęgnowany przez rzeszę ogrodników, tworzących z niego coraz to nowe, zadziwiające kompozycje. Najczęściej występuje w formie pionowej, szary, lecz bohaterowie niejednokrotnie natkną się na wysokie walece, klomby w kształcie olbrzymich kul, postacie ludzkie i zwierzęce, rozpięte nad ścieżkami tryumfalne bramy, a nawet korytarze o stropach z żywych roślin.

Zywopłot uniemożliwia sprawdzenia, co znajduje się na sąsiedniej ścieżce (po drugiej stronie żywopłotu). Przebicie się na drugą stronę wymaga odpowiednio ostrych narzędzi (które tępią się po kilku próbach – chyba że są magiczne) i 1x10 +10 rund żmudnej pracy. Podpalenie żywopłotu trwa 1x10 +3 rundy, a efekty są niewiele lepsze. Jeśli żywopłot w ten czy inny sposób zostanie uszkodzony, bohaterów mogą spotkać przykre niespodzianki. Na przykład brama tryumfalna, pod którą przechodzą, nagle się na nich zawala, a ukształtowany z żywopłotu riedzwiędź niespodziewanie ruszy w ich stronę w całym jednoznacznych zamiarach (MG może oczywiście wprowadzić własne rozwiązania w tej kwestii).

2. Rośliny

W wielu miejscach bohaterowie mogą natknąć się na nowe, nieznane im zupełnie rośliny. Zostały dobrane z wielką starannością, by cieszyć oko gości i umilać im przechadzki. Ogródki Chaosu zmieniły jednak właściwości wielu z nich. Niektóre stały się odrażającymi, na półzwierzęcymi tworem (patrz **Osoby – Rośliny**), inne zaś zmieniły wygląd, stając się nowymi gatunkami (przynajmniej dla uczonych zielarzy, którzy nie mają ich opisanych w swych księgach). Kilka odmian roślin bohaterowie mogą spotkać na swej drodze (MG ma pełną dowolność w tworzeniu nowych, własnych gatunków, zarówno tych kwiatoczerzych, jak i egzotycznie pięknych – zresztą jedno nie wyklucza drugiego).



3. Altanka

Altanka zbudowana jest w formie kołistej platformy otoczonej kilkunastoma kolumnkami, na których położono lekkie dach. Wszystkie elementy konstrukcyjne (z wyjątkiem dachu) wykonano z różowego marmuru. W altance ustawiono ławki z tego samego materiału. Na środku podłogi znajduje się czerwniana kłapa, przez którą wyszli bohaterowie. Trzystopniowe schodki prowadzą na ogrodową ścieżkę.

4. Mówiące posągi

Jedną z pierwszych „atrakcji” są ogrodowe posągi. Znajdują się w różnych punktach Ogrodów Chaosu i przedstawiają naturalnych rozmiarów postacie ludzi i półludzi. Kilka stoi na postumentach, ale większość została wkomponowana w krajobraz. W jednej z alejek znaleźć można ławkę, na której siedzą obok siebie dwie kobiety, na pierwszy rzut oka przypominające matkę i córkę. Nieco dalej, w ustronny zakątku, drużyna natknąć się może na pełną ekspresji rzeźbę galopującego cęgo konia, czy też parę walczących zapasników.

Nim jednak bohaterowie zobaczą te posągi, już z daleka (zza krzaków, z sąsiedniej ścieżki lub alejki) usłyszą odgłosy kobiecej sprzeczki (posąg matki z córką), rżenia i łętenit, kopyt (posąg konia) czy też wesołych okrzyków i śmiechu (posąg zapasników). Kiedy jednak bohaterowie dostrzegą wreszcie domniemane źródło hałasu – okazuje się, że nie są to żywe istoty lecz rzeźby. Odpowiednie czary wykażą, że mówiące posągi są magiczne (choć oczywiście większość rzeźb w Ogrodach Chaosu nie emituje żadnej magii). Rozmowy pomiędzy kamerynymi postaciami (MG decyduje, czy toczą się całej w obecności graczy, czy też rzeźby zamierają się przy nich w martwa bryły kamienia) mogą dotyczyć zarówno spraw zupełnie błażych, jak i dostatecz gwałtownych wskazówek. MG powinien wprowadzić mówiące posągi według własnych pomysłów, ale z jednym zastrzeżeniem – z umiarem! Nadmiar jednostajnych atrakcji może szybko wywołać u graczy nudę i zniecierpliwienie (wskazówki dotyczące prowadzenia przygody znajdzieciez w rozdziale **Wskazówki dla MG**).

5. Kapliczka

Pomiędzy alejkami znaleźć można – zagubioną wśród gęstych krzewów róży, oplecioną dzikim winem – niewielką ogrodową kapliczkę. Jest to niska, kamienna budowla pokryta płaskorzeźbami (przedstawiającymi różnego rodzaju sceny religijne) i otoczona rzędem kolumniadek. Nie ma żadnych okien ani drzwi – jedynie wąskie i niskie wejście zaprasza do chłodnego wnętrza.

Przedśonek prowadzi do niewielkiej, niemal pustej sali. Jedyne na ścianach znajdują się – niedbale wpechnięte w uchwyty – niezapalone pochodnie. Podłogę i ściany kaplicy pokrywa gruba warstwa kurzu. Pod przeciwległą do wejścia ścianą widać niewielki postument, na którym znajduje się symbol jakiejś wiary – polemany i zniszczony. Każdy członek grupy (włącznie z kapłanami) dostrzeże, że jest to symbol jego własnej wiary (dla ateistów ofiarz jest pusty). Przed ofiarzem stoi rzeźba, przedstawiająca młodego mężczyznę w czarnym płaszczu, zatopionego w modlitwie (jest magiczna). Żadne czary kapłańskie w tym miejscu nie działają. Całość budowli sprawila wrażenie opuszczonej dawno temu. Kiedy bohaterowie wyjdą z kapliczki, MG powinien przekazać im dwie wiadomości (złą i dobrą). Po pierwsze – nie mają cieni! Ale że to przy wyjściu znajdują kilka srebrnych monet. Jest ich dokładnie tyle, ile członków drużyny – po jednej dla każdego. Powinny zostać zniechczone „przypadkiem”, tak jakby zostały przeoczone przy ewentualnym wstępnym przeszukiwaniu pomieszczenia.

6. Kobiety i mężczyźni

Po ścieżkach i alejkach krąży grupki kobiet i mężczyzn, których zadaniem jest spełnianie życzeń przechadzających się spacerowiczów, oczekujących na rozpoczęcie głównej zabawy. Zakres ich usług nie jest nieograniczony, ale na tyle szeroki, by zaspokoić nawet dość wybredne gusta. Potrafią zabiawić rozmową, co prawda niezbyt wygórowanych lotów, ale przecież twa zabawa! Któżby chciał w tak wieczór prowadzić filozoficzne rozważania... Znają tysiące żartów, cierpliwie wysłuchują wszystkich załóg i zwierzeń. Są zabawni albo poważni, zamyśleni lub ożywieni – zgodnie z życzeniami i oczekiwaniami rozmówcy. Dostosują do ich gustów swą fizyczną powłokę, a nawet pięć. Oddadzą swe ciało i (hmm...) duszę, aby wędrowcy byli zadowoleni.

MG może wykorzystać te istoty nawet kilkakrotnie (w końcu wiele takich grupek krąży po ścieżkach Ogrodów Chaosu) w trakcie przygody. Warto jednak, by spotkania te różniły się nieco od siebie – uwzględnić preferencje i oczekiwania grupy (jeżeli w drużynie znajdują się fawory damskich serc – będzie to kilka ładnych, zmysłowych dziewcząt, jeżeli masz w grupie kobiety – para ślicznych, bawiących się samotnie dzieci itp.). Ustal wcześniej, jakie spotkanie będzie dla grupy najatrakcyjniejsze? Jak przebiegać będzie rozmowa, jakie tematy zostaną poruszone? Bliższy opis tych stworów (po nie są to ludzie) znajdzieciez pod koniec przygody.

7. Skład rekwizytów teatralnych

Jedną z alejek prowadzi na dużą polanę, której centralną część zajmuje staw. Na jego środku znajduje się posąg podrywającego się

do lotu kładzie (rzeźba wystaje bezpośrednio z wody, ale cokolwiek zanurzony jest pod powierzchnią). Po przeciwnej stronie stawu, oświetlony błękitem księżycy, stoi niewielki drzewiasty pawilon. Jeżeli drużyna podejdzie doń, usłyszy dochodzącą z wnętrza kłótnię, podniesione głosy kobiet i mężczyzn. Oto jej treść:

Mężczyzna 1 (M1) [rozdrażniony]: – Mam już dość tych zachcianek! Zapominasz się Consuelo! Dawno nie spotkałem się z taką niewdzięcznością...

Kobieta 1 (K1): – Cóż od niej chcesz? Każda z nas zagrałaby chętnie tę rolę. To że załatwiła jej posadę, nie znaczy jeszcze, że co końca ma grać kucharki i służące. To jej szansa, pierwsza, i kto wie, czy nie ostatnia. Taka uroczystość biała się rzadko i dziewczyna ma wreszcie okazję pokazać się przed szerszą publicznością... Pan Mercey i jego goście będą zadowoleni. Na pewno będą zadowoleni!

Mężczyzna 2 (M2): – To wszystko jednak chyba nie wygląda tak pięknie. Czy znasz swoją rolę Consuelo? Kiedy miałas oziarn o próbę? Próbę na scenie?

Kobieta 2 (K2) [niepewnie]: – Jakież dwa lata... nie! Półtora roku temu, kiedy...

M 1 [wzburzony]: – No proszę, dwa lata! Dwa lata!!! Czy ty w ogóle jeszcze pamiętasz jak wygląda teatr? A poza tym, jak ty wyglądasz? W takim stanie chcesz się ludziom pokazać? Co się stało z twoją ręką?



K 2: – Zgubiłam... Pewnie gdzieś tu jest, nigdzie przecież nie wychodziłam.

K 1: – Nie krzycz tak na nią, zaraz się dziewczyna rozplacze. A zresztą, jak ma wyglądać. Sam dobrze wiesz, że ani krewo, ani stolarza nie widzieliśmy już szmat czasu. Nikt do nas nie zagląda, nie pyta, jak się czujemy, ani czego nam potrzeba. Dopiero kiedy zbliża się przedstawienie – przypominają sobie o nas. [rozgoryczona] Może chce odkurzyć nas przed samym występem?

M 1: – Cicho! Słyszysz szmery na zewnątrz. Ktoś jest przy drzwiach! W tym miejscu rozmowa urywa się i od tej chwili panuje cisza, zmięsza jedynie granie cykad i rechota em zab.

Zagłębienie do środka przez szpary nie przynosi żadnych dodatkowych informacji (wnętrze jest całkowicie mrocznie i pozbawione śladów życia).

Jeżeli drużyna wejdzie do środka (drzwi zamknięte są od zewnątrz na zwykły sposób i zatyczki), zorientuje się, że stoi w składzie rekwizytów teatralnych.

Gdyby weszła tam wcześniej (w trakcie rozmowy) dialog urywa się nagle, w pół słowa.

Wnętrze magazynu przedstawia się dosyć załośnie. Niezbyt duża pomieszczenie zastawione jest najróżniejszych rodzaju teatralnymi rekwizytami. Są tu kartonowa góra i morze, kilkanaście ruszonych zębem czasu krzesel, otomana z wypłowiałym czerwonym obiciem, kolorowa parawany, kilka półmisek z ze sztucznymi owocami (niektóre z większości pozostały już tylko wyschnięte, nie dojeżdżone ogryzki) itp. Obecność i opis innych rekwizytów zależy od inwencji MG. Smutnego obrazu dopełnia kilka manekinów upchniętych po kąjach. Przedstawiają zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Wszystkie manekiny wykonano i pomalowano z wielką starannością, lecz oó z tego? Brak konserwacji i opieki szybko zamienił je w swa własne, pozbijane i karkłkie, karykatury. Jednemu z mężczyzn farba schodzi z twarzy całymi płatami, młoda dziewczyna nie posiada prawej ręki. Zelfale, spłowiałe, pełne dziur ubrania ledwie wiszą na drzewiastych barkach (pozostałe uszki i dokładny opis poszczególnych manekinów zależy od MG). Nie powinien on jednak wyrzucać z pamięci tych szczegółów zaraz po przejściu do następnej sceny, gdyż będą potrzebne przy jednym z opisów w **Scenie Finałowej**. Żaden z manekinów nie wykazuje śladów życia (ani najmniejszej tu temu osoby), mega nic tu nie pomoże. Wszystkie sprzęty (łącznie z manekinami) pokryte są grubą warstwą kurzu, zaś całe pomieszczenie sprawia wrażenie od dawna nie używanego i opuszczonego.

8. Wejście do pałacu

Niewielu dostąpiło zaszczytu przekroczenia progów wsparłanej rezydencji Mercey'ego, barona Wildgardan. Tyko przynależność do najbogatszych lub najszlachetniejszych rodów dawała gościom prawo do oglądania jego pałacu... od wewnątrz. Tej rocy trwa jednak zabawa, niemożliwe staje się możliwe. Wszyscy czekają w podnieceniu na mającą się niedługo rozpocząć uroczystość. Poza kilkoma strażnikami w jego wnętrzu znajduje się jedynie para osób, które nie mogły lub nie chciały przyłączyć się do festynu.

Drużyna, wędrując wśród ścieżek Ogrodów Chaosu, natrafia na szeroką drogę, prowadzącą na szeroki podjazd przed niezbyt dużym, lecz zgrabnym – miłym dla oka pałacykiem (jażeli po odkryciu pałacyku grupa pomaszkuje w przeciwną stronę drogi, tudząc się być może, że znalazła drogę powrotną do normalnego świata, to po kilku minutach marszu napotyka znajoma – otoczona żywopłotem – ścieżką i alejką). Żwirowy podjazd prowadzi do szerokich kilkustopniowych schodków, a te z kolei na niewielki taras przed głównym wejściem do pałacu. Na tarasie znajduje się kilka ogrodowych krzesel i stołków. Przy jednym z nich ukryta w głębokim cieniu, siedzi jakaś postać, obserwująca naszych bohaterów wkraczających na taras. Kiedy podejda bliżej, okaże się, że jest to kobieta w średnim wieku, w białej sukni i dyskretnym makijażu, z głową bezwładnie przechyloną na prawe ramie. Bliższe oglądnię wykaże, że kobieta nie żyje, a przyczyną śmierci jest krwawa, głęboka rana zadana w piękną szyję. Wokół panuje bezruch i prawie całkowita cisza (słychać jedynie granie cykad).

9. Hall

Po przekroczeniu progu, grupa trafia do pałacowego hallu. Jest to mniej więcej kwadratowe pomieszczenie, z którego troje drzwi prowadzi dalej, do wnętrza pałacu. Posadzkę wyłożono kamiennymi płytami, które układają się w stylizowany wzór (przy doborach chęciach, można by go uznać za przedstawienie głowy jakiegoś zwierzęcia, na przykład niedźwiedzia). Na ścianach wiszą gobeliny i obrazy – portrety mężczyzn w pełnych dostojeństwach (w zbroi, na koniu, itp.) lub sceny wojny i polowania. Ściany pomieszczenia pomalowano na białe, zaś główną ozdobę stanowi fresk na suficie, przedstawiający zwiwnego anioła, odpoczywającego na jejnej z cinnur. Niestety, ten ślepankowy wizerunek zakłóca nieco zakrwawiony szyltet, jak anioł trzyma w prawej dłoni.

Jak już wyżej powiedziano, do dalszych pomieszczeń w pałacu prowadzą trzy pary drzwi. Za jednym z nich znajduje się główna klatka schodowa, pozostałe zaś prowadzą do garderób dla gości. W każdej garderobie stoi drzewiana figura służącego (lub służącej). Potrafią się one poruszać i wypowiadać proste zwroty grzecznościowe (nie odróżniając jednak płci rozmówcy). Jednak nie posiadają żadnych wiadomości, które są zbędne przy wykonywaniu ich obowiązków. Mają pomagać gościom przy zdejmowaniu oraz wkładaniu wierzchniego ubrania, przynosić i odnosić płaszcze, kapeuszki itp. Nie potrafią jednak bronić własności pozostawionej pod ich opieką, gdyż nigdy nie zachodziła taka potrzeba – złodzieje nie są zapuszczani do tego pałacu... Jeżeli bohaterowie zechcą przeszukać te pokoje, służący będą próbować głośnym krzykiem wezwać na pomoc straż pałacową. Szansa wezwania pomocy wynosi 40 % +10 % na każdą następną rundę

(jeśli grupa nie spróbuje uciec tych wrzasków). Pomoc przybywa po okresie 1k6+2 rund z głównej klatki schodowej (bliższy opis strażnicy pałacowej znajdziesz w rozdziale **Osoby**).

W chwili obecnej, w garderobach nie ma wielu ubrań (goście barona są w tzw. Wewnętrznym Ogrodzie, oczekując na rozpoczęcie uroczystości, a za wieżór jest dość chłodny – wierzchnio okrycia zabrali ze sobą). Gdyby znalazł się smiatek, który zechciał pogrzebać w zapomnianych (lub pozostawionych) okryciach – czeka go kilka niespodzianek. Znajdzie tu zarówno grube, zimowe futra (być może z zupełnie nieznanych mu zwierząt – decyzja MG), eleganckie płaszcze z najlepszej wełny jak i zgrabne, wazem podszyte łachmany. W kieszeniach znaleźć można kilka przedmiotów, pozostawionych przez właścicieli. Nowemu posiadaczowi mogą przynieść zarówno korzyść, jak i wcale nie takie kłopoty. Od decyzji MG zależy, jakie to są przedmioty (chodzi o niewielkie drobniaki o dziwnym użytku, jakie zazwyczaj nosi się w kieszeniach) – w większości magiczne i zabezpieczone przed zrodziejstwem czarem Kątwą.

10. Główna klatka schodowa

Wychodząc z sieni, grupa trafia na obszerny, wyłożony białym marmurem korytarz. Znajdują się na nim drzwi, prowadzące do wielu pomieszczeń, oraz kręcone schody prowadzące na piętro (znajdują się tam prywatne apartamenty Mercy'ego i jego rodziny). Pomieszczenia na parterze służą różnym celom – są tu pokoje służby pałacowej, pomieszczenia gospodarsze (spłatanie, podreżane magazyny mebli i sprzętów dla wyposażenia zapasowych pokoi gościnnych itp.), pokoje gościnnie, główna sala biesiadna, kuchnia itd. MG może je opisać w dowolny sposób, pamiętając jedynie, by konwencja tego opisu nie była sprzeczna z informacjami zawartymi w scenariuszu (mówiąc po ludzku: jeśli napisałem, że w każdym pomieszczeniu znajduje się kominek, a w sypialniach łóżka z baldachimem, to w opisywanych przez MG pokojach kamienne paleniska na środku podłogi i barłogi ze złazym słaniem będą raczej nie na miejscu).

Przedstawię cztery miejsca, w które grupa może wejść bezpośrednio z korytarza. Przy opisie pozostałych pomieszczeń MG powinien – jak już wyżej powiedziałem – wykazać się minimum własną inwencją, zapelniając je wedle swego uznania. Cyfry rzymskie odpowiadają numeracji odpowiednich pomieszczeń na planie pałacu:

- I. Kordegarda.
- II. Schody na piętro.
- III. Komnata Tysiąca Luster.
- IV. Oranżeria.

11. Kordegarda

Jest to niewielki pokój naprzeciwko wejścia do sieni, pełniący rolę wartowni.

W kordegardzie w każdej chwili przebywa trzech żołnierzy (dowódca i dwóch strażników) oczekujących na swoją służbę. Ten czas skracają pokrępiając się piwem (umarkowanie), dlatego też czasem któryś z nich wychodzi na dwór za potrzebą. Jeśli strażnik zauważy kreacujących się na terenie pałacu (lub w jego pobliżu) obcych, może potraktować ich jako (80 % szans) gości barona. Jeżeli naszych bohaterów spostrzeże dowódca strazy, to szansa uznania ich za „swych” wynosi tylko 50 % – dowódca wypil mniej od swoich podwładnych i widział twarze większości gości. Z zawodowego nawyku będzie chciał sprawdzić tożsamość bohaterów – stale nosi przy sobie listę gości. W razie jakichkolwiek wątpliwości, podejrzeń czy też wrogich ruchów grupy wycofa się do kordegardy, krzykiem alarmując swych kompanów. Zaatakują we trójkę, starając się zabić wroga. W międzyczasie nie rezygnują jednak z głośnego wzywania patrolu, który mieli zmienić, a który krąży gdzieś po pałacu i jego najbliższej okolicy (jeśli został wyeliminowany w trakcie ewentualnej wcześniejszej interwencji w garderobie, to oczywiście nie przybędzie z pomocą). Szanse na wzięcie kolegów (być może przebywają akurat w pobliżu) czas ich przybycia są takie same jak w garderobie (patrz rozdział **Hall**). Strażnicy nie wiedzą wiele. Jeśli któryś z nich zostanie przy życiu, a i tak trzeba się wiele napoczą, by je z niego wydłgać. Można to uczynić tylko siłą, zaś czary typu Oczarowanie zadziałają dopiero po wcześniejszym ocaleniu żołnierza magicznego medalionu (patrz opis sroczników w rozdziale **Osoby**). Wilcombie uzyskane w ten sposób nie wnoszą jednak zbyt wiele nowego do obrazu sytuacji. Od strażników można się dowiedzieć, że posiadaczem należy do Mercy'ego barona Wildgerden. Żołnierze kategorycznie wstrzymują się przed powiedzeniem czegokolwiek więcej, a w kilka sekund później ich ciałaem wstrząsa silny skurcz. Z ust i spod zbroi tryska struga krwi – umierają krzyżąc z bólu. Jeśli bohaterowie obejrzą martwe ciała, to na piersiach i brzuchach dostają cługą, głęboką ranę, na pewno nie zadaną przez broń. Ciała wyglądają nie na zerwane, rozcięte przez długie i ostre

pazury. Dobry myślowy, po udanym teście na mądrość, może orzec, że były to pazury niedźwiedzia.

MG może oczywiście usmięrcić strażników wcześniej, unikając kłopotliwych pytań graczy.

W kordegardzie znajduje się wojskowa przyczka, stół z czterema krzesłami (na nim talia kart, kilka drobnych monet, opróżniony do połowy dzban piwa i trzy nie do końca kufle), oraz skrzynie i stojaki na broń. Znaleźć w nich można krótkie i długie miecze, pałki, halabardy i ręczne kusze – żadna z tych broni nie jest magiczna. Opis broni strażników i ich osobistego wyposażenia znajdziesz w rozdziale **Osoby**.

12. Schody na piętro

Obok kordegardy, po lewej stronie, znajdują się owalne schody z białego i różowego marmuru, z poręczą, łagodnym łukiem prowadzące na pierwsze piętro. Kończą się tam niewielką klatką schodową, której jedną ze ścian stanowią ogromne, dwuskrzydłowe drzwi, prowadzące do prywatnych apartamentów gospodarza. Drzwi te (ozdobione na obu skrzydłach wyobrażeniami niedźwiedziich głów na herbowych

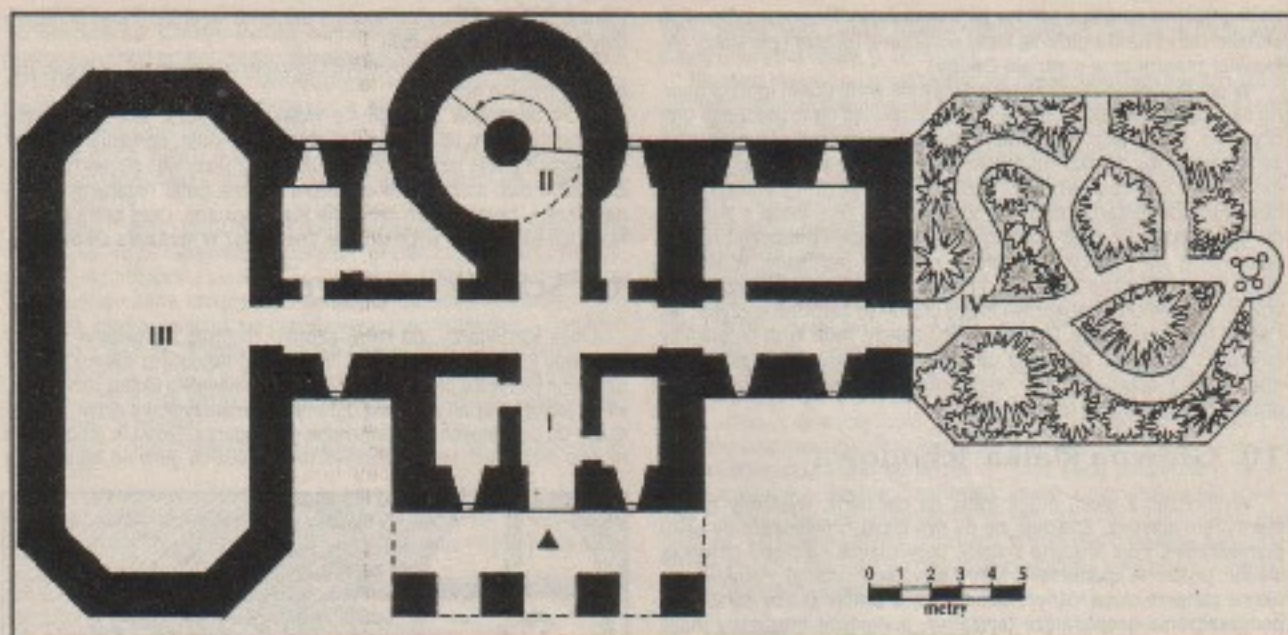


polach) są zabezpieczone siłą magii i w zasadzie nie da się ich otworzyć (jeśli MG pozwoli na to – to sam musi się martwić, co za nimi znajduje...). Dla dodania kolorytu można tu wstawić dwóch pilnujących strażników. Nieszczęśnicy. Jeśli nie zostaną ranychmi danić przez grupę, skończą tak jak ich koleżdy z poprzedniego rozdziału, nie rezygnując jednak z wcześniejszego napsucia maksymalnej ilości krwi naszym bohaterom. Jeżeli grupa nie spieszy się (lub nie ma koncepcji co dalej robić), możesz umieścić w klatce schodowej (czy też w Komnacie Tysiąca Luster lub w jakimkolwiek innym miejscu) mniejsze lub większe lustro. W jego wnętrzu bohaterowie ujrzeć mogą zabawę **Sceny Finałowej** i zbliżający się początek okrutnej ceremonii. Widza ją trwa tylko chwilę, po której lustro przestaje dzwinni się zachowywać.

13. Komnata Tysiąca Luster

Pomieszczeniem zamykającym korytarz z lewej strony jest duża sala biesiadna, zwana również (z racji swego wystroju) Komnatą Tysiąca Luster. Wszystkie ściany i sufit wyłożono ogromnymi, kryształowymi taflemi szkła, które odbijają znajdujące się tam przedmioty – i po tysiącokrot je zniekształcają. W chwili obecnej jest całkowicie pusta (stoły i krzesła wyniesiono do Wewnętrznego Ogrodu) – z wyjątkiem kosztownego kobierca, który rozłożono na podłodze z marmurowych płytek tworzących regularny, czarno-biały wzór. Kiedy bohaterowie wchodzi do środka, pali się jecynie kilka świec, choć lustro zwielo-krotniają efekt, tysiące pelgających wszędzie płomyków doprowadza ciemność jedynie do granic półmroku.

Nie jest to jednak lustrzany labirynt i bohaterowie nie mają żadnych nadzwyczajnych problemów z orientowaniem się w przestrzeni. Jednak



I tu dzieje się coś dziwnego. Otóż niektóre spośród odbić wydają się żyć jakby własnym życiem – wykonują inne gesty niż oryginał, przesuwały się, nagle znikają albo niespodziewanie pojawiają w innych lustrach. W niektórych taflach widać odbicia przedmiotów, których w ogóle nie ma w tym pokoju, bądź też nieprawdziwe obrazy prawdziwych przedmiotów (np. kobierzec leżący na podłodze ma w niektórych lustrach zupełnie różny kształt lub wzór). Kiedy zabawa w kotka i myszki (które lustro odbija prawdziwy widok, a które fałszywy?) osiągnie apogeum, w jednym z lusterek bohaterowie dostrzegają śledzącego w foselę starszego mężczyzny. Czując na sobie wzrok obcych, podnieście się on ze swego miejsca i podąży im na spotkanie. Nie przekroczyc jednak Lustrzanej tafli, pozostając po swojej stronie. Nie reaguje na żadne próby kontaktu, przyglądając się jedynie poszczególnym bohaterom z pogardliwym uśmiechem. Jego strój, sposób poruszania się i gesty nieodparcie wskazują na arystokratyczne pochodzenie. Kiedy bohaterowie podejmą jakies destruktcyjne działania (np. zaczną tłuc lustro), wtedy może przejść na drugą stronę, próbując dać odpór napaśnikom. Lustro jest 30 i zniszczenie kolejnego z nich obniża żywotność i vigor mężczyzny (bliższe szczegóły na jego temat znajdziesz w odpowiednim fragmencie rozdziału *Osoby*).

W chwili po wejściu bohaterów do Komnaty Tysiąca Luster, drzwi do niej zostaną zamaskowane iluzją jednego z lusterek. Aby odnaleźć je z powrotem należy użyć jednego z trzech sposobów:

1. Rozprzeczyc mapę na każdym z lusterek lub wykonać rzut na odp. nr 1 z modyfikatorem -50 (iluzja zostaje rozproszona).
2. Poduc wszystkie lustro (jw.).
3. Zabić mężczyznę mieczakującego po drugiej stronie lusterek (jw.).

14. Oranżeria

Na przeciwnym końcu korytarza (w stosunku do Komnaty Tysiąca Luster – patrz mapę) znajduje się Oranżeria. Jest to duże, całkowicie (łącznie z sufitem) oszklone pomieszczenie, w którym hodowane są szczególnie cenne i egzotyczne rośliny, wymagające starannej pielęgnacji. Poszczególne okazy umieszczono w ozdobnych, ceramicznych doniczkach (ra wóół wkopanych w ziemię, na której dodatkowo posadzono trawę i krzewy), rozmieszczając je gęsto i bezładnie. Jest to jednak tylko pozorny chaos – wprawne oko bez trudu dostrzeże ścieżkę snikającą w gąszczu. Można nią dojść do wyjścia z Oranżerii, prowadzącego do Wewnętrznego Ogrodu. Po drodze miję się ustronny kątek przeznaczony do samotnych rozmyślań i medytacji. Niewielką przestrzeń oddziela od reszty oranżerii gęsta ściana roślin. Mały stolik i samotne krzesło ustawiono pod szklaną ścianą w ten sposób, że siedzący na krzesle widok na Wewnętrzny Ogród. W chwili przybycia grupy zakątek jest pusty, jedynie na oparciu krzesła wisi zielony piaszcz, spięty dużą złotą broszką w kształcie słońca (sposób jej wykorzystania znajdziesz w rozdziale *Scena Finałowa*).

Z tego miejsca doskonale widać widokowo rozgrywane się w Wewnętrznym Ogrodzie. Odległość jest zbyt duża, by móc dostrzec szczegóły (czy nawet pojedyncze osoby), ale posiadając się wiadomościami z rozdziału *Scena Finałowa*, możesz niekiedy przed graczami ogólną panoramę rozgrywających się tam wydarzeń. Możesz bezpośrednio przeczytać graczom poniższy tekst lub zmienić go według własnego uznania:

★ Z miejsca, w którym stoicie, rozciąga się wspaniały widok na niezbyt odległą, obzarną polanę, otoczoną z trzech stron gęstymi zaroślami i drzewami. Na jej środku wystrzela w gwiazdziste niebo słup ognia z potężnego ogniska, stale podsycałego przez gromadę ludzi. Potoki kałużycowego światła zalewają całą okolicę. Dają dostatecznie dużo blasku, byście mogli dostrzec tłumy skupione na polanie, oddające się przeróżnym przyjemnościom. Ludzie przyglądają się wielobarwnym, wspaniałym fajerwerkom, które wybuchają co chwilę wysoko na niebie. Inni tańczą w szalonym korowodzie pomiędzy kilkoma mniejszymi ogniskami, a jeszcze inni stoją przed naprędce skleconą sceną, obserwując najwyraźniej jakies widowisko. Odległość jest jednak zbyt duża, by dostrzec poszczególne sylwetki, nie mówiąc już o szczegółach.

Jeżeli przyjęłeś limit czasu dla grupy na przejście całej przygody (patrz *Wskazówki dla MG*), to być może według twoich wyliczeń zbliża się już świt. Możesz oczywiście zapomnieć wtedy o „potokach księżycowego światła” (księżyc już dawno zaszedł) i „pogonią” grupę do działania, wspominając o oznakach nadchodzącego dnia. Pamiętaj jedynie, że obrzęd rozpocznie się przed świtem (czyli akurat mniej więcej wtedy, gdy grupa dotrze do polany) i bohaterowie nie będą mieli czasu, by zażyć atrakcji, jakie przygotowano dla nich w *Scenie Finałowej*.

Jeśli grupa dotrze na miejsce trochę wcześniej, to oczywiście będzie miała możliwość z nich skorzystać. Wszystko to jednak zależy wyłącznie od MG – czy prowadzi scenariusz w ściślejszym limicie czasowym (jego przekroczenie oznacza niepowodzenie misji – więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale *Scena Finałowa*), czy też pozwala graczom wykorzystać wszystkie (lub większość) możliwości *Sceny Finałowej*, zostawiając sobie „na deser” końcową ceremonię ofiary Torsta.

15. Scena finałowa

Jak dotrzeć do Wewnętrznego Ogrodu? Najprościej, oczywiście, ścieżką prowadzącą z Oranżerii. Być może jednak bohaterowie (dostatecznie zniecierpliwieni wydarzeniami tej szalonej nocy) zdecydują wybrać drogę „na skróty”, wybierając po prostu szybę w szklanej ścianie Oranżerii i w ten sposób wydostając się wreszcie na swobodę? Nie ma w tym nic zdrożnego. Ścieżka do Wewnętrznego Ogrodu prowadzi łagodnie w dół zboczem (Wewnętrzny Ogród położony jest niżej niż pałac, dzięki czemu bohaterowie mieli tak dobry widok), kończąc się w zaroślach otaczających polanę.

