

INDEKS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

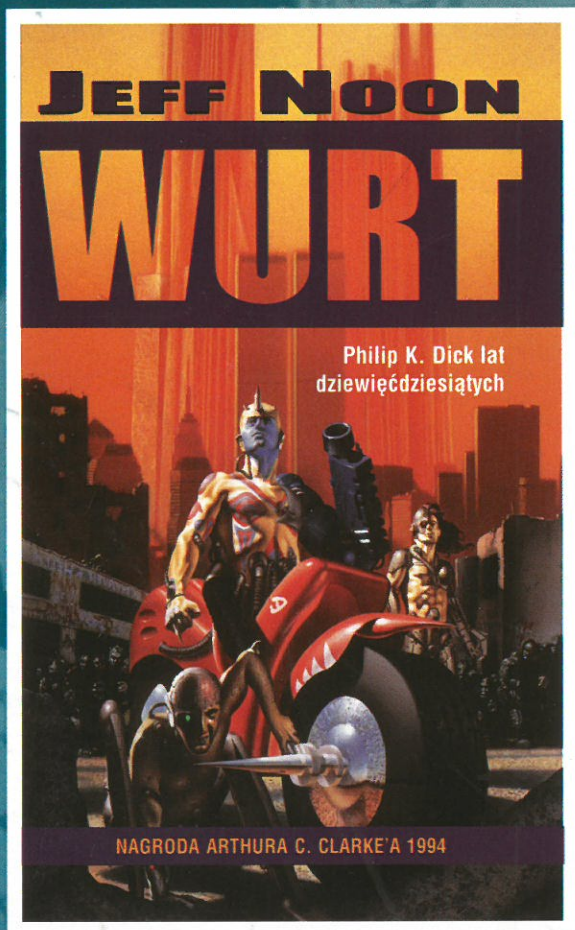
78 98

EARTHDAWN
SHADOWRUN
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

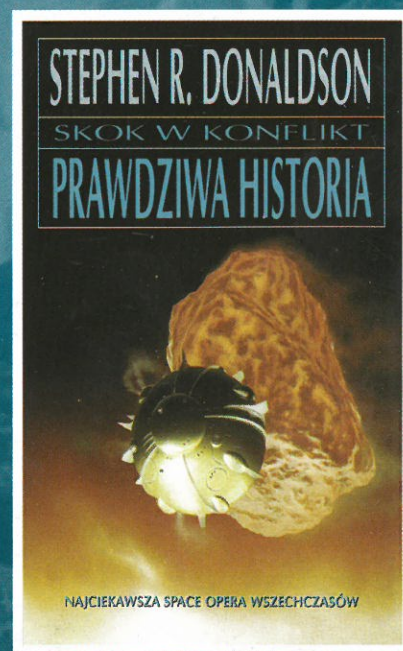
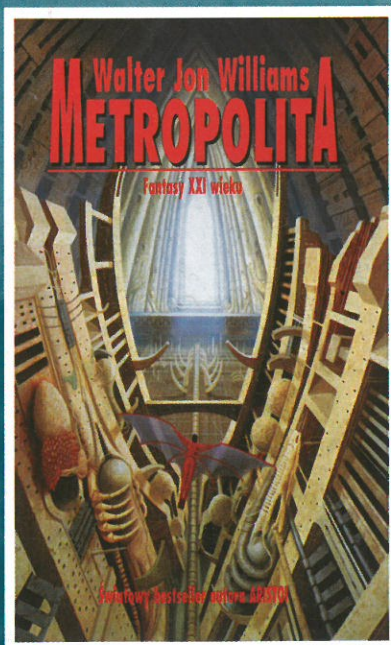
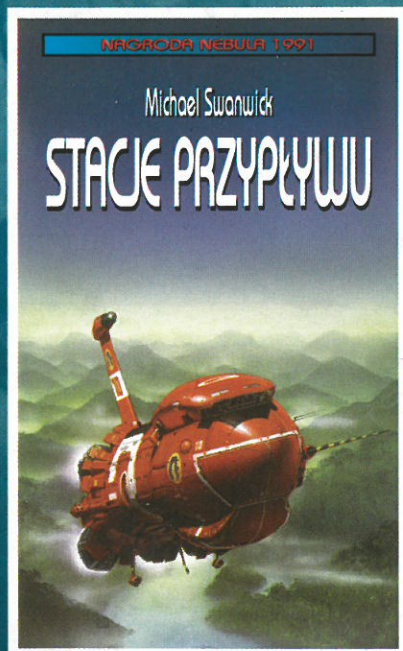
ISSN 1230-91097
07
9 771230 910971



NOWE KSIĄŻKI WY

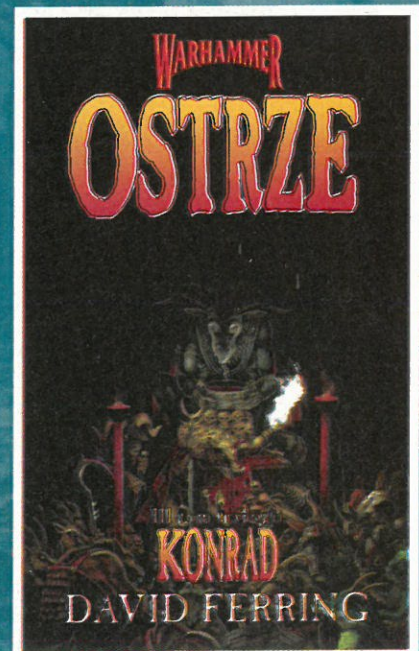
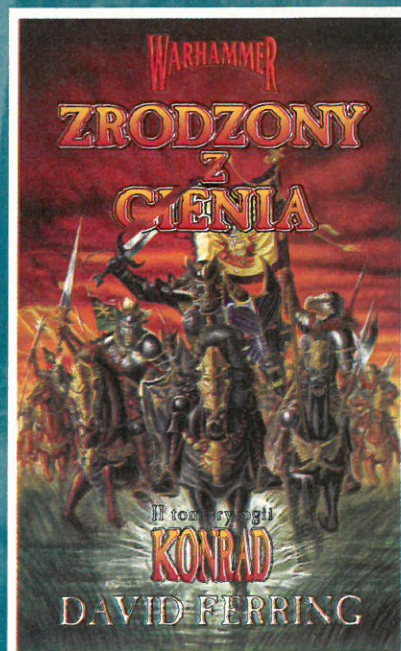
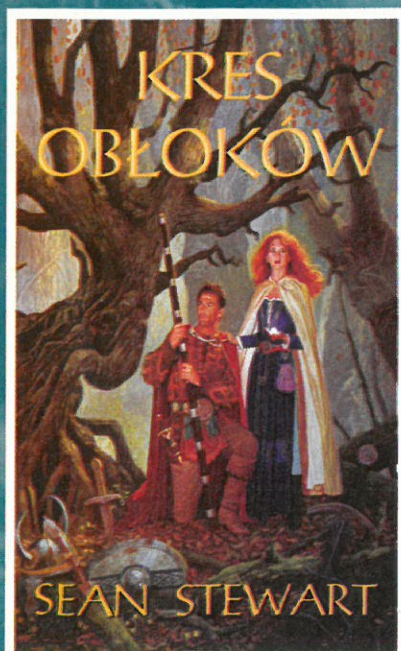
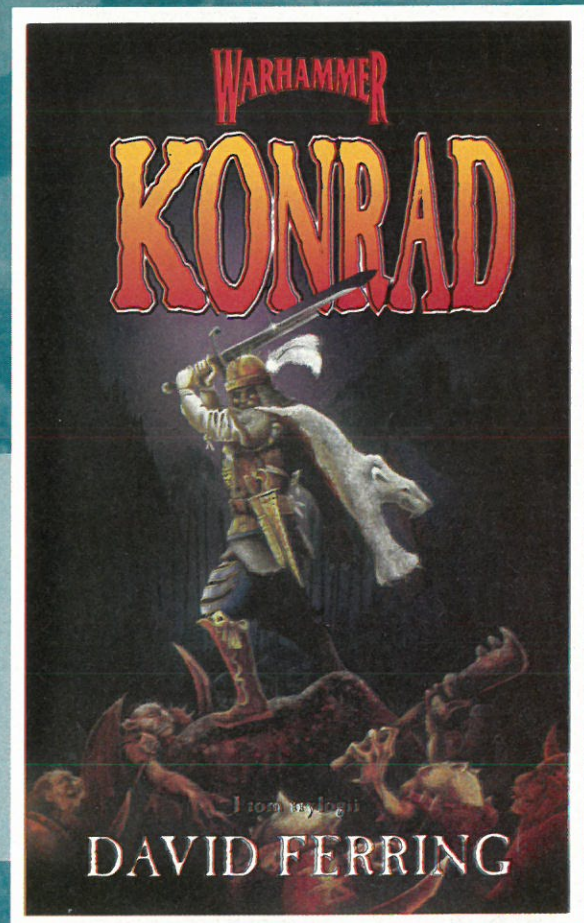


Wurt to najbardziej odjazdowy narkotyk, jaki wymyślił człowiek – droga do dowolnej rzeczywistości wirtualnej. Ale jeśli umrzesz w narkotycznym śnie, umrzesz również w życiu realnym...



WYDAWNICTWA MAG

Warhammer powraca. Już w sprzedaży trylogia o Konradzie. Mroczna historia tylko dla najodważniejszych wędrowców, przemierzających bezdroża Starego Świata.





Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół

Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Grzegorz Barski (Warhammer)

Maciek Kocuj (Kraina GoblinoŃ)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz (Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

yossa@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

Tomek Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Fruń

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Robert Siniakiewicz

Korekta:

Elżbieta Szelest

Skład i tamanie własne

Druk:

Elanders Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa

tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

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

e-mail: mag@mag.com.pl

Hasło miesiąca:

– Kurzymiś, dlaczego masz taką zbolatą minę?

– Myśle...

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadesłanych materiałach. MateriałŃw nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.

Ilustracja na okładce:

Stephen Youll



Nie ma to jak wezasy na polu bitwy.

7-8 (55-56) / 98

Wakacyjne wypociny

Wakacje są dla mnie i moich graczy porą odpoczynku od RPG. Kilka miesięcy przerwy pozwala zebrać siły na następny rok, zastanowić się w jakim kierunku poprowadzić moją opowieść i wymyślić nowe przygody. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy w tym czasie przestają grać, dlatego też przygotowaliśmy (wraz z MiMową załogą) specjalnie dla Was kolejny numer „Magii...”. I jak na wakacje przystało, jest to numer rozrywkowy: królują w nim głównie przygody i teksty lekkie. Sprawami poważniejszymi i wymagającymi głębszej analizy zajmiemy się w późniejszym terminie.

Co prawda nie lubimy się przechwalać, ale tym razem uczynimy wyjątek od tej szlachetnej zasady. Z przyjemnością informujemy naszych Czytelników, że Kurzymi... tzn. Andrzej Miszkurka otrzymał kilka dni temu ŚLĄKFE '98 (nagroda Śląskiego Klubu Fantastyki) dla najlepszego wydawcy roku. Obszerniejszą informację na ten temat postaramy się zamieścić w jednym z najbliższych numerŃw pisma (prywatnie mogę Wam tylko powiedzieć, że świętowaliśmy hucznie i długo...).

Mimo iż praca w redakcji ciężko wre, znajdziemy jednak chwilę czasu, by odetchnąć nieco od miejskiego zaduchu i odpocząć na łonie natury (styczeń). W związku z tym spieszymy zawiadomić naszych fanŃw (a głównie fanki), że doborowa załoga niniejszego magazynu zaszczyli swą obecnością piękne miasto Zakopane w pierwszych dniach września – kto chce, niech nas szuka (reklamacji nie będzie się uwzględniać). W programie przewidujemy m. in. kilka desantŃw na okoliczne puby (oczywiście z piwem bezalkoholowym) oraz chóralne śpiewy z towarzyszeniem orkiestry góralskiej w składzie: Darek Toruń (instrumenty nadęte), Andrzej Miszkurka (instr. poszarpane), Darek „Glaca” Paszkowski (bębenek niskobrotowy), Rafał Nowocień (dzwonki parowe), Maciej Kocuj (lutnia pancerna), Tomek Kreczmar (dyrygentura baterijna własnej produkcji) oraz miejscowa młodzież uzdolniona muzycznie. Bilety rozprowadza Witold Chwiłkowski (NASA Management) – dla pań w wieku 16-22 lata 50% zniżki.

P.S. Byłoby nam bardzo miło, gdybyście skrobnęli do nas jakieś karteczki z wakacyjek.

Redakcja

MENU

Szef kuchni poleca

A więc chcesz zostać wampirem?	ŚWIAT MROKU	76
Rytuał przywrócenia	WARHAMMER	25
Czy Bach był narratorem	ŚWIAT MROKU	57

Przystawki

Recenzje	PANORAMA	4
Więści	PANORAMA	6
Listy	PANORAMA	9
Okiem Zewnętrznym	PANORAMA	12
Puszka Pandory	ALMANACH	49
Kraina Goblinów	KRAINA GOBLINÓW	68

Dania główne

Wizerunek Yossy	PANORAMA	8
Konkurs, czyli kto wygrał i dlaczego	ALMANACH	14
Interaktywne narzędzia, cz. 3	ALMANACH	15
Z czym się to robi?	ALMANACH	18
Pandaemonium	KRYSTAŁY CZASU	20
Noc niespełnionych pragnień	EARTHDAWN	35
Dni zemsty	EARTHDAWN	40
Truposz	SHADOWRUN	46
Wycieczka na wieś	ZEW CTHULHU	52
Zaproszenie (podróż sentymentalna)	ŚRÓDZIEMIE	59
Fantastyczna muzyka	ALMANACH	73

PANORAMA

FINAL FANTASY 7

Czy warto kupić konsolę dla jednej gry? Warto!

Zawsze wydawało mi się, że do grania służy PeCet, zaś konsole to zabawki dla małych dzieci, które nie potrafią odpalić Windows'95. Bo przecież to na komputerach PC graliśmy w cykl Might & Magic, Realms of Arkania czy Ultima, w moje ukochane Wizardry VII (niedługo będzie VIII!), Ravenloft, nie wspominając już o staruszku Eye of Beholder i jego następcach. Diabło celowo pomijam, bo mimo solidnej porcji rozrywki, jaką ta gra zapewnia, i popularności Battle.net (narażam się w tej chwili wszystkim klanom) pozycja ta zawiera jedynie elementy RPG, podczas gdy mało wyrafinowana gra sprowadza się jedynie do pieszczot komputerowego gryzonia.



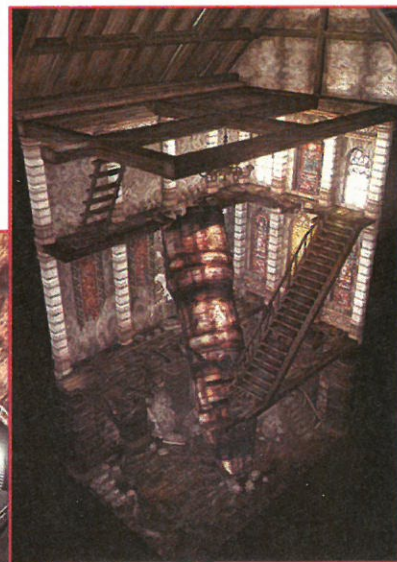
Wszyscy wiemy, że idealnego komputerowego rolpeja nie ma i jeszcze długo nie będzie. Powód jest prosty: każdy program jest tak głupi jak jego twórcy, zaś ci ponadto nie mają i mieć nie mogą żadnego kontaktu z jego późniejszymi użytkownikami, podobnie jak autor scenariusza z graczami, którzy go rozegrają według interpretacji Mistrza Gry. Wniosek taki, że do czasu powstania sztucznej inteligencji (i prawdziwej rzeczywistości wirtualnej) nie ma co marzyć o grze doskonałej i zawsze nasi wirtualni bohaterowie nie będą mogli zrobić tego, czego akurat chcemy i co wydaje nam się logiczne. Proste i okrutne. Dlatego należy się cieszyć tym, co mamy.

O japońskich RPG usłyszałem przypadkiem i natychmiast skojarzyłem to sobie z drużyną samurajów wypełniających misję według schematu fabularnego Kurosawy. Nic bardziej mylnego. Sceptycznie nastawiony, pożyczyłem od znajomego konsolę PlayStation i grę Suikoden. I przeżyłem wielkie zaskoczenie, bowiem tak zrealizowanej gry roleplaying jeszcze nie widziałem. A kiedy firma Squaresoft wydała Final Fantasy VII, jeden rzut oka wystarczył, by

zdecydować się na zakup i konsoli, i gry. Taki był początek, tak właśnie zakochałem się w FF7.

Zanim wyznam swą miłość (żona zaczyna już być zazdrosna), spróbuję najpierw wyjaśnić co to są japońskie RPG. Po pierwsze, powstały w Japonii, stąd też ich nazwa, a że Japończycy są dla nas, Europejczyków, co najmniej dziwni i robią wszystko inaczej, tego chyba nie trzeba nikomu wyjaśniać. Mają swoje garnitury, gejsze, Hondy, sake, katany, mangę, mają też swoje gry wideo. Od razu powiem, że grafika tych gier utrzymana jest w stylistyce mangi. Na szczęście Final Fantasy VII nie ma tak cukierkowej grafiki jak popularne anime; bardziej kojarzy się z filmem Evangelion niż dziecięcym Sailor Moon. Specyficzna dla mangi deformacja postaci i kolorystyka są tu bardzo wyważone. Zresztą grafika, czyli renderowane tła w wysokiej rozdzielczości i trójwymiarowe postaci, jak również projekty scenografii są prawdziwym dziełem sztuki, wspaniałą ucztą wrażeń estetycznych dla smakoszy.

W Final Fantasy VII, podobnie jak w każdej grze role-playing, bohaterowie zdobywają doświadczenie, wyznaczone jego poziomem. Wiadomo – im wyższy poziom, tym większe możliwości ma postać; rosną cechy, z których największe znaczenie mają te odpowiadające za żywotność i energię magiczną. Podczas swej wędrówki boha-



terowie znajdują i kupują różne obiekty, które także wpływają na wysokość cech. Poza utensyliami jednorazowego użytku, jak regenerujące napoje, granaty, pył wskrzeszający itp., są trzy kategorie przedmiotów, których postać może używać stale – broń, pancerz i wyposażenie dodatko-

we w postaci pierścieni, amuletów itp. I tu ciekawostka: każdy rodzaj broni czy pancerza umożliwia magazynowanie i używanie tzw. materii – magicznej energii mako, skryształizowanej w postaci kolorowych klejnotów. Każda materia odpowiada za jakiś efekt magiczny, przez co okazuje się niezwykle cenna w walce. Co więcej, materie także się rozwijają – ich poziom doświadczenia rośnie i zwiększa się ich skuteczność. A doświadczenie, jak to zwykle bywa, zdobywa się w walce, której w FF7 na pewno nikomu nie zabraknie.

PANORAMA

Sercem każdego systemu RPG jest, wbrew sądom jajogłowych na temat psychiki postaci, walka. Wszak to konflikt jest podstawą egzystencji naszych bohaterów i częstokroć jedyną i skuteczną metodą na przeżycie i udane ukończenie misji. Nie mówiąc już o satysfakcji, jaką niesie „własnoręczne” ćwiartowanie upierdliwego wroga. W komputerowych RPG popularne są dwa rozwiązania – walka dzieli się na tury lub toczy w czasie rzeczywistym. W pierwszym przypadku mamy czas do namysłu i większą kontrolę nad czynnościami wykonywanymi przez bohaterów (Wizardry, Might & Magic, Eye of Beholder), zaś w drugim tracimy te atuty na rzecz zdynamizowanej akcji, a co za tym idzie – dodatkowej porcji adrenaliny (Ravenloft, Ultima Online, Diablo). Japońskie RPG to 2 w 1; w przedziwny sposób łączą oba te rozwiązania (dzięki systemowi opracowanemu przez Squaresoft) i powstaje nowa jakość. Walka toczy się w sposób płynny, a przy tym każdy jej uczestnik działa w stosownej kolejności, dając graczowi czas na podjęcie właściwych w danej sytuacji działań. A wszystko dzięki wprowadzeniu dla każdej postaci aktywnego współczynnika jej szybkości działania – kiedy pasek wypełni się, postać może wykonać jakąś akcję, a później jej pasek wypełnia się od nowa. Proste aż do bólu i cholernie skuteczne.

