

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

INDEKS: 322954

5.98

EARTHDAWN
WARHAMMER
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

Black Thorns Cover Image by Dorschheid

ISSN 1230-91097



9 771230 910971

BARBIE DAWN

Zagraj z nami, albo zejdź
nam z drogi!





FASA
CORPORATION

Imp S.C.



5 (53) / 98



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. naczw. wydawnictwa)

dtoru@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Grzegorz Barski (Warhammer)

Maciek Kocuj (Kraina Goblinów)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Milosz (Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Rafał Nowocień (sekretnarz redakcji)

yossa@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

Tomek Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Opracowanie graficzne i projekt
typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Fruń

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Hubert Czajkowski,

Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska,

Marcin Mortka, Tadeusz Oszubski,

Lukasz M. Pogoda, Robert Siniakiewicz,

Michał Studniarek

Skład i lamowanie własne

Druk:

Elanders Polska

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

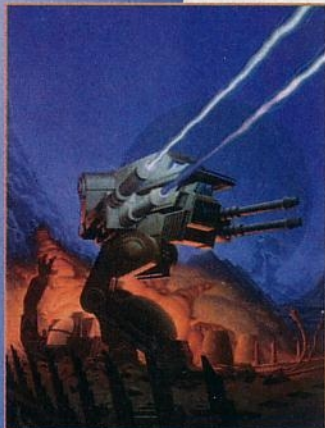
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

e-mail mag@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian
w nadesłanych materiałach.

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 jakiego-
kolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Ilustracja na okładce:
Black Thorns Cover Image
by Dorscheid



WAKE UP! WAKE UP DEAD MAN!

Kilka tygodni temu przeprowadziłem bardzo gorącą dyskusję, dotyczącą gier fabularnych, z redaktorem naczelnym jednego z literackich pism fantastycznych. Skłonił mnie do tego artykuł „Strach przed czytaniem”, opisujący roleplaying, jako rozrywkę odmużdżającą, ułomną, a co gorsze nie rozwijającą wyobraźni. Autorki, które zresztą mam zaszczyt znać osobiście, sugerowały, że my, gracze nie czytamy, a gry zabierają literaturze potencjalnych fanów. Muszę przyznać, że podczas lektury „Strachu” ze dwa razy podskoczyło mi ciśnienie, do głowy przychodziły pomysły o wysadzeniu w powietrze pewnej redakcji, wystaniu redaktora naczelnego razem z obiema paniami na Marsa itd. Udało mi się jednak opanować i wytłumić krwiożercze instynkty (pomogły nauki medytacji i relaksacji pobierane w młodości). W jakimś czasie później doszło do wspomnianej wcześniej rozmowy. I co? I nic. Ale po kolei. Moja teza była taka: trudno porównywać gry i książki, są to przecież dwie zupełnie inne rozrywki. A poza tym, my gracze nie jesteśmy głupi, czytamy, oglądamy filmy, Kochamy literaturę, i w dodatku mamy nad osobami, których tu nazwiska nie wymienię (z obawy o ich życie osobiste), przewagę – znamy i literaturę i gry, a to daje nam szersze spojrzenie, bardziej kompletny wgląd w sytuację. No tak, ale gry są gorsze – usłyszałem. Nie da się w nich zrobić Hegla czy Dostojewskiego. O kurde, pomyślałem słysząc te argumenty, będzie ciężko. I rzeczywiście dyskusja była, jak strzelanie w pancierz najnowszego radzieckiego czołgu ze skałkówki. Ja swoje, on swoje. Ja mu, że można w rolpleju dużo, on że nie. Ja, że jak Dostojewski poprowadziłby sesję, to była by ona równie wartościowa jak jego książki. On, że nie mam racji. Nasza dyskusja się przeciągała, obaj byliśmy zmęczeni jak Andrzej Gołota w szóstej rundzie z Ridrickiem Bowe, po naszych ciałach sphywał pot, ale żaden nie ustępował. I wtedy, w okolicach dziesiątej rundy, spłynęło na mnie ośnienie. Było to tak oczywiste, że aż wstyd, że wcześniej na to nie wpadłem. Ta dyskusja nie miała sensu, i to nie dlatego, że takie pogawędki zazwyczaj są bez sensu, ale z tego powodu, że mój rozmówca nie miał pojęcia co krytykuje, nigdy tego nie próbował i nie miał nawet takiego zamiaru. Już chciałem to wykrztusić z siebie, ale nie pozwolił mi dojść do słowa. Mówił coś o jakiejś misji, nawracaniu, świetlistej drodze i o czymś tam jeszcze. Podałem się, jego ciosy powaliły mnie na ziemię; nie musiał nawet bić poniżej pasa. Kiedy doszedłem do siebie uśmiechał się tryumfalnie przeświadczony o wyższości swoich poglądów. I wtedy, ponownie poczułem, że sphywa na mnie jakaś nadnaturalna siła, w uszach zabrzmiały słowa wyśpiewywane przez Bono: Wake up! Wake up Dead Man. I powstałem, jak feniks z popiołów, wskrzeszony i odmieniony.

Od tamtej rozmowy minęło trochę czasu. W pewnym piśmie fantastycznym pojawił się kolejny artykuł o nas rolplejowcach. Autor opierał całą swoją wiedzę o grach fabularnych na wypowiedziach szesnastoletniego gracza. Tak jak i poprzedni jest według mnie bezsensowny. Ktoś, kto nie ma pojęcia o temacie próbuje uchodzić za wielkiego znawcę. Może tak już musi być, może nie mam racji i my gracze rzeczywiście jesteśmy ubodzy intelektualnie, może... Ach, aż nie chce mi się pisać. Bo i po co. Niektórzy i tak wiedzą lepiej.

Wszelkie podobieństwo do rzeczywistych miejsc i osób jest całkowicie zamierzone i ma na celu zbulwersowanie kogo się da.

Andrzej Miszkurka

MENU

Szef kuchni poleca

- Zabawa z dawna oczekiwana
- Z poradnika aktora
- Wszystkie drogi prowadzą do...
- Z pamiętnika alchemika
- Interaktywne narzędzia

| | |
|-----------|----|
| 5-lecie | 6 |
| ALMANACH | 15 |
| ALMANACH | 16 |
| WARHAMMER | 24 |
| ALMANACH | 64 |

Dania słowne

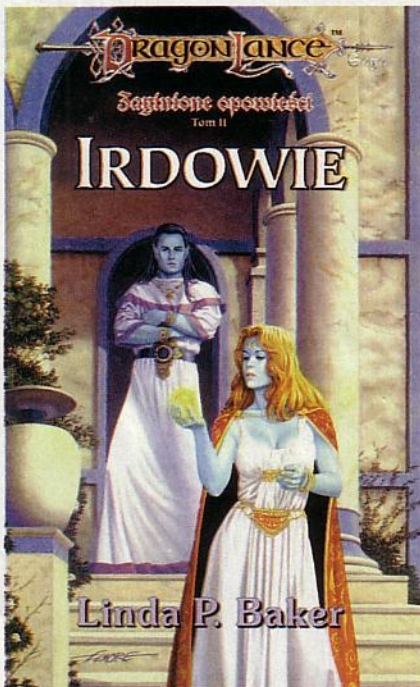
- Gry mitosne
- Zmagania z wielkim ...
- Trup doskonały młode wino pije
- Droga do Wilna
- Klątwa Magestora
- Odrodzenie
- Okno na świat
- Skrót do R'lyeh
- Magiczne przedmioty
- Zakon Kryształowego Gryfa (I)
- O mieszkańcach Barsawii
- słów kilka
- O geografii słów kilka

| | |
|----------------|----|
| ALMANACH | 20 |
| WARHAMMER | 32 |
| PRZYGODA | 33 |
| PRZYGODA | 38 |
| PRZYGODA | 42 |
| ŚWIAT MROKU | 52 |
| ŚWIAT MROKU | 54 |
| ZEW CTHULHU | 58 |
| ALMANACH | 60 |
| KRYSTAŁY CZASU | 67 |
| EARTHDAWN | 78 |
| EARTHDAWN | 78 |

Przystawki

- Recenzje
- Listy
- Okiem Zewnętrznym
- Wieści
- Miasteczko Yarmie
- Puszka Pandory
- Kraina Goblinów

| | |
|-----------------|----|
| PANORAMA | 4 |
| PANORAMA | 9 |
| PANORAMA | 12 |
| PANORAMA | 14 |
| ALMANACH | 23 |
| ALMANACH | 47 |
| KRAINA GOBLINÓW | 70 |



DragonLance był (jest?) najpopularniejszym światem TSRu – przynajmniej jeśli chodzi o książki. W USA ukazała się ich naprawdę zatrważająca liczba, nie wszystkie jednak stały na tak wysokim poziomie, jak dzieła z środkowego etapu twórczości duetu Hickman i Weis. Szkoda, że popularność tego świata i w Polsce doprowadziła do wydawania wszystkiego, bez względu na jakość, co nosi etykietę DragonLance. Tak się stało między innymi z drugim tomem *Zaginionych opowieści*, opatrzonego tytułem *Irdowie*. Co prawda trudno mi jest postawić jakieś konkretne zarzuty tej książce – została poprawnie skonstruowana, a akcja od pewnego momentu okazuje się wciągająca, mimo że co pewien czas obfituje w banały – brak w niej jednak tego, co było obecne nawet w najgorszych dziełach Weis i Hickman, a co, moim skromnym zdaniem, stanowiło o poziomie tychże książek. Mianowicie nie czuje się tu zupełnie klimatu Krynnu – a szkoda, jest on bowiem niezwykle.

Fabula *Irdów* jest dość prosta. Cofamy się do najdalszych, niemal prehistorycznych czasów Krynnu; do dni, gdy o smoczycy władcach nikt nawet nie myślał. Poznajemy rozwiniętą cywilizację brutalnych ogrów, którzy niewolą ludzi, i zostajemy wplątani w historię ich rozłamu. Dowiadujemy się jak narodzili się Irdowie, tak niepodobni do innych przedstawicielei swej rasy. Odkrywamy również mroczną przeszłość ludzi, którzy dopiero rozpoczęli marsz ku wolności. A wszystko to napisane sprawnym językiem, który nie uległ niezdrowej przemianie podczas tłumaczenia. Szkoda tylko, że całość jest niezwykle poprawna politycznie.

tS

Zaginione opowieści, tom II: Irdowie; Linda P. Baker; przekład: Dorota Żywino; wydawnictwo Zysk i S-ka

NIE TAKI ZNÓW „Z MGIEŁ”

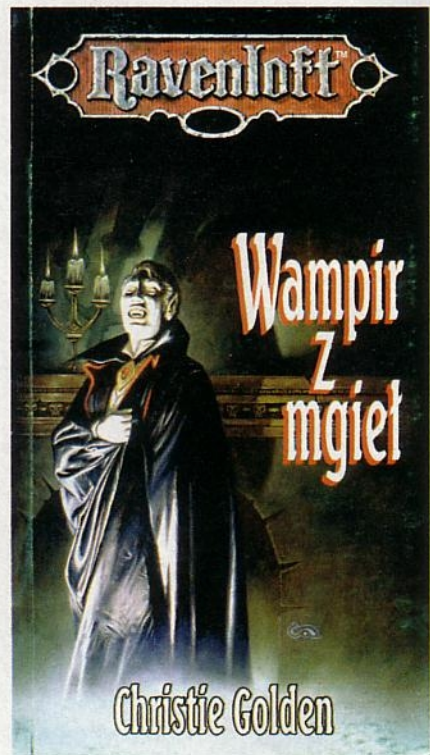
Ravenloft był najambitniejszym dziełem pracowników TSRu. Dotyczyło to nie tylko fenomenalnych podręczników i przygód, ale również książek – ciekawych, niezłe napisanych i niezwykle głębokich jak na dzieła osadzone w świecie gier fabularnych. Pierwszą pozycją literacką był *Wampir z mgieł*, którą i my mieliśmy okazję przeczytać jako pierwszą. Przyznam od razu, że jest to – w moim mniemaniu – jedna z najlepszych książek tego rodzaju, jakie czytałem. A dlaczego? Pełno w niej bowiem zalet. Otóż i kilka z nich: ciekawie pomyślana rozgrywka między Janderem Sunstarem a Strahdem Von Zarovich; niesamowite przedstawienie niezwykłego świata; mroczny nastrój, nie dający chwili wytchnienia; głębokie, nietypowe postacie; zaskakujące zakończenie... Dla mnie jest to lektura lepsza od *Legend* i *Kronik DragonLace* razem wziętych.

Jander jest elfem – istotą kochającą promienie słońca, śpiew, tańce i śmiech. Jest jednak również i wampirem – stworem mroku, nocnym łowcą, zabójcą. Przez ponad pięćset lat niezłomnie poznał swe moce i nauczył się lepiej lub gorzej żyć ze swą klątwą. Wciąż jednak potrafi kochać, cierpieć i pragnąć zemsty. A to wykorzystują mroczne mgły Ravenloftu, które przenoszą go do Barovii – domeny ledwie stułetniego Strahda, pierwszego wampira. Dwaj nieumarli spotykają się ze

sobą i rozpoczyna się niezwykle rozgrywka, walka dwóch potężnych umysłów. Tak rozpoczyna się ta niezwykle opowieść; nie chcąc psuć czytelnikom zabawy, powstrzymam się od dalszego jej streszczenia.

Autorka, Christie Golden, prowadzi narrację w niezwykle malowniczo. Pokazuje nam swych bohaterów z różnych stron i w różny sposób. Chyba nikt nie jest tu na wskroś zły lub niezwykle dobry, co łamie niemal wszystkie reguły, które przed laty nałożył na swych autorów TSR. Niewątpliwie wyszło to tej książce na dobre. Polecam wszystkim. Warto jednak wspomnieć, że w ravenloftowskim cyklu są i lepsze pozycje, przeto prosimy o więcej!

Na zakończenie jeszcze kilka słów o przekładzie – poprawnym, a nawet więcej niż poprawnym. Szkoda tylko, że tłumacz i korekta nie silili się na ścisłość. Mam tu na myśli przede wszystkim imiona, które raz są transliterowane na polski (np. Sasza, Ludmiła), a innym razem nie (Eva?). To samo dotyczy również nazwy miejsc występujących w świecie, z którego pochodzi Jander – Forgotten Realms. Raz mamy Wybrzeże Mieczy, innym razem Waterdeep, a potem Dolinę Sztyletów, która kilkanaście stron później przeradza się w Daggerdale. Są to pomniejsze błędy, trochę jednak denerwujące.



Wampir z mgieł; Christie Golden; przekład: Wojciech Szpyta; ISA

tS

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

WIELKI KONURS

Był zimny, grudniowy poranek. Niebo, zachmurzone jak zwykle, odbijało się w licznych zamazanych kałużach. Chmury brudnych dzieci z piskiem i wrzaskiem wykorzystywały te rzadkie okazje do dobrej i bez trosk zabawy, ślizgając się do upadłego. Upadłych było więcej ...

Gravirron to brudna i nieciekawa miejscina. Zwłaszcza dla ludzi, którzy zamieszkiwali jedyną knajpę, zajmując wszystkie dwa pokoje. Wyglądali conajmniej śmiesznie w mieście, które od ponad stu lat nie widziało wojny ani nawet porządnego demona. Po pierwsze - byli uzbrojeni. Po drugie - wyglądali na takich, co potrafią się posługiwać tym całym żelastwem. Po trzecie - poprzedniego wieczora wypili cały zapas wódki, jaki właściciel knajpy, brudny Motwick, posiadał. Wieczorem, gdy miejscowi zejdą się na popijawę, żelazo przyjezdnych może się przydać...

Motwick zaczął z miejsca rozpowiadać, dumny z tak groźnych gości: że dużo mają pieniędzy, że opowiadają o walkach, ranach i potworach, że piją i jedzą jak smoki, że rozpowiadają o nadciągającej ciemności. Ale kto by tam wierzył pijanym wojakom!

Dzieci, jak zwierzęta, mają niesamowicie wyczułone zmysły. Zwłaszcza, gdy chodzi o rzeczy niewytłumaczalne, widzialne kątem oka, jak cień nocnego koszmaru, przemykającego w kierunku dziecięcego łóżeczka...

Mimo wczesnej, przedpołudniowej pory, z minuty na minutę cienie pogłębiały się. Niebo szarzało, a zazwyczaj hałasujące gawrony zamilkły. Dzieci zadarły płowe głowy i wypatrywały przyczyn tego dziwnego zjawiska; tylko najmłodszy Rudi zauważył, że ślizgawki nie nadają się do zabawy. Zasmucony, zanurzył rękę w czerwonej teraz kałuży. Przyjemne ciepło ogarnęło jego dłoń i popęzłło wzdłuż ręki, stopniowo rozlewając się na całe ciało. Niewiele myśląc, zanurzył głowę w przyjemnej, pachnącej ciepłą krwią mazi.

Chciał krzyknąć, lecz nie mógł - głos uwiązł mu w gardle na widok tysięcy oślizgłych macek, pędzących na spotkanie jego głowy. Błyskawicznie go pochwytyły, owijając się wokół wątlego ciała, wciągając w głąb nieopisanego koszmaru wijących się węzowych ciał i wrzeszczących ludzkich twarzy, pokrytych krwawym śluzem...

MAGIA i MIECZ

Waszym zadaniem jest dopisanie reszty scenariusza w konwencji horroru, humorystycznej lub heroic fantasy. Żadnych innych ograniczeń nie proponujemy, poza tym że:

- scenariusz ma być długi i fajny
- dobrze by było, żeby był inteligentny
- prosimy trzymać się konwencji
- proszę wybrać system i trzymać się zasad; sprawdzimy to!
- scenariusz ma być oryginalny; plagiaty będą surowo i niesprawiedliwie karane!

Preferowane systemy:

AD&D, WFRP, Kroniki Mutantów,
Kryształy Czasu, Dzikie Pola,
Zew Cthulhu.

Nagrody:

- premierowa gra komputerowa
- pięć prenumerat RESETu CD
- podręcznik do Earthdawn

Jury:

Jakość scenariuszy oceniać będzie jury w składzie:

Emil Leszczyński, Grzegorz Miller,
Andrzej Miszkurka, Rafał Nowocien.

Termin i adres:

Scenariusze prosimy składać na adres redakcji „Magii i Miecza“ do dnia 10 czerwca 1998 roku

Maciek Kocuj

ZABAWA Z DAWNA OCZEKIWANA

15 marca w Warszawskim pubie Sherwood miały miejsce uroczyste obchody piątej rocznicy powstania Wydawnictwa MAG. Przy okazji świętowaliśmy też wydanie 50. numerów *Magii i Miecza*. Prócz naszych kochanych prezesów (Jacka Rodka i Darka Torunia) i stałej załogi przybyło wielu znamienitych gości – współpracowników i przyjaciół pisma. W trakcie tej wspaniałej biesiady dyskutowano na wiele różnych tematów, najczęściej była jednak mowa o *Magii i Mieczu*. Oto krótkie podsumowanie osiągnięć tego wspaniałego pisma i jego wspaniałych redaktorów.

Nr 1. Świat ujrzał *Kryształy Czasu* (ewentualnie odwrotnie). „...reguły *Kryształów Czasu* tworzą ustaloną rzeczywistość, która łączy graczy i sprawia, że świat gry jest zrozumiały...”. Zrozumiały? Zrozumiały?! No cóż, niektórym na zrozumienie przyszło czekać jeszcze kilka lat.

Nr 2. Dziesięć przykazań Mistrza Gry i pierwszy poważny artykuł o grach fabularnych (część i chwała Jackowi Brzezińskiemu). Prawie pięćdziesiąt ilustracji Jarka Musiała.

Nr 3. Pierwsze kilkanaście tabelok do KC (hurraaaaa...). Debiutuje Klan Miłośników Gier Strategicznych. Na szczęście jest on jeszcze mniej zrozumiały niż *Kryształy Czasu* – RPG góra!

Nr 4. Pamiętny numer... Po raz pierwszy pojawiają się nazwiska Rafała Galeckiego i **Maćka Kocuja** (przy okazji rewelacyjnej relacji z Orkonu 93). Hit sezonu – kolorowa wkładka z postaciami do gry *Magia i Miecz*.

Nr 5. Pierwsze opowiadanie na łamach pisma („Bardzo cenny pierścień” Tomka Kołodziejczaka), niestety zupełnie przyćmione przez „wstrząsającą” przygodę pod tytułem „Demoniczna Horda”.

Nr 6. Kolorowa wkładka z kompletną grą planszową. Pierwsza przygoda Artura Marciniaka. Darek Toruń zapowiada we wstępniku zmianę tytułu pisma.

Nr 7. Do zmiany tytułu nie dochodzi. Propozycje typu *Złoty Smok*, *Talizman* czy *Legenda* zostają jednomyślnie odrzucone. Na okładce pojawia się logo ze smoczkciem. Do składu redakcji dołączają Rafał Galecki i Artur Marciniak. Większość numeru zapełnia Andrzej Sapkowski i jego niezapomniane *Oko Yrrhedesa*.

Nr 8. Andrzej „Jasper” (?) Miszkurka i Tomek „Signur” Kreczmar robią numer poświęcony AD&D. Od dwóch numerów pismo ma już 80 stron i każdy jego egzemplarz wart jest 30 000 zł (za się w oku kręci...).

Nr 9. Pierwsze artykuły do *Warhammera*. Pamiętne „Lato z RPG” w warszawskim klubie „Stodola” – Tomek Kreczmar łąduje w basenie z plecakiem pełnym podręczników do *Zewu Cthulhu*, Andrzej Miszkurka odmawia składania zeznań.

Nr 10. Numer tematyczny, poświęcony horrorowi (do dziś uważany przez niektórych za najlepszy w historii). Miszkurka i Kreczmar przedstawiają swoją słynną przygodę pod tytułem „Dom”.

Nr 11. Pierwszy psychotest Kuby Żurka. Turniejowa przygoda do *Warhammera*. Hollywood wykupuje prawa do ekranizacji przygody „Dom”.

Nr 12. Pierwsza w historii (rewelacyjna, genialna, wspaniała) Kraina Goblinów by Maciek Kocuj. Pierwszy odcinek Thruda, „krytyki” do *Warhammera* i przygoda „Dom II – Urodziny Alvina”.

Nr 13. Numer poświęcony cyberpunkowi. Kołodziejczak i Brzeziński zapraszają na pierwszą wizytę w *Strefie Śmierci*, która jest opracowaną

przez nich grą fabularną SF. Pojawia się pierwszy rysunek Huberta Czajkowskiego. Tymczasem Hollywood wykupuje prawa do drugiej części „Domu”. W roli Alvina producenci proponują obsadzić Leonarda Di Caprio. Andrzej Miszkurka protestuje („...przecież żaden film z tym gościem w roli głównej nie ma szans na zdobycie Oskara...”).

Nr 14. Numer poświęcony smokom. Pierwszy (niestety nie ostatni) wstępniak Andrzeja Miszkurki. Pierwsza (niestety nie ostatnia) przygoda Rafała Nowocienia – „Zamek”.

Nr 15. Narodził się nam Kurzymiś. Z tej okazji numer w całości poświęcony magii. Tymczasem do Polski przyjeżdża Spielberg. Ma rozpocząć zdjęcia do pierwszej części „Domu”, jednak po konsultacjach z Arturem Szynderem kręci zupełnie inny film, na zupełnie inny temat...

Nr 16. W ramach żartu primaaprilisowego numer kwietniowy wypuściliśmy miesiąc po terminie. Pierwszy w historii kupon sprzedaży wysyłkowej składający się z dwóch rewersów. Po raz pierwszy jako ostatni wystąpił Yossa. Jaja jak wielkanocne berety.

Nr 17. Numer o demonach. Dużo dobrych tekstów Emila Leszczyńskiego (obecnego redaktora naczelnego „Resetu”) i M. Kocuja (obecnego redaktora naczelnego „Inferna”). A. Miszkurka (obecnego redaktora naczelnego „Magii i Miecza”) i T. Kreczmar biorą się za podrasowywanie *Kryształów Czasu*. Verturia – gra bitewna, której dotąd nie było i nigdy nie będzie.

Nr 18. Redaktorem naczelnym *Magii i Miecza* zostaje Tomek Kołodziejczak. Wyniki konkursu graficznego. Pierwsza przygoda Grzegorza Barskiego. Pierwsze wzmianki o grach karcianych. Ostatnie podrygi Verturii.

Nr 19/20. Wyniki konkursu na najlepszy scenariusz. Recenzja gry *Zły Cień*. Powstaje dział *Zewu Cthulhu*. Pod pretekstem wyjazdu na Gencon '95 Jacek Rodek i Darek Toruń polecieli do USA i poprosili o azyl. Nic z tego – nie tak łatwo uwolnić się od „Magii i Miecza”.

Nr 21. Trzy świetne przygody: Brudni, brzydcy i zieloni (*Warhammer*), Pamiętka z podróży (*Zew Cthulhu*) i Łowcy koni (*Kryształy Czasu*). Opowiadanie Tomka Kołodziejczaka do *Strefy Śmierci* i opowiadanie Billa Kinga do *Doomtroopera* (w kolorze).

Nr 22. Dużo dziwnych wykresików i kółeczek by Jacek Brzeziński, czyli wyniki ankiety. Kolejne opowiadanie H. P. Lovecrafta. Tomek Kołodziejczak zaczyna regularnie organizować *Soboty z fantastyką*.

Nr 23. Brak *Krainy Goblinów*. Nowe potwory Rafała Nowocienia do *Kryształów Czasu*, trzy teksty Kocuja. Nie oszukujmy się, gdyby nie dobra okładka, ten numer by się nie sprzedał.

Nr 24. Do redakcji przyszedł Kaczor Donald

i podstępnie uprowadził Tomka Kołodziejczaka. Nowym redaktorem naczelnym został Artur Marciniak. Większą część numeru zajął *Czas Mroku* – połączenie *Cyberpunka 2020* i *Zewu Cthulhu*. Pojawiło się też opowiadanie Billa Kinga o *Gotretku Gurnissonie* („Pazur skavena”).

Nr 25. Nowy spis treści i pierwszy numer (rewelacyjnej, genialnej, wspaniałej) *Nowej Krainy Goblinów* by Maciek Kocuj. Debiut Roberta Siniakiewicza (oczywiście pod pseudonimem).

Nr 26. Opowiadanie Konrada T. Lewandowskiego z *Ksinem* w roli głównej. Andrzej Miszkurka po raz pierwszy przegrywa skrzynkę piwa.

Nr 27. Artykuły o dżinach, elfach, złodziejach, kostkach, dorożkarzach i gulgaczach. Pierwsze *Miasteczko Yarmi* by Robert Siniakiewicz.

Nr 28. Dwie recenzje z nieistniejących gier (he, he – wielu dało się nabrać). Teksty A. Sapkowskiego i A. Szrejtera. Dalsze przygody Yossa. Numer został dołączony do promocyjnej karty z *Doomtroopera*.

Nr 29. Szesnaście kolorowych stron Warzona. Słynny artykuł o seksie w fantasy. Debiut Miłosa (pod pseudonimem) i Yarmi autorstwa Miszkurki (też pod pseudonimem). Nie ma się czego wstydzić kochani, nie było aż tak źle.

Nr 30. Pierwszy raz pojawiają się *Dzikie Pola*. Nowa przygoda Kreczmar i Miszkurki „Prorocstwo Nataniela”. Kolorowa mapa Śródziemia.

Nr 31/32. Istny gigant – 128 stron. Moja ulubiona okładka. Dużo Thruda, Nowocienia i Szrejtera. Pierwsza przygoda do *Wilkołaka: Apokalipsy*. Aż trzy niezłe opowiadania.

Nr 33. Opowiadanie Lovecrafta. Pierwsza przygoda do *Dzikich Pól*. Cztery strony *Krainy Goblinów*. Numer zostaje ponownie dołączony do karty.

Nr 34. Numer dedykowany Malarzowi Pokojowemu O Nieskażonych Szybkością Ruchach. Z tej okazji Darek Paszkowski i Tomek Kreczmar zaprezentowali dokładne opisy narzędzi tortur, którymi mieliśmy ochotę go potraktować. Pierwsza przygoda Tomka Andruszkiewicza. Pojawia się Bracho Bugental.

Nr 35. Opowiadanie Mirosławy Sędzikowskiej. Nawigator sklepowy do góry nogami. Kurzymiś zostaje berserkerem. Tomek Kołodziejczak puszcza do nas oko (zewnątrzne).

Nr 36. Rafał Galecki pisze o magicznych tatużach. Pierwsza przygoda Jurka Rzymowskiego. Pierwszy tajemniczy tekst Tadeusza Oszubskiego. Dużo tekstów do *Dzikich Pól*.

Nr 37. Nowa szata graficzna pisma by Hubert Czajkowski. Pojawiają się dodatkowe kolorowe strony, na których zaczynamy się zniżać nad (bogu ducha winnymi) gramami komputerowymi. Miszkurka i Kreczmar walą kolejną ze swych genialnych przygód. Miłosz zaczyna podążać Skrótom do R'lyeh.

5-lecie

Nr 38. Smutek i lzy. Z „Magii i Miecza” odchodzi Andrzej Miszkurka, zabierając z sobą Kurzymisia. Z tego powodu cała *Kraina Goblino*w zostaje wypełniona nekrologami. Rafał Nowocień zostaje sekretarzem Red-Akcji (nie jest to reklama gry Red Alert- przyp. red). Pierwsza przygoda Miłosza. Zmniejszyliśmy format pisma, żeby pasował do nowego plecaka naczelnego.

Nr 39. Pierwszy wstępniak Yossa. Duży artykuł o pojedynkach. „Nocny Motyl” – pierwsza w historii przygoda do Śródziemia z mackami Cthulhu!

Nr 40. Redakcja zdobywa się na desperacki krok i dołącza ten numer jednocześnie do figurki i gry planszowej *Foki Szatana*. I tak nikt nie zwraca na to uwagi, bo do kin wchodzi nowa wersja *Gwiezdnych Wojen*.

Nr 41/42. Opóźnienie gigant. To właśnie wtedy Yossa powiedział do naczelnego: „Rzucam to! Sam se rób ten fanzin!”. Naczelnym przeszedł do rękoczynów. Mimo to dużo fajnych tekstów, o tym jak zostać orkiem, alchemikiem, Kmicicem i prawdziwym wilkołakiem.

Nr 43/44. Opóźnienie nadrobione. Spokojnie można założyć „Kontusz czy żupan” i udać się na „Wieś spokojna, wieś wesola” oczywiście w „Damskiej sprawie” korzystając ze „Skrótu do R'lyech” prowadzącego przez „Miasteczko Yarmi”. Już tam na nas czekają „Bohaterowie do wynajęcia”, „Święci rycerze, pogańskie dni”, i na osłodę „Szczypta soli”.

Nr 45. Dużo templariuszy, diabłów i hobbitów. Miłosz przejmuje rubrykę listów. Naczelnym zgubił plecak – format pisma znowu mógł zostać zwiększony.

Nr 46. Andrzej Miszkurka zostaje redaktorem naczelnym! Z miejsca zamieszcza swoje teksty na kolorowych stronach. Pojawia się „Trup” Miłosza (Miłosz wiecznie żywy! – przyp. red.) i wymyślona przez niego konserwa Pandory.

Nr 47. Miłosz całkowicie przejmuje dział *Zewu Cthulhu*. Zaczyna się nim interesować urząd antymonopolowy. Opowiadanie Bruce'a Sterlinga. Dwie przygody Michała Studniarka. Cała Polska jest w szoku na skutek pojawienia się w sklepach *Kryształów Czasu*.

Nr 48. Zerowy numer INFERNA. Pierwsza (czytaj Inferno) krzyżówka fantastyczna (czytaj Inferno) by Agnieszka (czytaj Inferno) Fryziak. Świetne (czytaj Inferno) opowiadanie Eugeniusza (czytaj Inferno) Dębskiego. Redakcja (czytaj Inferno) podpisuje konwencję (czytaj Inferno) o zakazie reklamy (czytaj Inferno) podprogowej.

Nr 49. Nowa szata graficzna by Hubert Czajkowski. Grzegorz Barski przejmuje dział *Warhammera*. Pierwsza z 1549 errat do KC. Przygoda do *Wampira: Maskarady* by Andruszkiewicz. Zaczynamy znęcać się nad filmami i Internetem.

Nr 50. Wielki jubileusz. Nowe przygody Gotreka Gurnisona. Genialna (jak zwykle) *Kraina Goblino*w i wiele innych atrakcji.

W tym krótkim rysie historycznym nie byłem w stanie wymienić wszystkich osób, które nam pomagały w tworzeniu *Magii i Miecza*. Dziesiątki ludzi pisały dla nas teksty, robiły ilustracje, tłumaczenia, wspierały nas pomysłami. Część nazwisk pojawiła się w powyższych opisach poszczególnych numerów, pozostali to: Dominika Matejska, Monika Świetlik, Anka Piotrowska, Gaba, Grześ Zieliński, Łukasz M. Pogoda, Jakub T. Janicki, Smoq (młodszy i starszy), „Zawsze Wspaniały” Sławek, Zbyszek Właszewski, Wojtek Szypuła, Artur Szyndler, Piotr Gociek, Przemysław Truciński, Maciej Nowak, Marcin Mortka, Paweł Świeżak, Hubert Sawicki, Marcin Piasecki, Grzegorz Bogusz, Wiktor Żwikiewicz, Mariusz Kaczanowski, Tomek Fruń i wielu, wielu innych.

Wszystkim im serdecznie dziękujemy.



Bar wzięty!!!

Od lewej:
Paszkowski,
Yossa i Smoq
żółpią z do-
brych
browar.

Fanka w otoczeniu
Maćka Kocuja
i suto zastawionego
stołu.



Andrzej Miszkurka
przekonuje Elżbietę
Gepfert (prezes
Śląskiego Klubu
Fantastyki) o walorach
złocistego napoju.



MiM w obrazkach czyli
od lewej: Hubert
Czajkowski, barek z
trunkami i Jarosław
Musiał.



Starzy Wyjadacze fandumu:
Piotr W. Cholewa i Wiktor
Żwikiewicz.



Stół Naczelnych:
Tomasz Kołodziejczak („Kaczor
Donald”), Maciej Parowski
 („Nowa Fantastyka”)
i Joanna Kołodziejczak („Tomasz
Kołodziejczak”)

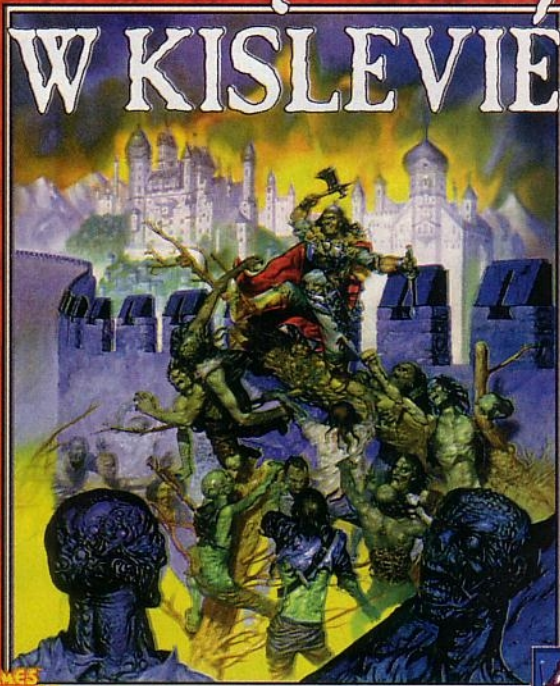


WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŹŁE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE



GAMES
WORKSHOP



JUŻ NIEDŁUGO
DO NABYCIA
IMPERIUM
W PŁOMIENIACH!!! -
OSTATNIA CZĘŚĆ,
WIEŃCZĄCA
EPICKĄ KAMPANIĘ
WEWNĘTRZNY WRÓG

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

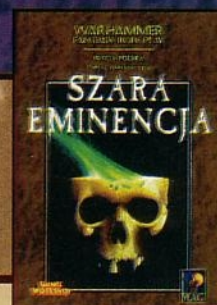
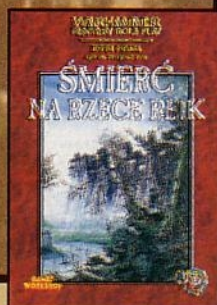
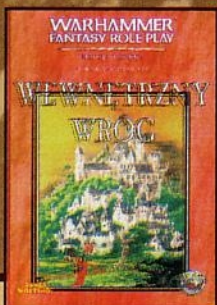
IMPERIUM W PŁOMIENIACH



GAMES
WORKSHOP



WIELKA PROMOCJA!!!
10% ZNIŻKI
PRZY ZAKUPIE
KOMPLETU PODRĘCZNIKÓW
do kampanii
WEWNĘTRZNY WRÓG
W WYSŁECIE JESZCZE O 10% TANIEJ!



**W SUMIE
ZAOSZCZĘDZISZ
20% CENY!!!**

„Gracze RPG są jak plemniki: małe, ruchliwe i krótko żyją”

tekst gracza z drużyny Grubshego. No i żeśmy się doczekali. Ciepłko, majówki... Co rano wyglądamy przez okna zastanawiając się, czy warto już wydobywać z dna szafy popisowy arsenał koszulek z krótkim rękawem, które wyrazistymi wzorami oznajmiają wszem i wobec jakich kapel słuchamy, co lubimy, a czego nie. Ja wygrzebałem swoją „Cthulhu for President”.

Listów – nie powiem – sporo. Fajnie, że przysyłacie nam ankiety z jubileuszowego numeru. Wkrótce ogłosimy wyniki. Dziękiujemy też serdecznie za życzenia z okazji naszego jubileuszu. Przede wszystkim za życzenia powodzenia i wytrwałości. Czytamy wszystkie przychodzące do redakcji listy i wiemy na jak wytrawnych czytelników trafiliśmy – zaspokoić Wasze potrzeby naprawdę nie jest łatwo.

A teraz już Wasze listy. Dziś o wszystkim po trochu. Temat „Elit” uważam za zakończony, poszukajmy czegoś nowego.

Chciałbym tu nawiązać do listu bliżej mi nie znanego Northona z lutowego numeru. Moje sesje mają dokładnie taki przebieg jak i został tam przedstawiony (a już się bałem, że coś ze mną nie w porządku), nie używam kostek, a przepisy interesują mnie jeszcze mniej niż kostki.

Chyba zgodzę się z pytaniem rzuconym przez Northona, że systemy RPG przyszłości (i to niedalekiej) to tylko opis świata i postaci tam żyjących.

Teraz z innej beczki. Kiedyś w ś.p. Złotym Smoku ktoś wpadł na genialny pomysł stworzenia gry RPG w którą grało by się za pomocą poczty. Może warto by odgrzebać tamten pomysł? W razie co dysponuję tamtymi przepisami, i mógłbym je udostępnić. Gdyby ktoś podjął się zadania prowadzenia tej gry, to ma już pierwszego gracza, mnie. Bardzo proszę o odpowiedź na to pytanie.

Kamil LIMAK Berkiet

Po pierwsze: temat Northona podjęliście w kilku listach i zaraz dotączę jeszcze kilka opinii na ten temat.

Po wtóre: jeśli rzeczywiście macie zamiar stworzyć grę pocztową, chętnie pomożemy udostępniając miejsce na zasady – oszczędzicie w ten sposób czas poświęcony na wysyłanie korespondencji do wszystkich graczy, a miejsce w „Magii...” to przecież zawsze reklama. Reasumując: macie pomysł – walcie śmiało. Chętnie pomożemy Wam wprowadzić go w życie.

Chciałbym dorzucić swoje 3 grosze do dyskusji na temat zasad w RPG. Choć wkręciłem się w gry fabularne dość niedawno, popieram wszystkich, którzy na pierwszym miejscu stawiają narrację. Zgadzam się z Northonem, iż „pierwszym etapem są zawsze próby udoskonalenia istniejących zasad, drugim – zupełna z nich rezygnacja”.

Kiedy patrzy się na to z punktu widzenia gracza, łatwiej stwierdzić, że żonglowanie kostkami wybija z rytmu i psuje atmosferę

(lecz wg mnie powinny istnieć symbolicznej wielkości zasady symulujące rezultaty przy-padkowe).

WC

(Wierny Czytelnik)

I jeszcze jeden list na ten temat.

Nie! Nie! Nieeee!

Northon! Czy ty w ogóle grałeś w RPG? Przeszkadzają ci zasady? A jakby tak wszędzie zaczęły przeszkadzać zasady? Na ulicach samochody rozjeżdżałyby ludzi na chodnikach, itd. Nie byłoby żadnych sportów.

Zasady są potrzebne i to wszędzie. W roleplaying też, do rozwiązywania konfliktów Mistrza Gry z jego graczami. Nie zawsze wiadomo jak się coś skończy i rzucanie kostkami jest konieczne. W taki system bez reguł najwzyczajniej w świecie nie da się grać i nawet nikt nie będzie chciał grać.

Kiedyś próbowałem tego numeru, bo chciałem pokazać kumpłom świat z książki „Las Duncton” o krecikach. I grali kretami, zwiewali przed ludźmi i psami. Wymyśliłem trzy przygody, a rozegraliśmy tylko jedną, bo system bez systemu wcale się nie przyjął. Wcale nie chcieli grać. Próbowałem z kolegą wymyślić jakieś zasady – współczynniki, rzuty kośćmi, ale jak skończyliśmy i popatrzyliśmy co nam wyszło, to złapałiśmy się za głowy. Zasady trzeba umieć wymyślać.

To samo z modyfikacją zasad. Faceci z różnych firm sporo się nagłótkowali, żeby opracować i przetestować zasady – na pewno grupka szczeniaków nie wymyśli tego lepiej niż oni. Możecie się pożegnać z zadowolającym efektem.

Wiem dlaczego zmieniacie zasady i rezygnujecie z nich: bo jesteście leniwi! Nie chce się wam zapamiętywać rzutów kostkami, nie chce się wam sprawdzać tabel. Wolicie pojmując to wszystko sobie, zamiast poświęcić parę godzin na to, żeby przemyśleć jak i kiedy stosować wykreślone w podręczniku zasady. I to jest wasz problem.

Jeszcze jedno – sorki, ale piszę ten list na majfite i muszę chować kartkę co chwila pod ławkę, żeby facetka nie zwietrzyła. Northon, takie systemy bez zasad już wymyślono, nawet przed RPG. To są książki.

Stawek „DeMonSter” Wichrzycki

I jeszcze...

Zgadzam się, że nie można porównywać ze sobą niektórych systemów. W ten sam sposób, co Northon porównał AD&D, WFRP i W:M., można by przedstawić spór, gdzie klóci się trzech kolegów. Pierwszy mówi, że najlepszą grą komputerową jest np. CLASH, drugi mówi, że Total Anihilation, a trzeci stwierdzi, że to i tak się nie umywa do Quake 2. To przecież całkiem co innego (jak np. trylogia Gwiezdných Wojen i Indiany Jonesa). Jednak chciałbym skomentować inny fragment listu, o tym, że w życiu nie ma cyferek ani kostek. Otóż RPG powstało aby jak najbardziej zasymulować życie człowieka. Weźmy na przykład żywotność. Człowiek zanim zginie od miecza (w ostatnich latach rzadko spotykane) będzie

ANKIETA

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:
ocena numeru

5'98 (53)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

OCENA

| | |
|---------------------------------|-----|
| Recenzje | [] |
| Listy | [] |
| Okiem Zewnętrznym | [] |
| Wieści..... | [] |
| Z poradnika aktora..... | [] |
| Wszystkie drogi prowadzą do ... | [] |
| Gry miłosne | [] |
| Miasteczko Yarmie..... | [] |
| Z pamiętnika alchemika | [] |
| Trup doskonały | [] |
| Droga do Wilna | [] |
| Klątwa Magestora | [] |
| Puszka Pandory | [] |
| Odrodzenie..... | [] |
| Okno na świat | [] |
| Skrót do R'lyeh | [] |
| Magiczne przedmioty | [] |
| Interaktywne narzędzia..... | [] |
| Zakon Kryształowego Gryfa..... | [] |
| Kraina Goblinów | [] |
| O mieszkańcach Barsawii | [] |
| O geografii słów kilka | [] |
| Ocena numeru | [] |

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek [] lat

Wykształcenie:

podstawowe []

średnie []

zawodowe []

wyższe []

..... []

Miejsce zamieszkania:

wieś []

miasteczko []

miasto []

miasto wojewódzkie []

..... []

RPG:

Gracz []

Mistrz Gry []

Ulubione systemy:

..... []

..... []

..... []

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

..... []

Czytasz „MiM” ...

każdy numer []

co 2-3 numery []

rzadziej []

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty []

2-3 osoby []

więcej osób []

Inne zainteresowania poza RPG:

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

..... []

LISTY

mógł wytrzymać na przykład dwa czy trzy ciachnięcia owym mieczem, a w RPG jest to po prostu „zarwałś dwa punkty obrażeń”. Również w sprawie kostki mam sprzeczności. Oczywiście, że Bóg nie rzuca kostkami wybierając kto dzisiaj umrze. Kostka ma to do siebie, że przedstawia spór losu. W sesji, jeżeli jest sytuacja, że gracze mają 1/300 szansę ucieknięcia smokom, to MG w zasadzie powinien rzuć kostką. Tak samo na ulicy. Gdy bronisz się przed 4 skinami jakie jest prawdopodobieństwo, że ich pokonasz? 1/30? Jeżeli takie, to szansa jest jeden na trzydzieści, że ich pokonasz. Tylko tutaj nie widzisz swojego kolegi (MG) rzucającego kostką, więc myślisz, że w życiu nie ma kostki. A co do narracji w systemie, to trzeba pojąć, że to MG jest bogiem. Bez rzucania kostką może stwierdzić wynik walki, nawet jeżeli 15-osobowa drużyna wojowników walczy z jednym ośmioletnim chłopcem, to MG może powiedzieć, że po prostu przegrali walkę. Ale czy to jest uczciwe? Bo przecież gracze mają większe szanse na wygranie. Po to więc jest kostka.

Henry W. Akeley

Hej! Czyli wyszło na to, że kostka jest potrzebna! Ha! Wręcz niezbędna, żeby gracze odczepili się od Ciebie, że coś tam zrobiliś nieuczciwie. Zamknijemy tę dyskusję, czy dodacie jeszcze coś twórczego? Bo ja ciągle uważam, że wszystko opiera się na zaufaniu graczy do MG i odwrotnie. A MG może nawet generować efekty prób losowych – zależnie od tego, która z opcji (udało się, bądź nie) dostarczy graczom więcej zabawy.

A teraz listy z innych beczek tematycznych.

Moim zdaniem listy powinny zawierać kilka tematów, z których każdy mógłby sobie wybrać ten swój ulubiony. Mam też propozycję do Ankiety, aby ta dodatkowo zawierała ogólną ocenę pisma (numeru) oraz rubrykę uwagi, w której można by wpisywać spostrzeżenia typu: To chciałbym u was zobaczyć, to zmienić, tamto rozszerzyć itd. (...) Moglibyście też poświęcić jedną czy dwie strony na prezentację twórczości czytelników (gry, opowiadania, artykuły). Z pewnością wielu chciałoby podzielić się z innymi swoimi pracami, a może byłby to początek ich kariery (lub początek końca).

Sławek

I już od początku rozwiewam wątpliwości. Rzeczywiście tak być powinno (z tymi kilkoma tematami w dziale listów), ale w poprzednich dwu miesiącach listy w ponad 90% traktowały o „Elitach” i wybieraliśmy je dopóki wnosiły coś nowego do dyskusji. Temat został elegancko podsumowany, wiemy na czym stoimy – dysputa miała sens. Myślę, że czasem trzeba przeanalizować coś dokładnie, latanie „po łebkach” grozi syndromem kaczką („Biegam, latam, pływam, nurkuję, ale wszystko kiero mi wychodzi”).

Pomysł oceny całego numeru w ankiecie jest bardzo ciekawy. Pewnie przejdzie. Dziękujemy.

Rubryka „to chciałbym” nie ma sensu. Przecież publikowane byłyby tam informacje istotne tylko dla nas. Ot, napiszę sobie: chciałbym przeczytać artykuł o życiu płciowym Ewoków. I nic z tego nie wynika. My po prostu robimy tak: śledzimy Wasze propozycje i kiedy pewne tematy powtórzą się kilkakrotnie, przetrzyskamy świat w poszukiwaniu odpowiedniego artykułu. Szkoda miejsca na mnożenie niepotrzebnych rubryk.

Prezentacja czytelników. Kurczę, wydaje mi się, że my się ciągle nie rozumiemy! Myślicie, że skąd bierzemy autorów? To właśnie nasi czytelnicy! Przesyłają do nas teksty i my je zatwierdzamy lub nie – zależnie od jakości. Na tym to polega. Krótko mówiąc, cała MiM jest taką prezentacją najlepszych tekstów, jakie przyszły do nas od czytelników w poprzednim miesiącu. A że pojawiają się często te same nazwiska – to logiczne. Bo kiedy widzimy, że autor jest dobry, to już nie dajemy mu spać, tylko dręczymy go kolejnymi propozycjami artykułów i człowiek zaczyna z nami współpracować regularnie. Jasne? Tak w ogóle, to fajny list – myślę, że wiele wyjaśniłem.

A teraz mam gratkę dla wszystkich drużyn z Warszawy polujących na białogłowy celem uatrakcyjnienia sesji. List-marzenie. Opublikowałem. Nie mogłem się powstrzymać. Ech... Ta wiosna!

Cześć

Nazywam się Ula, ale część znajomych mówi na mnie Chase. Na początku chciałam przeprosić, jeśli ten list będzie nieśkładny, ale przed chwilą skończyła się scysja Ula vs jej mama o gry RPG. Niechcący wygadałam, że moja koleżanka Anka i ja zamierzamy napisać do MiMa z prośbą o zamieszczenie ogłoszenia, że szukamy miłośniczki drużyny, która by przegarnęła dwie kompletnie pozbawione doświadczenia, za to pełne entuzjazmu i chęci do gry dziewczyny.

Moja mama na to, że owszem, list mogę wystać, ale jeśli chcę grać, to ona musi wiedzieć z kim przezywam i gdzie. Dodam, że Anka i ja kończymy w tym roku 18 lat, ale problem o ile wiem, zawsze i wszędzie jest ten sam. Postanowiłam więc napisać ten list, a co będzie później – zobaczymy. Może jest jakiś sposób (w miarę bezbolesny), żeby przekonać moją mamę? Już raz przesztam przez coś takiego kilka miesięcy temu. Znajomi zaprosili mnie na sesję Warhammera i niestety musiałam skłamać, że skończymy o 23.00 i przeniosę swoje zwłoki do domu ciotki. Ciotka zgodziła się współpracować w razie inspekcji... [Hej! Wypożycz mi tę ciotkę na inne okazje! I pozdrów od całej redakcji – przyp. Miłosz]

„Magię i Miecz” pokazał mi kolega z Gdańska w lipcu zeszłego roku, po tym jak zauważył, że przejawiam „niezdrowe”

zainteresowanie wszystkim co fantastyczne (nawet moje żółwie nazywają się Dori, Nori i Ori). Jednak, mimo najlepszych chęci ciężko jest grać korespondencyjnie, a w Legionowie (gdzie mam wątpliwy zaszczyt mieszkać) fani są uważani, w najlepszym wypadku, za mających nierówno pod sufitem. Przyznam się bez bicia, że grałam tylko raz, ale podobało mi się. Jeśli więc istnieje taka możliwość, to proszę o wydrukowanie ogłoszenia o dwóch osiemnastolatkach, które zagrają w RPG z ludźmi z Warszawy. Tel. 8439321(Anka) lub 7749641 (Ula).

Mam jeszcze tylko jedno bardzo ważne pytanie. Czy istnieje RPG oparte na Star Treku?

Pozdrawiam

Ula M.

Ech... I jeszcze telefony dały. Ula i Ania... O, przepraszam. Już jestem na wizji?

He he. Dobra, dobra. Dlaczego publikuję ten list zamiast wtrzyknąć ogłoszenie w odpowiednie miejsce? Dwa powody. Pierwszy: nie możecie winić rodziców za to, że o Was dbają. A pretensje do nich są w Waszych listach tak częste, jak obecność dżdżownic na asfalcie po ulewie. Pamiętajcie, że rodzice są jedynymi ludźmi na świecie, którzy chcą Waszego dobra bezinteresownie. I dla wielu z nich jesteście wręcz sensem istnienia – człowiek umiera i co może pozostawić po sobie? Dzieci. Dlatego, kiedy czasem wydają Wam się nadgorliwi, to po prostu darujcie im i użycie argumentów takich, które przekonałyby i Was, gdybyście sami byli rodzicami. Wyobraźcie sobie, że Wasz jedyny synek, którego doglądaliście DZIEN W DZIEN przez „naście lat“, kochacie go i robicie dla niego wszystko, przychodzi do Was i mówi, że idzie do kolegi i wróci o 1.00 w nocy. Wy stwierdzacie, że nie może, bo coś złego mu się stanie, a jego jedynym argumentem jest oświadczenie, że nic się nie stanie i że wszystko będzie w porządku. Jesteście graczami RPG – postawcie się na miejscu rodziców, zagrajcie ich role, zrozumcie. Zobaczycie, że będzie Wam łatwiej. A kiedy następnym razem zjawicie się z taką prośbą i pokażecie mamie adres z telefonem do kolegi u którego gracie, to w ten prosty sposób zwiększycie swoje szanse.

Powód drugi. Sporo ostatnio czytałem listów od ludzi, którzy czytają MiMa, a grali w RPG raz, nie grali w ogóle... Jak to jest? I niektórzy mieszkają w dużych miastach? I nie zabrali się jeszcze za granie? Skąd to się bierze, że człowiek czyta M'n'Msy od kilku dobrych numerów, a grać mu się nie chce? Macie jakiś pomysł?

No i Star Trek RPG – pewnie, że jest.

I jeszcze jedno: proszę Gośkę, której list niedawno opublikowaliśmy, o kontakt ze mną (zostaw w redakcji swój telefon lub adres, albo napisz) [He, he, he! Wiosna? - przyp. red.].

Na koniec, korzystając z „chwili miejsca“, chciałbym się z Wami serdecznie pożegnać. Było mi bardzo, bardzo miło zapoznawać się z Waszymi opiniami, dyskutować o rzeczach, które nurtują nas wszystkich i - przede wszystkim - dostawać furi listów oraz maili. Teraz będziemy się spotykać w MiMie w dziale systemu Zew Cthulhu i w Newsach. Jednakże od czasu do czasu chętnie podzielę się z Wami pomysłami do Puszeki, napiszę jakiś artykuł do Almanachu lub recenzję.

Niniejszym więc dziękuję Wam bardzo i zapraszam do dyskusji na łamach tego działu, przysyłania pomysłów dla Pandorki i współpracy z Newsami.

Czymicie się

Miłosz

Fragmenty listów przedrukujemy w brzmieniu oryginalnym, bez poprawek redakcyjnych - przyp. red.

NAWIĄŻĘ KONTAKT Z...

Wszystkich interesujących się fantastyką, Tolkienem, grami fabularnymi, bitewnymi oraz karciankami zapraszam do korespondencji. Wiek i pleć nie gra roli - ważne są chęci i wyobraźnia. **Emanuel Kulczycki ul. Kościelna 8a/3 68-130 Gozdznica.**

Poszukuję graczy do gry w AD&D, Shadowruna, a w przyszłości w Earthdawn, z Bytomia i okolic. Szukam także graczy w karcianki: Rage, Netrunner i Ani - Mayhem. **Grzegorz Litwiński, Nickla 91/10, 41-908 Bytom.**

Poszukuję kontaktu z ludźmi, którzy chcieliby pozbyć się gry Zew Cthulhu oraz dodatków do niej. W zamian oferuję Warhammera, Śródziemie, WarZone, W poszukiwaniu palantira, a także gotówkę. Chętnie też sprzedam powyższe gry (tanio!). **Marcin Knyszyński, 87-408 Ciecocin, woj. toruńskie.**

Samotny Czarnoksiężnik z kilkuletnim stażem w błakaniu się po tym zawszonym padole, szumnie zwanym Ochrią, poszukuje grupy wesółych awanturników w celu dogłębnego zbadania (nawet i 1000 m. p. p. ziemi) co ciekawszych miejsc. Możliwość teleportacji do innych systemów, znanych (Śródziemie, Cyberpunk 2020) i nieznanych. **Warhammer odpada. Radosław Kamirski, lat 20. Warszawa 01-710, ul. Włociańska 16m59. Tel. 663-46-53 - dzwonić do 20.00.**

Wampiryczne kobiety z Konina, którym nie straszne są sesje w Vampira: Maskaradę - od zmierzchu do świtu - proszone są o kontakt: **Michał Moś ul. Noskowskiego 2/38, 62-510 Konin. Tel. 44-07-51.**

Fani AD&D (i nie tylko) z Konina proszeni są o kontakt - szukamy świeżej krwi. Mile widziani zarówno gracze, jak i MG. Interesuje nas PRAWIE każdy system. **Radek Gaj, Gajowa 22, 62-510 Konin. Tel. 43-20-20.**

Grupa graczy i dwóch MG (wszyscy lat 15) chętnie nawiąże kontakt z osobami z województwa nowosądeckiego grającymi w Warhammera Fantasy Roleplay, Cyberpunka 2020, MERPa oraz inne systemy karciane i RPG. **Marcin Kapturkiewicz, os. XX-lecia 8/11, 34-460 Szczawnica. Tel. (0-18) 262-28-11.**

Nawiążę korespondencję z MG prowadzącymi różne systemy SF, a zwłaszcza Star Wars i Star Trek. **Daniel Marcinkowski ul. Gałczyńskiego 3 m8, 97-300 Piotrków Trybunalski.**

Poszukuję graczy i MG wszystkich ras i profesji z okolic Sandomierza. Wiek nieważny, o ile wykaże się chęć prawdziwego grania. Systemy dowolne. **Sławomir Orłowski ul. Maciejowskiego 7/8 Sandomierz 27-600. Tel. (015) 832-15-53.**

Poszukuję kontaktu z chętnymi do gry w Zew Cthulhu [13-19 lat], Warzone i Necromundę z Bielska i okolic. Jeśli jesteście fanatykami Zewu i chcecie korespondować - piszcie również. **Krzychu „ORKU” Babilon, Bielsko-Biała 34-300 ul. Gołębia 42, UIN 5324387, e-mail: orku@yahoo.com.**

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ...

Sprzedam podręcznik do Wilkotaka i dodatek Rytuał Przejścia (cena 55 zł) lub zamienię na podręcznik do WarZone. **Sergiusz Papuga, os. Dolnośląskie 107/9, 97-400 Bełchatów.**

Sprzedam nowy (nieużywany) podręcznik do gry Shadowrun II edycja. **Leszek Ciesielski, ul. Dziegielowa 14, 61-680 Poznań. Telefon: (0-601) 70-41-56 w godzinach 15.00 - 21.00.**

Sprzedam lub zamienię na Warhammera podręcznik do Śródziemia plus dodatek Stwory Śródziemia. **Bartłomiej Wazdraż ul. Piłsudskiego 2/22, 77-200 Miastko. Tel. 059-531-93.**

Mam do sprzedania podstawkę do Cyberpunka 2020 (nówka) oraz dodatki do Warhammera: Księga Wiedzy Tajemnej, Potępieniec, Wewnętrzny Wróg, Cienie nad Bögenhafen. **Piotr „Nathaniel“ Jasiński, ul. Lachmana 14/25, 09-407 Płock.**

Zamienię 237 kart do Doom Troopera (w tym takie jak: Nefaryta Algerotha - Maledrach, Drapieźniak, Antidotum, Jito, Vince Diamond, Chris Jackson i Inkwizytor Simon) oraz jedną unikalną kartę do gry w KULT na podstawkę do Warhammera Fantasy Roleplay. **Michał Snopek 0-602-179-691.**

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

CZY MI SIĘ WYDAJE, ŻE KOGOŚ WYDAJĘ?

Każdy szanujący się klub stara się wydać swój fanzin – niskonakładowe, amatorskie pismo poświęcone fantastyce. Istnieją też fanziny prywatne, robione przez pojedynczych ludzi czy na przykład księgarnie. Temu niezwykle, charakterystycznemu dla fandomowej subkultury zjawisku warto przyjrzeć się nieco bliżej.

DAWNO, DAWNO TEMU...

W zamierzchłych, czerwonych czasach PRLu fanziny odgrywały niemałą rolę na naszym ubogim rynku fantastyki. Po prostu tylko w nich można było publikować prozę amerykańską bez płacenia autorom dolarowych tantiemów. W fanzinach debiutowało wielu młodych polskich pisarzy. Wreszcie, stanowiły one alternatywę krytycznoliteracką do jedynej na rynku „Fantastyki”. Największe pisma fanzinowe tamtych czasów, takie jak „Fikcje” (Katowice), „Kwazar” (Poznań) czy „Sfera” (Warszawa), osiągały całkiem spore (nawet kilkumilionowe nakłady), półprofesjonalny wygląd i można je było nawet czasem kupić poza fandomowym systemem dystrybucji, w kioskach i księgarniach.

... I DZIŚ

Po roku 1989 fanzinowe życie wyraźnie zamarło – dawni klubowi edytorzy pozakładali normalne wydawnictwa, książki Amerykanów można było już kupić w księgarniach, wiele starych klubów się rozpadło. Od dwóch, trzech lat obserwuję jednak wzmożenie fanzinowej działalności – przy czym spektrum tematyczne tych publikacji jest bardzo szerokie. Mamy więc regularne pisemka klubowe, zawierające informacje fandomowe, polemiki, recenzje, wieści ze świata – takie jak „Miesięcznik” Śląskiego Klubu Fantastyki i „Informator” Gdańskiego Klubu Fantastyki. Mamy też ziny ukazujące się mniej regularnie, ale oprócz publicystyki zawierające także prozę, teksty dla graczy, komiksy: „Czerwony Karzeł” – Gdańsk, „Dragon Helm” – Gdańsk, „Kafar” – Warszawa, „Semtex” – Gniezno, „Czerw” – Elbląg, „Brainstorm” – Łódź, „Nowe wizje” – Białystok i wiele innych. Na konwentach można też zobaczyć sporo efemeryd, których redaktorom zabrakło edytorskiego zęba po pierwszym czy drugim numerze.

Swoje pisma wydają tolkienisci – najważniejszy z nich to „Gwaihirze” (ŚKF). Osobną kategorią są ziny tylko częściowo związane z fantastyką – komiksowe (np. „AQQ”), mangowe czy modelarskie.

SAM PISZĘ, SAM WYDAJĘ I SAM CZYTAM!

Fanzin to doskonałe miejsce dla tych wszystkich zjadaczy fantastycznego chleba,

którzy sami chcieliby czasem upiec parę bułeczek. Piszecie opowiadania, scenariusze, własne systemy rpg, interesujące dodatki do znanych gier, rysujecie, tworzycie komiksy, piszecie wiersze, recenzujecie, tłumaczycie...

Niestety, profesjonalne wydawnictwa nie od razu kupią wasze prace. Wiadomo – utalentowany młody geniusz rzadko bywa zrozumiany, a na dodatek (co powszechnie wiadomo, prawda Kurzymisium?) w tych redakcjach to pracują straszne sitwy koleśków! Ale przecież 100% zdrowych na umyśle, młodych autorów pragnie zaprezentować swoją twórczość innym. Nie ma na to lepszego sposobu, jak założyć fanzin!

Macie ochotę pokrytkować innych, pouprawiać wewnątrzklubowe pyskówki, złomotać ostatni konwent, albo wyszydzić jakiegoś wroga... Oczywiście możecie to zrobić w nielicznym gronie klubowych kolegów, ale o ileż przyjemniej ogłosić swą słuszną i miazdzącą krytykę całemu światu na łamach fanzinu!

Pisanie do fanzinu i jego redagowanie to doskonała szkoła dla początkujących twórców i dziennikarzy. Możecie tu bez narazania się na wielkie straty moralne i finansowe zdobyć praktyczne doświadczenie we wszelkich działaniach związanych z normalną działalnością wydawniczą – pisanie, redagowaniu, planowaniu numeru, obróbce technicznej tekstów, dystrybucji. Opanowanie każdego elementu tworzenia pisma może się Wam przydać w przyszłości. A nawet jeśli nie macie poważnych zamysłów tego rodzaju, to robienie zina samo w sobie stanowi doskonałą zabawę. Jest okazją do spotkań z kolegami i przyjaciółmi, czytania i analizowania ich tekstów, zaprezentowania swojego klubu i środowiska na forum publicznym. Fanzin spaja klub i podnosi jego rangę

KILKA UWAG O METODZIE

Trudno jest robić fanzin samemu, ale zbyt duże grono redaktorów też przeszkadza (choćby dlatego, że niełatwo znaleźć termin spotkań dogodny dla wszystkich). Kilkunastoosobowy biuletyn spokojnie przygotowuje grupa 2-3 osób. Natomiast warto mieć większą liczbę współpracowników, ze strony których możecie liczyć na teksty i rysunki. Nie startuj z pismem licząc, że sam zapelnisz je, dwa numery, a potem „się zobaczy”. Zazwyczaj „się nie zobaczy”.

Dbaj o jakość swojego produktu. Wiadomo, że w fanzinie nikt nie spodziewa się arcydzieł literatury wszechświata i przyległości, ale twoim redaktorskim obowiązkiem jest zadbać, żeby nie było w nim błędów ortograficznych czy literówek.

Kiedyś makiety do fanzinów wykonywano za pomocą maszyny do pisania, nożyczek

i kleju – oczywiście teraz znacznie prościej jest wszystko przygotować na komputerze. Do czytelnego, interesującego złożenia materiałów wystarczy porządny edytor tekstu, taki jak Word. Oczywiście, jeśli chcesz ozdobić pisemko rysunkami, musisz dobrać się do jakiegoś skanera. Postaraj się złożyć biuletyn estetycznie i czytelnie; wykorzystuj możliwości programu – różnorodne czcionki, elementy graficzne, ramki, cieniowania itp.

Technika powielania fanzinu zależy od nakładu. Kilka-klikanaście sztuk możesz po prostu wypuścić z drukarki. Nakład kilkudziesięciu egzemplarzy lepiej już powielić na ksero, kilkaset sztuk możesz zrobić w drukarni (no, ale to na razie raczej ci nie grozi).

Sposób dystrybucji fanzinu zależy od jego charakteru i nakładu. Jeśli zależy ci, żeby docierał poza twoje środowisko, to wysyłaj go do kilku większych klubów, do redakcji pism, sprzedawaj na konwentach.

FINANSE

Szansa, że wydawanie fanzinu przeniesie ci jakieś pieniądze zdecydowanie mniejsza, niż prawdopodobieństwo spotkania uczesnego goblina. Generalnie, powinienesz szukać odpowiedzi na jedno pytanie: skąd wziąć na to forszę?!

Za teksty pisane do zinn nie płaci się, także redaktorzy pracują społecznie – z żądzy bycia redaktorami. Większa część kosztów, to drukowanie nakładu. Staraj się więc dotrzeć do bezpłatnego ksero. Zapłacisz też za wysyłkę zinu w świat (niestety, nie da się dotrzeć do bezpłatnej Poczty Polskiej). Fanziny wydaje się zazwyczaj z klubowych składek, czasem budżet uzupełniają dobrowolni donatorzy (na przykład: tata!) oraz niewielka sprzedaż na konwentach.

Oczywiście, wszystkie te uwagi dotyczą pisemek produkowanych tradycyjnymi metodami, kapitalnie nowe możliwości daje na przykład robienie zinu internetowego.

DODATKOWE KORZYŚCI

Chciałbym jeszcze przedstawić trzy specjalne korzyści wynikające z założenia własnego fanzinu.

1. Twarz wydawcy fanzinu nabiera cech intelektualnych, co znacząco przydaje się w kontaktach z niektórymi osobnikami płci przeciwnej (na przykład: z nauczycielkami).
2. Podnosicie swoją sprawność fizyczną, bo od wklepywania tekstów do komputera, radykalnie zwiększają objętość mięśni palców obu dłoni.
3. Robiąc gazetę, siedzicie w domu, co radykalnie zmniejsza prawdopodobieństwo natknięcia się przez was na kibiców futbolowych, szukających wesołej rozrywki.

