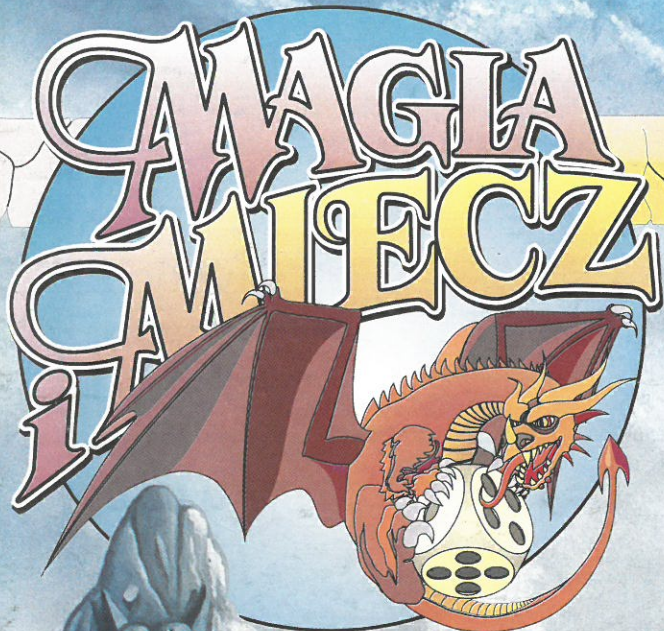


MAGIA i MIECZ



nr 12(24)/95

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

cena 4,90 Zł (49000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109



Marcin Śmigiel

Już wkrótce w sprzedaży

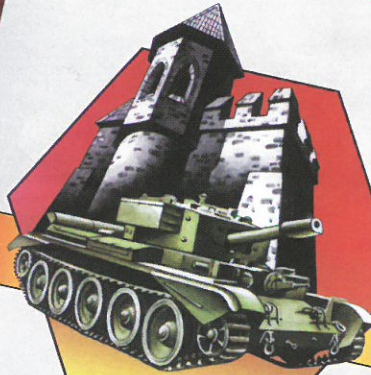
LABIRYNT

Cena 9,00 zł
(90000zł)

Nr 3

Dodatek do miesięcznika
"Magia i Miecz"

ISSN 81-8071-11-0

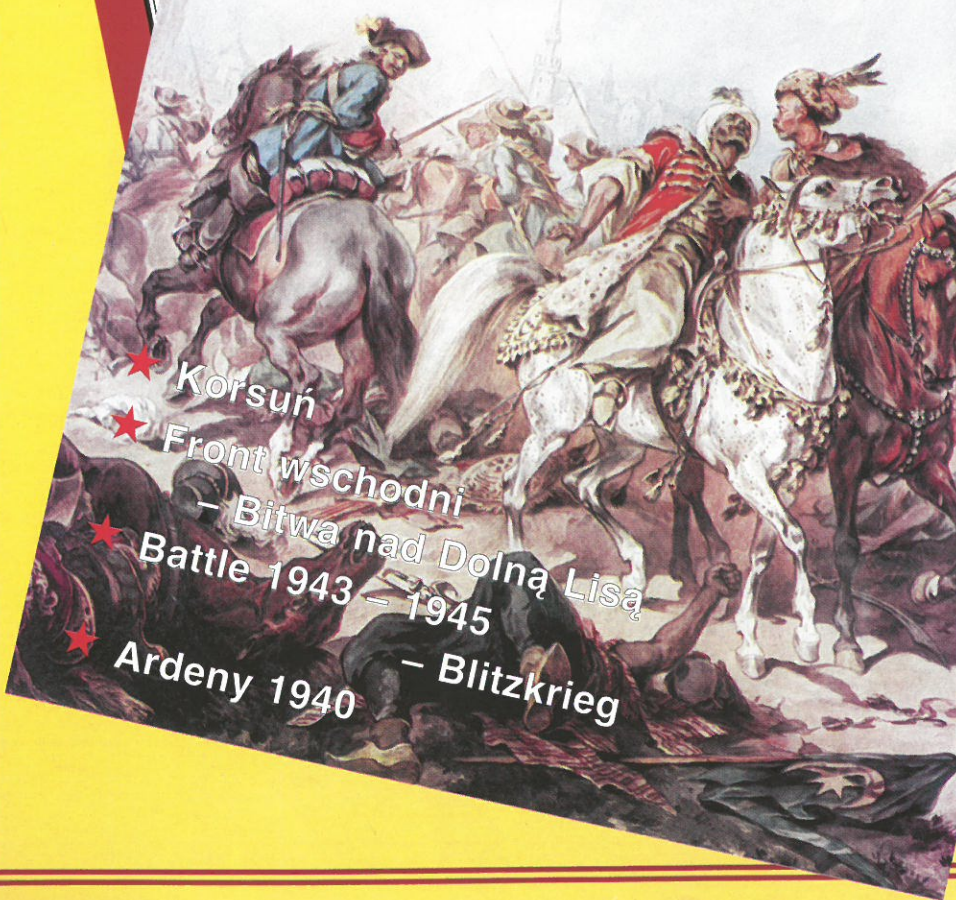


STRATEGIA i TAKTYKA

MAGAZYN MIŁOŚNIKÓW
GIER WOJENNYCH

cena 4,90 zł (49000zł)
ISSN 83-86572-04-6

3/95



★ Korsuń

★ Front wschodni

– Bitwa nad Dolną Lisą

★ Battle 1943 – 1945

★ Ardeny 1940 – Blitzkrieg

STALE SPZEDAJĄ:

- Sklep **TROLL**
WARSZAWA, ul. Resorowa 14
tel.: 409872
- Sklep **ESTEL**
WARSZAWA, ul. Chłodna 47
tel.: 6201654 (prosić sklep)
- Księgarnia **U Izy**
00-679 WARSZAWA, ul. Wilcza 71
tel.: 6280782
- Sklep **CMS**
GDAŃSK, ul. Grunwaldzka 417
tel.: 522702
- Sklepy **Unikat**
WARSZAWA
1. Pasaż Ursynowski 7
2. Cynamonowa 7 paw. 60

MIECZEM I MAGIĄ

Cześć!

Zapewne zauważyliście już zmienioną cenę MiM. Moglibyśmy się usprawiedliwiać, że wzrosła cena papieru, że zwiększyliśmy objętość itd., ale nie zrobimy tego. Uwierzcie po prostu, że było to naprawdę konieczne. Broniliśmy się rękoma i nogami, ale w końcu twarde wyliczenia finansowe zmusiły nas do zrobienia tego trudnego kroku. Na pocieszenie pozostaje tylko powiedzieć, że dodaliśmy kolejne 16 stron, co oznacza, że od tego numeru każda kolejna *Magia* będzie miała tych stron aż 96. Dodatkowo, **jedynie w tym miesiącu, nasz dział sprzedaży wysyłkowej ma dla Was superatrakcyjną ofertę prenumeraty.** Po szcegóło zainteresowanych odsyłam do wnętrza numeru.

Począwszy od pierwszego przyszłorocznego numeru zmieni się nieco formuła naszego pisma. Doszliśmy do wniosku, że przez kilka ostatnich lat wychowało się w naszym kraju (m.in. na naszym skromnym pisemku) całkiem sporo grono graczy i Mistrzów nieco bardziej wymagających, takich, którzy chcą wiedzieć nieco więcej, niż tylko jak wygląda goblin, co to jest ognista kula i gdzie leżą Góry Szare. Dlatego uznaliśmy, że następne numery MiM mogą być trudniejsze, że możemy prezentować artykuły, które zajmują się trochę bardziej skomplikowanymi aspektami gier fabularnych. Oczywiście nie oznacza to, że zrezygnujemy z artykułów dla początkujących, z opowiadań czy z materiałów, przeznaczonych do konkretnych gier. O nie! Jesteśmy od tego jak najdalej. Co więcej, możecie się spodziewać większej ilości materiałów o **Warhammerze, Kryształach Czasu, Zewie Cthulhu** i innych naszych grach. Co prawda artykuły do tych systemów nie będą się pojawiać w każdej nowej *Magii*, ale gdy już zagoszcza, to w solidnej, dużej dawce.

W następnym roku prawdopodobnie uda nam się wprowadzić do pisma trochę stron kolorowych. Czas pokaże, czy spełnią się nasze zamierzenia...

Część naszych czytelników wie już zapewne, że reaktywujemy **Labirynt**. Pierwszy numer tego „nowego” pisma ukaże się na przełomie roku i będzie liczył 128 stron. Znajdą się w nim przygody do gier **Warhammer, Kryształy Czasu, Władca Pierścieni, Zew Cthulhu** i jeszcze kilku innych. Nowy **Labirynt** będzie się ukazywał trzy, cztery razy w roku. Oczywiście osoby, które wcześniej wpłaciły pieniądze na 3 numer starego **Labiryntu**, otrzymają nowy bez konieczności dopłaty.

Początek przyszłego roku powinien być bardzo interesujący. Wydamy pierwszą polską grę bitewną – **Warzone** (sprzedaż figurek do niej prawdopodobnie będziemy prowadzili również listownie). Ukaże się **MERP i Kryształy Czasu**, których termin wydania musieliśmy przenieść na pierwszy kwartał 1996 roku, nowe dodatki do systemów **Zew Cthulhu, Warhammer** i wiele, wiele innych rzeczy, wśród nich również takie, które będą dla Was prawdziwym szokiem!!! Więcej informacji na ten temat podamy Wam w kolejnych numerach pisma.

Od pewnego czasu anonsowaliśmy wydanie gry karcianej **Doom Trooper**. Pisaliśmy, pisaliśmy, a gry nie było i nie było.

WSZYSTKICH, KTÓRZY DO TEJ PORY NIE OTRZYMALI JESZCZE ŻOŁNIERZA ZAGŁADY SERDECZNIE PRZEPRASZAMY. Naprawdę, nie jest to spowodowane naszym niedbalstwem czy nieuczciwością. Gra jest drukowana w Niemczech, wspólnie z kilkoma innymi wersjami językowymi. Niestety, Japończycy spóźnili się ze swymi materiałami i ze względów produkcyjnych musiano przetrzymać również wszystkie inne edycje, o czym drukarnia, mimo naszych usilnych monitów, poinformowała nas stosunkowo niedawno. W tej chwili **Żołnierz Zagłady** powinien być już w sklepach i w Waszych domach. Jeszcze raz przepraszamy za opóźnienie.

Zbliżają się Święta, Wigilia tuż, tuż. Wszystkim, którzy czytają nasze pisemko, zarówno naszym sympatykom, jak i wrogom, chcielibyśmy złożyć serdeczne życzenia szczęścia i pomyślności. Niech gry przynoszą Wam wiele radości i zabawy, a Wasze kostki zawsze wyrzucają upragnione wyniki!

Artmar

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek; Redaktor naczelny: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński, Tomku Kreczmar (dział łączności z czytelnikami), Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji), Jarostaw Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują: Maciej Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Rafał Nowocień, Grześ „Czytacz” Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

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

Ilustracja na okładce: Marcin Śmigiel

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Listy, które nie podobają się redakcji zjada Kurzymiś.

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



SPIS TREŚCI

LISTY 2

INFORMACJE 4

TRAFIENIA

KRYTYCZNE 6

NOWE ZAJĘCIE

W NOWYM MIEŚCIE 8

WŁÓŚ SIĘ JEŻY II 10

PO ZAMKNIĘCIU

OCZU 16

CZAS MROKU 23

OD MROCZNEJ

PRZYSZŁOŚCI... 24

MROCZNE KULTY 29

POLITYKA BÓLU 34

WALIZKA MARKA

EDWARDA... 50

WŁADCA PIERŚCIENI

- BESTIARIUSZ 52

PAZUR SKAVENA 57

ZMORA 80

ŻYWOMGŁA 81

ŚLUZOŃ 82

ELFY NA ORCHII 83

THRUD 86

DOOMTROOPER

ZASADY

TURNIEJOWE 90

TALIA TURNIEJOWA 92

ANKIETA '95 93

Dzień dobry!

Witam Was, jako nowy opiekun działu, szumnie zwanego „Listy”. Pewnie zauważyliście w stopce, że Artur poszedł w górę, więc ktoś musiał przejąć jego pałeczkę. Padło na mnie. A tak à propos Artura – chciałbym jeszcze raz oficjalnie przeprosić i jego, i wszystkich Czytelników za te figurki. To był mój błąd i to na mnie macie wieszać psy, nie na naszym red. nacz.-u.

Zanim przejdziemy do konkretnych listów, jeszcze dwie sprawy ogólne. Po pierwsze, nie piszcie do nas z pytaniami dotyczącymi innych firm. My naprawdę nie wiemy, co ze „Złotym Smokiem”, dlaczego nie dostaliście „Podręcznika gracza” itd., itp., etc. Nie mamy wpływu na to, co robią inni.

Po drugie, przychodzi wiele listów z pytaniami, dlaczego nie ma jeszcze **Doomtroopera**. Ano nie ma, bo niemiecki *ordnung* okazał się nie najlepszy i już od ponad dwóch miesięcy czekamy na transport gry. Kiedy będzie, wołę nie pisać. Mam jedynie nadzieję, że czytając te słowa będziecie w spokoju tasować sobie kolorowe karty.

A teraz przejdźmy do listów. Najpierw ostrzeżenie dla wszystkich:

Drodzy Czytelnicy pisma MiM. Chciałbym poruszyć temat nie związany z Killerem Elfów. (...) Chodzi mi o czas przeznaczony na sesje i zajmowanie się RPG. Ja sam gram fabularnymi zainteresowałem się niecały rok temu. Od tego czasu skompletowałem wszystkie MiM, Talizmany, trochę White Dwarfów i zacząłem grać. Wszystko szło dobrze, do czasu. Za dużo gry i książek. W budzie zrobiło się kiepsko. „Starsi” zabronili mi grać, póki się nie poprawię. (...) Nie ma sensu psuć sobie stopni przez nadmiar (powtarzam nadmiar) fantastyki. Grajcie i czytacie, gdy macie czas i nie macie nic na głowie.

Gifhe van Hika

Tak! Pamiętajcie o tej przestrodze. Wszyscy wiemy, że co za dużo, to niezdrowo. Sesje nie zając, nie uciekną, a uczyć się trzeba...

(...) Chciałoby się zapytać, dlaczego **MiM** ukazuje się w tak małym nakładzie i dlaczego dociera do małych miasteczek dopiero pod koniec miesiąca? Chciałbym również

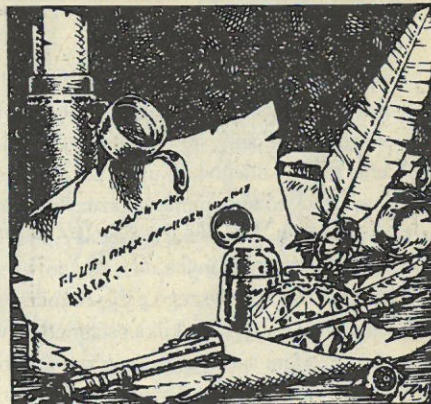
zapytać, czemu nie wznowicie sprzedaży archiwalnych numerów? (...) Muszę ze smutkiem przyznać, że kolejne numery **MiM** stają się coraz bardziej monotonne. Dlaczego nie kontynuujecie **KMGs**? Brakuje też dodatków, które by z pewnością urozmaiciły numery **MiM**.

Piotr Krakowiak

PS. Nigdy nie widziałem fantastyczniejszego pisma!

Drogi Piotrze. **MiM** ukazuje się w takim nakładzie, na jaki oceniamy jej odbiór. Po prostu więcej się nie sprzeda. A, niestety, dystrybucja naszego pisemka leży z powodów od nas nie zależnych. Radzę Ci spróbować prenumeraty. Archiwalnych numerów nie sprzedajemy, bo ich fizycznie nie ma. Nie zrobimy też dodruku. **KMGs** jest kontynuowany w specjalnym dwumiesięczniku **Taktyka i Strategia**. Natomiast co do dodatków, to nie wiem, o czym myślisz. Dlatego też ogłaszam konkurs na najlepszy dodatek, który moglibyśmy włączyć do **MiMa**. Przesyłajcie swoje listy z propozycjami. Na zakończenie powiem tylko, że chcemy być pismem fantastycznym, nie musimy od razu stawać się fantastyczniejsi.

Chciałbym włączyć się do dyskusji, która trwa chyba od samego początku istnienia **MiM**. Myślę oczywiście o kwestii: jakie powinno być to nasze (czyli miłośników gier fabularnych) czasopismo. Wydaje mi się, że linia wybrana przez **MiM** jest słuszna – dla każdego coś miłego. Systemów na rynku coraz więcej i sprawą całkowicie naturalną jest, że jedne podobają się bardziej, inne mniej. (...) Nigdy nie uda się dogodzić wszystkim. Powinniśmy jednak zdać sobie sprawę, że zaznajomienie się z każdym systemem może nam przynieść korzyści. Nie lubię na przykład „Kryształów Czasu”, ale czytam je zawsze z wielką uwagą, bo pewne rozwią-



zania w nich użyte są ciekawe i często da się je przenieść na inne systemy. Po prostu warto wiedzieć, co w trawie piszczy. Kiedy polski rynek RPG stanie się większy, z pewnością powstaną bardziej specjalistyczne pisma, przeznaczone wyłącznie dla grających w konkretny system. Ale i wówczas **MiM** pełnić będzie ważną funkcję „spinacza” wszystkich gier fabularnych i przewodnika po tym zadziwiającym świecie przygód. Ponadto Nasz Miesięcznik (myślę, że redakcja nie obrazi się za takie sformułowanie; nie obraziliśmy się – przyp. red.) jest doskonałym miejscem wymiany poglądów i doświadczeń. Słowem tak trzymać. (...)

Adam Stanosz

No, no, no. Adam ukazał nam niesamowitą wizję przyszłości naszego pisemka. Czy taka będzie, ciężko powiedzieć. Kto wie, czy **MiM** nie zmieni się w pismo poświęcone tylko i wyłącznie kilku systemom? Czas pokaże. Na zakończenie jeszcze kilka adresów:

Młodzieżowy Klub Miłośników Fantastyki przy Klubie Kultury „Piaśt”

Biała Podlaska 21-500
ul. Spółdzielcza 4
tel. (057) 43 29 74
adres kontaktowy: Kacper Probosz
Biała Podlaska 21-500
ul. Jana Matejki 1
tel. (057) 43 66 50

Necromancer

97-500 Radomsko,
Jagiellońska 14/26
tel. (0-44) 83 83 82 (Radek)

Paweł Razynek, Bydgoszcz
ul. Wojska Polskiego 3a m 63
tel. 71-50-38

Andrzej Barszczewski, ul. Powstańców Warszawy 5/59, 22-100 Chełm
Tel. 65-89-19 (po osiemnastej)

• SZEDARIADA VI (10-12 XI, 1995)

• Już na początku muszę zauważyć, że Szedariada okazała się pod wieloma względami imprezą fenomenalną. Mimo prawie zupełnego braku reklamy w tzw. pismach branżowych i rozestania listów informacyjnych na niecałe dwa tygodnie przed konwentem, na Szedariadzie zjawilo się około 400 osób. Kolejny raz mieliśmy się okazję przekonać, że pod względem zdobywania informacji fani RPG są lepsi niż KGB i CIA razem wzięte. Choć organizatorom można tylko pogratulować frekwencji, sądzę jednak, że wiele innych osób, które nie aspirują do miana tajnych agentów najwyższej klasy nie miałyby nic przeciwko otrzymaniu informacji nieco wcześniej.

• Do dyspozycji przyjezdnych oddano ponad 30 sal, pokój nauczycielski i salę gimnastyczną. Wobec napływających nieprzerwanym strumieniem graczy ilość ta okazała się jednak niewystarczająca i już w piątkowy wieczór zaanektowano na potrzeby sesji i noclegów część korytarzy. Niestety, tym razem materace nie dopisały...

• Jak na każdej Szedariadzie, zwrócono się o wypełnienie przerw pomiędzy kolejnymi scenariuszami. Uczestnicy mogli wziąć udział w licznych konkursach, odwiedzić sklep z książkami i akcesoriami RPG oraz antykwariat. Największą wiedzą w wyjątkowo sadyistycznym (podobno) konkursie wiedzy o RPG wykazał się po raz kolejny Piotr Wojtowicz z Wrocławia. Uczestnicy mogli także sprawdzić swoją znajomość Gwiezdných Wojen, Dragonlance, Amberu i Diuny. Dla spragnionych bitewnych i sportowych emocji zorganizowano turnieje Warhammera Fantasy Battle i Bloodbowl.

• Oceniano także malowane przez graczy figurki. Za najlepszą uznano pracę Szkockiego (Krzysztofa Stawiarskiego) z Krakowa.

• Część graczy rozgrywała w wolnych chwilach partie Magic: the Gathering i innych gier karcianych. Wydaje się jednak, że klasycznej RPG nie zagraża z ich strony wielkie niebezpieczeństwo. W przeciwieństwie do panujących ostatnio na świecie tendencji, grami tymi zajmowała się na Szedariadzie raczej nieliczna grupa ludzi.

• Nie mogło także zabraknąć najstarszego i najbardziej prestiżowego turnieju dla Mistrzów Gry: Pucharu Kalessina. Tym razem wzięło w nim udział 22 uczestników, którzy poprowadzili łącznie ponad 30 sesji. Ostatecznie puchar zdobył Marcin Muszyński ze Stargardu Szczecińskiego za poprowadzenie przygody w systemie Warhammer.

• Na szczególną uwagę i uznanie zasłużył sobie Dżawor (Paweł Jawor) z kłodzkiego Chaosu, który z wielkim talentem poprowadził scenariusz, a właściwie przedstawienie, w świecie Wraitha. Prawie trzygodzinny spektakl z udziałem aktorów rozgrywał się w mrocznej, ponurej scenerii, przy zapalonych świecach i podkreślającej atmosferę muzyce. Obserwujący zmagania trójki graczy siedzieli cicho, zasłuchani... Dla autora tego przedstawienia i towarzyszącego mu zespołu ufundowano specjalną nagrodę.

• W sobotnie popołudnie i wieczór czterdziestu czterech graczy starało się rozwikłać tajemnicę złowrogiego spisku przeciwko Ziemi, uczestnicząc w zorganizowanej w konwencji space-opera grze terenowej Nexus. Wśród przeciwstawiających się przedstawicielom Dziewiątej Federacji, Wewnętrznego Imperium i Wielkiego Dominium Konathu Ziemian znaleźli się członkowie mafii, fizycy, agenci służb specjalnych, student, listonosz i wiele innych, równie barwnych postaci. Wydarzenia rozgrywały się na jednym z organizowanych w Polsce konwentów o nazwie Szedariada. Na duże brawa zasłużyli sobie biorący udział w Nexusie gracze-debiutanci, którzy mimo braku doświadczenia z olbrzymią energią i zaangażowaniem realizowali powierzone im zadania i doprowadzili sprawę do szczęśliwego końca. Gdy o godzinie 23:30 na Ziemi wyładowały statki Dziewiątej Federacji i Wielkiego Dominium Konathu, udało się im powstrzymać rozpoczynającą się inwazję i w obecności wszystkich zainteresowanych stron odczytać sporządzone wcześniej umowy, gwarantujące Ziemi suwerenność.

• Konwent przebiegał w wyjątkowo spokojnej atmosferze i kierowani przez Lemona (Mikołaja Lemańskiego) ochroniarze nie mieli zbyt wiele do roboty. Najbardziej zadowolona z takiego stanu rzeczy wydawała się być pani dyrektor SPNr 104, która kilkakrotnie odwiedziła teren konwentu. Istnieje nawet możliwość (fakt ten należałoby zapisać złotymi zgłoskami w dziejach fanowskiej dyplomacji), że następna Szedariada odbędzie się ponownie w tej samej szkole.

• Odwiedzali nas także uczestnicy drugiego odbywającego się w tym czasie we Wrocławiu konwentu. Organizowany przez Juggernauta (Przemysława Przestrzelskiego) Ragnarok był imprezą ściśle elitarną, na którą obowiązywały specjalne zaproszenia. Ponieważ takiego nie otrzymałam, a i znaleźć kogoś, kto uczestniczył w tamtym konwencie było mi naprawdę trudno, nie dysponuję bliższymi informacjami o nim.

• Na zakończenie wypada jeszcze wspomnieć, że Szedariada VI została zorganizowana przez KMGF „Melkor”, KMF „Szedar” i przyjaciół. Szczególne podziękowania przekazano pomagającym w przygotowaniach i obecnym na imprezie członkom Bractwa z Arianrhod.
Sylwia „Kiro” Żabińska

• WRAITH WEDŁUG DŻAWORA, CYLI ZAGRAĆ I UMRZEĆ

• Ktoś trafnie ujął to, co wszyscy czuliśmy po grze u Dżawora (łącznie z komisją, która oceniała go w związku z konkursem o nagrodę Kalessina, i która po wyjściu z sali ciągnęła za sobą opadnięte szczęki): „zagrać w Wraitha u Dżawora i umrzeć”.

• Ganelon, który podczas wręczania nagród wyraził swój podziw dla Dżawora i jego ekipy, nazwał Wraitha w ich wydaniu wydarzeniem artystycznym Szedariady VI. Sądzę, że zgodziłby się ze mną, że było to wydarzenie nie tyle tego konkretnego konwentu, co wszystkich dotychczasowych Szedariad. To, czego byliśmy świadkami w sobotę wieczorem odbiega od wszelkich konwencji i przedstawia filozofię RPG pojętą o wiele szerzej niż dotychczas. To, co z grą RPG zrobili chłopcy (+dziewczyna – gwoli ścisłości i sprawiedliwości) z kłodzkiego CHAOSU można z czystym sumieniem określić jako arcydzieło. A jak to wyglądało?

• Wyobraź sobie, że jesteś przeciętnym graczem, który przychodzi na wcześniej umówioną grę. Wchodzisz do sali, przyjmując za pewnik, że zaraz z innymi graczami usiądziesz wokół GM-a i że, jak zazwyczaj, GM będzie opowiadał, a ty od czasu do czasu rzucisz „no, to ja wchodzę do środka i strzelam”. Nic z tych rzeczy.

• Otwieramy drzwi, a tu ciemność, rozproszona tylko kręgami wątego blasku świec stojących na ławkach. Ławki starożytnego typu, z pochyłymi blatami, zielone, ustawione w trzy rzędy. Małe pomieszczenie. Mrok. Cisza. Siadamy, niepewni, trochę wystraszeni, wyczekujący. GM zaczyna mówić. Doskonale operuje głosem, zmienia intonację, szybkość i wysokość tonu w zależności od tego, co mówi i co chce przekazać. Czasem szepcze, czasem niemal krzyczy. Raz przechlina, a zaraz potem czyta wiersz. Przechodzi nas dreszcz. W tle muzyka Petera Gabriela z „Ostatniego kuszenia Chrystusa”, potem Dead Can Dance. Nastrój powstał momentalnie. Dzięki temu nie mieliśmy kłopotów ze wczuwaniem się w rolę. Nagle Dżawor zakończył swoje krótkie wprowadzenie w świat i w sytuację i teraz to już my musieliśmy rozkręcać fabułę. On od tej pory występował w roli narratora naszych odczuć i emocji, budował w naszych umysłach obrazy, ja-

W danej chwili podsuwała nam nasza wstrząśnięta, zrozpaczona i pogrążona w beznadziejności wyobraźnia. Wstaliśmy i zaczęliśmy grać. Chodziliśmy po sali, rozmawialiśmy z pojawiającymi się duchami i zwidami, uciekaliśmy przed Cieniem, którego celem było wciągnięcie nas w negatywny odpowiednik nirwany (przyjawszy, że nirwana to coś pozytywnego), albo rzucaliśmy się na niego; załamywaliśmy się psychicznie, próbowaliśmy pomóc sobie, innym, krzyczeliśmy zrozpaczeni lub wściekli, szepotaliśmy, prosiliśmy, pytaliśmy, kurczyliśmy się pod nadmiarem ciężaru emocjonalnego.

Świat Wraitha jest mroczny, niemal zupełnie pozbawiony nadziei, przepelniony tragizmem. Tak było i tym razem. Trudno opisać to, co działo się z nami podczas gry. Oczywiście mogę mówić tylko o własnych odczuciach, ale widziałam, co działo się z dwójką innych graczy. Akcja toczyła się na kilku poziomach. Musieliśmy zajmować się wieloma problemami na raz, a – jak zwykle bywa – dobre rozwiązanie nie istniało, trzeba było wybierać pomiędzy złymi, a wierzcie, jedno było gorsze od drugiego. A do tego gonili nas czas. Naszą psychiką targaly przeciwne uczucia: złość i nienawiść kontra chęć przebaczenia, konieczność przebaczenia z miłością do ukochanej osoby, którą utracisz, jeśli przebaczysz. Koszmar, autentyczny koszmar. Ale i katharsis. Nie wiem, w jaki sposób, ale Dżawor ze swoją grupą docierali do naszych najgłębszych odczuć, potrafili wyciągnąć z nas prawdę o nas samych, powodowali że to, z czym nie mogliśmy się pogodzić w naszym dotychczasowym, prawdziwym życiu, to co nie stanowiło jeszcze zwartej całości z naszą filozofią życiową ujawniało się i przedstawiało w postaci konkretnego problemu do rozwiązania w grze. Może ta sztuczka udała im się dlatego, że scenariusz w 50% oparty był na życiorysach, które my, gracze, musieliśmy wcześniej napisać i wręczyć GM-owi – a takie opowiadania zawierają zawsze przynajmniej cząstkę prawdy o autorach. Niektórzy z nas pisali wprost o sobie, tym cięższy był dla nich konflikt uczuć, jakie ich rozsadały, tym głębiej „wchodził” w scenariusz, i chyba tym więcej wynieśli z tego spotkania. Prawdziwszego innerspace nie widziałam – i nie odczułam. Ta gra graniczyła z seansem psychoterapeutycznym i można by się klócić, czy nie zawierała elementów hipnozy. Od kilku lat szukałam systemu, w którym chodziłoby nie o podróże, zabijanie i inne podchody, ale o emocje i strategię życiowe. Po wzięciu udziału w tym wydarzeniu wiem, że znalazłam to, czego szukałam, jakkolwiek pretensjonalnie by to nie brzmiało.

Zgadnicie, jakie były proporcje PC-ów do NPC-ów? Nas, graczy, była trójka. NPC-ów, czyli duchów oraz produktów naszej chorej wyobraźni, które nie dawały nam żyć (o ile stan, w którym znajdowały się nasze postaci można nazwać życiem), i bezustannie nas prowokowały, szantażowały i zamęczały prośbami, pytaniami i groźbami, było siedmioro. Również przez to, że było ich tak wiele, trudniej nam było się skupić na jednej sprawie, bo co chwilę pojawiało się kolejne widmo z własnymi pretensjami i musieliśmy coś zrobić i dla niego. Słowa, jakich używam („zameczali”, „pretensje”) są tu nieadekwatne, ponieważ w scenariuszu ani na chwilę nie wystąpił element komizmu – i potrafię nimi operować dopiero teraz, gdy osiągnęłam jako-taki dystans do tego, w czym brałam udział. A i tak Grzesiek, mój współ-gracz wychodził z szoku (pozytywnego, pozytywnego) przez parę ładnych godzin.

Dżawor sam musi chyba przyznać, że to cholerne szczęście mieć pod ręką tak uzdolnionych aktorów. Nie każdy GM może sobie pozwolić na wprowadzenie do gry tytu NPC-ów z krwi i kości (w przeciwieństwie do NPC-ów, których gracze mają sobie wyobrazić i pamiętać o nich przez cały czas). I to takich NPC-ów! Ich występy nie ograniczają się do ról w grach u Dżawora. Z tego, co słyszałam, razem stworzyli swój własny teatr, z własnym reżyserem, scenarzystą i aktorami. Dzięki nim i my mogliśmy zabrać się w teatr – choć kto wie, na ile był to teatr, a na ile projekcja naszych własnych odczuć...

Przed Szedariadą nie sądziłam, aby możliwe było w miarę maksymalne wczucie się w rolę. Zawsze tylko mówiło się o robieniu czegoś, ale naprawdę siedziało się wygodnie na krześle, tudzież – w warunkach domowych – w fotelu, grając często tylko dla rozrywki. Tu najważniejsze były rzeczy, które robiliśmy i mówiliśmy. Ponieważ wszelka akcja działa się prawie wyłącznie na poziomie emocji, miejsce właściwie nie grało roli, a jeśli coś odgrywaliśmy, to robiliśmy to bezpośrednio. Zniknął ten dystansujący, opisujący, a nie działający sam przez się mechanizm językowy pt. „mówię/wykrykuję że...”, „wyjmuję broń i...”. I to było najwspanialsze. Mam nadzieję, że ogólny rozwój RPG podąży właśnie w tym kierunku.

Ci, którzy mnie znają wiedzą, że nie jestem osobą skłoną do głośnego obwieszczenia swoich „ochów i achów” całemu światu bez powodu. W tym przypadku muszę jednak stwierdzić, że ten nasz wspólny występ był dla całej naszej trójki (i większej części komisji) niezapomnianym przeżyciem.

CHAOSIE, tak trzymać!

Agnieszka Dołęgowska

IV SOBOTA Z FANTASTYKĄ

W sobotę 18 listopada odbyła się w Warszawie 4 Sobota z Fantastyką. Wzięło w niej udział ponad 400 osób co, jak na imprezę regionalną jest doskonałym wynikiem. Wśród zaproszonych gości znaleźli się między innymi Piotr Cholewa, Marek Oramus, Rafał Ziemkiewicz, Paweł Ziemkiewicz, Edyta Gepferd, Paulina Braitner oraz wielu, wielu innych. Przybyli przedstawiciele śląskiego, krakowskiego i wrocławskiego fandomu. Poza spotkaniami z wyżej wymienionymi osobami na uczestników imprezy oczekiwało mnóstwo atrakcji. A wśród nich: prezentacja sprzętu VR, gry, kinowe projekcje Terminatora II, Johny Mnemonica i Miasteczka Halloween oraz cała masa konkursów z show Tomka Kołodziejczaka na czele.

A.M.

MAGICON '95

W dniach 15-17.12.1995, od godz. 18:00, w Szkole Podstawowej nr 248 w Warszawie, przy ul. Perzyńskiego 10a odbędzie się MAGICON'95 – „pierwszy od niezliczonych stuleci konwent w Warszawie”. Atrakcje imprezy to m.in. II Ogólnopolski Turniej Magic: The Gathering (początek o godz. 20:00), turnieje RAGE'a, SPACE HULKA, wiedzy o AD&D, stoiska z grami itp.

POLSKI CYBERPUNK

Kilka dni temu ukazał się CHROMEBOOK 1, pierwszy dodatek do polskiej edycji gry CYBERPUNK 2020, wydany przez firmę Copernicus Corp. Za miesiąc postaramy się napisać o nim dokładniej, jednak pierwsze wrażenie jest całkiem dobre. Strona edytorska prezentuje się znacznie lepiej, niż w podstawowym podręczniku. Książka ma 92 strony (w tym 8 kolorowych) i zawiera ilustrowane opisy nowych gadżetów elektronicznych, pojazdów, cybersprzętu, broni, chipów, programów, ubrań oraz usług. Wydawca zapowiada przed świętami polską wersję jeszcze jednego dodatku, LISTEN UP YOUR PRIMITIVE SCREWHEADS, podręcznika mistrza gry, zawierającego uwagi dotyczące prowadzenia gry i tworzenia nastroju.

(jvd)

EFEKTY TRAFIEN KRYTYCZNYCH DLA STRZAŁ I BEŁTÓW

Autor: Paul Parsons

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Artykuł z pisma White Dwarf numer 98

Tabela trafień krytycznych z podręcznika **Warhammera**, może zostać wykorzystana do symulowania działania niemal każdej broni, pod warunkiem, że poświęci się trochę czasu na jej opracowanie. Niestety, przy krytycznym trafieniu pociskiem wystrzelonym z kuszy lub łuku, przepisy gry nakazują skorzystać z **Tabeli Nagłej Śmierci**, która podaje jedynie czy ofiara przeżyła, czy nie. Nie pozostawia to miejsca na epickie, heroiczne wyczyny naszpikowanych strzałami bohaterów, w rodzaju czołgania się w kałuży własnej krwi, wypływającej z ich licznych ran. Mistrzowie Gry mogą, oczywiście, użyć istniejącego systemu trafień krytycznych, ale bardzo często prowadzi to do dziwnych wyników – istnieją oczywiście strzały o szerokich grotach, ale przecięcie na pół takim pociskiem jest chyba lekko nierealne.

Właśnie dlatego podajemy poniżej szczegółowy system trafień krytycznych używany przy strzelaniu z kuszy lub łuku. Jest on wymienny z tym, jaki zamieszczono w podręczniku gry na stronie 122. Powinno się go używać, gdy rezultat strzału wskaże, że nastąpiło trafienie krytyczne beltem lub strzałą. „Techniczne” aspekty celnych strzałów są na tyle zbliżone do efektów trafienia bronią ręczną, na ile tylko było to możliwe – zmieniono jedynie opis.

RAMIĘ

- 1 Pocisk wystrzelony z twojej broni drasnął wierzch dłoni przeciwnika, zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanyh w tej ręce przedmiotów.
- 2 Pocisk wystrzelony z twojej broni zranił dłoń przeciwnika, nie zadając żadnych poważniejszych obrażeń, ale zmuszając go do wypuszczenia wszystkich trzymanyh przez niego przedmiotów.
- 3 Pocisk wystrzelony z twojej broni dość głęboko zranił dłoń przeciwnika. Wróg upuszcza wszystkie trzymane w niej przedmioty, a w następnej rundzie trafiona ręka jest niesprawną.
- 4 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w dłoń przeciwnika, zadając poważne obrażenia. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która pozostaje niesprawną do momentu otrzymania pomocy medycznej.
- 5 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w dłoń przeciwnika, przecinając kilka ścięgien. Wróg upuszcza wszystkie przedmioty trzymane w zranionej ręce, która pozostaje niesprawną do momentu otrzymania pomocy medycznej.
- 6 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w rękę wroga, tnąc nerwy i uszkadzając kość. Ogromny ból sprawia, że przez K6 rund wróg nie może jej używać.
- 7 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w bark przeciwnika, powodując jego zwinięcie. Ramię jest unieruchomione do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 8 Pocisk wystrzelony z twojej broni przebija mięśnie ramienia wroga. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce – nie może nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 9 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w przedramię wroga, druzgocząc je swym impetem. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w zranionej kończynie – do czasu otrzymania pomocy medycznej ma niewładne przedramię.
- 10 Pocisk wystrzelony z twojej broni trafia w biceps nieprzyjaciela. Trafiony wypuszcza wszystko, co trzymał w zranionej ręce i nie może nią włączyć do czasu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Wróg, do którego strzelałeś, wydaje z siebie okrzyk bólu, gdyż pocisk odcina mu K4 palce. Upuszcza wszystkie przedmioty, które trzymał w trafionej ręce. Z powodu krwotoku ofiara traci 1 punkt **Żywotności** na rundę do chwili otrzymania pomocy medycznej. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Pocisk wystrzelony z twojej broni przebija nadgarstek wroga, przecinając arterie i żyły. Ofiara strzału upuszcza wszystkie trzymane w tej ręce przedmioty, po czym pada nieprzytomna

na ziemię, do chwili otrzymania pomocy medycznej tracąc co rundę 4 punkty **Żywotności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.

- 13 Twój pocisk trafia i rozbija łokieć nieprzyjaciela. Odlamki kostne przecinają kilka arterii. Wróg pada na ziemię i do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo, ze względu na silny krwotok, traci co rundę K4 punkty **Żywotności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.
- 14 Twój pocisk miażdży kości i przecina naczynia krwionośne w barku nieprzyjaciela. Pada on na ziemię i do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo, ze względu na silny krwotok, traci co rundę K6 punktów **Żywotności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj według **Tabeli nagłej śmierci**.
- 15 Twój pocisk niszczy jakieś duże naczynie krwionośne – wróg pada na ziemię. Utrata krwi i szok powodują prawie natychmiastowy zgon.
- 16 Twój pocisk trafia w bark przeciwnika, przebijając muskuly i zagłębiając się w szyję. Utrata krwi i szok powodują prawie natychmiastowy zgon.

GŁOWA

- 1 Twój przeciwnik uchyla się przed pociskiem, unikając w ten sposób poważniejszych obrażeń, ale traci ucho. W następnej rundzie nie może atakować, choć wciąż może parować.
- 2 Twój pocisk zadrasnął szyję przeciwnika. Oszołomiony wróg w następnej rundzie może jedynie parować.
- 3 Twój pocisk zrywa skórę z policzka wroga. Przez następne K4 rundy przeciwnik może tylko parować.
- 4 Twój pocisk trafia w głowę, ale ześlizguje się z niej. W następnej rundzie oszołomiony przeciwnik nie może nic robić.
- 5 Twój pocisk ześlizguje się ze skroni przeciwnika. Przez następne K4 rund oszołomiony wróg nie może nic robić.
- 6 Twój pocisk przebija jeden z policzków przeciwnika. W następnej rundzie twój wróg jest traktowany jako cel *nierucho- my*, a przez następne K4 rundy może tylko parować.
- 7 Twój pocisk trafia w nos przeciwnika, zagłębiając w nim do połowy. Oprócz oczywistej zawady w wąchaniu, ból i ograniczone pole widzenia powodują, że do chwili otrzymania pomocy medycznej, do wszystkich testów trafienia, wykonywanych przez przeciwnika, stosowany jest ujemny modyfikator -10.
- 8 Twój pocisk przebija oba policzki wroga, wybijając po drodze zęby i raniąc dziąsła. W czasie następnej rundy przeciwnik może tylko parować. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, do jego testów trafienia stosowany jest ujemny modyfikator -10.
- 9 Twój pocisk przebija grzbiet nosa przeciwnika i trafia w oko, całkowicie je niszcząc. W następnej rundzie wróg nie może nic robić, a do chwili otrzymania pomocy medycznej, do jego testów trafienia stosowany jest ujemny modyfikator -10. Ofiara strzału traci wszelkie umiejętności związane ze wzrokiem (również *widzenie w ciemnościach*). Jego **US** są zredukowane o 20%, do minimalnego poziomu 5.
- 10 Twój pocisk trafia w policzek, wybija zęby i wychodzi tuż pod uchem nieprzyjaciela. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię i nie może nic robić przez następne K4 godziny lub do momentu otrzymania pomocy medycznej.
- 11 Twój pocisk trafia w czoło nieprzyjaciela, wbijając w mózg odlamki kości. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię i przez K10 następnych godzin lub do chwili otrzymania pomocy medycznej nie może nic robić. Dodatkowo musi przeprowadzić test **Wytrzymałości**. Jeśli test będzie nieudany, w wyniku odniesionych obrażeń mózgu, wróg traci na stałe 10 punktów z każdej cechy procentowej.

- 12 Twój pocisk przebija tętnicę. Z szyi przeciwnika bucha krew. Ofiara strzału pada na ziemię i jeśli w ciągu następnych K4 rund nie otrzyma pomocy medycznej, umiera.
- 13 Twój pocisk trafia prosto w nos przeciwnika, wbijając się w mózg. Wróg pada na ziemię i po K6 rundach umiera, chyba że wcześniej otrzyma pomoc medyczną. Dodatkowo, ofiara strzału musi przeprowadzić test **Wytrzymałości**. Jeśli test będzie nieudany, w wyniku odniesionych obrażeń mózgu, traci na stałe 10 punktów z każdej cechy procentowej.
- 14 Twój pocisk trafia prosto w szyję przeciwnika, zagłębiając się w nią do połowy. Ofiara strzału pada na ziemię, przez chwilę wierząc nogami, po czym nieruchomieje.
- 15 Twój pocisk trafia przeciwnika w oko, wbijając się w mózg. Wróg ginie na miejscu.
- 16 Twój pocisk trafia prosto między oczy przeciwnika – nie dałeś mu żadnej szansy. Wróg ginie na miejscu.

KORPUS

- 1 Twój pocisk zadrasnął klatkę piersiową wroga, który próbując się przed nim uchylić, traci równowagę. W następnej rundzie może tylko parować, gdyż próbuje odzyskać straconą równowagę.
- 2 Twój pocisk trafia w mostek wroga, sprawiając mu silny ból. Z tego powodu przeciwnik przez następną rundę nie może nic robić.
- 3 Twój pocisk wbija się w prawą stronę klatki piersiowej przeciwnika. Wróg pada na ziemię i przez następne K4 rundy może tylko parować.
- 4 Twój pocisk trafia w mostek. Zgięty w pół z bólu nieprzyjaciel pada na ziemię, upuszczając wszelkie przedmioty trzymane w rękach. Przez następne K4 rundy, w czasie których usiłuje powstać na nogi, może jedynie parować tarczą.
- 5 Twój pocisk wbija się pod obojczyk wroga. Przeciwnik pada na ziemię. Przez następne K4 rundy, w czasie których usiłuje powstać na nogi, może jedynie parować tarczą.
- 6 Twój pocisk łamie żebro i wbija się w żołądek wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, twój nieprzyjaciel otrzymuje ujemny modyfikator -10 do testów trafienia.
- 7 Twój pocisk miazdzy obojczyk wroga. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, ból redukuje wielkość wszystkich cech przeciwnika odpowiednio o 1 lub 10 punktów.
- 8 Twój pocisk grzęźnie w kościach stawu biodrowego nieprzyjaciela. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, wielkość wszystkich jego cech jest zredukowana odpowiednio o 1 lub 10 punktów, a **Szybkość** jest zmniejszana do połowy.
- 9 Pocisk wbija się w brzuch nieprzyjaciela, wydając przy tym przyjemny odgłos. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię, z powodu wewnętrznego krwotoku, tracąc co rundę 1 punkt **Żywności**. Trwa to do momentu otrzymania pomocy medycznej.
- 10 Twój pocisk przebija płuco nieprzyjaciela. Nieprzytomny przeciwnik pada na ziemię, do czasu otrzymania pomocy medycznej tracąc co rundę K4 punkty **Żywności**. Nawet jeśli przeżyje to smutne doświadczenie, będzie całkowicie wyłączony z akcji przez przynajmniej 10 tygodni i na stałe straci 1 punkt **Wytrzymałości**.
- 11 Twój pocisk wbija się w brzuch przeciwnika, uszkadzając narządy wewnętrzne. Wróg pada na ziemię, zdolny jedynie do parowania. Co rundę musi wykonać test **Wytrzymałości**, jeśli chce zachować przytomność.
- 12 Twój pocisk wbija się w kręgosłup przeciwnika, przebijając jeden z kręgów i wbijając się w rdzeń. Wróg pada na ziemię i nie może nic zrobić do czasu otrzymania pomocy medycznej. Dodatkowo musi wykonać test **Wytrzymałości**. Jeśli test będzie nieudany, nieprzyjaciel zostaje sparaliżowany od pasa w dół.
- 13 Twój pocisk wbija się do połowy w mostek przeciwnika. Wróg, mogący jedynie parować ciosy, pada na ziemię. Do chwili pełnego wyleczenia wszystkie jego cechy są zmniejszane do połowy swej wysokości. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, z powodu wewnętrznego krwotoku, nieprzyjaciel traci co rundę K4 punkty **Żywności**. Pełne ozdrowienie trwa 10 tygodni. Do tego czasu stracone są wszelkie umiejętności, które wymagają poruszania się.
- 14 Twój pocisk wbija się w brzuch nieprzyjaciela. Plując krwią pada on na ziemię, chwilę rzuca się w drgawkach i umiera.

- 15 Twój pocisk miazdzy kręgosłup wroga. Jego głowa przez chwilę się chwieje, po czym słychać cichy trzask. Śmierć jest prawie natychmiastowa.
- 16 Twój pocisk przebija serce nieprzyjaciela, co powoduje, że zarówno ono, jak i jego właściciel, przestają funkcjonować.

NOGA

- 1 Twój pocisk trafia w łydkę przeciwnika, który potyka się i, jeśli nie wykona udanego testu **Zręczności**, wypuszcza wszystkie trzymane w rękach przedmioty.
- 2 Próbując uniknąć twojego strzału, przeciwnik traci równowagę i w następnej rundzie może tylko parować ciosy.
- 3 Twój pocisk powala przeciwnika na ziemię. Jeżeli nie wykona udanego testu **Zręczności**, wstrząs wytrąci mu z rąk wszystkie przedmioty. Przez K4 rundy wróg usiłuje się podnieść, a w tym czasie może jedynie parować – oczywiście pod warunkiem, że wciąż trzyma w rękach broń lub tarczę.
- 4 Twój pocisk wbija się w nogę przeciwnika. Jego **Szybkość** i **Inicjatywa** na K4 następne rundy spada o połowę.
- 5 Twój pocisk uszkadza kostkę wroga. Do momentu otrzymania pomocy medycznej, jego **Szybkość** i **Inicjatywa** spada o połowę. Wróg musi wykonać test **Inicjatywy** – jeśli test będzie niepomyślny, pada na ziemię (patrz punkt 3).
- 6 Twój pocisk miazdzy rzepkę nieprzyjaciela. Do chwili otrzymania pomocy medycznej, jego **Szybkość** i **Inicjatywa** są zmniejszane o połowę. Wróg musi wykonać test **Inicjatywy** – jeśli test będzie niepomyślny, pada na ziemię (patrz punkt 3).
- 7 Pocisk trafia w goleń wroga, miazdząc kość. Przeciwnik pada na ziemię (patrz punkt 3).
- 8 Twój pocisk wbija się głęboko w nogę, przebijając mięśnie, uszkadzając kość i wychodząc z drugiej strony kończyny wroga. Ofiara strzału pada na ziemię (patrz punkt 3) i do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę 1 punkt **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**.
- 9 Twój pocisk przecina jedną z tętnic w nodze nieprzyjaciela. Wróg pada na ziemię (patrz punkt 3) i nie może wstać do momentu wykonania udanego testu **Inicjatywy**. Do chwili otrzymania pomocy medycznej traci co rundę 1 punkt **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**.
- 10 Twój pocisk przebija nogę wroga, przecinając po drodze kilka tętnic. Wróg pada na ziemię (patrz punkt 3) i upuszcza wszelkie trzymane w rękach przedmioty. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**. Ofiara strzału może stać i poruszać się jedynie wtedy, gdy wspiera się na przynajmniej jednej osobie.
- 11 Twój pocisk całkowicie miazdzy kolano wroga, który nieprzytomny pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**.
- 12 Twój cios przebija na wylot kolano wroga, który pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej traci co rundę K4 punkty **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**.
- 13 Twój pocisk wbija się w miednicę wroga, który niezdolny do czegokolwiek innego poza parowaniem ciosów, pada na ziemię. Do momentu pełnego wyzdrowienia wysokość wszystkich charakterystyk jest zmniejszana do połowy. Z powodu wewnętrznego krwotoku, do momentu uzyskania pomocy medycznej, wróg traci co rundę K4 punkty **Żywności**. Rekonwalescencja trwa 10 tygodni, do czasu pełnego wyzdrowienia stracone są wszelkie umiejętności związane z ruchem jakiegokolwiek rodzaju.
- 14 Twój pocisk wbija się w biodro wroga, który pada na ziemię. Do momentu otrzymania pomocy medycznej nie może on nic robić i co rundę traci K6 punktów **Żywności**. Wszystkie następne rzuty krytyczne wykonuj na **Tabeli nagłej śmierci**.
- 15 Twój cios trafia w jakieś ważne naczynie krwionośne. Przeciwnik pada w kałużę tryskającej z rany krwi. Utrata krwi i szok powodują prawie natychmiastową śmierć.
- 16 Twój pocisk wbija się w podbrzusze wroga, przebijając kilka narządów wewnętrznych. Nieprzyjaciel pada na ziemię, umierając niemal w tej samej chwili.

Nowe zajęcie w nowym mieście

Bohater niezależny do gry Warhammer Fantasy Roleplay

Artykuł z pisma White Dwarf numer 95.

Autor: Carl Sargent

Przekład: Grzegorz Zieliński

Część druga artykułu z numeru 23 Magii i Miecza.

GEMARIEL: Elf. mężczyzna, bakałarz (były uczeń medyka, były żak)

Gemariel przeżył już 139 lat, ma bursztynowo-złote włosy (długie i falujące) oraz pomarańczowo-brązowe oczy. Ma 175 centymetrów wzrostu, dość mało jak na elfa. Nie jest też zbyt szczupły. Można nawet powiedzieć, że jest całkiem tęgi. Żeby być szczerym, trzeba przyznać, że jest bardzo, bardzo gruby. Powodem tego jest żarłoczność. Gemariel nie może się oprzeć dobremu jadłowi i mocnym, słodkim winom z Estalii. Używa tylko swojego imienia, choć ludzie często nazywają go „Gemariel wieszczek”, bądź „Gemariel Patrzący w Gwiazdy”.

Gemariel pochodzi z Wielkiego Lasu. Terminował jako uczeń medyka w Talabheim. Jednak nie w smak mu było babranie się w ludzkich wnętrznościach, zainteresował się więc innymi gałęziami nauki. Teraz, po wielu latach, jest uznanym astrologiem. Wielu szlachetnie urodzonych oraz kupców zwraca się do niego po pomoc, gdy chcą dowiedzieć się, czy planowane przez nich przedsięwzięcia handlowe, intrygi polityczne, czy też małżeństwa będą pomyślne.

Gemariel co jakiś czas przenosi się z miejsca na miejsce, gdyż pragnie obserwować ciała niebieskie z rozmaitych miejsc. Ponieważ jednak przeprowadzka łączy się z rozmontowywaniem wielkiego teleskopu, umieszczonego w szklanej kopule na dachu jego domu (stałe zagraconego księgami i przyrządami astrologicznymi), uczy się starać, by przenosiny nie były nazbyt częste. Mimo tego, w ciągu swojego długiego życia poznał już kawał świata. Dzięki temu wie dużo o Imperium. Ponieważ dużą część jego klienteli stanowią osoby sławne i wpływowe może dostarczyć BG wielu przydatnych informacji (choć nie zawsze najświeższych).

Dostarczanie informacji jest jednym ze sposobów wykorzystania tego BN. Ważną rolę odgrywa przy tym jego charakter, gdyż Gemariel nie udzieli pomocy osobom egocentrycznym i cynicznym. Choć jest on może trochę niepraktyczny, to jednak można dojść z nim do porozumienia, o ile tylko nie będzie się negatywnie komentować jego tonu (Elf jest wręcz dumny ze swojej sylwetki). Uważa, że jest ona oznaką wielkiej indywidualności, dzięki której jest nad wyraz niezwykłym przedstawicielem swego gatunku).

Inną, nadającą się do wykorzystania, cechą tego bohatera niezależnego jest jego umiejętność *astrologia* (nowa umiejętność, która nie powinna być dostępna dla bohaterów graczy – Gemariel nie zdradza sekretów swego rzemiosła). Jeśli zada się mu jakieś w miarę konkretne pytanie (jak chociażby „*czy moje planowane małżeństwo z Gertrudą Grumpfester będzie udane*” albo „*czy szlak przez Las Drakwald jest bezpieczny*”), to elf w ciągu 1-3 dni może postawić horoskop. W *każdym* wypadku udzieli odpowiedzi na postawione pytanie; jeżeli uda mu się wykonać test **Int**, będzie ona prawdziwa, choć nieco ogólna. Jeżeli MG wyrzuci dublet (11, 22, 33... aż do 77), Gemariel doda jakieś konkrety (np. „*banda zwierzoluździ chaosu zaatakuje was w nocy, jeżeli wyruszycie w tym tygodniu*”). W wypadku, gdy test będzie nieudany, odpowiedź będzie się mięła z prawdą, a gdy wypadnie dublet (88, 99, 00), przepowiednia elfa będzie rażąco nieprawdziwa (np. „*podróż tym szlakiem będzie bezpieczna*”, podczas gdy w istocie w okolicy grasują oszalali na skutek używania spalenia skaweńscy wojownicy).

Gemariel nie stawia ogólnych horoskopów twierdząc, że jest to nudne, woli zajmować się konkretnymi przypadkami. Jeżeli BG powątpiewają w jego zdolności, ten, chcąc przekonać ich o swych umiejętnościach, okaże znajomość jakiegoś ważnego wydarzenia z życia bohatera. Korzystanie z umiejętności astrologa wymaga od MG pewnego zaangażowania, ponieważ konieczne jest wymyślenie zdarzeń, nad którymi gracze nie będą mieli pełnej kontroli. Tylko dzięki temu możliwe będzie wprowadzenie ich w życie (zakładając, że Gemariel się nie pomylił). Jest to dobry sposób na dostarczenie bohaterom informacji, które są niemożliwe do uzyskania w inny sposób. Powinny być one dość ogólne, wystarczające jedynie do skierowania przygody na właściwe tory.



Gemariela można wprowadzić do kampanii na kilka sposobów. Możesz umieścić go w każdym większym mieście świata **WFRP**. Być może bohaterowie usłyszą o nim słuchając jakiejś przypadkowej rozmowy. Jeżeli twych graczy skusi perspektywa poznania własnej przyszłości, przeprowadź spotkanie z elfem w sposób, który wyda ci się najbardziej odpowiedni.

Byłoby jednak najlepiej, gdyby w drużynie był jakiś niziołek. Wtedy Gemariel zaczepi ich sam. Podejdzie do niziolka, chwyci go za ramię i spyta się: „Hej ty! Potrafisz gotować? (głupie pytanie!) Chcesz trochę zarobić? Potrzebuję na jakiś czas kucharza”. Następnie wyjaśni, że jego stały kucharz, także niziołek, ożenił się i porzucił posadę. Już od dwóch tygodni szuka kogoś na jego miejsce i ani chwili dłużej nie znieśnie potraw ugotowanych przez niehalflinga. Ponieważ jest całkiem bogaty i niezbyt dba o pieniądze, oferta Gemariela jest bardzo hojna (20 ZK tygodniowo).

W jego interesach panuje tymczasowy zastój, więc nie będzie problemów ze znalezieniem czasu na nauczanie bohaterów jakiejś umiejętności. Jest to trzeci sposób, w jaki można wykorzystać tego BN – używając przy tym zasad dotyczących skróconego czasu szkolenia. Prawie wszystkie umiejętności elfa należą do kategorii umiejętności intelektualnych i wymagają spędzenia z nauczycielem jedynie 1/7 normalnie wymaganego czasu nauki. Gemariel nie będzie więc musiał rezygnować ze swoich własnych zajęć. Elf może nauczać za darmo, jeżeli gotował mu będzie niziołek należący do grupy. Jeśli nie, będzie sobie liczył 4 ZK za godzinę nauczania (lub 3ZK jeżeli uczniowi uda się wykonać test na **Ogd**). Z Gemariellem nie można się *targować*. Poza *astrologia*, Gemariel gotów jest przekazać wszystkie swoje umiejętności inteligentnemu i uważnemu studentowi.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	38	3	3	7	47*	1	30*	49	79	54	59	59

*Te cechy są zaskakująco niskie u elfiego bakałarza, obniża je niezwykła sylwetka Gemariela.

Umiejętności: *astronomia, astrologia, kartografia, leczenie chorób, leczenie ran, historia, rozpoznawanie roślin, język tajemny – magiczny, uzdolnienia językowe, wykrywanie magii, farmacja, monetoznaustwo, czytanie i pisanie – eltharin, reikspiel, rozpoznawanie runów, sekretny język – klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach.*

Majątek: Sztylet, czarne, misternie zdobione srebrnymi księżycami szaty, stożkowy kapelusz czarodzieja, duża torba placków owocowych, astronomiczne almanachy, przybory do pisania.

WYDAWNICTWO S.R.

KSIAZKI - GRY

SPACE - OPERA
Rafał Nowociński
„CZARNY LEGION”

DARK FANTASY
Andrzej Miskurka
i Tomek Kreczmar
„WEWNĘTRZNE ZŁO”

THRILLER FANTASTYCZNY
Jacek Brzeziński
i Maciej Kocuj
„REKA PRZEZNACZENIA”

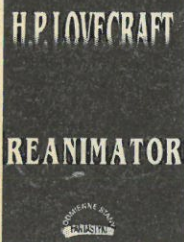


wszystkie gry w formacie A-4

Uwaga! Kwota wpłaty wynosi:

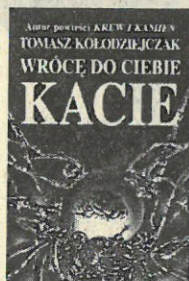
przy zamówieniu jednej, dowolnie wybranej gry 10 zł
przy zamówieniu dwóch dowolnych gier 17.60 zł
przy zamówieniu trzech gier 26.40 zł

KSIAZKI



HORROR
H. P.
LOVECRAFT
„Reanimator”
cena - 10 zł

SCIENCE-FICTION
TOMASZ
KOŁODZIEJCZAK
„Wróć do ciebie,
kacie”
cena - 10,50 zł



FANTASY
KONRAD T.
LEWANDOWSKI
„Most nad Otchłanią”
cena - 10,90 zł

Wydanie wspólne z wydawnictwem „MAG”

Aby otrzymać którąkolwiek z wyżej wymienionych pozycji, wystarczy na podane niżej konto wpłacić odpowiednią kwotę.

Numer konta:

Wydawnictwo S.R. s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658-203964-136

Informacje: tel. (0-00) 628-07-82; 41-21-75

Reklamacje, tylko listownie, prosimy przysyłać na adres:

03-966 Warszawa, ul. Ałrykańska 16/17

Wysyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu: 15. i 30. każdego miesiąca.

/w cenę książek wliczone są koszty przesyłki/

Wszelką korespondencję, poza reklamacją, prosimy kierować pod następującym adresem:

00-963 Warszawa 81 skr. poczt.3

Wydawnictwo S.R. serdecznie przeprasza za opóźnienia.

UWAGA!!!

W DNIACH
OD 11 DO 23 GRUDNIA 1995
SKLEPY FIRMOWE
WYDAWNICTWA „MAG

ESTEL

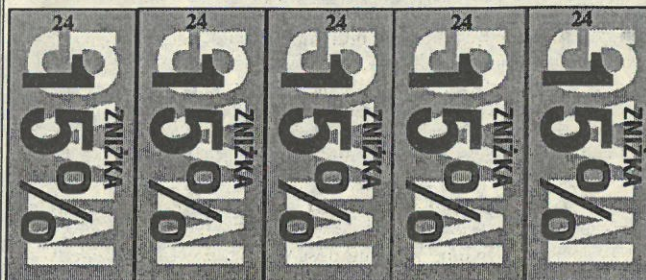
Warszawa, ulica Chłodna 47

TROLL

Warszawa, ulica Resorowa 14

PROWADZĄ SPECJALNĄ,
ŚWIĄTECZNĄ SPRZEDAŻ
PRODUKTÓW NASZEJ FIRMY:
WSZYSTKO TANIEJ
O 15%!!!

W czasie promocji obowiązują specjalne kupony uprawniające do zniżkowego zakupu jednego produktu. Każdy, kto okaże oryginalne, zamieszczone poniżej kupony, będzie mógł zakupić produkty wydawnictwa „MAG” ze zniżką 15%.



UWAGA! Kupony ważne tylko w czasie promocji, tj. 11-23.12.1995.

WŁOS SIĘ JEŻY II

czyli słów kilka
o przygodach
grozy
i nie tylko



Andrzej Miszkurka
& Tomek Kreczmar

ilustracje: Tomek Łęczyński

Historie o duchach nawiedza-
jących wiekowe mury,
o wampirach i wilkołakach
towarzyszą nam od dzieciństwa. Wy-
wołują strach, zaciekawiają, a potem,
kiedy dorastamy, stają się tylko
barwnymi bajkami opowanymi
przez babcię przed snem. W tradycji
literackiej, a szczególnie w gotyckiej
literaturze romantycznej, mamy czę-
sto do czynienia z istotami nadprzy-
rodzonymi, z klątwami ciężącymi
nad starymi rodami oraz z szaleń-
stwem. Do takich opowieści należą

Tajemnice zamku Udolpho Ann Radcliffe, *Dracula* Brama Stokera, *Carmilla* Sheridan Le Fanu, *Zamczysko w Otranto* Horacego Walpola oraz wiele, wiele innych. Autorzy tych utworów potrafili stworzyć niepowtarzalny nastrój, budowany częstokroć bardzo subtelnymi środkami. Z biegiem czasu literatura grozy zaczęła się zmieniać. Najpierw pojawił się Lovecraft – jakże odmienne były jego opowieści od historii z XVIII i XIX wieku – którego uważa się za twórcę współczesnego horroru. Później przyszła kolej na Stephen Kinga, Petera Strauba, Anne Rice, Clive'a Barkera i całą rzeszę małych wyrobników w rodzaju Gya Smitha czy Briana Lumleya. Oblicze gatunku zmieniło się po raz kolejny – pojawiło się tanie efekciarstwo i gore. Większość twórców zrezygnowała z tworzenia nastroju i sięgnęła po inne środki – między innymi wywołanie obrzydzenia. Na szczęście kilku z nich pozostało wiernych XIX-wiecznej tradycji.

Nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy i my przemycili do naszych przygód atmosferę tajemnicy i grozy, bądź też wywołali w graczach obrzydzenie. Ponad rok temu zrobiliśmy pierwszy krok. Napisaliśmy o podstawowych metodach, które powinien opanować każdy Mistrz Gry, pragnący przerazić swoich graczy. Dzisiaj chcemy posunąć się dalej i opowiedzieć o tworzeniu przygód.

Rodzaje „opowieści niesamowitych”

Dla wielu osób horror, groza i gore to jedno i to samo. W swojej książce *Dance Macabre* Stephen King poświęca dużo miejsca temu zagadnieniu. Po zapoznaniu się z jego przemysleniami dochodzimy do wniosku, że wrzucenie tych wszystkich rodzajów literackich do jednego worka byłoby wielkim nieporozumieniem. Podzielił w literaturze, którą dla potrzeb tego artykułu nazwaliśmy „opowieściami niesamowitymi”, są bardzo istotne i wyraźne. Wbrew wszelkim pozorom, dla nas, miłośników gier fabularnych, mają duże znaczenie. Konwencja, w jakiej napiszemy nasz scenariusz, jest sprawą pierwszoplanową. Od niej będzie zależało odpowiednie rozłożenie napięcia, dobranie

przeciwników i, przede wszystkim, cel, jaki mamy zamiar osiągnąć.

Groza (przerażenie)...

...to przede wszystkim budowanie nastroju i atmosfery tajemniczości. Tworzenie przygód w tej konwencji jest najtrudniejsze. Polega na subtelnym wykorzystywaniu wszystkich elementów, o których wspominaliśmy w artykule „Włos się jeży, czyli jak przestraszyć graczy”, opublikowanym w 10 numerze MiM. Pozostawiając pewne rzeczy niedopowiedziane, oddziałujemy na wyobraźnię graczy i w ten sposób wywołujemy przerażenie.

W horrorze (strach)...

...osiągamy pożądany przez nas efekt, czyli wywołanie strachu, w trochę inny sposób. Oczywiście oddziaływanie na wyobraźnię nadal jest bardzo ważne, liczy się jednak przede wszystkim wykorzystywanie zakorzenionych w ludzkim umyśle strachów – istot w rodzaju wampira czy wilkołaka, stworów z Mitologii Cthulhu, bądź też żywych samochodów (patrz *Christine* Stephen Kinga). Wszystkie one pojawiają się tylko w jednym celu: unicestwienia bohaterów. Tu nie ma już miejsca na romantyzm, na wątpliwości – różnica pomiędzy dobrem a złem jest bardzo wyraźnie zaznaczona.

Gore (obrzydzenie)

– wypływające wnętrzności, krew lejąca się wiadrami, odcięte członki, przemoc... Tu już nie staramy się nikogo przestraszyć. Wywołujemy jedynie niesmak, obrzydzenie i wstręt. Przypomnijcie sobie takie filmy, jak *Piątek 13*, *Teksańska masakra piłą mechaniczną*, czy *Martwica mózgu* – są to typowe przykłady tego gatunku.

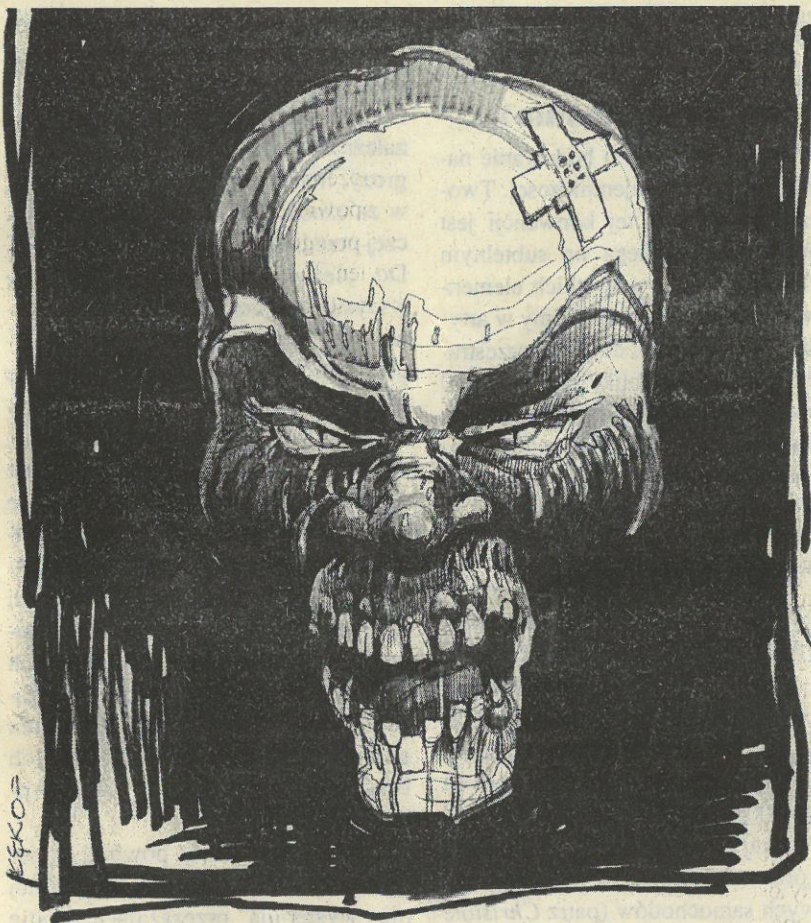
Należy pamiętać, że bardzo często wymienione powyżej gatunki przenikają się, tworząc coś niepowtarzalnego, jedyne w swoim rodzaju. Czasem nie mogąc przerazić, straszymy, a kiedy i to nam nie wychodzi, zawsze możemy wywołać obrzydzenie.

Główne wątki „opowieści niesamowitych”

Zarówno w przygodach, jak i w książkach należących do tego nurtu, występują pewne powtarzające się

schematy i elementy, które pozwalają podzielić „opowieści niesamowite” na dwie podstawowe grupy. Można je znaleźć we wszystkich utworach, niezależnie od tego, czy zaliczamy je do grozy, horroru, czy gore. Oczywiście, w zależności od konwencji będą inaczej przedstawiane i wykorzystywane. Do pierwszego worka upchniemy wszystko to, co niesamowite, nadnaturalne i niewyjaśnione, a więc wampira Draculę, Frankensteina, zombie z *Nocy żywych trupów*, Freddiego Krugera, zjawiska paranormalne, stwory Cthulhu i obrzydliwe gluje z kart współczesnych horrorów. Nie da się ukryć, że autorzy filmów, książek i przygód RPG bardzo często wykorzystują powyższą menażerię. Sami również to robimy, a to z jednego powodu – łatwiej jest wywołać strach czy też przerażenie opisując ociekającego krwią wilkołaka niż osiągnąć ten sam efekt rozprawiając o otaczających bohaterów ciemnościach i wyciu wilków w oddali.

Do drugiego worka powinni sięgać tylko najlepsi Mistrzowie Gry. Tutaj nie występują przerażające bestie z wielkimi kłami i śmiercionośnymi pazurami. Tym razem wrogiem bohaterów „opowieści niesamowitych” staje się potwór mieszkający wewnątrz każdego z nas. Obsesje, szaleństwo, obłąd, halucynacje, schizofrenia, paranoja... można by tak wymieniać bez końca. To wszystko sprawia, że ludzie zaczynają zachowywać się nienormalnie, nieobliczalnie. Stają się zagrożeniem dla innych lub dla siebie. W książkach, takich jak *Misery*, *Ballada o celnym strzale*, czy *Lśnienie*, Stephen King po mistrzowski opisuje najróżniejsze stany ludzkiej świadomości. Daje nam do zrozumienia, że bardziej od mrocznych stworów czających się za oknami i drzwiami domów powinniśmy bać się nas samych, czegoś, co drzemie głęboko ukryte i pewnego dnia może się przebudzić. Zmiany zachodzące w osobowości jednego z bohaterów lub zagrożenie ze strony szaleńca mogą być wspaniałymi tematami na przygody. Wymaga to jednak od Mistrza Gry większego nakładu pracy i zaangażowania. Nie wystarczy powiedzieć: „Jesteś szalony!” Trzeba stworzyć w umyśle gracza takie przekonanie i zachęcić go do odegrania obłądu.



Początki zawsze bywają trudne

Wymyślając nową przygodę stajemy przed problemem, w jaki sposób wprowadzić w nią bohaterów. Czy wyłożyć im prosto z mostu: – *Sluchajcie, chłopaki. Na wzgórzu, za lasem mieszka hrabia Drakula. Musicie się go pozbyć ponieważ jest wampirem?* Czy pozostawić ich nieświadomymi toczących się wokół wydarzeń? Dobre książki grozy trzymają czytelnika w nieświadomości i napięciu aż do ostatnich stron. Zarówno ich bohaterowie, jak i czytelnicy są jedynie przypadkowymi uczestnikami dziwnych wydarzeń, które nieoczekiwanie spadają na ich głowy. Tak też powinna być zbudowana dobra przygoda grozy. Nie możemy sobie pozwolić na zdradzenie wszystkich wątków, niespodzianek i tajemnic, jakie przygotowaliśmy w domowym zaciszu, już na początku przygody. Wszystko to bohaterowie graczy powinni odkrywać krok po kroku, tak jak my strona po stronie rozwiązujemy zagadkę, którą przygotował dla nas autor książki. Tak więc nie mówcie swoim graczom kto jest ich wrogiem i co mają zrobić.

Starajcie się raczej, aby trafili w sam środek wydarzeń nie mając pojęcia o co chodzi, ani z kim lub z czym mają do czynienia. Dzięki temu będą się lepiej bawili. A wam będzie łatwiej ich przestraszyć, zaskoczyć lub zadziwić.

Zaczynamy

Przed nami trudne zadanie: stworzenie prawdziwej przygody grozy. Gorączkowo usiłujemy przypomnieć sobie wskazówki wielkich pisarzy, reżyserów, autorów scenariuszy. Przed naszymi oczami powoli tworzy się obraz przyszłej opowieści. Aż do momentu zaprezentowania jej na sesji, nie mamy pewności, czy będzie rzeczywiście straszyc, czy też stanie się tylko marną imitacją horroru.

Za każdym razem, kiedy siadamy do komputera, żeby napisać nową przygodę, mamy dokładnie takie same wątpliwości. Później następuje „burza mózgów”. Każda koncepcja rodzi się z wielkim bólem i każda poddawana jest szczegółowej analizie. Rzadko zdarza się, aby nasze początkowe założenia i plany dotyczące scenariusza nie zmieniły się w trakcie jego tworzenia. Niestety, nikt do tej pory

nie napisał podręcznika dla mistrzów gry, który pozwoliłby zrealizować najbardziej ambitne zamierzenia. Dlatego też pragniemy podzielić się z wami naszymi doświadczeniami i wątpliwościami dotyczącymi przygód grozy. Nie chcąc, by nasz tekst zmienił się w nudny wykład, posłużymy się przykładem. Do tego celu wybraliśmy drukowaną niedawno *Mircallę*. Nie dlatego, że jest czymś wyjątkowym, ale raczej z tego powodu, że wciąż pamiętamy, jak powstawała. Aby ułatwić wam obserwację procesu powstawania tego scenariusza, podzieliliśmy go na trzy etapy.

Etap I: Idea

Inspiracja. Główną inspiracją *Mircalli* była powieść Anne Rice *Wywiad z wampirem*. W jednej ze scen tej książki, Louis i Klaudia (główni bohaterowie) trafiają do małej wioski, położonej w Karpatach. Sytuacja jej mieszkańców jest zbliżona do tej, w której znaleźli się ludzie z Jarek. Zarówno w jednym, jak i w drugim przypadku, gdzieś w ciemnościach nocy czai się bestia spragniona ludzkiej krwi. Dla tych, którzy znają i książkę, i przygodę sceneria oraz nastrój *Mircalli* będą bardzo podobne do scenerii i nastroju z kart *Wywiadu z Wampirem*.

Temat. Opowieść o walce poszukiwaczy przygód z krwiożerczym wampirem. W przeciwieństwie do powieści Rice nie miał to być jednak bezrozumny zabójca, ale czująca, myśląca i bardzo przebiegła istota.

Nastrój. W tej fazie powstawania przygody nie wiemy jeszcze, czy będzie to opowieść grozy, czy krwawy horror wykorzystujący wybrane wątki najróżniejszych opowieści o wampirach.

Akcja. W pierwszej fazie powstawania przygody, głównym motywem *Mircalli* miała być walka pomiędzy wampirem a śmiertelnikami – żadnych głębszych treści, zero kombinowania, po prostu wygrzew w najczystszej postaci.

Wampir. Na początku miał nim być pan zamku Karenstain, Ranald.

Etap II: Metamorfoza bohatera

Inspiracje. Pojawiają się nowe inspiracje. Mowa tu przede wszystkim o *Carmilli* Sheridana Le Fanu. Utwór

ten wpłynął na zmianę początkowej koncepcji wampira w naszej opowieści.

Temat. Wampir w *Mircalli* powoli zaczyna nabierać kolorów, staje się postacią z krwi i kości. Nadal nie jesteśmy jednak pewni, jaki będzie jego końcowy wizerunek.

Nastrój. *Mircalla* ma być pełną namiętności opowieścią grozy, która nie tylko przestraszy, ale również skłoni do refleksji.

Akcja. Zdecydowaliśmy, że zrezygnujemy z otwartej konfrontacji pomiędzy wampirem a bohaterami. Postaramy się raczej stworzyć nastrój – poprzez niedopowiedzenia będziemy oddziaływać na wyobraźnię graczy. Aby tego dokonać musieliśmy ukryć tożsamość ich wroga – nikt nie może wiedzieć, że jest wampirem. Specjalnie do tego celu wymyśliliśmy ghoule z wieży. Dzięki nim wampir mógł pozbywać się zwłok bez strachu, że ktoś odkryje ślady jego zębów. Wprowadzając do przygody ghoule stanęliśmy przed kolejnym problemem – jak wyjaśnić skąd wzięły się w tym miejscu. W ten właśnie sposób powstała historia starej wieży.

Wampir. Pod wpływem *Carmilli* Le Fanu zmieniliśmy płęć krwiopijcy. Mieliśmy po temu kilka powodów. Najważniejszym było przeświadczenie, że gracze będą podejrzewać raczej mężczyznę, a nie kobietę. Randal stał się więc kozłem ofiarnym, który miał ściągnąć na siebie uwagę graczy.

Etap III: Pojawia się Dracula

Inspiracje. Pojawia się kolejna inspiracja – film Francisa Forda Coppoli *Dracula*. Jest to opowieść o tym, że prawdziwa miłość jest wieczna. Dracula, niegdyś wierny obrońca kościoła, traci jedyną ukochaną osobę – swoją żonę Elizabethę. Wieki później odnajduje jej inkarnację w Minie, narzeczonej Jonathana Harkera. Miłość na nowo rodzi się w sercu wampira. Jest to uczucie, które ponownie czyni go człowiekiem – wrażliwym, kochającym, odczuwającym ból i nienawiść. Dzięki filmowi Coppoli ustaliśmy ostateczną wersję wampira.

Temat. Walka pomiędzy poszukiwaczami przygód a wampirem przestaje być pierwszoplanowym tematem opowieści. Ważniejsze stają

się uczucia wewnętrzne bohaterów – miłość, nienawiść, strach... oraz, a może nawet przede wszystkim, relacja pomiędzy synem a matką i przyjaciółmi. Pojawia się również iście konradowski problem wyboru pomiędzy dobrem, a złem, przed jakim staje jeden z bohaterów graczy. Musi on zdecydować się, czy iść za głosem serca i pozbawiając życia przyjaciół przyłączyć się do matki, czy zabić jedyną osobę, którą kocha w życiu.

Nastrój. Patrz powyżej. To, czy nam się udało spełnić opisane w drugim etapie założenia, osądźcie sami.

Akcja. Na tym etapie tworzenia przygody ustaliliśmy jej ostateczny wizerunek. Pojawił się między innymi ojciec Alfios, rozbudowaliśmy również wątek starej wieży tak, aby dostarczyć graczom fałszywego tropu. Co najważniejsze, postanowiliśmy, że większość wydarzeń będzie tylko dodatkiem do tego, co przeżywają bohaterowie. Nic dodać, nic ująć.

Wampir. Korzystając z *Draculi* Coppoli i barokowej historii stworzyliśmy ostateczny obraz *Mircalli*. Stała się ona matką, której dano szansę na odzyskanie dawno straconego syna.