Każda postać sterowana przez gracza może wykonać w swoim ruchu jedną z kilku standardowych czynności: zaatakować fizycznie wybranego przeciwnika, zmienić swą pozycję, przejść do obrony, wykorzystać przedmiot lub, co wybiera się najczęściej, działanie jednej z posiadanych materii. Rzecz jasna, taktyka walki w FF7 nie ma zbyt wiele wspólnego z finezją szachowych zagrywek, ale też nie grzeszy siermiężną prostotą rodem z Diablo. Jest przy tym, (muszę to powiedzieć!) niezwykle efektowna. W trójwymiarowej przestrzeni pola walki, ukazywanego za pośrednictwem wirujących wokół niego kamer, postacie wykonują takie ewolucje i akrobacje, o jakich nikomu się nie śniło. A ciosy specjalne (limit breaks), a efekty działania materii, przywołania istot... brak słów, by to opisać! To trzeba po prostu zobaczyć.

Mocną stroną każdej gry jest scenariusz. Przyjęło się gnić scenariusze linearne, chwalić zaś te, które dają jak największą swobodę manewru. I faktem słusznym. A Final Fantasy VII ma, o zgrozo, fabułę najzupełniej linearną – choć gra składa się z bardzo wielu różnych wątków, wszystkie przechodzi się kolejno. Tylko w obrębie każdego wątku, traktowanego jako określona lokacja na mapie świata gry, gracz ma większe pole manewru. Na szczęście linearność scenariusza FF7 nie rzuca się prawie w oczy, bowiem akcja toczy się zgodnie z prawem przyczynowo-skutkowym, wątki rozwijają się w sposób naturalny, a my stopniowo poznajemy całą zawiłą historię. A jest ona solidnie pokręcona. Do sukcesu gry niewątpliwie przyczyniła się też, obok grafiki, treść opowiadanej w niej historii, jej rozmach, jak również sama wizja przedstawionego świata.

Final Fantasy VII to wielka epopeja na trzech kompaktach, rzecz na miarę naszego „Pana Tadeusza”, choć o wiele bardziej apetyczna. Rozmachem dorównuje trylogii „Gwiezdných Wojen”. Treścią całej akcji są dramatyczne losy pewnego świata stojącego u progu apokaliptycznej zagłady, ukazana przez pryzmat historii kilku jego mieszkańców, których przypadek (a może coś więcej?) uczynił przyjaciółmi. To monumentalny obraz stawiający rzeczy pozornie małe, takie jak ludzkie uczucia, pragnienia, rozterki moralne, obok spraw wielkich, jak totalitaryzm, problemy ekologii czy mit ziemi obiecanej. To studium poszukiwania prawdy, zemsty i wiary w wartości wyższe.

Nie sposób przyczepić FF7 jednoznacznej etykiety „fantasy” czy „s-f”. Gra przedstawia świat, w którym istnieją smoki, potwory i roboty, gdzie funkcjonuje magia, gdzie walczy się mieczem, a jednocześnie używa nowoczesnej broni palnej, jeździ metrem i korzysta z telefonów komórkowych. Chaos jest jednak tylko pozorny, struktura tego świata została zbudowana w sposób przemyślany i stanowi spójną koncepcję. Otóż źródłem magii, a zarazem źródłem energii elektrycznej i motorem postępu jest *mako* – mistyczny eter z wnętrza planety, którego eksploatacja dokonywana za pośrednictwem specjalnych reaktorów (budzących słuszne skojarzenie z atomowymi) prowadzi do nieuniknionej śmierci planety. Za rabunkową gospodarkę odpowiada megakorporacja Shinra, której prezydent sprawuje totalitarne rządy nad całą planetą. Koniec jest bliski, o czym doskonale wie prezydent Shinra, jak również nieliczni obywatele stolicy Midgar (dziwnie znajomo brzmiąca nazwa, nie?), którzy uformowali ruch oporu zwany Avalanche (Lawina).

Głównym bohaterem gry jest Cloud Strife, były żołnierz elitarnych

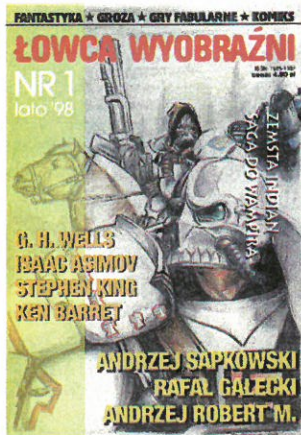


oddziałów Shinra. Na początku wiemy jedynie tyle, że zdecydował się pracować dla Avalanche z czysto materialnych pobudek – dla pieniędzy. Kiedy jednak uświadamia sobie groźbę sytuacji i gestapowską politykę Shinra, której prezydent w odwecie za uszkodzenie reaktora niszczy całą dzielnicę Midgaru, zdecydowanie staje po stronie idei Lawiny. Przy okazji poznaje wielu przyjaciół, z którymi podejmuje wspólną wędrowkę w poszukiwaniu Sephirota, swego dawnego dowódcy i zarazem idola, który najwyraźniej oszalał i dąży teraz do zniszczenia wszystkiego i wszystkich. A jest na tyle szalony, okrutny i potężny, że może zrobić. Jest tym „większym złem”, więc tropi go także Rufus, nowy prezydent Shinra. Historia gmatwa się, gdy dowiadujemy się o legendarnym Edenie i poznajemy tajemnice starożytnej rasy Cetra, której przedstawicielką jest śliczna Aeris, przyjaciółka Clouda. Właściwie nic nie jest do końca jasne i dopiero w trakcie gry poznajemy poszczególne fragmenty tej złożonej układanki, a wątki stopniowo łączą się w logiczną całość. Wszystko zmierza do wielkiego finału, w którym... Nie, niczego nie będą zdradzać – to musicie zobaczyć sami, tym bardziej że już wkrótce ukaże się konwersja Final Fantasy VII na komputery PC. Zanim jednak dojdziecie do końca, czeka was co najmniej 80 godzin gry. Cholernie wciągającej gry! Przez ten czas zdążyte się żyć z wszystkimi bohaterami, poznając ich przeszłość, myśli i pragnienia, zdążyte pokochać tę grę jak żadną inną. Bo Final Fantasy VII ma w sobie coś... Ma duszę.

Hunter

PANORAMA

ŁOWCA WYOBRAŹNI



Taki właśnie tytuł nosi nowe pismo, którego główną tematykę stanowi fantastyka, groza, gry fabularne i komiks. Jest to czterdziestodwustro-nicowy czarno-biały kwartalnik, wydawany w Łodzi. Na polskim rynku (pod względem formalnym) lokuje się gdzieś między *Talizmanem* a *Magią i Mieczem*. Widać, że redakcja *Łowcy* (jednoosobowa !!!) starała się połączyć wszystkie te elementy, które stanowią najmocniejsze strony obu pism. Są tu więc wywiady, opowiadania i komiks (a la *Talizman*), oraz scenariusze i artykuły problemowe o grach fabularnych (a la *MiM*). Niestety, przyzwoity poziom prezentują jedynie wywiady (z Andrzejem Sapkowskim i Rafałem Gałeckim). Zamieszczone w pierwszym numerze opowiadania to albo znane i klasyczne teksty, takie jak „Gwiazda” H. G. Well-

sa, albo słabe literacko debiuty. Czytając część poświęconą grom fabularnym można odnieść wrażenie, że autorzy nie bardzo wiedzą o czym i dla kogo piszą. O komiksie zatytułowanym „Moc industrialu” staram się jak najszybciej zapomnieć. Na osłode możemy przeczytać sobie o filmach, które niedługo wejdą na ekrany naszych kin i kilka ciekawostek o najwyższych i najniższych ludziach świata.

Od strony technicznej (skład i dobór grafiki) *Łowca wyobraźni* wygląda trochę jak pierwsze numery *Magii i Miecza*. Miejmy nadzieję, że wraz z kolejnymi numerami pisma wzrośnie jego poziom.

Dolorez

Łowca Wyobraźni, Wydawnictwo ARIS POLAND, cena: 4,90 zł

MUMIA (PODRĘCZNIK ŹRÓDŁOWY)

Oto kolejny już podręcznik firmy ISA dotyczący Świata Mroku. W zasadzie *Mumia* mogłaby być oddzielną grą fabularną, gdyby nie brak podstawowych zasad mechaniki, po które trzeba sięgnąć do *Wilkołaka: Apokalipsy* lub *Wampira: Maskarady*. Mumie (zwane inaczej Semshu-Kheru lub Odrodzonymi) to nieśmiertelne istoty, które egzystują pomiędzy światem żywych a umarłych. Kiedyś były zwykłymi ludźmi, ale zostały zmienione przez Wielki Rytuał. Są wieczne, ale co pewien czas umierają, aby ponownie się odrodzić. Ich największym przekleństwem jest pamięć. Nieskończone ilości zapamiętanych zdarzeń mącą ich umyśle i nie dają chwili spokoju. Powstanie mumii nierozwalnie związane jest z historią wampirów – od

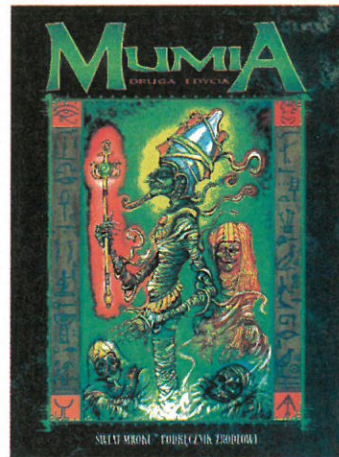
niepamiętnych czasów nacje te pałają do siebie nienawiścią.

Podręcznik zawiera wszystko, co potrzebne, aby gracze mogli wcielić się w role mumii: talenty, umiejętności, opis magii, którą posługują się Odrodzeni, opcjonalne zasady dotyczące wad i zalet. Najwięcej miejsca poświęcono Egipcjowi, ale wspomniano też o mumiach z głębi afrykańskiego lądu, mumiach azteckich i współczesnych.

Podręcznik jest bardzo ładnie wydany, szkoda tylko, że tłumaczenie chwilami jest nieco mętne i niezrozumiałe. Nie powinno to jednak zniechęcić miłośników Świata Mroku.

Mulder

Mumia (druga edycja) – podręcznik źródłowy, Wydawnictwo ISA, cena: 45 zł



NIUSY

ZAPOWIEDZI

Tuż po wakacjach ukaże się pierwszy dodatek do *Dzikich Pól!* Będzie on nosił tytuł „W stepie szerokim...”. Znajdzie się w nim obszerny opis życia Kozaków i Chanatu Krymskiego, zasady walki konnej, nowe biegłości, profesje kozackie i duża kampania rozgrywająca się na stepach Ukrainy.

Trwają intensywne prace nad piątym numerem *Labiryntu*. Jest szansa, że pojawi się on na jesieni. Znajdziecie w nim nie tylko przygody, ale i artykuły problemowe. Numer ten będzie poświęcony *Warhammerowi*.

Szykowany jest też pierwszy dodatek do *Kryształów Czasu*. „Almohadowie” (taki ma nosić tytuł) zawierają opis nowego archipelagu, nowe czary, potwory, profesje i opisy ras. Znajdzie się tu również trochę przedmiotów magicznych i informacji, które nie zmieściły się w podstawce. Jak wystarczy miejsca, będzie też jakaś przygoda.

NA NASZYM RYNKU

Ukazał się drugi numer *INFERNA* i trzeci numer „*Talizmanu*” (zamiast obiecanego CD-romu dołączono darmowy komiks – dobre i to) oraz drugi numer „*Legendy*”. W sklepach pojawił się też pierwszy dodatek do gry fabularnej *Shadowrun*. Nosi on tytuł „*Katalog Ulicznego Samuraja*”, a zawiera opisy i ilustracje wszelkiego przydatnego w grze sprzętu.

TRÓJKĄT BERMUDZKI

Firma **Chaosium** wydała w marcu kolejny dodatek do gry *Zew Cthulhu*. Jego tytuł mówi sam za siebie: „*Bermuda Triangle*”. Kto odpowiada za tajemnicze zniknięcia statków i samolotów, za dziwne zachowanie kompasów i urządzeń elektrycznych? Wiadomo – Cthulhu i S-ka. Podobno dodatek jest bardzo dobry: to kompendium wiedzy o Karaibach, nadające się do wykorzystania w różnych grach fabularnych. Podręcznik przeznaczony jest do zabawy w latach

dziewięćdziesiątych XX wieku. Być może w przyszłym roku Wydawnictwo MAG pomyśli o jego wydaniu...

ŚWIAT MROKU NA ŻYWO

Miłośnicy Świata Mroku zostali uraczeni na początku 1998 roku nową grą. Jest to *The Shining Host LARP*, czyli system do rozgrywania przygód na żywo. Gra została oparta na świecie *Chengeling* i ma ciekawą oprawę artystyczną. Niestety, zasady są bardzo skomplikowane, co w praktyce psuje całą zabawę.

TOP 10

Oto czołówka najlepiej sprzedających się gier fabularnych (na Zachodzie): 1. *AD&D* 2. *Wampir: Maskarada* 3. *Rifts* 4. *Shadowrun* 5. *Star Wars RPG* 6. *Deadlands* 7. *GURPS* 8. *Wilkołak: Apokalipsa* 9. *Legend of the Five Rings* 10. *Aeon (Trinity)*. Tymczasem w Polsce cały czas prowadzi *Warhammer Fantasy Role Play* przed *Cyberpunkiem 2020*.

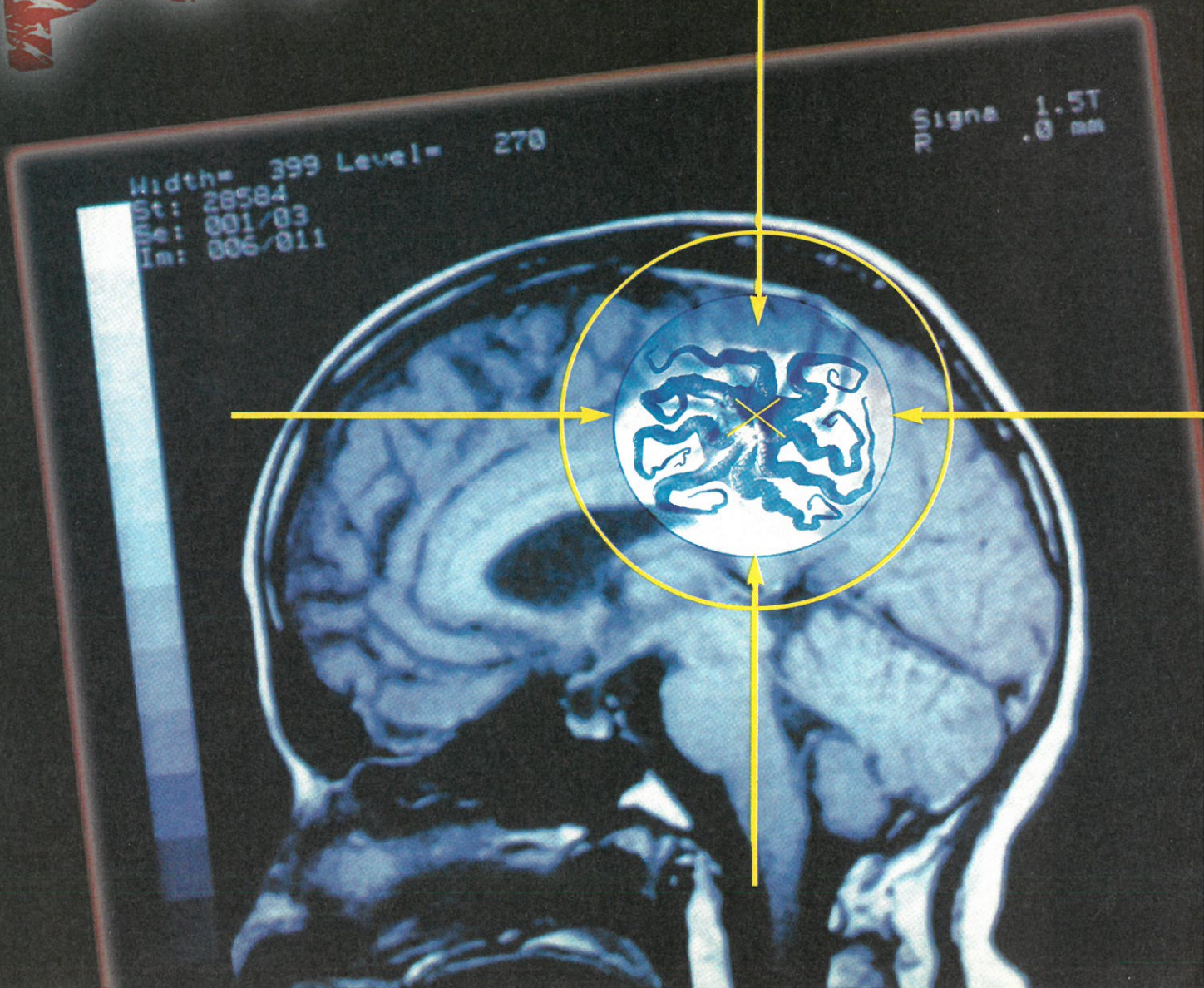
mony

Reset
RESTART YOUR COMPUTERS

micro



pod software



Portret tfrurcy

Od tego miesiąca zaczynamy nowy cykl artykułów poświęconych twórcom *Magii i Miecza*. Będziemy w nim przybliżać czytelnikom sylwetki redaktorów i autorów naszego pisma.

DZIŚ:

YOSSA

Yossa jest studentem piątego roku archeologii na UW. Pochodzi z Radomia, ale od lat mieszka w Warszawie. Zadebiutował serią scenariuszy w „Złotym Smoku” (ówcześni redaktorzy MiMa nie chcieli ich opublikować). Wkrótce jednak związał się z Wydawnictwem MAG i pnać się po szczeblach kariery został dość szybko sekretarzem redakcji w „Magii i Mieczu”. Jest autorem sporej ilości artykułów i przygód do najróżniejszych systemów („dajcie dobrą stawkę, a napiszę wam wszystko...”). Lubi przesiadywać w pubach pijąc dobre piwo. Wolne chwile spędza w Zakopanem, jest jednak zwolennikiem teorii, że góry najlepiej jest podziwiać z bezpiecznej odległości.

Swoją przygodę z grami fabularnymi rozpoczął od *Kryształów Czasu*. Przez pewien czas grywał w jednej z legendarnych grup Artura Szyndlera. Porzucił jednak *KC* dla *AD&D* i zakochał się w świecie *Planescape* (ale później mu przeszło).

Jego ulubione gry RPG:

1. AD&D: Planescape
2. ROMA 3000
3. Deadlands
4. Zew Cthulhu (wersja shot'n'up)
5. Wilkołak: Apokalipsa („przeciwpancernym, kretynie, przeciwpancernym”)

Dość ciepłymi uczuciami darzy Yossa procesor Pentium i standardowe oprogramowanie IBM. Uwielbia gry strategiczne i Internet, od którego ciężko go czasem odciągnąć.

Ulubione gry komputerowe:

1. Phoenix (gierka dostępna 10 lat temu na automatach)
2. Harpoon II
3. Seria „Panzer General”
4. AH-64 Longbow
5. Diablo

Yossa jest też smakoszem i miłośnikiem fantastyki. Z równą łatwością połyka więc książki i obiady.

Ulubione jedzonko:

1. Pizza (marinera i hawajska)
2. Pierogi

3. Bigos
4. Napoleonka („tylko jedna osoba w tym kraju potrafi zrobić dobrą napoleonkę”)
5. Ryby pod każdą postacią

Ulubione książki:

1. G. Wolfe: *Księgi Nowego Słońca*
2. J. Heller: *Paragraf 22*
3. *Techniki seksualne Wschodu*
4. P. K. Dick: *Płyńcie lzy moje, rzekł policjant*
5. Waldemar Łysiak: wszystko

W redakcji wszyscy nazywają Yossę „Rafałkiem”. Od chwili, gdy został sekretarzem redakcji opracowuje różne metody zmuszania autorów i grafików do przynoszenia materiałów w terminie. Ma już w tym względzie pewne osiągnięcia, ale obawia się, że nie przypadną one do gustu Komitetowi Helsińskiemu. W wolnych chwilach katuje wszystkich ostrą muzyką i chodzi do kina na różne dziwne projekcje.