W miarę jak bohaterowie zbliżają się do celu, do wrzaw wizualnych dołączają się też dźwiękowe. Słychać głuchy odgłos pękających nac i potard, nasilające się dźwięki skocznej muzyki, a w końcu głośne śmiechy i wrzaski rozbawionego tłumu. Być może gdzieś w zaroślach bohaterowie znajdą kilka osób, które jednak nie będą przejawiały ochoty na jakąkolwiek konwersację (pijani w trupa opoje i kochające się parę). Być może przed wejściem na polanę, bohaterowie zechcą dłuższy lub krótszy czas spędzić w zaroślach, obserwując rozgrywane się przed nimi wydarzenia? Zdarzyć się też może, że bohaterowie w ogóle nie zainicjują na rozwój wypadków i biernie będą przyglądali

wydarzeniom – efekty tej bierności okażą się mocno oplakane, o czym trochę niżej.

Jeżeli grupa pojawi się bezpośrednio na polanie – nikt nie zwróci na nią najmniejszej uwagi! Wszyscy (jeżeli w ogóle kłóćliwiek zauważy ich obecność) uznają ich po prostu za kolejnych gości gospodarza. Niewiele osób zna się tu bezpośrednio, czy choćby z wżenia. Przybyli z tak wielu miejsc... Tak więc początkowo bohaterowie mają całkowitą swobodę działania. Jeżeli będą dość sprytni, to bez trudu wtapiają się w rozradowany tłum. Możliwość uratowania Torsta pojawił się dopiero z chwilą rozpoczęcia obrzędu (w końcu bohaterowie nie znają nawet twarzy ofary, nie wiedzą jak wygląda, ani gdzie przeżywał). W międzyczasie mogą odzyskać swoje cienie, utracone na początku przygody (efekty braku dnia opisane są w *Wskazówkach dla MG*). Zaczynamy jednak od początku...

A. Fajerwerki

Jak już wcześniej wspomniano, nad głowami rozradowanego tłumu cały czas wybuchają fajerwerki. Już nie tylko kule wielobarwnych błysków czy chmury mieniących się światła błyszczą przed oczami zachwyconych gości, ale też kwiaty, zagłosem czy pędzące konie, w dziwnym galopie przemierzające nieboskłon. Każdy zresztą może głośno zazyczyć sobie, co pragnie urzęd, a jego życzenia prędzej czy później zostaną spełnione.

MG może dodać swoje własne opisy fajerwerków i pozwolić również graczom przyłączyć się do zabawy. Czas oczekiwania na spełnienie życzenia jest jednak dość długi (w końcu wiele osób wykrykuje swoje zachcianki i trzeba trochę poczekać nim nasze marzenie pojawi się wreszcie na niebie, trzaskając iskrami na wszystkie strony). Poza tym, nie wszystkie życzenia się spełniają – na niebie mogą się pojawić tylko konkretne obiekty, w dodatku niezbyt szczegółowo określone (np. prośba o sylwetkę kobiety – owszem, ale „wysoka blondynka z dużym blusem” raczej nie zagodzi na nieboskłon).

B. Opis gości

Pośród tłumu wiele jest osób o powtarzalności powiedzmy... dosyć ekscentrycznej. Bezczelnie wykorzystywany przez mnie MG po raz kolejny powinien wyteżyć swoją wyobraźnię i przygotować opisy najbardziej wyrazistych typów. Może się całkowicie zdać na swą intuicję, pamiętając jedynie by jego pomysły nie wykraczały poza ogólne ramy scenariusza i nawiązywały do konwencji, w jakiej został napisany. Mają służyć jedynie do ubarwienia opisu Sceny Finałowej.

C. Jedzenie i picie

W różnych miejscach na obrzeżach polany rozstawiono stoły zaopatrzone w wyszukany jedzeniem i przednimi trunkami. Ktka jest już całkowicie ogołoconych, lecz na szczęście nie wszystkie.

D. „To człowiek, który ukradł nasze cienie!”

Jedną z osób do zhułtaria przypomina posąg – na który grupa trafia w kapliczce (patrz rozdział *Kapliczka*). Podobieństwo jest na tyle duże (chodzi nie tylko o rysy twarzy, ale też i o ubiór), że być może mężczyzna ten służy rzeźbiarzowi jako model. Grupa costzege go wyraźnie, kręcąc się w okolicach sceny. Scenę otaczają drewniane platformy na niewielkim podwyższeniu, z trzech stron otoczona ścianami i posiadająca niewielkie kulty. Wiele gości, podnieconych trunkami i przekonanych o własnym talencie, usiłuje wdrzeć się na scenę i dać niepowtarzalny aktorski popis. Niestety, kilku strażników nie wykazuje należytego zrozumienia dla tych artystycznych zapędów i bezlitośnie przegania na widownię wszystkich niesłomnych gości. Jedynie mężczyzna w czarnym płaszczu ma swobodny dostęp w bezpośrednie pobliże sceny. Na scenie zaś, wśród tekururowych gór i lasów, rozgrywa się przedstawienie. Gra w nim kilka postaci, które być może bohaterowie spotkali już tej nocy – można znaleźć tu kilka manekinów (patrz rozdział *Skład rekwizytów teatralnych*), grających na równi z żywymi aktorami. Nietrudno też odróżnić jednych od drugich. Mężczyzna w czarnym płaszczu przygląda się temu wszystkiemu, ze zdęgowanym wyrazem twarzy, kręcąc z niesmakiem głową. Co jakiś czas, cień jednego z manekinów zmienia się nagie, przybierając całkiem ocmienię lub zgoła fantazyjne kształty (np. kładący manekin nadsługuje lecącego ptaka – tak też jest jego cień, kiedy człowieka beznokiego – cień przyjmuje odpowiednie kształty itd.).

W trakcie tej sceny wszyscy bohaterowie odzyskują swoje cienie – mężczyzna wyzwała je całym grupami, dopasowując do manekinów odgrywających różne sceny, one zaś w pierwszej kolejności wracają do swych prawowitych właścicieli (ceń są gdzieś w pobliżu). Jeżeli mężczyzna zostanie zauważony przez bohaterów, strażnicy (3 lub 4 stale przebywa w jego pobliżu) natychmiast zainteresują w jego obronie (traktując bohaterów jako jeszcze jedną, niesłomną grupę pijanych gości barona), oni sam zaś – korzystając z zamieszania – zniknie w tłumie. Od tej chwili manekiny grają cały czas z tym samym cieniem,

który nie zmienia kształtów i proporcji, niezależnie od poruszania się „aktora” po scenie, zmian oświetlenia itp. Jeżeli bohaterowie wzięli z kapliczki srebrne monety, to znikają one z chwilą, gdy zorientowali się, że odzyskali swoje cienie.

Traś sztuk stanowią różnego rodzaju scenki rodzajowe i komediowe, połączone w jeden dłuższy program. MG powinien przygotować krótki komediowy dialog, zaczerpnięty z dowolnego (byle klasycznego) źródła, aby móc zaprezentować go graczom.

Jeżeli bohaterowie próbują wzniecić jakiegoś burdy (lub też są zbyt nachalni ze swymi pytaniami), strażnicy podejmą zdecydowaną interwencję, starając się w odepędzić awanturników z „miejsca przestępstwa” (ale nie w ogóle z Wewnętrznej Czołdy). Dopiero przy bardziej agresywnym zachowaniu graczy, strażnicy spróbują ich oświełdnić i rzucić w krzaki „dla ostrażenia” (bliższe szczegóły na ten temat znajdziesz w opisie strażników w rozdziale *Osoby*).

Zastępują z pełnym zdecydowaniem tylko wtedy, jeśli dojdzie do rozlewu krwi. Goście barona pozostają bliźni, obserwując jedynie ewentualne starcie i traktując je jako jeszcze jedną rozrywkę przygotowaną przez gospodarza. Jeśli gracze spróbują się lub czarami wyścagnąć jakiegoś informację od któregoś z gości albo strażników, wtedy delikatnie umiera w podobny sposób, jak strażnicy opisani w rozdziale *Kordegarda*.

Poniższy tekst można w zasadzie przeczytać graczom. MG nie powinien jednak podawać imion poszczególnych osób (gracze nie wiedzą przecież kto jest kto) lecz krótkie, opisowe charakterystyki (znajdziesz je w rozdziale *Osoby*, obok współgraczy danej postaci). I tak np. Meroyego możesz określić jako „wysokiego, dobrze zbudowanego mężczyznę z bujną brodą i hipnotycznym spojrzeniem” itd.

★ Tuż przed świtem, jakby na dany znak, zabawa uspokaja się. Goście, rozochoceni winem, tańcem i śpiewami, przycichają nagie, gromadząc się tłumnie wokół pustej już teraz sceny. Spośród nich wylania się mężczyzna, który po prowizorycznych schodkach wchodzi na scenę – strażnicy przepuszczają go z szacunkiem. Staże na brzegu podestu, donośnym głosem zwracając się do zgromadzonych:

– Drodzy moi, ukochani goście! Zaszczył to dla mnie wielki i honor, że widzieć mogę tak znamienite osoby w mych skromnych i ubogich progach. Dnia by nie starczyło, by wymienić tych wszystkich, którzy zaszczylił mnie swą obecnością w tę dzisiejszą, jakże niezwykłą noc! Dziś bowiem przyjeżdża urodny mego ukochanego syna Torsta. Wszyscy tu zgromadzeni wiedzą też, że jako ojciec, towarzyszyć mu będę w jego ostatniej drodze. Włem dobrze, moi drodzy, że wspieracie mnie w tej trudnej chwili i dziękuję wam za to! Mójny to już ze sobą, nim wstanie dzień...



★ Mercy (on to bowiem) schodzi ze sceny i w otoczeniu strażników idzie do centralnego ogniska, za nim zaś podąża tłum. Goście otaczają ognisko szerokim kręgiem. Mercy przez dłuższą chwilę przygląda się im, jakby zadumany. Tłum chwilie przypatruje się każdemu drgnieniu jego twarzy, oczekując bolesnych, ojcowskich łez. Lecz Mercy nie spełnia ich pragnień. Po chwili odwraca się, patrząc na katowski pień, jaki jego sędziy ustawiają nie opodal ognia. Z tłum wychodzi potężny, muskularny mężczyzna, obnażony do pasa. Na gwie ma czerwoną maskę z otworami na oczy. Staje przy pniu w wyciekającej pozie, opierając dłonie na olbrzymim mieczu. Jeden ze służących ustawia obok pniaka obszerny kosz. Jakaś kobieta w czarnej sukni podchodzi bliżej i wkłada do kosza kryształową kulę, po czym wycofuje się z powrotem, znikając w tłumie.



Zniecierpliwienie rośnie.

Tłum zaczyna szemrać coraz głośniej, przyglądając się nieobecnemu duchem, zamyślonemu gospodarzowi. „Zaczynać”, „Na co czekamy?”, „Dawać tu chłopaka, kat się niecierpliwi!” – te i inne okrzyki wyrwywają Mercy'ego z zamyślenia. Powolnym ruchem podnosi dłoń do góry i po dłuższej chwili opuszcza ją jednoznacznym gestem („Zaczynać!”), koncentrując równocześnie wzrok na jednym z tancerzy, ostatniego wijącego się wokół ogniska korowodu.

Szeroką pęką, a tancerze znikają w tłumie.

Nie wszyscy.

Młody mężczyzna, ostatni z tancerzy, zaczyna iść w stronę pnia. Jego dłonie i fragment ubrania ubrudzone są zaschniętym atramentem (widać to dobrze w świetle ogniska, obok którego przechodzi), zaś twarz, wciąż jeszcze na wpół dziecięca, wykrzywia zwierzęcy strach. Przechodząc obok Mercy'ego usiłuje spojrzeć mu w oczy, lecz ten odwraca twarz, udając, że obserwuje ostatnie gwiazdy, uciekające przed nadchodzącym świtem.

Torste powolnym, nieomalże mechanicznym krokiem podchodzi do kata, klęka i składa głowę na posiekany i rzeźbionymi uderzeniami pniaku. Kat pochyla się i wprawna dłonią poprawia ułożenie ciała. Chwyta miecz i – przygotowany do ciosu – patrzy wyczekująco na Marsana. Ten po raz drugi podnosi rękę, a niektórzy goście dostrzegają samotną łzę, która stacza się w dół po jego nieruchomej, jakby z kamienia wykutej twarzy.

Wbrząkający krzyk rozrywa stęszłą nad polaną ciszę, odrywając wszystkie spojrzenia od ręki gospodarza (lub ostra uniesionego w górę miecza – zależnie od tego, gdzie kto patrzył). Wysoka kobieta rozpaczliwie przedziera się przez tłum. „Torste, synku! Nie zostawiaj mnie!!! Nie zostawiaj mnie samej!!!”. Jej głos odbija się echem po całej polanie, budząc przedwczesnie kilka ptaków,

które zrywają się ze swych gniazd i zaczynają krążyć nad drzewami. Strażnicy spoglądają nospokojnie na Mercy'ego – ten ledwie dostrzegalnie kiwa głową, mówiąc równocześnie „Powstrzymajcie ją!”. Dwóch strażników rusza w stronę kobiety, lecz nim prząchodzą kilka kroków, krzyki urywają się nagle.

Nic już nie zakłóca dalszego przebiegu wydarzeń. Mercy opuszcza wreszcie swą dłoń. W chwilę później spada katowski miecz. Bezgłowy kadłub Torste osuwa się w drgawkach na ziemię, głowa zaś wpada do podstawionego kosza. Z kosza przez chwilę bije silne, niebieskie światło, lecz blask stopniowo przygasa. Kiedy wszystko wraca do normy, do kosza podchodzi kobieta i wyjmując zeń włożoną wozesnią kryształową kulę. Kula ocieka krwią i świeci silnym błękitnym blaskiem. Mimo iż kobieta od razu chowa przedmiot za pazuchę i znika w tłumie (w towarzystwie 2 mężczyzn), blask jest na tyle silny, że przez dłuższy czas można ją jeszcze zlokalizować (uwaga dla MG: 2 tury). Kilku służących zbiera szczątki zmarłego i składa je na śmiertelnym całun. Ostrożnie niosą ciało w stronę pałacu. Mercy odwraca się od polany i w milczeniu podąża za nimi, w otoczeniu kilku strażników.

★ Tymczasem macie kłopoty. Kilku strażników podchodzi do was z obnażoną bronią. „Nie potrzebujemy tu nieproszonego intruzów, szpiegujących prywatne osoby – mówi jeden z nich. – Jeśli natychmiast nie poddadacie się i nie złożycie broni – będziemy musieli was zabić”. Kilku gości podchodzi bliżej, zainteresowanych tą sceną. Wśród nich jest młoda dziewczyna o ciągłych rudych włosach – w ręku trzyma zakrwawiony nóż, a jej długa szyja owija białą szal, poplamioną krwią (taki sam szal miała krzycząca kobieta w białej sukni). Co chwilę podnosi nóż do twarzy, z lubością wdychając zapach krwi.

Powyższa scena może rozegrać się w całości tylko pod warunkiem absolutnej bierności graczy i pasywnego obserwowania rozwoju wypadków. Jest to oczywiście niwskazane, gdyż takie działanie (a raczej brak działania) przyniesie grupie w konsekwencji śmierć. Jeżeli (po śledztwie Torste) bohaterowie będą walczyć, co strażników przywoływa się borsz większa liczba gości, zlaknionych wojnę, krwawej rozrywki. Jeżeli zaś poddadzą się, to zostaną rozbrojeni, skrapowani i zakneblowani, a następnie zaszytowani gdzieś w ustronnym kącie. Idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby uniewolniono Torste przed śmiercią (zaskoczenie jest tak wielkie, że bohaterowie mają kilka rund czasu na ucieczkę, zanim ktokolwiek cieraśnie się i pierwsi strażnicy ruszą w pogoń). Młodzieniec wyrwywając się z otęplawego transu i wyprowadza grupę poza Wewnętrzny Ogród. Dalej znajduje się wielki park, zdłoczący i zarosnięty, pełen starych, rozsypanych się budowli i ruin (o wień starszych niż Ogród). Torste prowadzi bohaterów (biagiem), klucząc wśród chaszczki wykrotów, do jednego z budynków. Są to ruiny starożytnej świątyni, w której znajduje się brama teleportacyjna (jednostronna) prowadząca w dwoinie wybrane przez MG miejsce. Torste zna ją w trakcie dziecięcych wypraw do starożytności, lecz nie wyjawia nikomu tej tajemnicy (ani Marsin, ani strażnicy nie wiedzą o jej istnieniu). Jeśli bohaterowie mają złotą broszkę w kształcie słonia (patrz Oranżeria) – mogą posłużyć się nią jako kluczem do użycia teleportu. Więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w rozdziale *Kależka z pieca chlebowego*.

Jeżeli grupa nie zdążyła uratować Torste, ale odzyskała świecąca kulę (trzeba w tym celu pokonać kobietę w czarnej sukni i dwóch towarzyszących jej mężczyzn), to mag lub kapłan o dobrym charakterze nieważne kontakty mentalny z duszą niewinnie zamordowanego (jest uwięziona w szklanej kuli). Kontakt ten polega na jednostronnym przekazywaniu (od Torste do bohatera) obrazów (widzianych oczyma dziecka), które bezpośrednio wprowadzą grupę do ruin świątyni i do pomieszczenia z teleportem.

Jeśli bohaterowie nie uratują Torste i nie odzyskają jego duszy – zabił ich.

Jeżeli wyznaczyliście grupie limit czasu i przebieg przygody i został on przekroczony, oznacza to, że bohaterowie przybywają do Wewnętrznego Ogródu już po zakończeniu obrzędu, co wiąże się z określonymi konsekwencjami (potraktujcie ich tak jak w sytuacji, gdyby biernie obserwowali cały przebieg obrzędu).

Gdybyś był, drogi Mistrzu Gry, człowiekiem o miękkim serduszku, wrażliwym na śmiertelne jak swoich graczy, mógłbyś ich uratować w prosty sposób. Jeśli według powyższych wskazówek nie mają szans na przedzicie (nie mają Torste lub jego duszy i być może również złotej broszki), pogoń ich trochę w zarośla, zajmując walkę ze strażnikami i ewentualnie jednym lub dwoma gośćmi barona. W wirze walk walczący nie zauważają wschodu słońca. O ile jednak bohaterom nie robie to specjalnej różnicy, o tyle światło dnia jest śmiertelnym zagrożeniem dla ich przeciwników. Kiedy padną na nich pierwsze promienie słońca, z okrzykiem bólu nazywają się niczym mgła, która białym całunem okrywa pole walki. Po ochłodzeniu bohaterowie orientują

się, że choć okolica przypomina nieco dziczyzny park, to jednak (po bliższych oględzinach) okazuje się, że stoją w zwysłym, poczoym, dębowym zagajniku (a gdzież ów zagajnik rośnie? To już jest słodka tajemnica litoskiego MG, szczeniaka o mękkim sercu).

Mógłbyś wykorzystać powyższą ostateczną deskę ratunku, lecz obaj wiemy, że tego nie uczynisz. Niech mają to na co zasłużyć...

Jeżeli graczom udało się wy dostać razem z żywym Torste. MG może jego ustami wyjaśnić niektóre wątpliwości i pytania bohaterów (nie tylko część). Warto jednak zabić go, gdy tylko przestanie być potrzebny (w taki sam sposób, w jaki zginęli strażnicy – dzięki czemu tajemnica pozostanie nie rozwiązana. Bohaterowie będą mogli głowić przez pewien czas, co to było za dziwne miejsce i kim byli jego niesamowici mieszkańcy).

MG może za pomocą teleportu „przerzucić” grupę w dowolne miejsce, które mu odpowiaa i rozpocząć nową przygodę.

WSKAZÓWKI DLA MG

Przygoda, która masz przed sobą, nie należy do najłatwiejszych dla MG. Jeśli jesteś przyzwyczajony do historii typu „bij – zabij” (nie ma się co obrazać), to będzieś musiał poświęcić temu scenariuszowi nieco więcej wysiłku. Opisana tu historia ma charakter liniowy (MG przedstawia wydarzenia opisując kolejne sceny, zaś gracze nie mogą na to zbyt wiele poradzić, ich możliwości wyboru i kierowania akcją są dość ograniczone). Jako prowadzący masz jednak możliwość pominięcia niektórych scen (jeśli uważasz, że z jakichś powodów nie powinny zaistnieć) lub rozwinięcia innych. Możesz też oczywiście wykreować własnych bohaterów niezależnych i włączyć ich bądź to do zaproponowanych w scenariuszu wątków, bądź to do samodzielnie przemysłanych scen, które rozbucoują główną akcję. W zasadniczym toku wydarzeń ważną wskazówką dla bohaterów stanowią kartki z na woł spalonej książki (patrz rozdział *Książka z pieca chlebowego*). Stylują graczy do dalszych działań i stopniowo odsłaniają przed nimi tajemnice niezrozumiałych (niejednokrotnie być może szokujących) i co najmniej dziwnych okoliczności, w jakich się znaleźli. Jeśli więc planujesz własne sceny i własnych bohaterów niezależnych, zastanów się czy nie powinienes „dotrzeć” do nich również odpowiednio wyjaśniona. Nie zawsze jest to oczywiście konieczne, a nawet wskazane. Czasem dokładnie i szczegółowe objaśnienie może zepsuć cały efekt, który stworzyłeś chwilę wcześniej.

Krótką historia Ogródów Chaosu

Początki Ogródów Chaosu sięgają niezbyt odległych czasów, kiedy to okoliczne ziemie otrzymał w lenno pradziad obecnego gospodarza – Marstana baron Wildgarden. Z początku nie było tu nic, z wyjątkiem podmokłych łąk i brzozywych zagajników. Marstana posiadał jednak wystarczającą ilość pieniędzy i utoru, by przystąpić do realizacji szeroko zakrojonego planu, który nurtował go w ciągu ostatnich kilkunastu lat, wypalonych nielustanną wojną i tulaczką.

Postanowił mianowicie wybudować dom z ogrodem. Swoją własny dom ze swoim własnym ogrodem.

Temu celowi poświęcił resztę życia. Jego syn, Adrian podzielił zamiłowania ojca, dlatego też sporządzone przez Marstana plany realizował z całą skrupulatnością. Rozwijająca się budowla pochłaniała jednak wielkie fundusze. By zapewnić pieniądze na ostateczne ukończenie pałacu, Adrian wyruszył na wyprawę po smocze skarby. Od tej pory słuch wszelki o nim zaginął.

Budowa pałacu i ogrodu została wstrzymana na przeszło dwadzieścia lat, aż wreszcie syn Adriana, Hergo, przystąpił do kontynuowania prac. Zgromadzone przez ten czas pieniądze pozwoliły na ostateczne ukończenie i wyposażenie pałacu. Za jego czasów Ogrody (bo wtedy były to tylko Ogrody) przybrały swój ostateczny kształt i rozmiary. Marzenie Marstana ziszcilo się w pełni. Sawa najwspanialszej rezydencji oraczała Ogrody przez następne kilkadziesiąt lat, kiedy to rządy objęło kolejne pokolenie rodu Wildgarden, Mercy, syn Hergo, początkowo nie budził żadnych zastrzeżeń ani rodziny, ani bliższych lub dalszych znajomych. Wręcz przeciwnie, dzięki jego wysiłkom rodzina uzyskała nowe lenno i posiadłość, a czerpane z nich dochody pozwoliły na życie w jeszcze większym luksusie. Gruntownie odremontowano cały pałac, w Ogródach posadzone wiele sprawdzonych z daleka agrotecznych roślin, urządzono kilka rowów, uroczych zakątków. Gdyby Mercy poprzestął jednak tylko na wysiłkach zmierzających ku całemu uświetnieniu rezydencji, tak jak jego przodkowie... On jednak pragnął czegoś więcej, czegoś, co pozwoli mu sięgnąć po władzę i potęgę niedostępną dla jego rodu, niedostępną żadnemu ziemskiemu władcy. Wśród wielu wpływowych gości, którzy stale odwiedzali Ogrody, znalazł się człowiek, który obiecał Mercy'emu pomoc w jego planach. Lecz pomoc nie była oczywiście bezinteresowna. W zamian za władzę i potęgę Mercy miał ofiarować duszę swego nie narodzonego

jeszcze dziecka, w noc jego dwudziestych urodzin. Dzięki temu uzyska władzę nad potęgami, której tak bardzo pragnął.

Gdy nadszedł czas, rozpoczęło przygotowania. Zaproszono wielu znamienitych gości. Przybyli tłumnie, z drugiej strony lustra i przeciwnego brzegu jezcy, ze snów i bezdennych otchłani Chaosu. Szybko poczuli się jak u siebie, dostosowując Ogrody do swych nawyków i kaprysów, dzięki czemu zyskały one nowe miano – Ogródów Chaosu. Przygotowano wiele atrakcji, z których jedna była główna i najważniejsza – ofiara niewinnego człowieka. Okazało się jednak, że Torste zniknął. Natychmiast wszczęto poszukiwania i w końcu udało się go odnaleźć. Ukrył się w odległych górach, żywiąc złudną nadzieję na uniknięcie nieuchronnego losu. Został zaskoczony w trakcie pracy nad pamiętnikiem zawierającym wspomnienia z dzieciństwa, opisującym dom, Ogrody i rodzinę. Bohaterowie znajdują w piecu na wół spalone strony kilku rozdziałów, których zawartość później przeredagował – dlatego też wcześniejszą wersję po prostu wrzucił do pieca.

Kiedy bohaterowie przybywają do Ogródów Chaosu w kilka godzin po Torste, słońce zachodzi właśnie nad dniem jego dwudziestych urodzin. Na podstawie wskazówek z rękopisu (wzornalnia wspomaganymi dodatkowymi informacjami, których MG może udzielić ustami różnych bohaterów niezależnych) bohaterowie zaczynają ogólnie orientować się w całej historii. Ich zadaniem jest odnalezienie Torste i uratowanie go przed śmiercią, nim wzejdzie słońce następnego dnia. Oczywiście to MG kieruje przygodą. Możesz wyznaczyć limit realnego czasu gry (np. 8 lub 10 godzin na przejście całej przygody), którego przekroczenie oznacza dopełnienie się obrzędu (śmierć Torste) i niepowodzenie graczy. Możesz również przyjąć, że *Scena Finałowa* rozpoczyna się dla graczy jeszcze przed zapoczątkowaniem ofiary lub w jej wstępnej fazie (gracze powinni jednak zachować szansę interwencji i możliwość uratowania Torste). Nie powinienes jednak dopuścić, by



w głowach graczy zrodziła się myśl, że wszystko jest z góry przewidziane i zaplanowane. Trzymaj ich w nieświadomości, by nie wiedzieli, jak wiele mają jeszcze czasu. Możesz wpływać na tempo poszukiwań np. za pomocą rozgwieżdżonego nieba. Pierwszym obawem nadchodzącego końca nocy będzie zachód księżyca (przygoda rozgrywa się w trakcie pełni), następnym – pojawienie się nad horyzontem nowych gwiazd i konstelacji (widocznych tylko przed świtem), wreszcie stopniowo narastający blask po wschodniej stronie nieba. Zmiany te powinny być zrozumiałe dla każdej postaci, a nie tylko dla tych, mających coś wspólnego z astrologią (w końcu bohaterowie włączają się wspólnie po świecie od latrych kilku lat i niejedni przedświ widzieli). Bądź jednak ostrożny z wszelkimi „poganicznymi” – używaj ich tylko w naprawdę niezbędnych sytuacjach.

Działanie Magii

W trakcie przygody bohaterowie przebywają w miejscu wręcz nasyconym magią, co wywołuje różnorodne konsekwencje. Czary wykrywane mają niewielkie, jeśli nie zerowe szanse powodzenia. Oczywiście MG samodzielnie może ustalić różne restrykcje dla poszczególnych rodzajów czarów. Czary typu Teleportacja nie powinny działać (jeśli zaś działają, to MG musi się liczyć z faktem, że grupa może w każdej chwili uciec w nieco bardziej normalne miejsce). Czary typu Wykrycie dostrzeżeń również nie mają zastosowania. Jeżeli już jakaś aura jest wyczuwalna, to przede wszystkim w kierunku Chaosu. Czary typu Ochrona przed dobrem/złem mogą działać normalnie.

CZAR

Pocałunek śmierci/Pocałunek życia (rewers)

Rzucający czar całuje ofiarę w usta. Jeśli jest to Pocałunek śmierci, to wargi rzucającego przybierają w tym czasie barwę śnią, fioletową lub czarną, jeśli zaś Pocałunek życia – krwistoczerwą (niefioletową). Przy Pocałunku śmierci ofiara wykonuje rzut obronny na zaklecie – nieudany oznacza zgon w przeciągu 1 rundy (po udanym rzucie obronnym nie ma żadnych konsekwencji). Pocałunkiem życia można przywrócić do życia ludzi, którzy zmarli niedawno, najwyżej trzy dni wcześniej (konieczny pozytywny rzut na szok).

Muzyka

W trakcie przygody nie musisz w kółko strześć sobie języka. Jeśli posiadasz magnetofon z wbudowanym mikrofonem, twoi znajomi potrudzą się trochę za ciebie. Jest kilka fragmentów w tej przygodzie, które warto nagrać przed sesją na taśmę (oczywiście nie przez graczy biorących w niej udział), aby odwrócić je w trakcie rozgrywania scenariusza. Przyda to nieco „nastroju”. Jeśli wybrane przez ciebie osoby mają jakiś taki głos i choćby niewielkie zacięcia dramatyczne, to wysłuchanie dialogów z rozdziału Skład rekwizytów teatralnych czy krótkiego przemówienia Maršana w Scenie Finałowej (ewentualnie również Listów czy Książki z pieca chlebowego) może przydać sesji więcej realizmu i wywrzeć na graczach większe wrażenie. A przecież o wrażenie tu chodzi. Wrażenie i napięcie ci wii. Jeśli jednak twoi gracze nie są przyzwyczajani do podobnych „eksperymentów” – zastanów się chwilę. Może wysłuchiwanie dialogów z taśmy znuży ich tylko i rozdrażni? Musisz być przygotowany również na taką reakcję.

Proponuję także wykorzystanie w przygodzie tła muzycznego. Do poszczególnych fragmentów scenariusza możesz dobrać (najlepiej czysto instrumentalnie) kawałki, które twoim zdaniem najlepiej podkreślają daną scenę. Nie narzucam ci utworów – każdy ma indywidualny gust i smak, sam więc powinieneś się zdecydować, co można z czym połączyć, gdzie wolniej, a gdzie szybciej. Gdzie nastrojowo, a gdzie bardziej dynamicznie.

OSOBY

Podaje raz we istoty, później, w nawiasie zwykłym, mędrzał, w którym występuje, ewentualnie w nawiasie kwadratowym także liczebność, wreszcie charakterystykę zgodną z systemem Kryształ Czasu, a na końcu krótki opis.

1. Rośliny (ścieżki i alejki, Oranżeria)

ROSLINY: CHAR N lub NZ; PDośw. 7.
 ŻYW 200; SF 120; ZR 30; SZ (50); INT 0; MD 0; UM 0; CH 0; PR 0
 ODPORNOŚCI: 1-5 całk; 6-42; 7-32; 8-32; 9-42; 10-42
 BRON 1: gałęzie; bgl: 100; TR 115; opóź. 2; SKUT 130 ob;
 OB +20; SP B; AT 1
 lub BRON 2: kolce; bgl: 100; TR 115; opóź. 2; SKUT 130 kl;
 OB -15; SP B; AT 1

ZBROJA: brak; OGR. -; OB bl./dal. +30 (+25)/+10; WYP 50/30/20

Istnieje wiele rodzajów roślin, które mogą zaatakować graczy. Wyróżnić można dwa podstawowe rodzaje ataków – za pomocą gałęzi (rany obuchowe) lub za pomocą kolców (rany kłute). Jeżeli rośliny występują np. w formie żywoplotu uformowanego na kształt niedźwiedzia, to walczą na jego sposób, zachowując jednak podane wyżej charakterystyki.

2. Goście barona (Scena Finałowa [100 -?])

GOŚCIE: CHAR N, CN, CZ; PDośw. 2.
 ŻYW 100; SF 100; ZR 80; SZ 50; INT 85; MD 95; UM 60; CH 50;
 PR 50; WI 35; ZW 3
 ODPORNOŚCI: 1-33; 2-23; 3-43; 4-33; 5-33; 6-20; 7-20; 8-20;
 9-30; 10-20
 BRON 1: sztylet; bgl: 60; TR 76; opóź. 1; SKUT 55 kl; OB +5;
 SP B; AT 0
 lub BRON 2: pięści; bgl: 60; TR 76; opóź. 1; SKUT 50 ob; OB +4;
 SP B; AT 2

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +18 (+17)/+13; WYP 10/15/20

Tworzą bazylispy choć kolorowy tłum. W razie potrzeby pojawiają się ich zawsze odpowiednia liczba.

3. Kobiety i mężczyźni (ścieżki i alejki Ogrodów Chaosu)

ŁUDZIE: CHAR CN; PDośw. 10.
 ŻYW 150; SF 100; ZR 30; SZ 50; INT 60; MD 70; UM 75; CH 100; PR 100
 ODPORNOŚCI: 1-30; 2-20; 3-40; 4-30; 5-30; 6-25; 7-25; 8-25;
 9-35; 10-25

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. ; WYP 10/15/20

Specjalne umiejętności: potrafią rzucać czary, takie jak Zmiana kształtu z max. 8 poziomem doświadczenia (raz na rundę), zmniejszyć pleć (raz na turę), jak również (raz dziennie) mogą rzucić czar Pocałunek śmierci/Pocałunek życia – jego opis znajduje się w rozdziale Wskazówki dla MG (użyjcie tego czaru MG powinien sobie wcześniej starannie przemyśleć). W razie bezpośredniego zagrożenia, bronią się za pomocą czaru Urtek (mogą rzucać ten czar raz na rundę). Walką w ostateczności – zwykle starają się uciec. Chodzą zawsze parami lub czwórkami.