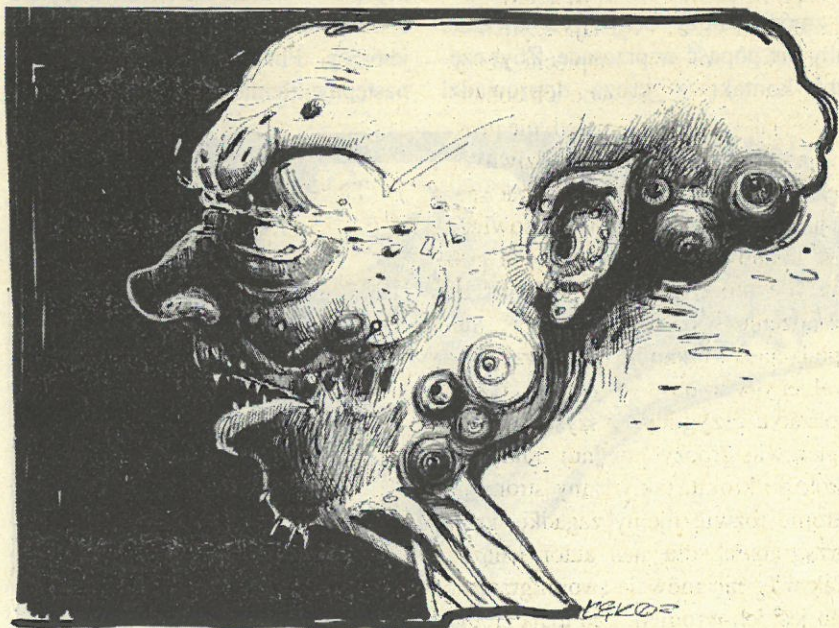
Groza, groza, groza...

Wiecie już co nieco o tym, jak powstawała *Mircalla* – w jaki sposób podczas wymyślania scenariusza zmieniały się jej kolejne koncepcje. Wiedza ta to zaledwie początek długiej i ciężkiej drogi do zrozumienia grozy. Nie wystarczy wielokrotna

analiza każdego, nawet najmniejszego elementu powstającej przygody, ciągle zmiany, usprawnienia... trzeba czegoś więcej. Co więc powinno znaleźć się w historii niesamowitej? A może trochę inaczej: czym tego typu opowieść musi różnić się od zwykłej przygody fantasy? W 1810 roku pewien literat sporządził przepis na powieść gotycką, który miał ją zniszczyć i ośmieszyć. Mimo zawartej w nim ironii, doskonale oddaje on to, co powinna zawierać opowieść grozy.

Zamiast domu – weź zamek, zamczysko; zamiast altany – jaskinię; zamiast westchnienia – jęk; zamiast ojca – olbrzyma, potwora; zamiast szkatułki – sztylet (zbrzyzgany krwią); zamiast lekkiego zefirka – wycie burzy; zamiast gładko ogolonego gentlemiana – rycerza; zamiast niechętnego spojrzenia – mordercę; zamiast starego sługi – mnicha; zamiast komplementów i uczuć – szkielety, trupie czaszki; zamiast zroszonego łzami listu – splamioną krwią magiczną księgę; zamiast słów w obcym języku – tajemnicze głosy; zamiast delikatnego skinięcia – sekretną przysięgę; zamiast starej gospodyni – czarownicę; zamiast pocałunku – ranę; zamiast ślubu – morderstwo o północy.

Jaki z tego wypływa wniosek? Opowieści grozy korzystają z pewnego kanonu rekwizytów, są w specyficzny i niepowtarzalny sposób przedstawiane, odwołują się do ukrytych gdzieś głęboko wewnątrz nas strachów. Występujące w nich potwory w niczym nie przypominają Freddiego



Krügera czy stworów rodem z mitologii Cthulhu. Reprezentują raczej mroczną stronę naszej osobowości – stronę, z której zdajemy sobie sprawę, ale boimy się o niej mówić, a nawet myśleć. Dlatego też Dracula, Frankenstein, czy wilkołak będą nam zawsze bliższe niż cała współczesna menażeria bestii. Dlaczego? Ponieważ są naszymi mrocznymi odbiciami, istotami, którymi możemy się stać. Cthulhu jest obcy. Może co prawda wywołać w nas obłęd, nigdy jednak, patrząc na niego, nie będziemy czuć tego samego, co odczuwaliśmy widząc płaczącego hrabiego Draculę.

Chyba już najwyższy czas i pora, aby przejść do konkretów. Oczekuje nas odkryta jedynie przez nielicznych kraina grozy. Zagłębmy się w nią, poznamy i ogarnijmy wszystkie skrywane przez nią tajemnice.

Przygoda grozy musi być przesiąknięta atmosferą tajemniczości, niepokoju i napięcia. Efekty te osiąga się przy pomocy wielu środków. Powinny być one tak dobrane, aby podkreślały drzemiący wewnątrz graczy strach przed nieznanym. By to osiągnąć, Mistrz Gry musi całkowicie zmienić swój sposób prowadzenia. Nie może ograniczać się tylko do suchych opisów miejsc i postaci. W każdą przedstawianą przez siebie scenę musi włożyć cząstkę samego siebie. Opisy powinny być barwne, plastyczne, pełne szczegółów i metafor. Nie mogą oddawać tylko tego, co gracze widzą. Mają odwoływać się do zamkniętych w ich umysłach skojarzeń, obrazów i zmór. Należy oczywiście uważać, aby nie popaść w przesadę. Zbyt częsty kontakt z grozą doprowadzi

w końcu do przesytu. Przygody będą o wiele bardziej przerażające, jeśli pomiędzy nimi bohaterowie będą prowadzili normalne życie.

Barwne, nastrojowe opisy to nie wszystko. Mistrz Gry musi posiadać co najmniej jeszcze jedną umiejętność. Musi umieć wciągnąć graczy do świata swojej wyobraźni. Zrobić z nich uczestników wydarzeń, a nie biernych widzów. Tego jednak nie można się nauczyć. Z tym trzeba się urodzić.

Powoli zbliżamy się do końca naszej wędrówki. Zanim się jednak rozstaniemy, mamy dla Was kilka ostatnich wskazówek i rad.

Rozłożenie napięcia

Zarówno w filmie, jak i w literaturze, istnieją dwa sposoby budowania nastroju. W pierwszym z nich historia rozkręca się powoli, napięcie wzrasta, aby w końcu osiągnąć apogeum. Dobrymi przykładami będą książki Petera Strauba *Upiorna opowieść* czy *Kraina Cieni* oraz filmy, takie jak *Księżę Ciemności* i *Mgła* Johna Carpentera. Drugi ze sposobów, preferowany przez Alfreda Hitchcocka, polega mniej więcej na czymś takim (to słowa mistrza): „Dobry film akcji powinien rozpocząć się trzęsieniem ziemi, a potem napięcie powinno powoli rosnąć”.

Obie metody budowania napięcia są wykorzystywane również przez autorów przygód. *Mircalla* świetnie pasuje do pierwszego z nich. Akcja scenariusza rozwija się bardzo powoli, napięcie wzrasta, ale niezbyt szybko i wszędzie obecne jest poczucie tajemnicy. Finał i zarazem apogeum następuje niemal na samym końcu tej

historii – w momencie, gdy bohaterowie dowiadują się, kim jest żona Ranalda. Aby osiągnąć taki efekt, trzeba zrezygnować z mocnych scen, częstych walk i bezsensownych rzutów kośćmi. Należy zastąpić to wszystko grą wyobraźni. Mistrz Gry powinien sugerować pewne rzeczy, nigdy jednak (przynajmniej aż do sceny finałowej) nic nie może być pewne. Dlatego też staraliśmy się, aby przez większą część przygody *Mircalla* kryła się gdzieś w ciemnościach, poza zasięgiem bohaterów – niby obecna, a jednak nieosiągalna. Poszukiwacze przygód mieli spotykać się z efektami jej działań, ale nie z nią samą. Dzięki temu zabiegowi, gracze byli trzymani w niepewności niemal do samego końca przygody.

Drugi sposób budowania napięcia wymaga od Mistrza Gry innego podejścia. Tutaj każda kolejna scena powinna być bardziej przerażająca lub bardziej pomysłowa od poprzedniej. Jeżeli więc rozpoczniemy przygodę od walki z wampirem, to w finale bohaterowie zapewne spotkają się z samym Księciem Ciemności. Nie ma w tym ani krzty przesady. Bardzo dobrym przykładem będą tu książki Grahama Mastertona, a szczególnie cykl *Manitou*. W każdym kolejnym tomie pojawiają się coraz potężniejsze i groźniejsze indiańskie demony. Nikt przecież po spotkaniu oko w oko z liczem nie przestraszy się zwykłego zombiego.

Mogłoby się wydawać, że nie ma nic, co łączyłoby oba sposoby budowania napięcia. To nieprawda. W obu wyraźnie, jak na dłoni, widać, że napięcie powinno rosnąć. Nie może dojść do sytuacji, kiedy osiąga ono swoje apogeum w środku przygody, a potem zaczyna maleć. Jest to jedna z głównych zasad, jakimi kierują się autorzy filmów, książek i scenariuszy.

Jak straszyć?

Zanim zaczniesz się zastanawiać, jak przestraszyć graczy, pomyśl, co właściwie mogłoby ich przerazić i czy jest to w ogóle możliwe do osiągnięcia podczas gry. Na pewno przyda Ci się do tego celu artykuł *Włos się jeży*. Znajdziesz w nim większość, choć na pewno nie wszystkie, odpowiedzi na postawione powyżej pytanie.

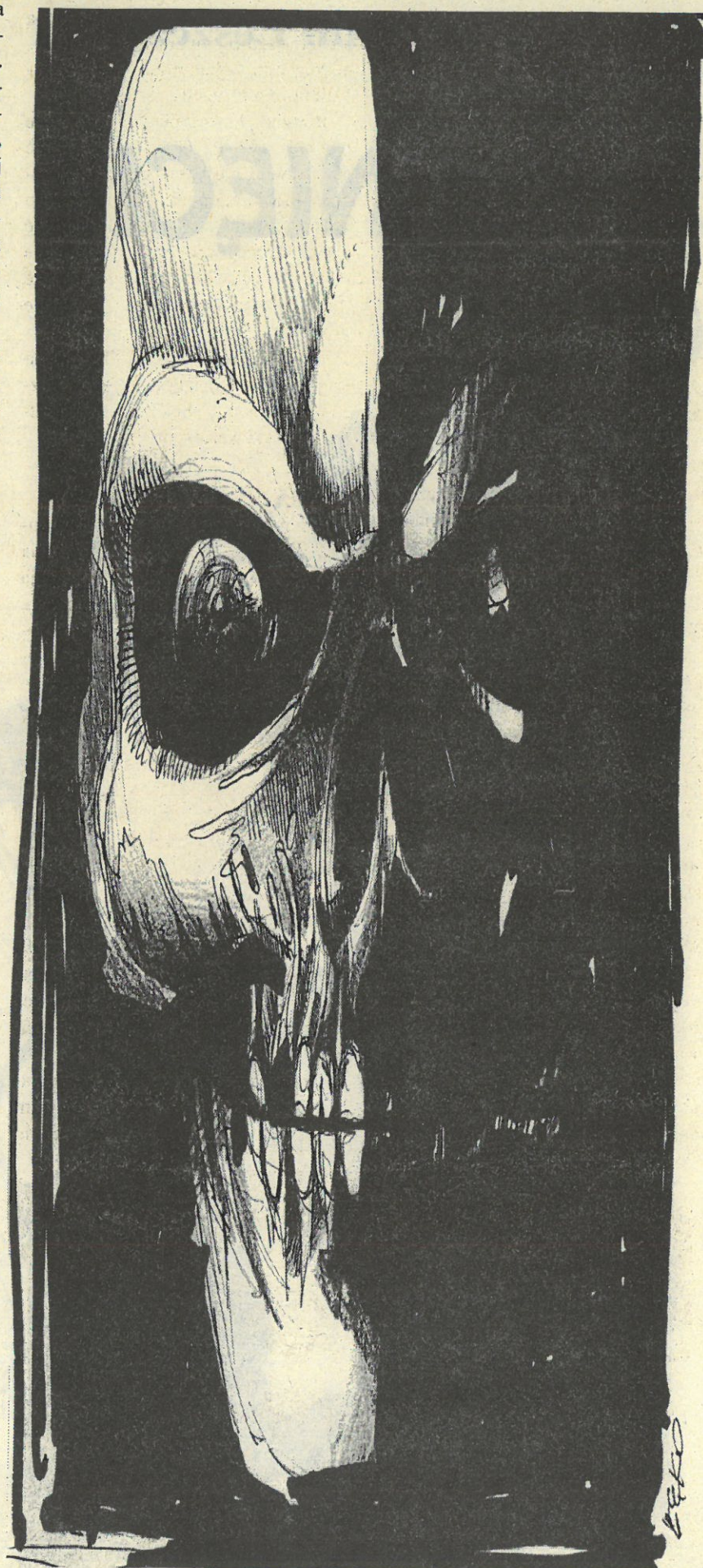


Istnieją dwa sposoby wywołania strachu w graczach. Oba są z powodzeniem wykorzystywane w przygodach. Pierwszy z nich polega na oddziaływaniu na postać. Jako Mistrz Gry możesz ją zabić, pozbawić przedmiotów, majątku, tytułów itp. Ten rodzaj zagrożenia występuje we wszystkich typach przygód, niezależnie od konwencji. Drugi jest właściwy tylko dla historii należących do kręgu „opowieści niesamowitych”. Tutaj gracz boi się nie tylko o swoją postać, tu zaczyna bać się naprawdę. Trzeba nie lada zabiegów, żeby osiągnąć taki efekt. Tylko niewielu Mistrzom Gry to się udaje. Jak to zrobić? Do tego celu potrzebny jest przede wszystkim współudział graczy. Muszą chcieć się bać, dać ponieść się wyobraźni. Do Twoich zadań należy stworzenie odpowiedniego nastroju w miejscu, gdzie odbywa się sesja (mogą to być zapalone świece, płynąca w tle nastrojowa muzyka), dobrej przygody oraz odnalezienie najlepszego sposobu oddziaływania na biorących udział w grze kolegów.

W *Mircalli* (wybaczcie nam, że po raz kolejny odwołujemy się do tej przygody) staraliśmy się przede wszystkim umożliwić Mistrzowi Gry osiągnięcie tego drugiego efektu. Nie chodziło nam o to, by gracze bali się o swoje postacie, a raczej, żeby bali się razem z nimi.

Podsumowanie

W trakcie pisania tego artykułu zdaliśmy sobie sprawę, że temat jest o wiele trudniejszy, niż nam się na początku wydawało. Dlatego też nie znajdziecie w nim prawd ostatecznych, jasnych odpowiedzi i całego mnóstwa praktycznych porad. Jest to raczej pełen dygresji esej, dzięki któremu (miejmy nadzieję) dowiecie się, że pisanie przygód to coś więcej niż wybieranie potworów i rozrysowywanie podziemi. To ciężka praca, u podstaw której leżą literackie i filmowe wzorce. Warto pamiętać, że same elementy typowe dla horroru (wampiry, wilkołaki, zombie, szaleńcy) nie sprawiają, że przygoda przerazi graczy. Aby kogoś przestraszyć, trzeba dobrze poznać jego naturę, przeprowadzić dogłębne badania jego psychiki. Dopiero, kiedy pozna się słabe strony tej osoby wiadomo, gdzie uderzyć. ■



PO ZAMKNIĘCIU OCZU

Emil Leszczyński

Ilustracje:
Hubert
Czajkowski

Informacje, zawarte w tym artykule, mają swoje źródło w opowieściach, przekazanych mi podczas snów, które można określić mianem koszmarów. Właśnie ze względu na ich pochodzenie, poniższe treści należy traktować jako mrzonki, co z kolei wspaniale dopasowuje je do wszelkiego rodzaju systemów RPG.



Sen. Cóż o nim wiemy? Niektórzy ludzie, ci lubiący bajać, powiadają, że jest to zwierciadło naszych myśli, naszego wewnętrznego „ja”. Inni, przy czepiający sobie etykietkę okultystów, twierdzą, że to nasze drzwi do innych światów. Kto ma rację? Nie wiem i z pewnością długo jeszcze będę poszukiwał odpowiedzi na to pytanie. Jednak nie o znaczeniu snu chciałbym mówić, ale o jego ewentualnym zastosowaniu w opowieściach, tworzonych wspólnie przez Mistrza Gry i jego graczy.

Sen pojawia się w przygodach z wielu powodów. Ci, zaliczający się do wyższej klasy graczy przyznają, że scenariusz z dobrze wplecioną sekwencją sennych marzeń podnosi rangę Mistrza Gry. Sen jako zjawisko życia człowieka jest ściśle związany z naszą psychiką. Sesja, podczas której wykorzystuje się ten element jest czymś więcej niż zwykłą przygodką, normalnie będącą doskonałą okazją do pomachania szabelką, czyli tzw. „wygrzewem”.

Ze względu na pewną tajemniczość snu, staje się on doskonałą okazją do urozmaicenia scenariusza. Nic tak nie wprowadza nastroju grozy, jak obrazy malowane przez wysuszone i szare duchy koszmarów. Właśnie we śnie objamy się o świat cieni. To śniąc będziemy mieli okazję spojrzeć jeszcze raz na oblicza ukochanych zmarłych. Także poprzez sen mogą nam zostać odkryte nadchodzące zdarzenia.

Już na pierwszy rzut oka widać, że sen można wykorzystać w przygodach na kilka sposobów. A skoro tak, to pozwolę sobie podsunąć kilka pomysłów.

Zacznę od początku przygody. Już tutaj, w pierwszą scenę scenariusza, można wpleść motyw snu. Wyobraźmy sobie, że jeden z członków nieustraszonej drużyny jest bardziej podatny na magię niż jego pozostali koledzy. To on otrzyma we śnie ostrzeżenie o nadchodzącej zagładzie. W mrocznym pochodzie przerażających obrazów, zostanie poinformowany o rodzaju zagrożenia i sposobie, w jaki można mu zapobiec. Założmy, że zniszczeniu ma ulec jakieś miasto, państwo lub cała planeta. Ma tego dokonać zły demon, nim jednak do tego dojdzie, musi zostać odnaleziony pewien potężny przedmiot magiczny,



dzięki któremu najwyższy kapłan tajemnej sekty będzie mógł przyzwać istotę z odchłani. We śnie wybraniec zobaczy obraz tego przedmiotu, lub może innego, potrafiącego zniszczyć źródło mającego nadejść nieszczęścia. Zadaniem drużyny będzie zapobieżenie zagładzie. Nie to jednak jest w tej chwili istotne. Ważna natomiast jest sama sekwencja snu, zawierająca nie do końca zrozumiałe wskazówki, dotyczące ocalenia miejsca nadchodzącej katastrofy. Mogłaby ona wyglądać następująco. W pierwszej scenie pojawia się obraz spokojnej metropolii. Następnie obraz mającego przynieść zgnębienie artefaktu, wirującego przed oczami śniącego tak, aby mógł go dokładnie obejrzeć. W kolejnej scenie nad miastem pojawiłby się magiczny przedmiot, który po wbiciu w mury wywoła olbrzymi błysk i kolejną wizję; tym razem płonącego miasta, z górującą nad nim sylwetką przerażającego demona. W tym momencie można zakończyć proroczy sen, zmuszając widza do obudzenia się z krzykiem. Następnej nocy może nadejść kolejna wizja, pokazująca drugi artefakt, pożerający

pierwszy i w ten sposób gaszący pożary nad grodem przedstawionym we śnie. Od tej chwili wszystko zależeć będzie wyłącznie od bohaterów graczy – to, czy będą chcieli uratować zagrożone zagładą miasto oraz sposób, w jaki zinterpretują przesłanie.

Początkiem scenariusza może być również wizja pokazująca życie śniącego, popełniane błędy i ewentualny koniec istnienia. Tego rodzaju sen może wymusić zmianę postępowania, skłonić do wyboru innej ścieżki życiowej. Rycerz najemny może wstąpić do klasztoru, stając się paladynem, naiwny, dobry mag, aby zapobiec swej ukazanej mu we śnie śmierci, zacznie zagłębiać się w zakazane arkana wiedzy tajemnej, itp. Sny z tej grupy mają za zadanie wyrzucić głęboki wpływ na psychikę bohatera, dlatego ich opisy muszą być przekonujące. W przypadku wspomnianego rycerza, przeobrażającego się w paladyna, może to być wizja jego śmierci. Umrze samotnie, będąc starym, schorowanym człowiekiem, bez grosza i bliskich. Dni jego chwały i bogactwa będą tylko wspomnieniem. Druga wizja,

w której dzięki czynom w obronie wiary i potrzebujących stanie się nieśmiertelną legendą, może tchnąć w jego umysł chęć zmiany postępowania. To już nie tylko początek przygody, ale w zasadzie nowego życia. Wielu młodych ludzi, opuszczających swoje domostwa i wyruszających w szeroki świat, miało sny tego typu – impuls, natchnienie, a może po prostu przeznaczenie?

Wizje senne mogą zsyłać zarówno złe, jak i dobre moce. To jest właśnie najciekawsze. Załóżmy, że zły czarnoksiężnik potrzebuje głowy pewnego króla. Cóż też może wymyślić? Ano sporo, może na przykład przy pomocy snu roztoczyć przed jednym z członków drużyny trochę wypaczony obraz władcy, przedstawić go jako człowieka, który zaprzędając swoją duszę złym siłom, dąży do zagłady świata.

Szlachetna drużyna, kierując się wskazówkami otrzymanymi we śnie, które mylnie uważa za informację od boga, wyrusza, aby zapobiec nadchodzącemu nieszczęściu i powstrzymać rzekomo złego króla. Mała sugestia we śnie, że króla należy zabić, odcinając mu głowę (wszak chronią go diabelskie zaklęcia), i już czarnoksiężnik zaciera ręce. Z drugiej strony siły dobra mogą w podobny sposób starać się o pomoc bohaterów, w ten sposób mogą ich wspierać, wskazując prawdziwe niebezpieczeństwa i prawdziwie złych władców. Korzystając z tego schematu można stworzyć wiele interesujących przygód, z mnóstwem zwrotów akcji i wątpliwości związanych z odróżnieniem prawdy od fałszu.

Sen może dać przygodzie początek, może też być czymś więcej – czemu by nie wykorzystać go jako miejsca przyszłych zdarzeń? Klasycznym przykładem przygód, w których sen odgrywa ważną rolę, są cieszące się sporą popularnością scenariusze „Dom” i „Dom II” (opublikowane na łamach Magii i Miecza, nr 10 i 12 – przyp. red.). Podczas snu członkowie drużyny zostają wciągnięci do dziwnego miejsca, rodem z sennych koszmarów. Staje się ono tym bardziej niezwykłe, im więcej poznajemy praw rządzących tą niesamowitą krainą.



Krain snów, do których Mistrz Gry będzie mógł wciągnąć swoich graczy, jest nieskończenie wiele. Poczynając od tych pokrywających się ze światami danego systemu, poprzez różniące się co do realiów (gramy w świecie fantasy, a w śnie przenosimy się do krainy przyszłości), a skończywszy na typowo abstrakcyjnych (np. zamieszkiwanych przez dwuwymiarowe płaszczaki, czy przez dźwięki). Tak dużo jest możliwości, dostępnych dla osoby tworzącej przygodę, że śmiało można powiedzieć, iż jest ona bliska wymyślenia nowego systemu RPG. Duża różnorodność krain sennych pozwala wykorzystywać je w każdym systemie. Jednak zanim to zrobimy, należy się głęboko zastanowić nad ich wyglądem. Trzeba określić panujące w nich prawa, zwyczaje, realia itp.

Istnieją inne warianty przygód, wykorzystujących motyw snu. Nie musimy od razu czynić z krainy Orfeusza miejsca akcji całej historii, część wydarzeń może rozgrywać się w normalnym świecie. Oto przykład: drużyna odnalazła starą magiczną księgę, w której brakuje jednej strony – bez niej moc tomiska nie może zostać wykorzystana. Przebijając się przez historyczne opracowania, podróżując z miejsca na miejsce, bohaterowie dowiadują się w końcu, że ostatnim właścicielem pełnej wersji książki był

pewien rycerz o imieniu Gwerdurt. Po ciężkich i długotrwałych poszukiwaniach, łowcy przygód docierają do wioski, w której ów szacowny pan został pochowany. Cóż czynić, zmarły już nic im nie powie – najistotniejsze jest tutaj to, jak nazwiemy jego stan. Czy rycerz jest po prostu martwy, czy też może śpi snem wiecznym? Jeżeli drużyna pozostanie w wiosce na noc, wtedy pan Gwerdurt przybędzie do ich snów, ale nie jako ten, który wszystko im wyjawia, ale jako osoba biorąca udział w pewnej scenie. Oczywiście chodzi tu o scenę jego śmierci. Kiedy podczas walki ze stworem ciemności pada na ziemię, śniący może podbiec do umierającego i zadać mu jedno jedyne pytanie. Nietrudno domyślić się, że należałoby zapytać o brakującą stronę. W odpowiedzi rycerz

wskaze na odlatującego w kierunku srebrzystego Księżyca stwora. Pościg za nim będzie wymagał od bohaterów podróży do krainy snów, z której nie będzie można wrócić ot, tak sobie.

W wielu miastach znajdziemy miejsca ginące w pomroce dziejów. Na miejscu zniszczonej osady zbudowana zostaje nowa. Na miejscu starego, spalonego domu wybudowano nowy, murowany. Zawsze może mieć miejsce taka sytuacja, że na ścianie jednego ze starych domów zostały wyrzeźbione słowa zaklęcia, strzegącego wrót do jakiejś tajemnicy. Cóż mogą zrobić biedni członkowie drużyny? W jaki sposób odczytają zatarte przez czas słowa? Być może, spalone domostwo pamiętają jeszcze jego mieszkańcy czy sąsiedzi. Zebranie jak najwięcej informacji o samym domu pozwoli wywołać jego wizję: potrzebny do tego będzie jego obraz; dźwięki (skrzypiącej podłogi i zawiasów); zapach dobiegający z kuchni, ze strychu i z innych pomieszczeń; wszelkie wrażenia, jak gładkość lakierowanego stołu, ustawionego w salonie, chropowatość otynkowanej ściany, wilgoć i chłód kamiennych schodów; wszelkiego rodzaju odczucia związane z domem, to czy domownicy czuli się w nim dobrze, bezpiecznie, a może się go bali, bo krył w sobie jakąś tajemnicę? Te wszystkie wspomnienia utrzy-

mują interesujący drużynę dom w świecie wspomnień – drzwi do niego znajdują się w krainie snu. Aby się tam dostać muszą odnaleźć jego lokatora. On, zasypiając po rozmowie z bohaterami, wprowadzi ich podczas snu do domu swoich wspomnień. W podobnych sytuacjach nie da się uniknąć spotkań z jego zmienionymi mieszkańcami – zmarłą babcią lub poronionym dzieckiem, mającym żal, że zostało przez wszystkich opuszczone – będą to wszelkiego rodzaju skrywane myśli i wspomnienia przechowywane w pamięci śniącego, dopiero teraz mogące się w pełni ujawnić.

Wspomniałem o wejściu w czyjś sen, jednak ten temat należałoby trochę rozwinąć, gdyż jest dosyć ważny. Tradycyjnie we śnie uczestniczymy jako widzowie rozgrywających się przed naszymi oczyma wydarzeń. Nawet jeżeli bierzemy w nich bezpośredni udział, to jednak jest on najczęściej bierny. Wszelkie próby ingerowania w świat przedstawiony we śnie kończą się najczęściej przebudzeniem, albo wymagają od nas nie lada wysiłku, co w efekcie powoduje, że zamierzoną czynność wykonujemy bardzo ociężale.

W przygodach rozgrywających się we śnie możemy dać bohaterom trochę więcej swobody, pozwolić im na pełny udział w wydarzeniach, rozgrywających się przed ich oczyma. W takim przypadku natykamy się na kolejny problem, a mianowicie samotność. Po zamknięciu oczu każdy bohater samotnie wkracza do krainy snów. Jak wobec tego doprowadzić do sytuacji, w której wszyscy członkowie drużyny będą uczestniczyli w tym samym śnie, wspomagając się w miarę swoich skromnych możliwości? Cóż, wszystko można wytłumaczyć, zawsze znajdzie się jakieś rozwiązanie.

Sen, a właściwie jego wycinek, w którym przed oczami tworzą się całe sekwencje obrazów, jest produktem naszych myśli, wyobraźni i emocji. Każdy z nas ma w sobie własne światy, do których wślizguje się po zaśnięciu. Te wszystkie krainy tworzą

olbrzymie uniwersum iluzji, po którym, jeżeli postępujemy odpowiednio, możemy się poruszać. Aby przejść z własnego snu do snu innej osoby musimy wyrazić w myślach taką wolę – będzie nam to o wiele łatwiej zrobić, jeżeli ten ktoś sam nas zaprosi. Jednak to nie wszystko, trzeba jeszcze, używając wyobraźni i siły woli, przywołać obraz osoby, do której snu przechodzimy. Nie tylko jej wygląd, ale doznania z nią związane, jej zapach, itp. Im jest ich więcej, tym łatwiejsze i pewniejsze jest przejście. Podczas odgrywania scen „przejścia” bardzo ważne są opisy odczuć poszczególnych bohaterów.

Przenosząc się do snu kogoś innego, łowcy przygód mogą przeżywać ciężkie chwile, zmagając się ze strachem i słabościami, z którymi goszcząca ich osoba nie potrafi sobie poradzić. Należy zwrócić uwagę i na to, że pozwalając obcej osobie na wejście do swego snu, otwieramy mu drogę do własnych, wewnętrznych, intymnych przeżyć i myśli. Bardzo często po takiej podróży osoby, goszczące przybyszów, czują się, jakby zostały poddane praniu mózgu albo skrupulatnemu przesłuchaniu – warto wziąć to pod uwagę.

W ten sposób można wyleczyć choroby psychiczne, ale istnieje nie-

bezpieczeństwo, że osoba, w której sny się wejdzie, może również na skutek nieszczęśliwego zbiegu wypadków popaść w obłąd.

Opis przejścia mamy już poza sobą. Co jednak zrobić, by podróżując po krainie Orfeusza dotrzeć do konkretnego miejsca? Cóż, albo zakładamy, że zbieramy się we śnie osoby, która przebywa właśnie w miejscu będącym celem naszej wyprawy, albo próbujemy się tam dostać o własnych siłach. We śnie podróże całą grupą są prawie niemożliwe – najczęściej prowadzą do natychmiastowego rozdzielenia się poszczególnych poszukiwaczy przygód. Lepszym rozwiązaniem jest wysłanie kogoś do miejsca docelowego, a później ściągnięcie tam pozostałych członków drużyny. Jak jednak we śnie podróżować do interesujących nas miejsc? Odpowiedź jest prosta – podobnie jak w przypadku przechodzenia ze snu jednej osoby do drugiej. Musimy wyrazić taką wolę i skierować ją do wybranego przez nas punktu, o ile oczywiście stworzymy w umyśle jego odpowiedni obraz i nadamy mu nazwę (np.: Hotel „Savoy” z roku 1907). Będzie nam do tego potrzebna jak największa ilość informacji na jego temat – pozwolą one na stopniowe przebicie się przez poszczególne warstwy krainy naszej

pamięci i wejście w uliczkę prowadzącą pod wybrany adres.

Podczas podróży po krainach wyobraźni dużą rolę odgrywają wszelkiego rodzaju zdolności związane z psychiką, a nie z cechami fizycznymi odgrywanych postaci. Magowie, potrafiący wpływać na zmiany w światach dla nich rzeczywistych, będą znacznie lepiej sobie radzić w krainie snu, niż prości wojownicy rozwiązujący problemy za pomocą miecza. Nie oszukujmy się, że podróże po krainach wyobraźni są bezpieczne. Oprócz realnej groźby pozostania na zawsze w takich światach, możemy tam również zginąć lub, co gorsza, stracić swą duszę. Dopóki bierzemy bierny udział w sennych wy-



darzeniach, dopóty jesteśmy w miarę bezpieczni – możemy zostać zaatakowani co najwyżej przez niezbyt groźne zjawy. Jednak z pierwszym przebicciem warstwy biernego snu, dajemy możliwość czynnego działania istotom zamieszkującym świat marzeń sennych. W większości przypadków będą to duchy zrodzone z naszych emocji, myśli i wspomnień, jednak może zdarzyć się, że zostaniemy zaatakowani również przez byty niezależne, np. demony.

W trakcie podróży możemy pobłądzić i zamiast do zamierzonego snu, trafimy do miejsca, w którym nie chcielibyśmy się znaleźć – do Otchłani, Tartaru, Raju. Problemem będzie już nie tylko wydostanie się stamtąd, ale wręcz przetrwanie. Dlaczegoż nie mielibyśmy zostać od razu po pojawieniu się w takiej krainie schwytani i uwięzieni? A może uda nam się pomóc któremuś z jej mieszkańców i w ten sposób zyskamy doskonałego przewodnika po wszechświecie wyobraźni?

Nasz wygląd, jak i przedmioty, jakie będziemy posiadać, są ściśle związane z uczuciami, które towarzyszą nam podczas zapadania w sen. Jeżeli wyobrażamy sobie siebie jako kogoś silnego, obdarzonego nadprzyrodzonymi zdolnościami, we śnie, mimo tego, że w rzeczywistości jesteśmy słabi i cherlawi, naprawdę się tacy staniemy. Tego typu różnice muszą być poparte i podtrzymywane zdecydowanymi i ciągłymi myślami, wystarczy tylko moment zwątpienia i już wracamy do naszej naturalnej postaci. Przedmioty, posiadane przy sobie, to zaledwie cienie, wyobrażenia rzeczy, do których jesteśmy przywiązani. Jeżeli wszędzie podróżujemy z ulubionym mieczem czy koniem, to i we śnie ich nie stracimy. W przypadku, gdy chcemy zabrać coś innego, z czym nie wiążą nas długotrwałe przyzwyczajenia, musimy przez cały czas myśleć o danym przedmiocie – np. aby mieć ze sobą sakwę złota, której nigdy dotąd nie posiadaliśmy, trzeba przez cały czas wyobrażać sobie jej ciężar i kształt, no i pamiętać, jak cudownie błyszczą i brzęczą monety schowane w jej wnętrzu.

Śmierć w krainie snów nie należy do rzadkości, musimy jednak dokładnie określić, co ją spowodowało. Może to być na przykład atak niezależ-

nych duchów (demony, zmarli itp.). Co dzieje się, gdy umieramy? Istnieją dwie możliwości. Pierwsza to natychmiastowe przebudzenie, pod warunkiem, że uczestniczymy we własnym śnie jako bierni obserwatorzy. Druga to śmierć ostateczna, czyli zapadnięcie się w nicość, w stan, w którym nie myślimy, nie odczuwamy, po prostu nas nie ma – do takiego zakończenia dojdzie, jeżeli przebywamy we śnie innej osoby lub własnym – pod warunkiem oczywiście, że nie jesteśmy biernymi uczestnikami. W przypadku śmierci śniącego, członkowie drużyny zostaną na zawsze uwięzieni w krainie Orfeusza. Jeżeli zginie ktoś, kto nie przebywa we własnym śnie, ma szanse przeżyć, pod warunkiem, że osobie, której sen przeżywa, nie stanie się nic złego.

Kolejnym elementem, bardzo ważnym dla podróżników po krainach snu, jest sposób powrotu do rzeczywistości. Śmierć, strach czy świadomość tego, że śnimy, nie wystarczy, by się przebudzić. Istnieje coś takiego jak klucze, które pozwalają nam się przebudzić, ich odnalezienie jednak jest bardzo trudnym zadaniem. Czym one są? Mogą być jak w „Alicji w krainie czarów” magicznym zdaniem: „Wszyscy jesteście tylko talią kart!” lub jakimś przedmiotem należącym do świata marzeń. Takich kluczy jest co najmniej tyle, ile jest krain – ogranicza cię tylko wyobraźnia.

Jak przedstawiać krainy snów? Możemy to robić na co najmniej kilka sposobów. Pierwszy to ten najbardziej oczywisty, czyli obraz świata otaczającego daną osobę na co dzień. We śnie może się ona stać kim sobie tylko zamarzy. Założmy, że w śnie młodego nieśmiałego chłopca, jawi się on jako dzielny bohater, ratujący ludzkość od zagłady. We śnie role zmieniają się w zależności od zmian marzeń i ich nasilenia w umyśle śpiącego. Inne osoby w takiej krainie, mimo że dobrze znane, będą się zachowywać i wyglądać zupełnie inaczej niż w rzeczywistości – nie lubiana osoba może wyglądać jak potwór, kochana stanie się pięknym aniołem.

Kolejnym sposobem przedstawienia sennej „rzeczywistości” może być przedstawienie symboliczno-abstrakcyjne. Spotkamy się tutaj ze swoimi najgłębiej skrywanymi strachami, pra-

gnieniami lub namiętnościami. Wszystko musi być utrzymane w konwencji zrozumiałej dla śniącego. Jeżeli w przedstawionym obrazie bohater pokłnie zielonego robaka, po czym urosną mu skrzydła i wlecimy pod niebiosa – musimy to wyjaśnić przy pomocy zrozumiałych symboli. Założmy, że tłumaczyć będziemy je jako: zielony robak, czyli ból, cierpienie, które będziemy musieli przejść, przebrnąć, aby wyzwolić się, rozwinąć skrzydła i stać się w pełni wolnym, potrafiącym wlecieć pod niebiosa. Nie należy jednak ułatwiać zadania graczom i od razu wyklądać „kawę na ławę” podając gotowe wytłumaczenie snu. Można poczekać na jego własną interpretację, którą można skorygować testując odpowiednie cechy postaci – odpowiedzialne za wyobraźnię i znajomość własnej psychiki.

Dobrym sposobem będzie korzystanie z symboliki bajkowej. Założmy, że nasza kraina to baśniowe królestwo z bajki o śpiącej królewnie. Dzisiaj jest dzień, w którym na świat przyszła mała księżniczka. Król i królowa wydają z tej okazji wspaniałą ucztę. Śniący może być którymś z gości, strażnikiem, czy po prostu wędrowcem. Gracze znający daną bajkę będą domyślali się przebiegu dalszych wydarzeń. Jakie więc będzie ich zdziwienie, kiedy Mistrz Gry wprowadzi jakieś zmiany, Zamiast straszliwej wiedźmy, przybędzie przepiękna flectistka, która przy pomocy czarów uśpi cały zamek. Tylko nasz bohater oprze się jej zaklęciom. Dzięki temu będzie miał okazję zobaczyć jak tajemnicza muzykantka, spokojnie mijając wszystkich uśpionych biesiadników, podąży do bramy zamku i ją otwiera. Zaczyna grać kolejną melodię. Po wybrzmieniu kilku taktów, przez wrota wpada rozwrzeszczane stado wygłodniałych kruków, które rzucają się na śpiących gości.

Wykorzystanie zmodyfikowanych wersji bajek pozwala stworzyć coś naprawdę ciekawego i niepowtarzalnego.

Wykorzystując zjawisko snu w swoich przygodach warto zastosować kilka poniższych sztuczek, pozwalających na dobrą zabawę.

Pierwszą z nich będzie zatajenie przed graczami tego, że śnią. Możemy to zrobić opisując im normalne, wie-

czorne przygotowania do spoczynku. Rozstawienie obozowiska, spożycie kolacji, rozstawienie wart itp. W nocy wszyscy niespostrzeżenie zapadają w sen, nawet wartownicy. Gracze oczywiście nic o tym nie wiedzą. W pewnym momencie oznajmiamy jednemu ze strażników, że coś usłyszał. Ten budzi pozostałych członków drużyny. Wszystko to dzieje się w świecie snu. W trakcie przygody będą im powoli ujawniane różnice dzielące tę iluzyjną rzeczywistość od świata rzeczywistego. Oczywiście w taki sposób, by gracze sądzili, że cudowne zjawiska są spowodowane przez potężną magię, a nie sny. Na końcu przygody bohaterowie graczy powrócą oczywiście do własnej rzeczywistości – nadal jednak nie będą pewni tego, co się im przytrafiło.

Kolejnym problemem są sny w snach. Tego typu rozwiązania mogą okazać się bardzo trudne do przeprowadzenia w praktyce, szczególnie wtedy, gdy po zaśnięciu przenosimy się do innej krainy. Powrót do rzeczywistości będzie wymagał wydostania się ze wszystkich światów, do których dostaliśmy się w ten sposób. I tak, jeżeli zasnęliśmy we śnie, dopiero po znalezieniu klucza otwierającego krainę snu we śnie, a później snu, będziemy mogli powrócić do rzeczywistości – ale czy na pewno? Cóż, to już zależy od „przewrotności” Mistrza Gry.

Drużyna może walczyć z wrogiem na dwóch poziomach, część wchodząc do snu, pozostali pozostają w świecie realnym. W przypadku pojawienia się problemów można obudzić bohaterów, zmagających się w krainie wyobraźni – trzeba to robić na tyle umiejętnie, aby nie przeszkodzić im, gdy będą zadawać ostateczny cios złemu. Pomysłem na przygodę może być przybycie do wioski, w której wszyscy mieszkańcy śpią. Tylko od czasu do czasu, któryś z nich krzyczy i umiera. Wejście w sen nie wystarczy, aby dowiedzieć się, co się dzieje, trzeba będzie wejść w sen któregoś z uśpionych mieszkańców. Dopiero tutaj okaże się, że cała wioska jest atakowana przez mroczne istoty. Na nieszczęście dla jej mieszkańców, osada jest położona zbyt blisko bramy, jaka powstała po wtargnięciu hordy z krainy Orfeusza. Teraz wieśniacy są pierwszymi obrońcami świata mate-

rialnego przed atakiem z krainy sennych ulud. Czy atak najeźdźców zostanie powstrzymany? Będzie to oczywiście zależeć od poczynań drużyny.

Podczas podróży do krain snów ważne jest, aby dużą uwagę poświęcać wewnętrznym odczuciom graczy. Jeżeli opisujemy im księżycowy krajobraz, zryty kraterami, gdzie wszystko stoi zamrożone, ważne jest, aby spoglądając na ten widok coś odczuwali. Zazwyczaj będzie to poczucie pustki, samotności, zimna, zawieszenia w próżni. Być może pojawią się wśród nich odczucia mniej naturalne, takie jak szalona radość, tak jakby jakiś wewnętrzny głos śmiał się z rozczulających się widzów. Tego typu wrażenia mogą dać do zrozumienia graczom, że coś jest nie tak. Sny to przygody rozgrywane na poziomie odczuć, emocji i wyobraźni, to wejście na nowe, głębokie wody RPG, ale także i wielkie wyzwanie dla prowadzących Mistrzów Gry.

Stosując tego typu techniki, w każdym systemie można przedstawić własne pomysły, które tym razem nie będą ograniczone przez kanony „świata gry”, a jedynie przez wyobraźnię. Namawiam wszystkich do analizowania własnych snów, do zapisywania ciekawych zdarzeń, w jakich uczestniczyliście w podróżach po krainach wyobraźni – są to gotowe pomysły na przygody, które podsuwa nam nasz własny umysł – dlatego więc z nich nie skorzystać?

Od redakcji: *Podróże do krainy snów, sposoby walki w domenie Orfeusza i wiele innych ciekawych problemów opisał Graham Masterton w „Wojownikach Nocy”. Choć nie jest to horror najwyższych lotów, warto zwrócić uwagę na sposoby, jakimi posługują się tytułowi bohaterowie w walce z podstępными demonami.*



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

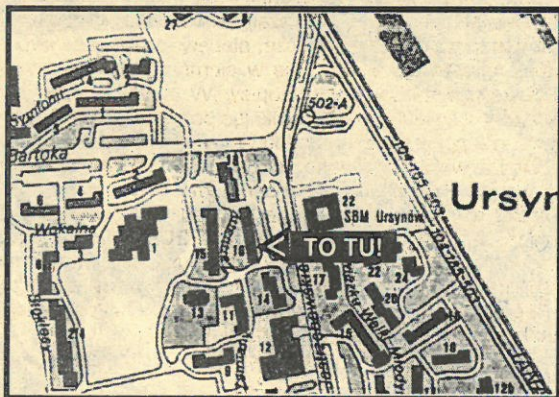


SKLEP PAPIERNICZY PLASTUŚ

Warszawa, ul. Zamiany 16

W ciągłej sprzedaży:

Warhammer z dodatkami, inne gry RPG,
figurki, kości, „Magia i Miecz”, „Talizman”



SKLEP KAERN POZNAŃ

ul. Podgórna 5,
Pawilony Handlowe nr 6 i 7

OFERUJE

duży wybór gier fabularnych (RPG)
gry bitewne fantasy i SF,
gry karciane fantasy
figurki, kostki, akcesoria do gier
Zapraszamy od poniedziałku do piątku
w godz. 10-18
soboty 10-14

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

SKLEP CENTRUM GIER WROCLAW

ul. Kuźnicza 10, I piętro
Systemy, figurki, kości, malowanie figurek
MOŻLIWOŚĆ GRY NA MIEJSCU!

SKLEP PAPIERNICZY GRY ROLE-PLAYING I INNE

Alicja i Wacław Labrych
Łódź, ul. Bratysławska 10e,
tel. 86-49-14

GMP-GEA

Wrocław, ul. Kadłubka 24,

tel./fax 336-20

Poleca:

kolorowe budowe kartonowe do
samodzielnego montażu, niezbędne
przy rozgrywkach bitewnych i przy-
godowych systemach fantasy:

STRAŻNICA 20 x 20 x 20

DOM 11 x 6 x 10

MOST 20 x 10 x 3

Zamówienie przyjmujemy tylko w formie
wpłaty kwoty 15 Zł na konto PBK SA filia
o/W-w 379210-2932-136

Realizacja w pierwszej dekadzie listopa-
da 1995 r.

Planujemy wydanie:

PLANSZ w formacie 70/100, ZAMKU I
GOSPODY.

SKLEP MODELARSKI MIRAGE

Warszawa, ul. Puławska 43

W ciągłej sprzedaży: Warhammer oraz
rozszerzenia i numery „Magil i Miecza”

CZAS MIROKU

Na podstawie pisma Interface, issue 2 vol. 2

Czas Mroku jest połączeniem dwóch klasycznych już gier – **Cyberpunka 2020** i **Zewu Cthulhu**. Oba te systemy są dostępne na polskim rynku, dlatego też w niniejszym numerze naszego pisma chcielibyśmy poświęcić nieco miejsca tej niezwykle mieszance. Czas Mroku może być prowadzony zarówno według zasad **Cyberpunka**, jak i **Zewu Cthulhu**. Ci z Was, którzy posiadają tylko jeden z tych systemów, mogą oczywiście wykorzystać poniższy materiał. Byłoby jednak lepiej, gdybyście mieli przynajmniej pobieżną znajomość twórczości i świata Lovecrafta oraz wiedzieli, czym jest cyberpunk.

Coś czai się za chaosem ludzkich poczynań. Przypominające oddech czegoś niepojętego wibracje przemieniają sny potężnych w koszmary, nawiedzają słabych za dnia, siejąc szaleństwo. W betonowych dżunglach miast uśmiechy stają się rzadsze, niepewne i wymuszone. Ludzie podświadomie wyczuwają czające się w ciemnościach niebezpieczeństwo. Tancerze przyspieszają swe popisy. W strefach walki samotni szaleńcy krzyczą w świetle gwiazd, szukając pomocy, wiedząc skądś, że ich wezwanie nie pozostanie bez odpowiedzi. John z toporem w rękę rozszerza swe krwawe królestwo, służąc nowej polityce korporacji. Śmieje się coś, co ukrywa się za chaosem ludzkich poczynań.

Czas Mroku to dwa zupełnie różne od siebie, a zarazem podobne światy, połączone w jedną całość: **Cyberpunk 2020** firmy R. Talsorian Games, Inc. oraz **Zew Cthulhu** firmy Chaosium, Inc. Przedstawiamy świat, w którym współistnieją wieże korporacyjnych potęg oraz starożytne miasta i świątynie Wielkich Przedwiecznych. Musisz być czujny, bo gwiazdy znalazły się we właściwym położeniu!

Uwagi ogólne

Wiedza, nie broń, jest siłą bohaterów w każdej przygodzie **Zewu Cthulhu**, niezależnie od tego, czy toczy się ona w latach 20. naszego wieku, czy też w innych czasach. Wobec tego bohaterowie Czasu Mroku powinni posiadać odpowiednią ilość umiejętności ekspertów ... – specjalizować się w kilku dziedzinach wiedzy, które nie zostały wymienione na liście umiejętności **Cyberpunka 2020**. Poniższa lista dotyczy tych obszarów wiedzy, które graczom mogą się wydać szczególnie przydatne w badaniach Mitów:

starożytne cywilizacje, starożytne języki (hieroglify, pismo klinowe), starożytne religie i kultury, archeologia, astrologia, astronomia, kartografia, demonologia (wg regionu: Zachód, Azja, Indie, Afryka), teksty okultystyczne, współczesne kultury, współcześni przywódcy kultów, okultyzm, nie wyjaśnione zjawiska, ufologia, kultury śmierci, mity i mistycyzm (wg regionu: aborygeni, amerykańscy Indianie, buddyści, Centralna Ameryka, Chiny, druidzi, Egipt, Indie, Japonia, poganie, Płd. Ameryka, zen), gracje rpg itd.

Nowa umiejętność: Wycena

Umożliwia wycenę i określanie autentyczności kamieni szlachetnych, klejnotów, dzieł sztuki, rzeźb, mebli, a nawet wytworów architektury. Udany test oznacza, że wyceniający zna również w niewielkim stopniu historię badanego obiektu [gdzie i przez kogo został zrobiony, jak często jest spotykany]. Trudność testu zależy od tego, na ile jest on niezwykły i jak dokładne jest badanie. ■

Oprac. Jacek Brzeziński

OD MROCZNEJ PRZYSZŁOŚCI DO GOTYCKIEGO HORRORU

Konwersja zasad pomiędzy systemami Zew Cthulhu i Cyberpunk 2020

Peter Christian

przekład: Jacek Brzeziński

Artykuł z pisma Interface, Issue 2 Vol. 2

Uwaga. W tym artykule, dla uproszczenia, przyjęto następującą konwencję: cechy i umiejętności z systemu Zew Cthulhu zapisane są taką czcionką, a współczynniki i umiejętności z Cyberpunka 2020 – taką. Dotyczy to również przykładów.

Konwersja bohaterów i zasad z jednego systemu gry do innego jest zawsze zadaniem skomplikowanym. Każdy system opiera się na charakterystycznych tylko dla siebie założeniach, określających, co jest w nim możliwe, a co nie. Efektywna kreacja bohatera polega zazwyczaj na wykorzystaniu specyfiki zasad gry w ten sposób, by nie posądzono cię o próbę stworzenia superpostaci.

Jeszcze trudniejsze jest przeprowadzenie konwersji pomiędzy systemami tak odmiennymi w założeniach i nastroju, jak Zew Cthulhu i Cyberpunk. Czy uda się zachować szczególną atmosferę grozy, która przenika dobrze poprowadzoną sesję ZC, korzystając z zasad Cyberpunka? Czy możliwe jest wykorzystanie stworzonych w Cyberpunku bohaterów do gry w ZC? A co z potworami z Mitów Cthulhu – czy można ich użyć w CP2020? Na wszystkie te pytania odpowiedź brzmi: „tak”, lecz oczywiście wszystko to wymaga odpowiedniego nakładu pracy, wyobraźni i dobrych chęci ze strony mistrza gry. W wielu przypadkach będzie on musiał ominąć niektóre zasady i wybrać rozwiązanie, które najbardziej odpowiada mu „ideologicznie”.

Intencją niniejszego systemu konwersji jest zaadoptowanie nastroju, idei oraz istot z obu gier, a nie tylko przeliczenie współczynników. Przez cały czas korzystaj ze swego zdrowego rozsądku i trzeźwego osądu. Poniższe zasady zakładają, że masz jakiegokolwiek pojęcie o obu systemach.

Jeśli konwertujesz postacie ludzkie z Zewu Cthulhu do Cyberpunka, wszystkie cechy i umiejętności, które przekraczają 10 powinny zostać zredukowane do 10. Podobnie, przeprowadzając konwersję w drugą stronę, powinieneś obniżyć wartości cech, które przekroczyły 18 (oprócz **wykształcenia**) do 18, i umiejętności, które przekroczyły 100%, do 100%. Te ograniczenia mogą zostać ominięte dzięki wykorzystaniu cyborgizacji.

KONWERSJA BOHATERÓW Z CYBERPUNKA 2020 DO ZEWU CTHULHU

Cechy

Budowa Ciała w Cyberpunku tłumaczy się na BC w ZC: Pomnóż BC bohatera (nie licząc cyborgizacji) przez 1,2 i dodaj 6. W ten sposób otrzymujesz BC. Jeśli bohater nie posiada umiejętności sztuczki siłowe lub wytrzymałość, jego **Siła** i **Kondycja** wynoszą BC-3.

$$BC = (BC \times 1,2) + 6$$

Przykład. Blackgrip jest cyberpunkowym gliną, którego BC wynosi 8 (bez modyfikatorów). $8 \times 1,2 + 6 = 9,6 + 6 = 15,6$, zaokrąglane do 16. Wobec tego Blackgrip ma BC=16 w ZC.

Siła odpowiada cesze BC oraz umiejętności sztuczki siłowe. Jeśli bohater nie posiada tej umiejętności, jego **s** w Zewie Cthulhu wynosi BC-3. Jeśli ją posiada, dodaj do tego wyniku 1/2 wartości tej umiejętności, zaokrąglając w górę.

$$s = (BC - 3) + 1/2 \text{ sztuczek siłowych}$$

Przykład. Blackgrip ma BC=8, co daje mu BC w ZC równe 16. Posiada sztuczki siłowe +3. **Siła** Blackgripa będzie wyno-

sić $16 - 3 + (3/2) = 13 + 1,5 = 14,5$. Po zaokrągleniu daje to wartość 15.

Kondycja odpowiada cesze BC oraz umiejętności wytrzymałość. Jeśli bohater jej nie posiada, jego **KON** w Zewie Cthulhu wynosi BC-3. Jeśli ją posiada, dodaje do otrzymanego wyniku 1/2 wartości tej umiejętności.

$$KON = (BC - 3) + 1/2 \text{ wytrzymałości}$$

Przykład. Blackgrip ma BC=8, co daje mu BC w ZC równe 16. Nie posiada umiejętności wytrzymałość. Wobec tego jest KON będzie wynosić $16 - 3 = 13$.

Zręczność w grze Zew Cthulhu odpowiada Refleksowi w Cyberpunku. Odejmij od REF jeden (nie uwzględniając cyborgizacji), a resztę pomnóż przez 2. W ten sam sposób przekształca się **Atrakcyjność** na **wygląd**.

$$ZR = (REF - 1) \times 2$$

$$WG = (ATR - 1) \times 2$$

Przykład. Blackgrip ma REF=10. $(10 - 1) \times 2 = 18$, więc jego ZR będzie wynosiła 18. Jego ATR=6, $(6 - 1) \times 2 = 10$, wobec czego jego WG=10.

Inteligencja i Zdolności Techniczne w Cyberpunku tłumaczą się na **Inteligencję** w Zewie Cthulhu. Zsumuj wartości obu tych cech, pomnóż wynik przez 0,6 i dodaj 6.

$$INT = (Int + Tech) \times 0,6 + 6$$

Przykład. Blackgrip ma INT 6 i TECH 3. $(6 + 3) = 9$, $9 \times 0,6 = 5,4$, $5,4 + 6 = 11,4$. Odrzucamy ułamek (zaokrąglamy w górę dopiero od 0,5). Blackgrip w Zewie Cthulhu ma raczej przeciętną INT 11.

Opanowanie, Szczęście i Empatia w Cyberpunku składają się na **Moc** w Zewie Cthulhu. Dodaj do siebie wartości tych trzech cech (nie uwzględniając cyborgizacji), a otrzymaną sumę pomnóż przez 0,6.

$$MOC = (OP + SZ + EMP) \times 0,6$$

Przykład. Blackgrip ma OP=7, SZ=6, EMP=10 (nie uwzględniając cyborgizacji). $7 + 6 + 10 = 23$. $23 \times 0,6 = 13,8$. Bohater ma MOC=14.

Szybkość w Cyberpunku nie ma swojego odpowiednika w Zewie Cthulhu.

Umiejętność **wykształcenie/wiedza ogólna** odpowiada w Zewie Cthulhu cesze **wykształcenie**. Dodaj do siebie INT i wartość umiejętności **wykształcenie/wiedza ogólna**. Otrzymana suma to **WYK** bohatera.

$$WYK = INT + \text{wykształcenie/wiedza ogólna}$$

Przykład. Blackgrip ma INT=6, **wykształcenie/wiedzę ogólną**=+5. W sumie daje mu to WYK=11.

W normalny dla Zewu Cthulhu sposób oblicz wartości testów pomysłowości, szczęścia i wiedzy (tzn. odpowiednio mnożąc 5% x INT, MOC i WYK).

Umiejętności

Aby przekształcić umiejętność z **Cyberpunka** na **ZC**, dodaj do niej wartość cechy, na której jest oparta, odejmij 4 i pomnóż otrzymaną liczbę przez 6. Jest to wartość procentowa, którą możesz przypisać najbardziej adekwatnej umiejętności na karcie badacza. W skrócie formuła ta jest następująca:

$$[\text{cecha} + \text{umiejętność} - 4] \times 6$$

*Przykład: Blackgrip ma skradanie się +4 i REF 10. Po przekształceniu na ZC: 10 (Refleks) + 4 (umiejętność skradanie się) = 14, 14-4=10, 10x6=60. Jego skradanie się w ZC wynosi więc 60%. Jednakże, w **Zewie Cthulhu** umiejętności tej odpowiadają dwie: ukrywanie się i skradanie się. Wobec tego Blackgrip otrzymuje takie same wartości procentowe w obu tych umiejętnościach: ukrywanie się 60% i skradanie się 60%.*

Czasami wartość przekształconej umiejętności wynosi mniej niż wartość początkowa w **ZC**. Wówczas należy uznać, że jest ona równa wartości początkowej + 5%.

Zdolności specjalne

Występujące w **Cyberpunku** zdolności specjalne nie mają swych odpowiedników w **Zewie Cthulhu**. Wobec czego nie mogą zostać uznane za zwykłe umiejętności. Pomnóż ich wartość przez 2% i używaj je jako modyfikatora do wszystkich umiejętności, które wydają ci się adekwatne. Na przykład, gliniarz będzie wykorzystywał swój *autorytet* jako modyfikator podczas prób zastraszania lub przekonywania. Może być on również modyfikatorem do umiejętności *perswazja* lub do *Mocy*, gdy będzie próbował zdominować przeciwnika. Ewentualnie możesz zrezygnować ze zdolności specjalnych.

Wyposażenie

Sprzęt dostępny w obu grach nie musi być w jakiś szczególny sposób niewartowny. Zwróć uwagę na fakt, że broń w **Cyberpunku** zadaje zazwyczaj więcej uszkodzeń, niż w **ZC**. Ciężki pistolet w **CP** zadaje 4k6 obrażeń (średnio 14 punktów), a w **ZC** k10+2 obrażenia (przeciętnie 7 punktów). Postaraj się odzwierciedlić tę różnicę, gdy będziesz miał do czynienia z nietypowymi rodzajami broni.

Cybernetyka

Wszczepy są w ciele człowieka sztucznym elementem, którego odrzuceniu zapobiegają specjalne środki chemiczne. Nie istnieją jednak chemikalia, które mogłyby pomóc duszy. Maksymalna *MOC* Badacza w **Zewie Cthulhu** wynosi 21, -1 za każde 15 punktów *utruty człowieczeństwa* związanej z cybercjami.

*Przykład. Blackgrip ma wszczepione cybercizacje, powodujące łączną utratę człowieczeństwa 67. 67:15=4,47, zaokrąglane do 4. Maksymalna *MOC* wynosi więc 21-4=17.*

Cybernetyka jest opisana dokładnie w podręczniku do **Cyberpunka**, jednakże efekty jej działania według zasad **Zewu Cthulhu** wymagają niewielkiego komentarza.

Cybernetyczne ozdoby mają niewielki wpływ na grę. Biomonitor dodaje +20% do wszystkich testów wytrzymałości na tortury i narkotyki.

Cybercizacje neuralne stosunkowo prosto integrują się z zasadami. Dopalacze przy określaniu inicjatywy zwiększają *ZR* o +2 za każde +1, które oferują w **Cyberpunku**. Aby określić limit chipów umiejętności, których jednocześnie może używać bohater, oblicz, jaka będzie jego *Inteligencja* według zasad **Cyberpunka**, lub po prostu podziel jego *INT* przez 2. Wartość procentowa umiejętności na

chipach zależy od poziomu umiejętności w **Cyberpunku**: +1=20%, +2=30%, +3=40%. Chipy o wyższych poziomach dają +5% za każde +1 ponad +3. Smartgun ofiaruje modyfikator +20% do trafienia.

Implantacje działają w **ZC** w taki sam sposób, jak w **CP**. Audio-Vox zwiększa wartość umiejętności *śpiewanie* o +10%.

Biosprzęt jest najtrudniejszym do konwersji rodzajem cybernetyki. Przeszczep mięśni zwiększa *S* o +4 i *BC* o +2. Wzmocnienie mięśni i kości zwiększa *S* o +4 i *BC* o +1 (nie jest to zmiana widoczna na zewnątrz). Przeplot skórny pełni rolę 6-punktowego pancerza. Ulepszone antyciała i nanochirurgia zwiększają szybkość leczenia. Badacza z k3/tydzień do k6/tydzień (używane łącznie zwiększają ją do k10/tydzień). Wiązadła toksyn zwiększają *KON* o +4, lecz tylko przeciw truciznom i toksynom.

Cyberbronie zadają w **ZC** połowę obrażeń z **Cyberpunku**. Pazurki i cyberkastet zadają k3+2 obrażenia, wampirki - k3, rozpruwacze i slice n'dice - k6, szpony - k8+1, a cyberwąż - k4. Bohater może dodać swój *mo*, stosując każdą z tych broni za wyjątkiem wampirków.

Cyberoptyka i cyberaudio, podobnie jak implantacje, działają tak samo w **Cyberpunku**, jak w **Zewie Cthulhu**. Celownik daje modyfikator +10% do trafienia bronią palną. +2 do percepcji powoduje zwiększenie odpowiedniej umiejętności (*nasłuchiwanie*, *sposttrzegawczość*) o +15%.

W przypadku cyberkończyn należy przyjąć, że *S* kończyny wynosi 20. Kończyny z pogrubionymi splotami mięśniowymi mają *S* 25, a z wzmocnieniem hydraulicznym - *S* 30. Cyberdłoń zadaje k3+*mo* obrażeń przy ścisaniu. Jej wytrzymałość i pancerz można obliczyć, dzieląc przez dwa *WS* i *WB*. Dłonie ze wspomaganiami hydraulicznymi zadają k6 obrażeń, dłoń-piła - k10+1, a dłoń z kolcami - k4+2 (tyle, co sztylet).

Szkielety wewnętrzne zwiększają *S* Badacza. Szkielet Epsilon ma *S* 20, Beta - *S* 25, a Omega - *S* 30.

Pokrycie ciała jest równoważne 12 punktom pancerza.



KONWERSJA BOHATERÓW Z ZEWU CTHULHU DO CYBERPUNKA 2020

Jeśli chcesz dokonać konwersji postaci stworzonej według zasad **Zewu Cthulhu** na zasady **Cyberpunka 2020**, musisz odwrócić opisane powyżej kroki. **BC** w **Cyberpunku** odpowiada **BC** w **Zewie Cthulhu**, lecz może zostać zmodyfikowane przez **S** i **KON**:

$$BC = [BC - 6] : 1,2$$

W celu uzyskania wartości **BC**, odejmij 6 od **BC** Badacza i podziel wynik przez 1,2. Jeśli jego **S** lub **KON** jest niższa od **BC** o 5 lub więcej, obniż **BC** o 1 punkt (za każdą z tych cech). Za każdy punkt, o który **S** lub **KON** jest większa od **(BC-3)**, zwiększ sztuczki siłowe lub wytrzymałość (odpowiednio) bohatera o +2.

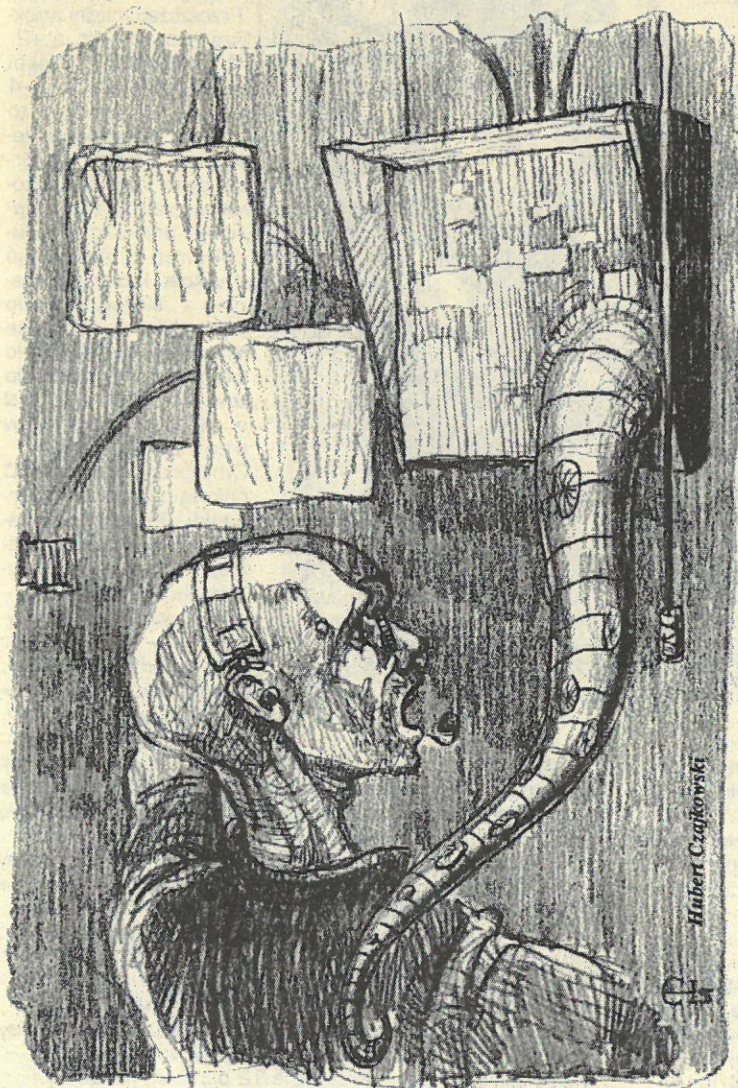
Przykład. *Hirim Tor* jest badaczem z **Zewu Cthulhu** o **BC=14**, **14-6=8**, **8:1,2=6,67**, zaokrąglane do 7. Jak na razie, **BC** *Hirima* wynosi 7. Jego **S=10**, wobec czego nie posiada on umiejętności sztuczki siłowe i **BC** się nie zmienia. Jeśli jego **S** wynosiłoby 12 lub więcej, posiadałby umiejętność sztuczki siłowe. Jego **KON** wynosi 15, czyli jest o 4 punkty większa od **BC-3**. Dzięki temu ma on umiejętność wytrzymałość na poziomie $+(4 \times 2) = +8$.

Aby przekształcić **ZR** Badacza na jego **Refleks**, podziel ją przez 2, odrzuć ewentualną część ułamkową i dodaj 1. W ten sam sposób przekształć **wygład** na **Atrakcyjność**.

$$REF = [ZR : 2] + 1$$

$$ATR = [WYG : 2] + 1$$

Przykład. *Hirim* ma **ZR** 11. $(11:2)+1=6,5$, po odrzuceniu ułamka pozostaje **Refleks=6**. Jego **wygład** wynosi 12. $(12:2)+1=7$, dzięki czemu jego **Atrakcyjność** wynosi 7.



Inteligencja w **Zewie Cthulhu** przekształca się zarówno na **Inteligencję**, jak i na **Zdolności Techniczne**. Podziel punkty **Inteligencji** na obie te cechy, według własnego uznania.

Int i Tech = **INT** rozdzielona pomiędzy dwie cechy

Przykład. *Hirim* ma **INT** 13. Wobec tego ma 13 punktów do rozdzielenia pomiędzy **INT** i **TECH**. Ustalamy **INT=7** i **TECH=6**.

Moc przekształca się w **Opanowanie**, **Szczęście** i **Empatię**. Pomnóż jej wartość przez 1,67, a następnie rozdziel punkty na te trzy cechy według własnego uznania.

OP, SZ i EMP = **MOC** x 1,67 rozdzielona pomiędzy trzy cechy

Przykład. *Hirim* ma **MOC=16**. $16 \times 1,67 = 26,72$. Wobec tego ma 27 punktów do podziału pomiędzy **OP**, **SZ** i **EMP**. Ustalamy **Opanowanie=8**, **Szczęście=9**, **Empatię=10**.

Określ **Szybkość** na podstawie **Refleksu** (opartego na **zręczności**), a otrzymaną wartość zmodyfikuj następnie za pomocą innych cech z **Zewu Cthulhu**. Jeśli **BC** mieści się w zakresie od 8 do 10, odejmij 1. Jeśli **BC** wynosi 16 lub więcej, dodaj +1. (Ludzie posiadający dłuższe nogi poruszają się szybciej). Teraz popatrzmy na stosunek **BC** i **S**. Jeśli **S** jest mniejsze od **BC** o 5 lub więcej punktów, odejmij 1. Jeśli jest mniejsza o 4 lub mniej punktów, albo większa o 1 punkt, nie modyfikuj **Szybkości**. Jeśli jest większa o 2 lub więcej punkty, zwiększ **Szybkość** o 1.

Przykład. *Hirim* ma **Refleks** 6. Jego **Szybkość** początkowo wynosi tyle samo. **BC** nie jest na tyle wysoka, by mogła wpłynąć na wartość tej cechy, także **S** mieści się w „normalnym” przedziale. Wobec tego **Szybkość** wynosi 6.

Poziom umiejętności **wykształcenie/wiedza ogólna** oblicza się, odejmując obliczone powyżej **INT** od **Wykształcenia**.

Wykształcenie/wiedza ogólna = **INT** - **WYK**

Przykład. **Wykształcenie** *Hirima* wynosi 16, a jego **Cyberpunkowa INT** - 7. $16-7=9$. Wobec tego jego **wykształcenie/wiedza ogólna** wynosi +9.

Testy Pomysłowości, Szczęścia i Wiedzy

Te testy możesz zasymulować, przeprowadzając test cechy **Szczęścia** lub **Inteligencji** o trudności 12.

Konwersja umiejętności

Podziel procentową wartość umiejętności przez 8, opuszczając ewentualną część ułamkową.

Przykład. *Hirim* ma umiejętność pistolet równą 75%. $75:8=9,3$, zaokrąglone do +9.

Czasem otrzymany w ten sposób poziom umiejętności jest mniejszy niż 1. W takich wypadkach przyjmij, że wynosi on +1.

Badaczom z **Zewu Cthulhu**, przekonwertowanym na zasady **Cyberpunka**, należy nadać jakąś rolę.

Wybierz tę, która wydaje ci się najbardziej adekwatna i przyjmij, że bohater ma zdolność specjalną na poziomie +2. W uzasadnionych przypadkach możesz zwiększyć wartość zdolności specjalnej.

Mity Cthulhu

Mity Cthulhu w **Zewie Cthulhu** w rzeczywistości nie są umiejętnością, lecz miarą tego, jak wiele badacz wie, gdy „wie za dużo”. To, że Badacz wartość **Mitów Cthulhu** wynosi 50%, nie oznacza, że zna on połowę tego, co można wiedzieć o stworzeniach i magii **Mitów**, lecz że wchłonął po prostu ilość wiedzy, jaka normalnego człowieka doprowadziłaby do szaleństwa. Poznał zaledwie małą część przerażającej wiedzy **Mitów**.

Dlatego też umiejętność **Mity Cthulhu** przekształca się inaczej od pozostałych. Podziel jej wartość procentową przez 10 i zapisz otrzymaną liczbę na karcie postaci **Cyberpunka**, oznaczając ją nazwą „wskaźnik **Mitów**”. Odejmij tę wartość od **Op** lub **Emp**, lub kombinacji tych dwóch cech. Jeśli wskaźnik **Mitów** kiedykolwiek osiągnie 10, postać popada w trwałą obłąd.

Przykład. Vicki Vimmers jest doświadczonym (czytaj: potwornie szalonym) Badaczem z Zewu Cthulhu. Jej Mity Cthulhu wynoszą 42%, a Moc=14. Po dokonaniu konwersji, jej Op, Sz i Emp wynoszą odpowiednio 9, 7 i 7. Jej wskaźnik Mitów wynosi 4,2. Wobec tego musi ona odjąć 4,2 punktu od Op i Emp. Odejmuje 2 punkty od Opanowania i 2,2 od Empatii. Jej Op wynosi teraz 7, a Emp=4,8 – w praktyce wykorzystuje wartość 5.

Jeśli przekształcasz postaci z Cyberpunka, które posiadają wskaźnik Mitów, przed konwersją dodaj odejęte punkty do Emp i Op.

Przykład. Kapitan Jack ma Op=10, Sz=6 i Emp=9 (nie licząc cybernetyki). Uzyskał wskaźnik Mitów 3,1. Teraz jego Op=8, a Emp=4. Jeśli chcielibyśmy obliczyć jego Moc=15 i Poczytalność=75, wciąż korzystamy z wartości Op=10, Sz=6 i Emp=9. Jego Mity Cthulhu wynoszą 31%, dzięki czemu jego maksymalna Poczytalność=68%. Stąd jego Poczytalność również spada do 68%. 39 punktów utraty człowieczeństwa daje mu wskaźnik cyborgizacji 3, zmniejszając jego Moc do 13.

Cyborgizacje

Badacze z Zewu Cthulhu rzadko są zcyborgizowani. Stosuj normalne zasady Cyberpunka.

Inne aspekty gry

Sieć

Cyberpunkowa Sieć jest w Zewie Cthulhu uważana za inny wymiar. Badacz może stworzyć czar otwarcia bramy, który przeniesie go do Sieci. Istoty, które poruszają się pomiędzy wymiarami, mogą się zmaterializować w Sieci. Wyposażenie nie jest przekształcane w programy – można jednak atakować rękoma i nogami (lub zębami i pazurami). Poruszanie się w Sieci odbywa się zgodnie z zasadami CB2020.

Posługuj się Siecią, stosując reguły opisane w podręczniku Cyberpunka. Wszystkie programy posiadają takie wartości Siły, jakie są określone w zasadach. Do obliczenia inicjatywy w Zewie Cthulhu wykorzystaj INT zamiast ZR. Jeśli porównujesz siły programów utajniających lub antysystemowych, skorzystaj z Tabeli Porównawczej. Ataki antypersonalne, utajnianie i wykrywanie rozstrzygaj, porównując INT atakującego+siła programu z INT broniącego się+siła programu na Tabeli Porównawczej. Istota, która wkracza do Sieci bez pomocy cyberdeku, a więc bez żadnych programów, posiada siłę 0.

Przykład. Jackal ma INT 16 i korzysta z programu Killer IV (siła 4). Walczy z korporacyjnym dekerem o INT 14, posiadającym Zombie (siła 5). Programy ścierają się: Jackal ma 16+4=20, deker 14+5=19. 20 przeciw 19 na Tabeli Porównawczej oznacza, że Jackal ma 55% szans na wygranie tej walki.

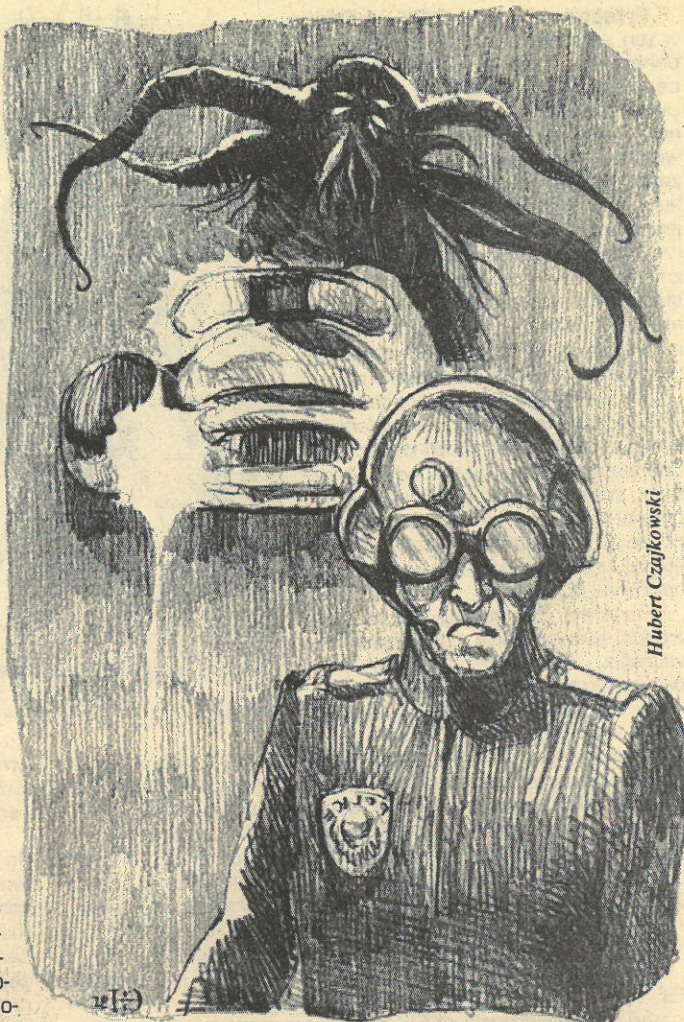
Inteligencję SI oblicza się tak samo, jak normalnych osób. Początkowa Poczytalność SI wynosi automatycznie 99 – nie zwalnia jej to jednak od wykonywania testów na tę cechę podczas kontaktów z istotami z Mitów Cthulhu. Maksymalna Poczytalność SI wynosi 99 (Mity Cthulhu). SI nie może popaść w czasowy obłęd – każda strata Poczytalności lub obłęd jest w przypadku SI trwałą i nie można jej wyleczyć. SI nie może korzystać z magii – wymaga to posiadania duszy.

Księgi

Jednym z wielkich skarbów w grze Zew Cthulhu są opasłe, zakurzone księgi. W ZC powodują one spadek Poczytalności i wzrost Mitów Cthulhu. W CP ich rola będzie identyczna (Mity Cthulhu zastap wskaźnikami Mitów). Szansa nauczenia się czaru jest oparta na teście INT: dla czarów o modyfikatorze 5x wykonaj łatwy test Int, dla 4x – przeciętny, dla 3x – trudny itd. Pamiętaj, że zaklęcia nie są wykładane „kawę na ławę”, jak w książce kucharskiej – bohater musi uzyskać potrzebną wiedzę, korzystając z wskazówek i podpowiedzi znajdujących się w książce. SI nie mogą uczyć się czarów – ich umysły są zbyt różne od ludzkich, aby było to możliwe.

Pomysłowy gracz może zeskanować księgę wiedzy i nagrać ją na chip. Jest to możliwe. Można ją teraz przeczytać w czasie o połowę krótszym niż normalnie. Wskaźnik czarów książki jest zwiększany o +1 (np. 3xINT staje się 4xINT).

W opisanej powyżej sytuacji utrata Poczytalności, związana z przeczytaniem książki, będzie największa z możliwych (np. je-



żeli rzucasz kością czterościnną, tracisz 4 punkty). Innymi słowy, Eltdown Shards ma utratę PP k4/k8, +11% do Mitów Cthulhu i wskaźnik czarów x2. Na chipie książka ta kosztuje bohatera 8 punktów Poczytalności (nie przeprowadza się testu P ani rzutu kostką), daje premię +11% do Mitów Cthulhu i ma wskaźnik czarów x3. Korzystając z zasad Cyberpunka, przeczytanie tej książki kosztuje 0,8 punktów Op, zwiększa wskaźnik Mitów o +1,1 (co zabiera kolejne 1,1 punkta Emp lub Op) i umożliwia przeprowadzenie trudnego testu Int w celu nauczenia się czaru. Książki na chipach są oczywiście łatwiejsze do przenoszenia.

Magia

Magia w Zewie Cthulhu jest czymś tajemniczym, nie do końca zrozumiałym dla bohaterów. Korzystają z niej – i mają nadzieję, że zadziała.

Najprostszym sposobem wykorzystania magii z Zewu Cthulhu w Cyberpunku jest przyjęcie zasad z tego pierwszego. Punkty magii bohatera wynoszą tyle, co suma jego Sz+Emp. Odzyskuje się je po 24 godzinach. Jeśli bohater zużyje wszystkie swoje punkty magii, traci przytomność. Czary przyzwania i kontaktu mają 10% szansy powodzenia na każdy punkt magii zużyty na ich rzucenie. Czary, które wymagają poświęcenia Mocy w ZC, mogą czerpać w CP ze Szczęścia bądź z Empatii. Obniżone w ten sposób Sz i Emp mogą być zwiększone z powrotem do początkowych wartości tylko za pomocą PD (podobnie jak umiejętności).

Jeśli bohater musi wykonać test Mocy przeciwko Mocy, aby przeciwstawić się punktom magii przeciwnika, przeprowadza się testy Szczęścia (wyższy wynik zwycięża).

Potwory

Ostatnią rzeczą, jaką należy przekonwertować z ZC do CP, są potwory. Jest to szczególnie trudne. W końcu w ZC każdy potwór ma swoje cechy i umiejętności; w CP jedynymi potworami są inni ludzie.

Przeprowadź konwersję monstrów w ten sam sposób, jak w przypadku bohaterów. Użyj średnich wartości cech potworów, zignoruj maksymalne cechy i umiejętności – w przypadku potworów mogą one osiągnąć dowolne wartości. Aby określić zadawane obrażenia, podwój ilość kostek, których należy użyć. WB naturalnego pancerza jest równa podwojonej wartości pancerza. Specjalne zdolności pozostają bez zmian. Utrata Poczytalności pozostaje bez zmian. Ten system jest jedynie schematem – w wielu miejscach mistrz gry musi dopasować szczegóły zależnie od własnego uznania.

Bardzo duże potwory posiadają dzielnik obrażeń. Jego wartość otrzymujesz, dzieląc BC potwora przez 10 i odrzucając część ułamkową. Gdy potwór zostanie trafiony jakąś bronią, podziel zadawane przez nią obrażenia przez dzielnik obrażeń. Następnie zastosuj MBC i obrażenia tak, jakby potwór miał BC=10.