Ulubiona muzyczka:

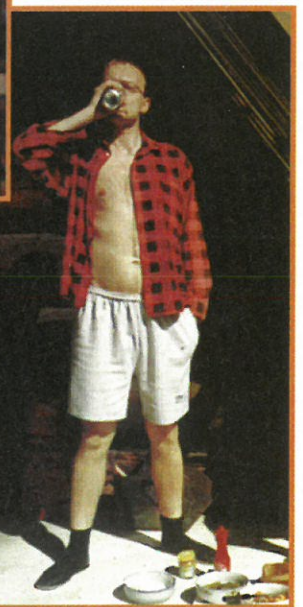
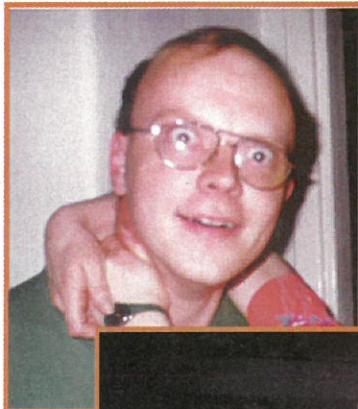
1. Metallica
2. Paradise Lost
3. Manowar
4. Slayer
5. Just 5 („kolorowe sny, kiedy ja dotykam siebie...”)

Ulubione filmy:

1. Starman
2. Obcy 2
3. Braveheart
4. Zły porucznik
5. Doberman

Wybitne osiągnięcia:

Stworzenie najlepiej sprzedającej się gry paragrafowej w Polsce – sławetnego „Czarnego Legionu”. Zjedzenie trzech dużych pizz w ciągu niecałych dwudziestu minut. Wykonanie 1200 brzuszków pod rząd (czym kompletnie zdeklasował wszystkich redakcyjnych kulturystów).



Cześć!

Zacznę od przeprosin. Przejmując tę rubrykę nie wiedziałem, że Miłozs właśnie zakończył dyskusję na temat wieku graczy. Dlatego sprawa wróciła w poprzednim numerze. Nadal docierają do nas „ostatki” korespondencji poruszającej wspomnianą sprawę, tym razem jednak jest ona definitywnie zamknięta. Mam nadzieję, że końcówka z MiM-a 6/98 była wystarczająco ciekawa, abyście wybaczyli mi to potknięcie.

Ze względu na długość cyklu wydawniczego, dopiero teraz mogę Wam podziękować za nadesłane życzenia wielkanocne. Szczególnie dzięki dla Danusi, która przysłała nam własnoręcznie wykonaną kartkę świąteczną z wykluwającym się z pisanki smoczkiem.

Nowym motywem przewodnim „Listów” miało się stać pytanie: „Czym dla Was jest RPG?”. Wygląda jednak na to, że ta kwestia zajdzie na dalszy plan, z bardzo nieprzyjemnych powodów. O tym jednak później. Na razie zajmijmy się sprawami lżejszego kalibru.

Dzień dobry.

Nazywam się Krzysztof Kramarz. Chciałbym zamówić kartę Celownik Optyczny, a także kartę Góry Hektrom z gry karcianej DOOMTROOPER, którą przedstawia pismo Inferno.

Do listu, w kopercie dołączone było 70 gr. Na przyszłość jeszcze raz wyjaśnię, jak odbywa się sprzedaż wysyłkowa produktów wydawnictwa MAG. W każdym numerze pisma znajduje się specjalny kupon. „Instrukcja obsługi” umieszczona jest obok, razem ze spisem produktów, które można w ten sposób zamówić. Wydawnictwo nie wysyła kart na sztuki. Nie przysyłajcie nam pieniędzy w kopertach – sprzedaż wysyłkowa odbywa się tylko przy pomocy kuponów z „MiM-a”.

Wspomniane 70 gr zasililo fundusz dokarmiania chochlików drukarskich. Może, jak będą najedzone, przestaną tak rozrabiać.

Oto fragment innego listu, związany z tematem sprzedaży wysyłkowej.

(...) Gówniana oferta dystrybucyjna – taka właśnie, jeśli nie można zamówić u was „Cyberpunka 2020” – kolejny dowód rolplejowego rasizmu.

Sławomir Niewitecki

Większa część listu Sławka składa się ze skarg i zażaleń na formę i treść „MiM-a”. Narzeka na „gówniane, nie przemawiające, przeciętne okładki i ilustracje”, „mnogość szajsu i miernoty”, „bezsensowne, chałwatowe rubryki w stylu Krainy Goblinów, czy Toon'a”, że „85% pisma dotyczy fantasy”, itp. itd.

„De gustibus non est disputandum” – „o gustach się nie dyskutuje”, stwierdzili już starożytni. Wspomnę tylko, że „chałowata Kraina Goblinów” zbiera najwyższe oceny w ankietach, podobnie, jak większość artykułów do WFRP, czy ostatnio teksty do Earthdawn. Również większość docierających do nas opinii na temat szaty graficznej jest pochlebna. Ale

coż – jeszcze się taki nie urodził, co by każdemu dogodził. W każdym razie staramy się, jak możemy.

Natomiast zarzut „gównianej oferty dystrybucyjnej” to już chyba lekka przesada. Nie spodziewasz się chyba, Sławku, że w ofercie sprzedaży wydawnictwa MAG, znajdują się produkty wydawnictw Copernicus i ISA. Bo właśnie one wydają „Cyberpunka 2020” i „Shadowruna”. Owszem, możesz liczyć, że w „MiM-ie” raz na jakiś czas pojawią się teksty do obu wspomnianych systemów. Podobnie znajdziesz tu teksty do wielu innych RPG-ów, nieobecnych na polskim rynku. Przede wszystkim jednak w piśmie znajdziesz teksty związane z systemami MAGa, bo tego oczekuje od nas większość Czytelników – ta, która te właśnie gry kupiła.

Powiem więcej – prędzej znajdziesz u nas przygody do „Wampira” lub „Shadowruna”, niż w „Legendzie” wydawnictwa ISA artykuły do np. „Wilkołaka”, czy „Zewu Cthulhu”. Kwartalnik ISA jest bowiem nastawiony wyłącznie na promocję produktów tegoż wydawnictwa i gier, których dystrybucją się ono zajmuje (np. MtG). „Magia i Miecz” ma „epokę wyłączości” na szczęście już za sobą.

Szanowna redakcjo!

Od pewnego czasu gram w Dzikie Pola. Są one bardzo rozbudowanym i dopracowanym systemem. Niestety jednak, gdy grałem w Warhammera Fantasy Role Play miałem większą wygodę. Pomimo, że jest to gra angielska i zostało wydanych w języku polskim wiele dodatków, w swoim piśmie poświęcacie mu dużo więcej miejsca niż Dzikim Polom, które są systemem polskim. Bardzo bym Was prosił, żebyście w każdym numerze „Magii i Miecza” poświęcili choć trochę miejsca na przygody, opowiadania i ciekawostki związane z Dzikimi Polami.

Z wyrazami szacunku

Grzegorz Kostrzewa

Różnica między WFRP, a Dzikimi Polami jest taka, że Warhammer powstał parę dobrych lat temu, a DP są systemem zupełnie nowym. W pierwszym przypadku, już w chwili wydania polskiej edycji, redakcja miała do dyspozycji masę istniejących materiałów – dodatki, scenariusze, opowiadania. Wystarczyło je przetłumaczyć i puścić w świat. Natomiast Dzikie Pola są tworzone od podstaw, w pewnym sensie na Waszych oczach. Dlatego właśnie wciąż jeszcze jest do nich tak mało materiałów i przygód. Druga rzecz to fakt, że WFRP jest systemem fantasy, a Dzikie Pola silnie tkwią w historycznej rzeczywistości. Ich twórcy, mimo swobody w różnych drobnych kwestiach, starają się wiernie przedstawić realia XVII-wiecznej Polski. A to wymaga znacznie staranniejszego przygotowania, niż w przypadku świata fikcyjnego. Wszystkich miłośników Dzikich Pól (tym samym również siebie) pocieszam, że trwa praca nad dwoma pierwszymi dodatkami do systemu, w jednym przypadku już bardzo zaawansowana. Przygody również

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

7-8'98 (55-56)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – najlepszy tekst numeru (tylko jeden)

OCENA

Recenzje	[4]
Portret tfurcy	[4]
Listy	[5]
Okiem Zewnętrznym	[3]
Konkurs, czyli kto wygrał	[3]
Interaktywne narzędzia (3)	[3]
Z czym to się robi	[4]
Pandaemonium	[6]
Rytuał przywrócenia	[5]
Noc niespełnionych pragnień	[5]
Dni zemsty	[5]
Truposz	[4]
Wycieczka na wieś	[4]
Puszka pandory	[5]
Czy Bach był narratorem	[4]
Zaproszenie (podróż...)	[5]
Kraina Goblinów	[5]
Fantastyczna muzyka (3)	[3]
A więc chcesz zostać wampirem	[5]
Ocena numeru	[5]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek [15] lat

Wyszczałcenie:

podstawowe [✓]

średnie []

zawodowe []

wyższe []

Miejsce zamieszkania:

wieś []

miasteczko [✓]

miasto []

miasto wojewódzkie []

Jesteś:

Graczem [✓]

Mistrzem Gry [✓]

Ulubione systemy:

..... K.C., WARHAMMER

Średnie miesięczne wydatki na RPG

..... 10 ZŁ

Jak często czytasz „MiM”:

każdy numer [✓]

co 2-3 numery []

rzadziej []

Ile osób czyta twój numer „MiM”:

tylko ty [✓]

2-3 osoby []

więcej osób []

Inne zainteresowania poza RPG:

..... KOMPUTERY

LISTY

będą się pojawiały, możliwe jak najczęściej. No i wydawnictwo S.R. powinno wreszcie wydać powieść Jacka Komudy „Wilcze gniazdo”.

Oto fragment kolejnego listu:

Piszę ten list głównie po to by zadać Wam i fanom pewne pytanie. Jestem ósmoklasistą, wielkimi krokami zbliżają się egzaminy wstępne, co oznacza dla mnie zdwojone ćwiczenie matematyki oraz ślęczenie do późna w nocy nad wypracowaniami. Czas na pisanie scenariusza gdzieś mi się ulatnia. Przez trzy ostatnie miesiące, na palcach jednej ręki mogę policzyć moje sesje. Pytam się wszystkich – jak sobie z tym radzicie? Studenci, maturzyści, co robicie, gdy macie dużo nauki, a gracze oczekują od Was gry w piątek? Czy ktoś może mi zdradzić receptę na ten, niewątpliwie wszystkich dotyczący problem? Będę wdzięczny!

Juliusz Iwanicki

Mam nadzieję, że w swoich listach doradzicie coś Juliuszowi.

Jako, że pytanie jest skierowane również do redakcji, odpowiem przynajmniej za siebie. Wydaje mi się, że wszystko jest kwestią rozplanowania czasu. Razem z grupą przyjaciół mamy wspólnie umówione dni i godziny spotkań (kto powiedział, że musi to być piątek? – my akurat gramy w poniedziałki), tak, aby nikomu nie kolidowały one z innymi, ważniejszymi zajęciami. Możesz podobnie postąpić ze swoją drużyną. Ustalcie jeden, wygodny dla całej grupy termin, np. raz w tygodniu, o określonej porze. Później tylko konsekwentnie się go trzymajcie.

W ogóle, przekonałem się ostatnio, że warto się zaopatrzyć w kalendarz do notowania zajęć. Można sobie w nim z wyprzedzeniem zapisać spotkania, wykłady, sesje, itp. Przy natłoku zajęć, o niczym się nie zapomni, poza tym łatwiej sobie rozplanować czas na kartce, niż w pamięci. A jeśli przy okazji ma w środku notes na telefony, odpada problem gubienia dziesiątek karteczek, na których w pośpiechu notowało się numery znajomych. Sprawdzony sposób. Polecam!

Tak przy okazji: mam nadzieję, że egzaminy dobrze Wam poszły...

Teraz coś na temat, który został poruszony jeszcze za panowania Miłosza.

(...) RPG jest dla mnie ucieczką od monotonii dnia codziennego, a także miłą rozrywką w gronie przyjaciół (w tym miejscu pozdrawiam Ścigalkę, Stacha i Slimfastera). Gry fabularne wypełniły pewną pustkę w moim życiu i w pełni przyczyniły się do tego Wasze czasopismo, którego poziom idzie w górę (niestety łącznie z ceną). (...)

Maciek Szatyński

Chciałem w odpowiedzi na hasło, które podał Wojtek, a poparł Miłosz, napisać czym jest dla mnie RPG. A więc gry fabularne są dla mnie pasjonującym, pięknym, niezwykłym, budującym hobby. Z niecierpliwością czekam na każdą, cotygodniową sesję prowadzoną przez jednego z moich

przyjaciół lub przeze mnie. Jednak wiem, że moje życie nie może się składać wyłącznie z grania. I tu chciałbym, chociaż było to powtarzane na łamach MiM nie raz, przestrzec wszystkich graczy (i MG), aby wymaginowany świat nie przesłonił im tego naszego, rzeczywistego. Tutaj też trzeba ciężko walczyć i zmagać z przeciwnościami losu. Nie można zbyt często uciekać przed nimi w malowniczy świat gier fabularnych. Nie wolno zaniedbywać nauki, dziewczyny, itd. Trzeba powstrzymać się przed wydaniem ostatniego grosza na RPG. Należy pamiętać, że RPG jest bardzo wciągającym hobby, ale tylko nim. A słowo hobby oznacza: „czyjeś ulubione zajęcie traktowane amatorsko jako przedmiot osobistego zainteresowania i źródło odprężenia w czasie wolnym od pracy zawodowej” (Słownik wyrazów obcych PWN).

I właśnie tym jest dla mnie RPG; rozrywką, której oddaję się całkowicie, ale tylko wolnym czasie.

Dixi et salvavi animam meam. (z łac. „Powiedziałem i uspokoiłem swoje sumienie.” – przyp. JeRzy)

Tomek Bąk

Ano właśnie – wygląda na to, że często używany zwrot „RPG jest ucieczką od rzeczywistości” narobił sporo szkody. Jest traktowany zbyt poważnie zarówno przez część graczy (którzy nawet nie zastanawiają się specjalnie nad jego dosłownym sensem), jak i przez ludzi nie mających nic wspólnego z grami. Bo o „ucieczce od rzeczywistości” mówi się także, gdy ktoś popada w alkoholizm, narkomanię, itp. Stąd, takie sformułowanie może wywołać niepokój, a nawet niechęć otoczenia do RPG.

I tu dochodzimy do poważnego problemu, o którym wspominałem na początku.

(...) Mój list dotyczy sprawy, która za naszą ulubioną rozrywką ciągnie się od samego początku. Chodzi mi mianowicie o stosunek osób nie grających do graczy. Nie od dziś wiadomo, że większość ludzi jest do RPG nastawiona nieprzychylnie, czy wręcz wrogo. Oto co przeczytałem niedawno w jednej z gazet katolickiej młodzieży (niestety nie pamiętam tytułu owego fascynującego pisma):

„Promuje się mistrza owych złowrogich gier niejakiego (Uwaga!) Artura Szyndlera, który jest – jak czytamy – swego rodzaju bogiem, gdyż w jego grach można zabić... kogo się chce!”

Nie wiem jak wam, ale mnie ręce opadły po przeczytaniu tego tekstu (w innym numerze tego pisma pisano o zgubnych wpływach grania w D&D i słuchania zespołu black metalowego... AC/DC).

W jednej z regionalnych gazet ukazał się także artykuł o RPG, z którego wynika, że wszyscy gracze to sataniści i potencjalni samobójcy. Nie wiem jak był zamysł autora, ale ja właśnie tak to odebrałem.

Zewsząd syją się ataki na graczy i samo RPG (może wpływ na to ma wynik ostatnich wyborów parlamentarnych). Próby tłumaczenia osobom nieorientowanym zazwyczaj

kończą się pukaniem wymownie w czoło i słowami: „Żeby w to grać to chyba trzeba mieć nierówno pod sufitem”. Jedna z moich koleżanek powiedziała, że nie mogłaby się tak wciąć w kogoś kim naprawdę nie jest i nie rozumie, dlaczego ktoś gra w coś takiego.

Niestety obraz gier fabularnych nakreślony przez media nie zawsze jest obiektywny, a ludzie, którzy nie mają z RPG związku wierzą mu, bo nie mają szansy usłyszenia zdania drugiej (naszej) strony.

Zastanawia mnie przyczyna tego stanu rzeczy. Dlaczego ludzie wyrażają swe opinie o czymś, o czym nie mają zielonego pojęcia? Wydaje mi się, że żeby wyrażać się krytycznie o czymkolwiek trzeba to najpierw poznać i przynajmniej postarać się zrozumieć.

W jednym z artykułów o RPG przeczytałem, że gracze wcale nie są lepsi od np. szalikowców, są po prostu inni. Osobiście nie dzielę ludzi na lepszych i gorszych (jak powiedział Pawlak w „Samych swoich” – ludzie dzielą się na mądrych i głupich), ale sądzę, że gracze przynajmniej nie stwarzają zagrożenia dla innych. Chyba każdy się zgodzi, że lepiej byłoby, gdyby większość ludzi grała w RPG, a nie uganiała się po ulicach i stadionach z kijami baseballowymi, nożami, płytami chodnikowymi itp.

Kończę na tym mój wywód, mając nadzieję, że wkrótce coś się zmieni i my, czyli gracze, nie będziemy już atakowani przez nikogo.

Tomek Jędrzejko

W lipcu '96 roku, na łamach „Słowa” walczyłem z ludzką głupotą, po artykule Doroty Narewskiej „Niebezpieczne gry”. Z mojego, polemicznego artykułu, po miesiącu oczekiwania, do druku poszła jedna trzecia. Dwa dni później, „Słowo” wypuściło tekst „Niebezpieczne gry – c.d.”, nie odbiegający propagandową formą od poprzedniego. Zakończony był notą: „Od redakcji: Na tym kończymy dyskusję w tej sprawie”. Nie pozwolono nam się obronić.

Jedna z moich koleżanek oburzona wyszła z kościoła po tym, jak usłyszała w kazaniu o zagrożeniach dla młodzieży: „satanizm, new-age i D&D”. Grupa przyjaciół przeżyła dziki atak dresiarzy na mieszkanie. Później dowiedzieli się, że dresiarze przypuszczali, że „zbiera się tam jakaś sekta”. Jedna ze stacji kablowych nadaje film, który m.in. ostrzega przed zgubnym wpływem D&D. Przykłady mógłbym mnożyć.

Ze wszelkimi pomówieniami i kłamstwami na temat graczy i RPG trzeba się wreszcie definitywnie rozprawić. Należy jednak to zrobić w przemyślany sposób.

Najważniejsza sprawa: **to nie Kościół występuje przeciwko RPG**. Robią to ludzie, którzy wykorzystują autorytet świętej instytucji do zbudowania swoich autorytetów jako obrońców moralności. Niestety, stosowane przez nich metody udowadniają, że osoby te nie mają prawa zajmować takiej pozycji. Sam jestem katolikiem i oskarżenia o sekciarstwo czy satanizm traktuję jako obelgę. Znam osobiście księży i zakonników, którzy do zjawiska gier fabularnych podszli z otwartością – potrafili wysłuchać mnie, przyjęc wyjaśnienia i argumenty.

Nie jest to też skutek wyniku wyborów – tu z kolei chyba przez Tomka przemówiła jakaś polityczna stronniczość. Pamiętajcie: w tej sprawie trzeba zachować szczególną ostrożność i obiektywizm. Kierując się uprzedzeniami i emocjami, upodobniamy się do naszych „oskarżycieli”.

Na temat zarzutów pod adresem RPG rozmawiałem ostatnio ze znajomym studentem etnologii. Stwierdził on, że gry fabularne są zupełnie nowym zjawiskiem i ludzie nie potrafią go dopasować do znanych stereotypów. Krótko mówiąc – nie ma jeszcze swojej „szufladki”. A to, co jest nieznanne wywołuje obawy, które z kolei rodzą agresję.

Dlatego właśnie trzeba tłumaczyć otoczeniu, o co chodzi w RPG, odwołując się do zrozumiałych pojęć (ja na przykład porównuję gry fabularne do teatru). Nie można się poddawać, bo milczenie oznacza akceptację istniejącego stanu rzeczy. A zgodnie z Piątym Prawem Murphy'ego: „Sprawy pozostawione samym sobie zmieniają się ze złych na jeszcze gorsze”.

Na zakończenie wielka prośba do Was: jeśli wiecie, z jakich pism pochodziły opisane przez Tomka artykuły (i kiedy się ukazały), dajcie znać. Podobnie, przysyłajcie do mnie kopie wszelkich artykułów na temat RPG, z jakimi się zetkniecie; szczególnie takich, w których powtarzają się pokazane wcześniej zarzuty. Zbieram podobne materiały i robię z nich coś w rodzaju własnego, małego „Archiwum X”. Sprawa interesuje mnie już od paru ładnych lat. Będę bardzo dziękczynny!

Pomyślcie też nad sposobami obrony i przeciwdziałania przykrym skutkom ludzkiej głupoty. Czekam na Wasze listy.

Pozdrawiam.

