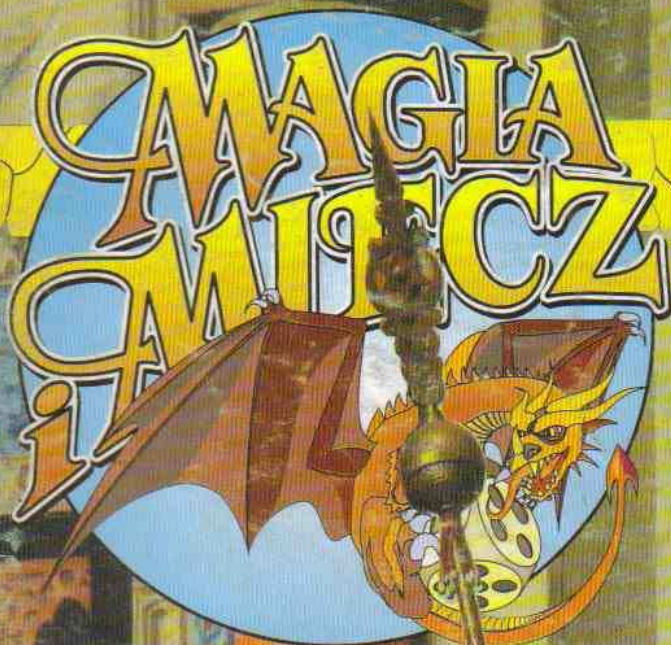


MAGIA i MIFCZ



nr 1(25)/96

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

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

Opowiadanie
Roberta E. Howarda
Potwór na dachu

Nowe zasady
do WFRP





DOOM TROOPER

DOOMTROOPER

ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Oto dynamiczna gra karciana, której akcja toczy się w odległej i mrocznej przyszłości.

Sam uzbrajasz swoich wojowników i posyłasz ich do walki z siłami wroga.

Sam kompletujesz własną talię, dzięki czemu każda rozgrywka staje się niepowtarzalna!



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 **Gufo**
TYCHY ul. Orzeszkowej 1
- Sklepy **Unikat**
WARSZAWA
1. Pasaż Ursynowski 7
2. Cynamonowa 7 paw. 60

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie w nowym roku. Święta i Sylwester już za nami, możemy więc spokojnie zasiąść do naszej ulubionej rozrywki i grać, grać, grać, spać i później znowu grać. Kiedy się już nam to znudzi, będzie akurat czas na przeczytanie najnowszego numeru MiM. Mam nadzieję, że usatysfakcjonuje on nawet największych malkontentów (Kurzymis – mówiąc największych, nie miałem na myśli najgrubszych!). Cóż więc w środku znajdzie zapalony miłośnik RPG – czyli przeciętny odbiorca naszego pisma? Kilka mam nadzieję naprawdę niezłych artykułów, z których szczególnie gorąco polecam wycieczki Kurzymis i Małego Jacusia, którzy z dużym zaangażowaniem, doświadczeniem, z narażeniem życia własnego i swoich graczy sprawdzali zaprezentowane wam teorie. Następnym wartym polecenia czytadłem jest produkt przemiany spazmienia w mózgu niejakiego Jonasza. Z góry jednak uprzedzam, że nie powinni się za niego zabierać Mistrzowie Gry o chorych osobowościach (numer pogotowia ratunkowego można znaleźć w każdej książce telefonicznej i w jeszcze kilku innych miejscach).

Magia i Miecz łaskawie udostępniła również swe łamy konkurencji – mamy oto przyjemność powitać nowe pismo rolkowe, zatytułowane NKG (Nowa Kraina Goblinów). Przez jakiś czas, do momentu dorobienia się własnej drukarni, NKG będzie zajmowała kilka naszych stron. Czas pokaże, czy gazeta owa stanie się dla nas prawdziwą konkurencją...

No dobra – do czytania biegiem marsz!

Artmar

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 Miskurka (sekretarz redakcji),
Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują: Maciej Kocuj, Tomasz Kolodziejczak, Rafał Nowocień, Grzegorz 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: Ludwig Deutsch – „Nubijski strażnik”

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM



SPIS TREŚCI

LISTY

Tym razem informacje z 2020 roku i głos Obrońcy Wiedźminów.

2

NIUSY

PiN, czyli co piwo ma wspólnego z fantastyką i nie tylko...

4

REGENZJE

Czyli jak zastronić chromowanego kataryniarza osłonką dla mistrza.

8

NIETYPOWI BOHATEROWIE

Jak żyć z krwią Kurzymisja w żyłach?

10

ROZWIĄZANIE KONKURSU WIEDZY O GRACH RPG

There can be the only one...

15

CO MI ZROBISZ JAK MNIE ZŁAPIESZ?

Jonasz poda Wam kilka wskazówek dotyczących łapania, gotowania, pieczenia i smażenia graczy.

16

AWE WYGRZEW

Jacek i Andrzej dzielą się z Wami wiedzą o tym, jak mistrz gry prowadzić powinien.

20

NARODZINY STORYTELLINGU

Dla osób z IQ powyżej 140, Rafał Galecki omówił coś, co nazywa się storytellingiem.

26

MARUDERZY MORGLUMA

Wspaniała, radosna, śmierdząca banda orków. Pokochasz ich.

32

POZIOM SPOŁECZNY

W jaki sposób przekonać grafa, by zamienił się miejscami z żebrakiem.

42

OSTATNIA SPRAWA MARKA EDWARDA MORRISONA

Kolejna porcja wiedzy, zaczerpnięta z przepastnej walizki M.E. Morrisona.

50

PARODIA

...ale nie będzie to Naga broń, Kosmiczne jaja ani nawet Rambo.

52

DOM PRZY STRATFORD LANE

Miła posesja, niekoniecznie do wynajęcia.

60

NIETYPOWE UMIEJĘTNOŚCI

Bicie piany – 1%, czesanie łysiny – 100%, obłaskawianie Cthulhu – 0%.

72

BESTIARIUSZ DO KRYSZTAŁÓW CZASU

Drzewiec, Lengha i Pokrzyk.

74

NOWY KONKURS

... i znowu nikt nie wygra...

81

POTWÓR NA DACHU

Conan na dachu.

82

KIEDY OPANUJE CIĘ SZAŁ?

Zanim się wkurzysz, dowiesz się czegoś o grze Werewolf.

86

THRUD BARBARZYŃCA

Jak ja nie lubię tego gnoja!

88

NOWA KRAINA GOBLINÓW

Zupełnie nowa, alternatywna konkurencja na naszych łamach.

90

BRON SIĘ SAM

Na raz – kolki w dłoń, na dwa – czołnek do kieszeni, na trzy – zamykamy trumnę.

92

WIELKIE SMOKI INACZEJ

Czyli kim naprawdę są władcy Imperium Czerwonego Zmierzchu.

93

WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE

Kurzymis radzi, co zrobić by Twa talia była jeszcze bardziej, hmm...

94

KIEDY SIĘ WKURZYSZ?

Zanim opanuje cię szal, poczytaj o systemie karcianym Rage.

96

Ostatnio do redakcji wteleportowały się dwa listy, które dotyczą drukowanych w naszym piśmie artykułów. Są na tyle ciekawe, że postanowiliśmy na chwilę zmienić temat dyskusji w O'Hyde Parku. Teraz porozmawiajmy o drukowanych u nas tekstach.

Przy lekturze 22 numeru MiM, a dokładniej kolejnego rozszerzenia „Kryształów Czasu”, krew we mnie zawrzała. Oto pan Szyndler opracował profesję wiedźmina. I to opracował tak, że płakać się chce nie tylko nad tym, co tenże płodzi (chodzi o teksty), lecz również nad stanem polskiej fantastyki. Nie jest to wyłącznie moje zdanie. Istnieją osoby nastawione zdecydowanie bardziej radykalnie niż ja.

Wiedźmin, a właściwie jedyny bliżej znany przedstawiciel tego fachu – Geralt, zdążył się już zapisać wielkimi zgłoskami w historii literatury gatunku. Świadczy o tym choćby i to, że książki Andrzeja Sapkowskiego rozciodzą się w nakładach dostępnych dla autorów tej klasy (albo popularności – przyp. red.) co Kapuściński czy Chmielewska. A że jest to znakomita proza chyba nikogo przekonywać nie trzeba. To, iż krytycy mówią to samo, zakrawa już na fenomen.

Geralt jest znany już od dziewięciu lat („Wiedźmin” ukazał się w 12/86 numerze Fantastyki). Było więc wystarczająco wiele czasu, by zapoznać się z nim i przeczytać wystarczająco obszerną, a zarazem w miarę dostępną literaturę. W związku z tym, kiedy ujrzałem w MiM informację o profesji wiedźmina, podszedłem do sprawy bardzo poważnie, z wyjątkową uwagą. I co zobaczyłem? Popatrzmy na poszczególne punkty.

1. Wiedźmin – wbrew stwierdzeniu pana Szyndlera wiedźmin nie jest powołany do uwalniania świata od potworów. Trudni się on jedynie usuwaniem tych spośród nich, które zagrażają ludziom i innym cywilizowanym rasom (w jednym z opowiadań Jaskier narzeka nawet, że Geralt nie chce zabijać potworów, które występują rzadko). Za to z całą pewnością wiedźmini walczą z martwiakami. Jeden z nich, uwzględniona w KC strzyga, pojawia się nawet w pierwszym opowiadaniu o Geraltie („Wiedźmin”).

3. Rasy – w całej twórczości Andrzeja Sapkowskiego wiedźminami są tylko ludzie. Doprawdy nie wiem, jakim cudem pan Szyndler widzi wśród nich przedstawicieli innych ras (elfy, półelfy i półorki). Z chęcią jednak przeczytam wytłumaczenie.

6. Używana broń – nie tylko miecze, co sugeruje pan Szyndler, ale również szpilety i nabijane srebrem rękawice. Każdy z tych przedmiotów posiada określone przeznaczenie. Bardzo łatwo je znaleźć, oczywiście jeśli czytelnik potrafi czytać między wierszami. Nawiasem mówiąc, cały ekwipunek bojowy Geralta charakteryzuje się znaczną zawartością srebra.

8. Magia – tu radosna „twórczość” pana Szyndlera osiągnęła szczyty. Otóż wiedźmin nie zna żadnych czarów (zaklęcia są bowiem czarami) wiedźmińskich (patrz „Ostatnie życzenie”). Zna mu magia obejmuje natomiast znaki. Pan Sapkowski nie definiuje dokładnie, czym one są, co

w domyśle oznacza, że mogą ich używać wszystkie związane z magią osoby.

10. Tytuły – czy ktoś natknął się kiedykolwiek na tytuł używany przez wiedźmina? Jeśli tak, proszę wszystkich, by powiadomił mnie za pośrednictwem redakcji.

11. Stronnicy i posiadłości – szczerze mówiąc nie wyobrażam sobie Geralta, który zbiera stronników. W każdym bądź razie stronników w sensie KC. Mam nadzieję, że chociaż Sapkowski ma tak wyrobioną wyobraźnię.

12. Zdolności profesjonalne:

– Wysadzenie jeźdźcy z siodła – być może się czepiam, ale nie przypominam sobie, żeby Geralt kogokolwiek wysadził. Nawet z siodła.

– Szal wiedźmiński – od kiedy to Geralt wpada w szal? To przecież nieskończenie spokojny człowiek. A przy okazji tak wyrennowany, że może być pewny każdego swojego odruchu. Pan Szyndler chyba zapomina, że człowiek w szale nie myśli zbyt jasno. Tymczasem Geralt przez cały czas zachowuje zimną krew i myśli, myśli... MYŚLI!

– Fechtunek – przy legendarnym wręcz szkoleniu wiedźminów aż się prosi, by każdy z nich miał tę zdolność od samego początku (0 poziomu doświadczenia).

– Selektowny atak – patrz Fechtunek.

13. Próba Traw – nie jest kursem vel szkoleniem specjalistycznym. Jak sama nazwa wskazuje jest próbą. Rzekłbym nawet – swego rodzaju rytuałem. W jej wyniku sprawdza się przede wszystkim, czy wiedźmin wytrzyma specyficzny tryb życia i ciągle faszzerowanie narkotykami (Przepraszam! Miksturami). Co istotne, wiedźmin staje się godny swojego miana jeszcze przed przejściem tej próby.

Nie zauważyłem w całej twórczości o Geraltie ani jednego stwierdzenia, w którym byłaby mowa, że medalion i miecz wiedźmina są magiczne.

Zastanawia mnie też kilka rzeczy, związanych zarówno z koncepcją samego wiedźmina, jak i z konstrukcją świata, w którym on istnieje. To drugie nie jest może tak istotne. Ostatecznie przez dwa lata swojej publicznej kariery Orchia zdobyła sobie miano świata ̄le obmyślanego i jeszcze gorzej opracowanego, ale trudno to uznać za wystarczającą obronę. Zatem:

– Zastanawia mnie, dlaczego wiedźmin jest odporny przede wszystkim na strach, przetrwanie i petryfikację (premie w wysokości 20 + 1k10 pkt.). Te dwie pierwsze odporności można jeszcze zrozumieć. Wiedźmin jest nieustraszony i niezłomny – a jaki ma być, skoro ciągle coś go straszy albo sprawdza jego przetrwanie. Petryfikacji natomiast zrozumieć nie potrafię, zwłaszcza że odporność ta przewyższa odporność na trucizny. A właśnie ta ostatnia powinna być największym atrybutem tej profesji.

– Co się stało z wykształceniem wiedźmina? Zgodnie z sugestiami pana Szyndlera jest on tylko trochę uduchowionym wojakiem. Tymczasem Geralt jest przecież znawcą języków. I to języków nietypowych. Przykładem tu może być rozmowa z syreną umieszczona w opowiadaniu „Trochę poświęcenia”. Znajomość języków nie jest być może istotną z punktu widzenia mechaniki w KC.

W świecie Geralta należy ona do jednej z największych. Zdziwiająca dychotomia.

– Jakim cudem pojawiła się ta profesja w świecie, w którym aż roi się od paladynów? Zwalczają oni przecież te same istoty, a nawet więcej, bo nie dbają o przetrwanie wymierających gatunków. Jest im wszystko jedno czy walczą z martwiakami, ze smokami, czy ze złymi istotami myślącymi. Tymczasem wiedźmin ma swoje opory, i to nie byle jakie. Co więcej – w świecie obficie zasiedlonym przez niecierpliwych paladynów, którzy wypatrują najmniejszego niebezpieczeństwa, by następnie stawić mu czoło – był wiedźmina stoi pod wielkim znakiem zapytania. Dlaczego? Ano dlatego, że paladyn jest tańszy. Sam przyjedzie, zabije, skarb zabierze i pojedzie. A wiedźmin zaczyna robotę od rozmowy o cenie. Pytam więc: kto takiego zdziercę zatrudni?

Wygląd opracowania wiedźmińskiej profesji wskazuje na poważne zapożyczenia od innych, wcześniejszych profesji. Może to dziwne, ale mam wrażenie, że przy opracowywaniu wiedźmina przeważało najwyklesze chęćstwo, by wiedźmin wyglądał podobnie jak inni żołnierze. Czyżby chodziło tu o bezmyślną unifikację, która nie tylko nie dała w efekcie wiedźmina, lecz na dodatek zabiła w nim to, co najlepsze?

XX YY

Po przeczytaniu tekstu Macieja Kociuja pt. „Kosmetyka na co dzień, czyli jak prowadzić cudze przygody” piorun kulisty trafił mnie trzykrotnie. Nie wiem, jak możecie dopuszczać, aby w naszym piśmie ukazywały się takie oszczędzanie i beceństwo, które bałamucą niedoświadczonych Mistrzów Gry. Z artykułu tego dowiadujemy się ni mniej, ni więcej tylko tego, że świat gry zmienia się w zależności od siły bojowej bohaterów, zasobności ich kieszeni i ilości magicznych przedmiotów, które posiadają. Gdzie tu jest realizm?!? Rzecz święta i najważniejsza w grach fabularnych. Bez realizmu cała ta zabawa staje się po pewnym czasie nudna. Dopuszczają do druku takie teksty działacze przeciwko sobie. Przeczytawszy taką wianożankę, Mistrz Gry, wierząc w wasz autorytet, wprowadza wszystko w życie. Później są tego efekty: wszystkie przygody mają podobny stopień trudności, między przygodami istnieje tylko pustka, gdy gracze „zejdą” ze scenariusza gra staje się nudna, zaczynają wszystkie mordować i niszczyć, a dlaczego? Dlatego, że pozbawienie kogoś życia jest jedynym, realnym fragmentem świata kreowanego przez „oświeconego” przez was Mistrza Gry. Im mniej realny świat, tym mniejsza radość ze zwycięstw i mniejsze zaangażowanie graczy. Mało realny świat nie pobudza wyobraźni. Sesje ociekają krwią, albo nie odbywają się wcale. Zniechęceni przez MG ludzie przestają interesować się RPG. Tracicie prawdziwych, potencjalnych klientów.

Gothmog, czyli Michał Śmigielski

A co Wy myślicie o drukowanych u nas artykułach? Macie własne zdanie, czy kupujecie wszystko, czym Was uraczymy? Czekamy na Wasze listy, w których opiszcie swój punkt widzenia. Napiszcie, które artykuły podobają Wam się najbardziej!

Dni Rektorskie czyli PiN'95 (czyli Polcon'95 i Nordcon'95)

Od początku listopada wśród wszystkich Oświeconych, Nawiedzonych i Tych, Co Wiedzą, dało się zauważyć niezwykłe podniecenie. Zaróżowione policzki zwracały się w stronę wzburzonego morza, a niezdrowo błyszczące oczy usiłowały (niekiedy z dużej odległości) dojrzeć ośrodek wczasowy „HUTNIK” w Jastrzębiej Górze. Tam bowiem odbyć się miała pierwsza wielka, międzykosmiczna Konferencja Nauk Alternatywnych i Magicznych. Organizacja imprezy (która odbyła się w spodziewanym miejscu w dniach 29XI-3XII 1995) spoczywała na tytanicznych barkach Krzysztofa Papierkowskiego, wspomaganego przez doborowy szwadron wsparcia ogólnego z Gdańskiego Klubu Fantastyki i nie tylko.

Nauczeni wielokonwentowym doświadczeniem, na miejsce dojechaliśmy drugiego dnia rano (rano, tj. około 14.00), co miało nas zabezpieczyć przed tradycyjnie panującym na początku tego typu imprez chaosem. Jeszcze zanim dotarliśmy do rektoratu, spadł na nas pierwszy cios – ze ściennego ogłoszenia dowiedzieliśmy się, że wielka biba z okazji jubileuszu warszawskiego Klubu Twórców odbyła się poprzedniej nocy. W czasie rejestracji niektórzy z nas otrzymali identyfikatory (ja swój wkrótce zgubiłem, ale szybko udało mi się zdobyć inny), których poszukiwanie, kopiowanie i wymiana były jedną z największych atrakcji całej imprezy. Wszyscy natomiast zostali obładowani zgrabną paczuszką makulatury. Znajdował się w niej program (w trzech częściach, dzięki czemu służył jednocześnie jako test inteligencji kandydatów na studia), wydanie specjalne Czerwonego Karła, plakat werbunkowy oraz trzy specjalistyczne karty transmisji danych w formacie pocztówkowym. Prawdopodobnie było tam coś jeszcze, co jednak zgubiliśmy, zanim udało nam się dotrzeć do pokoju. Na miejscu można było również zakupić losy loterii i wymienić pieniądze na obowiązującą w czasie konferencji walutę (JEB-y).

Mimo bardzo dużej liczby uczestników, szybko odszukaliśmy znajomych (na terenie były tylko dwie knajpy) i wypytaliśmy ich o punkty programu, które odbyły się przed naszym przybyciem. Jak dotąd najważniejszy był niezwykle interesujący wykład inauguracyjny profesor honoris causa Sylwii „Kiro” Zabińskiej. Referentka poruszyła w nim kontrowersyjny temat etyki w grach fabularnych, podkreślając konieczność posiadania kośćca moralnego, tak przez graczy, jak i przez prowadzonych przez nich bohaterów. Po jej wystąpieniu wywiązała się burzliwa dyskusja. Gośćmi honorowymi i referentami konferencji były również takie sławy, jak wieloletni Artur Szyndler, wyjątkowo nie całkiem wiedz-

miński Andrzej „Sapek” Sapkowski, znany przestępca przeciw wartościom chrześcijańskim Rafał „Katarzyniarz” Ziemkiewicz, Tomasz „Przyjaciół Redakcji” Kołodziejczak, Maciej „Nowa Fantastyka” Parowski i wielu innych znamienitych gości, w tym pisarze (teoretycy i praktycy), redaktorzy, krytycy, przedstawiciele RiTv oraz fani.

Na nasze nieszczęście, w czasie jednej z licznych przerw między referatami, postanowiliśmy wziąć udział w fascynującym doświadczeniu naukowym, badającym zależność między piciem piwa a lukami w pamięci. Eksperyment zakończył się pełnym sukcesem, skutkiem czego z dalszego ciągu zajęć pamiętamy jedynie niewielkie fragmenty. Za pomocą przemian półboskich udało nam się wspólnie odtworzyć te najciekawsze.



Czwartek 30.11.95 godzina 20.00. Entuzjastycznie przyjęty referat kolegi Ziemkiewicza o wymiaraniu rodzaju męskiego. Czwartek 30.11.95 godzina 23.00. Kontrowersyjny referat i bardzo emocjonalna dyskusja na temat Świata Mroku (World of Darkness).

Piątek 31.11.95 godzina 15.00. Komunikat o planach wydawniczych TM Semie. Planowane pozycje – nie sprecyzowane, ale na pewno do AD&D.

Piątek 31.11.95 godzina 16.00. Referat na temat świata Smoczej Lancy. Bez kontrowersji, jeśli nie liczyć pytania o związki z Wagnerem.

Piątek 31.11.95 godzina 20.45 (mniej więcej). Niesamowite wystąpienie naszej redakcji. Awaria mikrofonu ograniczyła krąg słuchaczy do niżej podpisanego.

Piątek 31.11.95 godzina 24.00. Konkurs strojów i występy artystyczne (taniec ekologiczny) jednego ze znanych polskich pisarzy fantasy. Dwie przedstawicielki obcej

cywilizacji usiłowały w tym samym czasie zainteresować publiczność konkurencyjnym występem. Bezskutecznie.

Sobota 01.12.95 godzina 18.00. Wręczennie nagrody im. Janusza A. Zajdla. Zgodnie z prognozami zwyciężyli Ewa Białolecka (opowiadanie) i Andrzej Sapkowski (powieść).

Sobota 01.12.95 godzina 20.00. Konkurs wiedzy o RPG, w którym nagrodę ufundowała nasza redakcja. Podobno udany, mimo że liczba zadanych pytań wielokrotnie przekroczyła liczbę poprawnych odpowiedzi.

Nagrody otrzymali:
Wielka nagroda MiM: Daniel Muzyczuk
II nagroda: Michał Rokita
III (i kolejne) nagroda: publiczność.

Gdzieś po drodze. Organizowany tradycyjnie przez profesor Kiro LARP, czyli gra fabularna na żywo. Przez pewien czas po budynku kręciły się osoby podające się za żołnierzy, mieszkańców zaginionej Atlantydy, obcych itd. Wyszadzone został bar, basen na szczęście uratowano. Ci, którym wydawało się, że wiedzą, o co w tym wszystkim chodzi, twierdzili, że zabawa była fantastyczna. Całkiem możliwe. Ponadto zorganizowana była eksperymentalna redakcyjna sesja gry **Zew Ktulu** na wesoło. Bez komentarza.

Podsumowanie

Zachodzi uzasadnione podejrzenie, że właśnie z myślą o takich konwentach stworzono gry karciane. Było dużo ludzi, piwo, dużo ekologii i piwo. To jednak nie wystarczy, aby uznać konwent za udany. Stałych bywalców Nordconów drażnił brak specyficznej dla tych imprez atmosfery. Z jakiegoś bliżej nie określonego powodu referaty (zresztą sprawiające wrażenie nie przygotowanych i prowadzone w sposób, że użyję eufemizmu, nieprofesjonalny) zostały zaplanowane w sporych odstępach czasowych, co dużą część publiczności zmuszało do ciągłego dokonywania wyborów między nudą a alkoholizmem. Obiady smakowały co trzeciemu pożywiającemu się osobnikowi. Drażniły niedociągnięcia w sprawach finansowych. Np. jeden z uczestników usiłował przez większą część imprezy dowiedzieć się, dlaczego za obiad, którego nie będzie jadł, musiał zapłacić 20 zł (dodam, że obfady, które się jadło kosztowały znacznie taniej). Skandaliczny wydaje się fakt, że gdy zabrakło piwa, JEB-ów nie można było wymienić z powrotem na złotówki. W przyszłym roku zapowiadany jest kolejny łączony konwent, o wdzięcznej nazwie NiP. Organizatorzy zapewniają, że tym razem będzie to prawdziwy Nordcon, jedynie z niewielkimi elementami Polconu. Oby.

JONAS
PS. ALKOHOL SZKODZI FANTASTYCE

Magicon'95

Być może nie był to pierwszy konwent w Warszawie, ale na pewno pierwszy w Sulejówku...

W każdym bądź razie, był pierwszą od lat, ogólnokrajową imprezą zorganizowaną siłami stołecznego fandomu – tym razem reprezentowanego przez najstarszy warszawski klub RPG „Twierdza” (pod świątynią przywództwem Michała Dyra).

Smutne jest więc to, iż jeszcze przed rozpoczęciem MAGICONU, los spletał jego twórcę podłego psikusa. Dyrekcja żoliborskiej szkoły, w której miał odbyć się zlot, nieoczekiwanie cofnęła zgodę na jego organizację. Trzeba było błyskawicznie znaleźć nowe locum – i wypadło na Sulejówkę. Chłopcy z „Twierdzy” potrafili jednak poradzić sobie nawet z tym problemem, załatwiając przybyłym na Żoliborz pechowcom bezpłatny transport na miejsce imprezy.

Mimo owego przykrego wypadku, na konwent przybyło prawie osiemdziesiąt osób z całej niemal Polski. Niestety, do Sulejówka zawitało niewielu warszawiaków – widać odstraszyła ich perspektywa eskapady do tej miłej miejsciny.

Impreza rozpoczęła się w piątek, 15 grudnia o 18, a już dwie godziny później na gości czekała pierwsza atrakcja: dyskusja panelowa między Markiem Oramusem, Rafałem Ziemkiewiczem i Maciejem Parowskim. Rozmawiano głównie o tegorocznym wysypie polskich książek i nieoczekiwanym sukcesie, który odniosły na naszym rynku. Tradycyjnie również, niwelowano granicę między tak zwanymi graczami i czytaczami (Marek Oramus tłumaczył także, dlaczego w jego utworach jest tyle piwa). Co do drugiej z wymienionych wyżej kwestii, przyznać muszę, iż mój zapał do łamania barier nieco osłabł, gdy usłyszałem młodziana pytającego się, co prowadzi Rafał Ziemkiewicz. Ale cóż, może i on kiedyś zmańdrzeje (oczywiście młodzian). W każdym bądź razie, dyskusja była całkiem ciekawa, szczególnie jej druga część, przy piwie i wśród starej, fandomowej braci.

Piątkowy wieczór (a właściwie to już chyba wczesny sobotni poranek) przyniósł także inną atrakcję, w postaci projekcji wideo całej „gwiazdnej sagi” George’a Lucasa – maraton ów zaowocował ponoć koszmarnymi snami o X-wingach i lordzie Vaderze.

We właściwy już sobotni poranek (który dla większości gości rozpoczął się późnym przedpołudniem), posileni nabytymi w szkolnym sklepiku hot-dogami, rozpoczęliśmy wszyscy typowy, konwentowy dzień. Turlały się kostki, spadała populacja orków i goblinów, a Mistrzowie Gry usiłowali prowadzić w miarę sensowne

przygody (co, o dziwo, często im się udawało). Jednocześnie karciarze przystąpili do turnieju „Magic: The Gathering” a ja, wraz z Michałem Studniarkiem, przeprowadziłem konkurs tolkienistyczny. Wieczorem odbył się także konkurs wiedzy o „Gwiezdnym Wojnach”, zorganizowany przez Henryka Urbańczyka, jednego z najlepszych warszawskich Mistrzów systemu „Star Wars”. Pochwalę się – wygrałem go ja. Trudno mi więc obiektywnie ocenić stopień jego trudności: powiem tylko, iż ciekawie go skonstruowano – składał się z części pisemnej i ustnej.

Wraz ze zmierzchem, przywitaliśmy także Feliksa W. Kresa. Opowiadał nam o ciężkiej pracy pisarza, swym stosunku do fantastyki oraz prywatnej definicji dobra i zła.

Niestety, druga i ostatnia noc była jakoś dziwnie cicha i spokojna. Konwentowicze, niczym grzeczne dzieci, wcześniej poszli spać i wyjąwszy pokój, w którym rozgrywała się mroząca krew w żyłach sesja „Zewu Cthulhu”, o północy wszyscy gracze smacznie chrapali.

W niedzielę rano rozdano nagrody zwycięzcom konkursów i około południa zakończono pierwszy z, miejmy nadzieję, długiej serii MAGICONÓW.

Teraz pora na kilka słów podsumowania. Cóż, moim zdaniem, konwent nie należał do najgorszych, powiem wręcz, iż był całkiem niezły. Pominąwszy sprawę niezbyt szczęśliwej lokalizacji (zresztą niezawinionej przez organizatorów). Nie brakło nawet elementów swoistego folkloru, do których należała między innymi drużyna grająca nieprzerwanie przez trzydzieści dwie godziny, grajek zbierający do czapki na zapiekankę (co prawda, za uzbierane pieniądze kupił piwo, ale to już zupełnie inna historia) – oraz nadgorliwy organizator, który dostawszy nakaz skonfiskowania gościom wszelkiej broni, z uporem maniaka próbował odebrać mi nóż do krojenia chleba. Ale cóż – takie jest życie! Do zobaczenia na następnym MAGICONIE!

Maciek NOWAK

KONWENTY'96

Poniższe informacje były aktualne na Polconie'95 i prawdopodobnie w ciągu roku ulegną zmianie. Postaramy się informować Was na bieżąco o wszystkich przesunięciach terminów, ustaleniach lokalizacji i sprecyzowaniu programów imprez.

Styczeń

20 – Sobota z fantastyką (Warszawa) – patrz następna strona.

Luty

ferie – Zima z RPG (Warszawa)

Marzec

23-25 – Krakon'96 (Kraków) – patrz następna strona.

Maj

1-3 – Szedariada VII (Wrocław)

1-5 – Wiosna z RPG (Warszawa)

16-19 – X Kontur (Supraśl) – patrz następna strona.

Czerwiec

7-9 – Seminarium katowickie (temat: Ekologiczna wizja przyszłości) (Katowice)

Lipiec

I tydzień – Orkon (Jura Krakowsko-Częstochowska)

1-14 – Lato z RPG (Warszawa)

Wrzesień

II połowa miesiąca – Slavcon (Włodawa)

połowa miesiąca – Bachanalia Fantastyczne (Zielona Góra)

Listopad

9-11 – Szedariada VIII (Wrocław)

9-11 – Jesień z RPG (Warszawa)

9-10 – Lubelskie Dni Fantastyki (Lublin)

28.11 – 1.12 – Nordcon (Jastrzębia Góra)

Organizatorów wszystkich konwentów (szczególnie lokalnych) prosimy o przesyłanie nam informacji, zawierających: nazwę imprezy, czas, miejsce oraz planowane atrakcje. Informacje te publikujemy za darmo, pod warunkiem oczywiście, że otrzymamy je odpowiednio wcześniej, tzn. najpóźniej dwa miesiące przed planowaną imprezą. ■



KRAKON'96

Drogie Koleżanki i Koledzy!

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki ma zaszczyt po raz kolejny zaprosić Was na coroczny konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych „Krakon '96”. Odbędzie się on w dniach od 23 do 25 lutego 1996 w budynku Szkoły Podstawowej nr 10 im. Marii Skłodowskiej-Curie, przy ulicy X. F. Blachnickiego (identycznie jak w roku ubiegłym).

Rozpoczęcie imprezy nastąpi w piątek, o godzinie 17.00. Oficjalne powitanie przewidujemy na sobotę, godzina 10.00. Zamknięcie konwentu nastąpi w niedzielę, o godzinie 14.00.

Wstępnie przewidujemy następujące atrakcje:

- Blok poświęcony science-fiction (dyskusja nt. upadku SF, spotkania z pisarzami, spiskowa teoria wszechświata).
- Blok poświęcony fantasy (fantasy na wesoło, prelekcja o przyczynach sukcesu fantasy, Tolkien, fantasy szlachecka).
- Blok poświęcony grozie i Gothic-Punkowi (prezentacja gat. Gothic-Punk, Lovecraft i jego ancestorzy).
- Blok poświęcony grom fabularnym (prezentacje systemów, warsztaty Mistrzów Gry, polski rynek gier fabularnych).
- Gry strategiczne (turnieje Warhammer Battle, WH40K, Space Hulk, Man'o'War, Battletech itp.).
- Gry karciane (turnieje Doom Trooper, RAGE, Magic: The Gathering).

- Dział filmowy (przeгляд niezwykle kiczowatych, obrzydliwych i głupich zarazem filmów grozy i SF).

Oprócz tego na terenie konwentu będzie czynny bufet, antykwariat (z książkami i grammi fabularnymi), punkt ksero oraz sklep z akcesoriami do RPG i księgarnia.

Koszt uczestnictwa wynosi 20 PLN dla uczestnika płci męskiej. Dla kobiet przewidujemy zniżkę 5 PLN (tj. akredytacja kosztuje 15 PLN).

Dla osób, które pragną uzyskać status Mistrza Gry i zobowiązać się wypełniać związane z nim obowiązki, także przewidujemy zniżkę 5 PLN (bonifikaty się NIE kumulują). Wszyscy chętni muszą wcześniej (najlepiej do końca stycznia) nadesłać pisemne zgłoszenie.

Zapewniamy pomieszczenia do spania (niezbędny własny śpiwór i karimata); zainteresowanych miejscem w hotelu prosimy o kontakt.

Dodatkowe informacje, wyjaśnienia nt. szczegółów programu, regulaminów różnych turniejów (gier karcianych i strategicznych) i odpowiedzi na szczegółowe pytania można otrzymać po nadesłaniu zaadresowanej do siebie koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Adres kontaktowy: Mateusz Tomczyk, ul. Dunin-Wąsowicza 20/4, klatka I, 31-112 Kraków, telefon (012) 22 07 61.

UWAGA! Wstęp tylko od lat 16. Osoby niepełnoletnie muszą przywieźć ze sobą pisemne zezwolenie od rodziców lub opiekunów na udział w konwencie. ■

KONTUR'96

Cień Sługi Melkora ogarnia całe Śródziemie. Watahy orków i trolli wyruszyły z Dol Guldur, aby odnaleźć jedyny pierścień. Oko zagląda we wszystkie zakątki znanego świata. W Hobbitonie Gandalf organizuje drużynę, której celem będzie zniszczenie złego klejnotu. Dzień 16 maja 1995 roku naszego czasu jest ostatecznym terminem wyruszenia w drogę, by 19 maja wrzucić Jedyny w czeluści Orodruiń.

Wszystkim elfom, ludziom, krasnoludom, a nawet trollom i goblinom, którym drogie jest dobro Śródziemia, ślemy wezwanie do zebrania się na urodzinach Bilba pod Wielkim Krzewem Hobbitonu (przy-padkowo w Supraślu, w ośrodku wypoczynkowym Gospodarki Komunalnej przy ulicy Niepodległości 6).

Podczas urodzin, wizyty w Lothlorien i w podziemiach Morii gwarantujemy wiele atrakcji: konkursy zręczności, magii teoretycznej i stosowanej, pokazy mody elfiej i innej, koncert muzyki krasnoludzkiej, żywe i magiczne obrazy na prześcieradłach – a przede wszystkim walka z Sauronem i zniszczenie Jedynego Pierścienia.

Głosy trąb wzywają do walki!!!

Prezent dla Bilba kosztuje tylko 45 nowych złotych – czyli 450 000 starych złotych. Pieniądże można przesłać na konto:

PBK Warszawa, I Oddział w Białymstoku Nr 370406-3085-132

Informacje:

Podlaskie Towarzystwo Miłośników Fantastyki (DK Zachęta)
ul. Piastowska 11a
15-207 Białystok

POLSKIE AD&D

Na początku miesiąca ukazał się drugi dodatek do polskiej edycji znanej gry *Advanced Dungeons & Dragons*, o nieco dziwnej nazwie „Rozkładana osłona Mistrza Podziemi”. O tym, co można znaleźć w środku i co nią można (a raczej należy) ośnawiać, możecie przeczytać w innym miejscu tego numeru.

(jvd)

ŚWIATOWE MISTRZOSTWA DOOMTROOPERA

Wiosną, 16-19 maja 1996 r., w Sztokholmie (Szwecja) odbędą się Światowe Mistrzostwa *Doomtroopera*, organizowane przez firmę *Target Games AB*.

Finał będzie turniejem pojedynkowym w systemie pucharowym. Ponadto odbędą się również turniej drużynowy, turniej zamkniętych talii (*sealed decks*) i wiele innych atrakcji (m.in. turniej *KULTU*, nowej gry karcianej).

Uczestnicy będą pochodzić ze wszystkich krajów, w których ukazały się narodowe wersje językowe gry: Stanów Zjednoczonych, Włoch, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Hiszpanii, Francji, Niemiec, Holandii, Czech, Norwegii, Danii, Finlandii, Izraela, Polski i Japonii. W każdym z tych krajów wydawca zorganizuje mistrzostwa ogólnokrajowe, a czterech zwycięzców weźmie udział w finałach w Sztokholmie.

Gośćmi honorowymi będą Bryan Winter (autor), Paul Bonner (grafik) i Paolo Parente (grafik). Nagrody to Wielki Puchar *Doomtroopera*, oryginalne grafiki, podpisane karty z limitowanej edycji, produkty ze świata *Kronik Mutantów* i wiele, wiele innych (organizatorzy zapowiadają również jakąś wielką niespodziankę).

Doomtrooper w Polsce

Jeden z pierwszych polskich turniejów *Żołnierza Zagłady* odbędzie się w Częstochowie, 24 lutego b.r. o godz 12 w Hotelu Polonia przy ulicy Piłsudskiego 9. Jak na razie nie są jeszcze znane bliższe szczegóły. Zainteresowanych wzięciem udziału prosimy o kontakt telefoniczny z redakcją, we wtorek od godziny 14 do 16.

Sobota z fantastyką

20.01.1996 odbędzie się kolejna Sobota z Fantastyką w kinie Grunwald. Program przewiduje m.in. filmy „Mortal Kombat”, „Władcy Marionetek.” i „Kruk” oraz turniej *Doomtroopera*. Na pewno odbędzie się również wielki konkurs wiedzy o Gwiezdnych Wojnach (szykujcie miecze świetlne).



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)

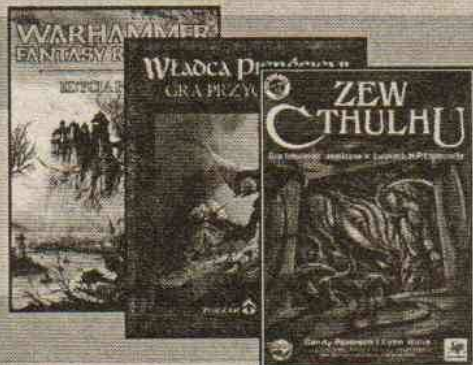


• FIGURKI DO GIER RPG

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

• SYSTEMY KARCIANE

(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



LEKTURY NADOBOWIAZKOWE

No i mamy wysyp. Święto dla wszystkich miłośników polskiej fantastyki. Oramus, Ziemkiewicz, Sapkowski, Dębski, Kres, Kołodziejczak. Do wyboru, do koloru; od fantasy do cyberpunkowej political-fiction. Ponieważ jednak szczytowość miejsca nie pozwala mi na przyzwoite omówienie wszystkich książek, wybierzemy sobie z tego bogactwa próbę reprezentatywną.

Ziemkiewicz odkrył political-fiction dość dawno, można nawet powiedzieć, że to jego specjalność, bo wyjąwszy jeden eksperymentalny horror w „Feniksie”, nie tyka od lat niczego innego. Niemniej powieść pokazał po dość długim okresie milczenia, bo pięć lat po „Wybrańcach bogów”.

Ten rodzaj fantastyki powstał w latach osiemdziesiątych, ale za patrona przyjął George'a Orwella, a za biblię jego „1984”. Pisali go ludzie, którym artystyczna wrażliwość nie pozwalała znosić w milczeniu obskurnej, szaroceglanej rzeczywistości peerelu, ani tepej buty jego władców. Pisał go Janusz Zajdel, pisali i inni. Większość pracujących w tamtych latach pisarzy science fiction miała na swoim koncie przynajmniej jedno opowiadanie o metaforycznych, strasznych never-never landach, gdzie wśród brudnych slumsów przechadzały się patrole opancerzonych quasizomowców, a nad wszystkim dominowało kłamstwo, zdrada i zbrodnia.

Tamte czasy minęły, da Bóg na zawsze, i ludzie nie chcieli już czytać o światach portretujących zakamuflowaną fantastyką straszną prawdę, która przestała już być ich rzeczywistością. Mieli inne problemy. Jeżeli political-fiction miała przetrwać, musiała się zmienić, podobnie jak otaczająca ją rzeczywistość. „Pieprzony los kataryniarza” to właśnie taka nowa political fiction.

Skrzyżowana bardzo silnie z cyberpunkiem, pozbawiona chroniącego przed cenzurą kamuflażu, oraz nie zadowolająca się kontestowaniem totalitaryzmu, tylko prezentująca jakiś konkretny punkt widzenia, określone poglądy na mechanizmy polityczne. Piszę „określone” nie dlatego, bym się bał nazywać rzeczy po imieniu, tylko dlatego, że political-fiction przestała być jednorodna. Powszajają utwory zwalczające klerykalizm i proreligijne. Lewicowe, pravicowe – jakie chcecie.

Cóż, żyjemy w czasach silnych napięć, a wolność głoszenia poglądów jest wciąż zjawiskiem nowym. Potrafimy zabijać się z powodu różnic w wielbionych drużynach piłkarskich, prześladować z powodu stosowania innych systemów RPG. Nie nauczyliśmy się jeszcze mówić: „ja lubię mleczną czekoladę”, mówimy „czekolada wytrawna jest zdrowa”. Znam ludzi, którzy potrafią pogardzić bliźnimi tylko za to, że ci dodają do whisky lodu. Wracając do political-fiction i „Katoryniarza” – książki z tego gatunku niestety bywają skazane na to, że będą czytane wyłącznie przez zwolenników swoich tez, a przekonanie przekonanych to zajęcie jawne.

„Katoryniarz” to jest bodaj jedyna political-fiction pisana przez autentycznego polityka, a przynajmniej, przez faceta, który się o politykę mocno otarł i to otarcie pozostawiło mu na duszy głębokie szramy. Tak wynika nie tylko z życiorysu autora, ale i z samej lektury. Jest to o tyle istotne, że polityka i środowiska z niej żyjące stanowią istotne tło fabularne powieści, zatem

można mieć podejrzenia, że kiedy Ziemkiewicz opowiada coś o politykach, to przynajmniej w jakimś stopniu wie, co mówi. (Ludzi z antypolityczną alergią pragnę uspokoić, że dobra polowa powieści toczy się w cyberprzestrzeni, ponieważ mimo wszystko jest to także cyberpunk).

Akcja toczy się w roku 2010, w Polsce, a bohaterem jest tzw. Katoryniarz – researcher pracujący w Sieci i wyszukujący na zlecenie informacji. Jegomość ten ma przeróżne problemy, głównie natury emocjonalnej – ciężko przechodzi „smugę cienia”, męczą go napady chandry i cierpi na patriotyczno-depresyjne natręctwa. Wynika to z tego, że przypadkiem znalazł dane wskazujące na dokonanie cichego rozbioru Polski. Sieć dróg, inwestycje, banki – wszystko to dzieli się na strefy: zachodnią i wschodnią. Podział został dokonany i nikt nie zdaje sobie z tego sprawy, społeczeństwo bezmyślnie przeżuwa uproszczone wiadomości i debilne artykuły, dziennikarze produkują gładkie pustostowie, robotnicy na ruinach gospodarki walczą o kolejne gwarancje płacowe i kolejne prawa socjalne, politycy pędzą życie na pozbawionych znaczenia personalnych gierkach i na polity mafijnych intrygach i choćbyś pękl, poza nieszczęsnym Katoryniarzem i jego żoną, nie znajdziesz na całym Bożym świecie jednego choćby człowieka godnego tego miana. Przyzwoity był jeszcze tata głównego bohatera, ale umarł, niestety.

Można by takie uproszczenia uznać za poważne obciążenie, gdyby nie fakt, że są niepokojąco sugestywne. Przykre wrażenie robi po prostu jednostronność opisu, natłok podłości, prywaty, głupoty i niekzemności, ale są to cechy prawdziwie i opisane w sposób irytujący wiarygodny. Tyle tylko, że w życiu występują one rozróżnione zjawiskami neutralnymi, pozytywnymi, albo wręcz szlachetnymi. W powieści zostały one natomiast skoncentrowane w jeden porażający koktajl, który może doprowadzić do samobójstwa najbardziej pogodnego człowieka świata. Na tym polega też siła tej powieści – jest niewątpliwie poruszająca. Mówi wprawdzie tylko część prawdy o dzisiejszej Polsce, o polityce i politykach, tylko o wybranych elementach skomplikowanych zjawisk, ale są to fragmenty najbardziej gorzkie. Na okładce napisano, że jest to powieść w tradycji „Małej apokalipsy” Konwickiego i święta to prawda – ten sam nastrój wszechogarniającej beznadziejności i bezsensu, taka sama, malownicza kolekcja delirycznych nonsensów, z których każdy ma absolutnie rzeczywiste podstawy.

Ta powieść jest jak depresja. Człowiek cierpiący na depresję nie ma wcale zaburzonego widzenia świata: ma je tylko zawężone do tego co złe, podłe i straszne i niczego więcej. Zupełnie jak uwięziony w swoim koszmarnym świecie Katoryniarz.

Osobną kwestią jest cały rozbudowany i potężny wątek cyberpunkowy, gdy to bohater działa w labiryntach sieci wyrwywając strzępy informacji, składając elementy straszliwej układanki i odkrywając coraz to nowe poziomy spisku. Scena, w której Katoryniarz planuje i przygotowuje operację odczytania danych z podłączonego do WorldNetu notebooka swojego prześladowcy, jest ze wszech miar godna polecenia jako kawał fantastyki najwyższego lotu. Niestety, słabością tych scen jest, paradoksalnie, ich zbytnia solidność. Ziemkiewicz wymyślił wirtualną sieć informacyjną przyszłości niesłychanie malowniczo, ale niestety tak solidnie i szczegółowo, że docenić to może jedynie fachowiec. Wyjątkiem są jedynie sceny toczące się w urzędzonych wymyślą grafiką wirtualnych światach komórek sieci. Człowiek nie korzystający z Internetu, a nie daj Boże w ogóle nie używający komputera, nie ma w ogóle szans do nich dotrzeć, zapłacze się tylko w imponującym gąszczu mainframe'ów, debugów, serwerów, aplikacji, troubleshooterów, GOV'ów, krossownic, smart-skanerów i cichutko będzie wolał o wodę.

Być może Gibson wymyślił swoją cyberprzestrzeń nielogicznie, nadmiernie malowniczo i nieściśle, ale idąc tego, co i dlaczego robi bohater przekazał jasno i każdemu. Niemniej, warto zaryzykować to, że zapłaczesz się i zgubisz w jakimś akapicie i spróbować jednak zwiedzić solidną cyberprzestrzeń Ziemkiewicza.

Jest to przejmująca i oryginalna powieść, niemniej ma też wady, którym nie przepuszczę. W warstwie scenograficznej nagromadzenie ludzkiego brudu było uzasadnione i przesłaniem, i przyjętą manierą. Na poziomie psychologicznym, natomiast, wszyscy zaludniający karty powieści szubrawcy nie mają praktycznie żadnych ludzkich motywacji, poza realizowaniem wrodzonej podłości. Żeby im przynajmniej chodziło o pieniądze, ale o tym wspominają jakby mimochodem, koncentrując się na pogardzie dla Polaków i obsesji władzy i zaszczytów. Być może rozmawiając, chcąc nie chcąc, z niektórymi egzemplarzami politycznych zwierząt autor odniósł takie wrażenie, ale do stworzenia bohaterów powieści nie wystarczyło wrażenie. Bohaterowie Ziemkiewicza są bez reszty tym, co robią i nie ma dla nich żadnej dodatkowej motywacji, ani innej przyczyny niż autorski nakaz.

Dodatkowo, sporo tam osobliwych niekonsekwencji i elementów deklaracyjnych. Autor pokazał nam takich Polaków, że uczciwemu człowiekowi pozostałoby tylko napluć na nich i czym prędzej zwać, przynajmniej na drugą stronę Tatr, po czym co prędzej zapomnieć języka i zmienić nazwisko na Havranek. Po czym, pokazując postać jakiegoś arcyłajdaka, pełniącego rolę nadwornego literata, który stworzył karierę na wystydzeniu własnego narodu za takie właśnie cechy.

Najpierw pokazuje Polaków jako tepe, chciwe bydlęta, niezdołne do myślenia o niczym poza własną kieszę i bebechami, a za chwilę wścieka się na własnego antybohatera, który konstatuje to samo.

Prezentuje prawdziwe panoptikum klasy politycznej, pełne osobników, którzy proszą się o serię z automatu, cierpliwie tłumaczy, że system jest absolutnie nie do ruszenia, stabilny, przerosnięty korupcją i układami i nic w świecie go nie zmieni, a za chwilę gardzi ętapkami, którzy mają gdzieś taką politykę.

Najpierw tłumaczy, że Polska runęła w otchłań upadku; bo nie zastosowała normalnego rynku, tylko biurokratyczną atrapę, a za chwilę kreuje na supermocarstwo Rosję, która robi to samo, tylko jeszcze gorzej.

Ponadto, kraj jest podobno w katastrofalnym stanie, ale wiemy o tym tylko dlatego, że Autor się uparł. Nic w scenografii na to nie wskazuje.

Za dużo jest tu grobowych historiozoficznych monologów snutych przez bohatera, konstatacji tak natrętnych i uproszczonych, że mogłyby zmierzyć nawet tego, kto sam miewa podobne przemyslenia.

Nie ulega wątpliwości natomiast, że jest to książka warta czytania, i to bez względu na ewentualne poglądy czytelnika. Choćby dlatego, że jest to prawdziwa fantastyka, a nie jakaś atrapa, czy „sztafaż science fiction” i ma sporo dobrych cech. Warto do niej zajrzeć również dlatego, że jest taka gorzka. Kiedy pisze te słowa, kraj jest rozdarty pomiędzy triumfujących zwolenników narodowej amnezji a zepchniętych na margines przedstawicieli drugiej połowy społeczeństwa, zdradzonych przez głupotę własnych przedstawicieli. I jedni, i drudzy potrzebują jakiejś refleksji. Jeżeli nawet wizja Ziemkiewicza nie jest prawdopodobna futurologicznie, to zawiera dostatecznie dużo gorzkiej prawdy, by być groźna. Nie ucieszy ani jednych, ani drugich, ale może potrzebujemy, żeby ktoś nas nastraszył.

Choćby i autor science fiction.

JAROSŁAW GRZĘDOWICZ

Za czym mistrz chronić się może

Wydawnictwo TM-Semic wypuściło na rynek kolejną pozycję, która jest „nieodczowna” do prowadzenia AD&D. Tym razem, po *Podręczniku Gracza* i *Karcie cech postaci*, do naszych rąk trafiła *Rozkładana osłona Mistrza Podziemi*. Jest zbiór większości tabel, które zostały rozsiane po całym PHB i DMG – rzecz naprawdę przydatna, jeśli nie mamy tego drugiego podręcznika. Dzięki *Ostonce* dowiemy się, jakie są rzuty obronne przedmiotów (które czasem mogą się zmieszać z kwasem, mimo że wykonuje się rzut obronny), poznamy modyfikatory przy kryciu się przed ogniem, modyfikatory sytuacyjne i wartości morale. Pozwoli



ona nam również na wykonywanie podczas sesji rzutów, których gracze nie powinni widzieć. Może się też przydać, kiedy chcemy schować scenariusz przed wścibskimi oczami.

Do „podręcznika” dołączona jest krótką, liczącą 16 stron, przygoda (*Strasne kłopoty w Tragidorze*) w naprawdę starym stylu. Postacie graczy idą z punktu „A” do punktu „B” mając po drodze kilka naprawdę „ekscytujących” spotkań. Sama intryga nie należy do zbyt skomplikowanych, a sposób jej przedstawienia pozostawia wiele do życzenia. Wiele osób może zostać zaskoczonych banalnością scenariusza (nie oczekujmy zbyt wiele, wszak napisano go w 1989 roku) i jakością przekładu, bowiem w niektórych miejscach tekst jest zupełnie niezrozumiały (*Dwie grupy łuczniczków zajmą pozycje na średni zasięg i będą próbowały przeszkodzić postaciom w odwrócenie bądź ucieczce, podczas gdy uzbrojeni w miecze posuwają się naprzód, by zmierzyć się z PG mając nadzieję na zmuszenie ich do kapitulacji*). Warto jeszcze podkreślić, że jest to pierwszy, oryginalny, firmowany przez TSR scenariusz do AD&D. Ciekawe, dlaczego

pojawia się przed *Podręcznikiem Mistrza Podziemi* i *Księżką Potworów* – przecież niektórzy mogą jeszcze nie wiedzieć, jak prowadzić tę grę. Mimo to każdy miłośnik AD&D (a szczególnie Mistrz Podziemi) powinien sobie zakupić tę pozycję. Będzie mógł osłaniać się nią przed obelgami rozwścieczonych graczy, którzy chcą w końcu na poważnie zagrać.

Krzaku

PS. Osłonką możemy chronić nie tylko głowę, ale również <cenzura>...

Rozkładana osłona Mistrza Podziemi; (DM Screen); Wydawnictwo TM-Semic; tłumaczył: Piotr Idzik.

Chromebook

Chromebook 1 to pierwszy dodatek do gry *Cyberpunk 2020*, który ukazał się w Polsce. Jest to katalog rzeczy potrzebnych każdemu cyberpunkowi – poczynając od ubrań, a kończąc na mieszkaniach (wszystko naprawdę interesujące znajduje się oczywiście pośrodku). Książka ma 92 strony, w tym ośmiostronicową kolorową wkładkę przedstawiającą modę z XXI wieku.

Co można znaleźć w środku? Dużo drobiazgów, z których każdy jest zilustrowany i wyceniony. Do większości dołączono jeszcze „klimatyczny” cytat z wypowiedzi jakiegoś starego cyberwygi. Niektóre urządzenia elektronicznie poziomem technicznym nie odbiegają wprawdzie od tych, które istnieją już w dzisiejszych czasach (EBM Carfaxx 2002), ale... *Elektronika i rozmaitości* to sporo przydatnych gadżetów, służących m.in. do przyzywania taksówek, nurkowania na

głębokości prawie 4 km oraz nagrywania muzyki (można tu znaleźć nawet Zbroję Średniowieczną – sieć!). Wśród *Pojazdów* da się znaleźć takie, które rozwijają prędkość do 416 km/h (naziemne) i 672 km/h (latające) – dla bojaźliwych znalazł się nawet rower. Miłośników *Cybersprzętu* zadowolili zapewne *Uchwyt Taserowy* i *Serce Rozproszone*. Fanów miłego wygrzewu ucieszy *Malorian Arms 3516*, zadający 6k6 obrażeń (to jest tylko pistolet!). Poza tym, z podręcznika możemy się dowiedzieć, kto zajmie się naszym psem, wyczyści nam mieszkanie, nakarmi nas... OK, naprawi twój pancerz, usunie podsłuchy, przebuduje twoje ciało. Wśród *Chipów* można znaleźć takie, które umożliwią ci błyskawiczne przystosowanie się do nieznanego środowiska oraz sprawią, byś wyglądał na trupa. Dla netrunnerów niezwykle przydatny będzie rozdział *Oprogramowanie*, prezentujący nowe programy. Najbardziej podobało mi się „Fatalne Zauroczenie”...

Jakość wydania w porównaniu z głównym podręcznikiem poprawiła się znacznie,



Wprawdzie rysunki pokrywa jeszcze delikatna siatka, jednak wyglądają znacznie lepiej. Pokuszono się również o oryginalny, polski element graficzny – ramkę à la Microsoft Windows 3.x (w dobie Windows 95 już niestety nieaktualną). Tłumaczenie również jest w porządku, choć nie jest idealne – widać jednak włożoną w podręcznik pracę redakcyjną, której nie dało się zauważyć w poprzedniej pozycji. Nie za bardzo wiadomo, dlaczego „Chromebook” to po polsku akurat „Chromebook”. Razi błąd w stopce: „polish edition” to nie to samo co „Polish edition”, gdyż „polish” po angielsku nie znaczy wcale „polski”.

Zaciekawiło mnie również, że polski wydawca nie podał nazwisk autorów wersji oryginalnej, choć podał np. nazwiska grafików. Autorami poszczególnych części są: Colin Fisk, Dave Harmer, Mike Masarati, Mike Pondsmith, Derek Quintanar, Mike Rotor, John Smith, Kevin Stein, William Tracy, Karl Wu, Andrew Strassman, Ben Wright, Jeff Hexter, Glenn Goddard, Marcus Pregel.

Podsumowując: *Chromebook* to coś, co faktycznie warto kupić. W przeciwieństwie do następnych części tej serii jest to książka,



która dobrze oddaje klimat gry i pozwala zorientować się w możliwościach technicznych dostępnych w Night City i jego okolicach.

Chromebook. Cyberpunkowy katalog. Wydawca: Copernicus Corp. (1995) na licencji R. Talsorian Games, Inc. (1991). Tłumaczenie: Wojciech Nieglupi.

(jvd)

NIETYPOWI BOHATEROWIE



Tomasz Łęczyński

Andrzej
Miszkurka

Tomek
Kreczmar

Wielu z nas bawiąc się w gry fabularne marzy o stworzeniu nietypowej postaci – jedynej w swoim rodzaju bohatera, kogoś niepowtarzalnego i nadzwyczajnego. W AD&D, Kryształach Czasu i jeszcze kilku innych systemach możliwości wykreowania takiej postaci są bardzo ograniczone. Paladyni, wojownicy, magowie, czy też kapłani – wszyscy są do siebie podobni. Zawsze wiadomo, jakimi cechami będą dysponowali i jakie są ich ograniczenia. A my chcielibyśmy stworzyć kogoś zupełnie niepodobnego do nich – chociażby takiego Conana, Aragorna, Thomasa Covenanta, czy Elryka z Melnibone. Jak mamy to zrobić? W jaki sposób możemy nadać naszemu bohaterowi indywidualne cechy?

Nie załamujmy rąk, udajmy się najpierw do naszego Mistrza Gry i porozmawiajmy z nim. Być może wspólnie uda się znaleźć jakieś rozwiązanie. Mamy nadzieję, że niniejszy artykuł pomoże wam osiągnąć porozumienie. Zróbmy więc pierwszy krok, a za nim następne. Gdzieś w oddali czeka wymarzony bohater.

Przed laty zdarzyło się nam grać u Mistrza Gry, który pozwalał na pewną dowolność w kreowaniu postaci. Nie oznacza to jednak, że każdy z nas był nieśmiertelny, potrafił latać, bądź też w jego żyłach płynęła krew demona (oczywiście, takie przypadki też się zdarzały). Wbrew pozorom, stworzenie wymarzonego bohatera nie było łatwe. W pierwszej kolejności musieliśmy wymyślić historię, w której zawarta była idea postaci. Opisać jej przeszłość, uzasadnić skąd wzięły się takie, a nie inne cechy i, oczywiście, co dla wielu z nas było dosyć bolesne, zrównoważyć wszystkie zalety odpowiednimi wadami. Później Mistrz Gry czytał nasze wycieczki i zależnie od swego uznania zgadzał się (lub nie) na niektóre, bądź też wszystkie propozycje. Dzięki jego wyjątkowej tolerancji wyrwaliśmy się ze schematów i ograniczeń, jakie narzucał naszej wyobraźni obrany system.

Ktoś może nam zarzucić, że stworzyliśmy w swoich historiach niepokonanych superbohaterów, że przekraczaliśmy granice dobrego smaku, że w ten sposób zachwialiśmy kruchą równowagę gry. W niektórych sytuacjach są to uzasadnione zarzuty. Nie wtedy jednak, gdy wszystko odbywa się pod czujnym okiem Mistrza Gry i gdy wszyscy bohaterowie, mimo pewnych indywidualnych przewag, są sobie równi.

Stworzonymi w ten sposób postaciami graliśmy przez ponad dwa lata. Sesje, w których braliśmy udział, pozostaną na zawsze w naszej pamięci. Może właśnie dlatego, że prowadzeni przez nas bohaterowie byli wyjątkowi, wymyśleni i stworzeni nie tylko dzięki tabelkom, ale przede wszystkim dzięki naszej wyobraźni.

Historia

Na początku trzeba mieć oczywiście jakąś koncepcję. Naszymi inspiracjami były filmy, książki, a nawet

ilustracje. Czerpaliśmy z nich pełnymi garściami – idee postaci, moce, jakimi dysponowały, wrogów, jakich posiadały i wiele wiele innych rzeczy. Na sesjach pojawił się między innymi potomek Dilvisha Przekłętego, czy też postać zainspirowana filmem „Warlock – Syn Szatana”. Jednak nie wszyscy odwoływali się do literatury czy filmu w tak bezpośredni sposób. Niektóre postacie były kompilacją kilku ulubionych bohaterów książkowych, a jeszcze inne tworam całkowicie oryginalnymi. Wykorzystajmy jedną ze starych historii, aby pokazać wam, jak to robiliśmy i jak wy, kierując się naszymi wskazówkami, możecie tego dokonać. Będzie to oczywiście tylko streszczenie, gdyż całość liczyła sobie bite 10 stron papieru podaniowego i posiadała pewne walory literackie (*aczkolwiek niewielkie – przyp. red.*).

Historia gracza

Graliśmy wtedy w AD&D. Bohater, o którym mowa, był magiem-warlockiem (męski odpowiednik wiedźmy), półsierotą (nigdy nie poznał swego ojca). Zajmował się mroczną sztuką nekromancji. Widział bardzo dobrze w ciemnościach, ogień nie czynił mu krzywdy. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że począwszy od 6 roku życia, w najmniej oczekiwanych momentach, tracił świadomość. Na początku zdarzało się to kilka razy do roku, później coraz częściej i częściej. Ślady błota na stopach i zadrapania na skórze wskazywały, że gdy był nieprzytomny, wędrował niczym lunatyk. Miarka przebrała się, gdy pewnego razu ocknął się obok zwłok młodej dziewczyny. Wszystko wskazywało na to, że to on ją zabił. Później pojawiły się kolejne ofiary. Ostatnią z nich była matka bohatera. Zrozpaczony śmiercią ukochanej osoby, warlock wyruszył w świat, aby wyjaśnić mroczną tajemnicę swojej osobowości.

Komentarze

Matka bohatera była wiedźmą, adeptką nekromancji. Za czasów swojej młodości utrzymywała bliskie



Przemysław Ulatowski

kontakty z pewnym wyjątkowo wrednym demonem. Pewnej nocy doszło do ich zblżenia. Z tego związku narodził się nasz bohater. Niestety, ojciec nie pozostawił swego dziecka w spokoju. Od czasu do czasu, kiedy układ gwiazd był odpowiedni, przejmował kontrolę nad ciałem syna i przelewał krew niewinnych dla samej tylko przyjemności zabijania. Z biegiem czasu naturalna odporność organizmu chłopca zaczęła maleć. Demoniczny ojciec coraz częściej przejmował nad nim kontrolę. Matka, widząc co się dzieje, zaczęła go uczyć swojej sztuki, aby mógł się bronić. Zanim jednak przygotowała go w pełni do walki z ojcem, ten, widząc, co się dzieje, zabił ją.