Przykład. Shoggothy są jednymi z podstawowych istot z opowiadań Lovecrafta. „Przeciętny” shoggoth jest bezkształtną masą protoplazmy o średnicy 5 metrów. Ich BC=84, wobec czego w CP daje to BC=65. Dzielnik obrażeń shoggotha wynosi +6. Blackgrip strzela do potwora z granatnika Militech Arms, zadającego 6k10 obrażeń. Wypada 39. $39 : 6 = 6,5$ – po odrzuceniu ułamka daje to 6 punktów obrażeń. Shoggoth nie ma pancerza. MBC (dla BC=10) wynosi -4, $6 - 4 = 2$. Blackgrip zadaje 2 punkty obrażeń, które należy zaznaczyć na normalnym schemacie obrażeń – jest to lekka rana. Jednak Shoggoth otrzymuje tylko 1 punkt obrażeń od broni fizycznych, a połowę – od ognia i elektryczności. To obniża zadane obrażenia do 1 punkta. W następnej turze regenerują się.

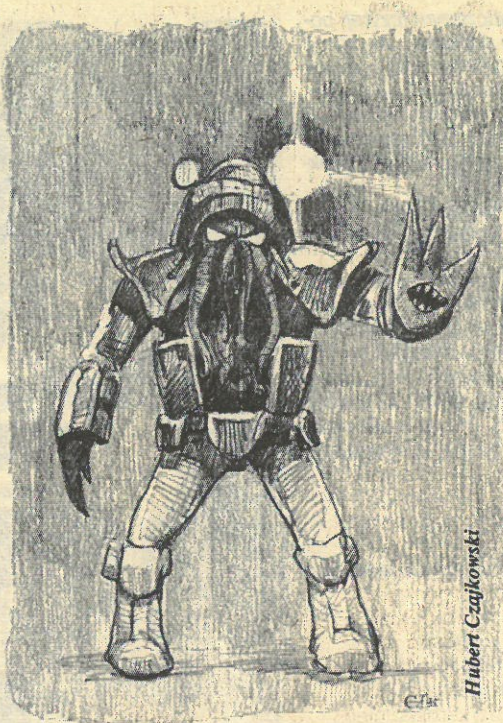
Shoggoth atakuje pseudomacką. Posiada ZR k6, a więc REF=2. Ma jednak 100% szansę trafienia. $100 : 6 = 17$, co daje poziom umiejętności +15. Człowiek nie może mieć tak wysokiej wartości umiejętności, lecz Shoggoth – owszem. Jego rzut ataku wynosi 17+k10=25. Blackgrip unika – osiąga 22, więc został trafiony. Blackgrip testuje swą BC=10 (cybernetyka!) przeciw 65 shoggotha. 10+k10 przeciw 65+k10... nawet nie będziemy rzucać.

Blackgrip został wchłonięty przez Shoggotha i otrzymuje obrażenia. Shoggoth zadaje w ZC 8k6 obrażeń – w Cyberpunku będzie to 16k6. Wypada 56. Metalgear absorbuje 25, przepłot skórny – 12, MBC – 4. $56 - 25 - 12 - 4 = 15$. Wobec tego Blackgrip otrzymuje 15 punktów obrażeń, dzięki czemu jego rana jest śmiertelna-O. Wykonuje test zachowania życia (bez modyfikatora) – udaje się! Jest wciąż żywy i może doświadczać wątpliwej przyjemności bycia spożywanym przez potwora.

W następnej rundzie jest on bezradny wewnątrz olbrzymiej istoty. Shoggoth rzuca kolejne 16k6 – wypada 51. Dzięki przebijaniu pancerza, zatrzymuje on już tylko 24 i 11 punktów. $51 - 24 - 11 - 4 = 12$. To powoduje, że Blackgrip ma rany śmiertelne-3, wykonuje kolejny test zachowania życia (-3) i wyrzuca 5. Znowu przeżył! Jego towarzysze, znajdujący się w pobliżu muszą wykonać test Poczytalności w momencie, w którym głowa Blackgripa wyłania się na moment z masy protoplazmy, krzycząc w agonii.

W trzeciej rundzie shoggoth zadaje 60 punktów obrażeń. Pancerz Blackgripa zatrzymuje 23 i 10, więc odnosi on tylko 60-23-10-4=23 punkty. Szczęśliwie wystarcza to, by zdecydowanie śmekroczyć śmiertelne-B. Nasz bohater jest martwy. Warto zwrócić uwagę na to, że pancerz, choć nie mógł go uratować, zdecydowanie przedłużył jego agonię. Pomijając sposób, w jaki ten przykład został napisany, zmasowany atak miażdżąco-wysysający powinien zmniejszać WB pancerza szybciej niż o 1 punkt na rundę.

Wiele Lovecraftowskich stworów jest niewidzialnych i niewrażliwych na zwykłą broń. Od woli MG zależy, czy uzna on, że istoty niewidzialne widać w świetle podczerwonym i ultrafioletowym. Ja zazwyczaj zakładam, że widać je w ultrafiolecie (powoduje to odpowiednią utratę Poczytalności), lecz nie w podczerwieni.



Czasem opis potwora mówi, że można go atakować tylko za pomocą magii bądź magicznych broni. Skomplikowana technicznie broń nie jest magiczna. Lasery i elektryczność nie mają większego wpływu na ogary Tyndala, niż pistolety, plastik i cyberwęże. MG może zdecydować, że strategiczna broń nuklearna może zostać uznana za „magiczną”. Opcjonalna zasada mówi, że broń techniczna zadaje połowę obrażeń. Jednak wybuchy nuklearne zawsze zwracają uwagę Nyarlathotepa. Podsumowując, z potworami Mitów trzeba sobie dać radę myśląc, a nie walcząc.

Prowadzenie gry

Prowadząc *Czas Mroku*, wymyśl przygodę-horror, która nie musi być związana z Mitami, a może być po prostu zagadką kryminalną. Następnie dodaj do tego cybernetykę. Żli kultysty mogą mieć chromowanych ochroniarzy. Przeszukanie starego budynku za pomocą Sieci nie pokaże niczego szczególnego, gdyż to, co się w nim dzieje nie może być wykryte przez komputer. Ulepszone

bronie przeważnie nie działają lepiej na istoty z Mitów. Choć z drugiej strony węzowy człowiek może mieć karabin AKR-20 i smartgogle, które będą dodatkową pomocą dla jego magii.

Dwie największe zmiany, które wprowadzają lata 2020-te do *Zewu Cthulhu* są subtelne, lecz istotne. Pierwsza – to możliwość widzenia w ciemności. Większość bohaterów z tej epoki korzysta z cyberoptyki bądź z gogli, wobec czego nie musi się martwić o problemy typu wyłączenie światła. Pamiętaj, że Low-Lite™ wymaga jednak odrobiny światła, a zimnokrwiste istoty są słabo widoczne w podczerwieni. Poza tym, niektóre stworzenia mogą zawsze spowodować zwarcie w układach cybernetycznych badacza. Wyłącz światła w budynku, w którym są bohaterowie, by mogli poczuć się dumnie, by posiadają wszczepty. Następnie wyłącz ich cybernetykę, by się przestraszyli.

Drugą wielką zmianą jest komunikacja. Gracze korzystający z telefonów komórkowych i krótkofalówek mogą się ze sobą porozumiewać. Jeśli posiadają odpowiedni sprzęt, mogą nawet przesyłać dane bezpośrednio do banku w Sieci, bądź do telewizyjnej transmisji na żywo. Burze elektryczne i uszkodzenia ciężkich maszyn mogą zakłócić działanie radia. Istoty mogą zbliżyć się od strony, której nie obejmują kamera. Kolekcje filmów i danych, posiadane przez bohaterów niezależnych, mogą być istotnymi elementami przygody. Zawsze zadaj sobie pytanie: „W jaki sposób bezpośrednia, natychmiastowa komunikacja elektroniczna wpływa na scenariusz?”

Ludzie zazwyczaj nie wierzą w rzeczy nadnaturalne. Niewiele rzeczy w Night City XXI wieku może być równie przerażających, co polujący wampir (jeśli ktoś mówi „wampiry są ok”, oznacza to, że nigdy żadnego nie spotkał). A co dopiero powiedzieć o grozie jeszcze bardziej obcych istot. Zapis komputerowy lub wideo nigdy nie odda rzeczywistej okropności tych stworów.

Duże znaczenie w horrorze odgrywa odosobnienie. Gdy chcesz, by gracze stanęli twarzą w twarz z Mitami, spraw, by byli sami. Bohaterowie niezależni im nie wierzą. Media nie chcą kupić „filmików z tanimi efektami specjalnymi i gośćmi w gumowych przebraniach”. Nawet po udostępnieniu rzeczywistych dowodów (taśmy video, odciski stóp, ciała) wielu ludzi nie chce uwierzyć w coś nieracjonalnego. Odosobnij graczy od innych ludzi. Wyślij ich do opuszczonego budynku lub systemu kanałów. Albo – jeszcze lepiej – wyślij ich do centrum miasta, w którym będą ścigani przez coś, co wygląda na człowieka – mogą się założyć, że nikt nie ruszy nawet palcem żeby im pomóc.

Za pomocą powyższego systemu możesz przekonwertować scenariusze z *Zewu Cthulhu* do *Cyberpunka* lub odwrotnie. Zawsze pamiętaj jednak, że żaden z tych systemów nie jest doskonały, a zasady konwersji w znacznym stopniu opierają się również stopniu na twoim zdrowym rozsądku. Jeśli ty lub twoi gracze uważają, że coś jest nie w porządku – zmień to! To twoja gra. ■

MROCZNE KULTY

Nadzieja i groza

Informacje dotyczące kultów lat 20. XXI wieku i ich wykorzystywania w grze.

Peter Christian

Opracowanie: Jacek Brzeziński

Artykuł zaczerpnięty z pisma *Interface* issue 2 vol. 2

Tworzenie kultów dla potrzeb gry

Jeśli chcesz stworzyć własny kult, skorzystaj z podanego poniżej schematu:

1) **Jaki jest cel danego kultu? (duchowy, polityczny?).** Czy w jego skład wchodzi jakiś zakon, którego nie znają zwykli członkowie lub ludzie z zewnątrz? Czy kult można określić jako niegroźny, dobry, czy jest złowieszczą, złą organizacją?

2) **Na ile szczerzy jest przywódca kultu? (czy popiera oficjalnie głoszony cel, czy też realizuje własne plany?).**

3) **Czy kult posiada charyzmatycznego przywódcę?** Większość kultów posiada takiego wodza. Jeśli ten opracowywany przez nas do nich nie należy, musi mieć zamiast niego oficjalne dogmaty lub zbiór zasad, w które wierzą jego członkowie, i które utrzymują ich razem. Organizacja powinna nauczać swych członków, że różnią się od innych ludzi, i że odmienność ta jest pożądana. Jeśli chcesz stworzyć szczególnie zły kult, jego przywódca może być charyzmatycznym sukinsynem, przekazującym przesłanie nienawiści i zniszczenia w zawaolowanej formie, dzięki czemu rekrutuje setki bohaterów niezależnych. Inną możliwością to pokojowy i mądry wódz, uwięziony przez jakąś korporację, wykorzystującą jego wyznawców jako tanią siłę roboczą, a jego nauki religijne jako źródło ulg podatkowych.

Tworząc przygodę możesz wykorzystać oba powyższe warianty. Wyobraź sobie chociażby bohaterów, próbujących pokrzyżować plany przejścia władzy w jakims mieście złemu przywódcy kultu lub próbę uwolnienia tego dobrego ze szponów korporacji.

Tym z was, którzy wolą współczynniki od ogólnych opisów, proponuję, by „charyzmatyczny przywódca” zawsze miał *Emp 10*. Powinien posiadać również umiejętność *zdolności przywódcze* na poziomie 10. Jeśli bohater spędzi kilka minut na rozmowie z taką osobą, wódz będzie mógł wykonać test *zdolności przywódczych* przeciw [*Op+Emp+1k10*] bohatera.

Jeśli wynik testu przywódcy kultu będzie niższy o 8 lub więcej punktów od wyniku gracza, bohater staje się na zawsze odporny na jego oddziaływanie. Jeśli o 7 lub mniej punktów, bohater staje się niewrażliwy na jego perswazję tylko przez najbliższe k10 dni. Jeśli wynik testu przywódcy kultu będzie wyższy, oznacza to, że wywarł głębokie wrażenie na poszukiwaczu przygód, który staje się jego uczniem. Jeśli będzie wyższy o 10 lub więcej, bohater uważa, że kultysta jest świętym i prawdopodobnie stanie się jego wyznawcą.

4) **Jakie zasoby posiada kult? (ludzie, pieniądze, własność itp.)**

Określ wielkość kultu. *Niewielki* może mieć od 10 do 60 członków. *Przeciętny* powinien mieć 100-600 członków. *Wielkie* kulty mają tysiące lub nawet dziesiątki tysięcy wyznawców.

Ustal *współczynnik kontroli* kultu, z zakresu od 1 do 100. Jest on odzwierciedleniem stopnia kontroli, jaką kult posiada nad życiem każdego ze swych członków. Określa również procentowy ułamek dochodów (poza kosztami utrzymania), jaki członkowie kultu oddają na jego rzecz. Roczne dochody mieszkańca Stanów Zjednoczonych zazwyczaj kształtują się w przedziale 12.000 – 84.000 e\$. Dla uproszczenia, pomnóż liczbę kultystów przez współczynnik kontroli i przez 200 e\$ – w ten sposób otrzymasz roczne dochody kultu. Pomnóż je przez 1-3 – w ten sposób otrzymasz ilość gotówki i zasobów, którymi dysponuje kult. Połowa dochodów jest wydawana na utrzymanie jego przywódców. Druga połowa może być wykorzystana na drukowanie ulotek, wynajmowanie solów i prawników, przekupywanie przedstawicieli prasy i telewizji, wynajmowanie lokali na spotkania członków itd.

Dochody w skrócie: (liczba członków) x (współczynnik kontroli) x (200 euro); ta liczba x 1-3 to ilość aktualnie posiadanych zasobów.

Jeśli kult jest sponsorowany przez jakąś korporację, ustal dwa oddzielne współczynniki kontroli: jeden określający, jak duży wpływ ma kult na swych członków, a drugi – jak dużo zabiera im pieniędzy. Podwój obliczoną wartość wpływów, aby uwzględnić sponsoring.

Przykład. *Dzieci Saula* są małym kultem (50 członków), który od swych wyznawców wymaga znacznego poświęcenia (współczynnik kontroli 40%). Roczne wpływy wynoszą 50x40x200 e\$ = 400000 e\$. Rzucamy k3 – wynik 1. *Dzieci* mają zasoby warte 400000 e\$: własne budynki, własnych prawników i inne rzeczy potrzebne współczesnej religii. Poza tym, jeśli zostaną zaatakowane przez graczy, mogą wykorzystać 400000 e\$ na cele obrony – za te pieniądze można kupić wielu solów. Przywódca żyje za 200000 e\$ rocznie, licząc, że nie dowie się o tym opinia publiczna.

5) **Określ, czy chcesz, by kult dysponował jakimiś mocami nadprzyrodzonymi.** Jeśli prowadzisz „czystego” *Cyberpunka*, odpowiedź prawdopodobnie brzmi „nie”. W *Czasie Mroku* może się jednak zdarzyć, że kult będzie dysponował kilkoma czarami z *Zewu Cthulhu*. Możesz przydzielić dowolne moce, jednak postaraj się wyjaśnić, dlaczego kult dysponuje akurat tymi zaklęciami, a także określ, kto inny na świecie może je znać.

6) **Przyjrzyj się krytycznie swemu dziełu.** Zadaj sobie pytanie: – Czy spodobałoby mi się, gdybym spotkał takich ludzi w grze, będąc graczem, a nie mistrzem? Jeśli odpowiedź brzmi nie, wyrzuć wszystko i zacznij od nowa.

Nowa rola: Przywódca kultu

Charyzma
Spostrzegawczość
Ekspert w (wybranej religii)
Postrzeganie emocji
Zastraszanie, przesłuchiwanie lub przeprowadzanie wywiadów
Znajomość języka (wybranego)
Przeszukiwanie baz danych
Przemawianie
Aktorstwo
Perswazja

Nowa rola: Misjonarz

Charyzma
Spostrzegawczość
Ekspert w (wybranej religii)
Księgowość
Podstawowe naprawy
Diagnoza lekarska
Ekspert w (dowolnej dziedzinie wiedzy)
Pierwsza pomoc
Historia
Sztuka przetrwania lub znajomość półświatka

Nowa rola: Prawnik

Wiarygodność
Spostrzegawczość
Wykształcenie i wiedza ogólna
Ekspert w: prawie
Postrzeganie emocji
Przesłuchiwanie lub przeprowadzanie wywiadów
Przeszukiwanie baz danych
Przemawianie
Image lub moda i styl
Perswazja

Czym są kultury?

Słowo „kult” wiąże się z pewnymi określonymi skojarzeniami: zgromadzeniami dziwnych nastolatków, zabójcami Charlesa Mansona i samobójczą misją Jima Jonesa. Kultury to odprawiane w bocznych alejkach tajemnicze rytuały, w czasie których naiwni wyznawcy zażywają nieznane narkotyki i poznają zakazaną wiedzę, a guru, okryci dziwnymi szatami i kosztowną biżuterią, odjeżdżają swymi Rolls-Royce'ami. Wstawieni młodzieńcy gołą swe głowy i intonują religijne pieśni, zebrząc na lotniskach dla swych cynicznych, wysługujących się nimi władców. Sekretne zbrodnie i przerażające prawdy, strzeżone przez fanatycznych morderców, ścigających każdego, kto spróbuje wywlec ich przestępstwa na światło dzienne.

Brzmi niezłe, prawda?

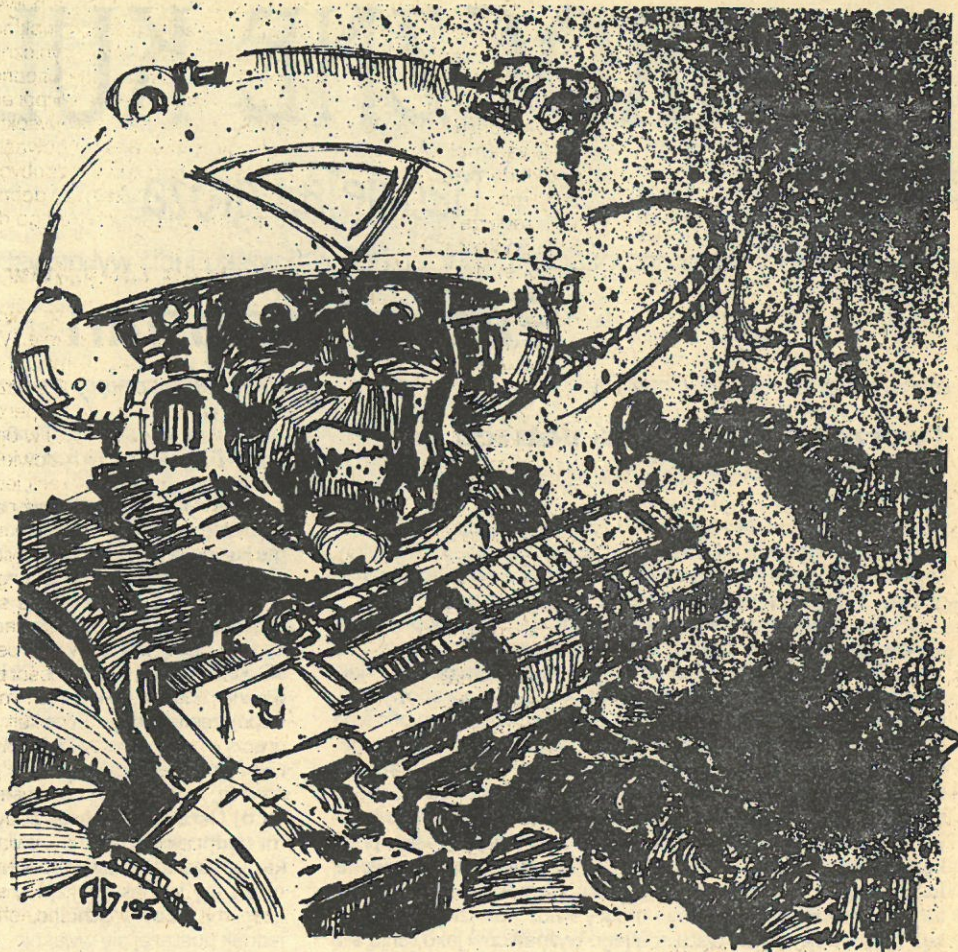
Spójrzmy jednak na rzeczywistość.

Kultury to organizacje, zazwyczaj (choć nie zawsze) o religijnej naturze. Kult jest określony przez system wierzeń, ideologię – jeśli wolisz. Większość sekt religijnych to odmiany dominującej na danym obszarze religii, np. chrześcijaństwa w Stanach Zjednoczonych. Bycie członkiem kultu nie musi być oznaką choroby umysłowej. Kultury nie zawsze są agresywne i niebezpieczne. W USA ponad 90% ludzi, którzy przystępują do jakiegś sektu, odchodzi z niej po kilku miesiącach – bez żadnych reperkusji. Większość z nich wspomina swe członkostwo jako coś fajnego, z czego się jednak po pewnym czasie wyrasta. Niektóre kultury zbierają lub nawet żądają pieniędzy od swych członków. Największe „kultury” tego typu są w rzeczywistości odłamami głównej religii, a niektóre są w rzeczywistości rodzajem organizacji wzajemnej pomocy, nie mającej nic wspólnego z religią.

Nie ma to wiele wspólnego z cyberpunkiem.

Każdy kult stawia przed sobą jakiś cel, jakieś zadanie. Pówd, dla którego istnieje i dla którego członkowie świadomie do niego przystępują. Większość sekt (szczególnie te najmniejsze) jest związana ze sprawami duchowymi. Kult to religia. Ludzie stają się jego członkami, aby zrozumieć jakąś boską prawdę lub poczuć duchowe bezpieczeństwo. Kult duchowy musi mieć określony zestaw wierzeń, odróżniających go od innych religii. Grupa sąsiadów studiujących wspólnie Biblię nie jest kultem. Byłaby nim, gdyby jej członkowie wierzyli, że „normalny” Kościół się myli, i gdyby na podstawie Biblii opracowali własny zbiór wierzeń i akceptowalnych zachowań. Trochę inne są „sekty” wzajemnej pomocy. Ludzie przystępują do nich, aby poradzić sobie z problemami osobistymi, bądź też, by osiągnąć jakieś określone cele. Na koniec, niektóre kultury mają własne cele, do których dążą wszyscy członkowie. Cel taki może być prozaiczny (zbieranie pieniędzy dla bezdomnych), albo bardzo pokretny (dominacja nad światem). Zazwyczaj nie traktujemy tych ostatnich dwóch grup jako kultury, chyba że mają one jakiś aspekt duchowy. Większość tego typu organizacji łączy w sobie wszystkie opisane powyżej aspekty.

Jako ostatni możemy jeszcze podać podział kultów na szczerze i cyniczne. Przywódcy tych pierwszych żyją tak samo, jak ich wyznawcy. Przywódcy tych drugich mają zupełnie inne cele niż te, które wmawiają swym wyznawcom. Dobrym przykładem są tutaj przywódcy religijni, którzy uczą miłosierdzia i hojności, podczas gdy sami jeżdżą limuzynami z szoferem i żyją w pałacach.



Przywództwo kultu

Wiele kultów posiada charyzmatycznego przywódcę. Jest to osoba (nauczyciel), która przyciąga do siebie ludzi. Nie próbują tu zrozumieć charyzmy, posiadanej przez niektórych ludzi. Hitler użył jej do przejęcia kontroli nad swym narodem, głosząc ideologię nienawiści, która zabiła miliony ludzkich istnień. Mahatma Ghandi wykorzystał swą charyzmę, by wyzwolić Hindusów, nie sięgając po przemoc. Niektórzy ludzie po prostu mają moc, która sprawia, że inni chcą być przez nich akceptowani. Jeśli taka osoba ma coś do przekazania, inni chcą żyć zgodnie z jej nauką. Większość kultów umiera śmiercią naturalną, gdy zabraknie ich charyzmatycznego przywódcy. Jeśli założyciel zostawi swoją sektę w dobrych (lub złych, w zależności od punktu widzenia) rękach, jego nauki są przekazywane dalej. W końcu może ona rozwinąć się daleko ponad zamierzenia jej założyciela. Taki kult zawsze posiada jakiś święty tekst, zawierający nauki założyciela, jego powiedzenia i rady dla następców. Jego przywódcy interpretują takie zapisy w sposób, który służy ich potrzebom. Większość kultów rozpada się w końcu na grupy, które na różne sposoby interpretują nauki założyciela. W zależności od bogactwa, wpływów i liczby członków, może powstać kilka odrębnych, współistniejących kultów lub mogą się one po prostu rozpaść.

Przynależność do kultu

Inną sprawą jest przyjmowanie nowych członków. Jako mistrz gry powinniśmy określić, czy przywódcy kultu są szczerzy i próbują przekazać jakąś wyższą prawdę, czy też są cyniczni i po prostu dążą do zdobycia jak największego bogactwa i wpływów. Kult „szczerzy” nie jest tak dobrym przeciwnikiem w grze, jak kult „cyniczny”. Pamiętaj, że ten ostatni, to taki, którego przywódcy są cyniczni; jego zwykli członkowie są zazwyczaj bardziej fanatyczni; jego zwykli członkowie są zazwyczaj bardziej fanatyczni, niż w przypadku kultu szczerzego – w końcu przywódcy muszą popierać fanatyzm.

To prowadzi do kolejnego kluczowego elementu. Większość kultów to odmiany religii powszechnie wyznawanej na danym obszarze. Innymi słowy, większość kultów w Stanach Zjednoczonych to odmiany chrześcijaństwa. Duża część populacji woli

mieć do czynienia ze znajomymi koncepcjami. Osoba, która została wychowana w konkretnej religii tak naprawdę nigdy nie odrzuca nauk, wśród których wyrosła. Może im zaprzeczać, lecz są one jej częścią. Wszystkie religie i kulty, do których przynależy, porównuje do swego pierwotnego wyznania. Czy kult „chrześcijański” może być „zły”? Pomyśl o Wielebnym Jimmie Jonesie, sprawcy masowych morderstw w Gwatemali. Ludowa Świątynia Jima Jonesa jest klasycznym przykładem skrzywionego kultu, którego przywódca posiadał charyzmę.

Większość kultów stara się rozwijać i zabiega o nowych członków. Niektóre próbują bezpośredniego podejścia. Czy nigdy nie zostałeś zaczepiony na ulicy przez kogoś, kto zapytał cię „Czy odnalazłeś już Jezusa?” i próbował namówić cię na spotkanie „chrześcijańskie”? Większość ludzi przystępuje do kultów, gdyż nie satysfakcjonuje ich konwencjonalny sposób wyrażania swych uczuć religijnych. Nastolatki mogą wstępować nie z powodu własnej wiary, lecz po to, by odrzucić poglądy religijne swych rodziców (jest to grupa, w której w praktyce wywodzi się znaczna większość nowych członków rozmaitych kultów). Niektóre kulty zabiegają o nowych członków w sposób bardziej subtelny. Ktoś zaczyna pełnić jakąś funkcję, sponsorowaną przez kult i spotyka się z określonymi ludźmi. Powoli zostaje wprowadzany w ideologię kultu. W końcu dowiaduje się o kulcie tyle, że może zdeklarować się, czy chce do niego wstąpić, czy nie. Jedną z klasycznych metod tego typu polega na tym, iż kult posiada wśród swych członków osobę młodą i atrakcyjną seksualnie, która służy jako „wabik”. Związuje się ona na krótko z potencjalnym kandydatem, po czym wciąga go w sidła kultu. Z metody tej korzystają najczęściej kulty „cyniczne”, które następnie za pomocą szantażu okradają nowego członka ze wszystkiego, czym ten dysponuje. Sekta może również rekrutować ludzi z ulicy – oferując im jedzenie, pieniądze, schronienie, a czasem po prostu przynajciół. Wszystkie te techniki są bardzo efektywne. Lecz „cyniczne” kulty nie rekrutują ludzi z ulicy po to, by ocalić ich dusze, lecz aby wykorzystać ich jako siłę napędową swych własnych przedsięwzięć. Podstawowy teren działania kultów, to nie ulica, lecz przedmieścia. Oczywiście Robin Hood okrada bogatych – nie ma przecież sensu okradać biednych.

Pieniądze od mas

Przywódca kultu musi mieć gdzie mieszkać i pracować. Wielu żyje wyłącznie z datków wiernych. Oczywiście, im kult jest liczniejszy i w im większym stopniu kontroluje swych wyznawców, tym więcej pieniędzy może zgromadzić jego przywódca. Tradycyjnie, 10% dochodów członka przechodzi na rzecz jego kościoła. Kult może nie brać niczego, lub też może zabierać wszystko. Pamiętaj o tym, że jego członkowie oddają pieniądze dobrowolnie. Przynajmniej teoretycznie. Wielu ludzi ofiarowało duże datki na jakiś cel, później tego żałując. Tylko najuprzejmiejsze i najbardziej miłosierne kulty zwrócą niepotrzebnie ofiarowane pieniądze. Aby zbierać pieniądze, przywódca sekty musi co pewien czas (np. raz na tydzień) organizować spotkania wiernych. Wielkie kulty, posiadające członków w wielu miastach, organizują takie spotkania w każdym z tych miast. Lokalni przywódcy muszą zgłaszać się do swych zwierzchników przynajmniej raz w miesiącu. Szpiegowanie zebrania przywódców kultu może być interesującym tematem na przygodę. Współcześni kultuści urządzają coś w rodzaju telekonferencji. Miejscem spotkania może być skromne mieszkanie przywódcy, albo wystawna marmurowa świątynia. Tajne kulty spotykają się w piwnicach, opuszczonych budynkach, mieszkaniach swych członków lub gdziekolwiek, gdzie nie zwracają na siebie uwagi. Spotykać się jednak muszą; muszą również uzgadniać terminy swych zgromadzeń. Jeśli próbujesz wytropić tajny kult, śledź jego prawdopodobnych członków, obserwuj, z kim rozmawiają, z kim się spotykają oraz gdzie i kiedy idą, gdy nie chcą, by ich widziano.

Kolejną rzeczą, która może zdradzić tajny kult, są pieniądze. Muszą być w jakiś sposób księgowane. Jeśli kult chce skorzystać z ulg podatkowych, jakie w większości zachodnich krajów przysługują religiom, musi być zarejestrowany jako religia. Podobnie jego członkowie, jeśli chcą odpisać swoje datki od podatku, muszą je rejestrować. Każdy spory kult posiada armię księgowych, piorących pieniądze, by wierni nie zorientowali się, jak wiele się z nich zdieiera. Przeciwników kultu zainteresują te rachunki. Zanim pieniądze znajdą się w kieszeni przywódcy, są przeważnie filtrowane przez podstawione firmy. Nie trzeba chyba mówić, że księgi rachunkowe są dobrze chronione. Tak się dziwnie składa, że zajmujący się nimi księgowi rzad-

ko należą do kultu. Wiara nawet największego fanatyka może ulec zachwianiu, jeśli zbyt dokładnie przyjrzy się on księgom rachunkowym przywódcy „cynicznej” sekty. Kulty mogą zdobywać pieniądze w jeszcze jeden sposób. Może je otwarcie wspierać lub sponsorować jakaś korporacja lub rząd (poza USA). W tym wypadku kult będzie miał wysoki współczynnik kontroli, choć pozwoli swym wiernym zachować większość dochodów w kieszeni. Jest to niezły sposób zdobycia armii fanatyków. Jeżeli sekta prowadzi jakąś działalność dobroczynną, wspierająca go korporacja może wykorzystywać go do uzyskania ulg podatkowych.

Kontrola umysłów i pranie mózgow

Zarzut prania mózgu to chyba najczęściej padające pod adresem kultystów oskarżenie. Wielu ludzi uważa, że kult może zabrać cię w piątek, wymazać w parę minut zawartość twego umysłu, i wysłać cię na ulicę przed poniedziałkiem. Niestety, nie działa to w ten sposób. Eksperci zajmujący się kultami spierają się o to, czy pranie mózgu w ogóle istnieje. Czy można zmienić najgłębsze przekonania człowieka? Prawda jest taka, że po prostu tego nie wiemy. Faktem jest, że dobry sprzedawca potrafi namówić do kupienia czegoś nawet najbardziej opornego klienta. Sprzedawanie ideologii nie różni się od sprzedawania czegośkolwiek innego – trzeba wmówić klientowi, by zaakceptował twe wierzenia i wstąpił do twej organizacji. Jeśli mu się spodoba, będzie przychodził na kolejne spotkania. Charyzmatyczny przywódca kultu może kontrolować znaczną liczbę wiernych. Jest kupcem, sprzedającym swą osobistą wiarę duchową chętnym nabywcom. W rzeczywistości ponad 90% nowych członków rezygnuje po kilku pierwszych mieszkaniach. Prawdopodobnie nie miałoby to miejsca, gdyby kult prał mózgi swych członków. Pamiętaj również, że ludzie zazwyczaj usiłują powtarzać przyjemne doświadczenia. Jeśli rady przywódcy sekty są dobre i inni wyznawcy stanowią odpowiednie towarzystwo, w naturalny sposób wzrasta zainteresowanie kulterem. Czasem kult uprawia bardziej „udziwnione” praktyki. Poniżające wyznania i publiczne kary są popularne w wielu organizacjach tego



typu. Czy można je uważać za przyjemne doświadczenia? Cóż, spójrzmy na to w ten sposób: Cyberpunk jest grą, w której staramy się być łotrami, złodziejami i mordercami w zanieczyszczonym, upadającym świecie. Zastanów się nad tym. W grotesce można znaleźć coś fascynującego. Może nie podobać ci się zanieczyszczenie środowiska i bezsensowna przemoc, ale są to sprawy interesujące. Pociągają i przykuwają naszą uwagę. Dziwaczne kultury istnieją na tej samej zasadzie.

Jednym z najsilniejszych narzędzi kontroli członków jest nacisk środowiska. Przyznaj sam, jak często robisz coś, bo „wszyscy to robią”? Pewnie częściej, niż zdajesz sobie z tego sprawę. Sposób, w jaki się ubierasz, kandydat, na którego głosujesz, gry fabularne, w które grasz, zależą w znacznym stopniu od reakcji innych ludzi w stosunku do ciebie. Kult może wykorzystać ten środek, do osiągnięcia znacznych efektów. Widziałem kiedyś spotkanie kultystów, zamaskowane jako projekcja filmu. Pod koniec spotkania przywódca kultu wygłosił mowę, w której poprosił ludzi o przejście pod scenę, jeśli „akceptują Chrystusa jako swego osobistego zbawiciela”. Kilka osób wystąpiło (byli to prawdopodobnie kultysty, którzy „udawali” widownię, nakręcając widowisko). W ciągu kilku minut cała publiczność stała pod sceną i ofiarowywała datki, o które ją poproszono. Trzeba było mieć zdecydowanie większą pewność siebie i odwagę, by zostać w miejscu, niż by podejść do sceny. Członek kultu ma przyjaciół wśród kultystów.

stów. Odrzucenie nauk kultu oznacza zachowanie niezgodne z życzeniami tych przyjaciół, swego środowiska i charyzmatycznego przywódcy.

Niektóre kultury wykorzystują w swych religijnych ceremoniach narkotyki. Zalegalizowane religie i sekty, które to robią, ograniczają użycie tych środków do określonych, kontrolowanych uroczystości i miejsc. W mrocznych czasach XXI wieku niektóre kultury są po prostu organizacjami dealerów, utrzymujących swych członków w stanie ciągłej szczęśliwości za pomocą dziwnych narkotyków osobistych. Do tego celu jeszcze lepiej nadają się rzeczywistości wirtualne. Wyobraź sobie przywódcę, który za pomocą wspólnie dopracowanej wirtualnej rzeczywistości pokazuje swym

wyznawcom, jak będzie wyglądać niebo. Lub takiego, który karze odstępstwa od ideałów kultu przez podłączenie do chipa braindance'u ukazującego piekło. Zastanów się nad tym. Religie przez stulecia wykorzystywały schemat kary i nagrody. Zresztą nie tylko religie – również rządy, policja, pracodawcy, rodzice itd. Sprzęt do braindance'u lub superrealistyczne wirtualne rzeczywistości mogą przedstawić kary i nagrody w nadzwyczaj wymownej formie.

Opuszczanie kultu... albo i nie

Jak wcześniej powiedziałem, 90% nowo przyjętych kultystów po kilku miesiącach rezygnuje z członkostwa. Większość pozostałych ludzi pozostaje członkami przez kilka lat. Ich osobiste wierzenia po pewnym czasie ulegają zmianie, i wówczas rezygnują. W ten sposób kultury uzależniają znacznie mniej niż nikotyna. W rzeczywistości większość byłych kultystów uważa, że członkostwo było ciekawe i nie żałują tego. Im bardziej kult jest szczyry, tym większa jest liczba zadowolonych byłych członków. Inną sprawą są kultury „cyniczne”. Ludzie, którzy je opuścili, przeważnie stracili złudzenia dotyczące przywódcy, finansów lub charakteru grupy. To właśnie kultury tego rodzaju starają się jak najdłużej zatrzymać swych członków. Przywódca, który uczy rozwoju duchowego i wymaga od swych uczniów ciężkich pieniędzy za każdy pokonany przez nich stopień, nie chce tracić kultystów. Przynajmniej do momentu, kiedy nie zdobędzie wszystkich ich pieniędzy. A nawet później – przecież nie chce, by o nim opowiadano.

Kontrolując swych wyznawców, przywódca może zmuszać ich do niewolniczej pracy, prostytucji, sprzedawania narkotyków, dokonywania kradzieży i oddawania mu wszystkich pieniędzy. Istnieją rzeczywiste kultury, wykorzystujące te techniki.

Podstawowym sposobem utrzymania kontroli nad kultystą jest wzmocnienie mu, że on sam nie chce odejść. Przywódca kultu musi przekonać wątpliwego, że jego wątpliwości są niesłuszne. Inni członkowie mogą zaaprobować odpowiedni nacisk środowiska. Jeśli jednak kultysty nie da się już „ocalić”, trzeba go przynajmniej przekonać, by nie rozgłaszał tego, co dzieje się wewnątrz organizacji. Niewielu ludzi jest aktywistami, więc przeważnie nie jest to duży problem.

Niektóre kultury mogą zachować się bardzo niemilo, gdy jakiś ich członek spróbuje się wyemulować. Jeśli kult dysponuje odpowiednimi funduszami (dla większości kultów „cynicznych” nie jest to problem), może zbadać życiorys opornego członka, jego status finansowy, kredyt, moralność. Netrunnerzy kultu mogą zrobić wszystko z danymi o zatrudnieniu i finansach takiej osoby. Opuszczając podobny kult, prawdopodobnie nie stracisz życia (chyba że „wiesz za dużo”), jednak pozostali członkowie mogą rozpocząć krucjatę przeciw „niewiernemu, który zdradził ich sprawę”.

Czasem niektórzy członkowie opuszczają kult nie z własnej woli. Są to osoby po „praniu mózgu”, które przedkładały towarzystwo innych kultystów i rady przywódcy kultu nad rozsądne i zdrowe rady rodziców. Zazwyczaj rodzice lub krewni wynajmują specjalistów, których zadaniem jest wydobycie takiej osoby z kręgu kultu i przekonanie jej, by powróciła do normalnego życia. W zależności od punktu widzenia, są oni albo bohaterami, albo brutalnymi porywaczami. Zazwyczaj działają na krawędzi prawa – izolują swą ofiarę – przeważnie po prostu ją porywają. Następnie próbują przełamać narzucone przez kult przekonania, pokonać wpływ przywódcy. Starają się doprowadzić do tego, by ofiara zaczęła samodzielnie myśleć. Czasami działania te kończą się powodzeniem i ofiara powraca do normalnego życia. Czasami kultysta ucieka, powracając do swego kultu ze zdwojonym zapalem. W końcu, nic tak nie wpływa na rozwój kultu, jak prześladowania. Zadania, w rodzaju odzyskania „straconej owieczki”, są dobrym materiałem na przygodę.



Kompleks Illuminati

Prawdopodobnie najpopularniejszym rodzajem kultu w literaturze jest supertajna organizacja, spiskująca w celu przejęcia kontroli nad światem. Jak już wcześniej wspomniałem, supertajne organizacje tego typu są rzadkością. Zadanie tego rodzaju wymaga ogromnej liczby ludzi, niewyobrażalnej ilości pieniędzy i dużego dostępu do informacji, co praktycznie uniemożliwia tajność. Jeśli chcesz mieć tajny kult, daj mu dobrą przykrywkę. Nieszkodliwa organizacja (np. wolnomularstwo) może mieć jakąś sekretną agendę. Nawet wtedy plotki o wewnętrznych kręgach i tajnych planach przedostają się na światło dzienne. Jeśli tajna społeczność ma zamiar osiągnąć jakiś cel, musi działać. Zazwyczaj oznacza to, że zostają jakieś ślady. Wokół tego możesz skonstruować przygodę – gracze natykają się na kilka tropów, pozostawionych przez jakąś tajną agendę. Jeśli pójdą za nimi, mogą poznać cele organizacji i dowiedzieć się o niej czegoś więcej. Nawet najbardziej sekretne kultury muszą się gdzieś czasami spotykać. Podstawowym powodem, dla którego supertajne kultury nie mogą przejąć kontroli nad światem jest to, że aktualni przywódcy nie chcą jej oddać jakiejś nieznannej religii. Nikt nie oddaje władzy dobrowolnie. Jak kult mógłby ją przejąć? Przekupstwem? Mogą przekupywać ludzi, którzy stoją na ich drodze do władzy, lecz tylko wtedy, gdy mają coś do zaoferowania. Szantażem? W Stanach Zjednoczonych społeczeństwo jest bardzo wyczulone na moralność swego przywódcy. Prawdopodobnie on sam, zamiast poświęcić swój autorytet, będzie wolał zaakceptować szantażystę. Zastępca przywódcy i inni współpracownicy zauważą jednak dziwne zachowanie szefa. Zwolnią nowych współpracowników, przebadają ich, znajdą wskazówki dotyczące sekretnych planów – i zaczną działać. Szantażowany lub przekupiony przywódca będzie następnym, który odejdzie.

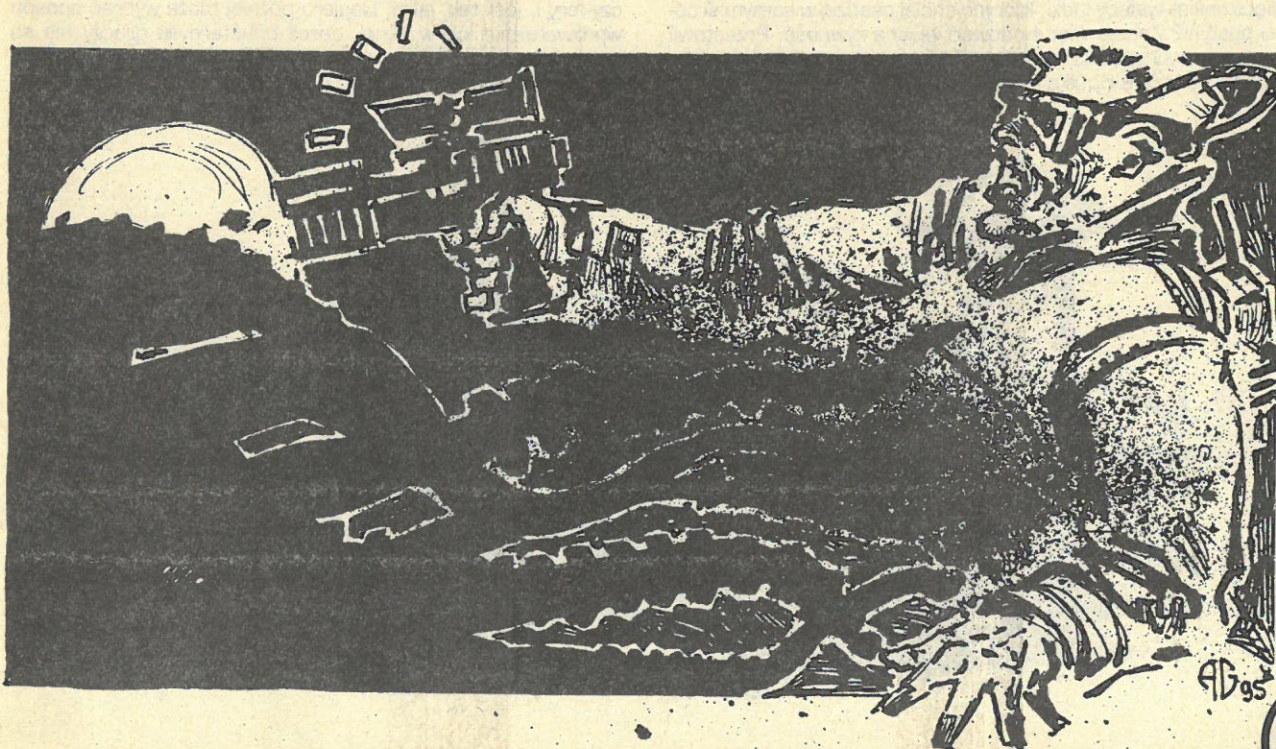
Prawdziwe kultury

Jak dotąd rozważaliśmy kultury wzięte ze świata rzeczywistego, tzn. takie, których przywódcy są w miarę normalni, nie korzystają z magii i nie są związani z potworami Cthulhu. Teraz znieśmy te ograniczenia. Pamiętaj, że przywódcy chorzy umysłem nie uważają się za takich. Szaleństwo jest definiowane jako stan, w którym twój obraz świata jest zupełnie różny od postrzeganego przez innych. Kultysty mogą nie zgadzać się z twoją logiką, lecz posiadają swoją własną. Szalony przywódca mógł założyć apokaliptyczny kult, który dąży do zniszczenia świata. Wciąż musi dbać o napływ nowych członków – ludzie, dla których koniec świata jest pożądanym wydarzeniem. To może być trudne. Kult może na przykład głosić, że koniec świata i tak wkrótce nadejdzie, a ludzie, którzy się do tego przyczynią, będą po upadku przychylniej widziani w oczach chaosu.

Magia i psionika mogą radykalnie zmienić równowagę w twym świecie gry. Zawsze, gdy jakaś grupa dysponuje mocą, której inni ludzie nie mogą się przeciwstawić, ma ona znaczącą przewagę. Jeśli prowadzisz „czystego” Cyberpunka, prawdopodobnie uznasz, że magia nie istnieje, a przywódca kultu po prostu oszukuje swoich wyznawców. Możesz również trzymać swych graczy w ciągłej niepewności. Jest to dość trudne, ponieważ właśnie dlatego, że gracze zazwyczaj zakładają istnienie takich rzeczy, jak magia, psionika i niewykłote potwory. Mówienie im, że tak nie jest, nie prowadzi do niczego, bo oni „wiedzą lepiej”. W grze **Zew Cthulhu** magia jest dziwną i trudną do opanowania siłą, która zazwyczaj jest groźniejsza dla użytkownika niż dla jego ofiary. Jest to najlepsze rozwiązanie, jeśli chodzi o magię kultową. Powinna rzadko występować i być dziwna.

Potwory z Mitów Cthulhu mogą istnieć na Ziemi, jednak coraz trudniej jest im pozostać niezauważonymi. W XIX wieku praktycznie nie istniały administracyjne sposoby identyfikacji ludności – każdy mógł zniknąć i rozpocząć życie na nowo, po prostu przenosząc się gdzie indziej. W roku 2020 większość ludzi jest zewidencjonowana od urodzenia – poprzez możliwości kredytowe, pozycję społeczną, zdolność do pracy, nie wspominając o danych szkolnych, kontaktach bankowych, kartotekach w miejscach pracy, dowodach osobistych i możliwościach, jakie daje globalna sieć komunikacyjna. By uniknąć tej sieci informacji, potwór musi ukrywać się poza nią (nie posiadając niczego, nie pracując, nie rejestrując się jako bezrobotny) lub musi mieć wystarczająco dużo pieniędzy, aby móc sfalszować wszystkie potrzebne dane. W tym drugim przypadku musi podawać się za człowieka. Kultury związane z konkretnymi potworami mogą ukrywać ich istnienie i prowadzić zleczone przez nie działania. Oczywiście, sam potwór musiał skądś przybyć, musi gdzieś żyć i coś jeść. Najlepszymi kryjówkami są slumsy ogromnych miast lub zupełnie nie zamieszkane obszary, których nie obejmuje Sieć. Potworom, które maskują się za pomocą fałszywych danych medycznych, metryk urodzenia itd. jest jeszcze trudniej. Ktoś wie, że te dane są fałszywe – może próbować szantażować potwora. Zabicie osoby, która sfalszowała dane może być trudne (spodziewa się tego) i może prowadzić do śledztwa, które odkryje oszustwo. Bycie odmieńcem nie jest łatwe – nawet w XXI wieku.

Istnieje jeszcze jedna forma kultu, o której większość graczy nawet nie myśli. To dobry kult. Zazwyczaj jest on szczerzy, może być duchowy, prowadzący działania dobroczynne lub mający jakiś szczytny cel. Jest to grupa ludzi, których chciałbyś mieć w swoim sąsiedztwie. W grze cyberpunkowej takie kultury mają swoje miejsce. Mogą dostarczyć bezpieczne schronienia dla bohaterów (lub ludzi, na których ci polują). Może cechować ich wiele podobieństw do mrocznych kultów, jednak zazwyczaj działają w celu osiągnięcia postępu w jakiejś dziedzinie i nie posiadają egoistycznych motywacji. ■



POLITYKA BÓLU

Chris Hockabout

Scenariusz do CyberCthulhu/Czas Mroku

Przekład: Tomek Kreczmar

Artykuł pochodzi z pisma Interface

Polityka bólu jest przygodą do CyberCthulhu, przeznaczoną dla czterech lub sześciu średnio zaawansowanych graczy. Jej akcja toczy się na terenie zmienionego w farmę hodowlaną więzienia, położonego w Dolinie Śmierci. To miejsce nie zostało wybrane przypadkowo. Odznacza się cechami bardzo ważnymi w tego typu opowieściach. Jest bardzo tajemnicze i odosobnione, dzięki czemu oddziałuje na psychikę graczy, wywołując uczucie izolacji. Jeżeli uznasz, że mimo swych zalet Dolina Śmierci nie pasuje do twojej kampanii, możesz przenieść akcję przygody gdzie indziej. Przed przystąpieniem do poprowadzenia tego scenariusza powinieneś go przeczytać kilka razy – jest bardzo, bardzo skomplikowany.

Informacje dla Strażnika

Jacob Crane jest wizjonerem. Kiedy cztery lata temu zobaczył Dolinę Śmierci i więzienie o zaostrowym rygorze, nie dostrzegł w nim zapadłej dziury, pełnej agresywnych zabójców, przekupnych zarządców, czy nawet złych warunków, w jakich mieszkali i pracowali więźniowie. Zamiast tego ujrzał doskonałą sposobność. Cóż jednak miał począć z pięćdziesięcioma tysiącami skazańców i pracowników żyjących w tym miejscu? Niestety, Jacob Crane był nie tylko wizjonerem, był również nieokiełznanym złem.

Więźniowie i pracownicy zakładu karnego zapadli na dziwną chorobę, która w przeciągu tygodnia zabiła prawie sześćdziesiąt procent ogółu ludności. Ostatecznie przeżyło jedynie czterystu skazańców i sześćdziesięciu pracowników. Zostali przeniesieni do innych więzień. Jacob Crane złożył rządowi pierwszą ofertę – chciał zająć się tym zanieczyszczonym miejscem.

Zamierzał przekształcić więzienie w największe na świecie, samowystarczalne centrum rolnicze. Jak jednak miał wyżywić pięćdziesiąt tysięcy ludzi, których chciał osadzić w samym środku pustyni? Zaczął więc hodować własną żywność. Przetworzył potężne, hydroponiczne farmy więzienne na produkcję komercyjną – powstała Spółka Dobre Zarcie.

Potrzebował jednak pracowników. Zatrudniał więc napływających imigrantów. Umieszczał ich w przekształconych celach, karmił półproduktami i zapewniał rozrywkę w rodzaju darmowych narkotyków i braindance'u oraz taką ilość telewizji, jaką tylko udało im się wchłonąć. W przeciągu roku sen Crane'a zaczął powoli stawać się rzeczywistością. Produkcja się zwiększała, sprzedaż również. Na miejsce każdego pracownika, który wpadł w sidła kóregoś z nałogów, zawsze mógł zatrudnić innych. Zawsze.

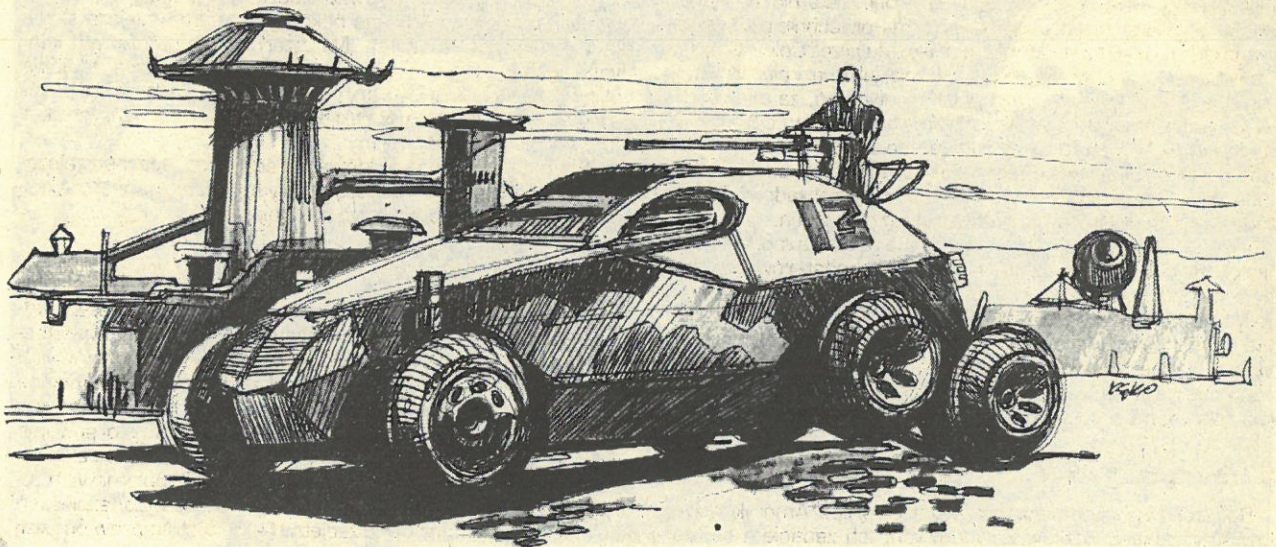
A potem przybyli oni. Uciekając z rodzinnego Tybetu przed oddziałami śmierci (i rywalizującym kultem Chaugnar Faugna) setka Tcho-Tcho znalazła pracę i miejsce do spania w „raju” Crane'a. Za dnia pracowali na farmach. Nocą schodzili do podziemi, poświęcali ofiary i oddawali cześć obrzmiałemu Y'gonacowi.

Zła natura Crane'a przyciągnęła uwagę kultystów i ich najwyższego kapłana: monstrualnie otyłej istoty, która na wiele sposobów oddawała cześć swemu bogu. Używając magii, Tcho-Tcho pojmał Jacoba i przyprowadził go przed oblicze Y'gonaca. Crane oszalał na widok Wielkiego Przedwiecznego i odprawianych rytuałów.

Następnego dnia Jacob zaczął oddawać cześć straszliwemu bogu i proklamował siebie przywódcą kultu. Obmyślił plan, dzięki któremu stanie się bóstwem u boku swego pana. Potrzebował jedynie kilku tysięcy gotowych na śmierć ludzi...

Jak wprowadzić Badaczy?

Poniżej znajdziesz kilka krótkich pomysłów, dzięki którym będziesz mógł wprowadzić do scenariusza Badaczy Tajemnic. Niektóre z nich wymagają dłuższych przygotowań, inne nie. Strażnik/MG powinien się zdecydować, czy chce dać bohaterom graczy fory i, jeśli tak, jakie. Dopiero później może wybrać sposób wprowadzenia ich w akcję. Jeżeli bohaterowie graczy nie są przyjaciółmi i nie stanowią drużyny, MG może połączyć i powiązać ze sobą różne wstępy, po czym poprowadzić je kolejno.



1. Telefon od przyjaciela

Jeden z bohaterów graczy otrzymuje przerażający, szalony telefon od Marka Morrisona – przyjaciela, którego nie widział od miesiąca. Ma to miejsce późną nocą. Telefon budzi bohatera w środku koszmarnego snu. Mark mówi coś takiego...

... Halo? Słuchaj (głup). Nie mam czasu, by dużo mówić... O Boże!... coś jest... coś jest nie w porządku, uh... tu dzieje się coś złego... trzech ludzi już... wiem, że trzech ludzi... i myślę, że oni wiedzą, że ja wiem... Jezu, musisz mi pomóc... szybko! Nie mam dużo czasu... nie wiem, do kogo innego się zwrócić. O Boże...

W tym momencie bohater gracza może wejść w słowa przyjacielowi i zadać dwa pytania, zanim połączenie zostanie przerwane. Oto przykładowe pytania i odpowiedzi:

P: – Gdzie jesteś?

O: – Zielona Nadzieja... Zielona Nadzieja. Wiesz: Dobre zarcie z dobrej ziemi wypełni żołądki Ameryki?

P: – Co za „oni”?

O: – Nie wiem... Imigranci... trafili tu jakiś miesiąc temu... cały tłum... są dziwni.

P: – Co się stało?

O: – Giną ludzie. Trzech z nich pracowało razem ze mną, ale teraz wiem, że było ich więcej... rozpytywałem się... nie tylko ja to zauważyłem...

P: – Czy rozmawiałeś o tym z kimś innym?

O: – Jim! Jim też wie. Pracuje na mojej zmianie.

Mark Morrison nie wie nic o związku Crane'a z całą sprawą. Nie wie też skąd pochodzą Tcho-Tcho, ani nawet kim są. Ostatnią rzeczą, jaką usłyszy bohater gracza, będzie zdławiony jęk i, po udanym przeciętnym teście Sposrzegawczości (+15) (ZC: test *sposrzegawczości*), głos kogoś mówiącego w obcym języku. Potem połączenie zostaje przerwane.

Nawet pobieżne poszukiwania pozwolą odkryć, gdzie mieści się Wytwórnia Pożywienia Zielona Nadzieja i firma „Dobre Zarcie”. Jej założyciel mieszka na farmie i dlatego nie jest znany w kręgach biznesu.

2. Ucieczka

Z jakichś powodów bohaterowie graczy uciekają przed Yakuzą. Korzystając ze swych umiejętności (CP2020: trudny test +20 znajomości półświatka lub powiązań, ZC: test *psychologii i perswazji* lub *psychologii i wmawiania*) na mieście, mogą zdobyć informacje, że mafia zaoferowała niezłą sumkę za ich głowy, które niekoniecznie trzeba dostarczyć wraz z ciałem. Bohater mający pojęcie o realiach świata przestępczego (np. Fixer lub Przystępca) może znaleźć idealną kryjówkę, ale cała sprawa to nie bułka z masłem. Wszyscy członkowie drużyny zostaną wynajęci przez firmę Dobre Zarcie (pod przykrywką). Będą pracować na farmach Wytwórni Pożywienia Zielona Nadzieja w Dolinie Śmierci. Stłoczona masa anonimowych ludzi przynajmniej przez miesiąc zapewni dobry kamuflaż.

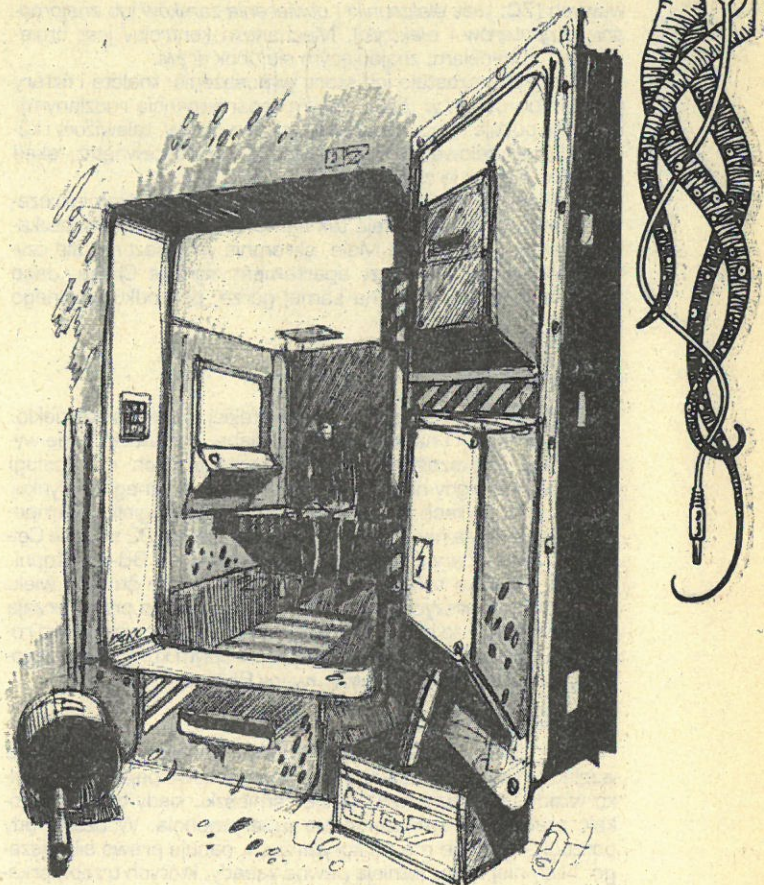
3. Oferta pracy

Jerry Sizzler, jeden z lokalnych przywódców półświatka (CP2020: Fixer, ZC: Przystępca), proponuje bohaterom graczy robotę. Jerry zajmuje się sprzedażą broni. Ostatnio załatwił transport ponad tysiąca karabinów Darra-Polytechnic M-9 wraz z amunicją. Tydzień temu, podczas przejazdu przez Dolinę Śmierci, zniknął cały transport (zarówno eskorta, jak i wozy ciężarowe). Klient Jerry'ego zadzwonił, aby poinformować go, że transport jest już o dzień spóźniony. Sizzler sprawdził okolicę i dowiedział się, że jedyne w Dolinie zamieszkaną miejsce to farma Zielona Nadzieja. Skontaktował się więc z dyrektorem firmy, sukinsynem o nazwisku Crane, który stwierdził, że nie widział żadnych pojazdów, które miały jakoby przejeżdżać przez jego teren.

Jerry udał, że przyjął odpowiedź Crane'a za dobrą monetę, ale wyczuł, że coś jest nie tak. Chce wynająć bohaterów graczy, aby ci pojechali do Zielonej Nadziei i poszukali jego transportu. Kiedy coś znajdują, mają się z nim kontaktować. Wyposażą drużynę w licencjonowane pojazdy, da im trochę sprzętu i broni. Wydaje się, że robota nie pociąga ze sobą ryzyka, dlatego zaproponuje po 5000e\$/500\$ na głowę. Cała sprawa musi zostać załatwiona w dwa tygodnie.

4. Inne pomysły

Bohaterowie mogą zostać wynajęci przez Amerykańskie Stowarzyszenie Związków Zawodowych. Ich zadaniem będzie



przeprowadzenie inspekcji Zielonej Nadziei – ponoć są tam łamane prawa pracowników. Znajdą jedno, czy dwa wykroczenia, a potem...

W kolejnej historii bohaterowie są detektywami policyjnymi, którzy poszukują zaginionej osoby. Ślad prowadzi do Zielonej Nadziei. W trakcie śledztwa natrafiają na plotki o działalności kultystów.

Inną możliwością jest praca dla IRS – mają zbadać urządzenia znajdujące się na terenie farmy oraz naszkicować mapę terenu, która posłuży siłom uderzeniowym.

Jest jeszcze jedna możliwość. Być może Yakuza wynajmie bohaterów graczy, aby znaleźli kogoś, kto ukrywa się na farmach Zielonej Nadziei.

Zielona Nadzieja

Zielona Nadzieja to wielka firma. Należące do niej urządzenia zajmują obszar o powierzchni zbliżonej do tej, na jakiej mieści się małe miasto. Jej główna siedziba mieści się w wielkim, owalnym budynku, z którego boków wyrastają mniejsze skrzydła o podobnych kształtach. Na czterestu nadziemnych kondygnacjach (są jeszcze cztery podziemne) tej budowli znajdują się przede wszystkim kwatery personelu i administracji oraz kawiarnie, szpitale i centra rekreacyjne. Skrzydła, których jest pięć, to hydroponiczne farmy.

Główny budynek jest zbudowany z solidnego, szarego żelazobetonu. Jego skrzydła wieńczą kopuły skonstruowane z trójkątnych, nieprzeźroczystych szyb ceramicznych.

Jak się mieszka?

Kwatery przeznaczone dla pracowników są straszne. Ich jednopokojowe „apartamenty” to w zasadzie niezmodyfikowane cele, pozostałe z czasów, gdy było tu więzienie. Aby mogły w nich mieszkać całe rodziny, w połowie cel zburzono ściany dzielące pomieszczenia, dwukrotnie zwiększając w ten sposób ich powierzchnię. Mimo że drzwi wyglądają na trudne do sforsowania siłą (CP2020: WB 30, WS 45; ZC: S 14, WT 25), ich elektroniczne zamki można otworzyć bez większych problemów. Trzeba jedynie wykonać łatwy (+10) test Elektroniki lub Zabezpieczeń elektronicznych, bądź też przeciętny (+15) test Napraw podsta-

wowych (ZC: test elektroniki i otwierania zamków lub znajomości komputerów i elektryki). Mechanizm kontrolny jest umieszczony za panelem, znajdującym się obok drzwi.

W celach pozostało ich stare wyposażenie: toaleta i cztery prycze (lub osiem w „luksusowym” apartamencie rodzinnym). Ponadto pokoje wyposażono w prysznicę/zlewy, telewizory i kuchenki mikrofalowe. Śmieci wystawia się na zewnątrz, skąd czasami zabiera je obsługa.

Im wyżej, tym mieszkania są lepiej urządzone. Pomieszczenia pracowników wyglądają tak samo, jak przeciętne mieszkania w większości miast. Małe, skromnie wyposażone, ale czyste. Oczywiście, najlepszy apartament zajmuje Crane. Jego mieszkanie znajduje się na samej górze, pośrodku owalnego budynku.

Jak się żyje?

Ogólnie rzecz biorąc, życie wśród takiej masy ludzi to piekło. Światło w halach i na galeriach jest słabe, ponieważ Crane wykorzystuje większość zasobów energetycznych do obsługi farm. Słońce nigdy nie zagląda do wnętrza głównego budynku. W pomieszczeniach wечно unosi się lekka mgiełka. Temperatura się prawie nie zmienia i zazwyczaj wynosi 32 stopnie Celsjusza, choć zdarzało się, że podskakiwała do 38-45 stopni. Wilgoć i wysoka temperatura doprowadziły do śmierci wielu chorych lub starszych imigrantów. Hale i galerie przemierzają gangi chętnych do bijatyki facetów, zboczeńców i wszelkiego rodzaju kryminalistów. Rozmieszczone w całym kompleksie automaty sprzedają tani narkotyk, zwany Błękitnym Mlekiem.

Bezpieczeństwo

Duża liczba kamer (czasami nawet działających) zapewnia względne bezpieczeństwo. Służby porządkowe pojawiają się tylko wtedy, gdy rozpoczynają się zamieszki, kiedy trzeba uspokoić szalejącego mleczarza lub cyberpsychola. W czasie gdy porządkowych nie ma na korytarzach, panuje prawo silniejszego. Niemniej wciąż istnieją pewne zasady, których trzeba przestrzegać:

- 1) Na obszarze głównego budynku i hydrofarm nie można posiadać broni. Karą jest śmierć lub wydalenie.
- 2) Błękitnego Mleka można używać jedynie poza godzinami pracy. Karą jest śmierć lub wydalenie.

Mimo że na większość wykroczeń patrzy się przez palce, jawne użycie broni, takiej jak pistolety, wywołuje brutalne i natychmiastowe działanie służb porządkowych. Natomiast pracownicy, po których widać, że w czasie godzin pracy znajdują się pod wpływem Błękitnego Mleka, są zabierani i słuch po nich ginie (co zazwyczaj oznacza, że zostali wykopani z Zielonej Nadziei). Jedzenie, a przede wszystkim woda, są reglamentowane tak, by mieszkańcy mogli jedynie przeżyć. Dziennie na jedną osobę przypada około 9 litrów wody – jej olbrzymie ilości potrzebne są do utrzymania hydroponicznych farm. Nic więc dziwnego, że powstał czarny rynek handlu tym płynem. Nielegalna sprzedaż wody jest jednak bardzo niebezpiecznym procederem zarówno dla sprzedających, jak i kupujących – zarówno jedni, jak i drudzy mogą zostać wydaleny albo ukarani śmiercią. Mimo rygorystycznego prawa panującego w Zielonej Nadziei, interes kwitnie.

Komunikacja

Pracownicy nie mogą kontaktować się ze światem zewnętrznym. W miejscach, gdzie mieszkają, nie ma terminali. Aby dostać się do telefonu, trzeba otrzymać pozwolenie od szefa. Nawet w przypadku uzyskania zgody połączenie nie może trwać dłużej niż 30 minut. Nietrudno się domyślić, że zarządcy podsłuchują wszystkie rozmowy i przystępują do natychmiastowego działania, jeżeli ich treść im nie odpowiada. Jeśli jednak ktoś ma kontakty i pieniądze, może dzięki czarnemu rynkowi połączyć się ze światem zewnętrznym bez kontroli pracodawców. Praca to w końcu praca i choć nikt nie jest zadowolony z warunków, wszyscy wiedzą, że aby przeżyć, trzeba się poświęcić. Śmierć nie jest tu niczym niezwykłym, a na każde wolne miejsce jest wielu chętnych imigrantów. Dla wielu Zielona Nadzieja jest „Ostatnią Nadzieją”.

Jak dostać się do środka?

Na teren Zielonej Nadziei najłatwiej dostać się udając pracownika. Crane dość ostro reaguje na obecność inspektorów badających kompleks, czy dziennikarzy szukających tematu na nowy reportaż. Zazwyczaj karmi ich taką ilością bezsensownych bredni, że sfrustrowani poddają się i odchodzą. Jako pracownicy, bohaterowie graczy dostaną kwatery i zostaną poinformowani o szczegółach ich pracy (dostaną również cztery działki Błękitnego Mleka). Nikt nie otrzyma własnego pokoju. Zazwyczaj celę dzieli się z przynajmniej trzema ludźmi. Sprytni gracze mogą oczywiście znaleźć inne sposoby, by dostać się na teren kompleksu.

Włamanie się do budynku jest możliwe, choć trudne. Dokładne poszukiwania pozwolą odkryć kanał łączący najgłębiej położony poziomy Zielonej Nadziei z wyjściem odległym o dziesiątki kilometrów. Bohaterowie graczy mogą przeslizgnąć się przez prawie namacalną ciemność tunelu, zanim jednak dotrą do poziomu -4, mogą odkryć ślady horroru, oczekującego pod ziemią.

Inny sposób to podanie się za inspektorów jakiejś agencji rządowej. Jeżeli gracze będą wystarczająco przekonujący, mogą w ten sposób dostać się do środka. Ich wycieczka będzie bardzo dokładnie zaplanowana i dobrze chroniona, ale zapewne znajdzie się okazja, aby zobaczyć to i owo. Bohaterowie graczy mogą pozostać w kompleksie przez kilka dni, pamiętaj jednak, że nieprzekupni inspektorzy mogą mieć jakiś przykry wypadek.

Zielona Nadzieja co pewien czas zatrudnia również ludzi posiadających jakies potrzebne umiejętności. Bohaterowie o odpowiednich zawodach (CP2020: netrunner, technik, solo; ZC: inżynier, żołnierz, policjant) mogą znaleźć pracę odpowiadającą ich możliwościom. Zapewni im to lepszą pozycję w administracji i mieszkania na wyższych poziomach, ale zmniejszy ich anonimowość. Wszyscy pracownicy wyższego szczebla są przez cały czas obserwowani i wymknięcie się nocą jest raczej trudne.

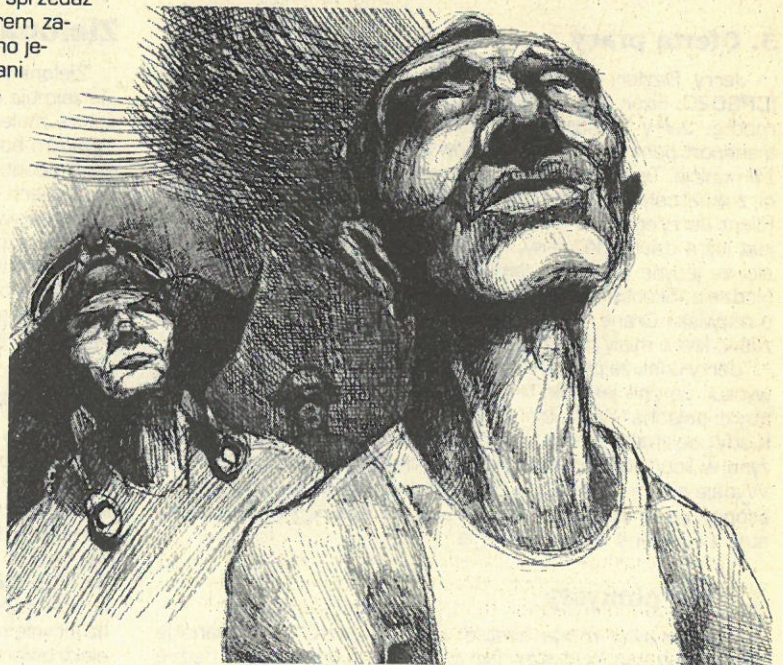
Co jest grane?

Zamierzenia Crane'a i Tcho-Tcho mogą być różne, w zależności od zamysłu Strażnika/MG. To samo dotyczy ich wzajemnych stosunków.

Zamierzenia

Pierwsza możliwość

Kiedy Crane został wynajmcą Y'gonolaca, zorientował się, że służąc Wielkiemu Przedwiecznemu może zdobyć wielką potęgę. Na razie wykorzystał chip z kopią księgi *Revelations of Glakki*, który otrzymał od Tcho-Tcho. Dzięki temu doprowadził do szaleństwa sześciu członków kierownictwa Zielonej Nadziei, przez co zostali oni, tak jak i Jacob, przemienieni w slugi Y'gonolaca. Cra-



ne ma zamiar stworzyć własny kult, oddający cześć Wielkiemu Przedwiecznemu, wolny od wzdąry i etyki Tcho-Tcho. Jednak jego prawdziwym celem jest osiągnięcie nirwany, apoteozy. Chce poświęcić każdą żywą istotę mieszkającą w Zielonej Nadziei, zarówno współwyznawców, jak i zwykłych pracowników. Wraz z potomstwem, chce wpuścić do kompleksu duo-toksynę. Do mechanizmów pompujących tlen wprowadził już pierwszy składnik trucizny. Teraz czeka na znak od boga, aby dokończyć dzieła.

Druga możliwość

Plan Crane'a jest prosty. Chce, by każdy mieszkaniec Zielonej Nadziei stał się wyznawcą Y'golonaca (co bardzo ucieszy Wielkiego Przedwiecznego). Potem ma zamiar wypuścić jego potomstwo na niczego niespodziewający się świat i w ten sposób zdobyć jeszcze więcej wyznawców. Wykorzystuje Błękitne Mleko, by umysły pracowników stały się podatne na sugestie. Potem, korzystając z telewizji, rozsiewa dogmaty i pragnienia, wywołując pośród odurzonych mas szaleństwo i pozbawiając je woli. Jacob nawrócił już na słuszną wiarę sześciu członków kierownictwa Zielonej Nadziei. Reszty planu nie zdołał jeszcze wprowadzić w życie, ale zrobi to w dzień lub dwa po przybyciu na miejsce bohaterów graczy.

Stosunki i postawy

Pierwsza możliwość

W tym wariantcie Tcho-Tcho wodzą Crane'a za nos. Pomagają Jacobowi, ten jednak nie zdaje sobie sprawy, że jest wykorzystywany. Jeżeli Crane chce zadowolić Y'golonaca poświęcając wszystkich pracowników Zielonej Nadziei, Tcho-Tcho pomogą mu. Jednocześnie będą się starali wykorzystać Jacoba jako nieświadomą ofiarę dla Wielkiego Przedwiecznego. Pojawiając się, Y'golonac pozre umysł i duszę Jacoba. Jeżeli jednak Crane ma zamiar rozszerzyć wpływ Wielkiego Przedwiecznego, Tcho-Tcho i ich najwyższy kapłan nie będą przeszkadzać. W takim przypadku panem wszystkich pracowników, przekształconych w wyznawców Y'golonaca, zostanie najwyższy kapłan, który pod postacią Wielkiego Przedwiecznego będzie ich nawiedzał i wydawał rozkazy w ich snach.

Druga możliwość

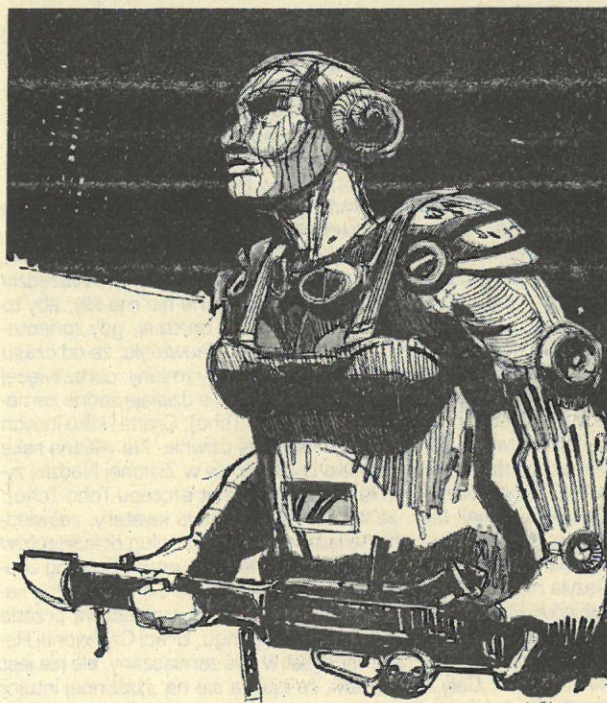
Crane jest dla Tcho-Tcho bombą, która lada moment może wybuchnąć. Myśleli, że cała sprawa zakończy się wraz z jego porwaniem i doprowadzeniem do obłędu. Pragnęli szaleństwa Jacoba, aby wykorzystał drzemiacę w nim zło, dzięki któremu w Zielonej Nadziei zwiększałaby się liczba cierpiących. Niestety, Crane przyjął wiarę Y'golonaca i proklamował się nowym najwyższym kapłanem. Starszyzna Tcho-Tcho z przerażeniem patrzyła, jak ich dzieci i wnuki wyrzekają się starego sposobu życia i podają się woli Jacoba, stawiając mur oddzielający to, co stare, od tego, co nowe. Młodsi chuligani i gangi zapaleńców patrolują hale i galerie Zielonej Nadziei, zbierając informacje i szukając ofiar, które Crane mógłby poświęcić Wielkiemu Przedwiecznemu. Starszyzna planuje więc zabić Jacoba i zdradziecką młodzież. Enigmatyczny Y'golonac trzyma się z dala od całego konfliktu, nie pomagając i nie zwalczając żadnej ze stron.

Trzecia możliwość

Crane zdaje sobie sprawę z istnienia najwyższego kapłana Tcho-Tcho i wie, że ten chce jego śmierci. Kultysty dzielą się na dwa obozy, bowiem nikt nie wie, kto zostanie przywódcą sekty. Pozostali mieszkańcy Zielonej Nadziei nie zdają sobie sprawy z konfliktu, który już wkrótce może przerodzić się w krwawą walkę. Crane nie jest do końca pewien, co powinien robić. Nie chce bezpośredniej konfrontacji z najwyższym kapłanem, ponieważ boi się jego tajemniczych mocy. Tego drugiego powstrzymuje niezdecydowanie kultystów i umiejętności bojowe służby bezpieczeństwa, którą otacza się Crane. Jacob nie wie, gdzie dokładnie przebywa najwyższy kapłan. Ma jednak nadzieję, że znajdzie się ktoś, kogo można bez żalu się pozbyć, a kto będzie wystarczająco dobry, by odszukać i zabić przywódcę Tcho-Tcho. Może tym kimś będą bohaterowie graczy?

Wydarzenia, miejsca, ludzie...

Poniżej znajduje się opis ludzi, miejsc i wydarzeń. Każdy z opisów zawiera szczegóły, które mają znaczenie dla scenariusza. Nie nadano im jednak żadnej kolejności. Strażnik/MG powinien wykorzystywać je w zależności od swych zamysłów lub działań bohaterów graczy. Nie ma żadnych ograniczeń.