JeRzy

OGŁOSZENIA

Sprzedam podręcznik podstawowy do „Zewu Cthulhu” oraz „Księgę Strażnika”. Stan dobry, cena ok. 60 zł (do uzgodnienia). Tel.: (0-48) 612-60-43, prosić Adriana.

Sprzedam amerykańskie komiksy z serii X (X-Men, The Uncanny X-Men, 2099, Unlimited, X-Force, etc.), Fantastic Four i Avengers po 5 zł za sztukę. Zainteresowanych proszę o kontakt. Prześlę pełną listę (w sumie ok. 50 komiksów). Poza tym sprzedam podstawkę do GURPS'a (50 zł) i do Warzone (60 zł). Agata Gorządek, ul. Siewierska 11 m 11, W-wa 02-360; tel. (0-22) 823-13-35.

Sprzedam 507 kart do DT (wartość 1050 zł). Cena do uzgodnienia. Hubert Urbaniak, ul. Chelmońskiego 57, Zielona Góra, tel. (0-68) 326-83-76, prosić Huberta, od poniedziałku do niedzieli po 16-tej.

Sprzedam blisko 100 kart do DT (ale jakich!). Cena ok. 30 zł (do uzgodnienia). Jeżeli ktoś jest zainteresowany kupnem, piszcie: Tomasz Poszytek, ul. Rozłogi 13/31, 01-310 W-wa, tel. (0-22) 664-76-71. Odpiszę na każdy list.

Grupa trzech graczy (w porywach do pięciu) i jeden MG poszukują innych graczy i innych MG z Otwocka i okolic, grających we wszystkie możliwe systemy RPG. Piszcie! Jacek Rudnicki, ul. Czaplickiego 1/29, 05-400 Otwock.

Nawiążę kontakt z fanatykami RPG ze Szczytna i okolic. Mam 18 lat. Posiadam następujące systemy: MERP, Dzikie Pola, Zew Cthulhu, Warhammer. Chętnie poznam nowe systemy. Kontakt listowny lub telefoniczny. Rafał Maszlej, ul. Kopnickiej 34/4, 12-100 Szczytno, tel. (0-89) 624-10-21.

Grupka zapalonych fanów RPG poszukuje kontaktu z graczami i graczkami z Końskich i najbliższych okolic. Dysponuję WFRP i W:A. Kontakt pod numerem telefonu 372-70-99. Pytać o Bartka.

Sprzedam podstawkę do WFRP, numery „Magii i Miecza” od kwietnia '97 do maja '98, numery Secret Service od 49 do 55, Świat Gier Komputerowych: 9/97 i 2/98, numery X-Men 6/97 i 7/97. Michał Przeklasa, ul. Techników 24/44, 55-221 Jelcz-Laskonice (woj. wrocławskie), tel. (0-71) 18-59-38.

Dwóch mieszkańców Świata Mroku poszukuje dobrego Storyteller'a z Płocka, w celu wspólnej gry (najlepiej w Wampira). Piotr Jasiński, ul. Lachmana 14/25, 09-407 Płock, tel. 263-68-60.

Tanio sprzedam: „Warhammer” (podręcznik podstawowy, twarda oprawa), „Wilkołak: Apokalipsa” (podręcznik podstawowy), „Śródziemie” (podręcznik podstawowy) oraz „Stwory Śródziemia”. Piotr Orliński, ul. 3 Maja 5B m 6, 42-255 Szczekociny.

Sprzedam ok. 340 kart do DT – 55 zł, „podręcznik gracza” do W:A – 40 zł, „W poszukiwaniu palantira” do MERP'a – 25 zł. Michał Adamski, ul. Piaska 4 m 26, 09-407 Płock.

Sprzedam: 168 kart do DT i 104 karty do M:tG (razem 60 zł lub osobno 30 zł), książkę „Conan i najemnik” (4 zł), „Tam i z powrotem – mapa do „Hobbita” (10 zł), wszystkie książki Asteriksa (2,50 za sztukę). Ostatecznie wymienię na: ciekawe plakaty związane z fantastyką, grę fabularną „Kryształy Czasu”, oraz ciekawe akcesoria związane z fantastyką, gramy fabularnymi i twórczością J.R.R. Tolkiena. Adam „Major” Majewski, os. Śląskie 10B/2 Zielona Góra, tel. 3-200-043 (prosić Adama).

Sprzedam karty DT (1996 kart, 618 wzorów za 400 zł). Wymienię podstawowy podręcznik do Warzone i „Kompendium, tom 2: Bestie wojny” na podręcznik podstawowy do WFRP i dodatek „Galeria bohaterów” oraz „Księgę wiedzy tajemnej”. Sprzedam również figurki do Warzone. Daniel Łaga 03-335 Warszawa, ul. Syrokomli 7B m 211, tel. 674-92-63.

Sprzedam podręcznik do Warzone za ok. 50 zł; ew. zamienię na system RPG. Tomasz Bąk, ul. O.J. Rybińskiego 20/7 Gdańsk-Oliwa tel. (0-58) 554-81-97.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

NAGRODY I RECENZJE

NAGRODY

Numer jest wakacyjny, więc nie będę zmuszał was do wysilania neuronów i roztrząsania żadnych fantastycznych problemów. Latem na pewno macie więcej czasu na czytanie i dlatego przygotowałem nieco powiększony dział recenzji. Sądzę, że książki, o których piszę, są jeszcze dostępne w księgarniach.

Na wstępie jednak, chciałbym was poinformować o branżowych wyróżnieniach przyznanych w okolicach maja i czerwca oraz namówić do zgłaszania nominacji do nagrody imienia Janusza Zajdla.

Na Międzynarodowych Targach Książki w Warszawie wydawnictwa „Zysk” i „Świat Książki” rozstrzygnęły swój wspólny konkurs na powieść. Jego laureatem został Tadeusz Oszubski, autor trzech powieści („Sfora”, „Mesjasz”, „Twierdza nienawiści”) i licznych opowiadań, znany Wam z łamów MiMa twórca serii artykułów o tajemnicach „Archiwum Y”. To kolejny, po szporce „Polityki” dla Andrzeja Sapkowskiego, sukces NASZEGO pisarza w szerokim świecie wielkiej literatury. Gratulacje!

Również w maju, na Festiwalu Fantastyki w Nidzicy, rozdano doroczne nagrody specjalistycznej księgarni wysyłkowej SF „Verbum”. Oto one:

Zagraniczne opowiadanie roku: „Kiedy starzy bogowie umierają” – Mike Resnick.

Polskie opowiadanie roku: „Dzikus” – Adam Wiśniewski-Snerg.

Zagraniczna powieść Roku: „Diamentowy Wiek” – Neal Stephenson.

Polska powieść roku: „Wieża jaskółki” – Andrzej Sapkowski.

Książka roku: „Wieża jaskółki” – Andrzej Sapkowski.

Dodam jeszcze, że w kategorii „polskie opowiadanie roku” drugą pozycję zajął Jacek Komuda („Tak daleko do nieba”), a czwartą inny współpracownik MiMa – Artur Szrejter („Sprawa Lokera”). Wszystkie opowiadania z czołówki ukazały się w „Nowej Fantastyce”.

Z kolei w czerwcu, swe nagrody rozdał Śląski Klub Fantastyki. Śląskfy przyznawane są w trzech kategoriach:

Twórca Roku 1997: Ewa Białołęcka (powieść „Tkacz Iluzji”).

Wydawca Roku 1997: Andrzej Miskurka (prowadzenie serii beletrystycznej wydawnictwa „Mag”).

Fan Roku 1997: Zbigniew Żygadło (organizator Szedariad).

Tak więc stary, literacki fandom docenił wreszcie organizatora konwentów rpg. Należało się. I znów, z kronikarsko-towarzyskiego obowiązku, dodam, że w kategorii „twórca

roku” nominowani byli także inni ludzie związani z MiMem: Hubert Czajkowski (grafik, twórca wspaniałych okładek do serii beletrystycznej „Maga”), Jacek Komuda (system „Dzikie Pola”, opowiadania) oraz Tomasz Kołodziejczak (czyli ja, za książkę fantasty dla dzieci „Przygody rycerza Darlana”).

Złotego Meteora – antynagrodę za knota roku – otrzymało od SKF wydawnictwo „Zysk” za nowy przekład „Diuny”.

Chciałbym was jeszcze namówić do zgłaszania nominacji do nagrody im. Janusza Zajdla. Przypominam, że jest to najważniejsze w Polsce fantastyczne wyróżnienie. Przyznaje się je zawsze na POLCONIE, za najlepszą powieść i najlepsze opowiadanie z roku poprzedniego. Tak więc, w tym roku można głosować na nowele i powieści, które ukazały się w roku 1997, w dowolnych książkach i pismach fantastycznych.

Procedura selekcji tekstów jest dwustopniowa. Najpierw zgłaszane są nominacje. Każdy z was może na podać tytuły co najwyżej 3 powieści i co najwyżej 3 opowiadań polskich autorów z 1997 roku. Te głosy podlicza się i w każdej z kategorii wyłania w ten sposób po pięć nominacji, które zostaną ogłoszone przed POLCONEM. Właśnie na te nominowane utwory będą głosować uczestnicy konwentu (odbędzie się w dniach 11-13.IX w Białymstoku) i to oni wyłonią zwycięzcę.

Swoje nominacje możecie wysłać pod adres: Śląski Klub Fantastyki, ul. Pocztowa 16, skr. poczt. 502, 40-956 Katowice lub e-mailem: skf@vr.pl. Wśród zgłaszających zostana rozlosowane nagrody książkowe.

Oto lista dotychczasowych laureatów nagrody (może warto w wakacje udać się do biblioteki i przeczytać te książki, hm?).

Rok 1985: Marek Baraniecki „Głowa Kasandry”.

Rok 1986: nagrody nie przyznano

Rok 1987: nagrody nie przyznano

Rok 1988: Edmund Wnuk-Lipiński „Rozpad połowiczny”

Rok 1989: nagrody nie przyznano

Rok 1990: Andrzej Sapkowski „Mniejsze zło”

Rok 1991: Marek Huberath – „Kara większa”

Rok 1992: powieść – Feliks Kres „Król Bezmiarów”

opowiadanie – Andrzej Sapkowski „Miecz przeznaczenia”

Rok 1993: powieść – nie przyznano opowiadanie – Andrzej Sapkowski „W leju po bombie”

Rok 1994: powieść – Andrzej Sapkowski „Chrzest ognia”

opowiadanie – Ewa Białołęcka „Tkacz iluzji”

Rok 1995 powieść – Rafał Ziemkiewicz „Pieprzony los kataryniarza” opowiadanie – Konrad Lewandowski „Noteka 2015”

Rok 1996 powieść – Tomasz Kołodziejczak „Kolory sztandarów” opowiadanie – Rafał Ziemkiewicz „Śpiąca królowna”

RECENZJE

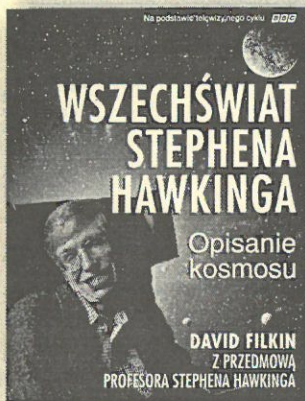
Guy Gavriel Kay TIGANA – ten pisarz należy do ścisłej czołówki światowej fantasty. Jego cykl „Fionawarski gobelin” zaliczany jest do kanonu tej literatury. W Polsce Kay nie cieszy się aż taką popularnością. W tym roku gościł na Międzynarodowych Targach Książki w Warszawie, lecz nie otaczały go tłumy fanów, tak jak to było w zeszłych latach w przypadku Carolla czy Pratchetta. Teraz macie okazję przekonać się o jego klasie, a to dzięki znakomitej powieści, TIGANA. Akcja książki dzieje się na Półwyspie Dłoni, krainie, którą najechało i podzieliło między siebie dwóch agresorów (skąd my to znamy?). Kay kreśli szeroką panoramę miejsc, wydarzeń, ludzkich postaw. Powieść powinna przypaść do gustu każdemu miłośnikowi solidnej, niegłupiej fantasty.

Michael Swanwick STACJE PRZY-
PŁYWU – pierwsza książka tego pisarza na naszym rynku, kilka jego opowiadań ukazało się wcześniej w prasie. Za to od razu dostaliśmy to co najlepsze – powieść zdobyła nagrodę Nebula w 1991 roku. Na planecie Miranda ląduje wysłannik, ze specjalną misją. Ma odszukać, sprawdzić, a być może pokonać niejakiego Gregoriana, człowieka dysponującego niezwykłymi mocami (czytaj: technologiami). Powieść łączy elementy space opery i cyberpunka z klimatami fantasty. Swanwick świetnie maluje oryginalny świat przyszłości, który spodoba się na pewno poszukiwaczom dziwnych klimatów. Niestety, fabularnie książka nie jest spójna, sprawia wrażenie pisanej pośpiesznie.

Dodam jeszcze, że powieść Swanwicka opublikował nasz ulubiony MAG, w swojej serii elitarniej fantastyki. Wydawca zmienił format książek (zgroza dla kolekcjonera – grzbiety nie równają się na półce!), a co najważniejsze – szatę graficzną. Część nakładu drukowana jest z okładkami Czajkowskiego, świetnymi ale zbyt odważnymi jak na standardy polskiego księgarstwa. Większą porcję nakładu opakowano w kolorowe, komercyjne okładki, perfekcyjnie wykonane, ale szlampowe. Szkoda.

Philip Dick OPOWIADANIA NALEPSZE – świetny zbiór jednego z najbardziej zakreślonych pisarzy w historii SF. Wydawca trochę przesadził z tytułem – w książce

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

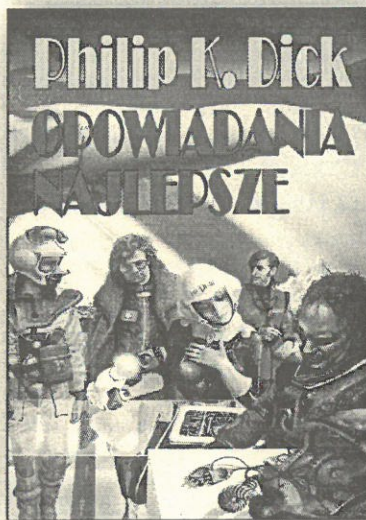


brakuje wielu klasycznych opowiadań Dicka (np. tych zebranych w wydany w roku 1990 zbiorze „Ostatni pan i władca”). Nie martwcie się jednak, będziecie mieli co czytać – nowel jest 19, opatrzone zostały wstępem Johna Brunnera, postłowie napisał sam Dick. Razem niemal 500 stron lektury. O czym? Tematów jest mnóstwo – podróże w czasie, komputery, obcy, wojna przyszłości. Cały czas przenika przez nie „firmowy” wątek Dicka, to znaczy podstawowa wątpliwość, dotycząca tego, co jest światem realnym, a co złudą, kto z nas jest prawdziwy, a kto tylko podstawiony...

Robert Silverberg VALENTINE PONTIFEX – trzecia część serii przedstawiającej losy planety Majipoor. Ten wielki świat jest zamieszkały przez przedstawicieli setek ras. Jego pierwotni mieszkańcy – Zmiennokształtni, mogący przybierać dowolne postacie – zostali zepchnięci do rezerwatów. Skomplikowanej strukturze społecznej globu przewodzi Koronał (obecnie jest nim bohater pierwszego tomu serii, lord Valentine), który w teletatyczny sposób wpływa na ludzkie sny. Silverberg stworzył w tym cyklu rzeczywistość niezwykłą, bardzo bogatą, precyzyjną, różnorodną, a jednocześnie nasączoną niesamowitością, poetycznością, urodą. Jeden z oryginalniejszych światów SF, jakie dane mi było poznać (a zwiędziłem ich niemało!).

Sean Stewart KRES OBŁOKÓW – szukacie fantasy niebanalnej i oryginalnej, a jednocześnie zawierającej wszystko to, co w tym gatunku ważne: walkę, magię, wędrówkę, magię? Właśnie znaleźliście! Wielki ogień niszczy królestwa puszczańskie. Zdesperowani mieszkańcy lasu postanawiają przeprowadzić się na morskie wyspy – bezpieczne, bo odgródzone od płomieni wodami oceanu. Ale tam już żyją ludzie, którzy staną do walki z najeżdżącą... Wgłęb lasu, ku pałacowi cesarza ruszy desperacka wyprawa wyspiarzy, na archipelagu powstanie ruch oporu, a na rozgrywkę umysłów i mięśni wpływ wywrze także magia bogów i szaleństwo władców. Oryginalna mitologia, dobre dialogi, wiarygodne postacie, wzruszenie i akcja – to atuty jednej z najlepszych książek fantasy na naszym rynku. Co ważne – powieść stanowi zamkniętą całość, a nie prequel sequela trzeciej części szóstego tomu nowego cyklu.

David Filkin WSZECHŚWIAT STEPHENA HAWKINGA (OPISANIE KOSMOSU) – to jest piękna książka! Świetnie wydany album przedstawia stan współczesnej wiedzy kosmologicznej, a także historię fizyki i astronomii. Mnóstwo zdjęć, rysunków, odniesień historycznych, czyni z niego lekturę przyjemną i pożyteczną. Dodatkową wartość stanowi fakt, że książkę firmuje swoim nazwiskiem Stephen Hawking, facet, który już dziś przeszedł do historii astronomii. Twórca wyrafinowanych teorii kosmologicznych, autor jednej z najpoczytniejszych książek o astronomii w dziejach („Krótka historia czasu”) jest kalemką. Porozumiewa się ze światem jedynie



za pomocą specjalnej aparatury, przetwarzającej drobne ruchy jednej dłoni na słowa i zdania. Jednak wciąż pozostaje aktywny zawodowo, uważa się go powszechnie za jeden z tęższych umysłów epoki. David Filkin najpierw nakręcił dla BBC film o historii kosmologii, oparty właśnie na przemysłeniach Hawkinga. Teraz otrzymaliśmy piękną książkę. Polecam!

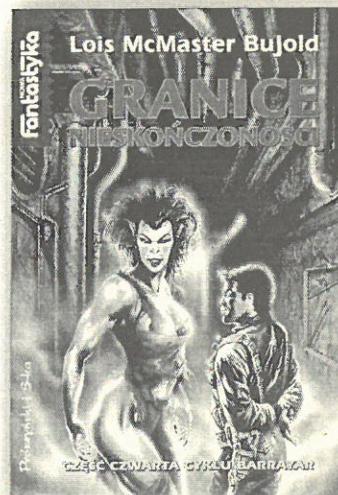
Lois McMaster Bujold GRANICE NIESKOŃCZONOŚCI – to czwarta część popularnego space operowego cyklu „Barrayar”. Seria liczy obecnie dziewięć tomów i zdobyła rekordowe liczby ważnych nagród: cztery Hugo i dwie Nebule. Ja nie jestem w stosunku do niej aż tak entuzjastyczny, ot sprawnie zrobione kosmiczne czytało. Książka składa się z trzech nowel, przedstawiających losy bohatera na różnych etapach jego wojskowej kariery.

Walter Jon Williams METROPOLITA – po prostu świetne! Już po powieści „Aristoi” Williams wydał mi się jednym z najlepszych nowych autorów SF. Jego kolejna książka w pełni potwierdza wcześniejszą opinię. Ta zreżna krzyżówka SF i fantasy przedstawia dziwną planetę, odciętą od kosmosu nieprzepuszczalnym kłosem. Cywilizacja rozwijająca się pod kopułą korzysta z dziwnej energii geomanipulacyjnej, tworzonej przez wszystkie obiekty

mające masę. Energia ta umożliwia korzystanie z wyrafinowanych technologii, telepatię, latanie, prowadzenie wojen. Ludzie władający jej zasobami są magami tego świata. To jakby watek baśniowy w książce. Jednocześnie mamy tu klimaty SF – Williams precyzyjnie opisuje wszystkie techniczne urządzenia niezbędne do pozyskiwania energii, technokratyczną strukturę społeczeństwa, inżynierię opartą o geomancję. Oryginalność jego wizji rodzi się właśnie na styku tych dwóch światów – baśniowej wszechmocy magów i ograniczających ich technologii. Jeśli dodać do tego sensacyjną intrygę, wątki kryminalne, batalistyczne, socjologiczne – otrzymujemy utwór niesamowity, oryginalny i ciekawy. Mnóstwo świetnego materiału do systemów na pograniczu magii i nauki.