4. Manekiny (Skład rekwizytów [4], Scena Finałowa [6])

MANEKINY: CHAR N; PDośw. 9.
 ŻYW 120; SF 120; ZR 50; SZ 40; INT 80; MD 90; UM 0; CH 50; PR 50
 ODPORNOŚCI: 1-4 całk; 5-23; 6-całk; 7-24; 8-14; 9-34; 10-24
 BRON 1: pięści; bgl: 60; TR 77; opóź. 1; SKUT 55 ob; OB +4;
 SP B; AT 2

ZBROJA: ubranie; OGR. -; OB bl./dal. +27/+23; WYP 50/60/70

5. Straże (Kordegarda [3], Schody na piętro [0 lub 2], Scena Finałowa [20 - 50])

STRAŻE (wojownicy poz. 3); CHAR PN, PZ; PDośw. 15.
 ŻYW 125; SF 180; ZR 100; SZ 90; INT 90; MD 100; UM 50; CH 70;
 PR 70; WI 40; ZW 3;
 ODPORNOŚCI: 1-40; 2-całk; 3-50; 4-55; 5-40; 6-38; 7-38; 8-38;
 9-48; 10-33

BRON 1: miecz długi; bgł: 135, TR 191; opóz. 4; SKUT 220 tn; OB +30; SP S; AT 2
ZBROJA: kiryś + tarcza; OGR. 1/2, 1/3; OB bl./dal. +91/+61; WYP 70/115/85

6. Garderobiani (Hall [2])

GARDEROBIANI; CHAR PN; PDośw. 1.
ŻYW 90; SF 90; ZR 60; SZ 50; INT 80; MD 90; UM 25; CH 60; PR 70
ODPORNOŚCI: 1-4 całk; 5-21; 6-całk; 7-18; 8-8; 9-28; 10-19
ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +20/+26; WYP 40/50/50

7. Człowiek z drugiej strony lustra (Komnata Tysiąca Luster)

CZŁOWIEK Z LUSTRA; CHAR N; PDośw. 50.
ŻYW 300; SF 180; ZR 120; SZ 110; INT 100; MD 110; UM 75; CH 100; PR 120
ODPORNOŚCI: 1-46; 2-36; 3-56; 4-48; 5-46; 6-46; 7-46; 8-46; 9-50; 10-46

BRON 1: rapier; bgł: 135, TR 163; opóz. 2; SKUT 220 k; OB +26; SP B; AT 1

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +99/+73; WYP 10/15/20
Człowiek z drugiej strony lustra nie może zostać zraniony w normalny sposób. Jedynie sfalowanie każdego lustra powoduje na jego ciele niewielką ranę. Kiedy zostanie zbita ostatnie lustro, Człowiek umiera. Można go zranic również bronią silnie magiczną.

8. Mężczyzna w czarnym płaszczu (Scena Finałowa)

MEŻCZYŻNA (wojownik-złodziej poz. 4-4); CHAR N; PDośw. 40.
ŻYW 140; SF 160; ZR 140; SZ 130; INT 120; MD 130; UM 75; CH 100; PR 120
ODPORNOŚCI: 1-62; 2-52; 3-72; 4-62; 5-52; 6-65; 7-55; 8-45; 9-55; 10-45

BRON 1: szylet; bgł: 130, TR 160; opóz. 1; SKUT 100 k; OB +15; SP S; AT 5

BRON 2: miecz krótki; bgł: 130, TR 160; opóz. 3; SKUT 140 k; OB +24; SP S; AT 3

ZBROJA: ubranie + magia; OGR. -,-; OB bl./dal. +158 (-167)/+143; WYP 110/115/120

Broń jest powleczone śmiertelną trucizną (rzut na 6 lub śmierć – jeśli rzut był udany to tylko 200 ran). Posiada 4 porcje tej trucizny.

Na imię ma Horacio i jest jednym z najwspanialszych sług Mercy'ego. Ma brata bliźniaka, zaidętego w kamień (patrz Kapłusznik), który kradnie dla niego cienie przypadkowych ludzi (nie jest to czar czaroksięski Kradzież Cienia), odwiedzających czasem samotną kapliczkę w jednym z zakątków Ogrodów. Cienie przydają się różnym sprawom (m.in. spektaklach teatralnych). Horacio jest jednak złodziejem honorowym i byłym właścicielem wypłaca zawsze skromne, bo skromne, odszkodowanie w wysokości 1 szt. srebra. Brak cienia nie szkodzi w jakis nadzwyczajny sposób, lecz na dłuższą metę powoduje dyskomfort psychiczny, złą sławę, a nawet podejrzenia o koczszachty z demonami.

Horacio będzie starał się unikać walki, lecz w ostateczności podejmie samobronę, wspomagany przez strażników.

9. Kobieta w czarnej sukni (Scena Finałowa)

KOBIETA (czaroksiężnik poz. 6); CHAR CZ; PDośw. 60.
ŻYW 100; SF 80; ZR 120; SZ 110; INT 130; MD 130; UM 130; CH 140; PR 170;
ODPORNOŚCI: 1-75; 2-65; 3-70; 4-60; 5-75; 6-40; 7-40; 8-40; 9-55; 10-40

BRON 1: szylet; bgł: 100, TR 120; opóz. 1; SKUT 80 k; OB +10; SP B; AT 3

ZBROJA: ubranie + magia; OGR. -,-; OB bl./dal. +108/-99; WYP 60/65/70

Płodzka z dziesięcioma Magicznymi Pociskami.

Nikt nie wie, jak ta dama ma na imię i skąd przybywa. Wysoka, szczupła, w wieku z wyglądu około trzydziestu lat, równie dobrze mogła przekroczyć czterdziestkę. Wykorzysta każdą możliwość, by zniszczyć ewentualnych przeciwników. Za wszelką cenę i do ostatka broni kryształowej kuli (jeśli zdoła ją zabrać po egzekucji Torste). Bez względu i okrutna. Czary do wyboru MG.

10. Zbiry (Scena Finałowa [2], towarzyszą Kobiecie w czarnej sukni)

ZBIRY (wojownicy poz. 10); CHAR PZ; PDośw. 80.
ŻYW 170; SF 240; ZR 120; SZ 110; INT 100; MD 120; UM 75; CH 70; PR 70
ODPORNOŚCI: 1-75; 2-85; 3-85; 4-75; 5-85; 6-60; 7-60; 8-60; 9-70; 10-60

BRON 1: miecz długi; bgł: 175, TR 211; opóz. 4; SKUT 300 tn; OB -40; SP 2S; AT 3

ZBROJA: łuskowa typ. + tarcza typ.; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. +104/+64; WYP 60/110/75

Bez względu, bez najmniejszych oddechów litości. W pierwszej kolejności chronią Kobieta w czarnej sukni, dopiero potem własne życie.

11. Kat (Scena Finałowa)

KAT (wojownik poz. 2); CHAR PZ; PDośw. 20.
ŻYW 120; SF 240; ZR 100; SZ 80; INT 90; MD 100; UM 50; CH 40; PR 50
ODPORNOŚCI: 1-45; 2-35; 3-55; 4-45; 5-35; 6-41; 7-41; 8-41; 9-51; 10-41

BRON 1: miecz dwuręczny; bgł: 140, TR 173; opóz. 6; SKUT 330 tn; OB +36; SP B; AT 1

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +86/+50; WYP 10/15/20

12. Kobieta w białej sukni (Scena Finałowa)

KOBIETA; CHAR ND; PDośw. 1.
ŻYW 85; SF 80; ZR 70; SZ 80; INT 120; MD 130; UM 75; CH 140; PR 170
ODPORNOŚCI: 1-39; 2-29; 3-49; 4-39; 5-29; 6-16; 7-16; 9-16; 9-26; 10-16

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. +23/-23; WYP 10/15/20

Nazywa się Jerdala Toy, jest matką Torste, a żoną Mercy'ego. Wysoka, wiatka kobieta w wieku trzydziestu, kilku lat, o arystokratycznych rysach twarzy. Można by długo snuć opowieść o jej niezwykłym życiu, ale nie ma to większego znaczenia w tej historii, gdyż i tak zginie, zaszytawana w tumie (MG powinien tego dopilnować).

13. Mercy baron Wildgarden (Scena Finałowa)

BARON (wojownik poz. 12); CHAR PN; PDośw. 150.
ŻYW 200; SF 280; ZR 130; SZ 120; INT 130; MD 140; UM 110; CH 180; PR 140
ODPORNOŚCI: 1-90; 2-80; 3-100; 4-105; 5-80; 6-100; 7-100; 8-100; 9-110; 10-90

BRON 1: rapier; bgł: 185, TR 236; opóz. 2; SKUT 310 k; OB +34; SP 2S; AT 3

ZBROJA: ubranie; OGR. -,-; OB bl./dal. -117/-83; WYP 10/15/20

Specjalny atak: potrafi u osób w promieniu 2 km (u strażników rezydencji niezależnie od odległości) wywołać rany (raz na rundę) wyglądające jak cios zadany przez niedźwiedzia (250 tn, ran). Cios ten traktowany jest formalnie jako atak tnącą bronią silnie magiczną.

Mercy był właścicielem Ogrodów Chaosu (dawniej Ogrodów), synobójca, człowiekiem przegrany. W młodości lekkoomyślnie zawarł pakt z siłami Chaosu, w zamian za nadprzyrodzone moce oblicując duszę swego nierodzonego dziecka. Pozostawo bawił się swoją nową władzą, nie zastanawiając się nad konsekwencjami decyzji i czynów. Dopiero po kilku latach zrozumiął, jak okrutnie został oszukany. Mocy, którymi się tak upajał, nie dały mu władzy nad światem. W końcu pojął, że za niewinno życie kupił kilka kuglarzich sztuczek. Mniej czy bardziej potrzebnych, ale tylko sztuczek. I mimo że wiedział, jak wysoką przyjdzie mu cenę zapłacić, nie zamierzał uchylać się od układu. Od kilku lat, od kiedy Torste przestał być dzieckiem, sprawy wymknęły się mu spod kontroli. Przed żoną i synem udawało mu się utrzymać iluzję samodzielnej i niepodważalnej władzy, lecz służba wiedziała swoje. Z upływem lat coraz częściej pojawiali się w Ogrodach tajemniczy goście. Niejednokrotnie słyszano jak wyszydzają i grożą Mercy'emu, grożą mu w jego własnym domu. Z biegiem czasu przestał używać swej mocy, zapominając prawie wszystkie umiejętności, którymi kiedyś go wynagrodzono. Popadał w coraz większe otępienie, przerywane wybuchami szału, zaczął znacząco nadużywać – celknie określenie... – alkoholu, którego kiedyś nie cierpiał. Jego „cpiękunowie” zauważyli ten upadek, lecz nie przeszkadzało mu. Dzień Urodzin, dwudziestych urodzin Torste, zbliżał się szalenie czyni kolowrotem pęczących coraz szybciej tygodni, miesięcy, wiosen i jesieni.

Kiedy Torste, przeczuwając co się święci, uciekł samotnie w odległe góry, Mercy na kilka tygodni pozbył się swego koszmaru. W głębi duszy modlił się gorąco do dawno porzuconych bogów, by jego synowi się udało. Aby Torste zniknął, zapadł się pod ziemię i tam przeczekal tę Szczęsną Noc.

Alle goście czuwał. I wziął sprawy w swoje ręce. Nie wiadomo, jakich argumentów i gróźb użył (słyszano pełen bólu skowyt, gdy Mercy „naradzał się” z nimi w ustronnym gabinecie), jednak od tego czasu baron Wildgarden sumiennie i dokładnie wypełniał ich polecenia.

W godzinę po pogrzebie Torste i Jerdali, Mercy powiesił się w swojej sypialni (ten ostatni fakt miał miejsce oczywiście tylko wtedy, jeśli baron nie został zabity przez bohaterów w Wewnętrznym Ogrodzie).



I nim był zdążył wymówić: góry – mury – hop! – wyskoczyły gobliny, ogromne, grube, szpetne gobliny, tłum goblinów...

J. R. R. Tolkien „Hobbit, czyli tam i z powrotem”

YA HOI! YA HOI! YA HARRI HOI!

czyli

CO MAJĄ ORKOWIE WSPÓLNEGO Z SZEKSPIREM?

Andrzej Sapkowski

Bestiariusze i katalogi potworów, owe nieodłączne składniki instrukcji i podręczników do gier role playing, pełne są opisów rozmaitych, mniej lub bardziej czelakształnych istot i stworów, mających za zadanie utrudnić graczom życie ciągłym, a nachalnym naprzykrzaniem się. W co drugim scenariuszu gry dowolnego systemu gracze mają okazję do arcynej rozprawy z jakimś pojedynczym hobgoblinem lub trollem, ogrem lub olbrzymem, zaś nader często przychodzi im zmierzyć się w walce ze zgrają goblinów, orków czy koboldów. Kreowani przez graczy bohaterowie ma to talantajstwo nieczarni tak, że aż powietrze świszczaje, a wraża posoka płynie strumieniami po posadzkach zamków i klepkach lochów. Ale rzadko który gracz ma czas i ochotę zastanowić się, skąd wziął się w grze dany troll czy kobold, skąd przywędrował do RPG jeden z drugim goblin czy ork. Większość graczy prawdopodobnie oburzy takie stwierdzenie. Jak to, krzykną bańczucznie, cóż za supozycja wredna, cóż za uwłaczające naszej wiedzy i inteligencji podejrzenie! My mielibyśmy nie wiedzieć, kto wprowadził do świata fantasy trole czy gobliny? Przecież uczynił to Tolkien, a po nim rzesza jego naśladowców! Każdy głupi wie o tym! Haaa... Tak, to w zasadzie prawda. Ale pozwól sobie zadać P.T. Graczom następane pytanie: Czy wiecie, skąd trole, gobliny i orkowie przywędrowali do Tolkiena? On nas ma za dzieci, zakrzykną w odpowiedzi oburzeni gracze. Jak to, skąd? Wiadomo, że z mitologii i z demonologii ludowej!

Fakt. To znana prawda. W zasadzie Bestiariusze systemów RPG pełne są humanoidalnych potworów i „martwiaków”, zapożyczonych (wprost lub via literatura fantasy) z klasycznej mitologii i bajecznej, ludowej demonologii. Z podań anglosaskich, dla przykładu, trafiły do RPG hobgobliny i gobliny, z nordyckich i germańskich: elfy,

koboldy, gnomy i trole, ze szkockich: wiedźma Annis, zmiennokształtna Kelpie i Brownies, dalecy kuzyni koboldów. Z demonologii irlandzkiej zapożyczeni zostali potworni fomorianie i firbolgowie (Fir Bolgs), a także wesole, choć psotne leprechauny (leprechauns) oraz wszystkie odmiany podobnego elfom, skrytego ludku sidhe (wymawiaj: szii), w tym i Bean Sidhe (banshee), których nocny krzyk zwiastuje śmierć. Z podań kornwalijskich trafił do fantazy duszek Pixie. Syfły, duszki powietrzne, precyzyjnie zdefiniował Paracelsus. Wampiry, ma się rozumieć, przywędrowały z dalekiej Transylwanii za sprawą niejakiego Brama Stokera, a golemy przysłyły z Czech, z Pragi, za sprawą tamtejszych rabinów i całej licznej gminy żydowskiej. Trupożerne Gule i pojęzne Dżinny (geniusze) przybyły z arabskich opowieści Tysiąca i Jednej Nocy. Syreny (Sirens), te z gatunku wrednych, które wabią żeglarzy śpiewem po to, by później zrobić im kukę, wzięto od starożytnych Greków razem z faunami, satyrkami, nimfami, driadami, hamadriadami i najadami. Syreny sympatyczne (Mermaids), które pluszczą się w morzu i figlują, to element typowy dla baśni bretońskich. I tak dalej, i tak dalej...

Ciekawą drogę do bestiariuszy gier RPG przebyły natomiast gobliny i orkowie. Jest faktem, że potwory te rozprowadził J. R. R. Tolkien, urwieczeniwszy je najpierw w „Hobbicie”, a następnie w trzech tomach „Władcy pierścieni” – dziełach dla literatury fantasy klasycznych.

Co do goblina, jego genealogia jest jasna. Stwór ten często występuje w demonologii anglosaskiej i w literaturze tego obszaru, tak klasycznej, jak i fantastycznej. Co do tego, jaką drogą goblin przywędrował na Wyspy, istnieją dwie teorie. Jedna głosi, że „goblin” to po prostu lekko przekreślony germańsko-nordycki kobold, którego około roku 449 przywiozły do kraju

celtyckich Brytów ekspansywne plemiona Angłów, Szaów i Jutów, ściągnięte przez Vortigema do walki z Piktami. W myśł drugiej wersji goblin to znany z legend normandzkich Gobelina lub Goubelina, który przywędrował do Brytanii znacznie później, jako towarzysz wojsk Wilhelma Zdobywcy. Normandzki Gobelina to postać wiecznie żywa w bajkach obszaru północnej Francji. Do dzisiaj tamtejsze matki, gdy chcą nastraszyć niesforne, nie chcące jeść kaszki dzieci, mówią im: „Bądźcie grzeczne, bo inaczej goblin was wsadzi do worka i zabierze” („Le gobelina vous emportera”). Nie ma jednak ów normandzki goblin, czego wiedzieć nie zaszkodzi, niczego wspólnego z wieszanymi na ścianach dywanami, które w XVII wieku produkowano we francuskich manufakturach, nazwanych od rodu Gobelina, słynnych tkaczy.

To były, jak powiedziałem, dwie teorie o pochodzeniu goblina. Bo jest jeszcze trzecia, według której goblin zamieszkiwał Wyspy Brytyjskie od zarania dziejów i to stamtąd powędrował w świat jako Kobold i Gobelina. Bo w języku walijskim (niewiele tylko zmienionym języku pradawnych, brytańskich Celtoń) zle, zamieszkujące podziemia i kopalnie duszki zowią się „Coblynnu”. Brzmi jakos znajomnie, n'est ce pas?

W angielskiej mitologii i demonologii ludowej goblin odgrywa zdecydowanie niesympatyczną rolę. „Kiedy goblin się śmieje, krew zasycha w żyłach, mleko kwaśnieje, a owoce spadają z drzew” – zapewnia Michael Page w swej „Encyklopedii rzeczy nieistniejących”. „Nawet czarownice nie tolerują towarzyswa goblinów. Goblin uwiebia dręczyć ludzi koszmarami sennymi, Denerwuje ogzinionym hałasem, wywracaniem skopków z mlekiem, rozbijaniem kurzych jaj w kolejach, wydmuchiowaniem sałaty z komina na dopiero co posprzątanej izbie, zdmuchiowaniem świec w najmniej odpowiednich momentach... Do jego ulubionych rozrywek należy

podjudzanie do ataków na ludzi i inwertur mach, komarów, os i szerszeni". Koniec cytatu. O szczeci do mleka encyklopedia Page'a nie wspomina, ale nie sądzę, by złośliwiec goblin przepuścił trafiającą się okazję – widząc naczynie z mlekiem, naszezi w nie ponad wszelką wątpliwość.

W „Hobbitcie” J. R. R. Tolkiena gobliny są grzybnymi, okrutnymi istotami, uosobieniem Chansu. Są, jak zapewnia autor, „okrutne, przewrotne i złe do granic”. Nie ograniczają się do przewidzianych ludzkiej tradycją figli i „practical jokes”. U Tolkiena gobliny biorą do ręki broń – krzywe buławy z czarnego żelaza, które (obok fuków i dziid) odgrywać będą ich tradycyjnym uzbrojeniem w literaturze fantazy i grach role playing. Z beonią w rękę, po zbrojceku napadają gobliny na drużynę Gandalfa i Thorina Dębowej Tarczy na przełęczy Gór Mglistych, biorą biedaków w jasyr i włoką w głąb podziemnych korytarzy. Gdy drużynie udaje się zbiec, gobliny ruszają w pogon, oszczekują ich ponownie i podpalają na drzewach. Na domiar złego bawią się świetnie przy zaimprovizowanym auto da fé, śpiewając obelżywe i sadystyczne kuplety i skandując mroźące krew w żyłach slogany typu „Krasnoludków banda glinie, goblin hula po dolinie!”. A zansz po tym wznoszą słynny okrzyk „Ya hoi! Ya hoi hoi!”, który wykorzystałem jako tytuł do niniejszego eseju, w wersji oryginalnej, bo ta brzmi straszliwiej. W finale „Hobbita” całe czambuły goblinów, pędząc na wilkach, reprezentują Zło, bijąc się jak wściekle diabły w Bitwie Pięciu Armii.

O orkach w „Hobbitcie” nie ma natomiast ani wzmianki, jeśli nie liczyć nazwy miecza Thorina. Orzę ten zwie się „Orkrist”, co w Sindarin (języku Elfów Szarych) znaczy „Pogromca goblinów”. We „Władcy Pierścieni” sprawa wyjaśnia się natomiast szybko i całkowicie – nomenklatura zostaje ujednolicona i zafiksowana. Okazuje się oto, że „goblin” z „Hobbita” i „ork” z Trylogii Pierścienia to jedna i ta sama, paskudna postać, mająca po prostu dwie nazwy – obiegową (goblin) i właściwą, elfią – ork („Orch”, ł. an. „Yrch”), wywodzącą się z nazwy, którą te humanicy nadały sobie we własnym języku: Uruk.

I w tym momencie Tolkien i gry role playing nieco się rozniwiają – bo według wszystkich bestiariuszy RPG „goblin” to absolutnie nie to samo co „ork”. Choć rodowód obaj mają ten sam, to jednak goblin zasadniczo różni się od orka! Chociażby samym wzrostem. W „Advanced Dungeons & Dragons” goblin liczy sobie metr dwadzieścia wzrostu, a „sajz” orka to 165-180 cm. W systemie „Warhammer” rozróżnia się „mniejsze gobliny” (60-120 cm) i „zwykłe gobliny” (ponad metr dwadzieścia w kapeluszu). Natomiast „ork” w „Warhammerze” może osiągać dwa metry wzrostu! Oba systemy zgodnie są też co do faktu, że ork zdecydowanie przewyższa goblina nie tylko wzrostem i siłą, ale również odwagą, bitością i moralą.

Groźni i wielcy są też orkowie w systemie MERP (Middle Earth Role Playing)

firmy Iron Crown Enterprises – wyglądają tak, jak Śmierć ze znanej ilustracji Jana Marcina Szancera do książki „Słowik” Andersena. Trochę przypominają też te z animowanego filmu Dakshiego – są czarne, mają czerwone oczy i zęby na wierzchołu. Brrrr.

Sprawę wyjaśnia nieco David Day w „Bestiariuszu Tolkienowskim” („Tolkien Bestiary”). Gobliny, powiada Day, to nazwa, jaką ludzie nadali skartowaciłym potomkom „dawnych”, wielkich i groźnych orków. A w grach role playing (proza opartym na Tolkienie MERP-em) mamy więc po prostu do czynienia ze światłami, w których „duzi orkowie” i „mniejsze gobliny” ogzyszczają wspólnie.

W „Silmarilionie” znajdziemy natomiast źródło różnych „sajzów” orków. Tak wiedzą to kienieści, potwory te wyhodował Melkor, nazwany później Morgothem. Trudno to zresztą nazwać hodowlą – był to raczej okrutny eksperyment z dziedziiny inżynierii genetycznej. Produktem wyjściowym były pierwotne elfy, pojmiane i zwłeczzone przez Morgotha do podziemi Utumno i tam poddane straszliwym torturom. W wyniku fizycznych i psychicznych mąk Morgoth zmienił piękne elfy w potworne i pokręcone istoty, a z tych dopiero wyhodował kolejną mutację – plemię niewolników. „armatnie mięso”, dzięki wojowników, okrutnych i zawziętych w hoju, alhowiem bali się oni swego pana bardziej niż przeciwników. Szare Elfy z Beleriandu, przeciw którym rzucał Morgoth swych „pupilków”, nie znały początkowo nazwy tych potworów, określały ich zatem mianem Glamhoth, co w języku Sindarin znaczy „Hataśliwa horda” – masherujący orkowie, odziani w kolczugi i obuci w żelazne buty, czynili bowiem okropny zgłęb i szcęk.

Orkowie przetrwali klęskę Morgotha, zniszczenie Utumno i Angbandu. Choć elfy dokonały na nich istniejącej masakry, nie udało się wytepić Uruków ze szczytem. Ich kolejnym parem stał się Sauron, jeden z generałów Morgotha. I to właśnie Sauron dokonał na orkach kolejnego eksperymentu genetycznego – wyhodował Uruk-hai, orków, dorównujących wzrostem i siłą ludziom, nie lękających się – w odróżnieniu od swych mniejszych kuzynów – światła słonecznego. To właśnie Uruk-hai

stanowi i elitę sił zbrojnych Saurona, to oni walczyli na polach Pelennori i pod Morannonem, by wreszcie ulec prawie całkowitej eksterminacji po upadku Barad-duru.

Według „Tolkiena Bestiary” Davida Daya Uruk-hai zostały później przez ludzi nazwane Hobgoblinami. Hobgoblin to w większości systemów RPG właśnie taki niezwykle wielki ork.

W większości systemów RPG występuje też pół-ork, krzyżówka człowieka i orka. To również zapożyczenie z Tolkiena. Pamiętamy wielkich i paskudnych wojowników z Isengardu, odnośnie których można wynioskować z tekstu, że byli produktami inspirowanej przez Sarumara hodowli, polegającej na krzyżowaniu orków z ludźmi. Wszystkie systemy Role Playing Games są zgodne z Tolkienem co do faktu, że orkowie (poza elfami) to jedyna rasa humanoidalna zdolna krzyżować się z ludźmi i plućić „półorków”. Nie istnieją wszak (ani w klasycznej fantazy ani w RPG) „półkrasnoludy” czy półkwi niziołki (thalflingi) – choć przecież rasy te – zwłaszcza ni zółki – są ludzkom znacznie bliższe.

Systemy RPG – wbrew Tolkienowi – nie razywają ani orków, ani goblinów istotami wyhodowanymi ani produktami inżynierii genetycznej. Większość gier dysponuje jakąś własną (szacatkową) Genesis. Księgą Rodzaju, definiującą początki świata i pochodzenie zamieszkujących ten świat istot. Orkowie i gobliny są w owych „Księgach Rodzaju” istotami zrodzonymi przez Chaos. Niekiedy (np. w systemie „Warhammer”) orków i inne tego typu humanoidy uważa się albo za „złe mutacje” innych ras, albo za istoty powołane do życia przez chaotyczny „spaczal” – wargnięcie się Chansu, wywołane przez niekontrolowaną ingerencję obcej, prastarej, kosmicznej rasy. W efekcie jednak większość



systemów RPG widzi w orkach i im podobnych stworach odrębne, pełnoprawne, dysponujące własną niszą ekologiczną rasę humanoidalną. Widąc to chociażby po tym, że wśród tych humanoidów istnieją plecie i dokonuje się przedłużanie gatunku normalnym sposobem. Tolkien, który od spraw seksu stronił, jak męgl, nigdzie o „orkowej pięknej płci” nie napomyka – można by wnioskować, że za sprawą czarów Morgorha i Saurona orkowie mnożyli się niby myszy „ze słomy zgniłej” albo ślimaki „z mokrych liści”, z pominięciem nakazanego przez naturę sposobu. Również odnośnie pół-orków z Isengardu jedynie między wierszami można wyczytać, że powstał w drodze (zapewne wymuszonych) kontaktów płciowych orków i ludzkich kobiet. Tolkien używa jednak w obu wypadkach słowa „hodowla” (breeding), które jest raczej jednoznaczne pod omawianym względem. Hodowla to kontrolowane i obliczone na zmaksymalizowany efekt osiągnięcie przychówku, w drodze kontrolowanego doprowadzania do połączenia samca i samicy, czyli płemników z komórką jajową. Gdyby orków rozmnażano jak bakterie, właściwsze byłoby słowo „kultura”.

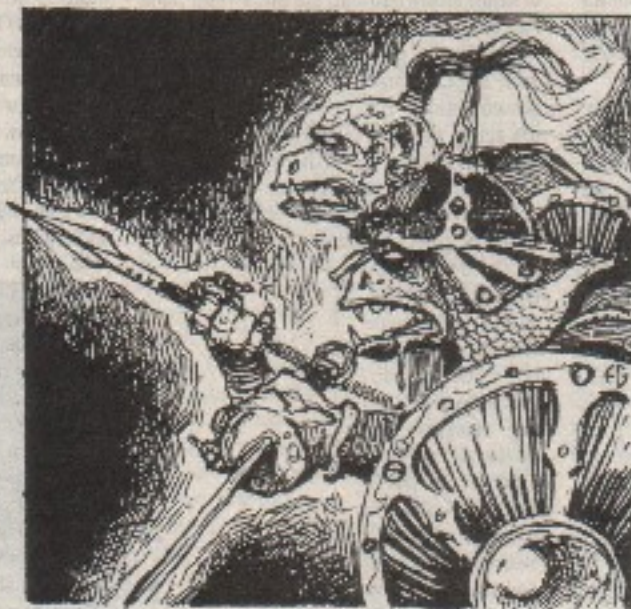
Wróćmy jednak do naszych baranów, czyli orków u Tolkiena. Jak wspomniano, już w „Hobbicie” gobliny były groźne, ale na stronkach „Władcy Pierścieni” awansują na szwarczakierzy całą gębą. Tu już nie ma wątpliwości – to rasa okrutna i niebezpieczna. Jeżeli w „Hobbicie” pobrzmiwały jeszcze elementy bajkowe, w trylogii już po nich ni śladu – między innymi za sprawą orków. Orkowie reprezentują w trylogii bardzo „realne”, niezbyt baśniowe niebezpieczeństwo. Od momentu krwawego starcia w Morii czytelnik już wie – z tymi orkami drużynie łatwo nie pójdzie! I faktycznie: po chwili Boromir leży i dogorywa. A potem pojawia się Griszniak. Osobiście przepadam za orkiem Griszniakiem – to jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza „czarna” postać literatury fantasy. Straszny, aż ciarki przechodzą! Mówicie, co chcecie – ja uważam, że przejście od bajki do fantasy dokonało się u Tolkiena za sprawą orków.

W literaturze science fiction i fantasy, poza Tolkienem, niewielu autorów posługiwało się „goblinami”. Pomijając naśladowców Tolkiena tak wmiernych, że aż bliskich plagiatu i pomijając piszących „powieści do gier” (Weiss i Hickman) lub powieści wybitnie w świecie gier osadzone (Elizabeth Moon), wymienić można Pietera Anthony (cykle „Xanth” i „Błękitny adept”) oraz Jacka Vance’a (cykl „Lyonesse”). U Anthony’ego gobliny są wybitnie „klasykzne i kanoniczne”

złe, okrutne, paskudnie brzydkie, wyrażające się plugawie i skore do popełniania świstów, w tej liczbie i gwałcenia kogo po padnie. Szczególnie w cyklu o Adeptach każda istota płci żeńskiej, nawet czar-jednorodzic, jest w niebezpieczeństwie, gdy nadciągną gobliny. W „Juxtaposition”, dziełku tomiem wymienionego cyklu, występuje jednak generał goblinów, noszący adekwatnie do urady imię Grossnose („Razęco Ohydny Nochał”). Autor przedstawia go z sympatią, jako aczciwie i honorowo walczącego żołnierza, świętego stratega.

U Jacka Vance’a (cykl „Lyonesse”) o goblinach mówi się jako o „podgatunku elfów” (fairies), przy czym jest to – znowu klasycznie i kanonicznie – podgatunek wielce wredny. W trzecim tomie cyklu, zatytułowanym „Maoucc”, tytułowa bohaterka, księżniczka Maoucc z Lyonesse, atakowana jest przez dwa szkaradne i zawzięte gobliny, jadące wierzchem na gryfich. Szczęściem, Maoucc zna zaklęcie, którego wyuczyła ją matka, elka Twisk. Rzucza to zaklęcie i łamie obu goblinom kark!

Również w „Mało, duże” Johna Crowleya znajdziemy gobliny wśród baśniowych istot zasiedlających dziwny *Never Never Land* tego autora. Jak wyjaśnia Crowley, każdy rodzaj bajkowych istot w tej krainie ma jakiś sobie tylko właściwy „żywioł”. Jak łatwo zgadnąć, gobliny są u Crowleya „istotami ognia”.



Gobliny wprowadziły do swych powieści – a nawet do ich tytułów – C. J. Cherryh („Lustro goblinów”) i Tereza Edgerton („Księżyc goblinów”). Opisywał „gobliny” również Dave Duncan – przy czym u tego autora gobliny to ludzie, którzy się „egoblinili”, i przez to przybrali goblinią aparycję i charakter.

U innych klasyków fantasy, takich jak Poul Anderson („Przeklęty miecz”, „Trzy serca i trzy lwy”) i Terry Brooks (cykl „Shannara”) rolę goblinów pełnią ich mitycznie germańskie odpowiedniki – wybitnie „złe i chaotyczne”trolle i gnoimy.

U Guya Gavriela Kaya („Gobelin Fioravani”) gobliny (orkowie?) nazywani są „svart alfar”. Wbrew nazwie („svart” znaczy po szwedzku czarny) „svarty” Kaya mają skórę zieloną. Nazwa „Svart alfar” to oczywiście zupozyczenie z „Eddy”. Kay mocno wzorował się na Tolkienie, a więc i na „Eddzie”. Do sorawy tej jeszcze wrócimy.

Kilka słów godzi się też poświęcić Cliffordowi D. Simakowi, który wykorzystał „potwora-goblina” (rzeczywiście straszliwego) w powieści „Miasto” (czysta SF!). Miało to miejsce już w roku 1952, a więc dwa lata przed ukazaniem się „Władcy Pierścieni”. „Miasto” Simaka ukazało się wprawdzie grubo po „Hobbicie”, ale „Hobbit” był wówczas tak mało znany, że wpływ Tolkiena na Simaka można śmiało wykluczyć. Simak zresztą pomysł powtórzył: w powieści „Rezerwat Goblinów” (znowu SF!) ponownie wprowadził do akcji gobliny (a także trolle, banshee i inne legendarne istoty). Gobliny z „Rezerwanu”, a zwłaszcza ich przywódca, Mr. O’Toole, odniegły jednak potężnie od baśniowego (i tolkienowskiego) stereotypu – były niesłychanie miłe i sympatyczne, warzyły świetne piwo i gustowały w nim. Gobliny u Tolkiena, jak pamiętamy, zdecydowanie przedkładały gorzale.