Jacob Crane. Pan Crane – główny organizator i dusza Zielonej Nadziei – przeniósł się do świata swych fantazji i spędza większość czasu w dobrze strzeżonym sanktuarium na najwyższym piętrze budynku, gdzie spiskuje i oddaje cześć okrutnemu bogu. Opuszcza apartament naprawdę rzadko – zawsze pod eskortą co najmniej dwóch ochroniarzy. Zwykle robi to tylko po to, by dokończyć inspekcji swej ukochanej wytwórni. W zasadzie nie schodzi na niższe poziomy, na których mieszkają zwykli pracownicy, chyba że coś go bardzo zainteresuje (zazwyczaj ma to związek z oddawaniem czci Y'golonacowi). Jeżeli jednak tak się stanie, można być pewnym, że załatwia jakiś interesy z członkami sekty. Przy tego rodzaju okazjach, które nie zdarzają się zbyt często, towarzyszy mu czterech Tcho-Tcho, zwykle członków gangu. Bohaterowie graczy mogą spotkać Crane'a, kiedy będzie się zajmował jakimiś sprawami administracyjnymi. Będzie wtedy wyniosły i protekcyjny, ale zapewne złapie się na pochlebstwa, szczególnie jeśli te będą dotyczyły Zielonej Nadziei. Jako kultysta Crane jest typowym megalomanem. Wciąż powtarza o chwale i potędze Y'golonaca i o tym, jak ważny jest zarówno dla swego boga, jak i dla całego kultu. Bez względu na zachowanie, Crane to okrutny degenerat, który zanim złoży ofiary swemu bogowi, uwielbia się nad nimi pastwić. Mimo to wciąż poszukuje pomocników i każdy (nawet bohater któregoś z graczy), kto zapragnie przyłączyć się do kultu i pomóc Jacobowi, zdobędzie jego zaufanie. Nie minie jednak wiele czasu i nowy członek sekty będzie musiał przejść rytuał inicjacji, w którym straci rozum i, być może, życie.

Jim Barney-Oates. J. B. jest jednym z pracowników hydrofarm, dokładniej mówiąc kierowcą podnośnika. Przewozi ciężkie kontenery pełne substancji odżywczych i biomasy. Pracuje w Zielonej Nadziei już bardzo długo, a to wyraźnie mu nie służy. Jego ciało odwodniło się – pozostały z niego tylko skóra i kości. To efekt nadużywania Błękitnego Mleka. Skóra twarzy przypomina mokry papier, który przywarł do czaszki. Pełne melancholii, podkrążone oczy toną w zapadniętych oczodołach. Pomarszczona, żółta skóra zwisa z jego ciała, a pod znoszonym ubraniem rozwija się wysypka, z powodu której J. B. bardzo często się drapie. Oates ma tylko 30 lat. Jego rodzice byli nomadami, ale nie mogąc go odnaleźć, zostawili go, opuszczając przeklętą ziemię. Od tego czasu żyje na poziomie -1, żywiąc się przede wszystkim Błękitnym Mlekiem. To właśnie tam zobaczył, jak Tcho-Tcho prowadzą nową ofiarę. Mimo różnicy trzech poziomów, w ciszy doskonale słyszał krzyki. Jego umysł poddał się, gdy odkrył, co dzieje się na najniższej kondygnacji. Popadł w głęboką depresję, brał coraz więcej i więcej Błękitnego Mleka. Zaczął kupować działki na czarnym rynku. Paranoja sprawiła, że zaczął uważnie obserwować to, co robią Tcho-Tcho (myśli, że są Chińczykami). Śledził ich trzy razy – za każdym razem ciągnęli jakiegoś pracownika. Nie ma tyle odwagi, by zejść niżej, niż poziom -1. Teraz szuka kogoś, kto mógłby mu po-

móc. Opowie wszystko osobie, która wyda się być godna zaufania, wygląda na zdrową i jest raczej nowa w Zielonej Nadziei (bohaterowie graczy będą idealnymi kandydatami). Ma nadzieję, że kiedy to wszystko się skończy, człowiek, któremu zaufa, pomoże mu połączyć się z rodziną. J. B. boi się swojego własnego cienia, dlatego też podczas konfrontacji będzie raczej ostrożny.

Carla Sterling. Carla jest członkiem sił bezpieczeństwa Zielonej Nadziei. Poprzednio pracowała w Policji Stanowej w Tulusie. Zwolniono ją, ponieważ mimo wyraźnego rozkazu, nie otworzyła ognia podczas zamieszek głodowych. Była oddanym i ciężko pracującym funkcjonariuszem. Jednak teraz, widząc, co dzieje się dookoła i jak wszystko się zmienia, czuje zniechęcenie. Wszędzie pełno chciwych i żądnych chaosu ludzi. Carla nie ma siły, aby to zmienić. Jej bezradność wzrosła jeszcze bardziej, gdy zorientowała się, co dzieje się w Zielonej Nadziei. Zauważyła, że od czasu przybycia Tcho-Tcho w kompleksie nastąpiły zmiany: coraz więcej osób znika bez śladu; poniżej poziomu -1 nie działają żadne kamery (a w dodatku pracują tam tylko Tcho-Tcho); Crane i kilku innych kierowników zachowuje się co najmniej dziwnie. Na własną rękę przeprowadziła małe śledztwo i odkryła, że w Zielonej Nadziei żyje 173 Tybetańczyków (nie wie nic na temat szczepu Tcho-Tcho). Zdziwił ją jednak fakt, że tylko 172 otrzymało kwatery, zaświadczenia lekarskie, kupony na jedzenie itd... Według dokumentów nikt nie opuścił Zielonej Nadziei, ani nikt nie umarł. Sterling zauważyła również, że na czarnym rynku pojawiła się duża liczba karabinów Darra-Polytechnic M-9, są w nie wyposażeni przede wszystkim członkowie tybetańskiego gangu, Braci Czerwonej Ręki. Carla podejrzewa, że Crane jest w coś zamieszany, ale nie jest pewna w co. Cały czas mówi, że opiera się na „rodzinnej intuicji Sterlingów”. Może się zdarzyć, że natrafi na ludzi, którzy wścibią ją nos w nie swoje sprawy (np. bohaterów graczy). Wtedy istnieje szansa, że zdołają ją przekonać, by przyłączyła się do nich.

Postacie drugoplanowe

Sam „Czek” Espinoza. Żeby znaleźć Sama, trzeba wykonać trudny test (+20) perswazji lub wmawiania, bądź też przeciętny (+15) test znajomości półświatka lub powiązań (ZC: test perswazji, wmawiania lub psychologii). Espinoza jest szefem półświatka przestępczego Zielonej Nadziei. Handluje wszystkim: bronią, Błękitnym Mlekiem, innymi narkotykami, elektroniką, maskami przeciwgazowymi i informacjami. Nie zajmuje się jedynie nielegalnym rozprowadzaniem wody. Stwierdził, że „to zbyt ryzykowne... cholernych służb

bezpieczeństwa nie interesuje, czy się pozabijamy, okradniemy, przedawkujemy... ale dotknij tylko kropli tej cennej wody i jesteś stracony”. Wie o kradzieży karabinów Darra-Polytechnic M-9 i zdaje sobie sprawę, skąd pochodzą. Był w zakładach, kiedy służby bezpieczeństwa przywołyły to, co pozostało z transportu broni.

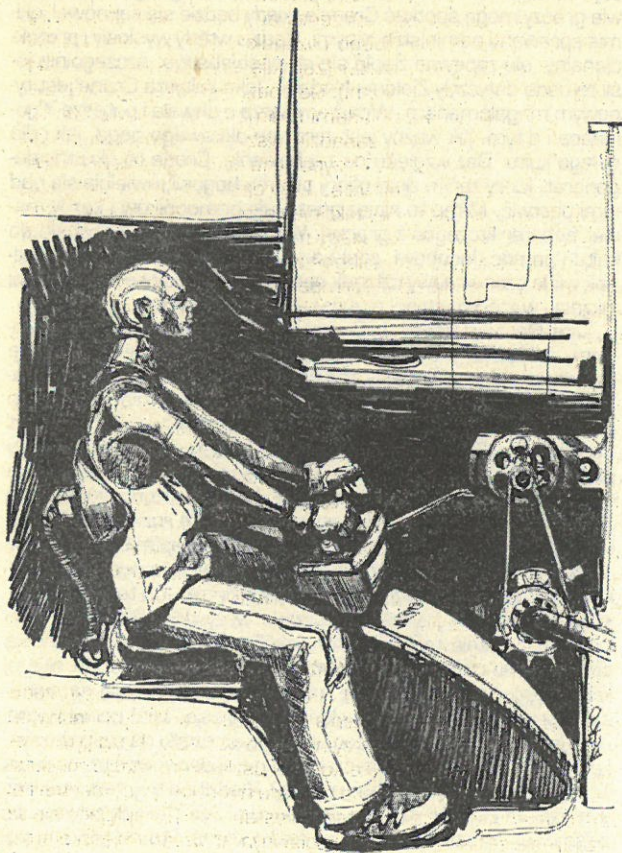
Karabiny zostały skonfiskowane. A potem pojawiły się na czarnym rynku (wciąż ma jeszcze trzy do sprzedania) i trafiły w ręce Braci Czerwonej Ręki. Sam nie wie nic o związku Crane'a z całą sprawą. Nie ufa jednak nikomu z kierownictwa, więc podejrzewa, że Jacob jest jakoś w to wszystko zamieszany. Oczywiście, Espinoza nie powie nic sam z siebie, za wszystko oczekuje zapłaty. Poda jednak informacje za jakąś ciekawą zabawkę elektroniczną. Zapłatą może być również dostarczenie paczki (z chipami informacyjnymi) ludziom po drugiej stronie Zielonej Nadziei. Sam ma na sprzedaż większość typów broni, jakie zostały opisane w podręcznikach *Chromebook* i w *Cyberpunk 2020 (ZC: w podręczniku głównym i w Cthulhu Now)*. Ich ceny są jednak trzy razy wyższe, od tych, zamieszczonych w książkach.

Doctor Reave. Reave to miejscowy doktor rzeźnik. Wygląda tak, jakby pochodził z poprzedniej epoki. Jest zawsze przygarbiony. Był kiedyś wziętym chirurgiem... aż do załamania. Powszechnie wiadomo, że jest szalony. Zanim wyczyści zakrwawione instrumenty, ma zwyczaj je obliżować. W czasie operacji i badań jest bardzo wesoły i cały czas coś do siebie mamrocze. Jego oczy można określić tylko jednym słowem – rozbiegane. Wciąż wyciera ręce o pokrwawiony fartuch. Reave nie wie za dużo o tym, co dzieje się wokół niego, choć posiada wiele informacji na temat Braci Czerwonej Ręki i ich działalności. Jest w końcu osobą, która wyposaża ich w cyberwsczepy. Co prawda w jego sklepie nie ma zbyt dużo oryginalnego cybersprzętu (nie ma cybernetycznych rąk czy nóg oraz *hard corowych* wspomagaczy nerwowych i *bioware'u*), ale jest specjalistą w wytwarzaniu nowych i dziwnych urządzeń cybernetycznych. To właśnie Reave na zamówienie szefa gangu, Maraka ti Mao, stworzył dłoń zaopatrzoną w kły. Jego specjalnością są cyberwęże.

„Doktorka” bardzo trudno namówić na zwierzenia. Wie, że szefem gangu nie jest Marak, ale ktoś, kogo wszyscy zwą B'hai Larr. Nikogo nie pytał jednak o prawdziwego przywódcę, słyszał po prostu jego imię wymawiane w sąsiednim pokoju. Nie widział B'hai Larra. Wie, że Braciszkwowie zabili już ponad dziesięć osób, i że są kanibalami. Wie również, że dostają się na najniższe poziomy kompleks przy pomocy windy znajdującej się w tej części budynku, w której mieszczą się wszystkie mechanizmy utrzymujące cały kompleks w ruchu (w tzw. „maszynowni”). Zdaje sobie również sprawę z istnienia rywali Braci – Druidów, którzy zostali prawie całkowicie zniszczeni podczas wojny gangów. „Doktorek” (to ironia!) nie składa raportu, ponieważ boi się zarówno Braci, jak i służb bezpieczeństwa, a na myśl o Josepie przechodzą mu ciarki po plecach.

Bracia Czerwonej Ręki. Inteligentni i zrównoważeni psychicznie bohaterowie graczy rozumieją, że konfrontacja z Braćmi to szaleństwo i głupota. Zapewne jednak znajdują się i tacy, którzy zechcą sprawdzić to na własnej skórze. Wszyscy Braciszkwowie to szaleni kultysty, którzy poświęcili się oddawaniu czci Y'golonacowi. Są barbarzyńcami i kanibalami, którzy, jak to mówią, „lubią bawić się ze swoim jedzeniem”. Łatwo ich znaleźć – szaleją pośród hal i galerii poszukując łatwych ofiar. Noszą zniszczone, skórzane kurtki i spodnie ozdabiane wypreparowaną skórą (często ludzką). Zdarza się, że na ramionach kurtki przyszywają dla dekoracji ludzkie skalpy. Jest ich około dwudziestu, mają od trzynastu do dwudziestu pięciu lat.

Braciszkwowie są Azjatami. Włosy mają obcięte w kółko, często noszą je przyzlane i pokryte jakąś czerwoną farbą (krwią?). Zwykle odsłaniają swe równe, ostre zęby w rekinim uśmiechu. Tylko połowa posiada charakterystyczne Szczęko-dłonie (patrz dalej), ponieważ jest to oznaka dokonań (otrzymuje się ją po samotnym upolowaniu, zabiciu i zjedzeniu pierwszej ofiary). Braciszkwowie nie powiedzą nic o swoim gangu, szczepie, Josepie i kulcie. Jeśli bohaterowie graczy będą na tyle głupi, aby szukać z nimi kontaktu, spotkają się z obelgami, pogroźkami i złymi spojrzaniem. Sfrustrowani bohaterowie mogą również zaatakować Braci. W takiej sytuacji członkowie gangu wycofają się i krwawo zemszczą wtedy, gdy gracze będą się tego najmniej spodziewali. Braciszkwowie pomagają Crane'owi w tworzeniu nowego kultu (stare przeciw nowemu). Ci młodzi Tcho-Tcho mogą wykorzystać bohaterów graczy jako pionki w walce ze starszym. W tym przypadku Braciszkwowie będą z nimi współpracować i podkładać im wyraźne ślady prowadzące do najniższych poziomów. Jeśli ci to nie odpowiada, członkowie gangu zawsze mogą złożyć wizytę śpiącemu lub samotnym bohaterom.



Grupa trzech-sześciu Braciszków najpierw zwymyśla członków drużyny, a potem zaatakują. Walczą aż do śmierci.

Druidzi to gang, który jest niemal tak brutalny, jak Braciszki. Teraz, po przegranej wojnie, są jednak pełni goryczy. Bohaterowie graczy mogą ich przekonać, że chcą oczyścić Zieloną Nadzieję z Braci. W takim przypadku Druidzi pomogą drużynie. Nie posiadają prawie żadnych informacji na temat działalności konkurencyjnego gangu. Wiedzą jedynie, że członkowie Czerwonej Ręki są tu nowi i że mieszkają na najniższych poziomach. Druidzi to bardzo dobrzy wojownicy i z chęcią pomogą podczas walki. Najłatwiej znaleźć ich w kawiarni lub na hydrofarmach. Odwołują się do starożytnego kultu druidów. Ubiierają się w długie płaszcze i noszą sierpy. Ich przywódca, Wielki Dąb, używa emitera mikrofal (laska oczyszczenia) i monokatany (miecz prawdy). Druidzi bez wahania pomogą bohaterom graczy, jeśli zostaną zaopatrzeni w broń.

Pracownicy Zielonej Nadziei. W większości są pochodzenia hiszpańskiego lub hinduskiego. Pracownicy hydrofarm obawiają się obcych i trzymają się w swoich grupach etnicznych. Na pytania mogą zareagować w różny sposób: od upartego milczenia do otwartej wrogości. Ostatnie wydarzenia i przybycie Tcho-Tcho wywołały w Zielonej Nadziei namacalne zmiany. Spożycie Błękitnego Mleka wzrosło, szczególnie wśród mężczyzn. Coraz więcej osób znika w dziwnych okolicznościach. A kierownictwo jakby oslepiło. Rozmowa w narodowym języku pracowników otworzy ich usta prawie tak szybko, jak pieniądze lub jedzenie. Aby zmusić kogoś do mówienia, trzeba wykonać przynajmniej trudny (+20) test przeprowadzania wywiadów lub perswazji i wmawiania (ZC: test psychologii i perswazji/wmawiania). Wynik testu może zostać zmodyfikowany, jeśli bohaterowie mówią w narodowym języku pracowników, bądź też dają jedzenie lub pieniądze. Typowe odpowiedzi na pytania znajdziesz w tekście przygody.

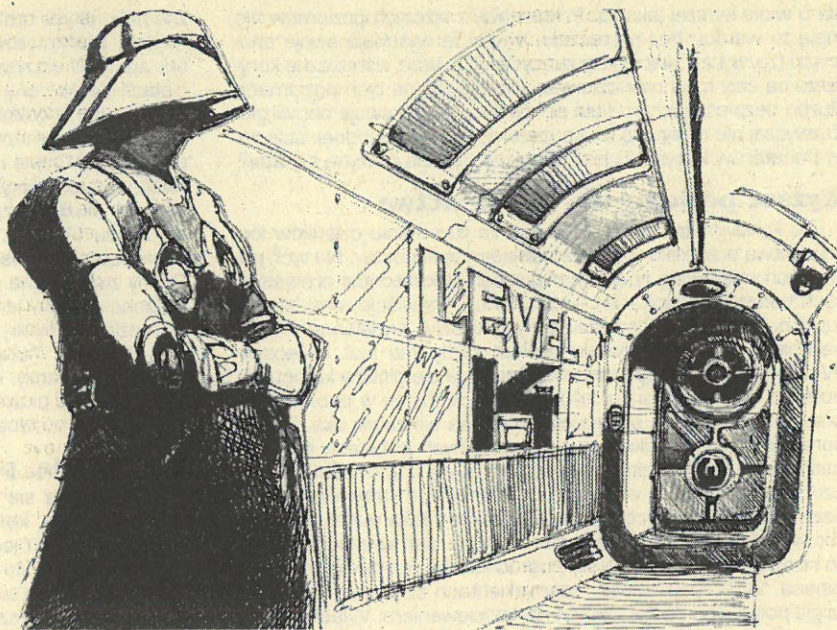
Tcho-Tcho. Są jeszcze mniej komunikatywni niż zwykli pracownicy. Zajmują mało miejsca, gdzieś w rogu obszaru mieszkalnego. Wszyscy ich unikają. Teren, na którym żyją, jest bardzo niebezpieczny – wciąż patrolują go Bracia Czerwonej Ręki. Tcho-Tcho nigdy nie powiedzą nic na swój temat. Do obcych nie odezwą się ani słowem po angielsku – będą tylko przeklinać i straszyć w rodzinnym języku. Szczególnie niebezpieczni Tcho-Tcho mogą przekonać bohaterów graczy, że zaprowadzą ich do kogoś, kto posiada ważne informacje. W ten sposób wciągną drużynę w śmiertelną pułapkę. Jednak większość tych istot będzie całkowicie ignorować bohaterów lub tylko głupio się do nich uśmiechać. A może jakaś stara samica zaprosi drużynę na obiad i zaproponuje im na przystawkę ugotowaną ludzką rękę? Badając terytorium Tcho-Tcho gracze powinni intuicyjnie wyczuwać, że dzieje się tutaj coś dziwnego i bardzo, bardzo niebezpiecznego.

Miejsca

Główny obszar mieszkalny

To pierwsze siedem poziomów nad powierzchnią ziemi. Tu pracownicy, którzy mają wolne, spędzają większość czasu. Obszar ten składa się z kwartałów mieszkalnych, dwóch stacji medycznych (szpitali), siedmiu kawiarni, czterech pomieszczeń rekreacyjno-rozrywkowych i wielkiej galerii centralnej. Pokoje rekreacyjno-rozrywkowe są wyposażone w takie urządzenia, jak terminale do braindance'u, gry wideo i stoły bilardowe. Dla obcych są to bardzo niebezpieczne miejsca, ponieważ często zbierają się tu zarówno Druidzi, jak i Bracia Czerwonej Ręki (Braciszków można najczęściej spotkać na poziomach od 2 do 7, a Druidów na 1) i walki nie są tu czymś niezwykłym. Właśnie w tych pomieszczeniach rozprowadza się większość dodatkowych dawek narkotyków i tu też można znaleźć prostytutki (obu płci). Ludzie grają w bilard i walczą podczas braindance'u, a stawki w zakładach to przede wszystkim działki Błękitnego Mleka. W pomieszczeniach rozrywkowych na poziomie 1 bardzo często można spotkać Jima Barneya-Oakesa, który stara się tu zdobywać narkotyki.

Kawiarnie nie są tak zatłoczone jak pokoje rekreacyjne. Na wielkich ekranach są wyświetlane programy rozrywkowe, ale



ludzie przychodzą tu tylko po to, by coś zjeść, a nie integrować się ze sobą. Z tego powodu jest tu dość cicho (wymarzone miejsce do robienia interesów). Pomieszczenia są duże, zastawione białymi stołami (przymocowanymi do podłogi). Jedzenie wydają stojące pod ścianą maszyny, za którymi znajduje się kuchnia. Potrawy, mimo że różnią się wyglądem, mają ten sam smak i właściwości odżywcze. Zarówno pomieszczenia rozrywkowe, jak i kawiarnie są otwarte 24 godziny na dobę.

Centralna galeria, tzw. „wybieg”, to wielki, okrągły, siedmio-poziomowy, betonowy dziedziniec, na którym rozrzuconych jest kilka kłombów z uschniętymi drzewami. Jego podstawowym zadaniem ma być zmniejszenie poczucia klaustrofobii i zapewnienie miejsca do ćwiczeń fizycznych. Na „wybiegu” znajduje się dziesięć boisk do koszykówki, dziesięć kortów tenisowych oraz boisko do baseballa. Jednak centralna galeria to przede wszystkim bazar, z którego korzystają pracownicy Zielonej Nadziei. Nomadzi i inni padlinożercy ze świata zewnętrznego mogą tu przyjść i sprzedawać prawie wszystko (oczywiście w granicach zdrowego rozsądku). Oprócz nich handel prowadzą również miejscowi (zajmują się przede wszystkim operacjami czarnorynkowymi). Od godziny 8 do 20 galeria jest wypełniona walącymi się budami i namiotami, w których można kupić lub wymienić w zasadzie wszystko – od jedzenia po urządzenia mechaniczne. Przypomina to typowy bazar, zyciem wyjęty ze Średniowiecza. Uzbrojeni strażnicy patrolują przejścia i sprawdzają, czy nikt nie rozprowadza wody lub broni palnej. Bohater gracza, który ma jakieś powiązania z nomadami, może natrafić tu na kogoś z rodziny. Za skromną opłatą krewni mogą przekazać informację komuś na zewnątrz. „Wybieg” nie jest miejscem, po którym w nocy można spokojnie spacerować samemu.

Na pierwszym, połączonym z centralną galerią poziomem znajdują się rampy załadunkowe i hangar. Stąd wyruszają wszystkie pojazdy, wyjeżdżające poza Zieloną Nadzieję. Tu przechowywana jest również większość materiałów, dzięki którym działają hydrofarmy. W całym kompleksie jest tylko pięć hangarów. W jednym z nich, ukrytym w ciemnościach na tyłach budynku, stoją trzy naziemne transportery. Każdy nosi ślady kul karabinowych. To, co w nich przewożono, zniknęło wraz z wszystkim, co mogło się komuś przydać. Wewnątrz można znaleźć jedynie ślady krwi. W tych transporterach przewożono karabiny Darra Polytechnic M-9, o których wspominali Sam Espinoza i Jerry Sizzler z „Oferty pracy”.

Niższe poziomy dla kierownictwa

Objęte kondygnacje od 8 do 11. Znajdują się tu przede wszystkim biura i pomieszczenia mieszkalne, w których mieszka kierownicy i administratorzy niższego szczebla. Poza tym mieszczą się tu również: centra kontroli uszkodzeń, stacje medyczne (lepsze od tych z głównego obszaru mieszkalnego), centra rekreacyjno-rozrywkowe i kafeterie/restauracje. Znajdujące się tu urządzenia są takie same, jak w głównym obszarze mieszkalnym,

ale o wiele lepszej jakości. Pracownicy z niższych poziomów nie mają tu wstępu bez przepustki, chyba że wykonują swoje obowiązki (zazwyczaj pełnią rolę dozorców). Czyste, estetyczne korytarze są cały czas monitorowane, ponieważ na tych poziomach służba bezpieczeństwa dość poważnie traktuje swoje obowiązki. Zazwyczaj nie dzieje się tu nic niezwykłego. Może jednak ścigający bohaterów kultysty Tcho-Tcho zapędzą całą drużynę aż tutaj?

Wyższe poziomy dla kierownictwa

To kondygnacje 12 i 13. Mieszka tu sześciu członków kierownictwa oraz kilku ważniejszych administratorów. Na tych poziomach mieści się również większość laboratoriów prowadzących badania biologiczne i genetyczne. Oczywiście, znajdują się tutaj najlepsze pomieszczenia rozrywkowe, podawane jest tu najlepsze jedzenie, również opieka medyczna jest najlepsza. W samym centrum poziomu 13 znajduje się główny komputer, połączony z systemem z 14 kondygnacji. Teren w pobliżu komputera jest najlepiej strzeżony – badania siatkówki oka, częste sprawdzanie identyfikatorów w specjalnych punktach itd. Spenetrowanie tych poziomów jest naprawdę trudne. Siły bezpieczeństwa zastosują wszystkie środki, byleby utrzymać ten obszar z dala od motłochu, który gnieździ się kilka pięter niżej. Mimo wszelkich wygód, wydaje się, że żyją tu sami dekadenci. Jest to rezultatem krzewiącej się wśród kierownictwa wiary w Y'gonolaca. W przestronnych apartamentach często odbywają się orgie połączone ze zbiorowym narkotyzowaniem. Właśnie na tego rodzaju spotkaniach Crane i jego poplecznicy rozsiewają załóżki wiary. Wkrótce pojawi się tu Y'gonolac we własnej osobie. Każdy członek kierownictwa posiada w swoim pokoju statuetkę Wielkiego Przedwiecznego i improwizowany ołtarzyk. Siły bezpieczeństwa, patrolujące te poziomy, prawie w ogóle nie zdają sobie sprawy z tego, jak wielkie zło rośnie im pod nosem. Jeżeli Crane planuje poświęcić wszystkich mieszkańców Zielonej Nadziei, to w którymś z laboratoriów tego poziomu będzie trzymał składnik duo-toksyny (drugi jest na poziomie -1).

Centrum kontroli/Siedziba Crane'a

Na najwyższym poziomie (14) znajduje się centrum kontroli, monitorujące siły bezpieczeństwa, otoczenie Zielonej Nadziei, hydrofarmy i rdzeń reaktora. To samo centrum odpowiada za komunikację ze światem zewnętrznym. Tu również wprowadza się dane do głównego komputera i tu jest do niego najlepszy dostęp. Siedziba Crane'a znajduje się w najwyższym punkcie, w środku poziomu 14. Jest to przestronny i wygodny apartament z ogromnymi oknami, przez które widać panoramę otaczającej Zieloną Nadzieję pustyni. Właśnie tu Jacob zbudował świątynię Y'gonolaca. W samym centrum udekorowanej, wypełnionej poduszkami dziury, spoczywa ogromna, trzymetrowa, wykonana z plastiku statua Wielkiego Przedwiecznego. Na ścianach wgłębienia wiszą wszelkiego rodzaju narzędzia tortur: żela-

zne haki, długie stalowe igły, szcypce itd. U stóp idola leży kilka nagich, znarkotyzowanych kobiet – „najpiękniejszych” emigrantek spośród wszystkich pracowniczek Zielonej Nadziei. Na ich ciałach widać rany – świadectwo powolnych tortur, którym są poddawane. Wokół pełno jest srebrnych śladów po narkotyku LeSade (przyjemność z odczuwania bólu). Każdej nocy, pomiędzy 12 a 6, Crane i jego sześciu pomocników bije pokłony przed wyobrażeniem boga i przeprowadza okropne rytuały. Na poziomie 14 służby bezpieczeństwa są dosyć niedbałe. Wynika to z rozkazu Crane'a, który swoje praktyki chce przeprowadzać w samotności (obawia się nawet swych własnych strażników). Osoby zaproszone nocą do tego pomieszczenia, zostaną ugoszzone winem i jedzeniem, znarkotyzowane, zgwałcone w każdy możliwy sposób, poddane torturom i, na koniec, poświęcone Y'gonolacowi. Taką ofiarą może zostać atrakcyjna bohaterka kotóregoś z graczy, która w pewnym momencie stanie się niewygodna. Jeżeli postać nie przyjmie zaproszenia, Crane postara się, aby w przyszłości cierpiała w dwójnasób.

Pod ziemią, poziom -1

Tu znajdują się maszyny obsługujące Zieloną Nadzieję: wymienniki ciepła, kanały powietrzne, rozdzielniki wody, spalarnie i rozkładalnie śmieci, przewody elektryczne. Daleko posunięta automatyzacja, komputeryzacja i monitorowanie sprawiają, że ludzie nie muszą tu pracować przez cały czas. Obecnie rządzi tu Tcho-Tcho. Poziom -1 to mroczne, opustoszałe miejsce, w powietrzu słychać ciche buczenie. Ogromne rury i tuby wiją się w ciemności, tworząc coś na kształt korytarzy i pomieszczeń. Światła bezpieczeństwa sprawiają, że wszystko wydaje się pomalowane na czerwono i czarno. Po całym kompleksie roznosi się echo dziwnych głosów kultystów Tcho-Tcho, śpiewających litanię do Y'gonolaca. To właśnie tu można znaleźć drugi składnik duo-toksyny (rzecz jasna jeśli Crane chce poświęcić mieszkańców Zielonej Nadziei). W takim przypadku bohaterowie graczy zapewne zauważą, że pojemniki są do połowy opróżnione. Udany przeciętny (+15) test chemii lub trudny (+20) farmaceutyki (ZC: test chemii lub farmacji) pozwoli zidentyfikować substancję, dzięki czemu gracze zorientują się w groźącym niebezpieczeństwie. Bohaterowie mogą zapisać nazwę substancji, by później sprawdzić zawartość pojemników (np. jeśli nie powiedzą się im wyżej wymienione testy). Jeżeli będą chcieli posłużyć się taką metodą identyfikacji, muszą uzyskać dostęp do terminalu z danymi lub biblioteki komputerowej, ponadto będą musieli wykonać łatwy (+10) test Przeszukiwania Baz Danych (ZC: test korzystania z bibliotek i znajomości komputerów). Kiedy dowiedzą się, że substancja jest jednym ze składników duo-toksyny, zorientują się, iż wchłonęli już połowę trucizny. Z tego powodu powinni wykonać test Poczytalności (utrata 1/1k3 PP).

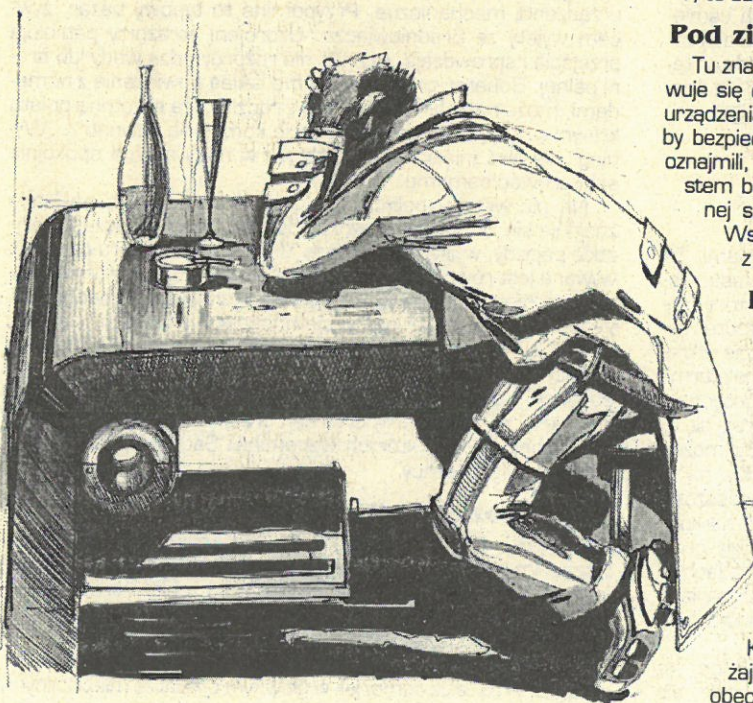
Godziny największej aktywności Tcho-Tcho to przedział czasu od 18 do 3. Jeśli w tym czasie ktoś znajdzie się na poziomie -1, to zapewne ich spotka.

Pod ziemią, poziom -2 i -3

Tu znajdują się magazyny, w których przez długi czas przechowywane są chemikalia, materiały biologiczne, części mechaniczne, urządzenia elektryczne itp. Nie ma tu nic ciekawego, dlatego służby bezpieczeństwa nie interesują się tym miejscem. Tcho-Tcho oznajmił, że będą pilnować magazynów, kiedy Crane wyłączy system bezpieczeństwa. Przedstawiciele Mniejszej Rasy Służebnej spędzają większość czasu na tych dwóch poziomach. Wszystkie potrzebne w hydrofarmach i w „maszynowni” z poziomu 1 materiały, dostarczają dużymi windami.

Pod ziemią, poziom -4/Rdzeń reaktora

Tu znajduje się reaktor, zasilający wszystkie urządzenia. Na tym poziomie mieści się również siedziba najwyższego kapłana Tcho-Tcho, B'hai Larra – monstrualnie otyłego, całkowicie pozbawionego owłosienia i ślepego mężczyzny (na oczach ma śnieżnobiałą kataraktę). Jego ciało spoczywa pośrodku betonowej komnaty, której podłoga pokryta jest warstwą brązowej, śmierdzącej wody. Wokół B'hai Larra leżą rozczłonkowane, gnijące ciała poświęconych ofiar. Widok tej komnaty powoduje utratę 1k3/1k6+1 Punktów Poczytalności. B'hai Larra porozumiewa się telepatycznie – jego szepczący głos atakuje umysł tak, jak ostrze noża tnie mięso. Komunikowanie się z najwyższym kapłanem to przerażające przeżycie. Rozmawiający czuje w swoim umyśle obecność czystego szaleństwa i zła, atakującego jego świa-



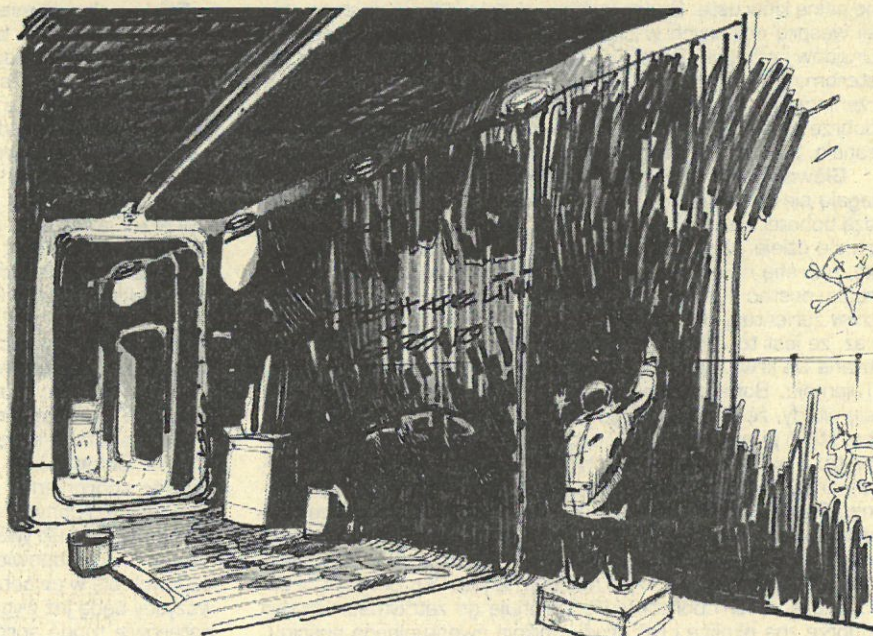
domość. Każda runda kontaktu powoduje stratę 1 Punktu Poczytalności. Larra jest bardzo zaintrygowany każdym, kto go odwiedza. Kapłan bezustannie wypytuje odwiedzające go osoby, chcąc się o nich jak najwięcej dowiedzieć. W tym czasie jego cielsko drga w spazmach. Jeżeli gracze zaatakują go, będzie się bronił używając umiejętności magicznych. B'hai nie może walczyć wręcz. Kiedy będzie bliższy przegranej, pojawi się Y'gononac, który opanuje ciało swego najwyższego kapłana. Głowa Larra zniknie w rozrastających się fałdach tłuszczu, a na dłoniach pojawią się oślinione usta. B'hai/Y'gononac rzuci się do ataku. Widok przemiany powoduje utratę 1/1k20 Punktów Poczytalności. Y'gononac będzie ścigał bohaterów graczy aż do poziomu-1.

Hydrofarmy 1-5

Hydroponiczne farmy to życie Zielonej Nadziei. W zbiornikach rosną jadalne owoce i jarzyny. Nadzorowane przez komputerową sieć korzenie są nawadniane wzbogaconą w substancje odżywcze wodą, która później jest filtrowana i wykorzystywana powtórnie. Wielkie windy transportowe, będące pod stałą strażą, łączą farmy z podziemnymi magazynami (poziomy -2 i -3). W farmach można spotkać Tcho-Tcho pracujących przy przesyłanych z niższych poziomów ładunkach. Nie dzieje się tu nic, co miałyby jakieś znaczenie.

Forteca danych Zielonej Nadziei

W poszukiwaniu informacji, bohaterowie graczy mogą włamać się do bazy danych Zielonej Nadziei. Ponieważ i tak znajdują się już wewnątrz, nie muszą przebijać się przez kodowane bramy lub ściany danych. Forteca Zielonej Nadziei to wielka, pełna kolumn sala z czarnego marmuru. Każda baza danych to leżąca w niszy w ścianie księga. Bez problemu można przejrzeć dane z pierwszego poziomu fortecy. Na drugim znajdują się lepiej chronione pliki. Łatwo dostępne informacje to przede wszystkim raporty dotyczące produkcji. Można także włamać się do danych o pracownikach (baza nr 1). Gracz prowadzący bohatera, który próbuje znaleźć te informacje, powinien wykonać przeciętny (+15) test Księgowości (ZC: test księgowości). Udany test oznacza odkrycie ciekawej informacji: gdyby Zielona Nadzieja zatrudniała nowych pracowników w takim tempie, jak robi to obecnie, już dawno nie byłoby w niej miejsca do życia. Na liście zatrudnionych wciąż znajdują się nazwiska ludzi, których praca jest obecnie wykonywana przez nowych. Udany przeciętny test (+15) wykształcenia i wiedzy ogólnej, łatwy (+10) ekspert: prawo lub podobnej umiejętności (ZC: test prawa lub Test Wiedzy) pozwala zorientować się, że jest to oszustwo. Jeżeli Crane planuje zabić wszystkich mieszkańców Zielonej Nadziei, to w bazie danych nr 4 można odnaleźć zamówienie na duo-toksynę (po udanym teście CP2020: przeciętny (+15) Przeszukiwania Baz Danych; ZC: korzystania z bibliotek i znajomości komputerów). Na pierwszym poziomie bezpieczeństwa nie ma więcej interesujących informacji. Na drugim znajduje się centrum dowodzenia i osobiste pliki Crane'a, a pośród nich jego dziennik, w którym zawarte jest wyjaśnienie całej sytuacji – od wykorzystania zarazy, do przejścia Zielonej Nadziei, po przemianę w wyznawcę Y'gononaca. Jacob dokładnie opisał przeprowadzone rytuały i plan, który ma zamiar wprowadzić w życie (poświęcenie lub przemiana wszystkich mieszkańców kompleksu). Przeczytanie dziennika powoduje utratę 1k4 Punktów Poczytalności, ale zwiększa o 0.3 wskaźnik Mitów (ZC: +30% do Mitów *Cthulhu*). Pośród plików Crane'a znajduje się również kopia książki *Revelations of Glakki*. Przeczytanie infochupa zajmuje miesiąc i powoduje utratę 12 Punktów Poczytalności zwiększając o 1.5 wskaźnik Mitów (patrz opis konwersji zasad). W księdze znajdują się następujące zaklęcia: „Nawiązanie kontaktu z Y'gononacem”, „Wstrząśnienie” i „Przywołanie/spętanie kroczącego między światami”. Aby nauczyć się któregoś z nich, należy wykonać udany przeciętny (+15) test INT. W innej, osobistej bazie danych Crane'a znajduje się wirtualna świątynia Y'gononaca, niestety jeszcze nie skończona. Na razie jest to tylko wzór sieci, zapach krwi i gigantycz-



na statua Y'gononaca. Crane zazwyczaj dwa razy dziennie (godzinę przed obiadem i godzinę po) odwiedza fortecę i pracuje nad wirtualnym przybytkiem. Netrunner Zielonej Nadziei regularnie (mniej więcej co minutę) sprawdza sieć, czy nie pojawili się w niej intruzi. Będzie wiedział, kiedy ktoś użyje programu antypersonalnego.

Wydarzenia

Wydarzenia są uszeregowane chronologicznie. Podane terminy mają służyć jedynie jako wskazówki. MG może wybierać te, które mu odpowiadają, i przy ich pomocy skierować graczy na dobrą (lub złą) drogę. Niektóre z nich pomogą zarówno graczom, jak i MG, lepiej wyobrazić sobie horror, który opanował Zieloną Nadzieję. Opisane wydarzenia dotyczą jedynie czterech dni, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby ten czas uległ skróceniu lub wydłużeniu.

Dzień 1

Główny obszar mieszkalny: Łatwo przeoczyć graffiti, pokrywające ściany Zielonej Nadziei. Takie malunki są w każdym mieście. Idący korytarzami bohaterowie graczy trafią na małego chłopca (Azjata), który maluje coś na ścianie. Kiedy podejdą bliżej, dziecko obróci się i spojrzy na nich. Nie zareaguje na żadne wołanie. Jeżeli bohaterowie podejdą blisko, zaczną uciekać i zniknie w mroku. Poszukiwacze przygód mogą obejrzeć rysunek. Przedstawia on bezgłowego mężczyznę, który na dłoniach ma usta. Malunek jest czerwony (krew). Bohaterowie mogą znaleźć leżący na ziemi, upuszczony przez malca „pędzel”. Jest to odcięty, ludzki palec.

Gdziekolwiek: W pewnym momencie, podczas zwiedzania Zielonej Nadziei, bohaterowie zauważają, że ktoś za nimi idzie (niech gracze wykonają testy CP2020: Spostrzegawczości, ZC: spostrzegawczości; bez względu na wynik rzutu powiedz, że powiodły się). Aby zorientować się, kto ich śledzi, muszą przeprowadzić przeciętny (+15) test Spostrzegawczości, (ZC: spostrzegawczości). Pozytywny wynik oznacza, iż bohaterowie zauważyli, że ich tropem podąża czterech młodych Azjatów ubranych w stroje, które świadczą o przynależności do boostergangu. Poszukiwacze przygód mogą się zbliżyć do śledzących ich ludzi – zostaną jednak zignorowani. Potem bohaterowie zauważą trzech młodzieńców ubranych w białe płaszcze. Azjatyccy gangsterzy przyspieszą i rzucą się na białą grupkę. Momentalnie dojdzie do starcia. Azjaci walczą błyszczącymi, srebrnymi nożami, a odziani w płaszcze brudnymi sierpami. Gangsterzy szybko i krwawo rozprawią się z białymi. Bohaterowie zobaczą, jak jeden z Azjatów chwytą w dłoń szyję któregoś z pokonanych. Przeciwnik krzyczy, a gangster cofa rękę, z której płynie strumień krwi. Bohater gracza, któremu powiedzie się trudny (+20) test Spostrzegawczości (ZC: spostrzegawczości), zauważy, że w dłoń gangstera zostały wmontowa-

ne pełne klów usta. Badacze mogą pomóc którejś ze stron. Jeśli wesprą odzianych w białe płaszcze, zyskają sobie przyjaźń Druidów i wrogość Braci Czerwonej Ręki. Jeżeli pomogą gangsterom, nie otrzymają od nich niczego, poza pożegnalnym spojrzeniem. W takim wypadku Druidzi na pewno nie będą do nich dobrze nastawieni. To uczucie będzie niełatwo zmienić w tolerancję, a co dopiero w przyjaźń.

Główny obszar mieszkalny: Późną nocą w korytarzach rozlegają się przerażające krzyki, które najprawdopodobniej obudzili bohaterów. Ludzie wyglądają ze swoich cel, aby zobaczyć, co się dzieje. Jeśli bohaterowie wyruszą zbadac źródło dźwięku, natrafiają na zataczającą się, powoli zbliżającą się w ich kierunku postać. Kiedy znajdzie się w odległości jakichś pięciu metrów zorientują się, że wrzask wydała właśnie ona – widać teraz, że jest to kobieta. Jest prawie naga i od pasa w dół ubrana we krwi. Upadnie na twarz jakieś trzy metry od Badacza Tajemnic. Bohaterowie mogą obrócić ją na plecy. Zorientują się wtedy, że ona nie mogła krzyczeć (zrobiła to pierwsza osoba, która ją zobaczyła) – jej usta zostały niedawno brutalnie zaszyte. Z otworów, powstałych po wbiciu w brzuch gwoździ, płynie krew. Bohaterowie zauważają jej ostatnie, szalone spojrzenie. Potem kobieta umrze z upływu krwi. Jakies trzy metry od drużyny stoi mężczyzna, którego kolor twarzy przypomina pergamin. Jego oczy są mokre od łez. Mamrocze: „To szaleństwo... szaleństwo...” Tym mężczyzną jest Jim Barney-Oakes. Ucieknie, zanim bohaterowie spróbują go zatrzymać. Bardzo dobrze zna okolice i bez trudu uniknie ewentualnego pościgu. Jeśli bohaterowie ruszą śladem świeżej krwi, dotrą do najbliższej windy prowadzącej na poziom -1. Mogą nią bez problemu zejść na dół. Niestety, zgubią się w labiryncie pokreślonych korytarzy poziomu -1. W końcu, godzinę później, przerażeni i zmęczeni znajdują drogę powrotną. Tej nocy J. B. Oakes jest naprawdę przerażony, ale bohaterowie mogą go spotkać następnego dnia, a wtedy łatwiej będzie się z nim dogadać.

Gdziekolwiek: Jeśli bohaterowie rozpoczęli już śledztwo, poszukują zaginionych osób, rozglądają się i rozpytują (szczególnie jeżeli natrafiają na Tcho-Tcho), to istnieje 10% szansy, że zwróca na siebie uwagę kultystów. Tej nocy znajdują pod swoimi drzwiami (lub niedaleko miejsca, w którym śpią) odciętą rękę. Skóra dłoni została rozcięta, a w krwawej dziurze umieszczono niedawno zrobione zdjęcie bohaterów. Rękę przybito do drzwi/ściany/podłogi wielkim, stalowym gwoździem. Widok odciętej ręki powoduje utratę 0/1k3 PP.

Dzień 2

Gdziekolwiek: Do bohaterów podejście podekscytowana czymś kobieta. Mówi coś szybko po hiszpańsku. Jeżeli bohaterowie nie rozumieją tego języka, podejście do następnej, najbliższej stojącej osoby. Jeśli jednak łowcy przygód mówią tym językiem, rozumieją, że kobieta pyta ich, czy nie widzieli jej syna. Ma na imię Enrique i pracuje na nocnej zmianie na hydrofarmie 3. Bohaterowie mogli widzieć kogoś odpowiadającego podanemu opisowi (zależy to od MG). Jeśli tak było, to zauważyli go, jak wraz z młodą Azjatką szedł w kierunku „maszynowni”.

Kawiarnia: Jeśli bohaterowie rozpytywali się i prowadzili śledztwo, ktoś zechce ich odwiedzić. W kierunku ich stołu (gdziekolwiek będą jedli) zmięra trzech Azjatów. Podchodząc uśmiechają się, ukazując ostre niczym u rekina zęby. Azjaci zapytają bohaterów, czy ci nie chcą się dowiedzieć, co tak naprawdę dzieje się w Zielonej Nadziei. Badacze mogą udzielić ignorancję (lub naprawdę nie mieć pojęcia, o co w tym wszystkim chodzi) lub brak zainteresowania. W takim wypadku gangsterzy (każdy z nich to Tcho-Tcho) wrzuszają ramionami i odejdą. Jeśli jednak bohaterowie zdecydują się zdobyć te informacje, Tcho-Tcho zaproponują, by spotkali się za kilka godzin na poziomie 1., w „maszynowni”. W miejscu spotkania bohaterowie znajdują okaleczone ciało mężczyzny (to Enrique – patrz akapit wyżej). Nogi ofiary zostały obdarte ze skóry i mięsa – pozostały z nich tylko białe kości. Wyraźnie widać, że środkowa część ciała została pozbawiona wszystkich organów wewnętrznych. Z ramion i pleców wycięto całe pasy mięsa. Ciało zostało również pozbawione włosów i, co dziwne, jest bardzo czyste. Ani w ranach, ani wokół trupa nie widać prawie w ogóle krwi. Obie arterie szyjne zostały wycięte.

Główny obszar mieszkalny: Późnym wieczorem (nocą), kiedy jeden z bohaterów będzie wracał do kwatery, zostanie odsunięty na bok przez człowieka ze służby bezpieczeństwa. W korytarzu stoi pięciu przedstawicieli władzy. Wszyscy są ubrani w metalowe pancerze i uzbrojeni w karabiny. Bohater zobaczy przechodzącego środkiem korytarza Crane'a, który zdąży na stronę czekającej windy. Jacob wejdzie do środka i po chwili zjedzie na dół, znikając z oczu patrzących. Przedstawiciele służby bezpieczeństwa będą pilnować windy aż do powrotu Crane'a, czyli przez jakieś dwie godziny.

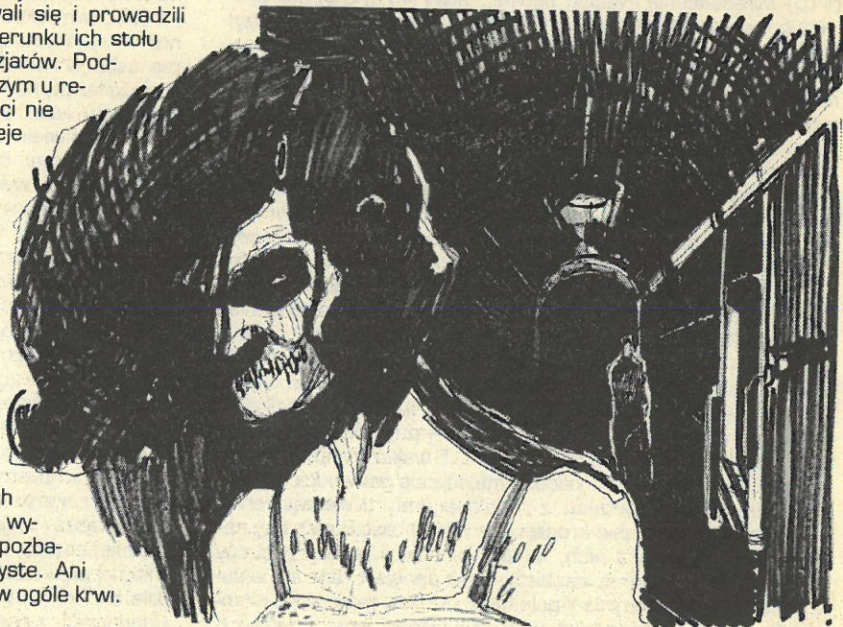
Gdziekolwiek (jeśli Crane chce przemienić w wyznawców Y'gonaca wszystkich pracowników kompleksu): W głośniach rozlega się głośny komunikat:

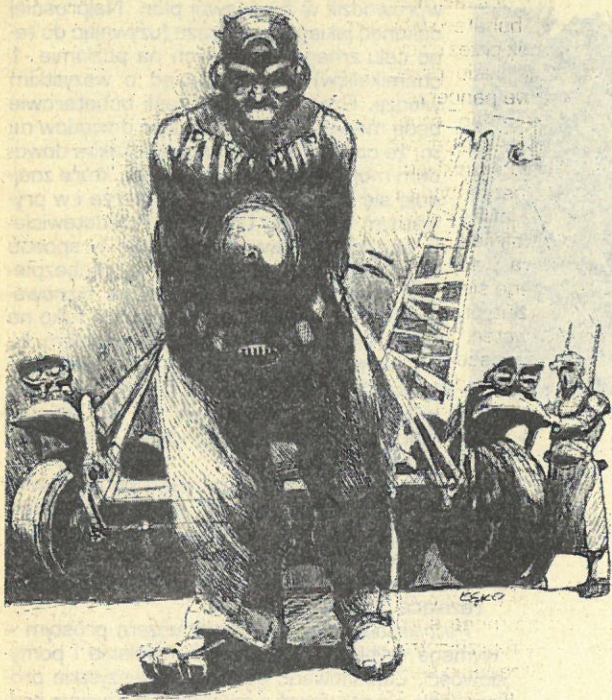
– Godzina przerwy. Wszyscy pracownicy mają powrócić do swoich kwater, wziąć odpowiednią działkę Błękitnego Mleka i czekać na osobistą wiadomość od Jacoba Crane'a.

Tum rusza do maszyn wydających narkotyki, a potem do kwatery. Pojawiają się grupki przedstawicieli służby bezpieczeństwa, utrzymujące porządek i zapędzające pracowników do cel. Bohaterowie mogą, pod warunkiem, że znają bezpieczne schronienie, spróbować się im wymknąć (**CP2020:** po udanym trudnym [+20] teście Ukrywania/Wymykania się; **ZC:** po teście ukrywania się) lub wrócić do swoich cel. Nie muszą brać „odpowiedniej działki” narkotyku. Niestety, znajdujących się w celach telewizorów nie można wyłączyć. Kiedy wszyscy będą już wygodnie siedzieć w swoich kwaterach, bohaterowie mogą spróbować się gdzieś wymknąć (**CP2020:** po udanym przeciętnym [+15] teście Ukrywania/Wymykania się lub Skradania się; **ZC:** po teście ukrywania się lub skradania się) lub czekać na rozwój wydarzeń i oglądać tv. Bez względu na to, co zrobią, obudzą się godzinę później nie pamiętając nic z tego, co się wydarzyło. Jeśli udało im się wymknąć, stracą 1 Punkt Poczytalności. Jeżeli oglądali tv, to ich Punkty Poczytalności zmniejszą o 1k4. Jeśli zaś byli pod wpływem Błękitnego Mleka i oglądali tv, stracą 1k6 PP. Utrata Poczytalności nastąpiła na skutek niepokoju. U osób, które straciły 3 lub więcej punktów, pojawiają się myśli o brutalnym seksie. Natomiast ci, którzy stracili ich 5 lub 6, uznają je za bardzo przyjemne, a ponadto będzie im towarzyszyć poczucie wielkiej potęgi. Bez względu na utratę PP, marzenia będą pełne brutalnych obrazów i pojawi się w nich wielki, niewyraźny kształt, który wywołuje zarazem poczucie zagrożenia, jak i podbudzenia. Tego rodzaju audycje Crane'a będą się pojawiały dwa razy dziennie: o 12 i 20. Rozpoczęła się przemiana mas.

Dzień 3

Gdziekolwiek/Wyższe poziomy dla kierownictwa (jeśli Crane wie o najwyższym kapłanie i pragnie jego śmierci): Jeśli bohaterowie szukali czegoś lub myśkowali na terenie Zielonej Nadziei, to zwrócili na siebie uwagę Jacoba. Crane wyśle po nich dwóch strażników i pracownika łączności. Bohaterowie zostaną „zaproszeni” na spotkanie z kierownikiem Nadziei. Będą eskortowani przez okazałe korytarze i posterunki kontrolne wy-





zszego poziomu dla kierownictwa. W końcu zostaną doprowadzeni do luksusowego pokoju konferencyjnego. Crane pojawi się wkrótce potem. Usiądź u szczytu wielkiego stołu z drzewa tekowego. Będzie zachowywał się tak, jakby cieszyło go to spotkanie. Zaproponuje drinki i jedzenie. Jego wypowiedzi będą pełne kwiecistych komplementów.

Przeciętny test (+15) Postrzegania Emocji (ZC: test *psychologii*) pozwoli przejrzeć te fałszywe zachowanie. Po dłuższej rozmowie i bardzo trudnym (+25) teście Postrzegania Emocji lub Ekspert: Psychologii, bądź też innej, podobnej umiejętności (ZC: test *psychologii* i *psychoanalizy*), bohaterowie mogą się zorientować, że Crane z pewnością jest szalonym megalomanem.

Jacob stwierdzi, że Zieloną Nadzieję drażni rak, że na ich oczach roznosi się niebezpieczna siła. Opisz Tcho-Tcho w taki sposób, aby gracze od razu ich rozpoznali – wspomni o bostergangach, ostrych zębach, czerwonych włosach itd. Powie bohaterom, że są to członkowie zapomnianego, tybetańskiego szczepu zwanego Tcho-Tcho. Trudny test (+20) Antropologii (ZC: test *antropologii*) pozwoli potwierdzić ich nazwę, pochodzenie i kanibalistyczną naturę. Jacob stwierdzi, że przywódca szczepu rozsiewa wśród nich niezadowolenie. Powie, że obawia się, by Azjaci nie rozpoczęli rozruchów lub nie namówili do tego pracowników farmy. Wie, że ich wódz przebywa na poziomie -4 i chce się go stamtąd pozbyć. Nie może jednak użyć do tego celu służb bezpieczeństwa, ponieważ może to rozjuszyć Tcho-Tcho lub innych pracowników. Jeśli gracze wątpią w jego szczerłość, każ im wykonać bardzo trudny (+25) test Postrzegania Emocji (ZC: test na 1/2 *psychologii*). Sukces pozwoli stwierdzić, że większość słów Crane'a to prawda. Jacob proponuje bohaterom 5000 e\$ na głowę za możliwie najszybsze załatwienie tej sprawy (tego samego dnia lub najpóźniej następnego). Nie interesuje go zbyt wiele to, czy zadanie zostanie wykonane, czy nie. Jeśli zabiją Larra, to dobrze – osłabi to przeciwnika. Jeżeli sami zginą, to też nic się nie stanie – będzie mniej ludzi, którzy wtrącają się w nie swoje sprawy. Tak czy inaczej będą albo martwi, albo nawróceni na prawdziwą wiarę.

Centrum rekreacyjno-rozrywkowe: W kolejce po Błękitne Mleko zacznie się bójka, która szybko obejmie całe centrum. Za broń posłużą kije, kule bilardowe, krzesła itd. Jeśli bohaterowie zechcą wy dostać się z motłochu, każ graczom wykonać kilka odpowiednich testów (CP2020: *Walka Wręcz, Sztuki Walki, Siła* itd.); ZC: *uderzenie pięścią, cios głową, kopnięcie, rzucanie, sztuka walki* itd.). W końcu uda im się wy dostać z pomieszczenia. Udany przeciętny (+15) test Spostrzegawczości (ZC: test *spostrzegawczości*) pozwoli zauważyć grupkę Braci Czerwonej Ręki, którzy trzymają się z dala od walki i atakują tylko tych, którzy się do nich zbliżą. W kilka chwil później Azjaci wyciągną noże, rozpruwacze itp. i rzucą się

w środek bójki. Odgłosy rozrywania i krzyki będą nie do wytrzymania. Zanim przybędą ludzie ze służby bezpieczeństwa, podłogę pokryje warstwa krwi i wnetrzości. Wiele Braci ucieknie wcześniej i zniknie w mroku korytarzy. Przynajmniej jeden z bohaterów powinien w trakcie walki stanąć twarzą w twarz z boosterami.

Główny obszar mieszkalny/Centralna galeria: Klan MacReady (nomadzi) szuka chętnych do opuszczenia kompleksu. Czują zło, które unosi się nad Zieloną Nadzieją. Chcą stąd uciec, póki jeszcze mają taką szansę. Jeden z bohaterów mógł rozmawiać z członkami klanu. W takim przypadku nomadzi poradzą, by drużyna opuściła to miejsce – jeśli tylko bohaterowie są na tyle sprytni. Jeżeli towcy przygód mają coś do zaoferowania klanowi (ekwipunek lub umiejętności), to MacReady'owie zaproponują, by ci przyłączyli się do nich.

Gdziekolwiek: Bohaterowie mogli jeszcze nie zasłużyć sobie na wrogość Braci lub sytuacja nie pozwoliła dotąd na otwarte starcie. W takim przypadku kilku gangsterów powinno zaatakować drużynę, w chwili, gdy gracze najmniej się tego spodziewają.

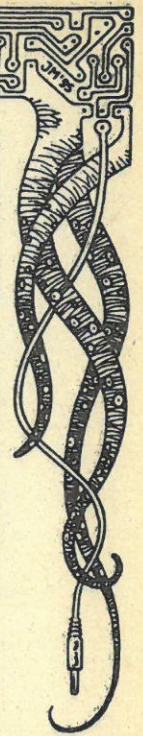
Wszędzie: Jeśli Crane powtarzał swoje odmóżdżające audycje telewizyjne, to proces przemiany pracowników powoli dobiega końca. Wszyscy mieszkańcy kompleksu będą się źle czuli. Bohaterów opanuje nie dające się zwalczyć uczucie niepokoju. Pośród pracowników zaczną wybuchać sprzeczki i bójki. Będzie widać coraz więcej ludzi, którzy poniżają się przed natryśniętymi szprijem na ścianach rysunkami bezgłowego, otęłego człowieka. Bohaterowie mogą słyszeć dochodzące z okolicznych cel, urywające się raptownie krzyki. Mogą natrafić na leżące na korytarzu skrzycone ciało, obok którego leży pusty pojemnik po Błękitnym Mleku. Ofiara wykrwawiła się na śmierć – wyrwała sobie dziury w dłoniach. Lista pomniejszych okrucieństw i potworności jest o wiele dłuższa. Nie powinny one powodować utraty PP, no chyba że naprawdę niewielką – 1 lub 2 punkty.

Dzień 4

Centralna galeria: To bardzo nastrojowa scena. Wydarzenie nastąpi podczas obiadu, kiedy większość ludzi nie będzie pracować, pod warunkiem, że Crane lub B'hai wciąż żyją, a bohaterowie nie znaleźli sposobu na powstrzymanie kultu. Jacob przybędzie do centralnej galerii, a towarzyszyć mu będzie sześciu członków kierownictwa. Zarówno Crane, jak i jego poplecznicy będą nadzy. Jeżeli Josep planuje poświęcić wszystkich mieszkańców kompleksu, będzie ze sobą miał drugi składnik duo-toksyny. Wkrótce po jego przybyciu pojawi się B'hai (oczywiście jeśli jeszcze żyje). Starszyzna przywiezie go wielkim podnośnikiem, a towarzyszyć im będą wszyscy Tcho-Tcho. Jeśli ma miejsce sytuacja typu stare kontra nowe, to Bracia Czerwonej Ręki staną po stronie Crane'a.

Jacob od razu zacznie coś mówić w języku Tcho-Tcho. Będzie to skierowane do kultystów kazanie ku czci Y'golonaca. Sześciu akolitów Crane'a zacznie więc się błagalnie i przyłoczy się do niego. Napięta sytuacja doprowadzi do otwartej walki pomiędzy Jacobem i wspierającymi go młodymi Tcho-Tcho a Larrem i starszyzną. Centralna galeria zmieni się w pole bitwy. Zaawansowana w magii starszyzna plemienna będzie korzystać z czarów, aby pokonać młodych, uzbrojonych w noże i pistolety przeciwników. Przedstawiciele służb bezpieczeństwa Zielonej Nadziei zostaną złapani w środek walki i będą celem ataków obu stron. Kiedy jedna ze stron zdobędzie przewagę (MG powinien zadecydować która), jej przeciwnicy zostaną szybko pokonani. Następnie zwycięzca wprowadzi w życie oryginalny plan Crane'a.

Podczas ceremonii Jacob będzie starał się chronić za plecami Tcho-Tcho. Kiedy zakończy śpiewną inkantację, otworzy pojemnik i wypuści gaz lub wezwie przed swe oblicze nowych wiernych (jeśli planuje przemienić wszystkich w wyznawców Y'golonaca). Kiedy ceremonia osiągnie szczytowy moment, a większość pracowników będzie padać na twarz przed Crane'em lub więc się w przedśmiertnych drgawkach, Tcho-Tcho rzucą się w tłum i z oddaniem zaczną ciąć na lewo i prawo. Jeżeli bohaterowie próbują dostać się do Crane'a lub Larra, na ich drodze staną przedstawiciele Mniejszej Rasy Służebnej. Kiedy członkowie drużyny zaczną zagrażać któremuś z przywódców, ten użyje czarów (jeśli sytuacja na to pozwoli). W chwili, kiedy chaos będzie największy, przybędzie Y'golonac. Wielki Przedwieczny wykorzysta ciało B'hai Larra. Jeśli ten nie będzie już żył, wykorzysta któregoś z sześciu popleczników Crane'a. Kiedy obrzmiały bóg pojawi się, wielu padnie na kolana oddając mu cześć. Y'golonac będzie szedł przez tłum i kładł swoje przerażające dłonie na ciele każdego, kto będzie





wprowadzili w życie swój plan. Najprościej dokonać jakiegoś sabotażu (używając do tego celu zmagazynowanych na poziomie -1 chemikaliów) lub informując o wszystkim władze. Rząd zareaguje, jeśli bohaterowie będą mieli wystarczająco dużo dowodów na to, że coś jest nie w porządku (takim dowodem mogą być fałszywe raporty, które znajdują się w centralnym komputerze i w prywatnym dzienniku Crane'a). Przedstawiciele agencji rządowych zareagują w sposób odpowiadający ewentualnemu niebezpieczeństwu. Sabotaż powstrzyma wprowadzenie planu kultystów w życie, ale tylko na taki czas, w jakim będzie istniał problem. Inny, bardziej bojowy sposób, to nawiązanie kontaktu z nomadami – z rodziną J.B. Opowieść o tym, co dzieje się w Zielonej Nadziei, może zachęcić ich do zadziałania przeciwno Crane'owi.

Bez względu na to, co zrobią bohaterowie, prawdziwe rozwiązanie problemu będzie trudne, jeśli Crane i B'hai Larr wciąż będą żyć. Jedyne zamknięcie Zielonej Nadziei i zwolnienie wszystkich pracowników powstrzyma przerażające praktyki Tcho-Tcho.

Polityka bólu nie jest scenariuszem prostym – wymaga szybkiego, sprawnego myślenia i pomysłowości. Zaplanowano go tak, aby wszystkie problemy dało się rozwiązać z minimalnym użyciem broni. Mimo to gracze lubujący się w brutalnej sile i ignorancji (stosujący teorię gry zwaną *wielką spluwą*) mogą przejść przygodę stosując swoje metody, choć może to ich wiele kosztować.

Jeśli graczom uda się powstrzymać Crane'a i Tcho-Tcho, bohaterowie zyskają po 2k10 PP. Zielona Nadzieja przejdzie w ręce następnej, stojącej o szczybel niżej w korporacyjnej drabinie osoby i cały interes będzie działał tak, jak zwykle. Jeśli bohaterowie opuszczą kompleks, a Crane lub Larr pozostaną przy życiu, przez najbliższy tydzień o całej sprawie będzie cicho. Ewentualne wiadomości będą podawać o tysiącach ofiar śmiertelnych i takiej samej liczbie zaginionych w Zielonej Nadziei. Jeżeli Crane planował zmienić pracowników w wyznawców Y'golonaca, bohaterowie mogą natrafić w rodzinnym mieście na rodzący się kult Wielkiego Przedwiecznego. W takim przypadku stracą z powodu tchórzostwa 1k6+1/1k12 PP.

Jeżeli bohaterowie zobaczyli Y'golonaca, a szczególnie jeśli czytali pamiętnik Crane'a lub *Revelations of Glakki*, do końca życia, choć niezbyt często, będą ich nawiedzały koszmary, których bohaterem będzie obrzmiały bóg (utrata 3k6 PP). Co pewien czas będą słyszeli czyjeś kroki za swoimi plecami, a ich cienie będzie przyćmiewać cień bezgłowej, wielkiej istoty. Kiedy się jednak odwrócą, nie zobaczą nikogo. Patrząc przez okno mogą dostrzec odbitą w szybie potężną postać, która wyciąga do nich ręce z pełnymi kłówsami. Kiedy się jednak odwrócą, zobaczą, że za ich plecami nikogo nie ma. Życie już nigdy nie będzie takie samo, jeśli kiedyś spotkałeś Wielkiego Przedwiecznego.

Dramatis Personae

Jacob Crane: szef korporacji i przywódca kultu

CP2020

INT: 9; REF: 7/10; TECH: 8; OP: 9; ATR: 6; SZ: 10; SZYB: 4; BC: 6/8; EMP: 0; Punkty Magii: 10

Umiejętności: zasoby +10, charyzma +3, ekspert: Zielona Nadzieja +10, perswazja +10, postrzeganie emocji +10, aktorstwo +9, ekspert: tortury +8, znajomość terenu: Zielona Nadzieja +8, uniki +7, moda i styl +7, wykształcenie +6, pistolet +6, skradanie się +6, spostrzegawczość +4, zabezpieczenia elektroniczne +4, język Tcho-Tcho +4, etykieta +4, przeszukiwanie baz danych +3, gielda +3, kosmetyka osobista +3, wskaźnik Mitów +3, ekspert: okultyzm +3, prowadzenie samochodu +2, pistolet maszynowy +2

ZC

S 10	KON 10	BC 13	INT 60	MOC 10
ZR 12	WG 10	WYK 10	WT 10	PM 10

stał wystarczająco blisko niego. Jeśli Crane nie został wcześniej zabity przez Tcho-Tcho lub bohaterów, Wielki Przedwieczny skieruje się w jego stronę. Jacob pokłoni się przed swym panem, wykrzykując wysokim głosem podziękowania i pochwały. Y'golonac położy ręce na Crane. Poddające krzyki nagle przemieniają się w pełen przerażenia wrzask agonii. Po chwili Crane będzie martwy.

Widok tej orgii zniszczenia powoduje utratę 1k8/3k6 PP. Bohaterowie graczy mają w tej chwili kilka możliwości działania (lub nie działania). Mogą uciec, jeśli sprawy przybiorą zły obrót. W panującym chaosie łatwo znaleźć jeden z hangarów, przejąć któryś z pojazdów i wyruszyć w stronę wzgórz. Bohaterowie mogą oczywiście zostać i walczyć. W takim przypadku będą mieli wiele możliwości wykazania się, ponieważ Tcho-Tcho rozpoczął szaleńcze zabijanie. Trudno będzie dobrać się do skóry Crane'owi lub B'hai Larrowi. Aby tego dokonać, bohaterowie muszą posiadać potężną broń lub środki wybuchowe. Kiedy wygrają trzy lub cztery starcia z szalejącymi Tcho-Tcho, znajdują się wystarczająco blisko któregoś z przywódców (lub samego Y'golonaca), by zaatakować. Mogą również zastosować inną taktykę i zaczekać, aż sytuacja się uspokoi. Wystarczy gdzieś się schować, poczekać na pojawienie się zwycięzcy i zaatakować go. W panującym dookoła chaosie łatwo dostać się na wyższe poziomy (8-13). Jeśli bohaterowie zdołają przekonać pozostałych przy życiu strażników (będzie to łatwiejsze, jeżeli wcześniej spotkali Carle Sterling), że można im zaufać, to może uda im się skoordynować jeden, ostateczny atak. Pamiętaj, że jest to ostatnia, szalona próba. Inteligentni gracze powinni rozwiązać ten problem, nim dojdzie do ostateczności.

Konkluzja

Bohaterowie mogą w jakiś sposób uszkodzić system komputerowy Zielonej Nadziei, przez co w kompleksie nie będzie wystarczającej liczby pracowników, by Crane lub Tcho-Tcho

Umiejętności: znajomość Zielonej Nadziei 90%, perswazja 36%, psychologia 36%, aktorstwo 30%, tortury 72%, uniki 60%, moda i styl 54%, pistolet 54%, skradanie się 54%, spozregawczość 54%, elektronika 54%, język Tcho-Tcho 54%, korzystanie z bibliotek 48%, Mity Cthulhu 30%, okultyzm 48%, prowadzenie samochodu 30%, pistolet maszynowy 30%

Cyborgizacje: procesor neuralny: Sandevistan, dopalacz dotykowy, złącza interface'u, gniazdo chipów, łącza (datatermu, smartgunu, pojazdu); implantacja antykoncepcyjna, kieszeń podskórna (w dolnej części pleców); wzmocnione mięśnie i kości, biomonitor, spłot skórny.

Czary: Nawiązanie kontaktu z Y'gonolacem, Przywołanie/spętanie kroczącego między światami, Wstrząśnienie

Wyposażenie: lśniący pancerz, zwykle nosi przy sobie inteligentne Arasaka Minami 10

J.B. Oates: samotny nomad

CP2020

INT: 7; REF: 3; TECH: 9; OP: 2; ATR: 4; SZ: 4; SZYB: 6; BC: 4; EMP: 9/4* (* - zmniejszone przez używanie narkotyków)

Umiejętności: rodzina +2, spozregawczość +9, naprawy podstawowe +7, znajomość półświatka +6, ekspert: Zielona Nadzieja +6, znajomość terenu: Zielona Nadzieja +6, obsługa ciężkiego sprzętu +5, elektronika +4, zabezpieczenia elektroniczne +4

ZC

S 8	KON 8	BC 11	INT 16	MOC 6
ZR 4	WG 6	WYK 16	WT 8	PM 6

Umiejętności: spozregawczość 72%, mechanika 72%, znajomość półświatka 54%, znajomość Zielonej Nadziei 54%, obsługa ciężkiego sprzętu 24%, elektronika 54%

*

Cyborgizacje: procesor neuralny: złącze interface'u

Wyposażenie: walizka z narzędziami i brudny skafander

Carla Sterling: służba bezpieczeństwa Zielonej Nadziei

CP2020

INT: 9; REF: 10/12; TECH: 5; OP: 8; ATR: 7; SZ: 6; SZYB: 7; BC: 10/12; EMP: 9/6

Umiejętności: zmysł walki +5, autorytet +2, karabin +7, spozregawczość +7, znajomość terenu: Zielona Nadzieja +6, pistolet +6, postrzeganie emocji +6, przeprowadzanie wywiadów +6, sztuki walki (Shotokan Karate) +5, wykształcenie +5, znajomość półświatka +4, przesłuchiwanie +4, skradanie się +3, broń ręczna +3, broń ciężka +2, walka wręcz +2, perswazja +2

ZC

S 15	KON 15	BC 18	INT 14	MOC 14
ZR 18	WG 12	WYK 19	WT 15	PM 14

Umiejętności: karabin 78%, spozregawczość 72%, znajomość Zielonej Nadziei 66%, pistolet 72%, psychologia 66, sztuki walki (Shotokan Karate) 66, znajomość półświatka 48%, przesłuchiwanie 48%, skradanie się 54%, ukrywanie się 54%, pałka/nóż itp. 54%, broń ciężka 54%, uderzenie pięścią/kopnięcie/chwył/cios głową 54%, perswazja 42%

*

Cyborgizacje: procesor neuralny: Kerenzikov +2, złącza interface'u, gniazdo chipów, łącza (smartgunu, pojazdu), niezależny zapas powietrza; przeszczep mięśni +2; szpony.

Wyposażenie: Metal Gear, Arasaka Rapid Assault Shot 12, inteligentny Colt AMT 2000. Z powodu ostatnich wydarzeń kupiła do swej śrutówki pociski DPU Sabot (6k6 PP).

Dr Reave: rzeźnik Zielonej Nadziei

CP2020

INT: 10; REF: 5; TECH: 7; OP: 4; ATR: 3; SZ: 5; SZYB: 4; BC: 5; EMP: 5/2

Umiejętności: technika medyczna +9, projektowanie cyborgizacji +9, cybertechnika +8, diagnoza lekarska +5, operacje kriotoniczne +9, farmacja +4, wykształcenie +4, naprawy podstawowe +3, spozregawczość +3, broń ręczna +2

ZC

S 9	KON 9	BC 12	INT 10	MOC 8
ZR 8	WG 4	WYK 14	WT 9	PM 8

Umiejętności: medycyna 72%, projektowanie cyborgizacji 72%, cybertechnika 66%, operacje kriotoniczne 90%, farmacja 60%, mechanika 36%, spozregawczość 54%, nóż/skalpel itp. 18%

Cyborgizacje: cyberoko (lewe): mikroskop, rozszerzenie obrazu, LowLite, termograf, rozpruwacze.

Wyposażenie: pokrwawiony fartuch i wiele ładnych, ostrych, lśniących rzeczy.

B'hai Larr: najwyższy kapłan Tcho-Tcho

CP2020

INT: 12; REF: 2; TECH: 2; OP: 15; ATR: 2; SZ: 15; SZYB: 2; BC: 16; EMP: 0; Punkty Magii: 20

Umiejętności: charyzma +10, walka wręcz +10, przesłuchiwanie +9, zastraszanie +9, przemawianie +8, spozregawczość +8, wskaźnik Mitów +7, sztuczki siłowe +4

* ZC

S 24	KON 22	BC 25	INT 13	MOC 20
ZR 2	WG 2	WYK 16	WT 23	PM 20

Modyfikator obrażeń: +2k6

Umiejętności: chwyt/uderzenie pięścią 48%, przesłuchiwanie 90%, zastraszanie 90%, przemawianie 90%, spozregawczość 72%, Mity Cthulhu 70%

*

Cyborgizacje: brak

Czary: wszystkie, które posiada Crane oraz: Wywołanie szaleństwa i Pozbawienie mocy

Zdolności specjalne: Larr może chwycić przeciwników, którzy staną wystarczająco blisko, i przyciskać ich do swego ogromnego cielska. Po udanym ataku wręcz przyciąga ich i zaczyna miażdżyć bądź dusić. Podczas duszenia zadawane są zwykłe obrażenia plus 1k6 (ZC: zwykłe obrażenia plus 1k3+mo). Pancerz nie chroni przed nimi (ale wciąż można korzystać z MBC) Natomiast miażdżący ucisk Larra zadaje 1k6+8 obrażeń (ZC: 1k3+1). Giętkie pancerze nie chronią przed ranami zadawanymi w ten sposób, a sztywne chronią tylko przed połową obrażeń. Miażdżenie/duszenie sprawia, że wszystkie testy ataku wręcz pochwyconych przeciwników Larra są o 1 trudniejsze do wykonania (ZC: test na 1/2 odpowiedniej umiejętności). Ofiary mogą się wyrwać. Aby tego dokonać, muszą wygrać w porównaniu BC (+sztuczki siłowe) (ZC: wygrać w Tabeli Porównawczej test Sprzeciw S).

Y'gonolac: obrzmiały bóg, Wielki Przedwieczny

CP2020

INT: 35; REF: 12; TECH: 5; OP: 16; ATR: brak; SZ: 30; SZYB: 15; BC: 20; dzielnik obrażeń: 2; Punkty Magii: 30

Umiejętności: walka wręcz +10, wytrzymałość +15, sztuczki siłowe +5

Zdolności specjalne: Y'gonolac może atakować pełnymi kłó w dłońmi dwa razy w rundzie bez żadnych ograniczeń. Zadaje w ten sposób 1k10 obrażeń, przed którymi nie chroni pancerz. Te rany nie mogą zostać nigdy uleczone - są permanentne. Istnieją dwa sposoby odzyskania utraconych punktów. Pierwszy polega na scyborgizowaniu (pokryciu lub zastąpieniu) rannego obszaru. Drugi to szereg bolesnych i drogiej przeszczepów skłonowanej skóry. Y'gonolac rozwiewa się, kiedy otrzyma obrażenia przekraczające rany śmiertelne 6.

ZC

S 25	KON 125	BC 25	INT 30	MOC 28
ZR 14	Szybkość 10	WT 75		

Zdolności specjalne: Wszystkie informacje znajdują się w podręczniku głównym do gry **Zew Cthulhu** na stronach 124-125.





Marak ti Mao: przywódca Braci Czerwonej Ręki

CP2020

INT: 5; REF: 10/14; TECH: 6; OP: 10; ATR: 4; SZ: 9; SZYB: 8; BC: 10; EMP: 0

Umiejętności: ranga +10 (działa tak jak status rodzinny), zmysł walki +5, broń ręczna +8, zdolności przywódcze +8, sztuki walki (Kung-Fu) +6, skradanie się +6, zastraszanie +6, śledzenie +6, ekspert: tortury +6, język: angielski +5, znajomość półświatka +5, pistolet +4, znajomość terenu: Zielona Nadzieja +4, wskaźnik Mitów +3, karabin +3

ZC

S 15 KON 15 BC 18 INT 12 MOC 9
ZR 18 WG 6 WYK 12 WT 15 PM 9

Umiejętności: nóż/pałka itd. 72%, sztuki walki (Kung-Fu) 60%, skradanie się 60%, ukrywanie się 60%, zastraszanie 60%, śledzenie 60%, tortury 42%, język: angielski 48%, znajomość półświatka 48%, pistolet 60%, znajomość Zielonej Nadziei 30%, Mity Cthulhu 30%, karabin 54%

Cyborgizacje: procesor neuralny: Sandevisan, dopalacz zapachowy, złącza interface'u, łącza (smartgunu), generator adrenaliny, pancerz podskórny, szczękodłoń (patrz opis), cyberoko (lewe): ultrafiolet, celownik, rozszerzenie obrazu, antyosłepiacz; cyberaudio: wzmocniony słuch, wyciszacz, edytor dźwięku.

Wyposażenie: spodnie opancerzone (WB 18). Zazwyczaj nosi przy sobie mononóż i Sternmeyer Stakeout 10. Ma również dostęp do kilku karabinów FN-RAL.