Linda Nagata STRUKTOR BOHRA – obowiązkowa lektura dla wszystkich cyberpunkowców. Debiutancka powieść autorki, o której na pewno nie raz jeszcze usłyszymy. Nagata zaprezentowała powieść postgibsonowską, wykorzystując doświadczenia cyberpunka, ale w swej wizji idzie znacznie dalej. W jej wersji przyszłości umysły ludzkie mogą swobodnie przepływać przez sieć, lokować się w ciałach innych ludzi, w sztucznych nosicielach, tworzyć swe duplikaty, jednocześnie realizować akcje w różnych miejscach. Nanotechnologia umożliwia kontrolowanie nie tylko umysłów, ale i fizjologii innych osobników. Ta technika staje się aż tak niebezpieczna, że powstaje specjalne prawo, które ogranicza jej stosowanie. Egzekwuje je ponadpaństwowa, obdarzona najwyższymi priorytetami policja. Główny bohater książki, Nikko, to człowiek przekształcony genetycznie, skazany na śmierć z powodu ograniczenia tej technologii. Nikko podejmuje walkę o przetrwanie. Kradnie struktora Bohra, zaawansowane nanonarzędzie, przekształcające ludzi i otoczenie tak, by służyło jego panu. Jednak policja rozpoczyna pościg – w świecie prawdziwym i w sieci, na powierzchni Ziemi i w kosmosie. Wszędzie tam, gdzie znajduje się choć jedna osobowość lub ciało Nikko... Kapitalna powieść.

Miłych wakacyjnych lektur życzę...



Konkurs

czyli kto wygrał i dlaczego

Tomasz

Przygotujcie się, albowiem przyszedł czas rozwiązywania wielkiego (przez małe „w”) konkursu „Z poradnika aktora”. Rozwiązań przyszło więcej niż się spodziewałem – równo 22. Były niezwykle różnorodne: proste rozpisanie podanych przeze mnie kroczków, *quasi*-opowiadania, karty postaci, obszerna historia... Niektórzy przysyłały tylko teksty, inni uzupełniali je rysunkami bohaterów lub ich herbami czy tatuażami. Kilku uczestników użyło pergaminu zamiast zwykłego papieru. Część pomysłów postaci była inspirowana bezpośrednio postaciami z książek lub filmów, inne czerpały jedynie kilka pomysłów. A systemów było duuuuużooooo różnych. Innymi słowy: było w czym wybierać. A, jeszcze ciekawostka: w konkursie wzięło udział dość dużo „graczek” (ponad 1/3 odpowiedzi)! Niesamowite!

A to nominacje: Kaśka z Myszkowa za Calineczkę do gry *Wraith*, Łukasz z Bydgoszczy za Ramona Ortegę Esnaidera oraz Przemek z Torek za pana brata herbu Janina. Zaczniemy więc (uprzedzam nominowanych, że nieco zmieniłem ich słowa, mam nadzieję na lepsze...).

CALINECZKA

Pomysł: Sześciolatka dziewczynka, która zmarła na białaczkę. Z życia pamięta jedynie fakt, że matka była w zaawansowanej ciąży, a rodzina należała do kochających. Nie pamięta natomiast własnego imienia (towarzysze nazwali ją Calineczka).

Krok 1: Obserwacje dzieciaków „na żywo” w parku, sklepie, na „dorosłych imprezach”. Pomocą był także serial „Pełna chata” (gdzie w końcu są same dziewczynki!). To powinno wystarczyć.

Krok 2: Właściwie zbędny. Calineczkę można uznać za Sandmana (Sandmankę?) o wyjątkowych uzdolnieniach.

Krok 3: Calineczka jest dzieckiem w takim wieku, że już mówi wyraźnie; akcentuje „r”, nie sepleni, ale za to często przekręca wyrazy. W chwilach euforii mówi bardzo szybko (wtedy czasem zaczyna seplenić i nie zawsze da się ją zrozumieć), skraca wypowiedzane myśli i nie zawsze trzyma się gramatyki (np. „Tam, wujek, biegnie, pistolet, szybko!”).

Krok 4: Do wszystkich zwraca się „wujku” albo „ciociu”. Każę sobie opowiadać bajki („Wujku! Baaajka! Proooszę! Wuuuuuujkuuu!”), stale trzeba jej niektóre rzeczy tłumaczyć, a ignorowana obraża się („Już cię nie Kocham!”).

Krok 5: Trzeba poćwiczyć obrażone dziecko: tupnąć nogą, nadąsać się (Calineczka robiła to po „dorostemu” – nos do góry, ręce złożone na piersiach). Zdziwimy się – otwieramy usta. Skłamiemy – zasłaniamy usta dłonią. Zamyślamy się – ostentacyjnie marszczymy czoło, podpieramy głowę ręką. Czasem naśladujemy dorosłych.

Krok 6: Calineczka to wulkan energii.

Podśpiewuje, ciągnie za nogawki, wdrapuje się na kolana (dosłownie). Zwraca na siebie cały czas uwagę. Czasem gubi się.

Krok 7: Ubiera się zwykle w czerwony sweterek, niebieską spódniczkę na szeleczkach, czerwone rajstopy i czarne półbuty. Ma okrągłą buzię, niezbyt długie ciemnobłond włosy splecione w dwa warkoczki, duże ciemne oczy i zadarty nos. Z czasem jej gust uległ zmianie, ale to zupełnie inna historia...

Effekt: Calineczka była przeprowadzana przez ulicę na zielonym świetle, były bajki, głoskanie po główce, branie na kolana, a nawet kłótnie („Jak się wyrażasz przy dzieciach!”).

TOMASZ JANIEWSKI HERBU JANINA

Pomysł: Książka tylko jedna polecenia godna „Złota wolność” Kossak-Szczuckiej, z której to liczne rzeczy czerpałem. Dla klimatów wszelkich raz trzecie trylogię Sienkiewicza przeczytać li obejrzeć wypada. Warto również muzeum z eksponatami wieku XVII odwiedzić lub jakoś sztukę tudzież film poznać.

Wiadomości o postaci: Tomasz Janiewski herbu Janina, wachmistrz, 79 kg, 26 lat, 183 cm, arianin. Urodził się w czerwcu 1579 roku w Nowym Sączu. Rodzice (Anna i Gedeon) należeli do zgromadzenia braci polskich. Nie nosili broni, a miłowali się w pokoju i wiedzy. W 1581 urodził się brat Tomasz – Melchior, który wzorem rodziców i brata również stał się arianinem. Rodzina żyła dostatnio i radośnie aż do maja 1596, kiedy to Gedeon i Melchior zostali napađnięci przez zbójów Hamasia Kwocki i usieczęni. Usłyszawszy wieść o tym to zdarzeniu pani Anna zaniemogła i zmarła ze smutku. Zrozpaczony Tomasz złamał przykazania wiary, uzbrowił siebie i kompanów, po czym odnalazł bandę Kwocki i wybił wszystkich jej członków do nogi. Następnie zaciągnął się do oddziałów wojewody Mniszcha. Już jako wachmistrz wyrusza wraz z wojskiem na Moskwę, aby na tamtejszym tronie posadzić Władysława IV, syna Zygmunta III Wazy.

Tomasz nie jest wysoki, a za to pyzaty. Do grubych nie należy. Twarz wiecznie ma czerwoną, ozdobioną długimi, podkręconymi do góry wąsami i kilkudniowym zarostem. Włosy ma ciemne, a oczy niebieskie. Jest opanowany i spokojny, ale bezwzględny. Lubi pić i bić (jak każdy herbowy). Nie lubi pludraków Niemców i Francuzów wszarzy.

Sposób mówienia: Głos ma cichy, wyraża się powoli i bardzo wyraźnie. Rzadko kiedy używa łacińskich zwrotów. Przeklina często, ale tylko mówiąc „cholera”.

Powiedzonka: Po gorzałce: „Albo pij, albo się bij”. W rozmowie z głępszymi: „Komu Bóg rozumu nie da, kowal mu go nie ukuje”. Zdenerwowany: „By nie mróz na złe pokrzywy, byłby

ten chwast wiecznie żywy”. Do chłopów: „Łgarze Pan Bóg karze, jeśli nie mrozem to powrozem”. Gdy ubił francuskiego hrabiego w pojedynku: „Bezpotomnieś pomarł, / margrabio Gonzaga. / Osły same się rodzą, / siać ich nie wypada”.

Ciało: Nigdy się nie uśmiecha, prawie w ogólnie nie mruga powiekami, a kiedy jest zdziwiony, mruży oczy i nieznacznie odchyła głowę do tyłu. Zobaczywszy piękną białogłową, namiętnie podkręca wąsa. Niewiele wytrzymałe spojrzenie jego lodowatych oczu.

Poruszanie się: Często krzyżuje ręce na piersiach (czasem nawet godzinę się później nie porusza). Siada zajmując całe krzesło (czy cokolwiek innego). Rzadko gestykuluje. Ma krzywe nogi, przez co chodząc kiwa się to w lewo, to w prawo. Chodzi szybko, czasem spuszcza głowę i wpatrując się w ziemię. Nie omija kałuży, wchodzi w sam ich środek.

Strój: Na służbie nosi karacnę (nieco zniszczoną), czerwone hajdawery i płócienną koszulę. Nie na służbie piękny, złocisty żupan (gdzieniegdzie już przetarty), czapkę z rubinową agrafą i orlimi piórami. Ma też niebieskawo kointusz i jasnoczerwony żupan zapasowy. Stroju dopełnia zwykle pas, dwa pistolety i szabla. Chodzi w czerwonych, wysokich, wiecznie brudnych i zabłoconych butach z ostrogami.

RAMON ORTEGA ESNAIDER

Nazywam się Ramon Ortega Esnaider. Mam 29 lat. Jestem Meksykaninem i Nomadem. żyję w brutalnej przyszłości roku 2020. Wzoruję się na stereotypowych meksykańskich bandytach, których pełno jest w różnych westernach. Brudni, zarośnięci i wiecznie pijani, lecz o ognistym temperamencie. Jak już wspomniałem, jestem Nomadem. Mój ojciec – Pedro Ortega (miej go w swej opiece Santa Maria) – był głową klanu Ortega. Naszym symbolem jest galopujący mustang. Mam dziesięcioro rodzeństwa: 7 braci i 3 siostry. Jestem silnie związany ze swoją rodziną, lecz aby przetrwać w świecie pełnym różnych gringo i cyberpsycholi, my Latynosi musimy trzymać się razem. Nasze życie to ciągłe podróże i walka. Ja jednak marzę o kupnie niewielkiej hacjendy i kawałka ziemi gdzieś na granicy z Meksykiem. Chciałby ożenić się z jakąś miłą juanita, która dałaby mi kilka Ramoniątek. Nie wiem tylko, czy nadaje się do stabilnego życia. Ma meksykańska krew nieustannie pcha mnie w nowe przygody. Czasem jest przekleństwem, bo nieraz ryzykowałem wiedziony jej zewem i zbyt szybko sięgałem po broń. Staram się nad sobą panować, ale nie cierpię, gdy jakiś gringo próbuje mnie pouczać. Kocham przestrzeń jak moi przodkowie; czasem siadam na harley'a i pędzę przed siebie bez celu. Równie mocno Kocham niezależność i pewnie dlatego nigdy nie

związałem się z żadną korporacją. Jestem raczej małowówny – wolę działać niż gadać. Kiedy jednak coś powiem, to bywam stanowczy. Głos mam lekko ochrypły, pewnie od nadmiaru tequilla. Czasem używam hiszpańskich zwrotów. Do przyjaciół zwracam się per *amigo*, a do tych, których cenię i szanuję, per *senor* lub *senorita*. Wrogów i hołotę określam mianem *gringo*. W moich ustach słowo to nabiera obraźliwego znaczenia. Moim ulubionym powiedzonkiem jest „*asta lavista, baby*” – szczególnie, gdy poślę jakiegoś *gringo* w piach.

Mam czarne oczy i wielkie wąsy, które są moją dumą. Uwielbiam rzuć tytoń, choć czasem zastępuję go cygarem (oczywiście kubańskim). *Gringo* nie cierpią, gdy „przypadkowo” spluwam przez zęby przeżutym tytoniem, wprost pod ich nogi. Lubię patrzeć, jak miotają się w bezsilnej wściekłości, ale nie mają dość odwagi, by zaatakować. I mądrze robią, bo nie na darmo nazywają mnie „El Diablo”.

Jestem twardzielem, ale i tak boję się cyberpsychozy, więc mam mało wszczepów. Widziałem wielu, którzy w cyberszale strzelali do wszystkiego, co się rusza. I mimo że sam często strzelam nim pomyśle, to taki brak kontroli mnie przeraża. Cóż, ulica zmusiła mnie do zamontowania paru drobiazgów; takie czasy. Lekko utykam na prawą nogę i wciąż nie mogę przywyknąć do faktu, że jest cybemetyczna. Jednak po pewnej strzelaninie moja własna nie nadawała się do użytku. Mój wierny przyjaciel i ulubiony fetysz to karabin, z którym mogę się oczywiście sprzągać. Najbardziej urzekła mnie jego niezawodność i siła ognia. Wiele razy ratował mnie z najgorszych opresji.

Z upodobaniem noszę na głowie wielkie sombrero – to jakby moja wizytówka. Poza tym kowbojki i jasne dżinsy. Na początku kariery nosiłem praktyczną skórzaną kurtkę, pasującą do mojego motoru. Niestety podczas wielu misji zmieniła się ona w podziurawioną i zakrwawioną szmatę. Teraz zmieniłem ją na elegancką marynarkę i kamizelkę, uzupełniane teksańskim krawatem z broszą. Taki ubiór bardzo ułatwia kontakty z biznesmenami, którzy ostatnio chętniej korzystają z moich usług. Tylko sombrero i kowbojki pozostały. Na wszystko zakładałam kolorowe, sięgające kolan ponczo – bardzo praktyczne. Świetnie ukrywa kaburę z moim karabinem, którą noszę na prawej nodze. Ostatnio sprawiłem sobie złoty sygnet z wygrawerowanym symbolem mojego klanu – to jedyna błyskotka, jaką posiadam.

I zwycięzcą zostaje (FANFARY) Kaśka (BRAWA). Proste czasem jednak znaczy najlepsze. Nagroda główna – podręcznik do gry *Earthdawn* – powędruje do niej pocztą. Pozostałe nominacje zostają również nagrodzone: każda z osób otrzyma trylogię *Konrad*. Ponadto przyznają jeszcze dwa wyróżnienia (nagroda to *Pierścień Tęsknoty* – powieść do *Przebudzenia Ziemi*): Igorowi ze Skrawilna (za dokładność) i Joannie ze Stroni (za klasyków i nie tylko).

Mówią, że „*istnieć*” znaczy *tylę, co „być wartością zmiennej”* (Willard van Orman Quine), cokolwiek miałyby to znaczyć.

3 INTERAKTYWNE NARZĘDZIA

CHRISTOPHER KUBASIK

TRUMACZENIE: AGNIESZKA SOLSKA

CZĘŚĆ 3: POSTAĆ, POSTAĆ, POSTAĆ...

Zasady gier fabularnych oraz fakt, że większość z nich pochodzi od gier bitewnych, determinuje tworzenie scenariuszy o określonym rysie fabularnym: często są to historie pełne najemników przesiadujących w barach w oczekiwaniu na zatrudnienie i włączających się bez zajęcia herosów, przeradzające się w przydługawe rozgrywki taktyczne. W niniejszej serii artykułów dyskutujemy jednak o Zabawie Narracyjnej: te ulepszone historie podobne są w swej naturze do gier fabularnych, lecz napędzane są emocjami i osobistymi celami postaci, sprawiając, iż walka staje się mniej ważnym elementem historii. Opowieści Zabawy Narracyjnej nie opierają się na sprawdzaniu czy dana czynność się powiedzie, ale ich *wyborze*; nie na używaniu zasad, lecz metod narratorskich.

Głównym narzędziem gracza jest postać. Bohaterowie to motor narracji we wszystkich opowieściach. Jednakże wielu ludzi myli postać z *charakterystyką*.

„Charakterystyka” to wygląd postaci, opis jej głosu, odruchów bądź nawyków. Gdy „zobaczymy” jak bohater wygląda, jak podnosi swą szklankę w winem i że ma upodobanie do dobrego tytoniu, stanie się ona realniejsza, lecz mimo to nadal będzie tylko zapisaną kartką papieru.

Ale tego rodzaju opis nie tworzy *postaci* – ona musi *działać*.

To jest główna zasada sztuki i filmów, odnosząca się również do gier fabularnych i zabawy narracyjnej. Oznacza to, że najlepszym sposobem przedstawienia twojej postaci jest *działanie*.

Jednak nie każdy czyn jest zgodny z charakterem postaci, nie wystarczy tylko bezsensowne działanie dla samego działania – czyny muszą wynikać z celów. „Charakterystyka” obdarzona celem, który prowadzi do działania, staje się postacią.

CELE I ZADANIA

Spójrzmy na typową fabułę opowieści: *główny bohater czegoś pragnie, usiłuje to osiągnąć pomimo przeszkód i w ten sposób dochodzi do sceny końcowej (wygranej, przegranej lub remisu)*.

Jak widać każda sesja gier fabularnych oferuje coś, czego chcą postaci: skarb, porwaną księżniczkę, zniszczenie punktu zaopatrzenia. Pragnienia te, w kontekście zabawy narracyjnej, są *zadaniami*. Zadania są wymieniaalne. W najlepszym przypadku są sposobem na zbliżenie

się do celu; w najgorszym po prostu zajmują czas i nie warto o nich niczego opowiadać.

O czym w takim razie warto opowiadać? *O celach*. Cele są integralną częścią postaci; *one definiują kim ta postać jest*. Postać, która nie ma celu, nie ma żadnego powodu, by rano wstawać z łóżka. Jeśli wyczołga się z niego po to, by dowlec się do fabryki zabawek, w której pracuje, nadal nie warto nic o niej opowiadać; nie jest ona postacią. Żyje jako osoba, ale nie jako siła napędzająca *opowieść*.

Gdy postać pokonuje przeciwności i wypełnia zadania, historia się kończy, ale postać trwa nadal. Będzie tak trwać, dopóki nie osiągnie swojego celu. Pasuje to bardzo do gier fabularnych, gdyż lubimy, gdy nasze postacie biorą udział w co najmniej kilku opowieściach. Dajcie swej postaci jakiś istotny cel – na przykład pomśczenie śmierci brata zabitego przez Króla Ciemnej Krainy – i będziecie mogli wypełnić kilka zadań zanim osiągniecie swój cel.

Oto kilka postaci i celów z dobrze znanych filmów:

W *Casablance* Rick jest człowiekiem starającym się zachować neutralność w samym środku wojny. Przeszkody, jakie przed nim stoją, tworzą otaczający go ludzie. Na końcu filmu widać, że nie udaje mu się osiągnąć swego celu – wybiera jedną ze stron.

W *Gwiezdnym Wojnach* Han Solo jest kapitanem statku przemytniczego. Jak wiele postaci z gier fabularnych pracuje on za pieniądze, przyjmując wszystkie zlecenia. Cel Solo to być panem własnego losu. Właśnie ten cel wynosi go ponad większość postaci w grach. Jest to przy tym cel, do osiągnięcia którego jest mu. Jednym z kroków, jakie przedsięwziął by stać się panem własnego losu, było przewiezienie kontrabandy za wysoką cenę – a żeby to zrobić związał się z przestępcą Jabą Huttem. Ironią losu jest to, że jako pionek Jabby jest bardzo daleki od osiągnięcia swego celu.

Gdy Han zgadza się zabrać Luke'a z pozostałymi na Alderaan zyskuje on zadanie, które przybliży go do celu – zarobionymi pieniędzmi będzie mógł ułagodzić wkurzonego Jabbę. Później zmienia on zadanie i pomaga Luke'owi uratować Księżniczkę z więzienia na Gwieździe Śmierci. Stoi teraz przed nim nowe zadanie, ale ten sam cel. Za uratowanie Księżniczki Han ma nadzieję dostać wystarczająco dużo pieniędzy, by spłacić Jabbę, dokonać napraw na Sokole i potem pójść swoją drogą. Z pomocą tych właśnie środków ma on nadzieję osiągnąć swój cel.

Przypomnijmy sobie również, że Han nie zabija starego człowieka i chłopca, zabierając ich pieniądze. Jego próba uhonorowania kontraktu jest również działaniem –

i definiuje go tak samo, jak jego starania o wyeliminowanie agentów Imperium i zarobienie wystarczająco dużo gotówki, by kontrolować przejąć kontrolę nad swoim losem.

Biorąc jako przykłady postacie z filmów znajdziemy kilka więcej rad co do tego, jak budować interesujące postaci do Zabawy Narracyjnej.