Nikt ze znanych mi liczących się autorów fantasy nie pisał natomiast o „orkach”. Powód wydaje się prosty – „gobliny”, jak powiedziano wyżej, są elementem folkloru, powszechnie znanymi bohaterami podań, baśni i legend z omawianych obszarów kulturowych i językowych. Gobliny – jak trolle czy elfy – stanowią wspólne dziedzictwo, część skarbnicy tradycji – i jako takie są do wykorzystania przez wszystkich chętnych. Natomiast „ork” jest quasi własnością Tolkiena. Zaudac z liczących się źródeł (a za takowe uważam choćby „The World Guide to Gnomes, Fairies, Elves and Other Little People” Thomasa Keightleya czy cytowaną wyżej „Encyclopaedia of Things That Never Were” Michaela Page) nie wymienia wśród istot legendarnych orka – choć oba te źródła precyzyjnie opisują goblina. I nie w tym dziwnego! Ork nie jest „mityczny”, lecz, jak powiedziano wyżej, „tolkienowski”. Tolkien wykonał orka – choć bynajmniej nie wymyślił tej nazwy. Tolkien zresztą mało nazw wymyślił metodą „imaginacyjną” – większość swego nazewnictwa po prostu zaczerpnął z bogatej skarbnicy mitologii i literatury. Imiona Gandalfa i prawie wszystkich krasnoludów wziął, jak powszechnie wiadomo, z „Eddy”. A pamiętacie, jak nazywa się u Tolkiena gatunek wielkich wilków, na których jeżdżą do boju gobliny? To wiedziecie, że film „Tańczący z wilkami” po szwedzku nosi tytuł „Dansar med

vargar". Żaden z systemów RPG nie chciał już później być „dosłownie szwedzki” i nienazywał wielkich wilków „wargami”. Wyjątek stanowi „Kryształy Czasu”.

Jeżeli chodzi o „orków”, to droga Tolkiena do tej nazwy była wielce ciekawa.

W „Tolkierowskim przewodniku encyklopedycznym” J. E. A. Tylera sugeruje się pod odpowiednim hasłem bliskość słów „ork” i „ogre”. Znającym mitologię starożytnych Rzymian nasunie się natomist podobieństwo słowa „ork” do nazwy „Orkus” – tak bowiem Rzymianie nazywali swą mityczną Krainę Umarłych, swój Hades. Podobnie jak u Greków, „Orkus” było zarówno nazwą Krainy Podziemi, jak i imieniem władającego tą Krają bóstwa – Orkusa, syna Saturna.

Z rzymskiej mitologii „Orkus” przedostał się rychło do włoskiej demologii ludowej i włoskiej literatury romantycznej. „L' Huorco”, albo „Orco”, pojawia się w poematach Tassa i Boiarda. Jest to straszliwy potwór morski, rodzaj Lewiatana o zębutej paszczy, który toczy walkę z paladynem Rogerem i ginie z jego ręki. W podańach ludowych „Huorco” staje się natomiast odrażającym, ludożerczym olbrzymem – ewidentnym odpowiednikiem germańskiego „ogra”. Istnieje teoria, że źródłowo nazwa ta wywodzi się ze słów „le Hongrois” – czyli Maczkar, mieszkańiec Węgier, Siedmiogród i Węgry, traktowane przez ludy romańskie jako dzikie, wschodnie Zadupie Świata, Amus Murdi, miały być właśnie ojczyzną tego typu stworów. Cóż, mieliśmy szczęście – kto wie, jak mało brakuje, by potwór został chrzczony „Sclavorus” lub „Polacco”.

Zawarta w „Tolkienowskim przewodniku encyklopedycznym” sugestia J. E. A. Tylera, jakoby Tolkien utworzył nazwę „ork” na bazie „Orkusa”, „Huorco”, „Orco” lub „Ogra” jest jednak całkowicie błędna. Orkowie Tolkiena ewidentnie nie są ani bóstwami Hadesa, ani morskimi smokami czy Lewiatanami. A ludożerco Huorco, czyli germański Oger, to olbrzym, bardziej przypominający trolla niż goblina. Tolkien o tym wiedział. Wszakże to właśnietrolle nazywają się u niego „Trog” i „Olog-hai”. To z pewnością nie są orkowie ani gobliny. To są oczywiście Oгры – są wielkie (dwukrotnie przewyższają człowieka wzrostem), mają grubą, pancerną skórę i gusają w przegryzaniu gardel pocalonych przeciwników. I każdy tolkienista wie, że genealogia Trogów i Olog-hai różni się od genealogii orków. Trogów wyhodował Morgoth jako próbę „spaczenia” Entów – tak, jak spaczył elfy, tworząc orków. Ale jeśli Enty były „materią drzew”, totrolle były „materią kamienia”. Natomiast Olog-hai zostały „wyprodukowane” przez Saurona, który dążył do



przekształcenia niezbyt udanych morgothowskich Trogów w mutację silniejszą, inteligentniejszą i odporną na światło słoneczne, które to ostatnie transcutowo w kamień. Trog i Olog-hai (znowa kęgam co wyjaśnił David Day z „Tolkien Bestary”) – zostały później przez ludzi nazwane „trollami” i „ogrami”.

Po drugie, istnieją koncepcja bardziej prawdopodobna i sugestywna, nie pozostawiająca co do pochodzenia nazwy „ork” najmniejszych wątpliwości. Aby tę koncepcję poznać, aby prześledzić drogę Tolkiena do słowa „ork”, musimy jednak w pierw zrobić sobie powtórkę z klasyki literatury angielskiej.

Sięgnijmy do Szekspira. Co to takiego gobliny, wieszcz ze Stratfordu wiedział. Gdy w „Hamlecie” (w przekładzie Macieja Słowczyńskiego) czytamy: „Hej, jakież upiory i strzygi miały powstać, gdyby życie mi darowano”, to w oryginale owe „upiory i strzygi” nazywane są z imienia – „bugs and goblins”. Ale czy znajdujemy u Szekspira orków? I czy w ogóle warto ich tam szukać, skoro wymyślił je Tolkien kilka stuleci później?

Zajrzyjmy do komedii „Wesołe kumoszki z Windsoru”. Jak pamiętamy, jedną z kluczowych scen sztuki jest wesela przebieranka. Aby zadzwic sobie z Falstaffa i namaszyć go, Pani Page poleca, aby dzieci astrofili się w kostiumy istot czarodziejskich i nawet wylicza te istoty.

Nar Page, my daughter, and my little son, And three or four more of their growth, we'll dress like uchins, ouphes, and fairies, grees and white...

W tłumaczeniu polskim (Paszkowski) ten tekst brzmi następująco:
Ubiernij ich w biel i zieleń, jak chochlików, wróżki, czarodziejki.

Tak więc, mamy małą listę czarodziejskich istot. Chochliki, wróżki, czarodziejki. W oryginale: *urchins, ouphes, fairies*.

Co do „fairies”, wątpliwości nie ma. „Fairies” to mieszkańcy Faerie, Krainy Czarów. Z punktu widzenia fantasty chodziliby więc o elfy, driady, puki, sylfidy itp. Przez polskich tłumaczy istoty te zwykle bywają nazywane „wróżkami” lub „wieszczkami”. Niekiedy „fairies” przekładane są też na „czarodziejki”, a nawet „wiedźmy”. Wnę ponosi tu oczywiście nasza uboga nomenklatura i ubogi rodzimy katalog istot z Krainy Czarów – zresztą porządną Krainy Czarów polska mitologia również nie posiada. Stąd też gobliny muszą być „strzygami”, a każda istota związana z magią dostawia w przykładach nazwę rodem z „Malleus maleficarum”. Dla licznych dziś znawców kanonu fantasty i miłośników gier role playing śmieszne staje się twierdzenie, że elfka, driada, strzyga, czarodziejka w typie Medei, Kirke czy Morgany Le Fry, Baba Jaga w chatce z piecnika, błotnista wieszczka-wyrocznia z Endor, dobra wróżka z bajki i rzucająca uroki stara wiedźma z miotła i czarnym kotem – to dokładnie ta sama istota, tylko inaczej nazwana.

Wróćmy jednak do dwóch pozostałych rodzajów stworów z listy Pani Page: do „urchins” i „ouphes”.

Słowo „ouphes” (pisze o tym Thomas Keightley we wspomnianej wyżej pracy „The World Guide to Gnomes etc.”) długo spędzano sen z powiek lingwistom, aż wreszcie uznano, że to po prostu spaczona forma słowa „aulf”, czyli Alf, czyli elf. Podobnie uważano, że użyte w dalszym tekście szekspirowskich „Kamoszek” słowo „orphan”, odnoszące się ewidentnie do „fairies” („... You orphan heirs of fixed destiny...”) jest najwyraźniej w świecie wypaczonym „ouphan” – czyli elf. Mnie nasuwa się i inne skojarzenie. We współczesnej angielszczyźnie, jak wiadomo, słowo „orphan” oznacza sierotę, dziecko pozawawione rodziców. Nie jest wykluczone, że w czasach szekspirowskich określenie „orphan” używano również w znaczeniu „rodzice niezmarli, pochodzenie niepewne, niewykluczony odmieniec, dziecko podzucone przez elfy na miejsce porwanego”. Być może sięgam daleko i trochę po omacku, ale jak na razie nikt nie udowodnił, że to niemożliwe.

Pozostaje nam jednak trzeci „gatunek” z listy Pani Page: owe „urchins”. Szekspir wyraźnie upodobał sobie to słowo, występuje ono w jego sztukach kilkakrotnie, a tłumacze polscy radzą sobie z nim na kilka sposobów. Jak wiadomo, we współczesnej angielszczyźnie określa się słowem „urchin” urwisa, psotnego miejskiego obijtruka. Ale dawniej nazywano się tak jeża, a do ubiś nazywa się tak jeżowca morskiego („sea urchin”). Zwróćmy uwagę, że tenże morski jeżowiec po francusku nazywa się „oursin”, a zwykły, leśny jeż: „hérisson”. Oba słowa są do „urchin” niesłychanie podobne i wszystkie muszą wywodzić się z jednego etymologicznego

źródła. Jeśli jednak „urchin” to jeż, to jakim sposobem w przekładzie „Wesołych kamuszek z Windsoni” „urchins” został „chochlikami”?

Zajrzyjmy znów do Szekspira. W „Tytusie Andronikusie” znajdziemy fragment następujący:

A thousand fiends, a thousand hissing snakes,

Ten thousand swelling toads, as many urchins...

W przekładzie polskim (Leon Ulrich) fragment ten brzmi:

*Tysiąc sztańdów i węzów szczyprych,
Wydatych ropuch i jeżów kolczastych...*

A więc nie chochliki, lecz jeże kolczaste. Hmmm... Pamioty próż. Jeszcze raz wieszcz ze Stratfordu nad rzeką Avon. Tym razem „Burza”. Czarodziej Prospero grozi Kalibanowi takimi oto słowy:

„Urchins

Shall for the vast of night that they may work

All exercise on thee...

Przekład polski (Ulrich):

*I jeże całą noc pracować będą,
A od ich kolców tak będziesz pokłuty...*

Znowu jeże z kolcami. Ale weźmy inny przekład „Burzy”, autorstwa Jerzego Sito. Ten sam fragment:

Do tego wszystkie diabełki, które mają kształt jeża

Wznącą cię w swoje obroty na całą noc...

Ha! Już nie jeże, ale „jeżokształtne diabełki” – a więc jesteśmy bliżej „chochlików” Paszkowskiego – i chyba znacznie bliżej prawdziwego znaczenia szekspirowskich „urchinów”. Bo Szekspir znał również inne, współczesne określenie jeża. W tragedii „Ryszard III” Lady Anna, wymagalna na Gloucesterze przyznanie się do zabójstwa, woła w gniewie:

Do! grant me, hedgehog? O, then grant me too,

Thou mayst be damned for that wicked deed!

Powyższy fragment w przekładzie polskim (Ulrich) brzmi:

*Więc się przyznajesz, jeżu? O, daj Boże,
Abyś za grzeszny ten czyn w piekle gorzał!*

A zatem tym razem „jeż” nazywa się „hedgehog”. Ale jest w ustach Anny określenie pejoratywnym, wręcz wyzwiskiem. Anna mówi o Gloucesterze „jeżu”, jak gdyby mówiąc „lotrze”, „nikczemniku”, „diabło wcielony”. Dlaczego? Pisze o tym Władysław Kopaliński w swym „Słowniku symboli”. Jeż, kolczaste zwierzątko, uważany był za atrybut czarowników i wiedźm. Czy przypadkiem nie dlatego, że jako równoznaczny ze złośliwym „urchinem”, chochlikiem, diabełkiem, był pierw atrybutem, lecz towarzyszem i aktywnym współnikiem niecných uczynków wiedźm?

Fakt, że „urchin” to nie zwierzątko, ale właśnie „diabełek”, w sposób oczywisty potwierdza nie tylko fakt, że Pani Page, wyznaczając dzieciom role i kostiumy z całą pewnością nie nakazuje żadnemu

dziecku przebrać się za jeża. Potwierdza to również kolejna lista bajecznych stworzków, którą zaczerpnąłem z „Antiquities” Brauda:

Elves, urchins, goblins all, and little fairies.

Każdy zgodzi się chyba ze mną, że jeśli na tej liście „urchin” ma oznaczać „jeża”, miłego, kolczastego i fukającego przedstawiciela gatunku *Erinaceus europaeus*, to takowy absolutnie co listy nie pasuje.

Nie ulga kwestii, że Tolkien doskonale znał cytowane powyżej dzieła. Nie ma wątpliwości, że nie ograniczył się do czytania ich dla przyjemności i rozrywki, ale prowadził studia nad językiem Szekspira i innych, badał korzenie i etymologię używanych przez poetów słów. A gdy zasiadał do tworzenia „Władcy Pierścieni” i „Silmarionu”, nie bawił się w imaginowanie nazw. Tolkien był lingwistą na wskroś – tym, którzy nie wiedzą, przypominam, że swobodnie posługiwał się dwujęzycznymi językami obcymi – łaciną, greką, hiszpańskim, niemieckim, francuskim, staroangielskim, staronordyckim, islandzkim i fińskim. Tolkien był historykiem i filologiem, naukowcem – bardziej niż fantasta. Nie bawiło go wymyślanie fantastycznych neologizmów ani pisywanie się inwencją w tworzeniu wymyślonej, a dziwacznie brzmiącej terminologii. Co więc uczynił? Siegnął do anglosaskiej tradycji i demonologii ludowej, tej samej, która od czasu powstania „Królowej Wróżek” („The Faerie Queene”) Edmunda Spensera zafascynowała angielskich poetów i dramaturgów. Zauważył, że w wielu utworach współczesnych Spenserowi i późniejszych występowały całe obszernie listy mieszkańców Fearie, Krainy Czarów. A wśród rozmaitych goblinów, hobgoblinów, bugów, elfów i psów występują tam również... „urchins”. Czyli, jak chce Paszkowski, „chochliki”, a jak proponuje Sito, „diabełki, które mają kształt jeża”.

Tolkien musiał znać teoretyczne rozważania o etymologii słowa „urchin”. Bez wątpienia wiedział, że słowo to wytopiono aż do „Beowulfa”, czyli do dzieła powstałego prawdopodobnie około roku 630 po Chrystusie, a więc blisko tysiąc lat przed Chaucerem, Szekspirem i Spenserem (choć spisane po staroangielsku dopiero w wieku X). W „Beowulfie” znalazł stary J. R. R. fragment wyliczający istoty „nadprzyrodzone”:

Eotenas, and Yfe, and Orcneas.

„Beowulf” to poemat bohaterów, który w swej pierwotnej formie (pieśni skaldów) przyszedł do Brytanii wraz z plemionami germańsko-nordyckimi, stopniowo kolonizującymi Wyspę w latach 449-520 aż do pełnej dominacji nad celtyckimi plemionami Brytów, osiągniętej około roku 600. Spokojnie można więc zakładać, że w terminologii i nazownictwie „Beowulf” jest spadkobiercą podań i sag nordyckich, zebranych później w „Eddzie”, zbiorze nordyckiej mitologii i staroskandynawskich sag heroicznych. A według „Eddy”

oprócz Asgardu i Wanahaimu, krain zamieszkałych przez Asów i Wanów, oprócz Midgardu, krainy ludzi, oprócz Jotunheimu, krainy olbrzymów, istnieje jeszcze w cieniu Yggdrasila Alfheim, świat „nadprzyrodzony”, zamieszkały przez „Alfy”. „Edda” (prozaiczna) poucza, iż:

„Jest gród, który zowie się Alfheim, gdzie bytują Liosálfar, Alfy Światlane. Ale są też prócz tych inne, zwące się Dökkálfar, Alfy Ciemne. One pod powierzchnią ziemi zamierzają i wielce się od Alfów Światłanych różnią, tak wyglądem jak i uczynkami swymi. Liosálfar są jaśniejsze od złota, Dökkálfar natomiast ciemniejsze są od smoly”.

Przytoczony poprzednio fragment „Beowulfa” nabiera w świetle „Eddy” jasności i przejrzystości. „Eotenas” są Jotunami, olbrzymami z Jotunheimu. A „Yfe” to bez wątpienia Alfy z Alfheimu, Liosálfar, Alfy Światlane, czyli elfy (elves, aulfs, ouphens). A wymienieni jednym totem „Orcneas”? Kim są „orcneas”? Droga eliminacji, zostały owe „ciemniejsze od smoly”, wredne w uczynkach, nieprzyjemne ludziom, bytujące pod ziemią i nie znoszące światła słonecznego stworzy, Ciemne Alfy, Dökkálfar, lub Czarne Alfy – Svart Álfar (Guy Gavriel Kay!). „Edda” podaje nam o tych Czarnych Alfach jeszcze kilka informacji, zaskakująco zbieżnych z tekstem Tolkiena. „Wyegły” się mianowicie Dökkálfar jako wstające robaki, żeniące (tfa, tfa) na gnijącym trupie Ymíra, olbrzymia zabitego przez Odyna i jego braci. Dopiero później kaprys któregoś z bogów (Morgoth!) dał im czelakształtną z grubszą postać. Są też Czarne Alfy – ta „Edda” i „Hobbit” Tolkiena prawie się nie różnią – wprawnymi kowalami, którym, cytując „Hobbita”, „szczególnie udają się młoty, siekiery, miecze i sztylety”. A w „Eddzie” to właśnie Dökkálfar, biegle w kowalstwie, wykuli młot Thora! Zaiste, zbyt duże zbieżności, by był to przypadek.

Tak więc, Czarne Elfy, Dökkálfar, Svart Álfar, pobratymcy skandynawskich trolli, germańskich kobolców (goblinów) czy innych złośliwych karłów, tak typowych dla demonologii Skandynawii czy Niemiec, w „Beowulfie” nazywani są „Orcneas”. Tolkienowi nie mogło umknąć podobieństwo „orcneas” do „urchins”, chochlików i jeżokształtnych diabełków Szekspira.

I tak oto na kartach „Władcy Pierścieni” gobliny, rasa złych, bytujących pod ziemią, służących Czarnemu Władcy Humanoidów, nazwana została w języku Sądarii zgodnie z merytorycznym duchem „Eddy”, z lingwistycznym duchem „Beowulfa” i Szekspira. Z „orcneas” i „urchins” zrodzili się „orkowie”, „orc”, „Uruki”, „Yreh” bliższy etymologicznie zarówno „Orcneas” jak i „urchins”. Proste! Proste.

A jakże genialne.

*Ilustracje: Andrzej Grzechniak
Tłumaczenie cytatów z „Hobbita”:
Moria Skibniewska*

Howard Phillip Lovecraft

Model Pickmana

Tłumaczenie: Grzegorz Iwaniew

Nie tyśli, że zwariowałem, Eliot – wielu ma jeszcze dziwniejsze uprzedzenia niż ja. Dlaczego nie śmiejesz się z dziecka Olivera, który za żalne skrzyki nie wsiądzie do samochodu? Jeżeli nie jeżdżę metrem, mam wściekłość ku temu powody. Poza tym i tak dotarliśmy tu szybciej takśówką; gdybyśmy jechali kolejką, musielibyśmy iść pieszo pod górę aż do Park Street.

Wiem, że jestem bardziej nerwowym niż rok temu, kiedy widzieliśmy się ostatnio, ale czyż trzeba teraz o tym mówić. Powinno mi cieszyć się, że dotąd jestem przy zdrowych zmysłach. Chcesz wiedzieć dlaczego? Dawniej nie byłeś tak dociekliwy.

No, ale jeśli nakęgasz, proszę bardzo. Może nawet powinieneś znać prawdę. Pamiętam, jakże pisałeś listy – niczym strasłany ojciec – kiedy dowiedziałeś się, że przestałem chodzić do Klubu Plastików i zacząłem unikać Pickmana. Teraz, gdy on zniknął, znowu tam czasem zaglądam, ale nerwy mam szorstkane.

Nie, nie wiem, co się stało z Pickmanem i nie choć nawet zgadywać. Słuchanie się domyślasz. Rzeczywiście zdarzyło się coś, co przesądziło o dalszych losach mojej z nim znajomości. Właśnie dlatego nie choć nie wiedzieć. Niech policja się tym zajmie. Itak nie znajduję zbyt wiele, bo nie wiem o tym domu w North End, który Pickman wynajmował pod fałszywym nazwiskiem. Nie jestem pewien, czy potrafiłbym znowu odzyskać to miejsce. Zeszła i tak bym tam nie poszedł. Nawet w biały dzień.

Tak, wiem dlaczego wynajmował ten dom. Pozwól jednak, że opowiem wszystko po kolei. Jestem pewien, że niehawem zrozumiesz, dlaczego nie powiedziałem nic policji. Na pewno musiałbym ich tam zaprowadzić, a coją, że nie potrafilibym tego zrobić – nawet gdybym parował, gdzie to jest. Było tam coś... i od tego czasu nie mogę jeździć metrem, ani też (wiem, że będziesz się śmiał) schodzić do piwnicy.

Zdajesz sobie chyba sprawę, że nie zerwałem z Pickmanem z tych szarych błahych powodów, co u starych rozkapryszona ciota, doktor Reid, albo Joe Minot i Rosworth. Sztuka sprawiana przez Pickmana

nie szokuje mnie; kiedy ktoś jest takim geniuszem jak on, znajomość z nim poczuję sobie za zaszczyt. Boston nigdy nie miał większego malarza niż Richard Upton Pickman. Mówiłem to przedtem i powtarzam dzisiaj. Nie zmieniłem też zdania, gdy wystawił „Uczta Wampirów”. To wiedzą, jak pamiętasz, odsunął się od niego Minot.

Wiesz, że trzeba być naprawdę wielkim artystą i mieć głębokie zrozumienie natury, żeby malować takie rzeczy, jak Pickman. Każdy podany malaczyna może machnąć projektem okładki dla jakiegoś czasopisma. Rozchłapię farbę, coobrze ją wymażę i nazwę to „Kosmami”, „Subat czarownic” albo „Portret diabła”. Lecz tylko wielki malarz potrafi zrobić to w taki sposób, że dzieło napawa strachem i stwarza pozory realizmu. Dzieje się tak dlatego, że tylko prawdziwy artysta zna anatomiczną okropność i fizjologię strachu; zna właściwą kreślę i perspektywę, które oddają utajone instynkty lub dziedziczne wspomnienie lęku, właściwe barwy i półcienie, pozwalające wyzwolić drżemącą w nas niesamowitość. Nie muszę ci przecież mówić, dlaczego obrazy Fusoliego przyprawiają o dreszcz, a okładka tamtego czasopisma z opowiadaniemi gromy po prostu śnieży. Jest coś, co ci faceti umieją podpatrzeć – coś, co wykracza poza sprawę życia – i to jest właśnie niezwykle. Miał to Dore; ma to Sims; ma Angarola z Chicago. Ale Pickman posiadał ten dar w stopniu, w jakim nie miał go nikt przed nim i, mam nadzieję, nikt już mieć nie będzie...

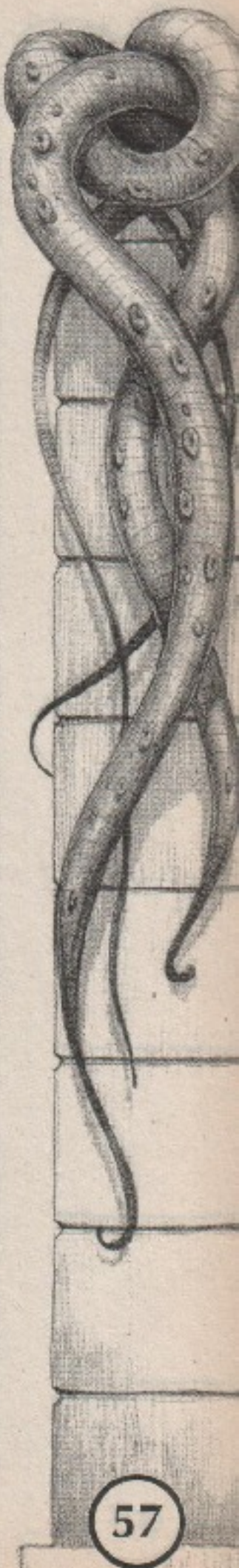
Nie pytaj mnie, co oni widzą. Wiesz, w sztuce istnieje wielka różnica między rzeczami malowanymi z natury i tandetą, którą komercyjna hokota taśmowo produkuje w pracowniach. Może powinienem powiedzieć, że artysta prawdziwie oddany niesamowitości ma pewną więź, która pozwala mu przewidywać w wyobraźni modele i sceny z upiornego świata, w którym żyje. Udaje mu się w ten sposób osiągnąć rezultaty, które odróżniają od prac hochsztaplerów, tak jak malowidła starego, doświadczonego artysty od wygocin karykaturzysty po szkółce korespondencyjnej.

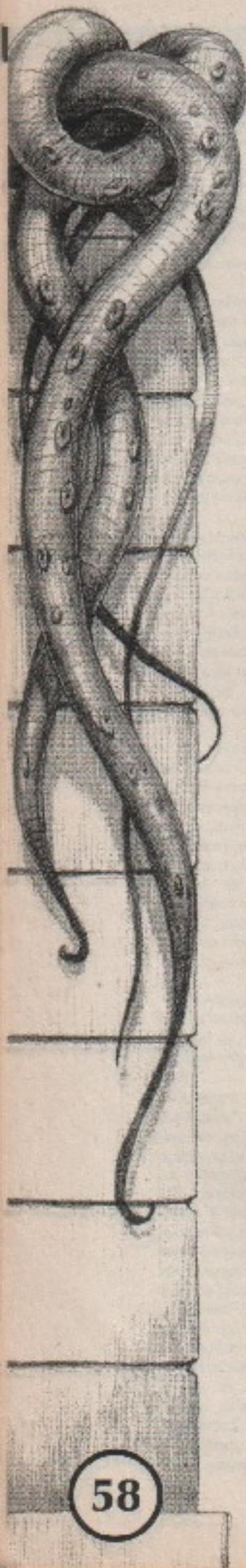
Gdyby ja kiedykolwiek widział to, co Pickman... No cóż, napijmy się, zanim usłyszysz ciąg dalszy. Mój Boże, gdybyś zobaczył to, co on, chyba bym oszalał.

Jak sobie przypominasz, mocną stroną Pickmana były twarze. Nie sądzę, by od czasów Goi żył ktoś, kto potrafiłby nadeść im wyraz tak diabolicznego przerażenia.

Przed Goyą umieli to chyba tylko ci średniowieczni faceti, którzy malowali chimery i gorgony w Notre Dame i Mont Saint-Michel, ale oni wierzyli w to, co malowali. Kto wie, może to nawet widzieli? Pamiętam, że kiedyś sam pytałeś Pickmana, jeszcze zanim wyjechał, skąd do diabła bierze pomysły do swoich obrazów. Pamiętasz, jak się wtedy złościwie zaśmiał? To między innymi z powodu tego śmiechu odseparował się od niego Reid. Wtedy, o ile pamiętasz, Reid zajmował się patologią porównawczą i był nalaadowany nadętymi teoriami o „wężrzu”. Przygotowałem sobie, że miałem coś o biologicznej czy ewolucyjnej roli czynników psychicznych i fizycznych. Mówił, że Pickman budzi w nim z każdym dniem coraz większy wstręt, a pod koniec nawet bał się go, twierdząc, że nastąpiła w nim jakaś odróżniająca, nieludzka przemiana. Mówił też o oddziaływaniu i o tym, że Pickman musi być nienormalnym ekscentrykiem. Mówiłem wtedy Reidowi, że obrazy Pickmana chyba zbytnio podziałały mu na nerwy albo na wyobraźnię.

Zapamiętaj sobie, że nie to było przyczyną, dla której zacząłem stronić od Pickmana. Wręcz przeciwnie – mój podziw dla niego wciąż rósł. Uważałem, że „Uczta Wampirów” była ogromnym osiągnięciem. Jak wiesz, klub nie zgodził się na jej wystawienie, a Muzeum Sztuk Pięknych nie chciało jej przyjąć nawet w darze. Nie masz chyba dowodów, że nikt też nie zgłosił ofert kupna. Dlatego Pickman trzymał ją w domu do czasu swojego zniknięcia. Teraz ma ją jego ojciec w Salem – wiesz, że Pickman pochodził z bardzo starej rodziny z Salem i że miał wśród swych przadków czarownicę, którą powieszono w 1692 roku.





Miałem w zwyczaju dość często odwiedzać Pickmana, szczególnie od czasu, gdy zacząłem zbierać notatki do monografii o sztuce grozy. Prawdopodobnie jego wpływowi zawdzięczam, że wpadłem na ten pomysł. Pickman okazał się być kopalnią pomysłów i nieoczekiwanych sugestii. Pokazał mi wszystkie obrazy i rysunki, które trzymał u siebie oraz pewne szkice piórkami, które – gdyby zechciał je pokazać w klubie – na pewno spowodowałyby skreślenie go z listy członków. Niebawem staliśmy się zagorzałym wielbicielem Pickmana i godzinami, niczym uczniak, słuchałem jego poglądów na temat sztuki, jak też wywodów filozoficznych – tak złożonych, że kwalifikowałyby go na pacjenta szpitala w Danvers. Moje uwielbienie dla niego, w powiązaniu z fustem, że oraz więcej osób zaczęło go ignorować, zapoczątkowało znacznym zacieśnieniem naszych kontaktów. Widać, darzył mnie wtedy dużym zaufaniem, gdyż pewnego dnia zebrał mi się na zwierzenia. Dał mi do zrozumienia, że jeśli potrafił trzymać głowę na kłódce i nie jestem przesadnie uczciwy, to pokaże mi coś niezwykłego – coś mocniejszego niż to, co trzymi w domu.

– No wiesz – powiedział – są rzeczy, które nie pasują do Newberry Street, i których tutaj nie da się pojąć. Zajmuje się ciekawymi stronami duszy, a takich niewiele znajdziesz w dzielnicy parweniuszki: dzielnicy nowoczesnych domów-pudełek. Bny Back to nie Boston. Jeżeli żyją tu jakieś duchy, to są to jedynie łagodnie duchy mokradła i przytłaczonej zatoki, a mnie potrzebne są duchy, które widziały piekło i rozumieją znaczenie tego faktu. Miejsce, gdzie powinni mieszkać artyści, to North End. Gdyby ci wszyscy esteci byli prawdziwie szczerzy, zamieszkaliby w slumsach i tam uprawiali swą sztukę dla dobra mas. Czy nie odważasz sobie sprawy, że takie miejsca nie zostały stworzone sztucznie? Żyły i umierały tam całe pokolenia. Czy wiesz, że na Copp's Hill w 1632 roku stał młyn, a połowa obecnych ulic została zbudowana przed 1650 rokiem? Mogę ci wskazać domy, które stoją tam od dwustu pięćdziesięciu lat i więcej. Domy, które były świadkami nieprawdopodobnych zdarzeń, a których współczesne budynki by nie przetrzymały. Co ci wszyscy nowocześni ludzie wiedzą o życiu i siłach, które nim kierują? Mówi się, że czarownice z Salem to historyczna bezdura, ale idę o zakład, że moja praprapra-prababka mogłaby ci coś na ten temat powiedzieć. Powiesili ją na Gallows Hill, a Cotton Mather przyglądał się temu ze świętoszkowatą miną. Mather, niech go diabli porwą, obawiał się, że ktoś może się udać wyzwolenie z tej przeklętej mroczności – jaka szkoda, że nikt nie rzucił na tego czarownika albo nie wysłał nocą jego krwi! Mogę ci pokazać dom, w którym mieszkał, i inny, do którego bał się zachodzić poranna cała tej swojej buńczucznej gadaniny. Wiedział o rzeczach, o których nie ośmielił się wspomnieć nawet słowem w tych swoich „Magnalia Christi Americana”, ani w dziecinnych „Cudach

Niewidzialnego Świata”. Posłuchaj! Czy wiesz, że North End połączony był kiedyś siecią podziemnych tuneli, które pozwalały pewnym ludziom na swobodny dostęp do innych domów, do cementarni i do morza? A niech nas śledzą i tropią – tak myśleli ci ludzie. Wszystko, co zakazane, działa się pod ziemią. Nocą rozlegały się śmiechy, których nie można było zlokalizować. Człowieku! Idę o zakład, że w piwnicach ośmiu domów na dziesięć – spośród zbudowanych przed 1700 rokiem – można by odkryć coś dziwnego. Prawie nie ma nadziei, żeby podczas rozbiórki starego domuwa nieobmyjają nie znalazły jakichś dziwnych, podziemnych konstrukcji. Działy się tam dziwne i straszne rzeczy. Mieszkały tam czarownice, piraci, przemytnicy, korsarze. I wiesz co – wtedy ludzie wiedzieli jak żyć; jak zrywać otaczające ich pęta! Był jeszcze inny świat przeznaczony dla odważnych! A dla kontrastu pomyśl o czasach dzisiejszych. Pomyśl o klubie, w którym domniemani artyści dosięgają drgawec ze strachu, kiedy obraz emocjonalnie przekazuje coś więcej niż atmosferę podwieszczorku przy Beacon Street! Jedynym sztukiem współczesności jest to, że nikt nie grzebie zbyt szczególnie w przeszłości.