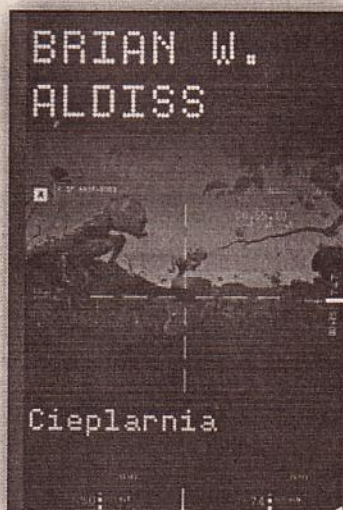
OKIEM ZEWNĘTRZNYM

RECENZJE

Tak się jakoś dziwnie złożyło, że w krótkim odstępie czasu na rynek trafiły trzy wznowienia znakomych powieści, napisanych przez znanych autorów. Niezależnie od tego, czy mielibyście kupować nowe książki, czy też sięgnąć ku zakamarkom bibliotecznych półek po stare wydania – polecam!

KAWALERIA KOSMOSU Roberta Heinleina to oczywiście pierwowzór kinowego hitu kwietnia, wznowiony w związku z pojawieniem się filmu na polskich ekranach. Film traktuje książkę wrywkowo i – niczego mu nie ujmując – moim zdaniem jest słabszy od oryginału.

Robert Heinlein to pisarz w Polsce mniej znany i popularny od takich tuzów jak Asimov czy Clarke, a przecież w Stanach uważa się go za jednego z najwybitniejszych autorów science fiction. Cztery razy zdobył nagrodę HUGO. Z wydanych u nas książek szczególnie polecam powieści „Luna to surowa pani“, „Władcy marionetek“, „Drzwi do lata“, „Obcy w obcym kraju“. Ta ostatnia, genialnie przedstawiająca istotę myślącą innymi niż ludzkie kategoriami, stała się swego czasu kultową książką hippisów. Co ciekawe, **KAWALERIA KOSMOSU** spotkała się dla odmiany ze zmasowaną krytyką tychże samych postępców, jako dzieło „militarystyczne i faszystowskie“. Heinlein prezentuje w niej bowiem bardzo precyzyjną wizję przyszłego społeczeństwa, opartego o wartości mało dziś popularne: tradycję, honor, poczucie obowiązku. Dolażmy do tego fascynację armią, żądanie obniżenia podatków i surowe prawo – i faszysta gotowy! Tak naprawdę jest **KAWALERIA KOSMOSU** dobrze napisaną książką akcji, ze starannie skonstruowaną projekcją przyszłego świata.



Kolejna doskonała książka SF na księgarskich półkach to **CIEPLARNIA** Briana Aldissa. Powieść przedstawia Ziemię odległą od nas w czasie o miliardy lat. Słońce

przechodzi kolejne etapy swej ewolucji, a ekosfera naszej planety zmienia się całkowicie. Wyginęły niemal wszystkie zwierzęta. Kilka gatunków, takich jak termity czy delfiny, rozwinęło inteligencję i utworzyło własne cywilizacje. Zdegenerowani ludzie żyją w niewielkich społecznościach. Planetę opanowały rośliny. Gigantyczny figowiec porasta cały kontynent. W jego konarach żyją tysiące gatunków drapieżnych, mobilnych roślin, przy których potwory ze „Star Treka“ to małe ptysie. Bezwzględna walka o byt sprawia, że ludzcy potomkowie poddawani są najcięższym próbom wytrzymałości i odwagi. Czytelnik podróżujący po owym niezwykłym świecie wraz z bohaterami książki, co chwila jest zaskakiwany przez wyobraźnię autora. Słowa uznania należą się tłumaczowi, Markowi Marszałowi, który stworzył kilkadziesiąt znakomych neologizmów dla mniej lub bardziej drapieżnych potomków fasoli i szpinaku, takie jak mordziele, suchoswisty, głupikłaki, glistogłuty, jagodobije, parzyperze i wiele, wiele innych. **CIEPLARNIA** to dla każdego mistrza gry kopalnia znakomych pomysłów na przygodę, potwory i scenografię.

Aha, i odpuście sobie „literaturoznawczy“ wstęp do powieści. Bełkot. A jeśli chcielibyście poczytać jeszcze coś Aldissa, to gorąco polecam powieść „Non stop“!



Wszystkich dobrych powieści Philipa Dicka nie będę tu wymieniał, bo zbyt wiele ich ukazało się na polskich rynku, ale na pewno wskażę paluchem niezbyt obszerne objętościowo **KOSMICZNE MARIONETKI**. Bohater książki, Ted Burton, po latach wraca do rodzinnego miasteczka. Jednak miejsce, do którego przyjeżdża, znacznie różni się od tego, zapamiętanego z dzieciństwa. Zniknęło wiele charakterystycznych obiektów, pojawiły się nieznane budynki, co więcej – żaden z mieszkańców nie pamięta Burtona. Potem okazuje się, że w mieście działają niezwykle siły, których

naturę będzie badał nasz bohater. Dick doskonale buduje nastrój grozy i niepokoju, jednocześnie kreśląc sylwetki interesujących ludzkich typów i dając realistyczne tło obyczajowe. Doskonały klimat. Wspinała szkoła budowania nastroju dla wszystkich użytkowników systemów grozy.



Oprócz „trzech klasyków“ chciałbym Wam polecić powieść nieznaną dotąd u nas autorki. **ZABAWKI GAI**, napisane przez Rebecę Ore, powinny ucieszyć miłośników cyberpunka. Polecałbym ją raczej czytelnikom bardziej wyrobionym i graczom, którzy w cyberpunkowych systemach szukają czegoś więcej niż okazji do ponarparzania z kabinów. Książka przedstawia świat niezbyt odległej przyszłości, z klasycznym sztafrazem cyberpunka – mamy mocne akcenty informatyczne, ludzi z marginesu społecznego, genetykę, wszechwładne korporacje. Sporo tu jednak świeżych gadżetów i scenek. Pani Ore przyjęła na przykład założenie, że mimo niebywałego rozwoju techniki, ludzka mózgowica, jeśli odpowiednio sprząca ją z sieciami, wciąż będzie wydajniejszym procesorem niż sztuczne inteligencje. Tak więc przemysł wykorzystuje mózgi ludzkie nie dla wiedzy i inteligencji ich właścicieli, tylko jako doskonale biologiczne procesory. Jednym z bohaterów powieści jest niejaki Willi – bezrobotny. Żeby otrzymywać zasiłek, musi udostępnić swoje szare komórki rządowi, na przykład do sterowania maszynami bojowymi albo do analizowania danych. Poza tym dorabia, co pewien czas sprzedając trochę osocza. Inna bohaterka to bojownicza jakiejś ultraekologicznej frakcji, w imię ochrony przyrody gotowa wysadzać ludzkie miasta atomówkami.

Mistrz gry przygotowujący scenariusz, na przykład do „C2020“, znajdzie w **ZABAWKACH GAI** sporo fajnych patentów technologicznych i sytuacyjnych, a także oryginalnych elementów scenografii cyberpunkowego świata, nie spotykanych w typowych opracowaniach.

□

Hej.

Oto całkiem ciepła porcja newsów.

Doszedłem do wniosku, że informacje o planach wydawniczych naszych wielkich, krajowych wydawnictw RPGowych będę informował tylko wtedy, gdy pojawi się w ich ofercie coś nowego – to chyba logiczne.



Po pierwsze, dzięki aktywności wspaniałego Kuby Wysoczańskiego podajemy spis turniejów **Magic: the Gathering** sankcjonowanych przez **DCI** w Polsce:

1 – 3 maja

Szederiada; prawdopodobnie typ I (Classic) i typ II (Standard).

9 maja

Sochaczew, Dom Kultury, ul. Żeromskiego 8, Typ II (Standard). Info: Andrzej Wróbel (0-46) 862 73 59. UWAGA: Zaproszeni są tylko gracze z Sochaczewa i okolic.

10 maja

Bielsko-Biała, Szkoła Podstawowa nr 36, ul. Sternicza 4, Typ II (Standard) i Booster Draft (Limited).

16 maja

Warszawa, Atlantyda Games (nowy sklep RPG), ul. Kleczewska 26 (Żoliborz), Typ II (Standard).

30 maja

UWAGA UWAGA UWAGA! Pierwszy raz organizowane są **OFICJALNE MISTRZOSTWA POLSKI** w **MtG!** Zdobycy czterech pierwszych miejsc dostają zaproszenia na Mistrzostwa Świata do USA; zdobywcy ośmiu pierwszych miejsc dostają zaproszenia na Mistrzostwa Europy do Belgii. Typ II (standard).

6 czerwca

Pre-release Exodus (turniej promocyjny nowej edycji do **MtG** – Exodusu). Warszawa, Kraków i Gdańsk.

Warszawa: natoliński Ośrodek Kultury ul. Na Uboczu 3.

Gdańsk i Kraków – adres na razie nieznany.

Uwaga: Tam gdzie nie jest podany organizator, informacji udziela Kuba Wysoczański przez e-mail (jwysocz@sgh.waw.pl.) lub telefon (pon. czw. 12.30-15.00, firma ISA tel: 36 88 31).

Gdyby ktokolwiek chciał zorganizować turniej **MtG** w Polsce (ma się rozumieć sankcjonowany), to także proszę o kontakt z Kubą.

Wymagania: Min. osiem osób (TYLKO osiem osób!!!) musi wziąć udział w turnieju, a sama impreza musi być zgłoszona do Kuby przynajmniej cztery tygodnie wcześniej.



Teraz trochę internetu. Były już u nas dwa artykuły o polskim RPG w sieci, ale wciąż przysyłacie propozycje swoich stron. Fajnie. Ślijcie dalej, ale jest

warunek – muszą to być strony o RPG. Zrobimy im w rubryce specjalną ramkę i będziemy je publikować. Sugeruję takie rozwiązanie: propozycje ślijcie na mój adres mailowy (grabarz@rpg.pl) z tematem „strony o rpg”. W mailu podawajcie adres, imię i nazwisko autora (ewentualnie ksywkę), a także w jednym – dwu zdaniach o czym jest strona i co można na niej znaleźć. Uprzedzam, że wszystkie publikowane strony będą sprawdzał i nie przejdzie żaden motyw z Pamelą A. reklamującą... he he... pastę do zębów. Szkoda Waszej i mojej roboty. Tak więc czekam.



Pierwszą propozycją na dziś jest świetny i obiecujący kącik Warhammera imię Pana Grimloka, pod adresem <http://www.valhalla.com.pl/warhammer/>. Szczepko polecam.



Propozycja druga:

Witam!

Nazywam się Rafał Zieliński. Jestem stałym czytelnikiem MiM'a od trzech lat. Bardzo mi się spodobała seria (?) artykułów o internetowych stronach WWW z RPG. Większość z tych linków już dawno przejrzałem, ale o części nic nie wiedziałem. Tak samo może ktoś nie wiedzieć o mojej stronie. Jest ona połączona z innymi stronami, jak również ze wspaniałym kołem RPG. Jego organizatorem jest Ziemowit 'Alien' Skowroński. W kole jest już osiem stron o różnych tematach. Całość zawiera naprawdę niezły repertuar informacji, który stale się powiększa. Ostatnio doszły dwie kolejne i niedługo pojawi się moja druga strona. Było by mi bardzo przyjemnie, gdybyście zamieścili informacje o tych stronach, a przynajmniej o kole, w waszej gazecie.

Moja strona WWW:

<http://www.kki.net.pl/knori>

Adres założyciela koła:

<http://www.igloonet.bochnia.pl/alien>.

Rafał 'Zielu' Zieliński

Oto więc list opublikowaliśmy – stworzenie takiego koła może wiele ułatwić.



Po trzecie – jeśli chodzi o wieści internetowe, pod adresem <http://mops.uci.agh.edu.pl/~yubi> dostępny jest fanzin pod uroczym tytułem „Charakternik”.



I lecimy dalej.

Jeśli bogowie pozwolili, to do druku powędrował już **Przewodnik po Śródziemiu** i wkrótce będzie można dotknąć jego ciepłych, miłych kartek, zanieść go sobie do domu i schować, żeby nikt nie znalazł.



Poza tym wydawnictwo **MAG** zapowiada na czerwiec opublikowanie **Earthdawn**, systemu uwielbianego przez znakomitą część redakcji i dlatego mającego ogromne szanse, by stać się hitem roku. Szanowny Naczelny już się odgraża, że **Earthdawn** będzie miał wspaniałe materiały wprost z najlepszych pism zachodnich. Można więc zacząć zacierać łapki.



Ze Szwecji otrzymaliśmy wiadomość istotną dla wszystkich oczekujących wydania **Kronik Mutantów**. Otóż **KM** już się drukują. Módlmy się, żeby wszystko było okay, a szwedzka robota bez zarzutu (tfu, tfu i odpukać).



Kiedy czytacie te słowa, według zapewnień wydawnictwa **ISA** w kioskach powinna już wygrzewać się na słońcu nowa **Legenda**, drugi numer kwartalnika tejże firmy o RPG. Będzie tam między innymi seria tekstów do **Wampira: Maskarady** i **Magic: the Gathering**. A propos **Wampira: ISA** zapowiada na czerwiec wydanie **Podręcznika Gracza**. Jeśli chodzi o **Magic**, to – zależnie od wyboru wydawców – zobaczymy wkrótce (czerwiec?) „I zaśnie pokój” lub „Przeklętą krainę”, drugi tom serii odnoszącej się do świata **MtG**. Na razie nie podjęto jeszcze decyzji która z tych pozycji zostanie opublikowana.



Interesują Was zapewne losy polskiego **Mage'a**. Tu wciąż trzymamy napięciu – **Mage** wyjdzie w czerwcu (jeśli panowie z drukarni zdążą) lub po wakacjach.



Dalej o firmie **ISA**. Zdecydowanym posunięciem będzie wydanie całej **Trylogii lodowych Wichrów** Salvatore'a na raz. Wreszcie bohaterem uczyniono mrocznego elfa – sam dawno czekałem na taką lekturę. Całość ma wyjść akurat na Gambleriadę.



I na koniec informacja wstrząsająca, druzgocąca, prosto spod lady. **ISA** nieśmiało przymierza się do sprowadzenia na nasz rynek najwspanialszych produktów wydawnictwa **TSR**. Ponoć na pierwszy ogień ma iść **Greyhawk**. Ja zaś mam nieśmiałe pytanie: czy ktoś w ogóle wie co to Greyhawk? Czy jest dla kogo wydać ten wspaniały system? Ja zawsze cenilem greyhawkowe powieści. Jeśli i Wy macie słabość do Szarego, to zasypcie firmę **ISA** prośbami, a może pomożecie im w ostatecznym podjęciu decyzji.



To tyle. Zapraszam za miesiąc.

Tajmas agentas – Miłozaj

Z PORADNIKA

AKTORA

CZYLI WLEJ TROCHĘ ŻYCIA

Tomus

Zacznę od rozwiązania konkursu. UWAGA! UWAGA! Na konkursy przyszło aż 4 (słownie: cztery) odpowiedzi plus jedna e-mailowa. Po dłuższych męczarniach i ciężkiej pracy umysłowej doszedłem do wniosku, że nie jestem w stanie wskazać jednego konkretnego zwycięzcy. Dlatego też wszyscy odważni otrzymują „upominki“ (czyli książki wydane przez MAGa), a nagroda główna przechodzi na następny konkurs, który ogłaszam już dziś.

A teraz – zgodnie z zapowiedzią – przechodzimy do ogrywania.

Dwa miesiące temu pisałem o pomysłach. O tym, że postać jest (czy może raczej winna być) nieodmiennie związana z pomysłem. Tym razem chcę pójść dalej, więc mówiąc zakładam, że mamy już pomysł postaci i że minęły nawet trzy (lub więcej) sesje od jej powstania. I co teraz? Teraz musimy dodać trochę życia, a najłatwiej to zrobić małymi kroczkami, które będziemy testować przez kilka sesji – każdy po kolei. Kolejność nie jest istotna, a poza tym wiele rzeczy trzeba robić naraz. Oczywiście nie jest to obowiązkowe.

Kroczek pierwszy. Zastanawiamy się nad pomysłem i go zgłębiamy. Innymi słowy, wybieramy sobie kilka filmów o podobnej postaci, przydatnych książek czy teatralnych przedstawień. Czytamy i oglądamy to wszystko, wybierając co smaczniejsze i bardziej pasujące do pomysłu smaczki. Warto tu dowiedzieć się, jak aktorzy przygotowują się do swych ról i postępować podobnie. Na przykład Jack Nicholson przed nakręceniem *Lotu nad kukulczym gniazdem* spędził kilka dni w domu dla obłąkanych. Podobnie postąpił Dustin Hoffman przygotowując się do *Rain Mana*, z tym że skupił się na katatonikach. My oczywiście takich możliwości nie mamy (poza tym to byłaby lekka przesada, ale tak przynajmniej wiece, o co mi chodzi), jednak zawsze – wzorem Ala Pacino, który przed odegraniem roli szatana w *Adwokacie diabła* przeczytał *Raj utracony* Milтона i *Boską komedię* Dantego – możemy zgłębić jakies lektury. A choćby i o obłąkanych. Pamiętajcie jednak, by nie przesadzać.

UWAGA: Pomysł ma znaczenie dla każdego z poniższych kroczków, gdyż są one od niego zależne.

Kroczek drugi. Zbieramy informacje o rasie postaci i profesji (albo, choćby w przypadku *Wilkołaka*, o plemienu i patronacie). Tu lekturami obowiązkowymi mogą stać się wszelkie podręczniki dla graczy, ale też wybrane fragmenty „zakazanych“ przez Mistrzów dzieł oraz książek osadzonych w świecie gier.

W przypadku systemów o światach zbliżonych do rzeczywistego – patrz *kroczek pierwszy* (dobrego detektywa w *Zewie Cthulhu* możemy zagrać czytając Chandlera – bez potrzeby sięgania po podręcznik). To dobry moment, by napisać historię postaci, jeśli jeszcze tego nie zrobiliście.

Kroczek trzeci. Ustalamy sposób mówienia postaci. Pamiętajmy jednak, że nie może on się zbytnio różnić od naszego, bo się wykończymy – w końcu ile można mówić piskliwym, chrapliwym, albo podniesionym głosem. Lepiej zdecydować się na coś w rodzaju: mówię szybko lub wolno, akcentuję ostatni wyraz w zdaniu, nie wymawiam „r“ (trzeba się bardzo pilnować), seplenię (trochę męczące, ale da się zrobić) lub nie mówię wcale (polecam szczególnie graczom denerwującym Mistrza Gry – wyjdzie na dobre im i grupie). Spróbujcie wpierw potrenować trochę „na sucho“ (kiedyś pisał o tym Miłosz w którymś ze *Skrótów...*) – przed lustrem, bratem lub znajomymi. Potem staracie się to unaturalnić. Jeden z moich przodków w pewnej książce wspomina o tym, że reżyser kazał aktorom (między innymi i jemu) próbować dialogi w kawiarni, ogrodzie itp. Jeśli nikt z postronnych nie reagował (a to był *Fantazy Słowackiego*, więc dzieło wierszowane!), to znaczy że aktorzy byli naturalni. To też lekka przesada, ale...

Kroczek czwarty. Wymyślamy powiedzonka. Pamiętajcie *Seksmisję* albo *Psy*? Potraficie rzucić kilka cytatów („Ale mnie kłopot“, „Co ty wiesz o zabijaniu?“, „Curie-Skłodowska też?“, „Weź pigułkę“... ups)? A może znacie kilka celnych wypowiedzi bohaterów *Władcy Pierścieni*, albo innych dzieł? Na przykład taki Zagłoba zwykł mówić: „Zdechną ja i pchły moje“ albo „Kiepi odmawia, kiedy niekiepi prosi“. Wiece już o co chodzi? Wymyślcie kilka takich powiedzonek sami, ewentualnie skorzystajcie z klasyki. Na początek jedno lub dwa. Kiedy się oswoicie i zaczniecie ich używać niemal na porządku dziennym (czyli choćby i poza grą), dodawajcie następne. Fajnie by też było, gdyby udało się Wam wymyślić kilka powiedzonek w trakcie ogrywania postaci! To by było coś!

Kroczek piąty. Po głosie, przychodzi kolej na ciało. Wpierw mimika twarzy – chyba jest najłatwiejsza. Próbujcie pomarszczyć brwi, uśmiechnąć się, zamruczać oczami, spoglądać w specyficzny sposób (dziewczynom szczególnie polecam „uwodzicielskie spojrzenia“, którym nie oprze się żaden Mistrz Gry). Dobry przykład to „ruch wąsikami“ do perfekcji opanowany przez Tadeusza Łomnickiego

odgrywającego Michała Wołodyjowskiego. Obejrzyjcie się w lustrze i ustalcie, co Wam najlepiej wychodzi i pasuje. Poradzicie się znajomych. A potem powoli (jak z powiedzonkami) dodawajcie kolejne elementy.

Kroczek szósty. Sposób poruszania się, gestykulacja – to równie ważne jak wymowa i mimika, ale o niebo trudniejsze. Widzieliście Kevina Spacey w *Podejrzanych*? Pamiętajcie jak świetnie udawał kalekę? To już wyższa szkoła jazdy (w końcu otrzymał za tą rolę Oscara), ale jak ściągać to od prymusa, a nie od matoła. Wpierw wymyślcie kilka gestów – drżące ręce, smarkanie w palce (nie polecam), obgryzanie paznokci (jw.) itp. Potem dołóżcie sposób chodzenia (szuranie, kulenie), siadania (po turecku, tylko w kucki) i wszystko inne.

Kroczek siódmy (dla niezwykle ambitnych). Uszyjcie sobie strój! Albo chociaż wymyślcie.

Pamiętajcie, że nie jesteście zawodowymi aktorami i wszystko robicie dla zabawy. Jeśli jakiś element Wam nie pasuje do pomysłu, źle komponuje się z innym lub nie potrafiacie go dobrze wykorzystać, to go zmieńcie. Nie macie też obowiązku na każdej sesji i przez całą sesję zachowywać się tak samo; to by było nawet bardzo trudne. Przynajmniej się jednak postarajcie.

No i jeszcze jedno: wszystkie wymyślone przez Was elementy muszą pasować do siebie nawzajem i – co najważniejsze – do pomysłu.

Teraz miał być przykład, ale miejsca mało, więc ogłaszam kolejny konkurs! Tym razem oczekują od Was krótkiej charakterystyki pomysłu postaci oraz dokładniejszego rozpisania powyższych kroczków specjalnie dla niej. Pamiętajcie o powiązaniach kroczków ze sobą i z pomysłem. Podajcie kilka powiedzonek i gestów. Nie zapomnijcie o opisie sposobu mówienia i poruszania się oraz o tekstach/filmach źródłowych. Będę oceniał ambicje, pomysłowość i znajomość tematu. Opis stroju uznaję za bonus. I – ponieważ kupon wymagany – nie przyjmuję odpowiedzi e-mailem. Termin: 5.06.1998.

Za miesiąc o doborze postaci (mam nadzieję)...

Pamiętajcie tylko, iż *naszym największym grzechem jest to, że potrafimy być tylko tym, kim jesteśmy* (Gene Wolfe) – nie próbujcie tego zmienić.

PS. Trzecia część cyklu – czyli *Pomysły* – dostała 4 z niewielkim plusikiem. Mogę sobie po gratulować?

Marcin Mortka

WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO LICZYRZEPY

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Popularność artykułu „Wsi spokojna, wsi wesola” szczerze mnie zaskoczyła i sprawiła, że postanowiłem bliżej spojrzeć na malownicze sióło Liczyrzepa i sprawić, by to wspaniałe miejsce choć na chwilę zagościło w literaturze światowej. Mam pełne poparcie sołtysa Edgara – wybaczenie, ale nie zacytuję argumentów z listu, które w tej sprawie przysłał. Zawarta z nim umowa zobowiązuje mnie jedynie do napisania: „Chopoki! Nuże do Liczyrzepy! Tu nigdy nie jest nudno, zawsze wesoło i na szczęście rzadko spokojnie! Bywajta!“. W istocie, Liczyrzepa tylko pozornie jest siółem jakich wiele... Kłopotów i rozrywek tam tyle, iż tylko patrzeć, aż zaczną do niej walić kupy zbrojnych mężów, popularnie zwane drużynami RPG.

POŁOŻENIE

Sołtys Edgar zawsze twierdził, że wszystkie drogi prowadzą do Liczyrzepy. Należy go tu sprostować – nie wszystkie, a tylko dwie i pół, z czego jedna zapomniana. Dla wsi to nawet lepiej, gdyż karawany nie mają możliwości skręcenia po drodze i docierają do niej czy tego chcą czy nie. Dopiero potem kupcom zbiera się na wątpliwości...

Uczeni mężowie w kancelarii Zakonu Białego Wilka musieli niespecjalnie Edgara lubić, skoro przydzielili mu taką placówkę. Wieś to zaledwie kilkanaście domostw i szop u podnóża Gór Środkowych, niebezpiecznego schronienia banitów, rozbójników, orków, pustelników i innego tałatajstwa. Wiedzie przez wieś na połę zapomniany szlak handlowy, którym podróżują co śmielsi kupcy, chorzy (patrz Okolice), krasnoludy i, ostatnio coraz częściej, poszukiwacze przygód i rycerze wędrowni.

MIESZKAŃCY

Do wsi jedzie się łagodnie opadającym zboczem wśród gęstego boru świerkowego. Niebawem wśród drzew błysnie srebrna nitka rzeki, potem szlak ostro pomknie w dół ku jej skrajowi. Przekraczając rzekę brodem, podróżni dostrzegą przycupniętą wśród kępy drzew chatę, a potem pomost i niewielkie czołno. Tam mieszka Węglik, człek chudy i cichy, od lat zaopatrujący wieś w ryby w zamian za inne produkty spożywcze. Zdarza się, zwłaszcza podczas pełni, iż nieszczęsny rybak krzyczy straszliwie przez sen, aż go we wsi słychać. Bywa, iż biega nagi po brzegu, śpiewa, tańczy... Gajowy Liszka twierdzi, iż wśród wierzb



mieszkają chochliki i to od ich towarzystwa Węglika pop...lilo.

Liszka zaś sam nie ma żadnych mrocznych sekretów. Jest świetnym łucznikiem i tropicielem, regularnie zaopatruje wieś w dziczyznę i przepatruje ścieżki. Kmiecie jednak wiedzą, że Liszka nie w ciemię bity i „mocarny kiej żuber“, a Edgar stwierdza wymownie „Złoto, nie chopok!“. W istocie, gajowy byle czego się nie ulęknie i niejednego już orka w lesie ubił, walnie pomagając Edgarowi w obronie wsi. Liszka ma tylko jedną wadę – jest piekielnie zazdrosny o swą żonę Elenę, której od kilku dobrych lat nie pozwala samej pętać się po wsi. Elena w istocie jest niezwykle piękna i jej kumy często krytykują gajowego za jego zakazy, na co ona ma jedną odpowiedź – „Moja ci ona!!!“.

Jedną z najważniejszych person w wiosce jest również Drwal. Niedźwiedziowaty osobnik o klocowatej twarzy i zanikającym mózgu pod bogatym owłosieniem trudni się dwoma niezwykle pożytecznymi rzeczami – rąbie drewno i pędzi bimber o straszliwej mocy. Nikt właściwie nie pamięta jego prawdziwego imienia, a z nim samym o takich bzdurach się nie rozmawia. Drwal jest niezbyt towarzyski – zawsze próbuje wygrzmocić przybyszów, którzy nie kupią jego spirytusu.

Klaus Estrida, według słów Liszki, pies chromił. Liczyrzepa z trudem przyzwyczaja się do jego obecności, gdyż Klaus mówi inaczej, ma białe ręce, bladą cerę

i w ogóle jest jakiś inny. Ba, nie mówiąc już o tym, że na uprawianiu pola i trzymaniu bydła zna się jak Drwal na szermierce. Jedynie Edgar podejrzewa, że ów cichy, uczynny człowiek nie jest chłopem i nigdy nie będzie. Zbyt dobrze zna świat i dawno odgadł, że Klaus był kiedyś wysoko postawionym szlachcicem, który musiał ukryć się na odległej prowincji przed zemstą. Sołtys nie ma jednak pojęcia, komu Klaus założył za skórę i może mieć tylko nadzieję, że banita nie oczekuje zemsty ze strony siepaczy Chaosu.

Kum Herman Ropuch to potężny, matłomówny i nie znający się na żartach kmięć, który również łatwo posługuje się kosą, jak i piką. Był kiedyś żołnierzem, który po dostaniu się do niewoli zmuszony był osiąść na ziemi hrabiego von Geidera. Ciężką, niemalże niewolniczą pracą na włościach hrabiego przerwało pojawienie się Edgara, jeszcze podówczas wolnego najemnika, mającego dopiero objąć urząd sołtysa. Namowy Edgara nie trwały długo i Herman wraz z rodziną i dwoma zaprzyjaźnionymi chłopami uciekł, by osiąść w prawie pustej podówczas Liczyrzepie. Jest szanowany za swą siłę i ciężką pracę, ale życie mu zatruwa myśl o żołnierzach von Geidera, którzy mogą być na jego tropie.

Gustaw to wysoki, żylasty mężczyzna o przenikliwym wzroku i rudej czuprynie. Swego czasu był rycerzem – utracił swój majątek w wyniku spisku krewnych, gdy walczył w wielkiej wojnie na Północy. Straszne przeżycia na wojnie i rozczarowanie po powrocie sprawiły, że Gustawa ogarnęło zniechęcenie i osiadł wraz z synem w Liczyrzepie, jak najdalej od świata. Jego syn, Magnus, pasjonuje się sagami rycerskimi i chce nauczyć się szermierki, ale ojciec uparcie odmawia kształcenia go na wojownika. Nie chce, by syna spotkały podobne rozczarowania co jego, a to z kolei nie podoba się Edgarowi.

Gwidon to krasnolud, stanowiący stały element wyposażenia karczmy „Pod Baranim Łbem“. Wznosił karczmę wraz z Edgarem i już w niej został, pomagając prowadzić interes, służąc swymi umiejętnościami rangerskimi, ale znacznie częściej po prostu przesiadując na ławie w swoim ulubionym kąciaku. Liszka zawsze mówił, że Gwidon to największy leń pod słońcem i jego ulubione zajęcie to śmierdzenie.

No i Edgar – ojciec Liczyrzepy, jej odnowiciel, renowator, urbanizator, przywódca duchowy i trener. Stary szlachcic kislewski,

k który z humorem przeszedł przez pełne przygód, bitew i intryg życie, by na koniec osiąść w niewielkiej osadzie i gospodarzyć „jak już, kurna, niewielu na tym świecie potrafi, hehehe!”. Edgar to człek niezłomny i uparty – mimo wieku wciąż rozpiera go energia i realizuje swe szalone pomysły. Ma również złote serce – kocha wszystkich wieśniaków i jest szanowany w całej okolicy, jednakże w chwilach gniewu potrafi nawet Drwalowi nawalić po fizjonomii. Wokół postaci Edgara z wolna tworzą się mity i z Liczyrzepy wyszło już na świat przysłowie „Nie ma luja na Edgara!”. Jak do tej pory rzeczywiście nie ma... (patrz „Goście“)

DZIEŃ POWSZEDNI

Nie ma chyba czegoś takiego jak dzień powszedni w Liczyrzepie, energia Edgara nie pozwala „chopokom“ skupić się na zwykłej pracy. Podczas orki lub żniw cała wieś zgodnie pracuje w pocie czoła, ale chwile wolne od pracy Edgar organizuje wszystkim z podziwu godnym zapalem. Pierwszym jego pomysłem była budowa karczmy – chłopci sarkali na ciężką i ich zdaniem niepotrzebną pracę, ale zmienili zdanie kiedy tylko Edgar poczęstował ich pierwszym piwem. W budowie karczmy pomagali rodacy Gwidona – banda krasnoludzkich żuli z pobliskich niewielkich kopalni miedzi i żelaza. Wsparli Edgara wiedzą i materiałami, a przy okazji zakopali też topór wojenny z chłopami – poprzednio krasnoludy często terroryzowały Liczyrzepę i kradły i tak skromne plony.

Karczma to solidny budynek z kamienia i drewna, z piętem przystosowanym, do obrony. Według miejscowej legendy, nazwa wzięta się od chwalebego czynu Edgara, który jednym ciosem „z bani“ ubił największego barana kuma Jakuba. Karczma jednakże dopiero rozbudziła apetyt Edgara – następnie, już z większym entuzjazmem kmieci, odbudowano starą strażnicę. Obie budowle bardzo się przydały podczas kilku niemiłych chwil w Liczyrzepie (patrz „Goście“).

Następnie Edgar zorganizował szybką grupę pościgową (składającą się z Liszki, Drwala, kuma Hermana, Gustawa i kilku kumpli Gwidona) i po wielu dramatycznych przygodach ustalił szlak handlowy do Talabheim. Szybko zorganizował karawanę do najbliższego miasta Weidorfu i tam sprzedał z zyskiem część plonów i skóry owcze oraz powiadomił gildię kupiecką o oczyszczonym szlaku. Od tego chwili Liczyrzepa stała się lokalnym centrum handlowym, a Edgar dodatkowo otrzymał koncesję na organizowanie jarmarków. Uczestniczą w nich krasnoludy z Miedzianej Żyły, przyjezdni handlarze i chłopci z najbliższych wsi – Wole Kopyto, Fiołkowej Polany i Kaczymlecza.

Obecnie w Liczyrzepie mieszka około 60 ludzi i jeden krasnolud, skupionych w 14 gospodarstwach i na jednej ławie. Centralnym miejscem wsi jest karczma, ale chłopci lubią siadać po pracy wokół starego dębu nieopodal domostwa kuma Hermana. W długie letnie wieczory ploną tam ogniska, ludziska

pieką ziemniaki w żarze, śpiewają i słuchają bająn Edgara. Według starych wierzeń dęb jest święty i póki istnieje, żadne nieszczęście nie ma prawa zawitać do wioski.

We wsi nie ma kapłana, ani sędziego, obydwie funkcje przejął Edgar. Większość kmieci wyznaje Dawną Wiarę, w związku z tym rola sołtysa ogranicza się jedynie do organizowania festynów na powitanie wiosny, lata i pożegnanie jesieni. Spory między wieśniakami rozstrzygane są podczas posiedzeń rady wsi pod dębem – do rady należą Edgar (bo najmądrzejszy), dziadek Krystian (bo najstarszy), Liszka (bo najsprytniejszy), kum Herman (bo najbogatszy) i Drwal (bo się obrazi). Podczas posiedzeń zapadają również decyzje co do obsiania pól, uboju bydła, wysłaniu karawan, budowie nowych chat i urządzania weselisk.

Jako że okolica niebezpieczna, Edgar zawsze chciał utworzyć jakiś niewielki, mobilny oddziałek, coś na kształt wioskowej milicji. Wybrał kilku chłopaków, a wśród nich Magnusa syna Gustawa i wraz z kumem Hermanem ćwiczył ich w strzelaniu z łuku, walce mieczem i jeździe konnej. Chłopcy aż rwą się do wojaczki ku niezadowolaniu ojców i matek, ale na szczęście do tej pory ich głównym zadaniem było bezczynne siedzenie w strażnicy i ochrona karawan. Ich chrztem bojowym był atak Kukulki na wieś (patrz „Goście“), kiedy to Magnus ubił półorka Gwoździa, przybocznego samego herszta.

Na zboczach pobliskich wzgórz wieśniacy wypasają dość liczne stada owiec i kóz, mleka i sera zatem we wsi nigdy nie braknie. Większość chłopów zajmuje się jednak uprawą ziemi. Wokół Liczyrzepy znajduje się kilka poletek żyta i pszenicy, na dwóch posadono również ziemniaki i bób. Przy domach sady się marchew, pietruszkę, buraki i rzepę, żona Liszki ma także poletko lnu. Nad wyraz żwawy dziadek Krystian, ojciec kuma Hermana, zbiera w lasach liczne zioła o właściwościach głównie kulinarnych, które rozchwytają wprost kobiety we wsi. Liszka zaopatruje chłopów w dziczyznę, Węglik w ryby, a Drwal w spirytus.

OKOLICE

W piwnicach karczmy Edgar trzyma pokaźne nareczce łuków, dzid i kołczanów; jej ściany obwieszane są bronią sieczną od ciężkich toporów dwuręcznych po dworskie rapiry. Ponadto każdy z chłopów i pacholków ma broń u siebie w izbie. Bynajmniej nie jest to zbytek ostrożności – okolice Liczyrzepy to kiepskie miejsce na niedzielny piknik.

Przyjezdnych w Liczyrzepie jest sporo – krasnoludy z Miedzianej Żyły utrzymują dość ożywione kontakty z cechem kowali w Weidorfie, przez wieś przejeżdżają odważniejsi kupcy, grupy traperów, chłopci z innych wsi i wielu innych. Edgar cierpliwie poucza każdego co do szlaku, ale tragedie

zdarzają się zbyt często. Puszcza w okolicach Liczyrzepy tętni bowiem życiem i czasem same ostrzeżenia Edgara to za mało.

Dobrze bowiem wiadomo, że pod Świszczącym Wodospadem mieszka wodnik i lepiej te okolice omijać, mimo iż bród tam najdogodniejszy do przebycia. Lepiej nadłożyć kilka mil drogi i przekroczyć potok przy Złocistej Pasiece, choć tam trzeba uważać na korostwory. Podczas lata, a zwłaszcza jesienią bardzo aktywne robią się ogromne czerwone pająki, które już kilka razy zaatakowały mniejsze karawany. Ludzie z wioski bardzo też narzekają na wielkie nietoperze, pojawiające się o zmroku. Nie czynią żadnej krzywdy, choć ich pisk jest ogłuszający i ludzie uważają je za ohydne i przerażające – ponoć gnieźdzą się w grotach przy Miedzianej Żyły. To prawda, choć krasnoludy uparcie temu przeczą. W istocie krasnoludy boją się, by ludzie nie wybili kolonii nietoperzy, które w ich opinii mają niezwykle smaczne mięso.

Zdecydowanie jednak najgorszą porą roku jest zima, tradycyjnie bardzo surowa. To ulubiona pora ataków band zdziczałych goblinów lub wygłodniałych wilków, raz też się zdarzyło, że towarzyszyły im trolle ze Smoczyc Kłów. Zaiste, czasem wśród trzaskającego morzu robi się gorąco...

Droga na południe w kierunku Talabheim jest względnie bezpieczna, choć należy uważać na lesne trolle, mieszkające w okolicach zespołu skał, nazywanego Smocze Kły. Ostatnio często jeździ się również w kierunku Miedzianej Żyły, choć nie tylko w stronę krasnoludów. Kilkanaście mil dalej mieści się bowiem Biały Dąb, niewielkie sanktuarium druidzkie z legendarnym źródłem, które przywraca zdrowie i radość z życia. Coraz więcej chorych przybywa do druidów po pomoc i obsypuje ich bogatymi darami w podzięce. Co prawda





źródlecko przynosi ulgę tylko tym, którzy gorąco wierzą w moc Dawnej Wiary, ale siła autosugestii wśród chorych jest ogromna.

Rosnąca sława Białego Dębu powoduje kolejne kłopoty, gdyż zwabieni bogactwami bandyci z Gór Środkowych nieraz już byli z trudem przez druidów odpędzani. W walce pomaga im Matt z Kurzu, wędrowny rycerz, który ślubował nigdy nie opuścić źródlecko po tym, jak uratowało życie jego siostrze, jednakże już kilka razy sanktuarium ocalała interwencja Edgara i „chopoków”. Na bogactwa sanktuarium ostrzą sobie już zęby ambitni przywódcy band gobliniskich, na razie trzymają ich jednak strach przed mocą kapłanów. Stary Józef, ich przywódca, czarami wezwał duchy zabitych bandytów i nakazał im nękać wszystkich, którzy przyjdą do Białego Domu z nieczystymi zamiarami. Czary sędziwego druida sprawiły, iż puszcza wokół Białego Dębu to tereny mroczne i niebezpieczne dla tych, którzy mają nieczyste serca.

Edgar i Liszka próbowali poprowadzić szlak ku północy, jednakże ku własnej zgrozie odkryli, iż przechodziłby on przez królestwo leszego. W drodze powrotnej odnaleźli też zaklęty obszar lasu, w którym dostrzegli płochliwe stadko centaurów. Nie na tym jednak koniec – Drwal utrzymuje, iż wie, gdzie mieszkają nimfy, które, jak je ładnie poprosić, dają d...y. Wieś potakuje Drwalowi, a za jego plecami pokłada się ze śmiechu. Ktoś ostatnio zauważył jednak, jak wioskowy głupek Alfred przyczepił sobie do kubraka broszkę, w której ku swemu szczeremu zdumieniu Edgar rozpoznał elfią robotę. Zaiste, puszcza wokół Liczyrzepy jeszcze ma wiele tajemnic...

GOŚCIE

Spokój w wiosce zakończył się raz na zawsze po przybyciu Edgara. Z początku wieśniacy naiwowali się z wysiłków swego starosty, który chciał z wioski uczynić ważne miejsce, ale zamilkli z podziwem, kiedy Edgarowi naprawdę się udało. Czasem jeszcze tylko dziadek Krystian narzeka na zbytni ruch we wsi – pozostali chłopcy przywykli do tego i nauczyli się korzystać. Trzeba karczme w żywność zaopatrywać, udzielać schronienia czeladzi karawan kupieckich, czasem jeden z drugim przewodnika potrzebują, zawsze okazja potargować... Karawany przejeżdżają przez Liczyrzepę raz w miesiącu, częściej pojawiają się interresanci do krasnoludów lub chorzy, spieszący do Białego Dębu. Bywa, że przez wieś przejdzie grupa ponurych traperów, zamysłony łowca czarownic albo hałaśliwa drużyna poszukiwaczy przygód – tak, w wszystkich można zrobić dobry interes i Liczyrzepianie zacierają dłonie z radością. Są jednak wyjątki...

Wczesną wiosną i wczesną jesienią Liszka kieruje swe kroki ku drodze, prowadzącej do miasta. Poluje tam kilka dni, aż w końcu zjawia się w wiosce z tradycyjnym wrzaskiem „Sk...wiel jedzie!” W wiosce wybucha panika – chłopcy i ich żony zakładają najgorsze ubrania, najlepsze wraz z ze złotem i cenniejszymi rzeczami zakopują, Liszka chowa skóry zwierzęce na drzewie, dzieci pędzą część bydła w las, a Gwidon wykopuje ostatnich gości z karczmy. Po kilku zmianach kosmetycznych (ucharakteryzowanie kilku wieśniaków na chorych, przewrócenie paru płotów, komisyjne

uszkodzenie któreś z szop), Liczyrzepa jest gotowa na przyjęcie poborcy podatkowego.

Otto von Rulgern ongiś dumny rycerz zakonny, teraz zgorzkniały i tępy kutemoga z reguły ucieka z wioski zaraz po tym, jak Edgar zacznie całować mu buty i wyrzeźbił przeprosiny za stan wioski, spowodowany wciąż jeszcze grasującą zarazą. Rozesłani na zwiady żołnierze z jego eskorty natkną się na kolejne elementy przedstawienia pt. „Bieda ci u nas, bieda!”, a najśmielsi zostaną należycie powitani przez Drwala. Edgar wciska Ottonowi mieszek złota ze zbutwiałej skóry i zaprasza na posiłek szanownych gości, ale nerwy Ottona nie są ze stali. Zwiewa, gdzie pieprz rośnie, a uradowany z orznięcia zakonu na prawie dwieście koron Edgar urządzi w karczmie imprezę.

Nie wiadomo, czy wizyta poborcy tej jesieni skończy się imprezą – wiosenną zabawę wykorzystał do ataku na Liczyrzepę Kukułka, leśny zbir przewodzący licznej bandzie. Ostrzeżeni przez krasnolud z Miedzianej Żyły mieszkańcy wsi zdołali się zabarykadować w karczmie i strażnicy i dali najeźdźcom zdecydowany odpór. Kukułka stracił wielu ludzi i się wycofał, poprzysięgając jednak Edgarowi zemstę.

Góry Środkowe to schronienie wielu band zbójceckich, podzielone na rewiry i strefy wpływów. W wyniku ustawicznych walk wielu charyzmatycznych przywódców zmuszonych było opuścić Góry i szukać szczęścia poza nimi. Pozorne bogactwo Liczyrzepy, reaktywowane szlaki i sława Białego Domu wabią łotrzyków. Aż do ataku na Liczyrzepę banda Kukułki była najsilniejsza, obecnie w okolicy krążą dwie inne silne ekipy – złożona z orków i goblinów banda Gzishasha i nieco mniejsza grupa szlachcica-banity Helmuta Kreuzwana. Niebezpieczeństwo również przedstawia niewielki oddział orka Haggarhy, niedobitki ongiś sporego oddziału, który wykrwawił się w ataku na Białą Dąb. Haggarha obiecał śmierć każdemu człowiekowi, którego napotka.

Bandy zbójceckie stanowią problem nie do rozwiązania i bezsilny Edgar łapie się każdej sposobności, by się ich pozbyć. Wsi nie stać na wynajęcie oddziału najemników lub choćby dobrego łowcy nagród, dlatego Edgar rozwiesza w Weidorfie ogłoszenia dla drużyn poszukiwaczy przygód. Mało kto w wiosce wie, iż sam utrzymuje kontakt z wieloma banitami w Górach Środkowych. Wielu z nich, szlachta, przestępcy, zbyt śmiały naukowiec lub pisarze-podżegacze ucieka w góry właśnie via Liczyrzepa i Edgar niejedną noc spędził na cichej rozmowie ze zgorzkniałym, nieraz zrozpaczone uciekinierem. Wielu z nich sołtys znał kiedyś, wielu rozumie – jako światły i doświadczony człowiek doskonale zna realia życia szlachty. Częstokroć świeżo upieczony banita wychodził z „Pod Baranim Łbem o świcie, pokrząpiony na cieple i duchu, znając już szlaki i pułapki na nich, mając sakwę pełną jedzenia i nową broń. Nie czynił tego Edgar tylko i wyłącznie z dobroci serca – wiedział, że załatwia sobie kontakt wśród banitów i będzie zawsze mógł liczyć

na informacje. Szukający swoich wrogów, krewnych lub przyjaciół wśród ponurego ludu Gór Środkowych powinni przede wszystkim udawać się do Edgara – jest przypuszczalnie jedynym człowiekiem poza Górami, który tak dobrze je zna. Wielu ludzi dobrze by zapłaciło za kajet, który stary sołtys trzyma pod siennikiem.

We wsi nie ma nikogo, kto posiadałby umiejętność rzucania czarów, choć niektórzy przysięgali, że widzieli Drwala lewitującego po wypiciu kilku butelek własnego specjału. Dlatego też Runar Ulfson, cyniczny krasnoludzki kapłan i dobry przyjaciel Edgara, jest zawsze mile widziany w okolicy. Ludzie uważają go za dziwaka, choć za rzucane za darmo drobne czary są mu wdzięczni. Runar mieszka w niewielkim pokoiku w piwnicy karczmy i wieśniacy wola nie zgadywać, czym tam się zajmuje. Nie było bowiem przypadku, by krasnolud nie musiał schronić się we wsi bez powodu – zawsze ściągał na głowę Liczyrzepian jakieś nieszczęście. A to jakiś zawzięty łowca nagród, a to szajka goblinów, a to brak pieniędzy... Tak, Runar przyciąga do siebie kłopoty jak światło ły.

Niemniej Edgar bardzo się cieszy z obecności bystrego, przenikliwego kapłana. Jest on drugim po Edgarze, który zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa życia we wsi – bacznie obserwuje zarówno przybyszów jak i tutejszych. Szuka węszących naokoło wścibskich typów, śledzi tych nader chętnie rozmawiających z dziećmi, chodzi za przepatrzącymi okolicę lub skrupulatnie badającymi strażnicę. Różni ludzie dołączają do karawan kupieckich – szpiedzy rozbójników, wysłannicy magów, szukających ustronnych miejsc na eksperymenty, łowcy niewolników. Równie bacznie patrzy na mieszkańców wsi i swoich kamratów z Miedzianej Żyły – Liczyrzepa to odludne, pierwotne okolice, gdzie człowiek jest wciąż jeszcze gościem. Dzika magia natury nadal rządzi niepodzielnie, traktując ludzi jako zabawki i igrając z ciałami, duszami i umysłami. Runar szuka tych, którzy wabi zew natury, ludzi przekształcających się z wolna w wilkołaki, opełnionych przez leśne duchy, sług leśnego, chroni rodzące kobiety przed odmieńcami.

Z Edgarem łączy go zamięłowanie do palenia fajek i mroczna przeszłość. Każdy dzień niesie groźbę pojawienia się siepaczy Inkwizytora, wszechpotężnej postaci, której kiedyś się we dwójkę bardzo poważnie narazili. Obaj bardzo wątpią, czy odludzie to wystarczająca ochrona. Od lat nie pamiętają przebudzenia bez delikatnego uklucia strachu i tym sumienniejszemu starają się odnaleźć potencjalnych wicherzycieli.

TAJEMNICE

Hehe, gdyby świat wiedział... Gwidon z pozoru to leń i obibok, cień Edgara i paszyt w karczmie i rada wioski nie raz radziła Edgarowi, by go wywalił na zbity pysk, albo chociaż zmusił do roboty. Edgar sprzeciwiał się temu zdumiewająco gwałtownie, aż temat przestał kogokolwiek interesować i Liczyrzepa przyzwyczaiła się krasnoluda,

siedzącego beczynnie zawsze w tym samym kąciaku karczmy. Nikt poza Edgarem nie wie, że Gwidon jest strażnikiem Lodowego Sopła – przepięknego, starożytnego naszyjnika władców upadłej twierdzy Karak Trogoh, który znalazł w jaskini Kukułki po walnej rozprawie z bandą. Jego pobratymcy z Miedzianej Żyły zdecydowali, iż karczma „Pod Baranim Łbem“ to bezpieczniejsze miejsce od ich jaskiń na przechowywanie takiego skarbu, dlatego też wyznaczyli Gwidona do pilnowania go, aż do czasu, kiedy nawiążą kontakt z Górami Krańca Świata, co jest sprawą dość odległą. Zadaniem Gwidona, jak wspomniano wyżej, jest również dbanie o krasnoludzkie interesy.

Tajemnica Runara Ulfsona jest bardziej ponura. Podczas swoich długich spacerów i medytacji w lesie, Runar natknął się na przerażające miejsce – coś jaśniało w mroku gęstwiny leśnej, coś co okazało się gorzejącą niezmierną poświatą, otaczającą ludzką czaszkę. Czaszkę ktoś przemyślnie włożył w szeroką dziuplę krępego, poskręcane drzewa. Przerazony znaleziskiem Runar umknął, podejrzewając, iż natknął się na świątynię bóstw Chaosu.

Tego samego dnia rozbójnicy Kukułki napadli na wioskę, wiele krwi wsiąknęło w świeżo zaoraną ziemię. Runar nie zdołał odnaleźć świątynki przez kilka miesięcy, a następnego dnia po tym, jak ją znalazł, do wsi dojechała karawana, która napadli po drodze zbójcy Kreuzvana. Trzech ludzi zmarło i naraz Runar zrozumiał, iż Kapliczka Lśniącej Czaszki nie istnieje naprawdę – to znak mocy lasu, pojawiający się wybranym osobom, by przekazać, iż kolejni ludzie niebawem zjedzą tragicznie z tego świata.

Liszka również często przysiadła zamysłony na zwałonym pnium drzewa i duma. Wciąż wspomina pieczarę, którą odkrył podczas zuchwałej eskapady do Smoczyc Kłów. Pieczarę, z której wydobywały się kłęby pary. Jego pierwsza myślą było, iż odnalazł wejście do piekła – jednakże kiedy po przełamaniu panicznego strachu zakradł się na skraj jamy, napotkał widok tak przerażający, iż uciekł z krzykiem, gubiąc po drodze swój cenny łuk i równie cenne skórki sobole. Do dziś nie wie, czy było to złudzenie, czary, czy naprawdę dojrzał wówczas zwinięte w kłębek, uśpione cielsko krytego zieloną łuską smoka.

W niewielkiej odległości od wioski są ruiny starego, dawno zapomnianego zamku, w którym według

legendy mieszka ponoć sam diabeł Liczyrzepa, od którego wieś wzięła swoją nazwę. Wśród dzieci popularna jest legenda, iż diabeł pilnuje trzech kufrow z skarbami, ale na szczęście nie przyszło jeszcze działwie do głowy, by po skarb pójść. Czy legenda o skarbie jest prawdą, wie zapewne Węglik, który wymyka się do zamku kiedy tylko może. Miejscowi wierzą, iż Liczyrzepa chodzi po zamku po zmroku, dlatego nikomu jeszcze nie przyszło na myśl, by rybaka śledzić. Może całe szczęście...

Dzielnym Magnus w tajemnicy przed ojcem nieraz przemierzał okoliczne lasy z mieczem w garści. Wielkie było jego zdziwienie i przerażenie, kiedy podczas jednego z takich wypadów odnalazł schronienie szalonego Alfreda, wioskowego głupka, chłopaka o dużej głowie i krzywych zębach. Alfred mieszkał w przemyślnie zbudowanym domku na drzewie, a kiedy Magnus podszedł pod sam pień, usłyszał jak Alfred śmieje się z czegoś, a jakiś głos mu odpowiada. Chłopiec umknął, ale nikt we wsi nie dał mu wiary. Następnego dnia już chatki nie odnalazł, a Alfred po staremu bawił się z psami i dziećmi...

Edgar siada czasem na ławce przez karczmą i długo, długo patrzy na pracujących wieśniaków. Wspomina opowieści Runara, klejnot Gwidona, swe wędrówki z Liszką, szaleństwa Węglika, patrzy na melancholijną minę Gustava, zastraszoną Klausa, zawziętą Hermana i zamyśla się jeszcze głębiej. Sięga pamięcią dalej, do swoich zatargów z Inkwizytorem, śmierci wielu towarzyszy, cichych rozmów z banitami, myślą szuka band zbójceckich, orczych hord, leśnych potworów... Skąpany w rdzawych płomieniach zachodzącego słońca staje nad świeżymi jeszcze grobami wieśniaków, którzy tak niesprawiedliwie oddali swe życie i jego twarz wygląda staro, bardzo, bardzo staro...



Dominika Materska

GRY MIŁOSNE

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Miłość wymyślili rycerze. Tak samo jak turnieje, skomplikowana heraldyka, kodeksy honorowe i prawa lenne stanowiła ona jeden z elementów wielkiej kostiumowej gry w jaką cały dwunasty i trzynasty wiek uprawiała Zachodnia Europa. Stulecia te upłynęły pod znakiem wypraw do Ziemi Świętej, bratobójczych mordów i wielkich romansów. Wydarzenia te prawie natychmiast utrwalano w pieśniach i eposach – rozdziły się legendy, które jednocześnie opiewały dany bohaterów i umacniały zasady gry-spektaklu. Młodzi giermkowie słuchający trubadurów marzyli o odegraniu swojej życiowej roli zgodnie z zasadami sztuki, tak by zyskać nieśmiertelną sławę chrześcijańskiego rycerza, wiernego wasala, czy, nade wszystko, natchnionego, mistycznego kochanka.

Rycerze pielęgnowali rozliczne mity, przywiązywali niesłychanie wielką wagę do kodeksu wedle którego toczyła się Gra w Średniowiecze. Nic dziwnego zresztą: jako stan ubogi a dumny zmuszeni byli wymyślić jasno określone kryteria definiujące kto jest rycerzem i ma prawo zagrać o nieśmiertelną sławę. Reguły wymyślone przez nich prawie tysiąc lat temu w dużym stopniu kształtowały wszystko co wydarzyło się później – między innymi nawet nasze współczesne poglądy na miłość. Wielkie łamiące życie uczucia pojawiły się w Europie dopiero z rycerstwem, dzięki rycerzom i, wiele później, romantykom, dotarli do nas.

W wiekach Średnich do wielkiej miłości zdolni byli jedynie rycerze – wybrańcy Chrystusa i mistycy, którym niebiańskie przeżycia pomagały znieść trudy walk z niewiernymi – tak miłość jak i wojna należały bowiem do tego samego rytuału, tej samej gry. Kto mógł w nią grać? Bardzo dawno temu, w barbarzyńskich początkach średniowiecza, nazwę rycerza otrzymywał każdy zbrojny wojownik gotów przestrzegać ideałów i praw sformułowanych przez miejscowego władcę. Jednak od około jedenastego wieku „rycerzem“ zwał się jedynie ten wojownik, którego suweren pasował na rycerza. By to mogło nastąpić młodzieniec (młodzieńcem było się wtedy po ukończeniu piętnastego roku życia) musiał wprawić się do rzemiosła jako giermek na dworze możnych, przy boku pasowanego rycerza. Najpierw, kiedy miał siedem lat zabierano go od matki i oddawano w ręce pułastunów – odpowiednich wychowawców. Główny nacisk kładziono na wyrobienie sprawności fizycznej i ogłady towarzyskiej.

Później, gdy młodzieniec stał się giermkom do jego obowiązków należało głównie opiekowanie się uzbrojeniem rycerza, które musiał utrzymywać w porządku.

Po złożeniu dowodów męstwa i uzyskaniu stosownego „wykształcenia“ (władanie bronią, walka konna, znajomość obyczajów, poezja i śpiew), co zazwyczaj następowało około dwudziestego pierwszego roku życia (chyba że wcześniej chłopak wstąpił się podczas bitwy bohaterskim czynem) giermek zostawał pasowany na rycerza. Do aktu tego przygotowywał się przez spowiedź, by wreszcie w czasie mszy świętej po złożeniu ślubów wierności kościołowi, przestrzegania czci niewieściej, bronienia wdów i sierot otrzymać pas rycerski i złote ostrogi. Uroczystość ta dość skromna i prosta kończyła się silnym uderzeniem w kark – suweren dbał, żeby jego rycerz zapamiętał ta chwilę do końca życia i zawsze już czuł, kto tu jest panem.

Z aktem pasowania na rycerza łączyło się często nadanie ziemskie, dzięki czemu obdarowany dobrami (nazywano je wtedy „beneficium“) wpadał w zależność lenną od swojego nadawcy – suwerena i stawał się jego wasalem. Właśnie wasale w lśniących zbrojach, wojownicy z pióropuszcami na hełmach, którzy nosili barwy panów feudalnych dostawali się najczęściej w jeszcze jedną zależność feudalną – składali niemalże lenny hołd miłosny swojej ukochanej, nierzadko żonie suwerena (zwłaszcza gdy ten był właśnie na Wyprawie Krzyżowej).

Ciężkie uzbrojenie rycerza, zakrywające znaczną część jego twarzy, zmuszało go do umieszczenia na tarczy rozpoznawalnego godła. Posiadało ono najpierw cechy silnie indywidualne, w dwunastym wieku przekształciło się jednak w dziedziczny herb. Barwy i znaki herbowe musiały się stosować do przyjętych zwyczajowo reguł. W zbroi przestawałeś być sobą. Stawałeś się pionkiem na wielkiej szachownicy, a twój kolor zależał od armii, do której należałeś.

Właśnie w dwunastym wieku dwory zachodniej Europy upodobniły się do siebie – wszyscy – wojownicy, feudałowie, rycerze, dwórki,

giermkowie i służba grali w jedną i tą samą grę. Młodzi adepci stanu rycerskiego przyozdobieni zwykle szarfą swej wybranki wędrowali z dworu na dwór, a cała Europa witała ich równie pięknie: jeśli umieli walczyć, wielbić i jeśli znali zasady gry.

Wędrujący w poszukiwaniu przygód (tak miłosnych jak i wojennych), rycerz kierował się zazwyczaj w stronę najbliższego zamku – wiedział, że w wielkich kamiennych budowlach znajdzie dwór, damy, rywali i trubadurów; miejsce dla siebie, swojego konia i giermka. Większość siedzib feudalnych znajdowała się poza obrębem miast (tylko w przypadku wojny mieszczanie porzucali swe domy i kryli się „u pana“ za murami) wśród dzikiej przyrody. Każdy nawet najdrobniejszy pan feudalny starał się posiadać własny zamek. Wędrujących rycerzy mogła spotkać niejedna niespodzianka – drobni feudałowie trudnili się niejednokrotnie gwałtem i grabieżą, ich warowne gniazda przekształcały się wtedy w zbójckie kryjówki.

Położony w punkcie strategicznym – na skrzyżowaniu dróg, przy wejściu do doliny lub też w widłach zbiegających się rzek, zamek wznoszono na górze, w miejscu z natury obronnym. Pierwotnie budowano go z drewna i ziemi. Jego plan był bardzo prosty: okrągły plac otaczał ostrokół usypany z ziemi, wzmocniony drewnem i otoczony fosą. W punktach najbardziej narażonych na atak wznoszono baszty. Na placu stały budynki gospodarcze, obowiązkowe studnie i, na środku, wieża. To właśnie ona była najważniejsza bo po pierwsze mieszkał w niej feudał, a po drugie była ostatnim miejscem ucieczki obrońców w razie ataku wroga.



Już w jedenastym wieku, przynajmniej na zachodzie, kamień wyparł drewno przez co obronność zamków znacznie wzrosła. Ostrokol z ziemi zastąpiono dwoma ciągami potężnych murów parometrowej grubości wzmocnionych często kamiennymi basztami. Wejście, niegdyś bronione bramą i zwodzonym mostem, teraz wyposażano w wysunięty przed fosę barbakan, który stanowił ochronę przyczółka mostowego. Wieża ze środka obwarowań zniknęła, a przynajmniej przestała być siedziba feudała. Suwerenowie przenieśli się do wygodniejszych „mieszkalnych“ komnat zamku, gdzie urządzali uczy, przyjmowali gości, gdzie mieszkali ich rodziny i dwory i gdzie przybywali wędrowni trubadurzy i błędni rycerze.

Wczesnośredniowieczni feudałowie byli zdaje się równie ponury i groźni jak ich siedziby. Zachowane do dziś dnia pieśni rycerskie odmalowują ich jako dzikich okrutnych wojowników. Z czasem, dzięki rozpowszechnieniu się Gry rycerskiej, która ustalała zasady postępowania i wpajała ideały, suwereni nieco złagodnieli. Stali się obywatelami Europy, kontynentu ogarniętego ta samą grą, która wreszcie zaczęła nabierać konkretnego kształtu – Gry w Świętą Wojnę i Miłość Dworską.

Normanowie podbili w tym czasie Sycylię – bogactwo i kultura Wschodu zaczęła służyć wtedy prymitywnemu Zachodowi. Z całej Europy na Sycylię ciągnęli spragnieni wiedzy skrybowie. Wysyłani przez swoich władców z dumą nosili ich barwy i miano podróżników po wiedzę, a po trosze mistyków. Spędzali kilka lat na przebogatej bogactwem bizantyjskiego złota i szkarłatów wyspie, a do domu wracali z uszami pełnymi pieśni o miłości. Na Północy powoli zaczynały także powstawać ośrodki władzy i kultury. Marie de Champagne, przecudna królowa Andegawańska, której wpływy i konotacje rozciągały się od Szkocji aż po Pireneje, uwielbiała pieśni i wiersze. Patronka literatury ściągająca na swój dwór trubadurów i skrybów. Co rocznie na Gwiazdkę wyprawiała Uczętą pełną śpiewu i recytacji – chwaliła się że jej wpływy i poziom dworu przewyższają znacznie to czym mógł się poszczycić król Artur z Camelot.

Europa ożyła, podróżowano z dworu do dworu, z kraju do kraju. Pomimo powolnych środków transportu, zdarzali się i wtedy już globtroterzy, którzy znali równie dobrze zaułki londyńskie, gospody weneckie, co pekińskie uliczki. Kościół gromkim głosem nawoływał z tysiąca ambon do podejmowania świętej Wojny – Kruzad do Ziemi Świętej. O Jerozolimie opowiadano językiem rodem z bajek: kraj srebra, złota, oliwy i wina, ojczyzna mistyki i czarów. To tam można było doznać oczyszczenia, zyskać sławę, odnaleźć zaginioną mistyczną wiedzę przodków, zasłużyć na zbawienie. Przez stulecia podróżowano na Południe i Wschód. Część pielgrzymów ginęła, ale ci co wracali wieźli do Europy nie jeden wynalazek „z importu“.

Na skutki tych wypraw długo nie trzeba było czekać. Szaty angielskich biskupów szybko przyozdobił pióra azjatyckich paw, francuscy święci na pergaminach manuskryptów upodobnili się do postaci z bizantyjskich mozaik, angielskie Madonny patrzyły z obrazów podłużnymi oczami Hiszpanek. Trubadurzy dołączali do swoich pieśni egzotyczne motywy poszukiwania zwierząt mistycznych: Feniksa i Jednorożca. W Prowansji leżącej równo na przecięciu szlaków i wpływów dokonano przewrotu w zasadach Gry – po raz pierwszy,



odrobinę mistycznie, a odrobinę heretycko, połączono erotykę i religię, dodano do tej mieszanki odrobinę Starożytnej filozofii i ludowego folkloru – i tak oto powstała miłość.

W prowansalskich zamkach śpiewano o orientalnych ogrodach Sycylii, o złotych mozaikach na ścianach, muzułmańskich mędrach sprzedających zmieszane z eliksirami wino, o miastach gdzie w barwnym tłumie mieszały się Arabowie, Grecy i Europejczycy. Na Sycylii panował wtedy wszechwładny Roger II – na jego dworach skrybowie produkowali przecudnie iluminowane manuskrypty Nowego Testamentu, a arabskiej krwi geografowie nadworni sporządzali mapy świata (tak jak go sobie wtedy wyobrażono) w litym srebrze. Tłumacze królewscy przekładali na Łacinę Platona, Arystotelesa i Euklidesa, dwór czytał te tłumaczenia i wyciągał z nich własne wnioski. Właśnie lektura na kilka wieków zapomnianego Platona miała największy wpływ na narodziny miłości. Pomysł, że poprzez uczucie można zrozumieć istotę wszechrzeczy, dotknąć niepoznawalnego, mistyczna ścieżka na skróty jaką jest przeżycie kontaktu z absolutem sprawiły, że do północnej Europy popłynęła fala manuskryptów i pieśni sławiących miłość.

Pieśni układane wedle wyrafinowanych gustów władców południa mówiły o miłości w jej aspekcie moralnym i mistycznym, od satyry po gloryfikację – trubadurzy pracowali nad szerokim repertuarem pieśni miłosnych. To oni stworzyli termin *amour curtois* – miłość dworska. Częściowo gra i wielkie widowisko, miłość ta łączyła platońską czystość i wyrafinowanie, motyw doskonałości duchowej a wreszcie „pasję“ słowo, które oznaczało pierwotnie tak „uczucie“ jak i „cierpienie“.

Poszczególne trubadurzy definiowali miłość dworską odmiennie, ale co do jej podstawowej natury byli zgodni – miłość ta to system nakazów i zakazów, święte reguły i ideologia. Pieśni opiewały miłość pozamałżeńską do damy wielkiej i zamożnej, zazwyczaj żony suwerena (taka na przykład była małżonka króla Marka – Izolda Złotowłosa). Zadzrosny mąż, spiskujący dwożenie i strach przed stratą kobiecej reputacji to najczęstsze motywy tych pieśni. Atmosfera ciągłego niebezpieczeństwa, tajemna radość ukrywana pod lodowatą maską dworskiej układności powtarzały się nie odmiennie. Jedynie na turniejach i wojnie, w anonimowej zbroi ozdobionej jedynie znakiem ukochanej uczucie mogło zostać wyrażone i pokazane światu. Napięcie i męka duchowa towarzysząca takiej miłości wzrastała niepomniernie w pieśniach składanych na cześć kochanków przez bardów. Średniowieczne pieśni miłosne oparte są na wewnętrznym paradoksie – uczucie rycerza musiało być nieszczęśliwe, bo w przypadku spełnienia – uzyskania pełni łask damy, oboje kochankowie tracili pozycję w świecie i honor, czyli automatycznie wypadali z Gry.

Miłość dworska rządziła się jasno ustalonymi regułami. Trubadurzy stworzyli nawet kilka terminów pozwalających łatwiej o niej dysputować i lepiej rozumieć rozgrywki. Miłość składała się więc z trzech aspektów: *cortesia*, *mesura* i *joven*. *Cortesia* to znajomość obyczajów dworskich, ogląda i umiejętność godnego „służenia” damie – dzięki temu co się na nią składało: dyskrecji, szczodrości, lojalności i wierności rycerz zasługiwał na wzajemność swej bogdanki. *Mesura*: czyli dziwaczna mieszanka pokory, cierpliwości i rozsądku dawała rycerzowi siłę moralną i powściągliwość, przez co uczucie mogło kwitnąć we wrogim otoczeniu i nie narazić wybranki na wieczną hańbę. *Joven* jest najtrudniejszy do zdefiniowania – polegał na wrodzonej wielkości, na glorii i sławie, na służeniu lubej tak podczas wojny jak i pokoju w „wielkim stylu”.