POSTACIE POWINNY PRZYCIĄGAĆ KŁOPOTY

Zacznijmy od tego, że powinniście pozwalać swoim postaciom wpędzać się w kłopoty, podczas gdy usiłują one osiągnąć swoje cele. Pamiętajcie, że cele są dlatego ważne, że *definiują* one bohaterów; bez celów nie byłiby oni sobą. Ponieważ cele są tak istotne, wasze postacie mogą pozwolić sobie na każdy rodzaj dzwaczego, niesamowitego, a nawet niebezpiecznego zachowania podczas prób ich osiągnięcia. Nie chcemy bezpiecznych i pewnych postaci, które racjonalnie pozbywają się swoich celów ponieważ może to dla nich oznaczać kłopoty. Chcemy takich postaci, które oddają się pragnieniom, marzeniom i pasjom!

Zaskakuj! Pozwól na to, by emocje i cele doprowadziły bohatera do takich

W tej czteroczęściowej serii Chris Kubasik – jeden z najłagodniejszych autorów przemysłu gier – bada „fizykę” gier fabularnych. Zastanawia się nad tym, czym są, jak działają, gdzie zmiernają i jak skierować je na nowe drogi. Z pewnością nie używa kryształowej kuli czy czegoś takiego... ale bez wątpienia ma złe oko.

czynów, jakich nie popełniliby spokojniejsi ludzie. W *Le Morte D'Artur* Sir Balin zabija Panią Z Jeziora, wroga swej rodziny, w samym środku dworu Króla Artura. Jest to straszna zbrodnia, nie tylko dlatego iż jest to morderstwo, ale też i z tego powodu, że prawa Gościnności wymagają od Artura zapewnienia im wszystkim bezpieczeństwa wewnątrz murów jego zamku. Balin okrywa Artura straszliwą hańbą, zaś karą, jaką na siebie ściąga – karą, którą mógłby przewidzieć, gdyby wcześniej zastanowił się nad swoim czynem – jest wygnanie.

Podczas większości sesji spotkanie to przebiegałoby mniej więcej w taki sposób: – Wkraczasz do Głównej Sali Króla Artura. Tu spoczywa Okrągły Stół; wokół niego usadowionych jest kilku rycerzy, snujących opowieści o chwalebnych czynach dokonanych podczas ostatnich miesięcy. Krąży służba, uginając się pod ciężarem półmisków z bażantami i pieczonymi proszętami. Artur siedzi na swym tronie, rozmawiając z niewiastą. Zbliżasz się do Okrągłego Stołu, by zająć swe miejsce i widzisz, że niewiastą ową jest nikt inny jak Pani Z Jeziora,

zaciekle wróg twego rodu, którą poprzedziłeś pozbawił życia. Co robisz?

– Rzucam jej pochmurne spojrzenie pełne nienawiści, powstrzymując swój gniew do czasu bardziej odpowiedniego na zemstę.

– Co?

– Jeśli zrobię to teraz, będę miał kłopoty.

NIE! Wstań i odrąb jej głowę! Albo nie. Ale stracenie panowania nad sobą zawsze powinno być dostępną możliwością. Zbyt często śmiejemy się podczas sesji z innych graczy za zrobienie „czegoś nie tak”, podczas gdy w rzeczywistości są to najbardziej interesujące rzeczy, jakie można w grze zrobić. Powodowane celami postaci, te spontaniczne i niebezpieczne czyny są kamieniami węgielnymi możliwości gier fabularnych.

Po tym, jak Balin zostaje wygnany w *Le Morte D'Artur*, bierze on udział w wielu przygodach, żeby odzyskać miejsce w sercu Artura. W ten sposób historia toczy się dalej, rozwijając się w nieoczekiwanych kierunkach, w sposób, jakiego nikt nie mógłby nawet przewidzieć, gdyby Balin „rozegrał to bezpiecznie”.

Szukaj kłopotów! W *Więźniu Zendency* Rudolph Rassendyl, który usiłuje ocalić naród zastępując na jeden dzień króla tego kraju, zakochuje się w Księżniczce Flawii – jego narzeczonej. Ups. To nie było częścią planu. Komplikuje wszystko. Ze względu na ten piękny problem zyskuje on możliwość wyboru. Może przejść na stronę

Ruperta von Hentzau, negatywnego bohatera; zabić króla; zyskać księżniczkę oraz królestwo i żyć długo i szczęśliwie – czyli ziszczyć swe marzenia. Może też odrzucić nieczystą ofertę von Hentzau'a i nic nie zyskać. Odmawia on oczywiście i zostawia księżniczkę oraz królestwo po ocaleniu sytuacji. Ale fakt, że musi on dokonać wyboru, że jest *kuszony*, sprawia iż odrzucenie przez niego tej oferty jest tym bogatsze. Staje się on o wiele bardziej szlachetnym i interesującym człowiekiem, niż gdyby nigdy się nie zakochał w księżniczce. A w grze fabularnej, kiedy oferowany jest wybór i podjęta decyzja, zawsze pozostaje ona niepewna. Twoja postać może przyjąć ofertę, ale co wtedy? Co stanie się później?

Jako twórca swojej postaci nie powinien polegać wyłącznie na Mistrzu Gry, jeśli chodzi o zapewnienie ci kłopotów. Sam powinien je wyszukiwać dla swojej postaci. Na przykład gdybyś odgrywał główną rolę w *Więźniu Zendency* sam zdecydował się zakochać w Księżniczce Flawii – nie sprawiaj, by Mistrz Gry to na tobie wymusił. Wyszukuj również problemy w historii swojej postaci. Han Solo miał kłopoty z Jabą Huttem zanim rozpoczęły się

Gwiezdne Wojny. Luke był synem Ciemnego Lorda Sith i nawet o tym nie wiedział! Musisz zastanawiać się „Jakimi problemami mogę obarzyć swoją postać?” Problemy dostarczają przeszkód, a przeszkody oznaczają, że trzeba będzie robić niespodziewane rzeczy. To jest zawsze o wiele bardziej interesujące niż mówienie „Wyciągam miecz i go zabijam” po raz piąty tego wieczoru.

Sam wiesz najlepiej z jakimi kłopotami chcesz, by borykała się twoja postać. Możesz powiedzieć Mistrzowi Gry: „Chcę, by moja postać była rozdarta z powodu dziedzictwa swojego ojca,” i jemu pozostawić decyzję kim jest twój ojciec. Możesz również stworzyć ekwiwalent Dartha Vadera i powiedzieć: „To tatuś.” Nie ma znaczenia to, czy sam wypełnisz puste miejsca, czy pozostawisz to jako tajemnicę. Znaczenie ma to, że w Zabawie Narracyjnej nie jesteś pasywnym pasażerem w górskiej kolejce (roller coasterze) mistrza gry. Jesteś *współtwórcą* wraz z Mistrzem Gry i pozostałymi graczami.

W **Hero System** istnieje wiele rodzajów Wad, które można wybrać podczas tworzenia swojej postaci. Jest to krok w dobrą stronę, lecz wszystkie te *liczby*...

Dlaczego problemy wbudowane w postać mają równoważyć proporcjonalnie duże zalety? Implikacją tego jest fakt, że strony negatywne wybiera się po to, by stać się potężniejszym. Nie ma to miejsca w Zabawie Narracyjnej. Tam wbudowujesz problemy w historię i decyzje postaci dlatego, że są one zajmujące. Tu nie chodzi o bycie *fair*. Historie (opowieści) nie są *fair*. Rassendyl nie zyskuje dziewczyny w *Więźniu Zendy*, a jest to *świetny* koniec!

POSTACI KOŃCZĄ Z PUSTYMI RĘKAMI LUB UMIERAJĄ

Cały powyższy tekst sugeruje, że postać może popełnić o jeden błąd za dużo i skończyć z *niczym*. Albo nawet pod koniec sesji stać się zgniecionym kawałkiem papieru.

Tak. A ty możesz chcieć, żeby tak się to skończyło. Jeśli śledzi się logikę *historii* ponad logiką gry widać wyraźnie, że przeżycie twojej postaci nie jest głównym celem. Jest nim zbudowanie porządnej opowieści.

Niektórzy ludzie nie rozumieją **Call of Cthulhu**. Czemu grać w grę, w której skazany jesteś na śmierć lub szaleństwo? Nie możesz wygrać! Tu chodzi o to, by stworzyć historię, w której jesteś skazany na zagładę. Przecież to jest *horror*. Wszystkie potwory zabija się w opowieści o Conanie, a nie o Cthulhu.

Gdy gram w **Call of Cthulhu** mam prosty cel. Pod koniec sesji moja postać będzie martwa lub szalona. Tego wymaga opowieść i uważam za swoją powinność dopeł-

nić tego. Świetnie się bawię odgrywając to, ponieważ nie wstrzymuję się; nie staram się być *sprytnym za swoją postać*, stając twarzą w twarz z niepowstrzymanymi Starými Bogami, by utrzymać ją żywą i o zdrowym umyśle. Nie odgrywam również kretyna. Moja postać jest po prostu zwyczajną osobą uwikłaną w sytuację, która ją przerosła; jej cele prowadzą ją do straszliwego końca. W jednej przygodzie prowadzonej przez Mike'a Nystulę (mistrz nad mistrze i maestro horroru) grałem pracownika doków, Billa, którego córka zginęła w koszmarnych okolicznościach. Moja postać musiała odkryć, kto zrobił coś takiego jego dziecku. Z takim celem mógł być zarówno ostrożny, jak i zdeterminowany. Ale kiedy sprowadziło się to do wyboru musiał wiedzieć więcej – i szaleństwo powoli wypełniało jego umysł, podczas gdy coraz bardziej zagłębiał się w prawdę o śmierci swej córki. Czy odkryłem, co stało się z moją córką? Nie. Czy wygrałem? Tak, pomogłem stworzyć wspaniały horror.

Zbyt wiele ochraniajmy swoje postacie. Patrzymy na śmierć jak na potworny koniec; przegraną. Ale Obi Wan umarł. Spock też. Tak jak i dwóch brytyjskich poszukiwaczy przygód w filmowej wersji *The Man Who Would Be King*. W *Obcym* Vasquez, Hudson, Gorman i inni także zginęli. A przecież wszyscy są zajmującymi historiami.

Jeśli chodzi o twoją postać, nie musi być to sprawa życia albo śmierci. Fakt, że Rassendyl nie dostaje dziewczyny, a Jones Arki Przymierza, że Louis nie jest w stanie ocalić Claudii – wszystkie te niekompletne ukończenia zadań stojących przed postaciami nie oznaczają, że to *postacie* ponoszą porażkę. Robiły one, co tylko w ich mocy, by wypełnić stojące przed nimi zadania i cele – były interesujące ze względu na swoje wysiłki, a nie odniesione sukcesy.

Niech twojej postaci coś się nie uda, niech podejmie złą decyzję lub niech skończy martwa. Postać, która dobrze umiera, jest droższa niż taka, która nie podąża za swoim celem tylko dlatego, by pozostać przy życiu.

Stanowi to duży kontrast dla większości postaci w grach fabularnych. Nie są one cenione za to, co niespodziewanie udaje im się przewyciężyć, ale za to jak dobrze są od początku przygotowane na unikanie trudności. Magiczne artefakty i technologia opancerza ich ciała. Są spełnionymi profesjonalistami, unikającymi emocjonalnych związków ze strachu, że będą musieli robić coś więcej niż strzelać do wszystkiego. Poszukują tylko tego, o czym wiedzą, że mogą to uzyskać, nie wmanewrowując się w pozycje o tragicznych konsekwencjach. (Pamiętaj, że Ripley w *Obcym* wraca, by stawić czoła jeszcze większej ilości Obcych. Może przewidzieć, jak źle będzie tym razem; a jednak idzie).

Gracze mogą spędzić ze sobą tylko jedną przygodę albo być związani tak mocno, że mogliby być rodziną. To, co ma znaczenie, to fakt, że każdy chce pozostać w grupie ze względu na cel historii. Na przykład – gracze mogą być ze sobą spokrewnieni. Stosunki między nimi mogą również być oparte na handlu: ochroniarz i jego pracodawca, lord i jego wierni służący. (Zauważ, że nie wszystkie postacie są ochroniarzami bądź służącymi wynajętymi przez NPCów; postaci niektórych Aktorów chronią postaci innych Aktorów.) Wszyscy mogą mieć to samo zadanie lub cel: Święty Graal, śmierć despoty albo ucieczka od ich nędznego życia w kopalnianej kolonii na Marsie.

To, czego szukasz, to nici wiążące postaci ze sobą wtedy, gdy wybór działania może je rozdzielić. Oczywiście nici te mogą nie być wystarczająco silne w sytuacji dramatycznej i bez względu na nie grupa może się rozdzielić. Jest to częścią historii. Ale przecież podjęto decyzję, a decyzja ta uzyskuje miejsce w historii ze względu na właśnie zerwane nici.

Nici trzymają również postaci razem, gdy w czasie sesji czyjś cel jest istotniejszy od czyjegoś innego. Jeśli postać Jima pragnie zostać papieżem, ale sesja tej nocy toczy się wokół próby zyskania przez postać Jenny wystarczającej ilości pieniędzy na ucieczkę z planety, Jim nadal ma powód do udzielania jej pomocy – jest jej bratem.

Większa ilość postaci także jest pomocna. Pamiętaj, że celem jest historia – nie rozwijanie postaci. Postacie mogą schodzić ze sceny na sesję lub dwie i wracać, kiedy jest to bardziej odpowiednie. Poprzez zbudowanie odpowiednika obsady opery mydlanej – zróżnicowanego, lecz połączanego – jesteś w stanie sprawić, by wszyscy Akto-rzy brali udział w historii, nawet jeśli postacie się zmieniają. Istnieje nawet możliwość, by różni Akto-rzy odgrywali te same postacie, wymieniając się nimi, gdy zachodzi potrzeba.

Akto-rzy mogą nawet odgrywać niektóre postacie Mistrza Gry. Część z moich przyjemniejszych wspomnień z odgrywania ról pochodzi z tych przypadków, podczas których mistrz gry pozwolił mi odegrać „epizody” w scenach, w których nie brała udziału moja główna postać. Taka rotacja ról pozwala wszystkim brać udział w historii, pomaga Piątej Roli podczas scen z większą ilością postaci i jest niezwykle zajmująca.

Tak więc koncentruj się na celach, działaniu i tworzeniu przeszłości. Bądź hojny dla historii, a nie egoistyczny swoją postacią. Bądź ekstrawagancki. Szansa odegrania roli nie musi być przeznaczona na wygranie. Jest to szansa na przekazanie czegoś wyjątkowego.

NASTĘPNYM RAZEM

Jak Mistrz Gry radzi sobie z wymyśleniem przygody? A co z zasadami?

MACIEK KOCUJ

Z czym się to robi?

Dawno, dawno temu, pewien Doświadczony Mistrz Gry pojechał na konwent miłośników fantastyki. Spokojnie i bezpiecznie przemykał sobie po terenie imprezy, gdy nagle dopadli go Zawsze Żądni Przygód Gracze.

– Czy to ty jesteś tym słynnym Mistrzem, który opublikował swoją przygodę w...

– Tak, tak. To ja – zrezygnowanym głosem przyznał zapytany.

– Świetnie! Poprowadzisz nam przygodę! – zakrzyknęli Zawsze Żądni Przygód Gracze i zawlekli Doświadczonego Mistrza Gry do jednej z wolnych sal.

„No trudno”, pomyślał sobie napadnięty, „wymyślę coś na poczekaniu, to po paru godzinach się odczepią”.

Zaczęli grać. Już po dziesięciu minutach wszyscy się świetnie bawili. Było super. Sesja trwała ponad dziesięć godzin.

– Jutro gramy dalej – wysapał na zakończenie Doświadczony Mistrz Gry – tym razem jednak nie będę wymyślał nic na poczekaniu, tylko poprowadzę wam jedną z najlepszych przygód jakie kiedykolwiek zostały wydane na zachodzie.

Jak powiedział, tak zrobił. Po dwóch godzinach wszyscy byli mocno znudzeni, a po trzech mieli wszystkiego dość.

W nienajlepszych humorach rozjechali się do domów i żyli (bez siebie) długo i szczęśliwie.

Jaki jest morał z powyższej opowieści? No cóż, jest ich oczywiście kilka. Po pierwsze, to co jest dobre dla jednych nie musi być wcale dobre dla innych. Po drugie, to co spontaniczne i proste jest czasem o wiele lepsze od dobrze przemyślanej, wyrafinowanej intrygi. Po trzecie, wszystko to, co dzieje się w trakcie przygód jest w dużej mierze kwestią przypadku. Warto jednak wysilić się nieco i trochę temu przypadkowi pomóc. I właśnie temu ma służyć poniższy artykuł.

ZASTOJE

Prawdziwą zmorą większości sesji są zastoje.

– Piętnasty dzień przedzieracie się przez las – głos Mistrza gry staje się niebezpiecznie monotony.

– Idziemy dalej – gracze nigdy nie biorą pod uwagę, że można zawrócić z obranej wcześniej drogi.

– Mija osiemnasty dzień wędrówki.

– Idziemy dalej.

– Dwudziesty drugi dzień.

– Idziemy.

– Trzydziesty...

– Kopię w kostkę idącego przede mną krasnoluda.

– Trzydziesty trzeci dzień.

– Oddaję mu toporem.

– Mija trzydziesty siódmy dzień.

Ni z tego, ni z owego gra przestaje się kleić. Gracze gapią się beźmyślnie w swoje karty postaci. Mistrz Gry nerwowo kartkuje podręczniki szukając nie wiadomo czego. Ucieka gdzieś nastrój i ochota do gry. Przyczyny tego mogą być różne. Zastoje pojawiają się, gdy grupa podejmuje jakieś działania, których nie przewidywał autor scenariusza. Dzieje się tak również, gdy gracze nie mogą wpaść na jakiś pomysł lub nie mogą się zdecydować, co robić dalej. Zastój może być też spowodowany błędem Mistrza Gry lub

chwilowym, czysto fizjologicznym, spadkiem aktywności mózgu u większości uczestników rozgrywki.

Tak czy inaczej warto jest podjąć jakieś kroki w celu przeciwności zastoju...

– Trzydziesty ósmy dzień wędrówki – głos Mistrza Gry staje się podejrzanie spokojny.

– Dzieje się coś niezwykłego? – gracze zawsze są czujni.

– Niespecjalnie. Widzicie jedynie trochę większą niż zwykle ilość zwierząt poruszających się głównie w kierunku zachodnim...

– Idziemy na wschód. Sprawdźmy jaka jest tego przyczyna.

– Po paru kilometrach zaczynacie czuć jakiś dziwny zapach...

– Broń w pogotowiu i idziemy dalej.

– Przed sobą, między drzewami widzicie dym...

– To pożar!

– Las płonie!

– Uciekajmyyyyy!

– Ledwo, ledwo udało wam się uciec przed ogniem. Dotarliście do krawędzi lasu w miejscu, gdzie akurat przebiega jakiś trakt. Za sobą zostawiliście płonąca puszcza. Po kilku godzinach natknęliście się na karawanę zmierzającą do Nadakar.

– Faktycznie! Teraz sobie przypominam! Pustelnik wspominał, że powinniśmy się udać po radę do tamtejszych kapłanów. – Gracze czasem miewają też olśnienia.

W takich sprawach Mistrz Gry musi być szybki i stanowczy. Nie może się wahać, ani mieć skrupułów. Musi sięgać po wszelkie dostępne środki. Co zrobić jeśli gracze uparli się na szturmowanie znalezionego przypadkowo zamku? Czekać, aż im się znudzi? Nieee. Zabić kilku dla przykładu? No, niekoniecznie. Wystarczy małe trzęsienie ziemi. Zamek rozwała się w gruzy, a gracze muszą wynosić się z niebezpiecznej sejsmicznie okolicy. Może trochę brutalne, trochę prymitywne, ale zawsze skuteczne.

AKCENTY

Akcent, to ważna rzecz. Nie chodzi mi jednak o akcent językowy, choć i ten jest istotny przy wczuwaniu się Mistrza Gry w role staruszek, smoków czy goblinów. Mam na myśli akcentowanie w trakcie rozgrywki wydarzeń, dialogów i opisów. Gracze bardzo często nie mają najmniejszych problemów z przejrzaniem Mistrza Gry i zorientowaniem się, że właśnie zaczyna się dziać coś istotnego dla przygody – a wszystko dzięki akcentowi, jaki kładzie na niektóre wydarzenia prowadzący.

– Nagle gwar w karczmie ucicha. Do komina ze świstem wpada potężny podmuch wiatru i podrywa w powietrze obłok pyłu i kurzu z paleniska. Z głośnym skrzyknięciem otwierają się drzwi wejściowe i staje w nich **niepozorny** człowieczek o pałających czerwienią oczach i zagadkowym uśmiechu...

– Używam mego magicznego oka, żeby dobrze mu się przyjrzeć – Gracze natychmiast przystępują do akcji.