Czy wiesz, na przykład, co plany miasta i przewodniki mówią o North End? Czy wiesz, że na oko zachodzą, jestem ci w stanie pokazać jakieś trzydzieści, może czterdzieści uliczek i zaułków na północ od Prince Street, o których większość bostonczyków nie ma zielonego pojęcia? A co dopiero mogą wiedzieć o ich ukrytym znaczeniu? Nie, Thurber, te stulecia zakątki nie są pograżone we śnie – one tęmi innym, koszmarnym życiem. I nie ma tam ludzi, którzy mogliby je zrozumieć i ciągnąć z nich korzyści. Albo raczej – jest jeden taki człowiek; bo przecież ja mam w tym cel i czerpię z tego określone profity! Zauważę, że ciebie to rzeczy interesują. Co byś powiedział na to, że mam tam pracownię – tam, gdzie mogę złapać nocne kosmary i malować rzeczy, o których nigdy nie pomyślałbyś przy Newbury Street? Naturalnie, nie wspominałem nic o tym naszym klubie z klubu. Tak, Thurber, dawno zdecydowałem się, że dość musi malować strach i terror tak samo, jak inni rejsują piękro życia. Zaczęłem więc szukać w miejscach, gdzie jak podejrzewałem, założył się terror. W domu, który wynajmuje, mieszkiły poprzednio jakieś norwidge typy.

To nawet niedaleko od stacji kolejki, ale w sensie historycznym miejsca te dzieli kilka stuleci. Wynajęłem go ze względu na dziwną studnię ze starej cegły – jedną z tych, o których ci wspominałem. Chałupa prawie się wali; nikt inny by już tam nie zamieszkał. Zdziwiłbyś się, gdybym ci powiedział, jak mało za nią płacę. Okna są szabit deskami, ale to nawet lepiej, bo to, co robię, nie lubi światła dziennego. Maluję w piwnicy, gdzie inspiracja jest największa, ale mam też umeblowane pokoje na parterze. Właścicielem domu jest pewien Sycyliczyk. Wynajęłem tę rudę pod nazwiskiem Peters.

No i jak? – spytał po chwili przerwy – Jeśli nie masz stracha, to cię tam zabiorę dziś wieczorem. Myślę, że spodoba ci się obraz, bo, jak ci mówiłem, trochę sobie pofulgowałem. To naprawdę nie jest daleko – czasami chodzę tam pieszo, bo nie chcę wzbudzać w takim miejscu sensacji; jeżdżęją taksówką. Pojeździemy kolejką z South Station i wysiadziemy przy Battery Street, a ze stacji to już krótki spacer.



Krzysztof Tkaczyk

I wiesz co, Eliot? Po takim tydzień powinienem zwiędzieć, gdzie pieprz rośnie, zamiast wsiadać z nim do taksówki. Podjechalśmy pod South Station, tam przesiedliśmy się w kolejkę i mniej więcej o północy zeszedliśmy schodami ze stacji przy Battery Street do starego nabrzeża w pobliżu Constitution Wharf. Nie pamiętam, w którą ulicę skierowaliśmy, ale na pewno nie była to Greenough Lane. Potem piętliśmy się stromym załkiem. Była to chyba najstarsza i najbrudniejsza uliczka, jaką w życiu widziałem. Po obu stronach stały znajowane domy o dziurawych dachach, malukich oknach, ze starymi kominami rysującymi się na tle księżycowej poświaty. Trudno mi było w to

uświetzić – większość domów miała na oko siedemnaście wieczerzy rylców. Później sarpiliśmy w lewo, w stronę jeszcze węższą i zupełnie nie oświetloną, a po chwili w prawo, w kompletnie ciemności. Krótko potem Pickman wyjął z kieszeni latarkę i oświetlił przedpotopowo wyglądające drzwi. Otworzywszy je, gestem zaprosił mnie do przedpokoju. Kiedyś, w czasach swojej świetności, wyłożony był pękną buazerią z czarnego dębu, obecnie spróchniała i nadzarta przez komiki, ale nadal w niesamowity sposób przypominała o czasach czarownic. Wprowadziwszy mnie do pokoju po lewej, zapalił lampę nabołą i kazał się rozgadać.

Posłuchaj dalej, Eliot. Należę do ludzi twardej i zżarowanych, lecz to, co zobaczyłem na ścianach w tej izbie, przysparzyło mi do drżenia kołat. Wisiały tam jego obrazy, no wiesz, te, których nie mógł malować i ekspozować przy Newbury Street. Miał rację mówiąc, że „pofolgował sobie”. No, napijmy się jeszcze! Ja w każdym razie potrzebuję jeszcze jednego!

Nie miałoby sensu dokładnie mówić ci o tych obrazach. Były przesadzane i bluźniercze. Z każdego dotknięcia pędzla hula niewiarygodna obcyda i zroniona zgrillizna. Trudno znaleźć właściwe słowa na sklasyfikowanie tego fenomenu. Nie miały w sobie nic z egzotykiem techniki Sidneya Sime'a, nic z mroźnych krew w żyłach kosmicznych wizji Clarka Ashmora Smitha. Tam były głównie stare ementarze, dzięki leśne nępsy, nadmorskie twisła, tunele o ceglanych ścianach, wnętrza starych domostw lub murowane piwnice. Ulubioną sceną stanowił ementarz na Copp's Hill, który musiał znajdować się gdzieś w pobliżu któregoś domu.

Najbardziej szalone i potworne były twarze na pierwszym planie – bo jak już wspominałem, Pickman specjalizował się głównie w niesamowitych portretach. Fostule na obrazach rzadko przedstawiały ludzi, choć pod wieloma względami przypominały istoty ludzkie. Były dorosłe, a poruszały się przygarbione i nieco pochylone do przodu. Miały dziwną, jakby tocącą psią, fizjonomię. Większość z nich była dobrze umięśniona. Ta! Jeszcze teraz je widzę! Zwykle przedstawione były w czasie zenu. Nie pytań, co jadły. Nie powiem. Zdąrzyło się też, że obraz ukazywał całą grupę – na ementarzu albo w podziemnych tunelach. Czasem wydawało się, że monstra walczą o zdobycz. To niestety, z jaką diabelską ekspresją Pickman poraził przedstawić to, co padało ich łapem. Na niektórych płótnach stwory wskakiwały przez otwarte okna do wnętrza domów albo siedziały na piśniach śpiących ludzi i szarpały ich za gardła. Jeden z obrazów przedstawiał te istoty siedzące kręgiem wokół szablanciej, na której powieszono wędzącą c psiej twarzy.

Nie myśl sobie, że to makabryczna tematyka tych obrazów tak mnie przemiała. Nie jestem dzieckiem. Eliot, i wiele już w życiu widziałem. To twarze, Eliot, te przekłete twarze śliniące się

i lypiących oczami stworów, które były jak żywe. Mój Boże, człowieku, ja doprawdy wierzę, że one były jak żywe! Ten osobliwy czarownik rozbudził piekielne ognie w pigmentach, a jego pędzel stał się czarodziejską różdżką, która zrodziła kosmar. Podaj mi tę kartkę, Eliot!

Był tam jeden obraz zatytułowany „Leśca”. O, Niebios! Obym go nigdy nie oglądał! Posłuchaj – wyobraź sobie te potocze do psów istoty siedzące kręgiem na ementarzu i uczące małe dziecko, w jaki sposób należy karmić się tak, jak one. Los odmienca. Pamiętajte stare legendy o tym, jak czarownice wykradały z kołyski dzieci, ustawiając w zamian swoje potomstwo. Pickman pokazywał, co działo się z tymi zamienionymi dziećmi – to jak dorastają. I wtedy zacząłem rozumieć szkaradny zwizek łączący istoty o ludzkich twarzach z tymi drugami. Pickman przedstawiał ohydny proces ewolucji: od człowieka do potwora!

Zanim zacząłem zastanawiać się nad losami odmienców żyjących w ludzkiej społeczności, zobaczyłem obraz, który był lemu poświęcony. Przedstawiał wnętrze starej, kolonialnej chaty. Izbę z grubym, belkowanym sufitem, z małymi witrażowymi oknami, pełną topowymi, siedemnaście wiecznych mebli. Przy stole siedziała rodzina. Ojciec czytał cytaty z Biblii. Wszystkie twarze wyrażały nabożną egzaltację, z wyjątkiem jednej, na której malował się szczytowy uśmiech. Była to twarz młodego mężczyzny – bez wąpienia syna owej religijnej rodziny – mająca ślady pokrewieństwa ze światem sił nieczystych. To właśnie był odmieniec. Z niezwykłą, właściwą sobie ironią, Pickman nadał mu swoje rysy twarzy.

Przyglądałem się płótnem, a Pickman w międzyczasie zapalił lampę w śpiędnym pokoju i zaprosił mnie do środka pytając, czy nie miałbym ochoty zobaczyć jego „współczesnych” prac. Nie zdążyłem jeszcze wyrazić żadnej opinii o obrazach – odjęło mi mowę ze złości i wstrętu – ale myślałem, że to zrozumiał i czuł z tego powodu dumę i radość. Zapewniam cię, Eliot, że nie jestem maminsynkiem, który krzyczy ze strachu, gdy tylko ujrzę coś, co jest odrobinę niesamowite. Jestem już niemłody i dość wrażliwy, zresztą poznałem mnie nieraz, gdy byliśmy we Francji i wiesz, że niełatwo mnie czymś poruszyć. Weź też pod uwagę, że zdążyłem już wtedy dojść do siebie po obejrzeniu tych okropnych obrazów, które przedstawiały kolonialną Nową Anglię jako przedsiownik piekła. Niemniej jednak to, co zobaczyłem w pokoju obok, wywołało u mnie krzyk przerażenia. Poprzednie obrazy przedstawiały świat wampirów i czarownic gnuszących w czasach naszych przodków, te zaś przenosiły kosmar do współczesności!

Boże! Jak ten człowiek malował! Było tam stadium zatytułowane „Zdarzenie na stacji metra”. Przedstawiło zgraję tych śmiesznych potworów, co poprzednio, które wychodziły z jakichś podziemnych

katakumb na peron kolejki przy Boyston Street i szakowały tłum oczekujących na pociąg. Inne płótno pokazywało nocce tańce wśród grobów na ementarzu Copp's Hill, podczas gdy to było współczesne. Było tam też wiele obrazów, na których potwory wślizgiwały się do piwnic przez różne szpary i studnie, by tam oczekiwać w ukryciu na ofiarę.

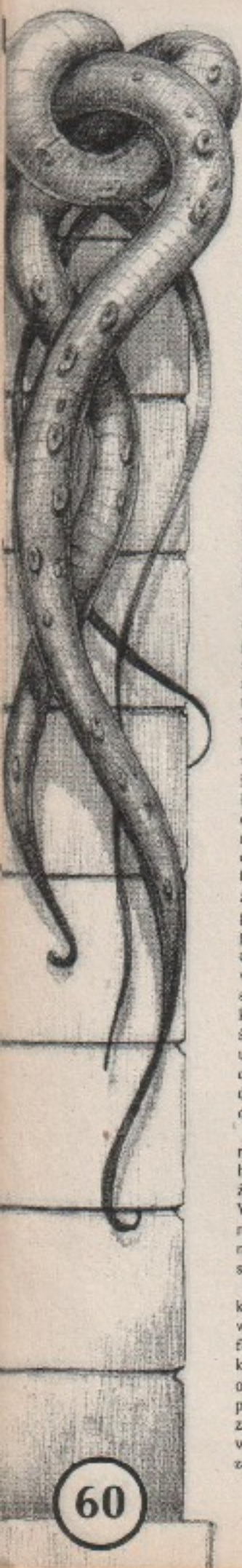
Jeden z odrażających obrazów przedstawiał przekrój Wzgórza Beacon, pełnego podziemnych korytarzy, w których tłoczyły się potwory. Było też jeszcze inne płótno, które szczególnie mnie wstrząsnęło. Ukazywało scenę w jakiejś podziemnej krypcie. Duża grupa stworów skupiła się wokół jednego, który trzymał w łapie masy przewodnik po Bostonie i który zdawał się czytać na głos, jednocześnie wskazując łapą wybrany fragment. Oblicza wszystkich potworów wykrzywił konwulsyjny śmiech. Obraz był tak sugestywny, że prawie słyszałem jego upiorny echo. Zatytułowany był „Holmes, Lowell i Longfellow leżą pochowani w Mount Auburn”.

Gdy po chwili doszedłem do siebie, zacząłem analizować swój stosunek do tych dzieł. Po pierwsze, pomyślałem, że obrazy te przesadzają i odpychają, ponieważ są nieludzkie i okrutne, oraz, że Pickman musi strasznie nienawidzić ludzi, znajdujących takie upodobanie w przedstawianiu tortur ciała i umysłu. Po drugie, przeczaję dlatego, że są wielkie. Ta sztuka przekonywała – kiedy patrzyło się na te obrazy, widziało się demony jak żywe i czuło się przed nimi lęk. To dziwne, że Pickman nie próbował operować skrótem, metaforą, symbolem. Nie nie zostało rozumiane, zniekształcone, sprowadzone do konwencji – kształty były ostre i realistyczne, a detale wręcz boleśnie naturalistyczne. I te twarze!

To nie była artystyczna wizja, to było samo piekło – kryształowo obiektywne, takie to w istocie robiło wrażenie, na Boga! Ten człowiek nie miał nic z fantastyki ani romantyka. Nie usiłował pokazywać efemerycznych snów, lecz zimno i sardonicznie odzwierciedlał stabilny i mechaniczny świat potworności, który jawił mu się w sposób pełny, rzetelny i genialny. Jedną rzecz była dla mnie jasna – Pickman okazał się starzyzną i prawie naukowym realistą.

Po chwili mój gospodarz zaproponował zejście do pracowni, która mieściła się w piwnicy, a ja przygotowałem się duchowo na nowy szok w postaci kolejnych, tym razem rzedokodowanych, diabelskich płócien. Gdy zesłaliśmy na dół wilgrymami schodami, Pickman skierował światło latarki na znajdujący się w podłodze piwnicy kwadratowy murek z cegieł, który, jak na się zdało, był ocenbrowaniem studni. Podszliśmy bliżej i zobaczyłem, że otwór ma mniej więcej półtora metra średnicy. Pickman powiedział, że to jest właśnie studnia, o której wcześniej mówił – wejście do tuneli oplatających niegdyś podziemną siecią całe Wzgórze. Złapałem,





ze otwór nie jest zamurowany, lecz jedynie przykryty ciężką, drewnianą klapą. Przeszył mnie deszcz tylko, gdy przypomniałem sobie legendy opowiadane przez Pickmana.

Po chwili weszliśmy przez wąskie drzwi do sporego pomieszczenia obok, które było jego pracownią. Była tam drewniana podłoga, a nocnykowane lampy zapewniały koniczne do pracy oświetlenie.

Nie dokończona płótna na sztalagach i te oparte o ściany, były równie upiorne, jak widziane poprzednio. One również zdradzały śarannosc techniki artysty. Sceny nakreślono z wielką dbałością, a szkice w ulotku udowodniły niezwykłą precyzję, z jaką Pickman planował perspektywę i proporcje. Ten człowiek był wielki – mówię to nawet teraz, wiedząc już to wszystko, co wiem. Przyciągnął moją uwagę leżący na stole aparat fotograficzny dużych rozmiarów. Pickman wyjaśnił, że używa go do fotografowania krajobrazów, które potem służą mu za do. Po prostu maluje tło na podstawie zdjęć. Powiedział, że używa fotografii, tak jak inni korzystają z płaszczyzny lub modelu.

Było coś niepokojącego w tych obrzydliwych szkicach oraz na polu gotowych petwonościach, które straszły ze wszystkich zakątków pracowni. Kiedy Pickman zlął nagle zasłone z ogromnego płótna stojącego pod ścianą, nie mogłem powstrzymać się od krzyku przerażenia. Litotyczny twórca! Nie wiedziałem już, ile w tym wszystkim było prawdy, a ile młoch koszmarnych rojeń. Przesła mną kwilła wielkie i niesłychanie szkaradzieństwo o czerwonych, błyszczących oczach, które odgryzłał głowę trzymaną w rękach człowiekowi, jak dziecko jedzące słodki batonik. Potwór siedział w takiej pozycji, że miało się wrażenie, iż w każdej chwili gotów jest porzucić swą zdobycz dla innego, bardziej smakowitego kąska. Ale, do diabła, to nie sam temat obrazu mną wstrząsnął; nawet nie psi pysk stwora ze sterzącymi uszami; nawet nie naciągłe krwią oczy, płaskie nozdrza i ciekające śliną wargi. Nawet nie wielkie pazury, ani utylifane zębiska. Żadna z tych rzeczy – choć przecież każda z nich mogłaby doprowadzić kogoś bardziej wrażliwego do szaleństwa.

To technika, Eliot, przeklęta, bałboćna technika. Nigdy przedtem nie widziałem dzieła, w które malarz chwałby tyle życia. Potwór był tam fizycznie obecny. Wydawało mi się niemożliwe namalowanie takiego obrazu bez pogwałcenia praw natury bez pomocy modelu, bez pomocy samego diabła.

Do rany płótna przypięty był pinezką kawałek papieru, pognieciony i zwinięty w rulonik. Pomyślałem sobie, że to chyba fotografia, którą Pickman zamierza wykorzystać do namalowania da – równie obrzydliwego, jak potwór na pierwszym planie. Sygnalem ręką, aby rozprostować zrolowane zdjęcie, lecz jednocześnie zauważyłem kątem oka, że Pickman nagle zerwał się z miejsca. Od chwili, gdy

wydałem z siebie okrzyk przerażenia, wciąż ciszej nasłuchiwał, a teraz coś musiał i jego przestraszyć, gdyż gwałtownie zmienił się na twarzy. Jego strach, choć nieporównywalny z moim, zdawało się mieć źródło bardziej fizyczne niż psychiczne. Wyjął rewolwer i dał mi znak, abym był cicho, po czym wyszedł do piwnicy obok, zamykając za sobą drzwi.

Byłem sparaliżowany lękiem. Nasłuchując poprzednie zachowanie Pickmana, zaczęłam nasłuchiwać i zdawało się, że słyszę ciche chrabotanie, jakieś piski i odgłosy głuchych uderzeń, których źródła i kierunku nie potrafiłem określić. Nasunęło mi się skojarzenie z ogromnymi szorstkimi i odrzucającymi ze strachu. Potem rozległy się przytłumione hałasy, których charakteru nie potrafię opisać, ale które przyprawiły mnie o gęsią skórę. Później jeszcze coś, jakby uderzenie ciężkiego, drewnianego przedmiotu o kamień – nie wiem, skąd nasunęło mi się takie porównanie.



Po chwili dźwięki powtórzyły się, lecz tym razem głośnie. Następnie coś zażgrzytało; usłyszałem niewyraźny okrzyk Pickmana i ogłuszający huk sześciu wystrzałów, które nasunęły mi skojarzenia ze sposobem, w jaki pogromca lwów przywołuje do porządku rozwidoczone zwierzęta. Zanim potem dobiegł mnie silniejszy pisk i głuchy odgłos, jakby coś uderzyło o ziemię. Później znów rozległo się uderzenie drewna o kamień i po krótkiej pauzie otworzyły się drzwi. Muszę przyznać, że w tej chwili gwałtownie drżałem. W drzwiach pojawił się Pickman z dymiącym rewolwrem w dłoni, przeklinając apasione szczenury, które zamieszkiwały starą studnię.

– Licho wie, co one żm, Thuber – skrzywił się. – Te stare aniele prowadziły kiedyś ku orientyzm, sadybom czarownic i anonskim brzegom. Cokolwiek to jednak jest, już się kończy, bo diabły mają ochotę wydostać się na zewnątrz. Chyba rozdręczyły je twoje wrzaski. Trzeba uważać w tych starych domach. Te gryzanie to jedyny minus mieszkania tutaj, choć czasami myślę, że są wartościowe, gdyż

wznagają specyficzną atmosferę i koloryt tego miejsca.

I tak oto skończyła się moja nocna przygoda, Eliot. Pickman obiecał mi pokazać swoją pracownię i – niech go diabli wzięją – uczynił to. Wyprowadził mnie potem z tej dzielnicy wąskich uliczek. Tym razem solidny chyba inną drogą, bo po chwili marszu dotarliśmy do jakiejś bardziej swojsko wyglądającej ulicy monotonnie zabudowanej rzędomi czystawych kamienic. Jak się później okazało, była to Charter Street, ale nie pamiętam, w którym miejscu na nią wyszliśmy. Było już za późno, żeby zabrać się metrem, więc wróciliśmy do centrum przeszło przez Hanover Street. Pamiętam ten spacer. Skrzyżliśmy z Tremont Street w Beacon Street i Pickman zostawił mnie na rogu Joy, którą poszedłem dalej sam. Nigdy potem już go nie widziałem.

Dlaczego zacząłem go unikać? Ciężkości! Zaczekał, zadzwonił po kawę. Muszę się wzrocić.

Nie, to nie przez te obrazy, które tam widziałem, choć przysięgam, że gdyby wiedziałem, co przedstawiają, Pickman nie miałby wstępu do dziewięćdziesięciu procent klubów i domów w Bostonie. Myślę też, że za chwilę zrozumiesz, dlaczego od tamtej pory nie korzystam z podziemnych przejść, nie jeżdżę metrem i nie schodzę do piwnicy. Powodem, dla którego zacząłem stronić od Pickmana było coś innego. Coś, co uświadomiło mi, że pod wpływem szoku wywołanego wydarzeniami w piwnicy, musiałem bezwiednie włożyć ten zwitek do kieszeni... No, nareszcie jest kawa. Nie, Eliot, nie dodawaj śmietanki – czarna jest znakomicie.

Tak... ten zwitek papieru spowodował, że odizolowałem się od Pickmana, Richarda Uptona Pickmana – największego artysty, jakiego znałem i jednocześnie najbardziej odrażającego, który przekroczył granicę obłędu. Eliot, stary Reid miał rację. Pickman nie był w pełni człowiekiem. Albo urodził się już takim, albo też znalazł sposób otwarcia zakazanej furki. Zresztą, to i tak nie ma już teraz znaczenia. On przecież zniknął – pogryzł się w ciemnościach, które tak uwielbiał nawiedzać. Poczekaj, sięgnę po świecznik.

Nie pytaj, co właściwie spaliłem. Nie pytaj też, co było źródłem hałasów w piwnicy, które Pickman tak przekonująco przypisywał szczeniom. Wiesz... są tajemnice, które mają swoje korzenie w czasach czarownic z Salem. Zresztą Cotton Mather pisze o jeszcze dziwniejszych rzeczach. Pamiętaj, jak zastanawialiśmy się, skąd brał twarze, które portretował.

Wiesz... ten rulonik to nie była jednak fotografia tła do obrazu. Na zdjęciu znajdował się ten potwór. To był właśnie model, który mu posłużył – a za modelem widniała ściana piwnicznej pracowni Pickmana, 1, na Boga, Eliot – to nie był fotomontaż. ■

Zostań Powiernikiem Pierścienia!
Uratuj Śródziemie!



Już w sierpniu!

STREFA ŚMIERCI



TEKST: JACEK BRZEZIŃSKI & TOMASZ KOŁODZIEJCZAK • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK

TESTY

UWAGA: W zasadach rezultatem złym określamy jest rezultat -2. Niższe wyniki traktowane są jako rezultat beznadziejny.

W poprzedniej części *Strefy Śmierci* zamieściliśmy system tworzenia postaci oraz metodę przeprowadzenia testów w grze. W tym odcinku chciałbyśmy wyjaśnić, jak i kiedy przeprowadzić test, żeby osiągnąć równowagę pomiędzy jego zamierzoną trudnością, a szansą powodzenia jego wykonania.

W zasadach *Strefy Śmierci* przyjęliśmy, że testy nie będą wykonywane zbyt często – właściwie tylko do rozstrzygnięcia sytuacji bardzo nietypowych, takich, które trudno jest oddać za pomocą opisu słownego lub, gdy rozgrywanie zdarzenia byłoby zbyt długie i nieciekawe i warto je zastąpić jednym rzutem kostką. Oczywiście o częstotliwości przeprowadzenia testów ostatecznie decyduje mistrz gry. Jeśli będzie chciał rozstrzygnąć większość sytuacji w grze, turując kostką, to, rzecz jasna, może to zrobić.

Naszym zdaniem test najczęściej stosuje się w sytuacjach trudnych – powodzenie czynności prostszych można zazwyczaj określić bez jego przeprowadzenia. Dlatego też bohater posiadający przedziwne współczynniki i umiejętności ma około 10-20% szans na jego wykonanie. Wówczas należy stosować następujące modyfikatory, charakteryzujące stopień trudności wykonywanego zadania:

Zadanie	Modyfikator
bardzo łatwe	▶▶▶▶ (+4)
przeciętne	▶▶▶ (+3)
stosunkowo trudne	▶ (+1)
trudne	■ (0)
bardzo trudne	◀ (-1)

Oczywiście powyższe modyfikatory są jedynie wskazówkami; należy je zawsze dostosowywać do sytuacji, w której znajduje się bohater, rodzaju bastowanej umiejętności oraz innych warunków i zdolności, mających na tę sytuację wpływ. Po przeprowadzeniu takiego testu otrzymujemy rezultat, który określa, jak dobrze udało się wykonywana czynność.

Testy dotyczące czynności prostszych można rozstrzygnąć wyłącznie na podstawie wartości cechy i umiejętności bohatera. W taskach trudniejszych, należy zastosować dodatkowe modyfikatory lub żądać określonego rezultatu. Jednak stosując tę metodę, jako mistrz gry, powinniśmy zwrócić uwagę na dwie rzeczy.

Pierwszą z nich jest opłacalność przeprowadzenia testów. Nie powinniśmy myśleć o wszystkich sytuacjach w grze jako o krytycznych, traktując wszystkie testowane czynności jako trudne, gdyż wówczas małe prawdopodobieństwo wykonania testu sprawi, iż gracz będąc się niepotrzebnie bać każdego rzutu kostką. Ponadto, zastanów się nad interpretacją poszczególnych rezultatów testów – szczególnie tych poniżej normalnego. Jeśli bohaterowi test ude się źle, oznacza to po prostu w większości wypadków, że nie udało mu się w zamierzony sposób wykonać określonej czynności.

Jednakże często oznacza to, że ta czynność mu się powiodła, choć niezupełnie tak dobrze, jakby sobie życzył. W bardzo rzadkich sytuacjach, korzystając z tego systemu interpretacji testów, można uznać, iż bohater miał pecha i uzyskał efekt odwrotny od zamierzonego – taki rezultat jego działań musi być związany z dużo gorszym rezultatem, niż -2.

Wynika z tego, że odpowiednio interpretując rezultaty, w niektórych sytuacjach można uznać, że test się do pewnego stopnia powiódł, nawet wówczas, gdy wynik rzutu kostką był większy od liczby, przeciw której się go przeprowadzało. Dokładna interpretacja takich przypadków zależy oczywiście od sytuacji, a szczególnie od czynności, którą się testuje.

Może się zdarzyć, że w celu wykonania czynności wystarczy wykonanie bardzo łatwego testu z rezultatem złym (np. zaparkowanie samochodu na pustym parkingu o wielkości 1 x 1 km). Może jednak być potrzebne wykonanie testu o tej samej trudności, jednak ze znacznie lepszym rezultatem (np. gdy chodzi o ręczne dokrecenie śruby śluz szatki; nie jest to czynność trudna, lecz niedokładna jej wykonanie może przynieść fatalne skutki).

Wobec tego wiadać, iż czasem możemy regulować pożądaną trudność testu na dwa sposoby: stosując modyfikatory sytuacyjne (charakteryzujące trudność jako taką), lecz także – regulując wymaganą wartość rezultatu. Na przykład, czynność stosunkowo trudna uda się nawet wtedy, gdy test wydaje się, a czynność bardzo trudna uda się tylko wtedy, gdy test powiódł się dobrze. W ten sposób rezultat testu nabiera podwójnego znaczenia, lecz równocześnie metoda ta pozwala w niektórych sytuacjach ograniczyć ilość koniecznych modyfikatorów sytuacyjnych.

Poniżej podajemy przykład modyfikatorów sytuacyjnych, regulujących trudność testu. Dotyczą one strzelania z broni palnej w zależności od zasięgu.

Zasięg	Trudność	Modyfikator
bliski (do 5 m)	bardzo łatwa	▶▶▶▶ (+4)
średni (do 100 m)	trudna	■ (0)
daleki (powyżej 100 m)	bardzo trudna	◀ (-1) i mniej

Przykład:

Fryderyk Merkur (pisany w poprzednim odcinku "Strefy"), czający się za konarem obrzytnego drzewa fontannowego, usiłuje za swego łowcy 13 trafić mutanta wychylającego się zza pobójskiej kępy mchu-stonojada. Wykonuje test według ścieżki celnościowej. Ma przeciwną zwinność (▶▶), poprawną spostrzegawczość i dobrze umie strzelać (▶). Jego przeciwnik jest w asoniewny potężnym, szaroczerwonym bąblem mchu (modyfikator sytuacyjny ◀◀), lecz Fryderyk miał czas, aby dobrze wymierzyć (▶), a zasięg jest średni. Wobec tego wykonuje test przeciw liczbie 2 (jego szansa na osiągnięcie wyniku normalnego wynosi 20%). Na kostce wypadła 1. Mutant pada z okrzykiem bólu. Prawis w tej samej chwili, czując zapach krwi, z cichym trzeskaniem rozwija się potężny cielsku mchu-stonojada: pochłaniając z głuchym, żmłoczym młotniem ciało sparaliżowanej z przerażenia ofiary. Po kilku minutach wszystko wraca do normy, tylko z wnętrza szaroczerwonego, nabrzmiałego bąbla dochodzi dziwny, głębny gulgoc – cichy trwienie...

USZKODZENIA I OBRAŻENIA

Zasady walki opublikowane do tej pory nie uwzględniają różnic w mocy zniszczeń dokonywanych przez różne rodzaje broni. W większości przypadków da się to prosto opisać bez dodatkowych reguł, jednakże czasem może sprawić trudność. Dlatego też prezentujemy proste system porównywania mocy rażenia poszczególnych rodzajów broni, oraz wytrzymałości osłon przed nimi chroniących. Dotyczy on przede wszystkim broni zadających bezpośrednie obrażenia; ochrona przed brodami chemicznymi i biologicznymi, paralizującymi i dezorganizującymi elektronicznymi zależy przeważnie od zupełnie innych czynników.

Obrażenia, które odnosi przeciwnik, jeśli zostanie trafiony, zależą od dwóch rzeczy. Pierwszą z nich jest rezultat testu trafienia, określający jego skuteczność i celność. Drugą, są współczynniki charakterystyczne dla użytej broni i osłony chroniącej cel, zwane moderatorem.

Oblicza się to w następujący sposób:

1. Określa się rezultat trafienia. W zależności od niego, z poniższej tabeli odczytuje się wstępnie ilość klas kondycji/sprawności, które traci przeciwnik.

Rezultat	Ilość klas, które traci przeciwnik
zły, słaby	0
normalny, dobry	{-1}
bardzo dobry, rewolucyjny	{-2}

Uwaga: Jeśli korzystasz z broni, która strzela pociskami eksplozywnymi, może się okazać, że nawet przy rezultacie złym lub słabym przeciwnik otrzymuje obrażenia (pocisk trafia obok celu, lecz ofiara znajduje się w obszarze eksplozji). Wówczas rezultat zły lub słaby powoduje utratę 1 klasy kondycji, rezultat normalny lub dobry - 2 klasy kondycji i, odpowiednio, rezultat bardzo dobry lub rewolucyjny powoduje utratę 3 klas kondycji.

2. Następnie do odczytanej z tabeli ilości klas dodaje się moderator broni, która była użyta.

3. Do otrzymanego wyniku dodaje się moderator pancerza celu.

4. Wynik to ilość klas kondycji/sprawności, jaką traci ofiara.

Moderatory obrażają siłę broni i wytrzymałość/moc pancerza chroniącego ofiarę. Nieopancerzony człowiek posiada moderator

pancerza 0, a moderator zwykłego pistoletu wynosi również 0. Silniejsze bronie mają mniejsze moderatory, a lepiej opancerzone cele - większe.

Zauważmy, że odczytana z tabeli wartość jest liczbą ujemną. Wobec tego, jeśli po dodaniu do niej ubytku moderatów, wynik będzie dodatni, ofiara wychodzi ze starcia bez szwanku. Jeśli wynik będzie mniejszy od -4, ofiara zostaje zabita/zniszczona.

Uwaga: w walce wręcz bez broni stosujemy moderator ataku +1.

Warto zauważyć, że różne bronie powodują uszkodzenia/obrażenia różnego typu. W szczególności wyróżniemy broń oddziałyującą wyłącznie na elektronikę (np. dezorganizatory Fouliera), oraz broń, której ofiarami są wyłącznie istoty organiczne (np. paralizatory). Działanie tych rodzajów broni jest na tyle specyficzne, że ich moderatory opisujemy dodatkowymi oznaczeniami: B - jeśli chodzi o broń biologiczną i E - jeśli chodzi o broń działającą wyłącznie na sprzęt elektroniczny. Broń typu B i E ma specyficzne działanie na pancerze, gdyż w większości przypadków (jeśli nie ma na ten temat dodatkowych uwag w opisie określonej osłony) ich moderatory zmniejszają się o 1, w przypadku ataku taką bronią.

Poniższe zestawienie zawiera moderatory przedstawionego do tej pory w **Strefie Śmierci** sprzętu.