Kultura średniowieczna stworzyła wiele legend miłosnych, często oparte na faktach dały one nieśmiertelność niejednej władczyni feudalnej. Jedną z nich była Księżna Tripoli w której „zakochał się” rycerz-poeta Jaufre. Zakochał się nie widząc jej nawet na oczy, tak bardzo poruszyła go zasłyszaną przypadkiem opowieść o pielgrzymce pięknej Księżnej do Antiochii Ruszył ku niej, a przed nim zdążyła sława jego uczucia. Przepłynął morza, walczył w bitwach i gdy śmiertelnie ranny dotarł wreszcie do wybranki zdążył jedynie umrzeć w jej ramionach. Przewodna Księżna na znak wieczystej żałoby przysłoniła twarz welonem, którego nie uniosła już do końca spędzonego w klasztorze życia.

Miłosna ideologia trubadurów gloryfikująca pozamałżeńską miłość do cudzych żon pozostawała w ostrym konflikcie z Kościołem, nawet fakt, że trubadurzy podkreślali czystą duchowość tego uczucia wiele tu nie pomógł. Ciągły nadzór „cenzorów” – duchownych sprawił, że miłosna Gra wykształciła własny system pozornie estetycznych i filozoficznych wartości – o miłości śpiewano i mówiono metaforycznie, językiem wiary i mistyki. Moda na Orient, na dziwne teorie i dawną filozofię przyczyniła się do zamiany miłości w mistyczny „qu-est”, ukochana stawała się niemalże Graalem, jej adoracja była dowodem wiary. Połączenie kultu damy i religii zaowocowało nieuchronnie powstaniem rycerzy Maryjnych – tych, których miłość była tak czysta, że ślubowali Najświętszej Dziewicy i szli do Bitwy ze szkaplerzami Madonny na piersiach.

Takie miłości opiewali nadworni poeci kolejnej wielkiej władczyni średniowiecza, jednej z najpotężniejszych Europejek wszechczasów, zapomnianej dzisiaj Eleonory z Akwitanii. Energiczna, wykształcona miłośniczka poezji awansowała całe życie – była kolejno Księżną Akwitanii, Anjou i królową Francji i Anglii. Ponieważ miała spore dobra po obu stronach kanału La Manche i bardzo niecierpliwy charakter, stale podróżowała razem ze swoim mężem

Henrym po całej Europie, za nią jeździli trubadurzy, poeci i błędni rycerze, dzięki niej kult damy umocnił się w Europie i na stałe zagościł na Wyspach Brytyjskich.

W Anglii dotąd opowiada się (zniekształcone wpływami wyobraźni ludowej) historii Eleonory. Tradycja, którą ona rozpoczęła przyczyniła się do popularyzacji francuskiej liryki i powstania własnych, Brytyjskich legend miłosnych – takich jak historia Lancelota i Ginewry. O popularności Eleonory i przywiezionych przez nią opowieści najlepiej świadczy to, co w Anglii wydarzyło się kilkaset lat później na początku renesansu. Na tron zasiadła wtedy tudorska władczyni Elżbieta. Wywodziła się z drobnego rodu, którego pretensje do korony były delikatnie mówiąc mało uzasadnione (po Wojnach Róż w Anglii nie było z czego wybierać, bo cała arystokracja wyróżniała się wzajemnie). Aby podbudować swoją niepewną pozycję Elżbieta uruchomiła potężny aparat propagandy królewskiej.

Największy sukces tej propagandy związany jest właśnie ze miłością dworską – na dworze Elżbiety wprowadzono obowiązkowy kult średniowiecza, samą władczynię przedstawiając jako następczynię Eleonory i jej podobnych dam. Nowa angielska arystokracja służyła Elżbiecie niemalże na zasadach lennych hołdów rycerzy dla Ukochanej – Elżbieta nigdy nie wyszła za mąż i wzięła na siebie rolę uświęconej matki – dziewicy, która w prostej linii wywodziła się z rycerskiego kultu maryjnego. Anglia od niedawna była wtedy krajem protestanckim – uczucia kierowane dotąd do Matki Boskiej przeniesiono automatycznie na królową.

Aby umocnić średniowieczne fascynacje dworskie Elżbieta powrócił do ideologii Gry. Przypomniał sobie dawne zwyczaje i kostiumy i teatralnie „wystawiano” średniowiecze – dworskie turnieje, parady i sztuki teatralne umacniały dawne legendy. Przypomniał sobie pogańskie festiwale, zgodnie z rytmem roku świętowano zmiany w przyrodzie – tańcząc, śpiewając i wystawiając sztuki. Elżbieta ustanowiła nowe święto narodowe – rocznicę swojej koronacji, co roku z tej okazji przygotowywano nowe widowiska – na przykład

kostiumowe „bitwy na niby” albo turnieje rycerskie podczas których królewscy faworyci odziani w biel i zieleń Tudorów toczyli udawane pojedynki. Jednego razu, aby uatrakcyjnić uroczystości wystawiono nawet bitwę morską – Angielscy dzielni kupcy „pokonali” wtedy tureckich piratów.

Elżbieta urządziła także *progresy* kostiumowe podróże dworu po siedzibach wasali rozsianych w całej Anglii. Wędrowki takie pozwalały jej zaoszczędzić wydatków na utrzymanie dworu w Londynie a także roznosiły po kraju kult królowej umacniając jej rząd i przyczyniając się do popularności królewskiej Gry miłosnej – Elżbieta zdobywała coraz to nowych błędnych rycerzy. Jej podróżom towarzyszyło wystawianie masek (*masques*) kostiumowych widowisk taneczno-muzycznych opartych na motywach mitologicznych i wzmacniających władzę, a także widowiskowych wejść (*entries*). Każde miasto, które odwiedzał orszak królowej witało ją takim wejściem – paradnym przekazaniem kluczy do bram miejskich i uroczystym pochodem przez miasto – aż do ratusza.

Ostatnia „średniowieczna” władczyni seniorka doprowadziła Grę do perfekcji – miłość stała się władzą, a władza miłością – jedną i drugą zaś rządziły jasno ustalone prawa. Zawsze wiadomo, kto Grę tę wygrywa i czy przestrzega świętych zasad.



MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miejsce-czasie spotkania wszystkich roleplejowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czarni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie !!!

W gospodzie było cicho. O tej porze przychodzili tu tylko obcy i żołnierze, którzy mieli akurat wolne. Jednych i drugich nie było w mieście zbyt wielu, odkąd dobry lord Bómtrah oszalał i z obawy przed nadejściem armii Królowej Zimy przygotowywał się do oblężenia. Aż dziw, że oberza nie splajtowała.

Przy stole ustawionym w samym kącie, z dala od kotłyszającej się leniwie pod sufitem lampy siedziała czwórka wojowników. Od razu można było poznać, że to obcy: wszyscy nosili skórzane wełniane koszule i krótkie wojskowe spódniczki, bardzo popularne na Białych Ziemiach. Z wyjątkiem kobiety oczywiście, która wzorem wojowniczek z Yarmie odziana była w długie szerokie spodnie związane w pasie czerwona szarfą i skórzana kurtkę z rękawami. Poza nimi w gospodzie był jedynie szynkarz, który od czasu do czasu dopełniał im regularnie opróżniane kufle.

Przez jakiś czas siedzieli w ciszy. Potem zaczęli się schodzić pierwsi wieczorni klienci – kramarze i drwale – którzy zajmowali ławy po środku sali i głośno wołali o napitek. Kiedy pojawiły się kelnerki (dwie urodziwe córki szynkarza) kufle zaczęły krążyć szybciej, a atmosfera wyraźnie się rozgrzała.

Drzwi do karczmy otworzyły się i pojawił się w nich Nieznajomy. Ci, którzy zwrócili na niego uwagę, wzięli go za zwykłego handlarza niewolników i szybko zapomnieli o jego istnieniu. Nieznajomy bez wahania, ale i bez pośpiechu podszedł do stołu pod ścianą. Najwidoczniej nie był handlarzem.

– Moja ofertka jest wciąż aktualna, sokótecku. Jestem nadzwyczajniutko chojny, ale i sprawka jest dla mnie diablo ważniutka. A nadto, nikt nie może mnie z tym kojarzyć, skowroneczki. Nikt, rozumiecie? A więc nikt nie może z tym kojarzyć i was. Jesteście zwykłymi żołnierzkami. Jedna wpadeczka i znajdzie sobie kogoś inniutkiego, a wam przepadnie niezły mająteczek.

Popatrzył po twarzach siedzących pod ścianą zabijaków.

– Dlatego dopóki nie wyjedziecie z miastka, żadnych pijatyczek, żadnych rozróbek, żadnych pojedyneczków. Nic, rozumiecie?

Pokiwali ponuro głowami. Zabawa to zabawa, ale jak trzeba, mogą się przecież na jakiś czas pohamować. Odbiją to sobie później. Ptaszka podniosła się powoli z ławy. Błysk lampy padł na jej piękną twarz. Twarz zabójczyni. Uśmiechnęła się złowrogo.

– Kiedy się nam odpowiednio zapłaci, można na nas liczyć. Tak będzie i teraz.

Przerwał jej ryk wściekłości, dochodzący od strony środkowego stołu. Pochylał się nad nim potężny drwal, patrzący z nienawiścią na twarz Ptaszki.

– To ona! – ryknął do swoich kumpli. To ona zabiła mojego brata! Bez litości! I bez powodu... – na jego twarzy pojawił się odcień okrucieństwa, a w rękach potężny topór.

– Brać ją! – wrzasnął i skoczył w kierunku Ptaszki.

Ale ona była już gotowa. Z niewielką pomocą swoich przyjaciół bez problemu rozprawiła się z drwalami.

Kiedy rzeń się skończyła z ironicznym uśmiechem popatrzyła na wypatroszone ciała. Nagle podniosła głowę, jakby przypomniała sobie coś bardzo ważnego i niespokojnie rozejrzała się po sali.

Na próżno. Nieznajomy już zniknął.

KOMENTARZ:

W światach fantasy reputacja jest wszystkim. W ten czy inny sposób działania postaci ZAWSZE mają wpływ na ich dalsze życie. Jeżeli więc zrobili coś złego (wyrznęli wioskę, zamordowali bogu ducha winnego karczmarza, itp.) zawsze znajdzie się jakiś ukryty w chaszczach świadek, podglądający przez szklaną kulę mag, albo przemieniony w sokoła kapłan. Za popełnione przewiny trzeba

będzie kiedyś zapłacić. Twoim zadaniem, drogi Mistrzu, jest dopilnowanie, aby owe konsekwencje były wystarczająco poważne.

Najprostszym sposobem jest aresztowanie (pobicie, wykastrowanie, itp.) „bohaterów”. Niestety, często zdarza się, że postacie na zbyt wysokich poziomach nie dają się aresztować. Zabijają po prostu wszystkich przybyłych żołnierzy i dalej w spokoju piją piwo. Co wtedy?

Ano, wtedy należy zastosować trick podobny do tego we wprowadzeniu. Zawsze jest COŚ czego bohaterowie pragną. Złoto, nowe czary, magiczne przedmioty, łaska króla. Należy więc im TO pokazać, a kiedy już poczną się TEGO właścicielami, schować nagrodę do kieszeni i niby to do siebie wymruczeć: „Ach, gdybyście wtedy nie zgwałcili tej księżniczki, może jej ojciec odsprzedałby wam tę magiczną księgę, której tak potrzebujecie... Tak, pamiętajcie, że złoto nie płaćca”.

Jeżeli twoi gracze nie rozumieją aluzji, nic to – tę metodę można (i należy) stosować aż do skutku. Pamiętaj, o ile sprawa dotyczy drużyny, dobro zawsze zwycięża!

jon

PELTA

00-050 Warszawa, ul. Świętokrzyska 16

tel. (22) 827-66-14, fax (22) 826-91-86

e-mail: pelta@warman.com.pl

<http://www.pelta.com.pl>

gry strategiczne, figurki Games Workshop, modele, akcesoria, literatura militarystyczna, sprzęt i odzież do survivalu i paintballu, programy i literatura komputerowa, poradniki naprawcze prawie wszystkich samochodów i motocykli świata

Prowadzimy sprzedaż detaliczną, wysyłkową i hurtową.

Księgarnia jest otwarta od poniedziałku do piątku w godzinach 11.00-19.00

oraz

w każdą sobotę w godzinach 10.00-14.00

Minął miesiąc i znowu spotykamy się w dziale poświęconym Warhammerowi. Z dużą przyjemnością prezentuję dziś obszerny artykuł poświęcony trudnej, acz niezwykle pasjonującej sztuce alchemii. W przeciwieństwie do innych przedstawicieli adeptów sztuki czarodziejskiej, alchemik był do tej pory lekceważony i traktowany z przymrużeniem oka. Mam nadzieję, że po lekturze niniejszego tekstu niektórzy z Was przekonają się do tej profesji – naprawdę warto.

Oprócz tego małe nawiązanie do numeru marcowego, w krótkim artykuliku przedstawiam wszystko tak, jak to powinno pojawić się dwa miesiące temu. Bardzo dziękuję wszystkim uważnym czytelnikom, którzy są czuli na nasze potknięcia i od razu nas o nich informują. Tak trzymać! Jeśli będziecie nas punktować dobrze i szybko, to może w końcu coś się zmieni.

Powoli zbliżają się wakacje, a z nimi mnóstwo wolnego czasu i ... oczywiście nasz Wielki konkurs. Co prawda Naczelną jeszcze go oficjalnie nie ogłosił, lecz ja już dzisiaj radzę zacząć myśleć nad przygodą lub scenariuszem, który powali nas na kolana.

I jeszcze słowo na temat przyszłych numerów. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, za miesiąc materiał, który przypomni nam, że Stary Świat to miejsce naznaczone piętnem Chaosu. A w numerze wakacyjnym – prawdziwa rewelacja! Duża przygoda (w sam raz na wakacyjne wieczory), której istotną częścią jest bitwa pomiędzy garstką krasnoludzkich obrońców faktorii w Górach Końca Świata a bandą zielonoskórych (których darzę osobistą sympatią). Do scenariusza dołączone są propozycje dwóch armii, za pomocą których można rozegrać małą bitwę w systemie Warhammer Fantasy Battle. Jeżeli ktoś jeszcze nie gra – radzę szybko zaopatrzyć się w tę grę! A już na pewno warto wystać drużynę daleko na wschód, żeby była na miejscu, gdy rozpocznie się walka!

Jeszcze przed wakacjami powinien ukazać się pierwszy numer wskrzeszanego właśnie „Labiryntu“, w całości poświęcony Warhammerowi. Znajdziecie w nim kilka interesujących scenariuszy oraz materiały uzupełniające dla Mistrzów Gry. Wypatrujcie go w sklepach!

To chyba tyle na początek. Nie zabierając więcej czasu i miejsca - zapraszam do lektury.

(gb)

Adam Matuszewicz

Z PAMIĘTNIKA ALCHEMIKA

Ilustracja: Jarosław Musiał

Tekst nieautoryzowany przez firmę Games Workshop.

Czy ktoś już zwrócił uwagę na to, jak bardzo pokrzywdzoną postacią w Warhammerze jest alchemik? Wystarczy zapytać kogoś bądź, co sądzi o postaci alchemika, a na pewno padnie odpowiedź w rodzaju: „Alchemik? To taki słaby mag. Nic ciekawego. Faktycznie. Nie dość, że postać ma ograniczony dostęp do zaklęć, to jeszcze nie ma żadnych specjalnych zdolności czy właściwości, które mogłyby ją wyróżnić spośród innych. Bo choć zna się na chemii i potrafi sporządzać magiczne płyny, to z tej pierwszej umiejętności nic nie wynika, a do drugiej niezbędna jest znajomość odpowiednich zaklęć. Stąd bierze się powszechna niechęć graczy do rozwijania kariery alchemika, jako postaci „słabej“ i nieciekawej. Na pewno dlatego, że został potraktowany trochę po macoszemu przez autorów gry. Nie jest to jednak nic, czego nie dałoby się naprawić. Trzeba tylko dać alchemikowi to, co stanowi o sensie jego życia: Alchemię przez duże A, sztukę mogącą iść z magią w zawody.

Alchemia jest nauką zgłębiającą tajemnice materii. Czyni to na swój specyficzny sposób, gdyż przedstawicielom tego zawodu nie są znane mechanizmy reakcji chemicznych, budowa atomów i cząsteczek, prawo zachowania masy, układ okresowy pierwiastków itp. Tę lukę w wiedzy o prawach natury wypełniają mistyka i magia. Dzięki nim alchemik wie, że wszechświat zbudowany jest z czterech podstawowych żywiołów (ognia, ziemi, wody i powietrza) i od zawartości każdego z nich w danej substancji zależy, czy będzie ona np. żelazem, drewnem, kamieniem, że zjawisko spalania możliwe jest jedynie dzięki istnieniu substancji zwanej flogistonomem itd. Marzeniem każdego alchemika jest stworzenie Kamienia Filozoficznego, który umożliwiłby mu dowolną zmianę jednej substancji w drugą, a tym samym dał absolutną władzę nad materią. Takie odkrycie wymaga dziesiątków lat wyjątkowej pracy i mnóstwo szczęścia. Do dziś nie wiadomo na pewno, czy komukolwiek udało się już odkryć formułę Kamienia Filozoficznego. Zresztą, nawet gdyby tak się stało, byłaby ona trzymana w największej tajemnicy przed światem: władza, jaką daje formuła, jest bowiem ogromna!

Owocami codziennej pracy alchemika są *eliksiry*: substancje mogące zmieniać naturę lub działanie innych substancji. Tutaj istotna uwaga: sensu stricto nie są to eliksiry magiczne. Do ich produkcji nie jest konieczna znajomość zaklęć, a one same nie mają magicznej aury. Działają najczęściej w bardzo wąskim zakresie i mają specjalistyczne zastosowania (niewielka ilość zastosowań dla każdego z nich, czasami tylko jedno – ściśle określone), stąd też szanujący się alchemik dąży do zgromadzenia jak największej liczby receptur, tak aby na każdą okoliczność móc sporządzić potrzebny eliksir. Sprzedaż eliksirów jest zwykle źródłem utrzymania alchemika i nieraz przysparza mu to znacznych dochodów.

Oczywistym jest, że receptury pozostają najgłębiej strzeżoną tajemnicą i jest nie do pomyślenia, aby bez atrybowanego powodu uczony odstąpił niektóre z nich innym przypadkowym znajomym.

Do tego, aby w spokoju poświęcić się pracy, niezbędne są alchemikowi cztery rzeczy: wyposażenie pracowni, receptury eliksirów, komponenty do ich produkcji oraz duża ilość czasu. No i spokój, spokój, jeszcze raz spokój. Niełatwo o niego w trakcie przygód z drużyną, stąd pewność, że drużyna mająca w swym składzie alchemika, często będzie musiała zatrzymywać się na kilka dni w jednym miejscu, dbając o to, by nikt nie przeszkadzał alchemikowi w pracy. Te niedogodności zwrócą się jednak z nawiązką, gdy tylko uczony obdarzy swych kolegów wyprodukowanymi przez siebie eliksirami. Nie raz i nie jednemu uratują one życie.

WYPOSAŻENIE

Na wyposażenie pracowni alchemicznej składają się rozmaite retorty, próbówki, kolby, palniki, pipety, destylatory, miarki, wagi, butle, butelki, buteleczki, fiołki i wiele, wiele innych przedmiotów – najczęściej wykonanych ze szkła. W zależności od ilości i stopnia zaawansowania technologicznego elementów wyposażenia, można je określić jako wyposażenie podstawowe lub pełne. Rozmaite receptury będą wymagały stosowania jednego bądź drugiego zestawu. Wyposażenie podstawowe (80 ZK, waga 10 kg) często towarzyszy postaci w jej podróżach: zapakowane w skrzynię całkowicie ją wypełnia. Jego posiadanie jest niezbędne do tego, aby móc rozpocząć karierę alchemika. Pełne wyposażenie (500 ZK, waga 100 kg) jest kłopotliwe w transporcie, wypełnia sobą 10 skrzyń. W jego skład wchodzi oczywiście zestaw podstawowy (receptury wymagające użycia zestawu podstawowego mogą być równie dobrze realizowane za pomocą pełnego zestawu wyposażenia). Wysoka cena wyposażenia pracowni wynika z jakości użytych materiałów i precyzji wykonania przyrządów. Nie można go po prostu kupić w sklepie: trzeba go wykonać na zamówienie u najlepszych fachowców.

RECEPTURY

Do sporządzania eliksiru niezbędna jest przede wszystkim znajomość *receptury*, czyli przepisu na przygotowanie specyfiku. Receptura podaje ile i jakich składników (komponent) należy użyć oraz jak z nimi postępować, aby otrzymać produkt finalny, mówi też o zastosowaniach eliksiru. Każdy alchemik gromadzi receptury w swej Księdze Receptur, gdzie zapisuje też czynione przez siebie odkrycia i obserwacje. Uczenie się receptur na pamięć jest bardzo trudne lub zgoła niemożliwe, a to z racji dużej objętości każdej z nich (1-10 stron) i technicznej trudności tekstu.

SKŁADNIKI

Kolejną sprawą są komponenty, z których będą sporządzane eliksiry. Powinny być najlepszej jakości, a już w żadnym wypadku niedopuszczalne jest w trakcie przygotowania eliksiru pominięcie jednego lub więcej składników. Wiele komponentów jest do trudnych do zdobycia. Ze zdobyciem niektórych wiąże się duże niebezpieczeństwo, jest nieprzyjemne lub po prostu ściągane prawem. Mistrz Gry powinien obiektywnie, ale stanowczo egzekwować od alchemika określenia sposobów, w jaki ten zdobywa potrzebne komponenty.

CZAS

Ostatnia kwestia: czas. Przygotowanie eliksiru nieraz zabiera go bardzo dużo, a na dodatek może wymagać specyficznych warunków do pracy np. pełni Księżyca. Z tego względu bohaterowie w trakcie przygody często nie mają możliwości sporządzenia niektórych potrzebnych eliksirów, stąd czynią to między przygodami. Mistrz powinien to wziąć to pod uwagę i pozwolić postaci spokojnie popracować w czasie wolnym od awantur.

Pozostaje kwestia, jaka umiejętność będzie potrzebna do tego, aby produkować alchemiczne eliksiry. Można to rozwiązać w bardzo prosty sposób: *tylko alchemik*, odpowiednio stosując umiejętność *chemii*, może sporządzać alchemiczne eliksiry. Uczeń alchemika, który wg przepisów ma 50% szans na posiadanie umiejętności chemii, nie jest w stanie wykorzystywać jej do sporządzania eliksirów. Rozwijanie kariery alchemika daje tę dodatkową korzyść, że postać 1-go, 2-go, 3-go i 4-go poziomu może w testach przygotowywania eliksirów stosować dodatkowy modyfikator: odpowiednio +0, +10, +20 i +30.

Jak już wspominałem, aby sporządzić eliksir alchemik musi dysponować odpowiednim wyposażeniem, recepturą, właściwymi komponentami i czasem. Jakikolwiek odstępstwo od warunków wymienionych w recepturze sprawi, że próba przygotowania eliksiru skończy się niepowodzeniem. Test wykonywany jest z dodatkowym modyfikatorem, podanym w charakterystyce danego eliksiru, istnieją bowiem eliksiry prostsze i trudniejsze w przygotowaniu. Udany test oznacza, że otrzymano zamierzony eliksir; nieudany: powstała substancja nie ma żadnego działania właściwego eliksiru. Jednocześnie można przygotowywać dowolnie dużą ilość eliksiru, mnożąc odpowiednio liczbę potrzebnych składników (czas taki sam, jak w przypadku jednej porcji). W wypadku niepowodzenia oznacza to, że wszystkie przygotowywane porcje eliksiru nadają się tylko do wyrzucenia.

Gotowy eliksir najczęściej ma postać płynu. Powinno się go przechowywać w butelkach z ciemnego szkła lub w takich samych fiolkach, szczególnie zakorkowanych. Każda fiołka mieści w sobie jedną porcję eliksiru, gotową do natychmiastowego użycia. Dobrze jest odpowiednio oznaczyć butelki i fiołki, by uniknąć w przyszłości tragicznych pomyłek podczas zażywania ich zawartości!

Receptury alchemiczne są tajemnicami głęboko skrywanymi przed osobami postronnymi: to oczywiste. Przede wszystkim wynika to z chęci utrudnienia życia ewentualnej konkurencji, poza tym każda receptura jest owocem wieloletniej, ciężkiej pracy jej twórcy. Postać, która właśnie rozpoczyna karierę alchemika, automatycznie wchodzi w posiadanie K3+1 wybranych losowo następujących receptur:

1. Elixsyr Antykoncepcji
2. Elixsyr Celności
3. Elixsyr Miłości
4. Elixsyr Szybkości
5. Elixsyr Płodności
6. Elixsyr Refleksu
7. Elixsyr Siły
8. Elixsyr Wytrzymałości
9. Elixsyr Widzenia w Ciemności
10. Elixsyr Poligloty
11. Elixsyr Zręczności
12. Niewidzialna Farba
13. Niezmywalna Farba
14. Konserwant Żywności

15. Kwas Metalozę
16. Odtrutka Esmeraldy
17. Odplamiacz
18. Odrzewiacz
19. Elixsyr Impregnujący
20. Elixsyr Odstrasający Gryzonia
21. Elixsyr Odstrasający Owady

Za każdym razem, gdy alchemik awansuje na wyższy poziom swej profesji, otrzymuje w prezencie od Mistrza Gry jedną recepturę z poniższej listy. Wszystkie inne receptury musi wymyślać sam, bądź też zdobyć je w inny sposób, np. drogą wymiany własnych odkryć z innymi alchemikami.

1. Elixsyr Inteligencji
2. Elixsyr Miłosnych Uniesień
3. Elixsyr Ognistego Oddechu
4. Elixsyr Prawdy
5. Elixsyr Siły Woli
6. Elixsyr Sprawności
7. Elixsyr Szaleństwa
8. Elixsyr Trującego Oddechu
9. Elixsyr Zdrowia
10. Odtrutka Jaretha

Jeżeli gracz chciałby, aby jego postać samodzielnie „wymyśliła” jedną z receptur przytoczonych w tym artykule, Mistrz Gry powinien najpierw określić ilość czasu potrzebną na stosowne badania. Można przyjąć, że jest to ilość dni równa ilości ZK, jaką trzeba zapłacić za jedną porcję eliksiru. Jak widać, aby wymyślić np. Wodę Życia, niezbędnych jest kilkadziesiąt lat wyteżonej pracy! Dopiero po tym czasie postać przeprowadza test identyczny z tym, jaki byłby potrzebny do wyprodukowania eliksiru, stosując podobne modyfikatory. Powodzenie w teście jest równoznaczne z pomyślnym opracowaniem formuły. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, postać powinna zacząć badania od początku.

W przypadku, gdy alchemik chciałaby wymyślić taki eliksir, który nie został tu opisany, gracz musi dokładnie opisać Mistrzowi zamierzoną recepturę. Mistrz Gry za każdym razem odpowiednio dobiera stopień trudności testu, ilość czasu potrzebną do pracy itd. On też sugeruje ewentualne poprawki w proponowanej recepturze, tak by całość „miała ręce i nogi”. Udany test oznacza, że nowa receptura okazuje się być prawidłowa i powstaje eliksir o zamierzonych właściwościach; test nieudany: praca nad wynalazkiem zakończyła się porażką. Jeżeli test nie powiódł się zaledwie o 1-10%, Mistrz Gry może uznać, że receptura owszem, działa, ale niezupełnie tak, jak zamierzył to sobie alchemik. Najczęściej oznacza to, że po zastosowaniu eliksiru występują niepożądane efekty uboczne, np. po wypiciu jednej porcji wypadają wszystkie włosy, albo że postać będzie przez 24 godziny cierpięła na uporczywe wiatry. Jakież to będą efekty, zależy tylko od Mistrza Gry.

ZĄŻYWANIE ELIKSIRÓW

Dotyczy to tylko tych eliksirów, które muszą być stosowane wewnętrznie (wypijane), jak np. Elixsyr Szybkości, Elixsyr Siły Woli, Elixsyr Miłosnych Uniesień itp. Każdy z nich ma swój ściśle określony czas działania. Dopóki w ciele bohatera działa tylko jeden eliksir, nie należy obawiać się wystąpienia nieznanego skutku ubocznego. Ale już zażycie innego eliksiru, podczas gdy poprzedni wciąż krąży w żyłach bohatera, niesie ze sobą ryzyko: tym większe, im więcej eliksirów działa w ciele postaci.

Można przyjąć, że każda porcja eliksiru powyżej jednej, to 10% szans na wystąpienie niepożądanych objawów ubocznych. Jeżeli „nadplanowy” eliksir jest następną dawką eliksiru już krążącego w żyłach postaci, albo bohater zażywa jednocześnie kilka dawek tego samego eliksiru, szansa ta wynosi 5%. Jeżeli ktoś łyka w tym samym czasie kilka różnych eliksirów, szanse na wystąpienie efektów ubocznych się sumują. Przykładowo, po wypiciu Elixsiru Zdrowia, zanim ten zakończył swe działanie postać zażywa jednocześnie Elixsyr Szybkości (10%), Elixsyr Twardogłowych (10%) i kolejną porcję Elixsiru Zdrowia (5%). W sumie daje to 25% szans na wystąpienie niepożądanych, ubocznych skutku działania tej mieszanki.

Aby sprawdzić, co takiego stanie się z ciałem osoby nadużywającej eliksirów, należy rzucić K10, do wyniku dodać ilość wymienianych eliksirów i odczytać rezultat z poniższego zestawienia.

- 1-6 Postać ogarniają gwałtowne mdłości. W ich wyniku na K6 godzin cechy nieszczęślika ulegają obniżeniu odpowiednio o 10 lub o 1.
- 7-8 Natychmiastowa utrata 1 punktu Żywotności.
- 9-10 Na K6 godzin jedna z procentowych cech postaci, wybrana losowo, maleje do zera.
- 11 Na K6 godzin jedna z cech postaci: Sz, S, Wt, Żw, wybrana losowo, maleje do zera. W przypadku Żywotności oznacza to natychmiastową utratę przytomności, niemożliwość do wybudzenia.
- 12 Natychmiastowa utrata K6 punktów Żywotności. Może skończyć się to śmiercią postaci.
- 13 Jedna z procentowych cech postaci, wybrana losowo, NA STAŁE maleje o 5.
- 14 Jedna z cech postaci: Sz, S, Wt, Żw, wybrana losowo, NA STAŁE maleje o 1.
- 15 Jedna z cech postaci, wybrana losowo, NA STAŁE maleje do zera.
- 16 Natychmiastowa utrata 2K6 punktów Żywotności.
- 17 i więcej Śmierć na miejscu. Można stworzyć nowego bohatera.

ELIKSIRY

Na charakterystykę eliksiru składa się kilka elementów: nazwa, cena jednej porcji, modyfikator testu sporządzania eliksiru i wymyślenia jego receptury, wyposażenie niezbędne do produkcji, czas produkcji, rodzaj i ilość składników, a nieraz też specjalne warunki, które należy spełnić podczas produkcji, przechowywania czy zażywania eliksiru. Do tego dochodzi niezbędny opis działania i czas działania.

Nazwa

Każdy ma swoją nazwę, czasami kilka nazw. Posługiwanie się nimi sprawia, że postaci łatwiej się dogadują, poruszając temat alchemii. Nazwy te nie muszą brzmieć tak samo w każdym języku, stąd Mistrz Gry może do woli ubarwiać grę posługując się wymyślanymi przez siebie nazwami w języku elfów, krasnoludów itd.

Cena

Cena podana w charakterystyce jest ceną jednej porcji eliksiru, taką, jakiej alchemik żąda przy sprzedaży. Rzeczywisty koszt składników nie przekracza najczęściej 1/10 wartości mikstury i tyle też alchemik musi zainwestować w produkcję, nawet, gdy jest ona czynnikiem na własny użytek. Jeżeli obok ceny umieszczono symbol „*” oznacza to, że zdobycie składników niezbędnych do syntezy eliksiru może być niebezpieczne, trudne lub niezgodne z prawem czy obyczajem; w takim przypadku MG może podnieść cenę eliksiru stosownie od sytuacji.

Modyfikator testu

Stopień trudności testu sporządzania eliksiru odgrywa rolę w trakcie przyrządzania specyfiku i wymyślenia jego receptury. Mówi też o tym, jakie są szanse na zdobycie gotowego preparatu drogą kupna (im trudniejszy do sporządzenia, tym rzadziej spotykany i trudniejszy do zdobycia).

Wyposażenie

Ten punkt opisuje, jakie wyposażenie pracowni niezbędne jest do sporządzenia eliksiru: podstawowe czy pełne. Przy wyposażeniu podstawowym możliwe jest przygotowanie eliksiru w warunkach polowych.

Czas produkcji

Produkcja poszczególnych eliksirów zabiera różną ilość czasu: jedne robi się krócej, inne dłużej. Podana w recepturze ilość czasu musi być bezwzględnie przestrzegana i nie może zostać skrócona. Jeżeli graczowi bardzo zależy na tym, aby produkcja zakończyła się pomyślnie, może dwukrotnie wydłużyć proces sporządzania eliksiru, poświęcając mu maksimum swojej uwagi. Dzięki temu może zastosować w teście dodatkowy modyfikator +10.

Komponenty

Ilość i rodzaj składników koniecznych do produkcji eliksiru jest najważniejszą częścią każdej receptury i również powinna być bezwzględnie przestrzegana. Brak choćby jednego komponentu lub jego niska jakość to 100% pewności, że próba sporządzenia eliksiru zakończy się niepowodzeniem.

Warunki specjalne

Niektóre eliksiry wymagają do swej produkcji spełnienia określonych warunków specjalnych, np. musi się ona odbyć przy pełni Księżyca.

Działanie

Opis działania to informacja o możliwościach zastosowania eliksiru.

Czas działania

Najczęściej K6 godzin, choć zdarzają się eliksiry działające tylko przez mgnienie oka, albo 1000 lat.

KSIĘGA RECEPTUR

1. ELIKSIR ANTYKONCEPCJI

Cena: 15 ZK.

Modyfikator: +5.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: rzadko spotykane zioła, garść kurzego łajna, wątroba białego szczura, kubek octu, kubek wina, ząb krokodyla.

Eliksir zażyty przed stosunkiem seksualnym, na 21 dni daje 100% ochronę przed zajściem w ciążę. Ma zapewniony stały zbytu u pań lekkich obyczajów, jak i wśród dam z towarzystwa; życie dworskie jest takie nudne.

Czas działania: 21dni.

2. ELIKSIR OGŁADY

Cena: 150 ZK.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 48 godzin.

Komponenty: język wściekłego psa, łyżka miodu, łyżka dziegciu, kubek starego wina, sześć porcji rzadko spotykanych ziół, porcja słowiczich języków.

Zażywanie tego eliksiru na K6 godzin zwiększa Ogładę postaci o 20. Ale tutaj uwaga: jeżeli przed zażyciem Ogłada bohatera wynosi 20 lub mniej, to po zażyciu tego eliksiru spadnie do zera!

Czas działania: K6 godzin.

3. ELIKSIR INTELIGENCJI

Cena: 1500 ZK.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: nalewka z czarnego lotosu, indyjskie jajo, młoda sowa, sproszkowany rubin wielkości orzeszka laskowego, sześć świeżych liści dębu, szczypta soli, ogon jaszczurki, porcja atramentu.

Działanie eliksiru powoduje, że na K6 godzin Inteligencja postaci rośnie o 20 punktów.

Czas działania: K6 godzin.

4. ELIKSIR CELNOŚCI

Cena: 90 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 48 godzin.

Komponenty: trzy porcje rzadkich ziół, garść śniegu, wątroba czarnego kota, grzebień czarnego koguta, odrobina sadzy, kubek starego miodu pitnego.

Działanie eliksiru powoduje, że na K6 godzin WS postaci rośnie o 20. Jednocześnie taka osoba doskonale widzi w niemal całkowitych ciemnościach, jeśli jest choćby odrobina światła.

Czas działania: K6 godzin.

5. ELIKSIR MIŁOSNYCH UNIESIEŃ

Cena: 300 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 7 dni.

Komponenty: porcja sproszkowanego rogu nosorożca, dwie porcje króliczego sadła, suszone genitalia byka lub tygrysa, grzebień czarnego koguta, bursztyn wielkości orzecha laskowego, kropla soku z wiśni, cztery łyżki dziewicy.

Po zażyciu eliksiru, na 1 godzinę zostają zniesione objawy ewentualnej impotencji, postać odczuwa niepohamowany popęd seksualny i postępuje tak, aby go jak najszybciej rozładować. W ciągu tej godziny potencja postaci nie maleje! Bogaci impotenci potrafią do niewyobrażalnych granic nabić kabzę alchemika znającego tę recepturę.

Czas działania: 1 godzina.

6. ELIKSIR MIŁOŚCI

Cena: 20 ZK*.

Modyfikator: +5.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 6 godzin.

Komponenty: fiołka krwi osoby, która ma być pokochana, dwie porcje specjalnych ziół, grzebień czarnego koguta, garść kurzego łajna, żądło osy lub pszczoły, paznokieć zmarłego.

Ten, kto wypije eliksir, a jego serce jest wolne i nie kocha nikogo – natychmiast zakochuje się w osobie, która dała krew jako komponent. Jeżeli w chwili zażywania eliksiru kochała kogoś innego, pokocha go jeszcze bardziej, a dawcę krwi znenawidzi szczerą nienawiścią.

Czas działania: K20+10 dni.

7. ELIKSIR MŁODOŚCI

Cena: 15000 ZK*.

Modyfikator: -30.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 14 dni.

Komponenty: serce dziecka lub młodzieńca zmarłego śmiercią tragiczną (wypadek, zabójstwo itp.), fiołka smoczey krwi, fiołka ludzkiej krwi, nasienie wisielca, sproszkowany diament wielkości orzecha laskowego, język goblina.

Warunki specjalne: eliksir należy sporządzać bez dostępu światła dziennego, a w pomieszczeniu musi cały czas panować temperatura powyżej 30°C.

Po wypiciu eliksiru ciało postaci zaczyna powolną przemianę, w ciągu 24 godzin młodziejąc o 10 lat. Można wypić jednocześnie dowolną ilość porcji eliksiru, gdyż tutaj nie grozi efekt przedawkowania i wystąpienia niepożądanych skutków ubocznych, a co najwyżej odmłodzenia się do wieku dziecięcego, a nawet zarodka (wtedy naturalnie, natychmiastowa śmierć)!

Czas działania: 24 godziny, efekt pozostaje trwały.

8. ELIKSIR MOCY

Cena: 3100 ZK*.

Modyfikator: -20.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 7 dni.

Komponenty: porcja potu konającego człowieka, ludzki płód, dziesięć czworolistnych koniczyn, oko bazyliuszka, szczypta proszku z rogu jednorożca, kawałek metalowego meteorytu, pióro ze skrzydła gryfa, szczypta rdzy z broni, którą nigdy nikogo nie zabito.

Warunki specjalne: Elixir Mocy musi być przygotowywany bez dostępu światła słonecznego, a ostatniego dnia produkcji musi przypadać pełnia Księżyca. W trakcie całego procesu nie wolno rzucić żadnych czarów w promieniu 5 m od przygotowywanego eliksiru.

Specyfik sprawia, że aktualna ilość Punktów Magii postaci natychmiast rośnie do dwukrotnie. Po godzinie ewentualne niewykorzystane Punkty Magii ponad zwyczajny, maksymalny poziom, przepadają. Ten eliksir cieszy się zasłużoną sławą u wszelkiej

maści czarodziejów, gdyż nie tylko natychmiast przywraca utracone Punkty Magii, ale do tego oferuje ich dwa razy więcej niż zwykle.

Czas działania: 1 godzina.

9. ELIKSIR OBŁĘDU

Cena: 200 ZK*.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: kawałek ciała ghula lub zombiego, jedenaście węzłych języków, niedojrzałe jabłko, kropla smoły, szczypta soli, szczypta cukru, garść kociej sierści.

Po wypiciu eliksiru postać natychmiast otrzymuje K6+1 Punktów Obłądu.

Czas działania: K6 godzin.

10. ELIKSIR ODPORNOŚCI NA ZIMNO

Cena: 60 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: sproszkowany rubin wielkości ziarna grochu, kubek sosnowej żywicy, szczypta siarki, szczypta popiołu z drewna spalonego smoczym ogniem, ogon salamandry, ząb ogra.

Postać staje się całkowicie odporna na działanie zimna, w tym obrażeń spowodowanych magicznym zimnem.

Czas działania: K6 godzin.

11. ELIKSIR ODPORNOŚCI NA OGIEŃ

Cena: 70 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 8 godzin.

Komponenty: sproszkowany szmaragd wielkości ziarna grochu, kilogram lodu, litr zsiadłego mleka, ząb zająca polarnego, fiołka foczey krwi, dziesięć mysich żołądków.

Postać staje się całkowicie odporna na działanie ognia i gorąca, w tym tych, które są magicznej natury.

Czas działania: K6 godzin.

12. ELIKSIR ODPORNOŚCI NA ELEKTRYCZNOŚĆ

Cena: 50 ZK.

Modyfikator: -5.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 12 godzin.

Komponenty: sproszkowany bursztyn wielkości orzecha włoskiego, młody węgorz elektryczny, jajo węża, magnez, szczypta sproszkowanego szkła, kocie futro, liść winorośli.

Postać staje się całkowicie odporna na działanie elektryczności, również magicznej.

Czas działania: K6 godzin.

13. ELIKSIR OGNISTEGO ODDECHU

Cena: 1200 ZK*.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 12 godzin.

Komponenty: fiołka smoczey krwi, kubek octu, kubek smoły, kubek wina, żywa salamandra, pięć kropli żywicy świerkowej, kubek mleka od wściekłej krowy.

Po wypiciu eliksiru należy wziąć głęboki wdech, a następnie z dużą siłą wydmuchnąć powietrze z płuc: z ust (bez szkody dla postaci) wytryśnie strumień ognia długości 5 m i będzie wydobywał się przez 10 rund, chyba że postać zamknie usta. Obiektom objętym płomieniem ogień zadaje obrażenia wielkości 15, przy czym siła ognia buchającego z ust maleje o 1z każdą kolejną rundą (w drugiej wynosi 12, w trzeciej 11 itd.). Dopóki działa eliksir, postać nie może wypowiedzieć choćby jednego słowa: zamiast słów z ust postaci wydobywa się ogień.

Czas działania: 15 rund.

14. ELIKSIR SZYBKOŚCI

Cena: 110 ZK.
Modyfikator: -20.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 24 godziny.
Komponenty: dwie ropuchy, gnijące ścierwo psa, oczy sokoła, uszy nietoperza, serce niedźwiedzia, język węża, wiadro deszczówki.
Działanie eliksiru powoduje, że przez K6 godzin Szybkość postaci rośnie o 2.
Czas działania: K6 godzin.

15. ELIKSIR PIĘKNOŚCI

Cena: 1000 ZK*.
Modyfikator: +0.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 24 godziny.
Komponenty: łożysko ludzkiego płodu, kubek krwi dziecka, siedem żywych pajaków, litr zsiadłego mleka, ogórek, kubek miodu, nalewka na chrabaszczach, porcja potu konającej osoby, porcja psiego sadła, szczypta proszku z rogu jednorożca, prawa dłoń elfa, lewa dłoń orka.
Warunki specjalne: krew dziecka musi być wydobyta tuż przed daniem jej do przygotowanego eliksiru. Makabra!
Eliksir podnosi urodę postaci do olśniewająco pięknej. Ogląda rośnie do wartości 95. Nie sposób opisać wrażenia, jakie postać poddana działaniu eliksiru wywiera na innych osobach. Te o Sile Woli 20 lub niższej muszą natychmiast przeprowadzić test tej cechy, a w razie niepowodzenia zakochują się od pierwszego wejrzenia. Gdy uroda postaci wraca do poprzedniego stanu, zauroczenie przechodzi jak ręką odjął, ale w 1 procencie przypadków przetradza się w prawdziwą miłość.
Czas działania: K6 dni.

16. ELIKSIR PŁODNOŚCI

Cena: 300 ZK*.
Modyfikator: +0.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 3 dni.
Komponenty: prześcieradło z nocy poślubnej, zarodek kurzego jaja, mleko z piersi kobiety, która jeszcze nigdy nie karmiła, czarna perła, czterolistna koniczyna.
Eliksir działa tylko na postaci bezpłodne, za wyjątkiem tych, u których bezpłodność jest spowodowana cechami anatomicznymi, np. u mężczyzn kastracją, a u kobiet brakiem macicy, jajników czy podwiązaniem jajowodów. Jeżeli teraz taka osoba odbędzie prawidłowy stosunek seksualny, szansa zajścia kobiety w ciążę będzie identyczna jak u zdrowych partnerów. Ostatnia deska ratunku dla osób, które mimo swoich starań nie mogą doczekać się własnych dzieci, dlatego zbyt na ten eliksir jest zapewniony, zwłaszcza wśród osób szlachetnie urodzonych, pragnących pozostawić po sobie dziedzica.
Eliksir Płodności natychmiast przerywa działanie Elixiru Anty-koncepcji i odwrotnie.
Czas działania: 3K10 dni.

17. ELIKSIR POZORNEJ ŚMIERCI

Cena: 220 ZK.
Modyfikator: -20.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 12 godzin.
Komponenty: fiołka proszku z mumii, wywar z nietoperza, cztery ślimaki, odrobina borsuczego sadła, mózg snotlinga, łuska szczupaka, duża i włochata gąsienica.
Po wypiciu eliksiru postać zapada w sen tak głęboki, że przypomina on śmierć: ciało staje się chłodne, serce uderza raz na kilka minut, a oddech jest niewyczuwalny – jeden na kilka godzin. Zranione ciało nie krwawi. Postać można obudzić tylko przerywając działania eliksiru. Aby rozpoznać, że postać żyje, obserwator musi zadeklarować chęć uważnych oględzin i przejść pomyślnie test na połowę swej Inteligencji.
Czas działania: K20+100 dni.

18. ELIKSIR PRAWDY

Cena: 330 ZK.
Modyfikator: -20.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 14 dni.
Komponenty: porcja żabiego skrzeku, liść osiki, kufel piwa, sproszkowany krwawnik wielkości orzecha laskowego, dwie zdechłe wrony, odchody harpii, skóra białego szczura.
Dopóki eliksir działa, postać nie może (nie potrafi) skłamać i zawsze przekazuje informacje zgodne z tym, co uważa za prawdę. Co więcej, zapytana nie może powstrzymać się przed udzieleniem odpowiedzi. Kaci pracujący dla dworu zawsze mają w swych kufrach co najmniej jedną porcję tego eliksiru, przeznaczoną dla szczególnie interesujących „klientów”.
Czas działania: K6 godzin.

19. ELIKSIR REFLEKSU

Cena: 200 ZK.
Modyfikator: -10.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 24 godziny.
Komponenty: pazur strzygi, bursztyn wielkości orzecha włoskiego, jaszczurka, szczypta złotych opiłków, muchomor sromotnikowy, kropla porannej rosy.
Eliksir sprawia, że na K6 godzin ilość ataków postaci rośnie o 1, a Inicjatywa o 20. Ubocznym skutkiem działania tego eliksiru jest fakt, że po zażyciu nie można rzucać jakichkolwiek czarów.
Pomiędzy Elixirem Refleksu, a Elixirem Widzenia w Ciemności nie zachodzą żadne interakcje, co skrzętnie wykorzystują postaci pracujące nocą, tak zabójcy, jak i łowcy potworów.
Czas działania: K6 godzin.

20. ELIKSIR SIŁY

Cena: 90 ZK.
Modyfikator: -10.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 7 dni.
Komponenty: serce ogra, kilogram niedźwiedziego sadła, porcja odchodów skavena, kubek byczej krwi, dwie kromki razowego chleba, szczypta kurzu ze świątyni.
Eliksir sprawia, że na K6 godzin Siła postaci rośnie o 1. Jeżeli wcześniej wynosiła ona zaledwie 1, wtedy eliksir podnosi ją do wartości 3.
Czas działania: K6 godzin

21. ELIKSIR SIŁY WOLI

Cena: 600 ZK*.
Modyfikator: -10.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 12 godzin.
Komponenty: porcja starego, złotego sera, kawałek ciała demona, garść opiłków żelaza, łuska węża morskiego, fiołka wody morskiej, palec zmarłego bohatera.
Działanie eliksiru powoduje, że na K6 godzin Siła Woli postaci rośnie o 20.
Czas działania: K6 godzin

22. ELIKSIR SPRAWNOŚCI

Cena: 150 ZK*.
Modyfikator: -20.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 48 godzin.
Komponenty: ząb wilka, sto jeden pajaków, łeb żmii, kilogram marchwi, litr rosolu z kury, psi ozór, koci ogon, kropla krwi wilkołaka, bryłka węgla, garść prochu.
Eliksir sprawia, że na K6 godzin WW postaci rośnie o 15. Uwaga: jeżeli tak podniesiona WW byłaby większa od osiemdziesięciu, zamiast ją podnieść, eliksir obniży WW o 15 punktów.
Czas działania: K6 godzin.

23. ELIKSIR STAROŚCI

Cena: 1500 ZK*.

Modyfikator: -20.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: kromka spleśniałego chleba, głowa orka zmarłego ze starości (wyjątkowa rzadkość), kropla krwi wampira, garść popiołu z kości ogra, szczypta gotowanej kory dębowej, dziesięć dużych pijawek, pięć porcji rzadkich ziół, szczypta proszku z ciała mumii.

Warunki specjalne: eliksir może przygotowywać jedynie mężczyzna.

Po wypiciu eliksiru, w ciągu 24 godzin ciało postaci natychmiast starzeje się o 10 lat. Można wypić jednocześnie dowolną ilość porcji eliksiru bez obawy o przedawkowanie, ale może to grozić śmiercią ze starości.

Czas działania: 24 godziny, ale pozostawia trwały efekt.

24. ELIKSIR SZALEŃSTWA

Cena: 400 ZK*.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: mózg psa karmionego od dzieciństwa ludzkim mięsem, ręka mordercy, kawałek ciała mutantu, szklanka szkurzyczych oczu, dojrzały pomidor.

Po wypiciu eliksiru postać natychmiast zapada na jedną z chorób psychicznych, do tego otrzymując 2K6 Punktów Oblędu.

Czas działania: K6 godzin.

25. ELIKSIR TRANSMUTACJI

Cena: 2500 ZK*.

Modyfikator: -30.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 7 dni.

Komponenty: 10 gram takiego metalu, który ma powstać po działaniu eliksiru na inny metal, żywy kameleon, dwa żywe snottlingi lub jeden żywy elf, odrobina kurzu leżącego przynajmniej od stu lat, fiołka dziewiczej krwi ugotowanej na ogniu z ciała mumii.

Warunki specjalne: ostatni dzień przygotowania eliksiru musi wypaść na taki, w którym jest pełnia Księżyca.

Eliksir wylany na powierzchnię dowolnego metalu, zamienia jego 1 kg w taki metal, który został użyty jako komponent (jeżeli do sporządzania użyto złota, to eliksir będzie zamieniał metale w złoto, jeżeli rtęci, to w rtęć itp.).

Czas działania: Natychmiastowy, ale pozostawia trwały efekt.

26. ELIKSIR TRUJĄCEGO ODDECHU

Cena: 100 ZK*.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: zepsute jajo, garść zdechłych much, nieświeża ryba, ząbek czosnku, dwie duże cebule, płwocina chorego na gruźlicę, skóra węża, zepsuty ząb goblina, onuce krasnoluda.

Po wypiciu eliksiru należy wziąć głęboki wdech, a następnie z dużą siłą wydmuchnąć powietrze z płuc: powietrze to będzie przesycone trucizną. Trucizna nie szkodzi temu, kto zażył eliksir, a u innych powoduje natychmiastową głęboką utratę przytomności i co rundę utratę 1 punktu Żywotności, aż do śmierci lub utraty 10 punktów. Wypicie eliksiru pozwala na wydmuchnięcie jednej porcji zatrutego powietrza. Ten specyfik z powodzeniem stosują profesjonalni zabójcy, którzy na pozór bezbronni zaskakują w ten sposób swoje ofiary.

Czas działania: K6 godzin.

27. ELIKSIR WIDZENIA W CIEMNOŚCI

Cena: 12 ZK*.

Modyfikator: +10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 6 godzin.

Komponenty: oko elfa lub krasnoluda, odrobina pajęczyny, odrobina pleśni, fiołka olejku różanego, pióro harpii, pęcherz pławny ryby morskiej.

Po wypiciu eliksiru postać widzi nawet w najgłębszej ciemności równie dobrze, jak w dzień. Magiczna ciemność, mgła, para, dym itp. ograniczają widzenie.

Czas działania: K6 godzin.

28. ELIKSIR WYTRZYMAŁOŚCI

Cena: 50 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 12 godzin.

Komponenty: litr krwi dowolnego stworzenia, którego Wytrzymałość wynosi 6 lub więcej, szczypta popiołu z zębów rekina spalonych w srebrnym naczyniu wraz z siarką i liśćmi buka, szczypta proszku z kory wierzby, ślina alchemika przygotowującego eliksir.

Działanie eliksiru sprawia, że na K6 godzin Wytrzymałość postaci rośnie o 2.

Czas działania: K6 godzin.

29. ELIKSIR ZDROWIA

Cena: 2200 ZK*.

Modyfikator: -20.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 48 godzin.

Komponenty: owoce z krzewu dzikiej róży posadzonego w cmentarnej ziemi i codziennie podlewanego krwią, końska śledziona, słodkowodna ryba drapieżna, duża rzepa, pazur trolla, krew czarnego koguta.

Eliksir musi być przechowywany tak, aby nie przedostało się do niego światło – zwłaszcza słoneczne. Wypicie eliksiru powoduje natychmiastową regenerację wszystkich utraconych punktów Żywotności, co więcej, postać ma ich teraz dwukrotnie większą ilość, niż zwykle. Gdy mija działanie eliksiru, „nadplanowe“ punkty Żywotności przepadają.

Czas działania: K6 godzin.

30. ELIKSIR POLIGLOTY

Cena: 30 ZK*.

Modyfikator: +10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: język istoty, której mowa ojczysta ma zostać opanowana po wypiciu eliksiru, sproszkowany kamień żółciowy, szczypta saletry, fiołka porannej rosy, fiołka wieczornej mgły, garść ziemi cmentarnej.

Po zażyciu eliksiru postać uzyskuje zdolność mowy w ojczystym języku właściciela języka zastosowanego jako komponent.

Czas działania: 24 godziny.

31. ELIKSIR ZRĘCZNOŚCI

Cena: 45 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 8 godzin.

Komponenty: porcja rzadkiego ziela, porcja suszonych owoców, kawałek małpiego futra, kopyto zebry, szczypta proszku z kości słoniowej.

Eliksir sprawia, że na K6 godzin Zręczność postaci rośnie o 20 punktów.

Czas działania: K6 godzin.

32. NIEWIDZIALNA FARBA

Cena: 900 sz.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: dwie porcje nalewki kłaczy tataraku, kilogram pszczelego wosku, litr bydłczej krwi, włos z nosa starej kobiety, 13 porcji rzadkich ziół, małe, srebrne lustro, które trzydzieści dni przeleżało w ziemi, garść pajęczyny.

Dowolna powierzchnia pomalowana taką farbą staje się na stałe niewidzialna, do czasu, aż farba zostanie usunięta, zamalowana itp.

Czas działania: Stały.

33. NIEZMYWALNA FARBA

Cena: 7ZK.

Modyfikator: +10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 6 godzin.

Komponenty: łyżka oleju, łyżka smoły, dwie łyżki soku z kiszzonej kapusty, wąż suma, garść psich uszu i węzowych języków.

Eliksir musi zostać zmieszany ze zwykłą farbą. Od tej chwili farba ta może zostać usunięta z pomalowanej nią powierzchni jedynie mechanicznie np. przez zdrapanie, lub przy pomocy eliksiru odplamiającego (patrz niżej).

Czas działania: Stały.

34. KONSERWANT ŻYWNOSCI

Cena: 3 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: kubek żabiego skręku, łyżka rybiego kleju, gałązka bzu, wywar ze ślimaka, kubek gorzałki.

Żywność potraktowana tym eliksirem pozostaje świeża (o ile była taka w chwili polania eliksirem) i nie ulega psuciu przez rok czasu. Porcja eliksiru wystarcza na zakonserwowanie 10 kg żywności.

Czas działania: 1 rok.

35. KWAS METALOZER

Cena: 200 ZK*.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 3 godziny.

Komponenty: fiołka smoczej krwi, fiołka proszku z wysuszonego ciała amfisybny, fiołka miazdżonych pajaków, trzy sproszkowane perły, fiołka octu winnego, żywa meduza.

Warunki specjalne: eliksir może być przygotowany wyłącznie na wysokości co powyżej 3000 metrów nad poziomem morza.

Kwas stykając z dowolnym metalem niszczy go w błyskawicznym tempie: jedna porcja eliksiru w ciągu jednej rundy rozpuszcza 5 kg metalu. Nie wywiera żadnego wpływu na żywą tkankę ani inne substancje niemetaliczne.

Czas działania: 1 runda.

36. ODTRUTKA JARETHA

Cena: 300 ZK.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 6 godzin.

Komponenty: kielich koziego mleka, garść malin, łyżka czerwonych mrówek, łyżka czarnych mrówek, porcja wątroby węża morskiego, porcja suszonej pokrzywy, wymiociny pijaka.

Eliksir wynaleziony przez czarodzieja imieniem Jareth, bardzo popularny dzięki swej niezawodności i stosunkowo niskiej cenie. Jest odtrutką przeciwko wszelkiego rodzaju truciznom, które działają już w ciele postaci, bądź się w nim znajdują: przerywa ich działanie po K10 rundach. Oprócz tego natychmiast przywraca 1 punkt Żywotności.

Czas działania: 30 minut.

37. ODTRUTKA ESMERALDY

Cena: 30 ZK.

Modyfikator: +0.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: dwie porcje rzadkich ziół, kłaczek wełny, wątroba prosięcia, szczypta srebrnych opiłków, skrzydło kruka, kilogram muchomorów.

Eliksir wynaleziony podobno przez kapłankę Esmeraldy, o ile to prawda, że Esmeralda ma swoje kapłanki. Po K10 rundach od zżycia daje 75% szans na natychmiastowe przerwanie działania każdej trucizny.

Czas działania: K6 godzin.

38. ODPLAMIACZ

Cena: 8* ZK.

Modyfikator: +10.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 6 godzin.

Komponenty: litr mleka, fiołka soku z cytryny, garść soli, skórka chleba, żelówka starego buta, ogon wiewiórki.

Stosując Odplamiacz na zabrudzoną powierzchnię można skutecznie usunąć z niej wszelkie plamy, zabrudzenia – włącznie z Farbą Niezmywalną. Jedna porcja Odplamiacza wystarcza do oczyszczenia 5m2 powierzchni.

Czas działania: 1 runda..

39. ODRDZEWIACZ

Cena: 25 ZK.

Modyfikator: -10.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: porcja jadu skorpiona, garść świeżych kasztanów, litr wina, szczypta rzeczno piasku, litr gnojowicy.

W kontakcie z zardzewiałą powierzchnią metalu Odrdzewiacz natychmiast usuwa rdzę, oczyszczając przedmiot aż do czystego, niekorodowanego metalu. Jedna porcja Odrdzewiacza wystarcza do całkowitego wyczyszczenia jednego przedmiotu średniej wielkości.

Czas działania: 1 runda.

40. PŁYN BALSAMUJĄCY

Cena: 200 ZK.

Modyfikator: -20.

Wyposażenie: podstawowe.

Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: dziesięć porcji żywicy sosnowej, dziesięć porcji rzadkich ziół, kilogram miodu, łyżka dziegciu, gotowany nietoperz, fiołka oleju pomarańczowego, serce czarnego kota.

Płyn służy do wcierania go w martwą tkankę, np. ciało zmarłego, dzięki czemu na okres 1000 lat zostanie zatrzymany proces gnicia i rozkładu. Zabalsamowane ciało nabiera kremowej barwy i staje się twarde niczym drewno. Użycie jednocześnie kilku porcji płynu balsamującego wydłuża okres zahamowania rozpadu, który wynosi wtedy tyle tysiącleci, ile porcji użyto. Jedna porcja eliksiru wystarcza do zabalsamowania ciała istoty średniej wielkości.

Czas działania: 1000 lat.

41. ELIKSIR EKSPLODUJĄCY

Cena: 250 ZK*.

Modyfikator: -30.

Wyposażenie: pełne.

Czas produkcji: 7 dni.

Komponenty: porcja popiołu z kości smoka spalonego ogniem żywiołata ognia, porcja rzadkich ziół, porcja oleju skalnego, język teściowej.

Warunki specjalne: podczas destylacji eliksir nie może być poddawany żadnym wstrząsom (nieudany test przygotowania eliksiru to 5% szansy na wybuch w pracowni).

Ten rodzaj eliksiru jest niezwykle wrażliwy na wstrząsy, co grozi eksplozją. Jeżeli fiołka, w której jest przechowywany, zostanie rozbita – eksplozja następuje automatycznie, a jeżeli fiołka upadnie, zostanie uderzona, gwałtownie wstrząśnięta i nie spowoduje to jej rozbicia, wtedy szansa na eksplozję wynosi 10%. Eksplozja działa w promieniu 5 m., zadając K10 obrażeń. Jeżeli dochodzi do jednoczesnego wy-

buchu kilku porcji tego eliksiru, to ogólna ilość obrażeń równą 10 razy ilość porcji, np. 8 porcji spowoduje obrażenia w wysokości 8K10.
Czas działania: mgnienie oka.

42. ELIKSIR IMPREGNUJĄCY

Cena: 6 ZK.
Modyfikator: +10.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 3 godziny.

Komponenty: porcja żywicy drzewa iglastego, porcja bobrzeżo sady, kilogram rybich łbów, barani pęcherz, jajo żółwia.

Eliksir Impregnujący służy do nacierania dowolnej powierzchni (za wyjątkiem żywej tkanki), czyniąc ją całkowicie nieprzemakalną i odporną na działanie wody. Jedna porcja eliksiru wystarcza do zaimpregnowania 5m2 powierzchni.

Czas działania: 10 lat.

43. ELIKSIR ODSTRASZAJĄCY GRYZONIE

Cena: 10 ZK.
Modyfikator: +0.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 12 godzin.

Komponenty: żywy szczur, skorupka kurzego jaja, malutki burak, odrobina końskiej sierści, garść kurzego łajna.

Zapach płynu – obojętny i niewyczuwalny dla człowieka – działa odstrasza­jąco na gryzonie i sprawia, że będą trzymały się od niego z daleka (posmarowanie płynem kilku miejsc w budynku daje całkowitą gwarancję, że nie będzie w nim myszy czy szczurów). Nieoczekiwanie dla samego wynalazcy okazało się, że eliksir działa też na skavenów. Jeżeli skaven nie oprze się działaniu eliksiru (dla niego jest on trucizną), zapach doprowadza go do mdłości, co kończy się obniżeniem WW, WS i Inicjatywy o 10 punktów.

Czas działania: 30 dni.

44. ELIKSIR ODSTRASZAJĄCY OWADY

Cena: 5 ZK.
Modyfikator: +20.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 24 godziny.

Komponenty: gniazdo os, odrobina ptasich odchodów, dwa ząbki czosnku, porcja mięty, dwie porcje wilczej jagody.

Zapach płynu – obojętny, choć wyczuwalny dla człowieka – działa odstrasza­jąco na wszelkie owady: komary, klaszcze, muchy itd.

Czas działania: 24 godziny.

45. ELIKSIR ŚWIECĄCY

Cena: 180 ZK*.
Modyfikator: +0.
Wyposażenie: podstawowe.
Czas produkcji: 3 dni.

Komponenty: para oczu chimery, garść żółodzi, pióro feniksa, szczypta siarki, szczypta opiłków żelaza, wywar z krogulca, uwędzony węgorz elektryczny.

Warunki specjalne: produkcja eliksiru musi odbywać się w całkowitej ciemności!

Płyn jest gęsty i lepki, łatwo się klei do każdej powierzchni. Po wydobyciu z fiołki i kontakcie z powietrzem zaczyna działać: świeci jasnym, żółtawym światłem, rozświetlającym teren w promieniu 5 m. Jedna fiołka zawiera ilość płynu wystarczającą do wysmarowania nim 5 m2 powierzchni.

Czas działania: 24 godziny.

46. ELIKSIR ZAPALAJĄCY

Cena: 400 ZK*.
Modyfikator: -10.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 48 godzin.

Komponenty: trzy porcje oleju skalnego, łyżka siarki, łyżka saletry, salamandra, szczypta próchna, szczypta miału węglowego, pół kubka prochu, pół kubka krwi demona.

Warunki specjalne: początek przygotowania eliksiru musi wypaść w dniu, w którym szaleje burza z piorunami.

Eliksir ulega samo zapłonowi pod wpływem kontaktu z powietrzem, stąd musi być przechowywany w hermetycznie zamkniętym pojemniku. Lżejszy od wody i nierozpuszczalny w wodzie. Raz rozpalony wymaga powietrza (płonie pod wodą, ziemią, nie sposób go ugasić). Płonie przez 10 rund, w każdej zadając K6 obrażeń.

Czas działania: 10 rund.

47. TRUCIZNA SINISTRALA

Cena: 230 ZK*.
Modyfikator: -10.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 12 godzin.

Komponenty: duży muchomora, nalewka z wilczej jagody, garść pieprzu, szczypta soli, trzy porcje rzadkich ziół, skóra ropuchy, paznokcie giganta, laska wanilii.

Receptura tego eliksiru została wynaleziona przez alchemika Sinistrala, który wykorzystał ją do otrucia wszystkich kochanków swojej żony (było ich siedemnastu), wysyłając do nich eliksir w postaci prezentu, w flakonie po perfumach. Pod wpływem kontaktu z powietrzem substancja błyskawicznie paruje zmieniając się w obłok trującego gazu, wypełniającego obszar w promieniu 3 m. Kto odetchnie zatrutym powietrzem, ten natychmiast traci przytomność i 1 punkt Żywotności co rundę.

Czas działania: 2K10 rund.

48. TRUCIZNA ZORLAKA

Cena: 900 ZK*.
Modyfikator: -20.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 4 dni.

Komponenty: fiołka trupiego soku, krew niemowlęcia, uszy trędowatego, szczypta proszku z mumii, porcja przetrawionego ludzkiego mięsa wyjęta z żołądka ghula, ząb wojownika chaosu.

Wyjątkowo perfidna receptura tego eliksiru jest dziełem nekromanty imieniem Zorlak. Zatruta osoba nie zdaje sobie sprawy z tego, że dzieje się z nią coś złego, gdyż eliksir zaczyna oddziaływać na nią dopiero w momencie, gdy zasypia! Od tej chwili, aż do przebudzenia, co godzinę traci ona 1 punkt Siły. Gdy Siła spadnie do zera, oznacza to całkowity, trwały i nieodwracalny paraliż. Przerwanie działania eliksiru przez odtrutkę lub obudzenie się ze snu, nie cofa skutków działania trucizny: utracone punkty Siły nie mogą być odzyskane!

Czas działania: patrz opis działania.

49. WODA ŚMIERCI

Cena: 15000 ZK*.
Modyfikator: -40.
Wyposażenie: pełne.
Czas produkcji: 30 dni.

Komponenty: serce dziecka karmionego krwią i mięsem swoich rodziców, ręka samobójcy, krew kobiety, która zginęła w chwili, gdy traciła swoje dziewictwo, krew mężczyzny, który własną ręką zabił ukochaną kobietę, łuska węża, kiel dzika, włos wilka, skrzydło nietoperza, serce zombiego.

Warunki specjalne: każdej nocy, podczas przygotowywania eliksiru, musi być on ogrzewany w brzuchu umierającego człowieka.

Zatruta postać natychmiast umiera, bez jakiegokolwiek szansy na próbę odparcia działania trucizny. Nieboszczyk w żaden sposób nie może być wskrzeszony czy ożywiony, chyba że w ciągu 30 dni jego ciało (o ile jeszcze istnieje) zostanie skropione Wodą Życia (patrz niżej).