– Wykrywam jego charakter.

– Wyceniam ile są warte na oko noszone przez niego pierścienie.

Zaraz, zaraz. Albo ktoś jest niepozorny, albo zwraca na siebie uwagę. Oczywiście wytrawnego gracza zmylić się nie da. Od razu

powie, że jak ktoś jest niepozorny, to od razu zwraca na siebie uwagę tym, że w odróżnieniu od innych jest niepozorny. Nie oto jednak chodzi. Do miejskiej karczmy w ciągu wieczora wchodzi mnóstwo osób (przyjezdni kupcy, najemnicy, miejscowy grabarz, pijany krasnolud, zapłakana kobieta, dostojnie ubrany elf, itp., itd.). W normalnych okolicznościach poszukiwacze przygód nigdy nie zwracają na coś takiego uwagi. Trudno, żeby nagle zainteresowali się kimś tylko dlatego, że Mistrz Gry zaserwował im przy okazji pojawienia się danej osoby jakiś dłuższy opis. Nie należy oczywiście przesadzać (istnieje w końcu coś takiego jak intuicja), ale bohaterowie, aby podjąć działania w takich okolicznościach, powinni mieć jakieś dodatkowe powody.

Weźmy inny przykład.

– Jest noc. Kto jako trzeci stoi na warcie? – Mistrz Gry najwyraźniej szykuje coś wrednego.

– Ja – ochotnik zawsze się znajdzie...

– Z krzaków za obozowiskiem słyszysz jakiś szelest.

– Nasłuchuję – Kilka rzutów kostką.

– Po chwili szelest jest jeszcze wyraźniejszy.

– Budzę innych.

– Giermek pomaga założyć mi zbroję.

– Rzucam na siebie trzy czary ochronne.

– Smaruję sztylet trucizną – wytrawnych poszukiwaczy przygód niełatwo zaskoczyć...

– Z krzaków wyskakuje przerażony zajęc i ucieka w mrok – czasem się to jednak udaje...

– Co?!?

– Jak to?

– To niemożliwe!

– Kolejna noc. Kto wartuje?

– Tym razem ja.

– Siedzisz sobie przy ognisku i nagle słyszysz dochodzące zza jednego z namiotów podejrzane odgłosy.

– Skradam się.

– Wyraźnie słyszysz coś w rodzaju charczenia i pochrząkiwania.

W dodatku widzisz wyraźnie duży, drgający cień...

– Alarm, alarm!

– Zakładam zbroję.

– Rzucam na siebie czary ochronne.

– Smaruję sztylet trucizną.

– Za namiotem siedzi nieco bladym giermek nad zwmiotowanymi resztkami kolacji... – Mistrzowie Gry też potrafią się nieźle bawić.

– Następną nocka. Kto stróżuje?

– To może znowu ja...

– Tylko żadnych fałszywych alarmów. Chcemy się trochę wyspać – gracze robią się powoli nerwowi.

– W środku nocy słyszysz, jak z krzaków dochodzą odgłosy szamotaniny.

– Podchodzę bliżej.

– Szamotanina przybiera na gwałtowności.

– Ostrożnie rozchyłam mieczem krzaki.

– Widzisz pałające czerwienią, wielkie oczy. Coś rzuca się gwałtownie w twoim kierunku.

– Odskakuję w tył i krzyczę na alarm!

– Giermek pomaga założyć mi zbroję.

– Rzucam na siebie trzy czary ochronne.

– Smaruję sztylety trucizną.

– W krzaczorach znajdujecie szamoczącą się sowę ze złamanym skrzydłem...

– Jeżeli ten palant obudzi nas jeszcze raz bez powodu, to rozważę mu tebie! – Niektórym zaczynają puszczać nerwy.

– Kolejna noc. Jakież warty?

– Tak, tak...

– Słyszysz dochodzący z oddali tętent.

– Spokojnie siedzę dalej przy ognisku.

– Wyraźnie słychać odgłosy zbliżających się kilku koni.

– W takim razie wstaje i... – piorunujące spojrzenia innych graczy – ...i nasłuchuję...

– Do obozowiska wpadają uzbrojone w miecze szkielety na koniach! Rzucają się do stojących namiotów!

– O rety! Przecież nie mam na sobie zbroi!

– A ja zaklęć ochronnych!

– Uciekajmy!

Z jakiej racji wtedy, gdy dzieje się coś ważnego, poszukiwacze przygód muszą być akurat czujni i przygotowani. W dodatku, jeśli mają do czynienia z inteligentnym przeciwnikiem, powinien on wybrać na zaatakowanie grupy najodpowiedniejszy dla siebie moment, taki, w którym bohaterowie niczego nie będą się spodziewać. Sam może nawet zaaranżować, osłabiające czujność grupy wydarzenia.

PRZYGODY WIELOTOROWE

Powyższy tytuł może być trochę mylący. Pragnę jednak wszystkich uspokoić. Nie będę tu poruszał tematów związanych z kolejniactwem. Zajmę się natomiast przygodami, w których występuje kilka różnych wątków.

– Ależ to była ciężka walka.

– Na szczęście udało nam się załapać wszystkich bandytów.

– Co z Darlanem?

– Niestety na skutek odniesionych w walce ran wasz towarzysz wyzionął ducha – Mistrz Gry gdy trzeba, potrafi być subtelny...

– Fatalnie.

– W takim razie zakopmy go i ruszajmy w dalszą drogę – gracze zresztą też...

– A właściwie po co przybyliśmy w tę okolicę?

– Jak to? Nie pamiętasz? Darlan poprosił nas byśmy pomogli mu w schwytaniu jakiegoś elfa.

– Jakiego elfa?

– A skąd mam niby wiedzieć?

– W takim razie wracajmy z powrotem do domu...

Często głupi przypadek lub nieszczęśliwy zbieg okoliczności może sprawić, że cała misterna intryga scenariusza rozpadnie się w drobny mak. Może dojść nawet do tego, że kontynuowanie przygody może stać się niemożliwe. Warto jest się przed czymś takim zabezpieczyć wprowadzając kilka różnych wątków, które splatają się ze sobą dopiero w końcowej fazie przygody. Nie musi być to wcale nic skomplikowanego, ani wyrafinowanego. Wystarczy na przykład, że poszukiwacze przygód będą mieli więcej niż jeden powód, aby spenetrować jakiś grobowiec. Bohaterowie mogą też zostać wynajęci do wykonania dwóch (z pozoru lub na prawdę) różnych misji w tej samej okolicy. Wskazane jest to zwłaszcza dla bardziej doświadczonych bohaterów (i graczy), którzy grają już trochę bardziej indywidualnie i lubią mieć przed resztą grupy jakieś własne tajemnice. Spróbuj na przykład, drogi Mistrzu Gry, wynająć jednych członków drużyny do zabicia pewnego osobnika, a innych poszukiwaczy przygód do odnalezienia i pilnowania tejże samej osoby (oczywiście w ścisłej tajemnicy). Jak wszystko pójdzie dobrze, może być z tego świetna przygoda.

Należy pamiętać o tym nie tylko układając swoje własne przygody, ale także podczas przygotowań do prowadzenia cudzych scenariuszy. Warto wtedy wprowadzić kilka wymyślonych przez siebie wydarzeń, które w odpowiedni sposób wpłyną na motywację graczy. Jeżeli Mistrz Gry prowadzi długie przygody, ciągnące się przez kilka sesji, to po wprowadzeniu dodatkowych wątków nie musi martwić się o to, że na następne spotkanie nie przyjdą wszyscy uczestnicy rozgrywki. Niezależnie od aktualnego składu drużyny przygoda będzie toczyć się dalej.

Zdaję sobie sprawę, że zawarte w tym artykule uwagi są niektórym Mistrzom Gry dobrze znane, warto jednak od czasu do czasu sobie o nich przypominać, bo człowiek (i poszukiwacz przygód) uczy się przez całe życie.

W numerze wakacyjnym pora na nieco oddechu. Zamiast pracowicie rozrysowywać kolejne zamki i miasta, zerknijcie na krótką rozprawkę na temat demonów - znajdziecie tu uwagi na temat ich zwyczajów, słabych i mocnych stron, zaklęć przywołujących itp. Poniższe zapiski (które MG może potraktować jako reguły opcjonalne w stosunku do zasad dotyczących demonów opisanych w podręczniku) znaleziono w podręcznej bibliotece nieodziałowej pamięci maga Yarega Magnusa, który zginął kilka lat temu w walce z demonem.

Roomtsaytz (dla przyjaciół Rumcajs)

Pandaemonium czyli wyjątki z „Summa daemonicae” zebrał i opatrzył komentarzem Yareg Magnus

Ilustracje: Jarosław Musiał

Dzieło zatytułowane „Summa daemonicae” jest jedną z najrzadszych ksiąg traktujących o magii, jakie powstały na Orchii. Uchodzi także powszechnie za najbardziej kompetentne i wyczerpujące. Prawdopodobnie jeden egzemplarz znajduje się w posiadaniu biblioteki Katana, ale jest zarezerwowany do wyłącznej dyspozycji władcy. Krążą także słuchy, iż pojedyncze egzemplarze wchodziły w skład tajnych księgozbiorów centralnych bibliotek gildii czarodziejskich, ale mają być one dostępne jedynie dla członków wewnętrznych kręgów kapituł zarządzających owymi gildiami. Nie wiadomo jednak na ile jest to prawda, a na ile pogłoski te są rozsiewane w celu podniesienia prestiżu owych gildii.

W niniejszej rozprawie postaramy się przybliżyć szanownym czytelnikom wiedzę o PRAWDZIWYCH demonach, albowiem niemal wszystkie dotychczas poznane w naszym rozumieniu takowymi akurat nie były. Stosując analogię ze znanej nam rzeczywistości, uznać by je trzeba za zwierzęta, bądź półzwierzęta, nie zawsze zresztą pochodzące z interesującego nas świata. Te wyjątki to stwory, które z najróżniejszych powodów pozostały tu bez możliwości powrotu na ojczysty Plan Egzystencji, i nawet według ich własnych standardów w mniejszym lub większym stopniu postradały rozum. W związku z tym nie zachowują się one w sposób typowy dla tych bestii. Prawdziwe demony bowiem to istoty zamieszkujące jedną z równoległych płaszczyzn egzystencji, na której panują warunki tak różne od znanych nam na codzień, iż samodzielne przeżycie tamże istot z naszego świata jest właściwie niemożliwe. Nawet czas biegnie tam inaczej – miejscami wolniej, miejscami szybciej, a bywa że nawet w przeciwnym kierunku. O wyczyn odwiedzin owego świata pokusić się mogą jedynie co bardziej zadufani w sobie, a zarazem nieodpowiedzialni czarnoksiężnicy o na prawdę bardzo, bardzo wielkiej mocy. Nie jest jednak znany przypadek, aby którykolwiek przeżył tam samodzielnie przez czas dłuższy. Jedyne takie przedsięwzięcia o jakich jest nam wiadomo odbywały się przy wydatnej pomocy mieszkańców owego Planu Egzystencji.

Świat demonów z powodu swej odmienności jest dla nas, tu żyjących, właściwie niezrozumiałym. Z tego, co o nim dotąd napisano, można wysnuć wniosek, że wszystkie znane czary działają tam w sposób w goła nieprzewidywalny. Wszelkie źródła, którym choć trochę warto dać wiarę, twierdzą, że efekt tego samego czaru może w owym świecie przekroczyć najśmielsze oczekiwania, a następnym razem być zupełnie niezauważalnym. Nigdzie z resztą nie jest powiedziane, że będzie to efekt o który nam chodziło: na przykład zamiast zrucenia zwyczajnej i dobrze nam znanej Kuli Ognia jedynie rozpylimy wszędzie wokół fiołkowe perfumy, czy też zupełnie dla wszystkich niespodziewanie zmienimy sami sobie krew w najczystsze złoto. Na dodatek ten sam czar może zostać zrucony całkiem bez utraty mocy magicznej, lub też pochłonąć jej więcej, niż mag w ogóle posiada, doprowadzając niechybnie do jego natychmiastowej śmierci. Ponieważ na koniec same demony są istotami pod każdym względem niewyobrażalnie od nas potężniejszymi, możemy jedynie szczerze odradzić wszelkie próby odwiedzin owego świata.

My zajmiemy się zatem tylko tymi demonami, które trafiły do naszego świata. Na wstępie należy zaznaczyć, iż ten Plan Egzy-

stencji jest niemal równie obcy i niezrozumiały dla demonów, jak ich dla nas. Ponieważ jednak posiadają one o wiele większą moc i inteligencję, zatem o wiele lepiej radzą sobie w tych obcych dla nich warunkach. Także czary stosowane przez te istoty nie przestają działać w sposób dla nich prawidłowy. Wydaje się tylko, że często kosztują je jakby mniej wysiłku, niżli w ich ojczyźnie.

Demony nie mogą, na szczęście, dowolnie odwiedzać naszego świata. Tak do końca nie wiemy, czy jest to poza granicą ich umiejętności albo

wiedzy, czy też, jak można wnioskować z pewnych przesłanek, świat ten wzbudza w nich nieprzewycięzoną odrazę. Ta ostatnia możliwość jest zresztą naszym zdaniem wielce wątpliwa, zwłaszcza w świetle pewnych faktów, o których szerzej wspomnimy w dalszej części niniejszej rozprawy. Bez względu na to, jak się sprawy mają w rzeczywistości, aby demon trafił do naszego świata, trzeba go wezwać. Wiąże się to z pewnymi, czasem dosyć żmudnymi oraz kosztownymi, przygotowaniem. Po pierwsze, należy posiadać formułę czaru przyzywającego demona. Po drugie, trzeba dysponować jego prawdziwym imieniem, a poznanie go wcale nie jest takie proste. Po trzecie, należy zgromadzić odpowiednią ilość Potencjału Magicznego, wystarczającą nie tylko do przywołania tej obcej istoty, lecz także (co wykazuje zwyczajna w takich razach praktyka) do wielce prawdopodobnej obrony przed jej gniewem. Po czwarte, musicie zaopatrzyć się w potrzebne do dopełnienia obrzędu materiały i akcesoria. Po piąte, z uwagi na dosyć spektakularne efekty, tak świetlne, jak i dźwiękowe, towarzyszące samej operacji przywołania, dobrze jest dysponować ustronnym miejscem, położonym z dala od ciekawskich oczu i uszu. Wspaniale do tego celu nadają się wszelakie (pod warunkiem, że są odpowiednio obszerne) wiekowe ruiny, podziemia, groty, leśne polany itd. Warto także wykorzystać na miejsce odprawienia obrzędu stare, porzucone uroczyska, lub dawne miejsca kultu zapomnianych bogów – pod warunkiem, że ich aura magiczna sprzyja ku temu, dając nam dodatkową ochronę przed wywołaną istotą.

Sama operacja wywołania demona przebiega jak opisano poniżej.

Na wybranej, w miarę równej powierzchni (w brew pozorom może to być tak samo dobrze podłoga, jak ściana, a nawet strop, byle tylko był odpowiednio solidny) mag tworzy odpowiednią figurę, zwaną przez profanów pentagramem, w której pojawi się przyzywany demon. Figura owa ma za zadanie stworzyć czasowe połączenie naszego świata ze światem demonów, i zarazem uwięzić ową istotę do czasu podporządkowania jej woli czarodzieja, chroniąc jednocześnie otoczenie przed skutkami gniewu bestii. Rysunek ów może być narysowany odpowiednio przygotowaną „kredą” (to znaczy także kawałkiem węgla itp., itd.), namalowany specjalnymi farbami, usypany z magicznych proszków, wryty w podłożu, bądź nawet stanowić osadzoną w nim konstrukcję, czasem z bardzo egzotycznych materiałów, takich jak rzadkie i drogie metale, klejnoty itp. Towarzyszą temu często odpowiednie zaklęcia wzmacniające skuteczność działania magicznej figury. Należy zwrócić baczną uwagę na to, by

KRYSTAŁY CZASU

linie tworzące figurę nie miały żadnych zbędnych przerw, umożliwiłyby one bowiem przyzwanemu demonowi wydostanie się z zamkniętego go kręgu zanim zostanie podporządkowany czarodziejowi, co zawsze kończy się dla celebransa, a często i wszystkich innych obecnych, nieodwracalną śmiercią. Figurę należy tworzyć dokładnie podług ściśle określonych dla niej reguł, rygorystycznie przestrzegając kolejności i kierunku przygotowywania linii.

Procedura przyzwania demona zazwyczaj wymaga dodatkowego otoczenia „pentagramu” odpowiednią ilością ustawionych w określonych miejscach kadzielnic, w których tlić się będą specjalnie spreparowane substancje, bądź świeczników podtrzymujących świece –wykonane właśnie na tę okoliczność, płonące barwnym płomieniem i często wydzielające aromatyczny dym. Bywa też, że w ceremoniale powinien zostać użyty zestaw specjalnych lamp bądź kaganków spalających już to właściwe wonne oleje, już to na przykład tak egzotyczną substancję jak masło z mleka dziewic (ha, kto wie jak je zdobyć?) uduszonych własnymi włosami i to tylko podczas zaćmienia słońca, czy też księżycy.

Rzucenie czaru przyzwającego polega na wypowiedzeniu we właściwym rytmie i z odpowiednią intonacją treści zaklęcia. Niektóre z formuł wymagają także wykonywania w odpowiednich momentach recytacji specjalnych gestów, bądź określonych czynności. Z reguły dopuszczalne są pewne drobne odstępstwa od ideału (lekkie zająknięcia, albo drżenie głosu (nie należy jednak z tym przesadzać: pominięcie choćby jednej sylaby lub gestu niweczy zaklęcie. W takim przypadku, w zależności od tego, czy demon już przybył, czy też jeszcze nie, celebrans straci życie, albo jedynie cały Potencjał Magiczny konieczny do rzucenia zaklęcia.

Przyzwany demon, po udaremnieniu jego prób uzyskania wolności (czy to przez ucieczkę, czy też pokonując wzywającego), gotów jest, aczkolwiek bardzo niechętnie, przyjąć warunki, po spełnieniu których będzie mógł powrócić do swego świata. W brew pozorom przybysz z innego planu egzystencji nie ma żadnych problemów ze zrozumieniem życzeń przywołującego go maga. Ponieważ dysponuje pewnymi, na szczęście dosyć powierzchownymi umiejętnościami telepatycznymi i jest niezwykle inteligentny, dlatego błyskawicznie opanowuje każdy obcy dźwięk dla niego język. Jego zdolności telepatyczne nie umożliwiają mu jednak swobodnego podsłuchiwania wszelkich myśli innych istot, jeżeli nie mają one takiego życzenia. Z drugiej strony nikt nie potrafi także podsłuchać myśli tych istot, bo dysponując niewyobrażalną mocą magiczną i umiejętnościami czarodziejskimi są one w stanie zablokować każdą taką próbę, a przy tym skrajnie obca odmienność ich myśli czyni je całkowicie dla nas niezrozumiałymi, tak że dłuższy z nimi kontakt stanowi prostą drogę do obłędu. Wykorzystując demony (o ile uda się przeżyć takie spotkanie) można dokonać rzeczy w inny sposób nieosiągalne, bądź wymagające nieproporcjonalnie wielkich kosztów i nakładu pracy. Z uwagi na ogromną moc, jaką dysponują demony, zadania im zlecane mogą być niemalże dowolne. Nie są co prawda zdolne zmieniać całkiem swobodnie rzeczywistości, jest to bowiem przywilejem zarezerwowanym wyłącznie dla bogów, ale świetnie nadają się na przykład do robót budowlanych czy inżynierskich na wielką skalę (od takich jak zniszczenie, odbudowa lub budowa miasta, portu, twierdzy itp., aż po stworzenie bądź zatopienie całego lądu, czy tylko ogromnych jego połaci). O różnych innych pracach w rodzaju produkcji, kradzieży albo odnajdywania przeróżnych kosztowności, magicznych przedmiotów, lub też o porwaniach i zabójstwach (nawet na masową skalę) właściwie nie warto już wspominać. Istotną i godną uwagi cechą korzystania z usług demona jest fakt niemal całkowitego niedostrzegania przez bogów działalności tych przybyszów z innego świata, a co za tym idzie także i ich zleceniodawców. Bogowie będą interweniowali tylko w takim przypadku, gdy działalność naszego sługi zostanie skierowana przeciw nim osobiście. Podobnie niezauważalne są demony dla wszelkich prób jasnowidzenia, czy też innego rodzaju przepowiadania przyszłości. Tacy obserwatorzy widzą jedynie efekty działania demona, biorąc je najczęściej za zjawiska naturalne.