Moderatory broni

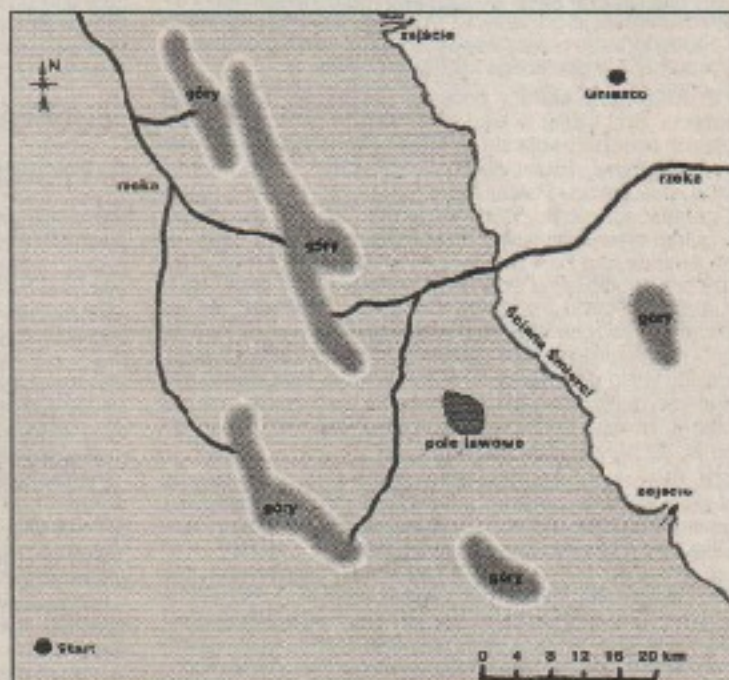
Nazwa	Moderator
N KAF/C-84	-1
Inwizja 13	-1
IFG Flashlight	0
N KAF/P-20	+1
Działo dezorganizacyjne	-6 (E)
Przedramienny miotacz ognia	-3
Helmowy miotacz laserowy	-2
Rękawice Amalia	-1

Moderatory pancerzy broni i zwierząt

Ściągacz petrolowy	+6
Garda (mózg)	+6
Plecak raketowy (moduł)	+2
Paleta raketowa (moduł)	+2
Ściągacz jednoosobowy	+3
Wyzeracz (pancerz)	+1

Przykład:

Wracając do spotkania opisane w przykładzie wyżej - Fryderyk trafił mutanta, osiągając rezultat dobry. Wobec tego, odczytujemy z tabeli, że ofiara traci 1 klasę kondycji. Moderator ataku Inwizji 13 wynosi -1, wobec czego, ostatecznie, mutant traci 2 klasy kondycji. Pada na ziemię z przestrzeloną ręką, ponieważ jego kondycja była normalna, przetrwał to spotkanie, gdyby nie krwiożercze nasina...



MAPKA DO SCENARIUSZA „GNIAZDO”

71-1
12-7
08-4
CAU

GNIAZDO

Gniazdo to przygoda przeznaczona dla grupy 4-6 graczy. Aby ją przeprowadzić, Mistrz Gry powinien przeczytać poprzednie odniki Strefy Śmierci. Gracze nie muszą tego robić, choć znajomość opisywanych wcześniej zagadnień, może im ułatwić pokonanie niektórych przeszkód. Postacie, w które się wcielią, mają niewielkie lub nie mają żadnych doświadczeń w Pasa Mutantów.

1. KREACJA POSTACI

Sposób tworzenia bohaterów został opisany w 1B numerze MiM. Każdy gracz może sam stworzyć legendę swojej postaci, a potem ustalić jej współczynniki. Proponujemy wykorzystanie przygotowanych przez nas fragmentów życiorysów. Zostały one tak skonstruowane, by miały istotny wpływ na przebieg rozgrywki, w szczególności na to, co dzieje się między graczami. Mistrz Gry powinien przeczytać je wszystkie, a następnie przedstawić poszczególnym graczom. Gracze powinni poznać TYLKO swoje życiorysy.

Jeśli twój gracz kontynuuje grę starymi postaciami, wprowadzonymi w poprzednich odcinkach Strefy Śmierci, przypomnimy, że byli to żołnierze ciężnicy na częściąową amnezję. Elementy podanych przez nas życiorysów mogą więc być faktami z ich życia, o których sobie przypominają.

Postać 1: Mężczyzna nie mający stałego zatrudnienia, najczęściej zatrudniający jako noszale lekko paradyżnych, używanych przez dostojników Enklawy. Jeszcze pięć lat temu miał dom, rodzinę i własną hodowlę wyskokowatych tułów mięsnych. Niestety, jego brat wolał się w sferę polityczną i został uznany za barię. Ukrył się u naszego bohatera. Tam znaleźli go żołnierze z Legjonu Mgły. Zabili rebelianta, a przy okazji zniszczyli z ziemi dom bohatera, zgnieśli i zabił jego żonę oraz zamordowali dwójkę małych dzieci. Bohater nie było wtedy w domu, zalewał sprawę w pobliskiej ośrodku. Tam zatrudniał go patrol wojskowy. Dwa lata pracował w kopalni biomasy, potem go wypuszczono. Popadł w alkoholizm, wszedł też w ciąg wirtualny, w którym żył w fikcyjnym świecie swego starego domu, z żoną i dziećmi. Przyjaciele pomogli mu się z tego wygrażyć, ale na trwałe uzależnił się wtedy zdolności siedowe. Do czasu lekko nadużywa alkoholu. Nie wiecziwił Enklawy, jej żołnierzy, w szczególności krwawego Legjonu Mgły. Nie znał także entycyzyzacyjnych terrorystów, bo ich nie znał o to, że zamęcił w głowie jego młodszemu bratu.

Postać 2: Mężczyzna służący kiedyś w Szwadronie Mgły. Trafili tam z poboru. Brał udział w kilku krwawych akcjach pacyfikacyjnych, w których specjejalizowała się ta elitarna formacja. Nie wytrzymał tego psychicznie, został zwolniony ze służby. Przez kilka lat pracował w misji Zakonu Pustej Ziemi, choć zapomnieli o swych czynach i zadośćuczynić im, które wyrządził Zakon Pustej Ziemi, to doleki odem chrześcijaństwa. Jego misji twierdzi, że zagłada spada na Ariadnę jako kara za grzechy i że tylko życie pokorne i nico, może przywrócić temu światu równowagę i bożą łaskę. Nasz bohater jakże czas temu zrezygnował ze służby Zakonowi, ale filozofia mnichów i potrzeba własnej pokuty wciąż wpływa na jego zachowanie – nie jest skłonny do używania przemocy. Jednocześnie, wciąż posiada wiele umiejętności związanych z dawną służbą wojskową. Na lewym ramieniu ma żywy tatuaż, srebrzystoszara pulsująca plama. To symbol legionistów. Postać powinna raczej ukrywać zmianę, ale nie za wszelką cenę.

Postać 3: Mężczyzna niegdyś pracujący dla jednego z gangów. Utrzymał do wykonania zadanie, którego nie potrafił zrealizować. Gang wydal na niego wyrok śmierci. Wtedy zgłosił się do służb specjalnych Enklawy Arachne. Stał swoich partnerów i szefów, w zamian za to, oczekując ochrony. Tak też się stało. Zmianiono niektóre osoby jego osobowości, że pomoce hodowli żywej skóry przekształcono mu twarz. Dla ścisłości jego gangsterów zniknęła z horyzontu. Wycofał do półświatka, tak naprawdę wykonując różne „brudne usługi” dla służb specjalnych Enklawy. Ruszył na wyprawę, nie do końca będąc pewnym, czy chce pracować dla wynajmujących go gangsterów, czy dla gilitarzy, czy może tylko na własny rachunek.

Postać 4: Mężczyzna, do niedawna zarabiający jako tancerz swingu. Jest to taniec na szerokiej platformie, podzielonej na pole, które znajdują się pod napięciem. Widzowie meje nadejtniki i mogą obstawiać poszczególne pola, na które ich zdaniem zaszko czy tancerz. Im więcej ludzi obstawia dane pole, tym większy ładunek może z niego tryseć. Jeśli tancerz rzeczywiście tam skoczy... Nasz bohater miał szczęście w nieszczęściu – śmierć minęła go o włos. Stracił jednak na pewien czas zdrowie, a więc i pracę. Doszedł już do siebie, jest bardzo sprawny – za mało jednak, jak na tancerza. Bardzo potrzebuje pieniędzy na poddanie się pełnej rehabilitacji i odbudowie elektronicznych wspomagaaczy zniszczonych w czasie wypadku.

Postać 5: Mężczyzna powiązany ze środowiskami dysydenckimi i antyrządowymi grupami terrorystycznymi. Do końca nie wiadomo, czy te organizacje są niezależnymi ruchami występującymi przeciwko tyranom, czy też są sponsorowanymi przez inne Enklawy szpiegami. Datatno bezpieczeństwa wpadła na trop jego grupy. Bohater na razie uniknął kłopotów, ale uznał, że warto na jakiś czas zniknąć z pola z oczu.

Postać 6: Mężczyzna, jest winiarz gangowi dużą sumę pieniędzy. Był ochroniarzem zajmującym się osłoną nielegalnych karawan ciągnących między enklawami. Dzięki temu zna dość dobrze bliższe Enklawie Arachne obszary Pasa Mutantów. Niestety jedna z tych karawan wpadła w ręce policji – częściowo z winy naszego bohatera. Został ukarany bardzo okrutnie. Darowano mu życie, ale w procesor osobowości wszczepiono specjalny program, który kilka razy dziennie serwował nieszczęśnikowi straszne doświadczenia – ból, strach, agresję. Wytrzymał to miśsion, potem się poddał. Zaczęły guszyć też wrażenia narkotykami i programami nakłackowymi. Zupnie rozregulował sobie organizm. Jedną z jego dawnych przyjaciół, wysoko postawiony w strukturze gangu, wyjednał dla niego uskawienie. Program skasowano, męczyzynie poddano kuracji odwykowej. Misja jest dla niego szansą – jeśli zakończy się powodzeniem, to postać będzie mogła znów pracować dla gangu. Jeżeli nie... Nasz bohater, tak naprawdę, stracił zaufanie do swych dawnych przełożonych. Kara, jaką mu wymierzono była tak okrutna, że ażczerte zniechęcił do swych krzywdźników. Wis jednak, że tylko pomyślne zakończenie misji daje mu szansę uskawienia. Jednak wtedy będzie musiał prawnie dla tych, których nienawidzi...

2. FABUŁA

A. PROLOG

Akcja przygody zaczyna się w tajnej bazie gangu Aldhursta, tak przynajmniej została poinformowani zebrani ludzie.

Zostali tu doprowadzeni w typowy dla takich przedsięwzięć sposób. Wierbownicy gangu zaproszowali im udział w planowanej, niebezpiecznej, ale wysoko opłacanej wyprawie do Pasa Mutantów. Po wstępnej zgodzie, na ponad miesiąc pozostawiono ich w spokoju. Przez ten czas obserwowano ich i sprawdzano. Jednak znaczne ze spranowanych przez organizację, fałszywych poglądów nie przeciekły do służb Enklawy czy konkurencyjnych gangów. W ciągu jednej nocy, niemal równocześnie, wszystkich uczestników planowanej wyprawy zgarnięto z domów, pubów i kryjówek. Bohaterom założono na głowy helmy wirtuali serwujące programy maekujacy (możesz tu wymyślić coś oryginalnego – ciekawe jak będą wyglądać rzeczywistości wirtualne XXV stulecia?) i zawieszono do tajnej siedziby gangu.

Mistrz gry może też wydarzenia przedstawić wszystkim graczom jednocześnie. Ale znaczenie leżnij by było, gdyby ja zindywiduallizował – uwzględniwszy legendę i cechy każdej z postaci, nieco wcześniej opisał te wydarzenia. Gracze spotykają się na sesji po raz pierwszy, tak jak ich postacie, w podziemnej sali bazy gangu. Znają tylko swoje własne legendy. Proces integracji grupy, wzajemnego poznaniania się, stanowi istotny element gry.

Silne rece ściągają bohaterom czapki wirtuali z głów. Po chwili ochroniarze wychodzą z pomieszczenia. Panuje tu półmrok – można dostrzec porożstawiane fotele, przy każdym zestaw wirtualny. Nagle jedna ze ścian rozjeżdża się – to ekran. Pojawia się na nim postać komputerowo animowanego mężczyzny, który mówi:

– Zajmijcie miejsce. Za chwilę przedstawimy wam dokładne informacje o naszym projekcie. Nie będziemy wykorzystywać neurosprzęgów... Chciałbym też przypomnieć, że zdecydowaliście się na współpracę z nami dobrowolnie. Jesteście wykonawcami powierzonych wam zadań, otrzymacie sowitą nagrodę. Jeśli spróbowacie jakkolwiek działać przeciwko nam, dopadniemy was wszędzie. To też chyba wiecie. Informuje też, że to my jesteśmy głównym dystrybutorem karnego neurowirusa Kramera-Sprengera. Teraz daję wam kwadrans. Macie stanowić grupę, więc leżcie, żebyście choć trochę się poznali, zanim przedstawię wam cel misji.

W pokoju zapala się światła. To nieduże pomieszczenie, którego trzy ściany pokrywają ekrany, w czwartej są drzwi (w tej chwili zamknięte od zewnątrz). Pod ścianą stoi automat z bezpłatnymi napojami. Znajduje się tu kilkanaście foteli z przystawkami wirtualnymi. Żaden z sześciu mężczyzn nie jest uzbrojony.

Opisz krótko wygląd każdego z bohaterów, a następnie daj im rzeczywiste piętnaście minut na rozmowy. Możesz podać im kawę lub jakiś napój. Niech się poznają – oczywiście, każdy z nich może mówić o swojej postaci to, na co ma ochotę (niekoniecznie prawdę).

Potem postać z ekranu przedstawi im cel misji.

Dwa lata temu na obrzeżach Enklawy Anarchii znaleziono bardzo dziwnego mężczyznę. Był nagi, mocno zbudowany, nie wyglądał na wygodnianego, choć jego ciało pokrywały ślady blizn. Człowiek ten był jednak niespełna rozumny. Nie potrafił mówić, nie reagował na żadne przedmioty i urządzenia. Wydawało się, że czasami rozumie, co się do niego mówi, choć jego reakcje sprawiały wrażenie zupełnie przypadkowych. Bardzo lubił ciepłą oliwę, natomiast z dużym trudem przychodziło mu jedzenie.

Co najważniejsze, w polityce tego mężczyzny tkwił bardzo nowoczesny neurowzrost. Musimy tu zatrzymać się na słowie „nowoczesny”. Działają Ariadny, z przyczyn wiemy, przeżywa regres. Co najwyżej próbuje utrzymać stan posiadania przynajmniej technologii, z rzadka tworzy nowe. Z tego punktu widzenia „nowoczesny” oznacza tyle co „przedwojenny” czyli sprzed blisko pięćdziesięciu lat. Tek więc wzrost był na tyle dziwny, że mafijnym specem nie udało się go sprzągnąć z ich biokomputerami. Co więcej, w czasie jednej z prób zniszczono i chip, i mózg tego dziwnego człowieka. Nie udało się z niego wydobyć żadnych konkretnych informacji. Mówił jedynie o jakimś tajemniczym miejscu, które nazywał Gniazdem i do którego najwyraźniej tęsknił.

Zadaniem grupy będzie odszukanie tego miejsca, sprawdzenie, co się w nim znajduje i oznaczenie drogi powrotnej.

Drugi Mistrz, wszystkiego o Gniazdzie dowiesz się w dalszej części przygody. Pamiętaj o tym, że twoi gracze będą ci zadawać pytania już teraz. W swoich odpowiedziach nie musisz zdradzić niczego więcej, niż to, co zostało napisane wyżej. Jedyną, co jeszcze masz teraz do przedstawienia, to sposób, w jaki gracze mają odebrać Gniazdo.

W trakcie badań okazało się, że ów człowiek wydziela zapach ze specyficznymi związkami chemicznymi. Naukowcy uznali, że może to być trecha występująca u wszystkich osobników (najprawdopodobniej mutantów) z jego grupy. Jeśli tak było w izolacji, to istniejące szanse odnalezienia tego zapachu oraz, być może, tajemniczego Gniazda i znajdujących się w nim technicznych cudaczków. Postanowiono posłużyć się owadami – konkretnie ich niezwykle czułym receptorem chemicznym wykorzystywanym w czasie godów. W bezmiejscu wyhodowano specjalne owady, rejestrujące związek wydzielany przez przybysza – i uznając go za zapach godowy swych samic. Każdemu z tych owadów wszczepiono miniaturowy nadajnik. Grupa dostanie kasetkę z kilkoma setkami takich zwierzątek. Każdy z nich może przelecieć jakieś kilka kilometrów, w stronę źródła woni. Grupa ma wypuszczać kolejne owady, rejestrować ich sygnał i przesuwać się we właściwym kierunku. Oczywiście, istnieje tu pewna prawdopodobieństwa błędów. Owada może znieść wiatr, może on zostać zatakowany przez inne stworzenia, jego sygnał może zostać zakłócony przez pola radiacji. Wreszcie, sam owad też może zmylić trop.

Jako narażona grupa zostanie doprowadzona w miejsce, gdzie znaleziono dziwnego człowieka. Potem musi iść tylko na siebie i na owady.

Prowadzący spotkanie pozostawi bohaterom chwilę czasu na pytania dodatkowe. Następnie spyta, który z nich chciałby w czasie drogi opiekować się owadami. Wybierze do tego dwie pierwsze osoby, które się zgłoszą. Potem zaprowadzi wszystkich do magazynu.

Tam, każdy z bohaterów będzie mógł wybrać swój ekwipunek. W czasie, gdy ich towarzysze będą wybierali broń i wyposażenie, ochotnicy uderzą się do osobnego pomieszczenia. Czeka tam na nich broń, przycięty dla gangu. Niaki, szczipły, z twarzą pokrytą cechowymi tatuażami, sprawi wrażenie lekkiego zenerowanego narkotykami i fimejne rzy, prawda reakcje, drżący głos, niekontrolowane tiki. Jednak pomimo tego, szybko wytumaczy bohaterom, jak mają dostać o pojemniki z cyberwładami i jak posługiwać się odbiornikiem ionoagników.



Postacie otrzymają dwie dość ciężkie plecaki. W ich dolnej części znajduje się po pięćdziesiąt, zasłoniętych teraz, otworów, w górnej korbach srenowania i radiodiodomik. Każdy owad ma swoją komórkę, obciążoną wałkiem na korbach odpowiedniego kodu (pamiętaj, kod ten poznają tylko dwaj ochotnicy – nikt nie wykorzystuje owadów, jeśli nie zdobędzie tej informacji). To stworzenie z Ariadny – ośmiotęcze, czteruskrzydła, a wąsami czarnych odłogach, przedniebnych srebrnymi nitkami błędnajnika. Całą głowę owadów, pokrywają sześciokątne komórki oka. Mają 5 cm długości. Po wciśnięciu kodu (ten opis zaszerwuj graczom, gdy wypuszczą pierwsze owady) kolory otwór plecaka odświeżają się i wychyla się z niego pomarańczowa fosforyzująca kula – głowa owada. Potem owad odlatuje, po chwili niknąc z oczu wędrówców. Kierunek jego lotu i zasięg określa poniższa tabelka:

Zasady kontroli owada:

rzut 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
zasięg	0	1	1	2	2	3	3	3	4	5
rzut 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
kierunek	-180°	+90°	-90°	+45°	+45°	-45°	-45°	0°	0°	0°

Za każdym razem, gdy grupa deklaruje, że wypuszcza owada, MG dwukrotnie rzuci K10. Pierwszy rzut określa, na jaką odległość, w kilometrach, poleciał owad (ja dokładniej – z jaką maksymalną odległości udało się odebrać jego sygnał). Drugi – w jakim kierunku poleciał. Wynik 0° oznacza, że owad poleciał dokładnie w stronę Gniazda. Pozostałe liczby pokazują, jak bardzo i w którą stronę, złożył z przewidzianej trasy. Na przykład, Gniazdo znajduje się na północny-wschód od graczy. Daliśmy wyniki +45°. Oznacza to, że owad poleciał w kierunku wschodnim. Bohaterowie mogą jednocześnie wypuszczać kilka owadów – dla każdego z nich zasięg i kierunek określisz osobno. Uwaga: kiedy gracze znajdują się poza Ścianą Śmierci, w tabelce „kierunek” liczby -180°, +90° oraz -90° zmien na 0°. Po prostu, bliskość Gniazda ułatwi owadom odnajdywanie drogi.

Po wybraniu ekwipunku, bohaterowie zostają zaprowadzeni do jednoosobowych pokoi. Lżyne tabletki reserwe (fachowcy dopinują, żebyś tak się stało). Kiedy będą usypiać, poczują, że w ich ciała zostają wbięte małe igłki zakłócające peketylni helkarri. To dawki substancji odżywczych i wzmacniających. Potem bohaterowie zapadną w sen.

71-11
12-7
QB:4

CAUTION

w sytuacji, którą wykreujesz w trakcie gry. Oczywiście wśród członków społeczności znajdują się również ludzie o zupełnie innych charakterystykach; tą, którą podaliśmy wykorzystaj w sytuacji, kiedy dojdzie do niespodziewanego starcia.

Dysydenci posiadają następujący sprzęt: 3 plecaki raketowe; 4 radionadajniki; 6 liczników radiacji; kolektory słoneczne;

Broń: Inwhirl 13, dwie sztuki N KAR/C-84, dwa hełmowe miotacze laserowe.

2. ŚCIANA ŚMIERCI

Bohaterowie muszą w końcu opuścić płaskowyż, po którym wędrują i zejść po skalnej ścianie, stromej i wysokiej na dwadzieścia metrów. Mogą ją pokonać na trzy sposoby.

Próba wspinaczki. Dla każdego z bohaterów, mniej więcej co pięć metrów, przeprowadź test wspinaczki po ścieżce sprawnościowej. Modyfikatory sytuacyjne: postacie nie mają lin i haków -1, dysponują sprzętem wspinaczkowym +4. Niepowodzenie testu, oznaczające odpadnięcie od skały. Każde pięć metrów wysokości to jeden punkt więcej do testu obrażeń (a więc człowiek spadający z wysokości 20 metrów musi uwzględnić modyfikator -4).

Wykorzystanie plecaków raketowych. Jeśli bohaterowie kupili je lub zdobyli od dysydentów, mogą je wykorzystać, skacząc w dół skalnej ściany. Pamiętaj, grupa ma najwyższe trzy plecaki. Dokładnie kontroluj, ile grupa zabrała kostek paliwa (jedna wystarcza na 5 skoków – skoki w dół i w górę liczą się tak samo). Graczy jest sześć – muszą więc chwilę pomyśleć, jak przeprowadzić ewakuację. Przy każdym skoku przeprowadź test prowadzenia pojazdów powietrznych po ścieżce sprawnościowej z modyfikatorem -1. Wynik gorszy od normalnego oznacza, że w czasie skoku nastąpił wypadek – skoczek źle wyładował, nadział się na wystającą skałę itp. Ewentualna wielkość niepowodzenia określa ilość utraconych klas kondycji. (opisz ten efekt, np. -1 to zwichnięta noga, ale -4 oznacza, że skoczek roztrzaskał się o skały).

Pokonanie skały łagodnym podejściem. Stromy stok ciągnie się na czterdzieści kilometrów w obie strony. Wędrowcy mogą szukać łagodnych zejść, idąc wzdłuż krawędzi stoku. O ich rozmieszczeniu mogli się dowiedzieć jedynie od dysydentów. Przy obu zejściach czatują grupy mutantów (podobne do opisanych w pierwszym odcinku **Strefy Śmierci**).

To zapewne najbezpieczniejszy sposób pokonania skalnej ściany, ale też zabierze drużynie sporo cennego czasu i sprawi, że będą musieli na nowo ustalić za pomocą owadów kierunek swego marszu.

3. SPOTKANIE Z PIĘKNOSKRZYDŁYMI

Pięknostrzydło nie pasują do świata Pasa Mutantów. Są to pegazopodobne stworzenia mierzące około pięćdziesięciu centymetrów długości i trzydziestu wzrostu. Najbardziej przypominają skrzydlate koniki pony – ich ciała pokrywa miękkie futerko, najczęściej w różowym kolorze, mają duże błyszczące oczy, małe kopytka i puszyste ogony. Żyją w małych koloniach z rzadka rozsianskich po terenie Pasa. Są jednymi z nielicznych latających stworzeń, które jakoś sobie tu dają radę. Żywią się roślinami, ale energii dostarcza im także wygrzewanie się na słońcu lub szybowanie w jego promieniach.

Jak udało im się przetrwać w niegościnniej krainie? Przodkowie pięknostrzydłych byli produktem inżynierii genetycznej – modnymi zwierzętami domowymi. Ich mózgi wysyłają silne fale telepatyczne działające, mniej więcej, w promieniu dwudziestu metrów od pięknostrzydłego (w dawnych czasach było to ledwie pięć metrów – ale powojenne życie mogły przetrwać tylko najsilniejsze osobniki). Jest to fala sympatii, dobrego samopoczucia, zadowolenia. Zwierzęta, które wchodzi w ten krąg po prostu zaczynają się lasić do pięknostrzydłych. Bardziej złożone stworzenia – ludzcy mutanci i bardzo inteligentne zwierzęta są w stanie przełamać tę falę i zaatakować pięknostrzydłego. Wtedy jednak latający konik broni się, wysyłając telepatycznie falę ogłuszającą (siła podobna do tej, jaką władają jeziora żywej protoplazmy, opisane w **MiM 13**). Czasami napastnikowi udaje się uciec, zwykle jednak traci przytomność, lub wpada w szal. Oba ostatnie warianty zwykle kończą się tym, że wkrótce ktoś takiego stworza konsumuje. Z ludźmi sprawa jest cięższa – po pierwsze mają oni bardziej złożone umysły, po drugie, stosują różnego rodzaju wspomaganie cybernetyczne neutralizujące wpływ oddziaływań telepatycznych. Jednocześnie pięknostrzydła zazwyczaj chcą się zaprzyjaźnić z ludźmi. Jeśli do tego dojdzie, mały pegaz będzie leciał przed grupą, wskazując jej drogę pomiędzy skalnymi rumowiskami, omijając niebezpieczne miejsca. To może znacznie przyspieszyć marsz.

Postaraj się dobrze opisać graczom pięknostrzydła, akcentując ich śliczność, przyjaźliwość, „przytulność”. Jeden z pegazów sam

powinien zbliżyć się do grupy. Jeśli w czasie dotychczasowego marszu w drużynie doszło do jakichś poważnych konfliktów (ocena zależy od Ciebie, MG), pięknostrzydło wyczuje to i będzie raczej krążył wokół grupy, niżli chciał do niej wniknąć. Jeśli wyczuje, że ktoś chce go skrzywdzić, natychmiast odpowie atakiem telepatycznym i zniknie między skałami. Jeden pięknostrzydło może zaatakować naraz co najwyżej 3 ludzi (każdy z nich musi wykonać test blokowania wrażeń po ścieżce psychicznej (Ego) – jeśli rezultat będzie gorszy od dobrego, znajduje się pod kontrolą pięknostrzydłego do chwili, gdy nie straci przytomności lub ktoś go nie wyprowadzi ze sfery wpływu istoty).

Pięknostrzydło może towarzyszyć ludziom co najwyżej przez 30 km. Jeśli gracze zaprzyjaźnią się z nim przed spotkaniem z dysydentami, to pięknostrzydło może bez problemu przeprowadzić ich przez labirynt, a potem wskazać zamaskowaną dzięki projekcji ścieżkę. Przez ten czas grupy nie napadnie żadne zwierzę, nie grożą jej też wdepnięcia w strefy radiacji lub zmienionej grawitacji. Natomiast zagrożeniem dla pięknostrzydłych i prowadzonych przez nie ludzi mogą być jeziora żywej protoplazmy (pola telepatii **MiM 13**). Jest jednak pewien minus tego przedsięwzięcia – pięknostrzydło przejmuje częściową kontrolę nad grupą. Każdy akt agresji (wobec członków własnej drużyny) będzie karany ciosem telepatycznym. Osobnikom, których wskazał Mistrz za szczególnie wojowniczych, nerwowych czy pełnych nienawiści, na czas marszu z pięknostrzydłem zmniejsz o 1 wartości ego i znajomości vr (lecz nie poniżej wartości minimalnej!).

4. RYAK MRÓWCZAKÓW

Mrówczaki to małe stworzonka; pojedynczego osobnika nie da się zobaczyć gołym okiem. Żyją w koloniach, tworzących na skałach białe, wapienne, porowate narośla o różnorodnych kształtach. W zasadzie nie są groźne. W zasadzie...

Grupa, która niebacznie rozłoży swój obóz pośród skał zasiedlonych przez mrówczaki, musi liczyć się z przykrymi niespodziankami. W nocy małe stworzonka, wyniuchawszy woń żywności, zaczynają wędrować ku obozowisku. Jak na takie małe stworzonka poruszają się dość żwawo – przy czym – po zapadnięciu zmierzchu nawet ktoś o bardzo dobrym wzroku nie dostrzeże wędrującej kolonii. Tę szanse ma tylko człowiek dysponujący odpowiednimi wszczerpami wspomagającymi wzrok – na przykład kogutem (**MiM 17**). Kiedy mrówczaki dotrą do zapasów żywności, rozpoczynają konsumpcję. W ciągu godziny zjedzą wszystko, co nieśli bohaterowie (z wyjątkiem zawartości puszek, hermetycznych pojemników, plastikowych naczyń). Wielokrotnie zwiększą przy tym swoją objętość – będą wyglądać jak ziarna grochu na nóżkach. Po przebudzeniu bohaterowie mogą mieć kłopoty z konsumpcją śniadania.

Mistrz Gry, wprowadź do akcji mrówczaki, kiedy uznasz, że bohaterom za dobrze idzie. Będą oni musieli zdobyć jakąś żywność, a więc: zapolować, poszukać jadalnych roślin itp. Wykorzystaj stworzenia opisane w poprzednich odcinkach „Strefy”, wprowadź nowe pułapki. Te perypetie mogą zmusić grupę do zboczenia z trasy i wpędzić ją w dodatkowe kłopoty. No i jeszcze jedna uwaga: istnieje sposób choćby częściowego odzyskania utraconej żywności. Trzeba mianowicie pieczołowicie pozbiierać tłuste i ospałe mrówczaki, a następnie je ugotować. Otrzymaana papka ma prawie taką samą wartość odżywczą jak utracona żywność.



5. POŚCIGOWA GRUPA SEKTY PRAWDZIWE ŻYCIE

W enklawach pleni się mnóstwo kultów i religii. Niektóre z nich są odpryskami wielkich religii ziemskich, niektóre pożyczkami z systemów religijnych obcych ras, inne nowymi wiarami, powstałymi w podbitej przez Imperium części kosmosu, albo na samej Ariadnie. Jedną z tych sekt jest Prawdziwe Życie. Wyznawcy tej religii łączą prostą wiarę w siłę przyrody i żywość, z naukowymi teoriami przedstawiającymi planetę i jej biocenozę jako jeden superorganizm. Kultysty nie stosują żadnych sztucznych wspomagań, uważając je za zbrodniczy występki przeciwko naturze. Sami ćwiczą siłę woli, koncentrację, sztuki walki, zażywają naturalne halucynogeny. Jeden z odłamów kultystów ma swoją siedzibę w enklawie Arachne, ciesząc się poparciem kilku wysoko postawionych osób. Nie wiadomo, w jaki sposób kultysty zdobyli dostęp do materiałów świadczących

71-
12-
08-
CAU

o tym, że na Równinie Kosmatej działa, pochodząca jeszcze sprzed wojny, kloniarnia. Sekciarze wystali pięciu swoich najlepszych ludzi, aby odnaleźli ten obiekt i zniszczyli go. W ten sposób ma zniknąć źródło zła, a powrót do natury zostanie przybliżony. Kultyści dotarli na Równinę blisko miesiąc temu. Jednak tu dobra passa się skończyła. Grupę kultystów zaatakowały olekseny, olbrzymie i ohydne drapieżniki, o charakterystycznej czerwonej skórze, trującym mięsie i kwaśnym oddechu. Atak przetrwało dwóch wyznawców. Nie poddali się i wciąż szukają Gniazda. To oni przyuwazyli grupę naszych bohaterów, kiedy ci gramolili się na dół po urwisku Sciany Śmierci. Ruszyli tropem drużyny. Ich zachowanie będzie zależeć od tego, co dzieje się w grupie. Im agresywniejsza grupa (zabijanie zwierząt, kłótnie, niszczenie skał), tym mniejsza szansa, że kultyści zechcą z bohaterami pertraktować. Mogą ich nawet zaatakować. Po jednym dniu kultyści orientują się, że grupa szuka tego samego co oni. Wtedy zmieniają taktykę. Kiedy bohaterowie znajdują się tarapatkach (walka, brak żywności) kultyści przyjdą im z pomocą. Liczą, że w ten sposób przyłączą się do grupy.

JAK PRAWDOBIĆ KULTYSTÓW:

Przyłączenie się do grupy.

Mistrz Gry, nakreślił postacie kultystów jako maniaków religijnych. Niech odzywają się podniosłym tonem, pouczają, nawracają. A kiedy dowiedzą się (podszuchawszy rozmowy), dokąd idą bohaterowie, będą się starali za wszelką cenę pozostać w zespole. Grupa może liczyć na ich poświęcenie i lojalność. Do czasu... Kultyści gotowi są na wszystko, aby zniszczyć podziemny labirynt, ale jako pierwsi nie zaatakują bohaterów. Kiedy wszyscy dotrą do labiryntu, kultyści postarają się oddzielić i zacząć swoją robotę. Na przykład zaproponują bohaterom (twoimi ustami, Mistrz Gry), że zbadają jedną z odnóg labiryntu. Będą popierać tych bohaterów, którzy uznają, że labirynt należy spenetrować, gdyż dzięki temu będą mogli głębiej się weń zapuścić i zostawić tam miny. Niech nie robią tego zbyt namolnie, tak żeby gracze nie zorientowali się, że coś tu jest nie tak. Kultyści mają w plecakach ponad dwieście min, wielkości ziarna grochu, ukrytych w specjalnie przygotowanej puszcze z biomasą. Do odpalenia ładunków służy specjalny przelącznik wmontowany w krótkofalówki, którymi się posługują. Wewnątrz labiryntu kultyści wydobędą mikroładunki z puszek i po prostu będą co jakiś czas je rozrzucać. Potem je odpalą. Siła eksplozji niekoniernie zniszczy same korytarze, ale na pewno może roznieść na strzępy pracujące tam urządzenia, mieszkańców labiryntu i naszych bohaterów, a także zawałić prowadzące do labiryntu wejście.