Czas działania: mgnienie oka.

50. WODA ŻYCIA

Cena: 30000 ZK*.
Modyfikator: -50.
Wyposażenie: pełne (patrz warunki specjalne).
Czas produkcji: 3 miesiące.

Komponenty: 3 fiołki smoczej krwi, czaszka licza, wywaru z głowy demona, jajo bazyliuszka, ciało noworodka, mózg jego matki, serce jego ojca, kamień ze szczytu najwyższej góry świata, kropla wody z dna najgłębszego oceanu..

Warunki specjalne: przygotowanie wymaga użycia specjalnego wyposażenia, przeznaczonego tylko i wyłącznie do produkcji Wody Życia (koszt wyposażenia 2000 ZK). Wyprodukowanie w nim innego eliksiru pozbawia sprzęt właściwości niezbędnych do sporządzania Wody Życia.

Wylanie eliksiru na ciało rannej, chorej, kontuzjowanej itp. istoty przywraca ją natychmiast do zdrowia, w tym regeneruje ubytki ciała i przerywa działanie wszystkich działających na nią czarów, eliksirów, trucizn itp. Wylanie Wody Życia na ciało osoby zmarłej nie dalej, niż przed 30 dniami, przywraca ją do życia w pełni zdrowia i sił. Wylanie eliksiru na dowolnego ożywionca powoduje jego natychmiastową i nieodwracalną destrukcję – jego ciało (o ile je posiadał) rozsypuje się w proch.

O tym, że wiele lat temu ktoś wynalazł recepturę tego eliksiru, wiedzą wszyscy alchemicy. Niestety, nigdy nie wypłynęła ona na światło dzienne, choć od czasu do czasu pojawiają się nowe dowody na to, że ktoś stosuje Wodę Życia. Bez wątpienia jest to skarb równie wielki, jak tajemnica Kamienia Filozoficznego.

Czas działania: mgnienie oka.

Niezależnie od tego, czy w Drużynie znajdzie się postać alchemika, przed graczami otwierają się teraz nowe, niespotykane możliwości. Dzięki eliksirom będą mogli bez udziału magii podnosić niemal wszystkie parametry swoich postaci, stawać do walki z wrogami będącymi dotąd nie do pokonania, czuć się pewniej i bezpieczniej w sytuacjach, których wcześniej unikali jak ognia. Co prawda, nieco śmiesznie wygląda wojownik idący do walki z mieczem w jednej i butelką w drugiej ręce... Chyba, że jest to Asterix z komiksów Gościnnego i Uderzo, nie rozstający się z bułką pełnym Elixiru Siły.



ZMAGANIA Z WIELKIM BYKIEM CHAOSU

W związku z błędami, które systematycznie pojawiają się w artykułach publikowanych w dziale Warhammera, ogłaszam utworzenie nowej rubryki (jej tytuł mogliście poznać już na początku tego artykułu). W krótkich notatkach pod tym wspólnym mianem będę umieszczał sprostowania i poprawki do wszystkich wpadek, które pojawiły się w poprzednim numerze „Magii i Miecza”. Oto pierwsza porcja – dotyczy ona numeru marcowego.

Chwasty z tego wydania naszego pisma zostały już częściowo wypełnione w numerze 4/98 (dotyczy to profesji lutnika i umiejętności *riposta*). Dziś druga część – błędne charakterystyki.

Najpierw na warsztat weźmy barda. Żeby wszystko było jasne daję sobie tabelki i numerki, tylko wszystko napiszę słowami.

BARD

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM PIERWSZY

| | |
|--------------------------|------------------|
| Walka Wręcz | plus dziesięć |
| Umiejętności Strzeleckie | plus dziesięć |
| Wytrzymałość | plus jeden |
| Żywotność | plus trzy |
| Inicjatywa | plus dziesięć |
| Cechy Przywódcze | plus trzydzieści |
| Siła Woli | plus dziesięć |
| Ogłada | plus dwadzieścia |

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM DRUGI

| | |
|--------------------------|-------------------|
| Walka Wręcz | plus dziesięć |
| Umiejętności Strzeleckie | plus dziesięć |
| Wytrzymałość | plus jeden |
| Żywotność | plus cztery |
| Inicjatywa | plus dwadzieścia |
| Zręczność | plus dziesięć |
| Cechy Przywódcze | plus czterdzieści |
| Inteligencja | plus dwadzieścia |
| Opanowanie | plus dziesięć |
| Siła Woli | plus dwadzieścia |
| Ogłada | plus trzydzieści |

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM TRZECI

| | |
|--------------------------|-------------------|
| Walka Wręcz | plus dwadzieścia |
| Umiejętności Strzeleckie | plus dwadzieścia |
| Wytrzymałość | plus dwa |
| Żywotność | plus pięć |
| Inicjatywa | plus trzydzieści |
| Zręczność | plus dwadzieścia |
| Cechy Przywódcze | plus pięćdziesiąt |
| Inteligencja | plus trzydzieści |
| Opanowanie | plus dwadzieścia |
| Siła Woli | plus trzydzieści |
| Ogłada | plus czterdzieści |

Teraz zajmijmy się, kolejnym schematem rozwinięć który został w sposób okrutny potraktowany.

KARCZMARZ

SCHEMAT ROZWINIĘĆ

| | |
|--------------------------|------------------|
| Walka Wręcz | plus dziesięć |
| Umiejętności Strzeleckie | plus dziesięć |
| Siła | plus jeden |
| Wytrzymałość | plus jeden |
| Żywotność | plus trzy |
| Inicjatywa | plus dwadzieścia |
| Zręczność | plus dwadzieścia |
| Cechy Przywódcze | plus dwadzieścia |
| Inteligencja | plus dwadzieścia |
| Opanowanie | plus dwadzieścia |
| Siła Woli | plus dziesięć |
| Ogłada | plus trzydzieści |

Mam cichą (choć nieuzasadnioną) nadzieję, że ta rubryczka nie będzie pojawiała się często.

(gb)

Trudne pisać Kubę przygodę, o jej trudności. Ale ta powinna Wam się spodobać. Nie, nie... Niczego nie mogę zdradzić, bo wystarczy jedno słowo, żeby było wiadomo o co w tym wszystkim chodzi. Że już wiecie? Hehe... Ja też tak sądziłem. A to nie takie proste. Miłej zabawy.

Milosz

JAKUB T. JANICKI

ILUSTRACJE: HUBERT CZAJKOWSKI

TRUP DOSKONAŁY MŁODE WINO PIJE

któren to tytuł zapożyczony z zabaw surrealistów paryskich

Motto:

„Prawdą jest śmierć. Walczyłem z nią pięknie, jak długo mogłem...
tańczyłem z nią, stroiłem ją, nadskakiwałem jej... obwieszałem ją
serpentykami, laskotałem.“

Celine

„Trup...” to scenariusz stworzony z myślą o *Zewie Cthulhu 1890*. Nie jest to przygoda trudna lub śmiertelna, za to dość dobrze nadaje się jako wprowadzenie w mroczny świat dziewiętnastowiecznej Anglii. Nie dotyka kwestii Mitów bezpośrednio, raczej tylko ją sygnalizuje, wątek nadnaturalny jest w niej jednak zdecydowanie najważniejszy. Krótko mówiąc – horror z podtekstami.

Przygoda przeznaczona jest dla niezbyt licznej grupy Badaczy – myślę, że dwóch lub trzech graczy będzie w sam raz, przy czterech robi się trudna do prowadzenia, a powyżej tej liczby zamienia w malownicze samobójstwo Strażnika. W zasadzie można ją poprowadzić w standartowym okresie historycznym, w latach dwudziestych, ale zapewniam, że warto skusić się na rozgrywkę w wiktoriańskiej Anglii. Jeśli nigdy jeszcze nie graliśmy w tej konwencji, przeczytajcie wcześniej artykuł „Może partyjkę wista, sir?” (MiM 2/98), co, wraz z zamieszczonymi w tym samym numerze tabelami przelicznikowymi na miary i wagi brytyjskie, powinno na początek wystarczyć. Warto też zaopatrzyć się w ładną mapę Anglii i Londynu oraz jakieś stylowe rekwizyty, w rodzaju monokla czy laseczki (dziadek na pewno się nie obrazi).

Jeśli chodzi o postacie graczy, to wszystkie powinny być raczej zamożne. Ważne, by jeden bohater był detektywem-amatorem, konieczny jest też lekarz (ewentualnie medyczne zdolności lub wykształcenie u któregoś z Badaczy). Idealna drużyna to detektyw, doktor i znajomi. Dopuszczalny jest policjant; powinien być to śledczy, czyli nie mundurowy – kłaniają się Holmes, Watson i Lestrade. Wydarzenia będą jednak przedstawiane dla tych wyżej wymienionych postaci, choć nie powinno być, po niewielkich modyfikacjach, żadnych problemów z dostosowaniem akcji do własnych bohaterów, np. zastąpieniem nadinspektora Pratta (BN) jednym z BG.

W przygodzie nie wszystkie możliwe elementy akcji są uwzględnione, w trosce o niewielkie rozmiary tekstu porzuciłem też wyśiłki beletrystyczne. Przed wami konkret – nastrój to robota dla Strażnika.

CZEŚĆ I – LONDYN

Jeśli lubisz, Strażniku, by wszystko było zapięte na ostatni guzik, możesz przed przystąpieniem do właściwego scenariusza przeprowadzić krótki epizod kryminalny, podczas którego postacie będą mogły się poznać i zaprzyjaźnić (to ważne!), a gracze przyzwyczaić do tej specyfiki gry i świata przedstawionego. Polecam coś w rodzaju krótkiej a banalnej zagadki kryminalnej, której rozwiązanie wspólnie znajdą bohaterowie. Można oczywiście zrobić osobną przygodę tego typu, ale zupełnie wystarczy np. sprawa kradzieży naszyjnika w restauracji, która to sprawa znajdzie swe rozwiązanie jeszcze tego samego wieczoru i w tym samym kulinarnym przybytku. Szczegóły pozostawiam inwencji Strażnika. Dość powiedzieć, że gdy zaczyna się nasza przygoda, bohaterowie przyjaźnią się już i w miarę regularnie, na przykład w klubie, spotykają.

PIERWSZY TROP, PIERWSZY TRUP

Pewnego deszczowego poranka, w drugi poniedziałek niezwykle deszczowego listopada, nasz detektyw otrzyma list. Niby nic w tym dziwnego, ale list przyjdzie akurat wtedy, gdy stagnacja w interesie sięgnie punktu kulminacyjnego, więc z oczywistych powodów powinien on wzbudzić entuzjazm Badacza. List przyniesie posłaniec, który ulotni się, nim ktokolwiek zdąży zadać mu jakiekolwiek pytanie. A oto i treść listu, koślawo nabazgranego na niefirmowym, zatłuszczonym papierze:

„Wielce wielmożny panie [nazwisko Badacza]!

Proszę o wybaczenie, że w swej niskości poglądam się do tak ważnej figury. Nie wątpię jednak, że sprawa, jaką mam, za interesuje wielmoże. A som to, cza rzecz, cuda nad cudami. Nic jednak pisać więcej nie będę, bo to nie som sprawy na pisanie. Przyjeźdź no pan do mnie z buteleczką dżinu, to se pogadamy. Jedź pan do przewoźników na Spitalfields i tam o mnie pytaj.

Ze szacunkiem

Thomas Crowsby”

Gdy już nasz bohater przezwycięży niechęć do kontaktu z gmi-nem, i wyruszy (najlepiej wraz z przyjaciółmi, bo „to niebezpieczna dzielnica”) na poszukiwania tajemniczego pana Crowsby’ego, spotka go przykra niespodzianka – znajdzie go w stanie nie służącym kontaktom międzyludzkim. A konkretnie – całkiem martwego.

Ale, jak mawia Bogusław Wołoszański, nie uprzedzajmy faktów: mieszkający w odrapanej, rozlatującej się kamienicy przewoźnicy bez oporów wskażą pokój zajmowany przez Crowsby’ego. Powiedzą też, że powinien być u siebie, bo chyba ostatnio nie opuścił swego lokum. Na pukanie nikt nie zareaguje, lecz drzwi – lekko pchnięte – otworzą się same, ukazując bohaterom niezbyt przyjemny widok. Oto na łóżku, pośrodku pokoju, leży nieruchomo ciało mężczyzny w średnim wieku, a rozrzucone ręce, wybałuszone oczy, wywalony język i sińce na szyi dość jasno wskazują przyczynę zgonu.

W zmarłym współlokatorzy bez trudu rozpoznają Crowsby’ego, nie będą jednak w stanie wskazać mordercy – powiedzą, że tego dnia mężczyzna nie poszedł do pracy, a oni byli prawie cały czas poza budynkiem, więc de facto zabójcą może być każdy. Pozostałe możliwe do wykonania na miejscu czynności śledcze i ich skutki podaje w punktach.

1. Nawet bardzo powierzchowna obdukcja zwłok, poza potwierdzeniem uduszenia jako powodu śmierci, pozwoli odkryć bardzo interesujący fakt – z tyłu głowy denata znajduje się blizna, a raczej bardzo głębokie zagłębienie w czaszce. Nawet osoba ze szcążkowymi umiejętnościami medycznymi z łatwością (i z zadziwieniem) skonkluduje, że ta dziś zabliźniona rana jest śmiertelna, która nie miała prawa ot, tak po prostu się zrosnąć. Strażnikowi, nie pozostaw cienia wątpliwości, że coś tu jest nie tak!



- Rewizja w pokoju Crowsby'ego nie da specjalnie ciekawych rezultatów; znajdują się tu jedynie rzeczy osobiste uboższego przewoźnika. Tylko jedno znalezisko może okazać się potencjalnie cenne – w szufladce sekretarzyka znaleźć można kilkanaście pustych, dokładnie umytych, nieopisanych fiolek, oraz równie sterylną (ale wielokrotnie używaną, co jakaś sprytniejsza postać stwierdzić może po łatwości, z jaką suwa się tłok) strzykawkę, jednak pozbawioną igły.
- Pewne efekty może też przynieść wypytywanie najlepiej zaznajomionych z Crowsby'm przewoźników – Stephena Smyte'a i Rogera Lowtona, dość komicznych typów w stylu Flipa i Flapa. Oto, co będą mieli do powiedzenia: *Thomas był równy chłop. Trochę milczek, ale równiacha. Będą gdzieś ze dwa miesiące, odkąd się wprowadził. Spokojnie żył, nikomu nie wadził, trochę pił. Niechętnie gadat skąd przyjechał, jakby się bał, ale raz po czterech ale'ach jak mu się język rozwiązał, to powiedział, że z jakiejś wiochy na mokradłach, Mallmouth czy jakoś tak. No i tyle. W ogóle o przeszłości mówić nie lubił. Może co złego miał na sumieniu? Czasem tak żeśmy se z chłopakami przy piwie żartowali, ale jak go teraz sprzątli, to może i w tym była jaka racja?*

Scotland Yard zjawi się dość szybko. Jeśli jeden z bohaterów jest policjantem, niech on właśnie będzie oficerem oddelegowanym do tej sprawy. W przeciwnym wypadku czas wprowadzić kolejnego BN – nadinspektora Pratta. Nadinspektor Joseph Pratt to wysoki, tęgawy, postawny mężczyzna, dobiegający czterdziestki, nieco łysiejący od czubka głowy, lecz za to z bujnym, kruczoczarnym wąsem. Dobry z niego funkcjonariusz, ma za sobą wiele lat udanej służby, brakuje mu tylko nieco polotu i fantazji. W swoim rzemiośle jest jednak niezrównany, co udowodni błyskawicznie zabierając się do pracy. Po zabezpieczeniu miejsca zbrodni i wezwaniu koronera rozpocznie wstępne przesłuchania, zaczynając oczywiście od naszych Badaczy.

Zaufanie Pratta bohaterowie mogą sobie zaskarbić bardzo prosto – będąc szczerymi. Jeśli będą coś przed nim ukrywać, nie powiedzą o powodzie swej wizyty czy fiolkach, powinni liczyć się z tym, że policjant nie da im spokoju. Jeśli jednak podzielą się swoimi odkryciami, nadinspektor uprzejmie obieca informować o postępach w śledztwie i wręczy swój bilet wizytowy. Napomknie też, jakby mimochodem, że niedawno miał kontakt z tym człowiekiem, lecz więcej szczegółów nie poda.

Zawezwany koroner podzieli zdziwienie bohaterów co do tajemniczej rany na głowie denata, nie mogąc znaleźć jej sensownego, medycznego wytłumaczenia. Stwierdzi, że uduszenie miało miejsce nie dalej, jak przed kilkoma godzinami (a w każdym razie już po wysłaniu listu), i zabierze zwłoki. Zwinie się też nadinspektor Pratt, więc również nic innego nie pozostanie naszym Badaczom.

Strażniku! Czas uchylić rąbka (bardzo małego!) tajemnicy. Celem tego epizodu jest zainteresowanie graczy przeszłością śp. Crowsby'ego, a konkretnie – miejscem jego pochodzenia. Jeśli więc drużyna zacznie węszyć na własną rękę, nie odnajdzie więcej konkretnych informacji, a tylko potwierdzenie miejsca jego pochodzenia. O samej zaś miejscowości Mallmouth bardzo niewiele wiadomo, poza tym, że jest małą, skrytą wśród bagien (a może i na bagnach) wioską. Jedyną okoliczną rodziną, którą można znaleźć w Kelly's Post Office Directory, a która osiada majątek, są niejacy Fanshawowie. Nic więcej.

I co, Strażniku, Badacze wybierają się w tamte okolice pierwszym pociągami? Doskonale, po kilku przeróbkach możesz właściwie pominąć kolejnego trupa i przejść od razu do części drugiej. A może nie kwapią się do wyjazdu? W takim razie do akcji musi wkroczyć niejaka lady Barlove-Cox. Oto...

DRUGI TROP, DRUGI TRUP

Nim jeszcze gracze zapomną o sprawie Crowsby'ego, do naszego detektywa zgłosi się lady Barlove-Cox. Wielka, wiktoriańska matrona przybędzie bez wcześniejszego anonsu. Odziana w falbaniastą i koronkową, czarną szyfonową suknię rozsiądzie się w gabinecie i rozpocznie monolog, którego w żaden sposób nie da się przerwać:

– Młody człowieku (lady Barlove-Cox do każdego, niezależnie od wieku, zwraca się per „młody człowieku” bądź „młoda damo”)! Sprowadza mnie tu sprawa najwyższej wagi. Jak panu zapewne wiadomo, mój małżonek, lord Edmund Barlove-Cox zmarł kilkanaście dni temu – tu głos lady nieco się załamie. Chwilę pochlupie, lecz, wzięwszy się w garść, będzie kontynuować: – Jego ciało... wylowiono z Tamizy dwa dni po tym, jak zniknął z domu. To znaczy, to był ktoś, kto wyglądał jak Edmund i był ubrany tak jak on, bo twarzy nie dało się... eee... rozpoznać. Pochowaliśmy go trzynaście dni temu. Chciałabym, aby pan wyjaśnił jak i dlaczego umarł. Śmiem podejrzewać, że ma to coś wspólnego z jego ostatnim wyjazdem – małżonek mój był wybitnym kartografem – do miejscowości... Mallmouth. Wyjazd ten przedłużył się niespodziewanie, a po powrocie do domu mąż zachowywał się niepokojąco... I mówił przez sen takie dziwne rzeczy, że aż chciałam doktora Towsona zwać. No i dwa dni później... Ma pan, młody człowieku, całkowicie wolną rękę w dysponowaniu moimi funduszami, tylko, błagam, niech pan szybko wyjaśni tę tajemnicę...

To rzekłszy, lady Barlove-Cox zechce opuścić biuro naszego detektywa. Ten może próbować zadać jej jeszcze parę pytań. Niestety, lady będzie zbyt roztrzęsiona i zdenerwowana, by teraz udzielić wyczerpujących odpowiedzi, poprosi więc o rychłe odwiedzin. Badaczom nie pozostanie nic innego, jak zająć się tą dziwną sprawą.

W zależności od tego, jak bohaterowie postępowali w kamienicy na Spitalfields, zaraz na początku śledztwa czeka ich miła lub niemiła niespodzianka. Otóż sprawą lorda Barlove-Cox zajmował się nie kto inny, jak sam nadinspektor Pratt. Jeśli więc nasi dzielni chłopcy wyrazili chęć współpracy przy sprawie Thomasa Crowsby'ego, oficer zechce się im teraz odwdziżyć, ujawniając – bez konieczności specjalnych nalegań – wszystkie dane o zagadkowej śmierci lorda.

Materiały Scotland Yardu uściślą informacje podane przez wdowę po sir Edmundzie.

Dnia 26 sierpnia A.D. 1890 lord Edmund Barlove-Cox, lat 65, oficer, znany kartograf, wyjechał do miejscowości Mallmouth w hrabstwie Devonshire, w celu dokonania pomiarów niezbędnych do ukończenia swego wielkiego dzieła, czyli superdokładnej mapy Wysp Brytyjskich. Prace, których koniec planowany był na pierwszy tydzień października, nieoczekiwanie przeciągnęły się, o czym lord poinformował małżonkę lakonicznym telegramem, wysłanym z poczty w Shullhamferry dnia 9 października. Ostatecznie sir Barlove-Cox

OBERŻA „POD ZDECHŁYM PSEM”

wrócił do domu 27 października, w stanie, jak to określiła małżonka, a potwierdziła służba, „ogólnej depresji i przygnębienia”. Osowiły, całe dni przesiadywał w bibliotece, czytające jakieś dziwne, stare książki. Taki stan rzeczy utrzymywał się do 3 listopada, kiedy to lord, nie uprzedzając nikogo, opuścił posiadłość i udał się w nieznanym kierunku. Dwa dni później jego ciało wyłowili z Tamizy przewoźnik nazwiskiem Thomas Crowsby (tak, tak, ten sam!). Szybko wezwano policję i koronera, który ustalił, że powodem śmierci była seria ciosów tępym narzędziem w twarz (co do momentu przybycia lady Barlove-Cox uniemożliwiało identyfikację denata). Na ciele sir Edmunda odkryto też nieobecną tam wcześniej długą, jakby pooperacyjną bliznę, umiejscowioną na klatce piersiowej. Do dnia dzisiejszego policji nie udało się wpaść na trop zabójcy, ani ustalić motywów zbrodni.

Takie oto są ustalenia dwutygodniowego śledztwa.

Gdy gracze zapoznają się już z materiałami, Pratt zaprosi ich do biura. Siadzie wygodnie, nabije fajkę, i zacznie mówić:

– *Panowie! To, co czytaliście, to naprawdę niewiele. Nie mamy w tym śledztwie punktu zaczepienia. Oczywiście, śmierć Crowsby'ego rzuca na całą sprawę nieco inne światło. Podejrzewam mianowicie, że Crowsby mógł być zamieszany w zamordowanie sir Edmunda, a że chciał sygnąć, został usunięty przez współników. Zastanawia mnie tylko czemu w takim wypadku Crowsby wybrał kontakt z prywatnym detektywem, a nie ze mną, było nie było znajomym policjantem? Może widział w tym okazję do podwójnej gry? Czort go wie... Mam też drugi pomysł – przewoźnik znalazł coś przy lordzie, i dopiero teraz uznał, że może to być ważne. Ale czemu, u licha, poszedł do pana!?! Nigdy tego nie pojmę! Do diaska!...*

Pratt w niedwuznaczny sposób zasugeruje też Badaczom, że prawdę nie obrazili się, gdyby zechcieli wokół tej sprawy powęszyc, i że w razie tryumfu mogą liczyć na dozoną wdzięczność całego wydziału kryminalnego Scotland Yardu, z nim samym na czele.

Jeśli Badacze mają, po zsumowaniu, choć kilka małych szarych komórek, powinni bez trudu domyślić się co łączy Crowsby'ego i sir Edmunda Barlove-Cox, i jaki w związku z tym powinien być ich następny krok. Gdyby jednak ich tor myślenia szedł w inną stronę, niż planowanie wyjazdu do Mallmouth, pozwól zdobyć im jeszcze kilka poniższych informacji. W ostateczności sugestia wyjazdu może paść od samego nadinspektora (ale to naprawdę ostateczność).

W sprawie lorda Barlove-Cox niewiele już zostało do odkrycia na miejscu. Lady Barlove-Cox nie będzie potrafiła przedstawić żadnych konkretów ponad to, co mówiła na pierwszym spotkaniu. Pewną pomocą może okazać się doktor Towson, lekarz sir Edmunda. Potwierdzi on, że lord był po powrocie w fatalnej kondycji psychicznej, a dodatkowo nie pozwolił wykonać sobie standartowych badań, jakie robi się po powrocie z bagien. Ba, nie chciał się nawet rozebrać! Doktor Towson nic nie wie o bliznie na klatce piersiowej lorda, nie zna jej pochodzenia, ale przysięga, że przed wyjazdem do Mallmouth badał sir Edmunda i żadnej blizny tam nie było. Mówi, że metamorfoza lorda była zadziwiająca, bo zawsze tryskał on zdrowiem i doskonałym humorem. W Londynie nie da się zdobyć więcej informacji. Pozostaje wyjazd do...

CZEŚĆ II – MALLMOUTH

Jeśli rolę inspektora gra jeden z uczestników sesji, Pratt może oczywiście jechać z resztą drużyny. W innym przypadku nadinspektor, początkowo bardzo zapałony do projektu wyjazdu z Badaczami, będzie, niestety, zmuszony pozostać w Londynie w związku z tajemniczą sprawą niejakiego Johna Merricka, zdeformowanego tak potwornie, że zwanego Człowiekiem-Słoniem. Udzieli on jednak Badaczowi-detektywowi wszelkich pełnomocnictw do prowadzenia tej sprawy poza miastem (w postaci obficie „opieczątkowanego” świstka papieru), poprosi o regulame sianie telegramów i da przysłowiowy krzyżyk na drogę.

Próby nabycia biletu kolejowego do Mallmouth zakończą się niepowodzeniem, ale uprzejma pani w okienku poinformuje, że najbliższa stacja znajduje się w Shullhamferry, a stamtąd to już tylko parę mil. Chcąc nie chcąc, badacze wyruszą w drogę przez Shullhamferry.

Shullhamferry to mała miejscowość w Devonshire. Mieszkańcy są tu spokojni, cisi, ale raczej niesympatycznie nastawieni do obcych. Gdy nasi bohaterowie dotrą na miejsce, będzie właśnie zapadał ciężki, listopadowy zmierzch. Zacinający deszcz, silny wiatr i całkowicie pusta, nie licząc śpiącego kasjera, stacyjka powinna nastroić Badaczy raczej pesymistycznie i wrogo. Ulice będą całkiem puste – żadnych ludzi, dorożek czy choćby psów. Zmoknięci i zdenerwowani bohaterowie dotrą w końcu pod dom z mało zachęcającym szyldem „Oberża Pod Zdechłym Psem”. Przekonaj ich jednak, Strażniku, że jeśli tu nie wejdą, będą chyba zmuszeni spędzić noc na dworcu.

W środku oberży także jest pusto, nawet za barem nikt nie stoi. Jednak umieszczone na framudze dzwonki, dzwoniące przy otwarciu i zamykaniu drzwi, zaalarmowały kogoś, bo z zaplecza daje się słyszeć ochrypły, lecz dość wysoki głos: *Już, już, chwileczkę*. Po chwili zjawia się oberżysta – niski, brzuchaty i łysy jak kolano. Idzie czyszcząc jakąś szklanice, jednak gdy spostrzeżga Badaczy, staje jak wryty i uważnie taksuje ich nieco przerażonym wzrokiem. Po chwili mówi, powoli i spokojnie: *Nazywam się Jeffreys, a to moja oberża. Czego tu chcecie?*

Kiedy tylko jednak spostrzeże, że nasi bohaterowie biedakami raczej nie są, nieufność przynajmniej w części go opuści. Szybko przyniesie jedzenie i picie, zaproponuje też wygodne pokoje gościnne po przystępnej cenie. Po mniej więcej godzinie będzie już normalnie rozmawiał z bohaterami, lecz tylko do momentu, gdy wspomną o celu swej wyprawy. Usłyszawszy nazwę „Mallmouth”, Jeffreys zamilknie, wstanie, wyjdzie na zaplecze i nie pojawi się już tego wieczora. Do pokoiw zaprowadzi badaczy jego córka (młoda, bardzo piękna i powabna). Pierwsza noc minie spokojnie, bez żadnych ekscesów. Także podane następnego ranka śniadanie w pełni zadowoli Badaczy. Gdy już się najedzą, przyjdzie czas na postanowienie co dalej. Zasugeruj im delikatnie, Strażniku, że dobrze byłoby przed podjęciem wyprawy do Mallmouth zasięgnąć w pierw języka w Shullhamferry.



Niestety, ulice miasteczka nadal sprawiają wrażenie wyludnionych, i tylko gdzieś przemyka ktoś chyłkiem. Gdyby Odkrywczy zdecydowali się zacząć przypadkowego przechodnia, ten będzie uprzejmy tylko do momentu, gdy usłyszy feralną nazwę. W takim wypadku mruknie coś pod nosem i czym prędzej się oddali. Tak naprawdę jedyną osobą, która może pomóc Badaczom jest córka gospodarza, Monica Jeffreys, ale nie ujawniaj tego faktu od razu – pozwól badaczom nachodzić się wcześniej po miasteczku i nadziwować nad mentalnością ludzi z prowincji.

Pod wieczór pierwszego dnia pobytu w Shullhamferry (zakładamy, że Badaczom nie uda się opuścić miejscowości, a w każdym razie nie będzie nikogo chętnego, by wskazać im drogę do Mallmouth) do stolika, przy którym nasi bohaterowie będą z zapałem konsumować smaczną kolację, przysiadzie się nagle córka oberzysty. Rozejrzy się nerwowo na boki, i zacznie mówić:

– *Szybko, póki tatki nie ma, on by nie chciał, żebym z panami rozmawiała! Ja styszałam, jak panowie coś o Mallmouth mówili. Wracajcie, panowie, szybko do Londynu, jeżeli wam zdrowie mile. Tam się straszliwe rzeczy wyprawiają, stary Fanshaw jest zupełnie sfiksowany, a wszyscy go tępo słuchają. Nikt tam od nas od lat nie chodzi, zresztą mało kto już pamięta kórędy, bo przez bagna głębokie i niebezpieczne trzeba. Na miły bóg, wracajcie!*

Tu przerwie, usłyszawszy kroki na zapleczu, zerwie się od stolika i podbiegnie do baru. Na salę wejdzie stary Jeffreys, obdarzy Badaczy niezwykle fałszywym uśmiechem i zajmie się swoją robotą. Tego wieczora bohaterowie nie będą już mieli okazji porozmawiać z Monicą na osobności. Udać się to im może dopiero następnego dzionka, przed południem. Dziewczyna nie będzie chciała podawać żadnych szczegółów, podkreśli tylko, że udawanie się na bagna może być niebezpieczne dla życia Badaczy. Jedyne bardzo natrączywie indagowana poda nazwisko człowieka, który może, za pieniądze, przeprowadzić drużynę przez bagna do Mallmouth. Osobnik ów to niejaki Stu Rogers, ponoć kompletny wariat, ale też człowiek bardzo zwinny i uważny. Monica powie też gdzie można go znaleźć, pożegna się i od tego czasu będzie unikać Badaczy.



Stu Rogers okaże się rzeczywiście... hmm... ekscentrykiem. Czarna, strzępiasta broda i takież wąsy, bardzo niestaranne i zniszczone ubranie, a przede wszystkim wielki, wymięty cylinder na głowie – oto co tworzy *image* tego niezwykłego pana. Stu Rogers nie będzie zbyt kontaktowy; mówiąc półsłówkami, pomrukując i podśpiewując zgodzi się na przeprowadzenie Badaczy tam i z powrotem za dwa funty (to sporo!). Ubierze olbrzymie, ciężkie buty, do ręki weźmie długą laskę i, nie zdejmując nawet na moment cylindra, bez zwlekania ruszy w drogę.

MALLMOUTH-UPON-SWAMPS

Podróż przez bagna będzie długa i męcząca: krzaki, ruchome piaski, wrzosowiska czekają już na drużynę. Marsz potrwa około trzech godzin, i przez całą drogę Badacze nie zauważą niczego, co choć trochę przypominałoby ścieżkę. Wreszcie cała ekipa dotrze na rozległą polanę (ważne, aby już się ściemniało). Bohaterowie ujrzą tu sporo domków, nie widać jednak nigdzie czegoś, co wyglądałoby na, wielką ponoć, posiadłość Fanshawów. Zapytany o to Rogers wybełkota, że trzeba przejść przez wioskę na drugą stronę polany, i tam iść dalej drogą. Rzeczywiście, jest to jedyny sposób, by się tam dostać. Przewodnik nie chce jednak iść do wsi, i na nic zdadzą się perswazje. Postanowi poczekać na bohaterów w tym miejscu.

O dziwo, wioska nie będzie wyglądała na opustoszałą. Ludzie kręcą się po kilku uliczkach, na rynku trwają prace remontowe przy jakimś podniszczonym domku. Na rusztowaniu uwijają się krzeczcy męczycyżni, i w momencie, gdy w pobliżu przechodzą Badacze, jeden z tych właśnie ludzi z krzykiem spada na ziemię. Momentalnie na jego głowę leci ciężka torba z cementem. Jednak na dość ludnym rynku nie zapanuje jakieś szczególne podniecenie. Robotnicy powoli zejść z rusztowań, podejdzie też, wolno i bez słowa, kilka stojących bliżej osób. Być może nasz bohater-lekarz rzuci się, by sprawdzić co się stało. W takim wypadku stwierdzi zgon robotnika, a konkretnie – zmiążdżenie czaszki. Gdy to ogłoszą, jeden z miejscowych rolników, potężny, barczysty typ, odepchnie go do tyłu, i wraz z pomocą kilku ziomków dźwignie zwłoki i wnieśnie je do najbliższego domu. Ludzie rozejdą się spokojnie, jak gdyby nigdy nic.

Wszelkie reakcje Badaczy na tą dziwną sytuację spotkają się z absolutną obojętnością, a w przypadku działań zaczepnych agresją mieszkańców wioski. Bohaterom nie pozostanie nic innego, jak ruszyć do posiadłości Fanshawów. Gdy wejdą w alejkę pomiędzy drzewami, będzie już zupełnie ciemno. Gdyby się wsłuchiwali, powiedz im, że panuje całkowita cisza – rzecz dość niezwykła jak na tereny w głębi lasu. Na końcu alejki znajduje się brukowany dziedziniec, po którym (jak w najtańszych horrorach) nisko snuje się gęsta mgła. Rezydencja wygląda na bardzo zaniedbaną, a pnącza winorośli porastają bujnie fasadę budynku. Olbrzymie drzwi są szczelnie zamknięte...

Parę puknięć czy kopniaków nic nie da. Dopiero dłuższe dobijanie się, połączone z pełnymi ekspresji okrzykami przyniesie rezultat w postaci uchylającego się judasza. Zza drzwi dobiegnie Badaczy cichy, kobiecy głos:

– *Proszę odejść.*

Teraz uwaga: młoda dama otworzy drzwi tylko wtedy, jeśli bohaterowie wspomną historię z Crowsby' m. i Barlove-Coxem. Jeśli nie podejmą tego tematu, mogą przygotować się na noc na świeżym powietrzu. Gdy już jednak wszystko to powiedzą, kobieta powie „chwileczkę“ i zatrzśnie judasz. Wróci po jakichś dziesięciu minutach i otworzy drzwi. Tajemnicza „odzwrotna“ okaże się zjawiskowo piękną kobietą w wieku lat około dwudziestu pięciu (oto miejsce na wątek miłosny, który warto wykorzystać przy dobrych graczach!). Odważnie spojrzy w oczy najpoważniej wyglądającemu BG i powie:

– *Lord przyjmie panów. Tylko proszę o spokój i ciszę – mój wuj, sir Mycroft Fanshaw, jest bardzo chory, sparaliżowany od szyi w dół. Proszę na górę, tedy, o tak, i w lewo...*

Na piętrze, przed pierwszymi od lewej drzwiami dziewczyna zatrzyma się i zapuka. Nie czekając na odpowiedź zaanonsuje bohaterów i zejdzie na dół. Badacze będą mogli wejść do pomieszczenia i porozmawiać z sir Mycroftem Fanshawem.

THE NIGHT OF THE LIVING DEATH I

Widok będzie wstrząsający – oto na łóżku, przykryty wysoko szarym pledem, leży szkielet mocno obciągnięty chudą, cienką skórą. Czaszka szkieletu pokasłuje, a zauważywszy naszych bohaterów uśmiecha się niewyraźnie. O dziwo, sir Fanshaw mówi za to dość głośno, tyle, że głosem brzmiącym jak baraszkująca na blaszanym dachu para kotów w drewniakach:

– *Co was tu sprowadza, panowie? Nie sprawy administracyjne zapewne, i nie moja schorowana osoba, więc co?*

Bohaterowie będą się prawdopodobnie tłumaczyć, wyjaśniać, pytać, nieco grozić, wysnuwać teorie, i robić inne śmieszne rzeczy, jakie zazwyczaj robią w takich sytuacjach bohaterowie. Jednak podczas tego spotkania nie da się uzyskać od sir Fanshawa żadnych konkretnych informacji. Co prawda nie milczy jak zakłętą, ale wypowiada się raczej ogólnie i ogólnie, w stylu: *Każda społeczność ma prawo do swoich tajemnic*. Będzie jednak szczerze wstrząśnięty informacją o obu londyńskich zgonach, odmówi wszelako podzielenia się swymi domysłami, tłumacząc się po prostu ich brakiem. Jeśli rozmowa będzie się bezproduktywnie przedłużać, lord poprosi badaczy o zostawienie go w spokoju i zwyczajnie ułoży się do snu.

Gdy bohaterowie zejść po schodach, będzie miało miejsce jedno z najważniejszych wydarzeń przygody – zasugeruj, że przed wyjściem powinni się pożegnać z młodą panią domu. Gdy zaczną się za nią rozglądać, niech usłyszą jakieś głosy w kuchni. Postać, która pierwsza się zbliży do kuchennych drzwi, ujrzy przez szparę dziewczynę, nachyloną z wielką strzykawką w ręce nad jakimś odwróconym tyłem człowiekiem. Przyglądając się tej scenie Badacz machinalnie oprze się o stojak na pogrzebacze, który przewróci się z donośnym rumorem. Hałas zaskoczy parę w kuchni. Tajemniczy mężczyzna odwróci się do drzwi. Jego twarz to oblicze... robotnika, który zginął w miasteczku!

Panna momentalnie rzuci się do drzwi, i zatrzśnie je od strony korytarza. Długo będzie blokowała wejście do kuchni i gdy bohaterowie już się tam dostaną, pomieszczenie będzie całkiem puste.

Ponieważ w tak stresogennym momencie Badacze mogliby zachować się w głupi sposób, ważne, aby następujący poniżej epizod rozegrać od razu, gdy tylko opuszczą rezydencję.

A jest to szybki, silny i precyzyjny cios w tyłecik, a w zasadzie we wszystkie, bez wyjątku. A potem ciemność i błogość.

...RZEKŁ PAN POLICJANT

Ból głowy. Błoto, dużo błota. I głód. To pierwsze trzy rzeczy, jakie poczują Badacze. Obudzą się o zmierzchu (dobę później) w pobliżu miejsca, w którym zaczyna się ścieżka prowadząca do Mallmouth, niedaleko dworca w Shullhamferry. Nic z ich rzeczy nie zginie, nawet takie drobiazgi jak binokle, parasolki czy laseczki będą na miejscu, przy właściwych osobach. Jedyną, określając to eufemistycznie, niewłaściwą rzeczą będzie trup.

Dokładnie rzecz biorąc jest to trup Stu Rogersa, leżący tuż obok z rozpiętą czaszką. Wygląda to tak, jakby ciało rzucono niedbale obok wielkiego cylindra, starannie położonego na ziemi denkiem do dołu. Stu Rogers jest martwy od około 20 godzin.

Ciężko określić jakie będzie zachowanie Badaczy. Jeżeli zechcą teraz zdezrutować, pozwól im na to, po czym każ wykreować nowe postacie – te są przegrane, bo zwłoki Rogersa zostaną odnalezione, a Monica zezna kto prawdopodobnie rozmawiał z nim ostatni. Tak naprawdę jedyną szansą Badaczy jest teraz definitywne rozwiązanie zagadki Mallmouth. I to możliwie jak najszybciej.

W Shullhamferry znajduje się mały budynek posterunku policji, a jedynym jego funkcjonariuszem jest George Coleman, będący jednocześnie tutejszym telegrafistą. Ponieważ najważniejsza sprawa kryminalna z jaką miał do czynienia do tego feralnego dnia to kradzież ozdobnego żyrandola, morderstwo nieco go przerośnie. Nic dziwnego, że pośle po delegację policjantów z Lyme Regis. Jednak jako człowiek inteligentny, o wysokim poczuciu wspólnoty z przedstawicielami zawodów pokrewnych, a przede wszystkim orientujący się, że w Mallmouth naprawdę jest coś nie tak, zobaczywszy pismo od nadinspektora Pratta pozwoli naszym bohaterom



udać się po raz kolejny do „tej cholerej dziury na bagnach“; pozwoli też powoływać się na swój autorytet (co w obliczu jego służbowych dokonań brzmi raczej śmiesznie, ale, jako prawdziwy policjant, Coleman jest absolutnie odporny na wszelki sarkazm i ironię). Na wszelki wypadek pożyczycy też Badaczom swoją domową strzelbę do polowań na grubego zwierza.

Co się tyczy uzbrojenia, nasi dzielni chłopcy mogą zdobyć jeszcze jedną strzelbę (ma ją Jeffreys) i jeden pistolet, własność miejscowego notabla. Obaj właściciele użyczą broni bez oporów, gdy tylko George Coleman poręczy za bohaterów własnym słowem (oj, sporo będą mu zawdzięczać, sporo!). Bohaterom nie pozostanie nic innego, jak podjąć kolejną wyprawę na Mallmouth.

Badacze będą się zapewne zastanawiać jak dotrzeć do Mallmouth, skoro Rogers nie żyje. W takim wypadku pozwól im połudzić się, że pamiętają trasę, potem trochę pobłądzić po lesie, aż wreszcie – strudzonym i wycieńczonym – dotrzeć do „przeklętej miejscowości“.

THE NIGHT OF THE LIVING DEATH II

Gdy pod wieczór Badacze dotrą do Mallmouth, wioska będzie wyglądała na całkowicie opustoszała – nie ma nikogo ani na ulicach, ani w lesie, na rynku lub w oknie. Do rezydencji sir Mycrofta drużyna dotrze bez problemów, gdy już zacznie się ściemniać. Pierwsze zaskoczenie tego wieczoru spotka ich, gdy zakolatają do drzwi – niemal natychmiast otworzą się one, i piękna dziewczyna wpuści Badaczy do środka. Przywita ich czymś na kształt uśmiechu, i powie szybko:

– *O, już panowie są! Wuj mówił, bym na panów czekała. Nazywam się Geraldine, Geraldine Fanshaw. Proszę mi wybaczyć zachowanie tamtej nocy, ale przechodzimy teraz trudny okres. Zresztą wuj panom wszystko opowie. Proszę, znacie już drogę...*

Biedny sir Mycroft spoczywa na łóżku w niezmienionej pozycji. I on uśmiechnie się na widok Badaczy. Swym niesamowitym głosem każe usiąść im na fotelach, ewentualnie na skraju łóżka, i rozpocznie swą opowieść.

– Należy wam się wytłumaczenie. Mamy jakieś pół godziny czasu, wysłuchajcie mnie zatem cierpliwie. Przez te pół godziny nie uwierzycie pewnie nawet w słowo z tego, co powiem. Trudno, ale to jedyne, bo prawdziwe, wytłumaczenie. Śmierć można pokonać. Śmieszne, prawda? Mówi to umierający, sparaliżowany starzec, ale taka jest prawda. Zaden z mieszkańców tej wioski nie żyje krócej niż osiemdziesiąt lat. Oni wszyscy nie żyją. Umarli już dawno temu – w wypadkach, wojnach, ze starości. Matki i dzieci zmarły przy porodzie. Wieczne niemowlęta, wieczni starcy. Martwi, lecz żywi. Crowsby był żywym martwym. Barlove-Cox zresztą też, od momentu gdy uratowaliśmy go po wypadku. Mamy sposób na śmierć. Albo raczej mieliśmy. Skończył się wczoraj rano, i teraz śmierć wróci po to, co jej ukradziono. Wczoraj rano zaaplikowałem wszystkim ostatnią dawkę specyfiku, wymyślonego i wyprodukowanego przez mojego ojca; dziś wprowadziłem im już tylko wodę. Specyfik ten, podany do pół godziny po śmierci, przywracał krążenie i pracę mózgu, powstrzymywał też procesy starzenia. A teraz się skończył. Oni niedługo tu przyjdą. Mam tylko jedną prośbę – ratujcie moją siostrzenicę. Ja już stąd nie ujdę, zresztą nie jestem sparaliżowany przez przypadek – to oni chcieli mnie tu zatrzymać. Tak, mieszkańcy Mallmouth nie lubią dzielić się swoimi sekretami... Idźcie już, na Boga!

Posypią się zapewne pytania – lord Fanshaw będzie się starał na wszystkie odpowiedzieć. Formułę specyfiku udało się odtworzyć, ale nie działała. Przez lata wykorzystywano wielkie zapasy pozostawione przez ojca Mycrofta, sir Avery'ego. Pewnie w tej właśnie chwili w wiosce pierwsze żywe ciała zaczynają się rozkładać. A może już tu idą? Nie, on sam nigdy nie chciał wstrzyknąć sobie mikstury. Crowsby pragnął o wszystkim opowiedzieć, ponieważ wcześniej widział wyłowionego przez siebie nieboszczyka w Mallmouth, i domyślał się jakie mogą być powody jego śmierci, więc wysłałcy z wioski zajęli się nim. A Barlove-Cox zginął, bo chciał na własną rękę zbadać tajemnicę mikstury.

Gdy rozmowa potrwa już jakiś czas, jeden z Badaczy dostrzeże przez okno jakiegoś człowieka dobijającego się do drzwi. Osobnik ten podniesie głowę, spoglądając w okno. Jego twarz będzie czarna i obrzydliwa. Pojawią się kolejni, podobni do niego. Niektórym odpadną ręce lub nogi, niektórzy będą nieśli pochodnie, pistolety, widły lub łopaty. Staną pod domem. Jeden z nich wyjdzie pod okno i powie donośnie:

– Myrofcie Fanshaw! Pozwalasz nam umrzeć! My zabijemy ciebie, a twą siostrzenicę czeka los o tysiącokrotnie straszliwszy. Ogień!

Żywe trupy zaczęły podkładać pochodnie pod ściany domu. Sir Mycroft błagalnie spojrzął na Badaczy i krzyknął: *Idźcie już, ratujcie ją! Ja tu zostanę.* Na górę wbiegła przerażona Geraldine. Rozpacznie się panicznie ucieczka.

Trudno przewidzieć zachowanie bohaterów. Generalnie żywe nieboszczyki próbują otoczyć dom i dostać się do niego. Nie przejmują się już niczym, więc mogą postępować samobójczo. Nasi Badacze raczej nie mogą pozwolić sobie na ten luksus... Powinni bardzo na siebie uważać, często strzelać, i nie zachowywać się głupio. Gdyby któremuś z nich wpadały do głowy jakieś głupie pomysły, nie zawahaj się przed zabiciem go. *C'est la vie.* Resztę niech czeka wyczerpująca ucieczka przed uzbrojonymi, rozpadającymi się dziwanami natury. Pewnym utrudnieniem jest oczywiście Geraldine, jednak i ona daje sobie nieźle radę, nawet zabijając (?) jednego przesładowcę. W końcu, z wielkim trudem, Badacze docierają do bagien. Pamiętaj, Strażniku, że to kulminacyjny moment przygody, musi być więc dramatyczny, niesamowity i przerażający. Pamiętaj, że bohaterowie po raz pierwszy stykają się ze zjawiskami nadprzyrodzonymi, i to od razu na naprawdę sporą skalę – minus do Punktów Poczytalności murowany, zmiana w zapatrywaniach na świat także; a jeśli w straszliwych wypadkach w Mallmouth zginął jeden z przyjaciół, to pojawi się również niezwykła determinacja do przyszłych zmagania z niepojętymi istotami.

Na bagnach trupy, już w coraz gorszej kondycji, przestają gonić pozostałych przy życiu Badaczy. Pozostaje tylko odnaleźć drogę do Shullhamferry, co potrwa minimum kilka godzin. Podczas tułaczki na mokradłach stanie się ostatnia przerażająca rzecz. Jeden z bohaterów (jeśli wykorzystasz wątek miłosny, to oczywiście zakochany) spostrzeże na szyi Geraldine dużą, szarą plamę. Rychło zrobi się ich więcej. Geraldine także zacznie gnąć i umrze niedługo później...

EPILOG

Wytłumaczenie zająć w Mallmouth zostawmy sprytowi i inteligencji graczy. Nie bądź jednak dla nich zbyt surowy, Strażniku (i tak sporo przeszli), więc załóżmy, że przejdzie nawet słaba historia.

Przygoda nie będzie miała jakichś zatrważających konsekwencji. Rany i potłuczenia zagoją się szybko, gorzej z sercami i umysłami. Ale czyż nie o to chodziło?...

Powoli powstaje „Ogniem i mieczem“, ale miłośnicy siedemnastowiecznej Polski nie muszą czekać do stycznia i mogą przenieść się w czasy Rzeczypospolitej już dziś. W końcu od tego mamy Dzikie Pola, prawda? Na kilku najbliższych stronach znajdziecie przygodę do tegoż właśnie systemu. Nie jest to diariusz należący do skomplikowanych, ale obfituje w liczne zwroty akcji i ciekawe postaci. A poza tym można bezkarnie zarażać kilku Moskali.

(tk)

Tomasz Mazurek

Droga do Wilna

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Macie przed sobą diariusz do gry **Dzikie Pola**, którego akcja rozgrywa się w sierpniu 1654 roku w nieprzebranych litewskich borach. Panowie Bracia (najlepiej gdyby nie było ich zbyt wielu i aby nie mieli żadnych pilnych spraw do załatwienia) jadą rozległą równiną, z rzadka porośniętą pojedynczymi kępami drzew i ozłoconą dojrzewającym zbożem. Po prawej stronie, w oddali, Niemen toczy powoli swe obszerne wody, na północy zaś horyzont wystrzępiony jest ciemną linią lasów. Pogodny dzień zbliża się ku końcowi, robi się parno, a ołowiane chmury zbierają się na wschodzie – ani chybi zanoszą się na burzę. Gdy Swawolna Kompania zacznie się już niepokoić zmianą pogody, najbystrzejszy dojrzy na skraju lasu dość obszerny dworek z pobielanymi ścianami. Ponieważ jest to jedyny budynek w zasięgu wzroku, nie ma wątpliwości, że tylko tam będzie można szukać schronienia.

BIAŁA KARCZMA

Jakże miłym zaskoczeniem dla Panów Braci będzie sztyl „Biała Karczma“, kołyszący się nad wejściem schludnego dworku z czystym obejściem i dużą stajnią. Drzwi do gospody stoją otworem, w środku widać dwie długie ławy, wygaszony kominek oraz potężny szynkwias – całość skąpiana jest w czerwonych promieniach zachodzącego słońca. Panuje tu idealny porządek i zupełna cisza. Dopiero po długiej chwili zza ściany dojdą Panów Braci niewyraźne odgłosy i drzwi za szynkwiasem staną otworem. Do izby wejdzie wysoki, barczysty mężczyzna o gęstej brodzie, wyglądający na zubożałego szlachcica.

– Pochwalony! – przywita gości niskim, głębokim głosem, po czym szybko zrealizuje wszystkie zamówienia Kompanii. Gospodarz będzie uprzejmy, choć trzyma się na dystans i jest raczej

małomówny. Zagadywany powie tylko, iż gości teraz mało, bo czas wojenny i drogi niebezpieczne. Gdy się ściemni, na zewnątrz rozpęta się straszliwa burza, a gospodarz rozpali w kominku, siadnie na małym zydeltu przy ogniu i gdy któraś z grubych szczap zasyczy w płomieniach, będzie czynił znak krzyża i mówił ponuro:

– Czego chcesz, duszo czyścowa?

Jak już pewnie zauważyłeś, Starosto Gry, gospodarz – Józef – nie jest zbyt radosny, a atmosfera w karczmie niezbyt wesoła. Wtem poprzez grzmoty i szum deszczu da się słyszeć jakiś ruch w obejściu i wściekle ujadanie psa. Zaraz też drzwi otworzą się gwałtownie i stanie w nich wysoka, widoczna w świetle błyskawicy postać, od progu wołająca głośno:

– Gospodarzu! Ludzi rannych mam, potrzebny mi nocleg i ciepła strawa!

Karczmarz bez zwłoki pospieszy na podwórze, nieznamy zaś podejdzie do kominka i wyciągnie ręce nad ogniem. Jest to jegoćmość w średnim wieku, o czole wysokim i włosach już przeredzonych; nos u niego garbaty jak u sępa, wąsiska długie, sylwetka żyłasta, chuda i nieco przygarbiona. Ubrany jest w strój towarzysza pancernego, lecz widać, iż przebył długą drogę, gdyż odzienie ma potargane i w niektórych miejscach zakrwawione.

Teraz, Starosto Gry, musisz wykazać się przemysłnością i wybrać spośród Panów Braci postać najbardziej charakterystyczną, a jednocześnie posiadającą detektywistyczną żyłkę. Do niej właśnie zwróci się nieznamy, po uprzednim dokładnym się przyjrzeniu. Spyta najpierw:

– Czy waszmość nie nazywasz się przypadkiem [tu podaj nazwisko Pana Brata]?

Sam przedstawi się jako rotmistrz Piotr Kownacki, a następnie wytłumaczy, iż poprzedniego dnia spotkał w Brzegach pewnego gołowasa, który szukał tej właśnie osoby i twierdził, że jakąś ważną wiadomość dla niej wiezie. Wypytywany bardziej szczegółowo odpowie, że ostatni raz widział owego młodzieńca w Brzegach. Chłopak, wąsem ledwie przyprószony, nosił bardzo zacną karebelkę; niestety, jego nazwisko uleciało żołnierzowi z głowy. Nie czekając na gospodarza, sam naleje sobie piwa.

– Do Brzegów dzień drogi lasem, może go waszmość spotkasz, jeno ja uważać radzę, tam już wojna – powie wskazując ręką na wchód. – Będzie z tydzień jakżem natknął się na tak silny podjazd Moskwy, że chorągiew moja, imaginuj sobie waćpan, cała w rozsypkę poszła. Ludzi już nie poznajdywałem, przeto ciągnę na Polesie, żeby odpór dawać – tam pono silna partia szlachty partyzantkę czyni.

W międzyczasie gospodarz wraz z pacholkiem wprowadzą dwóch rannych żołnierzy do izby noclegowej, gdzie zostaną fachowo przez niego opatrzeni. Burza szaleje do późnej nocy, rano dzień wstaje pochmurny, ale rzeński i pachnący. Oczywiście drużyna wyrusza (jak mniemam) do Brzegów.

SPOTKANIE NAD RZEKĄ

Szlak znika w ogromnym borze, który zdaje się być nieprzyjazny i obcy. Konie z początku idą trochę niepewnie, lecz po pewnym czasie uspokajają się. Nie miną nawet dwie godziny jazdy, kiedy oczom Panów Braci ukaże się dość intrygujący widok. Oto na brodzie niedużej rzeczki, która przecina szlak, znajduje się wóz ze strzaskanym kołem i brezentowym nakryciem. Na wozie nie ma nic, tak samo wokół niego, natomiast kilkanaście metrów w dół rzeki stoi koń z siodłem i całym oporządzeniem. Niestety, po bliższych oględzinach okaże się, że obok leży jakiś człowiek – martwy, z przestrzeloną piersią. Zabity jest młodym chłopakiem; u pasa zwisają mu rzemyki po odciętym chleba i czerwone rapcie po szabli, na szyi ma pozłacany medalion z wizerunkiem jakiejś kobiety. Po dokładniejszym przeszukaniu drużyna znajdzie tylko inicjały M. N. wyhaftowane po wewnętrznej stronie kubraka. Bystry szlachcic zauważy, że zwłoki zostały zaciągnięte w to miejsce. Panowie Bracia będą mogli stwierdzić również, że śmiertelny strzał padł z tyłu.

W czasie gdy Panowie Bracia będą zajęci czynnościami dochodzeniowo-śledczymi, od północnej strony szlaku pojawi się trzech ludzi, jadących pełnym galopem. Będą nimi pan Marcjan Zarębski, w wieku lat około trzydziestu, wzrostu średniego, ale o twarzy przystojnej, jego wuj pan Mikołaj Zarębski, duży, trochę pucołowaty,

wnioskując ze znacznej tysiny z pewnością pięćdziesiąt wiosen noszący na karku, oraz wysoki i krzepki pacholek, na którego wołać będą Dzik. Przybysze muszą pojawić się na tyle niespodziewanie, aby Panowie Bracia nie zdążyli się ukryć; obcy z początku będą bardzo podejrzliwi i zaczną wypytywać z kim mają do czynienia, ale sami też się przedstawią i wytłumaczą powody swojego pośpiechu.

– Na noc dwa nasze wozy z czeladzią – zacznie pan Mikołaj – poszły z futrami i wszelkim dobrem do Białej Karczmy, a dalej na targ. Sporo już było po północy, burza straszliwa, a tu Dziku zdyższany do drzwi wali, woła: „Zbóje! Zbóje! Wozy napadli, ludzi usiekli, konie ukradli!“ Szczęściem czeladź rozbiegła się tylko; nikogo nie ubili, jenośmy ich do rana po lesie szukać musieli. Zaraz my też galopem do brodu ruszyli, ale psie krwie uszły już z wozem. Tak, tak powiadam ci Marcjanie, jakem twój wuj, że to znowu ten diabeł wcielony Orłowicz! Od czasu jak rok temu sprowadził się do Borochołów ze swoją kompanią, żyć ludziom nie daje. Swojemu wrogowi takiego sąsiada bym nie życzył!

Zapytany o zwłoki przy rzece, wrzusz ramionami i odpowie:

– Nie znam, nieszczęsnego nigdy na oczy żem nie widział. Pewnikiem w pobliżu przejeżdżał, może nawet chciał naszych wozów bronić... Szkoda go, boć to pachole jeszcze. Tym większa kara Boża spadnie na tych grzeszników! – stwierdzi, podnosząc do góry wskazujący palec. – Jeno tak mi się coś widzi – będzie kontynuował ze zmarszczonym czołem, – że jeśli dobrze koncypuję, to onych łotrów możemy jeszcze złapać. Tak, tak Marcjanie, jakem twój wuj! Zobacz jeno, świeże ślady odchodzą na północ, oni mają wóz jeden, lecz za dwa obciążony, a szlak po deszczu błotnisty, ergo posuwać się muszą powoli; Jeżeli przy Wielkim Dębnie skęcili na Borochoły, tedy my jadąc szybko rzeką powinniśmy ich dogonić przy Wilczych Skałach. Jeno skąd mieć pewność, że tam skęcili?

W tym momencie – jak na zawołanie – na szlaku, od północnej strony, pojawia się dwóch szlachciców w szarych kontuszach i wysokich czapach; jadą powoli, w rękach trzymają długie muszkiety owinięte rzemieniami, z lufami do góry i kolbami opartymi o siodła. Pan Mikołaj szepnie do pana Marcjana: – O, Wadwicze, pewnie z Bagnisk jadą. Zapytaj się ich Marcjanku zali jakich śladów nie widzieli.

Gdy jedźdzy zbliżą się, Pan Marcjan odchrząknie i zagada do nich: – Pochwalony!

– Pochwalony – odpowie mu starszy z Wadwiczów głębokim jak studnia głosem. – Z Bagnisk jedzciecie?



- Może i z Bagnisk.
- Bo, widzicie, w kłopotcie jesteście i...
- Nic mi do waszych kłopotów. Ani mnie one obchodzą, ani dotyczą; każdy niech swojej ojcowizny pilnuje – przerwie Wadwicz. Najwyraźniej widok, który się ukazał jego oczom nie robi na nim żadnego wrażenia.
- Spokojnie, panie Wadwicz – wtrąci się Mikołaj. – Zali my czego żądamy? Jedno pytanie tylko. Czy wedle Wielkiego Dębu głębokie ślady wozu skręcały na Borochoy?
- Ano skręcały, dość świeże... jeno dużo śladów końskich koło nich było.
- O to nam właśnie chodziło. Jedźcie z Bogiem, Wadwicz.
- Z Bogiem – odpowie Wadwicz i ruszy w swoją stronę. Nie będzie zainteresowany całą sytuacją, nie odpowie na żadne następne pytania, a uporczywych natrętów po trzykrotnym ostrzeżeniu potraktuje kulą z muszkietu.

Cóż, teraz Panowie Bracia staną przed trudnym wyborem, choć może nie będzie on wcale taki skomplikowany. Pomagać równym sobie w krwi i przywilejach to honor i obowiązek każdego rodowego, zwłaszcza iż cała sprawa zdaje się dotyczyć także jednego spośród Kompanii – a wszak towarzysze nie opuszczą przyjaciela w potrzebie!

WILCZE SKAŁY

Prowadzona przez Litwina grupa pościgowa porusza się w miarę szybko. Po godzinie jazdy docierają do niewielkiego strumienia. Na znak dowódcy wszyscy zsiadają z koni i podchodzą do dużego głazu wrzynającego się w prawy brzeg rzeczki. Stąd widać jak na dłoni drogę przechodzącą przez wąwóz, w który przemieniło się koryto strugi. Po obu jej stronach niby olbrzymia, niedomknięta brama sterczą dwie skały, które – zapewne przez podobieństwo do siedzących, wyjących wilków – nazwano wilczymi. Okazuje się także, iż szacunki pana Mikołaja były słuszne – na samym środku rzeki stoi wóz zaprzężony do czterech koni, a wokół niego kręci się pięciu półnagich, klnących wściekle i czerwonych ze zmęczenia jegomości. Osobnicy ci próbują wyciągnąć pojazd z grząskiego dna. Na południowym brzegu siedzi na koniu jeszcze jeden, w charakterystycznej, kozackiej czapce, który, popijając z dzbanuszka, pokrzykuje na swoich towarzyszy.

– Oj, rybeczki, teraz już nie odpłyniecie. Odwiedził was ponury rybak – syknę przez zęby pan Marcjan.

– Tfu, czarcie miejsce. Najjaśniejsza Panienko od uroku uchojaj – szepnie pan Mikołaj, żegnając się. – No, czas wymierzyć ziemską sprawiedliwość.

Rozprawa z rabusiami nie będzie zbyt trudna. Jeżeli wszyscy nie padną od pierwszej salwy, jaką nasi bohaterowie z pewnością ich poczęstują, to zostaną rozniesieni na szablach przez panów Marcjana i Mikołaja, a jedynie ów na koniu zdoła umknąć (Starosto! Bez względu na wszystko – UCIEKNIE!).

Przy pokonanych bohaterowie nie znajdą nic wartościowego.

SĄSIEDZKA PRZYJAŻOŁ

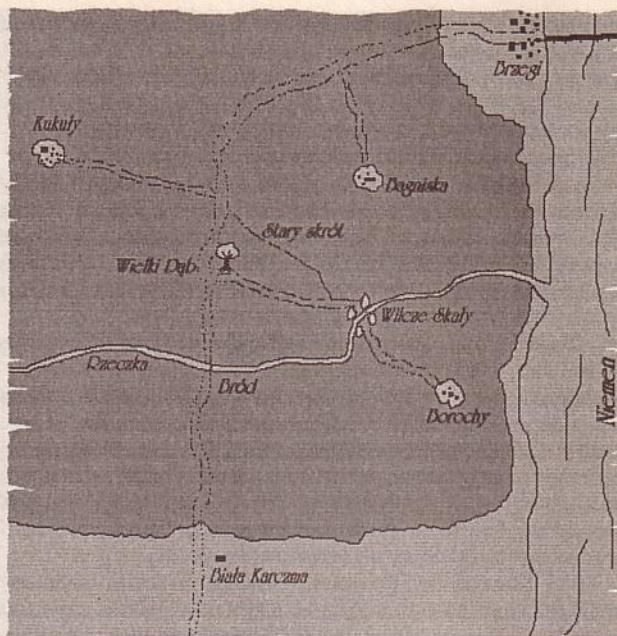
Kompania nie będzie miała czasu do stracenia. Jak zgodnie ostrzegają Zarębscy, w każdej chwili można się spodziewać odsieczy całej bandy Orłowicza. Wyciągnięcie wozu na drugą stronę rzeczki okaże się o wiele łatwiejsze niż można przypuszczać. Drużyna powinna ruszyć nie zwlekając, zwłaszcza iż z oddali da się słyszeć odgłos wystrzału. Nikt nie powie tego głośno, ale pewnie w głębi ducha każdy zastanawia się, czy aby myśliwy nie stał się znów ofiarą. Po dłuższej chwili, gdy odgłosy dobiegające z lasu zdają się niebezpiecznie świadczyć, że nadciąga pościg, Dziku – rozglądając się niespokojnie – zwróci się do pana Mikołaja:

– Jaśnie Wielmożny Panie! Konie są zbyt obciążone, nie umknę przed pościgiem, trza część towaru zostawić.

– Co?! – ryknie pan Mikołaj. – Nie potem go odbijał, żeby teraz sromotnie zostawić!

– Dziku ma rację – odezwie się pan Marcjan. – Jeno zamiast towaru ostawiać, można łacniej pogonić zgubić. Ot, za zakrętem jest jazd na Stary Skrót. Tam wjedziem, ślady zatrzem, a Orłowicz może sobie i do Brzegów ganiać.

Przez twarz pana Mikołaja przemknę cień:



– Toż to nie bez przyczyny, drogi Marcjanie, Starym ów skrót zwiemy. Wszak to ziemia Wadwiczów, więc jakobyśmy z deszczu pod rzygaczkę wpadli.

– Sam wuj widzi, że nijak inaczej postąpić nie można... chyba, żeby wóz...

– Dobrze, tedy jedźmy już – wozu nie ostawię!

Takim to sposobem Swawolna Kompania wjedzie na wąską, zarosniętą drogę. Las tu jest jeszcze bardziej mroczny i nieprzyjazny, a gleba – miejscami podmokła – cuchnie nieprzyjemnie; nie śpięwa tu żaden ptak i tylko czasami upiorne wycie jakiegoś dzikiego zwierza przerywa złowróżbną ciszę. Mimo tych niedogodności pochód będzie posuwał się w miarę szybko, a odgłosy pościgu ucichną. Jednak pan Mikołaj w dalszym ciągu będzie wyraźnie niespokojny i, czyniąc na piersi znak krzyża, powie bojaźliwie:

– To miejsce przeklęte, obecnością złego naznaczone! Tak w Brzegach na kazaniu ksiądz Mateusz mówił. Dobrze żeśmy Zosię pod nasze chrześcijańskie skrzydła przyjęli.

– Co też wuj prawi? – odpowie pan Marcjan. – A Wadwicze to może nie chrześcijanie?

– Ksiądz Mateusz mówi, że rzadko ich w kościele widuje. Pewnikiem z czartem mają coś wspólnego, bo na bagnach siedzą, gdzie nikt inny by nie wytrzymał. Do tego, juchy, piekielnie dobrze strzelają.

– A to i dowód, że chrześcijanie, bo człowiek strzela, a Pan Bóg kule nosi – odpowie ze śmiechem pan Marcjan, ale śmiech ten uwięźnie mu w gardle na widok trzech jeźdźców stojących na polance obok drogi. Po szarych ubraniach i charakterystycznym sposobie trzymania muszkietów wszyscy od razu orientują się, że mają do czynienia z członkami tejże właśnie rodziny.

– Pochwalony! – zawoła pan Marcjan.

– Widzę, żeście drogę pomylili – odpowie jeden z konnych. Gdyby nie długa blizna od skroni do brody, wyglądałby tak samo, jak Wadwicz spotkany przy rzeczce. Na to pan Marcjan zacznie tłumaczyć jakim to sposobem musieli przed pościgiem Orłowicza uciekać.

– Nas do waszych swarów nie mieszajcie – przerwie jeździec. – To nasza ziemia i ani Orłowicza, ani was tu nie chcemy.