Typowy przedstawiciel Braci Czerwonej Ręki

CP2020

INT: 5; REF: 8; TECH: 5; OP: 9; ATR: 5; SZ: 6; SZYB: 9; BC: 7; EMP: 1

Umiejętności: ranga +2, broń ręczna +5, zastraszanie +5, ekspert: tortury +4, skradanie się +3, śledzenie +3, znajomość terenu: Zielona Nadzieja +3, pistolet +2, karabin +1, wskaźnik Mitów +1

ZC

S 11 KON 13 BC 14
INT 12 MOC 9 ZR 14
WG 8 WYK 12 WT 12
PM 9

Umiejętności: nóż/monokatana itp. 54%, zastraszanie 54%, tortury 36%, skradanie się 48%, ukrywanie się 48%, śledzenie 48%, znajomość Zielonej Nadziei 30%, pistolet 48%, karabin 42%, Mitów Cthulhu 10%

Cyborgizacje: zwykle pierwszy poziom Kerenzikov lub cyberocy z jedną lub dwiema opcjami. Wielu ma rozrywacze i pazurki, a niektórzy szczękodłonie.

Wyposażenie: noże, a czasem monokatana. Wszyscy członkowie booster-gangu mają dostęp do skradzionych Darra Polytechnic M-9.

Wielki Dąb (Eric Blazurtski): przywódca Druidów

CP2020

INT: 8; REF: 9; TECH: 8; OP: 7; ATR: 7; SZ: 4; SZYB: 5; BC: 9; EMP: 8/5

Umiejętności: ranga +2, broń ręczna +6, wytrzymałość +5, karabin +5, pistolet +5, zdolności przywódcze +5, przemawianie +4, wykształcenie +4, przeszukiwanie baz danych +3, sztuka przetrwania +2, zoologia +2, botanika +2, obsługa ciężkiego sprzętu +2, walka wręcz +2, sztuki walki (karate) +2, prowadzenie +2, pilotowanie (pojazdy pionowego startu) +2

ZC

S 13 KON 16 BC 16 INT 15 MOC 10
ZR 16 WG 12 WYK 12 WT 14 PM 10

Umiejętności: kosa/miecz 66%, karabin 54%, pistolet 60%, przemawianie 42%, przeszukiwanie bibliotek 36%, zoologia 30%, botanika 30%, obsługa ciężkiego sprzętu 36%, uderzenie pięścią/cios głową/kopnięcie 42%, sztuki walki (karate) 42%, prowadzenie 36%, pilotowanie (pojazdy pionowego startu) 42%

Cyborgizacje: procesor neuralny: łącza (pojazdu, datatermu), edytor bólu, złącza interface'u, gniazdo chipów, wykrywacz ruchu, radar, wykrywacz promieniowania, cyberkastet; cyberoko (lewe): wyświetlacz, rozszerzenie obrazu, celownik, ultrafiolet, termograf; helm.

Wyposażenie: szata kuloodporna (WB 12), kosa (1k6+3 PP) lub wielka kosa (celność -2, 3k6+3). Pod szatą trzyma Ingrama MAC 14.

Przeciętny przedstawiciel Druidów

CP2020

INT: 8; REF: 6; TECH: 7; OP: 6; ATR: 7; SZ: 5; SZYB: 6; BC: 6; EMP: 7

Umiejętności: ranga +2, broń ręczna +5, wytrzymałość +3, karabin +3, pistolet +3, wysportowanie +2, uniki +2, obsługa ciężkiego sprzętu +2, naprawy podstawowe +2

ZC

S 10 KON 12 BC 13 INT 14 MOC 10
ZR 10 WG 12 WYK 14 WT 15 PM 10

Umiejętności: kosa/nóż, pałka itp. 42%, karabin 36%, pistolet 36%, uniki 36%, obsługa ciężkiego sprzętu 30%, mechanika 30%

Cyborgizacje: brak

Wyposażenie: kosy, czasem broń palna i lekkie pancerze

Czary

Nawiązanie kontaktu z Y'gononcem

Rzucający zaklęcie traci na stałe jeden punkt SZ. Następnie musi wykonać bardzo trudny (+20) test SZ oparty na nowej wartości tego współczynnika. Do wyniku rzutu można dodać 1 za każdy wydany Punkt Magii. Zazwyczaj Y'gononac pojawia się w ciele rzucającego czar lub jego przyjaciela. Następuje konfrontacja pomiędzy Wielkim Przedwiecznym a czarodziejem. Bóg próbuje nawrócić rzucającego zaklęcie na swoją wiarę. Rzucający czarzu kosztuje 1k6 PP.

Wstrząśnienie

Wypowiedzenie magicznej formuły zajmuje dwie rundy. Po tym czasie czarodziej może zadać ofierze 2 obrażenia za każdy Punkt Magii wydany podczas rzucania zaklęcia. Bez względu na noszone ubranie lub pancerz, ciało ofiary rozgrzewa się, a następnie ciemnieje. Wciąż można wykorzystywać MBC, aby zmniejszyć ilość otrzymanych obrażeń. Zasięg zaklęcia jest równy zasięgowi wzroku. Rzucający zaklęcie traci tyle Pocztyalności, ile wynosi liczba wykorzystanych przez niego Punktów Magii.

Wywołanie szaleństwa

Rzucenie tego zaklęcia kosztuje 1k3 Punkty Pocztyalności i 10 Punktów Magii. Czarujący musi pokonać ofiarę (PM rzucającego + 1k10 przeciw PM ofiary + 1k10; zwycięzca zostaje osoba, która ma wyższy wynik). Jeśli wygrał rzucający, przeciwnik traci 1k4 PP i popada w czasowy obłąd (katatonia itd.), który trwa 15 godzin minus INT ofiary.

Pozbawienie mocy

Koszt rzucenia zaklęcia wynosi 1k8 PP. Czarujący próbuje pokonać PM ofiary swoimi (patrz „Wywołanie szaleństwa”). Jeżeli powiedzie mu się, przeciwnik traci 1k6 PM, które przejmują je czarownik. Jeśli rzucający zaklęcie przegra, traci 6 PM.

Przywołanie/spętanie krocącego między światami

Podczas rzucania tego zaklęcia należy posłużyć się sztyletem, wykonanym z czystego metalu, nie zaś stopu, jak np. stal. Za każdy wydany w tym czasie PM, szansa pojawienia się istoty wynosi 10%. Inkantacja trwa przez pięć minut na każdy poświęcony PM. Kiedy krocący między światami pojawi się, czarodziej musi wydać jeszcze jeden PM i zwyciężyć w walce PM przeciw PM (PM czarującego + 1k10 przeciw PM istoty + 1k10). Jeśli czarującemu powiedzie się, potwór zostanie spętany, wykona rozkaz, po czym odejdzie. Jeżeli nie... cóż, wiemy co to oznacza...

Krocący między światami

INT: 2; REF: 7; OP: 10; SZ: 8; SZYB: 7; BC: 15; Punkty magii: 10

Umiejętności: pazury +3, pochwycenie +3.

Zdolności specjalne: Pazury tego stwora zadają 2k6+12 obrażeń. Krocący może nimi atakować dwa razy w tej samej rundzie bez żadnych ujemnych modyfikatorów. Jeżeli zdecyduje się pochwycić ofiarę, przez całą następną rundę dematerializuje się. W tym czasie można go atakować bez ryzyka, że odda. Jeżeli ofiara nie wyrwie się z uścisku lub krocący nie zostanie zabity, oboje znikną i już nikt ich nigdy nie zobaczy.

Pancerz: Gruba skóra: 6 punktów. MBC -6.

Utrata Pocztyalności: 0/1k10 PP.

Nowa cyborgizacja

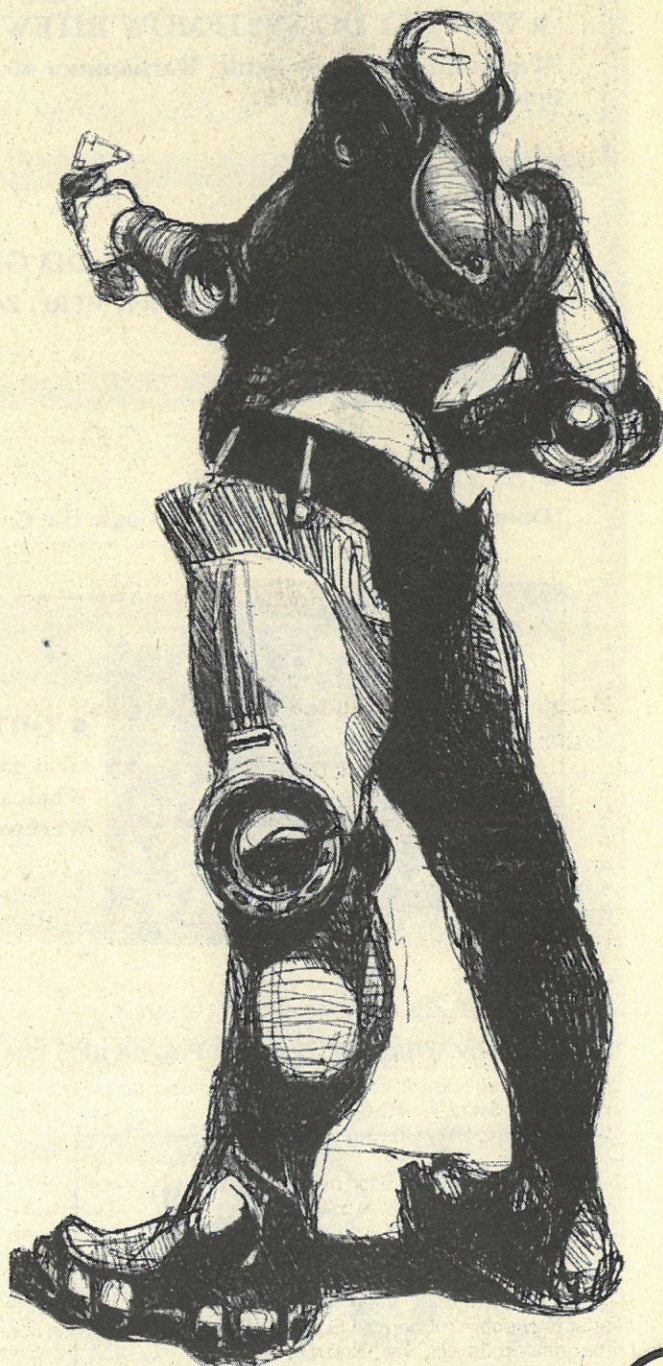
Szczękodłoń lub Ręka Obrzmiałego Boga (PBO)

Modyfikacja dłoni (PO) 1200 e\$ UC 3k6

Jest to zmodyfikowana cyberreka (można nią zastąpić naturalną dłoń lub dołączyć do typowego cyberramienia), której kolor zlewa się z odcieniem skóry używającego. Jednak w środku dłoni znajduje się 5-7-centymetrowa, głęboka szczęka, w której osadzono szereg długich na 2-6 milimetrów podobnych do igieł zębów (ich ugryzienie zadaje 1k6 obrażeń). Ręka może „wgrzyzać się” w ciało ofiary. Obrażenia zadawane w tym czasie są sumowane – dopiero później bierze się pod uwagę pancerz. Szczęki mogą przegryźć każdą kończynę ludzką. Wszystkie ataki cyberreka są wykonywane z modyfikatorem -3 (ZC: 20% poziomu umiejętności) pozwalają na rozpoczęcie wgrzyzania. Nie trzeba dodatkowo rzucać na trafienie. Ten atak pozwala na

przebicie się przez każdy rodzaj zbroi (oczywiście potrzeba na to trochę czasu). Aby oderwać rękę, trzeba wykonać udany trudny (+20) test Siły (ZC: test 1k100, wynik musi być niższy niż S x3). Szaleńcy, którzy pragną dołączyć do swego ciała to makabryczne urządzenie, mają kilka możliwości. Szczękodłoń można ulepszyć tylko jednym z poniższych dodatków (są to jedynne możliwe ulepszenia). Za 400 e\$ i kolejny rzut na utratę człowieczeństwa dołączany jest Ślinowymiot, który działa jak pistolet pneumatyczny (patrz podręcznik do gry *Cyberpunk 2020*), z 10-strzałowym magazynkiem. To urządzenie można zaopatrzyć we wszelkiego rodzaju substancje z podręcznika podstawowego, które mogą być „wymiotowane” (jak przy pistolecie pneumatycznym) lub które mogą pokryć dłoń i działać jak broń o zasięgu „dotyk” – wymagany jest zwykły atak w starciu.

Ostatnia możliwość to zaimplantowanie cyberjęzyka, który działa dokładnie tak jak opisany w podręczniku głównym Cyberwąż. Zainstalowanie tego ulepszenia kosztuje utratę dodatkowych 2k6 punktów człowieczeństwa i 1000 e\$. Jeśli szczękodłoń jest dołączona do całego cyberramienia, to język może zostać ulepszony do pełnej wersji, tak jak zostało to opisane w suplementie *Hardwired*. Ta opcja powoduje większą utratę człowieczeństwa (3k6) i 2500 e\$. ■





Dział handlowy wydawnictwa „MAG“

Warszawa ul. Dolna 43

tel. 41-21-75

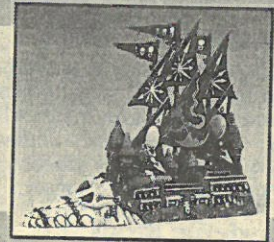
fax 41-58-94

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych i sklepy.
Oferujemy atrakcyjne ceny

W ciągłej sprzedaży:

• FIGURKI DO SYSTEMÓW BITEWNYCH

(Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, Necromunda, Epic, Man O'War)

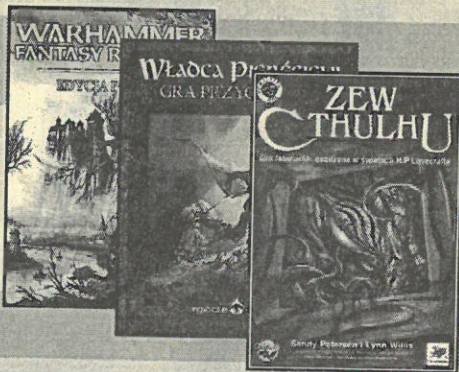
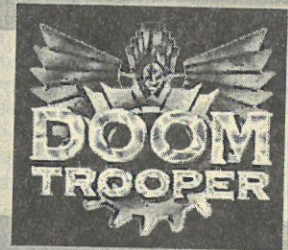


• FIGURKI DO GIER RPG

(Warhammer, MERP, Zew Cthulhu, Cyberpunk 2020, AD&D i innych)

• SYSTEMY KARCJANE

(DoomTrooper – Wersja polska!; Magic the Gathering i inne)

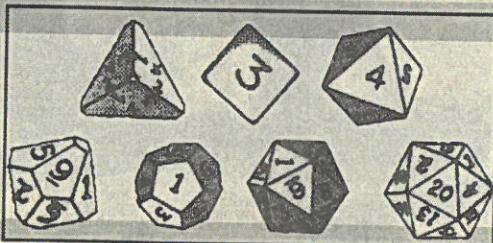


• GRY FABULARNE

(Warhammer Fantasy Roleplay, Zew Cthulhu, Władca Pierścieni, Star Wars, Pendragon, Ars Magica, Werewolf, Vampire, Mage i inne)

• KSIĄŻKI

(Jeźdźcy Wilków, Czerwone Pragnienie i inne)



• KOŚCI ORAZ INNE AKCESORIA DO GIER

Importowane gry i figurki do systemów bitewnych i fabularnych są do nabycia w cenach hurtowych w firmie

CYBERSMOK

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



BIAŁYSTOK

Gry i figurki do systemów bitewnych i fabularnych można zawsze kupić w sklepie

CYBERSMOK

ul. Sienkiewicza 9
tel.: 435-152

SZCZECIN

Gry i figurki do systemów bitewnych i fabularnych można zawsze kupić w sklepie

CYBERSMOK

ul. Jagiellońska 6
tel./fax: 523-051



Zapraszamy do naszych sklepów firmowych:

- Estel, ul. Chłodna 47
- Troll, ul. Resorowa 14



Reklamujcie swoje sklepy!!!

Nasze czasopismo
czyta kilkadziesiąt tysięcy ludzi.

Cennik reklam:

1 cm² czarno-biały, wewnątrz numeru – jedynie 3,5 zł

1 cm² kolor, okładka – tylko 5 zł

OFERTA SPECJALNA:

Nazwa i adres Waszego sklepu
na kolorowej reklamie naszego produktu,
która znajduje się na okładce Magii i Miecza
– jedynie 20 zł za jedno miejsce!

Podane ceny netto. Stawka VAT 22%.

Dotychczas z naszej specjalnej oferty reklamowej skorzystały następujące sklepy:

- Księgarnia „u Izy“, ul. Wilcza 71
- Sklepy „Unikat“
 1. Pasaż Ursynowski 7
 2. ul. Cynamonowa 21, pawilon 60

**TAM KUPISZ
WSZYSTKO,
CO PROPONUJEMY**

DO GRY
ZEW
CTHULHU

Mark Morrison

Walizka Marka Edwarda Morrisona

Przekład: Smoqu

Artykuł pochodzi z pisma *The Unspeakable Oath*

„Walizka Marka Edwarda Morrisona” to stała kolumna zajmująca się grą *Zew Cthulhu*, tym jak ją prowadzić, grać w nią lub po prostu lepiej rozumieć. Tytułowa „walizka” to dziwny, stary kuferek podróżny, który Mark znalazł podczas wyjazdu do Stanów Zjednoczonych. Jego tajemnicza i ciągle zmieniająca się zawartość nawiedzała od tego czasu jego sny.

Zawsze wiedziałem, że ta walizka będzie przyczyną mojego końca. Kiedyś bałem się, że to jakieś nieznanne siły z jej wnętrza staną się narzędziem mojej zguby. Teraz wiem już, że nie sama walizka, lecz ci, którzy jej pragną, zgotują mi śmierć. Tacy jak oni nie mają ludzkiego życia w wielkim poważaniu, jeśli tylko nie dostają tego, czego chcą. A tym, czego pragną, jest ta walizka.

Jest 21:37. Właśnie usłyszałem, jak na zewnątrz zapalił silnik samochodu. O godzinie 21:39 człowiek w czarnej, skórzanej kurtce wybije moje drzwi wejściowe kowalskim młotem. O godzinie 21:41 on i jego współnik przejdą przez wyłamane drzwi i ruszą w głąb domostwa. Znajdą mnie w gabinecie, piszącego te słowa. O godzinie 21:42 wpakują mi w głowę sześć kul z małej odległości. O 21:45 odnajdą walizkę. O 21:47 odjadą, unosząc ją do nowego pana. Zawsze wiedziałem, że do tego dojdzie.

W grze *Zew Cthulhu* spotykamy się nieodmiennie z niebezpieczeństwem, zagrożeniami i tajemnicami, których nie są w stanie pojąć zwykli ludzie. W większości gier podejmuje się różnego rodzaju działania. Badacze uparcie zgłębiają tajemnice drapieńców, tak ludzkich, jak i nie należących do naszego rodzaju. Wcześniej czy później drapieńcy owi rozpoczynają łowy. Pojawia się przemoc, a w jej wyniku giną ludzie. Ludzkie ciało jest delikatne – w regułach gry zostało to wzięte pod uwagę. Wytrzymałość przeciętnego Badacza jest równa 12, czyli tylko o 2 więcej niż efekt przeciętnego trafienia z karabinu 30-30. To nie jest wcale nierealistyczne: jeśli przyłożysz taką broń do mej twarzy i naciśniesz spust, to przewrócę się, krwawiąc. Gwarantuję.

Rzecz w tym, że taka śmierć jest zbyt banalna i mało interesująca. Martwy badacz jest, jakby to po-

wiedzieć, nudny. Chociaż jeżeli spojrzymy na to z innej strony, gra może stać się całkiem ciekawa. Jego ciało puchnie, potem staje się zielone, wreszcie zaczynają od niego odpadać małe kawałki. Niegdyś zwycięzca Cthulhu Masters Tournament na GenConie wspaniale odegrał spływającego rzeką trupa, ale jest to gag na jedną sesję. Co więcej, jeśli świętej pamięci Badacz był szczególnie lubiany, nie oczekuj od gracza, że będzie okazywał wesołość słysząc opisy rozkładu jego ciała.

Wcześniejsze edycje gry radośnie doradzały, aby nie przywiązywać się zbyt mocno do swoich postaci. Założenie było takie, że cała gra to wielki dowcip: cha cha, tym razem potwory okazały się silniejsze niż wy, chłe, chłe, chłe. Szczerze mówiąc, było to do niczego. Na szczęście, Strażnicy Tajemnic i autorzy scenariuszy szybko zdali sobie sprawę, że jest w tej grze coś dziwnego i mrocznego, coś wykraczającego poza zwykłe zasady. Był tu horror – pulsująca, żywa materia czającego się gdzieś w ciemności Nieznanego. Co przyjdzie z utrzymywania niepewności, skoro gracze i tak wiedzą, że za każdym razem zginą? Tego nie sposób się nawet bać, to jest po prostu przeznaczenie. To tak jak gra w *Paranoję*, tylko bez wybuchów śmiechu, a sama *Paranoja* przestała być śmieszna w 1986. Po co w ogóle zawracać sobie głowę grą w takie *Zabójcze Cthulhu*? Szybka rozgrywka *Monopolu* trwałaby dłużej niż życie przeciętnej drużyny Badaczy.

Nie chcę przez to powiedzieć, że gra powinna być bezbolesna. To byłoby jeszcze bardziej nudne: *Cthulhu dla dzieci*, w którym wszystkie potwory chcą tylko przewrócić się na plecy, żeby można je było połaskotać po brzuszku. Blee. Należy raczej znaleźć punkt równowagi pomiędzy zagrożeniem i przetrwaniem, niepisany kontrakt pomiędzy Tobą a graczami, na podstawie którego będą po prostu wiedzieć, jak wiele może im ująć na sucho. Jeśli uciekną, prawdopodobnie przeżyją. Jeśli zaś Badacz wystawi zbyt daleko swą głowę, bardzo szybko jakiś Sługa Bogów Zewnętrznych chwyci ją swoją ostrą ssawką, po czym da się słyszeć ohydne siorbanie. Jako Strażnik powinienes być bezstronny, nie możesz

jednak pobłażać graczom, jeżeli popełnią zbyt wiele błędów musisz być bezwzględny.

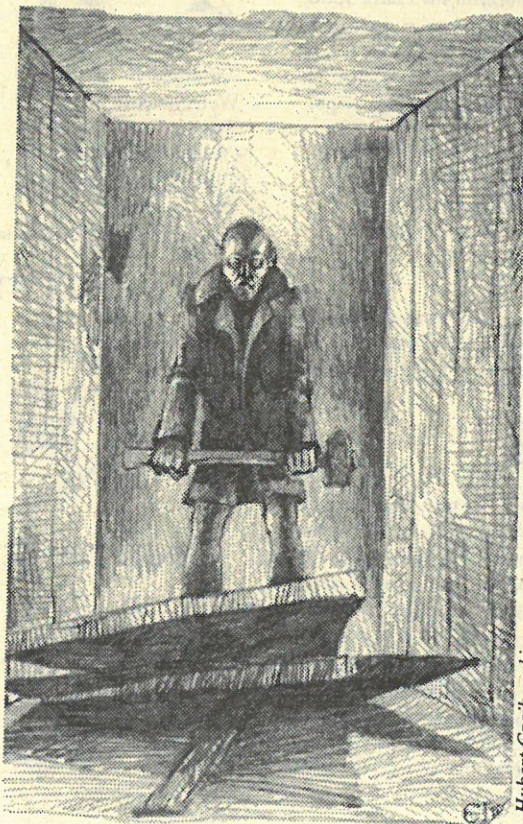
To trudna sprawa. Nie możesz zapewnić gracza, że Badacz przeżyje i jednocześnie nie stracić poczucia niebezpieczeństwa i związanego z tym strachu. Jest tylko jeden problem: jaką śmierć uznać za chwalebna? W jednej ze szczególnie sennych gier, które prowadziłem, Odkrywcy nie wyszedł test *wspinania się* i spadł z urwiska. Pozwoliłem mu na test *Sily*, aby mógł utrzymać się na krawędzi – nie udało mu się. Pozwoliłem mu więc na test *Zręczności*, żeby mógł się uchwycić korzenia – i nie udało mu się. Pozwoliłem mu w końcu wykonać *Test Szczęścia*, żeby mógł bezpiecznie spaść na skalną półkę – i nie udało mu się. No i było już oczywiste, że próbuje utrzymać go przy życiu – obaj mieliśmy tego dosyć. Chodziło po prostu o to, że spadanie z wielkiej wysokości i zabawa w dżem malinowy nie są wcale heroiczne. Wyobraźcie sobie jak kiepskie byłoby *Lśnienie*, gdyby w ciągu pierwszej pół godziny filmu Jack Nicholson poślizgnął się w kąpielni i zginął od porażenia prądem. Tak więc Badacz przeczłgał się jakoś przez krawędź urwiska i gra, pokuśtykała dalej.

Na tej sesji nauczyłem się cennej rzeczy, którą wykorzystywałem częstokroć w przyszłości. Postanowiłem, że za każdym razem, gdy wywiąże się jakaś niebezpieczna sytuacja, będę sobie w głowie kreślił linię – granicę. Gracze mieli wybór: wycofać się i szukać innego rozwiązania, albo zebrać odwagę i przekroczyć tę linię. Za pierwszym razem, kiedy zastosowałem to w praktyce, odważyli się, przekroczyli ją – dwóch z pięciu Badaczy zginęło. Odtąd nasze rozgrywki naprawdę się zmieniły – stały się bardziej przerażające.

Mniej więcej w tym samym czasie zmieniło się również moje podejście do broni palnej. Zawsze nienawidziłem Badaczy obwieszających się strzelbami. Dawały im fałszywe poczucie bezpieczeństwa, kawałek zimnej stali, na którym rozpaczliwie mogło opierać się ich człowieczeństwo. Przeszkadzałem, stawiając na ich drodze wszelkiego rodzaju przeszkody prawne, a kiedy już mogli zdobyć broń, to miała ona skłonności do częstych awarii lub trafiania niewłaściwego celu. (Wystrzelona kula musi gdzieś polecieć, a jeśli nie trafi w potwora, to istnieje duża szansa, że trafi w twoją stopę albo głowę twojego towarzysza). Potyczki strzeleckie są głupie, głupie i jeszcze raz głupie – zazwyczaj wywiązują się przy udziale

opętanych na punkcie strzelania Badaczy. Odkrywca znajdujący nagle kulę w bebechach umiera śmiercią tak samo nudną jak ten, który spadł z urwiska, ale przecież, do diabła, jeśli strzela się do kultystów, to chyba mają prawo zrobić to samo, prawda?

W moim nowym systemie „przekraczania linii” pozwalałem graczom zdobyć wszelkie śmiercionośne narzędzia, o jakich zamarzą. Badacz ze strzelbą jest bardziej brawurowy. Są większe szanse, że wyjdzie naprzeciw niebezpieczeństwu, ściskając to metalowe cacko, czując się dzięki niemu bezpiecznie, pewnie i potężnie. Wielki błąd. Z bliska wystrzelisz może jeden raz. Musisz mieć nadzieję, że potwór wyjdzie wprost na ciebie, że oświetlenie będzie dobre, i że tym pierwszym strzałem położysz go trupem. Bo jeśli



Hubert Czajkowski

nie, to on cię dorwie, a ostre, połyskujące od śluzu i grobowej pleśni pazury bez trudu oderwą wszystkie guziki z nowego garnituru od Searsa i Roebucka i wygarną te miękkie, czerwone kawałki z twojego środka. Niektórzy gracze wciąż noszą wszędzie ze sobą strzelby, ale inni słusznie zauważyli, że ich posiadanie prowadzi do bezsensownych pomyłek i stygających ciał, które powoli puchną i stają się zielone, zgodnie z czwartym akapitem niniejszego tekstu.

Możesz sprawić, że walka i rany staną się najmniejszym zmartwień graczy. Ciało łatwo zniszczyć, ale umysł to prawdziwa forteca. Śmiało, rozpocznij obłężenie. Pałki i kamienie połamią tylko ich kości, ale następujące rzeczy mogą naprawdę zabość: **szaleństwo** (nie ma spokoju w zamkniętym grobowcu niezrównoważonego umysłu), **zakażenie** (nie ma

ucieczki z zarobzonego ogrodu rozkładającego się ciała), **nieśmiertelność** (nie ma spoczynku w zmumifikowanej enklawie przeklętych ożywieńców), **odczłowieczenie** (nie ma istoty niżej postawionej w rozwoju cywilizacyjnym niż kultysta; chyba że weźmiemy pod uwagę owładniętego obsesją zabójcę kultystów), **strata** (nie ma pocieszenia dla tych, którzy uzyskują zwycięstwo kosztem przyjaciół, rodziny i domu) – te i podobne ciosy uderzają niczym młot w serce, duszę i zdrowie umysłu. Już niedługo Twoi gracze pogodzą się z myślą, że są gorsze możliwości niż zwykła śmierć.

Ja również pogodziłem się ze swoim losem. Jest godzina 21:38. Słyszę pukanie. Podnoszę walizkę i otwieram drzwi. „Oto ona. Weźcie ją. Nie boję się umrzeć”. Stojący na stopniach doręczyciel pizzy gapi się na mnie przez chwilę i mówi „Uhm, ja również nie. Jedenaście pięćdziesiąt”.

Władca Pierścieni

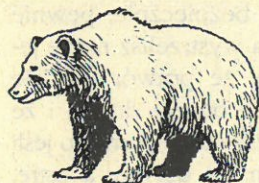
Bestiariusz

Autor: Jessica M. Ney-Grimm

Ilustracje: Jarosław Musiał

Przełożył: Wojciech Szypuła

NIEDŹWIEDŹ OLBRZYMI



Bar-moigh, czyli niedźwiedź olbrzymi, nawiedzający okolice Rivendell, zazwyczaj żywi się roślinami i padliną pozostawioną przez inne drapieżniki. Jednak kiedy zgłodnieje, potrafi zapolować samodzielnie.

Niedźwiedź olbrzymi ma czarne futro, waży ponad pół tony, zaś stojąc na tylnych łapach ma bez mała trzy i pół metra wzrostu. Może się zdarzyć, że wygłodniały wywęszy obecność BG i zdecyduje się na nocną napasć. Atakując posługuje się budzącymi respekt pazurami. Oto jego współczynniki niezbędne do gry we Władcę Pierścieni:

Poruszanie	3
Wytrzymałość	115
Zwarcie	6
Obrona (normalna)	3
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Pazury (Obrażenia +4); w przypadku obrażeń zadanych niedźwiedziowi olbrzystemu wyniki N traktuje się jako 25 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut kostką: 1-2 oznacza 30 obrażeń, 3-6 – Ś.

CHATMOIG



Chatmoig jest występującym niezwykle rzadko drapieżnikiem, zamieszkującym wzgórze Rhudauru. Wielki (do 180 cm w kłębie) kot o szarej sierści jest samotnikiem, który nie zawaha się

zaatakować każdej istoty odważnej na tyle, by wkroczyć na jego terytorium. Być może BG rozbija obóz na jego terenie. Chatmoig najpierw uderza uzbrojonymi w pazury łapami, a następnie – jeżeli atak okaże się skuteczny – próbuje ugryźć ofiarę. Oto współczynniki:

Poruszanie	7
Wytrzymałość	100
Zwarcie	7
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	3
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Pazury i zęby (Obrażenia +3); w przypadku zranienia chatmoiga wyniki N traktuje się jako 25 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut kostką: 1-2 oznacza 30 obrażeń, 3-6 – Ś.

NIETOPERZ



Wiele spośród jaskiń Gór Mglistych zamieszkują nietoperze, wylatujące w nocy całymi chmarami przez naturalne kominy (i inne, niedostępne dla bezskrzydłych istot szczeliny), by polować na owady. Ponieważ nietoperze nie stanowią żadnego realnego niebezpieczeństwa, spotkanie z nimi może posłużyć tylko do budowaniu nastroju.

Poruszanie (w locie)	0
Wytrzymałość	2
Zwarcie (zabki)	-2
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Drobne ugryzienie (Obrażenia -6).

OWCA WIELKOROGA



Cechą charakterystyczną tych zwierząt są masywne, zakręcone rogi. Mimo ich posiadania owce wielkorogie są bardzo płochliwe. Z tego też powodu BG będą je oglądać wyłącznie z daleka. Próby upolowania owcy będą kończyły się zazwyczaj niepowodzeniem – trudno zbliżyć się do nich na urwiskach, wśród których się przecież wychowały.

Poruszanie	7
Wytrzymałość	23
Zwarcie (rogi)	3
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	3
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Rogi (Obrażenia +0).

NIEDŹWIEDŹ CZARNY



Ten mieszkaniec Gór Mglistych przypomina „niedźwiadka” z Rhudauru we wszystkim, poza kolorem futra. „Niedźwiadek” jest brunatny, zaś niedźwiedź czarny – oczywiście czarny. Współczynniki identyczne jak przy „Niedźwiadku”.

NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY



Niedźwiedź zamieszkujący grotę Gór Mglistych jest równie duży, jak Bar-moigh z Rhudauru, tyle że ma większe pazury, dłuższe zębiska i wredniejsze usposobienie. Jeśli BG zdarzy się go spotkać, niech mają się na baczności! Niedźwiedź jaskiniowy atakuje każdego, kto naruszy jego prywatność.

Poruszanie	3
Wytrzymałość	120
Zwarcie	6
Obrona (normalna)	3
Obrona (podczas szarży)	3
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Pazury i zęby (Obrażenia +5); w przypadku zranienia niedźwiedzia wyniki N traktuje się jako 25 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut kostką: 1-2 oznacza 30 obrażeń, 3-6 – Ś.

TROLL JASKINIOWY



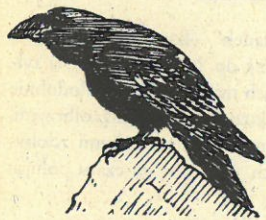
Trolle jaskiniowe są większe i bardziej złośliwe niż kamienne; największe okazy mają ponad 4 metry wzrostu. Ich ciała okrywa łuskowata, błada skóra. Bardzo rzadko wychodzą ze swych domowych pieleszy (czyli jaskiń), gdyż światło słoneczne zamienia je w kamień.

Siła	4
Zwinność	-2
Inteligencja	-3
Poruszanie	1

Obrona (normalna)	3
Zwarcie	6
Pociski	-2
Ogólne	3
Przebiegłość	0
Percepcja	-1
Magia	-6
Wytrzymałość	110

Specjalne: Palka (Obrażenia +3); rzucony kamień (Obrażenia +6); Obrona (podczas szarży) 2; Obrona (ucieczka) 4; w przypadku zranienia trolla jaskiniowego wyniki N traktuje się jako 15 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut jedną kostką: 1-4 oznacza 20 obrażeń, 5-6 - Ś.

KRUKI



Niektóre kruki są szpiegami w służbie Saurona. Z tego też powodu przedstawiciele Wolnych Ludów podejrzewają, że te wiecznie kołujące ptaki są złe i słuszenie traktują je jako zagrożenie. Jednak kruki same w sobie są niegroźne i stosunkowo niewielkie. Spotkanie z krukami może się przydać do nastraszenia BG, że są przez kogoś obserwowani!

Poruszanie (w locie)	6
Wytrzymałość	4
Zwarcie	0
Obrona (normalna)	4
Obrona (w szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Podczas ataku kruki dziobią, uderzają szponami i skrzydłami (Obrażenia -3).

SARNY



Zamieszkujące Góry Mgliste sarny są płochliwymi zwierzętami. W czasie ostrych zim schodzą z hal, kryjąc się w lesie. W ciepłe dni chętnie wędrują na wyższe położone łąki, gdzie żywią się trawą i krzewami. Zgłodniałi BG, którym uda się upolować sarnę, uznają ją za interesujący dodatek do posiłku. Wprawdzie w poniższych współczynnikach znalazł się Modyfikator Ataku, ale sarna na widok myśliwych raczej ucieknie,

aniżeli stanie do walki, agresję rezerwując dla innych przedstawicieli rodzaju jeleniowatych.

Poruszanie	9
Wytrzymałość	35
Zwarcie	2
Obrona (normalna)	4
Obrona (w szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Tratowanie (Obrażenia +0), samce w okresie godowym mają solidne rogi (+1 MA, +1 obrażenie).

TROLL LEŚNY



Ze wszystkich dzikich trolli to właśnie Leśne są najbliższe związane ze swoimi entowymi przodkami. Mają zaledwie 2,5 do 3 metrów wzrostu, są dość zwinne, a w polowaniach wykorzystują proce i wnyki. Rozproszone światło słoneczne nie zabija ich (-1 do wszystkich współczynników), w pełnym świetle dnia kamieniają jak innetrolle.

Siła	3
Zwinność	1
Inteligencja	0

Poruszanie	3
Obrona (normalna)	2
Zwarcie	2
Pociski (proca)	5
Ogólne	3
Przebiegłość	1
Percepcja	0
Magia	-4
Wytrzymałość	75

Specjalne: Nóż myśliwski (Obrażenia +0); proca (Obrażenia +0); Obrona (podczas szarży) 1; Obrona (ucieczka) 3; w przypadku zranienia trolla leśnego wyniki N traktuje się jako 20 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut jedną kostką: 1-3 oznacza 25 obrażeń, 4-6 - Ś.

GAICH

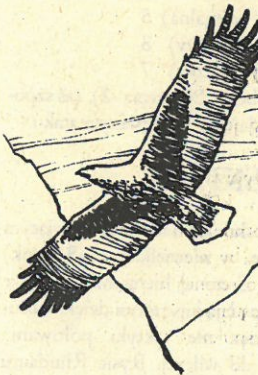


Gaich to duży lis, którego futro jest latem czarne, na zimę zaś bieleje. Poluje na króliki, krety, myszy, kaczki i inne małe zwierzątka. Nie stanowi dużego zagrożenia dla BG, ale może być dla nich zdobyczą atrakcyjną ze względu na futro lub mięso (które jest raczej żyłaste).

Poruszanie	0
Wytrzymałość	22
Zwarcie	1
Obrona (normalna)	5
Obrona (w szarży)	3
Obrona (ucieczka)	7

Specjalne: Ugryzienie (Obrażenia -2).

ZŁOTY ORZEŁ



Najwięksi przedstawiciele tego gatunku polują na kozy i owce, ale na co dzień nie wzgardzą zającem, susłem czy innym gryzoniem. Rozpiętość skrzydeł orła dochodzi do 2,5 metra; dziób i upierzenie mają złotą barwę. Rzadko się zdarza ujrzeć tego ptaka w innych okolicznościach, niż szybującego wysoko w przestworzach.

Poruszanie (w locie)	9
Wytrzymałość	25
Zwarcie	2
Obrona (normalna)	3
Obrona (w szarży)	1
Obrona (ucieczka)	5

WIELKI JELEŃ



Przedstawiciel dużego gatunku z rodziny jeleniowatych (1,5 do 2,5 metra w kłębie), którego zarówno samiec, jak i samica, nosi poroże. Jelenie gromadzą się w ogromne stada (od 1000 do 20000 osobników), dzięki czemu potrafią się dość skutecznie bronić przed drapieżnikami. Tylko zwierzęta chore, nie mogące nadążyć za resztą, padają ofiarą wilków. BG polujący na jelenia dla jego mięsa mogą zapewnić sobie przewagę nad zwy-

czajnym drapieżcą posługując się bronią miotaną bądź strzelecką, co pozwoli im pozostać poza zasięgiem morderczych racic.

Poruszanie	7
Wytrzymałość	95
Zwarcie	4
Obrona (normalna)	3
Obrona (w szarży)	2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Racice (Obrażenia +2); rogów (+2 MA, Obrażenia +1) jeleni używa tylko w porze godowej przeciwko rywalom.

WILK

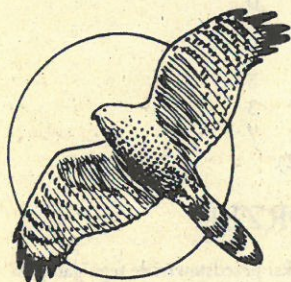


Ten potężnie zbudowany, muskularny przedstawiciel psowatych, może się pochwalić grubym futrem i puszystym ogonem. Żyje w stadach połączonych więzami krwi osobników, które razem polują, częstokroć wypracowując skomplikowaną taktykę. W górach ich łupem padają górskie owce i kozy, jak również zające, susły i inne gryzonie. W Rhudaurze ulubioną zwierzyzną łowną wilków są jelenie i losrandiry. Zdarzało się, że wygłodzona sfora, nie mogąc upolować normalnej zwierzyny, napadała na podróżnych.

Poruszanie	7
Wytrzymałość	55
Zwarcie	3
Obrona (normalna)	3
Obrona (w szarzy)	2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Ugryzienie (Obrażenia +0); zwykle jeszcze podczas pościgu wilk usiłuje trafić zębami w słaby punkt ofiary: brzuch, gardło, stawy.

JASTRZĘBIE

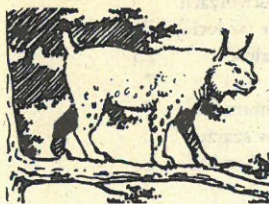


Jastrzębie zamieszkujące Hithaeglr mają zakrzywione dzioby, okrągłe końcówki skrzydeł (dzięki czemu ciszej latają) i agresywne usposobienie. Ich rozpiętość skrzydeł sięga 180 cm. Żywią się zającami, susłami i innymi gryzoniami.

Poruszanie	11
Wytrzymałość	13
Zwarcie	1
Obrona (normalna)	5
Obrona (w szarzy)	3
Obrona (ucieczka)	7

Specjalne: Nurkując jastrząb uderza dziobem (Obrażenia -2), zaś szponami (Obrażenia -1) tylko wówczas, gdy zadartany w pierwszym ataku.

RYŚ GÓRSKI



Ryś jest doskonałym myśliwym, żyjącym i polującym w niewielkich (5-8 sztuk) stadach o złożonej hierarchii. Większe zwierzęta padają łupem tyśi dzięki stosowanej przez nie taktyki polowania podobnej do wilczej. Rysie Rhudauru mają od 100 do 140 cm w kłębie, rudawe, pokryte brązowymi, nieregularnymi plamami futro i szpiczaste uszy.

Poruszanie	7
Wytrzymałość	130
Zwarcie	2
Obrona (normalna)	6
Obrona (w szarzy)	4
Obrona (ucieczka)	8

Specjalne: Pazury i zęby (Obrażenie -1).

TROLL WZGÓRZOWY



Trolle wzgórzowe są najpospolitszymi przedstawicielami tej rodziny. Mają od 2,5 do 3,5 metra wzrostu, prymitywne poczucie humoru, a kiedy są rozwścieczone, potrafią zaatakować każdą napotkaną istotę, wykorzystując przy tym pałkę i kamienie. Nie znoszą słońca, którego promienie zamieniają je w kamień.

Siła	4
Zwinność	-1
Inteligencja	-1

Poruszanie	1
Obrona	3
Zwarcie	6
Pociski	3
Ogólne	3
Przebiegłość	0
Percepcja	0
Magia	-6
Wytrzymałość	90

Specjalne: Pałka (Obrażenia +3); rzucony kamień (Obrażenia +1); Obrona (podczas szarzy) 2, Obrona (ucieczka) 4; w przypadku zranienia trolla wzgórzowego wyniki N traktuje się jako 15 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut jedną kostką: 1-4 oznacza 20 obrażeń, 5-6 - Ś.

„NIEDŹWIADEK”



„Niedźwiadek” (Barg-dign) z Rhudauru waży do 140 kg, stojąc na tylnych łapach mierzy 180 cm. Podobnie jak jego kuzyn, niedźwiedź olbrzymi, żywi się roślinami i resztkami zdobyczy innych, od czasu do czasu polując na własną rękę.

Poruszanie	2
Wytrzymałość	75
Zwarcie	5
Obrona (normalna)	2
Obrona (podczas szarzy)	1
Obrona (ucieczka)	3

Specjalne: Pazury (Obrażenia +4).

LOSRANDIR



Losrandir jest odważnym, stadnym zwierzęciem, o szarej lub srebrzystej sierści. Głowy tak samców, jak i samiczki zdobi poroże; samice zbierają się zwykle w duże stada, podczas gdy samce wołają małe grupy lub nawet samotne wędrowki. Mięso tych zwierząt stanowi smaczną zawartość kociołka, zaś skóra nadaje się doskonale do wyprawienia. Poza tym losrandira można oswoić i przysposobić do roli zwierzęcia jucznego.

Poruszanie	9
Wytrzymałość	55
Zwarcie	2
Obrona (normalna)	3
Obrona (podczas szarzy)	2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Traktowanie (Obrażenie +1); rogów (MA +2, Obrażenia +1) samiec używa tylko w porze godowej przeciwko rywalom.

ŁOŚ



Ten największy przedstawiciel jeleniowatych - ma od 200 do 270 cm w kłębie - w porze godów potrafi rozwścieczony wykarzczać ścieżkę przez las, po prostu powalając po drodze młode drzewka. Można go poznać po potężnych płaskich rogach (łopatkach), prze-

rośniętym pysku i wiszącym u podgardla faldzie skóry.

Poruszanie	8
Wytrzymałość	90
Zwarcie	3
Obrona (normalna)	3
Obrona (podczas szarzy)	2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Traktowanie (Obrażenia +2); w porze godowej: traktowanie (Obrażenia +4), uderzenie rogiem (MA+3, Obrażenia +6).

KOZICA



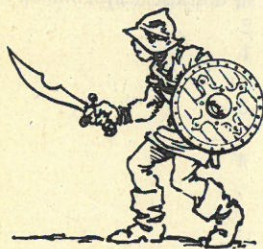
Ta mieszkanka Hithaegliru posiada kosmate, białe futro, krótkie czarne rożki i małe racice, niezastąpione w górskiej wspinaczce. Daje się ją udomowić, o czym świadczą stada tych zwierząt, na które można się natknąć w Górach Mglistych.

Poruszanie	7
Wytrzymałość	35
Zwarcie	1
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Rogi (Obrażenia +0).

ORKOWIE

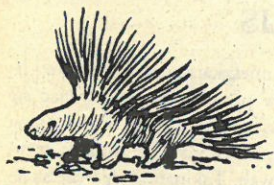
(średnie współczynniki opracowane na podstawie kilku przedstawicieli tego gatunku – przyp. tłum.)



Siła	2
Zwinność	1
Inteligencja	0
Poruszanie	0
Obrona	2
Zwarcie	6
Pociski	2
Ogólne	2
Przebiegłość	0
Percepcja	1
Magia	-7
Wytrzymałość	75

Specjalne: Szabla (Obrażenia +1), kityrs, helm.

JEŻOZWIERZ



Sporych rozmiarów gryzoń, którego grzbiet, boki, a nawet górna powierzchnia ogona jeża się od długich kolców. Jeżozwierze są roślinożerne, żywią się korzonkami, jagodami, orzechami i korą drzew; mieszkają w ziemnych norach. Zwykle uciekają przed niebezpieczeństwem, ale zapędzone

w kozi róg zawierzają swój los kolczastej osłonie.

Zakończone zadziornymi kolce niezbyt mocno tkwią w skórze zwierzęcia, toteż drapieżnik, który spróbuje tknąć jeżozwierza przypląca taką próbę pokłuciem łapy lub pyska. Wbijają się od 3 do 5 kolców, których nie da się usunąć inaczej, jak tylko przebijając skórę ofiary na wylot (co zwykle przynosi w efekcie drugą ranę w pobliżu pierwszej). Jeżozwierze zamieszkujące Rhudaur posiadły zadziwiającą umiejętność wystrzeliwania swych kolców na podobieństwo strzałek (skuteczny zasięg – do 3 metrów).

Poruszanie	-3
Wytrzymałość	12
Zwarcie (kolec)	-3
Pociski (kolec)	-4
Obrona (normalna)	2
Obrona (w szarży)	1
Obrona (ucieczka)	3

Specjalne: Kolce (Obrażenia -3).

KRÓLIK



Królik jest niewielkim, roślinożernym ssakiem o niezwykle długich uszach, krótkim ogonku i mocnych tylnych łapach, czyniących z niego mistrza skoków. Poza tym, że potrafi dzięki nim umknąć prześladowcom (rozwijając szybkość do

55 km/h!), służą mu one również do obrony – wykonuje nimi silne kopnięcia i drapie pazurkami.

Ma smaczne, delikatne mięso.

Poruszanie	6
Wytrzymałość	5
Zwarcie	-3
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Tylne łapy (Obrażenia -6).

ŻMIJA OBROŻNA



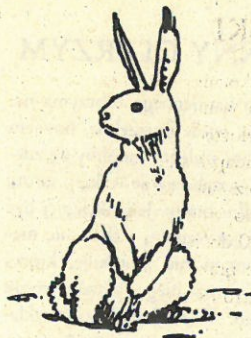
Mały, szarej barwy wąż, silnie jadowity. Wyróżnia go znajdujący się zaraz za głową kołnierzyk luźnych, ciężkich łusek, które wydają charakterystyczny, grzechoczący odgłos, kiedy żmija szykuje się do

ataku. Najczęściej można spotkać ją wygrzewającą się w słońcu na nagich kamieniach i skałach Gór Mglistych.

Poruszanie	-2
Wytrzymałość	10
Zwarcie	1
Obrona (normalna)	3
Obrona (podczas szarży)	-2
Obrona (ucieczka)	4

Specjalne: Ugryzienie (Obrażenia -2). Po ukąszeniu żmija wpuszcza w ciało ofiary truciznę. Ofiara ataku wykonuje rzut kostką i dodaje 10% (zakręglając w dół) do swojej Wytrzymałości: wynik 12+ oznacza lekkie objawy (zawroty głowy, opuchlizna, ból utrzymujący się 2 dni i obniżający o 1 wszystkie współczynniki); 7-11 – średnio poważne objawy (wszystkie lekkie objawy oraz dodatkowo utrata koordynacji ruchów na 1 dzień, -2 do wszystkich współczynników); 4-6 – objawy poważne (wszystkie lekkie i średnio poważne oraz gorączka i poty 1 godzinę po ukąszeniu, utrata przytomności na 2-12 dni); 2-3 – objawy bardzo poważne (wszystkie opisane powyżej oraz, po 2-12 dniach, śmierć – niewydolność mięśni, w tym serca).

ZAJĄC ŚNIEŻNY



Jeden z większych przedstawicieli zajęczej rodziny, zamieszkujący górne partie Gór Mglistych, gdzie pokrywa śnieżna utrzymuje się przez cały rok. Srebrzystobiała sierść zapewnia mu doskonałą kamuflaż.

Poruszanie	5
Wytrzymałość	7
Zwarcie	-3
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

Specjalne: Tylne łapy (Obrażenia -6).

PANTERA ŚNIEŻNA



Śnieżna pantera żyje w wysoko położonych rejonach Gór Mglistych, polując na lodowcach, polach śnieżnych i nad skutymi lodem jeziorami. Jej futro jest białe, pokryte nieregularnymi cętkami,

od jasnorudych, poprzez popielate, po jasnoblękitne. Pantera poluje w pojedynkę – groźne pazury, kły i sam rozmiar (długość ciała bez ogona sięga 2,5 metra) sprawiają, że z powodzeniem radzi sobie samotnie.

Poruszanie	6
Wytrzymałość	70
Zwarcie	6
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	3
Obrona (ucieczka)	5

Specjalne: Pazury i kły (Obrażenia +5); w przypadku zranienia śnieżnej pantery wyniki N traktuje się jako 20 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut kostką: 1-3 oznacza 25 obrażeń, 4-6 – Ś.

PTAKI ŚPIEWAJĄCE

Nieprzeliczona ilość małych ptaszeków wiecie spokojny żywot wśród drzew Rhudaury, a ich przepiękne głosy niczym muzyka wypełniają powietrze – spotkania z nimi powinny być stosowane głównie dla podkreślenia nastroju chwili. Oczywiście wygłodzeni BG mogą postanowić zapolować na małych śpiewaków, ale to głównie kosteczki z niewielką ilością mięsa.

Poruszanie	3
Wytrzymałość	2
Zwarcie	-3
Obrona (normalna)	6
Obrona (podczas szarży)	4
Obrona (ucieczka)	8
Specjalne: Skrzydła i pazurki (-6 obrażeń).	

KAMIENNY TROLL

Kamienne trolle są bardzo duże. Mierzą od 2,5 do 3,5 metrów wzrostu. Są również występne i bardzo brutalne, szczególnie wtedy, kiedy są głodne. Na szczęście nie grzeszą inteligencją. Tak jak i inne trolle, światło słoneczne obraca je w kamień.

Siła	4
Zwinność	-2
Inteligencja	-3
Poruszanie	3
Obrona (normalna)	3
Zwarcie	6
Pociski	1
Ogólne	3
Przebiegłość	-1
Percepcja	-1
Magia	-6
Wytrzymałość	70

Specjalne: Pałka (Obrażenia +3); rzucony kamień (Obrażenia +6); Obrona (podczas szarży) 2; Obrona (ucieczka) 4; w przypadku zranienia kamiennego trolla wyniki N traktuje się jako 15 obrażeń, zaś w przypadku wyniku Ś wykonuje się rzut jedną kostką: 1-4 oznacza 20 obrażeń, 5-6 – Ś.



KAMIENNY OLBRZYM

Współczynniki kamiennego olbrzyma nie powinny być w ogóle potrzebne, bowiem tylko autentyczni szaleńcy mogliby się zdecydować na zaatakowanie takiej istoty w samym środku burzy. Jednak lepiej być zawsze przygotowanym i choć nie niepokojony olbrzym nie zaatakuje, któryś z rzuconych przez niego głazów może spaść niedaleko. Poniżej podano przykładowe wartości dla młodego osobnika (starsze okazy mają wyższe współczynniki).

Siła	5
Zwinność	-3
Inteligencja	-2
Poruszanie	4
Obrona	3
Zwarcie	7
Pociski	-1
Ogólne	3
Przebiegłość	-2
Percepcja	-2
Magia	-8
Wytrzymałość	195

Przedmioty: Solidna kamienna pałka (Obrażenia +4), głaz (Obrażenia +8), futrzany kilt, wełniana bluza.

NIETOPERZE DRZEWNE

Za dnia kryjące się w gęstych koronach sosen, nietoperze drzewne z Rhudaury polują – głównie na owady – wieczorem i nocą. Mają brą-



Specjalne: Drobne ugryzienie (Obrażenia -6).

zową sierść z bladymi cętkami barwy węgla drzewnego. Spotkanie z nimi posłuży wyłącznie budowaniu nastroju, gdyż są całkowicie nieszkodliwe.

Poruszanie (w locie)	0
Wytrzymałość	2
Zwarcie (zębki)	-2
Obrona (normalna)	4
Obrona (podczas szarży)	2
Obrona (ucieczka)	6

WARG



Warg jest większą i obdarzoną niezwykle inteligencją odmianą wilka. Jak mówią legendy, stworzył je w Dawnych Dniach Morgoth, by służyły mu w jego wojnach. Dziś zamieszkują głównie skaliste doliny wśród wschodnich stoków Gór Mglitych. Często przyłączają się do prowa-

dzonych przez gobliny napaści, pozwalając się dosiadać małym orkom.

Siła	2
Zwinność	1
Inteligencja	1
Poruszanie	8
Obrona	6
Zwarcie	4
Pociski	-
Ogólne	3
Przebiegłość	2
Percepcja	2
Magia	-5
Wytrzymałość	75

Specjalne: Ugryzienie/rozszarpanie (Obrażenia +1); Obrona (podczas szarży) 4, Obrona (ucieczka) 8.

BIAŁY LIS



Białe lisy mieszkają w górach poniżej linii lasu w płytkich norach, żywiąc się małymi ssakami, ptakami i ich jajami oraz dużymi owadami w rodzaju koników polnych. Tak naprawdę białe są je-

dynie w zimie, w innych porach roku ich sierść ma jasną, srebrzystoszarą barwę. Zawsze, nawet zimą, zdobią ją czarne końcówki sztywniejszych, długich włosów.

Poruszanie	1
Wytrzymałość	16
Zwarcie	0
Obrona (normalna)	5
Obrona (w szarży)	3
Obrona (ucieczka)	7

Specjalne: Ugryzienie (Obrażenia -2).

ROSOMAK



Żyjący w pojedynkę drapieźnik o ciemnym futrze, bardzo szybki i zawzięty. Jak na swoją wielkość (nieco ponad pół metra długości) i niepozorną posturę, rosomak jest bardzo silny i będzie walczył długo po tym, kiedy inne zwierzę już się wycofało. Ma gwałtowną naturę i może zaatakować nawet nie sprowokowany.

Poruszanie	0
Wytrzymałość	24
Zwarcie	3
Obrona (normalna)	5
Obrona (podczas szarży)	4
Obrona (ucieczka)	6
Specjalne: Kły i pazury (Obrażenia +1).	

WARHAMMER

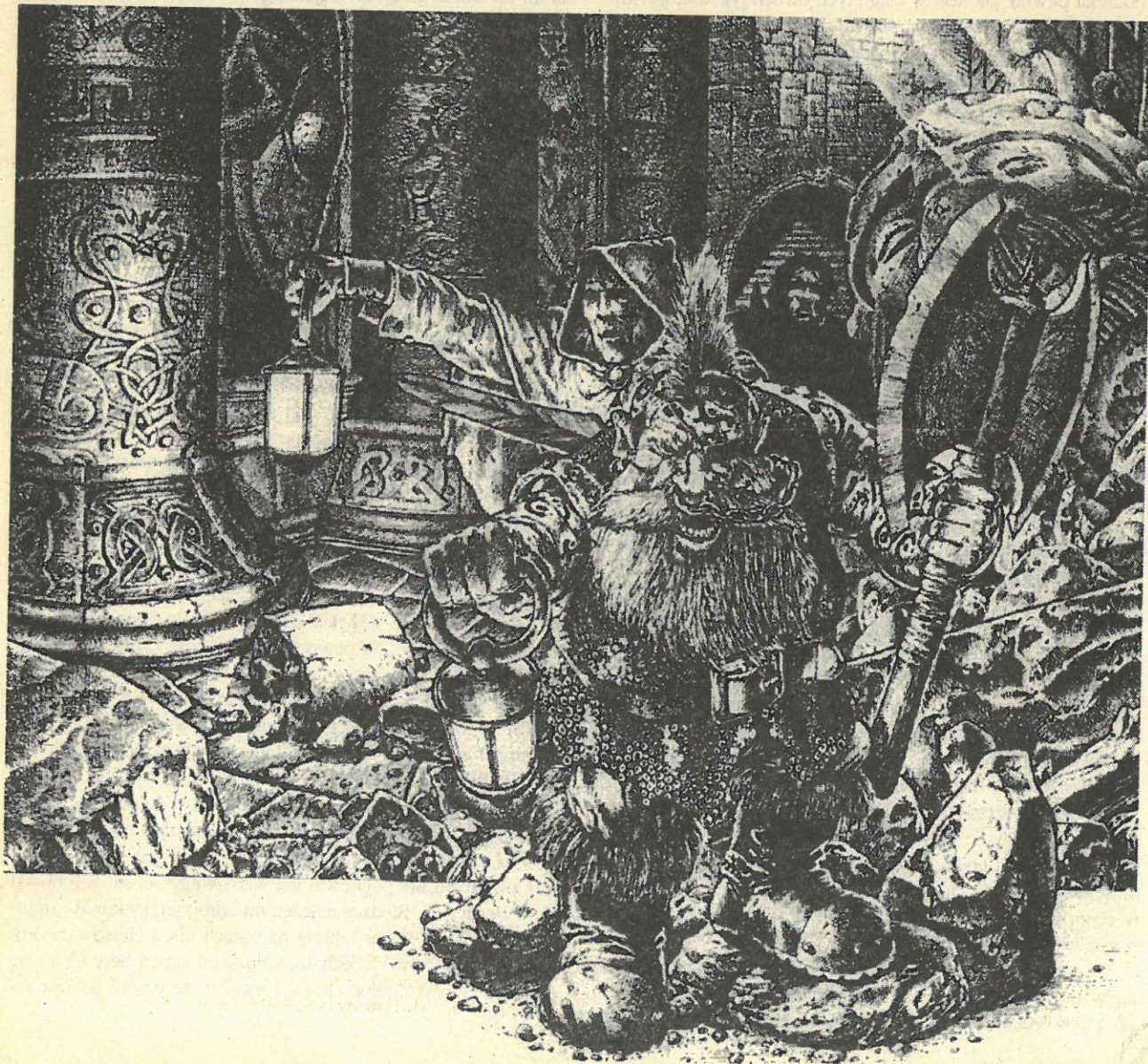
BILL KING

PAZUR SKAVENA

przełożył Darosław J. Toruń

Gotrek Gurnisson jest zabójcą trolli, krasnoludem, który przysiągł szukać heroicznej śmierci, by zmaść jakąś tajemniczą plamę na honorze, o której nie wolno przy nim nawet wspomnieć. Felix Jaeger to poeta i były polityczny agitator, uratowany przez Gotreka spod kopyt imperialnej kawalerii podczas wielkich, skierowanych przeciw podatkom zamieszek w Altdorfie. Po nocy, spędzonej na gigantycznym pijaństwie Felix z zaskoczeniem stwierdza, iż wiąże go przysięga, w myśl której ma podążać za Gotrekiem, uwieczniając jego czyny w epickim poemacie. Wierny danemu słowu, towarzyszy krasnoludowi w samobójczej wędrówce poprzez królestwa Starego Świata. Wreszcie, po wielu niezwykłych przygodach, docierają do miasta-państwa Nuln i tu los pokazuje im najbardziej paskudną ze swych twarzy...

Wcześniejsze przygody Felixa i Gotreka możecie znaleźć w zbiorach opowiadań „Jeźdźcy wilków“ i „Czerwone pragnienie“, które ukazały się nakładem Wydawnictwa MAG.



– Krążyć po kanałach, polując na gobliny. Co za życie – mruzczał Felix Jaeger ponuro. Przeklinał wszystkich bogów po kolei. W swoim czasie zaczął uważać się za swego rodzaju eksperta w wychodzeniu cało z niezbyt sprzyjających sytuacji, ale w końcu musiało się to na nim odbić. Dwadzieścia stóp wyżej mieszkańcy Nuln oddawali się swym codziennym, zbożnym zajęciom. A tutaj był on, pełzający w ciemnościach wąskim chodniczkiem, na którym każdy fałszywy krok mógł skończyć się wpadnięciem po uszy w nieczystości. Krzyż pulsował mu bólem od wielogodzinnego garbienia się, od ciągłego zginania pleców. Doprawdy, nigdy jeszcze w czasie długiej znajomości z zabójcą trolli Gotrekiem Gurnissonem nie zdarzyło mu się upaść tak nisko.

– Prześnij jęczeć, człeczku. To praca jak każda, nie? – powiedział Gotrek radośnie, nie zwracając najmniejszej uwagi na smród, na nie zasługującą na to słowo szerokość ścieżki ani na bulgoczącą breję z ekskrementów, przez doświadczonych kanalarzy nazywaną „zacierem“.

Wydawało się, iż zabójca trolli czuje się w tym nieskończonym labiryncie kanałów i kamiennych korytarzy całkiem jak w domu. Jego ciało, kwadratowe i muskularne, było znacznie lepiej przystosowane do tej pracy niż ciało Felixa. Stał się wzdłuż chodnika pewnie jak kot. W ciągu tych dwóch tygodni, gdy byli członkami Straży Kanałów, stał się dużo lepszym fachowcem, niż ci, którzy wykonywali tę pracę od dziesięciu lat. Jednak w końcu był krasnoludem, jego lud wyrastał w pozbawionych światła głębiach. Prawdopodobnie dzięki temu widzi w ciemnościach, myślał Felix, nie polega tylko na migoczącym świetle przydziałowych lamp. To jednak ciągle nie wyjaśnia, w jaki sposób Gotrek znosi ten smród. Felix wątpił, żeby krasnoludzkie siedliska śmierdziały aż tak intensywnie. Odór był wyjątkowo paskudny. Od oparów aż kręciło się w głowie.

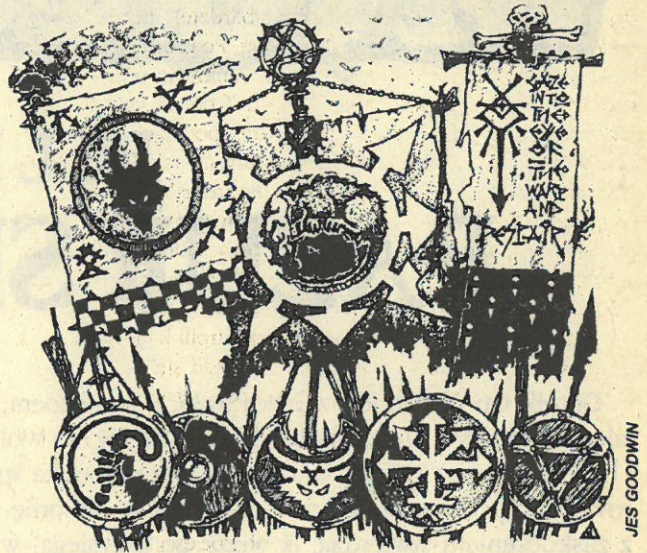
Felix spojrział na przyjaciela z zainteresowaniem. Wyglądał nieco dziwnie bez swej zwykłej broni. Felix myślał o wielkim toporze z gwiazdowego metalu jako o czymś, co jest na stałe przytwierdzone do dłoni krasnoluda. Teraz topór był przypięty do jego pleców. W większej części kanałów nie było dostatecznie dużo miejsca, by nim machać. Felix próbował namówić Gotreka do zostawienia broni w zbrojowni Straży, jednak bezskutecznie. Nawet wizja jej ciężaru, jak kotwica ściągniętego go na dnó ścieku, nie mogła zmusić zabójcy trolli do rozstania się z ukochaną spuścizną po przodkach.

Zamiast niej w prawej ręce niósł lekką siekierkę, zaś w lewej kawaleryjski nadziak. Felix zadrżał, wyobraziwszy sobie tę broń w użyciu. Przypominała duży młot, zaopatrzony z tyłu w groźny, zakrzywiony kolec. Cios tą bronią, poparty ogromną siłą krasnoluda, z pewnością mógł gruchotać kości i szarpać mięśnie.

Felix mocniej zacisnął dłoń na rękojeści krótkiego miecza, żalując, że nie ma ze sobą magicznego ostrza rycerza Albrechta. Perspektywa spotkania goblinów w tych ciemnościach sprawiła, iż zatęsknił za pewnością, która spływała na niego, gdy używał swej ulubionej broni. Być może Gotrek miał jednak rację, zatrzymując topór tak blisko siebie.

W ledwie rozpraszającym mrok światła latarni pozostali kanalarze byli jedynie złowieszczymi cieniami. Nie nosili uniformów, poza owiniętymi wokół głów jak arabskie turbany szarfami z długimi, luźnymi końcami, które zasłaniały usta. Jednak w ciągu tych dwóch tygodni Felix nauczył się bezbłędnie rozpoznawać ich sylwetki.

Był wśród nich Gant, którego szarfa skrywała twarz, zmienioną w krajobraz księżycowy przez ślady po wągrach, którego szyja była wulkanicznym archipelagiem nabrzmiątych, grzących



wybuchem pryszczy. Jeżeli istniał jakiś dobry przykład na to, iż nie należy być kanalarzem przez dwadzieścia kolejnych lat, był nim właśnie Gant. Sama myśl o jego paskudnym oddechu, paskudnych żartach i bezębnym uśmiechu przyprawiała Felixa o dreszcze. Nigdy jednak Gantowi o tym nie wspomniał. Sierżant dał im do zrozumienia, że niejednego już zabił za takie uwagi.

Był również przypominający małpę olbrzym Rudi, z klatką piersiową jak beczka i dłońmi niemal tak wielkimi, jak łapy Gotreka. Często, w knajpie po pracy, próbowali się z zabójcą trolli na ramię. Rudi, mimo że tak wyteżał siły, iż pot spływał mu po łysej czaszce, nigdy nie zdołał krasnoluda pokonać – chociaż był tego bliższy, niż jakikolwiek inny człowiek.

Byli tam wreszcie Hef i Spider – nowicjusze, jak Gant zwykł ich nazywać. Byli członkami Straży Kanałów dopiero od siedmiu lat – identyczni bliźniacy, na powierzchni żyjący z tą samą kobietą. Mieli zwyczaj wzajemnego puentowania rozpoczętych przez drugiego zdań. Ich długie twarze o kwadratowych szczękach i wylupiaście, rybnie oczy były tak dziwne, iż Felix podejrzewał, iż częścią ich spuścizny jest jakaś mutacja lub związek zbyt bliskich krewnych. Nie wątpił jednak w ich śmiertelną skuteczność w walce wręcz, ani też w oddanie dla siebie wzajemnie i dla ich dziewczyny, Gildy. Był świadkiem strasznych rzeczy, które zrobili swymi długimi, zakrzywionymi nożami pewnemu alfonsiakowi, mającemu nieszczęście ją którejś nocy obrazić.

Ci właśnie ludzie wraz z mrukliwym, jednookim krasnoludem, byli jego towarzyszami pracy, zespołem największych strażników, jakich dotychczas poznał. Ludzie dzicy i okrutni, którzy nigdzie indziej nie mogli znaleźć odpowiedniego dla siebie zajęcia i którzy w końcu spotkali nie zadającego pytań pracodawcę. Były takie chwile, gdy miał ochotę pójść do firmy swego ojca i błagać o pieniądze. Na pewno by je otrzymał. Ciągłe był synem Gustava Jaegera, jednego z najbogatszych kupców Imperium.

Wiedział jednak, że informacja o jego kapitulacji szybko dotarłaby do rodziny. Dowiedzieliby się, że po wszystkich tych buńczucznych deklaracjach z powrotem do nich przypelzł. Dowiedzieliby się, że wziął pieniądze, którymi podobno tak pogardzał.

Tego dnia, w którym jak burza wypadł z domu, łatwo było gardzić pieniędzmi – nigdy przedtem nie zaznał ich braku. Groźby ojca, iż zostanie wydziedziczony były bez znaczenia, ponieważ po prostu nie pojmował ich właściwego sensu. Wychował się w bogactwie. Biedacy należeli do odrębnego gatunku: smutne, chore istoty, które żebrały na rogach ulic i tarasowały drogę pojazdu, którym się jechało. Jednak od tamtej pory sporo się nauczył. Przeżył ciężkie chwile i uważał, że potrafi sobie z nimi radzić.

Jednak ta sytuacja była dnem absolutnym: został zmuszony do podjęcia pracy kanalarza, najbardziej pogardzanego wśród pogardzanych najemników Nulnu. Po prostu nie mieli innego wyboru. Każda inna praca była zamknięta przed dwoma takimi obszarpańcami, jak on i Gotrek. Z bólem myślał o tym, jak okropnie wyglądał, gdy w połatanych spodniach i pełnej dziur opończy szukał zajęcia. A przecież zawsze tak wspaniale się ubierał. Swoją styl lubił określać jako dyskretną elegancję.

Teraz potrzebowali pieniędzy, długa wyprawa przez Księstwa Graniczne nie przyniosła im ani grosza. Odnaleźli zaginiony skarb Karak Osiem Szczytów, ale zostawili go duchom jego właścicieli. Stanęli przed wyborem – znaleźć pracę, kraść lub zdechnąć z głodu, a zarówno on, jak i zabójca trolli byli zbyt dumni, żeby kraść lub żebrać. I tak właśnie znaleźli się tutaj, w kanałach pod drugim pod względem wielkości miastem Imperium, pełzając pod siedzibą uczelni, o odwiedzeniu której Felix kiedyś marzył, snując się po zaszlamionych tunelach poniżej domu hrabiny Emmanuelli, najsłynniejszej piękności narodu.

Lepiej już było się nie rodzić. Felix zastanawiał się, po której ze złych gwiazd przyszedł na ten padół. Pocięsział się jednak, że przynajmniej jest spokojnie. Być może to brudna robota, ale dość bezpieczna. Dotychczas.

– Ślady! – usłyszał okrzyk Ganta. – Ha! Ha! Robaczki! Znaleźliśmy ich. Szykujcie się do akcji, chłopaki.

– Dobrze – zahuczał Gotrek.

– Cholera! – mruknął Felix. Te ślady z łatwością dostrzegłby nawet tak niedoświadczony kanalarz, jak on.

– Skaveni – Gotrek odchrząknął i splunął potężnie na środek głównego ścieku. Flegma zabłysła na szczycie kępy fosforyzujących alg. – Szczuroludzie. Pomiot Chaosu.

Felix zaklął – dopiero dwa tygodnie w tej pracy, a już ma spokąć mieszkańców podziemi. A przecież niemal był gotów odrzucić opowieści Ganta jako bajdy faceta, który wymyślaniem nies stworzonych historii wypełnia sobie godziny nudy.

Czy to możliwe, myślał, żeby pod miastem istniał cały podziemny świat, jak to Gant sugerował? Czy naprawdę istnieją kolonie wypędzonych mutantów, szukających schronienia w tym ciepłym mroku i wypełzających nocami na powierzchnię w poszukiwaniu odpadków? Czy rzeczywiście są gdzieś piwnice, w których wyklęte kulty odprawiają swe przerażające rytuały i składają mocom Chaosu ofiary z ludzi? Czy tymi głębinami naprawdę przemykają wielkie szczury o sylwetkach jak złośliwe karykatury ludzi? Nagle, gdy patrzył na ślady przed nimi, to wszystko wydało mu się aż nadto możliwe.

Zamarił w miejscu, zagubiony w myślach, przypominając sobie to, co Gotrek opowiadał o skavenach i spinającej cały kontynent pajęczynie ich tuneli. Gant szarpnął go za rękaw.

– No dalej, bierzemy się do roboty – powiedział. – Nie będziemy tu sterczeć przed cały dzień.



– Nigdy tu nie byłem – powiedział Hef. Jego głos odbił się echem od ścian długiego, prostego korytarza.

– Nigdy więcej nie chcę tu być – dodał Spider, pocierając wytatuowanego na policzku pająka. Przynajmniej tym razem Felix się z nim zgodził. To miejsce było obrzydliwe nawet według standardów paskudnych, nulneńskich kanałów. Ściany robiły wrażenie zmurszałych i przegniłych, rysy niewielkich

gargoyli na wspierających strop łukach były tak zatarte przez czas, że aż nierozpoznawalne. Zacier bulgotał, z pękających bąbli unosiły się pasemka oparów. Było duszno, gorąco i smrodliwie.

I było tu coś jeszcze – w powietrzu wisiała groźba, wyraźna, jak nigdzie w tych kanałach. Felix poczuł mrowienie skóry na karku – jak zwykle, gdy w pobliżu było jakieś silne źródło magii.

– Nie wygląda zbyt bezpiecznie – powiedział Rudi, patrząc z powątpiewaniem na łuk, podtrzymujący strop. Gotrek skrzywił się, jakby to była dla niego osobista obraza.

– Bzdury gadasz – warknął. – Te tunele zostały wybudowane przez krasnoludy. To jest khazalidzka robota. Wytrzyma całą wieczność.

Chcąc dodać wagi swoim słowom, uderzył w łuk pięścią. Być może był to tylko pechowy zbieg okoliczności, ale gargoyle na szczycie wybrała ten właśnie moment, żeby spaść ze swej półki. Krasnolud musiał gwałtownie odskoczyć, żeby mu nie wylądowała na głowie i niemal wpadł do ścieku.

– Oczywiście – dodał – niektóre prace były wykonywane przez ludzkich rzemieślników. Ta gargoyle, na przykład, to typowe człowiecze pactactwo.

Nikt się nie roześmiał, jedynie Felix pozwolił sobie na lekkie skrzywienie warg. Gant spojrział na sufit. Lampa, którą postawił przy stopach, podświetliła jego twarz, nadając jej demoniczny, niesamowity wygląd.

– Jesteśmy pewnie pod Starym Miastem – powiedział w zadumie. Wyraźnie wędrował myślami po pałacach tej dzielnicy. Dziwna melancholia zagościła na jego chudej, kościstej twarzy. Felix zadał sobie pytanie, czy Gant zastanawia się nad różnicą między swoim życiem, a pozłacaną egzystencją tych na górze, czy rozważa splendory, które nigdy nie będą jego udziałem i możliwości, których nigdy nie będzie miał. Poczul do tego człowieka sympatię. Na chwilę.

– Tam nad nami pewnie leży fortuna – powiedział Gant. – Chciałbym móc się tam wspiąć i dorwać się do niej. No, ale nie ma co tracić czasu. Zabieramy do swoich spraw.



– Co to było? – spytał nagle Gotrek. Pozostali rozejrzeli się wokół niespokojnie.

– Co co było? – spytał Hef.

– I gdzie to było? – dodał Spider.

– Coś słyszałem. Z tamtej strony. – Wszystkie oczy skierowały się w stronę, w którą wyciągnięty był palec wskazujący krasnoluda.

– Coś ci się zwidziało – powiedział Rudi.

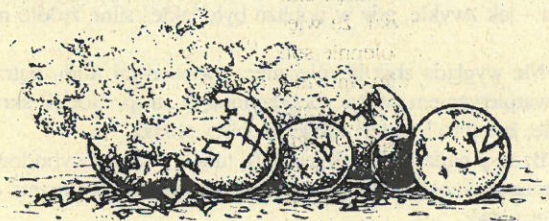
– Krasnoludom się nie zwiduje.

– Oj... sierzancie, koniecznie musimy się tam pchać... chciałbym już wracać do domu.

Gant przetarł lewe oko knykiami prawej dłoni. Jakby na chwilę się zamyślił. Felix widział, iż się waha. Najwyraźniej równie mocno, jak reszta z nich chciał stąd wyjść i jak najszybciej zasiąść w jakiejś knajpie, jednak był odpowiedzialny za tę pracę. Jeżeli tutaj, pod pałacami, działo się coś złego i ktoś by się dowiedział, że tu byli i nic z tym nie zrobili, to właśnie jego głowa powędrowałaby pod topór.

– Trzeba się tu trochę rozejrzeć – powiedział w końcu, ignorując jęki pozostałych kanalarzy. – To nie powinno nam zająć zbyt dużo czasu. Założę się, że i tak tu nic nie ma.

Znając swe szczęście, Felix postanowił nie podejmować tego zakładu.



Woda kapłała ze sklepionego sufitu tunelu. Gant przymknął przesłone latarni i jej światło było ledwo widocznym migotaniem. Gdzieś z przodu dobiegły ich odgłosy rozmowy. Teraz nawet Felix je słyszał.

Jeden z głosów należał do człowieka, mówiącego z wyraźnym arystokratycznym akcentem; drugiego z ludzkim nie sposób było pomylić. Był to wysoki, dziwny pół-świergot, pół-syk. Tak właśnie mógłby brzmieć głos szczura, którego obdarzono zdolnością mówienia.

Gant zatrzymał się, odwrócił i spojrzał na swoich ludzi. Jego twarz była blada, zmartwiona. Najwyraźniej wcale nie miał ochoty iść dalej. Z twarzy pozostałych kanalarzy Felix wyraźnie widział, że wszyscy czuli to samo.

Dzień miał się już ku końcowi, byli zmęczeni i wystraszeni, a przed nimi znajdowało się coś, z czym wcale nie chcieli się spotkać. Jednak byli kanalarzami; ludźmi, których jedynymi zaletami były odwaga i gotowość stawienia czoła rzeczom, których inni unikali, w miejscach, od których inni trzymali się z daleka. Mieli swoją zawodową dumę.

Gotrek podrzucił toperek. Broń obróciła się w powietrzu – ostrza błysnęły, odbijając światło – potem spadła, trafiając trzonkiem wprost w jego nonszalancko wysuniętą dłoń. Spider wyciągnął sztylet z pochwy i wrzucił ramionami. Hef uśmiechnął się drapieżnie. Rudi spojrzał na swój krótki miecz i skinął głową. Gant wyszczerzył zęby. Zabójca trolli wyglądał na bardzo zadowolonego. Był wreszcie wśród straceńców, których z łatwością mógł zrozumieć.

Gant machnął ręką i ruszyli naprzód, ostrożnie i w ciszy wybierając drogę wzdłuż śliskiego chodnika. Gdy mijali zakręt, Gant odślonił latarnię, by oświetlić tych, na których polowali.

– Twoja zapłata, dowód mego szacunku. Coś do twego osobliwego użytku – usłyszeli słowa, wypowiedziane z arystokratycznym akcentem. Ujrzeni dwie sylwetki, zamarte w nagłym bezruchu jak trolle z bajki, które zostały obrócone w kamień przez słońce. Jedna z nich należała do wysokiego mężczyzny, ubranego jak mnich, w długą, czarną szatę. Jego twarz była twarzą patrycjusza – o delikatnych kościach, chłodną i wyniosłą, czarne włosy były krótko obcięte, z trójkątnym czubem nachodzącym na czoło. Mężczyzna wyciągał rękę, wręczając drugiej postaci coś, co błyszczało niezwykle światłem. Felix to rozpoznał.

Widział już kiedyś tę substancję, w opuszczonej krasnoludzkiej twierdzy Karak Osiem Szczytów. Był to spacjeń, kula czystego spacjeń. Ten, który miał ją otrzymać nie był człowiekiem – niski, porośnięty białym futrem stwór z okrągłymi, różowymi oczkami. Jego długi, bezwłosy ogon skojarzył się Felixowi z wielkim robakiem.

Stwór zamiótł ogonem na boki, odwracając się, by spojrzeć skąd pada światło. Sięgnął w głąb długich, pozszywanych ze strzępów szat i chwycił coś swą uzbrojoną w pazury łapą. U pasa miał nagie ostrze – długie, zębate i przerdzewiałe.

– Skavenie – ryknął Gotrek – zdechniesz!

– Głupi-głupi, mówiles, że nikt cię nie śledzi – zapiszczał stwór. – Mówiles, że nikt nie wie.

– Stójcie, gdzie stoicie – powiedział Gant. – Kimkolwiek jesteście, aresztuję was jako podejrzanych o czarnoksiężstwo, zdradę i nienaturalne praktyki ze zwierzętami.

Pewność siebie sierżanta wróciła, gdy zobaczył, że jest ich tylko dwóch. Nawet to, że jeden z przestępców jest potworem zdawało się nie robić na nim wrażenia.