Wykorzystując pewne fakty z życia chłopca, autor historii za jednym zamachem w wiarygodny sposób uzasadnił, skąd nauczył się mrocznej sztuki nekromancji, jak stał się warlockiem i skąd wzięły się u niego nietypowe dla zwykłych ludzi cechy (niewrażliwość na ogień oraz widzenie w ciemnościach). Jednocześnie, aby zrównoważyć wszystkie zalety, nałożył na siebie straszliwą klątwę. No właśnie! Jest to bardzo ważne. Gracz musi zdać sobie sprawę z faktu, jak istotne jest uzasadnienie wszystkich pomysłów, mocy i zdolności wykorzystanych

w opowieści. Nawet najmniejsze szczegóły powinny do siebie pasować.

Zanim przejdziemy do procesu tworzenia nietypowego bohatera, powinniśmy zwrócić uwagę na jeszcze jeden ważny fakt, który jest istotny podczas tworzenia każdej postaci (nie tylko nietypowej). W oryginalnej wersji powyższej historii nie wszystko zostało do końca wyjaśnione. Gracz napisał, że od czasu do czasu traci przytomność. Opisał również swoje wspomnienia po przebudzeniu, widok trupów i zapach krwi. Zasugerował, że jego matka mogła mieć kontakty z demonami. Resztę jednak pozostawił Mistrzowi Gry. To właśnie on



znał, że najlepszym sposobem na zrównoważenie wszystkich nadprzyrodzonych mocy będzie stworzenie demonicznego ojca. Później bardzo zręcznie wplatał w przygody wiele wątków opisanych w historii gracza. W ten sposób opowiadanie zostało uzupełnione.

Wszystkie fakty w powyższej historii są podporządkowane jednemu celowi: uzasadnieniu skąd u bohatera wzięły się nadprzyrodzone zdolności. Ale nie to było najważniejsze. Gracz musiał przede wszystkim zastanowić się, czy moce, którymi obdarzył postać, nie są zbyt silne, jak daleko może się posunąć i jak wysoką cenę przyjdzie mu za to zapłacić. Wy również staniecie

przed tym problemem. Dobrze byłoby więc, zanim przejdziemy do konkretnych, abyście zdali sobie sprawę, że w takich sytuacjach najważniejszy jest umiar i poczucie dobrego smaku. Pomyślcie również o równowadze gry i o tym, czy tworząc superherosa nie zepsujecie zabawy innym.

Co dalej?

Po tak wyczerpującym wstępie natury teoretycznej, wypadałoby przejść do części praktycznej. Poniżej przedstawiamy tabele mocy i ułomności. Uszeregowaliśmy je od najsłabszych do najpotężniejszych. Pierwsza kategoria to zdolności, które można nabyć w naturalny sposób (a więc takie, które posiada niewielki procent populacji); niezbyt potężne, magiczne przedmioty; kontakty, które dodadzą kolorytu postaci i jednocześnie nie zwiększą jej wpływów. W drugiej grupie znajdują się moce, których istnienia nie będzie można wyjaśnić w naturalny sposób; o wiele potężniejsze przedmioty; przyjaciele, których pomoc niejednokrotnie będzie mogła ocalić życie bohaterom. Do trzeciej kategorii zaliczamy bardzo silne cechy, które już nie tylko wskazują na nienaturalne pochodzenie postaci, ale wręcz czynią z niej nadprzyrodzoną istotę; słabsze artefakty; przyjaciół dysponujących albo dużą mocą, albo władzą. Tworząc bohatera należy pamiętać, że poniższe zdolności są jedynie przykładami. Kreatywni gracze z pewnością wymyślą własne moce, których będą chcieli używać. Mistrz Gry powinien się wtedy zastanowić, do której kategorii je zaliczyć.

1. Widzenie w ciemnościach; odporność na niemagiczne zimno lub ciepło; większa wytrzymałość na zmęczenie, głód lub pragnienie; mniejsza potrzeba snu; niezwykła umiejętność posługiwania się wybraną bronią (*AD&D*: od +1 do +3 do trafienia; *KC*: od +10 do +30 biegłości; *WFRP*: od +5 do +10 *WS* lub *WW*); wielka siła, zręczność, szybkość lub jakiegokolwiek inny atrybut fi-

zyczny lub psychiczny (*AD&D*: +1 do danego współczynnika, ale nie więcej niż maksymalne ograniczenie rasowe; *KC*: +25 do współczynnika; *WFRP*: +1 lub +10%); posiadanie słabego przedmiotu magicznego (*AD&D*: np. broń +1, kilka mikstur, pergamin z dodatkowymi czarami, pierścień ochrony +1; *KC*: np. moneta cichego powrotu, słaba magicznie broń, pergamin lub mikstury; *WFRP*: np. broń magiczna, nie posiadająca żadnych dodatkowych umiejętności, albo taka, która dodaje +10 do *I*, *WW* lub *WS*); bądź też sojusznik (ktoś, kto dysponuje mocą zbliżoną do bohatera).

2. Nadnaturalna siła, szybkość itd. (*AD&D*: +2 do danego współczynnika, który może o 1 przekroczyć rasowe ograniczenia; *KC*: +50; *WFRP*: +2 lub +20%); umiejętność rzucania czarów przez postać, która normalnie nie mogłaby tego robić (bohater będzie znał kilka lub kilkanaście słabych czarów; *AD&D*: 1-3 krąg magii; *KC*: 1-3 krąg; *WFRP*: 1-2 czary magii prostej); silne magiczne przedmioty (*AD&D*: *wand of fire*, broń +2 lub +3 itp.; *KC*: silna magicznie broń, zbroja Błękitnej Magii itd.; *WFRP*: różdżka z gagatu, pierścień wielu czarów etc.); przyspieszone zdrowienie (bohater powraca do zdrowia dwukrotnie szybciej); odporność na magiczne zimno i ciepło (postać otrzymuje tylko połowę obrażeń); potężni przyjaciele (w przypadku czarodziejów koleżdy po fachu, być może są to członkowie tej samej gildii, ktoś z rodziny lub stary mistrz).

3. Moce należące do tej grupy są tak potężne, że Mistrz Gry powinien pozwalać na posiadanie tylko jednej z nich. Bohater nie otrzymuje obrażeń zadawanych przez broń niemagiczną; odporność na magię (*AD&D*: *magic resistance*; *KC*: antymagia; *WFRP*: nie działa 70 – 80% czarów rzuconych na tego bohatera) – wysokość cechy zależy wyłącznie od *MG*; skrzydła (z pleców bohatera wyrastają skrzydła, które pozwalają mu latać); krew demona (postać jest spowinowacona z istotą z otchłani – co z tego wynika, zależy od gracza i *MG*); oddany przyjaciel (może nim być chociażby anioł, który czuwa nad bezpieczeństwem bohatera).

Po zaletach przyszedł czas na wady. Tak jak i powyżej, zostały one uszeregowane od najsłabszych do najsilniej-

szych. Pierwsza kategoria to zwykle, ludzkie ułomności i słabości, fobie i pomniejsi wrogowie. W drugiej grupie znajdziecie wszelkiego rodzaju kławy, potężnych przeciwników i niaturalne wady. Do ostatniej, trzeciej kategorii zaliczymy przeróżne nadnaturalne ułomności, potężnych nieprzyjaciół, bądź też bardzo silne kławy.

1. Bohater może być garbaty, kulawy, przygłupi, ślepy, krótkowzroczny, głuchy, tchórzliwy, bać się pajaków, wysokości, labiryntów, przestrzeni... To, jaki wpływ będą miały te cechy na grę, zależy wyłącznie od MG. Wrogowie, tak jak i w przypadku przyjaciół, nie będą potężniejsi od postaci – może to być przywódca bandy rzezimieszków lub miejski strażnik.

2. Przeróżne choroby, takie jak trąd, syfilis czy ospa. Klątwa, która ciąży nad rodem bohatera lub nad nim samym (MG musi ustalić, czy jest wystarczająco silna, aby zrównoważyć ewentualne zalety). Ułomności fizyczne lub psychiczne wynikające chociażby z pochodzenia postaci (ktoś, w kogo żyłach płynie krew demonów może być szczególnie wrażliwy na święconą wodę lub srebrną broń, a nawet sól, która, jak wam wiadomo, jest bardzo skutecznym środkiem przeciw istotom z otchłani). Wrogowie będą dużo silniejsi lub też będą mieli o wiele wyższą pozycję społeczną niż bohaterowie (w przypadku rycerza jego wrogiem może być jakiś możny hrabia lub baron, który zajął jego ziemie i dąży do wyniszczenia całego rodu).

3. Deformacja ciała (nadnaturalne pochodzenie bohatera ma nie

tylko pozytywny wpływ – wywołało zmiany w jego organizmie upodabniając go chociażby do demonicznego ojca). Szaleństwo (może to być częste wpadanie w niekontrolowany szal, łączący się z przemianą w dziką bestię). Demon-ojciec to bardzo dobry przykład potężnego nieprzyjaciela. W wyniku kląwy bohater stał się wilkołakiem (nie kontroluje swoich przemian). Postać starzeje się dwukrotnie szybciej (z jakiego powodu? – to zależy tylko od historii gracza).

Przeostroga

Mimo że wspomnieliśmy o tym kilkakrotnie, bardzo ważne jest, aby stworzona przy pomocy tego artykułu postać miała ręce i nogi. Zarówno wady, jak i zalety powinny do siebie pasować. Nie można ich wybierać przypadkowo, od tak sobie, według własnego widzimisie. Aby uniknąć wpadek, należy wpięrow przemyśleć ideę tworzonego bohatera, a dopiero później ustalać moce, w które chce się go wyposażać.

Niemal na każdym etapie naszej pracy powinniśmy pamiętać również o zachowaniu dobrego smaku oraz o tym, czy zbyt przesada nie zepsuje zabawy nam i naszym przyjaciółom.

Przykłady

Aby nie być gołosłownym, przygotowaliśmy dla was przykłady stworzonych przez nas nietypowych bohaterów. Mamy nadzieję, że dzięki nim idea niepowtarzalnych postaci będzie dla was bardziej zrozumiała.

Zmutowany wojownik

Tworząc postać chcemy, aby stała się ona niepokonanym wojownikiem, mistrzem miecza. Historię mamy już wymyśloną. Pozostaje nam tylko odpowiednio dobranie cech. A więc do roboty.

Nasz bohater jest wojownikiem stworzonym przy użyciu magii. Jego organizm uległ mutacji, dzięki czemu porusza się, atakuje i reaguje dwa razy szybciej niż inni ludzie. W mechanice gry będzie to oznaczało dwa razy więcej ataków w rundzie, lepszą obronę wynikającą ze zręczności i szybkości oraz lepszą inicjatywę. To jednak nam nie wystarczy. Chcemy, aby postąpiwał się po mistrzowsku mieczem. Nic trudnego – w końcu od urodzenia był szkolony przez największych fechtistrów. Zastanówmy się teraz, do których kategorii należą opisane powyżej zdolności? Przyspieszony



metabolizm z pewnością znajdzie się w trzeciej grupie. Fechtunek, zależnie od tego, jak dobrze postać posługuje się bronią – w pierwszej albo drugiej. Teraz musimy to w jakiś sposób zrównoważyć, pamiętając o tym, aby wady pasowały do historii, idei postaci i zalet, którymi ją obdarzyliśmy. Gracz uznał, że jedną z wad będzie czterokrotnie szybsze starzenie (przyśpieszenie metabolizmu nie mogło pozostać bez wpływu na organizm bohatera) – jest to ułomność należąca do trzeciej grupy. Ponieważ zaś szkolił się przede wszystkim w mieczu, nie umie posługiwać się żadną inną bronią – to wada, która zaliczana jest do pierwszej kategorii. Nie może również stosować ciężkich zbroi, które zniwelowałyby wszystkie zalety wynikające z dużej szybkości – wada należąca do pierwszej grupy.

Dziecko demona

Tym razem mamy zamiar stworzyć bohatera, w którego żyłach płynie krew demona. Zastanówmy się, jakie cechy mogliśmy odziedziczyć po naszym staruszku. Po pierwsze, jesteśmy odporni na ogień, zarówno magiczny, jak i zwykły – zaleta drugiego rodzaju. Po wtóre, odznaczamy się nadludzką siłą – druga kategoria. Po trzecie, tak jak i wszystkie istoty rodem z otchłani, doskonale widzimy w ciemnościach – pierwsza grupa. Po czwarte, jesteśmy bardzo odporni na magię – trzecia kategoria. Jak to teraz sensownie zrównoważyć? Zaczniemy od wybrania wad, które będą reprezentowały słabe strony wszystkich demonów. Jesteśmy wrażliwi na srebro, sól i wodę święconą – druga kategoria. Mamy potężnych wrogów w postaci zabójców demonów, którzy depczą nam po piętach – druga kategoria. No i, niestety, nasze ciało jest straszliwie zdeformowane (przypominamy węzowego człowieka z bestiariusza do *Zewu Cthulhu*), przez co nie ujdziemy czujnym oczom – trzecia grupa. Poza tym nasz głos nie przypomina ludzkiego – raczej syczymy, niż mówimy (zamiast „Yes, master” mówimy „Yesss, masssster”) – wada pierwszego rodzaju.



Hubert Czajkowski

VIP

Trzeci bohater nie będzie ani półaniołem, ani półdemonem, ani nawet mistrzem miecza. To zwykły człowiek, którego przywileje wynikają z urodzenia – jest bowiem szlachcicem, a nie przeciętnym tykiem. Posiada więc dużą ilość pieniędzy i rozległe ziemie – druga kategoria. Ponadto ma na królewskim dworze wielu popleczników i przyjaciół (w tym królewskiego kuzyna, barona Arturiusa von Schindler) – trzecia grupa. Zawsze towarzyszy mu doskonale wyszkolony ochroniarz – pierwsza kategoria. Oczywiście, goryl ma trochę roboty, bowiem na dworze nasz bohater ma również wielu wpływowych wrogów (w tym byłą kochankę Schindlera, wpływową lady Makbet) – trzecia grupa. Jakby tego było jeszcze za mało, brat bohatera ma tendencję do wydawania nadmiernej ilości pieniędzy, ma żyłkę do hazardu i do ładowania się

w najróżniejsze kłopoty – pierwsza lub druga kategoria wad (w zależności od tego, jakie będą to kłopoty). Na koniec wypadłoby jeszcze wspomnieć o drobnych kłopotach zdrowotnych naszego bohatera, które odziedziczył po babce (epilepsja) – druga kategoria.

Tworząc postacie starajcie się nie „przeginać”, tak jak my zrobiliśmy to w powyższych przykładach. Naszym celem było przede wszystkim pokazanie pewnych mechanizmów rządzących dobieraniem wad i zalet. Robiąc to, nie martwił się zbyt o równowagę gry. Wy musicie podejść do tego zadania trochę inaczej. Nietypowe cechy powinny raczej dodawać smaczku postaci, a nie wywindować ją ponad wszystkich i wszystko.

Reasumując

Wprowadzenie nadzwyczajnych postaci do gry może ożywić wasze sesje. Może również doprowadzić do klasycznego wyścigu zbrojeń – on ma półdemon, to ja wezmę półsmoka. Zadaniem Mistrza Gry i graczy jest utrzymanie wszystkiego na rozsądnym poziomie. Należy przy tym pamiętać, że ostatnie słowo należy do prowadzącego. Może on na przykład dopuścić tylko cechy z pierwszej i drugiej kategorii (tak zresztą na początku będzie najlepiej). Może sobie również zażyczyć, byście za jedną zaletę wymyślali sobie dwie wady (lub przeciwnie) – dlaczego nie? Ma to doprowadzić do tego, aby wszyscy grający dobrze się bawili na sesji – to jest najważniejsze.

Powyższe porady dadzą przeniesienie się do niemal każdej gry fabularnej. Nie muszą to być *Kryształy Czasu*, *Warhammer* czy *AD&D*. Oczywiście są systemy, w których łatwiej to zrobić – za przykład może nam posłużyć *Ars Magica* lub *GURPS*. Są też takie, w których będzie to niemożliwe lub bezsensowne – chociażby *Zew Cthulhu*.

Na koniec chcielibyśmy życzyć wam dobrej zabawy. Niech wasi bohaterowie obrastają w piórka!

ROZWIĄZANIE KONKURSU!!!

Tak, tak!!! Nadeszła wielka chwila. Już za chwilę poznacie zwycięzcę ogłoszonego wicki temu konkursu wiedzy o grach fabularnych!!! Oto on:

W kategorii uczestników indywidualnych zwyciężył (drogą losowania)

DOMINIK KASOŃ Z KRAKOWA

Odpowiedział poprawnie na 29 z 30 pytań

(na trzydzieste też odpowiedział, podając dwie odpowiedzi, wobec czego nie uznaliśmy żadnej – choć jedna była prawidłowa).

Dominik dostanie od nas następujące gry i pisma:

- podręcznik główny do gry **Warhammer Fantasy Roleplay** •
- podręcznik główny do gry **Zew Cthulhu** •
- grę fabularną **Oko Yrthedea** •
- grę przygodową **Władca Pierścieni** •
- grę karcianą **Żołnierz Zagłady** (talia podstawowa) i 3 zestawy dodatkowe •
- prenumeratę **Magii i Miecza** i **Labiryntu** na rok 1996. •

W chwili wydania Dominik otrzyma również:

- grę fabularną **Śródziemie** •
- grę bitewną **Warzone** •
- grę fabularną **Kryształy Czasu** •



Oprócz Dominika największą liczbą poprawnych odpowiedzi mogą się poszczycić:

Jacek Zbudniewck ze Śkiemievic i Patryk Adamski z Krakowa.

Niestety, wyżej wymienieni Panowie nie mieli tego przysłowiowego łutu szczęścia – zwycięzca zabrał prawie wszystkie nagrody! Jacek i Patryk dostaną prenumeratę **Magii i Miecza** na rok 1996.

Do momentu zamknięcia konkursu do naszej redakcji nie dotarło żadne (słownie ŻADNE) zgłoszenie klubowe. Znalazła się co prawda grupka czterech osób, która nadesłała łącznie 12 kuponów, jednak w myśl regulaminu było to za mało, by ich zgłoszenie rozpatrywać jako grupowe. Żykoda.

Decyzja jury jest ostateczna i nie podlega negocjacom, przekupstwu i innym takim.

Lista poprawnych odpowiedzi:

1. Oryginalna wersja Warhammera pochodzi z **Wielkiej Brytanii**.
2. Podstawowy zestaw gry DoomTrooper zawiera **60** kart.
3. Akcja gry MERP rozgrywa się w **Śródziemiu**.
4. System RPG, w którym gra się postaciami z kreskówek to **TOON**.
5. Potwór zwany gwiazdnym wampirem występuje w grze **Zew Cthulhu**.
6. Największy na świecie konwent miłośników RPG nazywa się **GENCON**.
7. Gotrek Gurnisson jest **krasnoludem**.
8. Gra Zew Cthulhu oparta jest na twórczości **H.P. Lovecrafta**.
9. Pierwsza domena Ravenloftu nazywała się **Barovia**.
10. Profesja żołnierza w CP2020 to **Śolo**.
11. System Space 1889 wydała firma **GDW**.
12. Pierwsze wydanie D&D ukazało się pod koniec **1973**.
13. Fikcyjne miasto, w którym rozgrywa się akcja CP2020 to **Night City**.
14. Lankmar to świat wymyślony przez **Fritza Leibera**.
15. Towarzysz Gotreka Gurnissona nazywa się **Yelix Jaeger**.
16. Pierwszy numer MIM ukazał się w roku **1993**.
17. Miasto, w którym spoczywa Wielki Cthulhu to **R'lyeh**.
18. Najpopularniejsze imię Olorina to **Candalf Szary**.
19. Twórcy gry „Vampire” dziękują prezydentowi **Czech**.
20. Panujący obecnie katan nazywa się **By-Rygn VI**.
21. Miłość hrabiego Strahda von Zarovicha miała na imię **Tatiana**.
22. Kraina, w której dzieje się akcja gry Al-Qadim nosi nazwę **Zakharu**.
23. Najsłynniejszy szkocki Pianna to **Wilhelm Wallace**.
24. **Śmierć to dopiero początek**. To podtytuł gry **Kult**.
25. Literackim pierwowzorem dr van Richtena był **dr van Helsing**.
26. Miasto, na którego miejscu powstał Altdorf nazywało się **Reikdorf**.
27. System, w którym bohaterowie są postaciami innej gry fabularnej to **FRUP**.
28. Syn Caramona nazywa się **Palin Dintalisin**.
29. W Ravenloftcie toczy się akcja **2** gier.
30. W grze Żołnierz Zagłady występuje **5** korporacji.

Komentarz odjurorski: zdziwiła nas stosunkowo duża liczba odpowiedzi na pytania, które uznaliśmy za trudne. Niektóre były nawet dowcipne (Pianna to jednak nie jest synonim Kurzymisia). Przystąpiła tylko jedna prawidłowa odpowiedź na pytanie numer 27. Była to odpowiedź zwycięzcy, który jednak podał ją obok nazwy innej gry, wobec czego nie uwzględniliśmy jej w punktacji. Jak zwykle totalnie zawiodły kluby, nie po raz pierwszy udowadniając, że służą jedynie bezproduktywnej gadaninie. Tyle.

W imieniu jury – Artur Marciniak

- Daj spokój - zaśmiał się Charlie - wszyscy wiedzą, że wy, chłopcy, nie zabijacie ludzi, którzy nie są ścigani przez prawo.

- Jak sądzisz, jest jakaś nagroda za głowę Jednorazowego Charlie'ego? - spytał Cain.

Ojciec William kiwnął głową.

- Za głowę takiego grzesznika? Na pewno jest, Sebastianie.

Mike Resnick „Santiago”

Zanim weźmiesz się do przygotowania scenariusza, którego tematem będą towy, powinieneś odpowiedzieć sobie na kilka pytań. Najlepiej weź kartkę i zapisz odpowiedzi w punktach.



**CO MI ZROBISZ,
JAK MNIE ZŁAPIESZ,
CZYLI PRZYGODA O ŁOWACH**

JONASZ

ILUSTRACJE:
TOMASZ
ŁĘCZYŃSKI

SPRAWA PIERWSZA: KTO OGŁOSIŁ ŁOWY

Tu, na szczęście, będziesz miał duży wybór. Gracze RPG, szczególnie wtedy, gdy prowadzeni przez nich bohaterowie są potężni, mają zadziwiającą umiejętność robienia sobie wrogów. Najlepiej widać to w grach w konwencji fantasy, gdzie (jakże często) banda wściekłych berserkerów zostawia za sobą szlak spalonych wsi, zarżniętych wojowników, zhańbionych niewiast, zrabowanych zamków itp., itd. W takiej sytuacji, wcześniej czy później, któraś z ofiar (lub niedoszłych ofiar) straci cierpliwość i rozpocznie łowy. Być może będzie to znany ze swej prawości błędny rycerz, który w przerwie między mordowaniem smoków postanowi zadbać o kurczącą się w zaskraszającym tempie (z winy bohaterów oczywiście) populację dziewic, albo – wręcz przeciwnie – wielki szef przemytniczej mafii, którego brat zginął w wypadku samochodowym w jednej z afrykańskich republik (jego sportowy czołg wjechał na minę, założoną profilaktycznie przez drużynę). Jeżeli twoi gracze zachowują się absolutnie wzorowo i nie zostawiają za sobą żadnych żywych wrogów, pamiętaj, iż list gończy może być również wysłany przez pomyłkę. A do tego po świecie włóczy się tylu psycholi... (jeśli widziałeś „Autostopowicza”, to wiesz, w jaki sposób można ich wykończyć).

Ważne jest, abyś potrafił rozsądnie wytłumaczyć, **dłaczego** ogłoszono polowanie. W przeciwnym wypadku twoi gracze mogą nabawić się trwałej manii prześladowczej. Potrącenie staruszki na przejściu dla pieszych jest zachowaniem szokującym i godnym potępienia, ale prawdopodobnie nie postawi na nogi agentów Interpolu. Z drugiej strony, jedno nieprzemyślane wyzwisko... (jak wiadomo z komiksów, niektórzy gangsterzy są bardzo czuli na punkcie swojego wyglądu).

Pytanie o powody polowania łączy się z następnym – **jak bardzo** poszkodowany będzie chciał dopaść prowadzonych przez graczy bohaterów? Nie każda zwierzyna jest warta całkowitego zaangażowania. Ile czasu jest gotów poświęcić zleceniodawca? Ile pieniędzy może wydać? Czy – jeśli sprawa stanie się nieopłacalna – wycofa

się, czy wręcz przeciwnie – zaangażuje więcej sił i środków? Odpowiedzi na te pytania stają się bardziej istotne, gdy osoba, która ogłosiła polowanie, jest poza zasięgiem graczy (tzn. ich bohaterowie nie mogą jej usunąć).

Następnie powinieneś ustalić **metody działania**, tj. przede wszystkim, kim będzie bezpośredni łowca. Poniżej podaję kilka przykładów (kogo wyśle poszkodowany): prezydent USA – tajnych agentów; policja – policję



(ew. UOP,

FBI lub podobne służby); król – wojsko, łowców nagród, poszukiwaczy przygód, zabójców (co mu akurat przyjdzie do głowy); syndykat zbrodni – zabójców lub inną drużynę; potrącona staruszka – swojego wnusia Arnolda Szwarzeneggera; Twój Przyjaciół Komputer (patrz recenzja PARANOI) – wszystkich.

Na końcu zastanów się, **czego** tak naprawdę **pragnie** poszkodowany: zemsty, zwrotu skradzionej własności, czy może głowy któregoś z graczy? Nie każde łowy muszą się skończyć zwózką trupów (jak ta w wykonaniu Clint Eastwooda w „Za kilka dolarów więcej”). A może łowca chce tylko dostarczyć sobie i graczom trochę (che, che...) rozrywki?

SPRAWA DRUGA: W JAKI SPOSÓB ŁOWCA WYTROPI OFIARĘ?

Odpowiedź na to pytanie zależy od kilku czynników. Pierwszy z nich to **miejsce akcji**. Zupełnie inaczej wygląda polowanie w słabo zaludnionym

świecie fantasy, a inaczej w wielomilionowej metropolii. Czy okolica jest gęsto, czy słabo zaludniona? Jaką technikę mają do dyspozycji miejscowi, jaką łowca, a jaką drużyna? Jak szybko można się przemieszczać? Jak łatwo się ukryć?

Drugi czynnik to **możliwości łowcy**. Czy ma poparcie miejscowej społeczności? Czy działa wbrew prawu? Jakimi środkami dysponuje? Czy ma odpowiednie

kontakty i wysoko postawionych przyjaciół? Łowca, który posiada nieograniczone zasoby, odpowiednie kontakty, reputację i dość czasu, może znaleźć niemal każdego. Trzeci czynnik to **zachowanie drużyny**. Czy bohaterowie wiedzą, że są poszukiwani? Jeśli tak, to w jaki sposób usiłują przeciwdziałać: ukryją się, może urządkują zasadzkę, czy też spróbują rozwiązać problem w mniej konwencjonalny sposób? Jeśli nie wiedzą, że są poszukiwani, to jak się zachowują? Siedzą cicho jak mysz pod miotłą, czy urządzają balangę słyszalną w całej dzielnicy? Czy o ich pobycie w mieście wiedzą wszyscy mieszkańcy, czy tylko małe grono oddanych przyjaciół?

Kiedy rozpatrzysz te wszystkie czynniki, możesz wybrać metodę poszukiwań, którą posłuży się łowca. Poniżej zamieszczam krótkie kompendium (metoda – opis).

Po nitce do kłębka to bodaj najprostsz typ przygody. Łowca natrafia na ślad zwierzyny (np. spalone miasteczko) i podąża jej tropem, niczym pies myśliwski, wypytyując ludzi, jeśli jacyś są pod ręką, tropiąc ślady, jeśli nikogo nie ma. Ta metoda może doprowadzić

graczy do frustracji, jeśli są mało sportowawczy lub mają pecha, ale może też dać trochę satysfakcji, jeśli osiągną sukces. Ma jednak zaletę – MG nie musi się specjalnie wysilać (metoda idealna do wykorzystania na kacu). *Po nitce do kłębka* najlepiej funkcjonuje w terenach słabo zaludnionych i pozabawionych wysoko rozwiniętej techniki, gdzie wszyscy wszystkich znają i zawsze rozpoznają obcego.

Z małą pomocą moich przyjaciół to drugi typ przygody. W wielkich miastach łatwo zgubić trop. Ale każdy dobry łowca wie, że wszystkie wielkie miasta mają jedną wspólną cechę – są pełne ludzi. I jeśli spośród nich zna się odpowiednich osobników, można znaleźć niemal każdego. Drużyna, gdziekolwiek by się zaszyla, musi gdzieś spać i musi coś jeść. Jeżeli ktoś jest ranny, potrzebuje lekarza. Jeżeli jest w trakcie jakiejś „roboty”, potrzebuje specjalistycznego wyposażenia. Jednym słowem, potrzebuje ludzi, którzy mogą to wszystko zapewnić. A ludzie, jeśli się ich odpowiednio zachęci, lubią mówić... Z małą pomocą moich przyjaciół wymaga od MG sportowych zdolności aktorskich. Pamiętaj, że w tego rodzaju przygodzie nawet postać występująca w epizodzie powinna czymś się wyróżniać z szarego tłumu (wygląd, tik nerwowy, specyficzny sposób mówienia czy choćby mała neuroza). W tego rodzaju przygodach spotkania z ciekawymi bohaterami niezależnymi to połowa zabawy. Ta metoda z oczywistych powodów jest

najczęściej stosowana w dużych skupiskach ludności.

Cóż... nie każdy ma talent łatwego nawiązywania kontaktów z ludźmi. Jeśli więc twoi łowcy (czy to drużyna, czy wręcz przeciwnie) są pod tym względem upośledzeni, a nie mają specjalnych uprzedzeń moralnych, mogą zastosować metodę *à la mafia*. Metoda ta jest w swoich założeniach bardzo prosta – jeśli góra nie może odnaleźć Mahometa... W praktyce sprowadza się to do działań mniej lub bardziej terrorystycznych. Cel polowania ma rodzinę? Dom? Ukochanego konia, który akurat odpoczywa w miejskiej stajni? Sekret, który chciałby zachować w tajemnicy? Każda z tych sytuacji daje ci pole do popisu. Chodzi po prostu o to, aby przedmiot polowania narazić na stratę, na którą, jak sądzi, nie może sobie pozwolić. Jest wtedy duża szansa, że opuści swoje bezpieczne schronienie, aby stanąć do konfrontacji z łowcą. Zarówno zaletą, jak i wadą metody jest to, że ofiara będzie przyparta do muru. Niektórzy w takiej sytuacji tracą głowę, inni stają się znacznie bardziej niebezpieczni. Ale to już ryzyko łowcy.

Ta metoda może być wykorzystana w dowolnym świecie, w dowolnym czasie, jednak żeby ją zastosować, trzeba znać słabe punkty zwierzyny (po to, by wiedzieć, gdzie uderzyć).

W *owczej skórze* to kolejna metoda. Niekiedy łowca z różnych powodów nie chce doprowadzić do konfrontacji. Ale kto powiedział, że każde łowy

muszą zakończyć się pojedynkiem? Można oczywiście, wzorem Wielkiego Arnolda, wdrzeć się na ekskluzywne przyjęcie, strzelając na lewo i prawo, pochwyć ofiarę i wyrzucić z dziesiątego piętra przez okno. Można. Ale o ile zabawniej wmieścić się w tłum gości, zaprzyjaźnić z osobą, na którą polujemy, ba – zostać jej kochankiem (czy nawet kochanką), a kiedy już zaufa nam całkowicie i odsłoni się, niespodziewanie uderzyć. Ten sposób wymaga od łowcy znacznych zdolności aktorskich i przynajmniej odrobiny cynizmu. W przypadku, gdy jego fizjonomia może zostać rozpoznana, zalecane jest również dobre przebranie. Perfekcyjny przykład polowania w *owczej skórze* można znaleźć w opowiadaniu Roberta Shackley'a „Siódma ofiara”.

Money, money... – w społeczeństwach wyrafinowanych (takich jak np. nasze) można „tropić” pieniądze. Można obserwować karty kredytowe, konta bankowe, transfery. Dzięki temu znajduje się osoby, które z nich korzystają. Dotyczy to w szczególności dużych, legalnych i nielegalnych przedsiębiorców, którzy nie mogą posługiwać się gotówką. Z drugiej strony, jeśli łowca zna numery banknotów będących w posiadaniu ofiary, może wytropić miejsca, w których zostały wprowadzone do obiegu (sklepy, banki itp.). Oczywiście ta metoda działa tylko tam, gdzie kontrola pieniądza stoi na odpowiednio wysokim poziomie.

Nie powinniśmy oczywiście zapominać o klasycznej, detektywistycznej metodzie tropienia, stosowanej przez wszystkich wielkich, od Sherlocka Holmesa poczynając, a na Sebastianie „Czyżku” Cainie kończąc. Metoda *Detective Classic* przypomina nieco *Po nitce do kłębka*, można ją jednak stosować również w wielkich miastach. Przykładów dostarcza literatura detektywistyczna, a także sensacyjna i SF.

SPRAWA TRZECIA: RODZYNKI

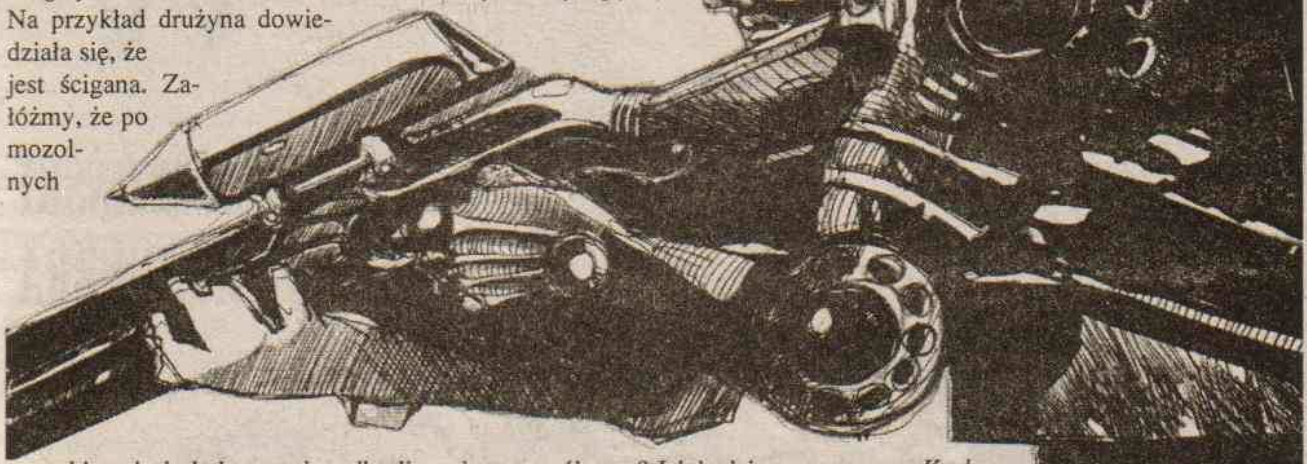
Dobra przygoda, podobnie jak dobre ciasto, nie może obyć się bez rodzynek. Rodzynki to takie drobne i rzadkie dodatki, które przerywają codzienną monotonię poszukiwania przygód. Kiedy drużyna zamorduje kolejnego, 397 podążającego za nią łowcę, zamiast posyłać 398, wykorzystaj



jeden z rodzyneków. Poniżej znajduje się zestaw przygotowany specjalnie do przygód, których tematem są łowy. Często się.

Zgrzyt. To takie niewinne oszustwo. Na przykład drużyna dowiedziała się, że jest ścigana. Zalóżmy, że po mozołnych

z którym żadne samo sobie nie poradzi (np. armia goblinów). Czy zdecydują



poszukiwaniach bohaterowie odkryli, kto na nich poluje i we właściwy sobie, śmiercionośny sposób zlikwidowały problem. I tu pojawia się zgrzyt. Bo łowcą jest zupełnie ktoś inny. Zapewne była to zwykła pomyłka. Każdy może się pomylić. Jeśli jednak to myśliwy podsunął im przynętę, aby łatwiej wystawić sobie bohaterów na cel...?

Weźmy inny przykład. Tym razem drużyna podjęła się schwywania (żywego lub martwego) przestępcy ściganego listem gończym. Niby nic nadzwyczajnego – tropi ofiarę, zabija (trupą łatwiej transportować) i zgłasza się do przedstawiciela prawa po spodziewaną nagrodę. Zgrzyt. Bo ktoś (czy to celowo, czy przypadkiem) sprzedał błędne informacje – osoby, którą zamordowała drużyna, list nie dotyczył. A kary za morderstwo są surowe...

Jak widać z powyższych przykładów, zgrzyt to niewielkie odejście od standardu, zakwestionowanie rzeczy zbyt oczywistej, by graczom przyszło do głowy ją sprawdzić.

Rezonans – z przeciwnikiem nie zawsze można sobie poradzić samemu. Wtedy trzeba szukać sprzymierzeńca. I to niekoniecznie takiego, którego się lubi... Jako mistrz gry powinieneś od czasu do czasu zmusić drużynę (czy to przez okoliczności, też czy np. przez warunki zawartego przez nią kontraktu) do współdziałania z kimś, z kim nie ma ochoty współpracować. Tym kimś może być konkurencja, informator, pracodawca lub nieznajomy o wrednym charakterze. Specyficznym przykładem jest tu współdziałanie zwierzyny i łowcy – zwykle w obliczu zagrożenia,

się na współpracę? Jak będzie ona wyglądała? Co zrobią, kiedy wyrwą się z matni – czy wciąż będą ze sobą walczyć? **Rezonans** jest również świetną metodą wprowadzenia elementów humorystycznych – sprzeczki, konflikty i utarczki słowne między sprzymierzeńcami to najlepszy sposób na rozładowanie napiętej atmosfery.

Dysonans – drużyna zbyt często zdaje się być jednorodną całością. A przecież każda postać jest samodzielna, ma indywidualne, ukryte cele, motywacje, plany. **Dysonans** polega na „wyluskaniu” z drużyny jednej osoby i przeciwstawieniu jej reszcie. Wyobraźmy sobie, że jedna z postaci jest kimś podobnym do Zorro – w dzień szanowanym obywatelem, w nocy jego *alter ego* nie raz dopiekło miejscowym władzom. Wyobraźmy sobie teraz, że drużyna dostaje zadanie doprowadzenia na szafot owego niebezpiecznego przestępcy. W przeciwnym przypadku sama zostanie zdekapitowana. Jak w tej sytuacji zachowa się nasz Zorro? I co zrobią pozostali bohaterowie, jeśli dowiedzą się prawdy?

Inna sytuacja – drużyna jest poszukiwana przez prawo (większość drużyn jest). Przekonaj (w tajemnicy) jednego z graczy, że warto wymienić towarzyszy na sutą nagrodę. Jeżeli nie zgodzi się zdradzić wszystkich, to może chociaż jednego? A jeśli i to nie, powiadom (dyskretnie) resztę drużyny, że jednak to zrobił. Musisz tylko uważać, aby nie stosować *dysonansu* zbyt często, gdyż cała twoja kampania może zamienić się w orgię paranoidalnych intryg (patrz recenzja **Paranoi**).

Kakofonia jest środkiem ostatecznym. Jeżeli

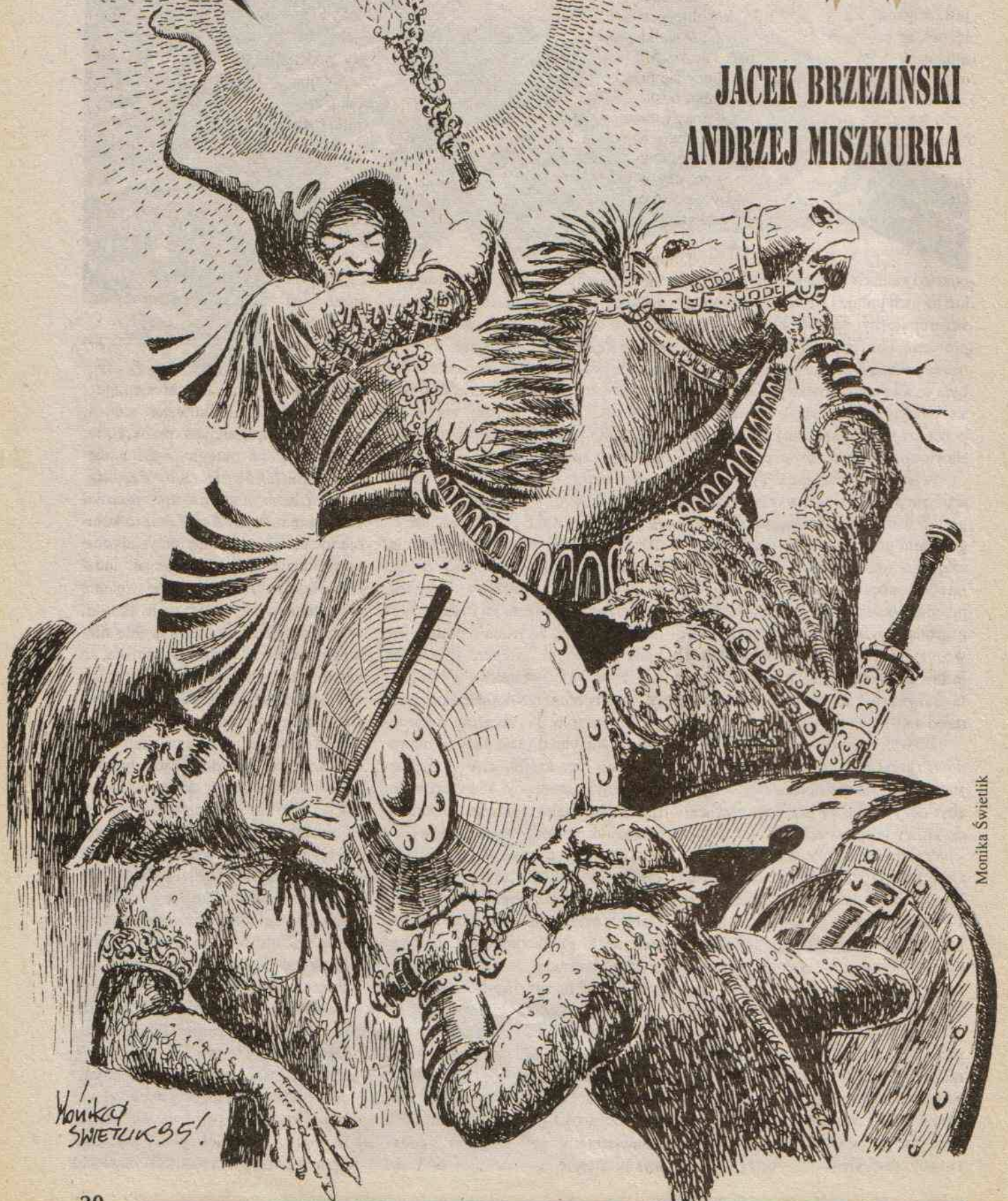
twoi gracze od niechcienia rozplątują najbardziej skomplikowane intrygi, usuwają najtrudniejsze przeszkody, powtarzając na okrągło – *Eee, wiedziałem, że tak będzie...* lub – *Eee, wiedziałem, że to powiesz...* itp., nadszedł czas na tę metodę. **Kakofonia** to kompletny chaos, zupełnie przypadkowe pomieszczenie intryg, wydarzeń, ludzi i dźwięków. Kiedy gracze wpadną przypadkiem na rozwiązanie intrygi, to z definicji jest to rozwiązanie niewłaściwe. Kiedy dojdą do wniosku, że coś rozumieją, szybko wyprowadź ich z błędu. Uwaga! Jeżeli twoi gracze nadal będą powtarzać – *Eee, wiedziałem...*, to spakuj kostki i uciekaj.

PS. Przygody dotyczące łowów, pasują do niektórych systemów lepiej niż do innych. Najlepiej funkcjonują w światach mrocznych i wyrafinowanych, takich jak **Warhammer**, **Elric**, **Amber**, seria **Storyteller**, **Kult**, **Nephilim**, **ShadowRun**, **Cyberpunk 2020**. Do niektórych dostępne są specjalne dodatki dotyczące tego tematu, jak choćby **The Hunters Hunted** do **Vampire: The Masquerade** lub **Galaxy Guide 10: Bounty Hunters** do **Star Wars**. **Manhunter** i **The Whispering Vault** są przykładami systemów w całości poświęconych łowom.

Autor oświadcza, że żadne postacie nie zostały zabite, ani nie ucierpiały fizycznie lub psychicznie podczas tworzenia tego artykułu.

AVE WYGRZEW

JACEK BRZEZIŃSKI
ANDRZEJ MISZKURKA



Monika Świetlik

Wertując takie systemy, jak *Amber*, *Vampire* czy *Kult*, trudno uwierzyć, że wywodzą się w prostej linii od nieskomplikowanej gry bitewnej *Chainmail*. To pochodzenie nie pozostało bez wpływu na rolę, jaką w większości gier tego typu odgrywa walka. Prawdę mówiąc, to właśnie jej przez cały ten długi okres poświęcano w podręcznikach najwięcej miejsca. Nie ma w tym ani krzty przesady – bardzo dobrym dowodem powyższego stwierdzenia są podręczniki dowolnego systemu. Niektórzy z was powiedzą pewnie, że to nie walka jest najważniejsza. W końcu w takich grach, jak *Ars Magica*, *Castle Falkenstein*, czy seria *Storyteller*, liczy się przede wszystkim odgrywanie ról, nastrój i psychika postaci. Pitu, pitu. To tylko pozory! Dla większości graczy liczy się tylko **WYGRZEW!** Cóż, nie wstydzmy się tego. Każdy lubi od czasu do czasu zasunąć komuś w tubę, czy przysmażyć dzióbka. Nie zastanawiamy się więc, czy walka w RPG jest potrzebna, czy też nie – zróbmy wszystko, co w naszej mocy, aby była jak najbardziej czadowa.

Mamy nadzieję, że dzięki temu artykułowi przestaniecie przynosić nam wstyd – że wasze spotkania nie będą już nigdy więcej przypominać smętnych narad żonglujących cyframi (i kostkami) księgowych, a staną się prawdziwymi polami bitew, gdzie usłyszycie rżenie konających, zobaczycie tryskającą z otwartych ran krew i poczujecie ból rozdzieranego ciała.

*Zanim przejdziemy dalej, musimy was ostrzec.
Ten tekst nie jest przeznaczony dla osób robiących
w majty na widok pierwszego lepszego orka.
Tylko najsilniejsi, najprzebieglejsi i najbardziej
brutalni przetrwają do końca.*

Nim jednak chwycimy za broń i poszatkujemy naszych wrogów, przygotujmy się! Przewrotny zawsze ubezpieczony!

15 MINUT PRZED GODZINĄ ZERO

Zbliża się kolejna sesja. Poziom adrenaliny w twojej krwi, drogi mistrzu, przekroczył wszystkie dopuszczalne normy. Dzisiejszego wieczoru dasz im wszystkim popalić za te złośliwe uwagi, oszustwa podczas losowania postaci i pozostałe kręactwa. W końcu to ty jesteś panem sytuacji! Szkoda tylko, że nie masz jeszcze pomysłu, jak się z nimi rozprawić. Ale to nic, w czasie sesji, gdy gracze wkurzą cię jeszcze kilka razy, na pewno na coś wpadniesz. Od czego w końcu jest bestiariusz?! **STOP!** To nie tak. Albo teraz, albo nigdy. Potem będzie już za późno – nie starczy ci czasu na obmyślenie taktyki walki, nie zdążysz dobrze zapoznać się z możliwościami wszystkich bohaterów niezależnych. Skończy się tak jak zwykle – gracze znowu cię wykołują. W końcu ty jesteś sam, a ich jest wielu. Znają swych bohaterów na wylot, będą mieć więcej pomysłów – w końcu co kilka głów to nie jedna. Oczywiście możesz użyć potwora, który będzie znacznie przewyższał ich możliwościami – ale to potrafi każdy cajmer. A poza tym, zaraz podniesie się

krzyk: „*Tak nie można!*”, „*To niesprawiedliwe!*”, „*Nie możesz tego zrobić!*” i inne takie.

Nie martw się, z nami nie zginiessz, pod warunkiem oczywiście, że zastosujesz się do instrukcji:

„Najpierw pomyśl, później działaj”.

Minęły już czasy, kiedy to na sesji rzutem kości określało się, co za bestia i w jakiej liczebności wywędruje z lasu. Nowoczesny mistrz gry podchodzi do tego zagadnienia koncepcyjnie. To znaczy, najpierw miewa jakąś koncepcję (tzn. pomysł), a potem dopiero umawia się na sesję. Odpowiedni wybór przeciwników dla graczy (można ich nazwać mięsem armatnim) jest bardzo ważny. Chcesz wiedzieć, czemu?

Ile razy, kiedy wybierałeś przeciwnika na chybcika, sprawy wymknęły się spod twojej kontroli? Nie udawaj głupiego – myślisz, że ciebie to nie dotyczy? Masz kłopoty z pamięcią? Przypomnij sobie tego wilkołaka, którego wypuściłeś na początkującą grupę? Ale to była rzeź! Wow! A później jeszcze wciskałeś im kit, że to ich wina, że źle grali, nie wczuwali się, popełnili kilka błędów (widocznych oczywiście tylko dla ciebie) itd. Przyznaj, że wtedy przegiąłeś – być może ten stwór na pierwszy rzut oka nie wydawał się na tyle pakerski, żeby wykończyć twoich graczy (no, może kilku – ale nie wszystkich!). Nie zwróciłeś uwagi na kilka istotnych faktów – między innymi na to, że można zranić go tylko bronią srebrną lub magiczną (tak się akurat złożyło, że żaden z bohaterów nie posiadał takiej), iż pod koniec każdej rundy regeneruje obrażenia oraz, że twoi gracze nie mają, niestety, możliwości ucieczki – za plecami mieli tylko ścianę, a przed sobą rozwścieczoną bestię. Wiemy, wiemy, pośpiech, brak przygotowania... Nie musisz się tłumaczyć, raz ci się mogło zdarzyć – wypadek przy pracy. Ale chyba nie chcesz, by takie wpadki miały miejsce częściej, prawda? No już lepiej, wyglądasz na skruszonego – może coś z ciebie jeszcze będzie.

Zacznijmy od początku. Jako mistrz gry znasz najlepiej możliwości, preferencje i sposób myślenia swoich graczy. Bazując na tej wiedzy starasz się zawsze przygotować sesję tak, aby dostarczyła im jak najwięcej emocji. Tak to już jest, że od czasu do czasu każdy z nich lubi komuś wypruć flaczki. Do twoich zadań należy między innymi umożliwienie mu tego. Walka walce jednak nierówna. Może wyglądać jak zwykłe turlactwo, albo jak scena bitwy zaczerpnięta z książek Tolkiena. Wybór należy do ciebie.

Najpierw powinieneś zastanowić się, jaką rolę ma w twojej przygodzie spełniać potyczka. Czy ma jakiś związek z akcją, czy jest po prostu przerywnikiem, mającym za zadanie dostarczenie graczom dużej liczby punktów doświadczenia? Następnie, w zależności od odpowiedzi na powyższe pytanie, wybierz odpowiedniego przeciwnika. Jeśli chcesz wykorzystać potwora z bestiariusza, wyposaż go w nietypowe umiejętności, ewentualnie zmień wartości niektórych jego cech. W ten sposób zaskoczysz graczy, którzy zapewne znają cały bestiariusz na pamięć. Pozwoli ci to ożywić grę i uniknąć z ich strony rutyniarstwa.

Pamiętaj – nie każda walka musi być pojedynkiem na śmierć i życie, tylko w tych najważniejszych wrogowie powinni być zdolni do pokonania bohaterów. Nie oznacza

to, że pozostałe potyczki mają być przyjemnymi spotkaniami, pozbawionymi zagrożenia i emocji – wprost przeciwnie, wywołanie obu uczuć należy do twoich zadań.

Wybierając odpowiadającego twoim zamierzeniom przeciwnika, powinieneś przeanalizować dokładnie jego możliwości i porównać je z możliwościami graczy. Jeżeli zakładasz, że spotkania nie da się uniknąć, kieruj się następującymi wskazówkami:

✦ Wróg lub wrogowie powinni być słabsi od drużyny. Nic natomiast nie stoi na przeszkodzie, by przeciwnik przewyższał możliwościami każdego bohatera z osobna. Przy okazji zastanów się, z iloma herosami będzie on walczył jednocześnie i na tej podstawie ustal jego siłę.

Zauważ, że gdy możliwości obu stron będą zbliżone, twoi bohaterowie będą mieli 50% szans na przeżycie, co oznacza, że o tym, czy ktokolwiek z nich ujdzie z życiem, zadecyduje *de facto* rzut monetą.

✦ Przeanalizuj dokładnie możliwości, jakimi dysponuje przeciwnik. Dzięki temu unikniesz sytuacji, w których poszukiwacze przygód są bezradni. Bardzo dobrym przykładem, ilustrującym ten problem, jest niewrażliwość wroga na zwykłą broń bądź też czary. Nie wolno ci dopuścić do sytuacji, kiedy nawet słabszy przeciwnik jest nietykalny

tylko dlatego, że nie działają na niego zaklęcia bohaterów i nie rani go posiadana przez nich broń.

✦ Zwróć szczególną uwagę na inteligencję przeciwnika. Pierwsza lepsza banda trolli będzie walczyła inaczej niż

żołnierze prowadzeni przez Aleksandra Macedońskiego. Napotkane wilki nie będą stosowały skomplikowanej strategii, ale za to będą wykorzystywały swoją szybkość i przewagę liczebną. W wielu przypadkach bardzo inteligentny wróg będzie mógł przewidzieć część z posunięć graczy i odpowiednio się przygotować.

✦ Wiedząc, jak wysoka jest inteligencja wroga, zaplanuj jego taktykę. Pamiętaj, że dzięki temu nawet znacznie

słabsza od graczy istota może stać się groźnym przeciwnikiem. Wystarczy tylko odpowiednio wykorzystać możliwości, które dają jej przewagę nad grupą – ukształtowanie terenu oraz jego lepszą znajomość, przystosowanie do warunków panujących w określonym miejscu itd. Ważne jest, aby walka rozgry-

wała się zawsze na warunkach podyktowanych przez wroga, takich, w jakich to on czuje się najpewniej.

✦ Postaraj się przewidzieć kilka wariantów działania bohaterów. Później będzie ci o wiele łatwiej dostosowywać swoją taktykę do ich posunięć. Dzięki temu, dla graczy walka stanie się o wiele bardziej realna i wymagająca.

Jeżeli gracze będą mieli realną możliwość uniknięcia starcia, możesz użyć dowolnie silnego przeciwnika. Nie ponosisz winy za to, że zamiast siedzieć w ukryciu, rzucili się na przechodzącą nie opodal armię orków, bądź też zaatakowali zamkniętego w pentagramie demona, chociaż mogli go ominąć.

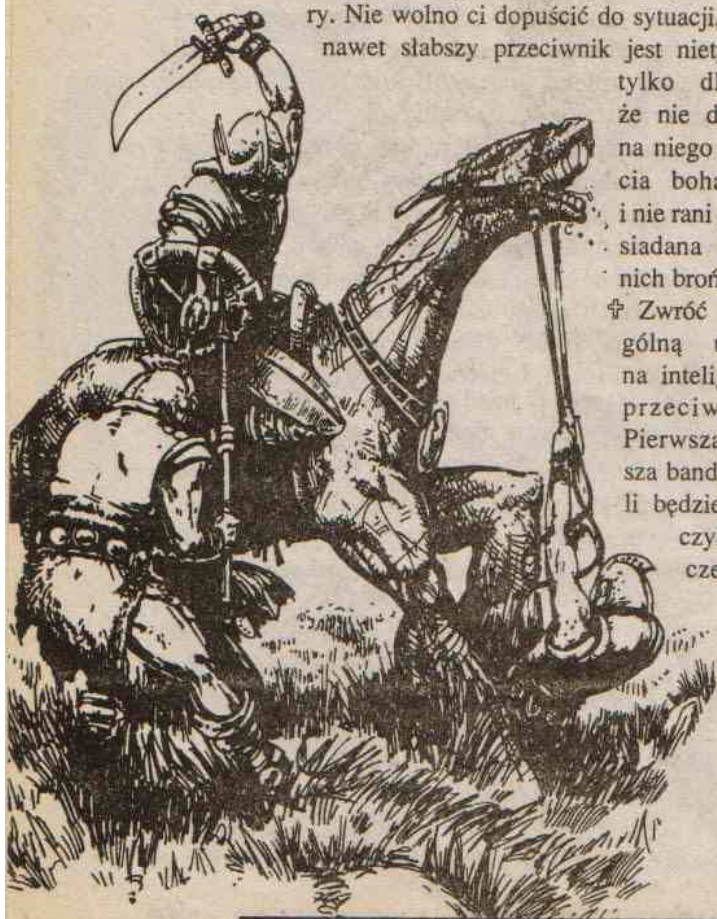
Po wybraniu odpowiednich przeciwników pozostaje nam jeszcze wymyślenie scen, w których się pojawią – nie chcesz przecież, żeby za każdym razem wyglądało to mniej więcej tak:

Rozlega się przerażająco-przerażający ryk. Zza najbliższego drzewa wyłania się ogromny potwór. I atakuje was. To co, chłopaki, powiedzcie mi, na ile was trafiam?

Każde spotkanie, każda walka powinna być czymś niepowtarzalnym. Aby tak jednak było, musimy przed sesją zaplanować niemal każdy ruch przeciwnika, specjalne zagrania, to, jak się zachowuje, co mówi, jak się porusza itp. Przypomina to trochę pracę reżysera nad filmem. Tak jak i on, musimy wyobrazić sobie całą sytuację. Zmienić swój sposób myślenia, przestawić się z cyfr na kartce na obrazy. Dopiero wtedy, kiedy zobaczymy przyszłe wydarzenia oczami swego umysłu, będziemy mogli uznać, że wykonaliśmy kawał dobrej roboty.

Jak tam, mazgaje? Jeszcze się trzymacie? Dajemy wam ostatnią szansę – wracajcie do domów pod ciepłe pierzynki, bo za chwilę będzie za późno. Walka to nie zabawa.

**– Milczeć!!! – wołasz w uniesieniu.
– Twoje flaki wylewają się przez
dziurę w brzuchu. Najpierw
wychodzą jelita. W powietrzu unosi
się zapach krwi. Twojej krwi!!!
Co robisz? Stoisz i patrzysz, jak
twój żołądek podąża śladem jelit?**



Aleksander Jasiński

GODZINA ZERO

Dzwonek do drzwi. To pierwsi gracze. Z uśmiechem zadowolonia na ustach wkładasz bestiariusz pod oparcie fotela. Twoja młodsza siostra wpuszcza ich do środka. Na ich widok robi ci się niedobrze. Banda mięczaków. Niemal intuicyjnie wyczuwasz pewność siebie tych zarozumiałców. Ja wam, k...., dzisiaj pokażę – myślisz. Cześć chłopaki, siadajcie, przygotowałem dziś coś specjalnego – mówisz i zabierasz się do roboty.

– Słońce powoli chowa się za horyzontem. Cienie rzucające przez drzewa stają się coraz dłuższe. Szlak, którym podążaliście od rana jest coraz mniej widoczny. Pora rozbić obóz. Jazda po ciemku jest bardzo niebezpieczna. Koń może sobie skrócić nogę albo jeszcze gorzej – noc to pora zębanych glujów. Wiecie, co się stanie, jak nie rozpalicie ogniska? Przyjdzie taki, i jak wam nie przy...wali, to się nie pozbieracie.

– Dobra, dobra, master, nie gadaj tyle, może wylosujemy jakieś spotkanko, he?

„Już ja wam wylosuję...” – myślisz. Mówisz jednak coś zupełnie innego:

– Nie będzie losowania. Powiedzcie mi lepiej, jak spędzacie noc.

– Ja idę spać.

– Ja też. W tym lesie nie żyje nic silniejszego od goblina. Czytało się w końcu ten podręcznik...

– No cóż, chyba będę musiał stanąć na warcie – westchnął Rafalek, grający barbarzyńcę. – Trochę doświadczenia zawsze się przyda.

– Dobra, chłopaki. Powoli zasympiacie, jak przez mgłę dochodzą do was odgłosy lasu, gdzieś w oddali rozlega się pohukiwanie sowy, po chwili wtóruje mu zawodzenie wilka poszukującego zdobyczy.

Przejdźmy do ciebie, drogi Yosso. Przez kilka pierwszych godzin warty nic szczególnego się nie dzieje. Dłubiesz w nosie, od czasu do czasu obchodzisz obozowisko, wypatrując ewentualnego zagrożenia. Nagle... gdzieś z tyłu dochodzi do ciebie odgłos łamanej gałązki. Odwracasz się odruchowo, twoje mięśnie, niczym sprężyny, grają pod skórą. Widok, który ukazuje się twoim oczom zapiera dech w piersiach. Zza drzew i krzaków wylaniają się gobliny, nie większe od dwunastoletniego chłopca. Ich krwistoczerwone, błyszczące ślepie wpatrują się w ciebie z nienawiścią.

– Ile ich jest, osiem? Eeee... to tylko małe goboski, nie będę nawet budził Artmara (o przepraszam, mnie tam nie było – przyp. Artmara) i Arturiusa. Więcej punktów doświadczenia dla mnie. Wyciągam topór zza pasa i atakuję. Wyrzuciłem 15. Jego klasa zbroi jest 6 – trafilem!

– Ostrze twojego topora rozminęło się o włos z niechronionym przez zbroję ciałem małej istotki...

– Jak to nie trafilem?! Każdy goblin ma szóstkę KZ! Sprawdź sobie w książce!

– Ten wyraźnie nie ma – z kamiennym wyrazem twarzy odpowiadasz, po czym dodajesz: – Twój przeciwnik błyskawicznie, niczym wąż, oddaje cios. W tym momencie rzucaś kośćmi, wypada 13. Dostrzegasz tryumfalny uśmiech na twarzy Yossy:

– Moja klasa zbroi jest ZERO!!! Możesz mi skoczyć!!!

– A jednak chyba mogę. Sztylet stwora zagłębia się w twoim brzuchu, przebijając się przez zbroję.

Rafalek z niedowierzaniem spogląda to na ciebie, to na kartę swojej postaci: – Ale... Przecież...

– Milczeć!!! – wołasz w uniesieniu. – Twoje flaki wylewają się przez dziurę w brzuchu. Najpierw wychodzą jelita. W powietrzu unosi się zapach krwi. Twojej krwi!!! Co robisz? Stoisz i patrzysz, jak twój żołądek podąża śladem jelit? Ha, ha, ha!

– A co z nami?! – rozlegają się głosy przestraszonych współpracowników. – Budzimy się i atakujemy gobliny! Przecież jest głośno! Odgłosy walki i jęki Yossy! I w ogóle!!!

– Rzeczywiście, budzicie się. Pierwszą osobą, którą dostrzegacie jest święty Piotr, powtarzający monotonnym głosem: „nie trzeba było lekceważyć gobosków, nie trzeba było...”

Oj, panowie, chyba się trochę zagalopowaliśmy... miało być trochę inaczej:



Aleksander Jasiński

– A co z nami?! – rozlegają się głosy przestraszonych współpracowników. – Budzimy się i atakujemy gobliny! Przecież jest głośno! Odgłosy walki i jęki Yossy! I w ogóle!!!