– Ej, Wadwicz, wy też w naszych lasach polujecie i o pozwolenie słowo nie pytacie.

– Lepiej dziewczkę oddajcie, to może się będziem pytać.

– Dziewka sama do nas przyszła, bo w tych bagnach zdzierzyć nie mogła – odrzyknie zirytowany pan Marcjan. Napięcie zaczyna rosnać, jednak w tym momencie z lasu wyjedzie kolejna osoba – wysoki, chudy mężczyzna w wieku bardzo podeszłym, o włosach jasnych jak śnieg. Nikt nie będzie miał wątpliwości, iż jest to najstarszy z Wadwiczów; mężczyzna podniesie rękę i powie zadziwiająco mocnym i spokojnym głosem:

– Pax! Klótnia jeno zła wszelkiego jest źródłem, tedy nie wszczynając jej rozejdziemy się w pokoju, bo honorem jest dla gospodarza, jeśli spokojny gość bezpiecznie przez jego ziemie przejedzie. Jedźcie z Bogiem.

Na jego komendę wszyscy Wadwicze wycofają się (aczkolwiek niechętnie) w las. Trochę spocony pan Marcjan i podejrzenie błady pan Mikołaj będą chwilę stali w milczeniu, po czym ruszą w dalszą drogę, już bez przeszkód.

NIEOCZEKIWANA WIADOMOŚĆ

Bohaterowie nie będą się chyba zbyt sprzeciwiać, gdy wdzięczni za pomoc Zarebscy zaproszą ich do siebie w gościnę – zwłaszcza, iż południe już dawno minęło i nie sposób zajechać do Brzegów przed nocą. Niedługo też Kompania przetnie szlak na Brzegi i wyjedzie na szeroką drogę, która prowadzi prosto na Kukuły. Obszerną groblą pomiędzy dwoma niedużymi stawami Panowie Bracia wjadą na podwórze otoczone wiekową palisadą, która ograda cały teren – ze stajnią, budynkami gospodarczymi i dworem, aż do ściany lasu, który znajduje się tuż za ogródkiem. Na powitanie przybyłych wybiegnie najpierw sfera ujadających psów, stajenni i czeladź, na koniec zaś młodzik w wieku lat około osiemnastu oraz panna młodsza jeszcze od niego, lecz urody już pięknej i całkiem dojrzałej. Pan Mikołaj przywita się z nimi serdecznie i przedstawi bohaterom:

– A oto i me pociechy, Jędrus i Zosia, którymi opiekuję się z racji wujowskiej powinności. Ich matka, a moja siostra, zmarła wiele lat temu, niech spoczywa w pokoju, ojciec zaś w niewoli tureckiej już trzeci rok siedzi.

Następnie, jako że wieczór już zapada, wszyscy zasiądą do sutedy i obficie zakrapianej wieszery, podczas której okaże się, że Zarebscy to niezwykle sympatyczni, dobronuduszy i weseli ludzie. Na dowód swej wdzięczności chcą zatrzymać gości jak najdłużej i zapraszają ich na małe polowanie w dniu jutrzejszym.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli się dowiedzieć czegoś więcej na temat dziewczki, o którą upominali się Wadwicze, to w czasie wieszery będzie ku temu najlepsza okazja. Okaże się, że osobą tą jest Zosia, która przed kilku laty rzeczywiście uciekła od Wadwiczów. Dlaczego? Na takie pytanie Zarebscy stają się podejrzanymi małomówni, lecz z czasem alkohol rozwiąże im języki. Z rozmowy łatwo będzie można wywnioskować, iż w Zosi płynie krew zarówno Wadwiczów, jak i Zarebskich.



Rano Panowie Bracia budzą się w pokoiku, którego okna wychodzą na ogródek, a ich uszu dolatuje dźwięczny śpiew. To Zosia, która pochyla się po kosz z jarzynami. Pomiędzy połamami luźnej koszuli delikatnie kołyszą się kształtne, lśniące bielą... Chyba się zapędziłem... W każdym razie, gdy bohaterowie nabierają kawalerskiej fantazji, do pokoju wpadnie Jędrus i zaprosi ich na śniadanie, a po nim na polowanie. Jakież będzie zdziwienie Panów Braci, gdy zobaczą Zosię na podwórze, ubraną już w męski strój, z całkiem pokaznym muszkietem przy boku. Tak oto dowiedzą się, iż Zosia będzie ich prowadzić po lesie oraz brać udział w polowaniu.

– W waćpanów towarzystwie to niczego lękać się nie można – powie Zosia prowadząc bohaterów wąską ścieżką na południe od Kukułów. – Znam ja takie miejsca, gdzie naprawdę srogiego zwierza spotkać można, ale dziś chyba jeno zające łapać będziemy, bo wujo kazał koło do szlaku zrobić, żebyśmy się tam spotkali.

Panowie Bracia będą już niedaleko drogi, gdy zauważą jakiś ruch w krzakach, na tyle jednak daleko, że nie sposób rozpoznać co jest jego przyczyną, zwłaszcza, że las w tym miejscu jest wysoko podszyty. Pies, który od początku siedł z Zosią, zacznie warczeć.

– Pssst, to może być jakowyś olbrzymi odyniec – powie Zosia ściszonego głosem, – ale ja się wcale nie boję. – Po tych słowach sprawnie przyłoży muszkiet do ramienia.

Jeśli którykolwiek z bohaterów zbliży się do szeleszczących krzaków, wyskoczy z nich jakaś postać i zacznie uciekać. Niezależnie od tego co zrobią bohaterowie, Zosia wypali ze swojego muszkietu – i to tak skutecznie, iż uciekinier padnie na ziemię, jak rażony gromem.

Zaraz potem wszyscy będą mogli przekonać się kogo upolowała Zosia. Otóż w tym zabląkańcu, którego kula trafiła prosto między łopatki, Panowie Bracia rozpoznają owego jegomościa w kozackiej czapie, który umknął podczas potyczki przy Wilczych Skałach. U jego boku zwisa szabla, bardzo piękna, w precudnie zdobionej pochwie, spod czapy zaś, która spadła z głowy, wystaje kawałek pergaminu.

Teraz uwaga, Starosto Gry! Jest to list adresowany do tego bohatera, którego szukał ów młodzian wspomniany rotmistrza Kownackiego. Jego treść brzmi następująco:

Drogi Przyjacielu!

W Imię Boże wspomnij waszność dawne czasy, dole i niedole, któreśmy razem w czasie Chmiela przeszli, i poratuj w potrzebie starego przyjaciela, bowiem ciężkie na familię moją przyszły termina. Oto tuż po Wielkiej Nocy chorągiew, którą z bratem moim dowodziłem, starta się z silnym Moskwy podjazdem. Podczas tej batalii postrzał okrutny w głowę dostałem i trzy niedziele żem bez ducha leżał. Dla lepszej medyków opieki do Lwowa mnie przewieźli, lecz nie dane mi było miłosierdzia Bożego zaznać, gdyż zaraz wiadomość przysła, iż chorągiew nasza zniesiona, a brat mój ubity. Gorzkie tzy moje spłynęły nad dolą rodziny, która jak drzewo na wichrze wszystkie konary traci. Lecz ocalała jeszcze najmniejsza gałązka, którą w czas burzy chronić trzeba – Anuchna Niesiołowska, jedyna, najmilsza brata mego córka. Dla ochrony przed wojenną zawieruchą w Wilnie mieszka, sierota biedna, pod opieką pani Braczeńskiej, wdowy po podstaroście Braczeńskim, stryju naszym. I oto słyszę, że wojska moskiewskie z wielką siłą ciągną i do Wilna nawet dojsć mogą. Gród to wprawdzie srodze obronny, a i książe hetman bez walki go przecie nie odda, jeno ku spokojności serca i z racji stryjecznej opieki chciałbym tę owieczkę od zła uchronić i w spokojne miejsce wyprowadzić. Bóg mi świadkiem, że osobą własną tego uczynić nie mogę, tedy zaklinam cię, przyjacielu – wspomóż w nieszczęściu, jako chrześcijanin chrześcijanina! List ten przez mojego zaufanego podkomendnego Marcina Niszkiewicza, syna podskarbiego Brzeskiego, Ci przesyłam. Chłopak młody, ale jucha odważna i o dobrym sercu, a i szabelką nie lada jak macha.

Będzie Ci on pewnikiem pomocny w Wilnie, bo siła tam znajomych ma i dziewczkę pozna choćby i po nocy, bo z nią od małego był chowany.

Tak z góry Waszności dziękując, opiece Boskiej was polecam.

Jan Teodor Niesiołowski

PRZYGODA

CZAS BOHATERÓW

Teraz z pewnością Panowie Bracia znajdą odpowiedź na wiele dręczących ich pytań, np. kim był ów młody szlachcic zastrzelony przy brodzie. Będą też mogli dowiedzieć się, że upolowany człowiek w kozackiej czapie to nie Orłowicz. Mniemam, iż teraz cała kompania – lub przynajmniej adresat listu – zechce niezwłocznie wyruszyć do Wilna. Tak się składa, że pan Marcjan też wybiera się do Brzegów, zapowiedzieć podstaroście, że jeżeli ten nie zajmie się Orłowiczem i jego kompanią, to on sam zbierze partię i skończy z warchołem.

– Do Brzegów niedaleka droga, a skrótem jeszcze szybciej – powie żegnając ich pan Mikołaj. – Grubo przed wieczorem będziecie nad Niemnem. Z Bogiem!

Niestety, nie wszystko jest tak piękne, jakbyśmy chcieli. Gdy bohaterowie z panem Marcjanem wyjadą z lasu na niewielkim pagórku, u stóp którego znajdują się Brzegi, ukarze im się niepokojący widok. Całe miasteczko spowite jest dymem z płonącego mostu. Po przeciwnej stronie widać oddział kilkudziesięciu dragonów pędzący w pełnym galopie w stronę mostu; zaraz też przejeżdża na drugą stronę rzeki wśród krzyków ludzi i rżenia koni. W chwilę potem most z łoskotem i sykiem wali się do wody. W miasteczku panuje panika, widać ludzi, którzy w wielkim pośpiechu ładują dobytek na wozy, konie czy osły. Na ryneczku, przy szerniałych kikutach mostu, widać podstarościego ze swoimi ludźmi, który próbuje zapanować nad całym tym chaosem. Opodal brudni, osmoleni dragoni poją swoje konie. Pan Marcjan podbiega do podstarościego i woła:

– Na Rany Chrystusa, panie Grzegorz, co się tu dzieje?!

– Co się dzieje?! Ich się spytał – mówi wskazując dragonów. – Wilno zdobyte, jakowyś Kozak do miasta wszedł i wszystkich mieszkańców wyrezał, jak na Ukrainie... Psia jego mać! Brzegi strachem podszyte, ludzie uciekają, łodzie mi chcą gwałtem brać... Co się tak waszmość gapisz?! Wszystkich wymordował, żywa dusza nie uszła!!!

W tym momencie poprzez zgiełk daje się słyszeć rozpaczliwy krzyk:

– Panie Marcjanie! Panie Marcjanie! – to Dziku pędzący na spienionym koniu wymachuje czapką. – Gore! Moskal Kukuły oblega!

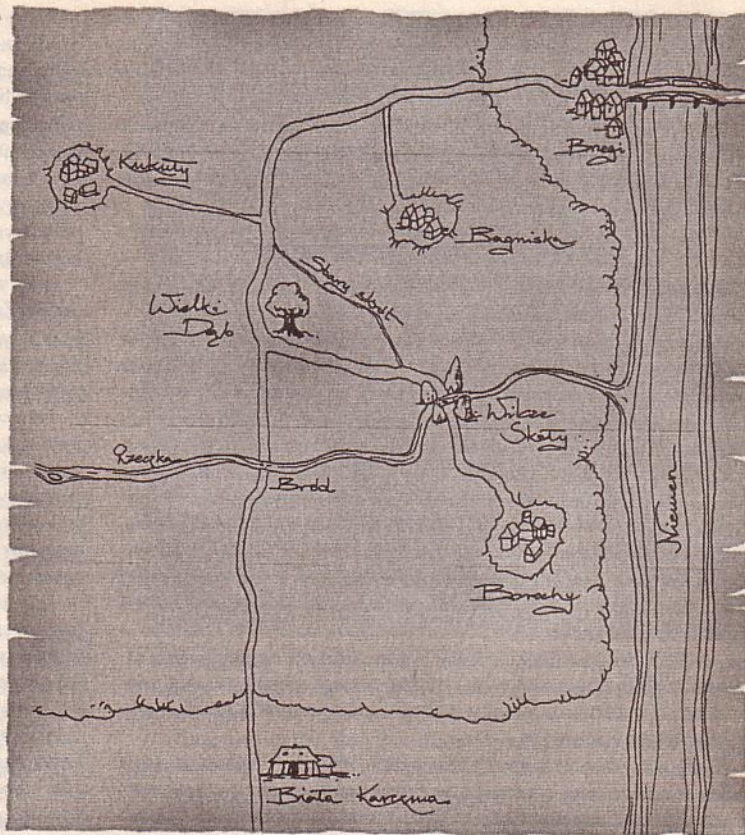
– Jakże to?! – zakrzykną równocześnie pan Marcjan, podstarość oraz rotmistrz dragonów. – Moskal po tej stronie rzeki?!

– Orłowicz ich swoim brodem przeprowadził i na Kukuły napadł. Tam jeno czeladź, pan Mikołaj, Jędrus i Zosia. Długo się nie utrzymają.

– Musi Moskala nie być dużo, bo o większym podejździe byśmy wiedzieli – zawoła rotmistrz dragonów. – Jest szansa pobić kacapów. Panowie! Kto w Boga wierzy, kto ojczyznę kocha, za mną, na koń!

W tym miejscu Kompania będzie musiała wybrać w którą stronę się zwrócić, lecz sądzę, że skoro do bitki szlachta nie przepuści takiej okazji. Dragoni razem z ludźmi podstarościego uderzą od strony grobli, gdzie rozłożyło się koło siedemdziesięciu Moskali, pałac do dworu zza opłotków i wozów, lecz pan Marcjan będzie namawiał bohaterów, aby zjechać od tyłu i spróbować dostać się do dworu. Jeśli się zgodzą, po kilku minutach będą już na skraju lasu, za dworem.

Niestety – i tu czeka ich niemiła niespodzianka. W ogródku ośmiu Moskali stara się dostać do domu, rąbając siekierami do drzwi, to okiennice. Mniemam jednakże, iż nie będą oni stanowić specjalnego problemu dla naszej Kompanii – sam pan Marcjan od razu położy dwóch. Lecz kiedy bohaterowie już się uporają z przeciwnikami, zza rogu wypadnie na nich banda warcholów Orłowicza. Rozprawa z nimi już nie będzie taka prosta – to prawdziwi, polscy siepacze, i to na koniach, a w dodatku przeważają liczebnie na drużyną. Starosto! W zależności od doświadczenia Kompanii napastnicy powinni mieć przewagę od pięciu do dziesięciu osób. I muszą to być bardzo mocni przeciwnicy.



W momencie gdy sytuacja staje się krytyczna dla Swawolnej Kompanii, z lasu słychać potężną salwę i prawie wszyscy przeciwnicy spadają z koni. W chwilę potem niedobitki giną od następnych, precyzyjnie wymierzonych strzałów. Czy Panowie Bracia domyślili się już co zaszło? Tak, to Wadwicze wyjeżdżają z lasu równym szeregiem; z luf ich muszkietów unosi się sinawy dymek.

– Hej, Zarebski! – zawoła Wadwicz z bliźną. – Chyba nie myślisz, że pozwolimy ci zabawiać się samemu? Nie przepuścimy okazji do takiej bitki.

Ludzie podstarościego i dragoni dobrze sobie radzą, ale pomoc będzie potrzebna. Dokończenie Moskali na grobli zostawiam inwencji Starosty.

Gdy opadnie zgiełk bitwy, bohaterowie wraz z panem Marcjanem będą mogli wejść na zasłane trupami podwórze. Wtem drzwi dworku otworzą się i wyjdzie z nich pan Mikołaj – brudny, z wyrazem bólesci i łzami w oczach. Niesie na rękach Zosię. Dziewczyna jest blada, zwiotczała, z rany na szyi krew spływa na jej skórzany kubraczek. Kładzie ją delikatnie przy studni, wokół gromadzą się uczestnicy bitwy: dragoni, podstarość, Wadwicze, Zarebscy. Pan Mikołaj wodzi po nich półprzytomnym wzrokiem.

– Zabili mi ją, Chryste, zabili mi ją! To dziecko przecież, krew niewinną przelali! Boże, czemu to nie mnie zabiłeś, czym ci zawiniłem, że muszę żyć jeszcze na tym padole?! Przeklinam wszystko...

W tym miejscu kończy się nasza przygoda, może to i prawda, iż jest to nieco przewrotne i smutne zakończenie, lecz czyż niedosyt nie jest lepszy od przesyty?

Na pewno jest bardziej twórczy. Drogi starosto! Stałem się otworzyć Ci w tym scenariuszu wiele furtek, z których mógłbyś skorzystać w przyszłości, tworząc kontynuację tej lub zupełnie nową przygodę. Może Anuchna Niesiołowska jakimś cudem uratowała się z pogromu? Co z Orłowiczem? Czy ktoś widział jego ciało na pobojowisku? Jak wielu partyzantów spotkał rotmistrz Kownacki na Polesiu?

I nie zapominaj, że Szwed czyha...

Czofem Panie Bracie!

Monika „Barbie” Rosek & Agata „Dolorez” Wojtowska

KŁĄTWA MAGESTORA

Ilustracje: Jarosław Musiał

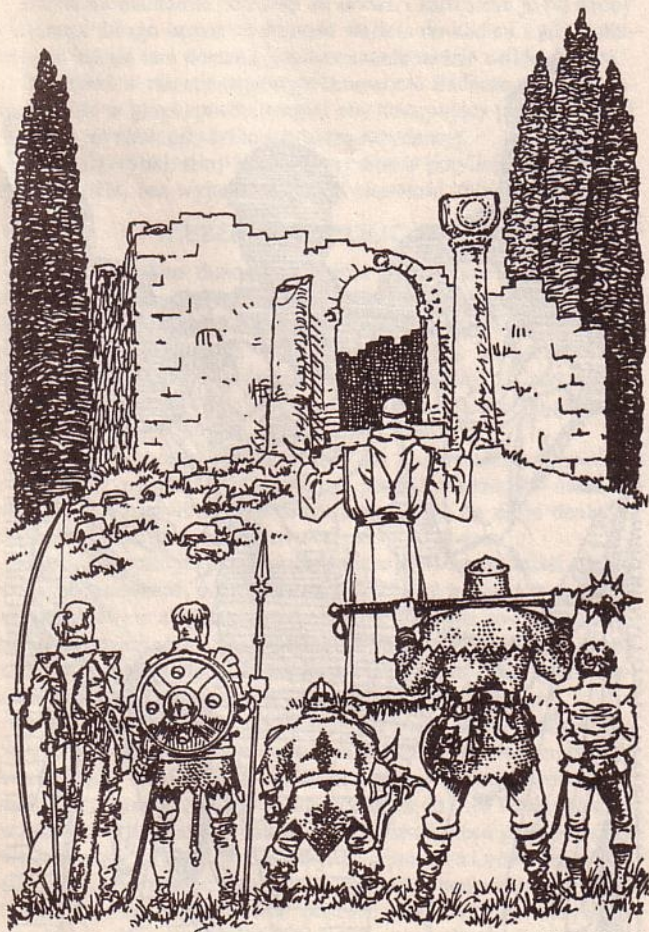
Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla niezbyt zaawansowanej grupy awanturników (poziomy bohaterów: III – V). Chociaż nie dołączono doń żadnych szczegółowych map lub planów, MG może bez większych problemów stworzyć je samodzielnie (lub nawet zupełnie pominąć). Pożądane jest, by bohaterowie graczy byli postaciami o dobrych lub choćby neutralnych charakterach. Wśród nich powinien znajdować się przynajmniej jeden przedstawiciel kasty czarodziei oraz łowca (lub osoba posiadająca umiejętność tropienia i odczytywania śladów); nie zawadzi też obecność kilku zbrojnych.

W pierwszej części scenariusza (**Jak to się wszystko zaczęło?**) znajdziecie opis świątyni Dagonina Białego, na którą napada banda Szarej Stopy. Drużyna bohaterów zostaje wynajęta do odzyskania zaginionych relikwii (**Wyprawa**); ma też szansę zlikwidować niebezpieczną bandę, terroryzującą całą okolicę. Na końcu tekstu (**Wrogowie i przedmioty**) zamieszczono charakterystyki przeciwników, na jakich grupa może natknąć się na swej drodze, i opisy przedmiotów magicznych ze skarbca Magestora.

JAK TO SIĘ WSZYSTKO ZACZĘŁO?

Na południe od Ariagaru, w ustronnej górskiej dolince od niepamiętnych czasów stoi niewielka świątynia Dagonina Białego. Chociaż nigdy nie była szczególnie popularna wśród okolicznych mieszkańców – kraina to dzika, zamieszkała przez pasterzy twardo walczących z przeciwnościami losu – z pobliskiego Ariagaru i dalszych okolic przybywali czasem czarodzieje, upraszając boga o pomoc przy przeróżnych, magicznych przedsięwzięciach. Miejsce gdzie stał przybytek Dagonina również nie było takie zupełnie zwyczajne, gdyż dzięki łaskawości bóstwa jego wyznawcy mieli tu szczególną moc (do rzucenia czaru wystarczyła połowa normalnie wymaganego PM). Ta łaskawość Dagonina podtrzymywana była przez wyznawców przeróżnymi darami i ofiarami. Do szczególnie cennych należał Posąg O Dwóch Obliczach – magiczny artefakt złożony w skarbcu świątyni przez jej fundatora, którego imienia nikt już dziś nie pamięta.

Niestety, spokojne dni należą już do przeszłości: trzy miesiące temu banda Szarej Stopy – niebezpiecznego rzezimieszka i gwałtownika – zbezczeszczyła przybytek. Bandyci napadli na świątynię; zniszczyli ją, zrabowali wszystkie skarby, wymordowali kapłanów i kilku przypadkowych pielgrzymów. Przybyli z Ariagaru gwardziści nie znaleźli nawet śladu bandytów, którzy znają Góry Starych Twierdz jak własną kieszeń i bez trudu potrafiały zmylić pościg ciężkozbrojnych żołdaków. W tej sytuacji el Dontar Kasab, przywódca lokalnej społeczności wyznawców Dagonina, postanowił działać nieco inaczej. Najważniejszym celem jest odzyskanie zrabowanych relikwii, odbudowa zniszczonej świątyni i jej ponowna konsekracja. Aby miało to sens, trzeba najprawdopodobniej zniszczyć (lub przynajmniej częściowo zneutralizować) bandę Szarej Stopy, skutecznie trzymającą w szachu całą okolicę. Najpierw należy jednak dokonać wstępnego rekonesansu – w towarzystwie najemnych awanturników (po doświadczeniach z gwardzistami Kasab nie ma zbyt wysokiego mniemania o umiejętnościach żołdaków) wyrusza do zburzonej świątyni. Jego zamiarem jest wstępna ocena strat i znalezienie drogi do kryjówki bandy. Jeśli siły pozostające w dyspozycji Kasaba będą zbyt szczupłe, wycofa się on po posiłki i dopiero w większej kupie zaatakuje bandytów, dążąc w pierwszej kolejności do odzyskania zrabowanych magicznych relikwii, a dopiero później do zniszczenia rzezimieszeków. Niestety, kapłan dysponuje zbyt małą ilością gotówki. Owszem, dowódca orczego garnizonu zgodziłby się pomóc mu zbrojnie, lecz opłata za tę usługę jest bardzo wysoka... A kto wie, czy Kasab nie ma swoich ludzi we władzach miasta? Przecież wszystkie podejmowane przeciw niemu akcje kończyły się niepowodzeniem – a to przewodnik zgubił drogę, a to żołnierze rozproszyli się we mgle, innym znów razem dręczyła ich uporczywa biegunka... Oficjalnie śledztwo jest przecież zakończone – gwardziści nie znaleźli sprawców zbrodni, więc spokojnie powrócili do koszar. Kasab musi się więc zadowolić jedynie usługami awanturników. Ich siła bojowa jest znacznie mniejsza, ale za to kosztują oni taniej niż wynajęcie całego oddziału wojska. Dopiero gdy Kasabowi uda się odzyskać artefakty i zlikwidować bandytów, może pomyśleć o gromadzeniu środków na odbudowę świątyni. Co prawda współwyznawcy i przełożeni kilku świątyń z okolic Ora-garu i Ogra-garu zapowiedzieli swoją pomoc, ale i tak odbudowa może potrwać kilka lat...



PRZYGODA

WYPRAWA

Pierwsze spotkanie Kasaba z drużyną może odbyć się w Ariagarze lub w jego pobliżu (ściągnięcie drużyny w tę okolice MG powinien przeprowadzić we własnym zakresie). Ariagar to niezbyt duże, brudne i zaniedbane miasto. Kasab wynajmuje pokój w jednej z lepszych gospód, dyskretnie rozpuszczając pogłoski, że zamierza wynająć kilku odważnych poszukiwaczy, chcących przez kilka tygodni zażyć ruchu na świeżym powietrzu. Niestety, miejscowi awanturnicy na wieść o czekającym ich zadaniu wycofują się – nie chcą mieć nic do czynienia z bandą Szarej Stopy. Dlatego byłoby bardzo wskazane, ażeby drużyna postaci graczy pochodziła z innej, nawet odległej okolicy; dzięki temu bohaterowie nie będą bali się podjąć wyzwania, uznając grupę Szarej Stopy za jeszcze jedną zgraję bandytów, jakich już zapewne wiele spotkali na swej drodze, „domagającą się” radykalnego poskromienia. Kasab obiecuje zapłatę w postaci gotówki, ew. równowartość zaproponowanej sumy w przedmiotach magicznych (do samodzielnego ustalenia przez MG). Natychmiast może wypłacić awanturnikom 20-30 szt. złt. zaliczki – reszta po wypełnieniu zadania.

Mają wyruszyć już za dwa dni; do tego czasu Kasab będzie starał się pozyskać kolejnych awanturników, lecz już nikt więcej nie zgodzi się na wyprawę – wyruszy tylko on i członkowie drużyny.

„...ten Ariagar to faktycznie straszna dziura. Brud, smród i ubóstwo. Nic dziwnego, że w takim miejscu ciężko znaleźć śmiałków, którzy nadawali by się do wypełnienia misji. W dodatku wszyscy trzęsą się na samą wzmiankę o tej przeklętej bandzie Szarej Stopy. Na szczęście znaleźli się jacyś przyjezdni. Nie sprawiają najlepszego wrażenia, ale nie mam innego wyjścia. Muszę zdać się na ich pomoc...”

fragment pamiętnika Kasaba

Zburzona świątynia znajduje się na południe od Ariagaru, w odległości dwóch dni marszu przez góry. Kasab poradzi wcześniej bohaterom, że jeśli mają konie, to niech zamienią je na osły lub muły, które doskonale poradzą sobie na stromych, skalistych szlakach. Należy jednak pamiętać, że z tego właśnie powodu muły i osły – tak przydatne w tej okolicy – są w Ariagarze o połowę droższe, niż wynosi ich przeciętna cena w innej okolicy. Oczywiście zabieranie jucznych zwierząt nie jest absolutnie konieczne, ale być może zapobiegliwi i przewidujący awanturnicy zechcą transportować ze sobą np. zapas żywności i trunków? Pamiętajmy, że wyprawa będzie trwała dość długo, zaś w okolicy nie ma zbyt wielu karczm i zajazdów (prawdę mówiąc, nie ma ich w ogóle).

Za odpowiednią opłatą dowolny karczmarz odstąpi bohaterom pokój na dwa miesiące, w którym będą mogli przechować zbędny w górach ekwipunek. Dodatkowo Kasab założy na drzwi i okiennicę magiczną blokadę, które uniemożliwią ciekawskim (np. karczmarzowi!) przedostanie się do pomieszczenia.

Droga prowadzi na południe. Początkowo jest to normalny trakt, jednak szybko przeradza się on w wąską ścieżynkę, wijącą się między głazami i coraz wyższymi szczytami gór. Okolica jest skalista i sprawia naprawdę przygnębiające wrażenie; w zasięgu wzroku nie ma żadnego drzewa, a jedynymi roślinami są kępy rachitycznych krzewów i splachetki żółtawej trawy. Jeśli bohaterowie posłuchali rady Kasaba i zabrali ze sobą muły lub

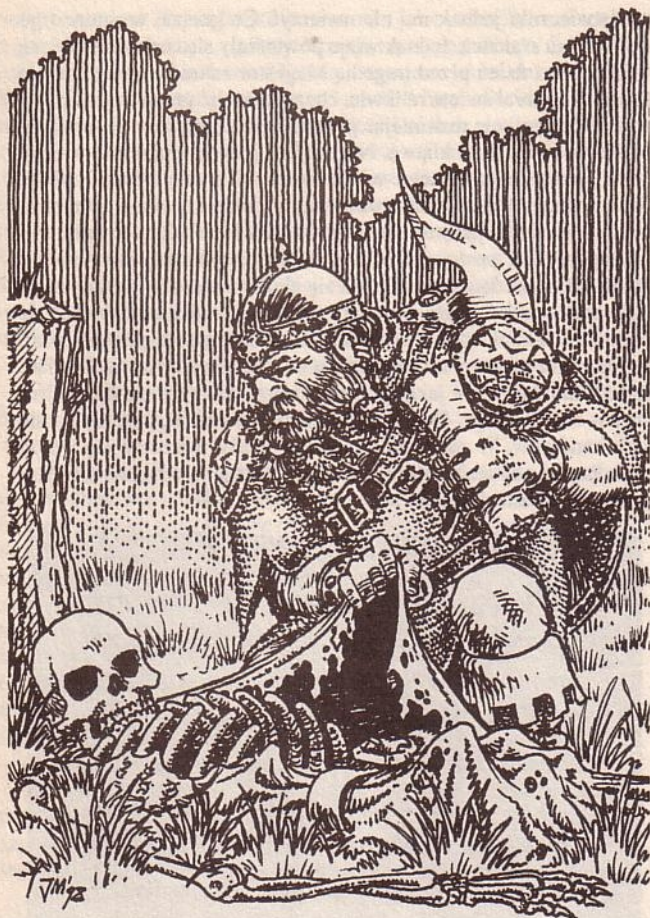
osły, zapewne w duchu błogosławią się teraz za tę decyzję – zwierzęta wytrwale pokonują strome ścieżki, nie okazując lęku na widok przepaści, które wędrowcy często mijają z jednej lub drugiej strony szlaku. Jeśli jednak drużyna ciągnie ze sobą wierzchowce, sprawa nie przedstawia się tak różowo – konie nie tylko o wiele gorzej radzą sobie na szlaku, ale przy łada okazji wpadają w panikę (np. na widok przepaści). Jeśli, przestraszone, osuną się w otchłań, bohaterowie nie tylko stracą część transportowanego przezeń ekwipunku, ale i – być może – jednego z towarzyszy! Tak czy siak, wyprawa z udziałem koni jest niemożliwa – drużyna będzie musiała zawrócić do Ariagaru i tam zostawić/sprzedać zwierzęta lub wymienić je na muły (osły).

„...pierwsza noc w górach. Gdy szukaliśmy jakiegoś miejsca na nocleg, zaatakował nas troll. Muszę przyznać, że moi nowi towarzysze sprawnie sobie z nim poradzili. Zaczynam wierzyć, że jednak uda nam się odzyskać relikwie Dagonina Białego...”

fragment pamiętnika Kasaba

Pod wieczór niebo zaciągnie się chmurami i zacznie siałić deszcz, dręczący drużynę aż do świtu. Na szczęście osoba idąca na czele drużyny (może podążający nieco przodem zwiadowca) dostrzeże ruiny jakiejś budowli, piętzące się groźnym kształtem na pobliskim szczycie. W zrujnowanej wieży (będącej zapewne stacją strażniczą jakiegoś dawno zapomnianego królestwa)





drużyna może znaleźć schronienie na noc. Ale uwaga! Jeśli bohaterowie pospieszą do wnętrza bez zachowania odpowiednich środków ostrożności, mogą zostać zaskoczeni przez trolla (jego opis znajdziesz w podręczniku na str. 327), który właśnie wychodzi ze swej kryjówki, udając się na nocne łowy. Na widok intruzów bestia wyda z siebie wściekły ryk i, po chwilowym wahaniu, rzuci się na intruzów (w normalnych warunkach troll raczej unika spotkania z dużą liczbą przeciwników, teraz jednak bestia broni swego terytorium. Z tego powodu w trakcie walki możesz doliczyć jej np. 10 pkt. do TR). Po pokonaniu trolla drużyna może spenetrować wieżę. W zasadzie zachowała się tylko jedna sala, przedzielona na pół niewielkim przepierzeniem, z na wpół zarwanym sufitem. Podłoga zasłana jest kamieniami i przegniłym próchnem – wyższe poziomy wieży (schody, podłogi i przepierzenia zbudowano z drewna) zawaliły się już dawno. Na ścianach budowli można jeszcze dostrzec jakieś zatarte przez deszcz napisy; na podłodze walają się trudne do zidentyfikowania szczątki mebli, fragmenty zbutwiałej materii itp. W jednym kącie sali troll urządził sobie legowisko – czuć stamtąd intensywny fetor. Jeśli ktoś przełamie odrazę i zacznie w nim grzebać, szybko natrafi na kilka niezbyt ciekawych znalezisk. W stosie wilgotnego śmiecia znaleźć można – oprócz ochłapów przegniłego mięsa, połamanych kości małych zwierząt, na wpół zjedzonego siodła i pogryzionego hełmu – przerdzewiały sztylet, morning star, strzaskaną włócznię i szkielet jakiegoś niezszcześnika. Naprawdę ważny poszukiwacz po kilku godzinach (które powinien przeznaczyć na sen i odpoczynek po całodziennym górskiej wspinaczce!) starannego przetrząsania całej sali znajdzie wreszcie coś naprawdę wartościowego: kilkanaście (2k10) złotych i srebrnych monet lub metalową fiolkę z jakąś miksturą (najlepiej – he, he! – przeczyszczającą).

W drugiej części sali smród trollowego legowiska nie jest już tak dokuczliwy, można więc ułożyć się tu na nocleg. I chociaż jest mroczno, zimno i wilgotno, to przecież jednak nie kapie na głowę,

a wiatr nie świszczuje w uszach! Jeśli drużyna nie wystawiła nocnych wart, możesz ją ukarać za tę lekkomyślność (np. muły rozbiegają się po okolicy i szukanie ich zajmie całe przedpołudnie, lub przed świtem grupka jakichś nocnych bestii złoży bohaterom niezbyt przyjacielską wizytę). Góry to niebezpieczne miejsce – lekceważenie ich praw może się skończyć naprawdę nieprzyjemnie!

WIOSKA W GORACH

„...pogoda się trochę poprawiła. Trafiliśmy po drodze do jakiejś górskiej osady i śmiertelnie przestraszyliśmy jej mieszkańców. Wygląda na to, że banda Szarej Stopy mocno daje się we znaki tułaczom. Mam nadzieję, że w ramach naszej misji uda się coś z tym zrobić...”

fragment pamiętnika Kasaba

Następnego ranka pogoda nieznacznie się poprawia i drużyna może bez przeszkód wyruszyć w dalszą drogę. Wczesnym popołudniem zwiadowca dostrzeże z oddali sylwetki pasterzy prowadzących owce po zboczach doliny. Bohaterowie mogą spróbować zasięgnąć u nich języka i upewnić się, czy idą w dobrym kierunku. Pasterze są bardzo strachliwi i nieufni. Jeżeli awanturnicy nie zrobią czegoś, aby ich uspokoić (np. ofiarowując żywność lub drobny podarunek), wieśniacy uciekną. Nawet jeśli uda się ich skłonić do rozmowy, na wieść o tym, że awanturnicy chcą wejść w drogę Szarej Stopy, mężczyźni wpadną w panikę i uciekną w głąb doliny. Jeśli drużyna podaży za nimi, wkrótce trafi do niewielkiej osady. Niestety, wygląda ona na zupełnie opustoszałą. Nędzne, kamienne chaty kryją w swych wnętrzach kilka strwożonych rodzin. Kobiety i dzieci ze strachem przypatrują się intruzom przez szpary, podczas gdy mężczyźni przygotowują się do desperackiej obrony swych domostw. Jeśli jednak drużyna nie zachowuje się wrogo, po dłuższej chwili wyjdzie im na spotkanie starszy wioski – krzepki mężczyzna-człowiek z ognistej rudą brodą. Poprosi bohaterów, by pozostawili w spokoju osadę i odjechali co rychlej swoją drogą. Wypytywany o Szarą Stopę lub zniszczoną świątynię zamilknie, wyraźnie przestraszony. Tylko dzięki łagodnemu postępowaniu i delikatnej perswazji można będzie dowiedzieć się od niego następujących rzeczy:

1. Szara Stopa terroryzuje tę okolicę już od ładnych kilku lat. Powiadają, że to diabeł wcielony. Jego ludzie przybywają co kilka miesięcy, zabierając młode jagnięta. Ostatnio nawet posunęli się dalej i porwali młodą dziewczynę, już przyrzeczoną naczelnikowi sąsiedniej wioski.
2. W pobliżu starej wieży pojawił się troll. Z tego powodu musieli opuścić kilka okolicznych pastwisk.
3. Podobno w siedzibie bandy Szarej Stopy zgromadzone są ogromne skarby, lecz, niestety, nie znalazł się jeszcze śmiełek, który odważył by się tam zakraść.

Po kilku minutach pozostali mieszkańcy wioski nabierają nieco śmiałości i wychodzą na spotkanie drużyny. Bohaterowie mogą uzupełnić zapasy żywności i wody. Pod wieczór, po forsownym marszu, docierają do rozległej doliny. Na jednym z jej stoków widać zrujnowane resztki jakiejś budowli. Wstrząśnięty tym widokiem Kasab podjeżdża bliżej i z przerażeniem przygląda się pozostałościom wspaniałej niegdyś świątyni. Po bliższych oględzinach okazuje się, że budowla została nie tylko spalona i ograbiona, ale i metodycznie zniszczona. Drużyna może rozbić obóz i zastanowić się nad dalszym sposobem postępowania, tym bardziej, że nadciąga noc.

PRZYGODA

TAJEMNICZY GOŚĆ

...jestem ustrząśnięty. Świątynia jest kompletnie zniszczona. To prawdziwa tragedia! Cały wieczór modliłem się do Dagonina. Miałem nadzieję, że ześle mi jakąś wskazówkę. Tak też się stało. Spotkałismy młodego akolita, Ruperta, który jako jedyny ocalał z napadu. Dagonin czuwa nad nami. Mam nadzieję, że wkrótce z jego pomocą pomścimy pomordowanych braci..."

fragment pamiętnika Kasaba

W środku nocy bohaterowie zostaną obudzeni przez tajemnicze odgłosy, dochodzące gdzieś spomiędzy ruin. Po zbadaniu źródła tajemniczych dźwięków okaże się, iż jest to na wpół obłąkany akolita, który cudem ocalał z napadu bandy Szarej Stopy. Nieszczęśnik, będąc w stanie głębokiego szoku, ukrywał się od czasu zniszczenia świątyni w okolicznych jaskiniach. Jest skrajnie wyczerpany, ale solidnie nakarmiony i napojony szybko odzyska siły. Akolita (przedstawił się jako Rupert) był naocznym świadkiem tragedii, może więc udzielić grupie wyczerpujących informacji. Wedle jego słów Magestor, jeden z kapłanów świątyni, miał kilka miesięcy temu przerażającą wizję, w której sanktuarium zostało zbezczeszczone i zrównane z ziemią, święte przedmioty kultu skradzione, a kapłani i wyznawcy brutalnie zamordowani. Magestor, przeczuwając nadsięgającą zagładę, starał się przekonać współbraci o niebezpie-



czeństwie, nikt jednak mu nie uwierzył. Co gorsza, wyśmiano go i uznano za szaleńca. Jednak wizje powtarzały się coraz częściej, aż w końcu, na dzień przed tragedią Magestor zakradł się do skarbcza świątyni i zabrał święte relikwie, chcąc je ocalić przed zagładą. Pozostali kapłani, nie rozumiejąc prawdziwych motywów jego postępowania, rzucili nań klątwę. Nie zdążyli jednak zrobić nic więcej, gdyż jeszcze tego samego wieczora na świątynię uderzyli zbójce Szarej Stopy. Atak był tak gwałtowny i niespodziewany, że eremici nie mieli żadnej szansy na zorganizowanie składnej obrony.

Rupert miał szczęście. Wracał akurat z górskiej pustelni, do której od czasu do czasu udawali się akolici na modły i medytacje. Po drodze spotkał Magestora, który wręczył mu list adresowany do pozostałych kapłanów. Oczywiście Rupert nawet nie przypuszczał, że Magestor niesie w swym plecaku wykradzione relikwie. Myślał, że kapłan udaje się w jakąś podróż. Rupert pożegnał się z nim i ruszył w dalszą drogę. Dotarł do świątynki w chwili, gdy zaczął się atak bandytów. W ostatnim momencie zdążył schować się wśród skał. Rupert pokaze list drużynie i będzie błagał o odnalezienie Magestora i skłonienie go do powrotu.

Ja, Magestor, zdrowy na ciele i umyśle, pragnę poinformować mych braci, że postanowiłem ocalić święte relikwie Dagonina Białego przed zbezczeszczeniem. Ukryje je w bezpiecznym miejscu, aż do czasu gdy minie niebezpieczeństwo. Biorę na siebie to ciężkie brzemie z własnej i nieprzymuszonej woli. Na pewien czas zatrzymam się w moim rodzinnym Trakatanie. Postarajcie się mnie zrozumieć.

Magestor"

DRÓGA DO TRAKATANU

Awanturnicy mogą teraz wyruszyć na poszukiwanie bandy Szarej Stopy lub udać się do Trakatanu. Jeżeli zdecydują się na to pierwsze, to ich wysiłki spełzną na niczym, gdyż na razie mają zbyt mało wskazówek, a prawdopodobieństwo przypadkowego spotkania bandy w górach jest niezwykle małe. Najrozsądniej więc będzie ruszyć na poszukiwanie Magestora.

Trakatan leży tydzień drogi na zachód od Ariagaru. Z miejsca, w którym aktualnie znajdują się bohaterowie, prowadzi w tamtym kierunku stary, kupiecki trakt. Podróż przebiegnie bez większych zakłóceń. Prócz rozwścieczonego niedźwiedzia i kilkunastu górskich kozic awanturnicy nie spotkają na swej drodze nikogo.

Trakatan jest miasteczkiem mniejszym od Ariagaru, ale za to dużo ładniejszym i bardziej zadbanym. Mieszkańcy są tu zamożniejsi, a życie łatwiejsze i przyjemniejsze.

Bohaterowie mogą rozpocząć poszukiwanie Magestora na dwa sposoby:

1. Zacząć rozpytywać się w miejscowych karczmach.
2. Udać się do wojskowego garnizonu.

Jeśli sami nie wpadną na żaden z tych pomysłów, może im je powiedzieć Kasab. Tak czy inaczej, okaże się, że faktycznie jakiś czas temu kilka osób widziało w okolicy Magestora. Ktoś w końcu zwróci uwagę bohaterów, że najlepiej będzie, jeśli udadzą się do rodzinnego domu kapłana, leżącego na przedmieściach Trakatanu

Ciąg dalszy w następnym numerze.

PUSZKA PANDORY

Witam serdecznie w konserwiarzu. Prosto z fabryki kolejna porcja żarcia zaprawionego bogatą gamą konserwantów. Zycze smacznego. No i nagroda: dla Mietka Baka. Fajny pomysł i mądrze opracowany.

Na początek jedna z ciekawszych i jakże logicznych propozycji.

Milosz

ŹRÓDŁO POMYSŁÓW

Kiedy zabraknie Ci już pomysłów na przygody, Bohaterów Niezależnych, miejsca, opisy i tak dalej, zawsze możesz kupić aktualny numer czasopisma „Magia i Miecz” – polecam zwłaszcza rubrykę „Puszka Pandory”.

Stashek

PODKŁAD MUZYCZNY

Nie raz zdarzało mi się borykać z problemem braku odpowiedniej atmosfery na sejsji – zarówno *Warhammera*, jak i *Dzikich Pól*. Wtedy wpadłem na pomysł wprowadzenia podkładu muzycznego. Nie zwykłej muzyki, ale prawdziwej ścieżki dźwiękowej. W tym celu wystarczy podłączyć magnetowid do wieży stereo, puścić film *Braveheart* i czatować na co fajniejsze kawałki scen bitewnych. Na moją drużynę to podziałało, więc mam nadzieję, że i na innych krnąbrnych graczy również.

Polecam również nagrania z takich filmów jak: *Potop*, *Pan Wołodyjowski* lub *Ostatni Smok*.

Limak

POPRAWKI DO WFRP

Proponuję podniesienie siły efektywnej kusz o 2. Dotyczy to także broni palnej i łuku elfiego. Cała reszta w dół o 1. Ciekawe, nie? Mam coś jeszcze: dzielcie wytrzymałość na pół (zaokrąglając w górę) przy wyparowywaniu obrażeń. Ta zasada nie dotyczy zwierząt, ożywieńców i demonów. Wprowadźcie te pomysły i czekajcie na efekty. Krasnoludy już nie będą skakać do elfa trzymającego łuk.

Romaniuk Michał

NIWINNY TANCERZ

Jeden z graczy jest Tancerzem Czarnej Spirali podszywającym się pod Milczącego Wędrowcę. Nie można tego wyczuć, ponieważ używa on fetyszu opisanego w dodatku „Ekran Narratora” – Twarz Niewiniątka. Jego zadaniem jest przyłączenie się do jakiejś watahy służącej Gai i przekazywanie informacji swoim przywódcom na temat szczeptów, które ta odwiedzi podczas

swojej wędrowki. Taki bohater może wykorzystać pozostałe postacie do swoich celów, ponieważ one nic nie wiedzą o jego prawdziwej naturze.

Filip „Hegemon” Szczypien

PRZEDMIOT MAGICZNY TEŻ CZŁOWIEK

Magia jest mocą zdolną czynić to, co wydawałoby się niemożliwe. Potężni czarodzieje posiadli moc zaklęcia magii w przedmioty. Choć tylko najsilniejsze artefakty są inteligentne, to wszystkie mające choćby średnią mocą przedmioty są obdarzane częścią życia (efekt uboczny). Mogą czuć sympatię i antypatię do konkretnych osób, udzielając lub skąpiąc swoich mocy. Szczególnie złośliwe przedmioty potrafią poważnie utrudnić życie. Każdy przedmiot bardzo wysoko się ceni, jest bardzo dumny i nie da się użyć do byle jakich celów. Magiczny miecz na pewno obrazi się na bohatera kopiącego nim dołki lub próbującego przebić ścianę („jest magiczny, więc na zwykłym kamieniu się nie wyszczerbi”), a pierścień telekinezy nie będzie działał po tym, jak mag użyje się go do dźbania w nosie.

Takie podejście do sprawy doda przygodom nieco kolorytu i sprawi, że bohaterowie nie będą nadużywali mocy przedmiotów magicznych. W *Warhammerze* jest np. torba pozwalająca wyciągać z niej składniki do czarów. W Starym Świecie istnieją setki czarów nieopisanych w podręczniku głównym. Zasady nie powstrzymują graczy przed wyciąganiem leczących eliksirów czy dwuręcznych toporzysk. Bohaterowie mogą też użyć torby, by wydobyć np. migdałki smoka i później sprzedawać je z zyskiem (co prawda znikną one szybko, ale BG zgarną gotówkę i uciekną, nim ktoś się spostrzeże). Jeśli więc będą nadużywać tego przedmiotu, może się zdarzyć, że następnym razem torba okaże się pusta, lub, co gorsza, BG wyciągnie jadowitego węża. Powyższy pomysł pozwala MG trzymać rękę na pulsie w przypadku „przepakowanych” drużyn, które mogą mieć setki magicznych przedmiotów.

Tomasz Raburski

DZIWNY POSĄG I OKOLICE

A teraz mały skarb do Puszek Pandory, oparty na pomysłach ze wspaniałej komputerowej gry RPG na Macintoshu, o nazwie *Realmz*. Zachęcam do niej każdego posiadacza Maka!

„Przed wami stoi kamienny posąg przedstawiający mężczyznę przepasanego togą i z wiankiem na głowie. W jednej ręce trzyma różdżkę, a w drugiej, wyciągniętej w waszą stronę, średniej wielkości naczynie

wypełnione wylewającą się bezustannie wodą, tworzącą głęboką kałużę u obutych sandały stóp postaci. Co robicie?”

Przedstawiam wam gotowy do wykorzystania magiczny posąg, z wodą leczącą rany i zatrucia – dostępną dla wszystkich za darmo. Teraz opisy zdarzeń mających miejsce, gdy ktoś...

...pije wodę

„Czujesz, że woda o niezwykłym, ożywczym smaku przepływa przez twoje ciało, lecząc rany i usuwając wszelkie szkodliwe substancje z organizmu.”

- efekt taki, jaki daje czar leczący średniego poziomu w danym systemie.
- znikają choroby, objawy zatrucia itp.

...wchodzi do wody lub pływa w niej

„Ogarnia cię błogie uczucie, gdy woda obmywa twoje ciało. Pęcherze na zmęczonych podróżach stopach powoli znikają.”

- efekt taki, jaki daje czar leczący średniego poziomu w danym systemie.
- znikają choroby skóry, trądzik itp.

...nabiera wody do buteleczki

„Nabierasz trochę wody do flaszki i wsadzasz ją do plecaka. Nagle posąg ożywa i patrząc na ciebie mówi: ‘Pragnący mieć wszystko na własność nie będą się cieszyć moimi darami.’ Postać rozbłyska, rażąc cię ostrym światłem, po czym powoli znika.”

- napój leczący średniego poziomu (do plecaka)
- małe rany za rozbłysk światła
- statua znika na zawsze
- może mała ilość ujemnych punktów doświadczenia

...próbuję ukraść różdżkę

„Sięgasz łapczywie po różdżkę i już, już prawie trzymasz ją w ręku, gdy statua ożywa i patrząc ci w oczy mówi: ‘Nie dla takich jak ty przeznaczone są moje dary’. Nagły błysk światła oślepią cię, a chwilę potem postać rozplywa się w nicłość”.

- duże rany za rozbłysk światła
- ew. okresowa ślepota
- statua znika na zawsze
- ujemne punkty doświadczenia

Jeśli nie chcesz być zbyt surowy dla drużyny, to możesz przyjąć, że posąg nie znika, ale za to osoba zabierająca wodę/kradnącą różdżkę nie będzie mogła korzystać z magicznego leczenia. Jeśli by jednak próbowała, to możesz powiedzieć np. tak: „Pochylasz się nad kałużą i próbujesz zaczerpnąć wody, lecz czujesz dziwny opór. Zdenerwowany, gwałtownie uderzasz pięścią w powierzchnię kałuży. Potężna siła odrzuca cię od niej. Przelatujesz w powietrzu i uderzasz mocno plecami o ziemię. Krzywiąc się z bólu, powoli stajesz na nogi.”

- test na siłę uderzenia
- rany równe sile uderzenia x2
- ew. mała ilość ujemnych punktów doświadczenia

Mam nadzieję, iż moja statua komuś się przyda.

Mietek 'Piro' Bak

PUSZKA PANDORY

KŁOPOTY Z WODĄ

Zaczyna się susza. Zapasy wody pitnej wyczerpują się. Wybuchają walki o tereny, na których jeszcze występuje choć odrobina wody. MG może wykorzystać to w dwójaki sposób. Po pierwsze: jeśli bohaterowie mają za dużo pieniędzy – podnosimy gwałtownie cenę wody. Po drugie: jeżeli bohaterowie nie mają pieniędzy, będą zmuszeni odnaleźć przyczynę suszy lub nowe źródło wody.

I pomysł na przygodę gotowy.

Szymon Chrząszcz



LIZARDMEN W WFRP

Tekst ten nie jest autoryzowany przez firmę Games Workshop.

Lizardmeni są potomkami Dawnych Slanów i prawdopodobnie pierwszą rasą przez nich stworzoną. Wyglądają jak jaszczurki o posturze człowieka, ich skóra ma kolor jasnozielony i jest pokryta łuskami. Zamieszkują Lustrę – głównie jej północną część – gnieźdząc się w ruinach miast Dawnych Slanów. Mimo swojego pochodzenia są rasą mało rozwiniętą technologicznie. Nie znają prochu, nie używają machin wojennych.

Saurusi

Trochę wyżsi od człowieka, masywni i silni, lecz nieco ograniczeni umysłowo. Nie używają skomplikowanych urządzeń lub broni. Są rasą wojowników – nie potrafią posługiwać się lukami i bronią miotaną, mogą jednak rzucić we wroga np. kamieniem. Nie umieją wykorzystywać magii. Noszą lekki pancerz i tarcze. Do walki używają najczęściej dzid, różnego rodzaju maczug, młotów bojowych lub zakrzywionych, złotych mieczy, wyglądem przypominających duże sierpy.

Skinki

Są znacznie mniejsze od saurusów – wzrostu krasnoluda lub nawet nieco niższe. Nie posiadają dużej siły, lecz są zwinne i szybkie. W odróżnieniu od saurusów mogą posługiwać się bardziej skomplikowanymi narzędziami i bronią. Są doskonałymi jeźdźcami i łucznikami, lecz raczej kiepsko walczą w zwarciu. Mogą nosić lekkie pancerze i tarcze. W boju najczęściej używają łuków lub dzid, lecz mogą też walczyć inną bronią, jak np. specjalnymi, zakrzywionymi mieczami. W społeczności lizardmenów tworzą klasę rzemieślniczą. W ograniczonym stopniu mogą posługiwać się magią.

Slanni

Wyglądem przypominają ogromne, spasione ropuchy. Ich ciała nie są stworzone do walki, a nawet do zbyt szybkiego poruszania się. Osiągają około 160 cm wzrostu. Mieli oni odziedziczyć wiedzę Dawnych Slanów, lecz przez długie lata została ona zapomniana. Mimo to Slanni są najlepszymi magami w całym znanym

świecie, a swoimi umiejętnościami mogą przewyższać nawet najlepszych elfich magów. Slanni są głównymi władcami lizardmenów.

Kroxigorowie

Wyglądem przypominają saurusów, lecz są od nich znacznie więksi i silniejsi. Osiągają około trzech metrów wzrostu. Ze względu na budowę ciała to doskonali wojownicy i budownicy. Podobnie jak saurusi nie są zbyt inteligentni i nie umieją posługiwać się bronią miotaną. Nie mogą wykorzystywać magii. Walczą najczęściej za pomocą różnego rodzaju maczug.

Charakter

Lizardmeni mają charakter neutralny.

Zasady specjalne

Wszyscy lizardmeni mogą oddychać pod wodą i widzą w ciemności na odległość do 20m. Skinki, saurusi i kroxigorowie mają chwytny ogon. U kroxigorów zakończony jest on okrągłą guzowatą naroślą z kolcami. Skóra saurusów, skinków i kroxigorów pokryta jest łuskami i z tego powodu saurusi mają 2 punkty pancerza na całym ciele, skinki 1 punkt, a kroxigorowie 3 punkty. Lizardmeni wykonując test paniki, grozy, strachu itp. rzucają kostkami dwa razy, wykorzystując wyższy rezultat.

Społeczeństwo

Główni władcy lizardmenów to slanni, tworzący klasę magów-kapłanów. Saurusi i kroxigorowie tworzą klasę wojowników, a Skinki – rangerów i rzemieślników. Lizardmeni mieszkają w miastach pozostałych po Dawnych Slannach. Struktura osady skupia się wokół świątyń-piramid, będących siedzibą slannów. Są one na tyle wysokie, by wystawały ponad dżunglę. Magkapłan może zobaczyć z ich wierzchołka inne piramidy i komunikować się z ich magami-kapłanami.

Magia

Saurusi i kroxigorowie nie mogą posługiwać się magią. Skinki mogą osiągnąć co najwyżej drugi poziom magii. Jako uczniowie otrzymują k4 punktów magii, a jako magowie 2k4 co poziom. Slanni nie mają żadnych ograniczeń w posługiwaniu się magią. Jako uczniowie otrzymują 2k8 punktów magii, a jako czarodzieje 2k10.

Umiejętności

Saurusi, skinki i kroxigorowie mają obowiązkowo umiejętność *plywanie*. Slanni posiadają *etykieta*. Wszystkie saurusi i kroxigorowie jako drugą umiejętność

mają *bardzo silny* (50%) lub *bardzo wytrzymały* (50%). Skinki jako drugą umiejętność posiadają *jeździectwo* lub *celne strzelanie*, a slanni – *czytanie/pisanie*.

Profesje

Saurusi i kroxigorowie mogą mieć dowolną profesję Wojownika. Skinki mogą mieć każdą profesję, a slanni – dowolną profesję uczonego.

Zwierzęta

Lizardmeni nie używają koni. Zamiast tego skinki mogą jeździć na stworach podobnych do dinozaurów, opisanych poniżej.

Cold One

Z WW US SW T ŻWI A ZRCP INTOP SW OG
33 0 6 4 21 30 2 - 10 10 10 - -

Wygląda jak tyranozaur, lecz jest od niego nieco mniejszy i szybszy.

Gold One pierwszy raz atakuje ugryzieniem, drugi raz ogonem. Wzbudza strach w istotach o wzroście poniżej dwóch metrów.

Triceratops

Z WW US SW T ŻWI A ZRCP INTOP SW OG
33 0 6 6 24 25 1 - 10 10 10 - -

Gdy triceratops atakuje szarżą, dodaje 2 do Siły. Wzbudza strach w istotach o wzroście poniżej dwóch metrów.

Pterodaktyl

Z WW US SW T ŻWI A ZRCP INTOP SW OG
33 0 3 3 12 40 3 - 29 10 29 29 - -

Podczas walki pterodaktyl atakuje dwa razy szponami i raz gryzie. Wzbudza strach w istotach o wzroście poniżej dwóch metrów.

Na pterodaktylach skinki mogą latać parami.

Maniek

Tabela tworzenia bohatera

| | Saurus | Skink | Slann | Kroxigor |
|-----|---------|---------|---------|----------|
| SZ | k3+1 | k4+2 | k3 | k3+1 |
| WW | 2k10+30 | 2k10+10 | 2k10 | 2k10+30 |
| US | 2k10+10 | 2k10+30 | 2k10 | 2k10+10 |
| S | k3+2 | k3+1 | k3 | k3+3 |
| Wt | k3+3 | k3+1 | k3 | k3+4 |
| ŻW | k3+6 | k3+3 | 3+1 | k3+7 |
| I | 2k10+10 | 2k10+50 | 2k10 | 2k10+5 |
| A | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ZR | 2k10+10 | 2k10+30 | 2k10 | 2k10+5 |
| CP | 2k10+30 | 2k10+10 | 2k10+40 | 2k10+20 |
| INT | 2k10+10 | 2k10+20 | 2k10+40 | 2k10+5 |
| OP | 2k10+30 | 2k10+20 | 2k10+30 | 2k10+30 |
| SW | 2k10+30 | 2k10+20 | 2k10+40 | 2k10+30 |
| OGD | 2k10+20 | 2k10+20 | 2k10+10 | 2k10+20 |

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.06.1998


ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol  oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-53
MIM25 – MIM53 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 54 do numeru 59
PP54 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 54 do numeru 56
PK54 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15 zł

Labirynt nr 4
LB4 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Liczmistrz
WHLCZ 22 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Żle się dzieje w Kislevie
WHKIS 35 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŠMB 15,90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14,50 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŠRÓDZIEMIE

Šródziemie (MERP)
ŠRRPG 52 zł

Stwory Šródziemia
STŠRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Šródziemiu
ŠRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 100 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł

Księga loda
ZCKSI 12 zł

| | | | |
|---------------------------------|----------------------------|---|--|
| stempel podpis przyjmującego | pobrano opłatę zł | Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) | 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŠK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430 |
| stempel podpis przyjmującego | pobrano opłatę zł | Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) | 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŠK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430 |
| stempel podpis przyjmującego | pobrano opłatę zł | Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) | 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŠK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430 |
| stempel podpis przyjmującego | pobrano opłatę zł | Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) | 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŠK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430 |

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|-----|-------|---------------|-------------------|
| | | | | 5,00 zł |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|-----|-------|---------------|-------------------|
| | | | | 5,00 zł |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|-----|-------|---------------|-------------------|
| | | | | 5,00 zł |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

| Lp. | Kod | Nazwa | Ilość (sztuk) | Suma (nowe złote) |
|---|-----|-------|---------------|-------------------|
| | | | | 5,00 zł |
| Ogólna wartość zamówienia | | | | |
| Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł) | | | | |
| Koszty wysyłki | | | | |
| Całkowita suma wpłaty | | | | |

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna
KCRPG 65 zł

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda
oprawa)
DPRPG 65 zł

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł

Legion Szarej Śmierci, tom 1
BTLS1 13.50 zł

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – zestaw specjalny
(3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy
WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)
DTSPE 29.90 zł

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł

Inquisition
DTINQ 7 zł

WarZone
DTWAR 6 zł

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł

Paradise Lost
DTPAL 11 zł

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 29 zł

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 21 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł

Ekran narratora
WAEKR 15 zł

Podręcznik gracza
WAPGR 50 zł

Podręcznik Narratora
WAPNA 32 zł

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł

KRONIKI MUTANTÓW – GRA FABULARNA

Kroniki Mutantów
KMRPG 90 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł

Kompendium, tom 3: Ofiary wojny
WZSOW 60 zł

CHRONOPIA – GRA BITEWNA

Chronopia – podręcznik główny
CHRDF 110 zł

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
KTSTA 35 zł

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 8 zł

Inferno
KTINF 11 zł

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castlevie
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała
porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling –
– Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskresiciel
SMSS1 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy
parostatek
SMPF2 15.90 zł

John Crowley – Późne lato
SMJC1 18.50 zł

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1
INF01 3.50 zł

Inferno nr 2
INF02 3.50 zł

Inferno nr 3
INF03 3.50 zł

WIELKA PROMOCJA

Jeśli do 31.05.1998 wpłacisz 49 złotych na nasze konto
(plus koszty wysyłki), to otrzymasz podręcznik główny do gry

EARTHDAWN

Taka okazja się nie powtórzy!

Planowana cena podręcznika: 69 zł.

Planowany termin wydania: czerwiec 1998.

Earthdawn – podręcznik główny EDRPG 49 zł

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Tomek po raz kolejny zaprasza nas do Świata Mroku, tym razem skupiając się na odwiecznych wątpliwościach, które dręczą tak ludzi, jak i wampiry. Bo któż z nas nie boi się śmierci?

(tk)

Tomasz Andruskiewicz

Odrodzenie

Ten tekst nie jest autoryzowany przez firmę White Wolf.

Ilustracja: Hubert Czajkowski

Andreas odliczał powoli krople krwi skapujące do kielicha. Jego dłonie, trzymające kurczowo fiolkę, drżały z podniecenia. Czuł, że zbliża się tak długo oczekiwana chwila, finał dziesięcioleci poszukiwań i wysiłków, wyrzeczeń, upadków i nadziei.

Był kiedyś dumnym i władcym krwio pijcą, który nie znał lęku ani wyrzutów sumienia. Gdy zwyciężał, brał wszystko, gdy przegrywał, pochylał pokornie głowę przed przeciwnikiem, licząc na ocalenie swej podłej egzystencji. Przez pewien czas współzrządził Frankfurtem zasiadając wśród Harpii, zrezygnował jednak z tej funkcji, gdyż dużo bardziej odpowiadało mu działanie w cieniu i tajemnicy. Pędziłby dalej taki żywot, gdyby na jego drodze nie stanął Śmiertelnik – Rudolf.

Krew jego ojca, *Ventra szóstego pokolenia*, barwiła mieszaninę w kielichu na rubinowy kolor. Była ostatnim składnikiem niezbędnym do stworzenia mikstury, która ma przywrócić mu ludzką duszę. Klątwa wampiryzmu, choć bardzo potężna, miała rozpaść się w pył; okowy wiążące umysł i ciało drżały już przeczuwając ostateczną klęskę – wampirem zaczęły wstrząsać niekontrolowane spazmy.

Rudolf był człowiekiem obdarzonym nadzwyczajną intuicją i mocą postrzegania ponadzmysłowego. Lubił mówić o sobie, że jest magiem, ale nie łączyły go żadne więzy z zakonami hermetycznymi. Cała jego siła tkwiła w żelaznej woli, przebudzonych zmysłach i umiejętności czerpania sił z pierwotnych nośników: światła Słońca, gleby, drzew czy ludzkich uczuć. Fascynował *Ventra* swoją witalnością, tak jak kainita oczarowywał go niezmiernymi mocami, władzą i stanowczością silniejszą niż życie i śmierć. Obaj powoli zbliżali się do siebie – dwa punkty widzenia, dwa sprzeczne światopoglądy zwały się w końcu w żarzącej walce.

Eliksir był gotowy. Andreas wpatrywał się nieprzytomnym wzrokiem w kryształowy kielich. Cała odwaga nagle go opuściła –

przez wszystkie lata pracy, badań i prób odpychał w myślach obraz tej chwili, nie wyobrażał sobie finału, by nadzieja nie przestoniła mu wzroku i nie zepchnęła na manowce. Tak długo walczył z każdym błyskiem wiary w sukces, że nie potrafił teraz podjąć najważniejszej decyzji. Wtedy skrzyknęły drzwi i do ciemnej pracowni wszedł Rudolf.

Żaden nie zwyciężył, a obaj przegrali. Andreas zważył w słuszność swojej drogi życia – śmiertelnik rozbudził w nim tajną tęsknotę za normalnością, pokazał jak może być silna i pełna duszka. Udowodnił, że mimo słabości fizycznej i wielu ograniczeń to człowiek stanowi zwieńczenie ewolucji. Kainita stracił zainteresowanie światem przeklętych, a długo skrywane pragnienia załąły go niczym wodosпад. Najpierw nastąpiła degeneracja do potwora, potem rozkwit sumienia; po uspokojeniu ambiwalentnych zmian wszystko unormowało się, lecz *Ventr* nie potrafił już bez wahania zabić czy zniszczyć zagrażającego mu przeciwnika.

Rudolf poddał się zauroczeniu potęgą wampirycznych mocy, które rzadko mogą być porównywane z ludzkimi możliwościami. Zawsze dążył do wiedzy, wzmocnienia swoich umiejętności i rozwoju; dotychczas wydawało się, że idzie mu całkiem nieźle – teraz jednak, gdy zobaczył dyscypliny podporządkowujące woli jednostki całe tłumy, czy rytuały zmieniające fizyczną powłokę, zważył w posiadane zdolności i odrzucił własne doświadczenia.

Wampir i człowiek pozbyli się swych dotychczasowych „Ja“ i zaczęli dążyć do ułudy prawdziwego życia, które jakoby dostrzegali w tym drugim. Po kilku krokach zorientowali się, że gonią iluzję; było jednak za późno na odwrót. Wtedy, zamiast rozejść się w swoje strony, by w goryczy lepić szczątki własnych jaźni, podjęli najgorszą możliwą decyzję: zostali kochankami (oczywiście w wampiryzmie znaczeniu tego słowa) i postanowili dalej brnąć w ustalonych (i sprzecznych) kierunkach, by wspólnie walczyć o tożsamość.

Andreas ze zdziwieniem i złością popatrzył na śmiertelnika. Po wielu żaźnitych, całonocnych dyskusjach ustalili, że Rudolf nie będzie mieszał się do jego doświadczeń nad powrotem do ludzkiej postaci w zamian za spokój przy eksperymentach człowieka z krwią kainity i mocą dyscyplin. Wtargnięcie do laboratorium było jawnym pogwałceniem przyjętej umowy. Wampir nie zdążył jednak okazać wściekłości, bo Rudolf odezwał się cicho: „Czuję, że zbliżasz się do finału. Ja także jestem bliski swego celu, lecz potrzeba mi czegoś jeszcze – bez mocy potomstwa Kaina jestem tylko śmieciem rzucającym się w wir tornada. Proponuję ci układ: przemień mnie w członka Rodziny i zrzuć na mnie swoją klątwę nieśmiertelności – czuję, że to jedyna droga, byś wrócił do ludzkiej postaci; dla mnie zaś to szansa na zrealizowanie własnego celu“. Po wypowiedzeniu tych słów przymknął oczy i odchylił głowę do tyłu. Na napiętej szyi pojawiły się wściekle pulsujące tętnice; Andreas chciał coś powiedzieć, lecz głód zatopił go w otchłani nieświadomości...