– Hef, Spider, złapcie ich i zwiąźcie.

Nagle szczuroczłowiek rzucił wyciągniętą spod ubrania kulę.

– Śmierć-śmierć, durne ludziki.

Niemal jednocześnie w powietrzu zawirował ciśnięty przez Gotreka toperek.

– Wstrzymaj oddech, człeczku – krzyknął krasnolud.

Rzucona przez skavena kula zadźwięczała jak szkło, rozprysnęła się i z miejsca, w którym upadła zaczęła rozpełzać się paskudna, zielona chmura. Gotrek chwycił Rudiego i pociągnął w tył, spychając w głąb korytarza również Felixa. Z wnętrza chmury dobiegł kaszel, harkot, bulgot torturowanego gardła. Oczy Felixa zaczęły szczypać i łzawić.

Nagle latarnia zgasła i zapadła całkowita ciemność. Felix poczuł się jak w koszmarze sennym. Nic nie widział, bał się oddychać, tkwił w wąskim korytarzu gdzieś pod ziemią, a w pobliżu czaił się potwór, dysponujący śmiertelną, nieznaną i nieopartą bronią.

Czuł śliski szlam, pokrywający kamienie pod jego dłońmi. Macał ślepo wokół i nagle już nic nie czuł. Jego ręka zawisła nad ściekiem. Bał się poruszyć, nagle niepewny równowagi, jakby za chwilę miał stracić oparcie i runąć głową w śmierdzącą breję. Zamknął oczy, żeby powstrzymać łzawienie i zmusił się do ruchu. Serce waliło mu jak oszalałe, płuca groziły eksplozją, wyraźnie jak nigdy czuł skórę między łopatkami.

Spodziewał się, iż lada moment w jego plecach zagłębi się zębate ostrze. Usłyszał, że gdzieś z tyłu ktoś daremnie próbuje krzyknąć. Słyszał harczenie i bulgot i oddechy tak ciężkie, jakby płuca, z których się dobywały były wypełnione cieczą.

To ten gaz, zrozumiał. Gotrek mówił mu kiedyś o paskudnych broniach, którymi skaveni się posługują. Produktach natchnionej przez Chaos alchemii, sprzymierzonej z nieludzką, wypracowaną wyobraźnią. Wiedział, że niechybnie umrze, jeśli choć raz zaczerpnie tego cuchnącego powietrza. Wiedział również, że nie może wstrzymać oddechu w nieskończoność.

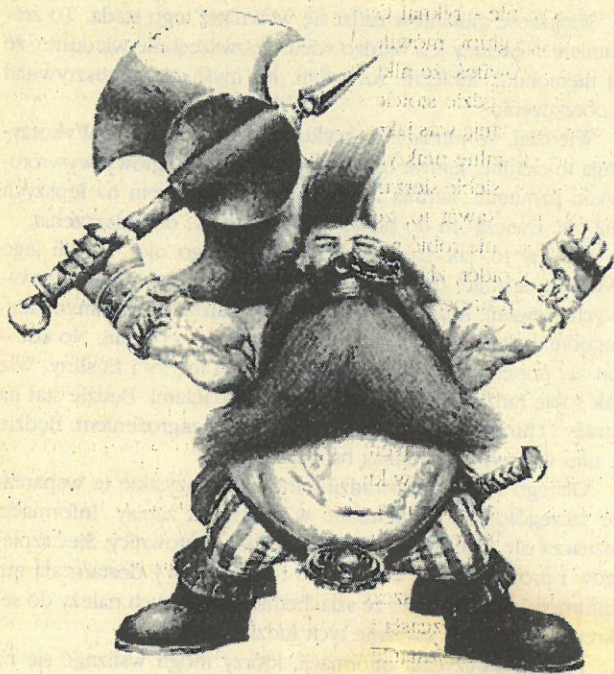
Myśl, powiedział sobie. Znajdź miejsce, w którym powietrze jest czyste. Pełnij naprzód. Jak najdalej od tej zabójczej chmury. Nie panikuj. Wyrzuć z myśli tego wielkiego szczura, skradającego się tam w ciemnościach, coraz bliżej, z zębatego mieczem gotowym do ciosu. Dopóki zachowasz spokój, będziesz bezpieczny.

Powoli, centymetr po centymetrze, z płucami wyjąłymi o powietrze, czołgał się ku bezpieczeństwu.

Potem coś runęło mu na plecy. Przed oczyma zatańczyły mu srebrne gwiazdki, resztką powietrza, wyduszona, uciekła z płuc. Felix wrzasnął. I zanim mógł cokolwiek zrobić, zanim mógł się powstrzymać, głęboko odetchnął.

Leżał w ciemnościach, chwytając ustami powietrze i powoli zaczął sobie uświadamiać, że nie jest martwy. Że się nie dławi. W jego plecach nie tkwi żaden nóż. Zebrał siły i spróbował się poruszyć. Nie mógł. Czuł się tak, jakby przywalił go jakiś wielki ciężar. Nagły, paniczny strach ścisnął mu serce. Pewnie ma złamany kręgosłup. Jest sparaliżowany, kałeki do końca życia.

– To ty, Felix? – usłyszał szept Rudiego. Niemal ryknął śmiechem, czując nagłą ulgę. Ciężar, który go przygniatał to był Rudi, jego potężne cielsko.



- Tak, gdzie jest reszta?
- Mnie nic się nie stało – usłyszał głos Hefa.
- Mnie też, bracie. – To był Spider.
- Gotrek, gdzie jesteś? – Bez odpowiedzi. Czyżby gaz go dopadł? To wydawało się niemożliwe. Zabójca trolli nie może umrzeć. Nie może go zabić coś tak mało konkretnego jak jakiś gaz. To by było niesprawiedliwe.

- Gdzie sierżant?
- Ktoś ma jakieś światło?
I znowu stała się jasność. Felix zobaczył, że ktoś kieruje wprost na nich strumień światła z latarni. Jego ręka instynktownie sięgnęła po miecz. Nie znalazła go. Pewnie wypadł przy upadku. Pozostali stali szeregiem wzdłuż chodnika.

- To tylko ja – powiedział zabójca trolli. – Ten pieprzony arystokrata uciekł. Miał dłuższe nogi.
- Gdzie jest Gant? – spytał Felix.
- Sam zobacz, człeczku.

Felix przecisnął się obok niego, żeby zrobić jak mu radzono. Gaz zniknął równie szybko, jak się pojawił. Jednak w przypadku Ganta spełnił swoje zadanie. Sierżant leżał w kałuży krwi, z szeroko otwartymi, wytrzeszczonymi oczyma i czerwonymi strumyczkami, zastygłymi przy ustach i nozdrzach.

Felix obejrzał ciało. Już zaczęło stygnąć, jednak nie było na nim żadnych ran.

- Gotrek, jak on umarł? – Felix był świadom mocy magii, jednak na myśl, że można zabić człowieka nie pozostawiając żadnych śladów na jego ciele, zakreśliło mu się w głowie.

- Utonął, człeczku. Utonął we własnej krwi. – Głos zabójcy trolli był zimny i pełen wściekłości.

Więc to tak właśnie on sobie radzi ze strachem, pomyślał Felix. Zmieniając go w gniew. Martwego skavena zauważył dopiero wtedy, gdy Gotrek podszedł do jego truchła i zaczął je kopać. Szczurza czaszka była rozplataną przez topór.



Felix zwał się na słomiany barłóg i zagapił w brudny, popekany sufit. Był zbyt zmęczony, by usnąć. Gdzieś z dołu dobiegały krzyki Lisabette, klęczącej się z którymś z nieprzerwanego, jakby się mogło zdawać, strumienia jej klientów.

Przez chwilę miał ochotę zabębnić pięściami w podłogę żądając, żeby się zamknęli albo wynieśli gdzieś do diabła, ale zrezygnował. Wiedział, że więcej by na tym stracił, niż zyskał. I, jak każdej nocy, solennie sobie przyrzekł, że od jutra zacznie się rozglądać za jakimś innym domem noclegowym.

Pod sklepieniem jego czaszki myśli goniły jedna drugą jak rozdokazywane myszy. Osiągnął taki poziom zmęczenia, że te myśli nawet jemu samemu wydawały się dziwne. Niezwykle zestawienia obrazów i splecione łańcuchy pomysłów pojawiały się niktąd i po chwili w nicosć odchodziły.

Był zbyt zmęczony, by czuć gniew na los, który spotkał Ganta. Stracił życie na służbie, na posterunku, a jego przeznaczeniem jest bezimienny, żebraczy grób gdzieś na obrzeżu pól Morra. A ten kapitan straży miejskiej był zbyt znudzony, by słuchać raportu na temat nawiedzających kanały potworów. Żadnej rodziny, by go oplakała, żadnych przyjaciół poza garstką kanalarzy, którzy w tej właśnie chwili „Pod Pijanym Strażnikiem” wznoszą toasty za jego pamięć. Gant jest już zimnym trupem.

Przecież coś takiego może się przydarzyć również mnie, pomyślał. Gdybym stał trochę dalej, gdy ta kula eksplodowała. Gdyby Gotrek mi nie powiedział, że mam wstrzymać oddech, gdyby mnie nie odepchnął. Jeszcze jeden dług do listy tych, z którymi już mu zalegam. Ciekawe, czy kiedykolwiek zdołam mu je spłacić? Gdyby... gdyby... Samo gdybanie...

I co ja właściwie ze sobą zrobiłem? Czy w ten właśnie sposób chcę spędzić resztę swych dni – tropiąc potwory w śmierdzących ciemnościach?

Jego życie nagle wydało mu się zupełnie pozbawione sensu; po prostu toczyło się od jednej pełnej gwałtu chwili ku następnej. Pomyślał o alternatywach. Gdzie by teraz był, co by robił, gdyby nie zabił Krassnera w tym pojedynku, nie został wyrzucony z Uniwersytetu, gdyby jego ojciec go nie wydziedziczył? Czy byłby podobny do swych, pracujących w rodzinnym interesie braci – pożenionych, osiadłych, bezpiecznych? A może po prostu coś innego by się schrzaniło? Kto to może wiedzieć?

Szczur przebiegł po krokwiach nad jego głową. Gdy pierwszy raz zobaczył to poddasze, z jednym tylko, maleńkim okienkiem, pomyślał sobie, że przynajmniej będzie ono wolne od szczurów, które rozpleniły się we wszystkich budynkach Nowego Miasta. Łudził się nadzieją, że prędzej zwierzę dostanie zawału serca, niż zdoła wspiąć się na te wszystkie schody. Mylił się okrutnie.

Szczury z Nowego Miasta były odważne, awanturnicze i wyglądały lepiej niż wielu mieszkających tu ludzi. Widział kiedyś kilka sporych osobników ścigających kota. Nagle pożałował, iż zaczął myśleć o szczurach – to niemal natychmiast zwróciło jego myśli ku tajemniczemu arystokraci i skavenowi z kanałów. Jaki cel miało to ich potajemne spotkanie? Jakich korzyści może się spodziewać człowiek po kontaktach z tego typu wynaturzeniem? I jak to możliwe, że ludzie tu na zewnątrz hulają sobie beztrudnie po rojnych ulicach Nulnu i są zupełnie nieświadomi, iż nie głębiej niż dwa metry pod ich stopami pelzają, gnieźdzą się i roją stwory, zrodzone z czystego zła?

Może po prostu nie chcą o tym wiedzieć. Może prawdą jest, jak twierdzą niektórzy filozofowie, że ten świat zmierza ku końcowi i najlepiej jest zagubić się we wszelkich dostępnych przyjemnościach.

Usłyszał czyjeś kroki na schodach. Stare, wysuszone deski skrzypiały pod ciężarem idącego. Felix miał kiedyś zamiar ponarzekać, że w razie pożaru całe to miejsce stanie się dla niego śmiertelną pułapką, ale Frau Zorin zawsze wyglądała tak

żałośnie, tak biednie, że nie miał sumienia obarczać jej dodatkowymi zmartwieniami.

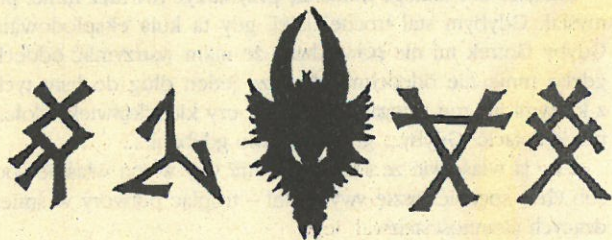
Kroki nie ucichły na piętrze niżej, lecz zbliżały się coraz bardziej. Felix sięgnął po nóż. Nie przychodził mu do głowy nikt, kto chciałby go odwiedzić tak późno w nocy, a przybytek Frau Zorin znajdował się w najbardziej zakazanej części Nowego Miasta.

Podniósł się bez szmeru i ostrożnie podszedł do drzwi. Zduślił przekleństwo, gdy drzazga z podłogi wbiła mu się w podeszwę gołej stopy. Ktoś zapukał.

– Kto tam? – zapytał, mimo że znał już odpowiedź. Świszczący oddech starej wdowy był łatwy do rozpoznania nawet przez drewno drzwi.

– To ja – zaskrzeczała Frau Zorin. – Ma pan gości, Herr Jaeger.

Felix otworzył drzwi, czując nagłą ciekawość. Na zewnątrz stali dwaj wielcy, kudłaci mężczyźni. W dłoniach trzymali potężne palki i Felix odniósł wrażenie, że wiedzą jak się nimi posługiwać. Jednak znacznie bardziej zainteresował go mężczyzna, stojący między nimi. Wręczał właśnie wdowie złotą monetę, przyjętą z pełnym wdzięczności uśmiechem. Felix poznał tego mężczyznę, gdy ten odwrócił się, żeby spojrzeć w stronę drzwi. To był jego brat Otto.



Von Halstadt siedział wśród swych papierów i rozmyślał. Ten przeklęty krasnolud niemal go złapał. Właściwie już kładł na nim swe brudne łapy. Był o krok od zniweczenia efektów całej jego pracy. Wystarczyłby jeden cios. Sprowadziłby Chaos i ciemność na miasto, które on, von Halstadt, przysiągł chronić.

Wyciągnął rękę i podniósł dzbanek z rżniętego szkła. Woda, ciągle była gorąca. Dobrze, służący gotował ją dokładnie jednaście minut, jak miał przykazane. Von Halstadt nalał trochę do szklanki i przyjrzał się wodzie. Podniósł szklankę pod światło, szukając osadu, kamienia, który mógł w niej pływać. Była idealnie czysta. Żadnych brudów.

Chaos może nadejść w każdej chwili, bez trudu. Jest przecież wszędzie. Ludzie rozsądni wiedzą o tym i wykorzystują go z pożytkiem dla siebie. Chaos może przybierać różne postaci, niektóre dużo gorsze niż inne. Istnieją formy stosunkowo niegroźne, jak skaveni, ale jest też potworna zgnilizna mutacji.

Szczurołudzie po prostu chcą być zostawieni w spokoju, chcą sami sterować swym podziemnym królestwem i poszukiwać własnych dróg rozwoju. Są inteligentni i wysoko rozwinięci i można z nimi dojść do porozumienia. Jeżeli ma się to, czego potrzebują, można się z nimi dogadać i na polegać na ich słowie.

Mają oczywiście swoje plany, ale to tylko czyni ich bardziej zrozumiałymi i bardziej podatnymi na manipulacje. Nie są podobni do mutantów – złych, nikczemnych, zdradliwych potworów, które czają się wszędzie, kryją w swych sekretnych zakamarkach i tylko czekają, żeby rządzić światem.

Tak łatwo możemy wszyscy stać się kukielkami na końcach pociąganych przez nich sznurków, myślał. I właśnie dlatego powinniśmy być czujni. Wróg jest wszędzie i z każdą chwilą jest go coraz więcej i więcej. A największą za to winę ponosi pospólstwo – minoży się bez przerwy, plugawiąc świat nieskończonym strumieniem gnuśnych, beużytecznych nikczemników.

Większość mutantów rodzi się wewnątrz tego stada. To zrozumiałe. Nędzarzy jest bardzo wielu i powszechnie wiadomo, że są niemoralni, lubieżni, rozpustni. Na myśl o tym zeszytniał z obrzydzenia.

Wiedział, że mutanci to wykorzystują, są sprytni. Wykorzystują to ciemne, leniwe bydło – wypełniają ich głowy wywrotowymi bzdurami, karnią ich zazdrosnym gniewem na lepszych niż oni. Ćwiczą ich do buntów, do gwałtów, do zniszczenia.

Choćby to, jak zrujnowali jego biednego ojca, spalili jego dom do ostatniej deski w czasie jednego z tych swoich krwawych powstań. A przecież ojciec był najbardziej uprzejmym, najłagodniejszym człowiekiem, jaki chodził po tej ziemi. No cóż – on nie popełni tego błędu. Jest na to zbyt mądry i za silny. Wie jak sobie radzić z powstańcami i wicherzycielami. Będzie stał na straży i chronił ludzkość przed mutanckim zagrożeniem. Będzie z nim walczył jego własną bronią.

Dlatego właśnie prowadził kartotekę: wszystkie te wspaniałe szczegółowe i zaopatrzone w odnośniki zapisy. Informacja oznacza siłę. Wiedział kim są potencjalni buntownicy. Sieć szpiegów i prowokatorów na bieżąco i bez przerwy dostarczała mu informacji. Wiedział kto ze szlachetnie urodzonych należy do sekretnych kultów i uważnie tych ludzi obserwował.

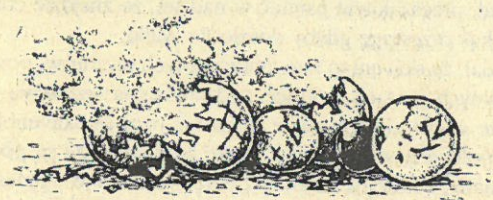
Miał dostarczycieli informacji, którzy mogli wśliznąć się na każde spotkanie i których nikt nie podejrzewał. To była część jego umowy ze skavenami. Oni wiedzieli o wielu rzeczach, a mogli się dowiedzieć znacznie więcej. Ich mali szpiegdy byli wszędzie. A on posługiwał się ich ciemną mądrością, sprzymierzając się z mniejszym złem, żeby zatrzymać napór większego. Ukochana Emmanuella śmiała się z jego archiwum, nazwała akta jego tajną kolekcją pornograficzną. Wzięła do ręki mały, oprawiony w ramki portret, który mu podarowała i oblizała wąskie wargi. Był zszokowany, że użyła takiego słowa, że w ogóle wie, co ono oznacza. To musi być wina tego jej brata, tego Leosa, wyraźnie ma na nią zły wpływ. Emmanuella jest zbyt dobra, zbyt czysta, żeby samej się nauczyć takiego słowa. Być może powinien również jej przydzielić szpiegów, po tylko, żeby ją chronić przed...

Nie, ona jest jego władczynią, dla niej to wszystko robi i nawet jeśli teraz nie zdaje ona sobie sprawy z wartości jego pracy,



pewnego dnia ją uzna. Szpiegowanie jej byłoby przekroczeniem linii, którą sam sobie nakreślił. Poza tym, czasami podejrzewał, że istnieje pewne prawdopodobieństwo, iż w tych wszystkich kłamstwach, które o niej słyzy kryje ziarenko prawdy, a potwierdzenie tego byłoby dla niego zbyt bolesne. Odstawił portret z powrotem na biurko. Zbyt daleko pozwolił myślom odbiec od głównego problemu.

Krasnolud i kanalarze. Czy mogli go rozpoznać? I jakie środki powinien przedsięwziąć, gdyby tak się stało. Byli to tylko prości ludzie, wykonujący swoją pracę i, tak jak on, starający się powstrzymać napór Chaosu. Czy jednak rozumieją, że to, co robi jest niezbędne? Jeżeli nie, może rozumieją, że musi zapewnić sobie ich milczenie. Na zawsze.



– Wejdz, proszę – powiedział Felix, przytrzymując drzwi. Otto stał w wejściu przez dłuższą chwilę, patrząc na niego uważnie, jakby nie bardzo mógł rozpoznać swego młodszego brata. Po tem wszedł do pokoju.

– Franz, Karl, zostańcie za drzwiami – powiedział cicho. W jego głosie brzmiała władczość, której niegdyś w nim nie było, jakby echo oschłego spokoju ich ojca.

Nagle Felix bardzo dokładnie zdał sobie sprawę z ubóstwa tego pokoju: goła podłoga, legowisko ze słomy, nagie ściany, dziura w pochyłym suficie. Ujrzał tę scenę oczyma swego brata i wcale nie był zachwycony.

– Czego tu szukasz, Otto? – spytał opryskliwie.

– Widzę, że twój gust w doborze sąsiedztwa nie zmienił się zbyt. Ciągłe tylko slumsy.

– Nie przyjechałeś tu aż z Altdorfu, żeby dyskutować na temat mojego mieszkania. Czego chcesz?

– Musisz ciągle trzymać ten nóż? Nie zamierzam cię obrażać. Gdyby tak było, to myślę, że wszedłbym tu z Karlem i Franzem.

Felix wsunął nóż z powrotem do pochwy.

– Mógłbym Karla i Franza trochę zdziwić.

Otto przechylił głowę na jedną stronę i przyjrzał się jego twarzy.

– Tak, chyba mógłbyś. Zmieniłeś się, braciszku.

– Ty też. – To była prawda. Ciągłe byli tego samego wzrostu, ale teraz Otto był szerszy. Przybrał na wadze. Jego klatka piersiowa była bardziej masywna, biodra szersze. Duży, miękki brzuch napinał szeroki pas ze skóry, jakby starał się spod niego wyrwać. Felix podejrzewał, że gęsta, jasna broda ukrywa kilka podbródków. Policzki Otto były nabite, jakby wywatowane, włosy przerzedzone, a pod oczyma widniały wyraźne worki. Cała jego głowa była wychylona agresywnie do przodu. Coraz bardziej przypominał ich starego.

– Jesteś teraz bardziej podobny do ojca.

Otto uśmiechnął się krzywo.

– Smutne, ale prawdziwe. Obawiam się, że za dobrze mi się żyje. Tobie też przydałoby się trochę lepsze życie, jak widzę. Bardzo wychudłeś.

– Jak mnie znalazłeś?

– Daj spokój, Felix. A jak myślisz? Mamy swoich agentów i chcieliśmy cię znaleźć. Ilu, twoim zdaniem, jest w Imperium wysokich blondynów, podróżujących w towarzystwie krasnoludzkich zabójców trolli? Kiedy przynieśli do mojego biura raport o dwóch najemnikach, którzy odpowiadają opisowi, postanowiłem to sprawdzić.

– Twojego biura?

– Teraz prowadzę interesy tutaj, w Nuln.

– Co się stało z Schafferem?

– Zniknął.

– Z pieniędzmi?

– Najwyraźniej nie. Sądzymy, że został uznany za element politycznie niepożądany. Hrabina ma bardzo sprawną tajną policję. W Nuln zdarzają się ostatnio takie rzeczy.

– Nie. Każdy, ale nie Schaffer. Imperium nigdy nie miało bardziej lojalnego obywatela. On uważał, że słońce świeci z osobistego nakazu Imperatora.

– Nuln jest zaledwie jedną z części Imperium, bracie. To jest miasto-państwo i rządzi nim Elektor, teraz hrabina Emmanuella.

– Ale słyszałem, że to jest najbardziej lekkomyślna kobieta w Imperium.

– Von Halstadt, jej Pierwszy Sędzia, jest bardzo sprawny. To on jest rzeczywistym władcą Nuln. Nienawidzi mutantów. Plotki mówią, że u Schaffera zauważono pewne zmiany.

– Niemożliwe.

– Też tak powiedziałem. Ale wierz mi, braciszku, Nuln nie jest miejscem, w którym można żyć z podejrzeniem o mutację. Tacy ludzie po prostu znikają.

– Przecież to najbardziej liberalne miasto w Imperium.

– Już nie.

Otto rozejrzał się wokół nerwowo, jakby nagle zdał sobie sprawę, że powiedział zbyt dużo. Felix potrząsnął głową.

– Nie obawiaj się, bracie. Tutaj nie ma szpiegów.

– Nie bądź tego taki pewien, Felix – powiedział Otto przyciszonym głosem. – Słyszysz różne plotki. Ostatnio w tym mieście nawet ściany mają uszy.

Kiedy znów się odezwał, jego głos był donośny i brzmiała w nim nuta z lekka fałszywej serdeczności.

– Tak czy owak, przyszedłem tutaj, żeby cię spytać czy jutro zjesz ze mną obiad. Możemy się gdzieś wypuścić, jeśli chcesz.

Felix chciał odmówić, jednak pragnął też porozmawiać z bratem trochę dłużej. Było tyle wieści o rodzinie, które chciał usłyszeć, może nawet istniała możliwość powrotu pod rodzinne skrzydła. Ta myśl przestraszyła go, ale i zaintrygowała.

– Tak, chętnie.

– Dobrze. Przyślę powóz, żeby cię stąd zabrał.

– Ale dopiero, jak skończę pracę.

– Oczywiście, bracie. – Otto potrząsnął głową. – Oczywiście.

Pożegnali się i dopiero, gdy Otto wyszedł, Felix zaczął się zastanawiać co mogło człowieka tak potężnego i wpływowego, jak jego brat przestraszyć do tego stopnia, że bał się podsłuchu nawet tutaj, w nędznym przybytku Frau Zorin.



Powoli skacowani kanalarze opuszczali się w głąbię. Jeden po drugim gramolili się w dół spuszczonej przez właz drabiny. Rudi, teraz ich sierżant, zapalił latarnię i oświetlił kanał.

Smród uderzył jak młot w Felixa, starającego się ostrożnie przestawić stopę z drabiny na chodnik. To była najtrudniejsza część całego procesu schodzenia. Między drabiną, a skrajem chodnika było zaledwie trzydzieści centymetrów wolnej przestrzeni. Przez jeden fałszywy krok wielu wciąż pijanych kanalarzy znalazło się po uszy w zacierze.

– Zgubiłeś się ostatniej nocy, Felix – powiedział Hef.

– Wyprawiliśmy sierżantowi godne pożegnanie – dodał Spider.

– Gotrek wypił siedem dzbanów piwa jeden po drugim i nawet się nie porzygał. Wygraliśmy tygodniowy żołąd od strażników z góry.

– Jestem bardzo z was dumny – powiedział Felix. Gotrek, mimo swych wyczynów, nie wyglądał ani odrobinę gorzej niż zwykle. Był jedynym spośród kanalarzy, który nie sprawiał wrażenia chorego. Pozostali byli bladzi jak upiory i szli na sztywnych nogach niczym gromada starców.

– Och, nic tak rankiem nie oczyszcza głowy jak zapach zacieru – powiedział Hef, potem wychylił głowę poza krawędź ścieku i gwałtownie zwymiotował.

– Tak, to rzeczywiście oczyszcza myśli – dodał Rudi bez cienia ironii.

– Widzę – powiedział Felix.

– Przeszukamy dzisiaj ten obszar, gdzie zginął sierżant – powiedział Rudi. – Tak postanowiliśmy w nocy. Chcemy zobaczyć czy uda nam się znaleźć tego sukinsyna, który zadaje się ze skavenami. A jeśli nie, może natkniemy się na tych jego małych kumpli o różowych ogonach.

– A co będzie, jeśli mają więcej tych bomb gazowych? – spytał Felix.

– Nie ma się czym martwić. Gotrek ma spore doświadczenie w walce w tunelach. Wyjaśnił nam jak sobie z tym radzić.

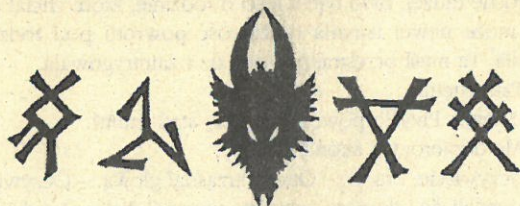
– O, naprawdę? No cóż, jestem pewien, że wie co mówi.

– Tak. Naszczymy nasze szarfy moczem i będziemy przez nie oddychać. To nie dopuszcza gazu.

– Wiedziałem, że to będzie coś takiego – powiedział Felix, spoglądając na Gotreka i zastanawiając się, czy oni naprawdę uwierzyli w to, co mówił czy też po prostu nie chcieli psuć mu humoru. Jedno spojrzenie na ich mizerne, zacięte twarze przekonało go, że jednak to pierwsze.

– To prawda, człeczku. Moi przodkowie walczyli ze skavenami o Karak Osiem Szczytów i ten sposób się sprawdził.

– Jeśli tak mówisz – mruknął Felix. Już teraz wiedział, że to będzie bardzo długi dzień.



Szli tą samą drogą co poprzedniego dnia, ku obszarowi pod Starym Miastem. Po drodze Felix miał trochę czasu na zadumę nad tym, jak dziwne jest jego życie. Cały czas miał nad głową dom swego brata i dotychczas nie miał o tym zielonego pojęcia. Nie wiedział nawet, że Otto jest w mieście. Fakt, że bratu udało się go odnaleźć był dowodem na to, jak dobrze działa jego siatka szpiegowska.

Felix zaczynał podejrzewać, że tego typu rzeczy są niezbędne każdemu, kto chce robić interesy w Nuln. Niepokojące było również to, co Otto powiedział o Schafferze i sprawności tajnej policji hrabiny. Felixowi było przykro z powodu tego starego człowieka, ale znacznie bardziej martwił się swoim własnym losem. Zarówno on, jak i zabójca trolli byli poszukiwani przez prawo za rolę, jaką odegrali w wielkich zamieszkach w Altdorfie.

Jeśli tutejsza tajna policja rzeczywiście jest tak sprawna, a jego i Gotreka naprawdę tak łatwo rozpoznać, to również oni mogą w pewnej chwili zniknąć. Uspokajał się myślą, że stolica jest bardzo daleko, a lokalne władze zapewne niezbyt interesują się tym, co się dzieje poza granicami ich jurysdykcji.

W pewnym sensie jeszcze bardziej pocieszające było to, że należą do Straży Kanałów. Istniała cicha, niepisana umowa, że Straż

nie przygląda się zbyt uważnie przeszłości tych, którzy na ochotnika zgłaszają się w jej szeregi. Więcej nawet – mówiło się, że jest to pewny sposób, by dawne przestępstwa były przez prawo ignorowane.

Każdy z jego towarzyszy w jakimś momencie swego życia był zamieszany w akty przemocy o charakterze kryminalnym, tak przynajmniej twierdzili. Nie, właściwie nie było się czym martwić. Taką miał nadzieję.

Dużo bardziej realnym zagrożeniem była perspektywa natknięcia się na skavenów. Wcale nie miał ochoty sprawdzać swej odwagi, stawiając czoła tak dobrze przystosowanemu, okrutnemu przeciwnikowi i to na dodatek w jego własnym środowisku. Gorączkowo usiłował sobie przypomnieć, co Gotrek mu o nich opowiadał, przeszukiwał pamięć w nadziei, że znajdzie coś, co da mu jakąś przewagę gdyby doszło do walki.

Wiedział, że skaveni to rasa zmutowanych szczurów, powstała w dawnych czasach wskutek oddziaływania spaczenia. Mówiono, że zamieszkują wielkie miasto o nazwie Skavenblight, którego położenia nikt nie zna. Plotki twierdziły, że są podzieleni na klany, z których każdy ma odrębne zadanie – praktykowanie magii, zajmowanie się wojną, hodowla potworów i tak dalej. Byli lżejsi i słabsi fizycznie od ludzi, jednak szybsi i bardziej okrutni oraz obdarzeni dziką, nieobliczalną inteligencją, która czyniła z nich śmiertelnie groźnych wrogów.

Przypominał sobie przeczytane niegdyś książki na temat starożytnych bitew, relacje opisujące nieliczne interwencje skavenów w walki na powierzchni: ich przerażające szarże w wielkich, świergoczących hordach, ich wynaturzone zło i skłonność do torturowania jeńców. To właśnie horda skavenów podkopała mury zamku Siegfried, powodując jego upadek po dwuletnim oblężeniu.

Legenda mówi, że książe Karsten zapłacił straszną cenę za pomoc swych sojuszników. Sigmar osobiście zniszczył ich armię przed swym wstąpieniem w niebiosa. To było jedno z jego mniej znanych dzieł. W sumie niewiele było wiadomo na temat skavenów, a i ta odrobina opierała się na szeptanych pogłoskach i niejasnych napomknieniach w kilku starożytnych opowieściach.

Felix na własne oczy widział w Karak Osiem Szczytów pewne dowody ich działalności. Nawet teraz, po tak długim czasie, dostawał gęsiej skórki na myśl o zatrutych spaczeniem studniach i wielkim, zmutowanym trollu. Miał tylko nadzieję, że już nigdy w życiu nie będzie musiał stawać przed żadnym ze stworzonych przez nich potworów. Jednak, patrząc na swych towarzyszy, odniósł wrażenie, że oni tej nadziei nie podzielają.

Aż do wczoraj Felix nawet przez chwilę nie zastanawiał się nad ilością szczurów, które żyją w kanałach. Teraz widział, że są wszędzie. Umykały z kręgu światła, gdy się do nich zbliżali, a potem, gdy przeszli i wracała ciemność, słyszał za plecami cichy tupot ich łapek. Ich ślepie błyszczały refleksami światła, lśnią daleko w mroku jak maleńkie gwiazdy.

Złapał się na zastanawianiu się nad tym, czy istnieje jakaś więź między skavenami, a zwykłymi szczurami. Zaczął sobie wyobrażać te małe gryzonie w roli szpiegów swych większych krewniaków. Wiedział, że jest to dość zwariowany pomysł, jakby wyjęty wprost z bajek o czarnoksiężnikach, które czytał w dzieciństwie, ale im dłużej nad tym myślał, tym bardziej był nim przerażony.

W wielkich, zamieszkałych przez ludzi miastach szczury były wszechobecne, gnieźdząc się wśród śmieci i odpadków cywilizacji. Mogły bardzo dużo widzieć i bardzo dużo słyszeć i nawet jeśli były widziane, nikt je o nic nie podejrzewał.

Zaczął czuć na sobie ich zimne oczy, przypatrujące mu się nienawistnie nawet teraz, w tej chwili. Ściany kanału zdawały się groźnie zbliżać, zamykać wokół niego i wyobraził sobie, że jest uwięziony w ogromnej szczurzej norze. Pomyślał o żyjących

gdzieś tam skavenach i nagle to, że znajdują się w kompleksie szurczych jam wydało mu się zupełnie możliwe; miał uczucie, że on i jego koleczy zostali zmniejszeni do rozmiarów myszy, a skaveni są zwykłymi szczurami, chodzącymi na dwóch łapach i ubranymi w sposób małpujący ludzi.

Ta fantazja stała się tak przekonująca i realna, że w przebiegu zdrowego rozsądku pomyślał, że unoszące się ze ścieku opary zaczynają mącić mu w głowie, albo może uodparniające na smród narkotyki, przepisane przez miejskich alchemików, mają uboczne, halucynogenne działanie.

– Spokojnie, człeczku – usłyszał głos Gotreka. – Coś mi błado wyglądasz.

– Myślałem o szczurach.

– Ja też. Nie pozwól, żeby te myśli się do ciebie dobrały. W podziemiach wyobraźnia zaczyna tworzyć własnych wrogów. To jest pierwsza rzecz, przed którą nasi wojownicy tunelowi uczą się bronić.

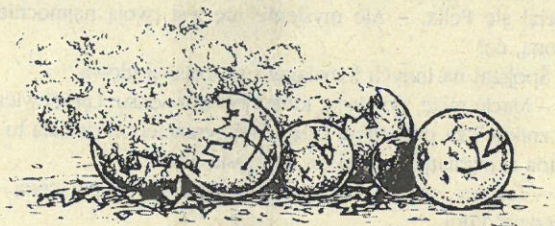
– A więc już przedtem zdarzało ci się wykonywać tego typu robotę – powiedział Felix na wpeł sarkastycznie.

– Tak, człeczku. Walczyłem w podziemiach zanim jeszcze narodził się twój ojciec. Ścieżki wokół Wiecznej Góry nigdy nie są wolne od wrogów i wszyscy obywatele Królewskiego Zgromadzenia mają swój udział w służbie militarnej w podziemiach. Glinie tam więcej młodych krasnoludów niż gdziekolwiek indziej.

Gotrek był wyjątkowo szczery i otwarty, jak to mu się czasem zdarzało w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa. Zagrożenie sprawiało, iż stawał się nadzwyczaj rozmowny, jakby chciał się podzielić swymi myślami, gdyż zdał sobie sprawę, że może już nie mieć po temu okazji. A może po prostu był jeszcze pijany po ostatniej nocy. Felix nawet nie próbował odgadnąć. Zrozumienie obcego ludziom umysłu krasnoluda było dla niego niemal tak niemożliwe, jak zrozumienie skavenów.

– Pamiętam jak pierwszy raz zszedłem do podziemi. Wszystko wydawało mi się takie małe i ciasne, a każdy dźwięk był zagrożeniem ze strony jakiegoś nieznanego wroga. Jeżeli słuchasz z sercem pełnym trwogi, wkrótce jesteś otoczony przez nieprzyjaciół. A kiedy pojawia się prawdziwy wróg, nie masz pojęcia z której strony nadszedł. Zachowaj spokój, człeczku. Dłużej pożyjesz.

– Łatwo ci mówić – mruknął Felix, gdy zabójca trolli przyspieszył kroku. Jednak obecność Gotreka sprawiała, że czuł się nieco pewniej.



Ostrożnie, z walącymi sercami podchodzili do miejsca, w którym Gant został zabity. Mgła ciągle unosiła się z bulgoczącego zaciera, na powierzchni ścieku gdzieś widoczny był słaby prąd. Obszar walki wyglądał niemal tak, jak go Felix zapamiętał, z wyjątkiem tego, iż zniknęło ciało skavena. W miejscu, w którym leżało widoczne były wyraźne ślady.

W szlamie na kamieniach była wytarta ścieżka, kończąca się na skraju chodnika, jakby ktoś przeciągnął tam ciało, a potem wrzucił je do ścieku. Felix wiedział, że powinni je wczoraj, kiedy jeszcze mieli okazję, gdzieś przenieść, ale byli zbyt podnieceni tym, co się stało, zbyt wstrząśnięci i zmartwieni. Nikt nie chciał nieść tego parszywego szczurzego ścierwa. A teraz go nie było.

– Ktoś je zabrał – powiedział Hef.

– Ciekawe kto – dodał Spider. Gotrek obejrzał chodnik w miejscu, w którym było ciało. Pochylił się i dokładnie przyjrzał się śladom. Potem potarł prawą pięścią przepaskę na oku. Toporek, który zabił skavena zbliżył się niebezpiecznie do jego wytatuowanej czaszki.

– To nie człowiek. Na pewno.

– Wiele ścierwojadów w tych tunelach – stwierdził Rudi, wypowiadając głośno to, o czym wszyscy pomyśleli. – Nie uwierzyłbyś jakie rzeczy żyją w zaciera.

– To nie był padlinożerca – powiedział Gotrek.

– Skaven – tym razem Felix wyartykułował ich myśli.

– Zbyt duże. Jedno z nich, w każdym razie. Inne ślady mogli zostawić skaveni.

Felix spojrział w ciemność przed nimi. Nagle wydała mu groźniejsza niż przed chwilą.

– Jak duże? – Felix przeklął się za przyjęcie monosylabicznej manieri mówienia pozostałych kanalarzy. – Jakich dokładnie rozmiarów była ta istota, o której mówisz, Gotrek?

– Nie jestem ekspertem, człeczku. Może wyższa niż ty, może cięższa niż Rudi.

– Czy mógł to być jeden z tych mutantów, które, jak mówię, są hodowane przez skavenów? Jakiegoś typu hybryda.

– To wydaje się najlepszym wyjaśnieniem.

– Ale jak to możliwe, żeby te ślady po prostu zniknęły? – spytał Felix. – Nie mogli się przecież wszyscy rzucić do ścieku.

– Czarnoksiężstwo – powiedział Hef.

– Najczarniejsze z czarnych – dodał Spider.

Gotrek spojrział na krawędź chodnika i zaklął w swym rodzimym języku. Był wyraźnie zły, broda mu się zjeżyła. W jego jedynym oku błysnęła ślepa żądza mordu.

– Nie mogli tak po prostu zniknąć – powiedział. – To niemożliwe.



- A może użyli łodzi? - spytał Felix. Właśnie mu to przyszło do głowy. Pozostali spojrzeli na niego jak na raroga.

- Użyli łodzi? - spytał Hef.

- W zacierze? - dodał Spider.

- Nie bądź dumny - powiedział Rudi. Felix zaczerwienił się.

- Nie jestem dumny. Patrz, ślady tu się kończą. Całkiem łatwo byłoby zrobić krok z chodnika do małej łódki.

- To jest najgłupsza rzecz, jaką słyszałem w życiu - powiedział Rudi. - Ty masz wyobraźnię, Felix. Czy ktoś kiedyś pomyślał o używaniu łodzi tu na dole?

- Jest wiele rzeczy, które nigdy ci nie przyjdą do głowy - odciął się Felix. - Ale myślenie nie jest twoją najmocniejszą stroną, co?

Spojrzał na innych kanalarzy i potrząsnął głową.

- Macie rację, pomysł z łódką jest bez sensu. Lepiej wierzyć, że zniknęli za przyczyną magii. Najwyraźniej przyleciała tu gromada skrzydlatych duszków i uniosła ich w dal.

- Tak jest, gromada skrzydlatych duchów. To już lepiej - powiedział Rudi.

- Rudi, on sobie dowcipkuje - powiedział Spider.

- Bardzo dowcipny facet, ten młody Felix - dodał Hef.

- Mimo to pewnie ma rację - powiedział Gotrek. - Mała łódź wcale nie jest bez sensu. I nie byłoby trudno ją tutaj wprowadzić. Wszystkie kanały w końcu uchodzą do Reiku, prawda? A ukraść małą łódź to żaden problem.

- Przecież wszystkie spływy do rzeki są przegrodzone kratami - powiedział Rudi. - To powstrzymuje różne tałatajstwo od włożenia tutaj.

- A co jest naszym zadaniem, jeśli nie tropienie tego właśnie tałatajstwa - spytał Felix. Widział, że jego pomysł zaczyna się przesączać nawet przez twardą czaszkę Rudiego.

- Ale po co, człeczku? Po co używać łodzi. - Felix przez chwilę czuł się mile polectany. Niezbyt często się zdarzało, żeby zabójca trolli przyznawał, iż Felix może wiedzieć więcej niż on sam. Zastanowił się szybko nad odpowiedzią.

- No więc, po pierwsze nie chcieli zostawiać śladów. Poza tym mogli mieć związek z jakimś przemytem. Przypuśćmy, że ktoś na przykład sprowadza rzeką spacje. Zdaje się, że nasz wczorajszy arystokratyczny sukkinsyn płacił skavenowi właśnie spaceniem.

- Tylko elfów nienawidzę bardziej niż łodzi. Na sam ich widok robi mi się niedobrze - powiedział Gotrek.

Szukali przez resztę dnia i nie znaleźli żadnych innych śladów, chociaż odkryli, że kraty na jednym z ujść kanałów do Reiku zostały przepiłowane.



Felix skręcił z ulicy i wszedł do „Złotego Młota”. Jakby przeszedł z rzeczywistości do snu. Portier otworzył przed nim wielkie, dębowe drzwi. Usłużni kelnerzy zabrali go szybko jak najdalej od pospolitego brudu ulicy i wprowadzili do ogromnej sali jadalnej.

Tutaj, w świetle spływającym z wielkich, kryształowych żyrandoli bogato ubrani ludzie jedli i rozmawiali przy suto zastawionych stołach. Na ucztujących poważnie spoglądały ze ścian portrety wielkich bohaterów Imperium. Felix rozpoznał Sigmarę i Magnusa i Fryderyka Śmiałego. Styl tych portretów, sposób prowadzenia pędzla wskazywał na Vespasiana, najsłynniejszego nulneńskiego malarza ostatnich trzech wieków. Ściana na

wprost wejścia była zdominowana przez portret hrabiny Emmanuelli, wspaniałej, kruczowłosej piękności, ubranej w nieco nieskromną suknię balową.

Felix zapragnął, żeby pożyczony strój trochę lepiej na nim leżał. Miał na sobie dawno nie noszone ubranie Otta. Kiedyś obaj byli nie tylko tego samego wzrostu, ale i tej samej budowy, ale w ciągu lat włóczęgi Felix wychudł, a tym czasie Otto sporo utył.

Felix miał wrażenie, że Iniana koszula jest jak worek, a kamizelka z aksamitu wisi na nim jak na patyku. Spodnie trzymały mu się na biodrach tylko dzięki ściągniętemu na ostatnią dziurkę, skórzanemu pasowi. Jednak buty pasowały dość dobrze, podobnie kapelusz. Przechylił go pod zawadiackim kątem, żeby zatknięte za wstążkę pawie pióro było jeszcze lepiej widoczne. Pozwolił jednej ręce bawić się niedbale złotą kulką aromatyczną, zawieszoną na szyi na grubym łańcuchu. Unosił się z niej zapach doskonałych bretońskich perfum. Przyjemnie było wachać wreszcie coś innego niż zacier.

Służący zaprowadził go w kąt sali, do ogrodzonego stolika, przy którym siedział jego brat. Otto trzymał w dłoni gęsie pióro i stawał ptaszki przy jakichś pozycjach w leżącej przed nim, oprawnej w skórę księdze rachunkowej. Podniósł znad niej wzrok, gdy Felix się zbliżył.

- Witaj, braciszku. Po kąpieli i zmianie ubrania wyglądasz dużo lepiej.

Felix już wcześniej przyjrzał się sobie w wielkim, posrebrzanym lustrze w domu Otta i teraz musiał przyznać bratu rację. Gorąca kąpiel, trochę wonnych olejków i czyste, drogie ubranie sprawiły, że czuł się jak nowo narodzony. W zwierciadle widział wystrojonego młodego dandysa, takiego, jakim był kiedyś, chociaż może z nieco większą ilością zmarszczek wokół oczu i z mocniejszą, bardziej stanowczą linią ust.

- To jest naprawdę urocze miejsce - powiedział.

- Możesz tu jadać każdego wieczoru, jeśli chcesz.

- Co chcesz przez to powiedzieć, bracie?

- Po prostu jest dla ciebie miejsce w rodzinnym interesie.

Felix rozejrzał się wokół, żeby sprawdzić czy ktoś ich słyszy.

- Wiesz, że jestem ciągle poszukiwany w Altdorfie z powodu tej rozróby z wdowim podatkiem.

- Przecieniasz swoją sławę, braciszku. Nikt nie wie kim byli przywódcy tych zamieszek. Altdorf to nie Nuln.

- Sam powiedziałeś, że Gotreka jest bardzo łatwo rozpoznać.

- Toteż niczego mu nie proponujemy. Proponujemy tobie, co ci się należy z racji urodzenia.

No i stało się. Stało się to, na co miał nadzieję i czego się obawiał. Rodzina była gotowa z powrotem go przyjąć. Może porzucić niespokojne, trudne życie awanturnika i wrócić do Altdorfu i swych ksiąg. Oznaczałoby to życie nad księgami rachunkowymi i w składach towarów, ale życie bezpieczne.

A pewnego dnia stałby się bardzo bogaty. To była kusząca perspektywa. Nigdy więcej czolganiania się po śmierdzących kanałach. Nigdy więcej siniaków, zarobionych w bójkach z ulicznikami. Nigdy więcej dziwnych chorób, łapanych w strasznych, zakazanych miejscach. Nigdy więcej wyczerpujących do cna wypraw przez dzikie, odludne krainy. Nigdy więcej konfrontacji z wielbicielami Chaosu z zakazanych kultów. Nigdy więcej przygód.

Nie będzie już musiał radzić sobie z ponuractwem Gotreka ani znosić jego humorów. Może zapomnieć o swej przysiędze, iż będzie za nim podążał i w epickim poemacie opisie jego śmierci. Złożył to przyrzeczenie, gdy był pijany; z pewnością nie jest ono ważne. Ma szansę być wreszcie panem samego siebie. A jednak coś go powstrzymywało przed podjęciem decyzji.

- Muszę się nad tym zastanowić - powiedział.

- Nad czym tu się zastanawiać, człowieku? Nie chcesz mi chyba powiedzieć, że wolisz być kanalarzem niż kupcem, co? Większość ludzi zabiłaby dla takiej szansy.

– Powiedziałem: muszę się nad tym zastanowić.

Jedli w niezręcznej ciszy. W pewnej chwili drzwi do sali otworzyły się i wszedł wysoki mężczyzna, prowadzony przez służącego. Był ubrany w czerni i jego mnisze szaty wydawały się dziwnie nie na miejscu w tym pełnym przepychu wnętrzu. Jego twarz była szczupła, ascetyczna, a czarne włosy kończyły się trójkątnym czubem na szczycie czoła.

Szedł przez komnatę, a wokół niego zapadała cisza. Felix zauważył na twarzach bogatych biesiadników wyraźny strach. I nagle, gdy mężczyzna przechodził w pobliżu ich stolika, Felix go rozpoznał i zaniemówił ze zdumienia: to był człowiek, którego widział w kanałach w towarzystwie skavena. Zakręciło mu się w głowie.

Dotychczas przypuszczał, że nieznamy z podziemi był jakimś czarnoksiężnikiem czy renegatem. Wyobrażał sobie kultystę czy jakiegoś straceńca. Nie spodziewał się, że zobaczy go tutaj, w miejscu odwiedzanym przez najbogatszych i najbardziej szacownych obywateli Nuln.

– Co się stało, bracie? Wyglądasz, jakbyś zobaczył ducha.

– Kim jest ten człowiek?

Otto westchnął ciężko.

– Wcale nie chcesz tego wiedzieć. To nie jest człowiek, o którego można się wypytywać. To on się wypytuje o ciebie.

– Kto to jest, Otto? Czy muszę iść do niego i go o to zapytać?

– Felix zauważył na twarzy brata cień trwogi, ale i podziwu.

– Wierzę, że byś to zrobił, bracie. No dobrze, to jest Pierwszy Sędzia Fritz von Halstadt, szef tajnej policji hrabiny Emmanuelli.

– Opowiedz mi o nim.

– Są tacy, którzy widzą w nim nieprzejednanego wroga wszelkiej korupcji. Pracuje bardzo ciężko i nikt nie wątpi w jego uczciwość. Szczerze nienawidzi mutantów i dlatego ma poparcie Świątyni Ulyrka. Jego dom jest strzeżony przez ich rycerzy.

– Myślałem, że kult Ulyrka nie ma tutaj wpływow, że hrabina go nie lubi.

– Tak było zanim von Halstadt zrobił karierę. Naprawdę bardzo szybko z pomniejszego urzędnika dworskiego stał się najpotężniejszą osobistością w Nuln. Niektórzy mówią, że to dzięki szantażowi, niektórzy, że dlatego, iż jego wrogowie nabrali dziwnego zwyczaju umierania w niezbyt jasnych okolicznościach. Wzniósł się bardzo wysoko jak na człowieka, którego

ojciec był małym szlachetką w odległej, zabitej dechami prowincji. Tak czy inaczej jest to bezlitosna, diablo sprytna świnia.

Von Halstadt jest zimny, okrutny i niebezpieczny, nie tylko z uwagi na swe wpływy. Jest również znakomitym szermierzem. Zabił w pojedynkach kilku ludzi gdyż obrazili honor hrabiny. A wydawało by się, że jej brat Leos zrobił w tej materii dostatecznie dużo i on już nie musi.

Jednak Leos sam nie zawsze przejmuje się honorem siostry i plotka głosi, że w związku z tym nasz sędzia jest gotów również jego wyzwać. Najwyraźniej nieźle mu zalazła pod skórę.

Ale to znaczy, że zwariował! Leos jest najlepszym szermierzem w całym Imperium, a honor Emmanuelli wcale nie jest wart walki.

Otto wzruszył ramionami. Felix przypatrywał się von Halstadtowi, zastanawiając się jaki może istnieć związek między skavenami, a szefem elektorskiej tajnej policji. I mając nadzieję, że ten człowiek go nie rozpoznał.



Von Halstadt był zmęczony. Nawet znakomita jak zwykle kolacja nie poprawiła mu humoru. Jego umysł był przepełniony sprawami i troskami, związanymi ze sprawowaniem tak odpowiedzialnej funkcji. Rozejrzył się po twarzach współbiesiadników, uśmiechając się w odpowiedzi na ich uśmiechy. W głębi duszy serdecznie nimi gardził.

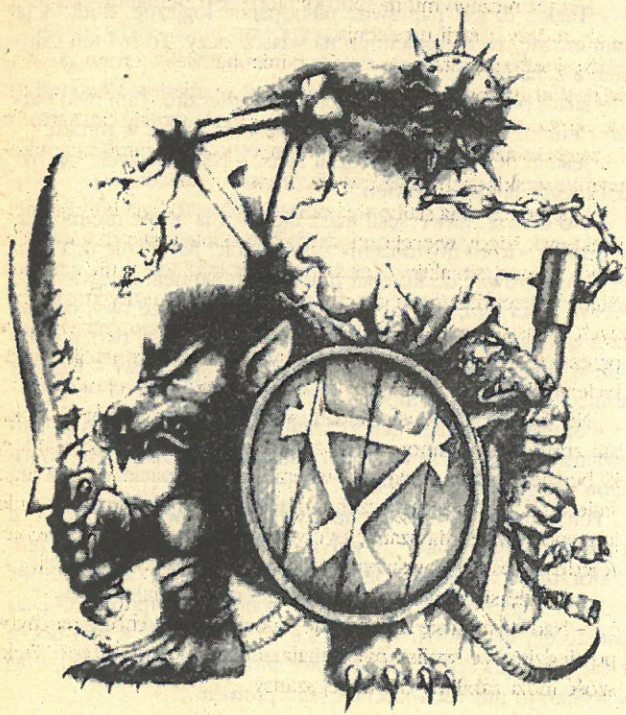
Bydło, płytkie i gnuśne. Ubierają się jak szlachta, ale mają serca małych sklepikarzy. Wiedział, że jest im potrzebny. Potrzebują go, by zahamował napór Chaosu. Potrzebują go, by wykonywał pracę, do której sami nie są dostatecznie twardzi. Niemal nie zasługują nawet na jego pogardę.

To był naprawdę męczący dzień. Helmut Slazinger nie przyznał się do winy, mimo iż on sam osobiście nadzorował tortury. To dziwne, jak niektórzy z nich do samej śmierci upierają się przy swojej niewinności. Nawet jeśli wiedzą, że on wie, że są winni.

Jego tajne źródła informacji doniosły mu, że Slazinger należy do sekretnej komórki czcicieli Slaaneshu. Strażnicy więzienia nie znaleźli tatuaży, które zwykle noszą członkowie takich zgromadzeń, ale to nic nie znaczy. Najbardziej zaufani z jego szpiegów dopuścili go do tajemnicy – otóż ze strachu przed jego, von Halstadta, bezlitosną krucją ukryci wrogowie uciekają się do czarnoksiężstwa, do magicznych tatuaży, widocznych jedynie dla innych członków ich kultu.

O bogowie, jakże przewrotne są te zmutowane potwory! Teraz już mogą być wszędzie, mogą siedzieć nawet tutaj, w tym pokoju, wyraźnie widząc na swych twarzach tatuaże inicjacyjne. A on nie potrafi ich rozpoznać. Mogą siedzieć tu i naśmiewać się z niego, a on nic z tym nie może zrobić. Jednym z nich może być na przykład ten chudy młodzieniec w złe dobranym ubraniu. Niewątpliwie nieco zbyt uważnie patrzy w tę stronę. I jest w nim coś groźnego, coś złowrogiego. Być może powinien stać się następnym obiektem oficjalnego dochodzenia.

Nie, weź się w garść. Oni nie mogą wiecznie się ukrywać. Oślepiające światło logiki potrafi przeniknąć nawet najgłębszy mrok zakłamania. Tak właśnie powtarzał ojciec za każdym razem, gdy bił go za jego grzechy, prawdziwe czy wymyślone. Nie – ojciec zawsze miał rację, a on zawsze był winny. Nawet, jeśli nie bardzo mógł sobie przypomnieć dlaczego. Te bolesne razy były tylko dla jego dobra, wypędały z niego grzech.



Jego ojciec był dobrym człowiekiem i jego postępowanie było prawe, sprawiedliwe. Dlatego bijąc go zawsze się uśmiechał. Wcale nie sprawiło mu to przyjemności. Niejednokrotnie mu o tym mówił. To było dla jego własnego dobra. I w pewnym sensie stało się dla niego wielką lekcją. Nauczył się, że w imię większego dobra czasem konieczne jest robienie nawet złych, bolesnych rzeczy.

Te kary uczyniły go twardym; pozwoliły mu robić to, czym dzisiaj, wolny od słabości ostatnich ludzi, musi się zajmować. Pozwoliły mu wytrwać na drodze ku temu, co jest słuszne. Zrobili z niego człowieka, z którego ojciec byłby dumny i powinien być mu za to wdzięczny. Stał się silny, nie ulegając złu. Stał się taki, jak jego ojciec.

Torturowanie młodego Slazingera nie sprawiło mu żadnej przyjemności. Nie sprawił mu przyjemności raport skavenów, donoszący, iż członek arystokratycznego rodu jest potajemnym czcicielem Slaanesh. Jakkolwiek musi przyznać, że był to pomyslny zbieg okoliczności, wzięwszy pod uwagę plotki na temat Slazingera i Emmanuelli.

Kolejne podle kłamstwa: to niemożliwe, żeby istota tak czysta jak hrabina mogła mieć coś wspólnego z kimś takim, jak Slazinger – zaprzysięgłym hulaką, młodym, przystojnym strojnisiem z rodzaju tych, którzy za mądre i dowcipne uważają wypowiedanie się przeciw prawomyślnym sługom tego miasta, którzy krytykują ostre środki, podejmowane dla utrzymania prawa i porządku w tym gnijącym ścieku bezcelestw i grzechu.

Odsunął od siebie myśli o Slazingerze i poświęcił się rozpatrywaniu innych problemów. Jego agent w siedzibie Straży dostarczył mu raport na temat śmierci tego Ganta. Nie podjęto w tej sprawie żadnych środków. Dokładne przeszukanie kanałów pod Starym Miastem zbyt dużo by kosztowało i poważnie by uszczupliło działkę, którą kapitan Straży wykrawał dla siebie z przydzielanych przez budżet miejski pieniędzy. No cóż, nawet korupcja czasem bywa pożyteczna.

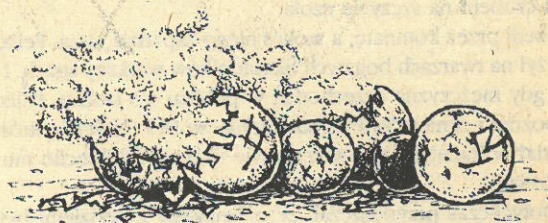
Bardziej niepokojące jest to, że, według słów szpiega, patrol Ganta zaczął węszyć w okolicach miejsca, w którym ich sierżant został zabity. Mogą przypadkowo natknąć się na innych, przechodzących tamtędy w swoich sprawach skavenów. Mogą nawet znaleźć lodzie, które pływają między przystanią, a Emporium van Niecka. Wątpił, żeby udało im odkryć, iż ten sklep jest zaledwie przykrywką, a naprawdę służy przetruciu spaczenia spoza miasta do skavenów w nagrodę za ich usługi. Uśmiechnął się. W tej umowie jest swego rodzaju miła symetria. Placi skavenom walutą, której oni sami zażądali. Chyba nie zdają sobie sprawy, że jest ona zarówno bezużyteczna, jak i niebezpieczna. To właśnie spaczeń jest przyczyną mutacji. Skaveni twierdzą, że używają go jako pożywienia. No nóż, jest to stosunkowo nieszkodliwy sposób pozbywania się niezwykle niebezpiecznej substancji, a jednocześnie jemu zapewnia dostęp do doskonałego źródła informacji.

Tak, naprawdę przyjemna symetria. Trochę szkoda, że nie może rozgłosić, jak wielkie ma wobec Imperium zasługi bezpieczne pozbywając się rzeczy tak pełnej zła. To był szczęśliwy dzień dla całej ludzkości, gdy on, von Halstadt, zablądził w kanałach i natknął się na skavenów.

Na szczęście rozpoznali w nim człowieka, z którym można robić interesy. Musi teraz zażądać trochę więcej. Jeszcze dzisiaj musi skontaktować się z innym skavenem agentem i dopilnować, żeby strażnicy z tego patrolu mieli w kanałach nieprzyjemny wypadek. Było mu przykro, że jest zmuszony robić to ludziom, którzy tylko wykonują swe obowiązki, ale jego bezpieczeństwo jest sprawą nadrzędną.

On jest jedynym człowiekiem, który w pełni pojmuje zagrożenie Nuln niebezpieczeństwa i jedynym, który może to miasto uratować. To wcale nie jest próżność – to po prostu jest prawda.

Jeszcze dzisiaj skontaktuje się z Thanquolem, nowym przywódcą skavenów, i rozkaże mu wyeliminować niebezpiecznych strażników. Myśl o tym tajemnym sposobie, w jaki może wykorzystywać swą potęgę, przypawiła go o dreszcz. Powiedział sobie, że to wcale nie jest dreszcz rozkoszy.



– Mówię wam, że go wczoraj widziałem – stwierdził Felix.

Jego towarzysze przyglądali mu się z półmroku. Nad głową usłyszał loskot przejeżdżającego po pokrywie wjazdu pojazdu.

– W „Złotym Młocie”. Stał nie dalej niż dziesięć metrów ode mnie. Nazywa się Fritz von Halstadt i to jest ten człowiek, którego widzieliśmy ze skavenem.

– Jasne – powiedział Rudi, spoglądając na niego z troską. – Jadł kolację z hrabiną Emmanuellą i czarnoksiężnikiem Drachenfelsem. A co ty właściwie robiłeś w „Złotym Młocie”? Tam chodzą tylko bogacze. Nie wpuściliby kanalarza, nawet gdyby jego ubranie było ze złota. Nie myślisz chyba, iż uwierzymy, że tam byłeś.

– Mój brat mnie tam zabrał. On jest kupcem. I powtarzam wam, że tam właśnie widziałem tego faceta, von Halstadta.

– Ty nie jesteś z Nuln, co Felix? – spytał Hef. Mówił spokojnie i cierpliwie, jakby szczerze pragnął wyjaśnić młodemu kanalarzowi wszelkie jego błędne przypuszczenia. – Czy ty wiesz kim jest von Halstadt?

– Szef elektorskiej tajnej policji, oto kim jest. Bicz na mutancją zarazę w tym mieście – powiedział Spider. Mięsień na jego szczęce drgnął lekko, gdy ją zacisnął. Felix nie zdawał sobie sprawy, że bliźniacy są takimi wielbicielemi von Halstadta. – A głowa tajnej policji nie włoży się po kanałach i nie zadaje ze szczurami.

– Dlaczego nie?

– Ponieważ on jest szefem tajnej policji, a szef tajnej policji nie robiłby takich rzeczy. To wystarczający powód, nie?

– Taak... to jest naprawdę nieodparcie logiczne, Rudi. A ja wam mówię, że widziałem go na własne oczy. To był ten człowiek z kanałów.

– Jesteś pewien, że się nie pomyliłeś, czelczku. Tam było bardzo ciemno, a ludzkie oczy niezbyt dobrze widzą w mroku.

– Jestem pewien – powiedział Felix. – Nigdy w życiu nie byłem czegoś bardziej pewien.

– No dobrze, nawet jeśli masz rację – a ja wcale nie mówię, że ją masz – to co my możemy z tym zrobić? Raczej nie uda nam się wmaszerować do komnat hrabiny Emmanuelli i powiedzieć – a tak poza tym, wasza wysokość, czy wiesz, że twój najbardziej zaufany doradca włoży się po kanałach pod twoim pałacem w towarzystwie wielkich, gadających szczurów? – Hef nie uśmiechał się, gdy to mówił.

– Spytałaby cię ileś dziś przeżuł korzenia zwidów, a potem rozkazała swemu kislevickiemu kochankowi wrzucić cię do lochów – powiedział Spider.

Felix rozumiał, co mają na myśli. Co oni wszyscy mogli tu poradzić? Byli tylko zwykłymi strażnikami, a człowiek, o którym on mówił był najpotężniejszą osobą w mieście. Być może najlepiej byłoby po prostu o wszystkim zapomnieć? Dziś wieczorem ma znowu spotkać się z Ottem, zjeść z nim dobrą kolację w jego domu. Już wkrótce może być daleko stąd, a to wszystko to nie jest właściwie jego problem.

Jednak myśli i pytania ciągle go niepokoiły. Co ten straszny, budzący przerażenie dowódca tajnej policji robił w towarzystwie skavena? Jaką władzę szczurołudzkie nad nim mają?



Główny Stada Tzerkual Varmatz spojrzął do tyłu, na swych szturmowców. Wypełniali szelnie tę podziemną komnatę i zapach ich piżma był słodki. Jego serce wypełniło się dumą. Byli to wielcy, krzepcy skaveni, ich czarne futra były gładkie i starannie wyczesane. Pasowały do pięknie polerowanych, czarnych zbroi i opatrzonych runami hełmów z czarnego żelaza. Stanowili elitę – dobrze odżywieni, dobrze wyposażeni, zdyscyplinowani, przewyższali zwykłych członków klanu czy niewolników w stopniu równie wielkim, jak on ich przewyższał. Dowodził dwoma tuzinami najlepszych wojowników, jakich jego klan mógł wystawić. W razie wojny ich liczba wzrośnie do dwustu lub nawet więcej.

Do tego zadania nie byli mu potrzebni wszyscy – było proste. Miał wyeliminować jakichś różowoskórych ludzików. Łatwe. Szary Prorok Thanquol wyraźnie powiedział, że będzie łatwe. Zgodził się z tym, nawet jeśli ten następca Skrequala niezbyt mu się podobał. Nie sądził, żeby do rozprawienia się z jakimiś nędznymi ludzkimi wojownikami potrzebne były więcej niż cztery szpony szturmowców. Za jego plecami Thanquol chrząknął z niecierpliwością, dyskretnie i cicho. Szczurogr, który towarzyszył czarownikowi, zawarczał gniewnie.

Tzerkual mimo woli poczuł dreszcz strachu, spoglądając na ogromne muskuly i szpony tej hybrydy. Nie chciałby stanąć przed nim w czasie bitwy. Odkupienie go od Władców Bestii z klanu Moulder zapewne kosztowało Szarego Proroka ciężki miecz spaczenia, ale zdaje się, że był on wart każdej zapłaconej uncji.

Nie mógł jednak pozwolić, żeby popędzał go taki młodzik jak Thanquol. Tzerkual był z dziesiątego miotu w swym klanie, Thanquol zaledwie z marnego dwunastego. Istniały pewne reguły, których trzeba przestrzegać. Musi zachować twarz wobec swych żołnierzy. Starannie kontrolował swoje ruchy, żeby nie okazać nawet śladu przepelniającego go lęku.

Poruszył autorytatywnie nosem i zamiótł ogonem, żądając uwagi. Dwa tuziny różowych ślepiów zwróciło się w jego stronę i znieruchomiało.

– Idziemy do smrodliwych kanałów pod człowieczym miastem – powiedział. – Idziemy, żeby zabić pięciu ludzików, którzy ich pilnują. To są wrogowie naszego Najwyższego. Zabili, uśmiercili naszego brata. Zemsta będzie nasza, ich krew będzie nasza. Walczcie dobrze i będziecie mieli więcej samic i więcej przedmiotów. Walczcie nędznie i ja sam własnymi klami wyszarpię i przeżuję wasze jelita.

– Słyszycie mnie, Główny – zapisał jednym głosem. – Chwała klanowi. Zemsta za klanbrata.

– Tak-tak, krew i zemsta za naszego brata. – Tzerkual uśmiechnął się, odsłaniając rząd ostrych jak igły zębów. Wśród skavenów było to ostrzeżenie i groźba i żołnierze natychmiast umilkli. Tzerkual był zadowolony ze strachu, jaki w nich wzbudza.

Tak, pragnął się zemścić za Skrequala. Należeli do tego samego miotu, razem wywalczyli sobie drogę na szczyty klanu. Spiskami, otwartymi zabójstwami i skrytymi morderstwami przetarli sobie drogę ku potęgze. Tzerkual rozumiał ambicje Skrequala i, jeśli w ogóle komukolwiek ufał, to właśnie jemu. Pragnął krwi jego zabójców. Będzie to pewne zadośćuczynienie za

niefortunną konieczność znalezienia sobie innego sojusznika w wielkiej grze w klanową politykę.

Może Thanquol by się nadał, oczywiście jeśli ten młodzik nie próbuje przedtem wsadzić mu nóż w plecy. No cóż, przyszłość pokaże.

Przykrył zęby wargami i żołnierze się rozluźnili. Był zadowolony z perspektywy ponownego odwiedzenia kanałów pod miastem. Lubił przemykać się po tym ogromnym, śmierdzącym labiryncie, który trochę przypominał mu Skavenblight. Była to jakaś odmiana po tym straszliwie pustym posterunku, na którym musiał przebywać odkąd Najwyższy Klanu go tu przysłał. Był zadowolony, że ten durny ludzik miał dość rozumu, żeby zwrócić się do nich ze swym problemem. Strażnicy stanowili potencjalne zagrożenie dla wielkiego planu. To było niedopuszczalne, nic nie może stawać im na drodze, aż przejmą całe miasto.

Nie był do końca pewien na czym dokładnie polega wielki plan, ale to było bez znaczenia. Jest prostym żołnierzem i nie jego zadaniem jest filozofowanie na temat sposobów, jakimi Trzynastu Panów Rozkładu steruje Wszechświatem. Do niego należy zabijanie wrogów klanu. I to właśnie ma zamiar zrobić.



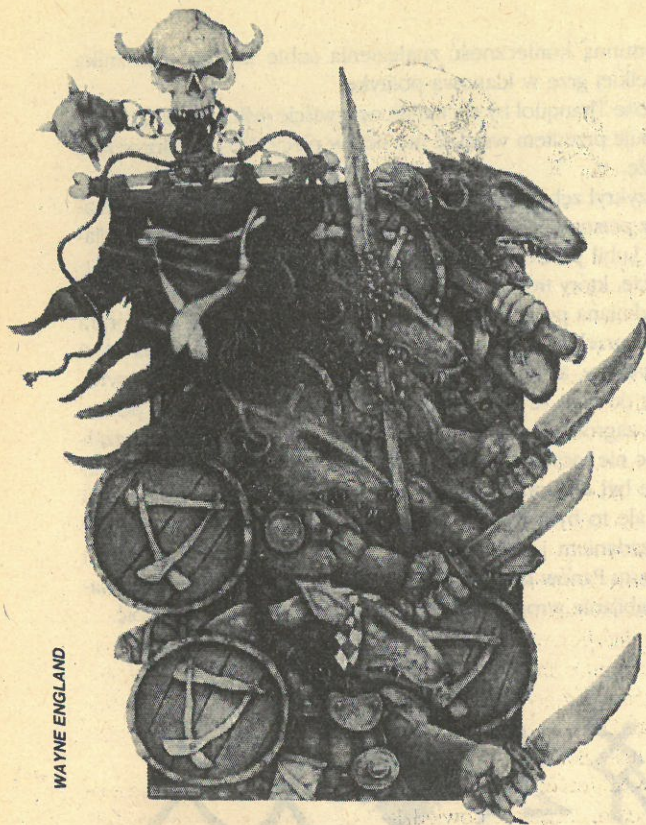
Felix był zaniepokojony. Niepokój budziła nie tylko ilość szczurów, jakie widział wokół, ale przede wszystkim to, jak za nim podążały. Nie bądź durniem, powiedział sobie, szczury wcale cię nie śledzą. Po prostu są w tych kanałach, jak były zawsze. To twoja wyobraźnia zaczyna jak zwykle płatać ci figle.

Rozejrzył się wokół, po pomieszczeniu, które kanalarze nazywali katedrą. Tutaj łączyło się ze sobą i przecinało kilka głównych ścieków miasta. To miejsce zostało zaprojektowane w stylu, który wydał mu się znajomy z monumentalnych komnat Karak Osiem Szczytów. Nazywał ten styl krasnoludzkim imperialnym. Wiedział, że te kanały były wybudowane przez krasnoludzkich wygnańców, uciekinierów z Gór Krańca Świata, gdy stały się one zbyt niebezpieczne, by w nich pozostać. Ci wygnańcy przybyli na ziemię, rządzone przez ludzi, przynosząc ze sobą ogromną inżynierską wiedzę i wielką tęsknotę za skrytymi w górach domami swych przodków.

Elektor Nulnu był człowiekiem otwartym i światłym. Dobrze wykorzystał wiedzę i umiejętności krasnoludów do usprawnienia systemu sanitarnego wciąż rozrastającego się miasta. Krasnoludscy inżynierowie, którzy podjęli się tego zadania, zaprojektowali miejsca, które przypominały raczej wielkie świątynie, niż kanały ściekowe. Potężne łuki, ozdobione płaskorzeźbami z tradycyjnym krasnoludzkim motywem młota i tarczy, podtrzymywały kamienne sklepienia, które przetrwały niemal tysiąc lat.

Efektom pracy krasnoludów była nie tylko funkcjonalność kanałów, ale też ich swego rodzaju piękno. Oczywiście czas zebrał tu swoje żniwo. W wielu miejscach, w których pracowały ludzkie zespoły remontowe, umiejące znacznie mniej niż oryginalni budowniczowie, dziury w skruszałych murach były zasklepione prymitywnymi łatami z zaprawy i cegieł. Ale to miejsce, znajdujące się niemal dokładnie pod pałacem Elektora, było tu najlepszym odpowiednikiem imperialnej sali tronowej.

I nagle Felix zrozumiał, dostrzegł jak bardzo podatnym na cięsy uczynili to miasto ci starożytni mistrzowie. Przypomnił sobie opowieść Gotreka o tym, jak skaveni zaatakowali Karak Osiem Szczytów – z najmniej spodziewanej strony, od dołu.



WAYNE ENGLAND

Kanały były drogą, którą można było dojść do każdego ważniejszego miejsca w mieście. Nieprzyjaciel, umiejący poruszać się w ciemnościach, mógł tędy przetrząsnąć zespoły zabójców albo oddziały uderzeniowe. Były dla skavenów doskonałą drogą dla wyprowadzenia inwazji. Potężne mury Nulnu nie stanowiłyby dla nich żadnej przeszkody. Obserwatorzy na szczycie świątyni Mymidii niczego by nie zauważyli.

Zagrozenie dla miasta było tym większe, że sam szef jego tajnej policji był ze szczuroludźmi w zмовіе. Fragmenty układanki wskoczyły na swoje miejsca. Już wiedział w jaki sposób znikali wrogowie von Halstadta. Byli wciągani przez skavenów głęboko pod ziemię. Mógłby się założyć o wszystko, że istniała sieć kanałów i kanalików, dzięki którym można było się dostać do każdego pałacu i każdego otoczonego murem domu w mieście. Jeśli nikt inny, to na pewno mógł się nimi precyzyjnie przemieszczać zabójca, morderca o rozmiarach skavena.

Teraz pytanie brzmiało – dlaczego? Dlaczego von Halstadt to robi? Co chce dzięki temu osiągnąć? Czy tylko chce wyeliminować wszystkich swych wrogów? Może jest skrytym mutantem, sprzymierzonym z siłami ciemności. A może jest zwyczajnie szalony.

Felix zadał sobie następne pytanie – czy teraz, wiedząc to wszystko, może po prostu stąd odejść? Czy może przyjąć ofertę bezpiecznej pracy u boku swych braci i zostawić drugie z największych miast Imperium w rękach nieprzyjaciela?

Ta sytuacja doprowadzała go do ślepej wściekłości. Wiedział, a jednocześnie był bezsilny. Nic nie mógł zrobić, nikt by mu nie uwierył, gdyby zaczął oskarżać Pierwszego Sędziego. Słowo kanalarza przeciwko słowu najpotężniejszego człowieka w mieście. A jeżeli wyjawiliby swoje pochodzenie, powiedział kim jest naprawdę, wpadłby w jeszcze większe kłopoty.

Był przecież znanym wicherzycielem i przyjacielem krasnoluda, który zaszlachtował dziesięciu kawalerzystów z osobistej gwardii samego Imperatora. Nikt się specjalnie nie zmartwił, jeśli i on w pewnej chwili zniknie.

A może lepiej zostawić sprawę ich własnemu biegowi. I dopiero w chwili, gdy doszedł do tego przekonania zauważył, że szczury zniknęły. Usłyszał także miękkie stąpanie w ciemnościach za nimi.

– Jesteśmy śledzeni, człeczku – powiedział Gotrek. – Przez kilka grup. Jedna z tyłu. Dwie w tunelach równoległych do naszego. Nie zdziwiłbym się wcale, gdyby jeszcze kilka było przed nami.

– Co nas śledzi? – Felix zmusił się do wypowiedzenia tych słów. Coś ścisnęło mu gardło, jego głos był tylko nieco głośniejszy od szeptu. – Skaveni?

– Zapewne. W każdym razie nie ludzie. Myślę, że chcą zastawić na nas pułapkę. Nasi mali kudłaci przyjaciele powinni chodzić trochę ciszej. Krasnoludy mają bardzo czuły słuch.

– I co teraz zrobimy?

– Będziemy dzielnie walczyć, a jeśli trzeba będzie – bohatercko umrzemy, człeczku.

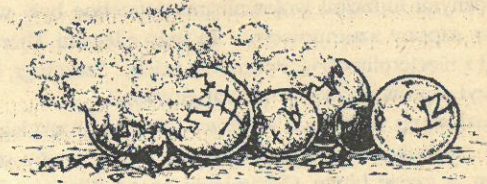
– Łatwo ci mówić, jesteś zabójcą trolli. Reszta z nas nie pali się tak bardzo, żeby dać się zabić.

Gotrek spojrział na niego z pogardą. Felix poczuł nagłą potrzebę usprawiedliwienia swego strachu.

– A co, jeśli to jest inwazja? Ktoś powinien ostrzec miasto. To jest nasz obowiązek. Pamiętajsz chyba przysięgę, jaką składaliśmy, wstępując do Straży.

Zauważył, że jego słowa zrobiły wrażenie na zabójcy trolli. Takie słowa jak przysięga i obowiązek zawsze robiły wrażenie na krasnoludach.

– Masz rację, człeczku! Przynajmniej jeden z nas powinien się stąd wy dostać i ostrzec miasto. Lepiej porozmawiajmy innymi i ulóżmy jakiś plan.



Tzerkual zobaczył, że ich zwierzyna się zatrzymała. Skupił się w grupę i o czymś rozmawiali przyciszonymi głosami. Wiedział, że ludziki się boją. W końcu dotarło nawet do ich tępych, ludzkich mózgów, że są śledzeni. Wiedział o strachu, jakże słusznym, jaki prawdziwi skavenscy wojownicy budzą u większości ludzi. Niejednokrotnie dostrzegał w ludzkich oczach błysk ślepej paniki. Przerazająca wspaniałość i dostojeństwo skavenkiej sylwetki niezmiennie wypełnia ich grozą i podziwem.

Wyprostował się i przyglądał futro językiem. Czasami, gdy spoglądał w gładką jak lustro powierzchnię swej tarczy, niemal podzielał ich uczucia. Nie ma wątpliwości, że jest wyróżniającą się postacią nawet wśród królewskich sylwetek innych ważnych i potężnych skavenów. I było to bardzo właściwe, że skaveni, wyższa rasa, robili na ludzikach takie wrażenie.

Gestem rozkazał szturmowcom, by się zatrzymali. Litościwie podaruje ofiarom jeszcze minutę, żeby smakowali swój strach do końca. Chciał, żeby zrozumieli beznadziejność swego położenia. Być może nawet pozwoli im błagać o życie. Niektóre z jego ofiar błagały. Wiedział, że była to zasługa jego imponującej, budzącej szacunek postawy.

– Główny, panie. Czy nie powinniśmy teraz atakować? Zabić ich, zarząbać, póki nie wiedzą co robić? – spytał Gazat, Pierwszy Szponu. Tzerkual potrząsnął głową. Gazat wykazał właśnie całkowity brak zrozumienia dla bardziej subtelnych elementów strategii. Uważa, że powinni atakować od razu, zamiast poczekać na właściwą chwilę, gdy ich wrogowie będą całkowicie sparaliżowani przez strach.

Główny Stada poruszył pobłażliwie ogonem. – Nie-nie. Niech poznają przerażenie. Gdy zaczną śmierdzić piżmem strachu i rozumieją, że są zgubieni, wtedy uderzymy-zabijemy.

Tzerkual zauważył, że Gazat ma jakieś wątpliwości. A niech sobie ma. Wkrótce na własne oczy przekona się o wyższości taktycznych umiejętności swego dowódcy.

– Główny, panie. Oni zaczynają biec w naszą stronę.

– Na pewno uciekają w panicznym strachu. Nastawić broń na ich spotkanie.

Chodnik był dostatecznie szeroki dla dwóch stojących obok siebie skavenów. Szturmowcy zajęli pozycje, pochyliли drzewce ku szarżującym wrogom. Tzerkual czekał z niecierpliwością.

Poczucie tryumfu wypełniło mu serce, gdy otumanieni strachem gołoskórzy znaleźli się przed jego elitarnym oddziałem. Tak byli oglądali z przerażenia, że nawet nie zwolnili swego ślepego pędu. Panika kazała im rzucić się wprost na nastawione ostrza.

Z pewnością tylko dzięki szczęściu toporek krasnoluda przeciął drzewce obu broni. Tak, teraz widzi to bardziej wyraźnie. Krasnolud jest tak przestraszony, że toczy pianę z ust jak klanbrat ze wściekłą. Wyje jakieś modlitwy do tych swoich bogów. Dobrze wie, że jest zgubiony.