– Faktycznie, rżenie Yossy mogłoby obudzić nawet umarłego. Jednak przebudzenie z głębokiego snu zajmie wam trochę czasu. Na pewno więcej niż dwie rundy, czyli wasz przyjaciel musi jeszcze przez chwilę radzić sobie sam...

– Dobra! – odzywa się Rafał głosem twardziela rodem z „Samotnego wilka McQuade” z Chuckiem Norrisem w roli głównej. – Chcesz nas załatwić, ale to ci się nie uda. Lewą ręką przytrzymuję swoje wyływające wnętrzności, a prawą przerabiam gobosków na satakę – tu nerwowo rzuca kostką. – Widzisz, wypadło 19! Tym razem na pewno trafilem!!!

Oj, oj, stary, chyba nie wyciągnąłeś żadnych wniosków z tego, co napisaliśmy wcześniej. Zrezygnowałeś ze

spotkań losowych – to się chwali. Przygotowałeś niestandardowych przeciwników – OK. Ale ta cała reszta, te flaki? Wstydz się! Przygotowania przed sesją to tylko połowa sukcesu – trzeba jeszcze wiedzieć, co robić w jej trakcie. A co robić? No właśnie...

PREZENTOWANIE PRZECIWNIKÓW. Wprowadzając przeciwnika do gry unikaj, jak tylko możesz, nazywania rzeczy po imieniu. Zamiast mówić „zza krzaków wyskakuje 4 orki”, opisz wygląd, sposób poruszania się i zachowanie potworów. W ten sposób osiągniesz lepszy efekt. Niepewność, co do tego, z kim mają do czynienia bohaterowie, uczyni walkę o wiele bardziej ekscytującą.

OPISYWANIE WALKI. Aby uczynić z walki coś więcej niż powtarzające się sekwencje rzutów kośćmi, musisz włożyć w jej przedstawienie więcej pracy. Zapomnij więc o sformułowaniach typu „zadalem ci 8 obrażeń”, „wyrzucilem 18”, „trafilem”. Dobrze opowiedziane starcie musi być pełne barwnych opisów (choć niektórzy uważają, że „krwi i spermy”).

Wprowadzenie większej liczby szczegółów spowolni przebieg potyczki. Nie powinno cię to jednak martwić. Reakcje graczy wynagrodzą ci trud włożony w jej przygotowanie. Oczywiście w ten sposób nie da się opisać starcia, w którym

uczestniczy zbyt wielu walczących – bardzo szybko pogubiłbyś się w nadmiarze szczegółów lub zabrakłoby ci inwencji. Staraj się więc, aby ilość przeszła w jakość.

Ostateczny sukces nie zależy wyłącznie od ciebie. Musisz skłonić do współdziałania graczy. Oni również muszą zrezygnować z używania języka mechaniki gry. Jak to zrobić? Odpowiedź jest dosyć prosta. Należy ich do tego w jakiś sposób zachęcić. Jeśli któryś z nich dobrze opíše przeprowadzaną przez siebie akcję (na przykład, w jaki sposób wyprowadza uderzenie lub rzuca czar), zwiększ szansę jej powodzenia, lub, w przypadku czaru, spotęguj jego efekt.

Jeśli będziesz opisywał starcie na tyle dobrze, by zainteresować graczy samym tylko jego obrazem, możesz zrezygnować z dokładnego odmierzenia przewidzianej zasadami gry odległości i wyliczania czasu, który zajmują poszczególne akcje bohaterów. Liczy się przede wszystkim ostateczny efekt i jemu powinienesz wszystko podporządkować.

BÓL, ZMĘCZENIE, STRACH – są nieodłącznymi towarzyszami każdego wojownika. Bez nich wizerunek potyczki nie będzie do końca prawdziwy. Cóż więc mamy zrobić? Kłuć graczy cyrklem po każdym udanym trafieniu? Kazać im przebiec kilka razy dookoła bloku? A może nasłać koleśki spod budki z piwem, aby ich trochę postraszyli? W sumie, jak się nad tym dobrze zastanowić, nie są to takie złe pomysły. Gorzej, jeśli gracze postanowią zrewanżować się tym samym – w końcu odgrywasz wszystkie potwory, bohaterów niezależnych – oni też odczuwają ból... A tak na poważnie – mogą to być czynniki o wiele ważniej-

sze od cech postaci i broni, z której korzystają. A to dlatego, że bardzo często przesądzą o losach bitew. Dobry mistrz gry potrafi wykorzystać je z powodzeniem jako narzędzie kontroli zachowania bohaterów. Robi to, opisując graczom, co czują ich postaci, jak silne są to wrażenia. Na początku zazwyczaj wymusza odpowiednie reakcje (w końcu żaden z nas nie lubi uciekać) – niestety, gracze nie zawsze zachowują się tak, jak zachowaliby się prowadzeni przez nich bohaterowie. Dlaczego niby siedzący za stołem, zjadający chipsy Rafałek, miałby się bać nacierającego goblina? Dla kogoś, kto sam nigdy tego nie doświadczył, a poza tym właśnie myśli o ostatnim odcinku „Transformers”, to tylko urojone niebezpieczeństwo. Zmiana nastawienia przychodzi dopiero po pewnym czasie – wymaga znacznego zaangażowania i ogrania. Gracz staje się niemal jednością ze swoją postacią, stara się odczuwać, myśleć i robić to, co zrobiłaby ona – nawet, jeśli nie jest to korzystne. Do zadań mistrza gry należy dostrzeżenie takiego zachowania

i odpowiednie nagrodzenie – naturalne reakcje powinny być oceniane znacznie wyżej niż np. zabijanie potworów. Będzie to zachęcało graczy do jeszcze większego wysiłku i zaangażowania.

Kilka prostych przykładów dla tych, co rnie łapią klimatu.

Cóż więc mamy zrobić? Kłuć graczy cyrklem po każdym udanym trafieniu? Kazać im przebiec kilka razy dookoła bloku? A może nasłać koleśki spod budki z piwem, aby ich trochę postraszyli?

☛ Bardzo często cios, który nie powoduje znacznej utraty wytrzymałości, może być na tyle bolesny, że wyłączy z walki nawet największego twardziela. Kop w krocze, splot słoneczny, nerki, itd. pozbawi bohatera tylko niewielkiego ułamka wytrzymałości, a jednak uniemożliwi mu udział w walce przez co najmniej kilka rund (jeżeli chociaż raz doznałeś czegoś podobnego, na pewno się z nami zgodzisz). Zasady gry rzadko przewidują tego typu sytuacje, wobec czego wszystko zależy od twojego wyczucia.

☛ Motyw z bólem można wykorzystać w jeszcze inny sposób – nie trzeba od razu nawalać bohatera po czułych punktach. Wyobraźmy sobie chociażby taką sytuację: bohater spotyka wroga z przeszłości. Poprzednia konfrontacja o mały włos nie skończyła się jego śmiercią; cierpienie i ból, jakiego wtedy doznał, pozostały na zawsze we wspomnieniach. Teraz, gdy stoi twarzą w twarz z przeciwnikiem, pamięć podsuwa mu obrazy z przeszłości, a strach, którego nie może opanować, paraliżuje członki, uniemożliwiając podjęcie jakichkolwiek działań.

Pamiętaj, że zasada ta działa także w drugą stronę – prowadzeni przez ciebie bohaterowie niezależni również powinni reagować w podobny sposób. Oni też czują ból, boją się i nie mają niewyczerpanych zasobów energii.

CZY I JAK WPLYWAĆ NA PRZEBIEG POTYCZKI. Zawsze istnieje ryzyko, nawet wtedy, gdy przygotowujesz się przed sesją, że stworzony przez ciebie wróg okaże się

silniejszy (lub zdecydowanie słabszy) od bohaterów. Zarówno w pierwszym, jak i drugim przypadku będziesz musiał „oszukiwać”. Tak, tak, nie bój się tego słowa. Zwyczajnie będziesz musiał zasuwać graczy w bęcłola. A dlaczego niby masz to robić? Nie jesteś zbyt bystry chłoptasiu. Dlatego, że potężniejszy przeciwnik po prostu ich wszystkich pozabija. Oczywiście możesz na to pozwolić, szczególnie wtedy, gdy gracze popełnili jakiś błąd i sami doprowadzili do starcia, ale nie w przypadku, kiedy to ty jesteś głównym winowajcą – nie dałeś im żadnej szansy uniknięcia walki. Nie jest też najlepiej, jeśli przeciwnicy są zbyt słabi. Gracze mogą poczuć się zbyt pewnie, co czasem może mieć negatywny wpływ na fabułę przygody i na ich postawę w grze. Zbyt wiele brawury i fałszywa wiara we własne umiejętności doprowadzą do tego, że przestaną być ostrożni i w końcu popełnią jakiś kardynalny błąd. Tak więc postaraj się, aby wrogowie sprawiali wrażenie bardzo niebezpiecznych, nawet jeżeli tacy nie są.

To wszystko brzmi bardzo pięknie. Nie każdy jednak wie, na czym ma niby polegać to „oszukiwanie”. Nie martw się, nie jesteś pierwszym, który stanął przed tym problemem. Nasi bracia zza wielkiej wody myśleli, myśleli, aż w końcu wymyślili. Będziesz musiał wykonywać wszystkie rzuty kośćmi tak, aby gracze nie widzieli wyników. W ten sposób uzyskasz całkowitą kontrolę nad przebiegiem walki. Staraj się utrzymać napięcie przeprowadzając skuteczne ataki przeciwników do chwili, gdy wytrzymałość graczy znacznie się zmniejszy. Zbyt silni wrogowie mogą „puścić” częściej, niż ma to miejsce w rzeczywistości. Słabi będą walczyć skuteczniej, niż wskazywałyby na to ich cechy. Stosując tę metodę przeprowadzisz każdą walkę według swojego uznania – a nawet według zaplanowanego wcześniej scenariusza. Trzeba to jednak robić na tyle umiejętnie, aby efekt był jak najbardziej naturalny i przekonujący. W głowach graczy nawet przez moment nie może zaświtać podejrzenie, że coś jest nie tak.

Co cię gryzie? Czyżbyś miał wyrzuty sumienia? Pamiętaj, dobry mistrz gry to nie tylko taki, który jest zawsze przygotowany. Inne, mile widziane cechy to przebiegłość oraz bezwzględność. Tylko wtedy, gdy będziesz cwańszys i brutalniejszy od graczy, uda ci się nad nimi zapanować. No! Już lepiej. Otrzyj te łzy i bierz się do roboty.

A tak przy okazji, jeżeli zapiszesz sobie cechy bohaterów na kartce, tak, abyś nie musiał pytać graczy o ich wartości, będzie ci dużo łatwiej

wprowadzić wszystkie powyższe porady w życie. Będiesz zawsze wiedział, który z nich ma magiczną broń i może zagrozić przygotowanemu przez siebie potworowi; będziesz mógł także przeprowadzać testy spostrzegawczości bohaterów, nie informując o tym graczy wprost.

Pamiętaj, że nie tylko bohaterowie staczają czasem po kilka walk pod rząd. Wyrównanie szans można również osiągnąć obniżając wartości bojowe przeciwników, uznając, że oni również brali niedawno udział w jakimś innym starciu.

UKRYTA WYTRZYMAŁOŚĆ. Jednym ze sposobów uczynienia walki bardziej ekscytującą jest zatajenie wytrzymałości bohaterów. Gracze nie mają jej zapisanej, jak to zwykle bywa, na karcie cech postaci. Wartość tej cechy zna tylko mistrz gry. Jeżeli, na skutek otrzymanych obrażeń lub zmęczenia, wytrzymałość obniży się, master powinien opisać graczowi tylko stan (np. czujesz, że nie byłbyś w stanie przetrwać drugiego tak silnego uderzenia; pazury wilkołaka zagłębiają się w twoim ciele; rana, mimo że krwawi, nie sprawia wrażenia poważnej), w jakim znajduje się jego bohater – wartości cyfrowe zachowuje wyłącznie dla siebie.

To już chyba wszystko. Jeżeli dotrwałeś do końca, możesz uważać się za szczęśliwca – wszyscy przeciwnicy odgrywiają rolę mokrych plam, mistrzowie gry schronili się w domowym zaciszu, uciekając przed rozwścieczonymi graczami, goniącymi ich z cyrkłami w rękach po całym mieście, a najwytrwalsi czytelnicy posnęli.

PO GODZINIE ZERO



Aleksander Jasinski

Ufff... Kolejna bitwa za tobą. Obrazy starć przesuwają się przed twoimi oczami, niczym w kalejdoskopie, mimo że od zakończenia sesji minęło kilka godzin. Trudno powstrzymać ci śmiech na wspomnienie Yossy uciekającego przed dwoma goblinami.

Wyraz niedowierzania na twarzy Artmara (mnie tam naprawdę nie było – przyp. Artmara) będzie ci poprawiał humor jeszcze co najmniej przez dwa tygodnie. Frajerzy. Myśleli, że znowu zrobisz cię w konia. Ich niedoczekanie. Dobry mistrz gry to nie tylko przygotowany mistrz gry.

Ciągle jednak musisz być czujny – przed tobą kolejne potyczki. Tych samych trików nie da się powtórzyć dwa razy, więc już dzisiaj musisz zacząć obmyślać następne.

Powodzenia!

NARODZINY STORYTELLINGU

Rafał Gatecki



ILUSTRACJE:
JAROSŁAW
MUSIAŁ

RPG obecnie

Od dosyć dawna krąży w środowisku polskich rolplejowców plotki o nowej, tajemniczej grze, określanej powszechnie mianem *storytellingu*. Z pewnością wielu z was słyszało już o tym terminie, niektórzy kojarzą go z produktami firmy **White Wolf**, takimi jak *Vampire: The Masquerade*, *Werewolf: The Apocalypse*, *Wraith: The Oblivion*, ale na pewno nie każdy wie, o co w tym wszystkim chodzi. Postaram się wam to wyjaśnić, rozpraszając wszystkie wątpliwości i nieścisłości, jakie krążą w Polsce na temat *storytellingu*.

Jak pewnie każdy wie, *storytelling* narodził się w Stanach Zjednoczonych, kolebce wszystkich gier fabularnych. Przyczyniła się do tego firma **White Wolf**. Nie należy jednak, a nawet nie wolno, zawężać tego pojęcia tylko i jedynie do gier wydawanych przez tę firmę. Od razu na wstępie należy sobie powiedzieć, że *storytelling* nie jest żadnym systemem, nie jest żadną grą fabularną, nie jest też żadnym światem ani nie ma nic wspólnego z mechaniką gry. Cóż więc to jest? – zapytacie. Odpowiem – *storytelling* jest kolejnym, wyższym etapem ewolucyjnym w dziedzinie RPG, jest po prostu nową formą prowadzenia gry, nowym sposobem odgrywania ról i nową jakością samej gry, sprawiającą, że staje się ona głębsza i bardziej intensywna, a przez to ciekawsza, bardziej wciągająca i zapewniająca lepszą zabawę. Jednak, aby dokładniej ukazać całe zjawisko *storytellingu*, należy je przedstawić w świetle ewolucji gier fabularnych.

Ewolucja RPG

Matką wszystkich gier fabularnych była, pomijając prościutkie *D&D*, gra *Advanced Dungeons & Dragons* (w skrócie: *AD&D*), którą obecnie macie okazję poznać w wydaniu polskim. Dziś na światowym rynku RPG (głównie w USA) funkcjonują dziesiątki różnych gier fabularnych, a liczbę wszystkich graczy szacuje się w setkach tysięcy. Jako że od wydania *AD&D* upłynęło już prawie 20 lat, nie należy się dziwić tym liczbom. Oczywiście ten kawał czasu sprawił, iż nie tylko zwiększyła się liczba wszystkich gier fabularnych, ale także ich jakość. Innymi

słowy, gry ewoluowały równolegle z rozwojem samych graczy, którzy często zaczynali jeszcze jako dzieci i kontynuowali grę przez wiele długich lat, aby i dziś sobie od czasu do czasu pograć – ale już jako poważni, dorośli ludzie, a nawet głowy rodzin.

Prowadzony przez gracza bohater, w ciągu wielu wieloletnich przygód zdobywa doświadczenie i awansuje w hierarchii społecznej świata gry, w kategorii władzy, siły i mocy czy przysłowiowych „poziomów”. Wraz z bohaterem rośnie i rozwija się sam gracz – i to nie tylko jako jednostka społeczna rzeczywistego świata, ale także w kategoriach samego „gracza”. Po kilku latach gry szczyty się mianem doświadczonego gracza (lub Mistrza Gry), co – jeśli nie jest bezpodstawne – oznacza, iż nie wystarczy mu już sama rąbanina, zabijanie orków i smoków, szukanie i wydawanie skarbów. Doświadczony gracz pragnie czegoś nowego, czegoś innego – czegoś głębszego. Krócej mówiąc, rosną i rozwijają się jego potrzeby, które powinien zaspokoić w pierwszej kolejności Mistrz Gry.

Naprawdę mało jest jednak na tyle dobrych Mistrzów, by potrafili spełnić oczekiwania wszystkich swoich graczy, często bardzo wymagających. Taki Mistrz musi zmienić dotychczasowy sposób prowadzenia gry, jest zmuszony do tworzenia zupełnie nowych przygód. Teoretycznie nic go nie ogranicza, może stwarzać wszystko od nowa, jednak praktycznie musi poruszać się w ramach prowadzonego systemu, czyli świata i mechaniki gry, a to już poważne ograniczenie.

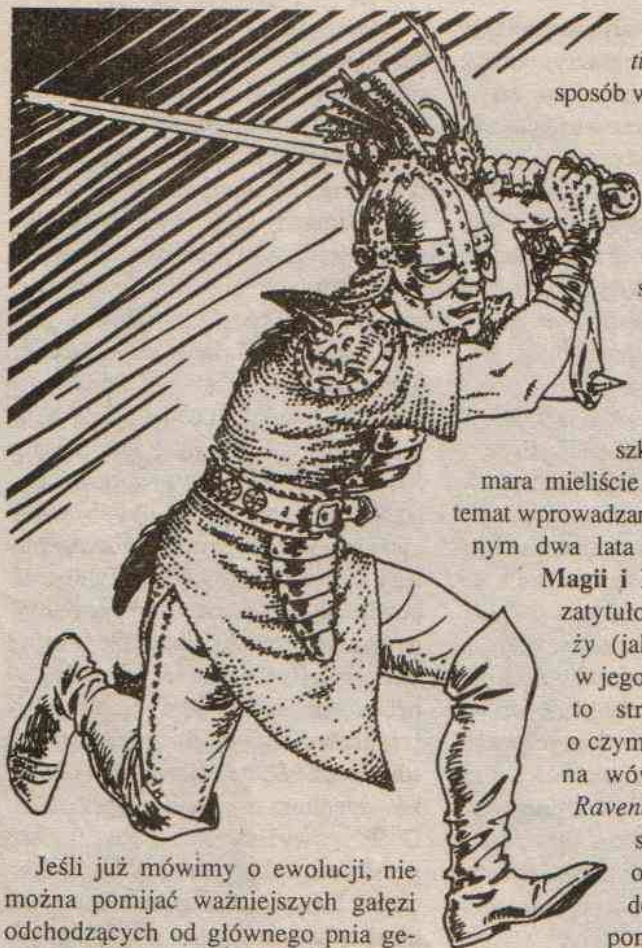
Producenci gier nie pozostawali więc bierni, zatrudniali coraz to nowych twórców i racjonalizatorów, starali się spełniać rosnące potrzeby graczy. I właśnie w ten sposób rozpoczęła się ewolucja w przemyśle gier fabularnych. Proces tej ewolucji należy rozpatrywać w kilku aspektach: po pierwsze, system RPG można rozbić na dwa podstawowe składniki – świat i mechanikę gry – z których każdy może rozwijać się z osobna; po drugie, sama ewolucja podążała kilkoma różnymi, czasem nawet ze sobą sprzecznymi drogami.

Początkowo dominującymi światami gry były światy fantasy, natomiast zasady miały średni stopień komplika-

cji, ale były za to dosyć sztywne. Stopniowo pojawiały się nowe światy – nie tylko inne wersje fantasy, ale także światy osadzone w zupełnie innych konwencjach: hard s-f, horror, cyberpunk, by wymienić tylko kilka. Obecnie każdy może znaleźć coś dla siebie, wybór jest naprawdę olbrzymi.

Interesujące przemiany przeszły zasady rozmaitych gier. Główną tendencją stało się dążenie do uzyskania jak największego realizmu. Podstawową drogą do uzyskania tego celu stała się maksymalna komplikacja przepisów. Wśród wielu graczy zapanowało błędne przekonanie, jakoby bardziej złożona struktura zasad oddawała większy realizm gry. Przyczyniły się do tego głównie firmy wydające liczne dodatki, mające pełnić rolę rozszerzeń zasad do podstawowych podręczników danej gry. Klasycznym tego przykładem może być obecna, druga edycja *AD&D*, do której liczba dodatków niedługo osiągnie okrągłą setkę. O ile powyższe firmy kierują się przede wszystkim zyskiem, o tyle graczami kieruje jakaś mania kolekcjonerska, zmuszająca do kupowania każdej „nowości”, która niby ma „uczynić grę głębszą i bardziej realistyczną”, jak to reklamują producenci.

Na szczęście obok tendencji zmierzających do urealistycznienia gier, pojawiły się także dążenia do uzyskania jak najlepszej „grywalności”. Wspomniane pojęcie można zdefiniować jako stosunkową łatwość prowadzenia samej gry, co sprowadza się głównie do możliwie najprostszych, a zarazem bardzo elastycznych zasad. Nie można jednak traktować owej „prostoty” zbyt dosłownie; nie chodzi o proste systemy dla dzieci, jak *Władca Pierścieni* czy *Oko Yrrheda*, ale o mały zbiór reguł, które tworzą między sobą tak rozległą sieć powiązań i współzależności, iż daje to w efekcie olbrzymią liczbę kombinacji, a przez to możliwości zastosowania ich w grze. Jeśli ktoś nie potrafi sobie tego wyobrazić, niech porówna ze sobą dwa alfabet: łaciński, liczący 25 znaków, i chiński, liczący kilka tysięcy znaków – oba spełniają tę samą funkcję, ale z pewnością o chińskim nie można powiedzieć, że jest prosty. Przykładem systemów o prostej i elastycznej mechanice może być *GURPS* czy *Shadowrun*.



Jeśli już mówimy o ewolucji, nie można pomijać ważniejszych gałęzi odchodzących od głównego pnia genealogicznego drzewa RPG. Jeśli uznamy, że pionowy pień stanowią gry czysto fabularne, to od tego pnia odrastają na boki potężne gałęzie, takie jak: solidna gałąź systemów bitewnych (np. *Warhammer 40 000*, *Man O War*, *Epic*, *Warzone*), mniejsza gałąź figurkowych gier planszowych (np. *Space hulk*, *Advanced Hero Quest*), wciąż mała, ale rozwijająca się gałąź gier terenowych (np. *Nexus*) i jakże prężna ostatnio, pnąca się zupełnie w inną stronę gałąź gier karcianych (np. *Magic: The Gathering*, *Żołnierz Zagłady*, *Rage*).

Im bliżej szczytu genealogicznego drzewa RPG, tym więcej można zaobserwować zmian w konstrukcji systemów. Pomimo zmieniania się światów gier, które miały zaspokajać coraz wybredniejsze gusta fanów, i ewoluowania ich mechaniki, mało uwagi poświęcano innym aspektom RPG. Weźmy chociażby taki „nastrój gry”. Pierwsze próby stworzenia „nastrójowego” systemu zostały podjęte przez twórców istniejącego już od ładnych paru lat *Zewu Cthulhu* (nastrój grozy) oraz *Paranoi* (atmosfera obłądnego humoru). Jednak dopiero dodatek *Ravenloft: Realm of Terror*

do *AD&D 2nd Edition* powiedział, w jaki sposób wprowadzić nastrój do gry. Nie wystarczy przecież powiedzieć, że *TOONS* ma być śmieszny, a *Chill* straszny; trzeba wyjaśnić, w jaki sposób coś takiego osiągnąć.

Dzięki ofiarności Andrzeja Miskurki i Tomka Kreczmaro mieliście okazję poczytać na temat wprowadzania nastroju w wydawnym dwa lata temu 10. numerze *Magii i Miecza*, w artykule zatytułowanym *Włos się jeży* (jak również ostatnio w jego drugiej części). Był to strzał w dziesiątkę, o czym świadczyła ogromna wówczas popularność *Ravenloftu* (nawet w Polsce). Mistrz Gry otrzymał wreszcie do ręki narzędzia, za pomocą których mógł panować nad atmosferą gry.

Teoria doświadczonych Mistrzów mogła się więc sprawdzić w praktyce sprawiając, że prowadzone przez nich „straszne” przygody naprawdę budziły u graczy strach, a nie ironiczny uśmiešek, jakim reagujemy na oglądane niskobudżetowe horrory klasy C, typu: *Kolejny powrót latających trumien IV*.

Styl gry

Narodziła się pewna trzecia jakość – styl gry, dziecko dwóch składników systemu – świata i mechaniki. Styl jest tu właściwym słowem, jako że ze swej definicji jest względny i lepiej odpowiada indywidualnemu charakterowi gry – przecież nie wszyscy grają tak samo, nawet jeżeli będzie to ten sam system lub przygoda.

Mówiąc, że obok świata i mechaniki gry pojawił się styl, chcę wam uprzytomnić, iż w pewnym momencie każdy normalnie rozwijający się gracz uzmysławia sobie fakt, że nie chodzi tylko o to, by grać, ale o to – *jak grać*. Innymi słowy, gracz zaczyna pojmować zastosowanie powiedzenia: nie ilość (nie maraton: 5 sesji w tygodniu!, 20 w miesiącu! itd.), lecz jakość

(grania)! Tę emancypację przechodzi w pewnym wieku każdy, inteligentny i prawidłowo rozwijający się turlacz; po prostu dojrzewa, a wraz z nim dojrzejają jego potrzeby, co prowadzi do wypracowania własnego, indywidualnego stylu gry. Z takiego indywidualnego stylu każdego gracza i stylu Mistrza Gry można wyciągnąć wspólny pierwiastek – czyli grupowy styl gry. Mistrzowie Gry, prowadzący rozgrywki w różnych grupach, z pewnością zauważyli istniejące między nimi różnice i potrafią określić styl każdej z nich – jedna jest „agresywna, rozwiązuje problemy siłowo, nie zastanawiając się”, inna z kolei „myśli prawidłowo, ale zastanawia się siedem razy, zanim cokolwiek zrobi, asekurując się na wszelkie możliwe sposoby i tracąc czas”. Żaden z tych sposobów postępowania nie jest zły, każdy jest po prostu nieco inny, a może po prostu niezbyt dojrzały.

Ta krótka pogadanka o stylu gry miała na celu pokazać wam, iż wiele zależy od was samych, wiele od Mistrza Gry, ale sporo też od systemu, który, jeśli obok ciekawego świata i „grywalnej” mechaniki pozwala graczom osiągnąć własny styl, staje się wspaniałym narzędziem. Jeśli zostanie ono właściwie wykorzystane, zapewni wam naprawdę wspaniałą zabawę i niezapomniane wrażenia – a o to przecież we wszystkich grach tak naprawdę chodzi.

Oczekiwania graczy spełniły się, otrzymali gry wyróżniające się stylem. Jednak proces ewolucji na tym się nie zatrzymał i w efekcie pojawił się storytelling – kolejny krok naprzód.

Storytelling

Zacznijmy od początku, od definicji pojęcia „storytelling”. Pochodzi ono od słowa „Storyteller”, które w języku polskim znaczy (podaję definicję słownikową): „opowiadacz; gawędziarz; człowiek posiadający dar opowiadania”. Natomiast samo „Storyteller” wzięło się stąd, iż znane wszystkim graczom słowo „przygoda” (popularne ang. „adventure”) zastąpiono bardziej poważnym pojęciem „story”, czyli po prostu „opowieść”. W rzeczywistości Storyteller jest nam wszystkim dobrze znany, choć pod nieco innym mianem. Firma **White**

Wolf, która ten termin ukuła, chciała – i słusznie zresztą – stworzyć coś zupełnie innego, nowego. To normalne przecież, że każde wydawnictwo pragnie odróżnić swój produkt od innych. Tak więc, występujący w *AD&D* Dungeon Master (Mistrz Podziemi), w *Zew Cthulhu* – Keeper (Strażnik Tajemnic) i w grach storytellingowych – Storyteller – jest dokładnie tym samym, co u nas w kraju przyjęło się określać wspólnym mianem Mistrza Gry. Ale twórcy (czy raczej producenci) nie poprzestali na tym i od Storytellera stworzyli pojęcie „storytelling” (neologizm w j. ang.). A zatem gry prezentujące ów nowy system nie noszą już miana gier fabularnych, ale gier storytellingowych albo raczej – po polsku – gier narracyjnych.

Dlaczego jednak „storytelling game”, a nie „role-playing game”? Nasuwa się odpowiedź – dla innej, nowej nazwy, ale nie jest to prawda, przynajmniej nie do końca. Otóż do tej pory mieliśmy gry fabularne – takie czy inne, lepsze czy gorsze – ale „tylko” fabularne. Narracja to olbrzymi postęp w dziedzinie RPG, prawdziwe odkrycie i kamień milowy w ewolucji gier oraz, jak na razie, wierzchołek ich drzewa genealogicznego, nic więc dziwnego, iż autorzy wynieśli swoje dziecko na piedestał, nadając mu nową, nie znaną dotychczas nazwę.

Dlaczego właśnie „Narrator”, „narracja”? Z lektur wiemy, kim jest narrator – to podmiot opisujący wydarzenia i bohaterów w fabule każdej opowieści, nie biorący (zwykle) bezpośredniego udziału w akcji. Narrator prowadzi opowieść, a to, co robi, nazywamy narracją, zupełnie tak jak w wypadku oryginalnego Storytellera. Wszystko pasuje idealnie.

Porzucmy nazewnictwo i przejdźmy do konkretów, posługując się już polskimi odpowiednikami.

Narodziny narracji

Mylą się ci, którzy sądzą, że narrację wymyśliła firma White Wolf, a pierwszym systemem narracyjnym był *Vampire: The Masquerade*. Jakieś ponad pięć lat temu do wydawnictwa TSR zgłoszony został projekt systemu grozy, noszącego nazwę R.I.P. Gra może nie była w pełni grą narracyjną, a na pewno się tak wówczas nie nazywała,

ale była na tyle inna i nowatorska, iż producenci przestraszyli się, że może zostać nie zrozumiana przez graczy i po prostu się nie sprzedać. Odrzucili projekt, decydując się na wprowadzenie mniej rewolucyjnego dodatku *Ravenloft*, który został przyjęty z ogromnym aplauzem przez wszystkich fanów *AD&D*. Cóż, może wtedy rzeczywiście było na narrację trochę za wcześnie...

Niedługo później pojawił się *Amber* – system bezkosztowy, o którym pisałem już dwa lata temu w 6. numerze MiM. Dziś mogę ten system swobodnie zaliczyć do grona gier narracyjnych, a nawet potraktować jako pierwszy z nich, choć wtedy się jeszcze o tym nie mówiło. *Amber* nie wzbudził na Zachodzie zbyt wielkiego entuzjazmu, zapewne ze względu na zbyt wielką, nienaturalną dla graczy inwencję, jaką było całkowite odrzucenie kostek, co czyniło grę niezwykle trudną, wymagającą prawdziwego obiektywizmu od Mistrzów i elokwencji od graczy.

Przyjęło się jednak sądzić, iż twórcą pierwszej gry narracyjnej był Mark Rein Hagen, który podobno – jak głosi anegdota – pod wpływem obejrzanego filmu *Lost Boys* i wyskokowych trunków wpadł na pomysł gry, w której gracze mieliby być łowcami wampirów. Niedługo potem, po ponownym skosztowaniu napojów wysokokowych, zmienił swój pomysł – bohaterowie stali się wampirami, a opracowanej grze nadano nazwę *Vampire: The Masquerade*. Nie tylko sam pomysł wcielenia się w wampiry przyniósł sławę tej grze, ale może przede wszystkim jej styl i fakt, iż nie była ona już grą fabularną, ale właśnie narracyjną. To był prawdziwy hit na rynku gier, nic więc dziwnego, że firma White Wolf eksploatowała tę złotą żyłę wypuszczając kolejne systemy, w których gracze mieli odgrywać wilkołaki czy duchy.

Świat businessu RPG nie pozostał bez odpowiedzi i już wkrótce pojawiło się *Nephilim* firmy Chaosium, *Immortal* firmy Precedence, *Kult* firmy Target Games czy głośny ostatnio system *Whispering Vault* wydany przez mało znaną firmę Pariah Press. Wszystko wskazuje na to, iż nastąpiła nowa era w dziedzinie RPG – era narracji, jako że nawet *AD&D* ma dzięki temu zyskać (lub już zyskało) nowe dodatki, wprowadzające elementy narracji.

Co to jest narracja?

Na koniec najsmaczniejszy kąsek – opowiem wam pokrótce, na czym polega idea tego zjawiska. Otóż, jak już powiedziałem wcześniej, gry narracyjne skupiają się przede wszystkim na samej grze, a ściślej – sposobie prowadzenia opowieści (czyli przygód) i sposobie odgrywania przez graczy ról swoich bohaterów. Ale po kolei.

– mechanika gry

Mechanika gry schodzi na dalszy plan – jest maksymalnie elastyczna, złotą zasadą jest: „usuwasz, zmieniasz, poprawiasz wszystkie zasady, które twoim zdaniem tego wymagają”. Zwykle opiera się na systemie sukcesów, czyli sposobie wykonywania rzutów i testów, polegającym na uży-



skaniu określonego wyniku na każdej z kostek (zwykle dziesięciościennych) z ich puli, która przysługuje graczowi podczas testu wykonywanej przez jego bohatera akcji. Mechanika jest dzięki temu na tyle prosta, a kilka podstawowych reguł tak oczywistych, iż nie absorbuje zbyt wiele uwagi gracza, pozwalając mu skupić się na tym, co w narracji najważniejsze – odgrywaniu roli swojego bohatera. Grający nie muszą pamiętać tych wszystkich zbiorów zasad i regulek, stosować rozmaitych tabel i wykonywać skomplikowanych rzutów różnorakimi kostkami, co cechuje wszystkie systemy dążące do realizmu przez komplikację przepisów.

– świat mroku

Światy we wszystkich systemach narracji, niezależnie od wydającej je firmy, są do siebie bardzo podobne, a dzieje się tak dlatego, iż stanowią odbicie naszego świata, rzeczywistego i nam współczesnego. Ukazują bliską nam rzeczywistość, widoczną za oknem i dookoła nas – jednak odbicie to jest cokolwiek spaczzone, odbite w krzywym zwierciadle, gdyż w świecie gry nie ma tego spokoju i harmonii, którą wciąż jeszcze można dostrzec u nas. Zbliża się koniec (wieku, świata?), ludzi ogarnia dekadencja, na ulicach szaleją gangi, w ciemnych uliczkach czyhają zbrojńcy i psychopatyczni mordercy, arystokratyczna elita wyższych sfer nura się w perwersyjnej rozkoszy, a w mroku czai się nieznanne zło. To świat mroku i w nim właśnie przyjdzie żyć bohaterom gier narracyjnych.

Narzędzia narracji

Systemy narracyjne nie ograniczają się jednak tylko do ukazania nastrojowej wizji świata, prezentują zestaw narzędzi – technik, za pomocą których Narrator może oddziaływać na graczy i dzięki którym ci ostatni mogą lepiej wczuć się w role bohaterów opowieści tworzonej wraz z Narratorem. Techniki te w głównej mierze odwołują się do chwytów i trików, którymi od dawna posługują się autorzy powieści czy reżyserzy filmowi. Jeśli Narrator chce oddziaływać na graczy, tak jak to robi dobra książka czy film, musi poznać tajniki pewnych technik literackich, a także liźnąć nieco psychologii.

– struktura opowieści

Każda opowieść (przygoda) składa się z tych samych elementów, co powieść. Na pierwszym miejscu należy wyróżnić fabułę, zbiór powiązanych wątków opowieści, obejmujący wszystkie zdarzenia połączone w ciągi przyczynowo-skutkowe, rozwijające się w czasie. Fabuła jest osadzona w określonej konwencji (świata gry), ma swoje określone tło (otoczenie bohaterów i sytuacja w konwencji), ma również swój motyw przewodni (temat), który ją spaja, i styl (nastrój), czyli sposób, w jaki jest opowiadana. Ma swój wstęp, rozwinięcie i zakończenie, zgodnie z budową konspektu, czyli luźnego scenariusza gry, na którym Narrator się opiera, w dużym stopniu jednak improwizując. Fabuła nigdy nie ma przebiegu linearnego, tak powszechnego w większości dotychczas publikowanych przygód. Jest wielowątkowa, a do zakończenia opowieści prowadzi wiele różnych dróg. Dzięki temu bohaterowie mają pełną swobodę działania, której nie ogranicza sztywny scenariusz linearny.

Narrator powinien doskonale znać strukturę fabuły, podobnie jak lekarz atlas anatomiczny. Dzięki temu będzie wiedział, kiedy zastosować właściwy chwyt – kiedy graczy przestraszyć, a kiedy dać im odetchnąć, kiedy sprokować, a kiedy wzbudzić litość.

– techniki narracji

Nie chcę tu szczegółowo opisywać poszczególnych technik, gdyż należałoby temu zagadnieniu poświęcić cały odrębny artykuł, dlatego ograniczę się tylko do ich wyróżnienia.

Po pierwsze – napięcie. W pewnych sytuacjach rośnie, wzbudzając u graczy ekscytację, w innych spada, pozwalając im się odprężyć. Operowanie

napięciem to sztuka, której warto się nauczyć. Napięcie wiąże się z umiejętnością sterowania czasem biegu wypadków. Na pewno każdy zauważył, że w pewnych momentach przygody czas niesamowicie się wleczce, robi się go za dużo, kiedy indziej gwałtownie przyspiesza, jest go nawet za mało (np. walka). Opowieść jednak nie toczy się stale z jednakową prędkością, zawsze można wyróżnić zmiany tempa. Szybkość akcji w fabule wykreśla sinusoidę, akcja raz toczy się szybko, raz wolno, na przemian. Czas podnosi napięcie, gdy jest go mało. Kiedy Narrator wyznaczy bohaterom pewien limit czasowy, graczom w miarę jego upływu może się zrobić naprawdę gorąco. Podniecenie graczy zacznie sięgać szczytu, kiedy Narrator celowo będzie oddalał bliskie już zwycięstwo bohaterów. Niech graczom nie będzie zbyt łatwo – wpącz ich w intrygę albo otocz aurą tajemnicy tak, by nie wiedzieli, co się dzieje. Wiele zależy od opisu – to kolejny element sztuki narracji. Mistrz Gry powinien wiedzieć, kiedy przedstawić graczom długi, szczegółowy opis, a kiedy szybki i pobieżny. Sposób opisywania każdej sytuacji musi być uzależniony od charakteru tej sytuacji. Każdy styl opisu ma swój cel. Nie należy przy tym zapominać o wykorzystaniu głosu, mimiki, a nawet gestykulacji. Opis oddziałuje na wyobraźnię i należy to wykorzystać.

Bardziej doświadczeni Narratorzy będą posługiwać się bardziej złożonymi technikami. Po pierwsze, mogą wprowadzać do właściwej gry małe jednoaktówki – wątki poboczne rozgrywane przez graczy obok głównego wątku fabuły. Gracze wcielają się w nowych, pomniejszych bohaterów, których odgrywają na przemian z głównymi. A co może się stać, gdy ich drogi się zejdą? W ten sposób można wprowadzić do gry wspomnienia bohaterów, wątki poboczne i równoległe, sekwencje oniryczne. Bardziej obeznany z psychologią Narrator posunie się do stosowania symbolizmu, ale to naprawdę trudna sztuka.

Należy przy tym pamiętać, że wszystkie techniki i chwytów muszą mieć jakiś swój cel i mogą być zastosowane tylko w pewnych warunkach, zgodnie



z logicznym schematem budowy konsektu i strukturą fabuły. Opowieść powinna mieć swój punkt kulminacyjny, gdzie napięcie akcji (i graczy) osiąga szczyt, ten zaś powinien wypaść tuż przed ostatecznym rozwiązaniem całej akcji, które – zależnie od sukcesu lub porażki bohaterów – jest czasem nagrody lub przykrych konsekwencji. Warto jeszcze pamiętać o jakiejś poincie i zakończeniu otwartym, będącym wspaniałym zaproszeniem do nowej, kolejnej opowieści.

Akcja na żywo

Gry narracyjne pozwalają też urządzać – dla wywarcia na graczach większego wrażenia – coś, co nazywa się akcją na żywo (Live-Action). Są to krótkie sceny z fabuły opowieści, rozgrywane przez Narratora i graczy dosłownie „na żywo”. Gracze robią dokładnie to, co ich bohaterowie (pomińjąc jakąkolwiek walkę i wszystkie niebezpieczne czynności), tzn. wstają od stołu, przechadzają się po pokoju, wyglądają przez okno, rozmawiają ze sobą (jako bohaterowie) i z postaciami niezależnymi, odgrywanymi przez Narratora. Urealnia to grę, tworzy nastrój i jest dla wszystkich świetną zabawą. Ideą akcji na żywo jest danie graczom możliwości większego wczucia się w rolę i pogłębienia interakcji między samymi bohaterami, a także postaciami Narratora.

Psychologizm

Gry narracyjne charakteryzują się dużym naciskiem na psychologiczny aspekt gry. W grach narracyjnych, ale i fabularnych, tworzy się trójkąt oddziaływań i powiązań: Narrator oddziałuje na gracza i na jego bohatera, gracz oddziałuje na Narratora i swojego bohatera, zaś w efekcie bohater podlega obustronnemu oddziaływaniu, zarówno ze strony Narratora, jak i gracza. Jednak u wierzchołka tego równobocznego trójkąta zawsze stoi Narrator – to on prowadzi narrację, to on jest reżyserem tego filmu-opowieści i to on ma największy wpływ na aktorów-graczy, właśnie poprzez kontrolę ich ról.

Gry narracyjne zakładają, że Narrator musi najpierw dobrze poznać swoich graczy – dlaczego grają, co lubią,

a czego nie cierpią i jakie są ich oczekiwania. Znając naturę swoich graczy, ich zachowanie, pragnienia i sposób gry, Narrator łatwo może im dać to, czego pragną, symbolicznie wprowadzając to do opowieści i oferując bohaterom. Gracze wniosą wówczas z gry pełną satysfakcję, a o to przecież chodzi. Ponadto znajomość ich osobowości pozwoli Narratorowi łatwiej oddziaływać na ich emocje. Będzie mógł zastosować odpowiednie chwyt i skutecznie manipulować graczami poprzez ich bohaterów, tak by tego nie odczuwali, a nawet czuli swobodę ruchów.

Z punktu widzenia graczy, narracja pozwala im zgłębić odgrywanego przez siebie bohatera, bliżej się z nim związać, by lepiej wczuć się w jego rolę. Gracz poznaje życiorys swojej postaci, dzieciństwo bohatera, tworząc jego historię wspólnie z Narratorem w krótkiej minipowieści. Określa też osobowość bohatera, opisując ją według pewnych archetypów w dwóch aspektach – usposobienia i postawy. Człowiek w głębi siebie jest inny (to jego usposobienie), niż prezentuje to na zewnątrz, dla świata (to jego postawa). Tak więc przykładowy bohater może być z usposobienia samotnikiem, lecz wobec innych przyjmować postawę zagorzałego fanatyka. Oba aspekty osobowości mogą się skrajnie różnić, jak wyżej, ale mogą też być prawie identyczne – jak u ludzi bardzo szczerych i otwartych. Historia bohatera i jego osobowość czynią go człowiekiem z krwi i kości, a nie płaską, papierową postacią, zdefiniowaną przez liczby na Karcie Bohatera. Jeśli bohater ma głębię, jest bardziej rzeczywisty, jest przez to bardziej interesujący i pociągający dla gracza, który chce i może wczuć się w jego rolę.

Na koniec należy pamiętać, że opowieść jest dla bohatera, a gra – dla gracza; nigdy odwrotnie! Celem gry narracyjnej, podobnie jak fabularnej i każdej innej, jest przede wszystkim



dobra zabawa. Choć gra narracyjna oferuje nam więcej możliwości, nie zapominajmy, iż to, czy się dobrze bawimy, zależy w pierwszej kolejności od nas samych.

Od redakcji: Musimy przyznać, że nie zgadzamy się z częścią poglądów autora. Naszym zdaniem tzw. *storytelling* nie jest niczym nowym – zasługą *White Wolfa* było jedynie nadanie nazwy czemuś, co od dawna było obecne na rynku. To tylko taki chwyt reklamowy. Rafał nie wspominał w swoim tekście o pierwszej grze fabularnej, mieniąc się grą narracyjną, to jest o *Ars Magice*. Przed nią jeszcze były inne, pasujące do definicji *storytellingu* (min. *Pendragon*). Nie można również powiedzieć, by mechanika sukcesów była nierozzerwalnie związana z systemami tego typu. Ale to temat na zupełnie nową opowieść...

Autorzy i producenci gier na pewno nie wspomnieli po raz pierwszy o nastroju dopiero przy okazji wydania *Ravenloftu*. Praktycznie większość gier wychodzących w latach osiemdziesiątych zawierała wskazówki dotyczące tworzenia odpowiedniego klimatu rozgrywki.

I ostatnia sprawa – gry w rodzaju *Warhammera Fantasy Battle'a* czy *Warzone* na pewno nie wywodzą się od gier fabularnych – jest dokładnie odwrotnie. *D&D* powstało na bazie gry bitewnej, przedstawiającej średnio-wieczne starcia zbrojne, z której z kolei wyewoluowała *Chainmail*.

Reasumując, nalepki z napisem *storytelling* nie można przyczepić do żadnej z gier. *Storytelling to* (naszym zdaniem) sposób prowadzenia gry – nie mechanika ani świat systemu – zaliczenie jakiegoś systemu do gier *storytellingowych*, zależne jest wyłącznie od MG, decydują o tym bowiem wyłącznie jego umiejętności.

MARUDERZY MORGLUMA

Nie tyle gotowa przygoda, co zarys całej kampanii, przeznaczonej dla gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

Autor: Paul Murphy

Tłumaczenie: Artur Marciniak

– Aprawo padź! *Czwila ciszy*. – Owiedziałem „Aprawo padź!” wy świniossące pokurczoluby!

Długa chwila ciszy. A później – Co jest, sierdżancie?

– Co jest co, białoskórcu?

– Nasze loczy?

– Nie, NIE, NIE! „Aprawo padź” znaczy patrzeć w prawo, nie kaprawo! Teraz zamknij jadaczkę i APRAWO PADŹ!

Długa, pełna niepewności i zmieszania chwila ciszy. Żołnierze kręcą głowami, patrzą na siebie niepewnie.

– Err..., a gdzie jest prawo, sierdżancie?

TRZASK, PRASK. – To ta zdrona twego lba, gdzie masz złamany kiel. Ktoś jeżdże kce zadać głupie pytania?

WSTĘP

Maruderzy Morgluma to radosna, złośliwa banda orków i goblinów, licząca około osiemdziesięciu głów. Są zawsze gotowi do wywołania wielu kłopotów po tym, jak wmaszerują *en masse* w obszar, gdzie toczy się twoja kampania. Do czego mogą ci się przydać? No cóż, niektórzy bohaterowie graczy niezbyt chętnie wchodzą w Dzicz i mieszają się w sprawy tych naprawdę złych-potwornych-gości, kręcących się po obrzeżach świata. Jak się wydaje, bardziej odpowiada im waleśanie się po miastach, angażowanie w nudne intrygi polityczne, okazjonalne upijanie się, czy obrabowanie nie uzbrojonego kupca. Za nic nie chcą opuścić swych bezpiecznych schronień, ani wyruszyć na poszukiwania fortuny pośród bandy krwiożerczych, straszliwie niebezpiecznych stworzeń-ludojadów. A więc banda krwiożerczych, straszliwie niebezpiecznych stworzeń-ludojadów z radością przyjdzie po nich do miasta.

Maruderzy stanowią dość interesujące, niezwykle i poważne wyzwanie dla twych graczy – wcale nie najmniejsze ze stojących przed nimi zadań, będzie polegało na próbie powstrzymania tych przynajmniej na wpół inteligentnych stworów przed zniszczeniem, obrabowaniem lub zjedzeniem wszystkiego, co drogie sercu bohaterów. A jakby tego było za mało, orkowie przynajmniej dziesięciokrotnie będą przewyższali drużynę liczebnością. Oczywiście, przeciętny ork kończy jako padlina, jeśli zadrze z Milicją Middenhaimską lub brygadą najlepszych rycerzy Cesarza, ale ponieważ zielonoskórzy specjalizują się w pładrowaniu Kozich Wólek – chronionych przez Milicję z Koziej Wólki – i znikają zanim zjawi się kawaleria, nie jest to problemem.

Wyzwanie stojące przed bohaterami graczy wiąże się z (a) opóźnieniem Maruderów do czasu nadejścia posiłków, lub (b) utworzeniem z beznadziejnych farmerów grupy zdolnej do walki (w stylu *Siedmiu samurajów*) i pokonaniem orków na polu bitwy.

A, tak. Jest jeszcze możliwość trzecia (c) – utrzymanie szanku dla samego siebie po bezładnej ucieczce w jakies bezpieczne miejsce.

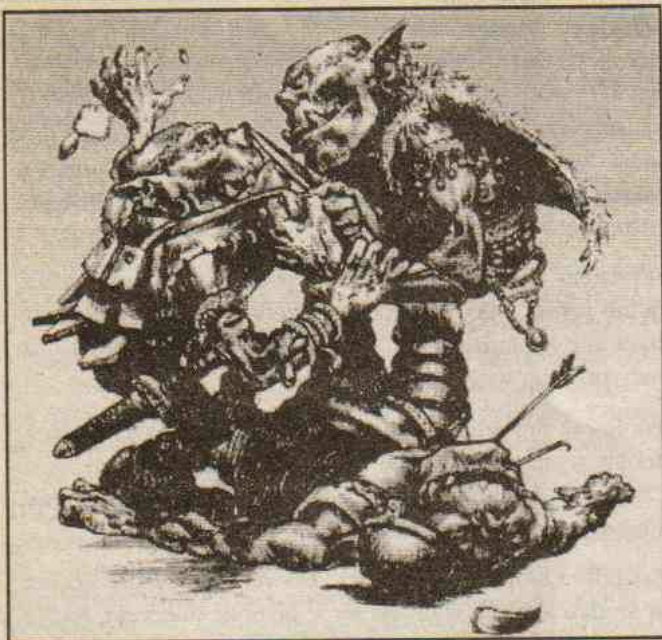


Jeśli to nie jest zielone, bij dopóki to nie przestanie się ruszać. Później bij znowu, po prostu żeby się upewnić.

– *Morglum Karholamacz*

Maruderzy Morgluma są staroświatowym odpowiednikiem gangów motocyklowych, które – jeśli wierzyć filmom – terroryzują znaczną część zachodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych. Brzydocy, o paskudnym charakterze i jeszcze gorszym zapachu, stanowią szczytowe osiągnięcie orczej cywilizacji.

Ich baza leży pośród jakichś gór (w pobliżu miejsca, gdzie toczy się twoja kampania). Od czasu do czasu wyruszają z niej, by terroryzować pobliskie ludzkie wioski. W skład Maruderów wchodzi ogółem około osiemdziesięciu pieszych orków – żołnierzy, tuzin gobboskich wilczych jeźdźców i mniej więcej dwudziestka snotlińskich niewolników (przy okazji ci ostatni są żelaznymi racjami żywnościowymi).



ORGANIZACJA

Maruderzy są zorganizowani w pięć oddziałów: cztery liczą po dwudziestu orków i jeden, w skład którego wchodzi 12 goblinów dosiadających wilków. Dodatkowo czterech czy pięciu orczych woźniców dogląda trzech wozów z zapasami bandy i 27 ciągnących je snotlingów.

Przywódcą jest Morglum Karkołamacz, żelaznopięstny ork o straszliwej reputacji. Nieco niżej w hierarchii znajduje się Bulg, który jest adiutantem Morgluma, a jeszcze niżej stoją dowódcy oddziałów: Gagluc Psychuch, Sogrodd Obdzieracz, Margrogg, Mama i Boggradd Kiel.

Dyscyplina, jak na orkowe standardy, jest stosunkowo wysoka – każdy robi to, co każe Morglum, gdyż w przeciwnym razie zostaje przez niego zabity.

Szef

Morglum Karkołamacz jest byłym najemnikiem. Obecnie zajmuje się rozbójnictwem. Swą pozycję zdobył dzięki odwiecznej tradycji zdrady i gwałtu oraz zwycięstwu nad poprzednim przywódcą Roglobbem Flakorwijem. Fakt, że wyzwiał go na pojedynek mniej więcej minutę po tym, gdy jakiś pokurcz walnął go toporem w bebechy, wzmocnił jedynie jego reputację, jako osoby bystrej i sprytnej.

W młodości Morglum brał udział w walkach przeciwko pokurczom. Podczas bitew olbrzymią rolę odgrywała krasnoludzka dyscyplina i wykszolenie, które walnie przyczyniły się do regularnych orczych porażek. Karkołamacz próbował wprowadzić dyscyplinę pokurczów we własnej bandzie – ponieważ jednak tego rodzaju zorganizowana działalność jest obca orczej psychologii, odniósł jedynie niewielkie sukcesy. Mimo wszystko udało mu się coś uzyskać; działalność bandy jest bardzo efektywna i – ponieważ jak do tej pory żaden pokurcz nie zdołał wypatroszyć Morgluma – nikt z orków nie odważył się zakwestionować jego przywództwa.

Wice szef

Drugim po szefie jest Bulg. (cóż za trafne imię) – jak na orka dość miły i łatwy w obsłudze. Choć dobrze walczy i jest inteligentny, brak mu ambicji, dlatego zadowala go zajmowana pozycja. Ta wyraźnie nie orcza cecha charakteru powoduje, że doskonale nadaje się dla adjutanta.

CAŁA RESZTA

Reszta gangu to przeciętni orkowie i gobbosy – uwielbiająca dobrą zabawę krwiożercza banda zabójców.

Maruderzy rekrutują nowych żołnierzy w ten sam sposób, co stara flota brytyjska (tzn. przez nieco oszukańczy zaścig), dlatego pewnym problemem są dezercje. Ponieważ jednak techniki dyscyplinarne Maruderów są nieco bardziej skuteczne niż te, kiedykolwiek stosowane przez brytyjską marynarkę (a to już coś!), większość rekrutów nie próbuje uciekać więcej niż raz.

Opisywana banda zielonoskórych dzieli się na pięć oddziałów, cztery piechoty i jeden kawalerii. Każdy z nich ma swój własny, dyskretny urok.

Gaglug Psychuch i s-ka

To, rzecz jasna, kawaleria. Jest to 12 gobbosów dosiadających wielkich wilków. Ich podstawowym zadaniem jest dbanie o to, by Maruderzy nie zostali zaskoczeni przez siły wroga. W czasie marszu przepatrują teren z przodu, z boków i z tyłu kolumny. Oznacza to, że często działają w odosobnieniu, dlatego Szef daje im więcej luzu niż innym.

Gaglug, jak wielu innych dowódców kawalerii, jest poszukiwaczem chwały, zawsze gotowym do zrobienia czegoś niesłychanie głupiego i romantycznego. Gdy napotka wroga kawalerię – nawet wielokrotnie liczniejszą – prawdopodobnie nakaze odtrąbić szarżę i zaatakuje bez chwili wahania.

Trzeba zauważyć, że taktyka ta jest nadzwyczaj skuteczna przeciwko ludzkiej kawalerii, której wielkie konie bojowe mają często tendencję do panikowania w wypadku ataku wilka. Nie ma jednak wątpliwości, że któregoś dnia Gaglug wyda walkę komuś, kto będzie dosiadał dobrze wyszkolonego wierzchowca, co dla goblina może się okazać przykrą niespodzianką.

W czasie bitew Morglum używa swej kawalerii do wymanewrowania sił przeciwnika. Wilczy jeźdźcy objeżdżają pole bitwy i starają się uderzyć na wroga od tyłu, przecinając jego linie dowodzenia. W ten sposób wywołują panikę i, czasami, zabijają lub zmuszają do ucieczki dowódców nieprzyjaciela.

Innym zadaniem wilczej kawalerii jest wyłapywanie dezertów. Z tego powodu gobliny nie są specjalnie popularne wśród zwykłych żołnierzy, którzy są bardziej niż trochę niezadowoleni, że, niczym owce, są zaganiani przez śmierzdzących gobbosów. Nie ma chyba potrzeby dodawać, że gobliny śpią w pobliżu swoich wierzchowców, co ma ich chronić przed wyrazami „wdzięczności” towarzyszy.

Na sztandarze wilczych jeźdźców widnieje stylizowane wyobrażenie wilka rozszarpującego końskie gardło. Każdy z jeźdźców nosi na zawieszonym na szyi łańcuszku wyobrażenie końskiego czerepu.

Gang Obdzieraczy Sogrodda

To elitarni żołnierze bandy. Są nieustraszeni w boju, a ich motto brzmi – *Jeszcze nie spotkałiśmy pokurcza, którego byśmy nie lubili... Z SOSEM!* Żołnierze tego oddziału walczą zazwyczaj w centrum linii Maruderów i zadają więcej strat nieprzyjacielowi (im też nieźle się dostaje) niż którakolwiek inna jednostka.

W nagrodę dostają najlepsze lupy (zaraz po Morglumie i Bulgu) i rekrutów. Zawsze maszerują na przodzie kolumny, gdyż, jak śpiewają „wszyscy inni mogą jeść brudny kurz!”.

Sztandar Obdzieraczy Pokurczy jest kruczoczarny, przecina go krwistoczerwona błyskawica. Każdy z żołnierzy tego oddziału nosi na policzkach blizny w podobnym kształcie (zdobywane w czasie wyjątkowo odpychającej ceremonii inicjacji).

Larwy Margroga

Wartość bojowa Larw jest nieznaną – praktycznie cały oddział składa się z samych rekrutów. Choć Margrogg, ich dowódca, jest doświadczonym weteranem, nie miał jeszcze okazji dowodzić całym oddziałem, dlatego Morglum ma na niego baczenie. W czasie bitwy Larwy stoją obok gangu Obdzieraczy Sogrodza, gdyż istnieje szansa, że ich przykład przysłuży się nowicjuszom.

Margrogg nie wybrał jeszcze bojowego sztandaru swej jednostki. Eksperymenty polegające na nabijaniu na kij dużej ilości owadzich larw okazały się nieudane. Sam dowódca jest wiecznie wysmarowany odchodami, przez co cały czas otacza go chmara much (wyrósłych z larw); jego żołnierze jak dotąd nie przejęli jeszcze tego nawyku.

Chłopcy Bograda Kła

Chłopcy są dobrymi wojownikami, na których z całą pewnością można polegać. Wykonują rozkazy i Morglum uważa, że można im ufać (o ile słowo „ufać” ma jakiegokolwiek znaczenie dla orka). Powyższe zalety kwalifikują ich do zadań ważnych, aczkolwiek nie przynoszących wiele chwały – strzeżenia łupów, utrzymywania flank bez nadzoru przełożonego, samodzielnych wypraw po żywność itp.

Chłopcy Bograda nie mają chorągwi bojowej, ale w czasie bitwy towarzyszy im Pijus, świńska maskotka (oczywiście towarzyszy tylko wtedy, gdy nie zostanie zeżarty, lub gdy Chłopcy mieli czas zaopatrzyć się w nową maskotkę). Członkowie tego oddziału przyozdabiają nakrycia głów kośćmi palców swych ofiar.

Chłopcy Mamy

Chłopcy Mamy są bez wątpienia najbardziej chciwą i leniwą jednostką całej bandy. Są niezdiscyplinowani, nawet jak na orcze standardy. W czasie marszu Morglug albo Bulg musi dbać o to, by dotrzymywali kroku pozostałym. Są niesamowicie słabymi wojownikami, którzy pierzchną z pola boju w obliczu zdeterminowanego napastnika.

Wystarczy jednak powiedzieć, że w mieście są łupy, gorzła lub żarcie, a do ich zdobycia trzeba tylko pokonać tych paru głupich ludzi, by Chłopcy Mamy zaszarżowali na nich niczym stado wygłodniałych rekinów...

Ponieważ strzelanie do przeciwnika z bezpiecznej odległości nie wystawia na próbę ani odwagi, ani chciwości Chłopców, Morglum przydzielił im tę niewielką ilość strzał i łuków, jakie posiada banda.

Sztandar Chłopców Mamy przedstawia stylizowane słońce, w środku którego widnieje serce przebite mieczem. Każdy z Chłopców obwieża się mnóstwem tanich świecidełek i błyskotek – im więcej błyszczącego śmiecia nosi na sobie, tym wyższy jest jego status. Powszechne są kradzieże tych ozdób i nie raz już zdarzyło się, że natarcie orków gubiło tempo lub wręcz ulegało wyhamowaniu, gdyż Chłopcy zatrzymywali się, by walczyć o dobra padłego kamrata.

Tak się dziwnie składa, że Mama to ork rodzaju męskiego. Wszelkie komentarze na temat jego imienia spotykają się z dość gwałtownym odzewem.



STRATEGIA I TAKTYKA

Cele Morgluma są proste – niespodziewana napaść, rabunek, plądrowanie, palenie i odwrót, nim obrońcy zdolają się jakoś pozbierać. Co za tym idzie, jeśli okaże się, że ofiary napadu wykazują więcej determinacji i odwagi, niż się po nich spodziewano, Morglum wycofa się i poszuka łatwiejszych celów. Chyba że...

Rozumiecie – orkowie bardzo lubią przywódców uciekających z pola bitwy, a tak się składa, że uczucie to jest zwyczaj wyrażone w postaci wielokrotnie powtarzanego wbijania ostrych narzędzi w plecy obiektu tegoż afektu. Choć Morglum jest na razie bezpieczny przed uczuciem tego rodzaju, (wszelkich „kochliwych” petentów tnie na drobne kawałeczki), to i on musi kiedyś spać. Dlatego uważa, że swych podwładnych warto utrzymywać w dyscyplinie.

Dlatego właśnie Maruderzy zaatakują każdego, chyba że przeciwnik jest naprawdę niesamowicie silny. Jeśli zwyciężą – świetnie. Jak przegrają, to cóż – bity wybiją z głowy bunt nawet najbardziej zatwardziałym rebeliantom, a orki potrafią wycofać się, nie tracąc przy tym honoru lub sławy.

W czasie bitwy Maruderzy prezentują styl i umiejętności przeciętnej grupy heavy metalowej. Frontalne natarcie jest dla nich codziennością, tchórzliwe manewry, w rodzaju ataków oskrzydlających, są wykonywane jedynie w ostateczności.

ZWARTOŚĆ JEDNOSTEK

Pojedynczy ork, zdany sam na siebie, prawdopodobnie stwierdzi, że walenie się po tych odległych, zamieszkałych przez wrogich ludzi, pokurczy i elfów krajach, wcale nie jest takim dobrym pomysłem. Tęskni za swoją żoną i dziećmi, nie ma wystarczającej ilości zarcia i bolą go nogi. Taki ork może zdecydować, że ma tego wszystkiego dosyć i wziąć nogi za pas.

Morglum zdaje sobie sprawę z takiego niepozytywnego nastawienia swych żołnierzy. Dlatego jest zasadą, że jego orkowie działają w oddziałach. Od czasu do czasu jednostki są dzielone na mniejsze formacje, liczące nawet jedynie po 10 żołnierzy, ale dotyczy to jedynie najlepszych (wilczych jeźdźców i Oprawiaczy Pokurczy) i ma miejsce tylko w wyjątkowych przypadkach.