Jaki sens ma kurczowe trzymanie się osób, które stały się powodem naszego upadku? Dlaczego umysł potrafi wmówić sobie, że tak będzie najlepiej, choć z obiektywnego punktu widzenia to czysty masochizm? Oto ewidentny dowód istnienia uczuć i irracjonalności w naszych umysłach.

Andreas i Rudolf, złapani w pułapkę własnych emocji, raniący się na każdym kroku wiarą w przeciwstawne idee, pracy w zupełnie innych kierunkach, grzęźli coraz bardziej w bagnie, które sami stworzyli. Uzależnieni od kłótni, krwi i psychicznego cierpienia, czuli, że choć z każdym krokiem są bliżej zamierzonego celu, to coraz głębiej zapadają się w błoto. Nie potrafili już jednak zrobić niczego innego – *Ventr* modlił się o dostatecznie dużo czasu, by zdobyć wszystkie składniki do własnej mikstury, a człowiek prosił zapomniane bóstwa, by kainita nie stracił mocy, zanim mu jej nie przekaze.

Po wypiciu krwi Rudolfa Kainita czuł ekstatyczne podniecenie. Vitae pochodząca z tętnic szyjnych jest maksymalnie nasycona tlenem i na wielu członków Rodziny działa jak euforyczny narkotyk. Andreas nie był wyjątkiem – gorąco rozlewające się po całym ciele, wielobarwne kręgi tańczące przed oczami i poczucie bycia niepokonanym zawaładnęło nim niepodzielnie. W takim stanie nie ma właściwie rzeczy niewykonalnych (tym bardziej, że wyszał człowieka do ostatniej kropli), chwycił więc stojący obok puchar i wychylił go jednym, zdecydowanym ruchem. Przez moment nic nie czuł, lecz zaraz upadł skręcony potwornym bólem, porównywalnym chyba tylko z koszmarem paleńca na stosie; wszystkie komórki ciała wyły w agonii, mięśnie napięły się maksymalnie, a nerwy zamieniły się w rozpalone druty. Po chwili, która wydawała się wiecznością, mózg litościwie pozabawił kainite świadomości.

Andreas, dzięki pomocy Rudolfa, odnalazł średniowieczną księgę okultyścyczną, w której zapisano sposób zdjęcia klątwy nałożonej przez demona żywiącego się krwią. Przez prawie rok odszyfrowywał dziwne formuły i próbował zrozumieć sens rytuału zapisanego językiem przenośni. Potem zaczął zbierać składniki eliksiru, które obwarowane były nieskończoną wręcz listą nakazów i ograniczeń; rozgrzebywał świeże groby, szukał odpowiednich ziół, rozcierał na pył właściwe kamienie, mruczał za-wiłe zaklęcia. W końcu zabił własnego rodzica, by zdobyć finalny komponent.

Przygotowania zajęły mu blisko trzydzieści lat; w końcu jednak nadeszła TA noc. Wszystko było dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, data i godzina ściśle wyliczone, składniki wymieszane, ciało oczyszczone, umysł otwarty. Zaczął się najważniejszy etap – nadanie eliksirowi mocy pochodzącej od demona, który obarczył go klątwą. Andreas odliczał krople krwi powoli skapujące do kielicha...

Andreas ocknął się. Leżał skulony na kamiennej posadzce, drżał z zimna, bolało go całe ciało, głowa pękła od wewnętrznego ciśnienia. Podniósł się niezgrabnie na kolana i rozejrzył dookoła: obok dostrzegł zwłoki Rudolfa z rozszarpanym gardłem. Przypomniały mu się wszystkie wydarzenia i zapłakał nad utraconym przyjacielem, który do końca nie mógł zrozumieć, że to, czego pragnie, jest najgorszym przekleństwem.

Na myśl o krwi organizm zareagował odruchem wymiotnym; wywołało to falę bólu, a jednocześnie budziło także nadzieję: „Więc jednak stałem się człowiekiem! Ta niemoc, przenikające mnie zimno, odraza na myśl o vitae! Może właśnie fakt, że nie zamieniłem go w krwio pijęcę odkupiła moje grzechy? Jestem żywy! Czuję ludzki ból!! Uciekłem, odrodziłem się!!!“

Andreas wypetł z cuchnącej piwnicy. Wyczołgał się na werandę swojej willi, po czym bezwładnie stoczył się ze schodów na trawę ogrodu. Mimo przejmującego bólu czuł się szczęśliwy; wiedział, że za godzinę wstanie świt, a on będzie mógł spokojnie obejrzeć wschód słońca. Po raz pierwszy od stulecia zasnął bez lęku.

Gdy pierwsze promienie słońca strzeliły znad horyzontu, całą okolicą wstrząsnął przeraźliwy krzyk. Sąsiedzi nie mogli wiedzieć, że oznacza on Ostateczną Śmierć, dlatego zerwali się z łóżek i przybiegli na pomoc. Znaleźli tylko kilka garści popiołu leżące koło werandy i, w piwnicy, zimnego już trupa z rozszarpanym gardłem.

Co Andreas zrobił źle? – zapytacie. – W czym się pomylił, zapomniał lub źle odczytał?

Wszystko odbyło się zgodnie z księgą – odpowiem. – Tyle, że eliksir nie miał mocy zdjęcia klątwy wampiryzmu, a jedynie pobudzenia fizjologicznie wspomaganą odrzą do krwi; tak jak esperal dla alkoholika...

Chyba każdy wampir ma w sobie dwie przeciwstawne siły: pęd do rozwijania własnych mocy i tęsknotę za utraconym człowieczeństwem. W różnych etapach nie-życia może dominować inna; choć wydaje się że młodzi kainici mają skłonność do pierwszej, a doświadczeni krwio-pijcy do drugiej, nie powinno być to żadną regułą. Narrator prowadzący gry w Świecie Mroku musi być przygotowany na taki dualizm; na nic się nie zda powtarzanie początkującym graczom prowadzącym „świeże“ postaci, że osiłą wszystkim jest osobista tragedia – zafascynowani potężnymi dyscyplinami czy kolorowym rozgrywką i tak nie sięgną do tej warstwy. Nie można ich do niczego zmuszać; jeśli twoje gry będą za każdym razem udawadniały, że moce są i tak nieprzydatne, bo na końcu wszystkich spotka Ostateczna Śmierć, to gracze poszukają sobie innego Narratora – i będą mieli rację.

Jak więc zawrzeć w sadze podstawową prawdę o utraconym człowieczeństwie, skoro postaci (czy gracze) uparcie zamykają na nią oczy? Odpowiedź jest banalna – tak jak w życiu. Mało jest krwio-pijców, którzy od pierwszych chwil po przeistoczeniu próbują odzyskać ludzką duszę, mało także graczy, którzy w naturalny sposób od razu rozumieją przesłanie Wampira. Doświadczenia ukazują tę prawdę – jeśli ktoś będzie uparcie zamykał na nie oczy, to w końcu straci swoją postać; neonata ignorujący podstawowe zasady wpadnie w szpony głodu, łowców lub pobratymców strzegących praw Maskarady.

Ważne jest, by ukazywać konsekwencje wampiryzmu. Polowanie nie zawsze jest ciekawą rozrywką, podczas której uzupełnia się zapasy krwi i rzuca kostkami na skradanie czy walkę. Często pociąga za sobą śmierć ofiar, które przecież mają zazwyczaj rodziny, znajomych, własny świat. Działania sprzeczne z ogólnie pojętą moralnością obniżają poziom Człowieczeństwa, przez co (przy użyciu mechanizmów systemu) zbliżają nas do Bestii, a co za tym idzie – utraty postaci. Kolejnymi rzeczami wartymi podkreślenia są: odmiennosc od ludzkiego środowiska, ograniczenie do działania w nocy, strach przed ogniem, ostudzenie uczuć, mniejsza wrażliwość, nieufność i intrygi wypełniające świat Rodziny, brak stałych elementów otoczenia (prawa, które wszyscy łamią, kłamstwo jako podstawowy sposób przekazywania informacji).

Powyższe rady można by podsumować następująco: choć Wampir: Maskarada jest opowieścią o tragedii i utracie człowieczeństwa, to, drodzy Narratorzy, nie wciskajcie tej wizji graczom do głów za wszelką cenę; po prostu pozwólcie im ją zrozumieć.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem towarowym

White Wolf Inc.

Prawa do wydania polskiego linii produktów Wampir: Maskarada™ należą do ISA sp. z o.o.



Caern to źródło mocy, którego pożądamy nie tylko garou, ale i magowie. Trudno je odnaleźć, a jeszcze trudniej opanować i oczyścić z wszelkiego plugaństwa Zmija i nie tylko. Zastanawialiście się kiedyś, jak powstają caery? Otóż i macie okazję – tę opowieść w różnych wersjach snują Galiardi różnych plemion i szczepów.

Michał Studniarek

(tk)

OKNO NA ŚWIAT

Opowieść Tubylców Betonu

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Ten tekst nie jest autoryzowany przez firmę White Wolf

– Jesteś tego pewien?
– Najzupełniej, wujku. Czuję to tak, jak widzę ciebie.

– Przemysł to jeszcze raz – Głos Maszyny wydmuchnął smukłą dymu. – Twierdzisz, jakoby znalazłeś miejsce, w którym pełno jest energii, jakby caern. Słusznie uczyniłeś, żeś nie rozgłosił tego na zgromadzeniu i najpierw przybiegłeś do mnie. Czy wiesz jak poważna to sprawa? Gdyby okazało się, że to nieprawda lub, co gorsza, pułapka Zmija – Filodoks zniżył głos, jakby nie siedzieli w gabinecie, a stali na środku Nowego Świata – to w najlepszym razie stałbyś się ofiarą Rytuału *kpiny*.

Ciało młodzieńca przebiegł dreszcz. Słowa starszego garou, który wychowywał go od szczeniaka, podziały jak kubel zimnej wody. Głos Maszyny rozumiał jego zachowanie; chłopak niedawno odbył swój

Rytuał Przejścia i, jak wszyscy, gorąco pragnął dokonać wielkich czynów. Odkrycie nowego caernu to coś, o czym marzył każdy Teurg.

– Cóż mam zrobić, wujku?

– Pójdź tam jeszcze raz i uważnie przyjrzyj się temu miejscu. Wykorzystaj dary, którymi obdarzyła cię Gaja. Jeśli twe odczucia potwierdzą się, odwiedź mnie znowu. A teraz idź, zajmij się paragrafami, Gorąca Krwi.

Chłopak skrzywił się, słysząc to imię. Nie lubił go i chciał je czym prędzej zmienić. To była druga rzecz, która popychała go do działania.

Kiedy trzasnęły drzwi, Głos Maszyny począł wielkimi krokami przemierzać gabinet. Instynktownie wyczuwał, że Gorąca Krew mówił prawdę. Nie można było pozwolić, by sprawy wymknęły się spod kontroli. Od czasu gdy Priwislanski Szczep opanował jedyny w mieście caern na Pradze i obsadził go poddany sobie garou, pozostałe wilkołaki gromadziły się w przypadkowych miejscach. Nie było gdzie odprawiać wielu rytuałów. Gdyby to rzeczywiście był caern... Lud Miasta mógłby objąć go w swoje władanie i udostępnić innym plemionom. Zagrałoby na nosie Priwislanskiemu Szczepowi, Gorąca Krew zyskałby wyższą rangę, zaś on, Głos Maszyny... no cóż, w końcu jest opiekunem młodego Teurga.

Filodoks uśmiechnął się pod starannie przyszytym wąsem. Ujął pióro i zapisawszy kilka słów na bilecie wizytowym, po czym potrząsnął dzwonkiem. Grzegorz pojawił się prawie natychmiast.

– Zanieś to do wdowy Hoffmanowej w Aleje Jerozolimskie. Piorunem! Masz na dorożkę?

– Mam, jasnie panie.

Stali przed placem budowy, na którym nie było jeszcze nic poza dołami na fundamenty i stertami cegieł. Wśród nich kręcili się robotnicy, szalując jamę deskami.

– Przeszedłem tu wczoraj, gdy nie było nikogo – Gorąca Krew szczerzej otulił twarz szalem. – Udało mi się pochwytać jednego z przybywających duchów i zapytałem co je tu przyciąga. „To miejsce ma w sobie moc“, odpowiedział. Zaczął się wrywać, więc wskoczyłem do Penumbry...

– Oszałałeś? – Warknął Głos Maszyny. Ten młodzik, który nie umie panować nad duchami, wszedł prosto w ich objęcia! Nie wiadomo jakie istoty mogły się tam gnieździć.

– Wuju, co tam się działo! Nie widziałem jeszcze takiej masy duchów! Nie wiem nawet, czy mają one swoje imiona.

– Dostrzegły cię?

– Eee, nie. Było ich tak wiele, że... że zdecydowałem się wyjść stamtąd czym prędzej.

Głos Maszyny odetchnął z ulgą. Strach nie jest dobrym doradcą, niekiedy jednak...

– Wiesz może, do kogo należy ten grunt?

– Pewnie do magistratu. Podśluchałem co ludzie gadają - podobno mają tu mieszkać robotnicy...

– Robotnicy, powiadasz... – na twarzy Głosu Maszyny zagościł przelotny uśmiech. W głowie zaświtał mu pewien pomysł. – To dobrze.

– Masz jakiś plan, wujku? – zapytał z nadzieją w głosie Teurg.

– Nie. – Gdyby potwierdził, dałby dowód, że wierzy w jego opowieść. Wszystko co na razie widział i słyszał było tak pełne niedopowiedzeń i zagadek, że nie mógł sobie na to pozwolić. – Czy nie sądzisz, że tamten stojkowy zbyt długo i uważnie nam się przygląda? Chodźmy już.

Filodoks machnął na przejeżdżającą dorożkę i kazał wieźć się w Aleje Jerozolimskie.

– Co mam zrobić, wujku? – Gorąca Krew niecierpliwie wiercił się na siedzeniu.

– Na razie nic – Głos Maszyny oparł ręce na główce hebanowej laski. – Jeśli chcesz, zajmij się polowaniem na fomory. Masz moje słowo, że jeśli coś będzie się działo, powiadomię cię.

Młodzieniec otworzył usta, jakby chciał coś powiedzieć, ale zmienił zdanie. Przez



dalszą drogę milczał i nerwowo zacierał rękę. Mróz stawał się coraz dokuczliwszy.

– Jesteś tego absolutnie pewna? – zapytał nie wiedząc który już raz tego wieczora. Wciąż nie mógł uwierzyć jak wielkie spotkanie go szczęście.

– Najzupełniej. – Wdowa Hoffmanowa, znana wśród Ludu Miasta jako Znawczyni Ścieżek, odstawiła na spodeczek filiżankę z saskiej porcelany. – Twój wychowanek nie mylił się. W nasze ręce dostał się wielki skarb, Tomasz. Nie wolno pozwolić, by dowiedział się o nim ktoś niepowołany.

Tomasz Potubieński, zwany również Głosem Maszyny, w ostatniej chwili powstrzymał się od zadania kolejnego pytania. Widział niewielu Teurgów, będących w tak dobrych układach z duchami. Jeśli Znawczyni coś już powiedziała, to rzadko mijają się z prawdą. Równie dobrze jak on sam zdawała sobie sprawę czym dla warszawskich garou byłoby odkrycie świętego miejsca.

– Jeśli jest tak, jak mówisz, należałoby jak najprędzej doprowadzić do oczyszczenia tego miejsca i otwarcia caernu.

– Najpierw ten grunt musi się znaleźć w naszych rękach. I to jak najszybciej. Wkrótce moc tego miejsca może ściągnąć nam na głowy gości.

– Kogo masz na myśli? – Głos Maszyny podszedł do biurka, by nabić fajkę. Za oknami panował już mrok, rozjaśniany słabym blaskiem gazowych latarni. Co jakiś czas po bruku turkotały koła przejeżdżającej dorożki lub wozu z węglem. Od czasu do czasu ulicą przebiegł gazeciarka.

– Wiesz dobrze o kim mówię. – Po twarzy wdowy przebiegł cień zniechęcenia. Przez krótką chwilę wydawała się jeszcze starsza niż rzeczywiście była. – Priwisłanski Szczep, oczywiście. Wolę nie myśleć co by się stało, gdyby dowiedzieli się o tym miejscu. Matko! – Westchnęła cicho. – Wygnaćcy na własnej ziemi... Musimy walczyć między sobą, a nie ze stworami Zmija...

Machnęła kilka razy ręką, jakby odpędzając od siebie jakieś duchy. Głos Maszyny zauważył delikatne poruszenie ciężkich, pluszowych zasłon. Przez chwilę miał wrażenie, że słyszy czyjś płacz. Równie dobrze mogły to być odgłosy zza okna.

– Już dobrze, Tomasz. Poszły sobie. – Wdowa napiła się herbaty. – Nie należy zapominać o magach. Jak już wspominałam, grunt musi znaleźć się w naszych rękach. Cena nie gra roli.

– Dokończymy budowę. – Filodoks zaciągnął się wonnym dymem. – Tak nagle wstrzymanie robót na pewno wzbudziłoby podejrzliwość. Znów oskarżą nas na zgromadzeniach o to, że sprzyjamy Tkaczce i pozwalamy, by ciało Gai było ranione.

– Głupie gadanie! – zirytowała się Znawczyni Ścieżek. – Trzeba uświadomić tym wymuskany Srebrnym Kłom i reszcie tej wieloplemiennej dziczy prosto z lasu, że jeśli tego nie zrobimy, to nie będą mieli gdzie odprawiać rytuałów.

– Wyślę pilny telegram do Zwierzchorskiego, niech zajmie się kupnem. Gdy dokończymy dom, przyjdzie nam oczyszczać to miejsce z nieprzyjaznych duchów i sług Zmija.

– Oj, tak... – Teurg pokiwała głową. – Nie wiem co będzie trudniejsze: zająć grunt czy oczyścić Umbrę. Czy uda nam się znaleźć tak wielu doświadczonych garou, którzy będą w stanie wziąć udział w walce? Może należałoby porozmawiać z Ponurym Skowytem, Śpiewającą Burzą...

– Żeby później wszyscy zgłaszali pretensje do prawa opieki nad caernem i przewodzenia zgromadzeniom? Żebyśmy walczyli między sobą, aż ostatni z nas padnie? Żeby Priwisłanski Szczep mógł przyjść na gotowe? Kiedy już otworzymy caern, każdy garou będzie mógł tam przybyć i odprawiać rytuały, ale to my będziemy sprawować nad nim opiekę.

– Tomasz, w Warszawie jest nas zbyt mało, abyśmy mogli sami...

– Zastanawiałem się nad tym. Czy sądzisz, że bracia z innych miast zostawią nas bez pomocy? Żelazny Kiel w Łodzi, Krocząca po Pajęczynie Tkaczka w Poznaniu, Okielzujący Pioruny w Krakowie, Dosiadający Fal w Gdańsku... oni doskonale wiedzą, co tu się dzieje. Pomogą nam, jeśli tylko o to poprosimy.

– Zdajesz sobie chyba sprawę jak wielki dług wdzięczności wobec nich zaciągniemy?

– Tak, ale czy widzisz inne wyjście? Trzeba by też zejść pod most i porozmawiać ze Śpiącym Kamieniem. Niech przybędzie ze swoimi watahami. Przyda się każdy garou, a tamci całkiem nieźle dogadują się z duchami.

– Oni? – Wdowa skrzywiła wargi w grymasie obrzydzenia. – Miałam kiedyś nieprzyjemność widzieć, jak ich szaman zawiera pakt z duchami. Przypominało to przekupywanie policmajstra. Skoro tak postępują z duchami, to wyobrażasz sobie jak droga może być ich pomoc?

– Czy miejsce zamieszkania dla kilku z nich i dla ich krewniaków to mało? Pamiętaj,

Znawczyni, że w tym domu mają mieszkać robotnicy. Nie sądzisz chyba, że pozwoliłbym zamieszkać tam ludziom – Głos Maszyny roześmiał się na taką myśl. Ludzie śpiący smacznie w swoich łóżkach, podczas gdy na dole w najlepsze odprawiany jest rytuał!

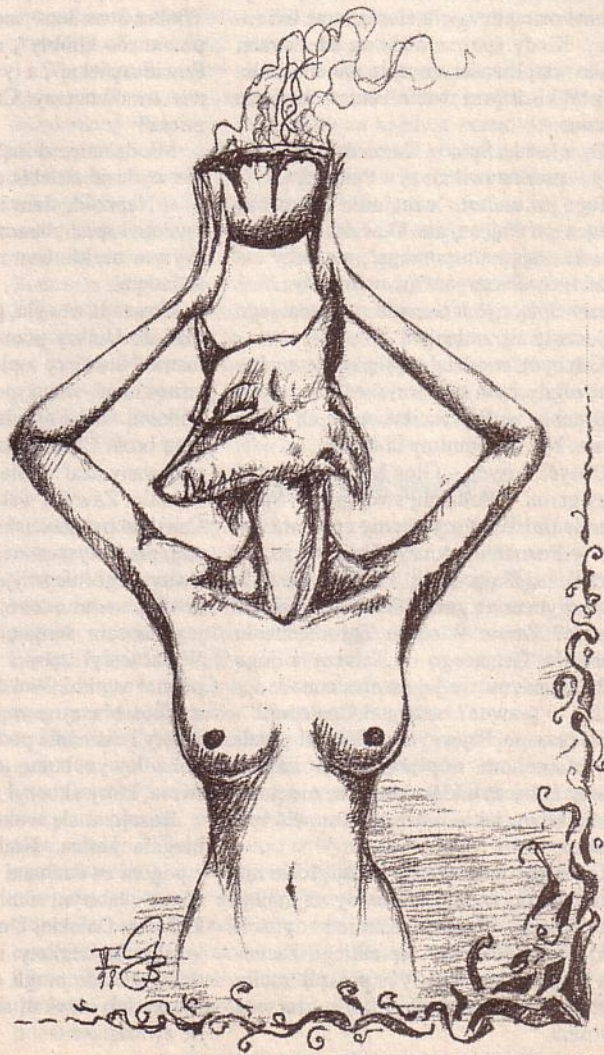
– Niech i tak będzie – powiedziała poważnym głosem Znawczyni Ścieżek. – Czy jednak zdołasz przekonać Dym z Paleniska tak, jak udało ci się to ze mną?

– Skoro przekonałem ciebie, przekonam także i jego. – Filodoks usiłował zaciągnąć się dymem, ale fajka już zgasała.

– Oto akt własności działki. – Ignacy Zwierzchorski, dyplomowany cesarsko-królewski prawnik, rozłożył na stole arkusz ozdobiony dwugłowym carskim orłem i zapisany cyrylicą. – Zgodnie z zaleceniami pana Krzywickiego kazałem sprzedać część znajdujących się w jego posiadaniu akcji fabryki Lilpoppa. Dzięki temu zdobyliśmy fundusze.

– Wielce to dla was ważne być musi – zahuczał mocno akcentowanym basem Żelazny Kiel, znany w Łodzi właściciel kilkunastu warsztatów tkackich – skorocście się już funduszy rezerwy jeli.

– Ważka to dla nas chwila – oznajmił poważnie Franciszek Krzywicki, przewodzący



warszawskiemu Ludowi Miasta jako Dym z Paleniska. – Cena nie gra roli w porównaniu z celem, który nam przyświeca.

– Mój drogi, nie jesteście na zebraniu akcjonariuszy – mruknęła Krocząca po Pajęczynie Tkaczki głosem, który odezwał się echem w umyśle Głosu Maszyny. Gorąco chciałyby usłyszeć ten głos jeszcze raz, gdzie indziej... odpędził od siebie gorące myśli. *Przecież Litania...*

– Budowa domu jest praktycznie zakończona. Musimy oczyścić Umbrę i otworzyć caem nim wprowadzą się tam lokatorzy.

– Krewniacy i ci członkowie plemienia Gnatożujów, którzy będą wspierać nas w walce – wyjaśnił szybko Głos Maszyny, widząc zdziwione spojrzenia gości. – Śpiący Kamień ma dokonać wyboru najlepszych.

W tym momencie do Dymu z Paleniska zbliżył się lokaj i szepnął mu parę słów do ucha. Gospodarz skinął głową, a wówczas służący wpuścił do środka gromadę, jakiej te mury nie oglądały chyba od czasów budowy.

Na czele szedł olbrzymi chłop, odziany w stary, leciwy kozuch i pomiętą czapkę. Na miłą czuło było od niego mokrym piaskiem i rybami. Z tyłu tłoczyła się grupa podobnych obszarpańców, ubranych w rozmaite, trudne do zidentyfikowania łachy. Można się było domyślać, że kilku z nich pracuje jako rozwoziciele węgla, dorożkarze lub robotnicy. Kiedy spojrzano się na ich twarze, nie było wątpliwości, że są to weterani niejednej bójki, którzy wiele istnień mieli na sumieniu.

– To właśnie Śpiący Kamień i jego wybrańcy – przedstawił Dym z Paleniska.

– Tego już nadto! – oznajmiła stanowczo Krocząca po Pajęczynie Tkaczki. – Rozumiem, że mają nam pomagać, ale żeby zapraszać tych obszarpańców na narady...

Twarz Śpiącego Kamienia zadrgała, jego rysy poczęły się zmieniać.

– Gdybym wiedział, raszplo, że tu będziesz, nigdy bym nie przyszedł! – zawarczał głucho. – Wyrzucił nas z miasta. Nie zapomnimy ci tego!

– Dostyc, dostyc! – Głos Maszyny stanął między garou. – Pohamuj swój gniew, Śpiący Kamieniu! Wszyscy wiemy co wydarzyło się w Poznaniu! A czy wiesz także, że Krocząca po Pajęczynie Tkaczki naraziła się tym czynem na gniew Gai i odkupiła go w Erebie? Że na Wielkim Zgromadzeniu przeprosiła Grającego z Talerza i jego współplemieńców, że jej przebaczone?

– Czy to prawda? – zapytał Gnatożuj.

Krocząca po Pajęczynie Tkaczki gwałtownym ruchem odpięła guzik haftki. Wszyscy zobaczyli kilka dużych, nie gojących się blizn, jakie może pozostawić tylko srebro.

– Czy teraz wierzysz? – w jej głosie nie wyczuwało się żadnych, choćby najmniejszych emocji. Śpiący Kamień opuścił wzrok; nie spodziewał się takiego zachowania z jej strony. Jego rysy powoli tracily drażliwy wyraz. Cofnął się, mrużąc coś dop nosem.

– Wróćmy zatem do naszych rozważań – pojednawczy ton Dymu z Paleniska przypominał wszystkim po co tu się zebrali. – Musimy ustalić jak rozdzielimy zadania.

– Czy to już wszyscy? – Zapytał Dym z Paleniska.

– Tak – wychrypiał Śpiący Kamień. Cały dzień kręcił się po okolicy pilnując domu wraz z kilkoma garou i krewniakami.

– Słuchajcie zatem – podniósł głos Galiard. – Wiecie po co tu jesteśmy. Tam, w Umbrze, czai się wiele duchów i zmór. Musimy powstrzymać je na tyle, by Znawczynie Ścieżek mogła odprawić rytuał *Otwarcia Caernu*. To ona położy Kamień Drogi. Pamiętajcie, że żaden duch nie może się do niej zbliżyć. Powinniśmy być bezpieczni; wokół domu czuwają krewniacy, którzy mają nas ostrzec gdyby coś zaczęło nam zagrażać. Jeśli któremuś z duchów udałoby się przedrzeć do Tellurii, do walki ruszy Wielka Strzelba i ci, którzy z nim zostali. Oni są naszą odsieczą i kotwicą w świecie materialnym.

Stojący obok Głosu Maszyny Gorąca Krew nerwowo zacierała dłonie. Teurg bał się - i to podwójnie. Nigdy nie brał udziału w takiej wyprawie, którą na dodatek zorganizowano w oparciu o jego wizje i przeczucia.

– Pamiętaj, że masz robić to, co mówi Wielka Strzelba – szepnął Filodoks. – Jeśli powie „do Umbrzy“, uczyni to bez wahania. Powie „uciekaj“, a ty zmykasz jakby gonilo cię stu Tancerzy Czarnej Spirali! Rozumiesz?

Młodzieniec skinął głową. Nie był w stanie wydusić z siebie choćby słowa.

– Naprzód, dzieci! – Dym z Paleniska wy dobył spod płaszczka kawalerski pałasz. Wyrzyte na klinkrze znaki błysnęły jasnym światłem.

Gromada zawyla, garou zaczęły przechodzić do Umbrzy przez ustawione wcześniej lustra. Niektórzy z nich przybrali już formę crinos, inni wciąż pozostawali ludźmi lub wilkami. Ten i ów dzierzył kłaive, kiel lub inną broń. Głos Maszyny poczuł jak długo ukrywany szal wzbiera w nim niczym para w kotle. Zawył i wskoczył w szklaną taflę. Czuł, jakby przeciskał się przez zwalę gestej, nie oczyszczonej bawełny; na moment owionął go nieprzyjemny chłód. Gdy wyszedł w srebrnoszarej Penumbrze, tuż przed jego nosem śmignęły jakieś dwie zjawy. Wyszczerył zęby i z głuchym warkotem pognał za nimi. Wokół już trwał zacięty bój.

Głos Maszyny zepchnął z siebie cielsko zmory i ostrożnie podniósł się na nogi. Czuł ból w lewym boku; to ślad po pazurach potwora, który skoczył mu na plecy.

Rozejrzał się wokoło. Bitwa powoli dobiegała końca. Niektórzy garou wracali z pogoni za duchami i zmorami, które uciekły w labirynt umbralnych ulic lub do królestw Dalekiej Umbrzy. Tu i ówdzie rozlegały się warkoty i skowyty, gdy starzy druhowie nie mogli odnaleźć swych towarzyszy lub natykali się na ich zmasakrowane zwłoki.

Obok Filodoksa usiłował podnieść się Gnatożuj. Krew zlepiła jego sierść w strąki, kapłała na ziemię z rozdarłej głowy. Garou spojrzął w górę; w jego oczach Głos Maszyny odczytał niemą prośbę. Pochylił się nad ciałem i jednym ruchem przeciął wątłą nić życia.

Drżąc, powoli ruszył przez pole bitwy. Walczący powoli wracali do Tellurii: niektórzy byli zbyt słabi, by samodzielnie przebić się przez Barierę; ci zbierali się w większe grupy. Głos Maszyny dołączył do trzech znanych mu z widzenia członków Ludu Miasta i dwóch Gnatożujów. Wszyscy byli mniej lub bardziej okaleczeni przez duchy – rozwścieczone, że ktoś zabiera im miejsce spoczynku. Razem zaczęli przebijając się z powrotem. Szło to mozolnie, znacznie trudniej niż w przeciwnym kierunku. Kiedy wreszcie stanęli w piwnicy, byli u kresu sił.

Filodoks usiadł w kącie i, ostrożnie poruszając palcami, jął badać swoją ranę. Wydała się głęboka; z surduta, kamizelki i koszuli pozostały zaledwie strzępy. A może pazury zmory pokrywał jakiś żmijowy jad, który sprawiał, że bok palił go teraz niemiłosiernie?

Naraz poczuł chłodny, kojący dotyk. To Znawczynie Ścieżek opatrywała jego ranę. Otrzymane od Matki dary przynosiły ulgę w cierpieniu. Głos Maszyny podziękował Teurgowi skinieniem głowy. Przez krótką chwilę wydawało mu się, że widzi w jej oczach smutek. Poruszyła wargami, chcąc coś powiedzieć, ale niczego nie usłyszał.

Wtedy przypomniał sobie o Gorącej Krwi.

Nie bacząc na ból, który przeszył świeżo zaleczony bok, poderwał się i nawołując swojego wychowanka po imieniu zaczął błądzić po piwnicach. Krążyłby tak naczylny lunatyk przez całe wieki, gdyby nie silne szarpnięcie za ramię, które osadziło go w miejscu.

– Jest tam – Wielka Strzelba wskazał jeden z załomów, gdzie Filodoks dostrzegł kilka ciał. Dwóch jeszcze żyło; Głos Maszyny miał nadzieję, że Gorąca Krew okaże się jednym z nich. W końcu znalazł go pod ścianą. Chłopak leżał na boku, z jedną ręką pod głową, a drugą wyciągniętą wzdłuż ciała, jakby spał.

– Zmory uciekały – powiedział cichym głosem Ahroun. – Rzucił się wprost między nie. Skoczyliśmy mu na pomoc... nie zdążyliśmy...

Garou przeszył dreszcz, żal ścisnął serce. Położył dłoń na ramieniu Gorącej Krwi, jakby chciał go obudzić i zastępył w tej pozycji. Czuł, że wszystkie uczucia powoli uchodzą z jego serca, a ono samo zamienia się w kamień. Zdumiał się, że ani jedna łza nie spływa z jego oka. Świat wokoło zdawał się umierać razem z młodym Teurgiem. *Zdziwił się. Więc to tak wygląda Harano? Przez dwadzieścia lat walczył ze stworami Żmija i nigdy nie zaznał tego uczucia, choć tyle słyszał o nim od Galiardów różnych plemion. Teraz sam tego posmakujesz – szepnął głos wewnątrz jego głowy. – I będziesz smakował aż do przesyty.*

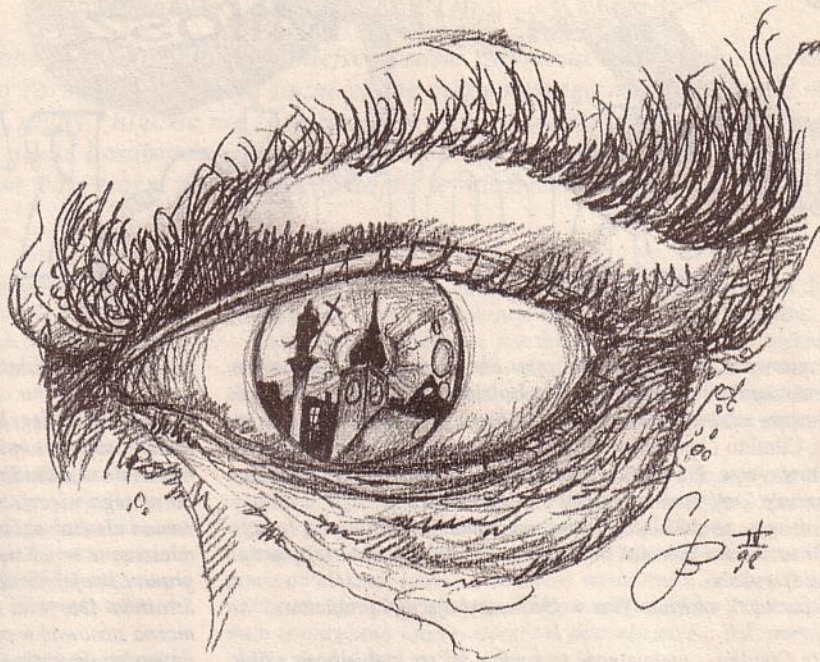
Naraz poczuł na swym ciele czyjąś dłoń.

– Chodź, Głosie Maszyny – poprosiła Znawczyni Ścieżek. – Musimy zebrać zwłoki. Pochowamy je w Penumbrze. Będą mieli godny grobowiec - nie zapomnimy o nich póki ten caern będzie stał.

Głos Maszyny podniósł ciało Teurga i wkroczył w najbliższe lustro. Po jego drugiej stronie na grubych brewionach i deskach zabranych z placu budowy składano ciała poległych. Filodoks ostrożnie położył Gorącą Krew obok innych wojowników Gai i stanął, nieruchomy, obok stosu.

Tkwiał tak przez cały czas pogrzebu. Gdy przebrzmiały pieśni Galiardów, a garou zaczęły się rozchodzić, Dym z Paleniska podniósł rękę, prosząc wszystkich o uwagę.

– Niechaj wszystkim będzie wiadome, że Teurg Ludu Miasta, Gorąca Krew, odkrywca tego caernu, został uznany za godnego wyższej rangi i nowego imienia. Od tej pory po wszystkie czasy zwany będzie Czujnym Okiem, gdyż dostrzegł to, czego my nie widzieliśmy. Zachowajmy jego imię w pamięci, wypowiadajmy je z czcią!



Oto historia odkrycia i otwarcia drugiego caernu w Warszawie, nazwanego później Oknem na Świat, które miało miejsce w 1884 roku. Sam *Rytuał otwarcia* i zażarta bitwa, jaka się wówczas rozegrała, obrosły w liczne pieśni i opowieści, stworzone przez Galiardów Ludu Miasta i Gnatożujów. W miejscu gdzie pochowano poległych w walce garou do dziś stoi wielka, kamienna stella.

Powyższa opowieść to fragment dłuższej legendy Tubylców Betonu o Głosie Maszyny. Według niej gnębiony przez Harano Filodoks udał się do Erebu, by tam odnaleźć Czujne Oko i w jednym z wariantów przeszłości uratować go od niechybnej śmierci. Nie wiadomo co się z nim dalej stało; jedni twierdzą, że Głos Maszyny zginął w walce, inni, że odnalazł swego wychowanka i razem udali się w dalszą drogę w głąb Umbry. Są tacy, którzy przysięgali, że widzieli ich z powrotem w Warszawie – całych i zdrowych.

Zgodnie z obietnicą caern Okno Na Świat został udostępniony wszystkim plemionom, które do tej pory nie miały gdzie odprawiać swoich rytuałów. Ich starszyzna przysięgła strzec caernu jak własnego i pod żadnym pozorem nie występować przeciwko gospodarzom tego miejsca, za których uznano Gnatożujów i Lud Miasta. Ich zobowiązanie pozostaje aktualne po dziś dzień. W ten sposób powstał jeden z pierwszych na polskich ziemiach caernów wieloplemiennych.

Przez wiele lat istnienie nowego caernu utrzymywano w wielkiej tajemnicy przed garou ze Szczepu Priwisłańskiego, a także dla ochrony przed magami. Dopiero po pierwszej wojnie światowej garou ogłosiły wszem i wobec istnienie Okna na Świat.

Szczep: Okno na Świat, caern znajdujący się w opuszczonym budynku na pograniczu Woli i Ochoty, w Warszawie.

Typ caernu: Humor.

Poziom: 2

Bariera: 4

Totem: Karaluch.

Struktura plemienia: Caern otwarty. Gospodarzą w nim Tubylcy Betonu i Gnatożuje. Do szczepu należą także Dzieci Gai, Fianna, Czarne Furie i Srebrne Kły.

Przywódcą szczepu jest Budujący na Gruzach – Starszy Homid Teurge z Tubylców Betonu, urodzony w 1929 roku. Swoje imię zawdzięcza czynnemu udziałowi w odbudowie Warszawy po wojnie; obecnie myśli o zrzeczeniu się funkcji i oddaniu przywództwa komuś lepiej przystosowanemu do nowych czasów.

Opiekun: Wielka Płyta – Athro Filodoks z Tubylców Betonu. Z zawodu doktor architektury Politechniki Warszawskiej, stanowi produkt epoki socrealizmu. Gorący entuzjasta budowy warszawskich „sypialni” typu Ursynów.

Mistrz Rytuałów: Wujek Dobra Rada – Athro Galiard z Gnatożujów. Jowialny pan po pięćdziesiątce, zawołany gawędziarz ze Starej Pragi, przypominający bohaterów Wiecha.

Strażnik Bramy: Światło w Tunelu – Adren Theurge z Czarnych Furi. Trzydziestopięcioletnia kobieta, znana z bardzo dobrych kontaktów z duchami. Swoje imię zawdzięcza nadzwyczajnym zdolnościom wizjonerskim, jak również solidarnościowej przeszłości.

Mistrz Wyzwań: Świecący w Ciemności – Adren Filodoks ze Srebrnych Kłów. Związany z caernem jako członek watahy Dzieci Dany, od początku swego istnienia współpracującej ze Szczepem Okna na Świat.

Strażnik: Szary Cień – urodzony jako wilk Adren Ahroun z Dzieci Gai, a zarazem przywódca Dzieci Dany. Jeden z największych wojowników szczepu.

Dodatkowo w skład szczepu wchodzi dwie watahy: Dzieci Dany i Czyściciele Miasta. Przywódcą tej ostatniej jest Ahroun Adren z Tubylców Betonu o imieniu Cyborg.

Przedstawiając Szczep Okna na Świat, nie sposób nie wspomnieć o Maxie – Ragabashu z plemienia Tubylców Betonu, który dzięki swoim kontaktom z półświatkiem jest w stanie załatwić niemalże wszystko – od zmiany numeru konta bankowego po komplet fałszywych dokumentów. Jego usługi są jednak dość kosztowne.

Skrót do R'lyeh

Po pierwsze, witam serdecznie w *Skrócie...*, który tym razem przedstawiam w nowej formie. Nie będzie to ona stała, ale od czasu do czasu zabawimy się w podobne forum. Rzucicie temat związany z Cthulhu i będziemy sobie dyskutować, póki będzie to twórcze i kreatywne. Na koniec podsumujemy, zapamiętamy i będziemy mądrzy. Dziś spróbujemy po raz pierwszy.

Po drugie, za miesiąc rozwiążemy konkurs „Cthulhu z haczykiem“, autorstwa Łukasza M. Pogody. Ostatnia szansa, żeby przysłać odpowiedź.

Na początek stawiam Was wobec następującego problemu:

Mity Cthulhu – umiejętność ta wydaje mi się być jednym z filarów ZC. Sądzę, że zawiera ona duże nieściśłości, prowadzące do zwrócenia zbyt wielkiej uwagi na liczbę, a zbyt małej na ten ciekawy aspekt kosmicznego horroru.

Mity Cthulhu należy, według mnie, ZLIKWIDOWAĆ u Badaczy, jednocześnie zachowując je tylko do dyspozycji Strażnika Tajemnic. I tak, wartość Mitów wzrasta, gdy Badacz styka się z jakimś wywołującym obłąd i związanym z nimi wydarzeniem (ZC, strona 48). Lecz skąd Badacz ma wiedzieć, czy drzewo z mackami, które zobaczył ma coś wspólnego z Mitami? Powie: „Macki! To pewnie związek jest!” Dalej Strażnik oświadcza: „Na widok tego stworzenia oszalało tylu i tylu, każdy z nich dopisze sobie po punkcie Mitów Cthulhu.” Czyż nie jest to wskazówka dla Badacza, że istnieje związek pomiędzy oglądanym zjawiskiem, a Mitami? Czy świecąca się brama jest w wystarczającym stopniu związana z Mitami, by zwiększać wyżej wymienioną umiejętność? Trudno wszakże powiedzieć, co ma, a co z Mitologią związku nie ma. Sądzę, że nie należy dawać żadnych punktów Mitów Cthulhu Badaczom, a mimo to zmniejszać maksymalną granicę dostępnej ilości PP, gdy stykają się oni z jakimkolwiek okultystycznym zjawiskiem. Przecież szaleństwo nadal będzie ogarniać Badaczy, bo nadal zyskują oni zakazaną wiedzę – tyle, że już nie w postaci współczynnika.

Popatrzmy dalej. 99% Mitów Cthulhu Badacza nierówne jest takiej samej ilości u np. Nyarlathotepe (ZC, s.42). Lecz któż wie, gdzie przebiega granica w różnicy tych poziomów? Przecież dozwolone jest wykonanie testu Mitów Cthulhu w przypadku zetknięcia się z dowolnym ich przejawem (a co nie jest ich przejawem?). Sytuacja zapętała się jeszcze bardziej, gdyż równoważny rzut ma prawo wykonać ten Badacz, który studiował pradawne księgi (i ma np. 40% umiejętności), jak i ten Badacz, który widział trzydzieści sześć niehumanoidalnych istot. Nie ma tu rozróżnienia w stopniu i różnorodności poznanej wiedzy. Ktoś mógłby powiedzieć, że to samo dotyczy innych „naukowych” umiejętności, jednak ich zwiększenie przejawia się w przeczytaniu czegoś lub wykonaniu jakiejś czynności, a nie w ujrzaniu pełzających koszmarów. Chciałbym także dodać, że Badacz ma prawo zidentyfikowania (oczywiście testem) np. jakiegoś zaklęcia, gdy tymczasem całe 17% Mitów, jakie ma, wzięło się z trzynastu bestyj, które widział. Również trudno powiedzieć jaki stopień owej wiedzy jest podobny lub taki sam w księgach Mitów, dajmy na to „Cthaat Aquadingen“ i „The R'lyeh Text“. Mity tych podobieństw nie pokazują, a przecież jakieś informacje w owych grimoirach się powtarzają. Pytam, czy to wszystko ma sens? Sądzę, że brak Mitów Cthulhu jako umiejętności rozwiązuje wszystkie te problemy.

Wyraziłem się „jako umiejętność”. Otóż to, gdyż Mity należy, według mnie, podawać nie w formie liczb, a informacji. Nawijuję do

tego, co powiedziałem już wcześniej. Strażnik powinien większą uwagę zwrócić na opis wiedzy okultystycznej. Przerwę na chwilę, zahaczając o księgi Mitów. Sądzę, że cechę „+n%” do Mitów Cthulhu można przy tomiszczach zostawić. Służyć ma owa cecha Strażnikowi do określenia przydatności źródłowej księgi (ZC, strona 60), do niczego więcej. Sama treść grimoirów MUSI być skonkretyzowana i chociaż ogólnie opisana (takie ogólne opisy są przecież zamieszczone w „Księdze Strażnika“). Dzięki temu Badacz znajdzie granice swojej wiedzy, a i większą uwagę zwracać zaczął na słowa Strażnika (kto wie, może je nawet zanotują?). Takie same opisy można stosować w przypadku jakichś znaków, istot, etc. Owa metoda ma swoją wadę (?) – Strażnik Tajemnic musi obmyślać Mitologię i jej elementy. Czy jednak nie owocuje to większym zaangażowaniem w grę?

Reasumując:

- 1) Mity Cthulhu przestają być umiejętnością postaci.
- 2) Mitów Cthulhu nie przybywa, lecz spada maksymalna granica dostępnych Punktów Poczłalności. Odzwierciedla to i tak postępujące niszczenie umysłu, który poznał zaledwie cząstkę prawdy.
- 3) Owa cząstka Strażnik Tajemnic musi dokładnie (choć bez przesady!) opisać. Będzie to baza źródłowa dla Badaczy na przyszłość. Mity Cthulhu przestaną być liczbami, staną się wiedzą.
- 4) Współczynnik Mitów Cthulhu przy księgach służy tylko Strażnikowi i nie powinien on podawać go Badaczom (bo i po co?), a zamiast tego opisać zawartość grimoiru.

Pomysły te zastosowałem i w praktyce świetnie się sprawdzają.

Z szacunkiem pozostaję

Radostaw Rogowski

List ten, muszę przyznać, zdrowo mnie przygniótł. Fajnie, rzeczowo napisany. Z sercem i wycuciem. Przeczytałem go z przyjemnością, z dumą publikuję i z rozkoszą poddam pod dyskusję.

Zajmijmy się podstawowym problemem. Rzeczywiście: jeśli ktoś naoglądał się setek potworów i ma za to Mity uzbierane na 40%, to dlaczego na podstawie tak nabytej wiedzy ma niby rozpoznawać czary? Nie powinien. Ba – nie ma prawa! I nie podlega dyskusji fakt, że założenie takie jest we wszech miar błędne. Podobnie z rozpoznawaniem, czy dany obiekt ma cokolwiek wspólnego z Mitami, czy nie (przykład Radka – drzewo z mackami). Trzeba jednak powiedzieć sobie jasno, że Mity Cthulhu są bardzo specyficzną umiejętnością.

No bo pomyślcie: czy mając 99% Mitów wie się o nich wszystko? Te cyferkowe 99%? Otóż nie. Jest to tylko wiedza ogólna, przyswajalna dla człowieka, a zatem istota „Mityczna“ mająca 20% znajomości Mitów może wiedzieć o nich więcej, niż człowiek mający tę umiejętność na poziomie 80%.

A teraz wróćmy do przykładu. Cały problem wydaje się sprowadzać do metody zaprezentowania akcji. Wyobraźmy sobie bowiem tę sytuację w taki sposób, że Strażnik wcale nie każe rzucać graczom kośćmi i nie każe dopisywać im punktów. Robi to sam, po cichu.

W podręczniku, na stronie 240, zamieszczono zminimalizowaną wersję kart postaci. Jest to właśnie pomoc dla Strażnika, który może kazać graczom sporządzić przed sesją kopie swoich kart i potem samemu wykonywać niektóre rzuty (np. na spostrzegawczość

ZEW CTHULHU

i właśnie na Mity Cthulhu). Wystarczy rzucić raz i porównać rezultat z wartościami na kartach wszystkich Badaczy. Powiecie: „I co, będziemy tak turlać i mrużyć sobie pod nosem, a gracze będą się nudzić. Czyś ty zgłupiał?”. Otóż nie trzeba wcale rzucać w czasie danej akcji – można zrobić to chwilę wcześniej. Kiedy gracze zajęci są jakąś dyskusją, ty dyskretnie spoglądasz na ich mini-karty i dokonujesz korekt. Druga metoda: można rzucić jeszcze przed sesją i mieć w zanadru gotowy wynik. To z kolei moja metoda – skuteczna i prosta.

W ten sposób gracze dowiadywaliby się o zmianach w wartościach Mitów dopiero po sesji, i nie wiedzieliby nawet kiedy im przybyło, więc nie ma problemu, że zorientują się co miało związek z Mitami, a co nie.

Takie podawanie informacji wydaje się być najlepszym rozwiązaniem – niestety, co słusznie zauważył Robert, nie dla leni. Info o tomie, bestii, zakłeciu należy przygotować przed sesją.

Przy okazji przypomniało mi się coś jeszcze. W podstawie zasugerowano, że nazwy potworów i czarów powinny być zmieniane przez Strażników. Żeby gracze nie domyślali się „kto” lub „co”, lecz kombinowali. Tu od razu nasunęła mi się pewna wątpliwość. Oto przyłazi Ci do głowy pomysł, co by nazwać czar: „Suche trąbnięcie grzmącym otworem”. No i git. Ty wiesz co to za czar, gdzie był w podstawie, jak nazywał się naprawdę i co można osiągnąć za jego pomocą. Znasz go na wylot. Jeszcze nie wie tego gracz (a za tym i Badacz), bo nie ma jakiegoś tam składnika. I nagle gość wpada na następną przysłówkę do innego Strażnika Tajemnic, znajdując składnik, chce odprawić rytuał i... klops. Bo co to może być za czar?

Na którymś konwencie widziałem kolesia, który nosił teczkę z materiałami od swojego Strażnika; były tam informacje na temat potworów i ksiąg, które ta postać przeczytała, a także poznanych przez nią czarów. Wszystko to do wyłącznego użytku Strażników – delikwent znał tylko umowne nazwy. Gdy zaczynał grać, przekazywał teczkę swojemu Strażnikowi, ten zapoznawał się z treścią, i rozpoczęli pogrywę. Sposób jakiś to jest, ale przyznać trzeba, że mizerny wobec pomysłu Roberta, żeby po prostu ustnie objaśniać co i jak.

Zgodzę się również z tym, że Mity Cthulhu można by w ogóle wymazać z karty, ale... Pamięć gracza nie jest pamięcią Badacza. Zniknie nam wtedy jakikolwiek wymierny wskaźnik posiadanej wiedzy. Jeśli opowiemy Badaczowi o Nodensie, a po dwu sesjach ktoś wspomni to imię i gracz go nie zapamięta, to jak sprawdzimy, czy jego postać by zapamiętała? Tu właśnie pomocne byłyby Mity Cthulhu, przedstawione w formie liczby. Tak więc myślę, że mówienie swoją drogą, a liczenie swoją.

Jeżeli już jednak zrezygnujemy z cyferek i całą umiejętność Mitów spisujemy na straty, to rzeczywistość współczynnik Mitów Cthulhu będzie graczom zbędny.

A tak w ogóle, to dedukując w tę stronę można by w ogóle zrezygnować z umiejętności Mity Cthulhu i zastosować jedynie okultyzm. Żle? Na ten temat wypowiedział się Cezary Matkowski:

Otóż, według mnie, „Mity Cthulhu” są pewną odmianą umiejętności „okultyzm”, wyodrębnioną ze względu na tematykę systemu. Działalność Wielkich Przedwczesnych (Przedwiecznych) oraz Bogów Zewnętrznych i ich kultystów może być porównana

w aktywnością Szatana, diabłów, widźm, demonów itd. Kto wie, czy nie jest to samo?

Ale wracając do tematu, to umiejętność „Mity Cthulhu” powinna istnieć, gdyż człowiek posiadający dużą wiedzę w tym zakresie po prostu dobrze zna się na tej konkretnej gałęzi okultyzmu, nauk tajemnych, przy czym wcale nie musi w to wierzyć. Mówię to, gdyż na przykład moja wiedza na temat Szatana i jego stronników jest dość rozległa, choć wcale w niego nie wierzę (nie żebym był nawróconym satanistą – nic z tych rzeczy).

Ewentualnie, jeżeli Badacz całkowicie odrzuca wiarę w Mity, profity wynikające z ksiąg itp. powinny być dodawane do „Okultyzmu”, a nie do Mitów Cthulhu.

Bardzo kontrowersyjna jest sprawa zmniejszania poczytalności w miarę poznawania Mitów, szczególnie w powyższym przypadku. Rozumiem, że w ten sposób można nabawić się pewnego rodzaju paranoi, lecz nie aż takiej, jak sugerują to autorzy podręcznika.

Cezar „Nekros” Matkowski

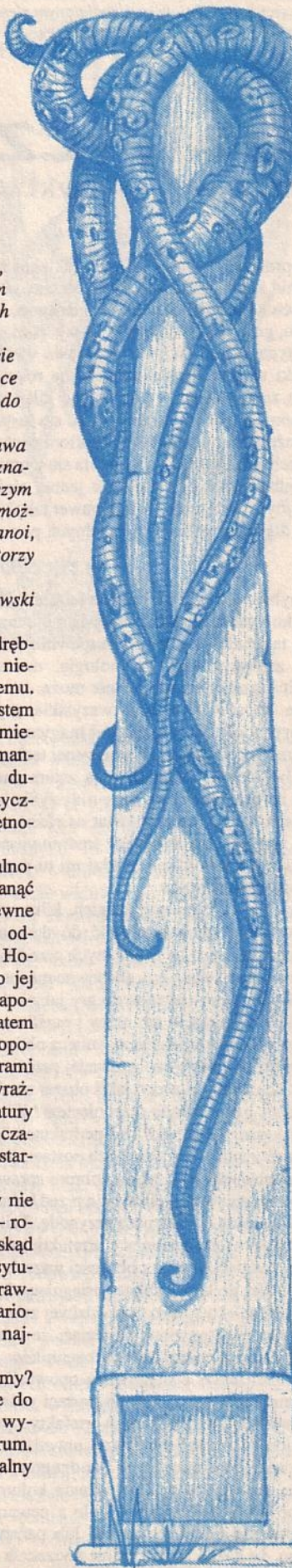
Tu znów trzeba powiedzieć, że wyodrębnienie Mitów Cthulhu z Okultyzmu jest niejako narzucone przez specyfikę systemu. Analogicznie, gdyby powstał jakiś system okultystyczny, pewnie byłyby osobne umiejętności przeznaczone dla Tarota, chiromancja, wrózenie z fusów, wywoływanie duchów, itp. W systemach „niespecjalistycznych” wszystko to zamyka się w umiejętności „okultyzm”.

Jednakże co do zmniejszania poczytalności i „aż takiej paranoi”, to muszę stanąć okoniem. Zdaję sobie sprawę (Wy zapewne również) z tego jak dalece *Zew Cthulhu* odszedł od swej bazy i źródła – literatury Howarda Phillipsa Lovecrafta. Jednakże o jej istnieniu i roli wobec samego systemu zapominam nam nie wolno. Wystarczy zatem wrócić pamięcią do któregośkolwiek z opowiadań Mistrza, by pojąć, że tam bohaterami nie są zwykli śmiertelnicy, a ludzie nadwrażliwi. Jest to z resztą cecha całej literatury grozy tamtego okresu, wywodząca się z czasów wcześniejszych. Wspomnieć tu wystarczy bohaterów Edgara Allana Poe.

Zakrzykniecie znów: „Okay. Ale my nie musimy grać nadwrażliwców. To RPG – robij, co chcesz!”. Tak. Ale z drugiej strony skąd wiesz jak zachowalibyście się w takiej sytuacji? „Na tyle się znamy, na ile nas sprawdzono”. Stwierdzanie czy człowiek zwariowałby wcześniej, czy później nie ma najmniejszego sensu... z braku dowodów.

A może tak nie jest? A może się mylimy? Jeśli macie odmiennie zdanie – piszcie do nas. Dziękuję dyskutantom za ciekawe wypowiedzi i zapraszam wszystkich na forum. Następnym razem pewnie będzie normalny Skróć..., żeby nie było za dobrze.

Niech Gwiazdy będą w Porządku



Magiczne przedmioty są nieodłącznym elementem fantastycznych przygód heroicznych bohaterów. Opisywali je autorzy fantastyki – Tolkien, Le Guin czy Howard – i twórcy gier. Nic więc dziwnego, że warto zagłębić się w ten temat, roztrząsając go na różne sposoby. Oto pierwsza propozycja, do gier średniowiecznych, przeznaczona przed wszystkim dla Mistrzów Gry.

Łukasz M. Pogoda

(tk)

MAGICZNE PRZEDMIOTY

POGADANKA Z PRZYKŁADAMI DO GIER ARS MAGICA I KING ARTHUR PENDRAGON

Ilustracje: Jarosław Musiał

Poproszono mnie o opisanie jakiegoś bohatera niezależnego lub podanie kilku pomysłów przeznaczonych do gier fabularnych **Ars Magica** albo **King Arthur Pendragon**. Uznałem jednak, że lepiej będzie, gdy przykładami i propozycjami przeznaczonymi do jednego z tych systemów zilustruję jakiś wykład. Z jednej strony takie wyjątki ubarwią nieco teoretyczne rozważania, z drugiej zaś pozwolą zaprezentować i porównać kilka wybranych cech obu wymienionych gier, które mogą stać się inspiracją samą w sobie.

Może nawet poniższy tekst skłoni osoby nie zniechęcone nieznaną mechaniką gry do zapoznania się z grami **Ars Magica** i **Pendragon**, albo zachęci miłośników jednej z nich do kontaktu z konkurencyjnym systemem. A jeśli nawet tak się nie stanie, wszyscy znajdą tu dla siebie kilka uniwersalnych pomysłów.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Chyba we wszystkich grach fabularnych, których akcja toczy się w bajkowych światach *fantasy* istnieją magiczne przedmioty. Pożądane, tajemnicze, potężne i zapewniające to, czego mniej lub bardziej zaawansowana technologia, nawet na poziomie naszego, współczesnego świata, dać nie może.

Nie sposób wymienić wszystkie gry i fantastyczne światy, w których jest obecna magia i magiczne przedmioty, czy też parmagiczne produkty zaawansowanej technologii, działające na zasadach bohaterom nieznanym, a zatem cudownych. Dlatego szczególną uwagę zwrócę na dwie niezwykle interesujące gry fabularne, przedstawiające ten sam świat na różne, choć mające wiele wspólnego, sposoby. Świat będący średniowieczem wzbogaconym o czary i magię. Oczywiście chodzi mi tu o gry **King Arthur Pendragon** oraz **Ars Magica**.

Zanim jednak przejdę do nich, kilka uniwersalnych uwag natury ogólnej, które można odnieść do dowolnej gry fabularnej. Takie szczegóły, jak rodzaje magicznych przedmiotów lub ich źródła zależą oczywiście od świata gry, ale pewne mechanizmy są raczej uniwersalne. Dlatego wprowadzając do gry jakiegokolwiek artefakty zawsze powinniśmy pamiętać o ich mocy i możliwych efektach ich manifestacji. Czy na przykład magiczny miecz obdarzony wieloma mocami nie zburzy szczegółowo zaplanowanej przez nas intrygi, mającej na celu eliminację kontrolującego jakiś obszar smoka, skoro umożliwi on pozbycie się gada jednym machnięciem? Ileż wysiłków ominie uczestników naszej rozgrywki! Ileż pertraktacji, ileż poszukiwań właściwego rozwiązania! Oczywiście ich postaci, gdyby żyły w realnym świecie, ucieszyłyby się z takiego obrotu sprawy, ale to właśnie wszelkie perypetie i wyzwania, jakie stają przed bohaterami graczy, składają się na każdą dobrą i wciągającą przygodę. Tylko niedoświadczeni adeptki gier fabularnych, oceniający artefakty przede wszystkim wedle ich potęgi, będą się cieszyć z obfitości wszechmocnych przedmiotów, nie zauważając, że każdy sukces osiągnięty dzięki nim pozbawia graczy wysiłku intelektualnego i prawdziwej zabawy.

Prowadzący powinni pamiętać, że tym łatwiej zapanować nad rozgrywką, im mniej istnieje czynników w nieoczekiwany sposób destabilizujących zaplanowaną opowieść (takich, jak kolejne magiczne przedmioty w rękach postaci radosnych graczy) i im lepiej znamy świat gry z autopsji. A artefakty z pewnością nie są czymś, co funkcjonuje w realiach naszej prawdziwej rzeczywistości. W tym wypadku mocną stroną gier **Pendragon** i **Ars Magica** jest ich historyczne tło, ożywiające co prawda kulturę dawno minione, zapomniane lub nawet wymarłe, ale z pewnością bliższe nam, niż na przykład lud Gudu-huru-muru lub państwo Algewar – chociażby dlatego, że każda z tych kultur doczekała się niejednego rzetelnego

opracowania autorstwa rasowych archeologów, historyków, literaturoznawców i innej maści naukowców. Dzięki takiemu bogactwu materiałów źródłowych możemy w zupełnie inny sposób spojrzeć na problem magii i artefaktów.

Ograniczenie liczby magicznych przedmiotów nie jest jedyną metodą kontroli nad nimi. Przede wszystkim powinniśmy projektować je w bardziej przemyślany sposób. O wiele bardziej inspirujące i na dłuższą metę skuteczne – niekoniecznie w dosłownym sensie – będą artefakty może niezbyt potężne, ale w jakiś sposób unikatowe, tajemnicze, niepozorne lub zaopatrzone w istotne ograniczenia.

Wszelkie obostrzenia odgrywają szczególną rolę, bowiem im więcej użytecznych efektów „zainstalowano“ w danym przedmiocie, tym więcej zamieszania mogą narobić posługujący się nim bohaterowie graczy. Dlatego trzeba w jakiś sposób ograniczać moce artefaktów udostępnianych postaciom lub je równoważyć za pomocą różnych ograniczeń.

Oto kilka ogólnych metod niwelowania mocy magicznych przedmiotów. Po pierwsze, nie ma rzeczy niezniszczalnych – szczególnie w średniowiecznych realiach. Myszy, szczury i inne gryzoni, a także wilgoć i będąca jej efektem rdza oraz pleśń to główne zagrożenia. Jeśli dany obiekt uczynimy wyjątkowo delikatnym, to bohaterowie, bojąc się o jego stan, niezbyt często zabierają ten przedmiot w teren, a tym samym, niejako na własną prośbę, są pozbawieni skutków jego nadzwyczajnego działania.

Po drugie, nie ma czegoś takiego, jak darmowy obiad. Coś za coś. Możemy założyć, że im potężniejsze moce artefaktu, tym bardziej ograniczone są jego zastosowania. Czasem bohaterowie, aby uzyskać określony efekt, będą musieli spełnić warunki, których osiągnięcie może być niekiedy niewykonalne – i kłopot z głowy. Wystarczającym ograniczeniem będą duże wymiary lub znaczna masa magicznych przedmiotów, dzięki czemu nikt, kto nie posiada wozu nie będzie próbował zabierać je w długą podróż.

Artefakty można także, dla przeciwwagi, opatrywać różnymi klątwami albo pułapkami, które odstraszą bohaterów lub przynajmniej zmuszą ich do główkowania. Każde użycie potężnego przedmiotu może też wymagać jakiejś ofiary – głowa prowadzącego w tym, aby była nią postać należąca do jednego z uczestników, a nie jakiś niewinny bohater niezależny. Pamiętajmy też, że im artefakt jest potężniejszy, tym bardziej będzie on pożądany – nie tylko przez bohaterów, ale też na przykład złodziei lub konkurentów.

W dalszych częściach artykułu prezentujemy przykłady magicznych artefaktów, których zalety i wady zostały wyważone na różne sposoby. Jeden z tych przedmiotów obdarzono szeregiem wymyślnych mocy, jednak większość z nich tworzy jedynie mechanizmy samoobrony obiektu, a okazja do praktycznego wykorzystania pozostałych chyba nie nadarzy się zbyt często. Inny, stosunkowo użyteczny, jest obciążony niemiłym efektem ubocznym. Trzeci zaś nie jest obarczony żadnymi szczególnie restrykcyjnymi ograniczeniami, ale jego moce są zbyt znikome, aby zmienić w znaczący sposób przebieg opowieści. Jest on najprostszy, ale może i przez to najbardziej praktyczny, bowiem bez problemu znajdą dla niego zastosowanie i magowie, i śmiertelnicy, czyli na przykład *companioni* z gry **Ars Magica**.

Przykładowych przedmiotów, gwoli ich uniwersalności, nie opatrzone odpowiednimi historiami, gdyż wszelkie legendy ściśle związane z określonymi realiami dość trudno dostosowuje się do innych warunków. Jednak rola historii przedmiotu jest niebagatelna – szczególnie w Mitycznej Europie, o której za chwilę będziemy mówić szerzej. W świecie, w którym dzieje i dokonania poprzedników lub naszych mistrzów odgrywają bardzo ważną rolę, ciekawa

lub nieopowiedziana legenda związana z jakimś artefaktem może dać początek niejednej opowieści. Z drugiej strony właśnie brak informacji o danym obiekcie może zainspirować bohaterów do działania. Nie warto zasypywać naszych graczy zbyt dużą liczbą banalnych legend, bowiem zamiast zainteresować, znudzą ich one niczym obiad odgrzewany po raz szósty – wystarczy tylko kilka przedmiotów o udukiemowanej przeszłości, resztę tajemnic niech odkrywają sami.

Usiłując wprowadzić do rozgrywki wspomniane przykładowe obiekty musimy pamiętać o różnicach dzielących gry **Pendragon** i **Ars Magica**. Odrębności te są o tyle istotne, że w każdym z wymienionych systemów magiczne przedmioty pochodzą z trochę odmiennych źródeł, wyłączając relikwie i przedmioty skażone złem. W arturiańskim świecie źródłem większości artefaktów będzie przede wszystkim Druga Strona, czy, jak kto woli, Arkadia. Żaden druid, nawet obdarzony potężną mocą, nie będzie marnował kilkumiesięcy na wyprodukowanie jakiegoś głupiego przedmiotu, a i tak niewielu byłoby do tego zdolnych. Sam pewnie go nie potrzebuje, a nikt, choćby i jakiś możny, nie zmusi go do wykonania na przykład magicznej zbroi. Z drugiej strony dzięki temu moce magicznych przedmiotów w realiach **Pendragona** mogą być nieomal dowolnego typu i natężenia, jeśli oczywiście nie będziemy chcieli obecnych w grze artefaktów w rozsądny sposób ograniczać.

Inaczej ma się rzecz z artefaktami w Mitycznej Europie. I tu pewna ich liczba – podobnie jak w grze **Pendragon** – pochodzi od Pradawnego Ludu. Przeważają jednak dzieła członków Zakonu Hermesa i ewentualnie dzikich czarodziejów, których magia przypomina nieco chaotyczne moce druidów z Brytanii Króla Artura. Pomijając niezrzeszonych w zakonie, czarodzieje tworzą bardziej przewidywalne przedmioty, których moce często są w jakiś sposób ograniczone – tak umiejętnościami twórców, jak i parametrami surowców. Dlatego projektując artefakty, które chcemy przypisać magom z Domów Hermesa, zawsze warto konsultować się z podręcznikiem. Nie oznacza to jednak, że wszystkie magiczne przedmioty, jakie wytwarzają magowie, są bezbarwnymi, bezdusznymi narzędziami. O nie, wśród nich są interesujące twory łączące w sobie klasyczną teorię hermetyczną z nietypowymi pomysłami członków domu Ex Miscellanea, czy też nieprzewidywalnymi efektami magii *faerie*. Poza tym w pracowniach czarodziejów znajdziemy wiele pożytecznych „odrzutów” i bezwartościowych „odpadów”, powstałych w czasie nieudanych eksperymentów.