Spotkanie w labiryncie

Zakładamy, że kultyści, jeśli nie przyłączyli się do grupy, a tylko ją śledzili, sami przypadkowo odnaleźli wejście do podziemi. Stało się to w czwartej godzinie, od chwili, w której nasi bohaterowie uznali, że owad wskazał im prawdziwe wejście. Tak więc, może się okazać, że kiedy grupa wkroczy do labiryntu, kultyści już tam będą działać. Ile czasu? To zależy od szczęścia grupy (patrz opis niżej). Przez kolejnych sześć godzin kultyści będą łaźić po labiryncie i rozmieszczać swoje ładunki. Co godzina wykonuj dla rzut K10:

- 1-3 – kultyści zostali napadnięci i zabici (a potem zjedzeni) przez klony;
- 4-5 – kultyści zostali napadnięci przez klony, dzieje się to w pobliżu grupy, która słyszy odgłosy walki;

6-8 – kultyści niespodziewanie zetknęli się z naszą grupą (raczej walka);

9-10 – kultyści spokojnie rozkładają swoje miny.

W chwili śmiertelnego zagrożenia wyznawcy odpalą już rozłożone miny (przy okazji wybuchnie to, co mają przy sobie, rozrywając ich na strzępy).

Charakterystyka kultysty kształtuje się mniej więcej następująco:

siła słaba (▶), zwinność przeciętna (▶▶), wytrzymałość przeciętna (▶▶), ego wysokie (▶▶▶), wykształcenie przeciętne (▶▶)

spostrzegawczość poprawna (■), sprawność techniczna poprawna (■), znajomość vr słaba (◀◀);

umiejętności: techniki stymulacji medytacyjnej ▶, biologia ▶, survival w Pasie ▶▶, filozofia ■, walka wręcz ▶, strzelanie ■, wiedza o materiałach wybuchowych ▶▶

6. INNE ATAKACJE

Oczywiście, wędrujący przez Pas Mutantów ludzie mogą zetknąć się z innymi niebezpieczeństwami, np. spotkać na patrolu wojskowy, grupę mutantów, dysydencką osadę. My proponujemy dwa spotkania:

a. Mózg bojowy Garda (patrz MiM 15). 9 końcówek. Oto jego parametry:

– **jednostka centralna:** prędkość max 100 km/h, wbudowany projektor pola kameleona; inteligencja ▶▶▶ (pełni rolę wykształcenia i ego); operacje vr ▶▶▶; taktyka walki ▶▶;

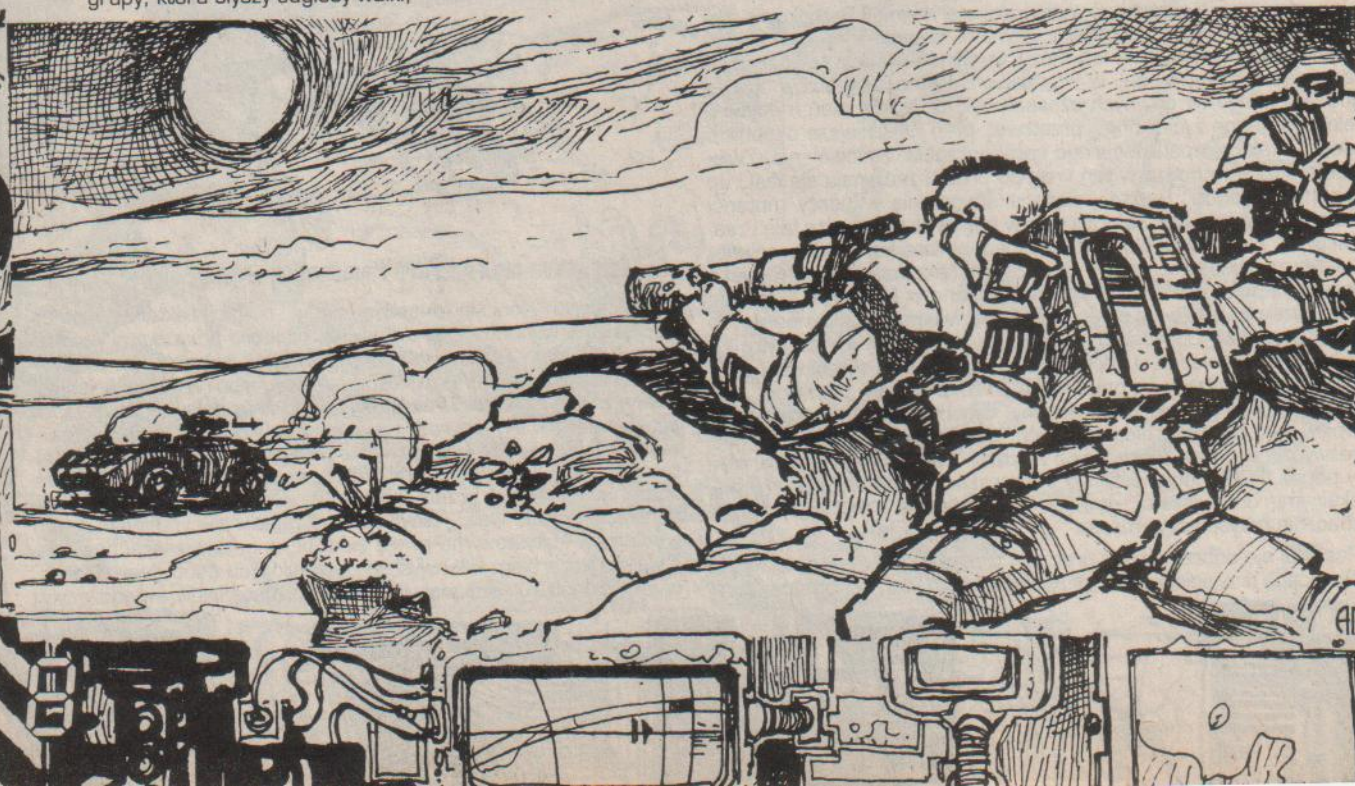
– **arachnoid:** prędkość max 8m/sek.; zwinność wysoka (▶▶▶); spostrzegawczość wspaniała (▶▶); siła słaba (▶); wspinaczka ▶▶; chwytność ▶▶▶; działko automatyczne (strzelanie ▶▶, moderator ataku -1); moderator panczerza +1; inne cechy wg. uznania MG.

– **humanoid:** prędkość max 10 m/sek.; zwinność wysoka (▶▶▶); spostrzegawczość dobra (▶); siła wysoka (▶▶▶); wspinaczka ▶; wysportowanie ▶▶; wyrzutnia mikrorakiet (10 szt., kal. 6mm, szybkostrzelność: 1 rakietka/20 sek., sterowanie termiczne (trafia przy reultacie złym), eksplodujące, moderator -3; strzelanie ▶▶), karabin półautomatyczny (magazynek 50 naboju kal. 5,5 mm; seria 25 pocisków/1 sek., eksplodujące, moderator ataku -2, strzelanie >); moderator panczerza 0

– **ornitoid:** prędkość max 40m/sek.; siła przeciętna (▶▶); zwinność wysoka (▶▶▶); spostrzegawczość dobra (▶); manewrowanie w powietrzu ▶▶; miotacz ognia (20 ładunków; zasięg 5 m; moderator -1; strzelanie ▶▶); moderator panczerza -1; zestrzelony eksploduje przy zetknięciu z ziemią – moderator obrażeń -2.

Niech ta walka nastąpi po kontakcie graczy z grupą dysydentów. Jeśli tamto spotkanie przebiegło pokojowo, to dysydenci mogą pomóc bohaterom w walce z cyborgami. Jeśli nasi wędrowcy zaatakowali dysydentów, to nie mogą liczyć na ich pomoc. Co więcej – dysydenci zaatakują skrwawionych i wyczerpanych walką z Gardą bohaterów.

b. Rój wyzeraczy (opis w MiM 16), atakujący wszystko, co stanie mu na drodze. Wykorzystaj taki rój, jeśli będziesz chciał skierować bohaterów w jakieś miejsce – po prostu zmusz ich, aby uciekli w tamtą stronę. W ucieczce przed rojem mogą graczom pomóc kultyści – w ten sposób wkuwując się w łaski drużyny.



C. GNIAZDO

Kiedy wielka wojna, która zniszczyła Ariadnę wydawała się pewna, władze planety przenosiły część swych instytucji do podziemnych schronów. Tysiące metrów pod poziomem ziemi, w litej skale, budowano ośrodki rządowe, centra komputerowe, fabryki, instytuty naukowe, a nawet bazy kosmolotów. Niektórzy twierdzą, że władcy planety ukryli się jeszcze niżej, w gigantycznych statkach-miastach pływających pod skorupą planety, w płynnej magmie, tłumiącej efekty ataków. Aby je zniszczyć, wojska Imperium Solarnego musiały użyć inteligentnych broni grawitacyjnych, opartych o krzemowe mikroorganizmy (uboczne efekty działania tej broni mogli zobaczyć bohaterowie w lawowym labiryncie otaczającym bazę dysydentów). Niektórzy twierdzą, że te podziemne statki wciąż pływają pod skorupą planety. Ale to, najprawdopodobniej, są tylko legendy.

Natomiast nie jest legendą to, że zniszczono większość baz ukrytych blisko powierzchni planety. Czasem poszukiwaczom z enklaw udaje się znaleźć jakieś na pół zasypane podziemne labirynty, w których znajdują się stare zapasy, częściowo sprawne urządzenia, broń.

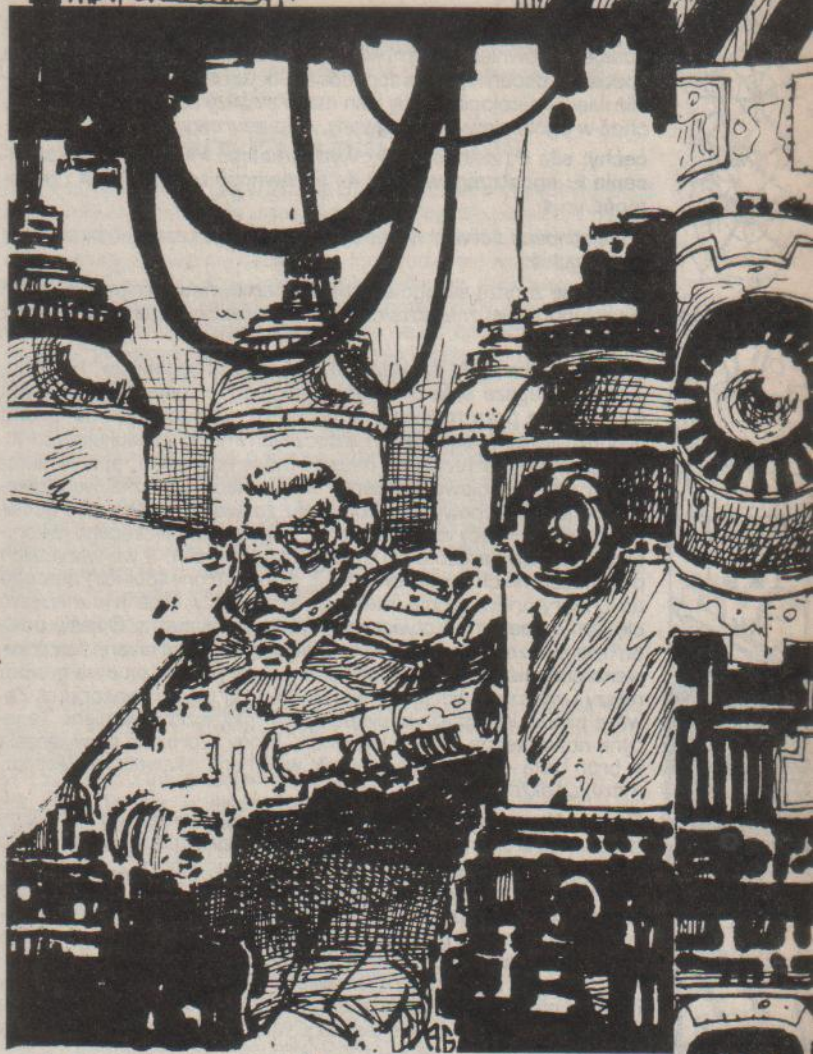
Takim właśnie miejscem jest Gniazdo. Było to podziemne laboratorium, w którym hodowano przekształconych genetycznie ludzi i cyborgi. Atak jądrowy zniszczył pobliskie miasto, zburzył podziemną kolonię, w której żyli naukowcy. Natomiast ocalało samo laboratorium, oraz część kolektorów termicznych dostarczających doń energię.

W oświetlonych blaskiem nielicznych lamp, fosforyzujących roślin i pokrywających ściany tworzyw wciąż produkowane są nowe, ludzkie istoty. Ludzkie? Wybuchy jądrowe uszkodziły komputery sterujące procesami hodowli tkanek, serwery osobowości, automaty cyborgizujące. Wszystko to sprawia, że kilkadziesiąt sztucznych macic, wciąż działających w ruinach laboratorium, produkuje istoty kalekie, chore, zdegenerowane – fizycznie i umysłowo. Różna jest skala tych zniekształceń – niektóre z tych istot w ogóle nie mogą żyć, inne mają prawie normalny wygląd i psychikę (to znaczy, normalną psychikę kłona). Podziemne lochy ciągną się w głąb skały, tworząc labirynt o długości dziesiątków kilometrów. Składają się nań korytarze, sale, kanały techniczne. Wszystko to skąpane jest w mdłym świetle nielicznych, wciąż działających lamp, chłodnym, zielonym blasku fosforyzujących roślin, oraz pulsującym lśnieniu diod i wykładziny pokrywającej ściany wielu pomieszczeń. W niektórych salach wciąż pracują sztuczne macice. Hodowla kłonu trwa pół roku, w tym czasie młody organizm zawieszony w organicznym płynie, rośnie i dojrzewa. Wprost do jego mózgu serwery osobowości ładują zapis psychiki, ciało karmione jest przez sztuczną pepowinę. W innych pomieszczeniach pracują generatory żywności, hodujące białkową masę, mięsne bulwy, odżywcze kostki. Tej żywności jest za mało do zaspokojenia potrzeb żyjących w labiryncie klonów. Dlatego też uzupełniają oni swą dietę kanibalizmem. Część ze sztucznych macic jest tak uszkodzona, że produkują stworzenia w ogóle nie nadające się do życia – te są zabijane od razu po porodzie. Inne macice, zazwyczaj wytwarzające w miarę zdrowe istoty, czasem wypuszczają buble – takie stworzenia też się zjada. Wreszcie, kiedy liczba żyjących w lochach klonów zaczyna zaczyna zagrażać równowadze żywnościowej, zjada się także zdrowe noworodki (noworodek, to tak naprawdę człowiek, którego wygląd i poziom rozwoju odpowiada trzynastoletkowi). Klonowani są wyłącznie mężczyźni. Podziemny labirynt to dla klonów zamknięty świat – w zasadzie nie wychodzą na powierzchnię. Tylko kilku najinteligentniejszych, sprawujących władzę, zna drogi prowadzące na zewnątrz. Jednak nigdy z nich nie korzystają – wszyscy są uwarunkowani. Boją się światła, otwartych przestrzeni, chłodnego powietrza. Pamiętajcie, że tak naprawdę są to dzieci o sztucznej osobowości implantowanej przez popsute serwery, potem kształtowanej przez inne klony i warunki życia w lochach. Z punktu widzenia normalnego człowieka – to szaleńcy. Przynajmniej zdecydowana większość z nich.

Czasem zdarza się, że któryś z klonów gubi się w odległych zakątkach korytarzy. Ten, którego schwytano w pobliżu Enklawy Arachne, musiał się nie tylko zgubić, ale i odnaleźć jeden z częściowo zasypanych korytarzy prowadzących na powierzchnię. Potem w jakiś sposób przebrnął skalną pustynię i dotarł w zamieszkane okolice. Nowe wrażenia nałożyły się na jego dziwny umysł – oszalał.

WYJŚCIA NA POWIERZCHNIĘ

Do wnętrza labiryntu można się dostać jednym z trzech wejść. W zależności, od której strony będą szli gracze, do tego wejścia doprowadzi ich owad. Mały zwiadowca wlatuje do wnętrza labiryntu, jego sygnał gwałtownie się urywa. Jeśli gracze dotrą w to miejsce i wypuszczą kolejnego owada, to po chwili i jego sygnał zniknie. Gracze mogą to zinterpretować jako nieudaną próbę i wysłać kolejne owady. Będzie działało się to samo. W chwili, gdy zrozumieją, że znajdują się w pobliżu jednego z wejść, mogą zacząć go poszukiwać. Przeprowadzaj test spostrzegawczości (ego + spostrzegawczość + mod. synt.) gracza o najwyższej wartości tej



cechy, aż do chwili, gdy test się uda – bohaterowie odnajdą wejście. Za każdym razem zwiększaj o jeden modyfikator sytuacyjny – jego wartość dla udanego testu oznaczać będzie ilość godzin, którą postacie poświęcą na poszukiwania wejścia.

Komin powietrzny (wejście północne): pionowa dziura w ziemi, której wylot znajduje się w suficie jednego z korytarzy. Głębokość – 30 metrów. Jeśli gracze będą schodzić tędy, testuj to tak jak schodzenie po Ścianie Śmierci.

Właz (wejście zachodnie): zarośnięte drzewami i trawą, na wół przysypane ziemią stalowe wrota. Czas wyrul na nich swe piętno – są pogięte, porysowane, plastikowe okładziny się rozlaży, skrzynka kontrolna jest potrzaskana. Ale elektroniczny strażnik wciąż działa. Każdy z bohaterów, który ma końcówkę neurosprzęgu, może spróbować podłączyć się do konsoli kontrolnej i spróbować otworzyć drzwi. Udany test przelamywania barier sieciowych po ścieżce psychicznej spowoduje otwarcie drzwi. Uwaga: każdy z graczy może wykonać test raz, gdyż system ochronny rozpoznał już jego kody i blokuje im dostęp. Kultyści nie mogą dostać się do labiryntu tym wejściem. Nawet więc, jeśli odnajdą je przed drużyną, muszą czekać. Co zrobią potem? Czy zaatakują bohaterów, gdy tylko drzwi się otworzą? Czy pójdą ich tropem w głąb labiryntu? Sam zadecyduj.

Uskok terenu (wejście południowe): atak imperialnej floty przeorał powierzchnię planety. Tu przelamał górę na pół. Bohaterowie dotrą do podnóża pionowej, skalnej ściany. U podnóża urwiska widać czerniejący otwór, a w nim jakiś lśniący kształt. Kiedy bohaterowie podejdą bliżej, okaże się, że to szczątka jakiegoś urządzenia, a otwór wprowadzi wprost do regularnego korytarza bunkra, biegnącego w głąb skały. To tym wejściem swego czasu wydostał się na powierzchnię klon.

SPOŁECZNOŚĆ KLONÓW. STRUKTURA

W labiryntach Gniazda żyje około pięćdziesięciu mężczyzn-klonów. Są podzieleni na trzy grupy kontrolujące różne fragmenty podziemi. Oprócz nich mieszka tu kilku samotników, spełniających wobec pozostałych grup pewne funkcje społeczne i usługowe.

Poniżej podajemy zestaw umiejętności charakteryzujący przeciętnego kłona; oczywiście, pochodzą oni z różnych matryc, jednakże

71-11
12-7
08-4

CAUT

pewne ich cechy są do siebie zbliżone. Są spaczeni psychicznie – podajemy również listę przykładowych wad, które mogą posiadać spotkane osobniki; prawdopodobnie będziesz musiał sam wymyślić więcej patologii. Każdy klon ma w polityce bardzo nowoczesny, choć w ogóle niewykorzystywany, chip neurosprzęgu.

cechy: siła ►; zwinnosć ►►; wytrzymałość ►►; ego ►; wykształcenie ►; spostrzegawczość ■; sprawność techniczna ■; znajomość vr ◀

umiejętności: survival w labiryncie ►; obsługa urządzeń biotechnologicznych ►;

wady: nie znoszą silnego światła ◀; nierównowagę psychiczną ◀◀; głupota ◀◀; zniekształcenia i degeneracje organizmu ◀; brak mowy ◀;

Grupa Wielkich. W jej skład wchodzi sześciu osobników, kontrolujących najlepsze sale podziemi. Biologicznie mają 20-35 lat (co oznacza, że poza macią żyją od 8-23). Władają trzema salami produkcyjnymi (osiemnaście sztucznych macic produkujących ludzi, generator sztucznego mięsa i masy odżywczej, aparat automedyczny, częściowo sprawny), sekcją kabin mieszkalnych (dwanaście jednoosobowych pokoi, teraz zdewastowanych, ale posiadających działający wodociąg) oraz fragmentem łączącego je korytarza. Hodują bardzo dużo światłodajnych roślin, a we wszystkich pomieszczeniach działa światło. Z jednej strony (północ) dostęp do ich terytorium bronią działające wrota śluzu. Można je zniszczyć ciężkim sprzętem, a otwiera się tylko od wewnątrz. Dojście południowe jest zasypane zawalem, a północne zamurowane i zablokowane przez klony. Brama ruchoma i śluzu prowadząca na poziom niższy i wyższy znajdują się we wschodniej części terytorium. Zawsze pilnuje ich strażnik, dysponujący miotaczem płomieni. To jedyna nowoczesna broń w labiryncie. Klony uzbrojone są wyłącznie w broń białą – noże, dzidy, toporki wykonane z kawałków plastiku, metalu, także z kamienia.

Grupa Wyznawców. Dwanaście klonów kontrolujących dość duży obszar, na którym znajduje się około dwudziestu sztucznych macic i dwa generatory żywności. Wszyscy oni pochodzą z dwóch konkretnych macic, które stały się przedmiotem kultu. Do grupy są przyjmowani wyłącznie osobniki przez nie urodzeni, natomiast pozostałe stanowią źródło żywności. Istoty te, jeszcze w okresie płodowym, zostały uzależnione przez wadliwie pracujące serwery pokarmowe. Po każdym porodzie wybierają z macicy płyn organiczny i robią z niego (przez odparowanie) narkotyczny proszek. Zażywają go raz na kilka dni, zwykle jest to połączone z rytuałem otwierania

jednej z macic. Cały czas są na haju, w stosunku do obcych zachowują się wrogo. Kilkakrotnie próbowali opanować siedzibę Wielkich, ale zostali odparci (po przełamaniu ruchomej zapory nadziali się na ogień miotacza płomieni).

Grupa Dzikiem. Nie mają stałej siedziby. Tak naprawdę nie tworzą jednej społeczności, a dzielą się na mniejsze, dwu, trzyosobowe grupki władające jedną, dwoma maciami, czasem korzystające wspólnie z generatorów żywności. Często walczą ze sobą – jednak nigdy nie niszczą przy tym działających maszyn. To religijne tabu, podsycające przez Kapłana i Inżyniera. Dzicy czasem stają się obiektem łowców zarządzanych przez Wyznawców. Najmądrzejsi i najsprawniejsi z nowonarodzonych Dzikiem są zabierani przez Wielkich lub stają się pomocnikami Kapłana, Lekarza i Inżyniera. Tu bohaterowie zobaczą najwięcej dziwnych mutacji, zniekształceń i psychopatii.

charakterystyczne umiejętności i wady: obsługa aparatów żywnościowych ►►, walka wręcz ►►, strzelanie ■; strach przed zniszczeniem maszyn ◀◀.

Kapłan. To stary człowiek żyjący w głębi labiryntu. W podziemiach wojnę przetrwało kilka osób. Żyli w lochach przez kilkadziesiąt lat i to oni przywrócili pracę części urządzeń. Próbowali stworzyć z rodzących się klonów normalną społeczność. Niestety, tajemnicza choroba zabiła wszystkich ówczesnych mieszkańców labiryntu. Z wyjątkiem jednego, świeżo narodzonego klona. To właśnie Kapłan. Cieszy się on wśród reszty klonów wielką ciężką, gdyż to on przyjmował na świat przywódców wszystkich grup.

wykształcenie ►►; charakterystyczne umiejętności i wady: medycyna ►►, znajomość labiryntu i jego mieszkańców ►, obsługa urządzeń labiryntu ►►, elektronika ►, bioinżynieria ■.

Lekarz. To jeden z pierwszych klonów, które narodziły się po zaradzie. Kapłan nauczył go posługiwania się aparatem automedu i podstawowymi instrumentami lekarskimi. Lekarz żyje w głębi labiryntu razem ze swym młodym uczniem. W zamian za żywność leczy inne klony.

charakterystyczne umiejętności i wady: medycyna ►►, bioinżynieria ◀, strach przed cyborgizacją ◀◀, genetyka ■.

Inżynier. Podobnie jak Lekarz, należy do najstarszych klonów. Posiada w głowie wszczęp i oprogramowanie umożliwiające mu sterowanie trzema automatami naprawczymi. Tak naprawdę, to on i jego dwaj uczniowie utrzymują labirynt w takim stanie. Zajmują kilka pomieszczeń oddalonych od siedzib innych klonów, przyjaźni się z Lekarzem i z jednym z Wyznawców.

charakterystyczne umiejętności i wady: elektronika ►►, bioinżynieria ►, genetyka ►, mechanika ■, robotyka ◀.

Cienie. Mówi się, że w pustych korytarzach, na najniższym poziomie labiryntu żyją jeszcze klony, których, mózgi naładowano straszliwymi, nieludzkimi osobowościami. Nikt ich nie widział, ale klony, które kiedyś zapuściły się na dolne poziomy, nigdy nie wróciły.

charakterystyczne umiejętności i wady: bezszelustne poruszanie się w ciemności ►, walka wręcz ►►, strzelanie ◀.

Bohaterowie mają nad klonami znaczną przewagę technologiczną. Jednak nie znają labiryntu i mogą w nim zabłądzić. Wyznawcy i Dzicy zaatakują naszych bohaterów bez większych ceregieli. Wielcy będą się starli sprawdzić kim są przybysze, a potem ich wykorzystać. To oczywiście zależy od zachowania graczy. Jeśli będą ciekawi wyjaśnień dotyczących tego, co dzieje się w labiryncie, to Wielcy mogą zaprosić ich do swej siedziby, a potem zniemacka zaatakować. Kapłan, Inżynier, Lekarz zachowają się przyjaźnie. Od nich najprędzej gracze poznają prawdę. Jednak tylko Kapłan w pełni zdaje sobie sprawę, że przybycie bohaterów niesie wielkie niebezpieczeństwo dla podziemnej społeczności. Po prostu, jeżeli ludzie postanowią eksploatować labirynt, to najprawdopodobniej wybiją wszystkie klony. To jego ustami możesz zadać graczom pytania etyczne i moralne – a dotyczące tego, jak bohaterowie postąpią wobec klonów.

DEJAKA GRACZY I BARDKOŃCZENIE PRZYBYCIE

Po odkryciu labiryntu, gracze będą zachowywać się bardzo różnorodnie. Oczywiście, MG może posterować nimi w pożądanym przez siebie kierunku, ale musi przygotować się na sytuację awaryjną. Sądźmy, że gracze podejmą jedną z następujących decyzji:

– po odkryciu wejścia do labiryntu wycofają się, wracając do Enklawy. Pamiętaj, że zleceńodawcy żądali nie tylko znalezienia drogi, ale i sprawdzenia, czym jest dziwne miejsce. Przypomnij o tym graczom. Jeśli mimo to, zdecydują się wycofać, zmusz ich do zagłębienia się w labirynt, na przykład koniecznością ucieczki przed wielką hordą mutantów;

– penetrują labirynt, aby zobaczyć, co jest w środku. Tu masz duże pole do popisu. To ty decydujesz, z którymi mieszkańcami podziemi bohaterowie spotkają się najpierw. Pozwól im najpierw



labirynt pooglądać. Niech ktoś ich napadnie. Niech zobaczą ceremonię wyciągania z macy i pożerania młodego kłona. Niech narkną się na automaty naprawcze Inżyniera. A może dadzą się wciągnąć w pułapkę Wielkich? Potem dopiero skontaktuj ich z Le-karzem lub Kapłanem, którzy wyjaśnią, czym jest labirynt;

- muszą powstrzymać kultystów. Od ciebie zależy, jak przebiegnie ten konflikt. Czy dojdzie do walki, czy miny kultystów zasypią wyjścia z lochów i skążą postacie na penetrację głębszych poziomów labiryntu. A może bohaterowie rozprawią się z kultystami jeszcze przed wejściem do podziemi?

- postanawiają coś zrobić z Gniazdem. Dobrze by było, gdyby gracze mieli różne pomysły na to, jak postąpić z Gniazdem i jego mieszkańcami. Czy należy zniszczyć to miejsce? Czy oszukać gangsterów i podać im fałszywą drogę? Czy może zdać pełny raport z tego, co tu zobaczyli? A może ktoś z nich dojdzie do wniosku, że zrobi lepszy interes, powiadamiając o wszystkim władze Enklawy? Co zrobić z klonami - wybić je, wyprowadzić na powierzchnię, pozostawić samym sobie?

3: DWADY

Oto podstawowe problemy związane z wykorzystaniem rozpoznających zapachy owadów zwiadowców:

1. Rozrzut celności owadów; stworzonka teoretycznie lecą ku źródłu ekscytującej je woni. Jednak zdarza się, że zбочą z trasy. Może to spowodować podmuch wiatru, czy ucieczka przed drapieżnikiem.

2. Zakłócenia ich mikronadajników. Pas Mutantów jest obszarem, na którym trudno porozumiewać się za pomocą zwykłych krótkofalówek. A co tu dopiero mówić o mikronadajnikach oplatających ciała małych owadów. Na sygnał nakładają się szumy, mylące odbicia, inne radioźródła. Wszystko to może spowodować błędy w odczycie kierunku i odległości, w jakiej znajduje się owad.

3. Ograniczona ilość owadów. Organizatorzy wyprawy mieli kłopoty. Wyprowadzenie jednego cyberowada to kosztowne przedsięwzięcie. Tymczasem do szefów gangu doszły słuchy, że władze enklawy już coś wiedzą o położeniu Gniazda. Uznano więc, że wyprawa musi ruszyć natychmiast. Drużyna dysponuje początkowo 80 owadami. Jednak w czasie drogi część z nich padnie - określ tę liczbę na początku gry rzutem 3K10. Nie informuj graczy, ile owadów tak naprawdę pozostało do ich dyspozycji. Niech sami się o tym przekonają.

4. Naturalne przeszkody. Wysokie wzniesienia, szerokie rzeki, pola silnej radioaktywności stanowią przeszkodę nie do przebycia dla małych owadów. Bohaterowie muszą się przez nie przedostać, często mocno zбочając z ustalonej trasy - a potem od nowa rozpocząć namierzanie kierunku.

5. Niebezpieczne spotkania. Lecący owad może stać się łupem zwierząt i mięsożernych roślin.

O tego rodzaju niebezpieczeństwach poinformuj tych graczy, którzy mają się opiekować owadami. Podana wcześniej tabela kierunku/zasięgu uwzględnia wszystkie wymienione tu czynniki. Jeśli na przykład kilka owadów z rzędu wskazywało kierunek północny, a kolejny poleciał na południe, to może to oznaczać dwie rzeczy - albo nastąpiła któraś z wymienionych tu okoliczności, albo też wędrowcy po prostu przeszli ponad źródłem zapachu i teraz muszą się cofnąć. Interpretację danych otrzymanych z rejestratora sygnału pozostaw graczom, niech główkują.

4: PYTANIA

Na początku gry przed bohaterami postawiono pewne zadanie do wykonania. Powinni się domyśleć, że nie powiedziano im wszystkiego, co wiedzą sami organizatorzy wyprawy. Niektóre pytania padną pewnie w czasie sceny prologu, inne pojawiają się, gdy bohaterowie już wyruszą na wyprawę. Bohater Niezależny, którego prowadzisz w prologu, powinien udzielać odpowiedzi wymijających. Przyciśnięty do muru, ma odpowiedzieć, że sam wie tylko tyle, co przekazał bohaterom. Natomiast, tak naprawdę warto, aby gracze trochę pomyśleli. Jeśli więc sami nie sformułują pytań, spróbuj zasugerować im następujące:

1. Hodowla owadów i ich scyborgizowanie to ogromna inwestycja, naukowa i finansowa. A wszystko to oparte zostało na jednym założeniu, że specyficzne produkty przemiany materii wypacają wszyscy ziomkowie schwytanego dziwaka. Skąd ta pewność? Odpowiedź dla MG: bo to był klon, inne produkty Gniazda, to jakby jego bracia bliźniacy.

2. Co to za tajemniczy obiekt? Odpowiedź dla MG: dawna fabryka klonów.

3. Po co ten obiekt jest potrzebny organizacji? Odpowiedź dla MG: pracują w nim cenne urządzenia sprzed wojny. Być może działa system sterowania i tworzone kłony da się programować, tak by stały się wojownikami gangu. A jeśli nie, to Gniazdo może stać się źródłem obfitej i taniej żywności.

4. Na ile sprawdzona jest ta metoda wyszukiwania tras za pomocą owadów? Odpowiedź dla MG: w ogóle, to jej pierwsze zastosowanie. Tak naprawdę jej przetestowanie stanowi równie ważny cel misji, co i odnalezienie Gniazda.

5: PROBLEMY PSYCHOLOGICZNE

Istotnym elementem gry w **Strefę Śmierci**, obok przygodowej akcji i zagadek do rozwiązania, ma być to, co dzieje się pomiędzy postaciami. Tak skonstruowaliśmy ich legendy, że pewne konflikty i emocje, powinny pojawić się naturalnie. Inne rodzą się wokół wydarzeń, w których biorą udział gracze. To ty decydujesz, jak dawkować bohaterom określone informacje i jakie przeszkody stawiać na ich drodze. Masz więc pewien wpływ także na to, co będą myśleć. Ale istotą tego elementu gry jest to, co między graczami pojawia się jak gdyby „poza” treścią samej przygody, „obok” oficjalnego scenariusza zdarzeń.

Jak Mistrz Gry może sterować zachowaniem graczy? Oto prosty przykład. Powiedzmy, że człowiek, któremu Legion Mgły wymordował całą rodzinę, w ogóle tym się nie przejmując i rozmawia z byłym legionistą (znając jego przeszłość), jak gdyby nigdy nic. Spróbuj obudzić emocje gracza: opisz mu sugestywnie sen, ze sceną okrutnego mordu na jego bliskich. Niech na końcu tego snu bohater dostrzeże twarz legionisty katującego jego żonę i dzieci. I niech to będzie twarz członka grupy.