Informacje te będą pomocne dla MG, przed którym stoi zadanie poprowadzenia potyczki pomiędzy BG a wielką grupą orków. Pojedynczemu żołnierzowi nie wolno oddalić się bardziej niż 12 metrów (15 centymetrów) od reszty oddziału. Ci, którzy będą dalej, nie będą mogli korzystać z dobroczynnego wpływu wysokości **Cech Przywódczych** swego dowódcy; jeśli tylko będzie to możliwe, postarają się jak najszybciej zbliżyć się do swych towarzyszy.

Powyższą zasadę ignorują Morglum, Bulg. i jeźdźcy wilków.

- E, ty tam! Co ty tam *wyrabiasz!*
- Nic, sierdżancie. Po prostu jem obiad.
- Nie wciskaj mi kitu. Coś tam knujesz... *Spogląda dookoła.* – Gdzie Ratgash? Chyba go nie jeta?
- Cisza pełna wyrzutu.* – Eeee, Ratgash?... Co wy, sierdżancie?! On jezd jeden z nas – Chłopców!
- Swoje dorzuca tny ork.* – A poza tym, to lon jest dusty! Brzez niego, to my bendziem miedz tego, niez... niezdrożnozdź!
- A wienć co to jest? I lepiej nie kłamta, bo dam wam coś wienćej, niż niezdrożnozdź!
- No dobra, sierdżancie. To jeden od Maggota. Ale już był martwy, jakżem go znaleźli. *Przerwa.* – Pewnie, krzyczał, że tylko śpi – ale przecież oni wszyscy kłamiom, nie? *Reszta żołnierzy ochoczo potakuje.*
- A, to wszysdko w porzondku. Jedzta dalej. *I lepiej zostawta mi nogę, jeśli wlecie jak mi się przysłużyć!*

ZWARTOŚĆ CAŁEJ BANDY

Morglum lubi mieć wszystkich na widoku. Ponieważ zazwyczaj działa w głębi terytorium wroga, zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa leżącego w dzieleniu własnych sił. Z taktycznego punktu widzenia dobrze jest, jeśli wszystkie oddziały są na tyle blisko siebie, by mogły się łatwo wspierać. A poza tym wiadomo, że pozostawione samym sobie jednostki orków mogą dać nogę lub wzajemnie się zaatakować.

Dlatego praktycznie zawsze oddziały orków będą się znajdowały w odległości do 48 metrów (60 centymetrów) od siebie. Te jednostki, które bez specjalnych rozkazów będą pozostawały dalej, będą zawsze starały się zbliżyć do swych kamratów.

Morglum może rozkazać swym oddziałom, by oddaliły się na większą odległość, jeśli tylko służy to jego planom, np. – *Stójta na tem możdzie, albo wybije wam mózgi ze łbów!* Dyscyplina (tzn. strach przed karą) spowoduje, że orki będą wykonywały powierzone im zadanie przez 2k6 godzin. Po upływie tego czasu istnieje jednak spora szansa, że jednostka zacznie się w przedziwny sposób „ulatniać”.

Kiedy oddział żołnierzy Morgluma będzie pozostawał bez nadzoru przez 2k6 godzin, co dwie godziny wykonaj dla niego test **Cech Przywódczych** (testuj CP dowódcy oddziału). Jeżeli test będzie udany, żołnierze będą się stosowali do rozkazu Morgluma. W przypadku, gdy test będzie nieudany o mniej niż 30%, 1k6 orków wpadnie na myśl, by zrobić coś innego, niż im kazano. Jeżeli test zostanie spalony o więcej niż 30%, z oddziału ucieknie 2k6 orków. By zorientować się w ciekawych przykładach orczego zachowania, zajrzyj do *Tabeli Orczych Zachowań*.

Dobry człek, to martwy człek. Jedyną rzeczą lepszą, niż martwy człek, to umierający człek, mówiący ci, gdzie możesz znaleźć jego koleżków.

– Morglum Karkolamacz



REAKCJE ODDZIAŁÓW

Poniższa część artykułu dostarczy ci dosyć głupich tabel, które możesz wykorzystać do określenia reakcji żołnierzy Morgluma na zaistniałe wydarzenia. Choć nie są one wyczerpujące (nie są też choć częściowo poważne), mogą ci podpowiedzieć, w jaki sposób działają ci Żli.

Tabela orczych zachowań

Za każdym razem, gdy pozostawiona bez nadzoru grupa orków nie wykona testu **Cech Przywódczych**, wykonaj rzut k100, a jego rezultat odczytaj w poniższej tabeli.

01-14 Zakłady. Kilku orków zaangażowało się w gwałtowną bójkę. Pozostali obstawiają wyniki. W czasie bijatyki walczący otrzymują K3-1 obrażeń.

15-28 Lotto. Podobne do **Zakładów**, ale w czasie tej bójki używa się broni. Walczący otrzymują K6 obrażeń, gapie K3.

29-43 Coś na ząb. Orki wyruszają na poszukiwanie czegoś jadalnego. Jeśli strzegą wozów z zapasami, w tajemniczy sposób znikają K6 snotlingów.

44-58 O zesz ty! Kilku orków uczestniczy w konkursie na najlepsze nieprzychylnie określenie innego oddziału. Jeśli zdarzy się tak, że opisywany oddział znajdzie się w zasięgu słuchu, patrz **Lotto**.

59-74 Samowolka. Niektórzy z orków zdecydowali się na małą wycieczkę, szukając miejsca, gdzie mogliby się spokojnie zdrzemnąć. Wracają wtedy, gdy odpowiada to MG.

75-89 Idy marcowe. Sfrustrowani orkowie czynią plany zabicia Morgluma i przejęcia Maruderów pod swoje dowództwo. *Uwaga: nie mają dość jaj, by wykonać swój plan.*

90-00 Chorzy wystąpi. Orki stwierdzają, że wskutek wystawienia się na działanie niezdrowego słońca i świeżego powietrza, pozarazali się jakąś dziwną, straszną chorobą. Idą do Morgluma i rozwlekle proszą go, by ten pozwolił im wrócić do domu, gdzie będą mogli w spokoju umrzeć. Morglum słucha z zainteresowaniem, rozbija kilka głów i odsyła orków z powrotem do oddziału.

Dyscyplina

Kiedy jeden lub kilku orków zachowa się w nieodpowiedni sposób, wybierz dla nich jedną z poniższych kar.

Ostrzeżenie: Morglum wytarga ich za uszy i odsyła z powrotem do oddziału.

Poważne ostrzeżenie: Morglum wali ich w łeb (k3) punktów obrażeń – *nie* uderza ich pięścią, po czym odsyła do oddziału. Prestiż ukaranych żołnierzy wzrasta wśród członków własnej jednostki.

Degradacja: Ork zostaje zdegradowany do roli snotlinga. Musi ciągnąć wóz i jeśli do momentu wyczerpania zapasów nie zdola odzyskać utraconego statusu, zostanie zjedzony.

Odszkodowanie: Ponieważ większość orków nie posiada pieniędzy, ork musi zapłacić częścią swego ciała: palce i uszy w przypadku lekkich przewinień, ramiona, nogi lub *inne* czułe kończyny w przypadku poważniejszych zaniedbań.

Ekzekucja: Zazwyczaj wykonywana w niesłychanie odrażający sposób. Przykłady możesz zaczerpnąć studiując działania hiszpańskiej Inkwizycji oraz czytając dzieła poświęcone imperium Rzymian i Azteków.

Tabela rzeci

Z poniższej tabeli skorzystaj, gdy oddział orków nie spodziewanie napotka drużynę BG.

Wykonaj test **CP** oddziału orków, korzystając z podanych poniżej modyfikatorów. Użyj **CP** najwyższego rangą przywódcy, obecnego na miejscu zdarzenia.

Test CP	Początkowa Reakcja
Udany o więcej niż 30%	Jednostka zachowuje się jak dobrze naoliwiona maszyna, natychmiast robiąc to, co jest najbardziej właściwe.
Udany o mniej niż 30%	Przez k6 rund żołnierze oddziału kręcą się niepewni, co mają robić. Później robią to, co jest najbardziej właściwe.
Nieudany o mniej niż 30%	Przez k6 rund żołnierze oddziału kręcą się niepewni, co mają robić. W każdej rundzie K3 orków wyrusza na zwiedzanie okolicy.
Nieudany o więcej niż 30%	Ucieka 2k6 orków. Pozostali robią coś bardzo dziwnego i wielce nieodpowiedniego – szarżują na wroga, oskarżają swego wodza (wyrok zostaje wykonany w trybie natychmiastowym), itp.

Uwaga: jeśli Maruderzy nie zostaną pokonani, 75% dezertersów powróci po zakończeniu walki.

Tabela wykonywania rozkazów

Za każdym razem, gdy Morglum wyda rozkaz jakiejś jednostce orków, rezultat sprawdź w poniższej tabeli. Użyj **Cech Przywódczych** Morgluma i zastosuj do nich podane poniżej modyfikatory (jeśli oddział jest od niego w pewnej odległości, Szef musi albo pofatygować się osobiście, albo wysłać posłańca – obie opcje wymagają nieco czasu).

Test CP	Rezultat
Udany o więcej niż 30%	Oddział natychmiast wykonuje to, czego chce Morglum.
Udany o mniej niż 30%	Zorientowanie się w rozkazie Morgluma zabiera K6 rund. Po ich upływie orki robią to, czego chce Morglum.
Nieudany o mniej niż 30%	Oddział albo nie robi nic, albo przez K6 rund zastanawia się, co ma zrobić, po czym robi coś innego, niż żąda Szef.
Nieudany o więcej niż 30%	Oddział albo ulega <i>panice</i> (2K6 orków natychmiast ucieka, pozostali kręcą się bezradnie), albo wpada w <i>szal</i> (każdy żołnierz szuka kogoś, kogo można wykończyć – nawet jeśli jest to żołnierz sąsiedniej, przyjaznej jednostki), albo robi to, co MG uzna za najbardziej zabawne.

Modyfikatory Cech Przywódczych

Jednostce towarzyszy Morglum	+20
Jednostce towarzyszy Bulg	+10
Jednostka zaskoczyła BG (albo obie strony są zaskoczone)	+10
Jednostka wcześniej pokonała BG	+10
Jednostka zostaje zaatakowana z boku lub od tyłu	-10
Jednostka wcześniej przegrała walkę z BG	-10
Jednostka jest zdana na siebie	-10

RADY DLA MISTRZA GRY

Projektując przygody związane z Maruderami trzeba pamiętać, że zarówno pod względem liczebności, jak i siły bojowej znacząco przewyższają oni przeciętną drużynę poszukiwaczy przygód. Wilczy jeźdźcy są co najmniej tak szybcy jak BG (prawdopodobnie nawet szybsi), a choć US Chłopców Mamy nie jest specjalnie wysokie, to sama ilość wystrzelonych strzał zapewni doskonałą perforację przeciwników. W walce wręcz jednostka orków powinna stanowić co najmniej poważne wyzwanie dla większości bohaterów graczy – dwie lub więcej przerobią ich na miazgę.

By scenariusz był uczciwy, BG muszą mieć możliwość atakowania małych grupek orków oraz wykorzystania swojej mobilności i przewagi taktycznej. A najważniejsze jest, by bohaterowie mieli możliwość ucieczki, gdy sprawy przybiorą zły obrót – innymi słowy, powinni zastosować taktykę walk partyzanckich.

Wykorzystanie map

By im w tym pomóc, musisz dostarczyć graczom stosunkowo dokładny opis terenu, w którym ma miejsce spotkanie z orkami. Jeśli twój scenariusz polega na tym, że bohaterowie mają za zadanie uniemożliwić lub opóźnić orkom dotarcie z punktu A do punktu B, powinieneś narysować dość szczegółową mapę obszaru pomiędzy tymi dwoma miejscami, by BG mogli wybrać miejsca, w których dokonają zasadzek.

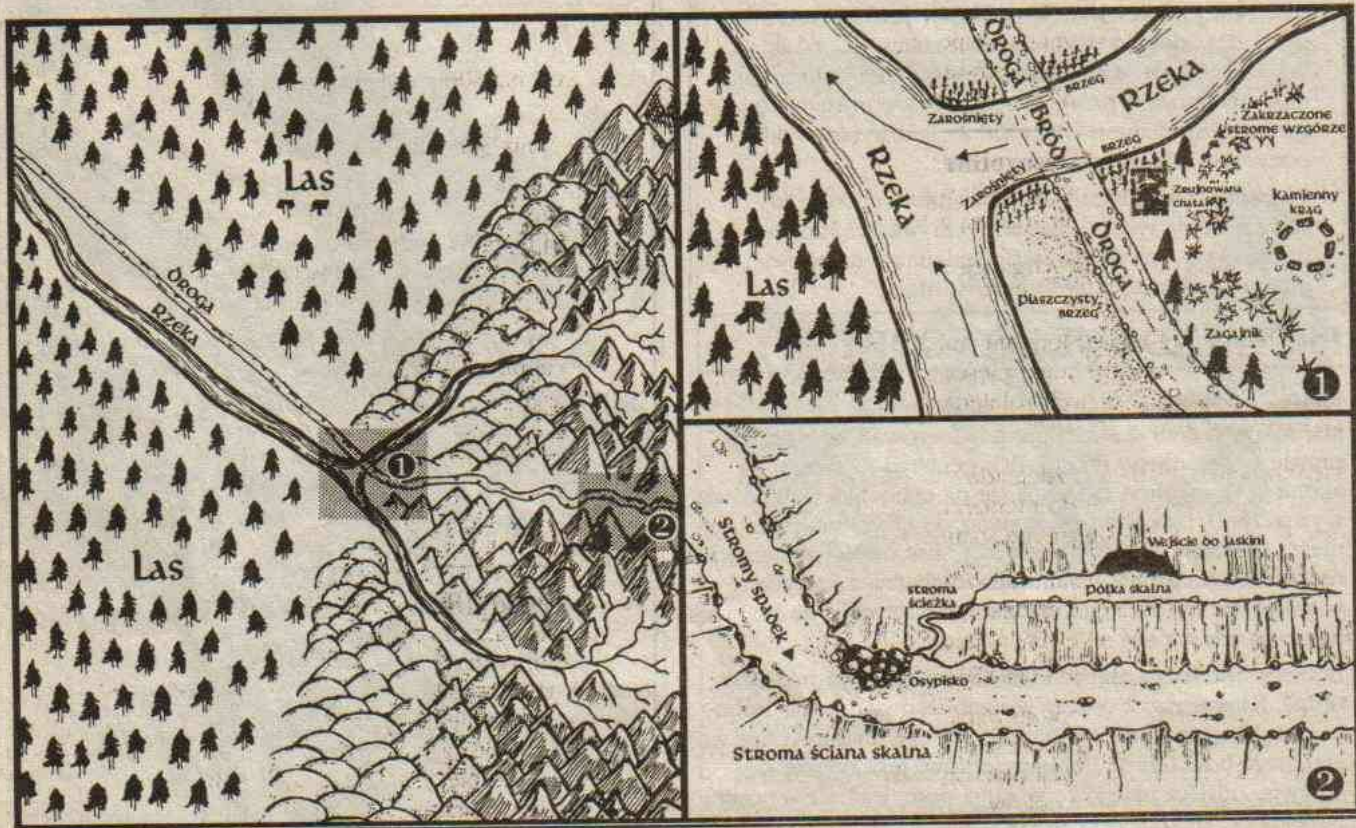
Rzeźba terenu musi być na tyle bogata, by ułatwiała bohaterom wykonanie zadania. Płaskie, bezkresne równiny uniemożliwią im ukrycie się lub zaskoczenie najeźdźców. Jeżeli bohaterowie zostaną zauważeni, zgubienie prześladowców będzie bliskie niemożliwości. Taktyka wojny partyzanckiej jest skuteczna jedynie w lasach, górach i wszędzie tam, gdzie istnieje masa miejsc, w których bohaterowie mogą się zaciąć: rzeki, zza których można szyc do wroga nie obawiając się jego ataku, strome urwiska, z których bez obaw można zrzucić kamienie na orcze głowy, itp. Zamieszczone obok mapy pomogą ci uzmysłowić sobie, o jaki rodzaj terenu nam chodzi.

Gdy twój gracz zobaczy już tę mapę, powinni ją wykorzystać do zaplanowania ogólnej strategii swoich działań. Rzecz jasna pokazane im szkice nie są wystarczająco szczegółowe, by mogli zaplanować miejsce każdego ataku. Mogą się jednak zdecydować, by zastawić zasadzkę przy jedynym brodzie na rzece, zablokować jedyną drogę, wiodącą przez góry, lub uderzyć w orków w czasie, gdy ci będą szli jedyną, wiodącą przez las ścieżką.

Zwróć uwagę na wyrażenia „jedyne bród” i „jedyna droga”. Oto mała sztuczka, która przekona graczy o twojej genialności jako Mistrza Gry. Jeśli zaplanujesz swoje mapy tak, by kluczowe miejsca i najlepsze punkty obronne były oczywiste, gracze prawie na pewno się nimi zainteresują. Pamiętaj o tym, już wcześniej możesz wykonać taktyczne mapy tych miejsc w mniejszej podziałce. Kiedy gracze powiedzą – No dobra, zastawiamy pułapkę na przełęczy. Jak ona wygląda? – możesz się uśmiechnąć się z zadowoleniem i wręczyć im mapę. Poniżej zamieściliśmy kilka przykładów takich szkiców – możesz je wykorzystać bezpośrednio, bez dokonywania żadnych zmian, albo potraktować je jako źródło pomysłów przy projektowaniu swych własnych map.

Morglum nie ma pojęcia, z kim walczył!

Ważne jest, by pamiętać, iż przynajmniej z początku, Morglum nie będzie wiedział, kto jest jego przeciwnikiem. Jeżeli BG zaatakują jedną z jego flank, nie bez powodu może się obawiać, że jest to jedynie dywersja, mająca za zadanie odwrócenie jego uwagi od niebezpiecznego ataku, mającego nadejść z innej strony. Dopóki nie będzie pewny swego wroga, nie wyda swej kawalerii rozkazu pościgu, nie pozostawi też bez straży swego taboru, ani nie wyśle w pościg za nieznaną liczbą napastników całej swej bandy. Oczywiście, jeżeli BG będą zachowywać się szczególnie dzielnie i zadadzą mu zbyt duże straty, może stracić cierpliwość i po prostu zrobić te rzeczy, tym samym dając sprytnym poszukiwaczom przygód okazję do najechania na tabor, czy wprowadzenia swych prześladowców w jeszcze gorszą zasadzkę.



Jak starego psa nauczyć nowych sztuczek?

Niektórzy gracze, przywykli do standardowych spotkań, występujących w większości gier fabularnych, mogą nie wpaść na sposób, w jaki należy walczyć z orkami. W standardowych przygodach Żli Faceci nadchodzą w małych grupkach i w wygodny dla graczy sposób są pozbawieni jakiegokolwiek wsparcia – albo z powodu odległości, albo swego charakteru (Żli Faceci są tak źli, że nikt nie chce im pomóc). Gracze mogą się tego spodziewać i mogą zechcieć bohaterko walczyć w krwawej walce wręcz, którą zakończy dopiero śmierć (miejmy nadzieję, że potworów).

Nie ma chyba potrzeby mówić, że tego rodzaju podejście do sprawy nie jest właściwe w tej przygodzie. Jeśli bohaterowie nie są naprawdę potężni, to każda próba szaleńczej szarży na oddział Morgluma zakończy się ich masakrą – nie będzie ani **Coś się psuje w Kislevie**, ani nawet **Cieni nad Bōgenhafen**. Część graczy może nie zdawać sobie z tego sprawy. Inni, wiedząc, że czołowe natarcie będzie bezużyteczne, mogą nie mieć po prostu lepszych pomysłów. Poniżej znajdziecie kilka sztuczek, podpowiadających im właściwe działania.

Rozkazy: Jeśli BG należą do jakiejś organizacji militarnej lub paramilitarnej, możesz przyjąć rolę dowodzącego nimi oficera i wydać im pomocne rozkazy, w stylu – *Macie użyć taktyki błyskawicznych ataków i odwrótów; według własnego uznania atakujcie samotne oddziały nieprzyjaciela, ale nie starajcie się zniszczyć jego sił głównych*, itp. itd.

Przykład: BG widzą, że inna grupa bohaterów śmiało atakuje orków (którzy ich później zjadają). Oprócz zadowolenia zielonoskórych, celem tego zdarzenia jest danie graczom do myślenia. Jeśli wygląda na to, że mogą potrzebować jeszcze innego bodźca, w środek ich grupy wpadnie zakrwawiony uczestnik walki, udzieli im kilku mądrych porad i następnie (oczywiście) padnie martwy u ich stóp.

Stary weteran: Dwóch lub trzech orczych zwiadowców (którzy wypuścili się daleko w przód przed swoją bandą) zdobyto wóz z uciekinierami. BG zabijają orków i uratują uchodźców. Jeden z nich jest starym, niedosłyszącym i prawie ślepy, bezzębny, artretycznym weteranem wielu bitew. Będzie niezwykle pomocny, udzielając mądrych rad...

Ostatnia deska ratunku: – *Naprawdę chcecie zaszarżować na tych osiemdziesięciu orków? Hmmm... Interesujące. No dobra, w porządku, ale najpierw musicie wykonać testy Opanowania...*

PRZYKŁADOWE PRZYGODY

Marsz Shermana

Maruderzy zostali dostrzeżeni, gdy kierowali się w stronę prawie bezbronnego miasta. BG, pechowi na tyle, iż są akurat w tej okolicy, zgłaszają się na ochotnika (lub zostają wyznaczeni), by opóźnić ich marsz do chwili nadejścia żołnierzy Imperium. Broniona osada jest w całości zamieszkała przez brzuchatych halflifskich kucharzy, z których w walce nie ma żadnego pożytku. Bohaterowie są zdani jedynie na własne siły.

Bohaterowie mogą zrybać kilka drzew, którymi zablokują drogę. Korzystając z osłony gęstego listowia, mogą próbować wybić przywódców najeźdźców, czy błyskawicznie zaatakować boki lub tył kolumny orków. Jeśli dobrze się sprawią, odsiecz nadejdzie w samą porę, jeśli nie – posiłki nadejdą po zniszczeniu osiedla.

Czerwony Świt

Maruderzy zajęli małą, odizolowaną od świata dolinę. Są zajęci plądrowaniem i zabawą na koszt biednych, nieszczęsnych rolników i wieśniaków. BG muszą opasać głowy bandanami, natłuścić swe muskuly i przemienić się w Rambo – pojedynczo wybijać napastników, organizować błyskawiczne ataki przeciwko ich taborom, itp.

Nie spodziewając się znaczniejszego oporu, orki w wygodny dla BG sposób podzieliły się na poszczególne jednostki. Każda z nich zajmuje wioskę lub przysiółek odległy o kilka godzin od następnego miejsca postoju orków. BG mogą odbić jedną czy dwie wioski, nim nieprzyjaciel w ogóle zorientuje się, o co w tym wszystkim chodzi. Później orkowie zbiorą się do kupy i zajmą pozycje obronne, do wysledzenia i atakowania napastników wyznaczając wilczych jeźdźców.

BG stoczą parę potyczek z goblifskimi jeźdźcami, w końcu zabijając tyłu zielonoskórych, by ci poczuli się naprawdę podle. Morglum się wkurzy, spali kilka wsi, załaduje swoje wozy lupami i wieśniakami/niewolnikami/obiadem i odepdzie z powrotem w góry.

BG mogą próbować nękać wycofującą się kolumnę ciągłymi atakami, mogą też stwierdzić, że dosyć się już napracowali i odejść do domu.

*Jeśli nie mielibyśmy być Orki, nie bylibyśmy zieloni,
Jeśli nie mielibyśmy zabijać, nie bylibyśmy ślani,
Jeśli nie mielibyśmy ranić, nie mielibyśmy bruni,
Jeśli nie mielibyśmy palić, nie mielibyśmy ługnia,
Jeśli nie mielibyśmy zabijać ludzi i pokurczów, nie
byłoby ich tam, gdzie możemy ich znaleźć.*

– Morglum Karkolamacz



Morglum Karkołamacz

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	55	5	5	16	50	3	50	70	55	65	50	20



Opis: Morglum nie jest wysoki, ale jest potężnie zbudowany. Na twarzy prezentuje imponujący zestaw blizn (pochodzących z czasów, gdy był najemnikiem). Nosi czarny napierśnik i lebkę. Jest uzbrojony w bardzo brzydko wyglądający topór bojowy. Morglum nosi naszyjnik z wysuszonych uszu pokurczy.

Umiejętności: *czuły słuch, uniki, szybki refleks*, wyczucie kierunku, jeździectwo, specjalna broń: broń dwuręczna, silny cios, celny cios, bardzo silny** (*wzięte pod uwagę w charakterystyce).

Przedmioty: napierśnik (2PP ciała), helm (1PP głowy), magiczny topór bojowy (obrażenia +2 – zdobyty na prawie martwym krasnoludzie Chaosu).

Gagług Psychuch, Sogrodd Obdzieracz, Margrogg, Mama i Boggradd Kieć

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	4	7	30	1	30	30	20	30	30	20



Opis: Kolorowa (choć dominuje zieleń) zbieranina obszarpańców. Gagług śmieje się i cały czas gada do siebie. Sogrodda łatwiej wyczuć, niż zauważyć, gdyż ma problemy z kiszki. Nikt nie jest pewien, jak wygląda Margrogg – trudno dostrzec jakieś znaki szczególnie poprzez grubą warstwę brudu. Boggradd jest prawdziwym okazem orka: ma okazały nos i głos, który brzmi jak róg przeciwniegielny. Mama jest nadpobudliwy. Wszyscy ubierają się w skórzane kurtki i okute żelazem buty.

Umiejętności: *ucieczka, jeździectwo, silny cios.*

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP – ramiona, korpus), okute żelazem buty, miecz, łuk i strzały, tarcza (1 PP wszystkie lokacje), błyskotki warte kilka ZK.

Bulg

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	55	5	5	16	50	3	50	70	55	65	50	20



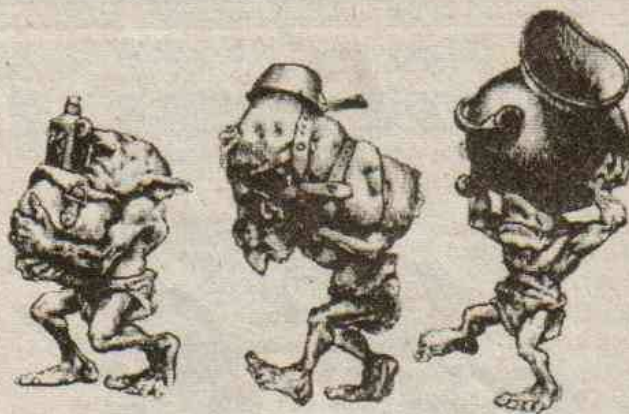
Opis: Bardzo łatwo rozpoznać Bulgę – jest duży i tłusty. Na swym potężnym brzuszku ma wytatuowaną głowę orka. Jeśli ktoś zbliży się do niego, zauważy, że brak mu lewego ucha. Bulg jest prostolinijny, uzbrojony w wyszczerbiony miecz i tarczę (na której widnieje taki sam motyw, jak na brzuchu orka).

Umiejętności: *mocna głowa, rozbijanie, jeździectwo, silny cios, celny cios.*

Przedmioty: miecz, tarcza (1 PP wszystkie lokacje), brudne odzienie, butla grogu zarzucona na plecy.

27 snotlingów: zwierzęta pociągowe, zapas jedzonka

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	20	1	1	3	30	1	15	15	15	15	15	15



Opis: małe, złośliwe stwory.

Umiejętności: *uniki, ucieczka.*

Przedmioty: jakie przedmioty?

Gang Sogrodda: 20 wielkich orków

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	25	4	4	7	20	1	30	35	20	30	30	20



Opis: Bardzo złośliwe i brzydkie orki. W przeciwieństwie do ciebie lub mnie, odczuwają ból w inny sposób.

Umiejętności: silny cios.

Przedmioty: miecz, tarcza, pancerz.

Larwy: 20 orków

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	4	7	20	1	30	?	20	30	30	20



Te orki nie były jeszcze w akcji, nikt więc nie jest pewien, ile wynoszą ich **Cechy Przywódcze** – zależy to tylko od ciebie (tania sztuczka, która pomoże ci zachować równowagę w scenariuszu).

Opis: chrząkająca piechota orków.

Umiejętności: ucieczka.

Przedmioty: miecz, włócznia, tarcza, pancerz.

Chłopcy Mamy: 20 Szczelców

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	30	3	4	7	20	1	25	30	20	30	30	20



Opis: przebiegłe wyglądający orkowie, wystrojeni w taną biżuterię i błyskotki.

Umiejętności: ucieczka, dolniarstwo.

Przedmioty: miecze, łuki i strzały, każdy z nich nosi biżuterię wartą 1 ZK.

Oddział Boggradda: kolejnych 20 orków

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	25	3	4	7	20	1	30	30	20	30	30	20



Opis: weterani tysiąca bitew.

Umiejętności: spanie w marszu.

Przedmioty: miecz, włócznia, hełm, tarcza.

Wilczy jeźdźcy Gagluga

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	20	1	20	40	20	20	20	20



Opis: typowa, podstępna, wilcza jazda goblinów.

Umiejętności: ucieczka, jeździectwo.

Przedmioty: włócznia, łuk i strzały, kawałki starego, suszonego mięsa, wrzody od siodeł.

Wielkie wilki: wierzchowce goblinów

Sz	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	40	0	3	3	5	30	1	-	10	15	15	15	-

Opis: Wielkie, złe, podstępne psiska.

Posiadają: złe charaktery i duże apetyty.

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**

Pozycja społeczna

Autorzy: Graeme Davis, Mike Brunton

Tłumaczenie: Jacek Brzeziński

Niniejszy tekst ukazał się w magazynie *White Dwarf* nr 138 jako część cyklu artykułów opisujących Marienburg. Zmienia on zasady dotyczące poziomu socjalnego, zamieszczone w *Galerii Bohaterów*.

W świecie Warhammera pozycja społeczna jest ważnym czynnikiem. Właściwie wszędzie, a szczególnie w miastach, sposób, w jaki ludzie odnoszą się do bohatera, zależy tak od tego, czym się on zajmuje, jak i od tego, kim jest. Wielu mieszkańców Starego Świata jest snobami (choć zazwyczaj temu zaprzecza), i należy liczyć się z tym, iż żebrakowi czy parszywemu poszukiwaczowi przygód nie uda się wejść na przyjęcie u grafa, niezależnie od jego zdolności perswazji, czy od wysokości cechy **Oglada**.

Zasady opisane w tym artykule można wykorzystać do modyfikowania sposobu przeprowadzania większości testów relacji pomiędzy bohaterami graczy



i bohaterami niezależnymi. Dotyczą właściwie stosunków panujących w mieście Marienburg, jednak można je stosować we wszystkich kampaniach **WFRP**. W niektórych przygodach, dziejących się głównie w miastach, jak w np. „Szarej Eminencji” ważne jest, by dotrzeć do właściwych ludzi w odpowiedni sposób. W czasie ich rozgrywania pozycja społeczna może mieć decydujące znaczenie.

Klasa i reputacja

Spółeczeństwo Starego Świata jest podzielone na cztery klasy społeczne, przy czym każdy bohater cieszy się w niej pewną reputacją (złą lub dobrą). Te cztery klasy to:

A. Arystokracja.

Najwyższa klasa społeczna. W większości krajów Starego Świata liczba arystokratów utrzymuje się na stałym poziomie. Do grupy tej należą członkowie rodów szlacheckich oraz garstka ludzi, którym szlachectwo zostało nadane jako nagroda za nadzwyczajne zasługi dla Korony czy narodu.

B. Klasa akademicko-zawodowa.

Najbardziej „poważana” klasa; należą do niej prawnicy, lekarze, czarodzieje, kapłani, kupcy i oficerowie. W naszym społeczeństwie można by ją określić jako wyższą klasę średnią.

C. Klasa rzemieślniczo-kupiecka.

Zaliczają się do niej najwięksi fachowcy Starego Świata, jak również niżsi rangą żołnierze. Są to zazwyczaj ludzie szanowani, z pewnością nie można jednak powiedzieć, że są śmietanką towarzystwa.

D. Klasa pracująco-przestępcza.

Najniższa klasa, niewykształceni lub na wpół wykształceni pracownicy, żebracy i przestępcy. Ludzie zaliczający się do tej klasy są bardzo zróżnicowani, znacznie bardziej niż przedstawiciele innych klas, choć ci traktują ich jako nierozróżnialną masę.

Podana niżej *Tabela profesji* podaje reputację i klasę społeczną dla wszystkich profesji opisanych w zasadach podstawowych **Warhammera**, jak również w kilku innych źródłach.

Określanie pozycji społecznej

Na pozycję społeczną bohatera składają się dwa czynniki: klasa, reprezentowana przez literę, oraz reputacja – przez liczbę. Czyli, np. kod B7 będzie

odpowiadał postaci należącej do klasy B, posiadającej reputację równą 7.

Relacje społeczne

Pozycja społeczna bohatera ma znaczenie zawsze, gdy spotyka on BN-a (albo BN-ów) w sytuacji nie będącej walką. Zasady **Warhammera** opisują wszystkie takie przypadki za pomocą testu **Ogłady** zmodyfikowanego przez odpowiednie umiejętności. Pozycja społeczna zmienia nieco postać rzeczy.

Stosunki pomiędzy różnymi klasami

W przypadku, gdy bohater spotyka przedstawiciela innej klasy, brana jest pod uwagę tylko sama *klasa społeczna* postaci. To znaczy, że na przykład szlachcic (klasa A) nie zauważy różnicy pomiędzy szewcem a bednarzem (obaj są z klasy D). Ci dwaj są sprzedawcami, prawdopodobnie niezbyt kulturalnymi, więc dla szlachcica nie jest ważne, jaka jest ich wzajemna pozycja na drabinie społecznej i vice versa. Jeśli szlachcic wejdzie do sklepu, będzie dla nich przedstawicielem klasy wyższej. Jego pozycja wśród innych wysoko urodzonych nie będzie miała znaczenia.

Cechy Przywódcze i Ogłada

Według zasad **Warhammera** większość sprawdzianów stosunków pomiędzy bohaterami wykonuje się testując **Ogładę**. Działa to stosunkowo dobrze – **Ogd** reprezentuje zdolność przekonywania i siłę osobowości postaci. Jednakże sędzia czy kapitan straży nie muszą przecież polegać na swej naturalnej charyzmie, gdy chcą wydać rozkaz strażnikowi więziennemu.

Aby to odzwierciedlić, bohater, który rozmawia z postacią z *niższej* warstwy społecznej, wykonując test może zawsze zdecydować się na użycie **CP** zamiast **Ogd**. W takim przypadku nie polega na własnym uroku, opiera się wyłącznie na autorytecie, wynikającym z wyższej pozycji społecznej. Zamianę tę powinien oczywiście oddać sposób odegrania sytuacji przez gracza.

Eleganci i szefowie

W przypadku, gdy spotykają się osoby należące do różnych klas społecznych, testy **Ogd** (lub **CP**) ulegają modyfikacji. Przedstawiciel wyższej z klas otrzymuje modyfikator +10 do **CP** i -10 do **Ogd**. Odzwierciedla to panujący w Starym Świecie porządek społeczny. Chłop słucha pana nie dlatego, że ten robi na nim wrażenie gładkimi słówkami, ale dlatego, że szlachcic w obliczu panującego prawa jest kimś znacznie lepszym od niego.

Gdy postać zdecyduje się użyć **CP** zamiast **Ogd**, wszystkie odpowiednie umiejętności (jak np. *gadania, urok osobisty, błyskotliwość*) stosują się do obu tych cech.



Przedstawiciel niższej z klas musi zawsze używać **Ogłady** – żebrak nie jest w stanie wpłynąć swym autorytetem na księcia, musi polegać więc na swej naturalnej charyzmie i chytrości. Nawet wtedy testy **Ogłady** są modyfikowane o -5 za każdą dzielącą ich klasę.

Przykład: Graf Erich von Holgesheim (klasa A) rozmawia ze strażnikiem więziennym, Maxem Schummem, o przyjacielu, który aktualnie siedzi w celi po spędzeniu bardzo udanej nocy w mieście.

Erich ma do wyboru: użyć swych CP = 46 lub swej Ogd = 47; w obu wypadkach dzięki urokowi osobistemu i błyskotliwości otrzyma do testu modyfikator +20. Max znajduje się trzy klasy poniżej Ericha, co temu ostatniemu daje kolejne modyfikatory: CP +30 i Ogd -30. Z tego wynika, że zmodyfikowana wartość CP wynosi 96, a Ogd 37. Widać wyraźnie, że właściwym podejściem będzie tu wyraźne podkreślenie swej pozycji!

Gdyby Max z powyższego przykładu był bohaterem gracza – powiedzmy, że pozwolił umknąć (czy też umrzeć) ważnemu więźniowi i próbuje teraz uniknąć złości Grafu Ericha – sytuacja przedstawiałaby się następująco: Max musi użyć Ogd 28 z modyfikatorem -15 za różnicę trzech klas. Nie posiadając błyskotliwości ani uroku osobistego (z których to cech więźniowi strażnicy nie są raczej znani), może próbować nadrobić to swą gadaniną, dzięki której otrzyma modyfikator +10. W sumie: 28-15+10=23. Lepiej, żeby miał coś na swoje usprawiedliwienie!

Klasa i reputacja w zależności od profesji postaci

Profesja	Klasa	Reputacja	Profesja	Klasa	Reputacja
Profesje podstawowe					
Podzegacz	D	5k4	Pilot	C	3k4
Uczeń alchemika	C	4k4	Gladiator F	D	5k4
Czeladnik rzemieślnika	C		Poszukiwacz złota R	C	3k4
Złotnik,		4k4	Zabijaka F	D	5k4
Platnerz, Kaligraf, Grawer,			Gawędziarz S	D	3k6
Szklarz, Kamieniarz		3k4	Szczurołap	D	3k6
Piwowar, Cieśla, Kolodziej,			Strażnik dróg R	C	3k6
Sklepikarz, Szewc, Bednarz,			Goniec	C	3k4
Drukarz, Szkutnik, Krawiec		2k6	Bydłokrad	D	3k4
Kowal, Stolarz, Garncarz,			Skryba	C	2k4
Garbarz		2k4	Żeglarz	D	3k6
Rajfur S	D	4k4	Wieszczek S	D	3k6
Żebak	D	2k6	Służący S	D	2k6
Przewoźnik	C	2k4	Przemysłnik	D	3k6
Ochroniarz F	D	4k4	Żołnierz	C	2k6
Łowca nagród F	C	3k6	Giermek	A	2k4
Woźnica	C	2k6	Żak	B	2k4
Druid R	B	2k4	Złodziej		
Inżynier X	C	5k4	Malwersant	C	2k4
Cyrkowiec	D		Włamywacz	D	3k6
Akrobata, Treser, Bentlarz,			Skrawkarz	D	3k4
Komik, Eskapolog, Polykacz			Ogólny, Kieszonkowiec	D	2k6
ognia, Jasnowiedz, Hipnotyzer,			Mytnik R	C	2k6
Parodysta, Trefniś, Zongler,			Hiena cmentarna	D	3k6
Malarz uliczny, Linoskoczek,			Handlarz	C	2k6
Brzuchomówca		2k6	Traper R	C	2k6
Aktor, Wierszokleta, Śpiewak,			Zabójca trolli X/F	D	5k4
Trubadur wszystkie S		3k6	Wojownik podziemny	C	3k6
Miotacz noży, Silacz, Zapaśnik		3k4	Strażnik miejski F	D	4k4
Poborca podatkowy F	C	4k4	Uczeń czarodzieja	B	2k4
Rybak	C	2k6	Drwal R	C	2k4
Oprych	D	4k4			
Szuler S	D	5k4	Profesje zaawansowane		
Gajowy	C	2k6	Alchemik L	B	3k6
Porywacz zwłok	D	3k4	Balastyk	B	2k6
Zielarz	C	4k4	Rzemieślnik		
Pasterz R	D	2k6	Jubiler	B	3k4
Myśliwy	C	2k6	Platnerz, Kaligraf, Grawer,		
Hipnotyzer S	C	4k4	Kamieniarz	B	2k6
Nowicjusz C	B	2k4	Szklarz	B	2k4
Strażnik więzienny	D	2k4	Piwowar, Cieśla, Kolodziej,		
Robotnik	D	3k4	Sklepikarz, Szewc, Drukarz,		
Żołnierz okrętowy F	C	3k6	Szkutnik, Krawiec	C	3k6
Najemnik F	C	3k6	Kowal, Stolarz, Bednarz,		
Milicjant	C	2k6	Garncarz, Garbarz	C	3k4
Minstrel S	C	2k6	Zabójca F	C	5k4
Poganiacz mulów	C	2k6	Przyjaciół zwierząt R,X	C	4k4
Szlachcic N	A	5k4	Szarlatan S	D	5k4
Banita	D	3k6	Kaplan LC	B	5k4
Przepatrywacz	C	3k4	Podrabiacz monet	C	3k4
Wędrowny kramarz R	C	2k4	Demagog S	D	5k4
Aptekarz	B	2k6	Kaplan druidzki R,L	B	5k4
Uczeń medyka	B	2k4	Zwawdzca F	B	3k4

Profesja	Klasa	Reputacja
Egzorcysta L	B	5k4
Odkrywca	B	3k6
Paser	C	3k4
Falszeryz	B	2k6
Rycerz najemny S	B	5k4
Zabójca gigantów X,F	C	5k4
Bombardier	B	2k6
Rozbójnik	B	3k4
Szampierz F	C	5k4
Prawnik	B	3k6
Mędrzec X	B	5k4
Sierżant najemników F	C	5k4
Kapitan najemników	B	4k4
Kupiec	B	3k6
Nawigator	B	3k6
Herszt banitów	C	5k4
Medyk	B	3k6
Reketer F	D	5k4
Saper X	C	3k6
Bakalarz	B	4k4
Zwiadowca R	C	4k4
Bosman	C	3k4
Kapitan okrętu	B	4k4
Handlarz niewolników F	D	3k4
Szpieg	B	4k4
Strzelec S	C	5k4
Rycerz zakonny S,C	B	5k4
Oprawca	D	2k6
Tancerz wojny F,X	C	3k6
Łowca czarownic	B	5k4
Czarodziej L	B	5k4

Uwagi

- C** oznacza, że klasa i reputacja mogą ulec zmianie w zależności od wiary postaci. Szczegółowe informacje podane są w opisie opcjonalnej zasady **Modyfikator wiary**;
- F** oznacza, że profesja należy do tych, które wzbudzają strach, nieufność lub niesmak większości ludzi. Wynikiem tego jest podana klasa społeczna.

Przy spotkaniu z innymi osobami typu F bohater traktowany jest tak, jakby jego klasa była wyższa o 1. Może zastraszać;

L oznacza, że profesja należy do tych, które dzielone są na poziomy. Reputacja postaci wzrasta co poziom o 1k4 punkty;

N w stosunku do szlachciców stosuje się specjalne zasady. Nie istnieje górna granica ich reputacji. Ci, którzy posiadają własność ziemską mają określone minimum reputacji równe 10 (jeśli rzut kością da wynik mniejszy niż 10, należy go traktować jak 10). Ci, którzy nie mają ziemi, nie posiadają takowego. Arystokrata, który ma szlacheckich wasali dodaje najwyższą reputację spośród reputacji swoich wasali do swojej. *Na przykład: Graf Wolfgang wylosował reputację 15. Spośród jego wasali, baron Ulfric ma najwyższą reputację – wynosi ona 12. W ten sposób całkowita reputacja Wolfganga wynosi 12+15=27. Suzeren Wolfganga mógłby dodać do swojej co najmniej 27. No cóż, feudalni panowie u szczytu drabiny władzy nie muszą się przejmować swą pozycją społeczną.*

By zaoszczędzić sobie czasu przy obliczaniu reputacji, możesz określać reputację magnatów ziemskich jako 5k4+60. Przyjmijmy dla wygody, że wartość tej cechy u Cesarza wynosi zawsze 100.

Reputacja szlachcica jest zmniejszana o 1k4 podczas spotkania z obcokrajowcem;

R oznacza, że bohater traktowany jest w środowisku miejskim tak, jakby należał do niższej o 1 klasy społecznej – ludzie z miasta lubią patrzeć na prostaków z góry;

S oznacza, że dzięki zasługom lub protekcji patrona bohater może przenieść się do klasy wyższej. Dla świeżo wylosowanego BN lub BG możesz rzucić 1k6 – gdy wypadnie 6, postać automatycznie dostaje się do wyższej klasy. Nie mogą tego zrobić ci bohaterowie, którzy przeszli do tej profesji z niższej klasy społecznej. W pozostałych przypadkach MG sam musi zdecydować, w której klasie bohater powinien się znaleźć;

X oznacza, że istoty pochodzące z tej samej rasy co bohater, odnoszą się do niego tak, jakby jego klasa była wyższa o jeden stopień.





Na równej stopie

Gdy bohater rozmawia z przedstawicielem swej własnej klasy społecznej, w grę wchodzi jego reputacja. Odzwierciedla ona te drobne różnice, wchodzące w grę wtedy, gdy ma się do czynienia z osobami mniej więcej równymi sobie. Należy zauważyć, że reputacja jest określana przez rzut kością, czyli nie wszystkie postacie tej samej profesji będą miały identyczną reputację. Szwec mający swój warsztat w bocznej uliczce miasta będzie mimo wszystko tkwił niżej na drabinie społecznej niż ktoś, kto zajmuje się wyrobem butów dla samego księcia, nawet pomimo tego, że obaj zajmują się tym samym zawodem.

W przypadku spotkania dwóch przedstawicieli tej samej klasy, otrzymują oni modyfikator do testów **Ogd** równy reputacji.

*Przykład: Uliczny śpiewak Hans próbuje przekonać miejskiego strażnika Jurgena, by ten nie aresztował go za włóczęgostwo. Obaj należą do klasy niższej (D). **Ogd** Hansa wynosi 48, jest on jednym z bardziej znanych artystów w mieście, dzięki czemu jego reputacja wynosi 9. Nie posiada żadnych dodatkowych umiejętności, wobec czego do testu użyje wartości 57 – spora szansa powodzenia.*

Zmiana profesji

Gdy postać zmienia profesję, jej klasa i reputacja również powinny zostać odpowiednio zmodyfikowane.

Profesje zróżnicowane społecznie

Niektóre profesje są oznaczone w *Tabeli profesji* literą S, która oznacza, że w pewnych okolicznościach mogą być związane z klasą wyższą niż podana. Bohaterowie, którzy zmieniają swą profesję na jedną z nich, a wcześniej należeli do wyższej klasy niż podana przy nowej profesji, automatycznie zachowują swoją starą pozycję. Ci, którzy przechodzą z profesji związanej z niższą klasą, zmieniają ją na nową.

W pozostałych przypadkach MG musi zdecydować o tym, czy bohater powinien przynależeć do wyższej czy niższej klasy.

Zasada opcjonalna: znajomość

Bohaterowie niezależni, którzy znali bohatera gracza, nim ten zmienił profesję, a jednocześnie klasę, w stosunkach z nim mogą uwzględnić tę dawną znajomość. BN wykonuje rzut 1K10, którego wynik jest używany jako modyfikator przyszłych testów **Ogd** lub **CP** BG, przy czym w zależności od sytuacji MG określa, czy ma być to modyfikator dodatni czy ujemny.

Jeśli bohater zmienił profesję na taką, która wpłynęła na jego reputację, lecz nie klasę, *BN z tej samej klasy społecznej*, którzy znali go wcześniej, rzucają 1K6 i otrzymanego wyniku używają jako modyfikatora w sposób analogiczny do przedstawionego powyżej.

Łańcuch władzy

Zasady dotyczące pozycji społecznej nie są używane, gdy bohater podlega władzy BN, z którym ma do czynienia. Dotyczy to np. gracza – kapitana najemników, rozmawiającego z BN najemnikiem, który znajduje się pod jego dowództwem. W takich wypadkach należy zastosować normalne zasady dotyczące **CP**. Należy zauważyć, że łańcuch władzy musi być *bezpośredni* – kapitan najemników nie musi sprawować *bezpośredniej* władzy nad żołnierzami innego dowódcy.



Profesje przestępcze

Niektóre z profesji są jawnie przestępcze – jak np. złodziej, paser, oprych czy podrabiacz monet. W tych wypadkach przyjmuje się, że bohater parający się takim zawodem nie informuje o swej profesji nikogo spoza środowiska przestępczego.

Jeśli profesja takiego bohatera zostanie odkryta, wszystkie testy są wykonywane z *dotatkowym* modyfikatorem o wartości sięgającej +/- 30. MG musi zdecydować o dokładnej wartości modyfikatora w zależności od stosunku BN do prawa i zbrodni. Np. znany złodziej może uzyskać modyfikatory: -30 w czasie rozmowy z sędzią, -10 ze strażnikiem, +10 z żebrakiem i +30 z zaprzyjaźnionym złodziejem.

Oszustwa i przebrania

Bohaterowie mogą używać umiejętności, takich jak *aktorstwo*, *charakteryzacja* i *mimika*, aby sprawiać wrażenie przynależności do innej klasy społecznej. Należy to traktować jako *oszustwo*, a powodzenie działania sprawdzać w sposób standardowy, używając zwykłych zasad. Jeśli bohater usiłuje udawać, że przynależy do klasy A lub B, dzięki umiejętności *etykieta* otrzymuje dodatni modyfikator +10 do testu *oszustwa*.

Jeśli *oszustwo* okaże się skuteczne, bohater może korzystać z klasy i reputacji osoby, pod którą się podszyci.

Jako zasadę opcjonalną, można przyjąć, że test *oszustwa* należy powtarzać codziennie w przypadku oszustwa długotrwałego, czy też nawet za każdym razem, gdy bohater spotyka nowego BN, pochodzącego z klasy, pod której przedstawiciela się podszyci.

Jeśli *oszustwo* wyszło na jaw, bohater otrzymuje ujemny modyfikator -20, stosowany przy wszystkich późniejszych spotkaniach z BN, których wcześniej usiłował okłamać. W stosunkach z nimi traci również możliwość używania CP zamiast Ogd.

Najodważniejsi z odważnych

Punkty reputacji można otrzymywać po zakończeniu przygody, podobnie jak Punkty Przeznaczenia. W zależności od decyzji MG, gracze mogą uzyskać 1K4 punktów reputacji za *publiczne* demonstrowanie swej odwagi lub zasługi dla społeczności. Wybicie gniazda zwierzołudzi, czy odkrycie okrutnego postępu jakiegoś dziedzica mogą być czynami podnoszącymi wartość bohatera w oczach tłumu. Oczywiście dokazywanie takich czynów, gdy nikt tego nie widzi, nie przynosi żadnych punktów reputacji.

Modyfikatory wiary

Modyfikatory tego rodzaju są używane, gdy spotkają się dwie osoby o profesjach typu C. Można je również zastosować w stosunku do pobożnych wyznawców bóstwa, nie będących kapłanami. Modyfikatory wiary odzwierciedlają wzajemne stosunki dwóch religii i ich wpływ na relacje pomiędzy bohaterami.

Dwie Wielkie Rodziny

W skład panteonu Starego Świata wchodzi bogowie należący do dwóch rodzin oraz inni, którzy nie znaleźli się pośród nich. Pierwsza rodzina, czasem znana jako „miejscy” czy „południowi bogowie”, to Morr, Verena i ich córki – Shallya i Myrmidia.

Tabela relacji pomiędzy wyznaniem

Podsumowuje ona stosunki panujące pomiędzy różnymi kultami Starego Świata.

Kult	Stosunek do:						
	B. wiejscy	B. miejscy	Ranald	Sigmar	B. krasnoludzczy	B. elfów	B. halflingów
Bogowie wiejscy	P	F	NF	N	○	○	○
Bogowie miejscy	F	P	NF	N	○	○	○
Ranald	N	N	P	N	○	○	
Sigmar	F	F	NF	P	○	○	○
B. krasnoludzczy	○	○	NF	○	P	NF	N
Bogowie elfów	○	○	○	○	NF	P	P
Bogowie halflingów	F	○	NF	F	F	F	P

P Preferowany. +15 do testów Ogd/CP przy stosunkach z wyznawcami tego kultu, +20 z wyznawcami własnego kultu.

F Faworyzowany. +10 do testów Ogd/CP przy stosunkach z wyznawcami tego kultu.

○ Ostrożny. +5 do testów Ogd/CP przy stosunkach z wyznawcami tego kultu.

N Neutralny. Bez modyfikatorów.

NF Nieufny. -10 do testów Ogd/CP przy stosunkach z wyznawcami tego kultu.

Druga, określana jako „wiejscy” lub „północni bogowie”, to Taal, Rhya, ich syn Manann oraz brat Taala – Ulryk. Ogólnie mówiąc, wyznawcy jednego z tych bóstw dobrze odnoszą się do wyznawców pozostałych, zbliżonych wyznań, zachowują również pozytywny stosunek wobec innych neutralnych bóstw Starego Świata.

Ranald

Kult Ranalda zajmuje w Starym Świecie wyjątkową pozycję, gdyż znajduje się jakby po obu stronach prawa. Noszenie symbolu Ranalda, czy też przyznawanie się do wiary w niego samo w sobie nie jest zakazane, lecz może budzić pewne podejrzenia.

Większość kultów Starego Świata, na czele z południowymi, podchodzi bardzo nieufnie do kultu Ranalda. Jak mówi legenda, Ranald urodził się śmiertelnikiem, a nieśmiertelność uzyskał dzięki oszukaniu Shallyi. Jej rodzina nigdy mu tego nie zapomniała i z tego powodu wyznawcy bogów miejskich są nieco bardziej nieufni w stosunku do jego wiernych.

Sigmar

Choć Sigmar Młotodzierzca jest najważniejszym bogiem Imperium; w innych krajach jego wyznawcy są nieliczni. Można ich spotkać jedynie w enklawach, w których mieszkają imperialni emigranci. Marienburg jest jednym z nielicznych miast poza Imperium, w którym znajduje się wielka świątynia Sigmara. Na terenie Imperium większość kultów utrzymuje przyjazne stosunki z kultem Sigmara, natomiast w krajach ościennych stosunki te są nieco bardziej neutralne.

Dawna Wiara

Relacje pomiędzy Dawną Wiarą i innymi wyznaniem Starego Świata są dość przyjazne, choć jest w nich odrobina rezerwy. Poszczególne kultury nie utrzymują ze sobą bliższych stosunków, ale traktują się z pełnym dystansu szacunkiem.

Khaine

Wyznawanie Khaine'a, Pana Mordu, jest zakazane w całym Starym Świecie, a wierni tego boga są traktowani tak samo jak słudzy Chaosu. Istnieje nawet teoria, wysunięta przez teologów Imperium, że wbrew wskazówkom zawartym w mitach i legendach kultu Morra, Khaine jest niczym więcej, jak tylko wcieleciem bądź aspektem Khorne'a, Krwawego Boga.

Bogowie krasnoludzy

Ludzkie kultury Starego Świata są generalnie przyjazne w stosunku do wyznań krasnoludzkich. Najpopularniejszym i najbardziej znanym bogiem krasnoludów jest Grungni. Relacje pomiędzy wyznawcami są zbliżone do stosunków z wyznawcami Dawnej Wiary.

Bogowie elfów

Tak jak krasnoludy, tak i te elfy, które zdecydowały się żyć pomiędzy ludźmi, przyprowadziły ze sobą

swych bogów. Najbardziej znanym wśród ludzi kultem leśnego ludu jest kult Liadriel, pokojowo współistniejący z ludzkimi sąsiadami. Mniejsze kultury elfie są mniej znane i z tego powodu traktowane z większą rezerwą.

Bogowie halfingów

Jedynym znanym w całym Starym Świecie kultem nieziołków jest kult Esmeraldy. Kapłani tej bogini, podobnie jak prawie wszyscy halfingowie, są przyjaźni i szczerzy, utrzymują stosunkowo dobre stosunki z kapłanami większości ludzkich wyznań. Różnice rasowe nigdy nie zostały do końca przewyciężone, lecz, ogólnie rzecz biorąc, stosunki międzywyznaniowe są przyjazne.

Potęgi Chaosu

Wyznawanie Chaosu jest karane śmiercią w całym Starym Świecie, a Potęgi Chaosu i ich słudzy są zniechęceni przez kultury wszystkich neutralnych wiar Starego Świata.

Potęgi Prawa

Większość mieszkańców Starego Świata traktuje Potęgi Prawa z pewną nieufnością, kapłani innych bóstw nie są tu wyjątkiem. Mimo iż wiara ta nie jest zakazana, nakazy różnych kultów Prawa, ich ekstremalna filozofia i pogarda dla innych nie cieszą się specjalną popularnością wśród zasadniczo neutralnych mieszkańców Starego Świata.

Jedyną Potęgą Prawa, która jest stosunkowo dobrze znana w całym Starym Świecie jest Solkan Mściciel, popularny patron łowców czarownic. Kultu Solkana boi się wielu, i o żadnym z pozostałych wyznań Starego Świata nie można powiedzieć, by pałało szczególną miłością do jego wyznawców.

Nienawiść pomiędzy wyznawcami różnych kultów

Do opisanych poprzednio kultów – Khaine'a i Potęg Chaosu – inne kultury odnoszą się z gorzką nienawiścią, zresztą z wzajemnością. Gdy bohater spotyka się z kimś, o kim wie, że jest wyznawcą zniechęconego kultu, testy są modyfikowane o -20. Jeśli napotkany bohater niezależny jest kapłanem wyklętego kultu, ujemny modyfikator wzrasta do -40.

Różnice geograficzne

Stosunki pomiędzy religiami zmieniają się nieznacznie w zależności od miejsca pobytu. Oto najważniejsze informacje:

Manann i Handrich – ich popularność wzrasta o 1 stopień w Jałowej Krainie.

Sigmar – jego popularność zwiększa się o 1 stopień w Imperium, z wyjątkiem wyznawców Ulryka, których postawa jest w stosunku do niego *nieufna*. Niezbyt pobożni ludzie w Imperium *faworyzują* ten kult.

Ulryk – jego popularność wzrasta o 1 stopień w Middenheim, z wyjątkiem wyznawców Sigmara, których postawa jest *nieufna*. W Estalii i Tilei jego popularność zmniejsza się o 1 stopień; w Norsce zwiększa się o 1 stopień, a inne kultury ludzkie nigdy nie traktują go gorzej niż *neutralnie*.

Myrmidia – jej popularność zwiększa się o 1 w Tilei i Estalii, ale nie dotyczy to wyznawców Ulryka.

Zastraszenie

Niektóre profesje oznaczone są w *Tabeli profesji* symbolem F. Oznacza to, że przedstawiciele tych zawodów wzbudzają wśród innych ludzi strach, bojaźń, ostrożność. Bohaterowie posiadający te profesje mogą *zastraszać* innych, używając strachu zamiast perswazji, by osiągnąć to, czego chcą.

Gdy gracz zdecyduje się na *zastraszanie* swoim bohaterem, wszystkie testy przeprowadza się przy użyciu **CP** (do cechy tej dodaje +10), nie bierze się również pod uwagę umiejętności związanych z **Oglądą**.

Należy zauważyć, że zasada ta nie dotyczy spotkań z innymi postaciami mającymi profesję typu F. W tym wypadku dla bohaterów o tej samej profesji wykonywany jest normalny test **Oglądy** ze wszystkimi stosowanymi do niego modyfikatorami, natomiast dla bohaterów o różnych profesjach wykonywany jest test **Oglądy** bez modyfikatorów.

Życie na wysokiej i niskiej stopie

Niektóre korzyści wynikające normalnie z wysokiego statusu, można osiągnąć żyjąc po prostu w odpowiedni sposób. Jeśli cieśle *stać* na to, by żyć jak książę kupców, może być czasem za niego wzięty. Podobnie jak prawnik, który będzie żył jak łapacz sznurów, może być traktowany z góry przez osoby ze swojej klasy.

Pochylnia

Zasady **Warhammera** mówią, że minimalny koszt utrzymania wynosi 7 szylingów dziennie. Każdy, kto wydaje mniej, traci swoją pozycję i szacunek innych, zaczynając go opuszczać „przyjaciele” – odejmuje jeden punkt reputacji dziennie. Gdy jego reputacja osiągnie 0, jego klasa społeczna zmniejsza się o jeden i cały proces zaczyna się od początku, tzn. od

1k4 punktów reputacji w nowej, niższej klasie.

Każda osoba, należąca do klasy D, której reputacja spadnie do 0 musi natychmiast zmienić profesję na żebraka – jeżeli brakuje jej na to punktów, uzyskuje „ujemne”. Wszystkie uzyskane w przyszłości punkty doświadczenia muszą być w pierwszej kolejności przeznaczane na „spłatę długu”. Dopiero po „uregulowaniu rachunku” bohater może je przeznaczyć na cokolwiek innego (w szczególności na zmianę profesji).

Dodatkowo, każdy bohater należący do klasy A (lub chcący uchodzić za osobę należącą do tej klasy!) powinien wydawać 7 szylingów dziennie *za każdy punkt posiadanej reputacji*. W przeciwnym wypadku grozi mu utrata pozycji (tak, jak i wszyscy podlega opisanym powyżej zasadom). Życie na szczycie jest bardzo, bardzo kosztowne, ale to cena, jaką płaci się za bycie osobą publiczną.

Na wysokiej stopie

Bohater zwracający na siebie uwagę rozrzutnością czy też trybem życia ponad stan może podnieść swą pozycję społeczną. Każdego dnia kosztuje go to liczbę koron (lub ich odpowiedników – ludwików czy gilderów) równą reputacji postaci. Bohater wydający dziennie tyle pieniędzy na jedzenie i picie *dla siebie* zyskuje 1 punkt reputacji na tydzień. Jeśli w ten sposób jego reputacja przekroczy 20, przenosi się do wyższej klasy, zaczynając z 1k4 punktami reputacji.

Zyskiwana w ten sposób reputacja jest tymczasowa i po tygodniu zanika. Oznacza to, że nikt nie może w ten sposób podnieść jej o więcej niż 8 punktów, a nawet później taki poziom życia musi być stale utrzymywany ciągłymi wydatkami, jeśli bohater nie chce zaczynać wszystkiego od początku.

Nie ma wielkiego sensu, by szlachcic folgowal sobie w ten sposób, ale zawsze jednak znajdą się tacy, którzy będą tego chcieli – szlachcice muszą jednak płacić znacznie więcej! Życie w zbytku kosztuje potężnych i wielkich tyle koron lub ich odpowiedników dziennie, ile wynosi *poczwońna* wartość ich reputacji.

*Przykład: Baronowa Ludmilla (reputacja 10) docho-
dzi do wniosku, że musi podreperować swą reputację,
by dać powód do zazdrości innym damom dworu
Middenheim. Przez cały tydzień prowadzi wystawne
życie. Kosztuje to 10x10 = 100 koron dziennie, czyli
800 koron tygodniowo. W ten sposób zyskuje 1 punkt
reputacji dziennie, czyli po tygodniu jej reputacja
wzrasta tymczasowo do 18. Niektórzy ludzie mają
więcej pieniędzy niż rozsądku...* ■



Penelope Love

Ostatnia sprawa

Marka Edwarda Morrisona

Przekład: Smoq

Artykuł pochodzi z pisma *The Unspeakable Oath*, nr 12

„Walizka Marka Edwarda Morrisona” to seria artykułów zajmujących się grą *Zew Cthulhu* – tym, jak w nią grać, jak prowadzić lub po prostu lepiej rozumieć. Tytułowa „walizka” to dziwny, stary kuferek, który Mark znalazł w czasie podróży do Stanów. Od tego czasu jego tajemnicza i stale zmieniająca się zawartość wciąż nawiedza jego sny. Oto ostatni spis zawartości.

Mark Morrison ma problemy z zamknięciem swojej walizki. Trudzi się, spowity w zwoje celuloide, pochyłony nad jednym z tych nowomodnych, ruchomych obrazów. Nie możemy porozmawiać z Morrisonem, ale przeglądając jego kufer znalazłam nieco odręcznych notatek.