Wygląd artefaktu powinien odpowiadać jego funkcji i to stwierdzenie jest prawdziwe chyba w każdym systemie. Nie wspominałem o tym wcześniej, gdyż teraz nadszedł czas, aby przypomnieć o obecnych w grze **Ars Magica** premiach wynikających ze skojarzeń między różnymi czynnościami lub mocami, a określonymi materiałami czy też formami przedmiotów. Przykładowo korona sprzyja kontroli nad ludźmi, a także dodaje nam autorytetu i Salomonowej mądrości, zaś srebro, a jakże, jest szczególnie niebezpieczne dla likantropów. Niekiedy warto pamiętać, że twórca artefaktu, pragnąc ukryć jakieś tajemne możliwości swego dzieła, mógł nadać mu zwodniczy wygląd, sugerujący zupełnie inne zastosowania.

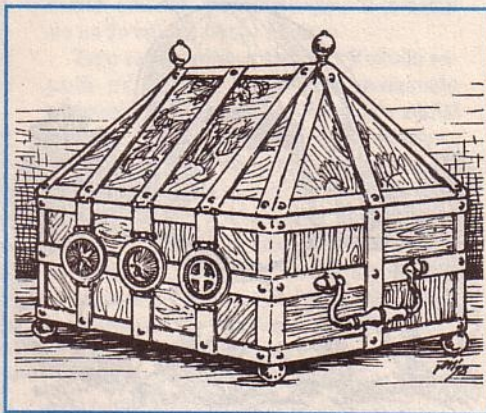
Jednak zarówno w mitycznej, jak i w arturiańskiej Europie niektóre przedmioty pochodzą z tych samych źródeł. Oczywiście dotyczy to wspomnianych już relikwii i obiektów skażonych przez moce piekielne. Są to dość szczególne artefakty, gdyż ani jednych, ani drugich nie można wytworzyć na życzenie. Przykładowo święte przedmioty, na swój sposób magiczne, przynajmniej w ramach mechaniki gry, zanim stały się relikwiami, kiedyś były zwyczajnymi rzeczami używanymi na co dzień przez świętych. Dzięki temu mogą one być rozpoznawane nie na drodze badań – w tym wypadku raczej nieskutecznych – w laboratorium, a dzięki studiom nad żywotami ich posiadaczy. Oczywiście projektując jakieś relikwie możemy szukać inspiracji w ten sam sposób. Pamiętajmy, że z pewnością nie będą one użyteczne dla pogan, ateistów i bezbożników. Ba, nawet w rękach właściwych osób

będą działać tylko wtedy, gdy są wykorzystywane w zbożnym celu, a każde nadużycie ich cudownej mocy może nawet być w jakiś sposób karane, dzięki czemu nawet stosunkowo pobożni magowie – a nie ma ich zbyt wielu – nie będą mogli lekkomyślnie dorzucać cennych dla Kościoła relikwii do swoich magicznych arsenali.

Z całą pewnością relikwie, zaopatrzone w elementy Prawdziwej Wiary, kłątwy i tym podobne są dobrze zabezpieczone przed mocami ciemności, w przeciwieństwie do naszych grzesznych dusz, które demony, choć nie znają słowa cierpliwość – gdyż jest to jedna z cnót – nieustannie wystawiają na rozmaite próby. I dlatego obiekty skażone lub stworzone przez moce piekielne ZAWSZE będą miały jakiś, co tu owijać w bawełnę, wredny efekt uboczny, negatywnie wpływający na osobowość korzystających z niego bohaterów. Relikwie, w przeciwieństwie do demonicznych artefaktów, działają tylko na godne tego bogobojne postaci, nikomu nie narzucając swojego „światopoglądu”, raczej promując czystość moralną, niż ją wymuszając.

Oczywiście tylko niektóre z magicznych przedmiotów bohaterowie zdobędą u źródła, czyli w czasie ryzykownych wypraw do domów elfów lub pojedynków z nadnaturalnymi istotami. Nawet w Mitycznej Europie jedynie pewien ułamek ogólnej liczby artefaktów postaci wytworzą we własnym zakresie. Większość z nich dostanie się w ich ręce bardziej określną drogą. Wtórne źródła artefaktów – czyli wszystkie ogniwa pośredniczące pomiędzy odbiorcą końcowym (tu: naszym bohaterem) a wytwórcą, odległym w czasie i przestrzeni – są

do siebie w obu tu omawianych grach fabularnych nieco bardziej zbliżone. Postacie graczy mogą otrzymać magiczne przedmioty w spadku po przodkach lub poprzednich mieszkańcach opuszczonego kowenantu, albo jako schedę po mistrzu, czy też jako prezenty. Jakiś artefakt może nawet wchodzić w skład wiana żony naszego rycerza, czy też czarodzieja – mag też człowiek, co niedawno udowodnił nam w swoim artykule Adam Matusewicz (choć moim zdaniem czarodzieje z Zakonu Hermesa są trochę oderwani od świata i na tyle pochłonięci magią, że niezbyt często będą się angażować w stałe związki emocjonalne). Magiczne przedmioty mogą nawet zostać nabyte,



choć z całą pewnością nie będzie to ani tanie, ani takie proste, jak mogłoby się wydawać – w Mitycznej Europie handel magicznymi przedmiotami ograniczają prawa Zakonu Hermesa, a w świecie Króla Artura wszelkie znaczne artefakty są zbyt rzadkie, aby móc stać się obiektami normalnego handlu (a przez to są one bezcenne).

Skoro już tyle razy odnosiliśmy się do konkretnych systemów, takich jak **Ars Magica** i **Pendragon**, wskazując na istniejące między nimi podobieństwa i różnice, to odejdźmy nieco od tematu i szerzej omówmy istotne dla nas cechy wymienionych gier. Co prawda dotarliśmy do nich od końca, gdyż najpierw zajęliśmy się wybranymi szczegółami, a dopiero teraz przechodzimy do kwestii zasadniczych, ale lepiej późno, niż wcale.

Obie interesujące nas gry przedstawiają alternatywne wersje znanej wszystkim historii Europy. **Pendragon** wprowadza nas w świat, w którym wraz z objęciem tronu przez króla Artura nastąpiło zaciśnienie się więzów ze światem *faerie* – pradawnych duszków, czarownych istot i potężnych elfów. Czasy, w których żyją bohaterowie graczy, czasy rządów ponadczasowego Artura, to okres magiczny, który zakończy się wraz z jego odejściem do Avalonu. Ale dopóki władza jest w jego rękach, VI wiek wygląda niczym późne średniowiecze, więc anachronizmy z tym związane są na początku dziennym, a magia jest potężna i żywa.

Ars Magica prezentuje nieco inne spojrzenie na średniowiecze. XI-II wiek wygląda mniej więcej tak, jak opisują go współczesne podręczniki historii. Jedynym odstępstwem jest magia. Jej obecność nie jest związana z rządami jakiegokolwiek władcy – magia i legendarne istoty, takie jak mostowe trolle, smoki czy elfy w Mitycznej Europie po prostu istniały od pradawnych czasów, powoli wypierane przez człowieka, jego osadnictwo i chrześcijaństwo. Dlatego ślad po nich

przetwał do współczesności jedynie w baśniach lub gdzieś w ukryciu. Jednak w czasach, w których toczy się akcja gry *Ars Magica* pradawny lud jeszcze jest silny, drzwi do Arkadii stoją otworem, a Zakon Hermesa ma się dobrze, choć zmagają się z różnymi problemami, w tym z rosnącą niechęcią Kościoła i coraz potężniejszych władców.

Kończąc tą przydługą dygresję chcę zwrócić uwagę na pewną zbieżność – i magowie, i druidzi są przedstawicielami wykształconych kast, czy też grup społecznych, które potrafią posługiwać się magią. To porównanie jest dość powierzchowne, choćby dlatego, że odsetek druidów posiadających jakiegokolwiek magiczny talent jest nieporównanie niższy niż liczba magów pozbawionych takiej mocy – tyle, że magowie są nieliczni, w przeciwieństwie do druidów i bardów z arturiańskiej Brytanii.

Są i inne różnice – druidzi przede wszystkim przekazują wiedzę praktyczną i tradycję masom, zaś magowie, nastawieni na badania nad magią, tworzą zamknięty i odizolowany zakon. Poza tym talenty druidów i czarodziejów z Mitycznej Europy znacznie się różnią, co w tym wypadku jest efektem stosowania przez członków Zakonu Hermesa hermetycznej teorii magii opracowanej przez Bonisagusa, nie obowiązującej przeciwieństwie wszystkich. Wydaje się, że magia hermetyczna nieco jakby wyprzedza epokę, bowiem jest ściśle uporządkowana i nawet określono jej teoretyczne i praktyczne ograniczenia, związane z – jak napisali autorzy trzeciego wydania gry *Ars Magica* – post-arystotelesowskimi i pre-kopernikańskimi prawami, które w Mitycznej Europie nie tyle są teorią, co prawdą.

Ale dość już tych rozważań – komu mało, niech sięgnie do źródła. Tymczasem, zgodnie z myślą przewodnią artykułu, powróćmy do samych magicznych przedmiotów. Czas na kilka uwag praktycznych.

UWAGI PRAKTYCZNE

Podzieliłem się z Wami swoimi spostrzeżeniami na temat natury magicznych przedmiotów i ich zastosowań w grze. Wszystko o czym dotychczas mówiłem było związane z realiami fantastycznych światów, w których przyszło żyć i dokonywać legendarnych czynów postaciom naszych graczy. W tej części artykułu chciałbym podać kilka rad dotyczących posługiwania się magicznymi przedmiotami i wszelkim ekwipunkiem w realiach naszego świata, czyli poza grą.

Nawiasem mówiąc, wszystko, co wiąże się z czynnościami związanymi raczej z mechaniką gry niż z fabułą opowieści określane jest w języku angielskim, w akademickiej teorii gier fabularnych, terminem *metagame*. Określenie to sformułowane w języku polskim – „metagra” – może nie dla wszystkich być jasne, dlatego lepiej powiedzieć o czynnościach „poza grą”, co jest prawie dosłownym tłumaczeniem terminu *metagame*, gdy weźmiemy pod uwagę nie tylko grecki, ale i angielski źródłostów. Możemy też posłużyć się terminologią teatralną i nazwać wszelkie działania związane ze sprawami prowadzącego i graczy „didaskaliami”.

Ale przejdźmy do sedna sprawy. Poza grą magiczne przedmioty nie są niczym innym, niż krótkimi adnotacjami na kartach postaci informującymi o nazwach artefaktów, a także o jakichś premiach, które gracze mogą np. dodawać do cech swoich postaci lub rzutów. A tak wcale być nie musi. Chciałbym tu opisać rozwiązanie znane nielicznym posiadaczom systemu *Earthdawn*, a na które równolegle, a może nawet wcześniej, wpadli moi starsi stażem przyjaciele. Istotą tego mechanizmu jest zestaw karteluszków, na których znajdują się mniej lub bardziej udane rysunki poszczególnych artefaktów posiadanych przez członków drużyny. (Tu autor nieco upraszcza zasady dotyczące magicznych przedmiotów opracowanych przez autorów systemu *Earthdawn* – przyp. red.).

Każda pomoc reprezentuje tylko jeden przedmiot lub jeden zestaw typu „magiczny miecz z pochwą”. Dzięki stosowaniu tej metody od razu wiadomo kto ma jaki artefakt, bowiem danym

przedmiotem może się posługiwać tylko ten bohater, którego właściciel ma odpowiedni rysunek.

System ten nie tylko pozwala prowadzącemu kontrolować obieg artefaktów wśród członków drużyny, ale także ułatwia uczestnikom zabawy zarządzanie przedmiotami i stale przypomina im ich stan posiadania.

Na odwrócić każdego obrazka możemy zanotować jego wymiary i wagę, a także wszelkie potrzebne informacje związane z mechaniką gry, które w miarę postępów badań naszych magów będziemy wzbogacać o kolejne dane. Jeśli nie możemy lub nie chcemy ich ujawnić, musimy opatrzyć rekwizyt jakimś godłem, byle nie idiotycznym („... podaj mi Gucia. Tak, chodzi mi o ten magiczny miecz ze srebra”). Dzięki nazwom będziemy mogli kojarzyć artefakty z odpowiednimi notatkami, a i graczom będzie wygodniej.

Możemy także pójść o krok dalej, wykonując odpowiednie reprezentacje dla wszystkich bardziej istotnych przedmiotów, jakie posiadają postaci naszych graczy, a nie tylko dla tych o magicznych właściwościach. W ten sposób będziemy kontrolować obrót ekwipunkiem i handel jego elementami, a poza tym łatwo ukryjemy pomiędzy różnymi posłednimi przedmiotami magiczne, ale jeszcze niezidentyfikowane artefakty. Jest to bardzo pracochłonne rozwiązanie, lecz czego się nie robi dla sprawy! Wysiłek włożony w przygotowanie tylu pomocy dla graczy w sumie powinien się opłacić,

gdyż dodadzą one grze nieco realizmu. Członkowie drużyny otrzymają do rąk „prawdziwe” przedmioty, może dzięki czemu nie będą nosili ze sobą dziesiątek i setek różnych gratów, i prawie zawsze będą pamiętali o zawartości posiadanych sakw, worków i kuferków.

PRZYKŁADY

Poniżej prezentuję trzy przykładowe przedmioty, które zaprojektowano pod kątem gry fabularnej *Ars Magica*. Nie są one zbyt skomplikowane, ale dzięki temu bez większych przeróbek powinno się znaleźć dla nich miejsce w większości opowiadanych przez Was sag. Oczywiście opisywane artefakty można spróbować wykorzystać także w opowieściach rozgrywanych w grze *King*

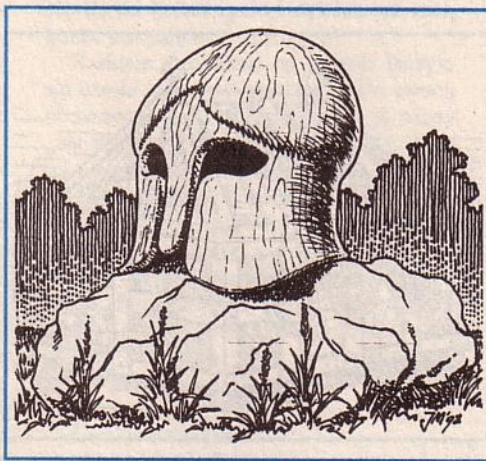
Arthur Pendragon, choć mało który bohater będzie zdolny przeniknąć ich naturę i nie każdego one zainteresują.

Na przykład skrzyńca chyba najmniej ze wszystkich prezentowanych tu obiektów pasuje do czasów arturiańskich. Jest ona dość wymyślnym przedmiotem i oczywiście jakiś rycerz mógłby się nią posługiwać, jednak wydaje się, że korzystanie ze wszystkich jej mocy wymaga sprytu i pewnego planowania. Hełm trochę lepiej pasuje do kampanii umieszczonych w świecie gry *Pendragon*, choć zainteresuje on raczej druidów niż rycerzy. W takim wypadku warto go przypisać pradawnemu ludowi, czyli *faerie*, obdarzając jakimś bardziej oczywistym i złośliwym efektem. Na przykład może to być czar, który powoduje, że osoba nosząca go zbyt długo zaczyna porastać mchem, z czasem zmieniając się w drzewo. Poniższy przykład wykorzystuje magię hermetyczną tylko lekko skażoną sposobem myślenia *faerie*.

Ostatni przykładowy artefakt postarano się uczynić jak najbardziej uniwersalnym, zatem może on zainteresować i maga z domu nastawionego na konfrontację, i jakiegoś *companiona*, i rycerza.

Oczywiście dla każdego opisanego tu przedmiotu przygotowano odpowiednią reprezentację, którą można albo wyciąć z magazynu (jak komuś nie szkoda gazety), albo skopiować. Najlepiej jednak przerysować przykładowe obrazki lub nawet wykonać je od nowa, gdyż dzięki temu gracze nie odróżnią szybko tych przedmiotów od innych, które opracowaliśmy we własnym zakresie.

Zanim przejdziemy do zasadniczych opisów podpowiedzmy osobom, które nigdy nie miały w ręku gry *Ars Magica*, że skróty użyte przy opisywaniu mocy artefaktów oznaczają poszczególne sztuki magiczne. Dzieli się one na techniki i formy. Jest pięć technik: *Creo* (tworzę), *Intéllego* (przenikam), *Muto* (zmieniam), *Perdo* (niszczę)



DREWNIANY HEŁM

oraz *Rego* (rządę). Techniki określają sposób, w jaki oddziałujemy na obiekt, który musi należeć do jednej z następujących form: *Animál* (fauna, czyli królestwo zwierząt), *Aquam* (woda), *Auram* (powietrze), *Corpus* (ciało ludzkie), *Herbam* (flora, czyli królestwo roślin), *Imagonem* (iluzje), *Ignem* (ogień), *Mentem* (duchy i myśli), *Terram* (ziemia i wszelka materia nieożywiona), *Vim* (czysta moc magiczna). Każdy czar łączy jedną technikę i jedną formę. Liczby podane przy skrótach oznaczają poziom czaru. Nazwy sztuk podano według czwartego wydania gry *Ars Magica*. Miejmy nadzieję, że to pobeżne zestawienie pomoże czytelnikom nie znającym systemu.

DREWNIANA INTARSJOWANA SKRZYŃKA

Kuferek ma wymiary około półtora stopy na stopę i niecałą stopę wysokości (w średniowieczu nie posługiwano się miarami metrycznymi; na użytek prowadzących informuję, że odpowiada to około 40 centymetrom x 30 cm x 30 cm). Wykonany został bardzo starannie, z kilku gatunków drewna, a poszczególne deseczki są pokryte złożonymi intarsjami o geometrycznym wzorze. Każdy, kto uważnie przyjrzy się powierzchni wieka zauważy, że linie tworzą wzór przypominający nieco literę „H”.

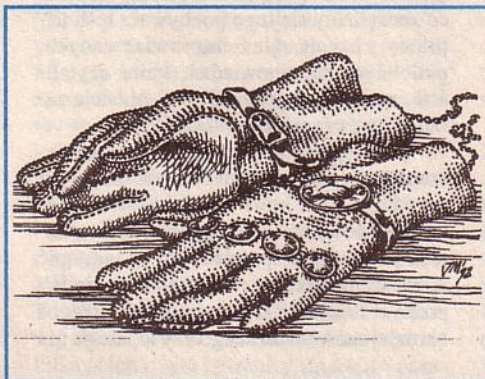
Kuferek jest pokryty grubą politurą, a jego boki wzmacnia kilka żelaznych opasek. Na dodatek zostały w nich zainstalowane czary ochronne, które chronią przedmiot przed utonięciem w wodzie, zębami myszy i szczurów, ogniem i ciekawskimi, którzy próbowaliby go rozłupać siekierą (wytrzymałość to *soak* +5; magiczna odporność to *magic resistance* +10; *ReAn* 10, *ReAq* 10, *ReIg* 20, *ReTe* 20).

Skrzynka jest zamykana na trzy klamry z żelaza. Do każdej z nich przymocowano symbol wykonany ze srebra. Pierwszy przedstawia gwiazdę (*astrum*), drugi księżyc (*luna*), trzeci ziemię (*terra*). Kto otwierając kuferek odemknie wszystkie trzy klamry, zostanie w chwili podnoszenia wieka porażony czarem, który pozbawi go wszystkich wspomnień z ostatnich 5 minut (*InTe* 10 *PeMe* 30). W chwilę potem zamki same zaryglują się z powrotem (*ReTe* 15). Aby bezpiecznie otworzyć skrzynkę, trzeba odgadnąć niezbyt trudną zagadkę – tak prostą, że każdy *Magi*, zaawansowany uczeń lub człowiek na tyle wykształcony, że wart szpiegowania powinien ją odgadnąć, a na tyle trudną, aby zniechęcić prostaczków (wszystkie moce opisane powyżej działają stale lub bez ograniczeń, stąd zawyżone poziomy czarów).

Symbole na dwóch klamrach przedstawiają ciała niebieskie, księżyc i gwiazdy, na które nie można wywrzeć jakiegokolwiek wpływu magią hermetyczną. I tylko te rygle trzeba otworzyć, aby podnieść wieko. W chwili, gdy spróbujemy to uczynić, skobel z symbolem ziemi odskoczy automatycznie (*ReTe* 10) i kuferek zostanie otwarty.

Oprócz przedstawionych zabezpieczeń artefakt posiada jeszcze jedną ciekawą moc. Tworzy on na bieżąco iluzoryczny obraz miejsca, w którym stoi otwarty – gdy przykładowo otworzymy skrzyneczkę w swojej pracowni, to po chwili pojawi się jej odzwierciedlenie, przy czym pokazywany obszar obejmuje jedynie „pole widzenia” wieka i wnętrza kufierka. Wszystko, co stoi na przykład za nim, nie będzie widoczne na iluzorycznym obrazie (*CrIm* 35). Co ciekawe, iluzja ta jest prawie niewidoczna, gdyż nakłada się na obraz rzeczywisty i na bieżąco się zmienia, tyle że z lekkim opóźnieniem. Szybko przesuwać jakieś przedmioty na stole będzie dziełem przez kilka sekund widzieli w miejscach, gdzie jeszcze przed chwilą leżały, ich powoli znikające wizerunki.

Gdy skrzynka zostanie otwarta w kompletnych ciemnościach – mniej więcej takich, jakie panują w czasie bezksiężycowej i pochmurnej nocy – można ujrzyć wydarzenia z innych miejsc, w których poprzednio stał kuferek. Dokładniej rzecz biorąc, w takim momencie pokazują on ciąg obrazów zarejestrowanych przed jego zamknięciem. Pokaz trwa tyle czasu, ile kuferek był ostatnio otwarty. Można go obejrzeć tylko raz, po czym obraz znika i już nigdy nie powraca. Pokaz przerywa nawet najślabyś promyk światła lub zamknięcie kufierka (*InIm* 35, *CrIm* 35).



Przypomina zamknięty hełm greckich hoplitów, jest wykonany z jednego kawałka drewna; na dodatek wygląda tak, jakby ktoś go „wyhodował” w jednym kawałku, a nie wyrzezał z pnia. Jest dość duży, więc powinien pasować na każdą głowę. Jego moce ujawniają się tylko w lesie i tylko raz dziennie, a ich działanie trwa dopóki artefakt nie zostanie zdjęty z głowy lub nosząca go osoba nie zwróci się przeciwko drzewom (co jest raczej mało prawdopodobne). Postać nosząca hełm automatycznie nawiązuje kontakt z puszcza i zaczyna czuć życie całego lasu. W mechanice gry wyraża się to premią +2 do wszystkich testów związanych z obcowaniem z naturą. Do chwili przerwania czaru korzystający z hełmu wie jak znaleźć dowolną drogę w puszczy, albo dokąd iść, aby znaleźć coś do jedzenia lub wodę. Jeśli ta osoba ma próbkę jakiejś rośliny, to las pomoże jej odszukać miejsce, w którym ona rośnie – wymaga to nieco uwagi, gdy drzewa wskazują drogę tylko lekko wysuniętymi gałązkami, pochylonymi konarami i subtelnym szelestem liści. Las może także pomóc odnaleźć określone zwierzę lub osobę, która ewentualnie w nim przebywa, jednak w takim wypadku należy posiadać magiczne połączenie (*arcane connection*) do danej osoby lub istoty (*InHe* 25).

Hełm ma, niestety, pewną wadę. Po każdym założeniu na głowę ukazuje on nam chwałę przyrody i jej piękno; postać odczuwa wszystkie uroki życia w puszczy, pośród drzew. Wizja ta jest tak piękna i nieodparta, że może wpłynąć na nasz umysł. Aby oprzeć się zakłębieniu, należy wykonać rzut na *Żywotność* + *Inteligencja* (*Stamina* + *Intelligence*) równy 10+. Osoba, która podda się tej wizji odmawia wyjścia z lasu i oddania hełmu. Jeżeli pozbawi się ją artefaktu i siłą wyprowadzi z lasu, to wróci do normy, ale dopiero po kilku dniach, w czasie których będzie odczuwała wstręt do cywilizacji i wszelkich sztucznych twórców oraz budowli, zaś w nocy będzie prześladowana przez agorafobiczne sny. Każdy, kto nie potrafił się oprzeć wpływowi hełmu i spróbuje go założyć ponownie, musi powtarzając test podnieść poprzedni poziom trudności o jeden, przy czym kolejne niepowodzenia się kumulują (*MuMe* 25).

Wbrew pozorom hełm nie jest dziełem *faerie*, a maga Fidelisa z domu Merinita, specjalizującego się w zielarstwie. Uważał on, że zioła zbierane w czarownym lesie mają szczególnie intensywne działanie (i bez wątpienia miał rację, ku utrapieniu wszystkich, którzy chcieliby skorzystać z owoców jego wiedzy).

ŻELAZNE RĘKAWICE

Jest to para wytrzymałych rękawic z żelaznej plecionki. Niestety, ich twórca okazał się nierozsądny i połączył je łańcuszkiem o bardzo małych i podatnych na rdzę ogniwkach. Żelazny łańcuszek łączący obie rękawice jest integralną częścią artefaktu i jego przerwanie nieodwracalnie go uszkodzi, pozbawiając magicznego działania. Ponadto w rękawicach nie ma wyściółki.

W przedmiocie tym kryją się dwie magiczne moce. Pierwsza powoduje, że każdy, kto założy rękawice na obie dłonie, zyskuje niezwykłą siłę w rękach – do chwili ich zdjęcia postać może łamać podkowy jak patyki albo kruszyć kamienie na drobny mak. Niestety, czar pozbawia ją wyczucia i próba podniesienia lub złapania jakiegokolwiek delikatnej rzeczy – takiej, jak ręka przyjaciela – zakończy się tragicznie (*CrCo* 15).

Poza tym rękawice umożliwiają raz dziennie złapanie dowolnej osoby lub przedmiotu w straszliwie silny uścisk. Co rundę zadawane są obrażenia równe +12. Zbroja (dowolna) chroni przed tym niezwykłym atakiem tylko przez jedną rundę, a potem gniecie się jak pergamin. Złapana osoba może próbować się wyrwać, przy czym poziom trudności w pierwszej rundzie wynosi 9+, a w każdej następnej 12+ (*ReCo* 20; opis czaru zaczerpnąłem z pomysłów Dave Martina opublikowanych w sieci Internet).

INTERAKTYWNE NARZĘDZIA

CHRISTOPHER KUBASIK

TŁUMACZENIE: TOMEK KRECZMAR

CZĘŚĆ 1: SYMULACJA CZY HISTORIA?

Taktyczne elementy gier fabularnych nudzą mnie. Zawsze wolałam opowieści tworzone przez bohaterów, a nie rzutami kości.

Och, nie! Tylko nie kolejna debata „odgrywanie postaci kontra rzuty kośćmi”!

Nie. W większości gier fabularnych występują zarówno rzuty kośćmi jak i postaci, więc ta dyskusja nie ma sensu. Naprawdę ważne pytanie brzmi: „jakiego rodzaju *historie* powstają w trakcie gier fabularnych?”. Z powodu nacisku położonego na taktykę i bagażu wyniesionego z gier bitewnych, gry fabularne prowadzą ku specyficznego rodzaju powieściom. Są to dzieła Macka Bolana i Williama Gibsona oraz raporty polowe Żołnierza Losu. To nie są opowieści, które ja chciałbym snuć. Chcę bowiem opowiadać historie, w których postaci i fabuła będą ważniejsze niż wydarzenia i kaliber broni.

Nie jestem osamotniony w tej kwestii. Twórcy gier często kryją pochodzenie swych dzieł, zastępując wyrazy „gra fabularna” pojęciem „gra narracyjna”, a „mistrza gry” „narratorem”. Ponadto coraz więcej ludzi poznaje tę zabawę poprzez gry w rodzaju *Wampira* i innych, opartych głównie na opowiadaniu i narracji. Nowi omijają pierwszy niegdyś etap *D&D* i od razu przechodzą do bardziej wyrafinowanych twórców. Pragną opowieści i pełnokrwistych postaci, a te dają im gry nowej generacji.

Jednak – i w tym leży cały problem – każda nowa gra, w której najważniejszy jest bohater i fabuła, topi się w ponad dwudziestoletniej koncepcji; koncepcji, która utrudnia tworzenie historii ważnych dla postaci. Nowe zasady, nowa mechanika walki, jak również sposób tworzenia bohaterów oraz ich wpływ na fabułę są nierozłącznie związane z *D&D* i grami

starego typu. Wszystkim nam się wydaje, że zrzuciliśmy z siebie ten zbędny bagaż. Jesteśmy tacy dumni, że nie mam już poziomów i klas postaci. Ludzie, my dopiero co zaczęliśmy się tego pozbywać. Jeśli naprawdę chcecie gier improwizowanych, podobnych do opowiadań, które czytaliście, a nie do sesji *Zdziśka*, to musicie zrzucić jeszcze więcej balastu.

W tej – pierwszej części cyklu – zamierzam przyjrzeć się założeniom, stojącym u podstaw gier, które utrudniają nam tworzenie opowieści. W następnych artykułach postaram się powiedzieć, jak zastąpić te założenia tak, by raz na zawsze się ich pozbyć. I nie chodzi tu o stworzenie czegoś bardziej zaawansowanego czy lepszego niż

„Interaktywne narzędzia” są pierwszym z czterech artykułów, w których Chris Kubasik – jeden z najpłodniejszych autorów przemysłu gier – bada „fizykę” gier fabularnych. Zastanawia się nad tym, czym są, jak działają, gdzie zmierzają i jak skierować je na nowe drogi. Z pewnością nie używa kryształowej kuli czy czegoś takiego... ale bez wątpienia ma złe oko.

istniejące teraz gry. Jak już wcześniej mówiłem, taktyka mnie nudzi. Trzygodzinne walki to nic ciekawego. Pragnę opowieści. Chcę zagrać w coś przypominającego istniejące gry, a jednocześnie innego. A najpopularniejsze teraz trendy w tym biznesie zdają się sugerować, że Wy także.

Wpierw jednak musimy się przyjrzeć, jak działają dzisiejsze zasady.

FIKCYJA ZWIĄZANA Z WALKĄ

Możecie myśleć, że jesteście w stanie opowiedzieć każdą opowieść w oparciu o każdy system. To nieprawda! Możecie pomalować na dowolny kolor każdą z gier fabularnych – space operę, high fantasy czy dworską politykę – ale u podstawy każdej z nich pozostaną zasady typowej logiki i zbiór poglądów.

Otwórzcie jakiś podręcznik. Dowolny. Widzicie ten wielki rozdział dotyczący walki? I równie obszerne rozdziały o technologii i magii, które wszak przede wszystkim wykorzystuje się w walce? Dobre opowieści nie potrzebują takich rzeczy.

Wyprodukowany przez firmę *White Wolf* *Wampir* to gra o rodzących się obawach nieśmiertelnych krwiopijców i klanowych debat. To gra nastrojowa To horror. Dotyczy osobowości i postaci. Z jakich dziwnych powodów w podręczniku do tej gry pojawia się wyjaśnienie różnic pomiędzy obrażeniami zadawanymi przez strzelbę i przez uzi.

Gdyby Tom Clancy wysmażył opowieść o wampirach, to zadawane przez broń obrażenia miałyby sens. To byłaby clansowa wampiryczna historia. Wyobraźcie sobie teraz, jak Anne Rice w środku walki rozróżnia różne pociski (lub wypisuje inne nieskończone sytuacje, o których rozpisują się twórcy gier). W książkach Ri-

ce pistolet to pistolet, a karabin – karabin. Trafiony bohater ginie lub nie, albo jest śmiertelnie ranny czy cokolwiek innego. Jeśli autorka wspomina o pocisku, to tylko po to, by nadać fabule autentyczności, a nie, by bohaterowie wypowiadali zdania w rodzaju: „Gdybym był Lestatem, to załadowałbym pociski zapalające”.

Narracja większości gier fabularnych to taktyczna symulacja fikcji. Dotyczy ona prowadzenia walki i sekundowych decyzji dokonywanych w jej trakcie. Takie opowieści zniechęcają do odgrywania postaci, choć często jest ono życiowym elementem opowieści, które gry próbują naśladować. W końcu najlepsze modyfikatory w walce uzyskuje się dzięki konserwatywnej taktyce. Bohaterowie tego rodzaju symulacji są sprytni, pełni energii i wyszkoleni. Zawsze są gotowi do walki,

a rzadko do czegokolwiek innego. Ich zwyczajnymi celami jest władza – wszelkiego rodzaju. Tak naprawdę ich cele, pragnienia a nawet tożsamości rzadko kiedy mają coś wspólnego z opowieściami, które mają zostać przedstawione. Typowy bohater nowoczesnej gry fabularnej to przeciętny najemnik, którego można wynająć w barze lub bohater, który rusza na ratunek gdy tylko ujrzy jakieś zagrożenie.

Wszystko wskazuje na to, że gry fabularne potrzebują tego typu taktyki, modyfikatorów morale i tabel broni. W końcu zawsze tak było. Ale dlaczego?

DZIEDZICTWO SYMULACJI

Gry fabularne wyrosły z gier bitewnych – rozrywki, która w takiej lub innej postaci była znana przez stulecia. W grach bitewnych uczestnicy wcielali się w role dowódców walczących armii, które reprezentowały ołowiane figurki lub żetony rozrzucone na modelu terenu lub ilustrowanej mapie. Symulacje zajmowały się każdą wszystkim, począwszy do rzymskich legionów walczących z barbarzyńskimi hordami, poprzez oddziały pancerne, walczące podczas drugiej wojny światowej w północnej Afryce, a skończywszy na statkach kosmicznych przemierzających przestworza.

W tych grach najważniejszy był realizm. W poszukiwaniu idealnej symulacji opracowywano wpływ przeróżnych warunków – zaopatrzenie, morale, atak od tyłu, zmęczenie i choroby. Pragnienie uproszczenia zasad lub ich skomplikowania zmieniało się poprzez stulecia. W 1876 roku pułkownik von Verdy du Vernois stwierdził, że gry wojenne są zbyt skomplikowane, by mógł w nie grać. Zaproponował inne rozwiązanie – zapewnienie większej wolności i odpowiedzialności „sędziemu“, którego wiedza pozwalała wojskowa i spokojna ocena sytuacji pozwalała na grę bez konieczności odwoływania się do setek tabel, diagramów i rzutów kości. (Hmmmm).

Gry fabularne w formie, w jakiej my je rozumiemy, powstały 30 lat temu – zanim światło dzienne ujrzało D&D. Miało to miejsce w Minneapolis. Biorący udział w grach wojennych ludzie kontrolowali jednego żołnierza, a nie całą armię. Potem dodano jeden nowy element – fantastyczne tło. Mogłeś wcielić się w czarodzieja i stawiać czoło wyzwaniom, korzystając z potęgi magii. Gra fantastyczna, o której mowa (Blackmoor) powstała na podstawie gry bitewnej, rozgrywanej się w średniowieczu, do której dodano magię.

Pojawiło wiele pomysłów, które były ciągle modyfikowane, i w końcu narodziło się D&D. Punkty doświadczenia, zdobywanie czarów i liczenie skarbów stały się nowymi elementami rozrywki.

Nie dziwi fakt, że Gary Gygax i inni przenieśli wiele elementów gier bitewnych D&D. Zaskakuje natomiast to, ile tego hobby pozostało w nas. Dlaczego, jeśli

pragniemy spędzić czas bawiąc się historiami, korzystamy z zasad i pomysłów zapożyczonych z gier bitewnych?

Co się stanie, jeśli zbadamy to dziedzictwo i wyrzucimy wszystko, co wydaje nam się niezbędne, ale czego tak naprawdę nie potrzebujemy. Co nam zostanie? Co powinniśmy zachować poprzez wybór raczej, a nie jako dziedzictwo?

Graficznym elementem dziedzictwa są figurki. Fakt, że produkowane są figurki do gier, które tak naprawdę ich nie potrzebują, które nie mają opracowanych dotyczących ich zasad, pokazuje, iż nasze hobby często opiera się raczej na przyzwyczajeniach, a nie na logice. Figurki do gry *Champions*? Gry, której bohaterowie poruszają się szybciej niż światło? W jakiej dokładnie skali miałyby być mapa, na której walczą? Figurki do *Wampira* – gry, która opiera się na przeżyciach wewnętrznych? Jakim celem miałyby te figurki służyć? To nie jest świat taktyki. Gdyby nie nasza mentalność, nie stawialiśmy figurek do *Wampira* na półce

W 1962 roku chirurg wojskowy badając rany postrzałowe zadawane w trakcie drugiej wojny światowej i wojny koreańskiej stwierdził, że mają one trzy efekty: śmierć, szok lub nic. Taka jest prawda: albo po prostu umrzesz od pierwszej kuli, albo czeka cię szok, albo nic ci się nie stanie.

Oto kilka innych przyzwyczajzeń pozostałych bo grach bitewnych, których wielu z nas naprawdę nie potrzebuje lub nie chce.

Nacisk na taktykę

Gry wojenne to zabawa opracowana po to, byś mógł na dzień lub dwa stać się militarnym geniuszem. Przyjemność polega nie tylko na pokonaniu wroga, ale również na opanowaniu niesamowitej liczby zmieniających, z którymi mają do czynienia dowódcy w walce o zwycięstwo.

Dobra, pomyślmy teraz o walkach, o których czytaliście w opowiadaniach fantastycznych. Nie mam na myśli symulacji walk, które wciśnięte są w środek historii, ale o starciach, które naprawdę znajdują się w powieściach.

Oto przykład z *Hobbita* Tolkiena. Bilbo, mając na palcu magiczny pierścień – dzięki czemu jest niewidzialny, walczy w Mrocznej Puszczy z pajakami o życie i wolność swych przyjaciół-krasnoludów:

„Nacierał, odsakiwał wstecz, siekając pajęczę zapory, rąbał kosmate nogi, dźgał w tłuste brzuchy, jeśli który pajak ośmielił się do niego przybliżyć. Pajaki szalały z wściekłości, pluły, pieniały się, syczały najokropniejsze przekleństwa. Ale bały się Żądłka jak śmierci. Nie ważyły się podchodzić zbyt blisko, odkąd ten mieczyk zjawił się znowu. Złoczyły się, miały kławy, a tymczasem zdobył choć z wolna, lecz wytrwale wymykała się im z łap. Straszne to były chwile, a krasnoludom wydawały się długie jak godziny. Wreszcie, w momencie gdy Bilbo zrozumiał, że znużonym ramieniem nie udźwignie już w górę miecza, pajaki nagle dały za wygraną, zaniechały dalszej pogoni i wróciły z niczym do swojej mrocznej siedziby”

(przeł. Maria Skibniewska)

To wszystko. Żadnych tam wyborów atakowania od tyłu, berserkerkich podwójnych ataków czy tego typu rzeczy. Wybory Bilba, to wybory bohatera, nie taktyczne przemyślenia Pierwszy – czy w ogóle walczyć, a drugi – czy wyjawiać krasnoludom potęgę pierścienia

Takich wyborów można również dokonywać w grach fabularnych. Kiedy już jednak dokonasz, zostajesz uwięziony w nieskończonym koszmarnie decyzji, uderzeń miecza i naciśnięć spustu. Walkę w grach fabularnych można porównać do powolnych sekwencji strzelaniny w filmach Johna Woo. Powody sekwencji w zwolnionym tempie są oczywiste – mają kontrastować z resztą, być kulminacją. Przeprowadzenie całej walki w spowolnionym tempie – jak to może mieć chociażby miejsce w *Hero System* lub w *GURPSie* – to chyba najnudniejszy sposób spędzenia piątkowej nocy.

Wynik podjętej w książkach decyzji nigdy nie jest pewny. Dlatego właśnie wszyscy przewracamy strona po stronie próbując odkryć, co stanie się później. Oparte na fabule gry dowolnego typu powinny zmuszać cię do chęci poznania wyników twych działań. Oczywiście potrzeba jakiegoś mechanizmu rozwiązywania różnych sytuacji. Sztuka polega na tym, by zebrać wszystko, co jest potrzebne do opisanego walki, skupiając się na kluczowych elementach, a pozbywając nonsensów. Dzięki temu zaczniesz pędzić naprzód, by dowiedzieć się, jaki był wynik walki – będziesz „przewracał strony”.

Mamy też opis zawodniackiego pojedynku zacerpnęty ze stron wspaniałego *Castle Falkenstein* Mike’a Pondsmitha. Autor wyjaśnia, dlaczego system pojedynków jest bardziej abstrakcyjny, niż w mechanika walki większości gier fabularnych. Innymi słowy: dlaczego pojedynek nie jest ciągiem testów ataków i obrażeń.

Gdybyśmy mieli podsumować pojedynek w świecie **Castle Falkenstein**, mogłoby to wyglądać mniej więcej tak:

Bohater pojedynkuje się z czarnym charakterem. Walka toczy się na blakach zamku. Każdy z przeciwników to cofa się pod naporem to atakuje. Raz jeden, raz drugi staje nad krawędzią przepaści. Co pewien czas jeden zadrasnie drugiego, ale nie są to znaczące rany. A potem, nagle bohater (lub czarny charakter) zyskuje przewagę i wyprowadza potężne cięcie i przeciwnik pada bez życia (nie zawsze martwy) na ziemię.

W książkach i opowiadaniach rana jest albo poważna, albo nie; albo walka toczy się dalej, albo nie. Jest to inne rozwiązanie niż to, z czym mamy do czynienia w starszych grach fabularnych, gdzie bohater ginie, tracąc życie punkt po punkcie. Kiedy twoje punkty życia maleją powoli, każdy atak ma znaczenie. Twój bohater staje na krawędzi życia i śmierci. W powyższym przykładzie pojedynek ciągnąłby się aż do zwycięstwa któregoś ze stron.

Jestem pewien, że podnoszą się już krzyki: „To nie jest realistyczne!”

Falszywy realizm

Gry fabularne to moje hobby od końca lat 70. Wpierw byłem graczem, potem niebyleż częstym gościem w branżowych sklepach, w końcu pisarzem, a teraz – znów graczem. Podczas tych wszystkich lat nic nie denerwowało mnie bardziej niż dyskusje moich przyjaciół o tym, która z gier jest bardziej „realistyczna”.

Opierając się na tradycji gier bitewnych, twórcy gier fabularnych i ich odbiorcy często oceniali nowe dzieło obsejnie poszukując coraz większego „realizmu”. Ale szczerze – szczerze! – szczerze! – szczerze! – szczerze! – szczerze! – szczerze! – szczerze! – nie wpływa na realizm.

Przyjrzyjmy się teraz temu z bliska. Gry fabularne tak realistycznie odzwierciedlają przemoc, jak Monopole odzwierciedlały interes związany z nieruchomościami. Weźmy takie punkty życia. Nazywając je punktami zdrowia, punktami życia czy punktami ciała, albo staromodnymi punktami życia nie zmienisz faktu, że pomysł powolnego działania ludzi punkt po punkcie w trakcie walki jest co najmniej głupi. To po prostu nie funkcjonuje w ten sposób. W 1962 roku chirurg wojskowy badając rany postrzałowe zadawane w trakcie drugiej wojny światowej i wojny koreańskiej stwierdził, że mają one trzy efekty: śmierć, szok lub nic. Taka jest prawda: albo po prostu umrzesz od pierwszej kuli, albo czeka cię szok, albo nic ci się nie stanie.

Kategoria „nic” dotyczy kul, które przechodzą przez ciało nie wywołując żadnych efektów; kul, które odbijają się od ciała (tak, nawet te o dużym kalibrze); oraz ran, które nie mają znaczenia w trakcie walki, ale prowadzą do późniejszych komplikacji – wykrwawienia lub infekcji, na przykład.

A co z walką na miecze? Broń biała oferuje większe szanse powolnego działania przeciwnika punkt po punkcie, ale i tak zawsze czeka się na ten jeden cios, który doprowadzi do zwycięstwa. Nie chcę przez to powiedzieć, że obrażenia nie „kumulują się”. Można przeżyć walkę ze złamaną ręką i przebitym płucem. Jednak i tak sprowadza się to do wspomnianego wcześniej stwierdzenia Pondsmita, że liczy się tylko jeden cios, który wyłączy przeciwnika z walki; inne nie mają znaczenia.

Dlaczego więc w grach fabularnych mamy punkty życia? Tę zasadę przeniesiono z gier bitewnych, gdzie podstawową jednostką był oddział żołnierzy – z trafionego oddziału usuwało się z gry kilka figurek. Kilka trafień powodowało osłabienie siły jednostki. Jednak pomiędzy oddziałem, którego żołnierze giną jeden po drugim, a powoli umierającą jednostką jest duża różnica. Szczególnie że, jak już wcześniej

Jestem pewien, że podnoszą się już krzyki: „To nie jest realistyczne!”

wspomniałem, jednostki raczej rzadko tracą życie krok po kroku w wyniku trafienia bronią.

Punkty życia w grach fabularnych to część dalekosiężnych, taktycznych decyzji, które podejmowane są w trakcie walki. Jest to jednak tak sztuczne, że z powodzeniem możemy się tego pozbyć. Lepiej zastąpić nowym, również sztucznym zbiorem i bezsensowną konwencją opartą na *fabule*, a nie na taktycznej symulacji.

Obsesja przewagi jednej broni lub kalibru nad innym

Oczywiście są znaczne różnice pomiędzy różnymi rodzajami broni, ale w książkach wszystko sprowadza się tylko do tego, czy to ty powaliłeś przeciwnika, czy on ciebie. Broń to coś, na czym może skupić się gracz i dzięki czemu może stwierdzić, że jest mądry i sprytny w paramilitarnym sensie. Gry, w których nacisk kładziemy na postać, nie potrzebują takiego balastu. Tu ważny jest bohater lub jego cele, a nie fakt, że w następnej walce będzie mógł zadać dwa dodatkowe obrażenia.

Precyzyjne trafienia i inne sekundowe decyzje taktyczne podejmowane w trakcie walki

Tak jakby każdy walczący miał naprawdę czas na strzelanie przeciwnikowi w głowę! (Wam, fanatykom „realizmu” powiem tylko, że większość żołnierzy w trakcie ostrzału *nawet nie strzela!* – są zbyt zajęci utrzymaniem się przy życiu, by próbować celować). Jasne, snajperzy celują, ale to zupełnie inna historia. Dla *fabuły* istotne jest tylko, czy upragniony rezultat ma miejsce, a nie niemal nieskończony ciąg akcji, które do niego prowadzą.

Losowe wyniki

Kości to również pozostałość po grach bitewnych, w których gracze dowodzili armiami. Wtedy rzuty kostkami odzwierciedlały wszystkie losowe szczegóły, z którymi wódz musiał zmagać się w trakcie walki. Mają one wielkie znaczenie we wprowadzaniu do bitwy elementów zamieszania i losowości. Nie są jednak pomocne w tworzeniu opowieści, które nie powinny być ani *niewiadome*, ani *losowe*.

Mistrz gry jako nadrzędny uczestnik sesji narratorskich

W grach wojennych sędzia odzwierciedla wszelkie siły natury i logiki, które przetaczają się przez pole bitwy. W grach taktycznych to ma sens – gracze potrzebują kogoś, kto zajmie się wszelkimi niewiadomymi i wprowadzi w życie elementy, które będą wyzwaniem dla dowódców. Ale w grach o opowieściach?

Czy MG przyjmuje rolę nieszczęsnej nadrzędnej jednostki we wczesnych grach D&D, czy też staje się narratorem w dziełach *White Wolf*, wynik jest ten sam – gracze to osoby, które kupiły bilety na przejażdżkę roller coasterem. Jeśli prowadzący opracuje ciekawą przejażdżkę, gracze mile spędzą czas. Jeżeli nie, będą musieli bardzo się starać, by nie umrzeć z nudów.

Chcę tu zasugerować, by gracze i mistrz gry znaleźli się na tym samym poziomie. Potrzeba istnienia prowadzącego wciąż pozostaje niezmienna – w końcu wypełnia on wszelkie białe plamy świata, nosi maski i stroje tysięcy jego mieszkańców, a także wymyśla konflikty dla bohaterów – ale tworzy on przecież historię wraz z pozostałymi graczami. Nie wie, jak potoczy się opowieść – tak jak i pozostali uczestnicy zabawy. Wyzwaniem wieczoru nie powinno być dokonanie słusznej taktycznej decyzji, która pozwoli pokonać nefandi lub nazistów. W grach chodzi o tworzenie *opowieści*.

NASTĘPNYM RAZEM

W następnym numerze opowiem, jak konwencje gier bitewnych wpłynęły na przygody, opowieści oraz fabułę, powstające w trakcie sesji.

KRYSTAŁY CZASU

Mam dla was kilka wiadomości. Co ciekawe, wszystkie są dobre (lub co najmniej pozytywne).

Po pierwsze, w bieżącym numerze znajdziecie zapowiadany od jakiegoś czasu artykuł o zakonach rycerskich – jego dokończenie zamieścimy w czerwcu – oraz przygodę dla średnio zaawansowanych bohaterów, której dokończenie zamieścimy za miesiąc. Jestem ciekaw waszych opinii na temat naszego nowego żeńskiego tandemu, który stworzył ów scenariusz. Może nie jest on majstersztykiem na miarę kurzymisiowych opowieści, ale miejmy nadzieję, że dziewczęta nabiorą z czasem wprawy. W ogóle na temat doboru materiałów do działu KC pojawiają się odmienne opinie. Jedni chcą, by przedstawiać nowe profesje, czary, potwory, uzupełnienia zasad, itp., podczas gdy inni żądają opisów miast, gildii, portów, świątyń, twierdz, tajemnych miejsc, sekt i kultów półboskich, pomysłów na przygody – słowem „mięsa”. Ja osobiście jestem za tym drugim, ale każdy ma przecież prawo do tego, co lubi :). Jakie jest wasze zdanie? Chcecie więcej „zasad” czy „opisów”? A może po równo? Czekam na wasze propozycje i sugestie (e-mailem lub listownie).

Po drugie, niewykluczone, że w tym roku (ale nie pytajcie mnie jeszcze o konkretny termin!) ukaże się pierwszy dodatek do KC! Rzeczą dotyczącą ma jednego z archipelagów w pobliżu Orkusa. W podręczniku tym znajdziecie m. in. opisy najważniejszych miejsc, nowe rasy, profesje, czary, bóstwa, monstra, pomysły na przygody. Dodatkowo postaramy się umieścić materiały, które nie znalazły się w podręczniku podstawowym (czary z pozostałych kręgów i opisy potworów).

Być może również w tym roku ukaże się zbiór kilku przygód do KC, jednak trudno jeszcze powiedzieć czy będzie to samodzielny dodatek, czy też teksty te ukażą się w jednym z numerów wskrzeszanego właśnie „Labiryntu”.

Lady Pamela, Wielka Siostra Zakonu Drewnianego Kogucika (w zastępstwie Rumcajsa)

ZAKON KRYSZTAŁOWEGO GRYFA

◀◀☒ |

HISTORIA

Najstarsze informacje związane z powstaniem zakonu pochodzą z roku 9186, kiedy to tan Almastor, rycerz z okolic Gasty, wyruszył na wyprawę przeciwko dzikim marhaugom, pustoszącym jego ziemię. W trakcie wyprawy natknął się na grupę pątników, podążających z pielgrzymką do Sadak-Sadar – klasztoru poświęconego Gramowi, słynącego z licznych cudownych uzdrowień. Jak się okazało, nieszczęśnicy cierpieli bardzo od napadów przeróżnych rabusiów i ataków potworów, które nieustannie nękały ich po drodze; było wielu rannych i zabitych. Almastor zawrócił ze swej drogi i podążył z pielgrzymami, obiecując im zbrojną pomoc i opiekę. Miał pod swymi rozkazami jedynie kilku gwardzistów, lecz ich odpowiednie wyszkolenie i determinacja w walce nie miały sobie równych. Dzięki pomocy zbrojnych pielgrzymi szczęśliwie dotarli do celu, lecz, niestety, Almastor zginął w potyczce z kilkoma ogrami, osłaniając ucieczkę kobiet i starców.

Wdzięczni pielgrzymi, pamiętając komu zawdzięczają ocalenie, ufundowali skromną kapliczkę na cześć bohatera, przy której co roku odbywały się okolicznościowe modły i wspominki. Pośmiertna sława tana Almastora – za życia nie wyróżniał się niczym szczególnym – systematycznie rosła, z czasem docierając aż do Ostrogaru. W przekazywanych z ust do ust opowieściach rycerz stał się niemal mitycznym bohaterem, samotrzeź odpierającym ataki hord potworów, przeganiającym całe bandy rozbójników, wspierającym potrzebujących, pobożnym i bogobojnym wyznawcą Graama (w rzeczywistości jego odczucia religijne – niezbyt zresztą gorące – skierowane były raczej do Asteriusza Wielkiego).

Legendy te nie umknęły uwadze rycerstwa. Kapłani i przełożeni prowincjonalnych świątyń, klasztorów i miejsc kultu już od dawna skarżyli się na niebezpieczeństwa, na jakie narażeni są podróżujący do nich pielgrzymi, kurierzy i... kupcy. Powstanie wyolbrzymionej legendy wokół czynów tana Almastora świadczyło, że ochrona podróżujących przez dzikie tereny, z dala od cywilizowanych okolic, może nie tylko przynieść chwałę i sławę, ale także zapewnić na polu religijną cześć. W roku 9202 grupa rycerzy z Gasty i Ostrogaru zawiązała bractwo-zakon, którego celem miała być ochrona świątyń i klasztorów, szlaków handlowych, wspomaganie podróżnych, tępienie potworów, band rozbójników i dezertów zagrażających bezpieczeństwu pątników. Dzięki wsparciu najmniejszych świątyń (głównie z Gasty i Ostrogaru) zaczęto budowę okazałej twierdzy – Dartur Bolg – na pograniczu Rozszczepionych Gór i Elfich Lasów, na północny zachód od Gasty.

Kiedy wśród rycerstwa rozeszła się wieść o powstaniu zakonu, zaczęło zgłaszać się wielu szlachetnie urodzonych chcących wstąpić w jego szeregi. Jednak nie przyjmowano wszystkich – kandydaci musieli nie tylko wykazać się odpowiednim poziomem moralnym, czystością duchową i żarliwą wiarą, ale także przejść skomplikowane próby fizyczne, które eliminowały zbyt słabych

i niezadanych. Wysokie wymagania stawiane kandydatom miały jednak swoje uzasadnienie – dzięki ostrej selekcji żaden z wybranych w ten sposób Braci Opiekunów nigdy nie zawiódł w potrzebie, dowodami bezprzykładnego męstwa, poświęcenia i odwagi przynosząc chwałę zakonowi.

Imiona pierwszych dwudziestu pięciu Braci Opiekunów, którzy tworzyli bractwo na samym początku jego dziejów są do dziś otoczone czcią i pamięcią.

Już od samego początku swego istnienia zakon zaczął wypełniać mnóstwo pilnych i ryzykownych zadań, a każdy kolejny dzień przynosił nowe wyzwania, nowe niebezpieczeństwa, zwycięstwa i... porażki. Te ostatnie zdarzały się dosyć rzadko, rycerze bractwa odczuwali je jednak szczególnie boleśnie. Przebrane w starciach z przeważającymi siłami wroga, regularnie łupiącego nie tylko podróżnych, ale nawet większe osady, były tym dotkliwsze, że śmierć ponosili wciąż jeszcze nieliczni rycerze – Bracia Opiekunowie, a napływ nowych był – z racji wysokich wymagań stawianych kandydatom – zbyt powolny. Do szczególnie dramatycznej sytuacji doszło w roku 9209, kiedy to na wpół wykończoną Dartur Bolg zaatakowało kilka goblinów klanów. Przeciwników było tak wielu, że obrońcy musieli – po zaciętej walce – wycofać się do wieży obronnej. Gobliny dwukrotnie próbowały szturmować, lecz – odpowiednio „ostudzone” przez obrońców – ograniczyły się do splądrowania zamku i próby spalania głównych zabudowań. Bilans walki był tragiczny: przy życiu pozostało zaledwie sześciu Braci Opiekunów, kilkanaście rannej czeladzi, gwardzistów i robotników. Na skutek poniesionych strat budowa Dartur Bolg przeciągnęła się ostatecznie aż do roku 9230, kiedy to twierdza stała się oficjalną siedzibą zakonu. Rycerze nigdy jednak nie zapomnieli hańby, jaką było wkroczenie goblinów do Dartur Bolg. Z inicjatywy tana Noara Fodo, IX Wielkiego Brata Zakonu Kryształowego Gryfa, wojska bractwa – 350 Braci Opiekunów i 1200 Braci Mniejszych – w roku 9314 w walnej bitwie pod Fastor rozgromiły trzykrotnie liczniejsze siły goblinów, ogrów i gorthanów, ostatecznie kładąc kres gobliniemu zagrożeniu. W ciągu kolejnych dziesięciu lat wytopiono wszystkie osady goblinów w promieniu 100 mil od Dartur Bolg, systematycznie niszcząc ich siedziby i przybytki Saggorutha – gobliniego bóstwa gwałtu i grabieży. Zagrożenie ze strony goblinów zostało zażegnane, co było tym ważniejsze, że stwory te – w przeciwieństwie do swych pobratymców z innych rejonów Orkusa – potrafiły nie tylko samodzielnie budować domostwa, ale także organizować się w mniej lub bardziej sprawne oddziały wojskowe i armie.

Wróćmy jednak do wcześniejszych czasów. W roku 9237 tan Mastuad Jussufi, przywódca bractwa, miał proroczy sen, zesłany przez samego Grama. W owym śnie Mastuad przemierzał, wycieńczony i spragniony, bezkresną pustynię, gdy nagle padł nań wielki cień. Gdy mężczyzna spojrział w górę, jego oczom ukazał się ogromny, kryształowy gryf, szybujący nad gorącą pustynią. Blask słońca przeświecał łagodnie przez skrzące się ciało – gorące

KRYSTAŁY CZASU

promienie nie był już dokuczliwe, zaś ożywczy cień, rzucany przez ogromne skrzydła, niósł rześki, chłodny powiew. Uradowany Mastud padł na kolana, modląc się żarliwie do swego boga; kiedy powstał, kryształowy gryf powoli poleciał na południe. Szybował jednak tak powoli, że Massud bez trudu na nim nadązał, cały czas maszerując w zbawczym półcieniu. Kiedy tak dotarli na skraj pustyni, gryf poszybował w górę, zmierzając prosto w słońce...

Gdy Massud opowiedział swym towarzyszom o owej niezwykłej wizji, nikt nie miał wątpliwości co należy uczynić. Wkrótce z Dartog Bolg wyruszyła wyprawa zbrojnych, kierująca się na południe. Gdy po kilku dniach natrafiono na pustynię, był to widomy znak, iż bogowie mają pieczę nad tą wyprawą. Po kilku godzinach piaski nagle skończyły się, zaś rycerze wjechali do niewielkiej dolinki. W trakcie penetrowania jej zboczy natrafiono na niewielką jaskinię.

W jej wnętrzu, na niewielkim postumencie stała kryształowa figura przedstawiająca szybującego gryfa.

Miejsce to szybko stało się obiektem kultu. Obok jaskini wybudowano niewielki fort; w ciągu kilku następnych lat wzniesiono następne obiekty i tak powstało Gryfie Gniazdo. Dziś jest to miejsce tętniące życiem, sanktuarium Grama, a zarazem ważny ośrodek handlowy na szlaku między Get-warr-garem a wschodnimi połaciami Orkusa. Na przestrzeni lat Zakon Kryształowego Gryfa (taką nazwę przyjęło bractwo po odnalezieniu figury gryfa) rozwijał się, zakładając nowe forty, twierdze i warowne zajazdy. W chwili obecnej w jego posiadaniu znajduje się sześć zamków: Dartog Bolg, Gryfie Gniazdo, Dom Siedmiu Tęcz (G. Archonie), Rustur (skrzyżowanie Traktu Królewskiego i Traktu Zielonego), Ustaga-Nor-Torag (Góry Starych Twierdz) i Bostar (Duży Sargon). Zakon utrzymuje ponadto dwadzieścia mniejszych lub większych fortów i stanic, pilnujących bezpieczeństwa szlaków i świątyń. Dzięki licznym nadaniom ziemskim (głównie ze strony wdzięcznych wyznawców, którym zakonnicy nieraz uratowali życie i majątek), opłatom wnoszonym przez werbowanych kandydatów i pobieranym od innowierców za eskortowanie karawan Zakon Kryształowego Gryfa dysponuje odpowiednimi środkami, by zapewnić utrzymanie wszystkich swoich posterunków, świątyń i przytułków. W chwili obecnej do Zakonu należy 450 Braci Opiekunów i 2300 Braci Mniejszych; na jego chwałę pracuje blisko sześć tysięcy czeladzi, rzemieślników, chłopów, kapłanów i kupców.

INFORMACJE DLA GRACY WSTĘPNE WARUNKI PRZYJĘCIA

Kandydat starający się o przyjęcie w poczet członków Zakonu Kryształowego Gryfa powinien spełniać następujące warunki:

1. Charakter: praworządny dobry, praworządny neutralny, neutralny dobry, neutralny neutralny.
2. Profesje: rycerz, paladyn, wojownik, łowca, gwardzista; połączenia tych funkcji z kapłanem. Kapłan.
3. Osobiste poręczenie przynajmniej dwóch członków Zakonu, gwarantujących odpowiedni poziom duchowo-moralny kandydata.
4. Kandydat do Zakonu nie może być wyznawcą jakiegokolwiek chaotycznego lub złego bóstwa.
5. Pożądane jest (ale nie wymagane), aby kandydat był osobą płci męskiej, bezdzietną, stanu wolnego, poniżej wieku średniego dla danej rasy.

Jeśli kandydat spełnia powyższe warunki, przystępując do prób kwalifikacyjnych musi wnieść do kasy Zakonu opłatę w wysokości 2000 szt. złt. Pieniądże te są zwracane członkowi Zakonu po zakończeniu przezeń nowicjatu.

Zwróć uwagę, że choć przedstawiciele kilku różnych profesji mogą być członkami zakonu, niektórzy wstępują w jego szeregi bardzo rzadko lub szczególnie często. Oto np. łowcy rzadko stają się zakonnikami, gdyż cenią sobie wolność i niezależność, podczas gdy przystępując do bractwa muszą poddać się wojskowemu rygowi i posłuszenie wykonywać rozkazy przełożonych. Z drugiej strony bardzo wielu zakonników jest gwardzistami. Walka jest przeciwieństwem życia, a mając tak potężnego i możnego protektora jak zakon nie muszą obawiać się o swój byt.

PROBY I TESTY

Nabór w szeregi Zakonu Kryształowego Gryfa odbywa się dwa razy do roku w Dartog Bolg.

Wszyscy kandydaci – niezależnie od pozycji społecznej i profesji – oddają posiadane przedmioty do zakonnego depozytu. Na czas testów wszyscy otrzymują identyczne ubrania i ekwipunek, a ponadto zostają zakwaterowani we wspólnych pomieszczeniach. Próby składają się z dwóch odrębnych bloków: testu fizycznego i psychicznego.

TEST FIZYCZNY

Pierwszy etap trwa jeden dzień. W tym czasie kandydat przechodzi podstawowe próby sprawności fizycznej: musi pokazać, że potrafi jeździć konno, pływać, posługiwać się bronią przynajmniej w podstawowym stopniu itp. (MG może wprowadzić odpowiednie modyfikacje zależnie od potrzeb i wyuczonych zawodów bohatera). Następny etap jest znacznie trudniejszy. Kandydaci zostają podzieleni na czteroosobowe zespoły. Ich zadaniem jest dotarcie pieszo w ciągu pięciu dni do stacji Stopa Deatora, odległej od Dartog Bolg o 95 mil. Grupa otrzymuje jedynie schematyczną mapę, na której jest niewiele punktów orientacyjnych, oraz żywność na trzy dni. Aby utrudnić zadanie, kandydaci muszą przynieść na miejsce drewniany krzyżak o wadze 120 kg. Jest on tak skonstruowany, że równomierne rozłożenie ciężaru na cztery niosące go osoby jest niemożliwe i niesienie go jest piekielnie uciążliwe. Przed wyruszeniem w drogę grupa zostaje poinformowana, że dotarcie do celu bez krzyżaka lub w niekompletnym składzie powoduje automatyczną dyskwalifikację wszystkich członków drużyny. W rzeczywistości jest to nieprawda – jeśli oba te cele będą niemożliwe do pogodzenia, liczy się dotarcie całej drużyny do celu. Każdej grupie towarzyszy obserwator oceniający poczynania członków zespołu. Nie może on pomagać drużynie lub udzielać jej wskazówek, musi jednak interweniować w sytuacji, gdy kandydaci próbują:

- używać przedmiotów, których nie otrzymali w standartowym wyposażeniu,
- używać czarów,
- ułatwić sobie zadanie np. podjeżdżając wozem kawałek drogi.

Jeśli zaistnieje którykolwiek z powyższych przypadków lub jeśli obserwator uzna, że kandydaci złamali zasady testu, grupa zostaje natychmiast zdyskwalifikowana.

Po dotarciu na miejsce i krótkim (1-2 godziny) odpoczynku kandydaci zostają wysłani w drogę powrotną (pojedynczo), wyposażeni w nowe mapy i żywność na dwa dni. Tym razem mają cztery dni czasu, lecz muszą po drodze znaleźć pięć ukrytych miejsc (dopuszczalne jest pominięcie jednego punktu), w których pozostawiają swoje znaki rozpoznawcze.

Kandydaci, którzy powrócili w terminie do Dartog Bolg i spełnili podane powyżej warunki rozpoczynają testy psychiczne.

Celem tych prób było (oczywiście oprócz wyeliminowania osobników słabych fizycznie, niewytrzymałych i niedostatecznie zdeterminowanych do osiągnięcia celu) przekonanie kandydatów, że jedyną drogą do osiągnięcia sukcesu jest praca zespołowa (wspólne niesienie ciężaru) oraz zbadanie ich orientacji przestrzennej i umiejętności radzenia sobie w nieznanym otoczeniu (konieczność odnalezienia ukrytych miejsc), a także zdolności samodzielnego zdobywania żywności (niedostateczna ilość jedzenia). Osoby nie posiadające tych pożądanych cech mają dla Zakonu znikomą wartość – głównym zadaniem zakonników jest patrolowanie rozległych przestrzeni i szlaków, gdzie niezbędna jest dobra orientacja przestrzenna, lokalizowanie i niszczenie sprytnie zamaskowanych kryjówek wroga (odnajdowanie ukrytych miejsc i współpraca zespołowa), wreszcie wielodniowe, wyczerpujące patrole.

TEST PSYCHICZNY

Natychmiast po przybyciu do Dartog Bolg kandydat zostaje wprowadzony do kompleksu sal, przejść, pokoi i korytarzy rozciągających się w podziemiach twierdzy. Zadaniem delikwenta jest dotarcie do wyjścia z trzymanym w dłoni listem. Jeśli do rana nie wydobędzie się na powierzchnię, lub uczyni to bez dokumentu – może pakować manatki (podziemia podzielone są na kilkanaście osobnych sekcji, więc można równocześnie testować wielu

KRYSTAŁY CZASU

kandydatów). Wyjście jest ukryte (np. za iluzyjną ścianą). W różnych pomieszczeniach przebywają obserwatorzy, próbujący dodatkowo skołować lub zmylić kandydata, pokazując np. fałszywe kierunki, próbując go zagadać, zniechęcić, proponując kilka godzin snu, smakowite trunki i jadło itp. Choć delikwent zostaje ostrzeżony, że w podziemiach może spotkać wiele różnych osób, a otrzymany dokument może oddać dopiero po wyjściu na powierzchnię, najtrudniejsza próba czeka go przed wyjściem. Oto jeden z obserwatorów kategorię tonem nakazuje mu oddanie dokumentu, twierdząc, że został zdyskwalifikowany (dla dodania wiarygodności temu twierdzeniu obserwatorowi towarzyszy kilku gwardzistów). Jeśli kandydat – pamiętajmy, że nieszczęśnik jest straszliwie zmęczony, niewyspany, głodny i skołowany – ulegnie psychicznej presji i odda list, to oczywiście odpada. Jeśli jednak uda mu się zwycięsko przetrwać wszystkie próby, czeka go nagroda – po wyjściu na powierzchnię okazuje się, że wygrał! Oto koniec prób, a on jest jednym z nielicznych szczęśliwców, którzy je przetrwali...