Oto podstawowe problemy psychologiczne, z jakimi powinni borykać się bohaterowie (postaraj się tak aranżować sytuacje, aby poszczególne gracze na stawiane tu pytania udzielali różnych odpowiedzi):

1. Problemy indywidualne. Konflikt między ofiarą Legionu Mgły, a byłym legionistą. Konflikt między lojalnością wobec grupy, a zleceńodawcami.

2. Co zrobić z inkubatorami? Czy pozwolić na trwanie takiego tworu, generującego kolejne pokolenia półludzi? Czy zachowanie klonów - kanibalizm, prymitywizm, dzikość - pozwala uznać ich za istoty ludzkie? Z drugiej strony, jest to jednak pewna społeczność, są to istoty rozumne. Czy można pozwolić na ich eksterminację? A jeśli tak, to czy można pozwolić, aby były wykorzystywane przez gang, jako źródło taniego białka?

3. Jak podzielić znalezione przedmioty i dobra? Czy należą się one gangowi, czy uczestnikom wyprawy? Czy dzielić je po równo, czy wedle pewnych priorytetów? Jakich? A jeśli znacznie brakować żywności i wody - jak wtedy postąpią bohaterowie? Czy będą sobie lojalnie pomagać, czy dbać tylko o własną skórę?

4. Jak postępować z napotkanymi ludźmi i pokonanymi wrogami? Czy zabijać ich, czy próbować porozumienia? A może wykorzystać jako przewodników - płacąc za tę usługę lub ją wymuszając?

5. Co robić z rannymi czy osłabionymi towarzyszami, którzy nie nadążają za grupą? Zostawić ich na szlaku zabierając im wszystko, co może przydać się grupie? Czy może zostawić broń i sprzęt, które pomogą im wrócić do enklawy? A może jednak holować ze sobą przez skalne pustkowia?

6: CO DALEJ?

Tak naprawdę, obszar, w którym żyją kłony to tylko część labiryntu, bowiem dostępu do niszczących poziomów, zaspanych lub wciąż chronionych przez śluzę, nie ma. Przynajmniej nie byli z tym sobie w stanie poradzić mieszkańcy labiryntu, także dla naszej grupy jest to chyba zadanie zbyt trudne. Co tam się znajduje? Jakie urządzenia, przedmioty, bronie? A może i tam, w głębi, pod zawałem, żyją kolejne grupy klonów? A może także potomkowie tych, którzy przeżyli wojnę i odcięci od świata żyją w mrocznym labiryncie. Dla zleceńodawców bohaterów to właśnie odpowiedzi na te pytania mogą okazać się bardziej interesujące, nawet od tych informacji, z którymi powróci grupa. Być może wyruszy następną ekspedycja - tym razem trudność stanowić będzie nie sama trasa marszu (choć, oczywiście i tu można przygotować dla bohaterów trochę wesołych niespodzianek), a odnalezienie drogi w dół Gniazda. A potem spotkanie z... ciekawe z kim...?



Czekamy na Wasze listy: uwagi krytyczne, spostrzeżenia dotyczące zasad, pytania, opisy ciekawych fragmentów sesji, oraz pomysły na elementy świata i przygód. Jakich materiałów do **Strefy** oczekujecie najbardziej: wzbogacenia reguł, opisu świata, scenariuszy? Czekamy na listy z dopiskiem na kopercie **Strefa Śmierci**.



TOP SECRET



**„Sobota 14 kwiecień
Nazywam się Ryan.
Jestem Dostawcą.
Jestem katem,
Łowcą Siedmiu.
To tak jakbym zabijał Hitlera.”**

Tymi słowami kończy się dziennik Ryana, bohatera gry „Dream Web”. Ryan ostatnio przeszedł dziwną metamorfozę, z przegranego, zwykłego, szarego człowieka w maniackalnego zabójcę – a wszystko to pod wpływem snów.

Opowieść zaczyna się jednak dużo wcześniej, kiedy strażnik Sieci Snów odkrył straszną prawdę. Okazało się, że Sieć została przejęta w całości przez Zło. Siedmiu ludzi, wraz z nim samym, zostało opętanych przez tę destrukcyjną siłę. Siedmiu, którzy tworzą Sieć Snów, kontrolują ją i są jej węzłami. Strażnikowi jako jedyne-
mu pozostało wystarczająco

życie zaczęło przeciekać mu przez palce. Siła nawiedzających go koszmarów narastała. Wszystko, co działo się wokół, przypominało jakiś ponury film, którego głównym bohaterem, a zarazem widzem był on sam – to go przerażało.

Dzisiejszą noc spędził u swojej dziewczyny Eden, w ten sposób chcąc oderwać się od rozwrzeszczanych i drażących go myśli. Myślał, że uda mu się nie zasnąć tej nocy, jednak ciało odmówiło mu posłuszeństwa, rozpoczął się kolejny koszmar. Obudził się nad ranem, złany zimnym potem. Przeróżające obrazy pulsowały mu jeszcze w głowie. Rozpoczął się kolejny dzień, ale przecucie mówiło mu, że będzie on wyjątkowy...

W tym miejscu rozpoczyna się gra „Dream Web”, która wywołała niemałe kontrowersje na Zachodzie. Obiektem atakowanym przez niektóre placówki

stowarzyszenia ELSPA były sceny brutalne i erotyczne zawarte w grze. O ile tych pierwszych faktycznie znajdziemy sporo, o tyle te drugie występują w znikomej ilości – jest jedna.

Cokolwiek by mówić o grze, z pewnością nie jest ona przeznaczona dla małoletniego odbiorcy – po prostu mu się znudzi. Wokół gry budowany jest odpowiedni psychiczny klimat, nie do końca wyjaśniający czy sny bohatera są realne, czy też są jedynie jego wymysłem. Fabuła, nastrój, grafika, muzyka, dobrane są tak, aby stworzyć atmosferę tajemniczości i realności, w ten sposób wciągając gracza w kreowany świat. Gra podobna jest bardziej do czytania interaktywnej książki, niż do zwykłego grania w strzelankę.

Fabuła, oprócz samego pomysłu grania psychopatycznym

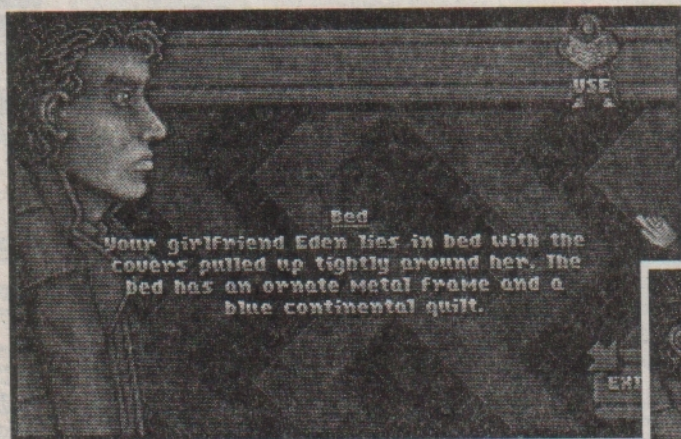
zabójcą, podoba mi się jeszcze z jednego względu – jest nim zakończenie, które nie jest tradycyjnym, nieprawdziwym happy endem...

Wszystkim miłośnikom psychologicznych thrillerów polecam serdecznie tę grę, która zapewnia co najmniej kilka godzin emocjonującej rozrywki.

EMILUS

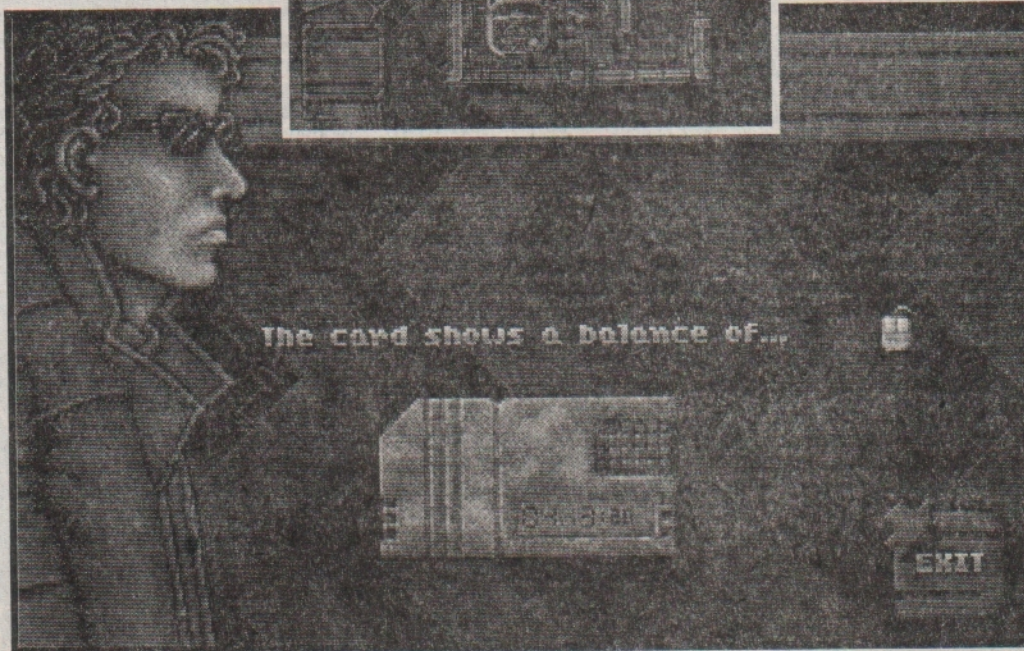
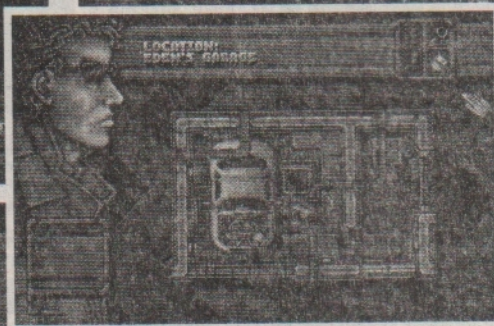
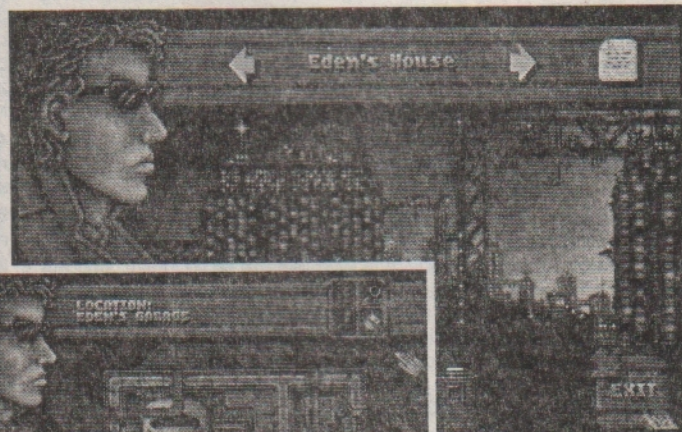
PS. Sposób przejścia gry znajdziecie w 6 numerze „Top Secret” 1995 roku.

DREAM WEB: Koszmary zabójcy



dużo siły, aby przeciwstawić się Złu. Zdecydował się na krok ostateczny, na Odświeżenie. Do tego zadania wybrał właściwego człowieka, był nim oczywiście Ryan.

Wykonawca został wybrany, czasu było coraz mniej, strażnik musiał działać. Poprzez sny przygotował wybrańca do zadania. Sny te wydawały się Ryanowi nagłymi koszmarami, których siła i realność zmieniały jego psychikę, wydobywając z niej najczarniejsze myśli. Jedyne, co kołatało mu w głowie, to myśl o tym, że jest wykonawcą zadania nadanego przez Siedmiu. Zaniedbał swoje obowiązki, wpadł w kłopoty,



GOBLINÓW

Maciek Kocuj

Witajcie
w Krainie Goblinów!

DZIŚ:

TOP SECRET

czyli

*Tajny raport dla króla goblinów,
Jego Najsprośniejszej Oblesności,
Spasłaka XVII.*

Niestety, jest mi niezmiernie przykro, ale muszę po-
wiadomić wszystkie krasnoludy, elfy, ludzi oraz przed-
stawicieli wszelkich innych ras, którzy czytują niniejszą
rubrykę, że nie będą mogli oni zapoznać się z tym od-
cinkiem Krainy Goblinów. Poniższy raport jest ściśle
tajny i jedyna osoba upoważniona do jego przeczytania
to bezpośredni adresat, czyli złośliwie nam panujący,
król prawie wszystkich goblinów, Spasłak
XVII. Raport ten ma charakter niezwykle
pilny, a dostarczenie go do rąk własnych
jest chwilowo technicznie niemożliwe.
Trzy dni temu Jego Najsprośniejsza Ob-
lesność, jak zwykle w sobotni wieczór,
wpadł do „Zielonego Pterodaktyla”,
gdzie po obaleniu trzech ćwierci beczki
piwa wywołał standardową burdę, a po
jej zakończeniu, ozdobiony kilkoma no-
wymi sińcami, udał się chwiejnym
krokiem w nieznanym kie-
runku. Od tego cza-
su miejsce jego
aktualnego





pobytu pozostaje nie znane i jedynym sposobem dostarczenia mu niniejszego raportu jest opublikowanie go w jedynym, czytany przez Spaślaka XVII piśmie. Nadworny astrolog zapewnił, że jeden z egzemplarzy wakacyjnego numeru Magii i Miecza znajdzie się w rękach króla goblinów i dlatego zdecydowano o umieszczeniu raportu właśnie tu i teraz. Ostrzegam lojalnie wszystkich tych, którzy mają ochotę na zapoznanie się z tym tajnym dokumentem, że ryzykują własnym życiem i zdrowiem. Muszą ich zapewnić, że jeśli zignorują ostrzeżenie i będą czytać dalej, to z pewnością nie unikną niściwej ręki najpotężniejszego z goblinów bogów, samego Wielkiego Kardupla. Sprowadzi on na wszystkich nieposłusznych najwymyślniejsze

nieszczęścia i męki. Zacznie się to całkiem niewinnie – nie dotrze na czas prenumerata ulubionego pisma lub w niedzielę rano zepsuje się radio i nie będzie można wysłuchać ulubionej audycji. Później może być już o wiele gorzej – jeden z bohaterów straci kilka magicznych przedmiotów albo z drugiego krańca świata przyjdzie w odwiedziny ciocia z kilkoma kuzynkami. Opis innych możliwych nieszczęść jest tak drastyczny, że nie będę nawet wspominał. Strzeżcie się! Wielki Kardupel czuwa.

Raport
Goblińskiej Służby Wywiadowczej
na temat
stopnia bezpieczeństwa społeczności goblinów

TOP SIKRET

Wśród ras humanoidalnych (i nie tylko) dają się ostatnio zauważyć wzmożone zainteresowanie goblinami. Szczególnie niepokojące są działania ludzi (z krasnoludami radzimy sobie nadal). Najwyraźniej opracowali oni nowe sposoby postępowania i przed przystąpieniem do otwartej konfrontacji z rasą goblinów chcą najprawdopodobniej wybadać wszystkie nasze słabe punkty. Badaniami tymi zajmują się zarówno zorganizowane grupy, jak i pojedynczy osobnicy. Najbardziej zaawansowana w tym temacie jest organizacja szpiegowska, ukrywająca się pod nazwą Games Workshop. Macki tej organizacji sięgają już prawie do wszystkich zakątków nowego i starego świata. Są tak pewni siebie, że często oficjalnie publikują wyniki swych szpiegowskich operacji. Ostatnio odkryli oni jeden z naszych największych sekretów. Publicznie pochwalili się, że wiedzą już, czym różnią się wyższe gobliny od niższych. Donoszą o tym w swym oficjalnym biuletynie szpiegowskim WFRP: „nie ma praktycznie żadnych różnic fizjologicznych między niższym i wyższym typem goblina, poza wzrostem”. W tym samym miejscu ujawniono również naszą tajną strategię wojenną. Odkryto, że gobliny nie przystępują do walki (zwłaszcza przeciw elfom), jeśli „nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego (tzn. grupa 10 goblinów będzie czuła strach wobec każdej grupy elfów, składającej się z więcej niż 4 osobników)”.
Równie niebezpieczne są działania prowadzone przez pewnego anonimowego szpiega, autora licznych niepodpisanych notatek w miesięczniku Magia i Miecz. Do jego największych osiągnięć należą odkrycia dotyczące naszego wyglądu i goblińskiej sztuki kamuflażu. Na przykład w piątym numerze MiM pisze on, że gobliny „chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, co upodabnia je do orków, aczkolwiek bardzo odróżnia je niski wzrost i masywność ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów”. Nicco dalej, w tym samym fragmencie pojawiła się również uwaga na temat fizjonomii przeciętnego goblina: „twarz mają raczej okrągłą, o wydatnych, jakby nabrzmiąłych policzkach i wargach...”. Na to, wydawałoby się niezbyt istotne stwierdzenie, zwróciła najprawdopodobniej uwagę grupa szpiegowska, ukrywająca się pod kryptonimem Paweł E. Zainteresowali się oni, co jest przyczyną tego, że nasze policzki i wargi są takie nabrzmiate. Zainteresowanie to doprowadziło ich, na nasze nieszczęście, do odkrycia naszego tajnego sposobu przemieszczania się z miejsca na





miejsce. W dwunastym numerze MIM sugerują przyczynę, dla której nasze twarze są wiecznie brudne, a wargi nabrzmiały. Wyraźnie kierają oni do innych szpiegów prośby o „zwrócenie uwagi na bandy podróżujących na wargach goblinów”.

Jakby jeszcze tego wszystkiego było mało, w trakcie różnych publicznych spotkań, niektórzy ludzie coraz częściej mówią o „skrzatach, które szczują babom do mleka”. Mrużąc przy tym wymownie oczyma i podkręcając wąsy, co ma sugerować, że chodzi im oczywiście o gobliny. Te niecne insynuacje zdobywają sobie coraz większą popularność i są wyraźną zaczepką pod naszym adresem.

Goblińska Służba Wywiadowcza powołała specjalny sztab, który ma się zająć opracowaniem sposobów przeciwdziałania wszystkim wyżej wspomnianym zjawiskom. Na razie sugerujemy podjęcie rozmów z hobbitami, w celu wybadania, jakie są szanse uzyskania od nich licencji na szpiczkę, która pozwala im znikać, gdy tylko w pobliżu pojawia się duży człowiek.

Dodatek specjalny na temat tajnej operacji o kryptonimie ARTURIUS

Grupa tajnych agentów, oddelegowana do inwigilacji paladyna Arturusa, poniosła ostatnio dotkliwe straty. Kilku z nich, śledząc go w przebraniu bezdomnych dzieci, było tak dobrze ucharakteryzowanych, że Arturius postanowił zająć się nimi i poszukać dla nich rodziny zastępczej. Niestety, najbliższą rodziną, na którą natknął się paladyn, była rodzina trolla ogrodnika. Skutkiem tego nieszczęśliwego zbiegu okoliczności nasi najlepsi szpiedzy zostali wykorzystani do użyźnienia grządki fasoli.

Dla osłody do raportu zostaje dołączony aneks zawierający kilka świeżo rozgłoszonych przez druida Pompejusza dowcipów o paladynie Arturisie.

ANEKS

– Co by było, gdyby paladyn Arturius miał brata bliźniaka?
– Wszystkim żyłoby się dwa razy trudniej.

– Oczywiście wiecie, dlaczego użala się ostatnia impreza u księcia?
– Bo nie było na niej paladyna Arturusa.
– A wiecie, dlaczego nie przyszedł?
– Bo ktoś mu powiedział, że będzie to bal dobroczynny.

Dwóch żebraków rozmawia ze sobą w więziennym lochu:
– Co tym razem próbowałeś ukraść?
– Nic. Kazał mnie tu wsadzić paladyn Arturius.
– Za co?
– Za napad.
– Zwario-wałeś? Napadłeś na paladyna Arturusa?!
– Nie. Jak zobaczyłem, jaką dał mi jałmużnę, dostałem nagle napadu śmiechu.

– Czy to prawda, że paladyn Arturius aż do trzydziestego roku życia ani razu nie spadł z konia?
– Tak, bo dopiero w trzydzieste urodziny udało mu się po raz pierwszy dosiąść to zwierzę.

– Po co paladyn Arturius poszedł ostatnio do kapłanów?
– Po zdjęcie przekleństwa, bo żebrak, któremu udzielił jałmużny, nazwał go pieprzonym skapcem.

– Wiecie, dlaczego już niedługo Gurisie nie będą poruszać się tak szybko jak kiedyś?
– Bo paladyn Arturius postanowił puszczać je wolno.

Ilustracje: Monika Świątek





RYSUNKI: CARL CRITCHLOW

TEKST: TIM POLLARD

ELIXIR ŁAGODNOŚCI LUK TROO
I WIECIE ŁAGODNY NIEZYM BRADAK – NIE
BĘDZIE WAMET DZIAŁA TRZYMAĆ SWOJEGO NIE-
CZA, NIE MÓWIĄC JUŻ O BRONICeniu SIE!



PRZEBIDRĘ SIE I DAM MU
TO ODBIŚCIE!



WIDY JA
WYBRODZIE I ZANTANNA
SO Z PRZODU!



... A JA Z TEGO...
LATWIZNA!



UNAGA!
JUŻ TU JEST!

DOBRA!



SZYMA NIE!

HEJ! ZWOLNOJ WYBRODZIE,
CZY NIE NAPISYS SIE WIELO
NAPRZAGIEN NINA, NI ZAPRODZI
TWE POLACZENIE!



OWE!



PRADIKEN!
PRZYDROG JEST ZŁA!
PONTRIENEN OBRZUCIE
SWA BROK
I ZANTANZYCI!



THE BEARNER

CIĘŻE DOKĄD, STRĄTY
PRZEZ ŚNYCH NRODOM.
NA ZWISLE PORZUCIŁ
BIZNYŚ NA WZRODZE.

CIĘŻE PODJĄDŁI WYJĄ
KLEBOSZKI - TRAMPA, ŻE MOJĄ
WIKTYŁĘ ŁAPKIE PĄDZIŁ!

... KIEDO MIE WOLĄ
JEDNAK POWIERZIC
W WOLNYCH...



O ZABŚCIE BYLI ŚLĄPCANI
TY WRODZIŁEŚ, MOJĄ KĄŁPĘZĄ SĄDZIŁ. WZMUSZ
WYWIĆ LUDZI I TYM BACIŁ DOHILNIEJ. BY
TRAKI DOKĄD!



NO WOLNA KLUCIŁ
LĄDOWOŚCI, WOLNOŚCI PĄDZIŁ.
NIE SZŁĄDŁ, SZŁĄDŁO WOLNOŚĆ
BIZNYŚ SZYBKO - TY DO TŁĄD,
A JA ZAİMĄ SIĘ KŁĄDZI.



FATRI, BĘZŁĄCZKO JEDYNĄ STOKROTKĄ
PO TEJ STRONIE RZĘKI DOK - I TY JA JA
WYHODOWAŁEŚ CZĘŻ TY NIE CRODNIŁ!



ŚMYSŁIŁ NAJZŁOŻYŁ BOKRĘDĄ
OKRĘDZIŁĄ, NA PRZED ŻŁIŁĄ
JĄDZI SIĘ SPYTRZANI.



BLĄDZIŁ WIĘC DĄWYKĄ CZNIE...

CACZCIE MOŻE
KWIKTEK?



BYŁ DOKŁADNY FAKT, DO WITP
NO WOLNA CZY CIĄDZIŁ POWIERZIC
DOŁ PRZEZ ŚNIEGĄD?

WOLNOŚĆ MOŻE CRODZIŁ
TRAKI NA WOLNOŚĆ
KIPROTY!



GIN W IMIĘ
KRÓLA WIKTY!



ŁAAAAA! MOJ KWIKTEK! DOŚĆ TROGI!



W PORZĄDKU CZYDĄ ŻEŻE
WICHTY KRÓLOWI WIKTYCI MUSI
ZA TE ZAPŁACIĆ!



TRUD, CIEGÓ POMÓCĄ ŚMIERŚ SWĘJ BLAŻONKĄ
STWORCIEL, ZBLIŻA SIĘ DO ZAMKU ZŁEGO KOŁA WYCI.

WY DWA – PRZYJMIJCIE SWOJĄ
PRAWKIMĄ POSTACĄ, WYCIJCIE OLEJ PRO
OBZWI, A NIEDY WEJDZIE, POPALISIE OD
SWYH ODDECHEM.

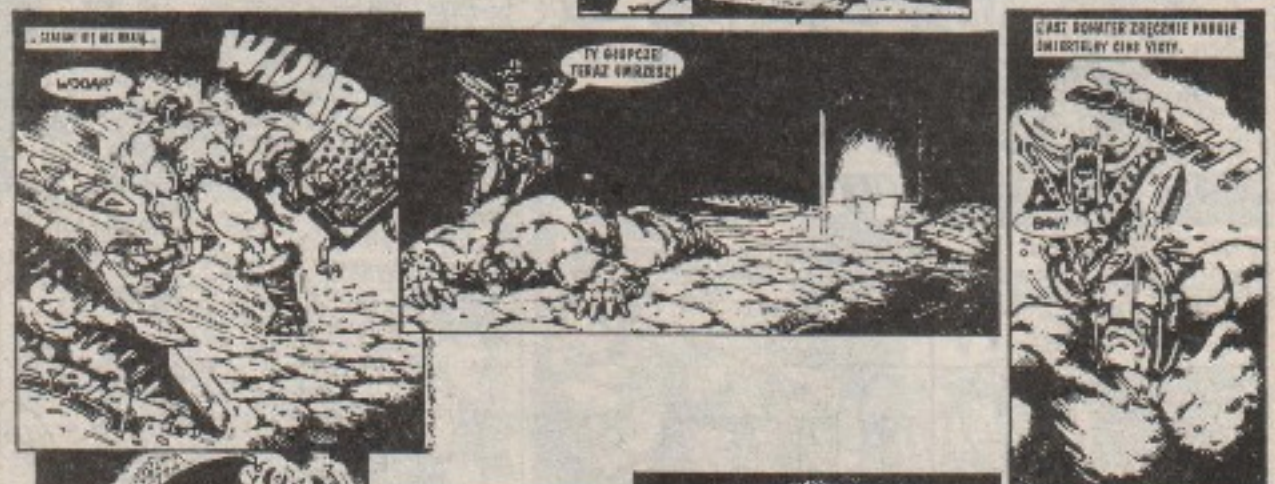
OLĘPIECI NIE ZNAJĄ
DOBIE SPRAWY Z WĘJ
RZECZWIŚCIEJ MOCY! DZIE
TRUDU ZGINIE!



SASINWIND POLAPCJ.

JEDNAK NANE! NAJLEPIE
PLANU...

DO BOJU!!!



... SZAMU! OJ WŁI BIAŁ...

WOGAP!

WUMPI!

TY GŁUPCIE!
TERAZ GWIZDZIE!

CAŁY BOHATER ZŁĘCZONIE PABRIE
SZWARTOŁBY CIND VYCI.



JESZCZE SIĘ
SPOTRAMY,
BARBARZYMO!

ALI KRÓTSZY
RAZD...

ONI GÓZ ZA
WŁY...

TRUDU NA
WYKŁADZIE!

ZŁYKNA! – ALE I TAK
MUSZĘ POJŚĆ NA KOLEJKĘ DO
PACZY HOBBITA – PRACA NA
ROLI WZNAGA PRAGN ENIE!

Władca Pierścieni

Pierwszy tom *Władcy Pierścieni* J. R. R. Tolkiena ukazał się w roku 1954. Nikt przed nim (a i niewielu autorów po nim) nie stworzył jako tła swoich powieści tak kompletnego opisu świata. Mamy tutaj nie tylko szczegółowo opracowaną topografię terenu, ale także kulturę, obyczaje, mitologię, a nawet język.

Dzisiaj książka ta jest powszechnie uznawana za jedno z klasycznych i najlepszych dzieł literatury fantazy. Fascynuje bogactwem stworzonego świata, atrakcyjnością przygód, pięknem i nastrojem.

Dzięki grom fabularnym każdy miłośnik prozy Tolkiena może przeżyć się do świata Śródziemia.

Władca Pierścieni to system dla osób młodych i stawiających pierwsze kroki w dziedzinie gier rpg. Prosty język i reguły atrakcyjność bogate zaplecze literackie czyni ją z tego systemu doskonałą zabawę dla młodych, zafascynowanych przygodą ludzi.

Có otrzymujemy do rąk, kupując *Władzę Pierścieni*?

Wszystkie niezbędne akcesoria do gry zostały umieszczone w tekturowym pudełku.

Po otwarciu opakowania naszym oczom ukazuje się podręcznik z zasadami do gry oraz pierwsza przygoda. Do książek dołączony został trzydziestodwustronicowy

dotychczas, zawierający opis sześciu przykładowych bitew oraz mapki terenów i pomieszczeń, pojawiających się w pierwszej przygodzie. Oprócz tego, dostajemy do rąk przepiękną, kolorową mapę Śródziemia (56x84 cm) oraz

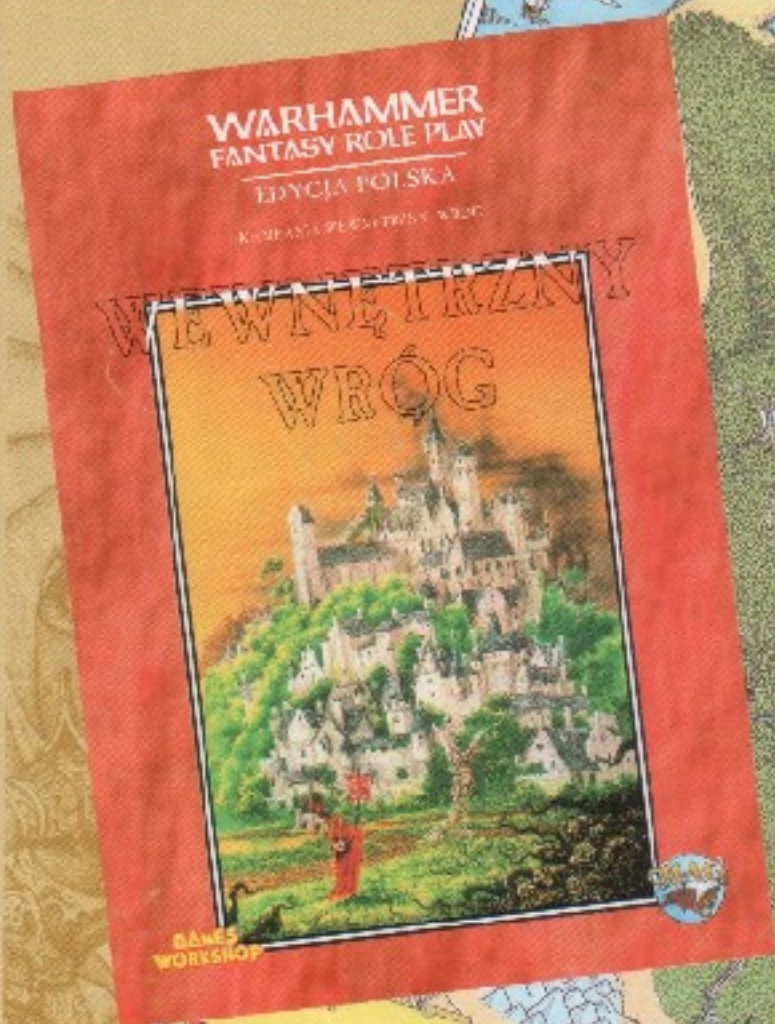


karton z kolorowymi figurkami do wycięcia. Wycięte figurki należy wstawić w plastikowe podstawki, także znajdujące się w zestawie. Dzięki temu, łatwiej nam będzie rozgrywać te fragmenty przygody, które wymagają dokładnego określenia położenia wszystkich postaci. Najlepszym tego przykładem są wszelkie epizody związane z rozgrywaniem walki, kiedy przygoda nabiera cech gry wojennej. Oprócz wspomnianych akcesoriów, w zestawie znajduje się komplet mapek przeznaczonych do wykorzystania w przygodzie, ołówka informująca o zawartości pudełka oraz dwie kostki sześcienniane.

Władca pierścieni jest kompatybilny z systemem *MERP* (*Śródziemie*), adresowanym do nieco starszych graczy. Reguły tej gry są bardziej skomplikowane, a sama gra nieco trudniejsza – ale za to wspaniej i pełniej odzwierciedlająca życie w mitycznym świecie Tolkiena.

<p>Pokwitowanie dla wpłacającego</p> <p>zł..... słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><small>imię, nazwisko, podany adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY!)</small></p>	<p>Pokwitowanie dla posiadacza rachunku</p> <p>zł..... słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><small>imię, nazwisko, podany adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY!)</small></p>	<p>Pokwitowanie dla poczty</p> <p>zł..... słownie</p> <p>wplacający</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><small>imię, nazwisko, podany adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY!)</small></p>
<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136</p>	<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136</p>	<p>MAG</p> <p>00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136</p>
<p>stempel</p> <p>..... podpis przyjmującego</p> <p>..... zł.....</p>	<p>stempel</p> <p>..... podpis przyjmującego</p> <p>..... zł.....</p>	<p>stempel</p> <p>..... podpis przyjmującego</p> <p>..... zł.....</p>

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY



...i w wojnie...
...pokryć...
...i osady Imperium. Nasz brat...
...widzi z lasów, by zabijać...
...Chaos ogarnie ciemność...
...wybrań słudze, zostaną...
...wznieść...
...będzie...
— Ten, który...
Wewnątrz...
dodatek do WFRP...
znajdziecie...
opis i...
Imperium...
przygodę...
Wewnętrzny wróg.

Antologia osmiu opowieści z mrocznego świata Warhammera. Poznaj fascynujących bohaterów Starego Świata! Po przeczytaniu tych opowiadań, Twoje przygody już nigdy nie będą takie same!