Te ruchome obrazy to nieprawdopodobnie drogie przedsięwzięcia. Zgodnie z przewodnikiem, któremu można zaufać (magazyn „The Forum”, styczeń 1920), reżyser i asystent mogą zażądać po 4000 dolarów za jeden obraz. Rekwizyty mogą być równie drogie. Koszty scenografii przekraczają 5000 dolarów. Podobną kwotę pochłania wynajęcie samochodów. Jak mi mówiono, „zwykli” aktorzy, którzy zostaną obsadzeni we wszystkich rolach, wystawią rachunki opiewające w sumie nawet na 15 000 dolarów!

Na pojedynczy, wysokobudżetowy obraz można wydać więcej niż 25 000 dolarów. W branży zwie się go „Specjalnym”, a fundatorzy mają nadzieję, że przez wiele tygodni będzie szedł w „nickelodeonach” (czyli w kinach, gdzie za 5 centów można było obejrzeć kilka filmów).

Jednak nawet dla mieszkańców tego młającego królestwa Filmogrodu musi istnieć ostatni Koniec, ostatni ukłon, kurtyna, która opada w skrzypiącym deszczu kurzu i martwych pająków z ostatnim, nieco chorobliwym „lup”, na najbardziej nawet wytrwałych poszukiwaczy – aby nigdy już się nie podnieść. Tak też jest z tą kolumną.

Koniec! Śmierć! To tematy, do których w tej serii wracaliśmy w kółko i na okrągło i żaden inny nie pasuje tak dobrze do tego końca. Nie jest to jednak śmierć Badaczy, których moglibyśmy opłakiwać, dowodzących zbyt często, że są tylko nieszczęsnymi, delikatnymi workami mięsa, kości, surowicy i zębów, lecz raczej śmierć wszystkiego; koniec kampanii.

Kręgi się dopełniły. Gwiazdy weszły we właściwe położenie. Rozgrywki dobiegają końca. Sekret, jak grać w *Zew Cthulhu*, to wiedzieć, jak zakończyć. I kiedy.

Gracze muszą wiedzieć, że zbliża się koniec. Nie panikuj, jeśli w pierwszym scenariuszu zdecydują się pozostać w domu, nie zważając na wszystkie wskazówki,

które kierują ich do Szwecji. Bądź oryginalny, ale i wytrwały. Daj im dużo czasu do namysłu. Dzięki temu uda ci się utrzymać całkowitą kontrolę nad wydarzeniami i osiągnąć to, co sobie na początku założyłeś. Muszą mieć jedynie wrażenie, że kontrolują sytuację (nawet jeśli tak nie jest). Drogowskazy i bariery z napisem „kampania tędy!” wprowadzaj tylko w ostateczności, podobnie jak pielęgniarki ze wzmacniającymi zastrzykami, które wpadają do biura, żeby porwać Badaczy do Belgii (z przesiadką w Sztokholmie).

Powyższa rada nie wyklucza oczywiście subtelnych wskazówek, które można umieścić gdziekolwiek. To postępowanie można też nazwać inaczej: „Pokaż im jak działa Potwór”. Nie musi to jednak dotyczyć wyłącznie potworów – dotyczy także przygód. Strażnik musi myśleć z większym wyprzedzeniem niż gracze. Jeśli nie mają broni, a czeka ich walka, niech scena rozegra się w miejscu, w którym będzie sporo walających się rur kanalizacyjnych. Jeśli muszą uciekać przez komin, wskaż im palenisko.

Kończ każdą z sesji w odpowiednim momencie, najlepiej pozostawiając graczy w niepewności: „Otwieracie drzwi i z ciemności dobiega was wesoły, acz złowrogi chichot”. Oczywiście, na następnej sesji okaże się, że wydał go podstarzały, głupawy dozorca, oni jednak nie muszą o tym wiedzieć.

Nie przerywaj sesji w chwili, gdy w powietrzu unosi się nastrój grozy, ponieważ będzie ci bardzo trudno osiągnąć podobny efekt w tydzień lub dwa później (kiedy emocje opadną). Jeśli ostatnie spotkanie zakończyło się o drugiej nad ranem, gdy wrzeszcząca May Trengrove wspięła się już do połowy na drzewo, a Tsathoggua kończył pożerać Bertie O'Malley od pępka w górę, graczom będzie trudno odczuć ponownie pełną grozę owej chwili o siódmej wieczór w kolejny piątek (szczególnie, gdy będą mieć pod ręką butelki pełne coli i świeżą pizzę).

W takim razie Strażnicy powinni prowadzić jedynie takie przygody, które da się rozegrać w ciągu jednej lub dwóch sesji. Gdyby wszystkie nie dokończone scenariusze, które rozegrano na całym świecie, ułożyć jeden za drugim, to odwiedziłyby nas grzyby z Yuggoth i nawet nie musiałby latać. Wydany przez Chaosium podręcznik *Blood Brothers* oraz scenariusze z *The Unspeakable Oath* są idealne. Można je rozegrać w ciągu jednego lub dwóch wieczorów. Ponadto w całej przygodzie jest tylko kilka pomniejszych i jeden duży moment kulminacyjny.

Kolejnym zadaniem Strażnika jest kontrolowanie tempa akcji – musi bardzo uważać, by nie zanudzić graczy i siebie podczas prowadzenia szczególnie długich kampanii. Mniej ciekawe momenty trzeba jakoś ubarwić, zakończenie przygody (jej punkt kulminacyjny) musi być wystrzałowe. Gracze powinni mieć szansę wyciągnięcia wniosków i ułożenia planów działania (w razie potrzeby – z pomocą wiecznie czujnego Strażnika). Jeżeli im to umożliwisz, będą przez lata z wypiekami na twarzy wspominali prowadzoną przez Ciebie przygodę.

Reakcją Badacza na nieznaną powinno być zawsze: a) zbadać, b) uciekać, c) przywalić. Dobrze przeprowadzone śledztwo powinno dać wskazówki do rozwiązania tajemnicy, a nie użycia broni. Scenariusz, który kończy się szczęśliwie dzięki użyciu karabinów, w rzeczywistości kończy się szczęśliwie przy użyciu kostek. Wolisz chyba, żeby twoi gracze mówili: „To była ta przygoda, w której udało się nam odkryć wszystkie siedemnaście elementów rytuału i przepędzić to dziwo, które wyglądało jak przenicowana iguana”, a nie: „To była ta przygoda, którą skończyliśmy, bo Benny wyrzucił 01”.

Dobry moment na śmierć to chwila tuż przed końcowymi napisami. Dopuszczalne jest oszukiwanie przy rzutach kośćmi po to, by uratować Badacza od tak prozaicznej śmierci, jak upadek ze schodów. Nie można jednak szachrować chcąc ochronić Odkrywców przed wściekłym Azathothem. Oczywiście – jeśli Strażnik widzi Wielką Kulminację i związaną z nią satysfakcjonującą, krwawą śmierć, ratującą świat, to ranny powinien kuśtykać dalej, nawet z połamanymi obiema nogami i pękniętym wyrostkiem robaczkowym. Oczywiście, jeżeli scenariusz jest dobrze napisany i prowadził go z gracją i stylem, z których zasłużenie słyną Strażnicy ZC, to Badacze nie powinni stawiać czoła Wielkiemu „A”, o ile nie wiedzą, co z Nim zrobić.

Kiedy nastąpi już Wielka Kulminacja, za nic nie spawalniaj biegu akcji. Za nic, nawet jeśli gracze muszą iść do toalety. To doda jeszcze napięcia. Weź za komplement okrzyki strachu i objawy agonii i kontynuuj grę.

Kampanie kończą się zazwyczaj z hukiem, szczególnie te naprawdę długie. To daje graczom satysfakcję. Będą wspominać rozgrywkę z przyjemnością, nawet jeśli „przegrali”: *Pamiętasz, kiedy wygnaliśmy Nyarlathotepa w pustkę, ale Norman oszalał i poszedł wraz z nim?*

Jeśli chcesz, aby gracze uratowali świat, uczyni ten świat wartym ratowania. Znaczna część postaci niezależnych powinna dać się lubić, nawet jeśli nie wierzą szaleńczym bredzeniom Badaczy o lepkich, rybiokich istotach spoza gwiazd. Nic nie jest bardziej przygnębiające niż świat, w którym nikt nie wierzy w twoją historię, w którym nikt cię nie kocha i nikt nie jest wdzięczny za uratowanie Ziemi przed losem kosmicznej kuli bilardowej Wielkich Przedwiecznych.

Czasem koniec może być nieoczekiwany i bardziej mroczny niż gałki oczne Nyarlathotepa. Wszyscy wariują. Wszyscy giną. Jeśli chcesz znowu podjąć wątek historii, pozostaw ślady, które będą mogli podjąć pozostali przy życiu, rodziny zmarłych, przypadkowi przechodnie lub inteligentne psy. Czasem można ocalić świat wyłącznie kosztem Badaczy. Zwyczajni ludzie żyją sobie,

nieświadomi, że czterech męczenników uzbrojonych w strzelby i kopie „Rozmówek szwedzkich” odparło coś Niewymownego, poświęcając przy tym samych siebie. Ten typ zakończenia jest najbardziej odpowiedni w grach, w których bohaterowie są wyrzutkami – spotyka ich wiele porażek, a zwycięstwa osiągają w samotności i nikt o nich nigdy się nie dowie.

Nie poświęcaj zbyt wiele czasu na *denouement*. *Denouement* to francuskie słowo określające „chwilę, po chwili uniesienia”. Historia się zakończyła. Kamera oddala się od dymiących ruin i w kadrze pojawia się zachód słońca. Pod żadnym pozorem nie daj się wciągnąć w dyskusję z graczami o tym, co mogli lub czego nie mogli zrobić. Wszelka dyskusja pod hasłem *Co by się mogło zdarzyć* zmniejsza dramatyczny efekt Tego, co Było. Poza tym



Hubert Czajkowski

gracze dowiedzą się przy okazji, że pod zastoną mnogości wyborów leżał tak naprawdę tylko jeden scenariusz. A zresztą nikt nie lubi ludzi, którzy uważnie analizują nasze pomyłki. Kostki stają się potężną bronią, jeśli rzuci się nimi z odpowiednią siłą.

Niech twoi gracze mówią o zakończonej kampanii tak, jak słynny producent z Filmogrodu powiedział kiedyś o swojej ulubionej aktorce: „Oto klasa – przez dwa e”.

Prażona kukurydza stęchła już między fotelami. Potężny Wurlitzer ucichł. My, którzy spotkaliśmy się w ciemnościach, musimy się rozdzielić. Nie powiemy *bądź zdrów*. Nie powiemy *au revoir*. Nie spotkamy się już więcej.

Chris Klepac i John Tynes Parodia

w której Badacze odwiedzają mały hotel z wielkim problemem

Przekład: Smoq

Przygoda pochodzi z pisma *Of Keys and Gates*, nr 2

DO GRY
ZEW
CZULHU
1920

Prezentujemy scenariusz nie związany z Mitami, przeznaczony dla grupy od dwóch do sześciu Badaczy o dowolnym doświadczeniu. Można spróbować rozegrać go w pojedynkę, ale będzie to wymagało bardzo wiele szczęścia i rozumu oraz łaskawości Strażnika.

Tło wydarzeń

Badacze zostali wynajęci przez Roberta Tolesona, właściciela hotelu. Twierdzi on, że w jego niewielkim zakładzie – Goodrest Inn – od jakiegoś czasu dzieją się dziwne rzeczy. Chciałby, żeby Badacze udali się tam (do Wisconsin w pobliżu Jeziora Superior) i pozbyli się nurtującego go problemu.

Hotel Goodrest jest położony w odległości około ośmiu mil od małego miasteczka – siedziby władz hrabstwa. Stoi na szczycie samotnego wzgórza, z którego rozciąga się wspaniały widok na okolicę. Akcja przygody toczy się w latach 20. naszego wieku, w grudniu. Wielkie opady śniegu uczyniły drogi niemal nieprzejezdnymi, można podróżować jedynie konno lub saniami – oba środki transportu łatwo wynająć w pobliskim miasteczku.

Ta część Wisconsin była niegdyś domem Menomini, szczepu Indian spokrewnionego z Algonkinami. Był to lud osiadły, którego przedstawiciele utrzymywali się z rybołówstwa i uprawy roli. Żyli w wioskach budowanych blisko rzek i strumieni – zamieszkaną przez nich krainę przecinało wiele błękitnych wstęg.

We wczesnych latach XIX wieku pomiędzy Menomini a białymi osadnikami narodził się konflikt. Szaman jednego z małych szczepów przekonał swoich, by odprawić taniec snów – *nimihe'wan*. Był to członek kultu *cese'ko*, jednego z dwóch wierzeń, które stanowiły część życia ludu Menomini. Celem obrzędu było przebudzenie ducha strażniczego, który utrzymałby białych osadników z dala od szczepu. Duch odpowiedział na wezwanie i zabił trzy rodziny osadników, które od jakiegoś czasu mieszkaly w tej okolicy. Świadek, który widział całe wydarzenie, tak oto opisał niosącą śmierć istotę: „była to parodia człowieczeństwa, poruszający się szkielet, którego oczy niosły zagładę”. Rozgniewani na szamana członkowie plemienia (działanie było mimo wszystko zbyt drastyczne) zażądali, by powstrzymał ducha. Czarownik złagodził i duch strażniczy został uwięziony w ziemi, w zбочu samotnego wzgórza.

Pierwsi biali osadnicy nazywali szamanów *cese'ko* – „zonglerzy”. Powód był prosty: podczas rozmów z duchami namioty czarowników trzęsły się w trochę śmieszny sposób. Mówiono, że zonglerzy zadawali straszliwą śmierć. Wkrótce opowieści o przeszłych wypadkach podawały, że stworzenie, które dokonało masakry, zwało się zonglerem lub błaznem – z biegiem czasu rozróżnienia w nazewnictwie uległy zatarciu.

Dziesięć lat po śmierci osadników, część ziemi należącej do plemienia kupił niejaki Garret Moss i jego rodzina. Moss zlekceważył pogłoski, według których wzgórze było przeklęte. Szybko jednak przekonał się, że reputacja tego kawałka ziemi nie wzięła się znikąd. Po pełnej dziwnych wypadków zimie, w trakcie której członkowie rodziny ciężko chorowali, Moss skontaktował się we śnie z zamieszkującą wewnątrz wzgórza istotą. Stwór obiecał mu wielką moc w zamian za wolność. Pewnej nocy po pijatyce Moss przystał na propozycję.

Kiedy osadnik złamał magiczne pieczęcie, stworzenie umknęło i na jego oczach wymordowało całą rodzinę, drwiąc sobie z zawartego układu. Moss był jednak twardszy niż na to wyglądał. Zmusił istotę do powrotu pod ziemię i odtworzył zamknięcia, najlepiej jak potrafił.

Moss wiedział, że zaklęcie ochronne nie będzie działać bez końca, dlatego po ponownym ożenku przekazał wiedzę o błaznie i jego więzieniu swemu synowi. W latach 70. XIX wieku istota znowu próbowała wydostać się na wolność, ale syn Garreta pamiętał słowa ojca i zdołał ją powstrzymać. Ostatni z rodu, wnuk Garreta Mossa, zmarł kilka lat temu, nie pozostawiając spadkobierców. Nie minęło zbyt wiele czasu, gdy ziemię oraz stojący na niej budynek kupił Robert Toleson, który przerobił dom na hotel. Strzegące wzgórza pieczęcie zostały jeszcze raz naruszone – istota uwięziona pod nimi powoli uwalnia się. Teraz, kiedy jej strażnicy odeszli, Parodia będzie mogła ruszyć pośród niczego nie podejrzewających ludzi.

Stwór

Parodia to niezwykle chytra istota, która, mimo że jest uwięziona wewnątrz wzgórza, coraz silniej oddziałuje na hotel i jego mieszkańców. Już teraz kontroluje gości, którzy w jej oczach są słabi i głupi. Gorzej idzie jej z Tolesonem, który jest ulepiony z twardszej gliny.

Potwór widzi w ludziach jedynie zabawki. Lubi smak strachu i śmierci, ale największym przysmakiem jest dla

Goodrest Inn

Badacze przybędą zapewne na krótko przed obiadem, już po zamknięciu większości biur. Kiedy wejdą do hotelowej recepcji, Toleson będzie siedział za kontuarem, zza którego natychmiast wyjdzie, by ich przywitać. Robert jest niskim, krępyim człowiekiem w wieku czterdziestu kilku lat, którego linia włosów powoli oddala się od czoła. Jego twarz zdobią czarne, bujne wąsy. Zaczyna od usprawiedliwienia się, że ma wolne tylko dwa pokoje. Następnie zaprasza Badaczy do swojego biura, gdzie opowie im o swoim problemie.

Wszystko zaczęło się – przynajmniej dla Tolesona – mniej więcej miesiąc temu. Goście zaczęli się skarżyć, że z pokoiów albo znikają, albo są wynoszone niewielkie przedmioty. Mówili także o innych problemach. Potem ludzie zaczęli mieć przywidzenia. Jeden z gości twierdził, że otworzył drzwi od swojego pokoju i zobaczył w środku chudego, zakrwawionego człowieka, który obdarzył go cierpkim uśmiechem i rozpląnął się w powietrzu. Inny przysięgał, że widział na dachu czarnego kota o rozmiarach dużego konia. Jeszcze inny uciekł z hotelu, wrzeszcząc coś o stworzeniu, które było pod jego łóżkiem. Toleson zaczyna się martwić, ponieważ jeśli sytuacja się nie zmieni, jego hotel może spotkać smutny koniec. Mówi Badaczom, że mogą pozostać tak długo, jak chcą i swobodnie poruszać się po całym budynku. Obiad podaje się o szóstej po południu, ale na życzenie można otrzymać lekki lunch i śniadanie. Na zakończenie daje Badaczom klucze do ich pokoiów i czeka niecierpliwie, by coś zrobili.

Parter

Hol: Piękny salon w starym stylu z krzesłami o wysokich oparciach i wielkim, buzującym kominkiem, obok którego leży drewno. Na ścianach wiszą rysunki Curriera & Ivesa, choć Toleson myśli o zastąpieniu ich portretami smutnego kłowna Emmetta Kelly'ego.

Biurowo Tolesona: Mądrzy Badacze wślizgną się tutaj, pod nieobecność Tolesona (choć ten, gdyby został zapytany, zgodziłby się na poszukiwania). W pokoju stoi krzesło i biurko oraz kilka półek z książkami. Hotelowe księgi rachunkowe leżą na biurku. Udany test *księgowości* pozwoli stwierdzić, że są absolutnie w porządku. W tymże biurku Badacze mogą znaleźć również dowód zakupu nieruchomości przez Tolesona oraz papiery mówiące o właścicielach nieruchomości, sięgające do czasów pierwszego zakupu. Można tu również znaleźć kawałek historii posiadłości, jeśli Badacze przeoczyli okazję, jaką mieli w miasteczku. Na półkach stoi wiele książek w twardej oprawie (Toleson jest wielkim miłośnikiem literatury klasycznej). Jeśli chcesz być okrutny, właściciel hotelu może wspomnieć coś o „starych, spleśniałych księgach religijnych”, które wyrzucił, kiedy kupował posiadłość. Jeśli Badacze zasugerują jakieś tytuły („Czy był tam *Necronomicon*?”), Toleson stwierdzi, że prawdopodobnie znajdowały się one pomiędzy tymi, które wyrzucił.

Jadalnia: Jest to wielki, elegancki pokój, pełen domowego ciepła. Jest zawsze otwarty, choć posiłki podaje się tylko w ustalonych godzinach (kucharz Tolesona zrezygnował niedawno z pracy i teraz właściciel ma pełne ręce roboty). Istnieje szansa (jedna na sześć), że jeden z waleśających się po budynku gości hotelowych przebywa w tym pokoju (czyta książkę lub gazetę) w chwili, kiedy Badacze wejdą doń pierwszy raz (opisy gości znajdziesz w części zatytułowanej *Goście w Goodrest*).

Kuchnia: Ten pokój jest pusty ma mniej więcej godzinę przed każdym z posiłków, potem można znaleźć w nim gorączkowo przygotowującego posiłek Tolesona. Pełno tu różnych przyborów i żywności. W podłodze spiżarni znajduje się częściowo przykryta produktami spożywczymi kłapa,

a pod nią krótkie, rozpadające się schody, które prowadzą do zamkniętych drzwi. Toleson wie o schodach i drzwiach, ale nie ma do nich klucza. Zawsze chciał je otworzyć, ale nigdy nie miał czasu, aby to zrobić. I tak ma mnóstwo miejsca na zapasy. Wypaczone, dębowe drzwi mają S 25.

Pierwsze piętro

Nie oznaczone pokoje gościnne: To pokoje Badaczy. Są miłe i przytulne, choć skąpo umeblowane. Każdy z nich posiada własną umywalkę i lustro. Łazienki znajdują się na końcu korytarza.

Pokój Schwartza: Zazwyczaj to właśnie tu można go znaleźć. Jednak od 8.30 do południa i od 13.00 do późnego popołudnia nie ma go w pokoju.

Pokój Tellera: Jeżeli ktoś wejdzie do tego pokoju, dostrzeże Edwarda Tellera, który siedzi skulony na jego środku. Na widok intruza, mężczyzna zacznie wrzeszczeć, żądając, aby ten się wyniósł.

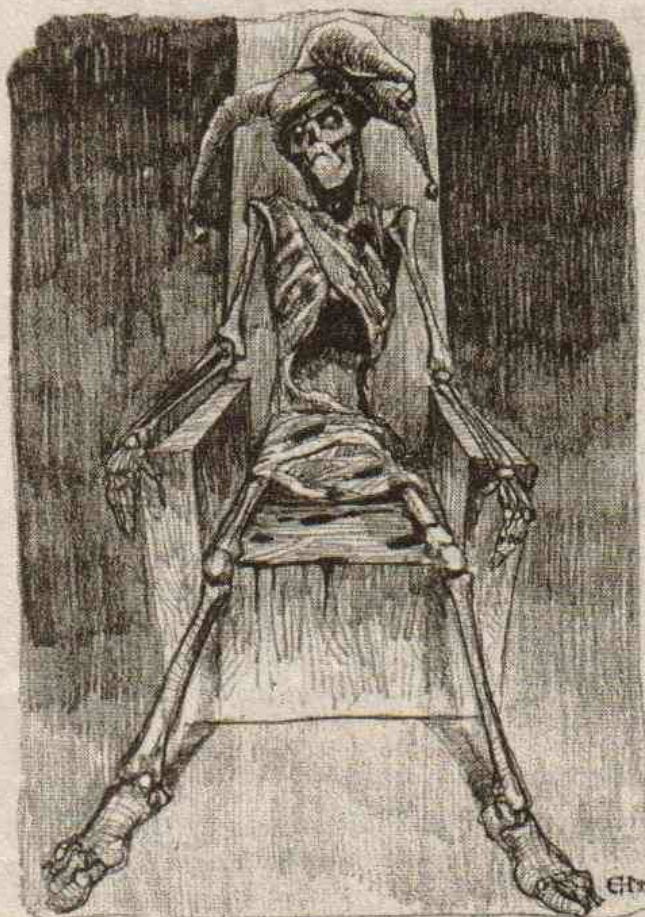
Pokój Dalbar: Virginia Dalbar przebywa tutaj jedynie pomiędzy 10.00 a 15.00.

Pokój Smythe'a: Maxwell Smythe przebywa w tym pokoju do 18.30, a powraca do niego o 23.30.

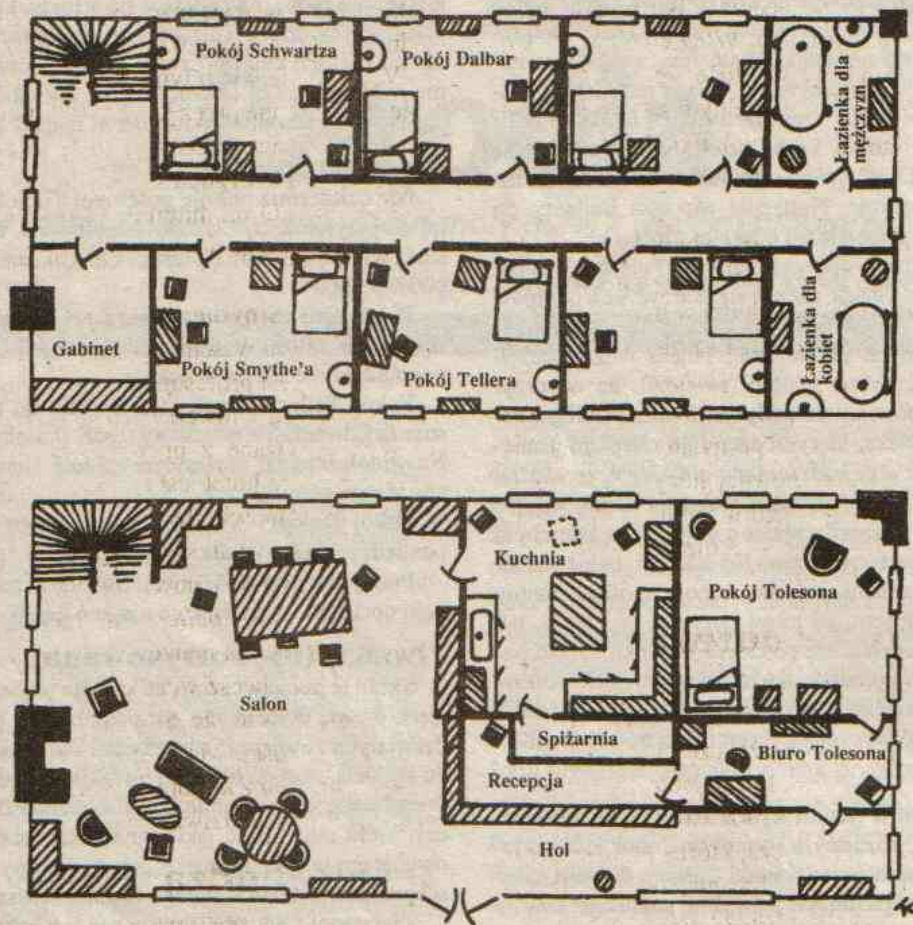
Piwnicza (nie rozrysowana)

Skład to pomieszczenie, do którego prowadzą z kuchni potężne drzwi. Wypełnione jest przeróżnymi rupieciami – rdzewiałymi rowerami, narzędziami ogrodniczymi, młotkami do krokiet, starymi meblami i wszelkiego rodzaju śmieciami. Ponad pół godziny zajmie Badaczom znalezienie jedynej rzeczy, która może mieć jakieś znaczenie: małego dzienniczka owiniętego w tłustą szmatkę. Jest to opisany w dalszej części scenariusza pamiątnik starego Garreta Mossa.

Zielarnia: Całkowicie pusty pokój z hakami do wieszania ziół i korzeni, przeznaczonych do suszenia.



Goodrest Inn



niego szaleństwo. Doprowadzanie do obłędu bezbronných ofiar zdaje się sprawiać mu olbrzymią przyjemność. Jedną z umiejętności Parodii jest tworzenie istot, zwanych Pomiotem. Te stworzenia wyglądają tak, jakby zostały złożone przez jakiegoś szaleńca z różnych, nie zawsze pasujących do siebie kawałków ludzkich ciał.

Podczas rozgrywania przygody, Parodia może przybrać dowolną formę, czerpiąc obrazy i pomysły z mózgow tych, których pożera. Wszystkie kształty są dziwnymi wynaturzeniami ludzkiego ciała. Jeśli Strażnik nie będzie miał dobrego pomysłu, pojawi się w tym scenariuszu jako Błazen Śmierci – ogromny, zdeformowany człowiek bez skóry, w błazeńskiej czapce z dzwoneczkami. W kulminacyjnym punkcie scenariusza Parodia może również wystąpić w swojej prawdziwej postaci.

Chcąc doprowadzić ludzi do obłędu, Parodia używa stworzonego przez siebie Pomiotu oraz unikalnej mocy – Zakrzywienia Rzeczywistości. Jest to potężna i niebezpieczna zdolność, nieco ograniczona faktem, że działa tylko na niewielkim obszarze. Cechy Parodii, Pomiotu i opis Zakrzywienia Rzeczywistości znajdziesz na końcu scenariusza.

Śledztwo

Gracze poznają niektóre z poniższych faktów tuż po przybyciu do hotelu. Po pozostałe informacje będą, niestety, musieli udać się do położonego nieopodal miasteczka. Oto lista miejsc, które powinni w tym celu odwiedzić.

Ratusz: W archiwum miejskim można znaleźć nieco wiadomości na temat Goodrest i posiadłości, na której stoi. Udany test *perswazji* lub *wmawiania* pozwoli uporać się z wścibskim urzędnikiem. Kilka udanych testów *korzystania z bibliotek* wyjawia następujące informacje dotyczące budowli i posiadłości (ilość rzutów i ujawniana informacja zależą tylko od ciebie):

O budynku: Dom, który został przekształcony w Hotel Goodrest, zbudowano około stu lat temu. Jest to stary, wyróżniający się budynek, który przetrwał próbę czasu (z pomocą Morgan & Morgan Contractors). Zbudował go człowiek o nazwisku Garret Moss, który był właścicielem posiadłości przez trzydzieści lat. Po Garretcie ziemię odziedziczył jego syn, Daryl. Wreszcie posesja należała do syna Daryla, Timothy'ego, który zajmował się nią aż do swojej śmierci (miała ona miejsce kilka lat temu).

O posiadłości: Zgodnie z nieco fragmentarycznymi, starymi zapiskami, Garret Moss nabył ziemię od rządu, choć był to niegdyś kraj szczepu Menomini. Zapłacił bardzo niewiele, jak na ówczesne ceny, choć dokumenty nie mówią dłużej.

Biblioteka: Nie ma tu zbyt wielu informacji o Hotelu Goodrest. Jednak udany Test Szczęścia przy badaniu lokalnej historii pozwoli odnaleźć stary list. Znajduje się w nim opis wzgórza, na którym zbudowano hotel. Autor listu pisze, że tubylcy unikają go z jakichś powodów, ale te nie zostały opisane. Udany test *korzystania z bibliotek* pozwala na odnalezienie bardzo cennej pozycji: dziennika

niejakiego Jamesa Mothwooda, jednego z pierwszych osadników w tym rejonie. Odcyfrowanie tego starożytnego pamiętnika wymaga poświęcenia kilku godzin oraz udanego testu *języka angielskiego*. W dzienniku opisano śmierć trzech rodzin osadników. Może się w nim także znaleźć wiadomość, że odpowiedzialnym za masakrę był „zongler” (choć nie znane jest plemię). Być może Badacze będą musieli zbadać najpierw, kim lub właściwie czym jest „zongler”.

Miasteczko: Źródła (zapiski, artykuły w lokalnej prasie, starzy ludzie itp.) opiszą Mossów jako spokojną, cichą rodzinę. Większość starszych ludzi w mieście kochała Timothy'ego (ostatniego z rodu) i są niechętni wobec „tego nowego faceta”. Podczas jednej z rozmów ze starszankami, prowadzący dyskusję Badacz powinien wykonać Test Szczęścia. Jeżeli rzut będzie pomyślny, mieszkaniec może sobie przypomnieć, że pewnej nocy, jakieś pięćdziesiąt lat temu, kiedy przechodził w pobliżu tego domu, słyszał jakieś dziwne dźwięki – „śmieszne, coś jakby śpiewanie”.

Goście Hotelu Goodrest

Oto lista aktualnych gości hotelu Goodrest wraz z informacjami, jak mogą być one przydatne podczas śledztwa. Współczynniki znajdują się w dalszej części scenariusza.

Randolph Schwartz: Randolph to potężny mężczyzna, mierzący jakieś dwa metry wzrostu. Jest zawodowym bokserem z Illinois – Badacze, którzy są sportowcami lub mieszkają w okolicach Chicago, mogą wykonać Test Wiedzy. Udany rzut oznacza, że rzeczywiście słyszeli o „Starym Rozmachanym Schwartzu”, którego do niedawna nikt nie mógł pokonać. Jest tutaj, ponieważ po ostatniej przegranej manager zasugerował mu, że potrzebuje nieco odpoczynku. Wydaje się być w dość dobrym humorze i twierdzi, że nie widział, żeby w hotelu działo się cokolwiek nadzwyczajnego. Randolph przegrał już pojedynkę woli z Parodią i w tej przygodzie zostanie użyty jako jej pionek. Użycie Schwartza zależy od Strażnika, ale jeśli stwór poczuje się zagrożony, to oszalały, biegnący w amoku po hotelu, ubrany w szorty firmy Everleast Randolph Schwartz może stanowić dość niezwykłą przeszkodę.

Edward Teller: Edward to niewielki, chudy blondyn. Jest konsultantem podatkowym w rodzimym stanie Iowa. Trafił tutaj, by nieco odpocząć po ataku serca. Jeśli Strażnik jest szczególnie okrutny, Edward może mieć kolejny atak. Teller jest obecnie „zabawką” Parodii. Znajduje się na skraju szaleństwa i nie może opuścić hotelu. Za każdym razem, kiedy wychodzi z pokoju, korytarze zakrzywiają się w nieskończony labirynt, a każde drzwi otwierają się, ukazując coś potwornego. Jeśli Badacze zechcą towarzyszyć Edwardowi, gdy będzie opuszczał pokój, spotka ich ten sam los. Po takim doświadczeniu Strażnik powinien dość istotnie zmniejszyć ich Poczytalność.

Virginia Dalbar: Virginia to wzbudająca lęk kobieta, mająca około trzydziestu lat, która twierdzi, że jest sprzedawczynią Biblii z Milwaukee. Jej twarz i ciało sprawiają wrażenie grubo wyciosanych z wielkiej skały. Jest twardą, bezlitosną kobietą. Może porozmawiać z Badaczami o dziwach w hotelu. Stwierdza wprost, że czuje w budynku

obecność zła i że modliła się o bezpieczeństwo gości. Kilkakrotnie słyszała nocne hałasy, a raz była pewna, że w jej pokoju znajdował się machający skrzydłami demon, który jednak zniknął, kiedy włączyła światło.

Virginia nie wie o tym, że kilka nocy temu została we śnie zapłodniona przez jeden z Pomiotów. Efekt tego bluźnierczego macierzyństwa zależy całkowicie od Strażnika. Kiedy już przygoda się zakończy, w gazecie może się pojawić artykuł o... hmmm... kłopotliwym porodzie – to może być okazja do utraty kilku następnych Punktów Poczytalności.

Maxwell Smythe: Maxwell to wysoki gentleman z podkreślonym wąsem, noszący się z wypraktykowanym wdziękiem. Jest profesorem Antropologii i Studiów Okultystycznych na Uniwersytecie Oxfordzkim. Prowadzi jakieś nie związane z przygodą badania w tym rejonie. Podejrzewa, że hotel jest nawiedzony przez jakieś nadnaturalne siły. Opowie Badaczom o swoich domysłach, jeśli ci będą zachowywali się względem niego kulturalnie i potraktują to, co mówi, poważnie. Sądzi, że sprawcą wszystkich wydarzeń jest *poltergeist*. Interesuje się tym fenomenem w typowy dla naukowców sposób – z pewnego dystansu. Jeżeli chcesz wcześniej zdenerwować graczy, możesz zasugerować, że Smythe wie o Mitach więcej niż w rzeczywistości. Może któryś z Badaczy zobaczy, jak wraca do hotelu z kilkoma zakurzonymi księgami pod pachą, czy z jakimś dziwnym naszymjnikiem...

Gdzie chodzą goście

Przy opisach pokoi znajdują się informacje, w jakich godzinach przebywają w nich goście. Jeśli Badacze zdecydują się ich śledzić, stwierdzą co następuje:

Schwartz: Jeśli nie przebywa w hotelu, spaceruje, zatrzymując się czasami, aby poćwiczyć lub posparrować z uległymi krzakami. Jeśli Strażnik sobie tego życzy, Schwartz może również odwiedzać córkę farmera, który mieszka kilka kilometrów od Goodrest.

Teller: Nie opuszcza hotelu.

Dalbar: Virginia spędza wiele czasu w lokalnym kościele, w którym właśnie odbywają się tygodniowe rekolekcje. Śledzący Dalbar Badacze w końcu ją zgubią. Dlaczego jednak ta panna wraca o dziesiątej rano i wygląda na bardziej obszarpaną niż zazwyczaj? Hmmm... (wymyśl cokolwiek, jeśli gracze będą nalegać).

Smythe: Wieczorami Smythe bada lokalną kulturę, stołując się w najlepszych restauracjach, odwiedzając teatr (jeśli jakiś jest), a czasami chodząc do biblioteki i sklepów z antykami w poszukiwaniu tajemniczych ksiąg.

Noc w zaświatach

Wkrótce po przybyciu Badaczy do hotelu nadejdzie z dawna zapowiadana burza śnieżna. W krótkim czasie Goodrest będzie dość dokładnie odcięty od świata. Kłopoty rozpoczynają się o godzinie 18, wraz z dzwonkiem na obiad. Badacze nie powinni mieć wcześniej czasu, aby znaleźć i przeczytać dziennik Mossa.

Na obiedzie będą obecni wszyscy poza Edwardem Tellerem. Ciekawscy Badacze mogą dowiedzieć się od Tolesona, że od kiedy Edward wpisał się do księgi hotelowej, nie wyszedł jeszcze z pokoju. Robert przypuszcza,

Goście, zaproszeni i nie

Robert Toleson, właściciel hotelu

S 9 ZR 9 INT 14
KON 10 WG 9 MOC 16
BC 15 P 72 WYK 17

Modyfikator obrażeń: +0

Wytrzymałość: 13

Umiejętności: księgowość 55%, targowanie się 40%, wiarygodność 25%, perswazja 35%, skradanie się 30%



Randolph Schwartz, wątpliwy behemot

S 17 ZR 14 INT 10
KON 16 WG 9 MOC 9
BC 17 P 0 WYK 12

Modyfikator obrażeń: +1k6

Wytrzymałość: 17

Umiejętności: wspinanie się 45%, uniki 10%, uderzenie pięścią 75%, chwyt 55%, ukrywanie się 55%, mechanika 35%, spostrzegawczość 40%



Edward Teller, oszalały słabeusz

S 6 ZR 7 INT 10
KON 8 WG 10 MOC 10
BC 9 P 4 WYK 19

Modyfikator obrażeń: -1k4

Wytrzymałość: 9

Umiejętności: ukrywanie się 75%, marudzenie 75%



Virginia Dalbar, niespodziewana matka

S 16 ZR 12 INT 14
KON 12 WG 6 MOC 15
BC 16 P 67 WYK 15

Modyfikator obrażeń: +1k4

Wytrzymałość: 14

Umiejętności: uderzenie pięścią 40%, nastuchiwanie 30%, perswazja 45%, psychologia 40%, spostrzegawczość 40%



Maxwell Smythe, okultysta-światowiec

S 10 ZR 16 INT 17
KON 14 WG 14 MOC 16
BC 11 P 80 WYK 20

Modyfikator obrażeń: +0

Wytrzymałość: 13

Umiejętności: antropologia 20%, archeologia 20%, wiarygodność 45%, Mity Cthulhu 2%, język francuski 45%, geologia 15%, okultyzm 55%, perswazja 55%



Parodia

S 32 ZR 21 INT 18
KON 36 WG - MOC 22
BC 34 P - WYK -

Wytrzymałość: 35

Pancerz: Ataki fizyczne zadają Parodii minimalne obrażenia.

Broń: uderzenie 60%, obrażenia 4k6

Czary: Przejęcie kontroli, Wezwanie pioruna, Zakrzywienie rzeczywistości



Pomiot

S 2k6+3 ZR 3k6
INT 1k3 KON 2k6
WG - MOC 1k6+1
BC 1k6+2

P - WYK -

Wytrzymałość: różnie

Pancerz: 2 punkty (twarde, pokurezone mięso)

Broń: pochwycenie 60%; obrażeń brak, ale aby utrzymać się na nogach, ofiara musi zwyciężyć podczas testu Sił (wynik należy ustalić korzystając z Tabeli Porównawczej);

duszenie 50%; obrażenia: 1k6/rundę plus test KON x5, aby pozostać przytomnym po pierwszej rundzie;

uderzenie 40%, obrażenia: 1k3+modyfikator obrażeń; wyklucie oka 25%, obrażenia: 1k2 plus Test Szczęścia albo utrata oka.



że Teller jest wynalazcą, i że pracuje właśnie nad jakimś tajemniczym projektem. Oczywiście, jest w błędzie. Toleson jest księgowym z Des Moines, ale może to być interesujący fałszywy trop.

Kolacja składa się z gotowanego drobiu i ziemniaków. To dobra chwila, by Badacze zapoznali się z pozostałymi gośćmi, jeśli jeszcze tego nie uczynili. Pozwól im zadawać dowolne pytania, jakie im przyjdą do głowy. Virginia wymówi się jako pierwsza. Kilka sekund po tym, jak opuści jadalnię, Odkrywczy nagle usłyszą krzyk. Znajdą zemdłą Virginie w salonie, naprzeciw okna widokowego. Za oknem roztacza się przerażający widok: hotel wydaje się być otoczony czarnym, spienionym morzem,

pełnym ogromnych, załamujących się fal i krabopodobnych potworów, które przewalają się w grzywaczach. Ponad ciemną powierzchnię wystają gnijące, drewniane słupy, które, być może, łączą się gdzieś głęboko pod wodą.

Ten widok wyprowadzi Tolesona z równowagi. Przerażony rzuci się w kąt pokoju, gdzie skuli się, odmawiając choćby spojrzenia w stronę okien, dopóki te nie zostaną zakryte. Badacze, którym powiodą się testy *psychologii* i *perswazji* mogą go uspokoić, dowiadując się przy okazji, że jako dziecko niemal utonął w Jeziorze Superior.

Przez całą noc sceneria na zewnątrz będzie się zmieniać, co odbije się na nieszczęśnikach w hotelu. Badacze, którzy cierpią na fobie lub mają problemy psychiczne,

mogą stać się ofiarami mocy Parodii. Odbieraj odpowiednią ilość punktów Poczytalności. To powinno przekonać Odkrywców, że tę tajemnicę trzeba rozwiązać szybko – jak również o tym, że należy się trzymać z dala od okien.

Każdy, kto odważy się wyjść na zewnątrz, trafi w sam środek szalejącej burzy. Ci, którzy pozostaną w hotelu ujrzą, jak śmiałka spotyka coś strasznego, odpowiadającego aktualnej scenerii (chyba że oprą się sile iluzji wygrywając w starciu Moc przeciw Mocy Parodii na Tabeli Porównawczej). Osoba, która wyjdzie na zewnątrz, zostanie zaatakowana przez Pomiot, który będzie się starał zaciągnąć ją w śnieg, by tam dokonała swego żywota. Jeśli ofiara przetrwa ten atak i powróci, może przekonać pozostałych, że sprawy nie mają się tak, jak na to wygląda.

Zapewne Badacze są w stanie przywrócić porządek w recepcji. Jeśli zignorują gości, ci w końcu wrócą do swoich pokoi i zasłonią okna. Odkrywczy mogą zająć się zwiedzaniem hotelu.

Więcej gier i zabaw

Zapewne w końcu Badacze zechcą zaszyć się w jednym ze swoich pokoi i przeczytać dziennik, który znajdują w piwnicy. Zajmie to jakieś pół godziny. Moss miał ładny charakter pisma i niezły styl, przeczytanie

książeczki nie wymaga więc nawet testu *języka angielskiego*, jeśli tylko jest to rodzinny język czytającego. Pamiętnik zwiększa +3% umiejętność *okultyzm* i powoduje utratę 1k3 Punktów Poczytalności. Moss opisuje w nim nabycie gruntu, nadmieniając mimochodem o „żałosnych przesadach” okolicznych osadników. Opowiada także o tym, jak od młodego Menomini dowiedział się o ucieleśniającej niesamowite okrucieństwo istocie uwięzionej pod domem.

Moss opisuje także dziwną, długą zimę, w czasie której „to coś” zaczęło się z nim kontaktować z wnętrza wzgórza oraz okropną chwilę, kiedy uwolnił istotę, a ta na jego oczach wymordowała mu wszystkich bliskich. Wreszcie podaje metodę, której należy użyć, aby odświeżyć uszkodzone pieczęcie:

...w najniższej części domu, w zielarni, pokryj amulet płonąca krwią. Ustaw się pośrodku pomieszczenia i kręć nim wkoło i wkoło, nie ustając. Zejdź po schodach w ciemność, dopóki nie dotrzesz do jamy. Oczyść amulet i kontynuuj rytuał. Dziura znowu się zamknie, a pieczęć znów zapłonie ognistą mocą. Jeśli rzecz spróbuje uciec, musisz zatrzymać ją w jamie. Jeśli nie wypełnisz swojego zadania, wszystko będzie stracone.

Amulet? Jaki amulet? Cóż, wspomniany amulet można znaleźć w tej samej książeczce. Jest ukryty w grzbiecie, wsunięty tam, gdzie szew jest zgniły – czytelnik zauważy to wszystko, jeśli powiedzie mu się test *spozstrzegawczości*. Amulet ma około pięciu centymetrów średnicy, jest zrobiony z kości i zawieszony na cienkim, miedzianym łańcuszku. Udały test *antropologii* lub *historii* pozwoli stwierdzić, że amulet z pewnością jest indiański, choć łańcuszek jest znacznie nowszy.

Do piwnicy

Teraz Badacze wiedzą, co dalej robić. Jednak dostanie się na dół, do zielarni, może okazać się trudnym zadaniem. Gdy tylko skończą czytać dziennik, rozlegnie się pukanie do drzwi. Jeśli grupa rozdzieliła się, musisz zdecydować, kto je usłyszy. Niech każdy z obecnych wykona test *nastuchiwania*. Ci, którym się powiedzie stwierdzą, że pukanie dobiegło z dość niskiej wysokości – mniej niż pół metra nad ziemią. Przez otwarte drzwi Badacze ujrzą jeden z Pomiotów Parodii. Wydaje się być ludzkim ramieniem, do którego w okolicy łokcia przyłączono bijące ludzkie serce. Odkrywczy mogą utracić 1/1k3 Poczytalności. Pomiot spróbuje pochwycić nogę Badacza i powalić go na ziemię, po czym popelźnie, żeby zmiażdżyć mu tchawicę. Jeśli (miejmy nadzieję) Odkrywczy pozbędą się tego czegoś, mogą zauważyć pół tuzina innych, pełzających korytarzem stworów (ich wygląd zależy tylko od ciebie). Ten przerażający i zadziwiający zarazem



widok oznacza utratę 0/1k6 Punktów Poczytalności. Jakkolwiek by się to skończyło, Badacze będą chcieli dostać się na dół. Po drodze mogą sprawdzić, czy któryś z gości jest u siebie w pokoju – niestety, na żadnego nie natrafiają. Jeśli chcesz, to Schwartz może biegać po budynku i robić kłopoty. Być może zabije jednego lub kilku gości. Na schodach Badacze stwierdzą, że, mimo iż powinni już zejść na dół, wciąż jeszcze mają przed sobą stopnie. Im więcej schodów pokonają, tym więcej będzie przed nimi... nie mogą zejść na dół (utrata Poczytalności – 0/1)! W międzyczasie Pomiot pełźnie za nimi. Parodia zaczyna staczać z jednym Badaczem na rundę pojedynku Moc przeciw Mocy. Za każdym razem, kiedy potwór wygra, na stałe wysysa z Odkrywcy 1 punkt Mocy, zwiększając w ten sposób swoją cechę. Jeśli Badacz zwycięży w takim pojedynku, przebiję się przez zakrzywioną rzeczywistość i trafi na sam dół schodów. Po pokonaniu zapory Odkrywca może dodać swoją Moc do Mocy każdego, kto próbuje oprzeć się mentalnym atakom Parodii. Nie może jednak w tym czasie robić nic innego, więc jest podatny na ataki Pomiotu lub Schwartza. Jeśli Strażnik sobie tego życzy, to wszystkie te wydarzenia mogą rozegrać się na schodach wiodących do piwnicy.

W końcu, jeśli oczywiście dopisze im szczęście, Badacze zejść na dół – pomiot zniknie, kiedy ostatni z nich

przejdzie przez barierę. W recepcji okno będzie zupełnie czarne (jeśli nie zostało zasłonięte) – ledwie widać punkciki światła.

Do jamy

Przygotowanie pewnej ilości płonącej krwi nie jest zbyt trudne. Potrzeba krwi, która odpowiada ośmiu punktom Wytrzymałości – cztery na podłogę zielarni i cztery na samą jamę. Można ją zebrać od Badaczy i gości. Oczywiście, jeśli Schwartz lub inny z gości nie żyje, może być doskonałym dawcą. Krew trzeba zmieszać z dowolną łatwo palną substancją – olej kuchenny, alkohol lub benzyna będą w sam raz.

W końcu Badacze trafią do piwniczki. Tu któryś z nich zacznie machać łańcuszkiem z płonącym amuletem. Po pewnym czasie podłoga stanie się niematerialna. Tylko jeden obszar pozostanie trwały – dwuipółmetrowy krąg pośrodku piwnicy. Ci, którzy będą stać poza nim, po mniej więcej minucie, spadną w dół.

Po zniknięciu podłogi, Badacze stwierdzą, że stoją na szczycie 2,5-metrowej, kamiennej kolumny, którą otaczają wąskie, wiodące w ciemność stopnie. Żadne światło poza płomieniem amuletu (który lśni o wiele dłużej niż powinien...) nie rozproszy panującego na dole mroku.

Zejdźcie po stopniach zajmie pięć minut – w tym czasie trzeba bez przerwy kręcić amuletem albo obszar wokół kolumny znowu się zestali.

Schody kończą się ciemnym pokojem z ogromną, pięcioramienną gwiazdą wyryśowaną na podłodze. Na końcu każdego z jej ramion stoją nie zapalone świece (na dole można korzystać z normalnych źródeł światła). Badacze mogą stwierdzić, że nie da się zapalić ich knotów. Pośrodku gwiazdy znajduje się duża dziura, której dno ginie w ciemności. W tym momencie amulet zacznie przygasać, trzeba go więc znowu zanurzyć w krwawej mieszaninie i jeszcze raz zapalić.

Gdy tylko amulet zostanie podpalony i rozkręcony, świece nagle wybuchną płomieniem, a ryk z dołu oznajmi, że coś wychodzi z dziury... Machający amuletem Badacz potrzebuje czterech rund, aby zapieczętować jamę. W tym czasie trzeba utrzymać Parodię z dala. Wymaga to zwycięstwa Badaczy w pojedynku: suma ich Mocy (włączając machającego amuletem) przeciw Mocy Parodii (wynik ustal korzystając z Tabeli Porównawczej). Odkrywcy, którzy uczestniczą w walce psychicznej, nie mogą robić nic innego (jak choćby strzelać z broni palnej). Wyjątek stanowi osoba trzymająca amulet.

Jeśli Parodia zwycięży w pojedynku Mocy, wyjdzie z jamy. Jeśli wygra po raz drugi, przejdzie przez pieczęć i będzie mogła zaatakować. Aby odepchnąć ją z powrotem za pieczęć, należy zwyciężyć w pojedynkach Mocy albo zranić ją fizycznie. Zadając stworowi w jednej rundzie więcej niż dwadzieścia punktów fizycznych obrażeń, osiąga się taki sam



efekt, jak wygrywając w pojedynku – zmusza się go do powrotu do jamy albo za pieczęć, zależnie od tego, dokąd potwór zdołał dotrzeć. Badacze będą musieli bardzo szybko zdecydować, czy chcą wszyscy strzelać, czy połączyć swoje Moce...

Jeśli Parodia się uwolni, będzie próbować zabić wszystkich Poszukiwaczy tak szybko, jak tylko się da. Na deser zostawi tego, który trzyma amulet. W przypadku, gdy stwór znajduje się poza pieczęcią, proces odtwarzania więzienia nie może być przeprowadzany, dopóki nie zmusi się go do powrotu w obręb pentagramu. Jeżeli dojdzie do walki, trzymającego amulet traktuje się tak, jakby posiadał osiem punktów pancerza.

W końcu, albo stwór zabije wszystkich, którzy zeszli na dół, albo ci zdołają utrzymać go w jamie na tyle długo, by zadziałała magia amuletu, a wrota więzienia zostały na nowo zamknięte – jama się zasklepi. Parodia znów będzie musiała czekać...

Koniec?

Jeżeli Badacze wygrali, mogą powrócić drogą, którą dostali się na dół. Oczywiście przez cały czas trzeba kręcić amuletem. Kiedy już znajdują się na szczycie kolumny i przestaną nim poruszać, ten przygaśnie i podłoga znowu stanie się kamieniem. Na górze Badacze stwierdzą, że wszystko wróciło do normy i że pozostali przy życiu goście opuszczają hotel, aby spróbować pokładać swoje życie. Możesz przyznać Odkrywcom po 2k6 punktów Poczytalności za pokonanie niszczącej umysł poczwary. Nie oznacza to jednak końca problemów...

Pamiętaj, że Virginia, jeśli jeszcze żyje, nosi dziecko tej straszliwej istoty. Pamiętaj także, że pieczęć nie będzie działać wiecznie. Być może pewnego cichego, zimowego poranka w latach 90. naszego wieku ktoś usłyszy skrobanie do drzwi...

Zakrzywienie Rzeczywistości: Ta zdolność pozwala Parodii bawić się podstawowymi prawami czasu i przestrzeni. Może tworzyć półrealne wizje dziwnych obrazów wziętych z umysłów osób, które znajdują się w jej pobliżu. Zazwyczaj zakrzywiona rzeczywistość wywołuje utratę Punktów Poczytalności. Widoki nie są prawdziwe, ale można ich użyć do wabienia ludzi albo do rozdzielenia ich, dzięki czemu stają się łatwiejszymi celami.

Najprościej rzecz ujmując, „Zakrzywienie Rzeczywistości” to sposób na wyjaśnienie częstego elementu Mitów (i w ogóle horroru). To właśnie działanie tej mocy sprawia, że w nawiedzonych domach drzwi i przejścia znikają bez śladu, a po pokojach niesie się dziwny chichot. Można pokusić się o stwierdzenie, że w szalonych, przerażających miejscach, takich jak R’lyeh i Carcosa, bogowie na zawsze zakrzywili rzeczywistość. Możesz swobodnie zaimprovizować dowolne uduziwienia, jakie



Hubert Czajkowski

ci przyjdą do głowy: Parodia jest sprytna i okrutna – może czerpać pomysły z przeszłych epizodów w życiu Badaczy. Stwór czerpie punkty magii ze wzgórza, w którym jest uwięziony, co sprawia, że jest naprawdę potężny.

Podziękowania

Autor „Parodii” dziękuje testującym tę przygodę graczom, spośród których znaleźli się: Matt „Bob Smith” Young, Chad „Doctor Muhammed Juwell” Masters, Jonathan „Dexter Doome” Knipping, Kevin „Fritz von Luchenstein”, Sr. Marema and Paul Drake „Machine Gun” Jones” Alexander. (Joj, ależ lista!)

Ci goście poddali mi trochę głupich – err... nowatorskich pomysłów i nieco pomocnych sugestii. Swoją drogą, wygrali... Jeśli za zwycięstwo można uznać wysadzenie hotelu.

Materiały o Menomini oraz kilka uwag dostarczył John Tynes. Gracze testujący wersję ulepszoną to: Brian „Jonathan Sheley Winters” Appleton, John „Vincent Rice” Crowe oraz Charlie „Fred Hale, PhD” Lewis.

Bibliografia

Walker, Deward E., Jr., ed. *Witchcraft and sorcery of the Native American People*, Moscow, Idaho: University of Idaho Press, 1989.

John H. Crowe, III

Dom przy Stratford Lane

DO GRY
ZEW
CZULHU
1920

w którym zło przybiera różne postaci, a twój pierwszy gość może okazać się ostatnim

Przekład: Wojtek Szypuła

Artykuł pochodzi z pisma *Of Keys and Gates*, nr 2

Akcja tego scenariusza może rozgrywać się we wczesnych latach dwudziestych naszego wieku, ważne jednak, by rozpoczęła się 4 maja w mieście Hartford, w stanie Connecticut. Zresztą nie musi to być Hartford, choć wtedy należy przygotować inne materiały dla graczy.

Tło wydarzeń

Charles Edwards, absolwent uniwersytetu Miskatonic, już od dawna studiuje nauki tajemne. Jednak wraz z upływem czasu jego zainteresowanie przerodziło się w fascynację, a w końcu w obsesję. Mimo to Charles w żadnym wypadku nie jest szalonym okultystą. Chce jedynie udowodnić, że siły ponadnaturalne istnieją, i że potrafi je opanować. W tej chwili jest to główny cel jego życia. Cel, który najprawdopodobniej doprowadzi go do zguby.

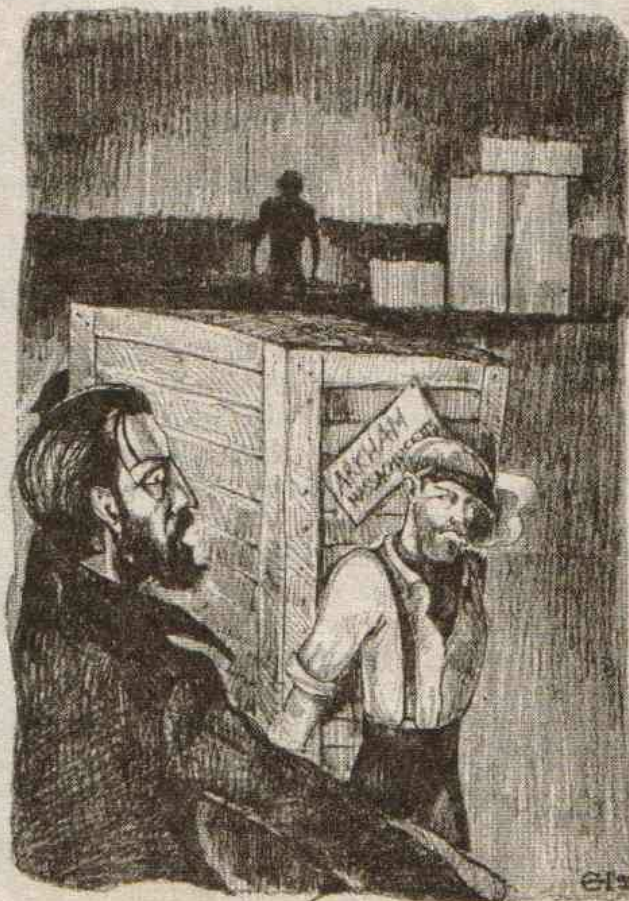
Badanie i zgłębianie wiedzy tajemnej rozpoczął już na uniwersytecie, na którym zresztą ukończył fizykę. Nie wystarczyło mu uczęszczanie na wszelkie możliwe zajęcia związane z mitologią, religią i okultyzmem. Prowadził (i prowadzi nadal) własne badania i posiada (lub ma do nich dostęp) wiele dzieł okultystycznych i ksiąg traktujących o Mitach, w tym do znajdującej się w Miskatonic kopii *Necronomiconu*.

Prowadzone przez Charlesa badania pozwoliły mu dojść do wniosku, iż można otworzyć drzwi lub bramy (on sam nazywa je „oknami”) prowadzące do innych miejsc, wymiarów i płaszczyzn egzystencji. Co więcej, można przez nie nie tylko zajrzeć, ale również podróżować. Projekt, nad którym obecnie pracuje, opiera się na doświadczeniu przeprowadzonym przez zmarłego w 1918 roku fizyka, Alvina Mastersa. Celem eksperymentu jest otwarcie „okna” do innej płaszczyzny egzystencji, o której często wspominał Masters. Niestety, błędna interpretacja jego prac sprawiła, że drzwi, które Charles chce otworzyć, prowadzą w rzeczywistości w inne miejsce naszej przestrzeni... na dziewiątą planetę Układu Słonecznego, znaną niektórym jako Yuggoth.

Początek

Przygoda zaczyna się w chwili, gdy z jednym z Badaczy kontaktuje się niejaki James Burbridge (zamieszkały w Hartford, Connecticut, przy Stratford Lane) – przyjaciel lub współnik Odkrywcy Tajemnic. James poprosi

o sprawdzenie przeszłości jednego ze swych sąsiadów, Charlesa Edwardsa. Opisze go jako dziwnego osobnika, do którego domu o każdej porze dnia i nocy dostarczane są rozmaite przedmioty i towary. Edwards żyje jak odludek – rzadko wychodzi z domu i nie rozmawia z sąsiadami. W dodatku Stratford Lane to dość zamożna okolica, a budynek, do którego Charles wprowadził się przed paru laty, wyraźnie podupadł i kole w oczy. W normalnej sytuacji nawet to nie byłoby wystarczającym powodem, żeby zacząć wtykać nos w cudze sprawy. Niestety, niedawne porwanie dziewczynki z sąsiedztwa ściągnęło na Edwardsa podejrzania wszystkich w okolicy, mimo iż śledztwo oczyściło go z zarzutów. Policja nie ma żadnych śladów ani podejrzanych w tej sprawie i Burbridge uważa, że nie wywiązuje się należycie ze



Hubert Czajkowski

swoich zadań. Najwyraźniej nikt nie chce dokładniej sprawdzić Edwardsa.

W rzeczywistości kidnapierem jest jednak kto inny – jeden z sąsiadów Charlesa, Richard Margrave. Porwał on młodszą Elizabeth Winfield z podwórza na tyłach domu jej rodziców i teraz trzyma ją zamkniętą w swojej piwnicy. Stara się podburzyć okolicznych mieszkańców przeciw Edwardsowi i zrobić go w to wprowadzenie. Ma nadzieję, że uda się zmusić policję do powtórnego przeszukania domu Charlesa. Udało mu się bowiem podrzucić sukienkę Elizabeth do zsypu na węgiel, przez co podejrzenia spadną oczywiście na Edwardsa. Ubranko leży teraz przysypane niezbyt grubą warstwą węgla.

Rozmowa z Winfieldami

Winfieldowie nie rozmawiają z nikim, poza policją. Jeśli jednak Badacze tego zechcą, Burbridge'owi uda się załatwić z nimi spotkanie. Justin i Catherine niewiele powiedzą naszym bohaterom: ostatni raz widzieli Elizabeth 27 kwietnia, o siódmej wieczorem – wyszła pobawić się na otoczone żywopłotem podwórko. O tej porze roku robiła to codziennie, znikając przy okazji na jakąś godzinę. Ostatnio miała na sobie bladobłękitną sukienkę, czarne skórzane buty i srebrny wisiołek z wrytymi inicjałami („EWW”), który nosiła „na szczęście”. Rodzice nie mają pojęcia, kto mógłby ją porwać, a za bezpieczne sprowadzenie dziecka oferują nagrodę w wysokości 500 dolarów.

Policja

W komisariacie Odkrywczy mogą się dowiedzieć, że policja przeszukała dom, w którym mieszka Charles Edwards. Zrobili to na skutek powtarzających się nalegań sąsiadów, którzy w biednym fizyku widzą głównego podejrzanego. Podczas rewizji nie znaleziono niczego, co wskazywałoby, iż Charles kiedykolwiek spotkał dziewczynkę, nie mówiąc już o porwaniu. Policja podejrzewała początkowo, że dziecko wpadło do kanałów, ale ich zbadanie również nie przyniosło żadnych rezultatów. Zakrojone na dużą skalę poszukiwania, w których pomagali cywilni ochotnicy (wśród nich był Margrave, ale zabrakło Edwardsa), okazały się równie bezowocne. Policja przychyliła się więc do tezy, iż Elizabeth wprowadził ktoś spoza sąsiedztwa. Sprawę prowadzi sierżant John Colbert, który (jeśli go o to zapytać) przyzna, że nie ma żadnych tropów ani podejrzanych. Rzecz jasna, chętnie weźmie pod uwagę każdy dowód, przedstawiony mu przez Badaczy.