Po kilkugodzinnym śnie, nakarmieniu i doprowadzeniu się do porządku wyczerpani, ale szczęśliwi kandydaci (w zasadzie już Nowicjusze) udają się do wybranej świątyni. Medytują tam aż do świtu następnego dnia, w modlitwie dziękując swemu bóstwu za okazane wsparcie i łaskę.

Podczas każdego naboru kwalifikuje się do prób 100-120 kandydatów, zaszczyt dostąpienia nowicjatu otrzymuje zaledwie 15-20 spośród nich...

Zarówno w czasie wszystkich etapów naboru (za wyjątkiem testu psychicznego), jak i później, w trakcie nowicjatu obserwatorzy nieustannie powtarzają i przypominają kandydatom, że dostąpili wielkiego zaszczytu otrzymując prawo przystąpienia do prób. Przy każdej okazji powtarzają przeróżne sentencje i powiedzenia bohaterów zakonu, przytaczają ich sławne czyny, głośno wyrażając wątpliwość, czy kandydaci w ogóle zdołają dostać się w tak elitarny szereg. Kandydaci-rycerze zazwyczaj głośno burzą się na warunki testów i traktowanie (muszą dźwigać krzyżaki razem z prostymi wojownikami i gwardzistami), lecz tacy zazwyczaj odpadają jako pierwsi. Im szybciej rozumieją, że są tu po to, by skromną, wytrwałą i nieugiętą służbą nieść pomoc bezbronny i pomnażać chwałę swego bóstwa, tym dla nich lepiej. Wszyscy zakwalifikowani kandydaci odbywają nowicjat na tych samych warunkach, dopiero później odbywa się podział na Braci Opiekunów (rycerstwo) i Braci Mniejszych (reszta). Dzięki temu rycerze zakonnicy nie są tak dumni i pyszni jak reszta tego stanu, a dzięki ciągłej służbie z Braciami Mniejszymi i wspólnym narażaniu życia traktują swych żołnierzy niemal jak równych sobie. Dzięki temu wszyscy członkowie Zakonu Kryształowego Gryfa tworzą niepowtarzalną wspólnotę – nieustraszonych mnichów i wojowników, sławnych z męstwa w walce i żarliwej wiary. Ich sława jest tak wielka, że każdy rycerz lub gwardzista poczytuje sobie za wielki zaszczyt należenie do tego sławetnego grona. Jednak Zakon stawia swym członkom wysokie wymagania – niełatwo jest się dostać w jego szeregi, lecz opuścić je – znacznie łatwiej.

PRAWA I KARY

Zakonnicy – jako osoby mające reprezentować wyższy poziom moralny – są nieustannie oceniani zarówno przez współbraci, jak i przez władze zakonu. Jeśli delikwent nie wspomógł współtowarzysza w walce, okaże tchórzostwo w boju, nie udzieli pomocy potrzebującemu, sprzeniewierzy się zasadom i kodeksom zakonu lub zdradzi jego tajemnice, ew. w obecności obcych podda w wątpliwość odwagę i lojalność współbrata, to zazwyczaj kończy się to dlań wykluczeniem ze wspólnoty. Dodatkowo banita często jest karany cielesnie (chłosta). Zdrada, kradzież lub potajemne czczenie złych bóstw karane jest śmiercią. Często stosuje się dodatkową karę polegającą na oprowadzaniu skazańca po okolicznych wsiach i miasteczkach, gdzie głośno ogłasza się jego zbrodnie, a miejscowi mogą okazywać mu swoją dezaprobatę, lżąc delikwenta, obrzucając go błotem lub kamieniami.

Zakonnicy znajdujący się w podróży może swobodnie i bez żadnych opłat korzystać z ekwipunku, wierzchowców i prowiantu bractwa – znajduje je w kilkunastu twierdzeniach i fortach, które

Zakon wybudował na południu i zachodzie Orkusa. W razie potrzeby (np. będąc w pogoni za groźnym przestępcą) może również zorganizować oddział pościgowy. Wielu lokalnych władców podpisuje z Zakonem odpowiednie pakt, dzięki czemu zakonnicy nie tylko są zwolnieni z opłat (myta, cło) na ich rzecz, ale mogą też liczyć na pomoc i wojskowe wsparcie możnych. Zaletą tego systemu jest to, że w razie potrzeby bracia zakonnicy mogą stosunkowo szybko (1-4 dni) zorganizować silny oddział wojska, który skutecznie powstrzyma zapędy okolicznych rozbójników. Niestety, często zdarza się, że niektórzy wielmoże każą sobie płacić nie tylko za utrzymanie oddziału, ale i za każdego straconego lub rannego żołnierza.

WIELKI TRZEMA HIERARCHIA

NOWICJAT

Po przyjęciu w poczet członków Zakonu Kryształowego Gryfa kandydat staje się Nowicjuszem. Okres ten, trwający około dwóch lat, delikwent spędza przede wszystkim na doskonaleniu walki bronią i zdolności, które będą mu potrzebne w przyszłej służbie. Szczególny nacisk kładzie się na rozwijanie takich umiejętności jak pływanie, jazda konna, wspinaczka górską itp. Nowicjusze wykonują cięższe i mniej odpowiedzialne prace, np. pobierają cło i myto na mostach i brodach należących do zakonu, są obserwatorami w trakcie kolejnych naborów, pod opieką wyższych rangą współbraci uczestniczą w krótkich patrolach itp. Wszyscy Nowicjusze (niezależnie od stanu) mieszkają we wspólnych pomieszczeniach. W tym okresie muszą odbyć trzydziestodniowy post. W jego trakcie bogowie często zsyłają im wizje, które – interpretowane przez doświadczonych kapłanów – wskazują ich dalszą drogę życiową (np. chwalebne lub haniebne czyny, miejsce śmierci itp.). Przez cały okres nowicjatu trwa intensywna indoktrynacja przyszłych zakonników. Poznają oni dokładną historię zakonu, czyny jego sławnych bohaterów, życiorysy wszystkich kolejnych Wielkich Mistrzów itp. Dzięki temu Nowicjusze zaczynają utożsamiać się z zakonem. Historia zgromadzenia staje się ICH historią, a przeżyciami i współtowarzyszami – braćmi. W tym właśnie okresie formuje się wspólnota umysłów, dzięki której sukcesy i porażki bractwa są osobistymi sukcesami i porażkami poszczególnych zakonników. Poświęcenie wszystkich sił i środków dla rozkwitu Zakonu Kryształowego Gryfa, dla realizacji jego szczytnych celów staje się czymś oczywistym i naturalnym. Kto tego nie rozumie, dla kogo bycie zakonnikiem wciąż jest tylko środkiem dla zdobycia sławy i zażycia przygód, ten zazwyczaj rezygnuje z życia we wspólnocie na tym właśnie etapie.

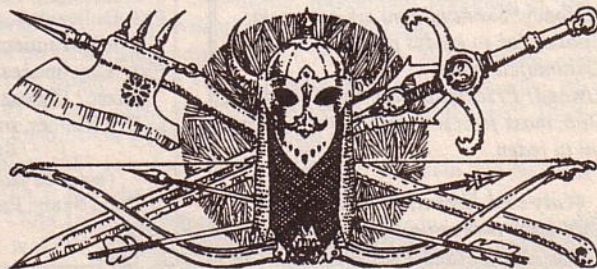
Po zakończeniu tego okresu Rada Dziewięciu – najwyższy organ władzy Zakonu Kryształowego Gryfa – indywidualnie ocenia każdego Nowicjusza i decyduje, czy ma on prawo dostąpić ślubów zakonnych. Jeśli tak, to Nowicjusz staje się Bratem Opiekunem (rycerstwo) lub Bratem Mniejszym (reszta).

MECHANIKA GRY:

Po zakończeniu nowicjatu bohater uzyskuje jedną z poniższych premii (do wyboru przez gracza lub wg uznania MG):

1. +5 pkt. do Biegłości w podstawowej broni.
 2. zawód: jeździec
 3. zawód: pływak
 4. umiejętność: tropienie (patrz opis łowcy)
 5. umiejętność: zdobywanie żywności (patrz opis łowcy)
- Ponadto Wiara bohatera wzrasta o 1k5 pkt.

ciąg dalszy w następnym numerze



Redaguje zespół:
szkieleciory, wampirzaki
i przyglupie wilkołaki

Stale współpracują:
Yossa i jego 384 maskotki

IN MEMORIAM

Tych, którzy jeszcze o tym nie wiedzą informuję, że w niniejszej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebą śmiercią.

ZEW CTHULHU

- Ten zwój jest bezużyteczny. Pisz tu tylko HASTUR, HASTUR, HASTUR...
- Macka? Jaka macka?!
- Nie strzelać, to tylko ja...
- Rozdzielmy się...
- No dobra, Max zwariował. Czy ktoś jeszcze potrafi pilotować ten samolot?
- Czy mówiąc o Tym, Którego Imienia Nie Wolno Wymawiać masz na myśli Hastura?

AD&D

- To tylko posąg...
- Robię krok w ciemność. Co widzę?
- Nie ma się co przejmować. Te trujące mają pomarańczowe paseczki...
- Mamy fart! Smok właśnie śpi!
- Zamykam oczy i idę do bazyliuszka z lusterkiem przed sobą...
- Nie znalazłem żadnych pułapek...
- To tylko koboldy...

WARHAMMER

- Wskakuję do rzeki i sprawdzam jej głębokość...
- Biorę tą nogę, którą mi przed chwilą oderwało i walę nią potwora w głowę...
- W uprzejmy sposób sugeruję strażnikowi, aby pocałował się w dupę...
- Naprawdę nie wiedziałem, że to wbrew prawu...

CYBERPUNK 2020

- Chłopczy! Skończyła mi się amunicja...
- Spoko! Już to kiedyś robiłem!
- Ostanijcie mnie!
- Uwaga! Przycinam czerwony kabelek...
- Bob, masz jeszcze jakieś granaty? Rzuć mi tu jeden...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

ARCHIWUM

THE THRUD IS STILL OUT THERE!

Odcinek 14

(kontynuacja odcinka 13)

(SCENARIUSZ: Paweł Dębek)

Występują: Agent Niespecjalny Fax Molder, Agentka U'Dana Skaly, Direktor Skanner; kosmici przebrani za ludzi; ludzie przebrani za kosmitów i kosmici przebrani za ufoludki.

(W poprzednim odcinku Agent Niespecjalny Fax Molder został wezwany do siedziby jednej z wielkich, światowych korporacji w sprawie zaginięcia złotej rybki, w której przechowywano prototyp nowego superprocesora. Zapoznał się z zeznaniami dozorczy i zebrał dowody w postaci próbek wody i szkła z rozbitego akwarium. Następnie udał się do agentki U'Danej Skaly, która przeprowadzała właśnie sekcję hamburgera. Zapoznał ją ze sprawą i razem z nią wyruszył w celu przestuchania nowych świadków...)

SCENA III

(Fax Molder i U'Dana Skaly jadą samochodem)

U'Dana Skaly: Z grubsza już wszystko rozumiem. Ale ciągle mnie coś dręczy. Molder, czemu nasze archiwum nazywa się „Y”?

Fax Molder: Bo to dwudziesty piąty wydział EfBiAj.

U'DS: Aaaa...

FM: Właśnie. A, B, C... i tak dalej.

U'DS (liczy coś na palcach): Nie zgadza się.

FM: Doliczylaś „ę” i „ą”?

U'DS: Rozumiem, ale...

FM: Czy możesz przestać mi przeszkadzać? Chcesz żebyśmy się rozbili?!

U'DS: Molder, przecież to ja prowadzę.

SCENA IV

(wnętrze jednego z biur EfBiAj)

U'Dana Skaly: Pani Lerna... Lerta... Lena...

Sekretarka (osoba w późnym wieku średnim, ale wyraźnie nie przyjmująca tego faktu do wiadomości): Wella Thompson! Sekretarka.

Fax Molder: Była pani ostatnią osobą, która wyszła tego wieczoru z biura.

S (z zalem): Jak zwykle nikt za mną nie wyszedł...

FM: Dlatego mówię, że była pani ostatnią osobą...

S: Wiem o tym. Po co mi pan to mówi?

FM: Chodzi o... Mniejsza z tym. Proszę opowiedzieć co pani robiła przed wyjściem.

S: Przed samym wyjściem? No więc jak zwykle wstałam od biurka, ułożyłam papiery... Nie! Najpierw ułożyłam papiery, potem wstałam. Poszłam do łazienki, żeby się uczesać, ale przypomniałam sobie, że grzebień jest w torebce, a torebka wisi na wieszaku, tam gdzie płaszcz. No więc wróciłam się po torebkę, wyjęłam z niej grzebień i...

U'DS (kopiując pod stołem ziewającego Moldera): Prosimy to uogólnić.

S: Myślałam, że chodzi o szczegóły. We wszystkich kryminalach...

FM (stukając palcami po blacie biurka): Tak?

S: Oglądałam każdy odcinek „Colombo” i wiem jak się prowadzi dochodzenie! A pan mi coś nie wygląda na detektywa. Ma pan za mało pognieciony płaszcz i nie ma pan wcale sztucznego oka...

U'DS (kilkoma ciosami przywołując Sekretarkę do porządku): Proszę się opanować.

S: No więc ubrałam się, otworzyłam okno, żeby się przewietrzyło i wyszłam.

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Handel – stosunkowo prosta operacja polegająca na sprzedawaniu lub kupowaniu. Jeżeli poszukiwacze przygód mają szansę coś kupić, to są to zwykle przeklęte przedmioty, najwolniejsze w okolicy konie, zgniłe racje żywnościowe, zardzewiałe broje i fałszywe mapy. Za to (dla równowagi) gdy coś sprzedają, to zawsze mogą liczyć, że wpadnie im do sakiewki trochę fałszywych monet.

Hasło – słowo kluczowe, dzięki któremu można bezpiecznie wejść w nocy do strzeżonego obozu. Oczywiście pod warunkiem, że strażnicy znają to samo hasło i są akurat w dobrym humorze.

Hazard – fatalny nawyk poszukiwaczy

przygód, którzy gdy tylko zobaczą paladyna szarżującego na smoka, z miejsca obstawiają zakłady.

Hełm – rodzaj nakrycia głowy, ślepy zaułek w ewolucji czapki.

Hiena cmentarna – popularna nazwa wszystkich tych, którzy zajmują się rozkopywaniem grobów. Nie radzę jednak zwracać się w ten sposób do nekromanty, chyba że komuś akurat spieszy się na cmentarz.

Higiena – normalnemu człowiekowi do utrzymania higieny potrzeba kilkadziesiąt litrów wody dziennie. Poszukiwaczowi przygód wystarcza wypełniona w połowie miseczka. Jak to robi? Oczywiście – co wieczór moczy w niej

szmatkę i po prostu przeciera ostrze swego ulubionego miecza.

Hobbit – rasa małych ludzików, których głównym zajęciem jest wędrowanie tam i z powrotem.

Hobby – w grach fabularnych mamy do czynienia z dwoma rodzajami hobby. Pierwszy rodzaj hobby mają wszelkiego typu potwory i bohaterowie niezależni. Chodzi tu oczywiście o kolekcjonowanie różnych szczątków poszukiwaczy przygód. Drugi rodzaj hobby mają wszyscy poszukiwacze – starają się przeżyć do następnej przygody.

Humor – jeden z podstawowych atrybutów strażnika (patrz *Hasło*).

U'DS: Nie nakarmiła pani rybki?

S: Nie. Szef robi to osobiście.

U'DS: Dziękujemy, jest pani wolna.

S (wychodząc): Do widzenia.

FM (wyciąga skrzypce i zaczyna grać): Muszę się nad tym wszystkim zastanowić.

U'DS (odbiera wiadomość z zamontowanego w zegarku faxu): Mam wyniki badań wody z akwarium. Zwykła kranówka zmieniana ostatni raz pół roku temu. Zebrałeś ją z wykładziny, która ma pięć lat i została kupiona na piętnastej ulicy...

FM (grając na skrzypcach i chodząc tam i назад wokół kominka [autor zupełnie sobie tego nie wyobraża, ale ma słabą wyobraźnię przestrzenną, dlatego jest scenarzystą, a nie architektem]): To cenne wskazówki.

U'DS: W takim razie jadę do domu.

SCENA V

(wnętrze domu Faxa Moldera)

FM: Co za códowny wieczór. Zjadłem pyszną kolację, dobrze się wypróżniłem i wzięłem gorącą kąpiel z bąbelkami. Jak sympatycznie. Życie jest piękne, nie tylko po śmierci. Muszę sprawdzić w kalendarzu, co jeszcze jest do zrobienia. Acha, wynieść śmieci, przejrzeć raport z sekcji Peruwiańczyka, który nie przeżył spotkania III stopnia i uporządkować stare gazety. Zaczniemy od końca. Co my tu mamy? Same z zeszłego tygodnia: Wyborcza, Times, Playboy... o i jakaś popołudniówka. Co tu piszą? Prognoza pogody: zapowiadane silne... MAM! TO JEST TO! Skaly! Skaly!!!

SCENA VI

(wnętrze jakiegoś lokalu, przy barze siedzi U'Dana Skaly i pije szkocką z lodem, z boku przygląda się jej barman – Murzyn)

Murzyn: Coś podać? Herbatę, kawę, siebie... ?

U'DS: Niekoniecznie.

M: Co taka piękna kobieta robi tu sama?

U'DS: Wszystko zaczęło się w dzieciństwie, rodzice nie kochali mnie i pewnej nocy...

(dzwoni telefon)

M (podnosi słuchawkę): Słucham? A, to ty Molder. Właśnie miałem do ciebie dzwonić. Tak, już ją daję.

U'DS (patrząc zamglonym wzrokiem na podaną przez Murzyna słuchawkę): Co to?

FM (a właściwie jego głos): Mam! Rozwiązałem sprawę. Zaraz po ciebie przyjadę.

SCENA VII

(wnętrze wieżowca)

U'DS (lekką oszołomiona po szkockiej): O co właściwie chodzi?

FM: Spójrz, to prognoza pogody na dzień, w którym to się wydarzyło!

U'DS: Co się wydarzyło?

FM: Pamiętasz zeznania sekretarki?

U'DS: Nie.

FM: Chodzi o otwarte okno...

(z głębi budynku słychać jakieś podejrzanе dźwięki)

FM: Tam ktoś jest!

U'DS: Gdzie? O co chodzi? Przepraszam Fax, ale chyba muszę iść do toalety...

SCENA VIII

(ten sam wieżowiec, korytarzem ucieka włamywacz, za nim biegnie Fax Molder)

FM (wyciąga legitymację klubu futbolowego i pistolet): Masz prawo milczeć, wszystko co powiesz może być użyte... a nie, to później. Stój, bo strzelam! Jestem Fax Molder z Archiwum Y!
Włamywacz: Chryste Panie! Tylko nie Archiwum Y! Ja jestem normalnym złodziejem, nie mam żadnych zielonych odnózek, nie wierzę w Roswell! I nie dam sobie robić żadnych sekcji!

(włamywacz wyskakuje oknem z 42 piętra)

FM (patrząc w dół): Ciekawe czy się ubezpieczył...

SCENA IX

(cały czas ten sam wieżowiec)

FM: Sekretarka mówiła, że zostawił aotwarte okno, a tu piszą, że tamtej nocy był silny wiatr.

U'DS (szkocka nadal robi swoje): Nie rozumiem...

FM: To oczywiste. Akwarium zostało stłuczone w wyniku przeciągu.

U'DS: Tylko kto ten pociąg prowadził?

FM: Przeciąg...

U'DS (w nagłym przypiływie rozsądku): I gdzie jest ciało?

FM: Tak. Jest jeszcze wiele pytań bez odpowiedzi. Prawda jest ukryta, ale... czytając regularnie tygodnik bibliotekarzy i archiwistów „Z Archiwum Y” możecie być jej coraz bliżsi.

SCENA X

(raport końcowy ze sprawy 20051980)

Załącznik – zeznania sprzątaczkі: No więc kiedy rano wszłam do pracy, to od razu poszłam sprzątać i tam było to rozbite akwarium, a pod ścianą leżała ta ryba, to ją wrzuciłam do wiadra, a wiadro potem do klopa. Nie?

Komentarz: Nadal pozostaje nie wyjaśnione, kto stał za całą sprawą. Ślady prowadzą do ortodoksyjnych Eskimosów – wegetarian, ale nie wykluczony jest też wszechświatowy spisak sprzątaczek.

KONIEC ODCINKA

FIRMOWY SKLEP
WYDAWNICTWA

NAJWIĘKSZY WYBÓR W POLSCE
NAJNIŻSZE CENY
KOMPETENTNA I FACHOWA OBSŁUGA

MAG

..... GRY FABULARNE
..... GRY KARCIANE
..... GRY BITEWNE
..... CZASOPISMA

Magia i Miecz
Labirynt
Inferno

White Dwarf
Citadel Journal
Inferno

NAJWIĘKSZY WYBÓR FIGUREK W POLSCE

Warzone
Chronopia
Warhammer fantasy battle
Warhammer 40.000
Epic 40.000
Gorkamorka
Necromunda

Doomtrooper
Dark Eden
Kult
Magic: The Gathering
Star Wars
Netrunner
Illuminati
Vampire: The Eternal Struggle
X-files

Warhammer Fantasy Roleplay
Zew cthulhu
Śródziemie
Wilkołak: Apokalipsa
Dzике pola
Mechawojownik
Earthdawn
Wampir: Maskarada
Pendragon
GURPS

A TAKŻE:

akcesoria do gier, beletrystyka, gry komputerowe

WARSZAWA CHŁODNA 47

ZAPRASZAMY

EARTH DAWN



„Winding” by Tommy Szczudło

*Trolle najeżdżają krasnoludy,
krasnoludy nie znoszą elfów,
elfy nie mają cierpliwości do ludzi,
ludzie walczą między sobą.
Jednak wszyscy nienawidzą Theran.
barsawiańskie porzekadło*

Wietrzniak

O MIESZKAŃCACH BARSAWII SŁÓW KILKA

Poniższy tekst to zbiór luźnych notatek, uczynionych przez Metzlana Szarego w trakcie jego licznych spotkań z przedstawicielami różnych ras Barsawii.

Na wstępie chciałbym podziękować przyjaciółom za pomoc w stworzeniu tego tekstu. Gdyby nie ich cierpliwość, uwagi i spostrzeżenia, pewnie nigdy nie doszło by do jego powstania. Jest to dla mnie ważne, szczególnie teraz, gdy nie ma ich już wśród żywych. Chciałbym jednak, aby wiedzieli, że ich poświęcenie nie poszło na marne, i że ich legenda będzie wiecznie żywa.

MOJA OPOWIEŚĆ

My, krasnoludy, jesteśmy najlicniejszą rasą Barsawii, stanowiącą niemal jedną trzecią jej populacji. Nie osiągamy najwyższego wzrostu – mały który z nas sięga dorosłemu człowiekowi do piersi. Różniemy się między sobą kolorem oczu, włosów i skóry, którą często zdobimy rytualnymi tatuażami. Nasze włosy są gęste i bujne. Okazała broda to powód do dumy każdego krasnoluda. Mimo że niewysocy, jesteśmy krzepcy, silni i wytrzymali. Żyjemy długo; zdarzają się wśród nas tacy, którzy o pięćdziesiąt i więcej lat przeżywają najstarszych ludzi. Rodziny są podstawą naszego bytu. Utrzymujemy bliskie kontakty ze swoimi bliskimi – dziadkami, pradiadkami, wujkami i stryjecznymi wujkami. Szczep jest dopiero na drugim miejscu, naród – na trzecim, a królestwo – na czwartym. Mimo to potrafimy współdziałać ze sobą, dzięki czemu mogliśmy stworzyć najpotężniejsze państwo Barsawii – Throal. Jesteśmy wojowniczy, uparci i szybko przechodzimy od słów do czynów. Być może brakuje nam ogłady i obycia towarzyskiego, ale nadrabiamy to mądrością wielu pokoleń. Najchętniej mieszkamy pod ziemią, gdyż lubimy czuć jej bliskość. Nie ma dla nas nic piękniejszego niż widok podziemnych jaskiń i wykutych w skale miast, choć potrafimy dostrzec piękno górskich jezior i szczytów. Mamy naturę budowniczych, lubimy tworzyć wszystko – bronie i zbroje, biżuterie i drogi, domy i mosty, statki i wozy, cokolwiek. Każdy krasnolud jest oceniany przez przyzmat tego, co stworzył, co zbudował. Nasze stare przysłowie mówi: „Wartość dzieł krasnoluda jest odbiciem jego duszy”. Wiele ras rozróżnia sztukę i rzemiosło; dla nas to jedno i to samo. Staramy się wszystko robić jak najlepiej i jednocześnie czynić to pięknym. Jaki jest w końcu pożytek z czegoś użytecznego, a jednocześnie brzydkiego? Większość z nas – niezależnie od tego czy mieszka w Throalu, czy poza królestwem – czuje się z nim bardzo związana. Można nawet powiedzieć, że więź ta przypomina trochę to, co czują elfy – a chyba raczej czuły – do Krwawej Puszczy. Lubimy dzielić się tym, co mamy; lubimy obdarzać innych tym, czego im brakuje; a najbardziej lubimy dawać rady pozostałym Dawcom Imion.

„T'skrang” by Jim Nelson



T'skrang

w stanie wyobrazić sobie jak bardzo cierpimy. Nie wiesz jest czym dla nas utrata Dworu Elfów. To pustka, której nie da się niczym zappełnić. Dlaczego płacze? A Wy nie płaczecie nad losem Scyty? A pomyśl, co my musimy czuć. Wy utraciliście swych braci bezpowrotnie, nie widzicie ich każdego dnia w swoich snach i na jawie. Mieszkańcy Scyty odeszli, jednak umarli stojąc – do końca pozostali tym, kim się narodzili. A moi bracia? Kim oni są? Pięknymi elfami, których ciała przebite są tysiącami kolców? Czy może raczej wyzbytymi wszelkich uczuć potworami, których obecność nie pozwala zapomnieć.

OPOWIEŚĆ TALADARA, POTOMKA KELLIMARA

Wielu z Was, krasnoludy, uważa nas, elfy, za piękne istoty. I wcale się Wam nie dziwię. Bo przecież trudno znaleźć wśród Dawców Imion kogoś, kogo rysy byłyby tak harmonijne i delikatne. Piękno naszych twarzy podkreśla kolor skóry – bladozielony, perłowy, brązowy czy czarny. Jesteśmy w zasadzie pozbawione owłosienia, z wyjątkiem głów – niejeden krasnolud zazdrości nam gęstych bród i kędziurów. Zapewne wielu z Was powie, że jesteśmy zbyt delikatni, aby dobrze walczyć. Zaręczam, że już niejednego oszukał nasz wygląd. Być może nie jesteśmy tak silni i wytrzymali jak orki czy trolle, ale nadrabiamy to zręcznością, szybkością i gracją. Dojrzewamy szybko, bo już w wieku dwudziestu lat, żyjemy zaś bardzo długo – dwa, a czasem trzy razy dłużej niż najstarsi z Was. Najważniejsza dla nas – tak jak i dla Was – jest rodzina. Nic więc dziwnego, że najsilniej łączy nas więź krwi. Bardzo rzadko żyjemy w większych wspólnotach; nad tłumy przedkładamy ciszę i spokój. Kiedy już osiedliliśmy się w jednym z Waszych miast, bardzo rzadko darzymy je głębszymi uczuciami. Kamień? Nie budujemy z kamienia. Nasze domy są żywe; wznoszą się wysoko w koronach drzew. Budzimy się wraz z pierwszymi promieniami słońca i zasypiamy, kiedy ono zachodzi. Muzyką jest dla nas śpiew ptaków, najwspanialszym zapachem – woń kwiatów. Żaden elf nie mógłby żyć tak jak Wy, krasnoludy. Zamknięcie zabiłoby nas, doprowadziło do szaleństwa, odebrało coś, co jest najistotniejsze w życiu każdego z Dawców Imion. Krwawa Puszcza? Co ty możesz wiedzieć o Krwawej Puszczy? Mówisz, że widziałeś jednego z poddanych Alachii. I coś z tego? Tak, wiem jego piękno Cię urzekło, a wypisane na jego twarzy cierpienie – przeraziło. To był jednak ich wybór i ich strata. A właściwie – nasza strata. Nie jesteś



OPOWIEŚĆ RAGDALA

Pozwól, że opowiem Ci, przyjacielu, o nas – o ludziach. Nie będę zanudzał Cię historiami o naszym wyglądzie, jak Talanar. Opowiem Ci raczej o naszym wnętrzu. Lubimy wędrować po świecie, choć nie jesteśmy tak szaleni jak orki czytrolle. A zresztą oni mogą sobie na to pozwolić – są urodzonymi wojownikami, silniejszymi niż ktokolwiek z nas. Nikt jednak nie prześcignie ludzi w wykorzystywaniu magii, w polityce i snuciu intryg. Owszem, wszyscy to robią, ale my jesteśmy w tym najlepsi. Każdy z nas uważa, że życie to walka. Ja też tak myślę. Nazwij mnie głupcem, jeśli chcesz, ale chyba sam wiesz, że lepiej uderzyć, niż czekać na cios. Być może wtedy przeciwnik nie będzie miał okazji oddać. Niejeden z nas przyjął już wyzwanie orka czy trolla... i chyba żaden nie wygrał. Ty zapewne nazwałbyś pokonanego przegranym, jednak w naszych oczach samo przyjęcie wyzwania oznacza zwycięstwo. Być może wynika to z faktu, że całe życie sprawdzamy siebie, udowadniamy sobie kim jesteśmy. A może dlatego, że zawsze chcemy być najlepsi – nawet wtedy, gdy teoretycznie jesteśmy skazani na porażkę. I to daje nam siłę, jakiej inni nie mają; siłę, która jest istotą naszego człowieczeństwa. Tylko dzięki niej wielu z nas przetrwało Pogrom. Czy słyszałeś kiedyś o ludziach z Vorst? Nie? Wobec tego opowiem Ci ich historię. Historię, która najlepiej pokaże Ci jacy jesteśmy. Wszystko rozpoczęło się w czterysta lat po rozpoczęciu Długiej Nocy. Przez ten czas kaer ludzi z Vorst był bezpieczny i wszystko wskazywało na to, że jego mieszkańcy doczekają się końca Pogromu. Tak się jednak nie stało. Horror zdołał dostać się do ich schronienia i opanować je. Niewielka garstka, która przetrwała pierwszy atak, ukryła się w niewielkiej, odciętej części kaeru. Każdego dnia musieli oni wyruszać po jedzenie do opanowanych przez Horror komnat. Każdego dnia ginął jeden z nich. Ale oni przetrwali i nie poddali się – aż do końca. Nie tak jak te mdlawe elfy z Krwawej Puszczy, które wołały odmienić siebie, niż walczyć i zginąć.

OPOWIEŚĆ SEMADARA

Czy nasze serca – tak jak ciała – przypominają kamień? Znasz mnie już wystarczająco długo, żeby poznać prawdę. Nasze serca nie różnią się niczym od Waszych, chociaż my sami jesteśmy tak do Was odmienni. Mówisz, że jesteśmy powolni? To prawda, jesteśmy powolni i zrównoważeni.

Taka jest nasza natura. Uważamy, że wszystko powinno być niezmiennie. Przyjrzyj się chociażby górze. Czas i deszcz mogą ją zmienić, ale ona nie dokonuje zmian. Przekształca się powoli, po prostu istniejąc. Dlaczego jest nas tak mało? Nie wiem, czy pojęcia „mało” i „dużo” mają dla nas znaczenie. Najważniejsze jest to, że istniejemy i poznajemy części wielkiej układanki, jaką jest wszechświat.

Czy naprawdę bałeś się mnie, kiedy po raz pierwszy się spotkaliśmy? To prawda, że jestem większy i cięższy niż jakikolwiek ork. To prawda, że przypominałbym głaz. Jestem jednak tak samo niewzruszony jak on – tylko wielkie rzeczy mogą mnie poruszyć, tak jak tylko lawina może wpłynąć na kamień. Nie lubię walczyć, mimo że robiłem to wiele razy. Nie lubię odbierać życia, bo wiem, jak wiele ono znaczy. Szczególnie dla Was. Walka i wojna nie mają z nami nic wspólnego. Po prostu nie rozumiemy tego. W czasie konfliktu równowaga zostaje zachwiana. Mówisz, że widziałeś mnie rozwścieczonego. To prawda, ale, jak już wcześniej wspominałem, byle co nie może wyprowadzić mnie z równowagi. Tamten troll obraził moich braci i mój żywogłaz. Dla obsydianina to tak, jak dla Ciebie policzek; to tak, jakby ktoś przyszedł do Twojego domu i zabił Twoją rodzinę. Kiedy jesteśmy rozwścieczeni, lepiej nie wchodzić nam w drogę. Słyszałeś pewnie przysłowie: „Kiedy ziemia drży, wszyscy padają”. To właśnie można powiedzieć o naszym gniewie.

Żywogłaz? Bractwo? To dwie najważniejsze rzeczy dla obsydianina. Jak Ci to wytłumaczyć? Nie ma wśród nas kobiet i mężczyzn, ojców i matek, córek i synów. Rodzimy się z kamienia, z żywogłazu i do niego powracamy, kiedy zmęczeni się życiem. Bractwo to nasza rodzina, to wszystkie dzieci skały,

która dała nam życie. Narodziny to wspaniałe uczucie. Przychodzimy na świat w pełni ukształtowani i samodzielni. Nie rozumiesz o czym mówię? Spróbuję Ci to wyjaśnić. Wszystkie fazy – narodziny, dzieciństwo i dojrzwienie – zastępujemy jednym pojęciem: wynurzenie. Ma ono trzy etapy: rytuał wynurzenia, pierwsze połączenie i przebudzenie. Nadal nie rozumiesz? Dobrze, zajmijmy się czymś innym.

Dlaczego tak długo milczałem? Ty to nazywałeś długo? Cóż, po prostu zastanawiałem się o czym jeszcze mogę Ci opowiedzieć. Powinieneś się cieszyć, że nigdy nie spotkałeś kilku obsydianów naraz. Potrafimy stać bez ruchu i słowa godzinami, ciesząc się po prostu swoją obecnością.



Ork

Znałem takiego jednego, który przez kilka lat zastanawiał się, czy zostać głosicielem Pasji. W tym czasie prawie w ogóle się nie ruszał i do nikogo nie odzywał. Myślał. Mówisz, że musimy mieć dużo czasu. To prawda. Trwamy bardzo długo, chociaż rzadko oddaliśmy się od naszego żywogłazu na dłużej niż dwa-trzy krasnoludzkie pokolenia. Wiem, że dla Ciebie to całe życie. Dla nas to tylko chwila. Niektórzy obsydianie, tak jak ja, wyruszają w świat. Po co? Żeby zobaczyć jak żyją szybcy, nierównoważeni i pochopni Dawcy Imion. To ciekawość pcha nas do wędrówek. I muszę przyznać, że mnie bardzo to odpowiada. Mimo że nie zawsze Was rozumiem, kocham Was i Wasz pośpiech.

OPOWIEŚĆ UGRUKA TWARDEGO

My, orki, jesteśmy ambitne. Pracujemy bardzo ciężko i zawsze kończymy to, czego się podejmiemy. Jeden na pięciu mieszkańców Barsawii to ork. Żyjemy wszędzie – w wioskach, miastach, wielkich metropoliach. Uprawiamy ziemię, handlujemy, jesteśmy żołnierzami, chronimy niewinnych ludzi. Wiesz co mnie najbardziej boli? Że niezależnie od tego jak bardzo się staramy i jak ciężko pracujemy inni mieszkańcy Barsawii nie lubią nas i nie ufają nam. To nie jest w porządku, tym bardziej, że większość z nas jest dobrymi Dawcami Imion, pracującymi w imię wspólnej przyszłości. Nomadzi? Oni też nie są źli – przynajmniej większość. Ale tak już w życiu bywa i przywykliśmy do tego.

Co nas cieszy? Walka. Lubiemy toczyć bitwy i pojedynki. Jesteśmy urodzonymi wojownikami i mało kto może się z nami mierzyć. Trolle? Te wielkie góry mięsa? Pokaż mi jednego, a udowodnię Ci jaka jest prawda. Mimo że każdy z nich przerasta mnie co najmniej o głowę, nie należę do ułomków. Mało który człowiek jest tak wysoki jak ja i tak potężnie zbudowany. Kły? Nie, nie przeszkadzają mi. Wiem, że przez nie wyglądamy groźnie, ale to nie nasz problem.

Rodzina? Wiem, że Wy, krasnoludy, cenicie ją ponad miarę. Ale czymże jest rodzina w porównaniu ze szczepem? Tylko w ilości siła. Życie? Żyjemy najkrócej ze wszystkich ras, ale czy jesteśmy przez to gorsi? Nie. Doświadczamy życia tak intensywnie, jak żaden z Was. Potrafimy je właściwie wykorzystać, nie marnując ani chwili. Po co tracić czas na zbędne dyskusje? Liczą się czyny, a nie słowa.

Każdy z nas, orków, podąża jedną z Trzech Dróg – żyje w miastach, w siodle lub rabuje. Są tacy, którzy uważają, że to jedno i to samo, ale to nieprawda. Często mówię, że są pełni *quaalz*. Co to znaczy? Głupi, tępogłowi, idioci...

Gahad? To drażliwa sprawa. Gdybyś zapytał o to innego orka, mógłby Cię bez słowa pociąć na kawałki. Ja tego nie zrobię. *Gahad* to według jednych dar, według innych – przekleństwo. My, orki, mamy ogień w sercu i głowach.

Łatwo dajemy się ponieść emocjom. Czasami wyprowadza nas z równowagi oszustwo, niewola... a czasami coś zupełnie innego. Nie ma dwóch orków, które rozwściecza ta sama rzecz. A kiedy to już się stanie, kiedy wpadniemy w *gahad*, przestajemy kierować się zdrowym rozsądkiem. Górze biorą uczucia i instynkt. Według mnie nie jest to złe. Trzeba tylko umieć nad tym panować i wykorzystać we właściwy sposób. To wszystko, co mam Ci do powiedzenia o nas, orkach. Resztę objawia Ci nasze czyny, a nie słowa.

OPOWIEŚĆ GRASTORA

Chcesz się czegoś dowiedzieć o nas, trollach? A cóż ja Ci mogę rzec? Nie jestem mędrcem, tylko żeglarzem, lupieżcą. Moje życie to przemierzanie powietrznych przestworzy, walki wysoko nad chmurami i niepewność jutra. Mój klan zawsze walczył, zawsze miał jakiegoś przeciwnika. Jeśli nie była nim Thera, to wrogiem stawał się każdy, kto mógł dostarczyć środków do życia.

Rogi? Rogi to nasza duma. Wijące się albo wyprostowane, krótkie albo długie... Troll bez rogów to banita, banita bez klanu.

Wzrost? Niepokoi Cię to, że jestem ponad dwa razy wyższy od Ciebie? Muszę przyznać, że nie tylko krasnoludy czują się niepewnie w mojej obecności. Ten niepokój bierze się z braku zrozumienia. Ty i inni nie rozumiecie i nie znacie nas. Nasza wielkość wydaje się Wam niebezpieczna, ponieważ nie widzicie nic poza nią. Gdybyście się nam uważniej przyjrzeni, dostrzeglibyście, że jesteśmy honorowi, lojalni, zawsze dotrzymujemy słowa i nigdy nie opuszczamy przyjaciół w potrzebie.

Gniew? Czy chcesz mnie zdenerwować? Uważasz, że łatwo wpadam w szał? Nie wierzysz moim słowom? Czy... Tak, Semanarze, już się uspokajam.

Trolle dzielą się na dwie grupy. Do jednej należę ja – jesteśmy mieszkańcami wyżyn, żyjemy głównie z walki i bardzo rzadko uprawiamy ziemię lub hodujemy bydło. Do drugiej zaliczają się ci, którzy żyją z Wami, w miastach. Według mnie niczym nie różnią się od Was: za dużo mówią, a za mało działają. Ubierają się tak samo jak Wy, posługują się tym samym językiem. Dla mnie nie są już trollami.

Każdy z nas ponad wszystko ceni sobie klan i rodzinę. Bardzo często kilka klanów łączy się w przymierzu, przysięgając sobie lojalność. A kiedy już stworzymy takie przymierze, to nic nam się nie oprze. Wiesz na pewno, że nawet Thera nie obawiają – i słusznie. Tylko my możemy sprostać im w powietrzu. Pamiętaj o tym, kiedy wrócisz do swego podziemnego królestwa. I wiedz, że będziesz mógł spać spokojnie, dopóki choć jeden troll będzie żył wśród Lśniących Szczytów.

Musisz mnie ciągnąć za język? Wolalbym się czegoś napić, a nie w kółko mówić. Wysuszone gadaniem gardło domaga się jorgu. Nigdy nie piłeś jorgu? Spróbuj, to może dasz mi wreszcie spokój. Poza obsydianami nikt nie sprosta nam w picciu tego trunku. Z czego go robimy? Wybacz, to nasz sekret.



Troll

OPOWIEŚĆ NICHALA W CHEDALKA HISTARY

Chcesz się czegoś dowiedzieć o moim ludzie? Pozwól, że najpierw opowiem Ci o swojej osobie. Mało kto potrafi władać mieczem tak jak ja. Już śpiewają o mnie pieśni, a co będzie później? Moja sława... Co? Wiesz o tym? No tak, w końcu znamy się tyle czasu. Dobrze, opowiem Ci o nas, o t'skrangach.

Jesteśmy najwspanialszą rasą tej krainy. Wielu z Was uważa nas za jaszczuroludzi, ale nie raziłbym Ci tego mówić głośno. Jesteśmy Dawcami Imion, mimo że przypominamy jaszczurki albo węże. Owszem, mamy ogony, zakończone grzebieniami głowy i gadzią skórę w różnych odcieniach zieleni. Żyjesz już chyba wystarczająco długo, by zdawać sobie sprawę, że nikt nie należy oceniać po pozorach. Nasz wygląd może odstraszać, ale czy widziałeś kiedyś lepszych żeglarzy niż my? Czy znasz kogoś, kto potrafiłby przegadać t'skranga? Kochamy teatralne przedstawienia; całe nasze życie to jedno wielkie przedstawienie. Uwielbiamy dramatyczne zachowania i czyny. Któż mógłby się w tym z nami równać? Nie, na pewno nie Ty. Wasze życie jest tak bezbarwne i nudne... Wiem, że uważasz mnie za lekko-myślnego i zarozumiałego. Masz prawo, ale to nie moja wina, że zawsze mam ostatnie słowo.

Kocham wodę, jak i wszyscy moi bracia. Mieszkamy zwykle w jej bliskości i źle się czujemy z dala od niej. W żyłach każdego t'skranga płynie woda Wężowej Rzeki, naszej rodzicielki. Jednak bardziej od wody kochamy rodzinę. Narodziny dziecka to wielkie święto dla wszystkich, bowiem trzymamy nasze jaja w jednym miejscu i każdy z nas czuje się jak matka lub ojciec.

Podstawową społeczną, ekonomiczną i polityczną jednostką t'skrangów jest *niall* albo fundament. Każdy *niall* to wspólnota rodzin, która może liczyć nawet i dwieście osób. Zazwyczaj *nialle* łączą się, aby utworzyć wioskę. Mimo że większość wiosek jest niezależna ekonomicznie i politycznie, wszystkie wchodzi w skład *aropagoi*, co oznacza honorowe centrum. Nazwa ta oddaje zasadę funkcjonowania *aropagoi*, gdzie nie liczą się więzy krwi, ale lojalność i respekt dla innych członków organizacji. Na czele każdego *aropagoi* stoi *shivalahala*, która jest politycznym, społecznym i duchowym przywódcą. *Shivalahale* przechowują pamięć przeszłych pokoleń i wiele z nich posiada nadprzyrodzone moce. W chwili obecnej sześć

aropagoi t'skrangów zdominowało handel na Wężowej Rzece; są to domy: K'tenshin, V'strimon, Syrtis, Henghyoke, T'kambras i mój – Ishkarat. Tam, koło jeziora Vors przyszedłem na świat i tam zaczęła się moja historia. Najpierw...

OPOWIEŚĆ ALISA

Mam Ci opowiedzieć o mnie i moich braciach, wielki przyjacielu? Po co? Chcesz nas zrozumieć? Jak taki ponury, bezskrzydły krasnolud ma pojąć coś tak niesamowitego jak my? Czy mam Ci opowiedzieć o radości unoszenia się w powietrzu? O przyjemności, którą odczuwam, kiedy wiatr owiewa mą twarz, a ja unoszę się coraz wyżej i wyżej? Jak chcesz to zrozumieć? Też polecisz? Czy potrafisz tańczyć tak jak my, w powietrzu? Z taką gracją i zwinnością? Pewnie myślisz, że skrzydła to nic ważnego. Ty przecież radzisz sobie bez nich, więc i my pewnie dalibyśmy sobie radę. O nie, mój przyjacielu, grubo się mylisz! Bez skrzydeł nic nie byłoby takie jak teraz!

Zmiany, zmiany, zamiany... to jest nasza natura, to jest to, co kochamy i to, do czego dążymy. Obserwujemy wszystko i wszystkich, nic nie umknie naszemu wzrokowi. Nawet nasza skóra zmienia się nieustannie, przybierając barwę otoczenia. Nie, nie jesteśmy kameleonami. Wyglądamy przecież jak elfy, tyle że mniejsze i ze skrzydełkami. Nie zmienia się tylko nasz wygląd – mam prawie dwa razy tyle lat co ty, a mimo to wciąż wyglądam jak młodzieniaszek. Lubimy naśladować innych, ale tylko dopóki nie spotkamy kogoś bardziej interesującego. Znasz chyba nasze powiedzenie: „Dlaczego żyć w jeden sposób, jeśli istnieją setki dróg czekających na ciebie?”

Mógłbyś pomyśleć, że jeśli lubimy zmiany, to przyjaźń nic dla nas nie znaczy. To nieprawda. Być może dla Was, żyjących powoli i stacecznie, nasze czyny wydają się być pozbawione sensu. Owszem, nie raz potrafimy podróżować rok i dłużej z jedną osobą, a później – bez słowa – opuścić ją. To nie znaczy jednak, że nasza przyjaźń przeminęła. Zmiana, zmiana – to w końcu najważniejsze.

Śmierć? Nie, nie wymawiaj tego słowa. Mów raczej „koniec lotu”, „ostateczna zmiana” lub „połączenie się z niebem”. Tak będzie o wiele lepiej.

Najbardziej ze wszystkiego kochamy dzieci. Rodzi się ich bardzo niewiele, więc wszyscy przykładamy rękę do ich wychowania. Dzieci są naszą przyszłością, naszą radością i sensem naszego istnienia.

Nie odpowiadają Ci się moje żarty? Chyba wiesz, że właśnie z tego jesteśmy sławni. Każdy wietrznik kocha żarty i uwielbia naigrywać się z innych. Nie ma w tym jednak złośliwości. To Wy tak uważacie. Dla nas żarty to część życia, tak samo nieodłączna jak latanie. Ty pewnie tego nie rozumiesz, ale jak taki ponurak potrafi pojąć dobry dowcip? A poza tym mam już dość gadania. Lecę do Domu Węlonów – tam zawsze coś się dzieje!

AE



Obsydianin

O GEOGRAFII SŁÓW KILKA

Poniższy tekst stanowi fragment dłuższego dzieła, spisywanego na bieżąco przez Metzlana Szarego podczas podróży, a opracowanego przez jego potomków.

Zawsze lubiłem podróżować po lądzie, wodzie i w powietrzu – bez względu na warunki.
Thorn Edrull

Piszę te słowa przede wszystkim dla tych, którzy nigdy jeszcze nie opuścili bezpiecznych korytarzy Throalu. Świat poza naszym podziemnym królestwem pełen jest dziwów i tajemnic, o których nie śniło się wielu z nas – a na pewno mnie, młodemu krasnoludowi wyruszającemu na pierwszą wyprawę. Zawsze będę pamiętał dzień, w którym po raz pierwszy ujrzałem rozlewiska Wężowej Rzeki, oplatającej całą Barsawię, jej ogrom, bezmiar i nieokiełznaną dzikość. Rozpoczyna ona swój bieg na północ od Iopos, a kończy – przepływając tysiące kilometrów – w objęciach Morza Szkarłatnego i jest domem wielu Dawców Imion, zwierząt oraz roślin. Kapitan statku, na którym się zaokrętowałem, powiedział, że jego lud – a trzeba wam wiedzieć, iż był t'skrangiem – zwie ją Rzeką Smoka i że na grzbiecie potężnego gada dotrzemy niemal wszędzie. I miał rację. Trudno wyobrazić sobie miejsce, do którego nie dociera matka wszystkich rzek, Wężowa Rzeka.

Moja pierwsza podróż zawiodła mnie na północny-zachód, do Iopos. Zanim jednak opiszę samo miasto, chciałbym poświęcić kilka słów dniom spędzonym na pokładzie statku. Wyruszyliśmy z Darranis – miasta położonego nad brzegami Wijji, dopływu Wężowej Rzeki. Naszym pierwszym celem było jezioro Ban i Pływające Miasto domu V'strimon. Już z daleka dostrzegłem wznoszące się ku niebu wieże, a potem całą budowlę. Muszę przyznać, że miasto t'skrangów skąpane w promieniach zachodzącego słońca było jednym z najpiękniejszych widoków, jakie dane mi było widzieć w ciągu wielu lat wędrówek po Barsawii. W Pływającym Mieście nie zatrzymaliśmy się długo. Czas naglił, a czekała nas jeszcze daleka droga. Kiedy opuszczaliśmy jezioro Ban, kapitan pokazał mi którąś dalej Wijja toczy swe wody – wciąż na południowy-wschód, aż do morza Aras i stojącej w jej delcie Urupy. Nie tam jednak wiodła nasza droga. Udawaliśmy się na północ, na tereny kontrolowane przez dom Syrtis. Patrząc z pokładu statku na rozciągające się na zachodzie góry Throalskie poczułem tęsknotę za domem, do którego nigdy nie dane mi było wrócić. Mą uwagę zwrócił jednak ciągnący się wzdłuż Wężowej Rzeki szlak świętych pielgrzymek t'skrangów, prowadzący z Ayodhya do Miasta Urwisk, siedziby domu Syrtis. Kapitan powiedział, że każdy t'skrang przemierza tę trasę przynajmniej raz w życiu. U jej kresu czeka go spotkanie z shivalahą Syrtis, zwaną Jasnowiedzącą, która odpowie na jedno jego pytanie.

Po drodze mijaliśmy dziesiątki miast i wiosek leżących po obu stronach rzeki, a także wiele okrętów. Wśród nich były napełnione esencją żywiołu ognia kupieckie parostaki t'skrangów oraz okręty wojenne domów V'strimon i Syrtis. Nie udało nam się uniknąć jednego z największych

niebezpieczeństw Wężowej Rzeki – piratów. Zaatakowali o świcie, wpierw plując ogniem z dział, a potem szczipając się z nami, niczym zapaśnicy, swym okrętem. Doszło do walki wręcz; miecze zaśpiewały pieśń wojny. Muszę przyznać, że tego dnia byłem bliski śmierci. Przed niechybną zgubą uratował mnie N'chal W'chenalka Kistara – wielki Fechmistrz i bohater Travaru. Mnie i cały statek. Jego męstwo i odwaga pozwoliły nam zwyciężyć. Pokonani piraci zniknęli tak szybko, jak się pojawili.

Po trzech dniach podróży dotarliśmy do Miasta Urwisk i miejsca, w którym Rzeka Węży łączy się z rzeką Kaukawską, mającą swe źródła w leżących dalej na północy Górach Kaukawskich. Na północny-wschód od tych gór stoją ruiny Parlainth, które przed Pogromem było stolicą Thery w Barsawii, a teraz stało się miejscem przyciągającym poszukiwaczy przygód ze wszystkich stron świata. Miejscem, w którym można dorobić się fortuny lub stracić życie.

W Mieście Urwisk nie zagraliśmy długo miejsca. Kapitan popędzał nas do dalszej drogi, więc już następnego dnia wyruszyliśmy, tym razem – wraz z Wężową Rzeką – skręcając na zachód. To był najdłuższy etap naszej podróży, pięć długich i męczących dni. W tym czasie minęliśmy wznoszące się na północy Góry Scytyjskie – miejsce, które przed Pogromem było siedzibą krasnoludzkiego królestwa. Teraz pozostały po nim tylko ruiny i zamieszkane przez Horror kaery.

W końcu dotarliśmy do kaeru Eidolon, który t'skrangi i elfy z Krwawej Puszczy przemieniły w fort. N'chal wspominał, że z tego właśnie miejsca wyrusza wiele statków przeciwko flotom jego rodzinnego domu – Ishkarat. Wtedy po raz pierwszy ujrzałem krwawego elfa. Muszę przyznać, że żadne opowieści nie oddawały rzeczywistości. Elf, którego zobaczyłem, był straszny i piękny zarazem. Kolce przesywały niemal każdy skrawek jego ciała i krwawiły, tak bardzo krwawiły...

I tu nie odpoczywaliśmy zbyt długo – chyba za namową N'chala, który nie mógł znieść obecności tak wielu wrogów swego domu. Ja również cieszyłem się z takiego obrotu sprawy, gdyż ciągle nie mogłem zapomnieć widoku krwawego elfa.

Tuż po opuszczeniu Eidolon minęliśmy kolejny dopływ Rzeki Węży, tym razem biorący swój początek w Krwawej Puszczy. O tym właśnie strasznym miejscu opowiedział mi Talanar – przyjaciel N'chala, który płynął razem z nami. Talanar również był elfem, ostatnim potomkiem Kellimara, strażnika królowej Alachii, który zastąpił ją własną pierśią przed Horrorem tuż przed dopełnieniem rytuału cierni. Talanar był już kiedyś w Krwawej Puszczy i nigdy, przenigdy nie chciał tam wracać. Spędziliśmy całą noc dyskutując

o królowej, schizmie i trudnym wyborze, który dokonały krwawe elfy. Nie jest to jednak czas i miejsce, aby wspominać wypowiedziane wtedy słowa, gdyż było w nich zbyt dużo cierpienia i bólu utraty.

Z Eidolon było już niedaleko do jeziora Vors i terenów kontrolowanych przez dom Ishkarat. Jednak tu – za radą N'chala – nawet się nie zatrzymaliśmy, tylko parliśmy dalej na zachód, a później na południe, mijając podnóża Gór Skolskich, wprost do łopos, które z Rzeką Wężą łączy kanał.

Muszę przyznać, że miasto sprawiało lepsze wrażenie na początku, niż po kilku dniach pobytu. Budynek wydawały się lśnić w promieniach słońca, ulice były czyste, a mieszkańcy szczęśliwi. Wszystko to jednak były pozory. Prawda, kryjąca się pod maską dostatku i szczęścia, okazała się zupełnie inna. Władcą tego miejsca był Uhl Denairasta, przedstawiciel magicznej rodziny Denairastów. Jego szpiechy krążyli pomiędzy mieszkańcami, jego żołnierze niszczyli wszystkich tych, którzy mu się sprzeciwiali. I my w końcu naraziliśmy się potężnemu władcy. Tylko umiejętnościom N'chala i Talanara zawdzięczam, że jeszcze żyję.

Łopos opuszczaliśmy w pośpiechu, myśląc tylko o tym, by jak najszybciej znaleźć się z dala od tego miejsca. Ruszyliśmy na południe, do Jerris. Na szczęście po kilku dniach udało nam się natrafić na karawanę, która również tam zmierzała. Wynajęliśmy się jako jej ochrona, uznając, że tak będzie bezpieczniej. I całe szczęście, bowiem podczas ryzykownej podróży nieraz byliśmy atakowani przez dzikie zwierzęta i konstrukty Horrorów.

Po wizycie w łopos Jerris wydawało się bardzo przynębiające. Czarny dym napływający z Pustkowi unosił się nad miastem, czyniąc wszystko szarym i posępny. Jerris nie było najlepiej położone. Na zachodzie rozciągał się Zatruty Las, a za nim Pustkowie, na wschodzie zaś – na granicy horyzontu – dżungla Liaj.

O ile wiem, Dawcy Imion nie żyją na Pustkowiach. Można tam spotkać tylko dzikie bestie, Horror i ich konstrukty. Przed Pogromem na obszarze tym znajdowało się więcej kaerów i cytadel niż gdziekolwiek indziej. Myślę, że nie żyje dziś nikt, kto mógłby opowiedzieć co stało się z ich mieszkańcami. Faktem jest jednak to, że potężne Horrorów uległy setki schronień, które wciąż jeszcze czekają na swoich odkrywców.

Zatruty Las oddziela Pustkowie od Jerris. Na pierwszy rzut oka wygląda na martwy. Wszędzie widać gnijące rośliny, uschnięte pnąca, wysuszone liście. Wszędzie czerń i szarość wyparły zieleni i inne barwy. Wszędzie panuje cisza i bezruch. Jednak wbrew pozorom las nie jest martwy – jest umierający. Trwa na swój dziwny, niezrozumiały dla nas sposób, z każdym dniem zbliżając się coraz bardziej do śmierci, ale nigdy naprawdę nie umierając. To samo dzieje się z zamieszkującymi go bestiami, owadami i zwierzętami. One również są zawieszane pomiędzy śmiercią a życiem.

Dżungla Liaj jest tylko w niewielkim stopniu znana zewnętrzniemu światu. Ewentualnych podróżników odstraszają dzikie bestie, plemię poskramiaczy – elfów i ludzi, którzy zerwali z cywilizacją – a przede wszystkim wielki smok Usun, którego leże ukryte jest gdzieś w sercu dziewięcioletniego lasu.

W Jerris udało nam się zaokrętować na powietrzny statek należący do Juliaka Merrisa, kupca z Travaru. Był to „Obsydianowy Żeglarczyk” – wykonany z kamienia okręt znacznych rozmiarów. Na jego pokładzie udało nam się błyskawicznie dotrzeć do Kratas, a później do Travaru.

Kapitanem statku był Trolm, szeroki w barach ork słusznego wzrostu. Dowodził okrętem z wprawą świadcząca o wieloletnim doświadczeniu. Już pierwszego dnia podróży

bardzo się z nim zaprzyjaźniliśmy, mimo że na początku nasmiewał się z moich obaw przed lataniem. Trolm opowiedział nam wiele ciekawych rzeczy o krainach rozpościerających się w dole. Później, kiedy sam je zwiedzałem, nie raz zadziwiła mnie celność jego spostrzeżeń.

Wyruszyliśmy z Jerris o świcie, omijając dżunglę Liaj tuż od północy. Trolm stwierdził, że woli nie ryzykować spotkań z Usunem, a tym bardziej z kryształowymi łupieżcami, zamieszkującymi leżące na południu Lśniące Szczyty. Obawiał się również statków Thera, które zapuszczają się aż po Góry Delaryjskie w poszukiwaniu esencji ognia i niewolników.

Podróż do leżącego u podnóża Tylonów Kratas minęła niezwykle spokojnie. Okraśliły ją wesołe opowieści Trolma i marynarzy, którzy z wielką przyjemnością snuli niezliczone historie.

Niestety w czasie mojego pierwszego lotu nie udało mi się zobaczyć morza lawy, zwanego Morzem Śmierci, które leżało daleko na południu i pod którym – jak mówią legendy – uwięziona została Śmierć. Na szczęście wynagrodził mi to widok dżungli Sewros, którą minęliśmy lecąc z Kratas do Travaru. Wielkie korony, wielokolorowe kwiaty i ptaki, setki małych rzeczek wijących się pomiędzy drzewami – oto widok, który zapiera dech w piersiach. Całkiem inaczej wygląda to z dołu, wtedy bowiem dżungla tłamsi cię. Czujesz się tak, jakbyś był w łaźni. Nieustannie starasz się odpuścić pragnące twojej krwi insekty. Pot zalewa oczy i trudno ci oddychać, a ty musisz zrobić krok. I następny. I ciągłe być czujnym, ponieważ za każdym krzakiem czai się niebezpieczeństwo. Olbrzymie pająki i modliszki, krojeny – dzikie koty wielkości psa, które potrafią rozszarpać dorosłego trolla, welosy – mięsożerne istoty przypominające t'skrangi... Można by wyliczać godzinami.

W końcu dotarliśmy do Travaru, pozostawiając po prawej stronie, na południu, Mgliste Bagna otulające deltę Wężowej Rzeki, która wpływa tu do Szkarłatnego Morza, łączącego się z Morzem Śmierci. Legendy opowiadają o starożytnym mieście, które pochodzi z czasów zanim powstała Thera czy jakiegokolwiek inne miasto znanego nam świata, ukryty gdzieś pod oparami mgieł.

Travar wydał mi się jednym z piękniejszych miast, które odwiedziłem. Lśniące wieże, wspaniałe budowle, przepych i bogactwo olśniły nawet mnie – osobę, która widziała już niejedno. Nic dziwnego, skoro Pogrom nie odebrał mu nic z jego chwały. Miasto stoi niemal na granicy Złoziemia, ale mimo to jest jednym z najbogatszych i ludnych miejsc Barsawii.

Na koniec pozostawiłem Złoziemie, a to dlatego, że odcisnęło ono na mnie największe piętno, którego nie potrafię się pozbyć do dzisiaj. Kiedyś obszar ten był bogaty i żyzny, jednak Pogrom przemienił go nie do poznania. Złoziemie to równiny poprzecinane skałami, skrywające dziesiątki „opuszczonych” kaerów; to miejsce, w którym nie da się żyć; które wysysa z ciebie każdą kroplę wody; które jest domem dla wielu Horrorów.

Moja pierwsza wędrówka dobiegła końca w Travarze. Nie odwiedziłem w jej trakcie wszystkich wspaniałych miejsc, które czekają na odważnych podróżników. Nie udało mi się opisać setek kultur, wsi, miasteczek i ocalałych lub zapomnianych cytadel – nawet moje długie życie nie wystarczyłoby, aby podołać temu zadaniu. Poza tym, gdybym zdołał tego dokonać, inni badacze nie mieliby już nic do zrobienia. A tak być może Ty, drogi czytelniku, zdołasz odkryć coś, o czym ja nigdy nie miałem pojęcia. I dodać kolejny element do naszej opowieści.

☞



BARATHORIAN

Barsawia

Królestwa spirzed Pogromu

70 mil

- Miasta
- Góry
- Lasy/Dzungle
- Rzeki

Scott James

Pustkowia

Zatruty Las

Iopos

Jeris

Góry Skolskie

Wieżowa

Rzeka

Ljai

Góry Delaryjskie

Lśniące Szczyty

Ustreki

Morze Szkarlatne

Jezioro Vors

Góry Tylońskie

Kratas

Krwawa Puszcza

Pałac Królowej Elfów

Eidblon

Mgliste Bagna

Złoziemie

Travar

Throal

Rzeka Wilja

Sewros

Góry Scytyjskie

Góry Throalskie

Góry Kaukawskie

Jezioro Ban

Lake Ban

Wieżowa Rzeka

Góry Grzmoli

Smożce Góry

Parlaintn

Urupa

Morze Aras

Vivane

Laska

Morze Śmierci

Mapa Barsawii - Joel Biske

WILKOŁAK APOKALIPSA

WILKOŁAK PODRĘCZNIK NARRATORA



Niech
ogarnie
Cię szak!

Kompletny podręcznik Narratora do gry Wilkołak: Apokalipsa

Stojąc w obliczu Apokalipsy garou muszą zmobilizować wszystkie siły, by przeciwstawić się zepsuciu i zgniliznie. **Podręcznik Narratora** zawiera uzupełniony opis kultury Garou. Znajdziesz tu także nowe informacje o całym Świecie Mroku oraz dużo porad i wskazówek dla narratorów. Dowiesz się również o nowych wrogach oraz sprzymierzeńcach Garou. Dzięki **Podręcznikowi Narratora** wzbogacisz swoje sesje o wiele nowych, interesujących elementów.

NOWY MAGAZYN KOMIKSOWY

HUMOR, PRZYGODA,
WESTERN, KRYMINAŁ,
FANTASY, SENSACJA,
SCIENCE FICTION!

JEDYNY W POLSCE
MAGAZYN
KOMIKSOWY!

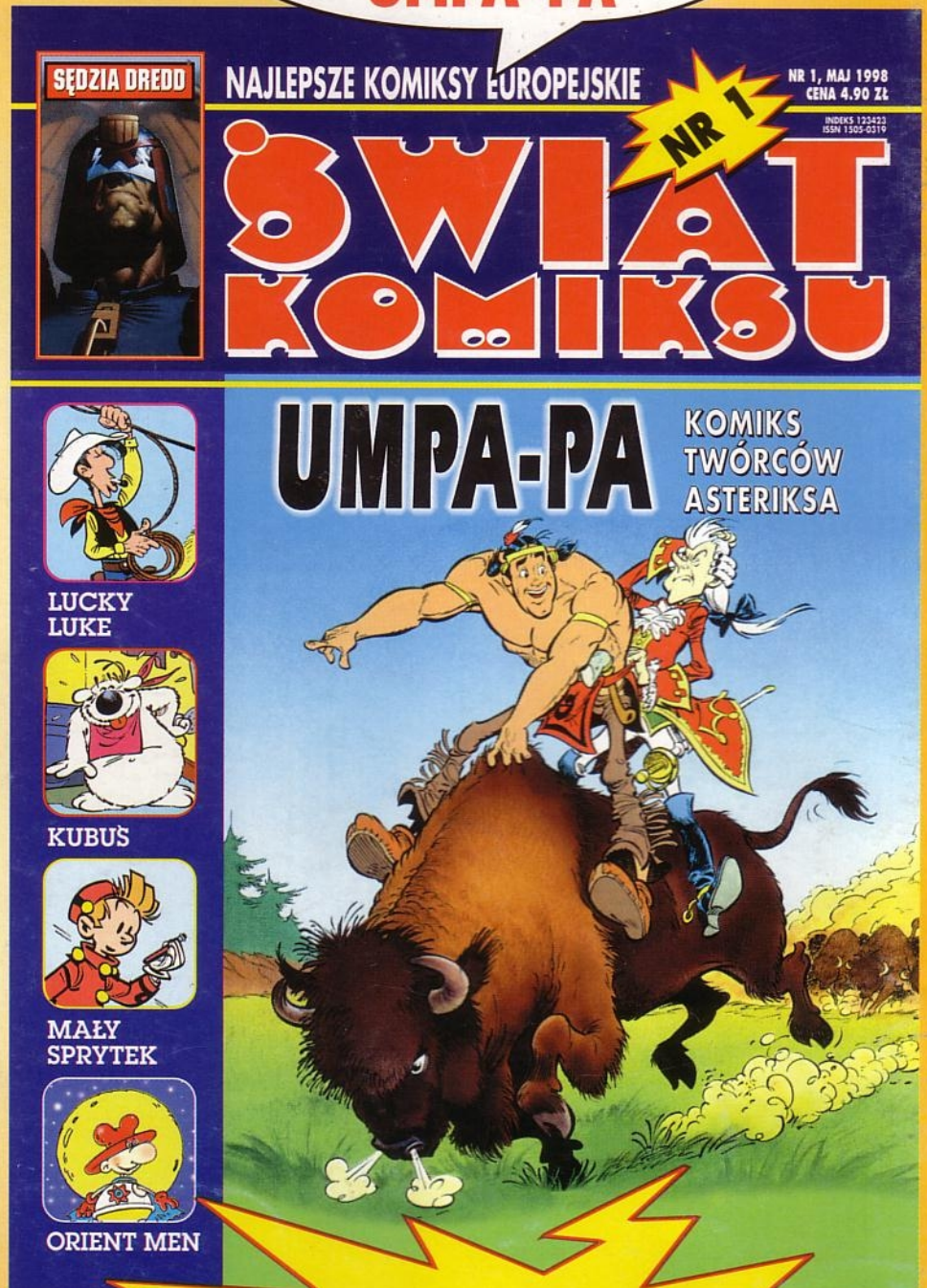
NAJSŁYNNIEJSI
BOHATEROWIE
EUROPEJSKIEGO
KOMIKSU!

POSTACIE ZNANE
Z FILMÓW!

KONKURS:
NARYSUJ SWÓJ
WŁASNY KOMIKS!



KOMIKS AUTORÓW
ASTERIKSA:
UMPA-PA



WYGRAJ WYCIECZKĘ
DO PARKU ASTERIKSA

W KIOSKACH OD MAJA!