W tym przerażeniu zadaje straszliwe rany, co jest normalne dla ogarniętych paniką dzikusów. Jedno ślepe cięcie pozbawia dzielnego żołnierza głowy. Oszalałe ciosy siekiery spychają dwóch wiernych szturmowców z chodnika wprost do śmierzącego ścieku. Jeśli nie ufałby swoim żołnierzom, mógłby powiedzieć, że jeden z nich sam wskoczył w te brudy, żeby uniknąć ostrza. Na pewno nie!

Wysoki ludzik z jasną kępą na głowie przyłączył się do krasnoluda. Ten walczy z pewną precyzją. Dobrze mierzone pchnięcie jego krótkiego miecza trafia następnego skavena wprost w gardło.

Nie, to się nie dzieje naprawdę. Czterech z jego najlepszych żołnierzy zostało wyeliminowanych, a po stronie ludzików nie ma jeszcze żadnych strat. Gołoskórzy mieli szczęście. Poczul dumę, widząc jak następni dzielni szturmowcy rzucają się na wroga. Teraz jest już pewien zwycięstwa. Ale ludziki o tym nie wiedzą. Ciągłe prą naprzód. Następni tchorze padają pod ich ciosami.

Tzerkual zrozumiał, że został zdradzony! Zamiast elitarnych szturmowców posłano mu bezużytecznych robotników. Którys z jego podłych wrogów w Skavenblight uknuł ten spisek, żeby go zdyskredytować.

To było jedyne wytłumaczenie tego, co widział – dwóch nędznych gómiaków wyznało pół tuzina skaweńskich niby-wojowników bez jednego nawet zadrażnienia. Tzerkual przygotował się na spotkanie z wrogiem. Przynajmniej on nie obawia się stawić czoła siekiernie krasnoluda ani mieczowi człowieka. On jest Głównym Stada. On nie wie, co to strach.

To tylko podniecenie walką powoduje, że jego ogon tak się skręca, że torebki piżmowe pęcznią. Nic go nie obchodzi, że krasnolud małuje ściany kanału krwią, tryskającą po każdym ciosie jego toporka. Tzerkual wie, że może sobie poradzić z każdym ludzikiem. Decyduje się poczekać chwilę, pozwolić Gazatowi, żeby się zmierzył z krasnoludem. Dzięki temu zdobędzie przewagę, pozna styl walki przeciwnika.

To było naprawdę imponujące jak krasnolud chwycił szarżującego skavena za gardło, podniósł i opuścił, rozsmarowując jego mózg na kamieniach chodnika.

To z pewnością nie był strach, to uczucie, które zmusiło go do skoku w nieczystości, gdy tuż przed nim pojawiła się tocząca pianę z ust twarz berserkera. Po prostu wiedział, że to nie jest właściwa chwila na podjęcie walki. Znacznie bardziej eleganckie będzie pokonanie wroga, gdy się tego nie spodziewa, zaskoczenie go, powiedzmy we śnie. Oszczędzi to życie dzielnych skavenów. Wszystko to wyłoży Thanquolowi, gdy tylko doplynie w bezpieczne miejsce.



– Oni polowali na nas, prawda? – powiedział Felix, rozglądając się niespokojnie wokół. Dotknął opuszkami palców krwi na swej twarzy, potem przyjrzał się im z niesmakiem. Wcale nie był zaskoczony stwierdziwszy, że krew skavenów jest czarna.

– Nie bądź dumny, dlaczego mieliby na nas polować?

Felixa zaczynało drażnić to ciągle przypominanie mu, żeby nie był głupi.

– Nie wydaje ci się dziwne, że przez dwa tygodnie laziłśmy tutaj i na nic się nie natknęliśmy, a potem, zaledwie dwa dni po zabiciu skavena, zostaje zastawiona nas pułapka? A idąc jeszcze dalej, to tylko dzień po tym, jak zobaczyłem von Halstadta w „Złotym Młocie“. Może mnie poznał.

Gotrek strząsnął krew z toporka. Na chodniku pojawił rząd czarnych plamek.

– Człeczku, on nie mógł cię poznać. Po pierwsze, w kanale byłeś zupełnie inaczej ubrany. Poza tym stałeś z tyłu, za latarnią, którą Gant go oświetlał – mógł zobaczyć jedynie zarys twojej sylwetki. To znaczy, jeśli cokolwiek widział. Myślę, że był zbyt zajęty ucieczką.

Powoli do Felixa docierało to, co Gotrek powiedział. A może raczej to, czego nie powiedział. Nie poddał w wątpliwość tego, że Felix widział von Halstadta w „Złotym Młocie“.

– Wierzysz, że ten człowiek, którego widziałem to był von Halstadt?

– Jeżeli mówisz, że go widziałeś, człeczku, to ci wierzę. Dlaczego miałbyś kłamać?

Felix poczuł irracjonalną wdzięczność wobec krasnoluda.

– Dziękuję – powiedział.

Pozostali kanalarze wrócili z oględzin ciał skavenów.

– Dobra robota, wy dwaj – powiedział Hef. – Umiecie walczyć, na pewno.

– Nie mogliście paru nam zostawić? Myślałem, że jacyś zaatakują nas od tyłu, ale chyba zatrzymali się, gdy wy dwaj zaczęliście tę rzeźnię.

– Pewnie się przestraszyli.

– Zabierzmy jedno ciało, żeby pokazać kapitanowi. Może tym razem nam uwierzy.

– Dobry pomysł, Felix. Będziesz je niósł?

Felix zacisnął usta i pochylił się, żeby podnieść śmierzące, owłosione truchło. Nawet w panującym w kanałach zaduchu, bijący od niego odór zatykał dech w piersiach. Felix był naprawdę szczęśliwy, gdy w połowie drogi powrotnej Hef zaproponował mu, że go zmieni.



– I twierdzisz, bracie, że pod miastem są szczuroludzie? Nawet w kanałach?

Felix, rozglądając się po jadalni w domu Otta, bez trudu rozumiał, dlaczego jego bratu wydawało się to tak nierealne. Wszystko tutaj promieniowało bezpieczeństwem, solidnością, dostatkiem. Bardzo kosztowne brokatowe zasłony na oknach odcinały ich od nocy równie skutecznie, jak wysoki mur wokół ogrodu

oddzielał ten dom od miasta. Ciężkie, tekowe meble świadczyły o bogactwie, opartym na trwałych, solidnych podstawach. Srebrna, inna dla każdego dania zastawa była odzwierciedleniem uporządkowanego świata, w którym wszystko ma swoje miejsce. Tutaj, w domu o kamiennych murach, trudno było przypomnieć sobie szczegóły tej upiornej bitwy, w której brał udział dzisiejszego ranka.

- Tak, bracie - gdy to mówił, znowu zobaczył wykrzywiony, dziki pysk tego skavena, którego zabił jako pierwszego. Przypomnił sobie bąble krwawej piany, pękające na wąskich wargach. Poczul napierający, cuchnący ciężar, gdy skaven się przewracał. Wyrzucił z myśli te wspomnienia i skupił się na kielichu doskonałego parravońskiego wina, które jego brat przed nim postawił.

- Trudno w to uwierzyć. Nawet jeśli słyszy się plotki.

- Plotki?

Kupiec rozejrzał się czujnie wokół. Wstał i obszedł pokój, upewniając się, że każde drzwi są dokładnie zamknięte. Jego bretońska żona, Annabella, wróciła do swych pokoi, zostawiając mężczyzn, by mogli porozmawiać w cztery oczy. Otto wrócił na swój fotel. Jego twarz była zaczerwieniona od wypitego wina. Światło świecy odbijało się w małych kropelkach potu na jego skórze.

- Mówi się, że w kanałach pod miastem żyją mutanci, gobliny i jeszcze inne potwory. - Felix uśmiechnął, słysząc brzmiały w jego głosie powagę. Otto tak mu to powiedział, jakby był to jakiś wielki sekret.

- Możesz się śmiać, ale rozmawiałem z ludźmi, którzy przysięgają, że to prawda.

- Rzeczywiście? - Trudno mu było powstrzymać się od ironii, jednak Otto jej nie zauważył.

- O tak, tymi samymi, którzy twierdzą, że istnieje wielkie, podziemne miasto mutantów, nazywane nocnym targiem. Oni mówią, że leży na granicy Nuln. Na terenie starego, opuszczonego cmentarza. Bywają tam członkowie pewnych zdeprawowanych kultów.

- Masz na myśli czcicieli Slaaneshu.

Otto zacisnął usta z niezadowolaniem.

- Nigdy więcej nie wymawiaj w moim domu tego imienia. Może ściągnąć przekleństwo nieszczęścia, poza tym nie chce zwracać na siebie uwagi Ciemnych Mocy. Albo ich wyznawców.

- Przeklęte czy nie, te moce istnieją.

- Dość, bracie.

W pierwszej chwili Felixowi trudno było uwierzyć, że jego brat mówi serio. Zastanawiał się, co Otto by powiedział, gdyby mu wyznał, że kiedyś był świadkiem orgii kultystów Slaaneshu w czasie Geheimnisnacht. Lepiej mu nie mówić, zdecydował. Przypatrując się poważnej, wystraszonej twarzy brata zrozumiał jak bardzo się pogłębiła przepaść między nimi.

Czy to możliwe, żeby sam kiedyś był pod takim kloszem, pod jakim żyje jego starszy brat, trzęsący się i pocący ze strachu na samo wspomnienie mrocznych mocy, o których prawdziwej naturze nie ma zielonego pojęcia. Musiał przyznać, że to jest całkiem prawdopodobne. Zaczynał rozumieć dlaczego kultystom udaje się przetrwać.

Wśród szacownych obywateli cała ta sfera okryta była welonem tajemnicy, nie wspominało się o niej ani nie dyskutowało. Ludzie woleli wierzyć, albo udawać, że wierzą, iż takie rzeczy jak kulty Chaosu nie mogą istnieć. Jeśli ktoś o nich napomknął, po prostu nie chcieli na ten temat rozmawiać. Każdy natomiast brzydził się mutantami i mówił o tym jak najgłośniejsze.

To było wspaniałe; tak łatwo było zamierzać się na widoczne cele, stanowiły ujście, dzięki któremu można było rozładować krzewiące się gdzieś na dnie duszy niepokoje. Ale powiedz komuś, że normalni, zapewne zdrowi na umyśle ludzie mogą

skłaniać się ku ciemnym mocom, a zatrzaśnie ci drzwi przed nosem.

Dramaturg Detlef Sierck miał rację, pisząc: „Nasza to ziemia, skuta przez ciszę, nasz to czas, gdy prawdę się zmilcza.” Ludzie po prostu nie chcieli wiedzieć.

Dlaczego? Nie pojmował tego. Czy oni naprawdę uważają, że pozbędą się problemu, udając, iż on nie istnieje? Kapitan Straży patrzył dzisiaj na zwłoki skavena i nie mógł zaprzeczyć ich realności. Mimo iż najwyraźniej bardzo tego pragnął. Był zmuszony zameldować o całej sprawie swemu zwierzchnictwu.

Felix poczuł zimny pot na plecach, gdy przypomniał sobie kto przyszedł, żeby zabrać martwego skavena na ogłędziny. To byli ludzie z biura von Halstadta. Ciekawe czy ktokolwiek jeszcze ujrzy to ciało.

- Powiedz mi coś jeszcze o szefie tajnej policji - powiedział.

- Gdzie on mieszka?

Otto wydawał się rad ze zmiany tematu.

- Jego ojciec był mało ważnym szlachcicem, zabitym w czasie jednego z chłopskich powstań we wczesnych latach siedemdziesiątych. On sam uczył się na kapłana Sigmara, ale nie został wyświęcony. Chodzą plotki na temat jakiegoś skandalu, czegoś związanego ze szpiegowaniem sióstr zakonnych. Tak czy owak jest bardzo sprawny w tym, co robi. Mówi się, że prowadzi kartotekę z zapiskami na temat wszystkich ważniejszych ludzi w mieście. A jego wrogowie zwykle w tajemniczy sposób znikają.

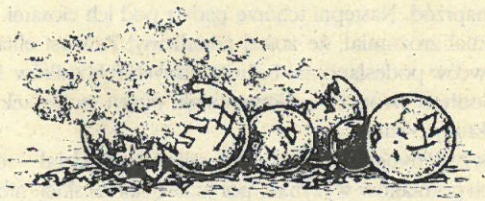
Felix zamyslił się; wzór był coraz wyraźniejszy. Miał nadzieję, że wreszcie pojął co tu się dzieje. Jednak kilka rzeczy trzeba będzie jeszcze sprawdzić. Zacznie jutro wczesnym rankiem.

- Wspomniałeś, że on mieszka gdzieś tu w pobliżu.

- Dwie ulice dalej. Koło pałacu, na Emmanuelleplatz.

- No, zrobiło się późno i naprawdę muszę już iść. Jutro mam normalny dzień pracy.

- Dobrze. - Otto zadzwonił małym dzwoneczkiem, który stał obok jego talerza. - Każę Franzowi przynieść twoją pelerynę.



- Mówiłem twojemu poprzednikowi, żebyście nigdy tu nie przychodzili - powiedział von Halstadt, patrząc na skavena z leżącymi skrywanym niesmakiem. Nienawidził, jeśli ktokolwiek poza nim wchodził do archiwum. - Służba może cię zauważyć.

Skaven obojętnie odwzajemnił jego spojrzenie. W tym szczerze było coś, co zbijało von Halstadta z tropu. Być może to szary kolor jego futra, a może zastanawiające, jakby ślepe oczy, ale na pewno było w nim coś dziwnego. Coś przerażającego, niemal.

- Ten nie jest jak inni, ludziku. On jest Szary Prorok, Pan Magii w służbie Trzynastu. Przypisany do klanu, ale nie z niego. Ważne, że cię widzę. Strażnicy, źle z nimi poszło. Skaveni umarli, wielu.

- Ale moja służba...

- Nie martwi się, dumny ludzik. Oni śpią-chrapią. Proste zakłacie.

Von Halstadt powoli odłożył papiery. Złożył je starannie, zaznaczając suchym gęsim piórem miejsce, w którym czytał. Opuścił rękę tak, by dłoń znalazła się przy rękojeści jego broni. Jej dotyk nieco go uspokoił. Spojrzył skavenowi w oczy, chcąc zmusić go do odwrócenia wzroku.

- Nie przywykłem, żeby nazywano mnie durniem. Nie rób tego więcej.

Skaven się uśmiechnął. Niezbyt miło. Przez chwilę von Halstadt miał wrażenie, że ten szczur chce skoczyć mu z zębami do gardła. Położył rękę na broni. Z niemal niezauważalnym ruchem głowy skaven nagle przestał się uśmiechać. Jego ogon poruszył się na boki.

– Oczywiście. Bardzo przykro. Wiele przeprosin. To smutek po braciach. Kosztują dużo spaczenia, żeby zastąpić.

– Przyjmuję twoje przeprosiny. – Von Halstadt poczuł się nieco pewniej. W pewnym stopniu dobrze było wiedzieć, że nawet tak potwornie wyglądające istoty, jak szczurołudzie odczuwają jakiś żal po śmierci swoich krewniaków. Stwierdził jednak, że bardzo tęskni za dniem, kiedy już nie będą mu potrzebni i wyda rozkaz ich unicestwienia. Podniósł teczkę z papierami i odłożył ją na przynależne jej miejsce we właściwej dla niej szafce.

– Strażnicy niebezpieczni dla naszych kontaktów. Widzieli twój wygląd, mogą wybrać-oddzielić ciebie od innych. Nie można pozwolić, żeby grozili tobie lub nam.

– To prawda. – To było niepokojące. Jego wrogowie są bardzo liczni i najmniejszy ślad skandalu będzie bezwzględnie wykorzystany przeciwko niemu. Ci zdraдлиwi kanalarze bez wątpienia sprzedadzą wszystkie informacje o nim temu, kto im najwięcej zaoferuje. Zrobiło mu się niedobrze na myśl o ich braku poświęcenia dla spraw ludzkości. Zasługiwali na to, żeby umrzeć. I pomyśleć, że kiedyś im współczuł. – Oni muszą umrzeć.

– Tak-tak. Musisz nam powiedzieć-pokazać gdzie szukać.

– To dość proste. Przesłuchałem dzisiaj ich kapitana. – Otworzył jedną z szafek i wyjął z niej cienkie dossier. – To jest ich teczka.

– Dobrze-dobrze. Zaraz będą martwi.



Szary Prorok zaklął po nosie, gdy tylko wrócił do bezpiecznych kanałów. Był już zmęczony takimi kretynami jak Tzerkual i ten ludzik von Halstadt. Wolałby teraz siedzieć w domu, w ciepłych komnatach w Skavenblight, otoczony przez swe samice, z kilkoma ludzkimi niewolnikami, biegającymi po jego labiryncie.

Brak mu było wspaniałej zgnilizny bagien i niepokoił się intrygami, które mogą być przeciw niemu snute podczas jego nieobecności. Nienawidził pracy z tym idiotą Tzarkuałem, nie potrafiącym prawidłowo wykonać nawet tak prostego zadania, jak zabójstwo pięciu nędznych ludzików.

Wspomnienie bełkotliwych wymówek, jakimi Główny Stada go uraczył sprawiło, iż miał ochotę kąsać swój ogon z wściekłości. Na Trzynastu, to prawda – jeśli chcesz, by kość była przeżuta właściwie, musisz sam ją przeżuć. Nie ma sensu zlecać odpowiedzialnych zadań takim bęcwałom jak Główny.

Jednak fakt jest faktem – jego, Thanquola, usługi zostały wykupione przez klan Tzarkuala i jest zobowiązany przysięgą realizować i pomagać w realizacji ich planów. A ten konkretny plan jest dobry i podnosi pozycję klanu w Wielkiej Grze, toczącej się od wieków w Skavenblight. Von Halstadt, mimo że tak dumny, jest jednak cennym agentem, to oczywiste.

I myśli niemal jak skaven – bardzo głupi skaven, oczywiście – ale jednak skaven. A dzięki jego dziwnej skłonności do samicy Emmanuelli i zazdrości o nią tak łatwo nim manipulować – uwierzy we wszystko, co jakoś jest z nią związane. Wyobraża sobie, że oni, skaveni, używają miejskich szczurów jako szpiegów. Co za głupota.

Okazał się jednak bardzo przydatny w usuwaniu tych, którzy mogli stanowić zagrożenie dla długoterminowych planów Trzy-

nastu, był też pomysłowy i efektywny w zdobywaniu spaczenia, tak potrzebnego do badań, prowadzonych przez Próroków.

Tak-tak, mądrzej będzie na razie nie ulegać chęci otrucia tego ludzika. Jest bardziej użyteczny żywy, niż byłby martwy, przynajmniej do nadejścia Wielkiego Dnia, gdy Trzynastu znowu będzie chodzić po ziemi.

Thanquol z łatwością rozszyfrował dziwne znaczki, które ludzie nazywają pismem; uczył się tego przez całe życie. Studia nad ludźmi i ich osiągnięciami były jego ulubionym zajęciem. Von Halstadt rozsądnie dołączył mapy najbliższych tuneli, łączących główne kanały z domostwami ofiar. Ten ludzik nie był tak niekompetentny, jak inni. Jak miło – dwaj strażnicy mieszkają razem w niedalekim, łatwo dostępnym domostwie. Zacznie więc właśnie od nich.

– Chodź-chodź, Kruszykość. Mam dziś dla ciebie zajęcie – zapisał.

Szczurogr warknął z zadowoleniem i jego ogromne pazury wysunęły się gładko ze swych torebek.



Wchodząc chwiejnym, niepewnym krokiem w błotnisty zaułek, Hef usłyszał odgłosy walki, dochodzące z rudery, którą dzielił z bratem i Gildą. Nie powinien zostawać z Gotrekiem na to ostatnie piwo. Nigdy sobie nie wybaczy, jeśli Duży Jax wrócił z ludźmi, żeby się zemścić, a jego tu w tym czasie nie było.

Chłód zakrzywionego noża w dłoni przywrócił mu spokój, chciałby tylko być trochę bardziej trzeźwy, ale na to już nic nie mógł poradzić. Zaczął biec i niemal natychmiast potknął się o stertę gnijących na środku zaułka odpadków. W nocy, bez lamp ulicznych, Nowe Miasto było śmiertelną pułapką.

Podniósł się i już ostrożniej ruszył naprzód. Przypomnił sobie, że gdzieś tu jest nie zabezpieczony wąż do kanałów i wcale nie miał ochoty weń wpaść. Nagle usłyszał krzyk Gildy, urwany, przechodzący w jęk strasznego bólu i wszystkie myśli o ostrożności zniknęły jak zdmuchnięte.

Biegł, potykając się o grudy błota, przeczołgując przez zwalę śmieci. Wiedział, że tutaj, w Groszowym Zaułku, nikt nie zareaguje na wzywający pomocy krzyk. To była taka dzielnica.

Z ich domu wystrzeliły ku niebu języki płomieni. Pewnie podczas walki ktoś strącił i stłukł lampę. Usłyszał z wnętrza jakby zwierzęcy warkot. Może Jax przyprowadził ze sobą swoje psy, jak się odgrażał. Hef biegiem przebył odległość, dzielącą go od wejścia. W świetle tańczących w środku płomieni dostrzegł, że drzwi nie zostały otworzone, ale wyrwane z zawiasów.

Zobaczył jakiś ruch we wnętrzu domu. W drzwiach stanął Spider. Otworzył usta, jakby chciał coś powiedzieć, ale zamiast słów popłynęła z nich krew. Zaczął się przechylać do przodu i Hef skoczył, żeby go chwycić. Otoczył brata ramionami, lecz zamiast pleców jego dłonie znalazły tylko wielką dziurę i mięką, jeszcze próbującą oddychać masę. Spider jęknął, potem znieruchomiał.

To był jakiś koszmar. Wrócił do domu i zastał go w płomieniach. Jego brat był martwy. Nie, to nie mogła być prawda. Byli ze Spiderem nierozłączni od czasu, gdy zaczęli chodzić... Służyli na tej samej rybackiej łodzi, kradli te same pieniądze, uciekli do tego samego miasta, kochali się z tą samą dziewczyną. Żyli tym samym życiem. Jeżeli Spider jest martwy, to...

Hef stał zupełnie nieruchomo, po jego twarzy spływały strumienie łez. Z ruin płonącej chaty wyłoniła się wielka, nieludzka

sylwetka i ruszyła w jego stronę. Ostatnim dźwiękiem, jaki usłyszał był dobiegający gdzieś z boku, wysoki, piskliwo-syczący świergot.



Słońce, jasne i czyste, wisiało jeszcze nisko nad horyzontem. Felix szedł błotnistymi uliczkami Nowego Miasta, ledwie rzuciwszy wzrokiem na słup dymu, unoszący się ze zbiorowiska lepiarek w okolicy Groszowego Zaułka. Następny pożar, jak sądził.

Miał szczęście, że wiatr nie przeniósł płomieni w stronę noclegowni Frau Zorin. Gdyby tak się stało, pewnie by spłonął we śnie. A jeszcze nie mógł sobie pozwolić na to, by umrzeć: miał parę rzeczy do zrobienia.

Skreślił w lewo w Koński Trakt i po chwili był już na brukowych ulicach dzielnicy handlowej. Obok niego stukwały koła powozów, niosących kupców, którzy w którejs z kawiarni chcieli wzmocnić się filiżanką gorącego napoju przed rozpoczęciem normalnych, codziennych interesów. Felix odnalazł budynek Archiwów Miejskich, wszedł do środka i skierował się ku sekcji, w której znajdowały się akta miejskiego systemu sanitarnego.

Był pewien, że znajdzie tutaj to, czego potrzebuje. Trzy kwadransy, kilkaset zakurzonych papierzyśk i map, dwie groźby i jedną łapówkę później przekonał się, że ma rację. Zadowolony z siebie ruszył w stronę siedziby Straży.



– Ty kiedyś byłeś inżynierem, Gotrek. Powiedz mi, co to tutaj znaczy.

Felix zignorował zdziwiony wzrok krasnoluda. Oczyszczył jeden ze stołów i rozłożył na nim mapy. Rudi przyglądał się z ciekawością, gdy wyglądał stary, splekany pergamin i unieruchamiał każdy z jego rogów pustym kubkiem do herbaty.

– Spóźniłeś się, Felix. Powiniennem potrać ci za to z żołdu, ale Hef i Spider, te leniwe świnię, też się spóźniają. Poczekam i zobaczę czy się pokażą. W Groszowym Zaułku był dziś w nocy pożar.

– Pewnie Hef kopnął latarnię po pijanemu – powiedział Gotrek. – Kiedy go widziałem ostatni raz chwiał się jak elf po drugiej lemoniada.

Krasnolud pochylił się z uwagą nad papierami.

– To są mapy kanałów, człeczku. Zrobione przez krasnoludy plany ich części po Starym Miastem.

– Jest tu pokazany obszar pod posiadłością Pierwszego Sędziego von Halstadta. Jeśli przyjrzesz się dokładniej zobaczysz, że to niedaleko od tego miejsca, w którym został zabity Gant. Zalóżę się też, że gdybyśmy poszukali, znaleźlibyśmy połączenie między kanałami, a jego domem.

– Sugerujesz, że mamy się włamać do domu von Halstadta? Powiesz nas, jeśli nas złapią. Możemy nawet stracić pracę! – Rudi zmarszczył w zadumie niskie czoło.

– To byłaby wielka szkoda. Ale co ty na to, Rudi? Wchodzisz?

– Nie wiem!

– Gotrek?

– Tak, człeczku, po jednym warunkiem.

– To znaczy?

– Jeżeli von Halstadt jest tym czczącym Chaos wielbicielem skavenów, którego widzieliśmy w kanałach, to go zabijemy.

W pokoju zapadła pełna zdumienia cisza. Waga tego, co powiedział zabójca trolli powoli docierała do ich umysłów. Felix poczuł, że zasycha mu w ustach. To, o czym Gotrek mówił, to morderstwo, czyste i jasne. Nie, zdecydował myśląc o zwłokach Ganta, to wcale nie jest morderstwo, to sprawiedliwość.

– Dobrze – powiedział.

– A więc już się nie wycofamy. Rudi?

Łysy mężczyzna był wyraźnie wstrząśnięty. Twarz mu pobladła, w oczach czaił się strach.

– Ty chyba nie wiesz, co mówisz.

– Idziesz z nami, czy nie?

Rudi milczał jeszcze przez chwilę.

– Tak – powiedział w końcu. – Idę. Mam po prostu nadzieję, że się mylicie, to wszystko.

– A ja odwrotnie – powiedział Felix.

– Tego właśnie się boję.



Zostali przydzieleni do pomocy innym strażnikom przy oczyszczaniu obszaru, który spłonął w nocy, do chowania umarłych, do przetrząsania ruin w poszukiwaniu żywych. Poszli do Groszowego Zaułka, żeby się rozejrzeć. Pożar pochłonął wielką ilość chat, wszędzie leżały spalone, zdeformowane ciała.

Mały chłopiec z twarzą poczerwiałą od sadzy siedział obok starej kobiety, która cicho, jakby do siebie, zawodziła.

– Co się tutaj stało, synu? – spytał Felix.

– To szczur-demon, on to wszystko zrobił – odpowiedział chłopiec. – Widziałem go. Zabił tych mężczyzn, którzy tam mieszkali i podniósł do kanałów, żeby ich pożreć. Mama mówi, że przyjdzie też po mnie, jak będę niegrzeczny.

Felix i Gotrek wymienili spojrzenia. Jedyne oko krasnoluda błyszczało dzikim zainteresowaniem.

– Nie ma takich rzeczy jak szczury-demony, chłopcze. Nie kłam – jesteśmy ze Straży Miejskiej.

– Właśnie, że są. Widziałem na własne oczy. Był wyższy od ciebie i szerszy od tego jednookiego krasnoluda. Prowadził go mały szczuroczłowiek z szarym futrem.

– Czy ktoś jeszcze to widział?

– Nie wiem. Schowałem się. Myślałem, że mnie też chcą zabrać.

Felix potrząsnął i poszedł sprawdzić ruiny chaty, w której mieszkali Hef i Spider. Niewiele zostało z tego nędznego budynku poza wypalonym drewnem i zwęglonymi zwłokami kobiety.

– Żadnych śladów Hefa czy Spidera?

Gotrek potrząsnął głową i czubkiem buta wskazał coś szarego i ostrego, na wpół przykrytego popiołem.

– To nóż Hefa.

Felix pochylił się i podniósł go. Metal wciąż był gorący od niewygasłych węgli. Felix podszedł do ciała kobiety. W nozdrza uderzył go smród spalonego ciała.

– Gilda? – spytał.

– Tak myślę – powiedział Gotrek. – Była mniej więcej takiej budowy.

Nagle Felix poczuł strach. Ponad połowa z tych, którzy widzieli von Halstadta w kanałach była już martwa lub zniknęła. Wyglądało na to, że jeżeli szybko czegoś nie zrobią, to samo przydarzy się jemu i zabójcy trolli.

– Myślę, że powinniśmy jeszcze dziś wieczorem złożyć wizytę naszemu przyjacielowi sędziemu.

– Chyba masz rację, człeczku.



Kanały nigdy nie wydawały się Felixowi tak groźne. Cienie tańczyły, uciekając od światła latarni. Za każdym razem, gdy idący z tyłu Rudi postawił stopę trochę głośniej Felix musiał się powstrzymać od nerwowego rozglądania się wokół.

Regularne uderzenia trzonka siekiery w ścianę zaczynały działać mu na nerwy. Wiedział, że Gotrek robi to, żeby znaleźć pustą przestrzeń za murem, ale ta wiedza wcale nie pomagała.

Coś kryło się w tych ciemnościach. Teraz był tego pewien. Coś uśmierciło Hefa i Spidera i zabije resztę z nich, jeśli mu na to pozwolą. Najbardziej przerażająca była niewiedza.

Nie wiedzieli co im grozi, co na nich poluje. Nie do końca również wiedzieli dlaczego. Nie wiedzieli ile skavenów może się pojawić, ani jakie przyprowadzą ze sobą potwory. Bliźniacy byli wspaniałymi wojownikami, a jednak zniknęli.

Co gorsza, razem z nimi zniknęła półowa slumsów wokół Groszowego Zaułka. Jakaśkolwiek ciemna moc zagięta na nich parol, na pewno nie miała żadnych oporów przed dokonaniem masowego morderstwa, byle tylko osiągnąć swój cel. Po raz kolejny tego dnia Felix zadał sobie pytanie dlaczego po prostu nie wyniósł się z miasta, póki jeszcze mógł?

Teraz, dokładnie w tej chwili mógł być gdzieś na gościńcu, czując wiatr na twarzy, zamiast skradając się po tym ciemnym, cuchnącym szambie. Dlaczego zawsze coś go musi podkusić, żeby pchać się w sprawy, które go w ogóle nie dotyczą?

Znał już odpowiedź na to pytanie: człowiek musi o coś walczyć, czymś się przejmować. Jeśli nie, stanie dokładnie taki, jak Otto i jemu podobni, będzie udawał, że nie wie co się wokół niego dzieje, będzie szedł na układy z ciemnymi mocami, byle tylko zostały go w spokoju, będzie głośno twierdził, że świat jest wspaniały, doskonale wiedząc, że to nieprawda. Świadomość tego, co coś jest złe powinna oznaczać, że to zło trzeba naprawić, nawet jeśli jedynym po temu powodem miałyby być zachowanie szacunku dla siebie samego, poczucie wyższości wobec tych, którymi się gardzi.

Myśli o tych prawdach pozwoliły mu zająć czymś umysł i odsunąć od siebie strach. Zmusił się do skupienia na tym, co wie. Jedynym prawdziwym śladem, który miał do dyspozycji był fakt, iż szef elektorskiej tajnej policji był w zмовie ze skavenami. Wiedział to na własne oczy. Nie wiedział dlaczego tak było, po prostu tak było i już. Wiedział też, że powinno się to skończyć.

– Przestań marzyć, człeczku. Jesteśmy tu już od paru godzin i ciągle nie znaleźliśmy tego twojego sekretnego przejścia. Na górze pewnie już się ściemnia, a my nie zbliżyliśmy się nawet o krok do celu.

Felix znowu skupił uwagę na badaniu ścian. Idący przed nim Gotrek wciąż uderzał w ścianę trzonkiem swej siekiery.



Thanquol rozejrzył się po ciemnym pokoju. Tutaj, na powierzchni, tak wysoko ponad ziemią, czuł się nieco niepewnie. Wyrzwał przez jedyne, małe okienko, potem przeniósł wzrok na słomiane posłanie. Kruszykość stał skulony koło drzwi, gimnastykując swe wielkie szpony.

Czekali tu już od ponad dwóch godzin, a ich zwierzyna ciągle się nie pojawiała. Machnął ze złością ogonem. Gdzie ten głupi

ludziki się włóczy? Dlaczego nie leży w łóżku, jak powinien? Wszyscy oni są tacy sami, marnują swój czas, swoje życie na pijaństwa i rozpustę. Zaslужują na to, by ich miejsce zajęła Wyższa Rasa. Przysięgł sobie, że ten konkretny ludziki drogą zapłaci za marnowanie cennego czasu Szarego Proroka.

A ten czas już mu się kończy, zaraz musi się spotkać z von Halstadtem i sprawdzić jak idą przygotowania do wielkiego balu z okazji powrotu Elektorki do domu. Wkrótce przyjdzie czas, żeby mu wyjawic, iż gość Emmanuelli, sam przyrodni brat Imperatora, jest skrytym mutantem, a co gorsza ostatnim kochankiem hrabiny.

To, że ani jedno, ani drugie nie było prawdą nie miało najmniejszego znaczenia. Ważne było to, że gdy von Halstadt porwie grafa i podda go torturom raport na ten temat trafi do odpowiednich rąk. Wybuchnie wojna między Imperium, a Nulnem. Imperator nie znieśnie takiej obrazę, nie pozwoli, żeby jego przyrodni brat poddawany był torturom przez jakąkolwiek tajną policję. A potem zaczną się zamieszki. Najpotężniejsze ludzkie królestwo pograży się w anarchii. A potęga skavenów osiągnie nieznaną dotąd szczytę. Myśl o tym tak go podnieciła, że musiał zażyć nieco sproszkowanego spaczenia, by ukoic nerwy. Narkotyk uderzył mu do mózgu, wypełniając go wspaniałymi wizjami tortur, krwi, agonii.

Z tych marzeń wyrwał go odgłos kroków, zbliżających się po schodach. Skinął swemu pomocnikowi. Rozległo się stanowcze pukanie do drzwi.

– Herr Jaeger, to ja, Frau Zorin. Pora zapłacić czynsz!

Zanim Thanquol mógł go powstrzymać, Kruszykość otworzył drzwi i wciągnął do środka starą kobietę.

– Herr Jaeger, nie musi się pan tak denerwować – powiedziała. To były jej ostatnie słowa w życiu, bo chwilę później Kruszykość oderwał jej głowę od ciała. No cóż, przynajmniej przez najbliższe trzy godziny nie będzie musiał go karmić, pomyślał Szary Prorok. Uprzejmie czekał, aż szczurogr skończy swój posiłek.

– Chodź–chodź – powiedział potem – mamy jeszcze parę spraw gdzie indziej.

Skierowali się ku kanałom i na spotkanie z von Halstadtem.



– Wreszcie, człeczku! – krzyknął Gotrek i powtórnie uderzył w mur, żeby się upewnić. Skinął głową z zadowoleniem. – Znalazłem przejście albo mój ojciec był trollem!

Nie postawiłbym przeciwko temu ani grosza, pomyślał Felix, ale zachował tę myśl dla siebie. Patrzył uważnie, jak zabójca trolli odkłada toporek i opuszkami palców zaczyna badać mur.

– Dobrze ukryte przejście, porządna robota. Na pewno krasnoludzka. Nic dziwnego, że dotychczas go nie zauważyłem. Sukinsyn pewnie zapłacił krasnoludom, żeby wydrążyli ten tunel, a potem wymusił na nich przysięgę, że dochowają tajemnicy. Jeżeli się nie mylę, to tutaj powinien być...

Jego krótkie, mocarne palce nacisnęły jedną z cegieł. Zapadła się w głąb muru. Usłyszeli cichy szmer, jakby opadła znakomicie obliczona przeciwwaga. Część muru cofnęła się powoli. Felix zobaczył niewielki pokój z prowadzącą w górę, metalową drabiną na jednej ze ścian. Gotrek odwrócił się i uśmiechnął, odsłaniając dziury po brakujących zębach. Wyglądał na szczerze zadowolonego.

– Naprawdę kawałek dobrej roboty. Ten długonogi sukinsyn oddał się ode mnie, skreślił za ten róg i tu się schował. Nic dziwnego, że nie mogłem go znaleźć. A poza tym, ciągle mi łzałyły oczy od tego gazu.

- Nie musisz się usprawiedliwiać, Gotrek - powiedział Felix.
 - Wcale się nie usprawiedliwiam, człeczku. Po prostu chcę...
 - Będziemy tu sterczeć przez całą noc? Felix, może byś tak wszedł po tej drabinie i trochę się rozejrzył.
 - Ja?
 - To był twój pomysł.

Felix widział, że Rudi czuje się bardzo niepewnie. Potężny kanalarz był wyraźnie przestraszony perspektywą wtargnięcia do domu tak ważnej osobistości. Felix przypomniał sobie, że Otto mu wspomniał, iż dom nad nimi jest pilnowany przez Białe Wilki. Poczul dreszcz na myśl o tym, że zostanie przez nich zauważony.

- Spróbuję się najpierw tam rozejrzeć - powiedział, chyba niezbyt pewnym głosem. - Powiem wam, czy jest bezpiecznie.



Felix wstrzymał oddech i rozejrzył się wokół. Drabina prowadziła do następnego pokoiku, tym razem z pojedynczymi drzwiami. A te drzwi otworzyły się na piwnicę z winem.

Spoglądając do tyłu, Felix zobaczył, że drzwi są połączone ze stojakiem na wino, więc po zamknięciu były całkowicie niezauważalne pośród innych stojaków. Piwnica była naprawdę duża. Felix spojrział na naklejkę na jednej z butelek. Dmuchała, usuwając z niej kurz i odsłaniając emblemat Desghulles, jednej z najlepszych parravońskich winnic.

- Niektórzy mają naprawdę kosztowne upodobania - mruknął do siebie. Odwrócił się błyskawicznie, sięgając po miecz, usłyszawszy skrzypnięcie drabiny za swymi plecami. Z okrągłej dziury w podłodze wynurzyła się głowa Gotreka.

- Nie posusiaj się, człeczku, to tylko ja.

Gotrek wszedł do piwnicy, za nim pojawił się Rudi.

- Dobrze, rozejrzyjmy się po domu i zobaczymy, czy uda nam się znaleźć naszego przyjaciela.

- Cicho tu jakoś. Jakby nikogo nie było.

- Mam nadzieję, że to prawda.

- Ja zostanę tutaj - powiedział Rudi. - Będę zabezpieczał drogę ucieczki.

Felix wzruszył ramionami. To było lepsze, niż pilnowanie go tam na górze, żeby czegoś nie schrzanił.

- Dobrze, zajmij się tym.



Felix ostrożnie podszedł do schodów, trzymając latarnię z przesłoną ustawioną na minimalne światło.

- Mówiłem, dom jest zupełnie pusty.

Wyglądało na to, że krasnolud rzeczywiście ma rację. Gdzie w takim razie są Białe Wilki? Gdzie jest służba?

- Strażnicy pewnie są przy bramie - powiedział Gotrek. - Ale gdzie się podziałła służba domowa? W tej wielkości domu ktoś zawsze powinien być.

- Wiesz coś o tym, jak myślę.

- To byłby pierwszy szlachecki dom jaki widziałem, w którym nie ma służby.

Felix delikatnie postawił stopę na pierwszym stopniu schodów. Dreszcz przebiegł mu po plecach, gdy drewno głośno zakrzypiało pod jego ciężarem. Znieruchomiał, wstrzymując dech. Nikt się pojawił, żeby zobaczyć kto tak hałasuje.

- Czemu się czaisz, człeczku? Przecież tu nikogo nie ma.

- Nie wiem. Może dlatego, że to nie jest mój dom. Czuję się jak kryminalista. A dlaczego ty mówisz szeptem?

- Jesteś kryminalistą. Ja również. Przeszukajmy ten dom i przekonamy się, co znajdziemy. Ty bierzesz górę. Ja sprawdzę parter.

Dopiero, gdy Gotrek się oddalił Felix zauważył, że krasnolud także stara się iść jak najciszej. Wszedł na pierwsze piętro, modląc się, żeby schody nie skrzypiały. Cała góra domu była pusta.

W sypialni Felix całkowicie zamknął przesłone latarni, potem odsunął kotarę, zasłaniającą okno i wyjrzał na zewnątrz. W dole był duży dziedziniec, otoczony murem, ponad którym mógł dostrzec fragment najbliższej ulicy. W murze osadzona była potężna brama.

Po lewej stronie stał budynek stajni i powozownia, po prawej niewielka wartownia i dom dla służby. Na całym dziedzińcu rosło kilka starych, rozłożystych dębów. Byli tam również strażnicy: wysocy mężczyźni o jasnych włosach, w pełnych płytowych zbrojach z białymi, wilczymi skórąmi, zarzuconymi na ramiona. Jeden z nich szedł właśnie od bramy w stronę domu.

Przez chwilę Felix bał się, że strażnik wejdzie do środka, jednak rycerz zawrócił i skierował się ku wartowni. Felix powoli opuścił zasłone i dopiero wtedy pozwolił sobie na głęboki oddech.

Nie, nie mogą dać się tu złapać. Ci rycerze, Białe Wilki, znani byli z zawziętości w walce, którą można było porównać tylko z szałem bojowym krasnoludzkich berserkerów. I było ich tu przynajmniej pół tuzina.



Najbardziej odpowiednią rzeczą, którą mógł zrobić, natknąwszy się na zamknięte drzwi było ich wywarzenie. Użył krótkiego miecza jak lewarka, coś trzasnęło i drzwi się otworzyły. Wszedł przez nie i znalazł się w pomieszczeniu, które skojarzyło mu się z głównym biurem w składach jego ojca w Altdorfie.

Najważniejszym i jedynym meblem w tym pokoju było dębowe biurko, tak wielkie, że można by na nim urządzić niezłe przyjęcie. Wszystkie ściany były zapelnione szafkami pełnymi równo ustawionych teczek, setek i tysięcy teczek. Wyciągnął jedną z nich i przyjrzał papierom w środku - grubemu stosowi kartek, zapisanych klinicznie precyzyjną dłonią.

Zaczął czytać i stwierdził, że znajduje tam notatki na temat hrabiny-elektorki i kilku z jej bardziej znanych kochanków. Jedna z sekcji była poświęcona prawdopodobnym mutacjom wśród członków jej rodziny ze starannymi odnośnikami dotyczącymi źródeł tych rewelacji.

Tym, co szczególnie go zainteresowało, były odnośniki do „naszego najcenniejszego źródła informacji“ oraz do „naszych przyjaciół z podziemi“. Wyjął następną teczkę i przyjrzał się kartkom wewnątrz. Zapisy były podobne. Jeden z nich wspominał o konieczności usunięcia niejakiego Slazingera. Teczki były ułożone w porządku alfabetycznym. Nie potrafił powstrzymać ciekawości. Zaczął szukać tej, która dotyczyła rodziny Jaegerów. Przy pierwszej próbie wyciągnął zapiski na temat jakichś piekarczy, mieszkających na ulicy Mącznej, a potem już trafił na swą własną rodzinę.

W miarę czytania dossier firmy kupieckiej Jaeger i Synowie czuł coraz większą słabość w żołądku. Dowiedział się, jak praworządnym obywatelem jest jego brat Otto, jak uczciwym i jak wielkie loży dotacje na elektorski fundusz prawa i porządku cywilnego.

I trudno mu było nie zauważyć, że po każdej takiej dotacji firma Jaeger i Synowie podpisywała z miastem kontrakt na jakieś dostawy.

To było przekupstwo na ogromną skalę i jego własny brat odgrywał w nim pierwszoplanową rolę. Siłą powstrzymał się od głośnych przekleństw, gdy zrozumiał, że handlowa aktywność jego rodziny jest ściśle związana z utrzymywaniem niemal przyjaznych kontaktów takimi mordercami, jak von Halstadt.

Potem przerzucił stronę i natknął się na swoje własne imię.



Thanquol zauważył, że ktoś bardzo niedawno użył sekretnego wejścia do domu von Halstadta niemal natychmiast po tym, jak sam się w nim znalazł. W powietrzu u stóp drabiny wisiał zapach obcego człowieka. Nie jednego, ale kilku, przynajmniej dwóch. I jeszcze coś innego, jakby smród krasnoluda.

Głupi-głupi, przeklął, gryząc koniec swego ogona. Ludzik von Halstadt został zdemaskowany. Nie potrzeba tu umysłu tak sprawnego, jak jego własny, żeby odgadnąć przez kogo. Nie zdążył jeszcze zabić dwóch ludzi i jednego krasnoluda.

No, ale przynajmniej oszczędzili mu wysiłku, związanego z dalszym ich tropieniem. Będą gorzko żalowali, że zaczęli wtykać nos w sprawy, które nic nie powinny ich obchodzić.

Skinął na szczurogra i wydał mu rozkazy. Szczebłe drabiny jęknęły pod ciężarem potężnego cielska, gdy Kruszykość ze zwinnością małpy zaczął się po nich wspinać.



Felix potrząsnął głową. Wspominano tu o nim jako o lekko-myślnym młodszym synu, który zniknął w tajemniczych okolicznościach. Kilka linijek dotyczyło jego pojedynku z Krassnerem i była jeszcze jakby pośpieszna, naniesiona ołówkiem uwaga, że należy przeprowadzić dokładniejsze śledztwo.

No cóż, może jednak są na tym świecie gorsze rzeczy niż status czarnej owcy w rodzinie Jaegerów. Powinien przyprowadzić tu Gotreka. Pewnie na jego temat też coś tu się znajdzie. Już miał zamiar zacząć go szukać, gdy usłyszał dochodzący z parteru trzask otwieranych drzwi.

Niedobrze, pomyślał wyglądając ostrożnie na korytarz. Trzeba chwilę poczekać.



Von Halstadt zdawał sobie sprawę, że jest już niemal spóźniony – miał tylko nadzieję, że skavena też coś zatrzymało. Nieznosna mu była myśl, że ktoś, nawet taki jak ten szczur, mógłby go fałszywie osądzić, pomyśleć, że jest niepunktualny. Jednak Emmanuella ma wrócić już jutro i chciał, żeby bal powitalny był doskonały w najmniejszym szczególe.

Wyobraził sobie uśmiech, którym hrabina go nagrodzi za jego starania, uśmiech wart każdej spędzonej na przygotowaniach chwili. Nawet tych piętnastu minut, które musiał zmarnować na karanie tego młodego żołnierza za krzywo wiszące obrazy. Chłosta zmęczyła go, spocił się i teraz bardzo potrzebował kąpeli.

Podniósł stojącą obok drzwi wejściowych latarnię i zapalił ją. Ciemność uciekła w najdalsze kąty. Już miał zawołać służącego i nakazać mu grzanie wody na kąpiel, gdy przypomniał sobie, że zwolnił służbę na całą noc ze względu na umówioną wizytę skavena. Będzie musiał odłożyć przyjemność oczyszczenia swego ciała na później. Skaven był ważniejszy, tym bardziej, że wczorajszej nocy, tuż przed wyjściem, napomknął, iż jego agenci są o krok od odkrycia szczególnie ważnego spisku. Von Halstadt był również bardzo zainteresowany tym, czy skavenowi udało się już wyeliminować wszystkich pięciu kanalarzy. Wiedział, że nie żyją już Hef i Spider, agenci donieśli mu o pożarze w Groszowym Zaulku.

To była naprawdę dobrze wykonana praca – pozbycie się dwóch zdrajców, a jednocześnie uwolnienie miasta od kilkudziesięciu darmozjadów. Gdy tak głębiej się nad tym zastanowił, być może skavenowi udało się mimo woli znaleźć rozwiązanie następnego ważnego problemu. Może powinien rozkazać agentom podłożenie ognia pod całe Nowe Miasto. Z pewnością by to zredukowało liczbę tej holoty, która się tam gnieździ.

Pomysł wypalenia jasnym ogniem tych wrzodów na zdrowym ciele społeczeństwa, wykurzenia mętów z ich przybytków grzechu i rozpusty ogrzał mu serce, podniósł na duchu. Wbiegł na schody, przeskakując po dwa stopnie naraz i rażnym krokiem ruszył ku swemu archiwum. Zmartwił, gdy zobaczył, że drzwi zostały wyważone. Zakipiał w nim gniew. Ktoś ośmielił się zbezszyć jego sanctum.

Teczki były najważniejszą, po Emmanuelli, rzeczą w jego życiu. Jeżeli ktoś skrzywdził choć jedną w nich karteczkę... Kopniakiem otworzył drzwi. Prosto w oczy uderzyło go ostre światło latarni.

– Dobry wieczór, von Halstadt – usłyszał słowa, wypowiedziane pełnym kultury głosem. – Myślę, że musimy, ty i ja, omówić pewną sprawę.

Gdy oczy przyzwyczyły się nieco do jasnego światła, von Halstadt rozpoznał twarz stojącego przed nim młodzieńca. Wiedział go wczoraj w towarzystwie Otto Jaegera.

– Kim jesteś, chłoptasiu? – spytał.

– Nazywam się Felix Jaeger. A jestem człowiekiem, który ma zamiar cię zabić.



Rudi jeszcze nigdy nie widział tyle wina, zgromadzonego w jednym miejscu. Było wszędzie w tej piwnicy – stare butelki, pokryte kurzem i oplecione pajęczynami i nowsze, z cieniutką tylko warstwą brudu. Było go tyle, że Rudi zaczął się zastanawiać czy jednemu człowiekowi starczyłoby życia, żeby je wypić. Może gdyby miał dużo gości...

Co to za hałas? Pewnie nic ważnego. Lepiej udawać, że drabina wcale nie skrzypi.

Od czasu, jak natknęli się na tego skavena w kanałach nie szło jak dawniej. A może powinien się ukryć? Ale gdzie, tu nie ma takiego miejsca, w które ktoś tak wielki mógłby się wcisnąć.

Powinien podejść do drabiny i zobaczyć co tam się dzieje. Jednak słyszał, na pewno, jakby jęk szczebli. Tak, powinien podejść.

Przełknął ślinę, próbując zmusić się do powrotu ku ukrytej w ścianie niszy. Nogi nie chciały reagować, jakby nie należały do niego. Jakby została z nich wyssana cała siła. Krew pulsowała mu w uszach w rytm uderzeń serca, które biło jakby przed chwilą przebiegł parę kilometrów.

Nagle zauważył, że wstrzymuje oddech i wypuścił powietrze z płuc w długim westchnieniu. Zaprzagnął, żeby któryś z nich już wrócił. Gotrek albo nawet ten młody snob Felix. Wcale mu się nie podobało, że jest tu sam, w piwnicy potężnego szlachcica, którego bogactwa i wpływów nawet nie potrafił sobie wyobrazić.

To przecież śmieszne – spędził w kanałach piętnaście lat, jako chłopiec i mężczyzna, polując w ciemnościach na mutantów i potwory i nigdy się nie bał. Dlaczego więc teraz się boi? No, ale wtedy to było co innego, był młodszy i zawsze z kolegami i przyjaciółmi, Gantem i bliźniakami i z innymi, których teraz już nie ma, odeszli lub nie żyją.

Ostatnie dni wstrząsnęły nim do głębi. Zniknęły solidne fundamenty, na których opierało się jego życie. Był sam, bez żony, bez dzieci. Ostatni jego przyjaciele zniknęli lub zostali zabici. A jeśli młody Felix ma rację, to prawo, które przysięgał ochraniać, władcy miasta, których miał bronić przed wszystkimi nieprzyjaciółmi, sami byli najgorszymi wrogami.

Życie całkowicie straciło sens. Tak, z pewnością coś w tej niszy się rusza. Coś dużego wspięło na ostanie szczeble drabiny i wyszło z otworu w podłodze. Jest już tutaj, w piwnicy.

– Kto tam jest? – spytał. Jego głos brzmiał słabo i dziwnie, jakby to mówił ktoś obcy. Miękkie kroki zbliżały się coraz bardziej.

Światło latarni wydobyło z mroku jakiś kształt. Po chwili już widział wyraźnie – wielka bestia, o głowę od niego wyższą i pewnie ze dwa razy cięższą. Potężne mięśnie poruszały się pod pokrytą rudym futrem skórą, długie szpony wysuwały się powoli z torebek na końcach paluchów. Twarz była mieszanką pysków szczura i wilka, różowe, małe oczka błyszczały zimną, złowrogą inteligencją.

Rudi podniósł swą okutą żelazem pałkę, próbując się bronić. Potwór dopadł do niego jednym skokiem, zadziwiając szybko, jak na tak wielką istotę. Nagły ból wybuchnął w ramieniu Rudiego, gdy pazury wbiły mu się w nadgarstek. Otworzył usta, chcąc krzyknąć. Podniósł wzrok, spoglądając w różowe oczy śmierci, poczuł na twarzy jej gorący oddech. Był w nim smród krwi i świeżego mięsa.



– Nie bądź dumny, młody człowieku – powiedział von Halstadt, kładąc jednocześnie dłoń na rękojeści miecza. Był zupełnie spokojny. Miał zaufanie do swych umiejętności szermierczych, poza tym jego przeciwnik był uzbrojony tylko w krótki miecz. – Jeden mój krzyk i zjawi się się sześciu rycerzy z Bractwa Białego Wilka. Podadzą mi twoją głowę na tacy.

– A może będą zainteresowani faktem, iż utrzymujesz kontakty ze skavenami, dokładnie je zresztą opisując.

Te słowa zmroziły von Halstadta. Nie wiedział, czy Szary Prorok już dotarł, a jeśli nie, to kiedy tu się zjawi. W tej sytuacji nie mógł ryzykować i wołać rycerzy na pomoc. Nienawidzili nie tylko mutantów, co zrozumiałe, ale ich zapal rozciągał się też na stworzenia w rodzaju skavenów.

– Sam nie wiesz, o czym mówisz, chłopcze – powiedział. Ostrze miecza zadźwięczało, gdy wyciągnął je z pochwy.

– Obawiam się, że jednak wiem. Widziałem cię w kanałach, na własne oczy. Niemal im nie uwierzyłem, gdy następnym razem zobaczyłem cię w „Złotym Młocie”.

Młody człowiek robił wrażenie bardzo pewnego siebie. Nie mają sensu próby przemówienia mu do rozsądku, trzeba go zabić. Von Halstadt podszedł nieco bliżej z mieczem wciąż skierowanym w dół, ku podłodze. Opuścił nieco ramiona, jakby był załamany.

– Jak mnie znalazłeś?

– Jestem kanalarzem.

– Nieprawda. Kanalarze nie jadają w „Złotym Młocie”. Nie w towarzystwie Otto Jaegera... – w tym momencie, gdy wypowiedział te słowa, wreszcie zrozumiał. Felix Jaeger, Otto Jaeger. Czarna owca rodziny.

– Czego chcesz, chłopcze? Pieniędzy? Protekcji? Może ci wystarczy załatwić, jeśli dasz mi trochę czasu. – Podszedł jeszcze trochę bliżej. Młody człowiek rozluźnił się nieco, widząc go załamane go niemal proszącego o łaskę. Jeszcze chwila, a nadejście czasu, by uderzyć.

– Nie. Myślę, że najbrdziej chcę twojej głowy...

Jeszcze nie przebrzmiały te słowa, gdy von Halstadt uderzył, szybko jak wąż. Jednak ku jego zaskoczeniu młodzieniec odbił cios. Ostrza, zderzając się, sygnęły iskrami. Jaeger machnął stopą, trafiając go w gołęń. Noga eksplodowała bólem. W ostatniej chwili zdołał uskoczyć przed niemal jednocześnie wyprowadzonym pchnięciem. Zrozumiał, że musi utrzymywać dystans, wykorzystać długość swej broni.

Pomyśleć znaczy działać – natychmiast zastosował nową strategię. Wycofując się w stronę drzwi. Teraz zaczęli krążyć wokół siebie, poruszając się z mistrzowską precyzją. Wymieniali ciosy, szukając wzajemnie jakiejś luki w swych zasłonach. Ostrza furkotały i błyskały w świetle dwóch latarni. Poruszały się zbyt szybko, by oko mogło je śledzić, tańczyły, żyjąc jakby własnym życiem.

Von Halstadt pozwolił sobie na grymas zadowolenia, gdy udało mu się skaleczyć ramię Jaegera. Chwilę później już uśmiechnął się szeroko, widząc jak skóra nad okiem młodzieńca otwiera się po zetknięciu z czubkiem jego miecza.

Wkrótce krew z rany go oślepi. Obaj teraz ciężko oddychali. Ale von Halstadt wiedział, że zwycięży. Czuł to. Przez chwilę będzie walczył defensywnie. To już tylko kwestia czasu, może poczekać.



Thanquol usłyszał dochodzący z góry hałas, dźwięki brzmiające jak taniec. Ciężkie buty uderzały o kamienną posadzkę. No proszę, pomyślał, jak dobrze, że zjawiłem się akurat teraz. Wydaje się, iż wrogowie von Halstadta naszli go w jego własnym domu. I właśnie w tej chwili usiłują go zamordować.

Morderstwa miały długą i świetną historię w skavenńskiej polityce i Thanquol przez chwilę miał ochotę zostawić sprawę ich własnemu biegowi. To byłoby dość przyjemne, gdyby pozwolił temu ludzikowi umrzeć, jednak nie może. Nie może podarować sobie tej przyjemności. Zbyt wielkie wprowadziłaby zamieszanie w realizację wielkiego planu.

Kopnął szczurogrą. Kruszykość podniósł zakrwawiony pysk znad resztek swego posiłku i warknął. Thanquol spojrział mu w ślepią, pozwalając poczuć swą wolę. Powoli szczurogr podniósł się z podłogi. Ruszyli po schodach ku górze, ku odgłosom toczącej się tam walki.



Felix zaczynał się zastanawiać czy to naprawdę był taki dobry pomysł. Zdaje się, że w młodości obejrzał zbyt wiele dramatów Detlefa Siercka – zawsze chciał odegrać taką melodra-

matyczną scenę, w której bohater staje oko w oko z podłym zbrodniarzem.

Na nieszczęście sprawy przebiegały niezbyt zgodnie z treścią sztuki. Ta konkretna opowieść oparta była na faktach z życia. Ramiona płonęły mu zmęczeniem i bólem z rany, którą von Halstadt mu zadał. Odrzucił głowę do tyłu, żeby strząsnąć krew, ściekającą mu z czoła – ruch dość ryzykowny w walce z tak sprawnym szermierzem.

Kropelki krwi poplamiały blat biurka. Felix odetchnął z ulgą. Von Halstadt przegapił szansę, nie był dość szybki. Jednak jego długi miecz był wszędzie. To właśnie miecze były tym, co ich różniło. Felix uważał, że jeśli ostrza byłyby równe, miałyby nad von Halstadtem pewną, choć niewielką, przewagę. Ale nie były i to właśnie go zabijało.



– Szybko-szybko – powiedział Thanquol do szczurogra, gdy weszli na parter i biegli ku schodom, prowadzącym wyżej. Walka ciągle trwała, ale teraz, gdy już zdecydował się ocalić swego pionka, nie chciał, by przeszkodził mu w tym jakiś głupi przypadek. Takie zdarzenie na tym etapie byłoby bardzo niefortunne.

Kruszykość warknął cicho i zatrzymał się tak niespodziewanie, że Thanquol wpadł z rozpędu na twardą ścianę jego pleców. Odbił się, czując ostry ból w stłuczonym nosie. Potem wyrzwał zza tych pleców i zobaczył dlaczego Kruszykość tak gwałtownie się zatrzymał.

Przed nimi stał krasnolud, blokując drogę ku schodom. Był masywny, a futro na jego głowie było ułożone w dziwny czub. W jednym ręku trzymał potwornej wielkości topór. Też robił takie wrażenie, jakby wbiegał na schody, żeby interweniować w toczącej się na górze walce. I również był zdumiony, że w tym domu są jeszcze inni.

– Pieprzone pałace – wymruczał. – Nigdy nie wiadomo kogo się w nich spotka.

– Śmierć-śmierć, głupi krasnalku – zaświergotał Thanquol. – Kruszykość, zabij-rozerwij!

Szczurogr rzucił się do przodu z wyciągniętymi szponami. Zawisł nad krasnoludem – przerażająca demoniczna sylwetka, żywy dowód straszliwie wykrzywionej wyobraźni magów-uczonych z klanu Moulder. Thanquol wcale by się nie dziwił, gdyby krasnolud, tak samo jak inni, został sparaliżowany przez strach na sam jego widok.

– Ugryź to, jak potrafisz – powiedział krasnolud.

Mózg trysnął na wszystkie strony, gdy topór dosłownie prze-połowił głowę szczurogra. Thanquol stwierdził, że jest już sam na sam z zabójcą trolli.

Piżmo strachu zalało mu ciało, gdy sięgał do torby po broń. Potem, decydując, że roztropność jest lepsza od odwagi, odwrócił się i umknął. Ku jego uldze krasnolud wcale go nie ścigał, tylko pobiegł w górę schodów. Thanquol skierował się ku kanałom, przysięgając sobie, że nawet gdyby miało mu to zająć całe życie, dopadnie jeszcze tego krasnoluda.



Obaj mężczyźni usłyszeli hałas, dobiegający z dołu – odgłos, jakby wielkie drzewo zważyło się na ziemię. Felix zauważył, że oczy von Halstadta skaczą ku oknu. Wiedział, że to jego jedyna

szansa. Odrzuciwszy precz wszelką ostrożność, skoczył prosto ku sędziemu. Skurczył się wewnątrz w oczekiwaniu na ból, gdy sztych miecza wbije mu się w piersi. Ten moment nieuwagi von Halstadta okazał się niemal wystraszający. Zbyt późno długie ostrze zaczęło zataczać łuk, Felix był już wewnątrz jego promienia. Ciężo go w bok w tej samej chwili, gdy jego krótki miecz wbił się w żołądek von Halstadta, wszedł pod żebra i doszedł do serca. Pierwszy Sędzia zabulgotał i umarł. Felix poczuł potworny ból, pociemniało mu w oczach i upadł.



– Obudź się, człeczku, nie ma czasu, żeby się wylegiwać. – Felix poczuł wodę, spływającą mu po twarzy. Zakrztusił się, kaszlał i wstrząsnął głową.

– Co się...

– Lepiej się stąd wynośmy, zanim zjawią się Białe Wilki.

– Zostaw mnie. – Felix chciał tylko leżeć. – Idź i walcz z nimi. Zawsze chciałeś umrzeć w heroicznej walce.

Gotrek przestąpił z nogi na nogę, jakby zawstydzony.

– Nie mogę, człeczku. Jestem zabójcą trolli. Powinienem umrzeć z honorem. A jeżeli nas teraz złapią, pomyślą, że przysiliśmy tu kraść.

– No to co?

– Dla krasnoluda kradzież oznacza hańbę. Ja moją hańbę staram się zmyć.

– Mogę sobie wyobrazić większe zbrodnie, na przykład umierającego człowieka.

– Ty nie umierasz, człeczku. To ledwie zadraśnięcie.

– No cóż, jeśli musimy. – Felix podniósł się z podłogi. Spojrzał na półki z teczkami. Przyszło mu głowy, że zawarte w nich informacje mogą być warte fortunę dla właściwej osoby. A on znał taką właściwą osobę, swego brata. Bezczenna była nawet niewielka, wybrana część tego, co tu się znajdowało. Dawała nieograniczone możliwości szantażu i wymuszeń.

Spojrzał na zabójcę trolli, przypominając sobie co krasnolud powiedział na temat kradzieży. Gotrek nie pochwaliby wynoszenia stąd papierów. A nawet jeśli by nie protestował, Felix i tak nie ich chciał. Były przeklęte, były dziełem życia maniaka. W tych papierach kryją się rzeczy, które mogą zrujnować wielu spokojnych ludzi.

W Nuln i tak już jest zbyt wiele tajemnic – a te tutaj są narzędziem zbyt potężnym, by mogło wpaść w czyjekolwiek ręce. Pomyślał o tym, czego dowiedział się o ich rodzinnym kartelu. Na pewno nie chciałby ich widzieć w rękach swego brata. Wziął jedną z latarni i ochlapał półki olejem.

A potem je podpalił.

Zbiegając po schodach z nozdrzami wypełnionymi zapachem płonącego papieru, poczuł się dziwnie swobodnie. Zrozumiał, że nigdy nie będzie pracował razem z Ottem i ta myśl go bardzo ucieszyła.



KRYSTALY CZASU

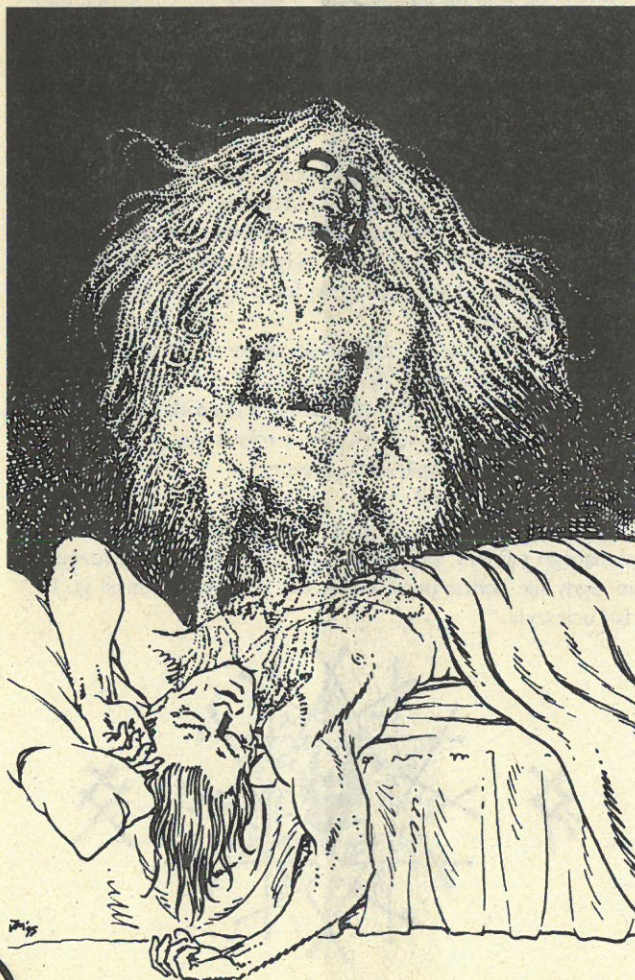
RAFAŁ NOWOCIEŃ ZMORA

Char: N.N., N.Z. lub C.Z.
 ŻYW 1/2N SF N ZR 2N SZ 2N INT N MD 1/2N
 UM N CH N PR N WI N ZW N
 PREMIE DO ODPORNOŚCI: 1,2,3,6 – całkowita od-
 porność: pozostałe od +20 do +70 zależnie od uznania MG

WYGLĄD

Zmora jest istotą niewidoczną dla oczu zwykłych śmiertelników, w związku z czym trudno powiedzieć jak wygląda. Jeśli jednak ktoś potrafi dostrzegać rzeczy niewidzialne, czasem może spotkać w uśpionym domu przekradającego się stwora. Przypomina on niską, rozczochraną dziewczynę z gorejącymi szkarłatem oczyma. Jej dłonie kończą się karykaturalnymi, bardzo długimi i szczupłymi, acz silnymi palcami. Pozostałe szczegóły wyglądu stwora są za każdym razem inne – jest to raczej wynik wielu sprzecznych relacji przerażonych świadków, niż specjalnych zdolności tych istot.

Jarosław Musiał



WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Zmora jest martwiakiem. Występuje zawsze pojedynczo. Zazwyczaj można ją spotkać na terenach odludnych, w pobliżu samotnych domostw, opuszczonych wiosek itp. W przeciwieństwie do wielu innych martwiaków starannie wybiera swe przyszłe ofiary, atakując je tylko w nocy, w trakcie snu. Zmora unika otwartej walki, uciekając wykorzystuje swą niewidzialność (i paraliżujące spojrzenie gorejących oczu, jeśli ktoś potrafi ją dostrzec).

WALKA

Zmora zawsze atakuje tylko jedną, śpiącą, wcześniej wybraną ofiarę. Zazwyczaj siada na piersi śpiącego i dusi go swymi długimi, silnymi palcami. W każdej rundzie zadaje ofierze k100 ran bez wyparowań. Jeśli zaatakowana osoba wykona pozytywny rzut na odporność nr 4. (szok) – budzi się w następnej rundzie i może podjąć aktywne przeciwdziałanie. Jeżeli nie, po pewnym czasie zostaje zaduszona. Istnieje kilka ciekawych relacji, pochodzących od niedoszłych ofiar zmyry. Otóż twierdziły one, że w trakcie ataku stwora śniły im się koszmary, potworne sny pełne strachu i trwogi. Opowieści te mają związek z pewną (nie potwierdzoną do końca) specjalną umiejętnością zmyry. Otóż może ona – jakoby – w trakcie ataku wpływać na sny ofiary (zamiast ją dusić). Przykłada wtedy dłoń do czoła śpiącego. Jeżeli ten nie obroni się na połowę odporności nr 4, od tej pory nie będzie śnił niczego, poza koszmarami. Zaradzić temu może tylko czar *Zdjęcie klątwy*.

Z niewiadomych powodów zmyry powstają tylko z kobiet, najczęściej kilkunastoletnich dziewcząt.

Zmora nie potrafi walczyć, w razie zagrożenia ratuje się ucieczką.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- Niewidzialność (stała).
- Prerażające spojrzenie (działa tylko na osoby widzące zmorę pomimo jej niewidzialności) – pod wpływem spojrzenia czerwonych, gorejących oczu zmyry, w ofierze zaczyna budzić się strach. Aby go stłumić, należy wykonać pozytywny rzut na odporność nr 2. Nieudany test oznacza paniczną ucieczkę przez 1k10+2 rundy.
- Przenikanie – ponieważ zmora jest istotą półmaterialną, może więc swobodnie przenikać przez ściany, przedmioty itp.
- Zmora jest odporna na działanie zwykłej broni, aby ją zranić trzeba posiadać oręż magiczny lub srebrny.
- W każdej rundzie istota dotknięta przez zmorę traci k10 pkt. Energii Życiowej.

UWAGA: Woda święcona zadaje zmorze 2-20 ran.

RAFAŁ NOWOCIEŃ

ŻYWOMGŁA

Char: C.N.
ŻYW 80 SF – ZR 40 SZ 100 INT 30 MD 20 UM – CH – PR – WI – ZW -
ODPORNOŚCI: 1 do 5-30; 6,10-całkowita odporność; 7-50; 8-40; 9-60;
BRÓŃ: bgł 90; TR 112; opóz. 7; SKUT 5k10 (patrz WALKA); OB +0; SP B; AT 1
ZBROJA: brak; OGR. – , – ; OB bl./dal. 0/0 ; WYP 0/0/0

WYGLĄD

Na pierwszy rzut oka nie ma w tym stworzeniu nic nadzwyczajnego. Niewielu nawet domyśla się, że żywomgła przebywa gdzieś w pobliżu. A jeśli nawet bystry obserwator dostrzeże nadciągające niebezpieczeństwo – z reguły jest już za późno na przeciwdziałanie.

Żywomgła wygląda jak zwykły tuman mgły, o rozmiarach z reguły nie przekraczających objętości średniej wielkości komnaty. Po zaatakowaniu ofiary przybiera czerwona lub purpurową barwę, jest to oczywiście stan przejściowy, po kilkunastu godzinach żywomgła powraca do zwykłej, mlecznobiałej postaci.

TRYB ŻYCIA I WYSTĘPOWANIE

Żywomgła przebywa zazwyczaj w pobliżu zbiorników wodnych i na terenach podmokłych – na bagnach, łąkach i torfowiskach. Najczęściej spotkać ją można o świcie i zmierzchu – za dnia stworzenie to jest aktywne niezwykle rzadko. Bardzo często wychodzi na żer podczas mglistej pogody, dzięki czemu aż do ostatniej chwili pozostaje nie zauważona. Istnieje kilka teorii próbujących tłumaczyć sposób powstania i reprodukcję żywomgły, lecz wszystkie one są tak głupie, że po prostu wstyd je przytaczać.

Żywomgła nie jest zależna od kaprysów wiatru – potrafi poruszać się samodzielnie. Uważny awanturnik może wykorzystać ten fakt, obserwując tumany mgły poruszające się pod wiatr lub niezgodnie z jego kierunkiem – świadczyć to może o obecności żywomgły.

Stworzenia te zawsze występują pojedynczo.

WALKA

Żywomgła poluje na istoty ciepłokrwiste, żywi się ich krwią. Najczęściej stara się zbliżyć niepostrzeżenie, zaskakując swą ofiarę. Jeśli jej się to uda, wysysa krew z odkrytych części ciała zaatakowanego (może wcisnąć się np. w szpary hełmu), przy czym lekkie ubranie nie sta-

nowi przeszkody. W trakcie tego procesu, absorbując krew, nabiera szkarłatnej barwy, wyraźnie odróżniając się od zwykłej mgły. Wysysanie krwi trwa (zależnie od wielkości ofiary) 1k10 rund, po czym żywomgła oddala się, pozostawiając za sobą wyraźny, krwawy ślad. Drobinki krwi pozostają, niczym rosa, na gruncie, roślinach, przedmiotach itp., znacząc jej przejście. Nasycona żywomgła unika walki, starając się jak najszybciej oddalić w bezpieczne miejsce. W ciągu 3k6 godzin stopniowo trawi wyssaną krew, odzyskując swój normalny wygląd. Wtedy jest gotowa do kolejnego polowania.

Na początku spotkania MG powinien określić rzutem k10 jak długo będzie trwał atak. W każdej rundzie po udanym trafieniu stwór zadaje 5k10 ran bez żadnych wyparowań, pozostawiając na ciele ofiary setki drobnych ukłuc. Po zakończeniu ataku stwór jak najszybciej oddala się od miejsca polowania. Można ją jednak łatwo wytropić, podążając jej śladem.

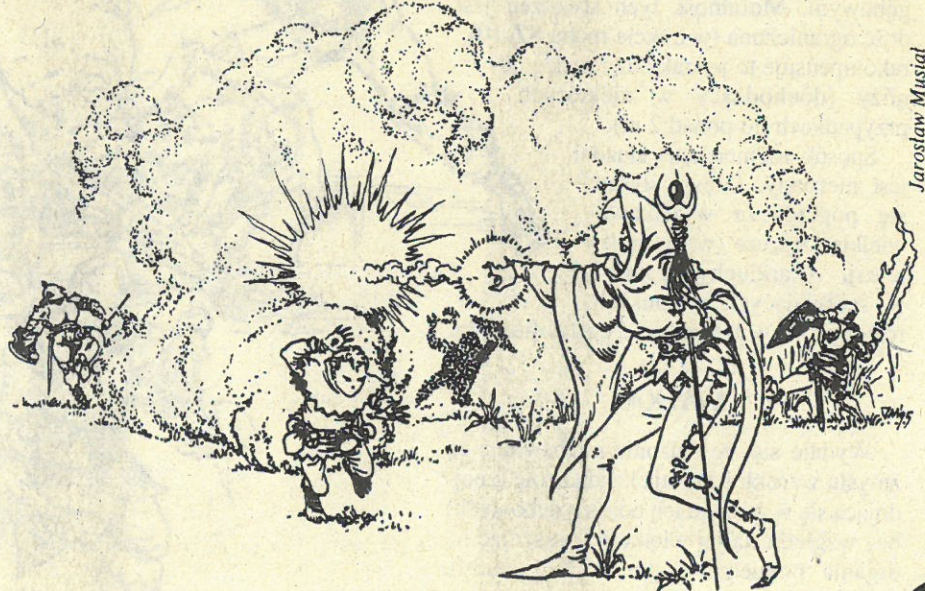
ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- Zwykła broń zadaje 1/100 obrażeń (najmniej 1); broń srebrna i posrebrzana zadaje 1/10 obrażeń; broń magiczna działa normalnie.
- MG powinien pamiętać o wszystkich konsekwencjach wynikających z faktu, że ciało żywomgły jest ulotne (może przeciskać się przez szpary, normalne zbroje nie chronią przed jej atakiem, jedynie pełna zbroja magiczna jest ochroną przed jej atakiem).
- Żywomgła nie może przekroczyć barier magicznych.

UWAGI DODATKOWE

Doświadczeni awanturnicy – przechodząc w pobliżu zbiorników wodnych i podmokłych łąk – mają przygotowane woreczki z krwią, którą rozlewają wokół siebie w przypadku ataku żywomgły. Pamiętać jednak należy, by trzymać je przedtem blisko ciała – żywomgła pije tylko ciepłą krew! Jeśli posoka nie spełnia tego warunku, cały fortel nie jest warty funta klaków.

Do tej pory nikt nie wpadł na sensowny pomysł wykorzystania żywomgły do produkcji magicznych komponentów.



Jarosław Mustat

RAFAŁ NOWOCIEN ŚLUZOŃ

Char: N.

ŻYW 170 SF 140 ZR 70 SZ 125 INT 10 MD 20 UM –
CH – PR – WI – ZW -

ODPORNOŚCI: 1-35; 2-40; 3-35; 4-całkowita odpor-
ność; 5-40; 6-50; 7-70; 8-60; 9-45; 10-75

BRŃŃ 1: szczypce; bgł: 100, TR 130; opóz. 3; SKUT 45
kl; OB +10; SP B; AT k3+1

ZBROJA: pancerz; OGR. – , -; OB bl./dal. +75/+50;
WYP 40/30/60

WYGLĄD

Śluzoń nie należy do najsympatyczniejszych stworzeń – wyglądem przypomina monstrualnego kleszcza. Jego odwłok (wielkości i kształtu dużej beczki) jest pokryty elastycznym, acz stosunkowo twardym, sinopurpurowym pancerzem. Po obu stronach odwłoku tkwi 10 odnóży, każde z nich zakończone parą potężnych szczypiec. Całe ciało pokryte jest warstwą lepkiego śluzu – prawdopodobnie od tej charakterystycznej cechy pochodzi nazwa śluzonia.

TRYB ŻYCIA I WYSTĘPOWANIE

Śluzoń jest samotnikiem – niesłychanie rzadko spotyka się jednak grupy liczące od 2 do 4 osobników. Najbardziej odpowiadającym mu środowiskiem są miejsca ciemne, wilgotne i o stałej temperaturze. Śluzonie można często spotkać zagrzebane wśród zwalów gnijących śmieci, w kupach gnoju i kompostu, a nawet na bagnach i w płytkich, zarośniętych bajorkach – odwłok jest ukryty, a na zewnątrz widać jedynie odnóża.

Głównym pokarmem opisywanego stworzenia są wszelkiego rodzaju gryzonie, ryby, drobniejsza fauna, ale śluzoń nie gardzi niczym, co mieści się w jego otworze gębowym. Mobilność tych stworzeń jest dość ograniczona (w trakcie ruchu SZ 10), rekompensuje to jednak duży zasięg odnóży (dochodzący w niektórych przypadkach do ponad 2 m).

Sposób rozmnażania śluzoni jest nieznan. Często słyszy się pogląd, że wyjątkowo wielkie kleszcze (wedle innej wersji karaluchy) mogą w sprzyjających warunkach rozwinąć się w przerażającą postać śluzonia.

WALKA

Wydaje się, że śluzonie pozbawione są zmysłu wzroku i atakują każdą istotę (znajdującą się w zasięgu ich odnóży gębowych) bez względu na jej wielkość – reagując na drgania powietrza i gruntu (lub wody).

Atakując uderzają zawsze z ukrycia, starając się zaskoczyć ofiarę. Na szczęście, w większości przypadków co najwyżej cztery odnóża są zdolne do walki, pozostałe pełnią jedynie rolę pomocniczą.

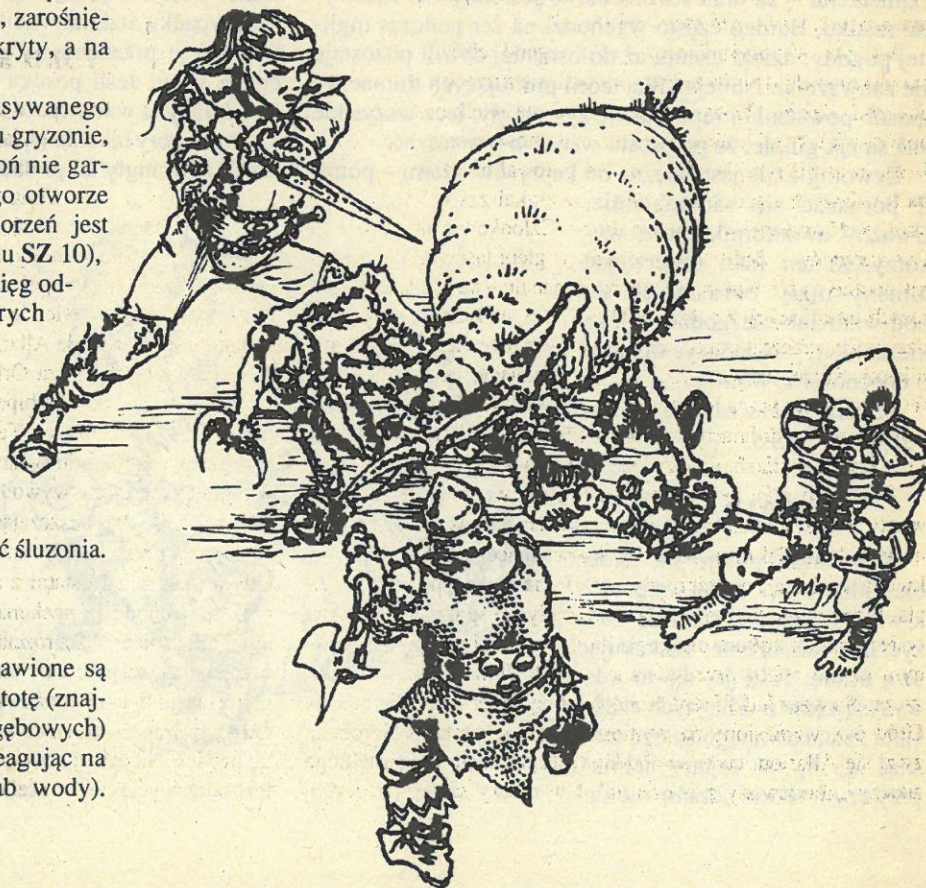
Po udanym obezwładnieniu (trucizna paraliżująca – patrz SPECJALNE ZDOLNOŚCI) ofiara jest rozrywana na sztuki i stopniowo zjadana. Wydalone resztki pokrywa zawsze gęsta warstwa charakterystycznego śluzu. Ten ostatni fakt pomocny jest doświadczonym poszukiwaczom przygód – widok pokrytych mazią kości ostrzeża ich przed obecnością śluzonia.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

- Odnóża śluzonia wyposażone są w gruczoły jadowe. Po udanym zranieniu ofiara musi wykonać rzut obronny na trucizny – nieudany test oznacza paraliż na 2k6 godzin. Przy każdym kolejnym zranieniu do testu dodajemy 5% (kumulatywnie) – symuluje to efekt postępującego zatrucia organizmu.
- Odnóża śluzonia traktowane są jako broń o zasięgu 2 lub 3 (zależy od indywidualnych rozmiarów danego osobnika – decyzyja MG).