Miejsce zbrodni

Przeszukanie podwórza Winfieldów to dość logiczne posunięcie, mimo iż policja już raz to zrobiła. Na samym



Hubert Czajkowski

podwórku nie ma nic, co byłoby użyteczne w śledztwie. Natomiast dokładne zbadanie otaczającego je żywopłotu może być bardziej owocne. Jeśli czyniący to Odkrywca wykona pomyślny test *spozstrzegawczości*, uda mu się zauważyć dwa ślady stóp w miejscu, w którym żadnych śladów być nie powinno. Ich pozycja zdaje się wskazywać, że ktoś przeszedł przez żywopłot i jakiś czas w nim stał. Odciski są dość charakterystyczne (dziura w prawym obcasie) i sąd uznałby ich znaczenie jako dowodu. Można podjąć próbę pójscia ich tropem (wymagany będzie test *tropienia* lub połowy *spozstrzegawczości*), ale nie da się tego robić zbyt długo – tylko krótki odcinek w kierunku północnym, z grubsza w stronę domu Charlesa. Reszta śladów została zatarta przez ludzi, którzy wcześniej prowadzili tu poszukiwania.

Odnalezienie w okolicy podobnych śladów wymaga kolejnych testów *spozstrzegawczości* i/lub *tropienia* – oprócz żywopłotu, można na nie natrafić jeszcze w dwóch miejscach: w pobliżu zsypu na węgiel i wychodzącego na wschód okna domu Edwardsa oraz na podwórzu Richarda Margrave'a. Oczywiście zbadanie tego drugiego miejsca może nastęczyć sporo trudności, jeśli pies – Puszek – będzie akurat spuszczone z łańcucha.

Pocztą Charlesa Edwardsa

Jednym ze sposobów zdobycia informacji o Edwardsie jest przejrzenie jego listów, których wciąż trochę do niego przychodzi (dostawy towarów ustały, gdyż zgromadził już wszystko, czego potrzebował). Większość z nich to zwyczajne rachunki, katalogi sprzedaży wysyłkowej itp., ale jest też stała korespondencja z zamieszkałym w Arkham przyjacielem ze studiów. Kolega ów podziela zainteresowania Charlesa i wie, że prowadzi on jakiś eksperyment, ale nie zna szczegółów. Nazywa się Walter Hansen. Badacze mogą chcieć z nim porozmawiać, by przekonać się, jak wiele wie o Edwardsie i prowadzonych przez niego pracach. Jedyną użyteczną informacją w przechwyconych listach jest adres nadawcy.

Rozmowa z Walterem Hansenem

Hansen jest obecnie asystentem na wydziale historii uniwersytetu Miskatonic. Można z nim porozmawiać albo w biurze, albo w mieszkaniu, przy czym to pierwsze jest lepszym miejscem. Walter będzie się wahał, czy ujawnić nieznanym jakiegokolwiek informacje o swoim przyjacielu. Jeśli jednak Badacze zdołają go przekonać, że reprezentują policję lub przedstawią inny wiarygodny powód zadawania podobnych pytań, powie co nieco (oczywiście po wykonaniu udanych testów umiejętności z grupy porozumiewanie się).

Hansen wyjaśni, że Edwards jest dziwnym, acz nieszkodliwym człowiekiem, działającym w dobrej wierze. W żadnym wypadku nie może być odpowiedzialny za przestępstwo w rodzaju porwania. Co do właśnie prowadzonych przez niego badań, wie tylko, iż próbuje on udowodnić istnienie ponadnaturalnych sił i istot. W tym celu kontynuuje doświadczenia świętej pamięci fizyka, doktora Alvina Mastersa. O samym Mastersie Hansen może powiedzieć niewiele – tyle że Edwards (który nigdy nie spotkał Alvina) był pod wrażeniem jego prac. Charles

twierdził, że ten człowiek wyprzedził swoją epokę. Przeprowadził się do Hartford, gdyż w tym mieście żył, pracował i zmarł Masters.

Rozmowa z Arthurem Gainesem

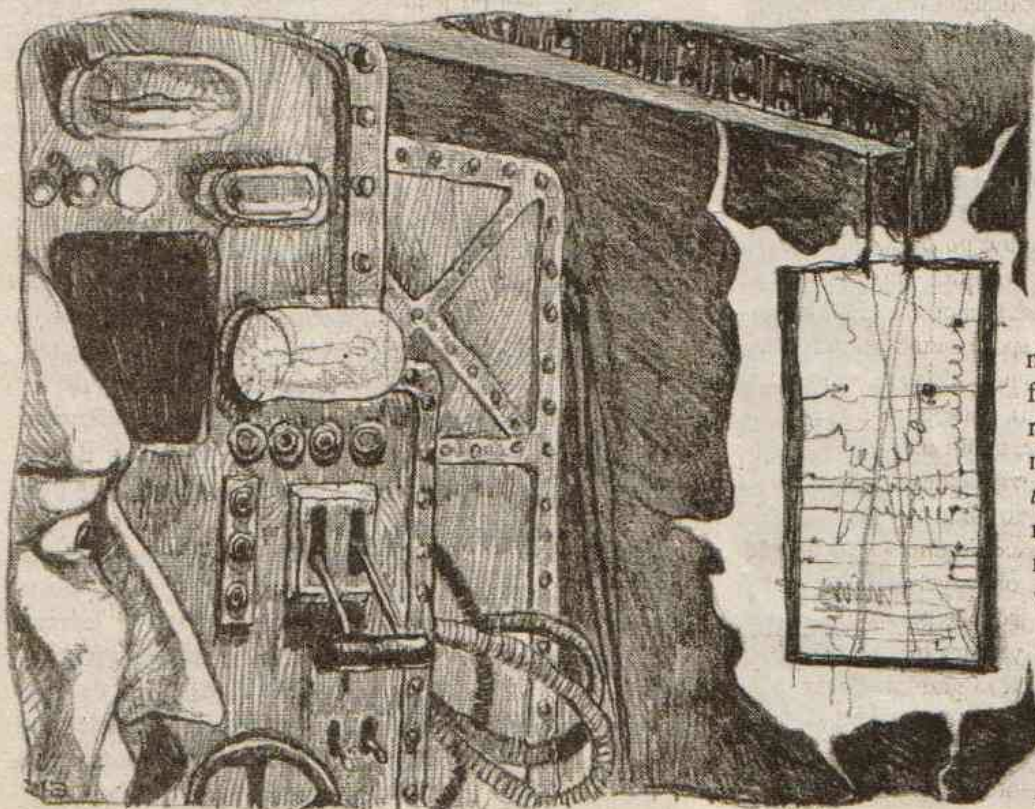
Doktor Arthur Gaines był opiekunem naukowym Edwardsa na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Miskatonic. Zapytany, powie Badaczom, że Charles był wyróżniającym się studentem, zafascynowanym okultyzmem i siłami nadnaturalnymi. Obsesja ta okazała się na tyle silna, że zrezygnował z doktoratu, poprzestając na magisterium, i opuścił uczelnię z zamiarem prowadzenia samodzielnych badań. Najwyraźniej wzorem dla niego był fizyk, dr Alvin Masters, którego koledzy potępiali za dziwaczne teorie i pomysły. Opinia doktora Gainesa o Mastersie najwyraźniej nie jest tak pochlebna, jak profesorów z Uniwersytetu Connecticut w Hartford. Zagadnięty o losy Alvina przypomni sobie, że kilka lat temu zginął, kiedy w jego laboratorium miał miejsce wybuch.

Śladami doktora Alvina Mastersa

W bibliotece miasta Hartford można znaleźć archiwalne numery lokalnej gazety – „Hartford Free Press”. Udany test korzystania z bibliotek pozwoli odkryć tylko dwie wzmianki wiążące się jakoś z Mastersem: klepsydrę i artykuł o tym, jak zginął w eksplozji w laboratorium (patrz *Pomoce dla graczy* nr 1). Przez jakiś czas pracował na Uniwersytecie Connecticut w Hartford i czasem gościł tam jako wykładowca, toteż wizyta na wydziale fizyki tej uczelni i rozmowy z jego pracownikami mogą okazać się dość owocne. Kilku profesorów twierdzi, iż był bystrym naukowcem, aczkolwiek jego dziwaczne teorie o możliwości odkształcenia przestrzeni przez zastosowanie pola magnetycznego były niczym więcej, jak tylko nie mającymi podstaw bzdurami. Właśnie one powstrzymały rozwój jego kariery naukowej i sprawiły,

że dalsze prace prowadził samotnie. Mimo to, większość wykładowców przyzna, że Masters miał spory wkład w rozwój dziedziny, którą się interesował, i współuczestniczył w powstaniu licznych książek popularnonaukowych.

Nikt z rodziny Alvina nie mieszka już w okolicach Hartford, zaś w aktach miejskiego ratusza można znaleźć (po udanym teście korzystania z bibliotek) informację, iż pod koniec roku 1918 wykonawca testamentu sprzedał na wyprzedzi wszystkie należące doń przedmioty. Pieniądze trafiły do rąk syna naukowca – Theodora, o którym ostatnie wiadomości mówią, iż jest stacjonującym na Filipinach oficerem armii.



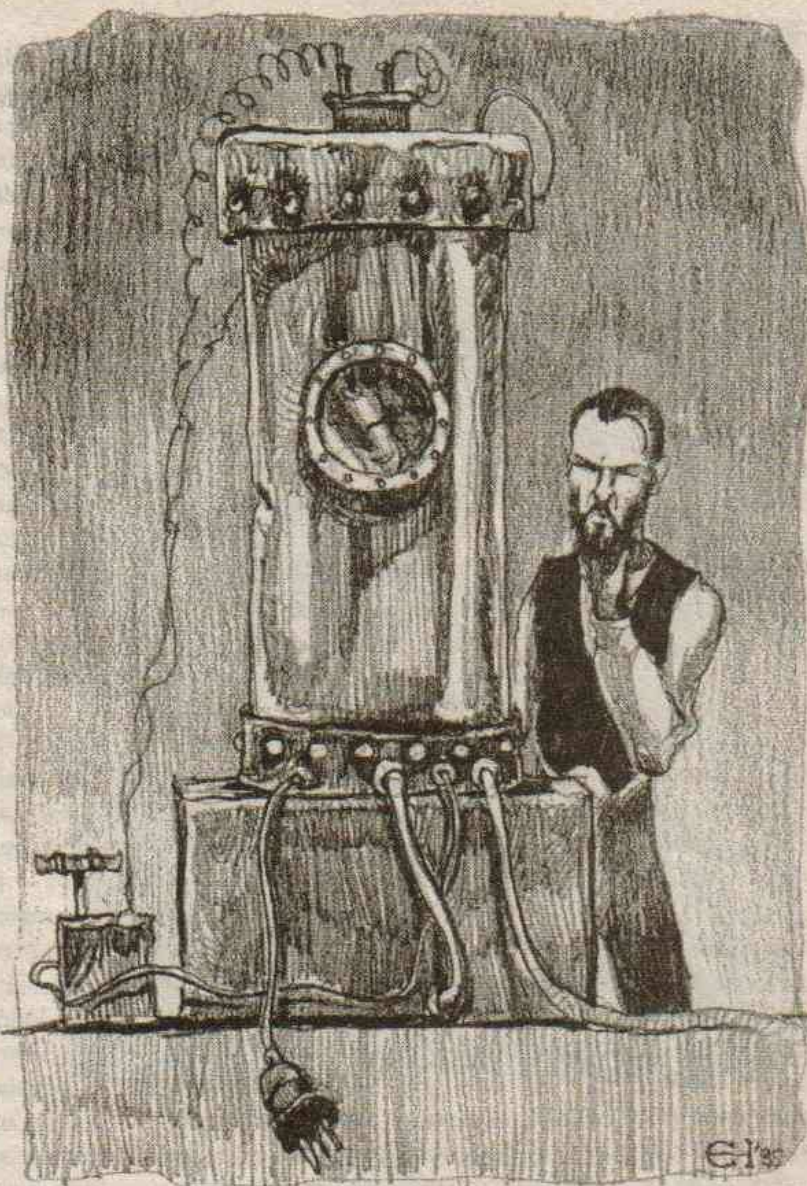
Sprawa śmierci doktora Mastersa nie przedstawia się tak prosto, jak wynikałoby to z relacji w gazecie. Po uruchomieniu swojej maszyny szybko przekonał się, że niechcący otworzył przejście do miejsca, o którym nie ma pojęcia. Nie zamierzał stworzyć bramy prowadzącej na Yuggoth, tylko do wnętrza stodoły na jednej z farm w pobliżu Providence, w stanie Rhode Island. Kiedy przez bramę zaczęły się przedostawać Mi-Go, Masters celowo doprowadził do przeciążenia maszyny, próbując w ten sposób zniszczyć przejście. Niestety, zarówno brama, jak i on sam przetrwali wybuch i Mi-Go zabrały jego mózg ze sobą, z powrotem na Yuggoth. Brama pozostała na miejscu, teraz ukryta pod stertą gruzu w ruinach budynku (prawo własności do opuszczonej i zarośniętej posiadłości nadal ma Theodore). Nigdy nie dokonano sekcji zwęglonych włók Mastersa. Gdyby jednak dokonano ekshumacji, badanie ujawniłoby, że mózg usunięto chirurgicznie. Dokładni Odkrywczy Tajemnic zapewne przeszukają ruiny laboratorium, by upewnić się, że brama zniknęła. Można ją wszak zapieczętować „Znakiem Starszych Bogów”.

Maszyneria Edwardsa

Po tym, jak tydzień temu policja przeszukała jego dom, Edwards rozpoczął montaż swojej aparatury. To jej ostatni model, dzięki któremu będzie można otworzyć bramę na Yuggoth. Poprzednie dwie wersje rozleciały się – przyczyną były zbyt słaby materiał użyty do konstrukcji, działanie ogromnych energii i niedokładne zrozumienie idei Mastersa. Charles jest pewien, że przyrząd pozwala w jakiś sposób kierować polem magnetycznym w celu utworzenia trasy, swego „okna”, z punktu „A” do „B”. Policjanci widzieli elementy maszynarii, ale nie zwrócili na nie uwagi.

W ciągu kilku najbliższych dni Edwards zamierza przetestować urządzenie i następnego dnia użyć go zgodnie z przeznaczeniem. Strażnik powinien zgrać w czasie te dwa wydarzenia z postępami Badaczy w poszukiwaniach – nie mogą nastąpić za wcześnie, ani zbyt późno. Dokonując próbnego rozruchu, Charles planuje po prostu sprawdzić, czy system zasilania działa poprawnie. Test spowoduje pięciominutowy, częściowy spadek napięcia w sieci w sąsiedztwie i okolicach (co narobi sporo zamieszania w miejscowej energetyce, której pracownicy nie są na razie w stanie wysledzić „wycieku” energii). Następnej nocy, po nastawieniu maszyny na pełną moc, okoliczne światła zgasną całkowicie na pięć minut, zaś urządzenie ulegnie przeciążeniu i spłonie. Mimo to brama zostanie otwarta.

Brama ta jest w rzeczywistości oknem. Kiedy otwiera się w ścianie piwnicy, do uszu obecnych dolatuje cichy, niski pomruk, zaś istota znajdująca się po drugiej stronie (czyli na Yuggoth) słyszy głośny, ostry trzask, po którym następuje słyszalny na mile wokół grzmot. Towarzyszą temu błysk światła i pojawienie się gęstej mgły, która rozwiewa się po paru minutach. Samo przejście jest otworem o średnicy dwóch metrów, którego wnętrze wypełnia



Hubert Czajkowski

przezroczysta, szklista, nie dająca się stłuc substancja. Każdy, kto stoi po jednej jego stronie, bez problemu widzi, co dzieje się po drugiej. Przejście przez bramę w jednym kierunku kosztuje 9 Punktów Magii i 1 punkt Poczytalności, a w jego trakcie dokonuje się przemiana podróżującego, umożliwiającą mu przeżycie przez pewien czas w miejscu przeznaczenia. Aby dostać się na drugą stronę, wystarczy zechcieć się tam znaleźć i dotknąć „szyby”. Osoby, które nie mają wymaganych 9 PM, po prostu odbijają się od „szklanej ściany”, co różni „okno” od standardowej bramy, opisaną w podręczniku głównym.

Sama machina jest wysoka na trzy metry, szeroka na cztery i waży około tony. Od głównej części korpusu, którą zajmują rozliczne pokrętła, przełączniki i guziki, odchodzi ku ścianie metalowe ramię. Na jego końcu znajduje się stalowa pętla o średnicy dwóch metrów, a jej środek wypełnia skomplikowana pajęczyna drutów i przewodów. W momencie stworzenia bramy, pajęczyna przez kilka chwil lśni jasnym światłem, a potem znika, przeobrażając się we wspomnianą wcześniej szklistą materię.

Co wynika z otwarcia bramy?

Mi-Go, grzyby z Yuggoth, szybko wykryją i zainteresują się bramą, której pojawieniu towarzyszyło sporo hałasu oraz efektów pirotechnicznych. Wpierw patrząc



przez „okno” będzie można dostrzec jedynie białą mgłę, która jednak w parę chwil rozwieje się, ukazując kilka trudnych do rozpoznania, zbliżających się kształtów. Rundę później będzie już dokładnie widać tuż za bramą dwa do czterech Mi-Go. Każdy, kto będzie się przyglądał, jak ciekawi obcy badają bramę i to, co za nią widać, musi wykonać test Poczytalności. Po kilku dalszych rundach Mi-Go zaczną pojedynczo przechodzić przez otwór, próbując schwytać wszystkich obecnych w domu. Będą się starać uśmiercić jedynie tych, którzy umiejętnie się bronią lub próbują ucieczki. Pojmanym usuną mózgi, zapakują je w metalowe tuby i zabiorą do siebie, na Yugoth. Inny los czeka jedynie Edwardsa, który podejmie próby porozumienia się z dziwnymi przybyszami – w tej samej chwili oszaleje: wierzył, że przejście przez bramę jest niemożliwe (miały to zapewnić mechanizmy zabezpieczające, które wbudował w urządzenie). Najeźdźcy wprawdzie pojmają go, później jednak, po dyskusji we własnym gronie, postanowią zostawić go na Ziemi jako swego ludzkiego reprezentanta i sługę. Chcą także, by zbudował dla nich podobną machinę, którą mogliby zbadać i wykorzystywać. Charles, teraz już niespełna rozum, jest zbyt szczęśliwy, by odmówić.

Po otwarciu

W wypadku, gdy Badacze będą zbyt długo zwlekać i brama zostanie otwarta, nim zdołają do niej dotrzeć, scenariusz wcale się nie kończy. Charles przeistacza się (o czym już wspomiano) w oszalełego, wiernego sługę

Mi-Go. Pracując dla nich dowiaduje się o losie swego idola, Mastersa, i prosi o sprowadzenie jego mózgu z powrotem za Ziemię, bo chciałby się nim zaopiekować. Twierdzi, że skoro Masters był autorem pierwotnego pomysłu, razem będą w stanie stworzyć ulepszoną wersję maszyny. Mniej więcej po tygodniu Mi-Go dostarczą mu zamknięty w pojemniku mózg naukowca.

Pojemnik to duży, metalowy cylinder wypełniony skoncentrowanym płynem odżywczym. Elektrody łączą mózg z czujnikami odbierającymi bodźce wizualne, dźwiękowe i zapachowe, jak również z generatorem głosu, dzięki czemu umysł może się komunikować z otoczeniem. Cała aparatura jest podłączona wprost do gniazdka w ścianie i działa na standardowym zasilaniu. Składników odżywczych w cylindrze jest tyle, że mózg może być podtrzymywany przy życiu przez siedemdziesiąt lat. Natomiast wbudowana w system bateria pozwala działać bez zewnętrznego zasilania przez trzydzieści dni.

Przechowywany w ten sposób mózg faktycznie należał niegdyś do Mastersa. Umysł jeszcze nie oszalał i nie poddał się władzy Mi-Go. Przeciwnie, jest wściekły na Charlesa, że ten pomaga obcym i nie zgadza się z nim współpracować. Osoba, która zakradnie się do domostwa Edwardsa, może usłyszeć właściciela klócącego się z inną osobą o dziwne brzmieniem, mechanicznym głosem. Badacze, którzy zdecydują się wejść do środka, zastaną Charlesa w laboratorium, w którym pełno jest dziwnych narzędzi, urządzeń i przyrządów. Nawet pod groźbą użycia broni zaprzeczy, jakoby w pokoju był ktoś poza nim i będzie utrzymywał, że mówi do siebie. Najprawdopodobniej w tym momencie odezwie się Masters, namawiając Badaczy, by zabili Edwardsa i zniszczyli bramę. W odpowiedzi Charles będzie usiłował wyłączyć generator głosu. Strażnicy nie powinni zapominać, że w momencie wtargnięcia do pomieszczenia Odkrywców Tajemnic, mogą się w nim znajdować jeden lub dwa Mi-Go, którym nie spodoba się taka interwencja. Przez cały czas brama jest przysłonięta brezentową płachtą. Jeśli Badaczom uda się zdobyć cylinder, w którym uwięziony jest Masters, fizyk chętnie będzie z nimi współpracował i może być użyteczny w przyszłych przygodach. Gdyby jednak zdecydowali się zniszczyć pojemnik, uczynią wielki błąd. Cylinder jest zresztą dość odporny i trzeba mu zadać 20 obrażeń, zanim aparatura przestanie funkcjonować (jest na tyle twardy, że trakuje się go tak, jakby posiadał dwupunktowy pancerz).

Jeżeli Badacze trafią do piwnicy Edwardsa jeszcze później, Mi-Go zdążą obdarować swego pomocnika elektryczną różdżką, mierzącą niecałe pół metra długości. Za jej pomocą Charles torturuje Mastersa, wymuszając na nim ujawnienie informacji. Alvin wreszcie złamie się i powie to, co Edward chce usłyszeć, wplecie jednak sporo fałszywych danych. Dzięki temu prace będą posuwać się naprzód w żółwym tempie. Ostateczną bronią, jakiej może użyć Edwards, jest odcięcie Mastersa od wszystkich bodźców, co wpędzi go w obłąd. Temu biedny fizyk nie będzie już w stanie przeciwstawić się. W końcu Charles dopnie swego.

Co z Elizabeth?

Jak dotąd scenariusz obracał się wokół tego, jak Badacze mogą poradzić sobie z jednym, oczywistym podejrzanym – Charlesem Edwardsem. W miarę jak docierają do informacji o jego przeszłości, powiązaniach, działalności, a wreszcie machinie, nad którą pracuje, staje się oczywiste, że to nie on więzi małą Elizabeth. Toteż zakładając, że nie zapomną o niej w swej gorączkowej pogoni za Edwardsem, trzeba uwzględnić inne możliwości.

Podczas gdy śledztwo będzie się posuwać do przodu, w okolicy zaczynają się dziać różne rzeczy. Margrave będzie dyskretnie agitował sąsiadów. Może nawet (jeśli tak postanowi Strażnik) namówić część z nich do dokonania samosądu. Ponieważ jest głównym prowokatorem tego rodzaju działań, Badacze mogą się nim zainteresować. Bardziej konkretną wskazówką są odciski butów, ale nie da się dojść za nimi aż do jego domu. Poszukując wskazówek, Odkrywczy mogą się zdecydować odwiedzić jego dom (choćby tylko dlatego, że jest jedynym, do którego dostępu strzeże wysoki płot i pies). Jednak w tym momencie próbują przechrzyć scenariusz, więc niezłym pomysłem byłoby podsuniecie im paru śladów, nim to nastąpi. Jedną z opcji jest podjęcie przez Margrave'a próby wywiezienia dziewczynki poza teren swojej posiadłości. Któregoś razu, późną nocą, zaczajeni w pobliżu domu Edwardsa Badacze ujrzeliby, jak Margrave wynosi do samochodu owinięty w koc pakunek (Elizabeth). Ułoży go na tylnym siedzeniu i odjedzie, kierując się ku swemu wiejskiemu domkowi. Zatrzymany, będzie próbował wykić się jakąś historyjką, ale gdyby jego plan miał spalić na panewce, strzelanina jest nieunikniona (tak, tak, ma przy sobie jeden czy dwa dobrze schowane pistolety – tak na wszelki wypadek). Do dobrowolnego poddania się zmusi go dopiero wyjątkowo niekorzystna sytuacja, w rodzaju kilku policjantów z wyciągniętą bronią (lub dobrze uzbrojonych i zdecydowanych Badaczy). Inne możliwości zwrócenia na Margrave'a uwagi Odkrywców zależą wyłącznie od inwencji Strażnika, należy jednak zadbać o to, by nie odbili dziewczynki zbyt szybko, gdyż wówczas nie zechcą zająć się Edwardsem.

Współczynniki

James Burbridge,

biznesmen i zaniepokojony obywatel

S 10	ZR 10	INT 13
KON 11	WG 12	MOC 12
BC 13	WYK 13	P 57
Szczęście 60	WT 12	Wiek 46

Modyfikator obrażeń: +0

Umiejętności: księgowość 51%, targowanie się 40%, wiarygodność 46%, krokiet 60%, prowadzenie samochodu 30%, prawo 20%, nasłuchiwanie 32%, perswazja 35%, psychologia 26%, spostrzegawczość 38%, rzucanie 30%

Języki: angielski 74%, francuski 35%, łacina 10%

Broń: uderzenie pięścią 60%, 1k3 obrażenia; duża pałka 40%, 1k8 obrażeń (każdy duży, wygodny, przypominający pałkę przedmiot)

Uwagi: Pan Burbridge jest właścicielem kilku firm handlujących odzieżą w okolicy Hartford. Jego interesy idą dosyć dobrze. Jako zapalony entuzjasta krokietu,

potrafi w obronie własnej bardzo skutecznie posłużyć się używanym w tej grze młotkiem (lub innym, podobnym przedmiotem). Zna większość miejscowych plotek, a czego sam nie wie, na pewno będzie wiedziała



Hubert Czajkowski

jego żona, Angela. Ich *yorkshire terier* – Morderca – znakomicie spisuje się jako domowy alarm i szczekaniem zawiadamia o zbliżaniu się gości. Burbridge nie ubliży Badaczom proponując im zapłatę (w końcu są w pewnym stopniu jego przyjaciółmi), ale pokryje wszystkie poniesione w tej przygodzie wydatki.

Charles Edwards, badacz nauk tajemnych i potencjalny kultysta

S 12	ZR 13	INT 16
KON 12	WG 11	MOC 16
BC 14	WYK 17	P 20
Szczęście 80	WT 13	Wiek 26

Modyfikator obrażeń: +1k4

Umiejętności: księgowość 23%, antropologia 15%, astronomia 24%, biologia 10%, chemia 54%, wiarygodność 51%, Mity Cthulhu 30%, prowadzenie samochodu 31%, elektryka 45%, historia 43%, korzystanie z bibliotek 78%, nasłuchiwanie 50%, matematyka 49%, mechanika 55%, okultyzm 89%, fotografia 67%, fizyka 61%, gra na fletni 65%, psychologia 30%, spostrzegawczość 64%.

Języki: angielski 90%, francuski 83%, greka 80%, łacina 82%

Broń: pistolet 40%, obrażenia zależne od użytej broni elektryczna różdżka 40%, specjalne efekty

Czary: Spętanie skrzydlatego dziecka nocy, Stworzenie otwierającej bramę maszyny, Sprowadzenie mroku, Zaklęcie fletni, Znak Voorish.

Specjalne: Różdżka, którą Charles w końcu otrzyma od Mi-Go przypomina głuszak elektryczny, z jakim włączają się grzyby z Yuggoth (opisano go poniżej). Należy pamiętać, że Edwards nie wejdzie w posiadanie różdżki, jeśli Badacze udaremnią otwarcie bramy i przysłanie mózgu Mastersa.

Uwagi: Edwards jest okultystą-fanatykiem, zaś wkrótce zapewne stanie się kultystą. Ma dobre zamiary, ale pozwolił, by fascynacja nadprzyrodzonym stłumiła poczucie ostrożności. Gdyby przedstawić mu graficznie (np. na rysunku), z czym na-



Hubert Czajkowski

prawdę ma do czynienia, mógłby porzucić swoje badania (jeśli sama demonstracja nie wpędziłaby go w obłąd). Nic nie wie o uprowadzeniu Elizabeth Winfield i nie pozwala,

by ta sprawa go zaabsorbowała. Mimo iż jest taki skryty, potrafi bez problemu wyjaśnić każdemu pytającemu, czym się zajmuje. Odrzuci jednak wszelkie propozycje porzucenia prac badawczych. Po zniszczeniu sprzętu i budynku po prostu przeniesie się gdzie indziej, by dalej prowadzić swe doświadczenia. Ma niezależne źródła znacznych dochodów (inwestycje i majątek rodzinny) i mnóstwo pieniędzy na prowadzenie badań.

Richard Margrave, biznesmen i porywacz

S 14	ZR 13	INT 11
KON 14	WG 10	MOC 11
BC 15	WYK 14	P 22
Szczęście 55	WT 15	Wiek 40

Modyfikator obrażeń: +1k4

Umiejętności: księgowość 45%, targowanie się 43%, wiarygodność 59%, prowadzenie samochodu 40%, wmiawianie 58%, ukrywanie się 55%, historia 32%, skakanie 40%, prawo 15%, nasłuchiwanie 41%, perswazja 49%, skradanie się 60%, spostrzegawczość 60%, rzucanie 43%, tropienie 42%, zoologia 27%

Języki: angielski 75%, francuski 40%

Broń: nóż bojowy 48%, obrażenia 1k4+2+mo (nóż myśliwski); uderzenie pięścią 69%, obrażenia 1k3+mo; pistolet 25%, obrażenia zależne od użytej broni; strzelba/karabin 53%, obrażenia zależne od użytej broni.

Uwagi: Margrave, podobnie jak Burbidge, z powodzeniem robi pieniądze. Ma jednak pokrecone zasady moralne. Ten miłośnik polowań zabija tylko dla sportu i często bywał brutalny i złośliwy wobec wynajętych w Afryce na safari przewodników i tragarzy. Uprowadzając Elizabeth Winfield stoczył się na samo dno nieprawości. Odpowiedzialność za porwanie próbuje zrzucić na Edwardsa.

W jego stylu byłoby poprowadzenie grupki sąsiadów, chcących dokonać samosądu. Co dokładnie zamierza uczynić z Elizabeth – zależy tylko od Strażnika, jednak na krótką metę plany te nie powinny wiązać się z postaciami Badaczy.



Hubert Czajkowski

Elizabeth Ward Winfield, uprowadzona dziewczynka

S 4	ZR 8	INT 13
KON 6	WG 15	MOC 12
BC 7	WYK 5	P 50
Szczęście 60	WT 7	Wiek 8

Modyfikator obrażeń: -1k6

Umiejętności: ukrywanie się 42%, nasłuchiwanie 33%, spostrzegawczość 37%

Języki: angielski 61%

Broń: żadna warta wspomnienia

Uwagi: Elizabeth jest przerażoną, zmieszaną, małą dziewczynką, której na razie nie stała się jeszcze fizyczna krzywda, choć trudno zgadnąć, jak długo stan taki się utrzyma. Porwanie powoli zmniejsza jej Poczytalność, toteż jak najszybsze uwolnienie jest dla niej niezwykle ważne.



Hubert Czajkowski

Doktor Alvin Masters, fizyk, pozbawiony ciała mózg

S N	ZR N	INT 18
KON N	WG N	MOC 6
BC 1	WYK 21	P 29
Szczęście 30	WT 1	Wiek 61

Modyfikator obrażeń: N

Umiejętności: astronomia 30%, chemia 80%, Mity Cthulhu 11%, elektryka 55%, nasłuchiwanie 56%, matematyka 88%, okultyzm 21%, perswazja 48%, fizyka 82%, psychologia 35%, spostrzegawczość 69%

Języki: angielski 100%, niemiecki 25%, łacina 45%

Broń: słowne obelgi

Uwagi: Doktor Masters jest błyskotliwym naukowcem zredukowanym do pozbawionego ciała mózgu, który umieszczono w dużym, blaszanym cylindrze. Aparatura, utrzymująca go przy życiu, została już opisana wcześniej. Dla Badaczy Masters może okazać się cennym sprzymierzeńcem, jeśli nie postanowią go zniszczyć ze strachu przed dziwnym i nieznanym.



Hubert Czajkowski

Mi-Go – najeźdźcy

Poniżej podano cztery przykładowe współczynniki Mi-Go, które przybędą przez bramę w razie jej otwarcia. Czwórka ta jest zdecydowanie najmniej groźna, jako że żaden nie ma technologicznej broni.

Nr 1:	S 13	ZR 15	INT 13
	KON 12	MOC 14	BC 13
	Szczęście 70	WT 13	Ruch 7/9 w locie
	Utrata P: 0/1k6	mo +1k4	

Broń: szczypce 40%, obrażenia 1k6+mo plus pochwylenie			
Nr 2:	S 10	ZR 14	INT 11
	KON 10	MOC 11	BC 11
	Szczęście 55	WT 11	Ruch 7/9 w locie
	Utrata P: 0/1k6	mo +1k4	

Broń: szczypce 30%, obrażenia 1k6+mo plus pochwylenie			
Nr 3:	S 10	ZR 14	INT 12
	KON 10	MOC 11	BC 11
	Szczęście 55	WT 11	Ruch 7/9 w locie
	Utrata P: 0/1k6	mo +0	

Broń: szczypce 30%, obrażenia 1k6 plus pochwylenie

Nr 4:	S 12	ZR 19	INT 11
	KON 10	MOC 11	BC 13
	Szczęście 55	WT 12	Ruch 7/9 w locie
	Utrata P 0/1k6	mo +1k4	

Broń: szczytce 65%, obrażenia 1k6+mo plus pochwylenie

Wszystkie Mi-Go odnoszą minimalne rany od broni kłujących, ale w wypadku przebicia otrzymują podwójne obrażenia. Powyżsi przedstawiciele są najbardziej typowi, ale wraz z upływem czasu przez bramę zaczną przychodzić nowi, władający zaklęciami lub potężną bronią. Każdy Mi-Go przybywający po pierwszej czwórce ma szansę równą jego INT x2, że będzie znał 1k3 losowo wybranych czarów. Ponadto, poczynając od dziewiątego, wszyscy kolejni mają 15% szans na przyniesienie ze sobą broni – poniżej zamieszczono przykładowe opisy.

Miotacz błyskawic (podstawowa biegłość 30%)

Z wyglądu broń ta przypomina wykonany z brązu kamerton wielkości strzelby. Jest skuteczna na odległość do 200 metrów (żadnych efektów na większym dystansie) i zadaje 5k6 obrażeń z 10 metrów, 3k6 z pięćdziesięciu, 2k6 ze stu i 1k6 z dwustu metrów. Mieści piętnaście ładunków i na każdy strzał zużywa jeden. Tylko Mi-Go potrafią ponownie naładować broń tego rodzaju. Człowiekowi, w którego ręce mogłaby wpaść, bardzo trudno będzie ją opanować, ale po dziesięciu minutach staranych oględzin i udanym teście INT x1 będzie umiał z niej strzelać.

Głuszak elektryczny (podstawowa biegłość 25%)

Głuszak wygląda jak metalowy pręt długości od 80 centymetrów do metra (zależnie od konkretnego modelu), na którego końcu znajduje się metalowa klatka o średnicy trzydziestu centymetrów. Ona właśnie jest aktywną częścią broni, zaś trafiona nią ofiara odnosi 1k6+1 obrażeń i zostaje ogłuszona, jeśli nie uda jej się rzut na Tabeli Porównawczej KON przeciw 20 punktom cechy aktywnej. W wypadku, kiedy powyższy rzut się nie powiedzie, serce ofiary nie wytrzyma i następuje śmierć, jeśli natychmiast (w przeciągu kilku rund) nie zostanie wykonany udany test *pierwszej pomocy* (który i tak oznacza 1k4 dodatkowe obrażenia oraz utratę przytomności na 2k10 minut). Ogłuszenie utrzymuje się przez minutę na każde odniesione obrażenie. Próba zrozumienia funkcjonowania wygląda podobnie, jak w przypadku miotacza błyskawic. Głuszak ma dwadzieścia ładunków i każdy „strzał” zużywa jeden z nich.

Elektryczna różdżka (podstawowa biegłość 40%)

Mierząca niecałe pięćdziesiąt centymetrów długości różdżka ma trzy tryby działania i 20 ładunków. W wariacie pierwszym rażąc prądem zadaje jedno obrażenie i zużywa jeden ładunek. Ta opcja znakomicie nadaje się do tortur i Edwards używa jej, by zmusić Mastersa do współpracy. Ponieważ pojemnik częściowo izoluje swoją zawartość, mózg naukowca, mający tylko 1 punkt Wytrzymałości, nie ginie ani nie ulega trwałemu uszkodzeniu. Drugie ustawienie oznacza zużycie dwóch ładunków i zadanie 1k4 obrażeń – to już mogłoby zabić Mastersa,

czego zresztą Edwards jest świadom. W trzecim trybie pracy różdżka zużywając 3 ładunki zadaje 1k6 obrażeń i ogłusza podobnie, jak opisany powyżej głuszak. Nie działa na odległość – ofiarę trzeba nią dotknąć. Niewiele Mi-Go posiada taki przedmiot, ale jedna z różdżek może w końcu trafić do rąk Charlesa. Rozpracowanie sposobu posługiwania się nią wygląda podobnie, jak w poprzednich przypadkach.

Księgi

W tej przygodzie można łącznie znaleźć cztery książki wiążące się jakoś z Mitami – wszystkie u Edwardsa w domu. Szczegółowe opisy *The Golden Bough* i *Azathoth and Others* można znaleźć w podręczniku głównym do **Zewu Cthulhu**. Pozostałe to dzienniki dwóch postaci, występujących w scenariuszu, wymagają więc dokładnych opisów.

Dziennik Alvina Mastersa

W tym masywnym, prymitywnie oprawionym, ręcznie pisany tomie brakuje kilku rozdziałów. Poza tym widać, że wpadł kiedyś w ogień, gdyż wiele kartek jest przypalonych bądź osmalonych. Pamiętnik stał się głównym źródłem informacji dla pracującego nad nowym projektem Charlesa. Niestety, plany maszynierii służącej do otwarcia bramy zawarte są w niekompletnym rozdziale. Dlatego właśnie pierwsze dwa aparaty skonstruowane przez fizyka nie spełniły należycie swojej funkcji, mimo wywołania dwóch przerw w dopływie prądu w ostatnich kilku miesiącach. W wersji Charlesa nie działają również zabezpieczenia, mające zapobiegać przedostawaniu się czegokolwiek przez bramę. Ponadto, kiedy jego maszyna ruszy pełną mocą, spłonie, krótko po otwarciu się przejścia. Urządzenia zbudowanego zgodnie z zaleceniami Mastersa można używać wielokrotnie, ze względu na odpowiednie zasilanie, znakomity projekt i materiały. Przeczytanie tej napisanej po angielsku książki zajmie dwa miesiące, zaś czytelnicy zyskają +1% do *Mitów Cthulhu* oraz do *Fizyki*, tracąc zarazem 1k4 Punkty Poczytalności. Ponadto mogą nauczyć się „czaru” *Stworzenie otwierającej bramę maszyny* (wskaźnik czarów x1). Z treści książki jasno wynika, że doktor Masters nie był jakimś szalonym bałwochwalcą, tylko naukowcem, który próbował zastosować rewolucyjne teorie do natury materii. Najwyraźniej zdawał sobie sprawę, że siłami nadnaturalnymi można pokierować, zaś jego urządzenie może, teoretycznie, otwierać przejścia prowadzące nie tylko do innych miejsc, ale wręcz do innych wymiarów i na inne planety.

Dziennik Charlesa Edwardsa

Starannie uporządkowany, ręcznie pisany dziennik, w którym zawarte są szczegóły dotyczące badań Edwardsa nad okultyzmem od czasów uniwersyteckich do chwili obecnej. Większość pierwszej połowy książki stanowią notatki i relacje nie związane ze sprawą, ale i z nich widać, że Edward miał dostęp do znajdującej się w Miskatonic kopii *Necronomiconu*. Bardziej aktualne fragmenty dotyczą kupienia przez niego na wyprzedaży dziennika Mastersa oraz późniejszych prac konstrukcyjnych nad trzema kolejnymi egzemplarzami aparatury. Na przeczytanie

dziennika (również pisanego po angielsku) potrzeba dwóch tygodni. Jest to bardzo nudna i oschła lektura, ale można zyskać +2% do *Mitów Cthulhu* i stracić 1k2 Punkty Poczytalności. Znajdują się tu pełne plany maszyny Edwardsa, tym samym zyskuje się więc dostęp do „czaru” *Stworzenie otwierającej bramej maszyny*.

STWORZENIE OTWIERAJĄCEJ BRAMĘ MACHINY:

To „zakłęcie” nie jest niczym innym, jak planami maszyny, do których trzeba sięgnąć, próbując coś podobnego zbudować. Zakładając, że możliwe będzie wykonanie i zebranie potrzebnych części (co wiąże się z ogromnymi kosztami i stratą czasu), maszynę da się zmontować, jeśli konstruktor posiada przynajmniej 30% znajomości chemii, 40% matematyki i 60% fizyki. Po włączeniu urządzenia, wszyscy w promieniu półtora metra od niego tracą pięć Punktów Magii, zaś ten, kto ją włączył – dodatkowo 1 punkt Mocy. Wprowadzenie danych określających miejsce przeznaczenia wymaga niezwykle skomplikowanej formuły i na każdą otwieraną bramę trzeba zbudować

osobną maszynę. Uwaga: tego „czaru” nie można zapamiętać, ale rzut uwzględniający wskaźnik czarów jest niezbędny dla osiągnięcia choćby minimalnego zrozumienia działania maszyny.

Podziękowania

Ten scenariusz testowali: Brian Appleton, Jeff Barber, Brian Bevel, Chris Klepac, Alan Murray i John Tynes.

Johnowi Tynesowi należą się podziękowania za jego rady i spostrzeżenia, które dotyczyły tego scenariusza. Jego specyficzne sugestie dotyczące części *Po otwarciu* były bardzo, bardzo pomocne.

Pomoce dla graczy

Pierwsza pomoc to artykuł, który dotyczy śmierci doktora Alvina Mastersa. Może on trafić w ręce Badaczy, jeśli powiedzie im się śledztwo w sprawie fizyka. Druga pomoc to artykuł o zniknięciu Elizabeth Winfield, który Odkrywczy odnajdą tylko w tym przypadku, gdy sprawdzą, co napisano w gazetach na temat uprowadzenia.

NAUKOWIEC GINIE W WYBUCHU

Wczoraj późnym wieczorem eksplozja w rezydencji doktora Alvina Mastersa przy N. Trezvant 501 wstrząsnęła zachodnią częścią Hartford, zmieniając w ruinę stojącą na terenie posesji szepę. Okoliczni mieszkańcy telefonicznie zawiadomili policję, która przeszukała ruiny. Odnaleziono zwłoki śp. doktora Mastersa, który zginął najwyraźniej przeprowadzając jakiś eksperyment w improwizowanym laboratorium na podwórzu. Znaczna część konstrukcji została uszkodzona lub zniszczona i policja wciąż bada przyczyny wypadku, choć najprawdopodobniej spowodowała ją awaria generatora.

Dr Alvin Masters był znanym fizykiem, cieszącym się wśród kolegów opinią błyskotliwego, choć nieortodoksyjnego naukowca. Najważniejszą jego pracą są „Pola magnetyczne i ich zastosowania”, ale miał również swój udział w powstaniu kilku powszechnie używanych podręczników fizyki. Wciąż żyjącym członkiem rodziny jest syn Mastersa, Theodore – stacjonujący na Filipinach oficer.

The Hartford Free Press, 10 czerwca 1918

ZAGINEŁO DZIECKO ZE STRATFORD LANE

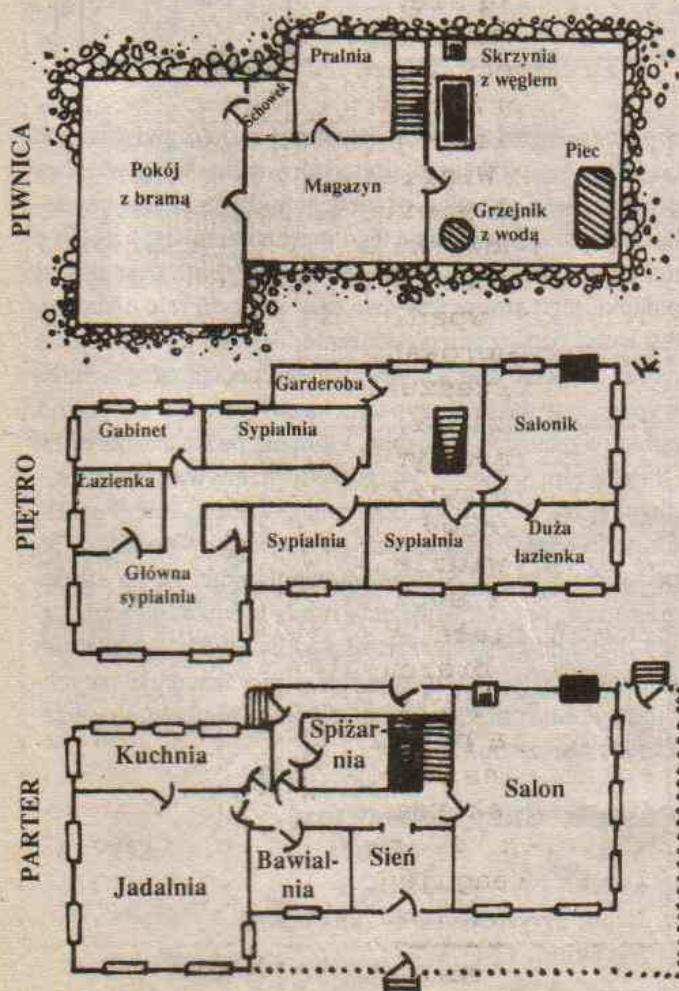
Wczoraj w późnych godzinach wieczornych policja odebrała zgłoszenie od rodziców Elizabeth Ward Winfield. Twierdzą oni, że ich córka zniknęła z podwórka za domem i obawiają się, iż została porwana. Przeszukanie okolicy prowadzone przy pomocy zaniepokojonych sąsiadów nie przyniosło efektów. Ostatni raz rodzice – państwo Justin i Catherine Winfieldowie – widzieli Elizabeth Winfield, lat 8, bawiącą się na podwórku domu. Policja skłania się ku przypuszczeniom, że dziecko wpadło do kanałów lub zostało uprowadzone. Na dziś zaplanowano przeszukanie kanałów. Nadal jest nadzieja, że dziewczynce nie stała się krzywda.

Policja zwraca się z prośbą o natychmiastowy kontakt do tych, którzy widzieli Elizabeth Winfield. Dziewczynka jest szczupłej budowy ciała, ma osiem lat, 135 cm wzrostu, brązowe włosy, niebieskie oczy, waży około 30 kg. Kiedy widziano ją po raz ostatni, miała na sobie jasnoniebieską sukienkę, czarne, skórzane buciki i srebrny wisiołek z wrytymi inicjałami „EWW”. Reaguje na imię „Beth”.

The Hartford Free Press, 28 kwietnia 192_

Dom Charlesa Edwardsa

Jak już wspomniano, stojący na zarośniętej chwastami posesji dom Edwardsa jest zaniedbany. Otacza go płot z drewnianych, przegniłych sztachet, pokrytych luszczącą się farbą. Przyglądając się bliżej budynkowi i jego otoczeniu można zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Mimo iż na podwórzu nie ma niczego prócz chwastów, dają one 10% premię do testów *ukrywania się* (premię nie uwzględnia się, jeśli obserwator znajduje się na piętrze budynku). Wokół domu ciągnie się pas trzymetrowej szerokości, w którym rośliny przycięto lub wydeptano. Wszystkie drzwi prowadzące do wewnątrz są zamknięte na zamek, podobnie jak osłonięte okiennicami okna. Nawet wjazdu prowadzącego do zsypu na węgiel strzeże solidna kłódka (S 10), którą jednak udało się pokonać Margrave'owi, kiedy podrzucił Edwardsowi do piwnicy sukienkę Elizabeth. W bezpośredniej bliskości wjazdu znaleźć można charakterystyczne odciski jego butów, które dalej zatarli liczni dostawcy i sam Edwards. Ślady uda się również znaleźć pod paroma wschodnimi oknami, tak jakby właściciel obuwiwał próbował zajrzeć do środka przez szparę w okiennicach. Cechą wyróżniającą odciski jest dziura w prawym obcasie – sąd uzna je za znaczący dowód. Wnętrze domu jest właściwie przeciętne, choć porządne i dobrze utrzymane w przeciwieństwie do zaniedbanego podwórza. Najbardziej interesujące będą gabinet (piętro), główna sypialnia (piętro), salonik (piętro), skrzynia z węglem (piwnica) i pomieszczenie, w którym znajduje się brama (piwnica).



W gabinecie znajduje się kilka dużych, zapchanych książkami regałów, ogromne drewniane biurko, niewielki stolik, na którym stoi maszyna do pisania, dwa drewniane krzesła z poduszkami i zamknięta na zamek stara, drewniana skrzynia. Książki na półkach są w większości dziełami z dziedziny fizyki, chemii, matematyki, mitologii, religii i okultyzmu. W tej ostatniej części znaleźć można egzemplarze *The Golden Bough* sir Jamesa George'a Frazera i *Azathoth and Others* Edwarda Derby'ego. Trudno jest je jednak wyszperać, jeśli nie wiadomo dokładnie, czego szukać. Przeczytanie *The Golden Bough* zapewnia premię w wysokości +5% do *okultyzmu* (po udanym teście *języka angielskiego*) i powoduje utratę 0/1k2 Punktów Poczytalności. Jednak jej zrozumienie będzie sporym wyzwaniem, gdyż Edwards jest właścicielem rozszerzonego, dwunastotomowego wydania z lat 1911-1915. Szybciej można przegryźć się przez *Azathoth and Others* (1919), zaś po udanym teście *języka angielskiego* zyskuje się +4% do *Mitów Cthulhu* i traci 1/1k4 Punkty Poczytalności. Biurko kryje rozmaite notatki dotyczące prac i eksperymentów prowadzonych przez Edwardsa, ale panuje w nich niełichy bałagan i na ich uporządkowanie potrzebny byłby przynajmniej jeden cały dzień. Ponieważ jednak są niekompletne, najlepsze, co można osiągnąć, po udanym teście *języka angielskiego*, to wniosek, iż Charles buduje urządzenie mające udowodnić istnienie sił nadnaturalnych. Dolna szuflada biurka jest zamknięta na zamek (S 7), a leżą w niej fragmenty *Dziennika Alvina Mastersa* (przeczytanie zajmie dwa miesiące, napisany po angielsku, *Mity Cthulhu* +1%, *fizyka* +1%, -1k4 Punkty Poczytalności, jeśli czytelnik dowie się o losie Mastersa, wskaźnika czarów x1, jedno zaklęcie: „Stworzenie otwierającej bramę maszyny”). W tym masywnym, prymitywnie oprawionym, ręcznie pisanym tomie brakuje kilku rozdziałów. Poza tym widać, że wiele kartek jest przypalonych bądź osmolonych. W skrzyni znajduje się jeszcze trochę notatek i najważniejsze części zamienne do maszyny. Na ścianach wiszą dyplomy zdobyte przez Edwardsa w Miskatonic.

Główna sypialnia jest standardowo umeblowana, ale w wiklinowym koszu, pod warstwami brudnych ubrań, leży stalowa, zamknięta skrzyneczka, a w niej 220 \$ w gotówce i dziennik prowadzony przez Charlesa Edwardsa (przeczytanie zajmie dwa tygodnie, napisany po angielsku, *Mity Cthulhu* +2%, -1k2 PP), szczegółowo opisujący przebieg jego badań od czasów uniwersyteckich do teraz. Napisany jest przejrzyście, choć w większej części jest nudny i oschły. Poza tym w pudełku są ważne dokumenty: tytuł własności domu, papiery ubezpieczeniowe i zaświadczenia finansowe. Przy łóżku, w szufladzie nocnej szafki, spoczywa naładowany pistolet kalibru 9 mm, wraz z zapasowym magazynkiem i otwartym pudełkiem z amunicją.

W saloniku niewiele można znaleźć, ale nad kominem wisi dwururka, kaliber 20. Nie jest wprawdzie naładowana, ale w szufladzie obok można znaleźć amunicję i zestaw do czyszczenia broni. Strzelba może się przydać, gdyby Edwards został zmuszony bronić się przed Badaczami lub gdyby oni musieli odeprzeć atak Mi-Go.

Skrzynia na węgiel wygląda zwyczajnie, ale wystarczy pogrzebać w zawartości, by dostrzec (po udanym teście *spostzegawczości*) sukienkę Elizabeth Winfield pod cienką warstwą węgla przy wschodniej ścianie (u wylotu zsypu). Najciekawszy będzie, rzecz jasna, pokój, w którym znajduje się brama. Głównym elementem wyposażenia laboratorium jest ogromna maszyna (umożliwiająca otwarcie bramy), szczegółowo opisana w innym miejscu. Zniszczenie jej, zanim spełni swą funkcję, tylko częściowo powstrzyma realizację planów Edwardsa, gdyż po prostu zbuduje on następną (oczywiście już gdzie indziej). Zniszczenie notatek również nie załatwia sprawy, gdyż autor przechowuje aktualne kopie złożone w depozycie w miejscowym banku. Jedynym rozwiązaniem jest zabicie lub uwięzienie Charlesa. Chyba że ktoś będzie w stanie go przekonać, jak niebezpieczne są siły, z jakimi się zadaje. Należy dopilnować, żeby jego notatki nie dostały się w niepowołane ręce. W magazynie w piwnicy również znajduje się nieco elementów maszyny, w większości w skrzyniach. Z podanych na nich adresów wynika, że pochodzą z całego świata, ale wyjątkowo dużo przystano z Arkham w Massachusetts.

Dom Richarda Margrave'a

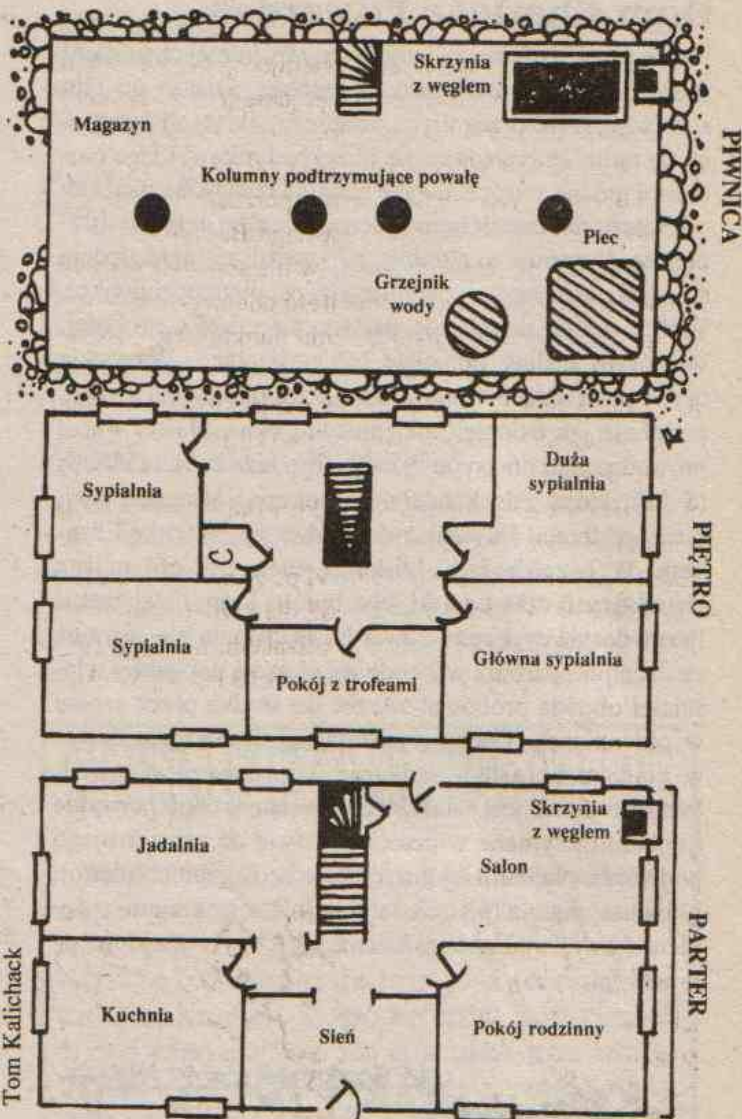
Całkowicie przeciętny dom. Interesujących będzie tu tylko parę pomieszczeń: pokój rodzinny (piętro), galeria trofeów (piętro), główna sypialnia (piętro) i schowek w piwnicy (pod schodami).

Pośród innych rzeczy w pokoju rodzinnym znajduje się dębowa, przeszklona szafka prawie pękająca w szwach od nadmiaru myśliwskich strzelb i karabinów (naładowanych). W jej dolnej części znajduje się szuflada, a w niej amunicja i przyrządy do czyszczenia broni oraz naładowany rewolwer kalibru .45 w futerale.

Galeria wyjaśnia, skąd w domu tyle broni. Na ścianach porozwieszano liczne trofea z polowań w Ameryce Północnej i Afryce, w tym wypchane okazy rzadkich i zagrożonych gatunków (to ostatnie można stwierdzić po udanym teście *biologii* lub *zoologii*). Powinno to być dla Badacza wskazówką, że Margrave jest niezłym strzelcem.

W głównej sypialni nie ma nic szczególnego, może poza zawartością szuflady w nocnej szafce – leży w niej załadowany, półautomatyczny pistolet .45 z zapasowym magazynkiem. Pod bronią, wśród papierów, można znaleźć również srebrny wisiołek, który należy do Elizabeth Winfield. Wryty na nim inicjały: „EWW”.

Najbardziej interesujący będzie schowek w piwnicy, pod schodami. Nie jest zamknięty na zamek, zaś w środku przebywa sprawnie skrupowana i zakneblowana dziewczynka. Leży za prostą skrzynią w zachodniej części pomieszczenia. Na potencjalnych wybawicieli czeka, niestety, zainstalowany w drzwiach samopał: dwururka kaliber 12 załadowana grubym śrutem. Drut łączy ją z drzwiami, toteż ich otwarcie spowoduje wystrzał. Każda osoba stojąca w drzwiach lub w jednej linii z nimi może zostać trafiona (szansa 80%). Pułapkę można jednak wykryć: jeśli światło w piwnicy będzie włączone, udany test



spostzegawczości pozwoli otwierającemu drzwi dostrzec ciągnący się od klamki drut, która znika w niewielkim otworze. Jeśli jedynym oświetleniem będą latarki czy latarnie, szansa zauważenia tego mechanizmu jest o połowę mniejsza. Jeśli zaś Badacz będzie specjalnie poszukiwał pułapki, jego szansa jest dwa razy większa (ale nieudany test wciąż oznacza niepowodzenie). W celu jej rozbrojenia należy przeciąć drut. Gdyby za niego pociągnąć – strzelba wypali, a w takim przypadku drzwi traktuje się jako 5 punktów pancerza dla osoby, która ma pecha stać za nimi.

Poza tym w domu Margrave'a przebywa jego pies – duży, ostry i złośliwy doberman, wabiący się Puszek. Czasem właściciel puszcza go luzem, by pobiegał po podwórku. Puszek bez zastanowienia rzuci się na każdego intruza, poprzedzając atak rundą lub dwoma szczekaniem, powarkiwaniem i szczerzeniem kłów (tylko po udanym grupowym Teście Szczęścia pies nie zaatakuję natychmiast, zamiast tego poprzestając przez moment na szczekaniu i warczeniu).

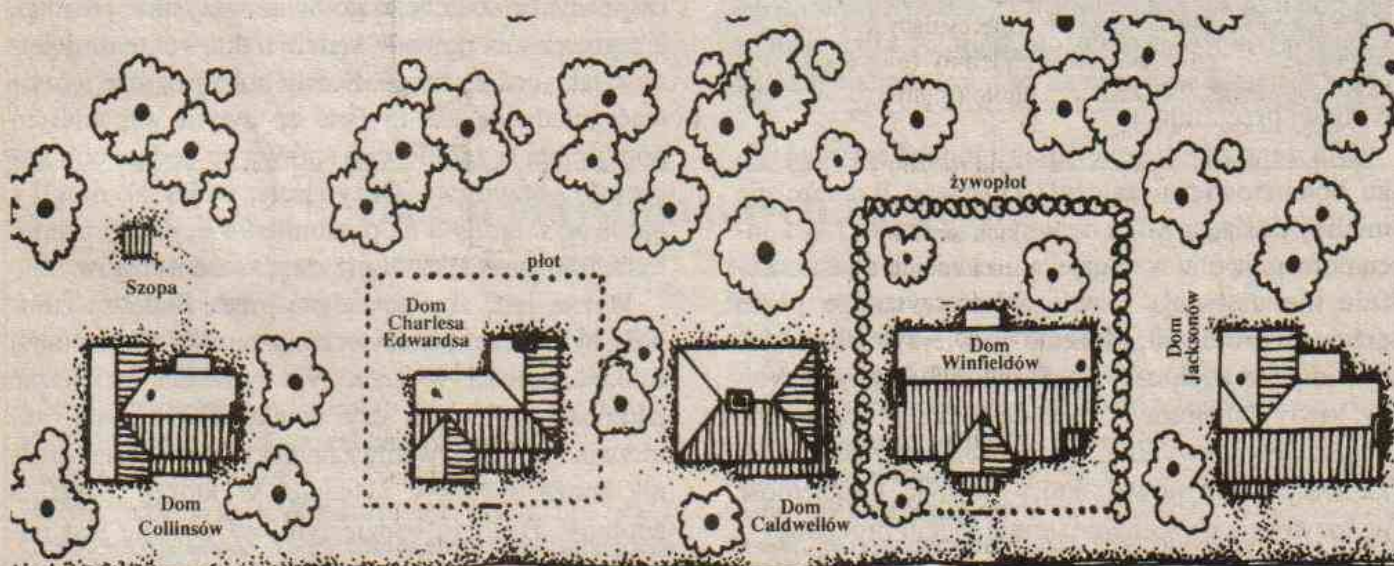
Puszek, duży doberman

S 14	ZR 15	KON 13
MOC 7	BC 8	WT 11
Broń: ugryzienie 60%, 1k8 obrażeń		
Szybkość: 12		

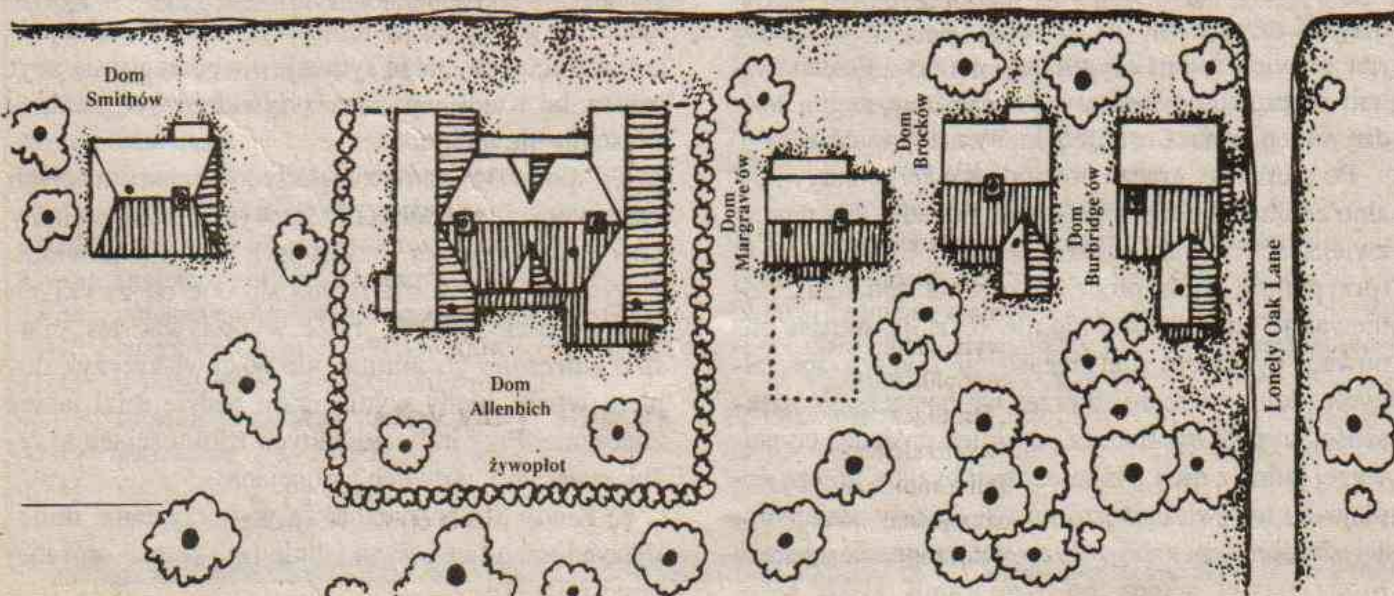
Nagrody i kary

1. Zniszczenie maszyny otwierającej bramę, kiedy Badacze ogólnie orientują się, jakie jest jej przeznaczenie: +1k8 PP dla każdego.
 2. Przekonanie Charlesa Edwardsa, by na dobre zaprzestał badań nad okultyzmem i porzucił bieżące doświadczenia: +1k8 PP dla każdego Badacza.
 3. Zabicie Charlesa Edwardsa, by nie stanowił już więcej zagrożenia +1k4 PP (tę ilość odejmuje się w wypadku zabicia go po spełnieniu punktu 2) dla każdego Badacza.
 4. Brama zostaje otwarta, ale udaje się ją zamknąć „Znakiem Starszych Bogów”: +1k8 PP dla każdego Badacza.
 5. Uratowanie Elizabeth Winfield: +1k8 PP i +500 US\$ dla każdego Badacza.
 6. Uratowanie Elizabeth Winfield po tym, jak stała jej się krzywda: +1k3 PP i +500 US\$ dla każdego Badacza.
 7. Kiedy Badacze nie uratują Elizabeth, a uświadomią sobie, że mogli tego dokonać: -1k10 PP dla każdego Badacza.
 8. Doprowadzenie do aresztowania lub zabicie Richarda Margrave'a: +1k6 PP dla każdego Badacza.
 9. Uratowanie doktora Mastersa z rąk szalonego Edwardsa i jego pozaziemskich przyjaciół: +1k4 PP dla każdego Badacza.
 10. Brama zostaje otwarta, zaś Badaczom nie udaje się jej zamknąć mimo iż wiedzą, co to oznacza: -2k10 PP dla każdego Badacza.*
- * W tym przypadku Badacze mogą być już martwi, ale jeśli jacyś przeżyją i zrezygnują, a nikomu innemu nie uda się bramy zamknąć, każdy z nich musi raz w tygodniu wykonać test Poczytalności i w razie niepowodzenia tracić 1 PP. Procedura ta powtarza się do momentu zamknięcia bramy lub spadku Poczytalności Badacza do zera. Tacy osobnicy będą żyć w ogromnym poczuciu winy, które w końcu okaże się dla nich zbyt ciężkim brzemieniem. Jeśli Strażnik tak postanowi, niektóre postaci mogą być na ten efekt uodpornione (zwłaszcza jednostki wybitnie amoralne).

Sąsiedztwo



Stratford Lane



Duke Janus

Nietypowe umiejętności

Przekład: Tomek Kreczmar

Artykuł pochodzi z pisma *The Unspeakable Oath*, nr 10

Nietypowe umiejętności. Miałeś z nimi do czynienia już wcześniej. To te wszystkie dziwne rzeczy, na które trafiałeś czytając listę umiejętności bohaterów niezależnych. Za przykład może nam posłużyć: *blaganie o cukierki 83%* czy *głośne narzekanie 74%*. Umiejętności te, podobnie jak *wmawianie i przekonywanie*, sprowadzają ideę odgrywania postaci do prostego rzutu kością, co jest absurdem.

Ale właśnie o to nam chodzi. Nie ma możliwości, by wypowiedziane przez Strażnika stwierdzenie „No, chłopcy, macie kłopoty: Czarnemu Iwanowi nie powiódł się test *śpiewania szkockich pieśni wojskowych*” nie wywołało chichotu. A kilka uśmiechów w czasie sesji sprawi, że horror będzie jeszcze bardziej przejmujący.

Dlaczego z tych umiejętności mogą korzystać tylko bohaterowie niezależni? Dlaczego Badacze nie mieliby posiadać kilku dziwnych zdolności? W końcu pomagają one w odgrywaniu postaci, a jednocześnie nie ułatwiają rozwiązania stawianego przed graczami problemu. Możecie mi wierzyć lub nie, indywidualne zdolności są szczególnie zabawne wtedy, kiedy bohaterowie są wściekli, że ktoś coś umie i nic z tego nie wynika. Wyobraźcie sobie pracownika stacji benzynowej, który posiada umiejętność *wskazywanie drogi* na poziomie pięciu procent.

Oczywiście wielu Strażników pozwala Badaczom wymyślać swoje własne indywidualne zdolności. Mogłeś natrafić na nie grając na konwentach. Nie jest to więc żaden oryginalny pomysł. Postanowiłem po prostu usystematyzować całą dostępną wiedzę na ten temat i ustalić jakieś zasady ogólne.

Po pierwsze, gracze powinni wybierać indywidualne zdolności nie płacąc za nie. Ponadto, nie można zwiększać ich wartości korzystając z INT lub WYK (przypomnij sobie proces tworzenia bohatera). Ponieważ te umiejętności nic nie kosztują, musisz pilnować, by gracze nie przesadzali z liczbą specjalnych zdolności znanych przez ich postacie. W większości wypadków Badacz powinien posiadać co najwyżej jedną z nich. Najlepiej byłoby, aby gracze dopisywali indywidualne zdolności do listy umiejętności dopiero po całkowitym wykreowaniu postaci. Może nawet wręcz po rozegraniu kilku sesji.

Specjalną zdolność najlepiej wylosować (wykonując rzut 1k100), choć Strażnik może oczywiście ją wybrać (ustalając konkretną liczbę). Jeśli stosujesz tę drugą metodę, pamiętaj, że małym i dużym liczbom odpowiadają najbardziej interesujące umiejętności.

Zajmijmy się jeszcze jednym faktem, wiążącym się z indywidualnymi zdolnościami. Mianowicie postać, która posiada 2% *biologii*, nie będzie się uważać za prawdziwego biologa. Natomiast wujaszek Pete, który posiada 2% *gotowania śniadań* (indywidualna zdolność), myśli, że jest wielkim kucharzem (zapewne będzie chciał gotować wszystkie posiłki). Z tego właśnie powodu będzie traktował tę umiejętność jako coś ważnego. Każdy bohater może ugotować śniadanie, ale to Pete ze swym wspaniałym podejściem (i zdolnością) sprawi, że będzie ono naprawdę obrzydliwe. Oczywiście, wujaszek mógłby *gotować śniadania* na poziomie 94%, dzięki czemu byłby najsłynniejszym przyrządzaczem tostów.

Ważne jest, aby posiadana przez Badacza zdolność była raczej bezużyteczna z punktu widzenia jej funkcjonalności w grze. Nie powinna zwiększać zdolności bojowych czy detektywistycznych, ani ułatwiać rozwiązywania zagadek. Oczywiście Strażnik może stworzyć sytuację, w której specjalna zdolność Badacza będzie tym, co właśnie jest potrzebne. Na przykład, staruszek Pickens może nie powiedzieć Badaczom o zaginionym psie, chyba że nakarmi go omletem domowej roboty. Trzeba jednak pamiętać, by takie sytuacje nie zdarzały się zbyt często, bo wtedy cała idea indywidualnych zdolności stanie się nudna.

Co pozwala nam zwiększyć poziom naszych umiejętności specjalnych? Zazwyczaj nie stawiamy przy nich krzyżyka, nawet jeśli test się powiódł. W tym przypadku nie różnią się one od zwykłych umiejętności. Bohater może wykonywać test *sposstrzegawczości* co minutę, ale postawi krzyżyk dopiero wtedy, kiedy wynik rzutu będzie miał jakieś znaczenie. Przy indywidualnych zdolnościach krzyżyk stawiamy w dwóch sytuacjach:

a) Kiedy Strażnik uzna, że wykorzystanie umiejętności miało wpływ na fabułę (w sytuacji opisanej powyżej).

b) Kiedy gracz użyje zdolności ciekawie odgrywając postać. Jeśli wszyscy uczestnicy sesji będą się śmiać, dobrze bawić (lub jęczeć) i z trudem łapać oddech, to z pewnością specjalna umiejętność została wykorzystana w dobry sposób (gracz ciekawie odegrał swoją postać). W takiej sytuacji Strażnik może pozwolić na postawienie przy zdolności krzyżyka.

Sprytni gracze będą utrzymywać swe indywidualne umiejętności na niskim poziomie. Świadomość, że ich postać jest kucharzem przygotowującym najgorsze śniadania na świecie, może dodawać grze smaczku. Niech moc będzie z nimi! W takiej sytuacji nie powinno się zwiększać poziomu indywidualnych umiejętności. Jeszcze jedno ważne spostrzeżenie: jeśli specjalna zdolność Badacza przekroczy 90%, Strażnik nie powinien pozwolić graczowi na zwiększenie Punktów Poczytalności.

Na zakończenie: co takiego dają nam indywidualne umiejętności? Strażnicy i gracze powinni wymyślać je tak, aby odpowiadały osobowości bohaterów. Pomysłowe umiejętności sprawiają, że szare postacie nabiorą trochę kolorów. Zazwyczaj lepiej jest je wybierać lub wymyślać, choć w artykule zamieszczona jest ich lista (przede wszystkim dla tych, którym brak pomysłów). Wiele z tych umiejętności zaczerpnięto z oryginalnych scenariuszy.



Hubert Czajkowski

Tabela indywidualnych zdolności

1-2	gotowanie wątpliwej jakości jedzenia barbecue	51-52	flirtowanie
3-4	łapanie tramwajów	53-54	obcinanie włosów
5-6	gderanie	55-56	rozpoznawanie węzłów
7-8	pilność	57-58	sztuczki ze sznurem
9-10	pierdzenie	59-60	wywyższanie/poniżanie się
11-12	leżenie w nietypowej pozycji	61-62	rozwiązywanie krzyżówek
13-14	ruszanie uszami	63-64	traktowanie z góry
15-16	robienie kótek z dymu	65-66	robienie skrętów
17-18	opowiadanie programów radiowych/telewizyjnych	67-68	recytowanie poematów lirycznych
19-20	głośne chrapanie	69-70	czesanie włosów
21-22	kolekcjonerstwo (znaczków, monet, komiksów itd.)	71-72	liczenie słupków
23-24	pilnowanie godziny	73-74	czyszczenie butów
25-26	jazda na rowerze jednośladowym	75-76	wykonywanie prac domowych
27-28	bełkotanie	77-78	poszukiwanie podziemnych żył wodnych
29-30	rzucanie wrogich spojrzeń	79-80	dmuchanie balonów z gumy do żucia
31-32	przypochlebianie się rodzicom	81-82	puszczanie latawców
33-34	przeklinanie	83-84	irytowanie współpracowników
35-36	znajomość fabuł brukowych książek	85-86	wykorzystywanie nietypowego słownictwa
37-38	opiekowanie się trawnikiem	87-88	rozumienie opery
39-40	znajomość mało znanych sportów	89-90	pisanie na maszynie
41-42	wyglądanie na wykształconego	91-92	prognozowanie pogody przy wykorzystaniu reumatyzmu
43-44	robienie telefonicznych dowcipów	93-94	rozumienie mimów
45-46	gwizdanie	95-96	analizowanie poezji
47-48	opowiadanie dowcipów	97-98	zadzieranie nosa
49-50	robienie karcianych sztuczek	99-00	robienie drinków

KRYSTALY CZASU

Drzewiec

Char: N.N.

ŻYW 320 SF 200 ZR 40 SZ 80 INT 50 MD 120 UM 80
CH 100 PR 30 WI - ZW -

ODPORNOŚCI: 1,2,6,7-całkowita odporność; 3-110; 4-85; 5-60; 8-25; 9-50; 10-75;

BRONŃ: gałęzie; bgł: 115, TR 145; opóź. 6: skut. 170 ob;
OB + 25; SP B; AT 3

ZBROJA: kora; OGR. -, -; OB bl./dal. + 110/+100;
WYP 100/100/120

WYGLĄD

Drzewiec jest istotą magiczną, na pierwszy rzut oka przypominającą zwykłe drzewo. Tak, jak jego roślinni bracia większość czasu spędza bez ruchu, wchłaniając ożywcze promienie słoneczne. Dlatego też tylko uważni (i bardzo, bardzo cierpliwi) obserwatorzy widzieli, jak przemieszcza się z miejsca na miejsce. Patrząc na drzewca nie sposób wyróżnić jakiegokolwiek organy zewnętrzne. Mimo tego jest w stanie kierować swoim ciałem, w kontrolowany sposób poruszać gałęziami, przemieszczać się na ograniczonych dystansach itp. Istoty te najczęściej przyjmują postać dębu, buka lub innego szlachetnego drzewa.

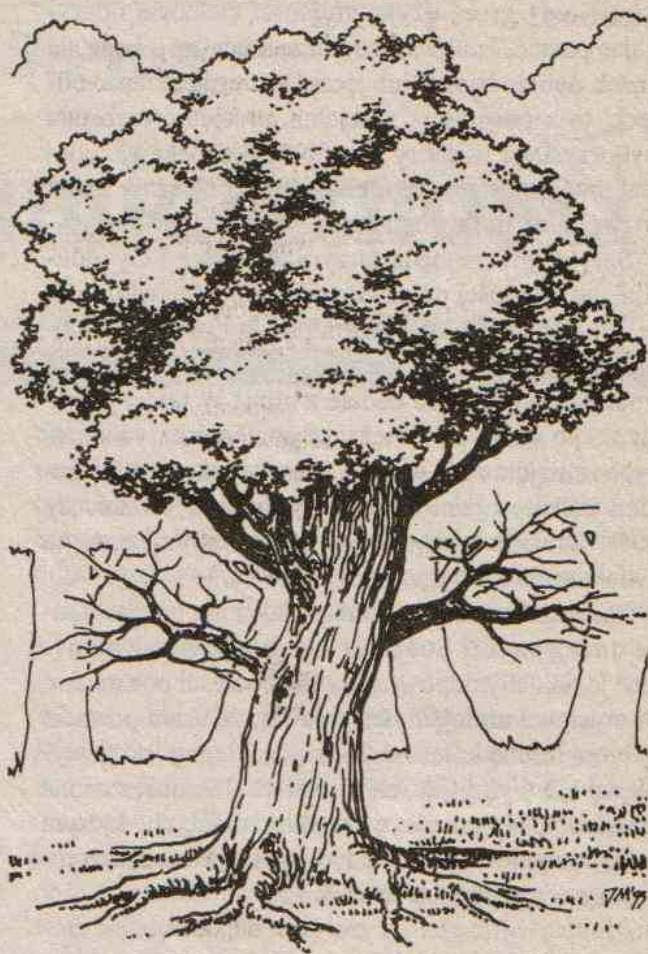
WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Drzewce żyją w głębi prastarych puszczy, na których terenie nie stanęła nigdy ludzka stopa. Dlatego też nieliczne relacje na ich temat są niekompletne lub wręcz sprzeczne. Na podstawie posiadanych informacji wysnuto wniosek, że istoty te są swego rodzaju strażnikami, pilnującymi spokoju i tajemnic mrocznych mateczników. Każdy drzewiec pełni tę rolę tylko na określonym obszarze lasu, nie wkraczając na tereny kontrolowane przez innych przedstawicieli tego gatunku.

Charakterystycznym szczegółem, mogącym świadczyć o obecności drzewca, są ptaki, zawsze licznie i z upodobaniem obsiadające jego koronę.

Strażnicy lasów zawsze występują pojedynczo i – jak się wydaje – nie posiadają płci. Rozmnażają się prawdopodobnie tak, jak drzewa – ich bracia.

Czasami można spotkać drzewca w towarzystwie innych leśnych stworzeń (zwierząt, driad, satyrów, a nawet leśnych elfów) lub druidów (szczególnie tych starszych). Żyją do pięciuset lat, na zawsze zapamiętując zarówno wrogów, jak i przyjaciół (potrafią przy tym przekazywać tę wiedzę następnym pokoleniom).



INFORMACJE DODATKOWE

Drzewce nie mogą żyć na terenie nie zalesionym, bez towarzystwa choćby kilku zwykłych drzew. Kiedyś przeprowadzono stosowny eksperyment, umieszczając młodego, świeżo schwytanego drzewca w ogrodzie pełnym kwiatów – następnego dnia zamiast niego znaleziono jedynie spróchniałą, martwą kłodę. Niektórzy powiadają, że drzewce posiadają swój własny język, lecz jeśli to prawda, to bardzo trudno go usłyszeć i zrozumieć. No, chyba że ktoś potrafi dogadać się z wiatrem szumiącym w koronach drzew.

WALKA

Drzewiec nigdy nie atakuje pierwszego przeciwnika, starając się nawet unikać zdradzenia swej obecności. Jeśli w pobliżu przebywa jakaś nie znana mu istota, udaje po prostu zwykłe drzewo. Jednak jeśli dostrzeże wroga zachowanie (niszczenie roślin, czy choćby nawet zbieranie chrustu), atakuje, starając się w pierwszej kolejności wypędzić tego kogoś ze swego terytorium. Jeśli się to nie uda lub jest niemożliwe, posunie się do zabicia przeciwnika. Normalnie szybkość Drzewca jest niezbyt wielka (SZ 10), lecz podczas walki wzrasta do pełnej wartości (80). Ciała pokonanych przeciwników (po rozłożeniu się) stanowią budulec dla kolejnych pokoleń lasu. Jeśli wrogów jest wielu, drzewiec wzywa na pomoc swych pobratymców. Przybywają oni po upływie 4k10 rund, poruszając się z pełną Szybkością.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Drzewce nie posiadają jakichś specjalnych, szczególnie przydatnych w walce zdolności. Szczególną nienawiścią darzą ogień, częstokroć siejący w lasach wielkie spustoszenia. Ich odporność na ogień jest niewielka i wywołane przezeń rany są trzykrotnie poważniejsze, niż wskazują na to zasady gry (dotyczy to również efektów działania wszystkich czarów związanych z tym żywiołem). Ponadto drzewce potrafią tak doskonale udawać zwykłe drzewo, że potrzebny jest udany test jednej czwartej INT, aby obserwator zorientował się, że ma do czynienia z inteligentną, obdarzoną zdolnością ruchu istotą.

Podobno niektóre najstarsze i najpotężniejsze drzewce posiadają zdolność rzucania czarów (do V kręgu magii druidycznej). Konkretnie zaklęcia i ich liczba zależą od uznania MG (ich rzucanie nie wymaga zużycia PM), lecz nie znalazł się jeszcze nikt, kto potwierdziłby te wieści. Było co prawda kilku śmiałków, żaden jednak nie wrócił z lasu...

**Lengha**

Char: N.N.

ŻYW 2000 SF 1000 ZR 75 SZ 130 INT 10 MD 25 UM 120 CH - PR 110 WI - ZW -

ODPORNOCI: 1,2 – całkowita odporność; 3-110; 4-120; 5-135; 6,8 – 440; 9 – całkowita odporność; 10-415;

BRONŃ: patrz WALKA i ZDOLNOŚCI SPECJALNE;

ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 40/+ 35; WYP 30/30/30

WYGLĄD

Lengha jest jednym z najdziwniejszych stworzeń Orchii. Istnieje zaledwie kilka wiarygodnych relacji, potwierdzających jej istnienie. Wedle relacji świadków, stworzenie to przypomina kształtem „latające skrzydło”, co przywodzi na myśl bumerang, lecz o ostrzejszych, bardziej kanciastych kształtach (patrz rysunek). Całe ciało (pozbawione jakichkolwiek zewnętrznych organów lub narządów zmysłów) pokryte jest połyskliwą, elastyczną skórą, najczęściej czarną, szarawą lub brązową. W tylnej części kadłuba silne ścięgna kontrolują luźne płyty skóry, co umożliwia lenghdze sterowanie kierunkiem i wysokością lotu. Uważny obserwator, który ma szczęście dostrzec to stworzenie nocą, może zauważyć, że na całej powierzchni błyskają tysiące drobnych, niebieskawych iskierek, przywodzących na myśl niewielkie wyładowania elektryczne.

Przeciętna lengha mierzy ok. 15-20 m rozpiętości, choć jedna z relacji mówi o znalezieniu martwego okazu „długiego jako nasz okręt, to jest siedemdziesiąt kroków z okładem”.

WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

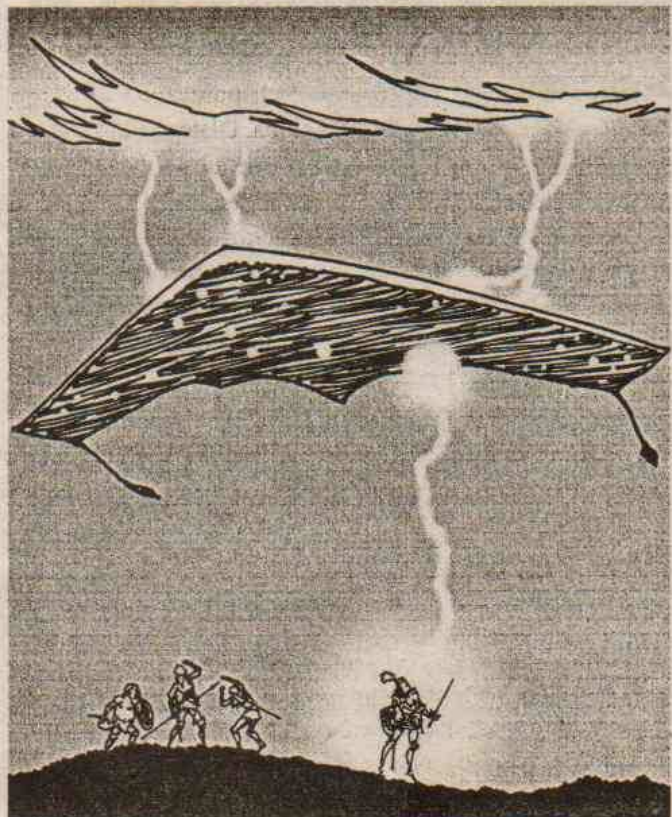
Naturalnym środowiskiem lenghy są wysokości od 10 do 15 kilometrów nad powierzchnią ziemi. Zazwyczaj szybuje swobodnie, dając się unosić zmiennym prądom

powietrza, lub też zatacza ogromne koła, chłonąc ciepło i blask słońca. Czasami (lecz bardzo rzadko) opada poniżej warstwy chmur, lecąc jedynie kilka lub kilkanaście metrów nad ziemią. Dzieje się tak tylko nocą, przed lub w trakcie burzy. Lenghy w szczególny sposób przyciągają do siebie wszelkie wyładowania elektryczne (pioruny), co ma – jak się wydaje – związek z ich odżywianiem lub cyklem rozrodczym. Stworzenia tego gatunku nie potrafią lądować ani startować ze stałego podłoża, opadnięcie na ziemię oznacza więc dla nich śmierć (z reguły po 1k10 dniach, w otoczeniu metalowych przedmiotów agonia trwa dwa razy krócej).

Lengha porusza się całkowicie bezgłośnie, jedynie poszum rozcinanego w pędzie powietrza daje znać o jej obecności. Ogromne ciało stwora nie posiada centralnego mózgu, lecz jedynie prosty system nerwowy z kłębkami czuciowymi, zawiadującymi poszczególnymi grupami mięśni – nawet przy poważnym zranieniu istota zachowuje sprawność ciała.

Szybująca nad ziemią lengha ma zwykle duże trudności z ponownym wzniesieniem się na większą wysokość. Najczęściej wykorzystuje w tym celu porywiste wiatry sztormowe lub wznoszące prądy powietrza, powstające nad suchym i/lub nagrzanym terenem. Te ostatnie wprawdzie trudno jest znaleźć nocą, ale... spójrzmy na *Słowo o wojnie Trzech Dębów*, pamiętnik pewnego oficera, w którym opisuje on swe przygody w trakcie jednej z dawno przebrzmiałych wojen:

Kiedyśmy zdobyli wreszcie owo miasto, jeno oficjeryowie nocowali w murach, zaś zwykli wojacy rozłożyli się obozem na okolicznych łąkach, rozpalając setki mniejszych i większych ognisk. (...) W nocy obudził mnie huk gromu, ale burza, co ją był Moriano wieczorem przepowiedział, przeszła obok. I jużem miał wracać do łoża, gdy



ujrzałem na niebie wielkie dziwo, co potwierdzić mogą inni oficyjerowie, którzy byli onczas ze mną i widzieli owo чудо. Oto w świetle księżycy, nad żołnierskim obozem, ujrzałem wysoko kształt wielki i czarny, krążący powoli i w ciszy zupełnej. Zrazu myślałem, że zaraz na obóz spadnie, lecz owo dziwo, błyskając iskrami, wznosiło się coraz wyżej i wyżej, by w końcu zniknąć w gęstych chmurach(...)

Nie sposób powiedzieć, czym żywi się opisywane stworzenie (nie ma nawet żołądka lub jakichkolwiek innych organów wewnętrznych). Nad powierzchnią ziemi przedstawiciele tego gatunku występują jedynie pojedynczo, choć być może w wyższych warstwach atmosfery zbierają się w większe grupy. Lengha w żaden sposób nie komunikuje się z otoczeniem.

WALKA

W przypadku lenghi trudno mówić o sposobach walki – istota ta nie podejmuje żadnych celowych działań, zmierzających do odparcia ewentualnego zagrożenia.

Jeżeli przelatuje w pobliżu (1k10+10 metrów) jakiegokolwiek stworzenia (wielkości minimum człowieka) lub przedmiotu (skała, drzewo), istnieje szansa 50% (zwiększana przy przedmiotach metalowych i zmniejszana przy słabych przewodnikach elektryczności), że stworzenie wytworzy łuk elektryczny (maksimum 2 na rundę), uderzający w tenże obiekt. W przypadku żywych istot należy wykonać rzut na odporność elektryczną. Nieudany oznacza 3k100+100 ran, zaś udany połowę tej wartości. Zgromadzona przez lenghę energia elektryczna wystarcza zwykle do wytworzenia k50 (premiowane) + 50 łuków elektrycznych. Należy jednak pamiętać, że choć „ataki” te dotyczą **wszystkich** obiektów znajdujących się w pobliżu przelatującej lenghi (ew. losowy wybór celu przez MG, jeśli np. stwór przelatuje obok 10 osób), to istota w żaden sposób nimi nie kieruje (trudno orzec, czy w ogóle zdaje sobie sprawę ze swego istnienia).

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

– latanie – z pełną SZ liczoną w metrach. Lengha może obniżyć lub wznosić tor swego lotu z prędkością 3k6 metrów na rundę.

– łuk elektryczny – patrz WALKA

– przygnięcie – jeśli lengha spadnie na przeciwnika, zadaje mu 10k100+50 ran obuchowych, po czym ofiara otrzymuje w każdej kolejnej rundzie kolejne k100 ran, póki nie zdoła wydostać się spod ciała.

LEGENDY

Trudno przytoczyć tu jakieś opowieści, lengha bowiem jest stworzeniem spotykanym niezmiernie rzadko. Znanych jest zaledwie kilka potwierdzonych przypadków jej spotkania, w dodatku relacje te wykluczają się w kilku punktach. W chwili obecnej kilku magów z Tagary Szarej postanowiło zorganizować wyprawę mającą na celu pochwycenie żywej lenghy i bliższe jej zbadanie. Podobno szukają kilku odważnych awanturników do tego zadania...



Pokrzyk

Char: N.Z.

ŻYW 110 SF – ZR 90 SZ 105 INT 90 MD 50 UM 90 CH – PR 40 WI – ZW -

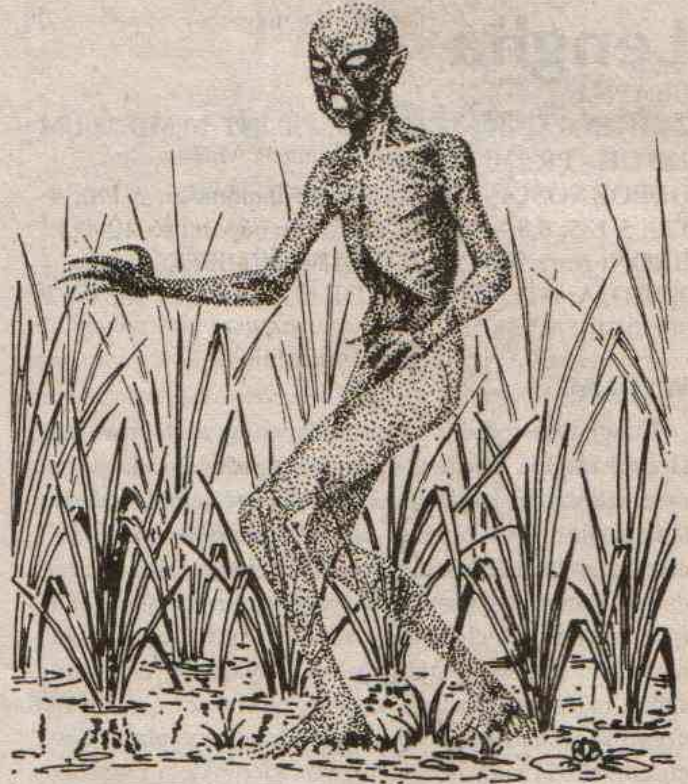
ODPORNOŚCI: 1-55; 2-3-70; 4-60; 5-45; 6-10 – całkowita odporność;

BRON: patrz WALKA i ZDOLNOŚCI SPECJALNE;

ZBROJA: brak ; OGR. -, -; OB bl./dal. + 50/+ 45; WYP brak

WYGLĄD

Pokrzyk jest martwiakiem, przypominającym nieco człowieka. Jest jednak zupełnie niematerialny – światło i przedmioty (z wyjątkiem magicznej broni) przenikają przez niego bez żadnych przeszkód. Nie sposób też dostrzec jego rysów twarzy lub drobniejszych szczegółów postaci – objawia się zawsze jako niewyraźna, rozmyta sylwetka, widoczna z dość znacznej odległości.



WYSTĘPOWANIE

Pokrzyk może powstać samoistnie, po wywołanej celowo śmierci w katastrofie lub nieszczęśliwym wypadku. Jeśli ktoś zginie np. w podpalonym domu lub przypadkowej, karczemnej bójce, w jakiś czas później, w pobliżu tego miejsca, może pojawić się pokrzyk – samotna, ukryta w mroku lub mgłę sylwetka, prowadząca śmierć i nieszczęścia na przypadkowych przechodniów.

Pokrzyka spotkać można wyłącznie nocą, zazwyczaj w czasie deszczu, mgły lub śnieżyicy. Zazwyczaj martwiaki tego rodzaju występuje pojedynczo, choć w miejscach masowych katastrof może ich być nawet kilkadziesiąt.

WALKA

Pokrzyk nigdy nie zbliża się do ofiary. Zazwyczaj zwabia ją w pułapkę, zbolalym głosem wołając gdzieś z mroku o pomoc i ratunek (jeśli rzut obronny na sugestię jest nieudany, delikwent przez 2k10 rund podąża w stronę ożywienia). Zauroczona ofiara idzie za oddalającym się głosem pokrzyka, który prowadzi ją w śmiertelną pułapkę (spróchniała belka nad przepaścią, wilczy dół, kruchy lód na rzece itp.). Jeśli ofiara przeżyje, martwiak pozostawia ją w spokoju, pozwalając jej odejść lub wykrwawić się na śmierć.

Zaatakowany pokrzyk broni się przeraźliwie krzycząc. Ten wrzask jest podobny do tego, jaki wydał w chwili śmierci swej cielesnej powłoki, krzyk wydany przez duszę, nie zaś ciało – dlatego też ofiara słyszy go wyłącznie w swym umyśle. Zaatakowany musi wykonać udany rzut obronny na połowę odporności nr 4 lub umiera w kolejnym segmencie rundy. Pokrzyk może bronić się w ten sposób tylko raz w stosunku do jednej osoby. Jeśli jest to obrona nieudana – ucieka, stając się niewidzialnym.

Każda zabita przez niego osoba może zostać ożywieniem tego typu (25% szans), co następuje po ostatecznym rozłożeniu ciała (2k10 lat).

Można go zranić tylko bronią magiczną lub srebrną oraz wodą święconą (2k10 ran).

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- wabienie głosem, krzyk – patrz WALKA
- niewidzialność – jeśli nie walczy, pokrzyk może stać się niewidzialny (na 2k6 rund) po wykonaniu rzutu na UM. Zdolność tę może wykorzystać 3 razy w czasie od zachodu do wschodu słońca.
- niematerialność – przenika przez wszelkie niemagiczne przedmioty (ściany, drzwi, kamienie itp.).

LEGENDY

Niektórzy mędrcy twierdzą, że pokrzyk powstaje w wyniku niespełnionego przeznaczenia – los danej osoby nie został spełniony, a nić życia, przerwana w przypadkowym miejscu i czasie, zostaje na zawsze stracona. Trudno wyrokować o trafności tych wniosków. Mówi się tylko, że prawidłowo odprawione egzorcyzmy uwalniają pokrzyka i odsyłają duszę zmarłego w zaświaty.

Kraken

Char: N.N.

ŻYW 18000 SF 7500 ZR 55 SZ 50 INT 15 MD 20
UM - CH - PR 25 WI - ZW -

ODPORNOŚCI: 1-50; 2-65; 3-80; 4-90; 5-70; 6-520;
7-540; 8-510; 9-550; 10-545;

BRŃ: macki; bgł 85; TR 320; opóz. 9; SKUT 1250 ob.
+ sp.; OB + 50; SP B; AT 2k6;

Ciało

ZBROJA: brak; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. + 140/+ 120;
WYP 150/180/220

Macki (SZ 75)

ZBROJA: brak; OGR. -, -; OB bl./dal. + 80/+ 70; WYP
90/120/140

WYGLĄD

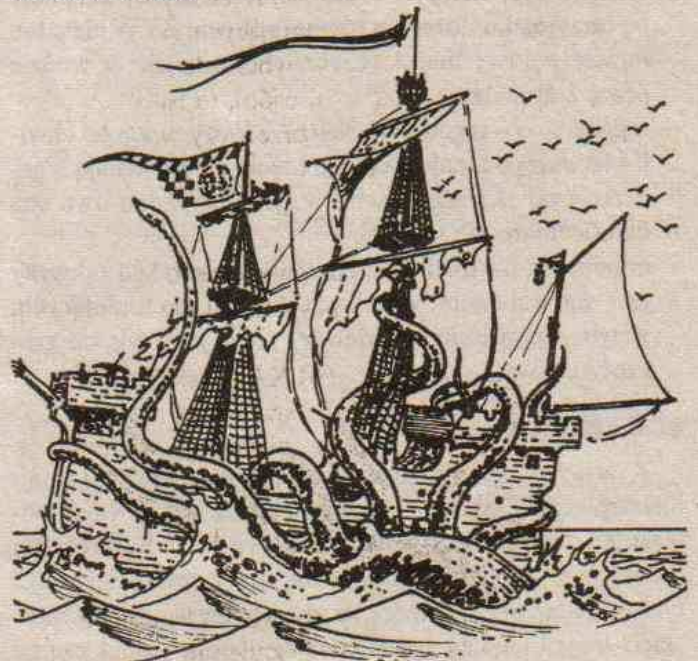
Kraken jest legendarnym, niemal mitologicznym potworem. Wyglądem przypomina olbrzymią mławę, lecz jest od niej wielokrotnie większy, osiągając długość 50 i więcej metrów (łącznie z mackami). Z przodu ciała wyrasta kilkanaście potężnie umięśnionych macek, nierzadko grubości dorosłego mężczyzny (2k6 macek zdolnych jest do walki, pozostałe pełnią funkcje pomocnicze). Zazwyczaj tylko one są widoczne – kadłub krakena pozostaje pod powierzchnią wody. Jego ciało okrywa śliska, gruba skóra, zawierająca gruczoły jadowe.

WYSTĘPOWANIE I TRYB ŻYCIA

Kraken żyje w zarówno w morzach, jak i oceanach, preferuje okolice odległe od brzegu, z dala od ruchu i zgiełku. Przez większość czasu przebywa na dnie, pozostając w stanie odrętwienia. Raz na kilka lub kilkanaście lat budzi się z letargu wyruszając na poszukiwanie łupu. Żywi się każdą większą zdobyczą, głównie delfinami, fokami itp. Krakeny są obojnaki, wydając na świat potomstwo dwa razy w ciągu całego życia – młode są często zjadane przez swego rodzica. Są również stworzeniami terytorialnymi. Dlatego też atakują wszystkie duże istoty (kaszaloty, smoki wodne i inne krakeny), które wpływają na kontrolowany przez nie obszar.

Ponieważ mają słaby wzrok, zdarza im się od czasu do czasu zatopić jakiś statek, jeżeli ten wpłynie na ich „prywatny” teren (rozciągające się zwykle na przestrzeni kilkunastu tysięcy mil kwadratowych).

Krakeny zawsze występują pojedynczo, żyją do głębokości ok. 1000-1500 metrów. Przeciętny kraken dożywa ok. 600-800 lat.



WALKA

Kraken atakuje przeciwnika swymi potężnymi mackami, wstrzykując mu do ciała paraliżującą truciznę. Następnie rozrywa go na sztuki lub połyka w całości, jeśli tylko mieści się w otworze gębowym. Zdarza się, że już w trakcie pierwszego ataku zatapia małe statki, wciągając je pod wodę. Atak na większe statki i okręty nie jest aż tak spektakularny. Kraken powoduje mniejsze lub większe szkody

(uszkodzone nadbudówki, poszycie, złamany maszt, zniszczone szalupy, poszarpane żagle itd.), lecz dopiero suma zniszczeń spowodować może poważniejsze niebezpieczeństwo – szczegóły ustala MG w oparciu o wielkość statku i siłę ataku potwora.

W czasie ataku macki obficie wydzielają truciznę, mającą sparaliżować przeciwnika. Po udanym trafieniu ofiara musi wykonać udany rzut obronny na trucizny. Nieudany oznacza śmierć w ciągu k5 rund (paraliż mięśnia sercowego i układu oddechowego), zaś udany – paraliż na k6 dni.

Każda macka ma 600 ŻYW. Jeśli otrzyma 600 obrażeń (po odjęciu wyparowań) – jest bezwładna, jeśli zaś 1200 – odcięta (zmiążdżona).

Atakując na krakena bardzo trudno dobrać się do jego ciała – ponad powierzchnię wody wystaje tylko kłęb wijących się macek, podczas gdy kadłub pozostaje kilka metrów pod nią. Zaatakowanie ciała możliwe jest tylko przy pomocy broni miotanej lub wyjątkowo długiej broni ręcznej (zasięg 4) – pod warunkiem oczywiście, że cel jest dobrze widoczny.

Poważniej zraniony kraken wycofuje się w głąbiny, wypuszczając atramentowoczną ciecz, rozsnuwającą się pod wodą na obszarze kilku mil i utrudniającą ewentualny pościg.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

- trucizna paraliżująca – patrz WALKA.
- pływanie – z 1/2 SZ liczonej w metrach. Kraken może się zanurzać lub wynurzać z prędkością 2k6 metrów na rundę.
- widzenie pod wodą – na 1/20 szybkości liczonej w metrach.
- oddychanie pod wodą i powietrzem atmosferycznym.
- atramentowa ciecz – uniemożliwia orientację pod wodą. Kraken wytwarza ją w czasie ucieczki, którą podejmuje po otrzymaniu ilości ran równej połowie ŻYW ciała lub utracie połowy macek. Ciecz utrzymuje się w wodzie przez 2k6 godzin.
- regeneracja – regeneruje 3k10 ŻYW co rundę od chwili pierwszego zranienia ciała. Macki rozpoczynają regenerację po 1k3 godzinach i w tym przypadku trwa ona dziesięciokrotnie wolniej.
- odporność na trucizny paraliżujące – kraken odporny jest na działanie wszelkich trucizn paraliżujących, w tym oczywiście wydzielanej przez jego własne gruczoły jadowe.

LEGENDY

Z racji swej siły i rozmiarów, krakeny są jednymi z najniebezpieczniejszych stworzeń morskich. Są również poważnym zagrożeniem morskich szlaków handlowych. Na szczęście w pobliżu Orkusa znane są terytoria większości tych potworów (na wiedzę tę złożyły się dziesiątki morskich tragedii i lata beznadziejnej walki), dzięki czemu udało się ustalić w miarę bezpieczne szlaki żeglugowe.

Dział handlowy wydawnictwa „MAG“

Warszawa ul. Dolna 43

tel. 41-21-75

fax 41-58-94

SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA „MAG“

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47



TROLL

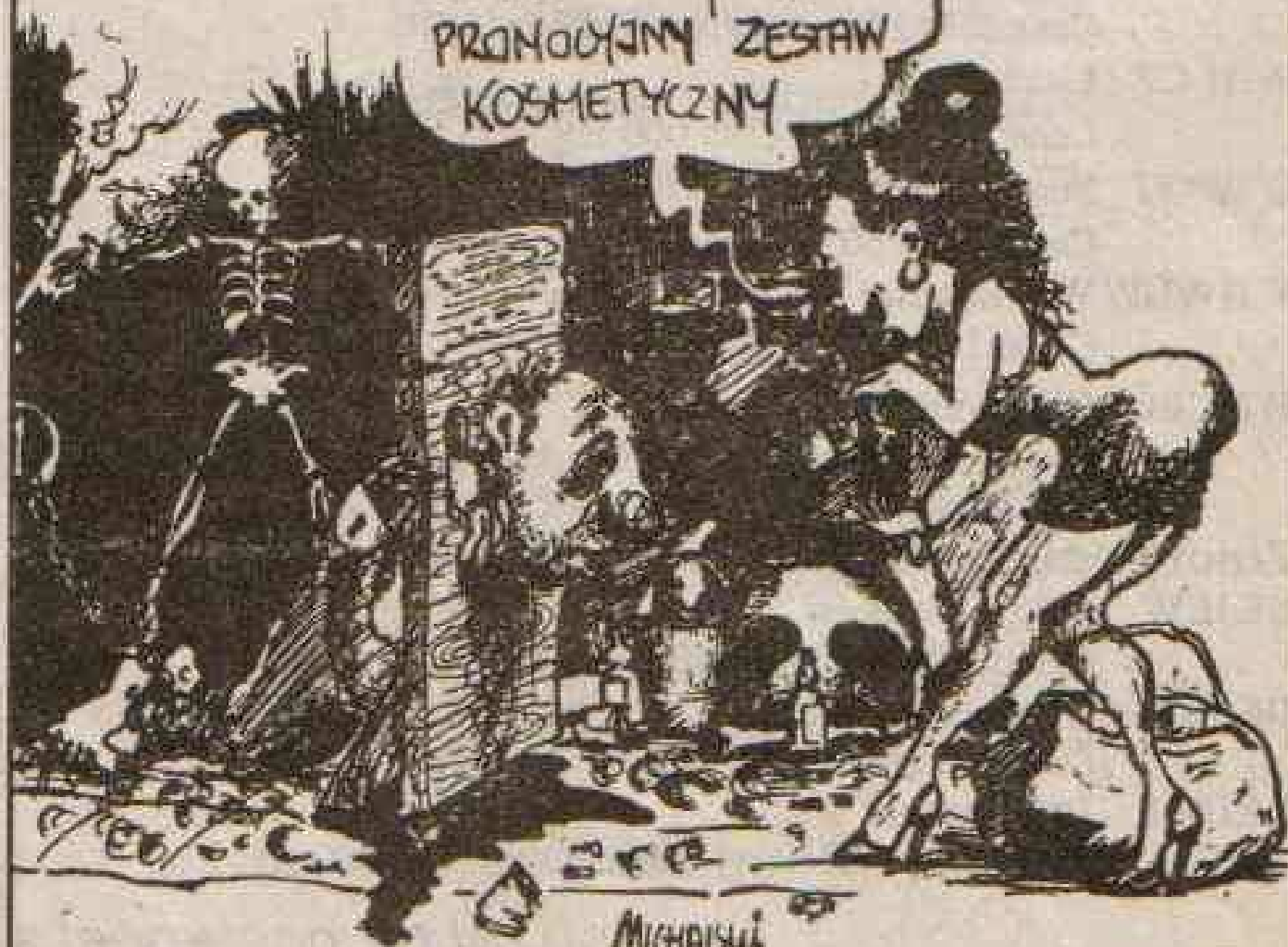
Warszawa, ulica Resorowa 14



Największy w Polsce wybór figurek
do systemów bitewnych
Warhammer Fantasy Battle,
Warhammer 40 000,
Man O'War
i kilku innych.

Warhammer Fantasy Roleplay
Zew Cthulhu
Władca Pierścieni
Żołnierz Zagłady
i wiele, wiele innych gier.

NA PEWNO PANA
ZAINTERESUJE NASZ
PROMOCYJNY ZESTAW
KOSMETYCZNY





KONKURS NA ARTYKUŁ

Wychodząc naprzeciw własnym zapotrzebowaniom, redakcja **Magii i Miecza** ogłasza wszem i wobec, że rozpisuje niniejszym konkurs na artykuł dotyczący szeroko pojętej problematyki związanej z grami fabularnymi.

Nadestane prace powinny spełniać następujące warunki:

1.

Muszą być przysłane do redakcji w postaci pliku komputerowego, o dowolnym (byle nie za starym) formacie, ewentualnie wydruku komputerowego lub maszynopisu. Rękopisy nie będą w ogóle czytane! (Nie obrażcie się, ale większość korespondencji wygląda tak, jakby była pisana na kolanie w czasie trzęsienia ziemi).

2.

Objętość tekstu nie powinna przekraczać 10 stron standardowego maszynopisu (standardowa strona maszynopisu to 1800 znaków). Dopuszczalne są niewielkie odstępstwa od wyżej podanej objętości.

3.

Do pracy powinny zostać dołączone informacje o autorze, czyli imię i nazwisko, adres i ewentualnie numer telefonu (bardzo wskazane). Interesują nas również inne dane (wiek, kilka słów o sobie).

Termin nadsyłania prac konkursowych upływa w dniu 29 lutego 1996 roku (decyduje data stempla pocztowego). Prace nadesłane po terminie również mają szansę ukazać się na łamach naszego pisma, ale nie biorą udziału w konkursie. Prace prosimy nadsyłać na adres redakcji.

NAGRODY

Pierwsza nagroda to wydrukowanie tekstu na łamach **Magii i Miecza**, 100 zł i honorarium za druk.

Druga nagroda to wydrukowanie tekstu na łamach **Magii i Miecza**, 50 zł i honorarium za druk.

Trzecia nagroda to wydrukowanie tekstu na łamach **Magii i Miecza**, 25 zł i honorarium za druk.

Przewidujemy również możliwość publikacji artykułów wyróżnionych, których autorzy otrzymają normalne honorarium autorskie.

Redakcja zastrzega sobie prawo innego podziału nagród pieniężnych, dokonywania skrótów i poprawek w nadesłanych artykułach, nadawania im własnych tytułów itp. Zastrzegamy sobie również prawo do nieprzyznawania nagród.

Interesują nas artykuły związane zarówno z konkretnymi systemami (tymi, które ukazały się w języku polskim), jak i ogólne, dotyczące prowadzenia gry lub bohatera. Mogą to być zarówno rozszerzenia zasad, omówienia nowych krain, światów, istot, bohaterów niezależnych, ras, przedmiotów, jak i artykuły mówiące o tym, w jaki sposób napisać dobrą przygodę, poprowadzić scenariusz czy rozegrać sesję RPG na żywo. Oczywiście, im bardziej oryginalny będzie wasz pomysł, tym większe macie szanse na zwycięstwo.

Ortografia, interpunkcja i styl artykułu nie są decydujące, niemniej jednak mają pewne znaczenie przy ocenie tekstu. Ciekawe, jednak napisane całkowicie niepoprawnie teksty będą po prostu odrzucane.

Artur Marciniak



Robert E. Howard

Potwór na dachu

Przekład: Piotr W. Cholewa

*Huczy głośno wśród nocy
Ich ciężki krok, niby słoń,
A ja drzę w swoim łóżku
I kulę się przerażony.
Unoszą się wielkie skrzydła
Na szczytach dachów wysokich
Dygoczących od ciosów
Ich gigantycznych kopyt.
Justin Geoffrey
„Z pradawnej krainy”*

Zacznę od tego, że byłem bardzo zdziwiony, gdy wpadł do mnie Tussman. Nigdy nie byliśmy bliskimi przyjaciółmi, gdyż jego charakter najemnika wydawał mi się odrażający. Do tego od trzech lat, kiedy to próbował publicznie zdyskredytować moje „Świadczenie obecności kultury Nahuja na Jukatanie”, stanowiące rezultat wielu lat głębokich studiów, nasze stosunki były dalekie od serdeczności. Mimo wszystko przyjąłem go. Był nienaturalnie roztargniony, jakby zapomniał o naszej wzajemnej niechęci z powodu jakiejś wielkiej namiętności, która go opanowała.

Szybko się dowiedziałem, jaki był cel jego wizyty. Chciał mianowicie, bym mu pomógł w zdobyciu pierwszego wydania „Bezimiennych kultów” von Junzta, znanych jako Czarna Księga, nie ze względu na kolor okładki, lecz na zawarte w książce mroczne treści. Z równym powodzeniem mógł mnie prosić o pierwsze greckie tłumaczenie „Necronomiconu”. Wprawdzie od powrotu z Jukatanau praktycznie cały swój czas poświęcałem kolekcjonowaniu książek, to jednak nigdy nie natrafiłem na żadną wskazówkę, z której by wynikało, że ów wydany w Düsseldorfie tom gdziekolwiek istnieje.

A teraz parę słów na temat tego niezwykłego dzieła. Ze względu na skrajną wieloznaczność oraz mroczną tematykę długo uważano je za rojenia maniaka, zaś sam autor został wyklęty jako obłąkany. Było jednak faktem, że większość jego ustaleń trudno byłoby

podważyć, a także że całe czterdzieści pięć lat swego życia spędził myszując po egzotycznych krainach i odkrywając mroczne, otchłanne tajemnice. W pierwszej edycji wydrukowano niewiele egzemplarzy, a i z tego większość została spalona przez przerażonych czytelników po tym, jak pewnej nocy 1940 roku znaleziono von Junzta uduszonego w tajemniczych okolicznościach w jego zaryglowanym pokoju. Stało się to sześć miesięcy po jego powrocie z owianej tajemnicą podróży do Mongolii.

Pięć lat później pewien londyński wydawca, niejaki Bridewall, licząc na sensację wypuścił piracką, taną edycję książki w tłumaczeniu. Jego wydanie, pełne groteskowych rycin, naszpikowane było przekręceniami, błędami tłumacza i typowymi omyłkami wynikającymi z marnego druku i braku naukowego opracowania. W rezultacie oryginalne dzieło zostało zdyskredytowane całkowicie, a wydawcy i czytelnicy zapomnieli o nim aż do roku 1909, kiedy to Golden Goblin Press z Nowego Jorku zdecydował się na trzecie wydanie.

Tekst został oczyszczony tak starannie, że wycięto ponad czwartą część oryginału. Książka, ładnie oprawiona i ozdobiona wytwornymi i w niesamowity sposób przemawiającymi do wyobraźni ilustracjami Diego Vasqueza, miała ukazać się w masowym nakładzie. Na przeszkodzie stanęły jednak artystyczne gusta wydawców, a koszt druku okazał się tak wysoki, że wystawiano ją po cenach prohibicyjnych.

Starałem się wytłumaczyć to wszystko Tussmanowi, lecz przerwał mi ostro wyjaśniając, że nie jest w tej sprawie kompletnym ignorantem. Wydanie Golden Goblin jest ozdobą jego biblioteki, powiedział, i w nim właśnie natrafił na pewien fragment, który wzbudził jego zainteresowanie. Jeżeli uda mi się zdobyć dla niego egzemplarz oryginalnego wydania z 1839 roku, nie pożałuję. Wiedząc, że proponowanie mi pieniędzy jest bezcelowe, w zamian za starania, jakie podejmę w jego sprawie, wycofa wszystkie zarzuty dotyczące rezultatów moich jukatańskich studiów, a w dodatku przeprosi mnie publicznie na łamach „The Scientific News”.

Muszę przyznać, że byłem zaskoczony. Sprawa musiała być istotnie najwyższej wagi, skoro Tussman

skłonny był dla niej do takich ustępstw. Stwierdziłem, iż moim zdaniem w oczach opinii publicznej dałem wystarczający odpór jego oskarżeniom, a nie chciałem stawiać go w tak poniżającym położeniu. Dolożę jednak wszelkich starań, by uzyskać rzecz, której pożądał tak bardzo.

Podziękował mi pospiesznie. Odchodząc oświadczył dosyć mgliście, iż ma nadzieję znaleźć w Czarnej Księdze znacznie skrócone w późniejszych wydaniach pełne wyjaśnienie pewnej sprawy.

Wziąłem się do dzieła. Po rozesłaniu listów do przyjaciół, znajomych i antykwariuszy z całego świata przekonałem się, że zadanie nie należało do najprostszych. Minęły trzy miesiące, nim moje wysiłki przyniosły rezultaty i dzięki pomocy profesora Jamesa Clementa z Richmond w Wirginii dostałem wreszcie rzecz, na której tak mi zależało.

Zawiadomiłem Tussmana, który przyjechał z Londynu pierwszym pociągiem. W jego oczach płonęło pożądanie, kiedy spoglądał na gruby, zakurzony wolumin w grubej skórzanej okładce z zardzewiałymi, żelaznymi klamrami, zaś palce drżały mu z niecierpliwości, kiedy przewracał poźółtkie stronicę. A kiedy krzyknął dziko i walnął pięścią w stół, wiedziałem, że znalazł to, czego szukał.

– Słuchaj! – rzekł, po czym odczytał mi fragment traktujący o bardzo starej świątyni leżącej w dżungli Hondurasu. W świątyni tej prastare, wymarłe jeszcze przed przybyciem Hiszpanów plemię oddawało cześć przedziwnemu bogu. Tussman czytał głośno o mumii, będącej za życia najwyższym kapłanem zaginionego ludu, spoczywającej teraz w komorze wykutej w litej skale urwiska, przy którym wzniesiono świątynię. Z zasuszonej szyi mumii zwisał miedziany łańcuch, a na nim wielki purpurowy klejnot rzeźbiony w kształcie ropuchy. Kamień ten, twierdził dalej von Junzt, jest kluczem do skarbu świątyni, ukrytego w podziemnej krypcie głęboko pod ołtarzem.

Oczy Tussmana płonęły.

– Widziałem tę świątynię! Stałem przed ołtarzem! Patrzyłem na zapieczętowane wejście do komory, w której, jak twierdzą miejscowi, spoczywa mumia kapłana. To niezwykła budowla. Bardziej niż ruiny pozostałe po prehistorycznych ludach indiańskich przypomina współczesne budownictwo latynoamerykańskie. Indianie żyjący w pobliżu nie przyznają się do żadnych powiązań z tym miejscem. Mówią, że ludzie, którzy wybudowali tę świątynię, należeli do innej rasy i byli już w tej krainie, gdy przywędrowali ich przodkowie. Osobiście uważam, że te mury są pozostałością po dawno zaginionej cywilizacji, której rozkład zaczął się tysiące lat przed nadejściem Hiszpanów. Chciałem wdrzeć się do zapieczętowanej krypty, lecz wtedy nie miałem na to ani dość czasu, ani odpowiedniego sprzętu. Spieszyłem na wybrzeże, gdyż przypadkowy wystrzał ranił mnie w nogę. Czysty przypadek zaprowadził mnie w tamto miejsce. Chciałem zbadać je dokładnie, ale okoliczności temu nie sprzyjały. Tym razem nie pozwolę, by cokolwiek stanęło mi na drodze! Szczęśliwym trafem wpadła mi w ręce ta książka

w wydaniu Golden Goblin, gdzie znalazłem fragment mówiący o mumii. Zciekawiony dotarłem do tłumaczenia Bridewella, ale uderzyłem o ślepy mur idiotycznych błędów. W jakiś denerwujący sposób pomyłono się nawet co do położenia Świątyni Ropuchy, jak ją nazywa von Junzt, i umieszczono ją w Gwatemali zamiast w Hondurasie. Opis jest niedokładny, wspomina jednak o klejnocie i o tym, że jest on „kluczem”. Do czego kluczem, tego książka Bridewella nie mówi. Poczulem, że wpadłem na trop wielkiego odkrycia, chyba że von Junzt był szaleńcem, jak wielu uważa. Jest jednak rzeczą dowiedzoną, że odwiedził Honduras, i gdyby nie widział świątyni na własne oczy, nie potrafiłby opisać jej tak dokładnie, jak to czyni w Czarnej Księdze. Nie mam pojęcia, w jaki sposób dowiedział się o klejnocie. Indianie, którzy opowiedzieli mi o mumii, sami o nim niewiele wiedzieli. Mogę jedynie przypuszczać, że von Junzt zdołał się jakoś dostać do zapieczętowanej krypty. Ten człowiek miał niezwykłą umiejętność docierania do rzeczy ukrytych... Zgodnie z tym, czego się dowiedziałem, oprócz von Junzta i mnie tylko jeden biały człowiek oglądał Świątynię Ropuchy – hiszpański podróżnik Juan Gonzales, który badał ten region w 1793 roku. Wspomina on o dziwnej budowli, całkowicie różnej od większości indiańskich ruin; pisze także, dość sceptycznie, o krążącej wśród tubylców legendzie, według której w podziemiach tej budowli kryje się „coś niezwykłego”. Jestem przekonany, że ma na myśli właśnie Świątynię Ropuchy.

– Proszę zatrzymać tę książkę, nie będzie mi już potrzebna – podjął Tussman po chwili milczenia. – Jutro, tym razem dobrze przygotowany, odpływam do Ameryki Środkowej. Zamierzam znaleźć to coś, co jest ukryte w świątyni, nawet gdybym miał ją zburzyć, a czymże mogłoby to być, jeśli nie ogromnym złotym skarbem? Hiszpanie jakoś go przegapili; gdy zjawili się w Ameryce Łacińskiej, Świątynia Ropuchy była opuszczona. Zresztą nie szukali mumii wymarłych ludów, tylko żywych Indian, z których torturami potrafili wycisnąć informacje o bogactwach. Lecz ja zdobędę ten skarb.

Z tymi słowami wyszedł. Otworzyłem księgę w miejscu, gdzie przerwał czytanie, i aż do północy siedziałem pogrążony w zdumiewających, przedziwnych, miejscami zupełnie mętnych opowieściach von Junzta. Znalazłem pewne fragmenty traktujące o Świątyni Ropuchy, które zaniepokoiły mnie do tego stopnia, że o świcie spróbowałem skontaktować się z Tussmanem. Dowiedziałem się tylko, że już odplynął.

Po kilku miesiącach otrzymałem od niego list, w którym zapraszał mnie na kilka dni do swego majątku w Sussex. Tussman prosił także, bym zabrał ze sobą Czarną Księgę.

Do jego leżącej na uboczu posiadłości dotarłem tuż po zmroku. Gospodarz żył w warunkach niemal feudalnych. Wysoki mur oddzielał od świata olbrzymi park i opleciony bluszczem dom. Kiedy szedłem od bramy w stronę budynku szeroką, wysadzaną żywopłotem aleją, zauważyłem, że pod nieobecność właściciela teren nie był utrzymywany w należyтым porządku. Rosnące gęsto między drzewami chwasty całkowi-



cie niemal wyparty trawę. Wśród zaniedbanych gąszczu w sąsiedztwie zewnętrznego muru wałęsało się jakieś zwierzę, chyba koń albo wół, gdyż wyraźnie słyszałem stukot kopyt na kamieniach.

Przyglądający mi się podejrzliwie służący wpuścił mnie do środka. Tussman oczekiwał mnie w gabinecie. Niby lew w klatce tam i z powrotem przemierzał pokój. Jego ogromna postać wydała mi się szczuplejsza i bardziej żyłasta niż przed wyjazdem; tropikalne słońce spaliło na brąz jego silną twarz, na której pojawiły się nowe, głębokie zmarszczki, a oczy płonęły ogniem gorętszym niż zwykle. Z jego zachowania przebijała tłumiona wściekłość.

– No, jak Tussman? – powitałem go. – Odniosłeś sukces? Znalazłeś złoto?

– Nie znalazłem nawet uncji – warknął. – Cała ta historia to bzdury... no, może nie cała. Udało mi się wejść do zapieczętowanej komory, a w niej istotnie była mumia...

– A klejnot? – spytałem.

Wyjął coś z kieszeni i podał mi. Przyjrzałem się z ciekawością. Był to wielki kamień, czysty i przejrzysty jak kryształ, lecz złowróżbnej purpurowej barwy. Zgodnie z tekstem von Junzta był wyszlifowany w kształt ropuchy. Zadrzałem mimo woli – wizerunek był szczególnie wstrętny. Moją uwagę zwrócił ciężki, przedziwnie ryty miedziany łańcuch, na którym zwisał klejnot.

– Co to za znaki na tych ogniwach? – spytałem z ciekawości.

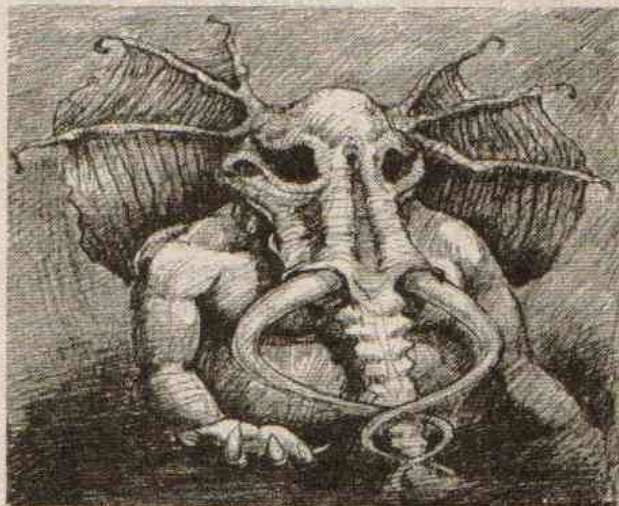
– Trudno powiedzieć – odparł Tussman. – Myślałem, że może pan będzie wiedział. Istnieje pewne odległe podobieństwo między tymi znakami a częściowo zatartym hieroglifami na monolicie, znanym jako Czarny Kamień, który znajduje się w górach Węgier. Nie mogłem ich odczytać.

– Niech mi pan opowie o podróży – poprosiłem. Usiedliśmy trzymając w dłoniach whisky z sodą i Tussman zaczął swoją opowieść z dziwnym ociąganiem.