UWAGI DODATKOWE

Śluzonie – będąc stworzeniami prymitywnymi – nie gromadzą żadnych użytecznych przedmiotów czy skarbów. Czasami jednak można przy ich siedliskach znaleźć wydalone części ekwipunku, broń itp. Gruczoły jadowe śluzonia są często wykorzystywane do wyrobu łagodnych trucizn, przede wszystkim o działaniu paraliżującym. W związku z tym odnóża stworzenia są chętnie skupowane przez Alchemików (najczęściej po 1k5x10 szt. zł., choć MG może oczywiście ustalić własny cennik na podobne komponenty).



Jarosław Musiał

JACEK KOMUDA

ELFY NA ORCHII

Elfy są uznawane na Orchii za drugą po reptillionach, najstarszą rasę świata. Ten subtelny, obdarzony wieloma przymiotami ciała i umysłu lud powstał bardzo dawno temu. Ponoć w zamierzchłych czasach, u zarania dziejów, gdy wszystko było jeszcze młode, bogowie postanowili powołać do życia dwa rodzaje istot rozumnych. Miały być uosobieniem idei życia i śmierci, symbolizowanych przez dwie materię: kamień i drzewo. W kamieniu lubowali się reptillioni, elfy zaś związały się z naturą – dlatego ukochały piękno przyrody, lasu i życia. Do dzisiejszego dnia w herbie elfiego królestwa Elamanalu widnieją trzy zielone dęby. Jak powiadają prastare legendy, to właśnie z drzew tego gatunku wyłonili się niegdyś założyciele trzech największych domów, czyli plemion tej rasy.

Elfy przebudziły się zaraz po reptillionach. Pewnego pięknego, wiosennego poranka wyłoniły się z drzew na Górolądzie. W tamtych bowiem pradawnych czasach, elfy nazywały tak miejsce, gdzie dziś jest Orkus Wielki. Pierwsze elfy przebudziły się w ciszy i spokoju. Przejrzały na oczy, zobaczyły wokół siebie zielony las, lśniące w promieniach słońca, spływające z gór kaskady wód, błękitne niebo i szafirowe krople rosy na liściach traw. Zobaczyły i pokochały przyrodę, a wraz z nią wolność i swobodę. A także dobroć, przynajmniej tak było na początku.

Jako że bogowie nie byli zgodni co do tego jakimi cechami obdarzyć elfy, każdy z nich ofiarował im coś od siebie. I tak od Gotam-Gora otrzymali dar szlifowania i obróbki szlachetnych kamieni, od Gothmeda – dar dostrzegania piękna w burzach i nawałnicach, z kolei od Dagonina Białego moc czynienia wielkiej magii. Set dał elfom dar dość szczególnie – ciekawość i chęć poznawania najgłębszych sekretów tajemnej wiedzy. Ten ostatni podarek doprowadził później do wielkiego rozwoju umiejętności magicznych wśród członków tej rasy.

Jak już wspominaliśmy, wedle legend elfów, bezimienni przedstawiciele domów tej rasy wyłonili się z trzech wielkich, pradawnych dębów. Wszyscy zamieszkali na wielkim Górolądzie, opanowali lasy tej krainy. Pierwszy z domów, zwany obecnie Talarea, zasiedlił skraj borów. Lud ten polował na dziką zwierzynę na trawiastych stepach kontynentu, mieszkał zaś w szałasach ze skór, pod konarami wiekowych drzew. Członkowie drugiego z elfich szczepów – Subathone – osiedli w głębi lasów. Żyli oni tak, jak do dziś żyją ich potomkowie na Elmanalu – na teleganach – tarasach uplecionych z gałęzi, pnączy i liści, na których mogą spędzać noce, zabezpieczając się w ten sposób przed leśnymi drapieżnikami. Szczep trzeci – dziś już nie istniejący, gdyż cały został wymordowany przez Kartana w czasie Wielkiej Wojny – Astartea, osiedlił się w dolinach strumieni, nocował w licznych grotach i płytkich jaskiniach, dnie zaś spędzał w puszczy.

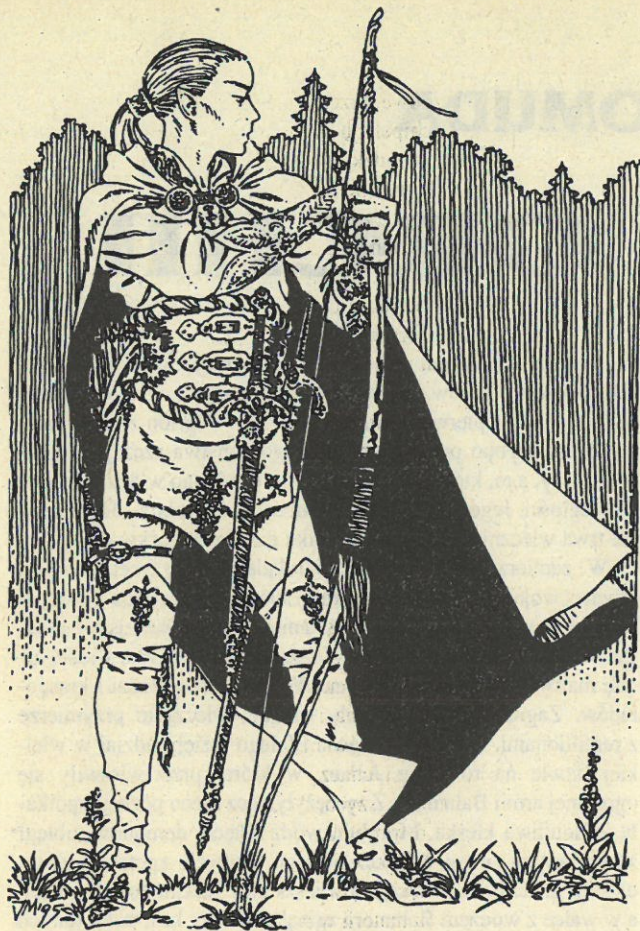
Pradawne elfy żyły w prymitywnych warunkach, choć już wtedy wszystkie rzeczy, będące wytworem ich rąk odznaczały się niezwykłym pięknem. Kochały śpiew, tańce, muzykę i sztukę, kwiaty i wiosnę, nie cierpiały zaś zimna i wszystkich stworów zła. Przez długi czas elfy żyły i rozwijały się spokojnie. W ciągu tysięcy lat ich kultura osiągnęła bardzo wysoki poziom. Po pewnym czasie wielu przedstawicieli elfich domów porzuciło puszcze. Na wzór ludzi i reptillionów założyli pierwsze elfie miasto. Gród ów, wzniesiony na wyniosłej skale w centrum Górolądu, zwał się Allarion, co w swobodnym tłumaczeniu ze staroelfiego znaczy „zbudowany z marmuru”. I w rzeczy samej, ten rodzaj

budulca był głównym składnikiem tak miejskich murów, jak i domostw i pałaców. Już wkrótce mieszkające w mieście elfy wybrały swego pierwszego króla. Był nim Olgrion z rodu Talarea. Dość szybko przyłączył do swego państwa szczepy żyjące w puszczy, a te, które nie chciały się poddać jego władzy, zmusił do uległości. Jego lud żył długo w dostatku i spokoju. Jednak nic nie trwa wiecznie. Po latach dostatku nadeszły ciężkie dni.

W zamierzchłych czasach Górolądem wstrząsnęła wielka, krwawa wojna, w której ucierpiało wiele rozumnych ras. Przeciwno nim powstał wielki demon Balamor – najpotężniejszy przedstawiciel zła. W krótkim czasie sformował na południu wielką armię martwiaków, zaatakował reptillionów, elfów, ludzi i krasnoludów. Zagrożone elfy zawarły wielkie, wieczyste przymierze z reptillionami. U boku Lahagana Białego wzięły udział w wielkiej bitwie na równinie Achan, w której przeciwstawiły się ogromnej armii Balamora. Zwyciężyły, lecz nieco później spotkała je dotkliwa klęska. Morglith, wódz księcia demonów, obległ z ogromnymi siłami Allarion. Po jego zdobyciu zgotował elfom okrutną rzeź. Niemal wszyscy mieszkańcy miasta zostali zabici, a w walce z wodzem Balamora zginął pierwszy król połączonych domów – Olgrion. Jego pobratymcy nigdy nie zapomnieli o tej rzezi. Imię czarnoksiężnika, który później stał się bogiem, zostało przez nich na wieki przeklęte. Ten, kto odważa się dziś wyznawać Morglitha, otoczony jest niechęcią lub nawet wrogością – w dzisiejszych czasach spośród elfów oddają mu cześć jedynie te, które świat zna pod nazwą czarnych lub ciemnych. Od zakończenia Wielkiej Wojny elfy zaprzestały używania słowa Góroląd. Podobnie jak wszystkie inne rasy rozumne, określając największą wyspę Archipelagu Centralnego korzystają z nazwy Orkus.

U BOKU REPTILLIONÓW

Gdy Lahagan Biały pokonał Balamora, dla ocalałych elfów nastały dni chwały i szczęścia. Jako najważniejsi sprzymierzeńcy reptillionów otrzymali w darze od ich króla – Hasugi Wspaniałego – wielki ciąg wysp Elmanalu, leżący na południu od Archipelagu Centralnego. Już wkrótce z trzech szczepów elfów wyłonił się czwarty – dom Aenerly, którego przedstawiciele osiedlili się w południowo-wschodniej części Orkusa Wielkiego. Po jakimś czasie powstało tam wielkie i przepiękne miasto Olgrion, nazwane tak od imienia króla Allarionu, który zginął w walce z władcą rozkładu i śmierci. Poza Orkusem Wielkim elfy osiadły też na wschodnich wyspach Archipelagu, z czasem zakładając tam kolejny dom – Deceminea. Ten szczep poświęcił się morskim podróżom, odkrywaniu świata i kolonizowaniu nowych lądów. To właśnie z tych elfów wywodził się Imal, wielki odkrywca i morski podróżnik. Przypuszczając, że Ochria jest okrągła, podjął wielką wyprawę na zachód, zamierzał bowiem opłynąć całą planetę. Gdy jednak minął ostatni z archipelagów i miał już wpłynąć na półkulę wschodnią, przekonał się, że jest to niemożliwe. Za znanymi obszarami świata rozciągał się bowiem gigantyczny bezmiar oceanu, na którym szalały niebezpieczne burze i nawałnice. Przepłynięcie go było niemożliwością, Imal zawrócił więc na wschód. Odkrył wszakże coś, co do końca jego dni miało spędzać sen z jego powiek. Na jednej z wysp, na krańcu poznanego oceanu, odnalazł stare, wyciosane w skałach posągi, przypominające kształtem



Jarosław Mustat

olbrzymów Archipelagu Centralnego. Bez wątplenia stworzyły je istoty myślące. Było w nich jednak coś tak obcego, tak nieznanego i przerażającego, iż elfy, bojąc się ulec szaleństwu, odplynęły. Wiele lat później Imal próbował przebyć bezmiar, nazwany przez siebie Oceanem Burz, ale zniknął, gdy tylko oddalił się od poznanych obszarów. Nigdy więcej nie widziano jego okrętów. To, co odkrył na tajemniczych wyspach, dało początek legendzie mówiącej, że za Oceanem Burz, na półkuli wschodniej, znajduje się niedostępny, owiany mrokiem tajemnicy Zapomniany Kontynent – znany pod orkową nazwą Anghor Karan.

Elfy zawsze były oddanymi sojusznikami reptillionów. Zawsze były wiernymi przymierzu, które Olgrion zawarł z Lahaganem Białym. Jednak w kilkaset lat po pokonaniu Balamora, elfy na własnej skórze przekonały się, w jaki sposób traktują ich nowi władcy świata. W miarę upływu czasu reptillioni poczęły podporządkowywać sobie inne rasy – wtrącać się w ich wewnętrzne sprawy. Gdy w roku 2900 kalendarza reptillionów Imperium rozumnych jaszczurów rozpoczęło wojnę z malaukami – czwororęcznymi olbrzymami z północno-zachodniej części Archipelagu Centralnego – cesarz Archagasty wciągnął do niej również elfów. Powołując się na dawne przymierze zażądał pomocy od króla ludu lasów, Fingoliona. Władca elfów obiecał Imperatorowi, że pośle mu oddziały łuczników, lecz Akson-du zażądał odeń rzeczy wprost szalonej: aby on i wszyscy jego wojownicy wyruszyli na wojnę, walcząc o nowe tereny dla Imperium reptilliońskiego. Gdy Fingolion nie chciał się na to zgodzić, reptillioński władca cisnął mu wprost w twarz słowa, iż jest tchórzem i wiarołomcą, nie dotrzymuje bowiem przymierza zaprzysiężonego kiedyś przez Olgriona. Słyszając to, dumny elf wstał, po czym nie mówiąc ani słowa ruszył do Elmanalu, przygotować się do wojny z olbrzymami. Już wkrótce wystawił wielką armię, po czym przypłynąwszy do Astu wyładował wojsko na brzeg. Fingolion poprowadził swoich wojowników w stronę wielkiej stolicy malauków – Khosaranu. Przez ponad dwa lata oblegał ją wspólnie z reptillionami i ludźmi. Tam też, walcząc za swych sprzymierzeńców,

oddadł życie, trafiony w pierś maczugą. Gdy znoszono go spod murów, miał powiedzieć elfom, by nigdy więcej nie łączyli się z reptillionami, gdyż Olgrion, ślubując im wieczne przymierze, podpisał wyrok na własną rasę. Niewielu słyszało jednak jego słowa, a nawet jeśli słyszało, to nie powtórzyło ich nikomu, bowiem rozwścieczony śmiercią ojca Imail poderwał wojsko do szturm. Na wieść o zgonie króla elfy opanował szal. Niczym opętani wdrapywali się na mury, ślali z obelężniczych wież strzały we wszystko, co tylko poruszało się po nieprzyjacielskiej stronie. A potem wdarli się do twierdzy i choć na jednego zabitego olbrzyma przypadało pięciu martwych wojowników ich rasy, elfy i ludzie zdobyli Khosaran dla reptillionów.

Elfy zamierzały odesłać ciało króla do ojczyzny, jednak z powodu wielkich upałów musiały pogrzebać go w skalistym gruncie przeklętych wysp. Miejsce spoczynku wodza zostało ukryte tak, aby nie mogli go odnaleźć malaucy.

POD RZĄDAMI KARTANA

Długoletnia i wyniszczająca wojna z malaukami zdawała się zapowiadać przyszły upadek Imperium. Tym niemniej, gdy wśród orków pojawił się Kartan, elfy stanęły po stronie reptillionów, wolać władzę sprzymierzeńca – tyrana, niż rządy barbarzyńskiej dzicy. Dlatego też, choć wojska Imperium ponosiły klęskę za klęską, do końca Wielkiej Wojny leśna rasa nie opuściła jaszczurów.

Kartan, obalwszy władzę rozumnych gadów, zdziętkował pozostałych przy życiu elfów. W ostatniej fazie wojny armie ludzi i orków zdobyły Elamanal i wyrzuciły w pień niemal całą ludność, spalili również lasy. Kartan wziął szturmem Olgrion na Orkusie Wielkim, po czym zmienił miasto w morze gulgów. Minęły lata nim elfy zdołały przywrócić mu choć część dawnego blasku. Rzeź i epidemie, jakie wybuchły w czasie Wojny, spowodowały całkowitą zagładę dwóch z elfich domów – Deleminia, elfów morskich i Astartea – elfów nizinnych. Te szczepy najmocniej wspierały reptillionów, dlatego też skazane zostały na zagładę.

Po upadku reptilliońskiego Imperium i podbiciu niemal całego świata, Kartan okazał się nieco łaskawszy dla swych niedawnych wrogów. Darował życie niedobitkom, na ocalałych nałożył zaś daninę, coroczny trybut w wysokości 10 % dochodów. Ich miasta obsadziły garnizony orków, mury twierdz zostały zburzone, a elfom zakazano, poza nielicznymi wyjątkami, posiadania okrętów wojennych. Pomimo tego w pełni uległy one Kartanowi. W miarę upływu czasu wszystko poczęło wracać do normalnego stanu. Elfy odbudowały wiele ze zrujnowanych miast, choć nie w pełni wskrzesiły ich dawne bogactwo i urok. Doliny rzek zazieleniły się ponownie, a w lasach rozbrzmiały dźwięki lutni i śpiew elfów. Ale mordów i rzezi swego ludu elfy nie zapomniały nigdy. Do dzisiaj, choć nie powiedzą tego otwarcie, uważają, że Kartanowie nie są prawowitymi władcami świata.

ELFIE SZCZEPY

Wspomnieliśmy już, że elfy dzielą się w dzisiejszych czasach na trzy wielkie domy – niektórzy twierdzą, że tak naprawdę są ich cztery, bowiem z leśnego ludu wyodrębnili się kiedyś wyznawcy przekłętego Morglitha, zajmujący się czarną magią. Są oni powszechnie nazywani elfami ciemnymi, a miano to budzi grozę u większości zwykłych mieszkańców Elmanalu i Olgrionu. Ciemne elfy kryją się na odludnych pustkowiach, otacza ich szczególna łaska i opieka Katanów, którzy w ten sposób starają się dokonać rozłamu wśród najbardziej zwartej rasy istot rozumnych.

W miarę upływu lat, elfie domy rozrosły się, powstały też zasady, którym podporządkowali się wszyscy ich członkowie. I tak każdy elf zawsze i na całe życie należy do tego z domów, w którym przyszedł na świat. Jeśli jego rodzice pochodzili z dwóch różnych

szczępów, wchodzi w skład domu swojego ojca. Zawsze, w każdych okolicznościach, elf ma obowiązek pomagania w potrzebie innym przedstawicielom swojego plemienia. Nieprzestrzeganie tego prawa grozi wykluczeniem ze szczepu, a to może oznaczać śmierć. Elf, który zostaje banitą, przestaje istnieć dla swoich współbraci. Nikt się do niego nie odzywa, nikt nie pomaga mu w potrzebie. Ktoś taki jest wyjęty spod prawa – każdy może go bezkarnie zabić, ograbić lub uwięzić. Bardzo często gromady tych nie mających nic do stracenia wyrzutek łączą się w zbrojne bandy, szukając śmierci i zapomnienia. Najczęściej też odszukują swój cel.

Następnym prawem rządzącym elfimi społecznościami jest zasada załatwiania wszystkich sporów tylko i wyłącznie pomiędzy samymi elfami. Jeśli jeden z nich zabije drugiego, powinien okupić się rodzinie zabitego, nie mieszając w to jednak sędziów Katana. Wszystkie spory są zazwyczaj rozstrzygane przez istniejące w każdym elfim mieście czy wiosce Rady Starszych. W ich skład wchodzi najstarsi wiekiem i najznacniejsi przedstawiciele danej społeczności. Na czele każdego z domów stoi król. Wybierają go przedstawiciele wszystkich połączonych Rad Starszych danego szczepu na wielkim zgromadzeniu, achidionie, które zwołuje się po śmierci każdego panującego. Król domu Astarea jest zarazem królem Elmanalu – jako lennicy podlegają mu władcy pozostałych szczepów.

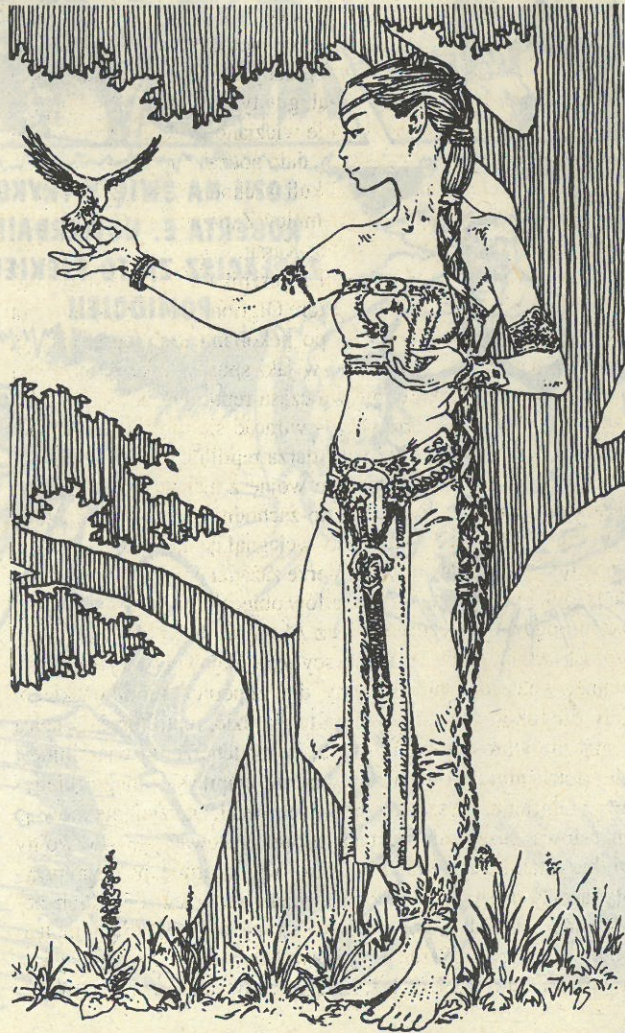
Elfy starają się żyć we własnych, zamkniętych społecznościach. Mieszkają oddzielnie, zajmując czy to osobne miasta, czy też dzielnice lub też kwartały ulic, tak aby zawsze stanowić zwartą, odrębną społeczność. To odosobnienie złożyło niegdyś władców świata – orków. Sam Kartan wydawał wiele edyktów, w których nakazywał elfom mieszkając tylko i wyłącznie w wyznaczonych enklawach miast Archipelagu Centralnego, obszarach o wiele za małych zważywszy na liczbę przebywających w nich przedstawicieli tej rasy. Inni władcy starali się rozbić ich wewnętrzną wspólnotę, czy to powołując niektórych elfów na wysokie urzędy, czy też siłą przesiedlając ich w inne miejsca. Elfów nie zniechęciło nic – ani kary, ani rzezie, ani nawet masowe mordy. W końcu Katanowie musieli się pogodzić z ich odrębnością.

Obecnie leśny lud żyje prawie wyłącznie w obrębie Archipelagu Centralnego. Dom Aenerly w Olgrionie, domy Talarea i Astarea na Elmanalu. Na wyspie po dziś dzień stacjonują dwa legiony Katana (20 tys. żołnierzy). Mieszkańcom tej krainy nie wolno posiadać innej broni poza łukami i mieczami, utrzymywać własnego wojska, a mury miast, z wyjątkiem orkowych twierdz, zostały zburzone. W dodatku żyzne ziemie będące kiedyś w posiadaniu Elemendila Szarego – ostatniego króla elfów – przeszły teraz na własność Katana. Co gorsza, Wyspy Elfie nie zdołały po wojnie zachować swej jedności. Po bezpotomnej śmierci króla, oślepiętego przedtem przez Kartana, orkowie poparli kilku pretendentów do tronu, w wyniku czego powstały elfie księstwa Totertolmu, Elmandu Wschodniego i Zachodniego, a także Tarpal i Anibis. Najwyższą władzą w księstwach są dziedziczni książęta elfów, którzy jednak muszą być zatwierdzani na swoich stanowiskach przez Katana. W dodatku każdy panujący musi wysłać swoje dzieci do Ostrogaru, które, choć otoczone poważaniem i przepychem, stają się po prostu zakładnikami.

Drugim co do wielkości skupiskiem elfów na Orchii jest południowo-wschodnia część Archipelagu Centralnego. Wznoszą się tutaj dwa miasta, Olgrion i Ongir-gar, które jednak utraciły wiele ze swej dawnej świetności. Ta część wyspy do dzisiejszego dnia zachowała jednak swój dawny urok. Puszczę, zasiedlone przez leśnych elfów, rozbrzmiewają ich śpiewem i muzyką. Zbocza Rozszczepionych Gór wyglądają przepięknie – schodzą do morza wielkimi, lesistymi tarasami. Oba grody są zbudowane nad samym brzegiem, na łagodnych wzniesieniach. Ich domy pobudowano ze szlachetnych skał – porfiru i alabastru, marmuru i czarnego granitu. Ulice wyłożono piaskowcem. Olgrion i Ongir-gar

to również porty handlowe, przez które płynie nieprzerwany strumień towarów z Archipelagu Centralnego. Przede wszystkim przywozi się tu zboże z ludzkich królestw Osmundu i Tabadanu, bowiem Orkus Wielki nie posiada zbyt dużo ziem uprawnych i jego mieszkańcom często zagląda w oczy głód.

Poza opisywanymi krainami, elfy zamieszkują jeszcze co najmniej kilkadziesiąt miejsc Archipelagu Centralnego. Przede wszystkim Ostrogar, ale także Orkus Wschodni, czy Gutum-gur. Czasami zbłąkany podróżnik, przemierzający zapomniany las Orkusa Wschodniego, usłyszeć może z głębi którejś z lesistych dolin śpiewne głosy elfów – to znak, że natknął się na którąś z wiosek tej szlachetnej rasy. Poza miastami elfy mieszkają zwykle w szałasach, grotach lub, tak jak przed wiekami, na telaganych w gałęziach drzew. Rasę tę cechuje wielka niechęć do stałych miejsc pobytu. Elfy często zmieniają miejsce pobytu – jedne przeprowadzają się ze swych rodzinnych miast do innych, inne – żyjące w lasach – przenoszą się w różne zakątki borów. Ale zawsze zostawiają po sobie trwałe ślady. Kamienne kręgi, w których oddają część Asteriuszowi Wielkiemu, stopy kamieni, na które każdy przechodzący elf dorzucić powinien skalny okruch, runiczne znaki na skałach i głazach. Elfy słyną także ze swego zamiłowania do piękna i sztuki. Nikt nie jest w stanie utkać piękniejszych gobelinów niż elfi tkacz. Nikt nie potrafi wrzucić pieśnią serca słuchaczy lepiej od elfiego barda. Nikt wreszcie nie wykonuje lepszych instrumentów – lutni, harf, czy lir. Wszystko, co tylko wychodzi spod elfiej ręki jest niezwykle piękne, niezależnie od tego, czy jest to broń, czy też przedmioty zbytku. Leśny lud otrzymał bowiem od bogów specyficzny dar – możliwość kształtowania materii w precudowne dzieła, podziwiane nawet przez barbarzyńskich orków. ■



Jarosław Mustat

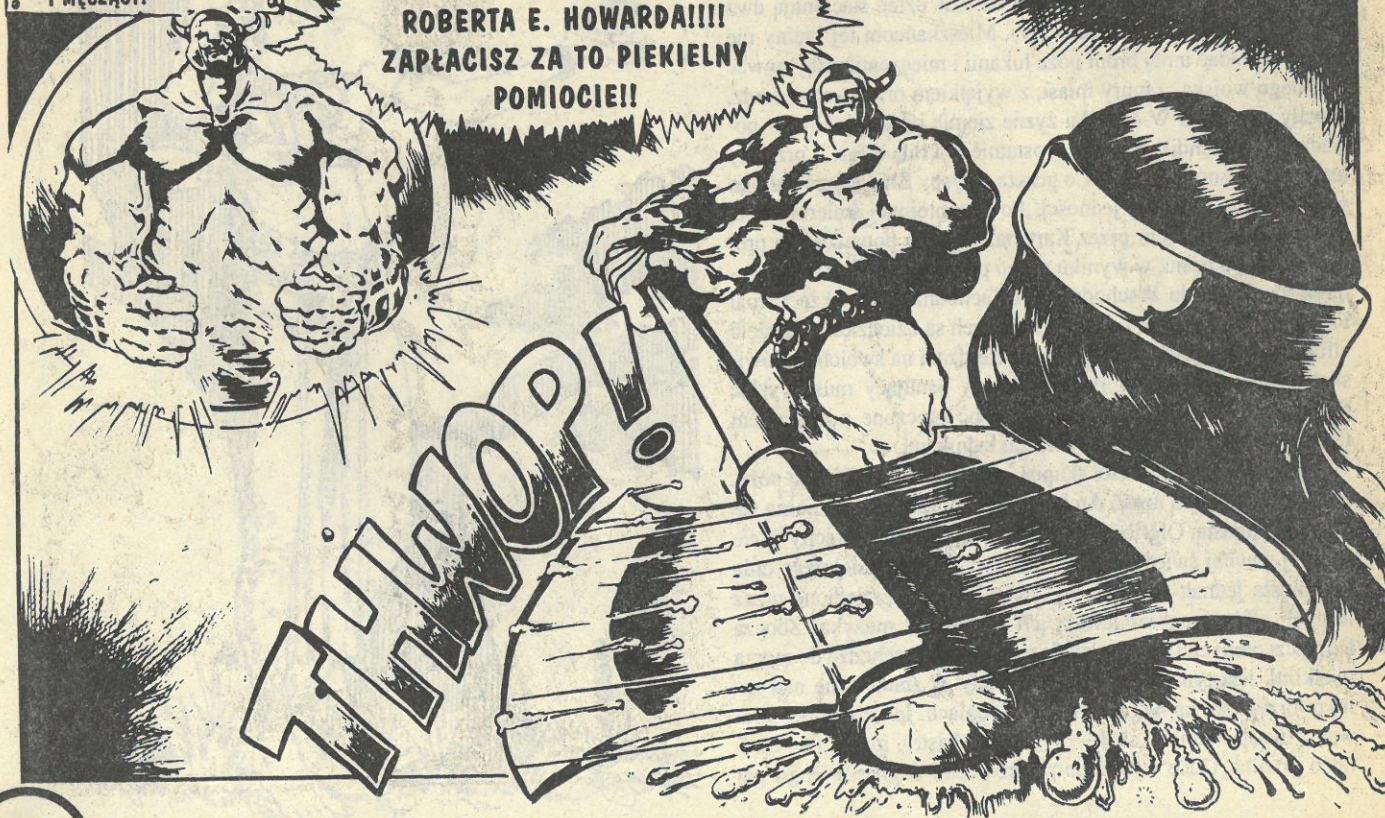
DO NIEWIELKIEGO MIASTA
ZBLIŻA SIĘ SAMOTNY
PODRÓŻNY, JAK BRZMI
JEGO IMIĘ?

THE BARBARIAN

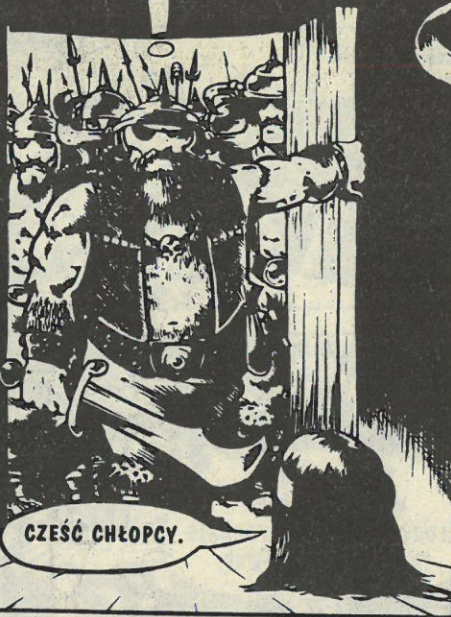


DZIEŃ BYŁ DŁUGI
I MĘCZĄCY

CO?!! NA ŚWIĘTY TRYKOT
ROBERTA E. HOWARDA!!!
ZAPŁACISZ ZA TO PIEKIELNY
POMOCIE!!



WŁAŚNIE W TEJ CHWILI, ZUPEŁNIE PRZYPADKIEM, TAK JAK MA TO MIEJSCE W HISTORYJKACH PODOBNYCH DO TEJ, DO WNĘTRZA GOSPODY WCHODZI? NO WŁAŚNIE! KTÓŻBY INNY, JAK NIE PIRACI? A ŚWIEŻO ŚCIĘTA BARMANKA CZYJAŻ BY MOGŁA BYĆ DZIEWCZYNA, JAK NIE ICH SZEFA?



CZEŚĆ CHŁOPCY.



BRUNHILDO!
CO SIĘ STAŁO?
KTO CI TO ZROBIŁ?

OGH IWANIE!
DZIĘKI BOGOM ZA
TWE PRZYBYCIE. SPÓJRZ,
CO MI ZROBIŁ TEN STRASZNY
CZŁOWIEK PRZY
BARZE.



TO ON, CHŁOPCY!
BRAĆ GO!

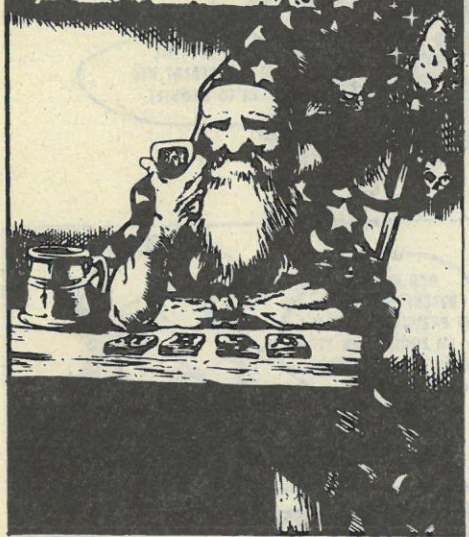
ŚWIETNIE, NARESZCIE
JAKAŚ BÓJKAI



JAK ZWYKLE W PODOBNYCH PRZYPADKACH, WALKA OGARNIA WKRÓTCE CAŁY PUB.



CAŁY PUB, ALE BEZ PEWNEGO
JEGOMOŚCIA, SIEDZĄCEGO
SAMOTNIE W CIEMNYM KĄCIE.



JEDNAK NIEZBYT
DŁUGO!



PIERWSZY RAZ
W ŻYCIU PRAWIE
UŁOŻYŁEM TĘ NIESŁYCHANIE
TRUDNĄ ŁAMIGŁÓWKĘ!

NA ŚWIĘTY PAZNOKIEC
J. R. R. TOLKIENA, ZAPŁA-
CICIE ZA TO, BARBARZYŃSKIE
ŚCIERWA!



NON SOLUM SED ETIAM
OMNIBUS PLURIBUS
UNUM CUM NOSTROS
NECRONOMICON VIDII!

R-RIIP

A TO CO...?

WTEM, COŚ Z ZUPEŁNIE
INNEGO KOMIKSU...





HAI NARESZCIE COŚ DLA
PRAWDZIWEGO MĘCZYNY!



DOBRA! KTO
NASTĘPNY?



ŁAI WSZYSCY MARTWI!
TO TAKIE NUDNE!



ZGŁODNIAŁEM – NIE MA TO
JAK MAŁY DRINK, BY
ZAOSTRZYĆ APETYTI!

TYLKO THRU D POTRAFI ODPOWIEDZIEĆ NA NIE...



DOOMTROOPER

ZASADY TURNIEJOWE

ZASADY OGÓLNE

Obsługa

W oficjalnym turnieju musi uczestniczyć Sędzia Główny, któremu może towarzyszyć jeden lub kilku Sędziów Pomocniczych. Żadna z osób obsługujących turniej nie może brać w nim udziału. Zadaniem Sędziów jest interpretacja zasad, przerywanie gier, które przekroczyły limit czasu oraz decydowanie o wszelkich innych sprawach podczas turnieju. Sędzia Główny musi dodatkowo poinformować o wynikach sponsora imprezy.

Zabezpieczenia kart

Można używać foliowych koszulek i innych rodzajów ochrony kart, jeśli wyrazi na to zgodę Główny Sędzia i wszyscy gracze. Wszystkie karty muszą być chronione w ten sam sposób – nie mogą być znaczone!

Zasady

- Obowiązują wszystkie zasady z najnowszego wydania *Żołnierza Zagłady*, chyba że poniższe reguły stanowią inaczej.
- Przyjmij, że wszystkie karty mają tekst i wartości bojowe z najnowszego wydania *Żołnierza Zagłady*.
- Karty **BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ**, **ZAGUBIENIE**, **DAR LOSU**, **ZAMÓWIENIE**, **WYMIANA**, **PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ** i **BOSKIE NATCHNIENIE** są po użyciu usuwane z gry, a nie odrzucane.
- W czasie turnieju nie trzeba być **ZBIERACZEM RELIKTÓW**, by korzystać z kart **RELIKTOW**.
- W czasie turnieju nie trzeba być **WIELKIM TAKTYKIEM**, by korzystać z kart **STREF WALKI**.
- Karty **ŻĄDZA KRWI** możesz użyć tylko raz w każdej swojej turze.
- Odrzucane karty kładzie się koszulką do góry. Inni gracze nie mogą zobaczyć, co odrzucasz.

Dar Kardynała

Jeśli wśród siedmiu kart, z którymi gracz zaczyna grę, nie ma żadnego wojownika, może on pokazać je Sędziemu i przeciwnikowi, a następnie wyciągnąć siedem nowych kart. Pierwotne karty należy włożyć do talii i przetasować. Tę operację można przeprowadzić tylko raz podczas gry.

Rozpoczęcie i zwycięstwo

- Osobę rozpoczynającą grę wybiera się losowo.
- Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie 40 Punktów Zwycięstwa.

Ograniczenie czasowe

Limit czasu dla każdej gry ustala organizator turnieju. Półfinały i finały nigdy nie powinny być przerywane z powodu przekroczenia czasu rozgrywki.

Kolekcja, talia do gry i rezerwa

- Zanim rozpocznie się turniej, każdy z graczy musi przedstawić Sędziemu listę kart swej kolekcji. Kolekcja musi składać się z co najmniej 60 kart (nie ma ograniczenia górnego).
- Kolekcję można podzielić na talie do gry (przynajmniej 60 kart; bez ograniczenia gór-

nego) i rezerwę (dokładnie 25 kart). Jeśli nie chcesz posiadać rezerwy, cała kolekcja staje się twą talią do gry.

- Wszyscy uczestnicy muszą posiadać przynajmniej po 5 wojowników w swych taliach do gry.
- Pomiedzy grami można zmieniać układ kart w talii do gry i rezerwie, w czasie turnieju nie wolno zmieniać układu kolekcji.
- Kolekcja nie może zawierać więcej niż 5 egzemplarzy jednej karty.
- Wszystkie karty w kolekcji muszą należeć do tej samej wersji językowej, np. nie wolno mieszać kart polskich z japońskimi.

KARTY ZAKAZANE, CZĘŚCIOWO ZAKAZANE

Karty częściowo zakazane (w talii do gry możesz posiadać tylko jedną taką kartę)

(INQ) oznacza dodatek „Inquisition”, (WRZ) oznacza dodatek „WarZone”.

OSZUSTWO!

ZAGUBIENIE

BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ

PRZEJĘCIE KONTROLI

WYMIANA

SZTORM CHAOSU (INQ)

POWIEW WĄTLIWOŚCI (INQ)

WIELKA WRÓŻBA (INQ)

PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ (INQ)

PODWOJNA POWINNOŚĆ (INQ)

FALA PRAWOŚCI (INQ)

PRZENIESIENIE (INQ)

ANIHILACJA (INQ)

ELIMINACJA (INQ)

PŁOMIENŃ OCZYSZCZENIA (WRZ)

OSTATECZNE NATARCIE (WRZ)

SKRYTOBÓJCA (WRZ)

WYBIEG (WRZ)

Karty zakazane

KORPORACYJNE MACHINACJE

WĘDROWNY SÓKÓŁ (INQ)

MASKA WESTALEK (INQ)

SAMOBÓJCZY ATAK (WRZ)

ZAGUBIENIE i **BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ** są zakazane w *Pojedynekach*.

Pojedynek (2 graczy)

Zasady

- Karty **ZAGUBIENIE** i **BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ** są zakazane.
- Poza tym obowiązują wszystkie zasady ogólne.

Gra wieloosobowa (3-6 graczy)

Zasady

- Obowiązują wszystkie zasady ogólne.

Gra drużynowa (trzy drużyny 2-osobowe)

Zasady

- Każdy **GRACZ** ma swoją własną pulę Punktów Akcji, lecz pula Punktów Zwycięstwa jest wspólna dla **DRUŻYNY**.

- Pojęcia **Kohorty** i **Szwadronu** obejmują karty obu graczy w drużynie. Na przykład, jeśli jeden z nich umieści w swym Szwadronie **KATEDRĘ**, będzie ona oddziaływać również na Szwadron sojusznika. Wojownicy drugiego gracza **NIE** są jednak uważani za wojowników pierwszego (na przykład, nie można użyć kart ekwipunku i **Mrocznej Harmonii** na wojowników współtowarzysza w drużynie).

Miejsca przy stoliku

- Przed rozpoczęciem gry nadaj drużynom numery od 1 do 3 (za pomocą losowania).
- Graczy należy usadzić wokół stołu w następującej kolejności:
Miejsce 1: Gracz nr 1 z drużyny nr 1
Miejsce 2: Gracz nr 1 z drużyny nr 2
Miejsce 3: Gracz nr 1 z drużyny nr 3
Miejsce 4: Gracz nr 2 z drużyny nr 1
Miejsce 5: Gracz nr 2 z drużyny nr 2
Miejsce 6: Gracz nr 2 z drużyny nr 3
– w ten sposób gracze z tej samej drużyny siedzą naprzeciw siebie.
- Każda z drużyn ustala we własnym zakresie, który z jej członków jest „graczem nr 1”, a który „graczem nr 2”. Po zajęciu miejsc to przyporządkowanie nie może zostać zmienione.
- Poza tym obowiązują wszystkie zasady ogólne.

ORGANIZACJA

System pucharowy

Ten system jest stosowany w oficjalnych mistrzostwach.

Minimalna liczba graczy/drużyn: 8/4

Maksymalna liczba graczy/drużyn: -/-

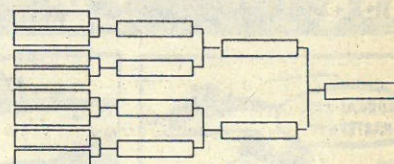
Wymagana ilość czasu: nieokreślona. Runda zajmuje około 90 minut.

Organizacja: 1 sędzia

Minimalna liczba gier, w których uczestniczy 1 gracz: 2

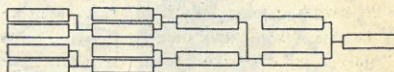
Zalety: sprawiedliwy, standardowy, daje 2 szanse

Wady: długo trwa, czasem trzeba długo czekać na swą grę



kwalifikacje półfinały finał zwycięzca
– spotyka się ze zwycięzcą finału B.

Zwycięzca (w jednej grze) przechodzi do następnej rundy. Przegrani z każdej rundy przechodzą do finału B:



wchodzą wchodzą prze- zwy-
prze- prze- chodzi cieżca –
grani grani z pół- spotyka
z kwal- z półfi- finału się ze
fikacji nałów z finału zwy-
 cieżcą
 finału A.

- W kwalifikacjach można zamiast każdego gracza wprowadzić 3 drużyny. Zwycięzcy przechodzą do półfinałów; druzdy – do półfinałów B, a trzeci – do półfinałów C. W ten sposób wyłonią się trzy drużyny „zwycięskie”, które mogą się spotkać w Wielkim Finale. W grze wieloosobowej zamiast każdego gracza można wprowadzić 3-6 graczy (najlepiej 4). W zależności od liczby uczestników, każda runda może się składać z 3 rozgrywek. Jeśli uczestników jest wielu, najlepiej, gdy każda runda składa się z 1 gry, a finał – z trzech.

System kolejkowy

W tym systemie nie jest możliwa gra drużynowa.

Minimalna liczba graczy/drużyn: 4/

Maksymalna liczba graczy/drużyn: -/

Wymagana ilość czasu: nieokreślona.

Organizacja: -

Minimalna liczba gier, w których uczestniczy 1 gracz: -

Zalety: szybki, dużo gier, spotyka się wielu przeciwników, niewielki wysiłek organizacyjny

Wady: niezbyt sprawiedliwy, trzeba trochę czekać

- Ograniczenie czasowe: 15 minut (minuta na rundę). Warunek zwycięstwa: 15 PZ.

- Należy przygotować 1 stół dla każdego 4 uczestników oraz ustalić drogą losowania Championa każdego stołu. Pozostali gracze są Oponentami. Trzeba określić kolejność Oponentów.

- WYGRANA: Zwycięzca otrzymuje 4 punkty. Pozostaje on przy stole, by zagrać z kolejnym Oponentem.

- REMIS (gdy skończy się czas): Każdy z graczy otrzymuje 2 punkty. Obaj gracze przechodzą na koniec kolejki Oponentów. Przy stole zasiada dwóch kolejnych Oponentów.

- PRZEGRANA: Przegrany otrzymuje 1 punkt i zajmuje ostatnie miejsce w kolejce Oponentów.

- Turniej trwa, aż któryś z graczy zdobędzie określoną liczbę punktów (np. 15) lub do końca dnia.

System grupowy

Jest to bardzo dobry system, który zapewni wszystkim graczom wiele rozgrywek. Jeśli bierze w nim udział wielu uczestników, można przeprowadzić grę drużynową. Można również stosować ograniczenie czasowe.

Minimalna liczba graczy/drużyn: 8/8

Maksymalna liczba graczy/drużyn: -/

Wymagana ilość czasu: 3 godziny na eliminacje + 3 godzinny finał

Organizacja: 1 osoba/grupę.

Minimalna liczba gier, w których uczestniczy 1 gracz: 3

Zalety: sprawiedliwy, wiele rozgrywek, wielu przeciwników.

Wady: zajmuje dużo czasu, wymaga wielu organizatorów.

Pojedynki

- Podziel uczestników drogą losowania na 4-osobowe grupy.
- Ograniczenie czasowe: 45 minut. Warunki zwycięstwa: 25 PZ.
- W każdej grupie każdy walczy z każdym jeden raz. Zwycięstwo daje 2 punkty, a remis (gdy minął czas przed rozstrzygnięciem pojedynku) 1 punkt. UWAGA: Zapisuj PZ zdobyte w każdej z gier.

- Sporządź tabelę rezultatów. Na przykład, z wyników:

Runda 1

gracz A – gracz B: 29-13

gracz C – gracz D: 17-27

Runda 2

gracz A – gracz C: 12-18

gracz B – gracz D: 31-21

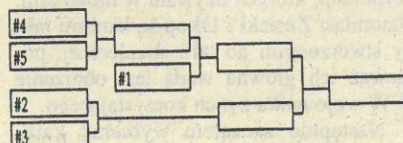
Runda 3

gracz A – gracz D: 10-14

gracz B – gracz C: 13-15

... należy stworzyć tabelę nr 1.

- Zwycięzca z każdej grupy przechodzi do finału, który jest przeprowadzany w systemie pucharowym. Jeśli liczba finalistów jest nieparzysta, osoba, która zyskała najwięcej PZ w grze grupowej przechodzi automatycznie do drugiej rundy finału. Na przykład, jeśli graczy jest pięciu:



ćwierćfinały półfinał finał zwycięzca

- Jeśli masz czas i środki, druga osoba z każdej grupy przechodzi do finału B, trzecia – do finału C itd. Zwycięzcy z każdego finału spotykają się w Wielkim Finale.

Gra drużynowa

- Utwórz kilka grup zawierających po trzy drużyny. W każdej grupie rozegraj 3 gry. Punktacja i finały jak w pojedynkach.



Włoski system punktowy

Minimalna liczba graczy/drużyn: 8/4

Maksymalna liczba graczy/drużyn: -/

Wymagana ilość czasu: nieokreślona. Runda zajmuje około 70 minut.

Organizacja: 1 sędzia

Minimalna liczba gier, w których uczestniczy 1 gracz: 2

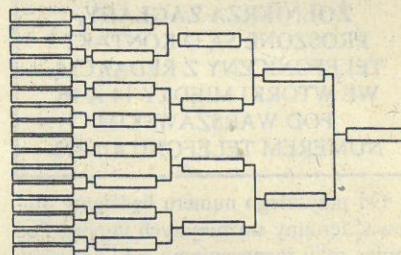
Tabela nr 1

Gracz	Gry	Zwycięstwa	Remisy	Porażki	wygrane PP- przegrane PP	Różnica	Punkty
1) gracz D	3	1	2	0	63-58	+5	4
2) gracz A	3	1	2	0	51-46	+5	4
3) gracz B	3	1	1	1	57-65	-8	3
4) gracz C	3	0	2	1	50-52	-2	2

(gracz D wygrał, gdyż zdobył najwięcej PZ)

Pojedynki

- Wylosuj pary uczestników.
- Ograniczenie czasowe: 45 minut. Warunek zwycięstwa: 40 PZ.
- Każda rozgrywka składa się z 2 gier. UWAGA: Zapisuj PZ uzyskane we wszystkich grach.
- Zwycięzca każdej rundy otrzymuje tyle punktów, ile uzyskał PZ, oraz 10 dodatkowych. Przegrany uzyskuje tyle punktów, ile zdobył PZ.
- Sporządź tabelę rezultatów.
- 16 graczy, którzy uzyskali najwyższą sumę punktów po dwóch grach eliminacyjnych, przechodzi do finałów.
- Finały prowadzone są w systemie pucharowym – osoba, która uzyskała najwyższą liczbę punktów gra z tą, która zdobyła ich najniższą liczbę, itd. Tzn.: nr 1 gra z nr 16, nr 2 – z nr 15 itd.
- Rundy finałowe składają się z 1 gry, w wyjątkiem samego finału, w którym gra się do dwóch wygranych.



pierwsza ćwierćfinały półfinały finał
runda

Turniej wieloosobowy dla 80 i więcej graczy

Zostało graczy

Podziel graczy na czteroosobowe grupy (20 grup)

80

- Rozegraj 1 grę do 30 PZ.
- W pierwszej rundzie pierwsze i drugie miejsca z każdej grupy przechodzą dalej.

40

Podziel graczy na pięcioosobowe grupy (8 grup)

- Rozegraj 1 grę do 30 PZ.
- W drugiej rundzie pierwsze i drugie miejsca z każdej grupy przechodzą dalej.

16

Podziel graczy na czteroosobowe grupy (4 grupy)

- Rozegraj 1 grę do 30 PZ.
- W ćwierćfinałach pierwsze i drugie miejsca z każdej grupy przechodzą dalej.

8

Podziel graczy na czteroosobowe grupy (2 grupy)

- Rozegraj 1 grę do 30 PZ.
- W półfinałach pierwsze i drugie miejsca z każdej grupy przechodzą dalej.

4

Finał: rozegraj 3 gry do 30 PZ – zwycięzca osoba, która wygrała co najmniej 2 z nich.

tłumaczenie: Jacek Brzeziński

TALIA TURNIEJOWA

GRZEGORZ ZIELIŃSKI

Zamieszczone w tym numerze zasady turniejowe do Żołnierza Zagłady są zwia-
stunem szeregu zawodów, które mamy za-
miar zorganizować jeszcze w tym roku na
terenie całej Polski. Dlatego też zwraca-
my się do was z wielką prośbą:

OSOBY, SKLEPY I KLUBY
CHCĄCE ORGANIZOWAĆ
OFICJALNE TURNIEJE
ŻOŁNIERZA ZAGŁADY,
PROSZONE SĄ O KONTAKT
TELEFONICZNY Z REDAKCJĄ,
WE WTORKI MIĘDZY 14 A 16,
POD WARSZAWSKIM
NUMEREM TELEFONU 416042.

Od przyszłego numeru będziemy dru-
kować terminy ważniejszych imprez. Pod
koniec roku rozpoczniemy cykl turniejów
mający wyłonić czterech graczy, którzy
będą reprezentować Polskę na Mistrzo-
stwach Świata. Odbędą się one w maju
1996 w Sztokholmie. Szczegóły podamy
w następnym numerze.

W tym miesiącu chciałem pokazać,
jak można w praktyce wykorzystać arty-
kuł z poprzedniego numeru. Przedstawiam
talię, stworzoną zgodnie z zasadami tur-
niejowymi. Oparłem ją na pomysły, który
przedstawiony jest w instrukcji gry. Jest to
talia strzelecka – wojownicy mają wysokie
S, a karty specjalne i ekwipunek pomaga-
ją im w strzelaniu do przeciwników.
Chciałem, aby ta talia była łatwa do skom-
pletowania, dlatego ograniczyłem liczbę
kart wyjątkowych do pięciu. Starałem się
także nie nadużywać kart rzadkich.

Zacząłem od wyboru Wojowników
i organizacji, z których pochodzą. Od sa-
mego początku chciałem włączyć do talii
Kawalerię Powietrzną, gdyż nie można
jej zaatakować wręcz, a tego najczęściej
obawiają się wojownicy – strzelcy. Wybór
Pilota Trevora Bartholomew był logicz-
ną kontynuacją. W ten sposób dowiedzia-
łem się, jaka będzie pierwsza megakorpo-
racja wchodząca w skład mojej talii. Nie-
stety, w szeregach Imperialu nie znalaz-
łem innych Wojowników pasujących do
mojej koncepcji. Znalazłem ich w siłach
Capitolu. Najpierw wybrałem Najemnych
Komandosów i ich szefa „Wielkiego”
Boba Waitsa. Zdecydowałem się także na
Marsjańskie Duchy. Ponieważ brakowa-
ło mi bohaterów, dołączyłem również
Pam Afton i jej partnera Lane’a Chunga.

Po Wojownikach przyszła kolej na
Umocnienia. Powodu, dla którego wybra-

łem **San Dorado** i **Fukido** nie muszę chy-
ba wyjaśniać, są to przecież stolice mega-
korporacji, których używam w mojej talii.
Natomiast **Zasieki** i **Okop** są kartami jak-
by stworzonymi do talii strzeleckiej, po-
nieważ ich główną wadą jest obniżenie
WW wojownika z nich korzystającego.

Następnie zacząłem wybierać karty
Ekwipunku. Należy pamiętać, że ważne
jest nie tylko o ile dana broń zwiększa **S**,
ale także czy ma jakieś zdolności specjal-
ne. Wojownik używając **Działka Automa-
tycznego** „**Myśliwy**” może zaatakować
dwóch przeciwników podczas jednej akcji
ataku. **Śmiercionośny Kulomiot** nie tylko
zwiększa **S** twojego wojownika, ale rów-
nież zmniejsza **S** jego przeciwnika. Poza
bronią strzelecką zdecydowałem się je-
szcze na **Celownik Optyczny** (do wzmac-
niania broni) oraz na **Zestaw Pierwszej
Pomocy** – kartę przydatną w prawie każdej
talii. Nie włączyłem żadnej karty Ekwi-
punku Imperialu, ponieważ jedyni wojow-
nicy, reprezentujący w mej talii tę mega-
korporację, i tak nie mogą ich używać.

Na koniec zostawiłem sobie karty Spe-
cjalne. Tych najważniejszych starałem się
wybrać jak najwięcej, niestety z powodu
ograniczeń, jakie sobie narzuciłem, nie
udało mi się to ze **Strzelcem Wyborowym**
i z **Ogniem Ciągłym**. Te dwie karty
i **Szczęśliwy Strzał** mają zwiększać war-
tość bojową moich wojowników. Drugą
ważną funkcję w moich kartach mają speł-
niać **Przepaść** i **Przewaga Taktyczna**.
Chronią mnie one przed niepożądaną walką
wręcz. Pozostałe karty Specjalne nie są bar-
dzo ważne dla koncepcji talii, wybrałem je,
żeby pokazać jakiego typu karty mogą do
niej wejść. **Ucieczka**, **Ukrycie W Cieniu**
i **Radość Zwycięstwa** mają chronić twoich
żołnierzy, zaś **Żądza Krwi** ma ci pomóc
zabijać wojowników przeciwnika.

Z oczywistych powodów nie wybrałem
żadnych kart Sztuki ani Darów Mrocznej
Harmonii. Niestety, wszystkie Misje są
kartami wyjątkowymi i to jest powód, dla
którego nie włączyłem żadnej z nich do
mojej talii. Oczywiście – Ty możesz to
zrobić, jeśli będziesz miał jakąś w swojej
kolekcji. Musisz jednak pamiętać, że do
talii turniejowej nie należy wkładać kart,
które mogą okazać się nieprzydatne. Jeze-
li, na przykład, twój przeciwnik nie posia-
da w swojej talii ani jednego Legionisty
Ciemności, **Misja Polowanie Na Nefary-
tę** będzie ci jedynie przeszkadzać. Tego
typu kartę można włączyć do swojej rezer-
wy i użyć jej kiedy ma się pewność, że

przeciwnik umieścił w swojej talii karty,
przeciw którym jest ona skierowana.

Po wybraniu wszystkich kart, pozostała
mi do zrobienia tylko jedna rzecz – nazwa-
nie talii. Według niektórych nie należy za-
wracać tym sobie głowy, ale ja bardzo lubię
długie, wyszukane nazwy – dodają smaczk
całemu procesowi wyboru kart. Wymyślą-
jąc nazwę dla prezentowanej talii wziąłem
pod uwagę jej ogólną koncepcję oraz orga-
nizację, których karty wchodzą w jej skład.
Głównymi ideami, o które walczą żołnierze
Capitolu są **Wolność** i **Demokracja**, zaś **Jej
Światłością** nazywają członkowie Imperialu
swoją królową. Dlatego talię tą nazwałem
„**Za Demokrację i Jej Światłość, Ognia**”.

PS. Przedstawiam tu tylko wzór talii
strzeleckiej. Nie jest to jedyny, nawet nie
najlepszy sposób, w jaki można taką kon-
cepcję zrealizować. Wam pozostawiam
eksperymentowanie i udoskonalanie tej ta-
lii. Jeżeli wymyślicie jakąś, która Waszym
zdaniem jest nie do pokonania, przyslijcie
ją do nas, może ją wydrukujemy.

TALIA:

WOJOWNICY	
KAWALERIA POWIETRZNA	x5
LANE CHUNG	x1
MARSJAŃSKI DUCH	x5
NAJEMNI KOMANDOSI	x5
PAM AFTON	x1
PILOT TREVOR BARTHOLOMEW	x1
„WIELKI” BOB WAITS	x1

EKWIPUNEK

CELOWNIK OPTYCZNY	x3
DZIAŁKO AUT. „MYŚLIWY”	x1
KARABIN PLAZMOWY L&A	x2
MIOTACZ GEHENNY	x1
ŚMIERCIONOŚNY KULOMIOT	x1
ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY	x1

UMOCNIENIA

FUKIDO	x2
OKOP	x2
SAN DORADO	x2
ZASIEKI	x3

SPECJALNE

OGIEŃ CIĄGŁY	x1
PRZEPAŚĆ	x5
PRZEWAGA TAKTYCZNA	x5
RADOŚĆ ZWYCIĘSTWA	x1
UCIECZKA	x1
UKRYCIE W CIENIU	x1
STRZELEC WYBOROWY	x1
SZCZĘŚLIWY STRZAŁ	x5
ŻĄDZA KRWI	x1

SPIS TREŚCI NUMERÓW 13-24 '1995

Różne

Andrzej Sapkowski: o grach, literaturze...	6(18),38
Cyberliteratura Stefan Kolecki	1(13),20
Czas Mroku: konwersja zasad CP2020/ZC Peter Christian	12(24),24
Czas Mroku: Mroczne kultury w 2020 r. Peter Christian	12(24),29
Fraszki Andrzej Łukasiak	4(16),40
Games Day '94 Artur Marciniak	1(13),4
Gen Con '95	9(21),8
Kraina Goblinów Maciej Kocuj	1(13),27; 2(14),43; 3(15),67; 4(16),65; 5(17),69; 6(18),65; 7-8(19-20),73; 9(21),75; 10(22),74
Lektury nadobowiązkowe Jarosław Grzędowicz	10(22),7
Lektury nadobowiązkowe Jarosław Grzędowicz	11(23),6
Magiczny horoskop Vapraka Kuba Żurek	48
Psychotest – czy jesteś dobrym MG? Kuba Żurek	4(16),28
Recenzje książek Stefan Kolecki	9(21),7
Wyniki ankiety '94	10(22),76
Wyniki konkursu graficznego	6(18),40
Wyniki konkursu na scenariusz	7-8(19-20),3
Ya ho! Ya ho! Ya harri ho! Andrzej Sapkowski	7-8(19-20),52
Zrzedzenie z krypty Dariusz Zientalak Jr	10(22),24

Warhammer FRP

Bójka w barze Matt Conell, Jim Bambra	4(16),9
Demony Khorne'a Artur Marciniak	2(14),16
Demony Nurgla Artur Marciniak	3(15),10
Demony Slaanesh'a Artur Marciniak	4(16),6
Demony Tzeentcha Artur Marciniak	5(17),17
Drukarze i Milleniści Jim Bambra	1(13),13
Fimir Graeme Davis	5(17),8
Magia Chaosu Artur Marciniak	6(18),8
Magia i magowie w Starym Świecie Artur Marciniak	7-8(19-20),7
Magiczne przedmioty Graeme Davis	3(15),5
Nowe zajęcia w nowym mieście, cz. 1 Carl Sargent	11(23),16
Nowe zajęcia w nowym mieście, cz. 2 Carl Sargent	12(24),8
Skaveni J.Goodwin, R.Priestley	10(22),10
Smoki w grze fabularnej WFRP Artur Marciniak	2(14),6
Szlachectwo P.Cockburn, J.Bambra, P.Gallagher	2(14),10
Tancerze wojny, cz. 2 Matt Connell, Graeme Davis, D. Matalou	1(13),7
Technika w Starym Świecie Artur Marciniak	1(13),17
Trafienia krytyczne Paul Parsons	12(24),6

Opisy i recenzje gier

AD&D Player's Handbook – edycja polska Andrzej Miszkurka	10(22),6
AD&D: Birthright Andrzej Miszkurka	11(23),42
Aphalon Artur Marciniak	9(21),6
Ars Magica Artur Marciniak	3(15),21
Ars Magica: Pax Dei Piotr Leszczyński	5(17),21
Ars Magica: The Maleficium Artur Marciniak	5(17),20
Cyberpunk 2020 Jacek Brzeziński	2(14),53
Cyberpunk 2020: Street Weapons Artur Marciniak	9(21),45
Cyberpunk 2020: edycja polska Tomek Kreczmar	6(18),33
Gurps Space Jan Rodriguez	10(22),37
Lord of the Rings Dariusz Paszkowski	6(18),44
Paranoia Smoq	4(16),17
Prime Directive Jan Rodriguez	10(22),38
Shadowrun Kuba Żurek	1(13),21
Space Hulk – edycja polska Artur Marciniak	10(22),6
Star Wars Kamil Wojtkiewicz-Rok	9(21),46
Systemy karciane Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar	6(18),42
The Masquerade Maciej Nowak	9(21),49
Toon Jan Rodriguez	4(16),19
Warhammer 40000 Artur Marciniak	6(18),12
Warhammer Fantasy Battle Artur Marciniak	9(21),66
WarZone Artur Marciniak	11(23),60
Zły cień Rafał Nowocień	7-8(19-20),5

Ołowianym mieczem

Bój spotkaniowy Richard Glazer	9(21),68
Figurki Artur Marciniak	9(21),70
Figurki, cz. 2 Artur Marciniak	10(22),66
Figurki, cz. 3 Artur Marciniak	11(23),62
Smoki Nicholas Tompkins	10(22),64

Almanach MG

Bohaterowie niezależni Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka	9(21),42
Być kapitanem...? Athlar	3(15),28
Chleb najemników Maciej Nowak	10(22),33
Chowańcy Emil Leszczyński	3(15),36
Cybermagia Rafał Galecki, Kuba Żurek	1(13),37
Czarownice, obłubienice demonów Jacek Komuda	5(17),38
Daemonicus confessio Emil Leszczyński	5(17),23
Dies irae – gniew boży Kuba Żurek	7-8(19-20),18
Drużyna na odtruciu Rafał Galecki, Kuba Żurek	9(21),38
Drużyna na odwyku Rafał Galecki, Kuba Żurek	1(13),30
Dwa końce kija Rafał Galecki	2(14),25
Dynamika akcji – przeszkody i metody Ad In	1(13),34
Dziesięć imion maga Tomek Kreczmar, Jacek Brzeziński	3(15),25
Jak ugotować nekromantę Emil Leszczyński	10(22),30
Jeszcze więcej realizmu Smoq	7-8(19-20),21
Jutro rzeczywistość wirtualna – a dziś? Michał Kreczmar	1(13),24
Kosmetyka na co dzień Maciej Kocuj	11(23),30
Kosmiczny katalog handlowy Tomasz Jasinkiewicz	10(22),43

ANKIETA '95

Ankieta dotyczy numerów, które ukazały się w 1995 roku.

Wypełnione blankiety prosimy przysyłać do dnia 31.01.1996 r.

Imię, nazwisko

Adres

Ile masz lat?

Od ilu lat grasz w rpg?

rok lub mniej 2-3 lata

ponad 3 lata

Gdzie mieszkasz?

na wsi w mieście

w mieście wojewódzkim

Kim jesteś?

uczniem studentem

pracujesz

Ile pieniędzy wydajesz miesięcznie

na produkty związane z rpg:

do 100 zł od 100 do 500 zł

powyżej 500 zł

Jak często czytasz Magię i Miecz?

regularnie co 2-3 numery

przypadkowo

Które z działów pisma czytasz regularnie?

Recenzje Informacje

Opisy systemów Almanach MG

Dział „WFRP” Strefa Śmierci

Dział „Zew Cthulhu”

Dział „Śródziemie/Władca Pierścieni”

Dział „Cyberpunk 2020”

Dział „Kryształy Czasu”

Thrud+Kraina Goblinów

Ołowianym mieczem

Magia kart

Jaki artykuł problemowy podobał Ci się najbardziej?

Almanach MG

Opisy systemów

Ołowianym mieczem

Jaki artykuł problemowy podobał Ci się najmniej?

Almanach MG

Opisy systemów

Ołowianym mieczem

Jaka przygoda podobała Ci się najbardziej?

Jaka przygoda podobała Ci się najmniej?

Jaki artykuł dotyczący konkretnego systemu podobał Ci się najbardziej?

Jaki artykuł dotyczący konkretnego systemu podobał Ci się najmniej?

Teksty którego z autorów podobały ci się najbardziej?

Teksty którego z autorów podobały ci się najmniej?

Prace którego z grafików podobały ci się najbardziej?

Prace którego z grafików podobały ci się najmniej?

W jaki system grasz najczęściej?

Jaki produkt wydawnictwa MAG, który ukazał się do końca 1995 roku podobał Ci się najbardziej? (dlaczego)

Jaki produkt wydawnictwa MAG, który ukazał się do końca 1995 roku podobał Ci się najmniej? (dlaczego)

Twoje propozycje:

Kroniki awanturcze Dariusz Paszkowski	4(16),22
Krótki poradnik aktora Rafał Nowocień	11(23),34
Księga rodzaju totrowskiego Piotrek Kręcikolo	9(21),32
Kto mieczem wojuje... Rafał Galecki	3(15),32
Losowa generacja podziemi Tomek Pietrzak	11(23),40
Magowie w społeczeństwie fantazy Maciej Nowak	11(23),36
Nasiona zła Agnieszka Pałynowicz-Fryziak, Maciek Kocuj	5(17),47
Oblicza magii Maciej Kocuj	3(15),23
Opętani przez złe moce Jacek Komuda	11(23),32
Po zamknięciu oczu Emil Leszczyński	12(24),16
Prehistoria RPG Victor Raymond	10(22),46
Projekt Homo Superior Rafał Galecki	6(18),24
Rzecz o smokach Monika i Rafał Kucharscy	2(14),22
Seksesja Andrzej Lukasiak	4(16),34
Smoki z krain wschodnich Athlar	2(14),18
Syndromy w grach fabularnych Sławomir Żuławski	4(16),32
Szanujmy wspomnienia Adam Matuszewicz	10(22),34
Terroryzm w RPG Kuba Żurek	6(18),31
Terroryzm Jacek Komuda	6(18),30
Trędowaci, czyli sprawcie sobie kołatki Jacek Komuda	7-8(19-20),15
Trumny i łopatki Jacek Komuda	10(22),26
Uroki miejskiego życia Dariusz Wajszczak	9(21),35
W skórze demona Emil Leszczyński	5(17),33
W zapomnianych zakątkach wszechświata Maciek Kocuj	6(18),34
Więcej realizmu Smoq	2(14),30
Włos się jeży, cz. 2 Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	12(24),10
Wróżbiarstwo Jurek Rzymowski	4(16),26
Wyspy różowej tęczy Maciek Kocuj	4(16),24
Złe miejsca Maciek Kocuj	5(17),44
Zrób to sam Maciej Nowak	7-8(19-20),9

Strefa Śmierci

Broń Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	3(15),65
Broń osobista Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	5(17),72
Enklawa Lupus – Żołnierze Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	10(22),63
Indywidualny transport powietrzny Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	5(17),74
Miasto Brighton Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	6(18),73
Mózg wojenny – Garda Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	3(15),66
Spawacz ze Strefy Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	5(17),73
Testy Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	7-8(19-20),62
Tworzenie postaci Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	6(18),68
Uszkodzenia i obrażenia Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	7-8(19-20),63
Zasady Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	1(13),40
Zasady, cz. 2 Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	3(15),64
Źródła żywności, fauna i flora Tomasz Kolodziejczak, Jacek Brzeziński	4(16),68

Zew Cthulhu

Cthulhu fhtagn... Paulina Braiter	7-8(19-20),11
Długie ramie sprawiedliwości John H. Crowe, III	10(22),16
Fabularny horror Maciek Kocuj	11(23),28
Walizka Marka Edwarda Morrisona Mark Morrison	12(24),50
Zakon Sfinksa Artur Marciniak	7-8(19-20),13

Władca Pierścieni, Śródziemie

Niepowtarzalna magia Śródziemia David Woolpy	11(23),44
Władca Pierścieni: Bestiariusz Jessica M. Ney-Grimm	12(24),52

Cyberpunk

Elektryczne koszmary Peter Christian, Ramon Valbuena	11(23),66
Errata	9(21),45
Mistrzu, broń się sam! Aleksandra Michalska	11(23),64
Terapia	10(22),71
Zużycie sprzętu	10(22),68

Doomtrooper i inne gry karciane

Lista kart	10(22),40
Magia kart Grzegorz Zieliński	10(22),72
Świat Kronik Mutantów Tomek Kreczmar, Jacek Brzeziński	7-8(19-20),14
Talia turniejowa Grzegorz Zieliński	12(24),92
Układy kart Grzegorz Zieliński	11(23),80
Zasady turniejowe	12(24),90

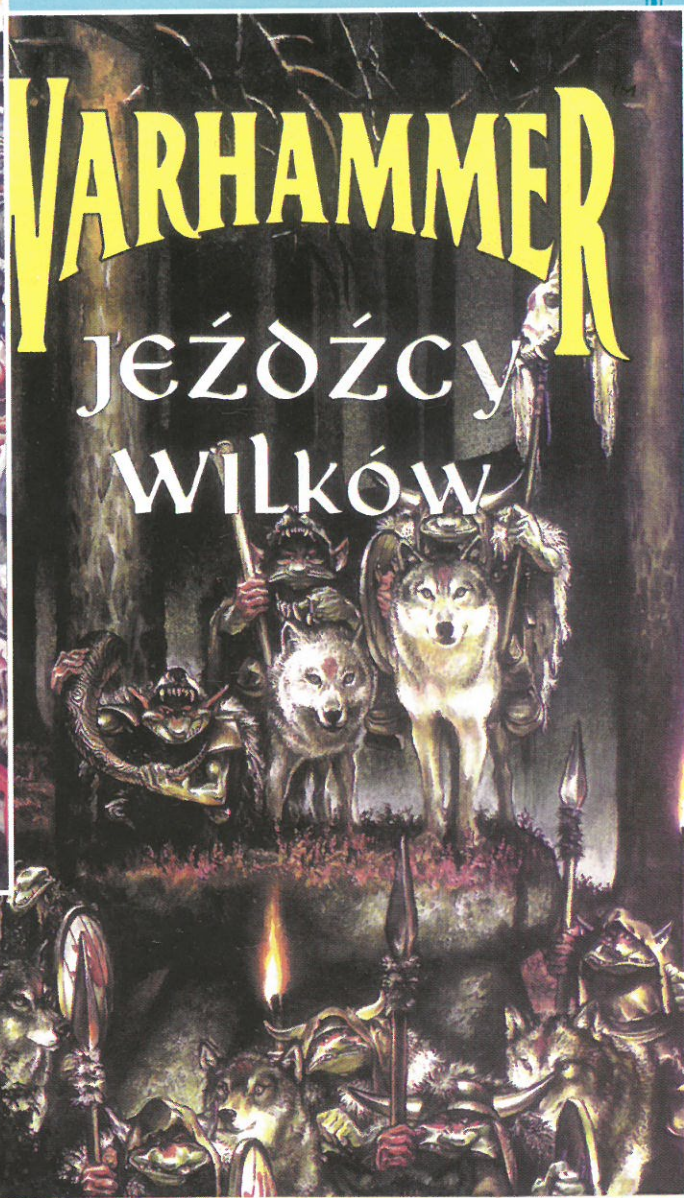
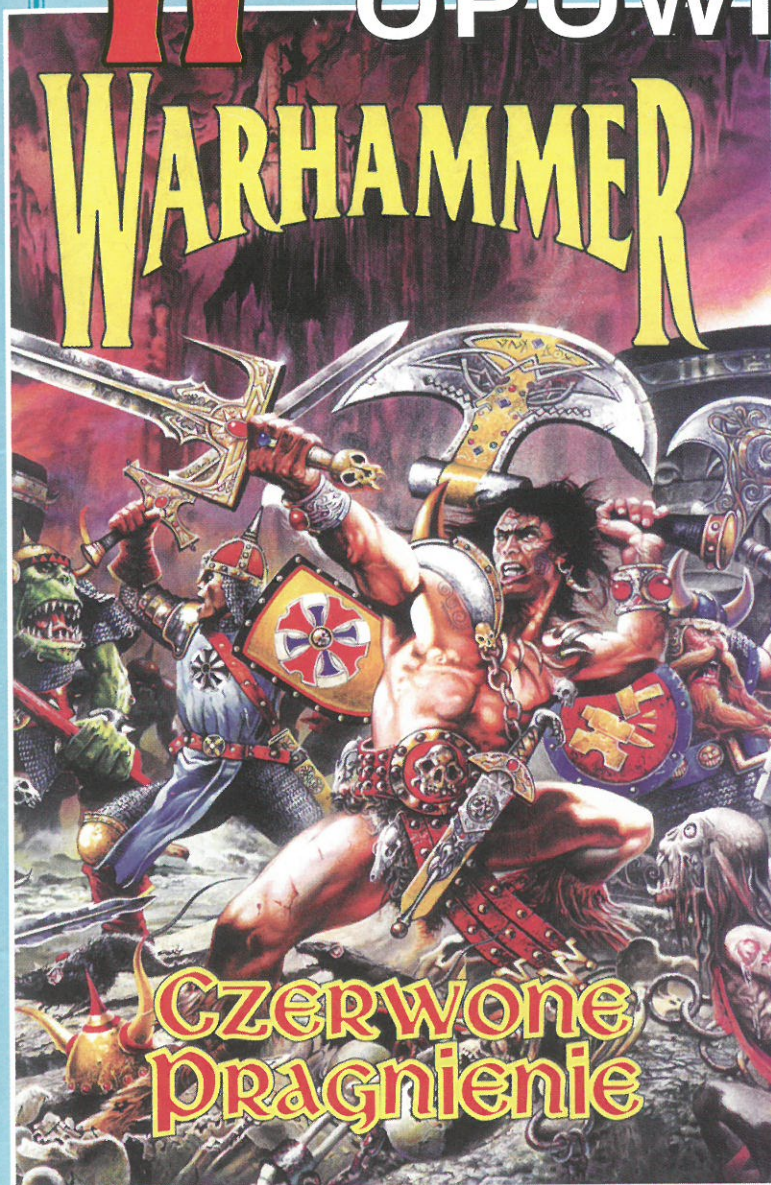
Kryształy Czasu

Bard Artur Szyndler	3(15),40
Czarnotrup Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka	10(22),60
Czary – VII krąg Artur Szyndler	2(14),34
Czary – VIII krąg Artur Szyndler	3(15),49
Czerwony smok Artur Szyndler	2(14),40
Diamentowy żuk Rafał Nowocień	11(23),59
Duch Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka	10(22),61
Elfy na Orchii Jacek Komuda	12(24),83
Górski Gryfon Artur Szyndler	1(13),65
Jednorożec leśny – Tai Artur Szyndler	2(14),39
Kraulam-vanum Emil Leszczyński	5(17),63
Księga wiedzy Artur Marciniak	5(17),60
Musteus Emil Leszczyński	5(17),64
Nowe czary	4(16),58
Nowe oblicze magii, cz.1 Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	4(16),50
Nowe oblicze magii, cz.2 Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	5(17),57
Nowe oblicze magii, cz.3 Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	6(18),46
Nowe oblicze magii, cz.4 Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar	7-8(19-20),36
Nowe przedmioty magiczne (H)	4(16),63
Paladyn Arturius Gall Anonim	4(16),61
Skayen Rafał Nowocień	11(23),57
Srebrny smok Artur Szyndler	3(15),46

dokończenie na str. 96

WARHAMMER™

ZBIORY OPOWIADAŃ



TU ZAWSZE KUPISZ

- Sklep **TROLL**
WARSZAWA,
ul. Resorowa 14
tel.: 409872
- Sklep **ESTEL**
WARSZAWA,
ul. Chłodna 47
tel.: 6201654 (prosić sklep)
- Księgarnia **U Izy**
00-679 WARSZAWA,
ul. Wilcza 71
tel.: 6280782
- Sklepy **Unikat**
WARSZAWA
1. Pasaż Ursynowski 7
2. Cynamonowa 7
paw. 60

NASZE PRODUKTY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY OFERUJĄ

- Sklep **TROLL**
WARSZAWA, ul. Resorowa 14
tel.: 409872
- Sklep **ESTEL**
WARSZAWA, ul. Chłodna 47
tel.: 6201654 (prosić sklep)
- Księgarnia **U Izy**
00-679 WARSZAWA, ul. Wilcza 71
tel.: 6280782
- Sklep **CMS**
GDAŃSK, ul. Grunwaldzka 417
tel.: 522702
- Sklepy **Unikat**
WARSZAWA
1. Pasaż Ursynowski 7
2. Cynamonowa 7 paw. 60

CZASOPISMA



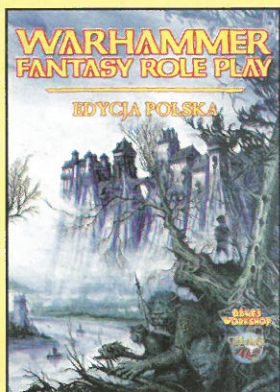
Magia i Miecz. Pismo poświęcone grom fabularnym.



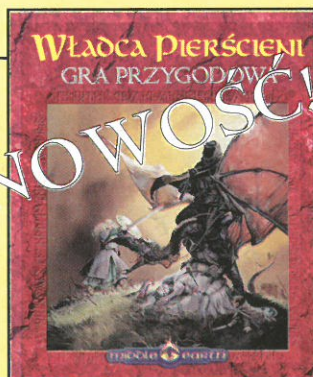
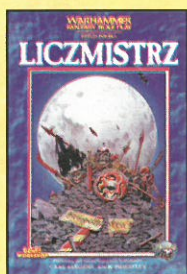
Labirynt. Dodatek do *MiM*
zawierający przygody.



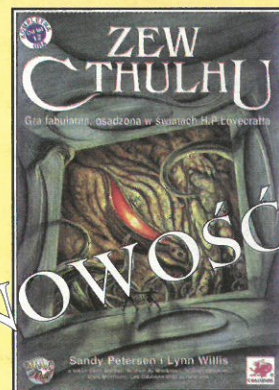
Strategia i Taktyka. Pismo poświęcone
grom strategicznym.



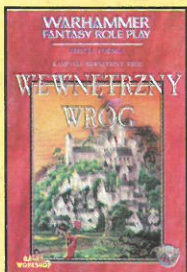
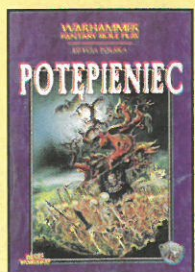
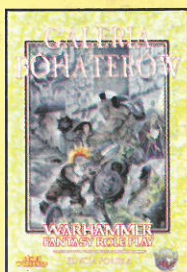
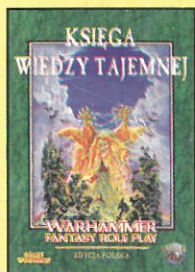
Warhammer.
Pierwszy
w Polsce
system RPG
wraz z
dodatkami.



Władca Pierścieni.
Prosty system RPG oparty na
prozie J. R. R. Tolkiena



Zew Cthulhu.
Gra fabularna oparta na twórczości
H. P. Lovecrafta



NOWOŚĆ!!!

**DOOM
TROOPER**
ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

GRA KARCIANA
DLA KOLEKCJONERÓW

Po raz pierwszy w języku polskim!