– Świątynię znalazłem bez większych trudności, mimo że jest położona w słabo zaludnionej i rzadko odwiedzanej okolicy. Wybudowano ją obok skalnego urwiska w pustej dolinie, nie znanej badaczom i nie zaznaczonej na mapach. Nie będę próbował określić jej wieku, ale została zbudowana z niezwykle twardego bazaltu, jakiego nigdy i nigdzie nie widziałem, zaś jego znaczny stopień zwięznięcia świadczy o niewyobrażalnej starożytności budowli. Większość kolumn tworzących jej fasadę leży w gruzach. Tylko połamane kikuty sterczą z wytartych sokołów niby rzadkie połamane zęby wiedzmy wyszczerzone w uśmiechu. Zewnętrzne mury rozsypują się już, lecz wewnętrzne są całe, podobnie jak podtrzymujące strop filary. Wydaje się, że bez komory wewnętrznej. Główna sala świątyni to olbrzymie, koliste pomieszczenie z podłogą ułożoną z dużych kwadratowych płyt. Pośrodku stoi ołtarz – po prostu wielki, okrągły, przedziwnie rzeźbiony blok tego samego kamienia. Za nim, wyciosana w litej skale urwiska, tworzącej tylną ścianę sali, znajduje się krypta, w której spoczywa ciało ostatniego kapłana wymarłego ludu. Włamanie się tam nie

sprawiło mi większego trudu. Znalazłem mumię dokładnie tak, jak podaje Czarna Księga. Chociaż była zdumiewająco dobrze zachowana, nie potrafiłem jej sklasyfikować. Zaszuszone rysy twarzy i kształt czaszki przywoływały mi na myśl niektóre zdegenerowane rasy Dolnego Egiptu i byłem pewien, że kapłan pochodził z ludu spokrewnionego raczej z ludami kaukaskimi niż z Indianami. To wszystko, co byłem w stanie stwierdzić. W każdym razie klejnot był – wisiał na łańcuchu na wysuszonej szyi.

Od tego miejsca opowieść Tussmana stała się tak niejasna, że z trudem ją śledziłem i zastanawiałem się, czy przypadkiem żar tropikalnego słońca nie wpłynął źle na stan jego umysłu. Za pomocą klejnotu otworzył ukryte w ołtarzu drzwi – nie powiedział wyraźnie, w jaki sposób tego dokonał. Zdziwiło mnie, że najwyraźniej sam nie bardzo pojmował działanie tego kryształowego klucza. Samo otwarcie jednak fatalnie wpłynęło na towarzyszących mu zabijaków, którzy zdecydowanie odmówili wejścia za nim w ziejący czernią otwór, jaki pojawił się tajemniczo, gdy tylko kamień dotknął ołtarza.



Hubert Czajkowski

Tussman poszedł sam, uzbrojony w pistolet i latarkę elektryczną. Po wąskich, kamiennych stopniach prowadzących spiralnie jak gdyby w głąb ziemi zszedł do wąskiego korytarza, tak ciemnego, że czerni zdawała się całkowicie pochłaniać wąski promień światła. Z dziwną niechęcią wspominał też o ropusze, która przez cały czas, gdy przebywał pod ziemią, skakała przed nim, tuż poza świetlnym kręgiem latarki.

Odnajdywał drogę przez mroczne tunele i schody – studnie niemal dotykanej czerni. Wreszcie dotarł do ciężkich, fantastycznie rzeźbionych drzwi, za którymi, czuł to, znajdowała się krypta ze złotem ukrytym przez dawnych wyznawców. W kilku miejscach przycisnął do nich klejnot-ropuchę i wreszcie stanęły otworem.

– A skarb? – przerwałem niecierpliwie.

Roześmiał się, jakby sam z siebie.

– Nie było tam żadnego złota, żadnych szlachetnych kamieni, nic... – zahałał się. – Nic, co mógłby zabrać ze sobą.

Znów jego opowieść stała się mglista i niespójna. Zrozumiałem, że opuścił świątynię w pośpiechu nie szukając już dalej domniemanego skarbu. Chciał

zabrać ze sobą mumię, aby – jak twierdził – ofiarować ją jakiemuś muzeum, lecz gdy wyszedł z podziemi, nie mógł jej znaleźć. Przypuszczał, że jego ludzie, lękając się takiego towarzystwa w drodze na wybrzeże wrzucili ją do jakiejś groty czy szczeliny.

– I tak – zakończył – jestem znowu w Anglii, nie bogatszy niż wtedy, kiedy z niej wyjeżdżałem.

– Ma pan klejnot – przypominałem mu. – Z pewnością jest to rzecz o dużej wartości.

Spojrzał na kamień bez zachwyty, lecz z jakąś niemal obsesyjną zachłannością.

– Czy sądzi pan, że to rubin? – spytał.

Pokręciłem głową.

– Nie umiem powiedzieć, co to może być.

– Ja także nie. Ale niech pan pokaże książkę.

Powoli przewracał grube kartki i czytał poruszając wargami. Czasem kręcił głową, jakby zadziwiony, aż wreszcie jakiś fragment na dłuższą chwilę przykuł jego uwagę.

– Jakże głęboko wniknął ten człowiek w sprawy zakazane – powiedział wreszcie. – Nie dziwię się, że spotkał go tak niezwykle i tajemniczy koniec. Musiał przeczuwać swój los... tutaj ostrzega, by ludzie nie stęrali się budzić rzeczy uspionych.

Na kilka chwil zamyślił się.

– Tak, rzeczy uspione – mruknął. – Na pozór martwe, tak naprawdę leżą tylko czekając na jakiegoś ślepego głupca, który przebudzi je do życia... Powiniennem być dokładniej przeczytać Czarną Księgę... i powinienem zamknąć drzwi, gdy opuszczałem kryptę... Ale mam klucz i zatrzymam go, nawet wbrew piekłu.

Ocknął się z zadumy i właśnie zamierzał coś do mnie powiedzieć, gdy nagle przerwał mu dobiegający gdzieś z góry dziwny dźwięk.

– Co to było? – spojrzał na mnie.

Pokręciłem głową. Podbiegł do drzwi i krzyknął na służącego. Mężczyzna, dość blady, pojawił się w chwilę później.

– Byłeś na górze? – warknął Tussman.

– Tak, proszę pana

– Słyszałeś coś? – pytał dalej szorstko groźnym, niemal oskarżającym tonem.

– Słyszałem, proszę pana – odrzekł służący z wyrazem niepewności na twarzy.

– A co słyszałeś?

– No więc, proszę pana – mężczyzna uśmiechnął się niepewnie – obawiam się, że uzna mnie pan za kogoś niespełna rozumu, ale szczerze mówiąc brzmiało to dokładnie tak, jakby koń chodził dookoła po dachu.

W oczach Tussman błysnął płomień całkowitego szaleństwa.

– Ty głupcze! – ryknął. – Wynoś się stąd!

Służący cofnął się zaskoczony, a Tussman schwycił połyskliwy kamień w kształcie ropuchy.

– Byłem durniem! – krzyczał oszalały. – Za mało przeczytałem... i powinienem zamknąć drzwi... ale, na Boga, klucz jest mój i zatrzymam go wbrew człowiekowi czy diabłu!

Z tymi niezwyklejmi słowami odwrócił się i popędził na górę. Po chwili drzwi na piętrze trzasnęły

głośno. Służący zastukał tam bojaźliwie, lecz usłyszał tylko wulgarnie polecenie, by się wyniósł, a także ostro sformułowaną groźbę, że Tussman zastrzeli każdego, kto spróbuje wdrzeć się do pokoju.

Gdyby nie było już tak późno, bez wahania opuściłbym ten dom, byłem bowiem przekonany, że mój gospodarz stracił rozum. W tej sytuacji jednak udałem się do pokoju, który wskazał mi wystraszony służący. Zamiast się położyć, otworzyłem Czarną Księgę w miejscu, gdzie czytał ją Tussman.

Jeżeli ten człowiek nie był szaleńcem, to jedna rzecz zdawała się oczywista – w Świątyni Ropuchy spotkał się z czymś nienaturalnym. Niezwykły sposób otwarcia drzwi ołtarza poraził jego ludzi, a w podziemnej krypcie Tussman znalazł coś, czego nie spodziewał się tam zobaczyć. Przypuszczam, że był ścigany przez całą drogę z Ameryki, a powodem tego był ów klejnot, który nazywał kluczem.

Staralem się znaleźć jakieś wskazówki w tekście von Junzta, jeszcze raz przeczytałem więc o Świątyni Ropuchy, o tajemniczej preindiańskiej rasie, która ją zbudowała, i o ogromnym, rechoczącym, zbrojnym w macki i kopyta potworze, któremu ci ludzie oddawali część.

Tussman mówił, że kiedy pierwszy raz przeglądał księgę, zbyt wcześnie przerwał czytanie. Zastanawiając się nad tym niezrozumiałym stwierdzeniem natrafiłem na fragment, który tak go wzburzył, zaznaczony przez niego paznokciem. Z początku wydał mi się jeszcze jedną mętną wypowiedzią von Junzta, tekst mówił bowiem po prostu, że bóg świątyni jest tej świątyni skarbem. Dopiero po chwili uświadomiłem sobie wszystkie implikacje tej uwagi i zimny pot zrosił mi czoło.

Klucz do skarbu! A skarbem świątyni jest jej bóg! A rzeczy uspione mogą się obudzić, gdy otworzy się drzwi ich więzienia! Poruszony straszną myślą skoczyłem na równe nogi i w tej samej chwili coś trzasnęło wśród nocnej ciszy, po czym straszny, śmiertelny krzyk ludzkiej istoty rozdarł mi uszy.

W jednej sekundzie wybiegłem z pokoju. Kiedy gnałem po schodach na górę, słyszałem dźwięki, które kazały mi zwątpić we własne zdrowe zmysły. Stałem pod drzwiami Tussmana i drżącą ręką starałem się przekręcić gałkę. Pokój był zamknięty na klucz.

Zawahałem się i wtedy z wnętrza dobiegł ohydny, wysoki rechot, a potem odrażający odgłos jakby chlupotania, jakby jakieś wielkie, galaretowate cielsko przepychało się przez okno. Potem dźwięki ustały i mógłbym przysiąc, że słyszałem poszum gigantycznych skrzydeł. Potem cisza.

Z wysiłkiem opanowałem rozdygotane nerwy i wyważyłem drzwi. W powietrzu unosił się niby żółta mgła przemożny, ohydny smród. Poczulem mdłości. Pokój przypominał pobojuwisko, lecz jak stwierdzono później, nie zginęło nic oprócz owego purpurowego klejnotu, rzeźbionego w kształt ropuchy, który Tussman nazywał kluczem. Nigdy go nie odnaleziono. Ramę okienną pokrywał nieopisanie wstrętny śluz. Ośrodku, ze zmiażdżoną, spłaszczoną głową leżał sam Tussman, a na krwawych szczątkach twarzy i czaszki był wyraźnie widoczny odcisk wielkiego kopyta. ■



**Wysoko na niebie, na wpeł zakryty chmurami, wisi księżyc w pełni.
Do twoich wyczulonych nozdrzy dochodzi smród, który roztacza wokół siebie
pomiot Żmija. Krew w twoich żyłach płynie coraz szybciej, serce w piersi bije
coraz mocniej. Powoli zmieniasz się w bestię – człowieka-wilka. Czy wiesz**

KIEDY OPA NUJE CIĘ SZAL?

Wiekowy, siwowłosy człowiek spojrzął spod na wpeł przymkniętych powiek na siedzące przed nim na trawie postacie. Część z nich była młodzieńcami – mieli kilkanaście, może dwadzieścia lat. Reszta nie przypominała ludzi – były to młode, pokryte bujną sierścią wilki.

Starsi zwą mnie Płaczącym Nad Poległymi. Jestem Fianną, bardem, jednym z tych, którzy przechowują wiedzę o nam podobnych i przekazują ją następnym pokoleniom. Dziś przyszedłem, by opowiedzieć wam o *garou* – o istotach, którymi jesteście. Wielu z was, wilczki, nie zdaje sobie jeszcze sprawy z tego, kim jesteście i kto dał wam życie. Nie wiecie również, jak naprawdę wygląda otaczający was świat. Opowiem wam, z czym będziecie musieli się zmierzyć, kiedy opuścicie tę spokojną ziemię, pobłogosławioną przez naszą matkę, Gaję.

Ci z was, którzy urodzili się ludźmi, widzieli potężne labirynty miast. Czuli woń spalin, wdzierającą się w ich nozdrza. Spotkali się z korupcją, brutalnością i bezkarnością ludzkich małp. Pewnie nie raz natknęliście się na biednych i bezdomnych. Widzieliście na ulicach umierające z głodu dzieci, szalejące gangi i mroczne speluny. Nie wiecie jednak, że w ciemnościach nocy kryją się wampiry-krwiopijcy i wszelki pomiot Żmija. Nie wiecie też, że pośród wilkołaków nadano wam już imię. Zwą was *homidami* – zrodzonymi z człowieka. Was zaś, dzieci lasu, *lupusami* – urodziliście się jako wolne i czyste wilki. To wy najdotkliwiej odczuliście moc Wielkiego Wroga. Widzieliście wycięte lasy, splugawioną ziemię, zanieczyszczone rzeki. Słyszeliście szczekanie psów, czuliście na sobie baczne oczy myśliwych. Widzieliście swych wilczych braci zastrzelonych lub uwięzionych w sidłach.

Garou to nie tylko homidzi i lupusy. Są jeszcze inni. Zwiemy ich *metysami*, a nad ich narodzinami ciąży klątwa rodziców. Litania, której słów musicie się nauczyć, w niej bowiem zapisane są wszystkie reguły naszego życia, mówi, że związki pomiędzy dwoma wilkołakami są zakazane. Z nich bowiem zawsze rodzą się zdeformowane dzieci, których nikt nie toleruje. Pamiętajcie o tym.

Starzec przerwał na chwilę, by dokładniej przyjrzeć się swoim słuchaczom. Jakże byli młodzi! Żaden z nich nie wiedział jeszcze, że ich życie to ciągła walka, w której nie ma zwycięzców. Muszą ich jednak przygotować, bowiem nadchodzi czas apokalipsy. Widać już znaki, o których mówi Przepowiednia Feniksa.

Spójrzcie na księżyc. Widzicie, jak pięknie świeci? To Luna, siostra naszej matki. To ona wyznacza drogę, którą kroczymy. Ja urodziłem się wtedy, kiedy księżyc nie był jeszcze w pełni, choć przebył już ku niej połowę drogi. Właśnie w tym czasie rodzą się bardowie, opiewający

chwale i przechowujący wiedzę o przeszłości. Nie są zbyt rozważni, ale kierują się swą pasją i swymi uczuciami.

Księżyc świeci najjaśniej wtedy, gdy jest w pełni. Wtedy też szal, rodzący się w naszych sercach, trudniej jest opanować. Nic więc dziwnego, że urodzone podczas pełni *garou* to bestie – potężni wojownicy, szaleni zabójcy. Dla nich krew jest winem, a walka to przyjemność. Uważają, że życie jest ciągłą wojną – brutalną, okrutną i krótką.

Jak to zwykle bywa, po pełni zawsze nastaje nów. Wtedy też rodzą się błaznowie i wesołki. Nie traktujcie ich jednak jak głupców. Pośród żartów można znaleźć wiele mądrości. Pamiętajcie jednak, by nigdy im nie ufać.

Wśród nas są jednak nie tylko wesołkowie, wojownicy i przechowujący wiedzę bardowie. Wielu *garou* jest mędrkami i wizjonerami. Tacy rodzą się, kiedy księżyc jest w pierwszej lub ostatniej kwadrze. Żyją najbliżej świata duchów i najłatwiej jest im się do niego przedostać. Są tajemniczy i niedostępni, obdarzono ich bowiem niesamowitą wiedzą i mocą.

Zapewne wiecie, że kiedy księżyc jest w połowie drogi do pełni, jasność jest w równowadze z ciemnością, a ludzka natura z naturą bestii. Urodzony w tym czasie wilkołak jest sędzią, którego honor leży poza wszelkimi podejrzeniami. On rozsądza spory i wydaje wyroki.

Siedzące przed Płaczącym Nad Poległymi wilkołaki spoglądały na siebie i szeptały próbując odgadnąć, który z nich jest sędzią, a który mędrkiem. Starzec uchylił jednak słabym ruchem ręki.

Musicie jeszcze wiedzieć, że każdy z was należy do tego samego szczepu. Wszyscy jesteśmy Fianna. Przechowujemy wiedzę o przeszłości. Jesteśmy nauczycielami, choć niektórzy uważają, że za dużo czasu spędzamy na śpiewie i zabawach. Niech nikt jednak nie próbuje nas rozżłościć. Każdy z was kiedyś to przeżył – w złości jesteśmy dzicy i nieokiełznani.

Oprócz nas są również i inni. Poznacie ich później, gdy zakończymy nasze zgromadzenie. Chcę wam jednak przestrzec, byście nie wierzyli we wszystkie ich słowa. Każdy szczep jest potężny, lecz każdy pragnie również czegoś innego. Tubylcy betonu żyją w miastach, zbyt blisko pomiotu Żmija, by pozostać nieskalanymi. Panowie cienia stali się tak ambitni, że nie myślą już o niczym, poza wykazaniem swej wyższości. Zaś Synowie Fenrisa są zbyt nieokiełznani, by można im było ufać.

Starzec na chwilę przerwał, jakby zaczął się nad czymś zastanawiać lub coś sobie przypomnieć. W jego oczach zagościł wiekowy smutek.

Kiedyś było nas więcej. Niestety, nasza własna głupota i pewność siebie powoli prowadzą nas ku zagładzie.

Wielu zostało splugawionych przez Żmija i stało się czarnymi tancerzami – skrzywionymi, przerażającymi parodiami wilkołaków. Im bliżej dnia ostatecznej rozgrywki, tym jest nas mniej. Niedługo nie będzie już lasów, w których moglibyśmy się schronić. Nadchodzi czas, kiedy wypełni się *Przepowiednia Feniksa*. Żmij staje się coraz potężniejszy. Ziemia nie leczy już swoich ran. Zbliża się czas apokalipsy.

Przerażone szczenięta zaczęły się nerwowo kręcić. Szepotały coś do siebie, próbując dowiedzieć się czegoś więcej. Do uszu mistrza doszły pojedyncze słowa: Żmij i Feniks.

Uciszcie się, maleństwa, i posłuchajcie. Cała nasza rzeczywistość opiera się na Gai. To ona stworzyła nasz świat i wszystko, co istnieje, ma z nią jakiś związek. Życie, to najwspanialsza manifestacja jej mocy.

Są także moce słabsze od Gai – to Trójca. One również kształtują i kontrolują rzeczywistość. Pierwszym z nich jest Dzikun, czyli wieczna i nieustająca zmiana – są to wszystkie możliwości, wszystkie szanse i wszystko, co może się zdarzyć. Każdy owad, każde zwierzę i każda roślina ma w sobie jego cząstkę. Bez Dzikuna nie istniałaby Gaja. Drugą potęgą jest Tkacz, który równoważy chaos Dzikuna. To on tworzy kształt wszelkiej rzeczywistości. Podobno na początku stworzone przez niego wzory były idealne. Później jednak pojawiła się trzecia moc – Żmij. Wszystko, co było idealne, stało się niedoskonałe. W ten jednak sposób nastal czas równowagi. Niestety, Tkacz próbował przekształcić chaos Dzikuna w idealny wzór i oszalał. Żmij zaś, starając się zachować równowagę, został wciągnięty do prawie skończonego, idealnego obrazu świata. Tak oto moc, która walczyła o harmonię i równowagę, zaczęła sprowadzać na świat apokalipsę i chaos.

– Mistrzu, mistrzu! – nieśmiało zapytał jeden z wilków zmieniając temat. – Dlaczego jedni z nas wyglądają jak wilki, a inni jak ludzie? Dlaczego, choć należymy do jednej rasy, tak się od siebie różnimy?

Nie różnicie się, moje dzieci. Tak naprawdę żaden z nas nie ma określonego kształtu. Jesteśmy naraz pięcioma postaciami. Dla was, wilków, najłatwiej jest poruszać się jako zwierzęta. Ludzie najlepiej znają postać człowieka i taką zwykle przybierają. *Garou*, którym życie dało dwoje wilkołaków, najlepiej czują się jako bestie – wojowniczy ludzie-wilki. Możecie przybrać jeszcze dwie postacie – prawie człowieka i prawie wilka. Są to pośrednie stadia przemiany z człowieka w bestię i z bestii w wilka. Z czasem nauczycie się, jak przybierać inne kształty i jak korzystać z mocy, którymi jesteście obdarzeni.

Przez stado przebiegł pomruk zdziwienia. Moce? Jakimi mocami jesteśmy obdarzeni?

Tak, szczenięta. Każdy z was został obdarzony pewnymi mocami. Z czasem poznacie ich więcej i nauczycie się lepiej z nich korzystać. Niektórzy z was lepiej opierają się rozsiewanym przez Żmija truciznom. Inni roztaczają wokół siebie silny zapach człowieka, rozpoznawalny przez każde zwierzę. Są zapewne i tacy, którzy lepiej słyszą lub widzą. Może kiedyś, gdy zdobędziecie więcej doświadczenia i gdy doceni was sfera, dowiecie się więcej o sobie – jak porozumiewać się ze zwierzętami, jak wywoływać szaleństwo bądź też jak tworzyć iluzyjne obrazy.

– Mistrzu, jeśli posiadamy tak wielkie moce, dlaczego nie potrafimy obronić Gai? Dlaczego Żmij wciąż zyskuje potęgę?

Bowiem jego słudzy również posiadają moce, o których my nie mamy nawet pojęcia. Ponadto potęga Żmija leży nie tylko w tym, że plugawi on wszystko, czego się dotknie, że posiada wielkich wojowników, że jego

zły oddech dociera wszędzie. Jego siła leży w naszej słabości. W tym, że jesteśmy niedoskonali, że walczymy między sobą, że zabijamy się w bratobójczych walkach. Żmij zaś korzysta z naszych słabości. Z tego, że w każdym z nas kryje się bestia. Czy nie czujecie czasem, że serce bije wam coraz szybciej? Czy nie czujecie głodu, czując zapach krwi? Wtedy w waszych sercach i ciałach budzi się bestia. Wasze umysły muszą ją zwalczyć, bowiem kiedy opanuje was szal... Nikt z nas nie śpiewa pieśni o Bunyipach. Przed laty był to wspaniały szczep, który sami zmiotliśmy z powierzchni ziemi. Wstydzimy się tego, ale niczego nas to nie nauczyło.

Zbliża się koniec nocy, a wraz z nim kolejny dzień. Wiedźcie, iż znaki są wyraźne – nadchodzi czas

apokalipsy. Już niedługo wypełni się *Przepowiednia Feniksa* i staniemy do ostatecznej walki ze Żmijem, którego moc coraz gęściej otacza nasz świat. Pamiętajcie o tym, kiedy opuścicie ziemię błogostawioną przez Gaję.

PS.: *Werwolf: The Apocalypse Second Edition* to jedna z pięciu gier firmy *White Wolf*, które pozwalają przenieść się do gotycko-punkowego Świata Mroku. Dzięki niej możesz stać się potężnym wilkołakiem, wspaniałym obrońcą Gai, który toczy nierówną walkę ze stworami Żmija. Na dwóch stronach nie da się streścić całej idei, jaką niesie ze sobą ta gra, przedstawić świata, opisać społeczeństwa wilkołaków. Warto tylko dodać, że poza bogato ilustrowanym podręcznikiem głównym (który zawiera nawet kolorowy komiks), firma *White Wolf* wydała kilkanaście dodatków – między innymi *Tribe Books* (które dokładnie opisują poszczególne szczepy), *Book of Wyrm* (księga, w której zawarto wszelką wiedzę o pomociu Żmija), czy *Under a Blood Red Moon* (niesamowitą, mroczną przygodę, w której wilkołaki stają do walki z krwiopijcami). Co ciekawe, 3% wszystkich zysków ze sprzedaży tej gry przeznaczonych jest na ochronę środowiska.



THRUD BARBARIAN

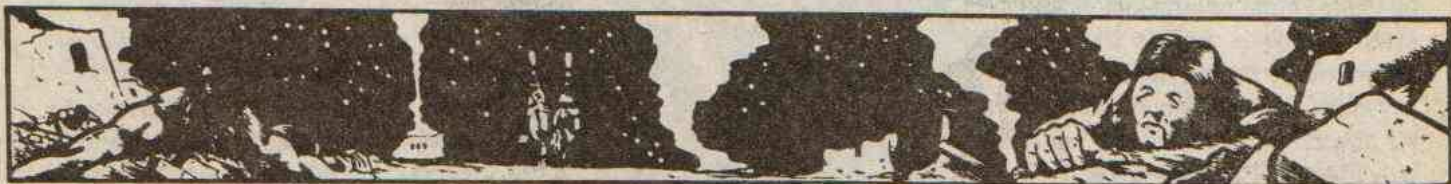


DOBRE
WRACAĆ DO DOMU,
PRAWDA IWANIE?

TAK, ZWŁASZCZA
GDY TAK DŁUGO
BYŁO SIĘ TAK
DALEKO...



LECZ ZAMIAST SWEGO PIĘKNEGO,
RODZINNEGO MIASTA POWITAŁ ICH OBRAZ
ŚMIERCI I ZNISZCZENIA!



PATRZI
KTOŚ PRZEŻYŁ!



CO SIĘ
STAŁO?

BIEDNY NIESZCZĘŚNIK SZEPCZE SWĘ
OSTATNIE SŁOWA...



THRUD ULEPIŁ
BAŁWANĄ
I KTOŚ GO
PRZEWROCIE!

A...
ROZUMIEM...

CARL CRITCHLOW
© 24

THRUD BARBARZYŃCA

WIGILIA W GOSPODZIE
"POD PACHĄ HOBBITA"...



NASZ BOHATER WRACA WŁAŚNIE
DO DOMU, KIEDY...



W CIEMNEJ ULICZCE CIERPI JAKAS
MAŁA POSTAĆ...



WIĘC...



NASTĘPNEGO RANKA...



MAMO, TATO!
MIKOŁAJ DAŁ MI
MISIA!

GDZIE MOJE
KLEJNOTY?!

ACH!!! ZNIKNEGO
CAŁE SREBRO!!

SPOJRZCIE
NA MOJĄ NOWĄ
LALKĘ!

ZNIKNAŁ CAŁY
ŚWIĄTECZNY
SAMOGON!

RABUSIE!!!

TOPÓR-ZABAWKA!
SUPER!

ZOSTALIŚMY
OBRABOWANI!

ŁOŁ! ZAMEKI

O NIE! MOJE
ZŁOTO!

ZŁODZIEJI

PORÓDZI
ZŁODZIEJE

NOC COŹI CHYBA NIE
MYŚLELIŚCIE, ŻE
ZROBIĘ TO W ZAMIAN
ZA KILKA CIASTECZEK,
CO?!

NOWA KRAINA GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:

Paladyn Arturius (redaktor naczelny), Paladyn Arturius (sekretarz redakcji), Paladyn Arturius (dział łączności z pobliską pizzernią), Paladyn Arturius (korekta), Kurzymiś (pogodynka).

Stale współpracują:

druid Pompejusz „Radosny” i Yossa „Kłać sie dziwko”.

WSTĘPNIAK

Drogi Czytaczu i wy, pozostali czytelnicy!

Od pewnego czasu na łamach jednego z brukowców (powszechnie znanego jako „Magia i Miecz”), pojawiały się rozliczne pomówienia i oszczercze brednie na temat pewnych osób. Liczne grono obrażonych postanowiło założyć własne, niezależne pismo. Nie będziemy dłużej znosić obraźliwych kpin na nasz temat!

Przed sobą macie pierwszy numer naszego wspólnego periodyku. Możecie być spokojni, nie znajdziecie u nas tekstów napisanych przez twórców niezależnych, wszyscy nasi autorzy są uzależnieni. Zajmiemy się grammi fabularnymi w sposób rzetelny i poważny. Koniec z dowcipami i głupawymi żartami. Oprócz tradycyjnej porcji listów mamy dziś dla was omówienia dwóch najnowszych gier fabularnych i wspinały artykuł druida Pompejusza o tym, co może spotkać poszukiwaczy przygód podczas wędrówki przez las. Życzymy miłej lektury i czekamy na wasze opinie.

PA - nie mylić z pa, pa.

Listy do redakcji

Ponieważ, jak zwykle, na sesji nie pojawił się żaden z moich graczy, postanowiłem napisać kilka słów na temat waszego nowego pisma. Uczciwie przyznam, że jeszcze go nie czytałem i nie mam nawet zamiaru tego robić. Uważam jednak, że artykuły i przygody są OK i tak trzymać. Proszę was tylko, żebyście nie pisali o dobrych grach, że są dobre, bo złe są od nich gorsze i dlatego lepsze, że o nich nie piszecie. Precz z dwuklasowcami! Więcej posoki i błędów ortograficznych!!

Dusiciel Krasnoludzkich Popaprańców

Chcę zabrać głos w sprawie listu Dusiciela Krasnoludzkich Popaprańców. Przecież ten człowiek nie

wie, co pisze! Niestety – ja również nie wiem, co on pisze, więc to w zasadzie wszystko, co mam na ten temat do powiedzenia.

Heniek z Ursynowa

Droga redakcjo!

Chciałem napisać do was list, ale nie mam nic do powiedzenia w sprawie Dusiciela Krasnoludzkich Popaprańców, więc zrezygnowałem.

Recenzje gier fabularnych Pierwszy rosyjski sytem fabularny

Martwy Obszar – tak właśnie nazywa się stworzona w Rosji, pierwsza na wschód od Bugu, gra fabularna. *Zona Zgona* (tak brzmi jej oryginalny tytuł) została wymyślona i opracowana przez pochodzących z dalekiej Syberii kilku młodych zapaleńców. Mimo prostoty i językowej toporności, można z czystym sumieniem zaliczyć ją do ścisłej światowej czołówki. Akcja większości scenariuszy rozgrywa się na kosmodromie Bajkonur. Charakterystycznym motywem są wyprawy w głąb pasa startowego, których celem

Nieruchomości:

**SAMOTNY
KURZYMIŚ
WYNAJMIĘ POKÓJ
MŁODEJ,
KULTURALNEJ
ZE
SKŁONNOŚCIAMI
DO TYCIA**



Recenzje gier fabularnych

Przebój sezonu

Na fali popularności systemu Ars Magica została stworzona nowa gra fabularna o swojsko brzmiącej nazwie – Ars Medica. Gra cze wcielają się tu w postacie lekarzy i pacjentów. Akcja toczy się w dowolnie wybranej epoce historycznej pod czujnym okiem prowadzącego grę, który zwany jest tutaj Ordynatorem. Jedni uczestnicy gry działają przeciw innym, nie mogą jednak tego robić w sposób jawny i otwarty. Wygrywa oczywiście ten, kto zdoła przeżyć. Żeby to osiągnąć, trzeba wykazać się dużym sprytem i chytrością. Do typowych zagrywek należą: stawianie fałszywych diagnoz, symulowanie, podmienianie lekarstw i podszczypywanie pielęgniarek. W zestawie podstawowym oprócz *Podręcznika Pacjenta* i *Podręcznika Lekarza* otrzymujemy komplet skalpeli,

dwie strzykawki, trzy woreczki kolorowych tabletek oraz *Ostonkę Ordynatora*, czyli zielony, gumowy fartuszek. Dużym plusem gry Ars Medica jest jej międzynarodowy charakter. Już teraz na całym świecie zaczęły ukazywać się najróżniejsze rozszerzenia do tego systemu. W języku czeskim wydany został dodatek *Szpital na peryferiach* (*Bolnica na kraje mesta*), w Niemczech dostępna jest *Klinika w Schwarzwaldzie* (*Schwarzwald Klinik*). Pierwszy podręcznik w języku polskim opracowywany jest w Kielcach i podobno ma nosić tytuł *Będę doktorem, będę doktorem*. Cóż, poczekamy, zobaczymy. Za miesiąc postaramy się przedstawić krótką przygodę dla początkujących pacjentów i Ordynatorów.

PS.: Nie każdy kardiolog jest wampirem.

Almanach Mistrza Gry

Leśne pułapki

Poniższy tekst przeznaczony jest wyłącznie dla tych osób, które planują wybrać się do lasu. Mowa tu będzie o najniebezpieczniejszych pułapkach, jakie można napotkać w głębi puszczy. Ze względu na drastyczność opisanych poniżej scen, uprzejmie proszę, aby osoby o słabych nerwach natychmiast zaprzestały lektury.

Jako ekspert i znawca zagadnienia muszę stwierdzić, że najniebezpieczniejszymi pułapkami w lesie są drzewa. Rośliny te nie są same w sobie niebezpieczne, jednak ich ogromna ilość sprawia, że stanowią główną przyczynę wypadków na leśnych terenach. Nie chodzi mi oczywiście tylko o przypadki, w których ktoś zostaje przywalony przez upadające drzewo. Dużo częściej zdarzają się tragiczne zgony zwiadowców, którzy wdrapują się między konary, aby lepiej przyjrzeć się okolicy. Niestety, gałęzie mają tę charakterystyczną cechę, że łamią się z dużą łatwością.

Inną niebezpieczną cechą, posiadaną przez gałęzie, jest ich giętkość. Przekonała się o tym niejedna grupa poszukiwaczy przygód, podążająca przez knieje gęsiego. Odsunięta na bok gałąź ma zwyczaj powracać z impetem do swej dawnej pozycji dokładnie w momencie, gdy na jej drodze znajduje się głowa kolejnego z idących. Takie „drobne” incydenty są przyczyną niezliczonej ilości wyklutych oczu i wybitych zębów.

Jeszcze tragiczniejsze skutki ma bezpośrednie

zderzenie z drzewem. Pnie są, niestety, twardsze od czaszek humanoidów. Spytajcie o to któregoś z krasnoludzkich drwali, wracającego czasami po pijaku z wyrębu. Ostrzegam, że w większości przypadków będzie wam do tego potrzebna umiejętność rozmawiania z umarłymi.

Innym rodzajem niebezpiecznej pułapki są sidła. Mam tu oczywiście na myśli to, że są one niebezpieczne dla tych, którzy je zakładają. Leśne smoki lub gigantyczne pająki widząc złapanego w sidła zająca wiedzą doskonale, że wkrótce zjawi się po niego duży, smaczny humanoid. Wystarczy się tylko zacząć i trochę poczekać. Zając nie ucieknie, można go sobie zostawić na deser.

Z mego doświadczenia wynika, że największym niebezpieczeństwem dla poszukiwaczy przygód są jednak komary. Gwałtowny atak tych przerażających bestii jest zwykle tragiczny w skutkach. W umysłach niemiłosiernie kąsanych bohaterów już po chwili kołocz się tylko jedna myśl: *Zabić komara!* Łapią więc to, co mają pod ręką i bezzwłocznie przystępują do działania. Niestety, pod ręką mają przeważnie ostre miecze, obosieczne topory i nabijane kolcami maczugi. Grupa poszukiwaczy przygód będzie miała naprawdę dużo szczęścia, jeżeli taki incydent zakończy się tylko kilkoma ciężkimi okaleczeniami.

Radzę pamiętać o tym wszystkim podczas kolejnej wyprawy do lasu.

Druid Pompejusz
„Radosny”



CO, JAKO CZŁOWIEK SUKCESU,
CHCIAŁBY PAN PORADZIĆ NASZYM
SŁUCHACZOM...

BRON SIĘ SAM

czyli dobre rady łowcy wampirów dr Van Halflinga

Maciek Nowak

Wampiry... Od wieków wzbudzają w nas zabobny lęk, obrzydając nam wieczorne spacerki, randki w ciemno i jedzenie kaszanki. Czają się w mrocznych opowieściach – i w mrocznych zaułkach, gdzie czyhają na spóźnionych przechodniów, pragnąc posilić się ich ciepłą krwią. Niejeden już chwyt legł powalony mocą ich poźółkłych kłów... Wiemy, iż jakoś można się bronić przed nimi, metody o których słyszymy są jednak tak skomplikowane, iż znacznie wygodniejsze wydaje się podstawienie szyi pod paszczę upiora. Jednak głowę do góry – jutro będzie gorzej! Natomiast dzisiaj posłuchaj kilku rad, które pokażą ci, iż walka z wampirami wcale nie jest tak trudna, jak ci się dotąd wydawało.

Przekażę Tobie bowiem nie tylko wiedzę dotyczącą obrony przed krwiopicjami, ale także parę skutecznych metod ich unicestwienia. Zaczniemy jednak od działań defensywnych.

Na początku obalić muszę pewien stary mit, który poprzez zbytnią wiarę w jego prawdziwość doprowadził do śmierci wielu dzielnych łowców wampirów. Chodzi mianowicie o rzekomy lęk tych stworów przed różnymi świętymi symbolami – to oczywiście nieprawda, bowiem symbole owe zadziałać mogą na krwiopiczów wyłącznie wtedy, gdy solidnie się im nimi przyłoży. Co więcej i co gorsza, wśród wampirów zdarzają się kolekcjonerzy – hobbisci, którzy zaboron ten wykorzystują do powiększania swych zbiorów

„świętych przedmiotów” (nie muszą się po nie fatygować, albowiem są im one po prostu przynoszone).

Istnieją jednak inne, sprawdzone i zdumiewająco proste metody. Jak powszechnie wiadomo, Nieu-marli nie znoszą zapachu czosnku – dlatego też skutecznie można ich odstraszyć chuchem pachnącym tym szczególnym ziołem (w szczególności dobrej sytuacji są więc np. miłośnicy kuchni greckiej). Chuch ma także inne zastosowania,

go przed atakami tropionych potworów.

W źródłach znajdziemy także inną metodę ochrony przed wampirami, skądinąd często stosowaną całkiem nieświadomie (szczególnie w okresie jesienno – zimowym). Chodzi oczywiście o owijanie szyi szalikiem, stawianie kołnierza itp. Szczególnie perfidne zabezpieczenie stanowi, stosowany w przypadku urazów kręgosłupa, specjalny gipsowy gorset (szczególnie w stosunku do krwiopiczów

pewną śmierć idzie się pod stawiając szyję pod jego zęby. Ale przecież wampiry muszą jeść... Gdy wychodzą na żer, chroni ich tylko ich siła i wyostrzone zmysły – na to zaś są sposoby.

Wiemy oczywiście o zabójczym działaniu słońca na krwiopiczów. Pogromcy wampierzy wykorzystywali to zjawisko od zarania dziejów, jednak niski poziom techniki oraz, nie ukrywajmy, brak właściwie skierowanej inwencji, powodował, iż stosowane przez nich sposoby wywabienia wampira na światło dzienne były niezbyt skuteczne. Obecnie, dzięki istnieniu lamp ultrafioletowych, dopaść możemy krwiopiczów o każdej porze dnia i nocy – w ostatecznym zaś wypadku, gdy nie mamy akurat pod ręką odpowiedniego urządzenia, zawsze posłużyć możemy się margaryną słoneczną, słonecznikiem lub kremem opalającym..

Podczas bezpośredniej konfrontacji z upiorem, nieoczekiwane dobre efekty dają też tak prozaiczne sposoby jak sypnięcie w oczy piachem lub pieprzem, czy też zwykły kopniak w krocz. Także wampir może się potknąć, wpaść do rzeki lub pod tramwaj. A gdyby wszystko zawiodło, zawsze jest jeszcze stary sprawdzony koktajl Mołotowa – albo celnie ciśnięta butelka z wodą święconą...

A jeśli weźmiecie...

Och, wybaczenie! Już świta. Muszę wracać do swojej trumny. Nie dziwcie się – by zwalczać wampiry, musiałem je wpięrk bar-dzo dokładnie poznać...



nie związane już z tym wazrywem. Badania natury wampirów wykazały, iż przesycona alkoholem krew jest dla nich substancją niezwykle trującą – odpowiedni zapach oddechu znakomicie więc odstraszy nawet najbardziej spragnionego upiora. W związku z powyższym, wytrawny łowca wampirów stale powinien przebywać w stanie upojenia, co znakomicie uchroni

preferujących atak z zaskoczenia).

A teraz kilka słów o ofensywnych metodach walki z plagą wampiryzmu. Zaczniemy od obalenia kolejnego mitu. Mówi się zwykle, iż wampira zaskoczy należy w jego legowisku – to błąd, który niejednego już kosztował życie. Leże upiora jest zwykle świetnie strzeżone i zabezpieczone takimi pułapkami, że na mniej

WIELKIE SMOKI INACZEJ

Smog

Dzień zaczął się wyjątkowo parszywie. Artmar z Signurem właśnie lazili po krzakach zbierając jagody na śniadanie, kiedy natknęli się na tego dziwnego stwora. Z tyłu wyglądał jak rycerz w śnieżnobiałej, płytowej zbroi, ale gdy się odwrócił, złudzenie przysło. W miejscu twarzy miał jakąś dziwną maskę z trójkątną mordą zastoniętą drucianą siatką i wielkimi, czarnymi, błyszczącymi ślepiami. Myśleli początkowo, że to sharan, ale Artmar przypomniał sobie, że sharany mają przecież obsceniczne, długie worki na genitalia, sześć rąk, no i zupełnie inny kolor.

Mimo to zabrali się ochoczo do dzieła, rzucając w stwora czym popadnie, od magicznych pocisków po znalezione w pobliżu zdechłe szczury. Atak nie zrobił na paskudzie większego wrażenia – tyle, że zaczęła niszczyć okoliczne krzaki trzymanym w rękę dziwnym przedmiotem przypominającym połamaną kuszę. Na szczęście zanim zabrała się za ten, za którym siedzieli obaj czarodzieje, sytuację uratował Yossa. Cicho jak kot podkrał się za plecy potwora i z okrzykiem „Kładź się, dziwko!” przywalił mu po głowie maczugą.

Stwór oczywiście padł, co było tym dziwniejsze, że – jak stwierdzili później – na jego wypolerowanej głowie nie pokazała się nawet najmniejsza rysa czy wgniecenie. Mimo to bydlę się jednak nie ruszało, więc Artmar natychmiast przystąpił do sekcji zwłok przy akompaniamencie złośliwego chichotu czarnoksiężnika, którego miał nieszczęście nigdy pokonać. Pozostali, zaalarmowani strasznym hałasem dochodzącym z nieba,

wyskoczyli na pobliski wzgórek.

– Wielki Smok! Tam! – wskazał Signur.

Nie było to potrzebne. Potwór miał z pięć kilometrów długości i zasłaniał połowę nieba.

– Dziwny jakiś... – powątpiewał Shadowtears, który wreszcie dokołysał się na miejsce – Smoki wyglądają zupełnie inaczej...

– Bredzisz. To jest WIELKI SMOK! Może zwinął

– To smok-matka! Na pewno nosi pod skrzydłami mniejsze smoki!

Faktycznie, spod ogromnych płaszczyzn wysunęły się dwa mniejsze, trójkątne kształty i ustawiły w powietrzu jeden za drugim. Signur drgnął. Na srebrzystym brzuchu największego, ciągle zbliżającego się monstrum dojrzał coraz wyraźniej wielkie, dwustumetrowe litery.

– To jakaś chińszyna... Poczekajcie, przerysuję...



skrzydła i dlatego ma taki trójkątny kształt... Prawie jak śpiący nietoperz, tylko nie wisi głową w dół.

Tylko Yossa nie przejął się specjalnie i wyraźnie szykował się, aby przywalić w to coś maczugą. Na razie było za daleko. Gigantyczne skrzydło zaczęło się powoli odwijać. Potem drugie.

Dziwne znaczki utworzyły na piasku tajemniczy napis: „EXECUTOR”.

– Jako ostatni wystąpi Yossa – powiedział niepewnie Yossa wpatrując się pod różnymi kątami w hieroglify.

– Pal diabli napis! – wrzasnął Artmar – Patrzcie! Ze smoka – matki schodzi Smoczy Lud!

Faktycznie, z otworu w brzuchu potwora wysunął się jakiś kształt i leciał z ogromną prędkością w ich stronę. Był dziwny. Z kulistego tułowia wyrastały dwa ramiona, zakończone wielkimi pionowymi talerzami. Talerze miały z dziesięć metrów średnicy.

– Jak on może latać? – dziwił się Signur – I dlaczego taki wielki? Smoczy lud...

Jeśli otrzymał odpowiedź, to zginęła ona w nagłym grzmocie. Stworzenie splunęło ogniem i niebezpiecznie blisko miejsca, w którym stali, pojawił się pięciometrowy krater.

– Kładź się, dziwko! – zarzycał rozszoszczony Yossa.

Być może potwór usłyszał go, bo zawisł opodal. Teraz bystre, elfie oczy Signura dojrzały, że jego tułów był na wpół przezroczysty, a w jego wnętrzu porusza się postać podobna do pokonanego przed chwilą fałszywego rycerza, tylko czarna.

– Chyba mamy kłopoty – powiedział jakoś tak w powietrze.

I rzeczywiście. Nagle dał się słyszeć dźwięk dochodzący znikąd i zewsząd jednocześnie. Przypominał oddech konającego. Konającego słonia, jeśli wziąć pod uwagę natężenie. Wszystkim ciarki przeszły po plecach. Nawet chichot czarnoksiężnika, którego kiedyś pokonał Artmar stał się z lekka niepewny... Zupełnie zapomnieli o Artmarze. Później rozległy się słowa, których nikt z nich nie mógł zrozumieć:

– *This is Darth Vader speaking. I announce this planet part of The Empire. From now on, you are all subjects of The Emperor. (Tu mówi Darth Vader. Ogłaszam tę planetę częścią Imperium. Od tej chwili wszyscy jesteście poddanymi Imperatora.)*



Andrzej Miskurka

Wybór należy do Ciebie

Stworzenie skutecznej talii do Żołnierza Zagłady nie jest rzeczą prostą. Nie wystarczy włożyć do niej dużej liczby kart wyjątkowych i rzadkich. Trzeba mieć przede wszystkim jakąś koncepcję – być może przekonał się już się o tym na własnej skórze. Koncepcja talii nie powinna ograniczać się tylko i wyłącznie do ustalenia tego, czy wojownicy będą dobrze strzelali, czy też walczyli wręcz. Nad tym problemem będziecie się zastanawiali później. W pierwszej kolejności trzeba się zdecydować na opowiedzenie się po którejś ze stron. Czy będziecie dowodzić przerażającymi zastępami Legionu Ciemności, czy czystymi i prawymi sługami Bractwa, a może ludźmi z jednej lub kilku korporacji? Tego wyboru nie powinniście dokonywać w ciemno, bez rozważenia wszelkich za i przeciw. Decydując się na jedną z sił musicie sobie zdawać sprawę z jej słabych i mocnych stron. Przyjrzyjmy się więc uważnie każdej z nich, a dopiero potem wybierzmy tę, która nam najbardziej odpowiada.

Bractwo zostało stworzone do walki z Legionem Ciemności. Nic więc dziwnego, że karty ze znaczkami tej organizacji działają szczególnie dobrze przeciwko mrocznym zastępom prowadzonym przez pięciu Apostołów. Dotyczy to zarówno kart reprezentujących bohaterów takich jak *Kardynał Dominik*, *Błogosławiona Westalka Laura* czy *Arcyinkwizytor Nikodemus*, niektórych kart Sztuki, ekwipunku i kart specjalnych. Główną siłą Bractwa jest Sztuka – mistyczna moc, pozwalająca jego członkom chronić ludzkość przed zakusami Ciemności. Dzięki niej Mortyfikatory, Mistycy, Inkwizytorzy oraz wielu, wielu innych potrafią dokonywać cudów: ciskać błyskawice, chronić się przed działaniem śmiertelnych broni, czy też oddziaływać na umysły wrogów.

Doskonale wyszkoleni wojownicy, potężni bohaterowie, Sztuka oraz silne karty ekwipunku to zalety. Są jednak i wady. Talia złożona tylko i wyłącznie z członków Bractwa będzie bezradna przeciwko talii, w skład której wchodzi jedynie członkowie korporacji – Święta Organizacja została stworzona do walki z Legionem Ciemności, a nie korporacjami – przepisy Żołnierza Zagłady zabraniają atakowania członkami Bractwa kogokolwiek poza sługami Mrocznej Duszy. Spośród członków Bractwa tylko Mortyfikatory mogą atakować przeciwników, którzy nie są sprzymierzeni z Legionem Ciemności.

Legion Ciemności jest siłą dążącą do unicestwienia ludzi. Na jego czele stoi pięciu Apostołów Mroku: Ilian, Muawijhe, Demnogonis, Semai, Algeroth. Głównym atutem Legionu, oczywiście poza potężnymi Nefarytami, przerażającymi Furiami, czy Pretoriańskimi Łowcami, są Dary Apostołów i Dary Mrocznej Harmonii. Żołnierze tej przerażającej armii – tak, jak i ludzie walczący pod sztandarami Bractwa – mogą korzystać z mistycznych mocy i przy ich pomocy czynić rzeczy, o których nie śniło się zwykłym śmiertelnikom. W przeciwieństwie jednak do Sztuki, Dary służą przede wszystkim unicestwianiu ciał i umysłów, osłabianiu woli oraz niszczeniu sprzętu.

Talia składająca się jedynie ze stworów Legionu Ciemności wydaje się być o wiele wszechstronniejsza od złożonej z przedstawicieli Bractwa – mroczne istoty mogą atakować wszystkich, niezależnie od przynależności swych przeciwników. Jedyną wadą tej talii jest wrażliwość na Sztukę kart wchodzących w jej skład. A i to jest wada pozorna – wiele z istot jest odpornych na jej działanie, są również karty, które taką odporność dają (*Tarcza Spaczenia*, *Odporność Psychiczna*, *Unicestwienie Mocy*).

Na tle Legionu Ciemności i Bractwa członkowie korporacji wydają się być całkowicie bezradni. Nie dysponują żadnymi nadprzyrodzonymi mocami, nie dla nich Sztuka, ani Dary. Są to na szczęście tylko pozory. Korporacje dysponują czymś, czego brak zarówno Legionowi, jak i Bractwu. Mowa oczywiście o ciężkim sprzęcie. Nawet *Pretoriański Łowca z Kosą Semai* nie podskoczy „Wielkiemu” *Bobowi Wattowski* w *AH/UH-19* (pojazd, który podwaja **S**, **P** i **W**). Przekonał się o tym Artur Marciniak, który kilkakrotnie poznał siłę mojego gniewu – mam nadzieję, że już nigdy nie będzie powtarzał tekstów w rodzaju „Wiesz Kurzymiś, korporacje nie mają szans z Legionem itp.”. Niestety – podobnie jak i w dwóch poprzednich przypadkach, talia złożona tylko i wyłącznie z kart korporacyjnych ma wiele wad.

Pierwszą jest niemożność atakowania Bractwa, drugą – czasami bardzo uciążliwą – zakaz walki z przedstawicielami tych samych korporacji (członkowie Capitolu nie mogą walczyć z innymi Capitolczykami, Imperialcy z Imperialczykami itp., itd.).

Jest jednak na to lekarstwo. Należy robić talie mieszane. I to nie tylko takie, w których umieścimy na

przykład Bractwo i korporacje, ale również i takie, w których znajdują się *Nefaryta Algerotha* i *Kardynał Dominik*. Tak, tak, nie należy zapominać o tym, że gracze są członkami Maski, tajnej organizacji, która walczy o władzę, wykorzystując do swych planów zarówno Legion Ciemności, Bractwo, jak i wszystkie korporacje. Dla graczy nie jest ważne, czy realizując swe cele posługują się jednocześnie Legionem Mroku i Bractwem, czy tylko korporacjami – liczy się tylko zwycięstwo! Twórcy gry zresztą to przewidzieli. Istnieje wiele kart, umożliwiających obejście ograniczeń, związanych z przynależnościami. Jedną z nich jest *Specjalna Rekomendacja* – wykorzystując ją możemy uczynić chociażby takiego *Arcyinkwizytora Nikodemusa*, (a jeszcze lepiej *Kardynała Dominika*) członkiem chociażby Capitolu lub Bauhausu – umożliwi mu to między innymi korzystanie z kart ekwipunku któreś z tych korporacji (*AH/UH - 19* lub *T-32 „Wilczy Pazur”*!). Główną zaletą mieszania talii jest większa wszechstronność takich zestawów. Talia złożona z kart ze znaczkami Bractwa i Legionu Ciemności nie będzie bezradna podczas walki z korporacjami.

Dopiero teraz, po wybraniu ogólnej koncepcji swojej talii, kiedy już znamy jej mocne i słabe strony, możemy przejść do ustalenia składu oraz wyboru taktyki walki. Zastanówmy się, czy wojownicy i bohaterowie, których wybierzemy, będą dobrze strzelali, czy walczyli wręcz. Tworząc swoją talię stanąłem przed tym samym problemem. Wybranymi przeze mnie organizacjami są Imperial i Bauhaus. Jako że moi wojownicy i bohaterowie mieli dobrze walczyć wręcz, zdecydowałem się na *Seana Gallagera* i *Valerie Duval* oraz *Etoiles Mortant*, *Członków Klanu* i *Wilczą Kawalerię*. Niestety, nie był to najlepszy pomysł. Po kilku rozgrywkach doszedłem do wniosku, że taka talia jest często skazana na porażkę. Wśród kart wchodzących w skład podstawowej wersji

Żołnierza Zagłady znajduje się zdecydowanie więcej sprzętu strzeleckiego oraz ciężkich pojazdów, zwiększających S, a nie WW – *Mieczami Klanowymi* i *Mieczami Honoru Capitolu* można popelnąć co najwyżej samobójstwo. Po kilku dotkliwych porażkach zdałem sobie w końcu z tego sprawę. Zamiast *Seana Gallagera* i *Valerie Duval* oraz *Etoiles Mortant*, *Członków Klanu* i *Wilczej Kawalerii* do mej talii weszli „Wielki” *Bob Watts*, *Mitch Hunter* oraz *Najemni komandos*. Poniżej znajdziecie skład mojej talii.

- Mitch Hunter x3
- „Wielki” Bob Watts x4
- Najemni komandos x5
- AH/UH - 19 x2
- Siewca Zagłady x2
- CKM XIXB „Ogier” x2
- Wyrzutnia Raket Typ XIII x2
- Miotacz Gehenny x2
- Śmiercionośny Kulomiot x2
- Cybernetyczne Soczewki x3
- Pancerz Kompozytowy x3
- Przenośna Tarcza Siłowa x2
- Granatnik x3
- Celownik Optyczny x3
- Strzelec Wyborowy x2
- San Dorado x2
- Fukido x2
- Instalacja x3
- Zasieki x3
- Zamówienie x3
- Szczęście x3
- Przenośna Mina x2
- Tępe Ostrze x3
- Żądza Krwi x2



KIEDY SIĘ WKURZYSZ?

Rage, gra karciana stworzona i wydana przez firmę White Wolf z pewnością zasługuje na nieco szerszy opis, niż krótka notka zamieszczona w 22 numerze MiM.

Rage jest oparty na systemie Werewolf: The Apocalypse, dzięki czemu, podobnie jak w grze Doom Trooper, możemy grać postaciami z określonej rzeczywistości. Wszystkie elementy rozgrywki mają swoje odpowiedniki w fabularnym pierwowzorze, przez co dla wielu osób zabawa staje się jeszcze bardziej atrakcyjna.

Ale nie tylko bogate tło czyni opisywaną grę czymś specjalnym. Karty do Rage są bardzo starannie wydane – wszystkie są lakierowane, a niektóre na dodatek zaopatrzone w hologramy i inne atrakcje (takie jak barwne, tłoczone i metalizowane folie na wybranych kartach wyjątkowych). Wszystkie ilustracje, jakie znajdują się na kartach nie były nigdzie wcześniej publikowane. Są bardzo dobrze wykonane i utrzymane w jednolitym, agresywnym stylu. Gdy porównamy standard wydawniczy Rage i najpowszechniejszej gry karcianej na świecie, czyli Magic: The Gathering, to różnica staje się oczywista. Poza tym, aby stworzyć całkiem dobrą talię do gry w Rage nie trzeba kupić aż tylu kart.

Głównymi postaciami w Rage są waleczne wilkołaki. Zgrupowane w stada pod kontrolą graczy dążą do zdobycia jak największej sławy i rozgłosu, a ich kolejne sukcesy są nagradzane punktami Chwały (Renown). Aby zwyciężyć, należy zebrać jak najwięcej tych punktów. Chwałę gromadzimy na różne sposoby – pokonując inne wilkołaki, zabijając napiętnowanych korupcją i złem przedstawicieli firmy Pentex, niszcząc stwory Zmija lub wykonując różne niebezpieczne misje. Na dobrą sprawę dróg do sukcesu jest tyle, ile kategorii kart w całej grze.

Już po pierwszym rozdaniu staje się oczywiste, że Rage został zaprojektowany dla więcej niż dwóch graczy. Dopiero bawiąc się w większej grupie jesteśmy w stanie docenić wszystkie zalety tej gry.

Rozgrywka trwa do chwili, gdy któryś z graczy i jego stado zdobędą określoną liczbę punktów. Zajmuje to zazwyczaj od trzydziestu minut do dwóch godzin pełnej akcji. W Rage nie marnujemy bowiem czasu na wystawianie postaci, gdyż całe stado już na początku rozgrywki znajduje się pod naszą kontrolą. Losowo ciągnięte są jedynie karty klanu i karty walki.

Oczywiście, Rage ma swoje wady. Nie nadaje się do grania w pociągu – czasem nawet stół pingpongowy wydaje się być za mały. Podczas rozgrywki każdy uczestnik mając przed sobą wyłożone karty bohaterów ciągnie karty z jednej z dwóch talii i wyklada sprzymierzeńców, ekwipunek, dary (coś w rodzaju czarów) oraz mnóstwo innych kart. Jeśli gracze zaopatrzyli się w karty z zestawów dodatkowych (tzw. boosterów) zatytułowanych The Umbra, to pula wyłożonych kart powiększa się jeszcze o te dotyczące świata duchów.

Rage zyskało sporą popularność i przez pewien czas pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy ustępowało jedynie Magic: The Gathering. Na rynku jest już dostępne wydanie Unlimited, która zastąpiło pierwotne (tzw. Limited). Nowa edycja zawiera kilka nowych kart i ich kategorii, a na niektórych poprawiono zasady. Oprócz tego wprowadzono nowy zestaw reguł, który wyjaśnia sporo niejasności. Szkoda tylko, że z kart zniknęły hologramy.

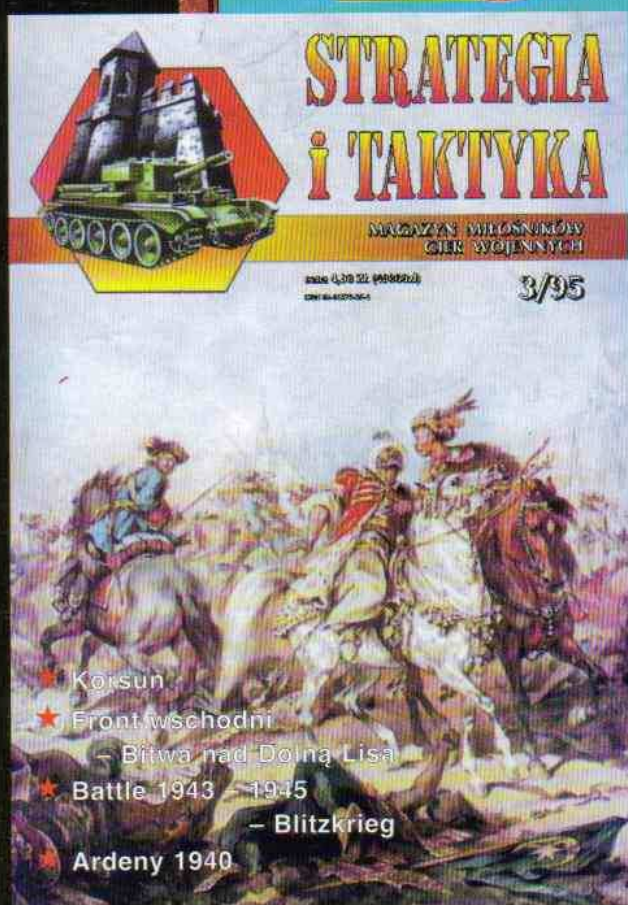
Podobnie jak większość zachodnich gier, Rage wymaga znajomości języka angielskiego, co oczywiście obniża jego wartość w Polsce. Dlatego warto sięgnąć po Żołnierza Zagłady, czyli polską wersję Doom Trooper'a, która właśnie wchodzi na rynek. Karty do tej gry także są lakierowane i perfekcyjnie wydrukowane, do ilustracji raczej nie można mieć zastrzeżeń, no i nie zajmują tyle miejsca na stole...

(fgdg)

JUŻ W TYM MIESIĄCU!!!



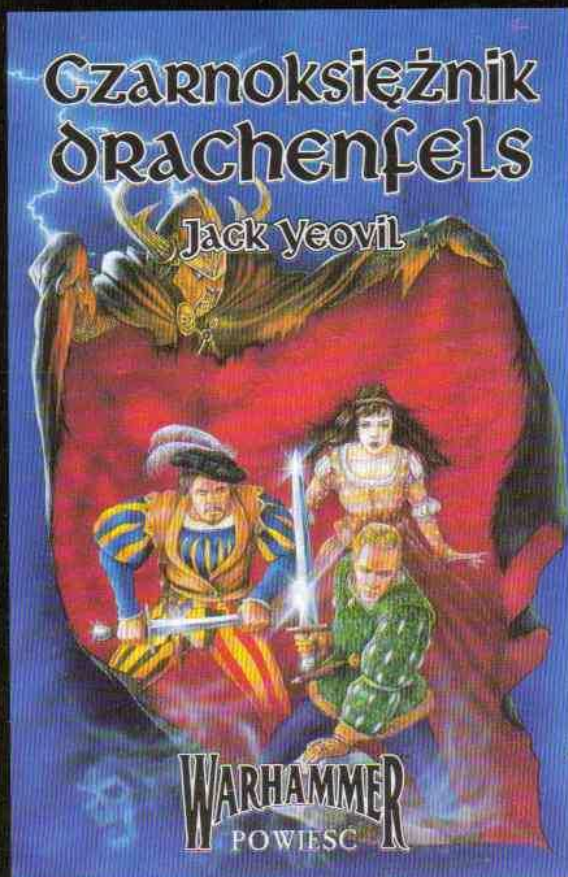
W długo oczekiwanym, trzecim numerze *Labiryntu*, na 128-u stronach znajdziecie przygody do *Warhammera*, *Zewu Cthulhu*, *Kryształów Czasu*, *Śródziemia* i *Władcy Pierścieni*.



Najnowszy numer magazynu miłośników bitewnych gier planszowych zawiera nowe scenariusze do gry *Battle 1943-45*, omówienia mało znanych bitew z historii Polski oraz scenariusz do gry *Ardeny*.

Bohaterka Czerwonego Pragnienia, wampirzyca Genevieve oraz jej przyjaciel książę Oswald stają do nierównego pojedynku z najpotężniejszym czarnoksiężnikiem Starego Śwata Drachenfels.

Zwyciężyli! Po dwudziestu pięciu latach bohaterowie dowiadują się, że Drachenfels powrócił. Walka zaczyna się od nowa... Pierwsza w Polsce powieść rozgrywająca się w realiach świata *Warhammera*. Magia, pojedynki, bestie Chaosu i odwieczna walka dobra ze złem...



Na początku był Tolkien.

Stworzył najpiękniejszy z literackich światów fantasy. Na pewno go znasz. Czy chciałbyś być kimś więcej niż zwykłym czytelnikiem? Czy

chciałbyś uczestniczyć w wydarzeniach, opisanych w Hobbitcie i Władcy Pierścieni? Władca Pierścieni i Śródziemie są grami fabularnymi opartymi na twórczości J. R. R. Tolkiena. Dzięki nim przeniesiesz się do najpiękniejszego ze światów, spotkasz nieśmiertelne elfy, odwiedzisz gospodę Pod

Rozbrykanym Kucykiem, będziesz mógł wziąć udział w Wojnie o Pierścień. Takiej możliwości nie miał nikt przed tobą. Nie zmarnuj swojej szansy. Członkowie Drużyny Pierścienia czekają na twoją pomoc - tylko od ciebie zależy, czy dotrą do celu.



Władca Pierścieni jest grą przeznaczoną głównie dla młodych lub początkujących graczy. Wewnątrz pudełka znajduje się: kolorowa mapa Śródziemia, komplet zasad, dodatek z opisem gotowych bohaterów, przygoda, zestaw kartonowych figurek, plany miejsc i kości do gry. Śródziemie to gra przeznaczona dla bardziej doświadczonych graczy. Na 265 stronach przepięknie zilustrowanego podręcznika znajdują się wszystkie informacje, niezbędne do rozpoczęcia gry.