Kształt przybierany przez demony pojawiające się na wezwanie bywa zazwyczaj niezwykły i zaskakujący. Spowodowane jest to głównie różnicą pomiędzy naszym światem, a ich macierzystą pla-



szczyzną egzystencji. U siebie istoty owe nie mają w naszym pojęciu tak ściśle określonej postaci, lecz stanowią dziwne połączenie myśli i materii najbardziej, według słów tych, którzy odważyli się odwiedzić ich macierzysty świat, przypominające wielokolorowe ogniste wiry. W związku z tym stwory owe przyoblekając się na czas pobytu w naszym – tak obcym dla nich – świecie w materialne powłoki demonstrują niewyczerpaną różnorodność często niezwykle egzotycznych kombinacji dowolnych ilości rąk, nóg, oczu, uszu, oczu, szponów, macek, kolców, paszcz, ogonów, przysawek, pazurów, palców itp. pokrytych przeróżną łuską, włosiem, wszelakimi brodawkami bądź też dla odmiany gładką skórą. Często ociekają żrącym, cuchnącym, lub, przeciwnie, upajająco wręcz pachnącym śluzem. Raz przybrana forma staje się na czas pobytu w naszym świecie właściwym kształtem demona, choć jeżeli sytuacja tego wymaga, stwór może przybierać dowolne inne kształty. W żadnym wypadku nie należy jednak dawać się zwieść ich niejednokrotnie groteskowemu wyglądowi – w każdej postaci istoty te są równie szybkie, silne, zręczne i wręcz śmiertelnie niebezpieczne.

Jedną z niewielu pewnych rzeczy, jakie wiadomo o demonach jest to, iż zawsze dotrzymują LITERY zawartej umowy. W związku z tym od samego początku należy niezwykle starannie oraz wszechstronnie sformułować zawierany pakt. Jeżeli demon, dzięki swej niezemskiej inteligencji odkryje jakąkolwiek lukę w wiążącej go umowie, można być całkowicie pewnym, że niechybnie wykorzysta ją, aby natychmiast się uwolnić i wyrzucić straszliwą zemstę na swym dręczycielu, a często także na wszystkim dookoła, bądź na osobach bliskich magowi. Klątwa może być bardzo wymyślna i trwać przez wiele, wiele pokoleń, zaś ofiara, która w wyniku zemsty demona straci życie nie ma już żadnych szans na wskrzeszenie!

Należy być podwójnie ostrożnym przy wzywaniu demona, którego imię nie zostało odkryte samodzielnie, lecz poznane ze źródeł (chodzi nam tu na przykład o pamiętniki lub inne zapiski jakiegoś starożytnego maga), bowiem najczęściej oznacza to, iż stwór ten był już wielokrotnie w naszym świecie. Ponieważ zaś demony nigdy niczego nie zapominają, to w takim wypadku można być pewnym, że on już doskonale poznał wiele wypróbowanych sposobów oszukania przyzwającego go czamoksiężnika. Można być także całkowicie

KRYSZTAŁY CZASU

pewnym, że jego wściekłość na przywołującego będzie w tym przypadku wielokrotnie większa. W końcu także nikt z nas nie lubi, gdy ktoś ciągle zawraca nam głowę, przeszkadzając w naszych aktualnych zajęciach, jakimikolwiek by one nie były. Dotyczy to także potwórnego wzywania tego samego demona, z którego usług zdarzyło nam się wcześniej korzystać. Możliwość zaoszczędzenia pewnej ilości Potencjału Magicznego zupełnie nie równoważy ryzyka ponoszonego przez maga przy tak ryzykownym eksperymencie.

Najlepszym znanym sposobem złagodzenia gniewu każdego wezwanego demona jest zawarcie z nim swego rodzaju umowy handlowej. Taka propozycja z naszej strony w znacznym stopniu zmniejsza jego opór przed przychyleniem się do naszej woli. W zamian za spełnienie własnych żądań oferujemy mu zazwyczaj kosztowności (kto ich nie lubi?), magiczne przedmioty (jak wyżej), albo żywe ofiary. Nigdzie nie jest jednak powiedziane, że demon musi przystać na nasze propozycje. Jeśli zna on już nasz świat, może za swe usługi zażądać bardzo konkretnej zapłaty, której zapewnienie nie być może okazać się niewykonalne. W takim przypadku stajemy przed wyborem: albo się targujemy (jeżeli demon nie ma doświadczenia w kontaktach z naszym światem, najprawdopodobniej nie będziemy musieli zbyt wiele dokładać do tego interesu, a czasem nawet zdołamy cokolwiek zaoszczędzić, gdyż niezgłębione są motywy, którymi owe stwory się kierują – albo wybieramy rozwiązanie siłowe, co daje nam pewność, że w razie popełnienia jakiegokolwiek błędu pożegnamy się z tym światem na zawsze, i to w bardzo przykry sposób. Pod każdym względem o wiele korzystniejsze jest rozwiązanie pierwsze. Warto bowiem wiedzieć, że zawsze istnieje dosyć realna szansa późniejszej renegocjacji albo doprecyzowania kontraktu zawartego z istotą pochodzącą z innego świata.

Tematem na osobną rozprawę jest odpowiedź na pytanie po co demonom są potrzebne w ich świecie nasze kosztowności, a już zwłaszcza magiczne przedmioty. Wiadomo przecież, że tam z naszych czarów nie ma żadnego pożytku. Być może po prostu traktują te przedmioty jako dziwaczne pamiątki z mimowolnych wycieczek do

naszego świata, a być może kierują się jedynie swoją słynną, nienasyconą zachłannością. Są to jednak tylko czcze domysły, a nie czas tu ani miejsce na podobne dywagacje. Jednakże dużo więcej możemy powiedzieć na temat najbardziej plugawego aspektu w konszachtach z tymi bestiami, to znaczy ofiarowania istot żywych. Z taką ofertą stają przed wywołanymi demonami tylko wyjątkowo zatwardziali czarnoksiężnicy, którzy zaprzękali się złu do ostatniej cząstki swych mrocznych dusz, albowiem cierpienia zadawane przez owych przybyszów z innego świata ich ofiarom są wprost niewyobrażalne. Koniecznym jest tutaj nadmienić, że żywym ekwiwalentem za usługi demona mogą być jedynie młode kobiety, choć właściwie bez względu na pochodzenie społeczne, stan cywilny, rasę lub urodę. Zaraz zresztą dokładniej wyjaśnimy wszystkim zainteresowanym dlaczego demony preferują tylko kobiety, i dlaczego tylko młode.

Otóż demony, powodowane niepokorną żądzą posiadania, od pierwszego swego pojawienia się w naszym świecie zapragnęły objąć go niepodzielnie we władanie. Nie mogąc jednak, jak już wspominaliśmy, samodzielnie przedostać się na naszą płaszczyznę rzeczywistości, potrzebują posłusznych i lojalnych współników, którzy otworzą im drogę. Właśnie do tego celu są im niezbędne kobiety z naszego świata. Poprzez związki z nimi planują bowiem wyhodować żywy klucz, który otworzywszy bramy pomiędzy ich światem a naszym umożliwi im nieskrępowany wstęp na naszą płaszczyznę rzeczywistości. Na szczęście jednak dla nas zamiar ten nie jest wcale taki prosty w realizacji. Fizyczne połączenie z demonem zazwyczaj kończy się dla partnerki tragicznie. Jeżeli jednak ofiara przeżyje to spotkanie i zostanie zapłodniona, to mimo wszystko niewielkie są szanse, że zarówno matka, jak i płód dotrą w odpowiednim zdrowiu do czasu narodzin potwora. Jeszcze mniej prawdopodobne jest przeżycie przez ofiarę samego aktu narodzin – wszystko zależy od tego, jaką formę przybierze owa hybryda. Istnieje bardzo wielkie prawdopodobieństwo, że jeżeli w ogóle będzie zdolna do życia, to konieczna jest troskliwa i nieustająca jej pielęgnacja także po narodzinach; w dodatku poród powinna przeżyć, i pozostać zdrową, także jego matka. Na szczęście nie zaistniał jeszcze przypadek, aby jakiegokolwiek potomstwo demona osiągnęło wiek, w którym mogło by wypełnić misję do której zostało stworzone. Na przeszkodzie temu stają również, poza wcześniej wymienionymi przyczynami, konflikt pomiędzy dwiema stronami osobowości mieszańca (ludzka i nieludzka). Wynik tego starcia jak dotąd zawsze był rozstrzygnięty na naszą korzyść, ale nie mamy żadnej gwarancji, że będzie tak również w przyszłości. Zawsze jednak owoc takiego związku dysponuje niepospolitymi talentami magicznymi, otwierającymi mu drogę na szczyty hierarchii czarodziejów. Krążą plotki o demonicznym rodowodzie kilku spośród największych magów w historii Orchii, żadna z nich nie została jednak nigdy potwierdzona w wiarygodnym stopniu (w związku z tym co tu powiedzieliśmy nie należy w najmniejszym stopniu traktować dosłownie wszelkich przydomków w rodzaju „półdemon” (bardziej bowiem odnoszą się one do charakteru tak nazywanego osobnika, niżli do jego pochodzenia, lub mają po prostu wzbudzać strach czy też szacunek otoczenia). Wszystkie wymienione powyżej problemy z wyhodowaniem prawdziwie demonicznego potomstwa wynikają przede wszystkim z faktu, iż wszystko to, o czym przed chwilą napisaliśmy odbywać się musi na naszej płaszczyźnie rzeczywistości, a więc siłą rzeczy bez dozoru ze strony najbardziej zainteresowanej.

Pora przejść teraz do bardziej szczegółowych informacji dotyczących samej procedury przywołania demona. Jak już wcześniej zdążyliśmy wspomnieć, konieczna jest do tego znajomość prawdziwego imienia bestii, którą chcemy wezwać z innego świata. Czujemy się w obowiązku poinformować tutaj wszystkich zainteresowanych, że nie jest nam znany całkowicie pewny sposób na jego odkrycie. Każda ze znanych nam metod obarczona jest mniejszym bądź większym marginesem błędu wynikającym między innymi z faktu, że żaden znany na Orchii alfabet nie oddaje w pełni brzmienia mowy jaką posługują się mieszkańcy owego, tak całkowicie obcego nam Planu Egzystencji. W związku z powyższym każdy czarodziej zainteresowany korzystaniem z usług tych istot skazany jest na wynikające stąd ryzyko niepowodzenia swoich zabiegów.

Najpopularniejszą, a zarazem dosyć pewną metodą na odkrycie prawdziwego imienia demona, niezbędnego do uzyskania nad nim



KRYSTAŁY CZASU

władzy, jest skorzystanie z pomocy prezentowanej przez nas niżej tak zwanej *Złotej tablicy wszystkich bogów*. Pozwala ona z dużym prawdopodobieństwem sukcesu i bez zbędnych kłopotów uzyskać potrzebną nam wiedzę. Składa się ona z dziewięciu kolumn w których wpisano w określonej kolejności litery alfabetu. Ponieważ diagram ten został stworzony w odległej przeszłości przez orki, więc siłą rzeczy uczyniono to w języku staroorkowym oraz w jego archaicznym zapisie nie uwzględniającym w ogóle samogłosek. Z tego też powodu zawsze otrzymujemy kilka możliwych imion, z których nie wszystkie muszą być aktualnie noszone przez demony. Jak łatwo się domyślić, używając do ewokacji imienia, którego w tej chwili nie nosi żadna z bestii po prostu tracimy na próżno całą poświęcony na tę czynność ładunek magicznej energii.

Każdą kolumnę *Złotej tablicy* przyporządkowano określonemu rodzajowi bogów: pierwszą (bogom praworządnym-dobrym), drugą (praworządnym-neutralnym) trzecią (praworządnym-złym), następną trzy (bogom neutralnym (odpowiednio: dobrym, neutralnym i złym), a kolejne trzy (chaotycznym. Ostatnia, dziesiąta kolumna jest jedynie kolumną pomocniczą, dołączoną tutaj tylko dla wygody użytkowników.

Układ liter na tej tablicy wygląda zaś następująco:

F	Z	W	H	D	G	T	C	B	-	B
R	H	M	D	K	J	B	S	G	-	C
N	W	R	L	G	P	C	F	Z	-	D
P	M	D	G	J	B	S	Z	H	-	F
S	R	H	K	P	T	F	N	W	-	G
M	N	L	J	B	C	Z	W	D	-	H
K	L	B	P	T	S	N	M	C	-	J
L	P	J	B	C	F	W	R	T	-	K
J	K	G	T	S	Z	M	H	F	-	L
T	D	P	C	W	N	R	L	K	-	M
C	J	K	S	Z	W	H	D	L	-	N
Z	G	T	F	N	R	L	K	J	-	P
W	B	S	Z	F	M	D	G	N	-	R
H	T	C	N	M	H	K	J	P	-	S
D	C	F	W	R	L	G	P	S	-	T
G	S	Z	M	H	D	J	B	R	-	W
B	F	N	R	L	K	P	T	M	-	Z

Posiłkując się tą tabelą dochodzimy do odkrycia imienia demona w sposób następujący. Po odprawieniu modłów do patronującego nam boga losujemy z kolumny pomocniczej tyle liter, ile razy linie figury tworzącej „pentagram” stykają się z otaczającym go kręgiem. Następnie odszukujemy ich odpowiedniki w kolumnie odpowiadającej charakterowi wyznawanego przez nas bóstwa – te właśnie litery, oczywiście po dopełnieniu właściwymi samogłoskami, utworzą imię demona, z którego usług będziemy korzystać.

Teraz z kolei musimy znaleźć tak zwaną „pieczęć” demona, którą trzeba umieścić wewnątrz „pentagramu”. Do tego celu najwygodniej jest posłużyć metodą dziewięciu przegródek. Polega ona na tym, że wszystkie dwadzieścia sześć liter alfabetu reptilionów (a więc tym razem także samogłoski), oraz znak rozdzielający wyrazy wpisujemy według zamieszczonego poniżej wzoru w odpowiednie miejsca wraz z odpowiadającymi im wartościami liczbowymi. Na marginesie warto zauważyć, że zastępując litery w przegródkach kropkami (tyloma, ile cyfr zawiera liczba odpowiadająca danej literze), otrzymujemy jeden ze starożytnych tajnych alfabetów używanych przez magów.

300	30	3	200	20	2	100	10	1
U	L	C	T	K	B	S	J	A
...
600	60	6	500	50	5	400	40	4
X	O	F	W	N	E	V	M	D
...
900	90	9	800	80	8	700	70	7
*	R	I	Z	Q	H	Y	P	G
...

Samą „pieczęć” demona tworzymy podstawiając w miejsce tworzących je liter same przegródki, opuszczając także oznaczenia punktowe. Następnie łączymy razem znaki tworzące sylaby. Na zakończenie przeplatamy ze sobą nawzajem utworzone grupy otrzymując jednolitą figurę będącą właśnie „pieczęcią”, lub jak to mówią niektórzy, „charakterem” demona.

Liczba punktów przy literach imienia bestii pomnożona przez 1k10 daje ilość Potencjału Magicznego potrzebną do każdorazowego przywołania tej istoty. Jeżeli do ewokacji użyjemy „pustego” imienia (czyli w przypadku, gdy demon się nie pojawi), ta energia magiczna zostaje oczywiście bezpowrotnie zmarnowana.

Z kolei suma wartości liczbowych liter tworzących imię potwora określa ile Punktów Magii zużyjemy na jego okiełznanie – to znaczy ile energii magicznej będzie nas kosztować pojedynek z potworem, gdy znajdzie się on już wewnątrz pentagramu. Jak łatwo zauważyć, obie te liczby w przypadku dwóch różnych imion mogą bardzo znacznie się różnić, odzwierciedlając miejsce demona w hierarchii tamtego świata. Hierarchia ta unaocznia nam moc, inteligencję i doświadczenie przybysza z innego planu egzystencji, co może być nie bez znaczenia w przyszłości, przy wykonywaniu naszych poleceń. Jeżeli zaś skąpimy Potencjału Magicznego i przyzywamy demona możliwie tanim kosztem, to dostajemy w zamian względnie głupiego sługę o małej mocy, ale wcale nie takiej małej złośliwości, nadającego się tylko do wykonywania najprostszych poleceń, zazwyczaj zresztą pod naszym baczny i nieustanny nadzorem. W praktyce niezwykle rzadko wzywane są demony, których imię zawiera więcej niż pięć samogłosek, bowiem wymaga to już zbyt dużego

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**

KRYSZTAŁY CZASU



wydatku mocy magicznej. Poza tym przeważającą większość prac do których używane są te istoty z powodzeniem wykonają owe słabsze sługi.

Na zakończenie wypadu powiedzieć jeszcze kilka dodatkowych słów na temat zasad tworzenia owych „pentagramów”. Jak już wspominaliśmy, figury te mają na celu po pierwsze otwarcie przejścia pomiędzy naszym światem, a światem zamieszkiwanym przez demony, po drugie uwięzienie przyzwaney istoty do czasu aż zgodzi się ona na spełnienie jego żądań, a po trzecie uniemożliwia przybyszowi oddziaływanie w tym czasie na maga i jego otoczenie. Pentagram – poza wzmiankowanymi już wyżej liniami – zazwyczaj składa się z otaczających je co najmniej dwóch współśrodkowych okręgów. W przestrzeni pomiędzy okręgiem wewnętrznym i zewnętrznym czarodziej przygotowujący się do ceremonii umieszcza runy czarów (lub odnawia moc tych już istniejących – w razie używania „pentagramu” wykonanego w sposób trwały), które według niego mają mu zapewnić odpowiednią ochronę przed wściekłością demona. Mamy tu na myśli czary z rodzaju zaporowych, a także chroniące przed telepatią, ogniem, piorunami, i tym podobne. Jeżeli czary te są wystarczająco silne, bestia pozostaje uwięziona w przestrzeni ograniczonej powierzchnią sferyczną o średnicy mniej więcej równej okręgowi zewnętrznemu, a opartej na okręgu wewnętrznym. Nie należy jednak zbyt ufać tej zaporze i zbliżyć się bez potrzeby do samego „pentagramu”, bowiem zdarza się czasem, że schwytyany demon jest w stanie sięgnąć na chwilę nieco poza pętające go znaki, raniąc, albo wręcz zabijając znajdującą się tam osobę. Jeżeli nawet z braku czegoś lepszego mag użyje tu czaru o działaniu jednorazowym, to i tak będzie on aktywny przez cały czas przebywania demona wewnątrz kręgu – to

znaczy do chwili osiągnięcia porozumienia. Niezależnie od tego czy sumaryczna ilość Potencjału Magicznego zużytego na rzucenie czarów zabezpieczających byłaby większa, czy też mniejsza od sumy wartości liczbowej liter tworzących imię bestii, czarodziej utraci dokładnie tyle mocy, ile wynosi wartość tegoż imienia. Istnieją pewne sposoby na zmniejszenie wydatku Potencjału Magicznego. Polegają one na zastąpieniu brutalnego przymusu rodzajem obopólnego porozumienia. W takim wypadku demon zgadza się wykonać interesujące nas zadanie w zamian za pewne świadczenia z naszej strony. Najczęściej czarodziej ma mu dostarczyć określone ilości drogocennych klejnotów, lub też pewne magiczne przedmioty o ściśle określonych właściwościach. Niestety, istnieje jeszcze jeden sposób przekupienia demona, jednakże odważają się korzystać z niego jedynie najbardziej zdeprawowani, a zarazem zatwardziali w czynieniu wszelkiego zła czarnoksiężnicy. Sposób ów polega na ofiarowaniu przywołanej bestii żywych istot dowolnego gatunku rozumnego. Po co one tym potworom, wystarczająco wiele napisaliśmy już wcześniej i teraz nie zamierzamy już bardziej rozwijać tego tematu. W zależności od tego, ile tych „prezentów” zostanie ofiarowanych, tyle liter można odjąć przy obliczaniu wartości imienia danego stwora. Nie można jednakże uczynić tego dowolnie, w pierwszej kolejności skreślając te litery, których wartość liczbową jest największa, lecz trzeba posuwać się w takiej kolejności, w jakiej zostały one zapisane, jednakże od końca owego imienia.

Na zakończenie, tytułem ciekawostki, przytaczamy wybór trzech przykładowych zaklęć z wielkiego zbioru formuł służących przywołaniu demona. Pierwsza ewokacja brzmi jak następująco:

*Eca, zodocare, Iad, goho,
Torzodu odo kikale gaa!
Zodocare od zodameranu!
Zodorje, lape zodiredo Ol
Noco Mada, das Iadapiel!
Ilas! Hotare laida!*

– tu należy wstawić imię demona, a następnie powtórzyć powyższy czterowiersz. Całe wezwanie wypowiedzieć trzeba trzykrotnie, na końcu wbijając *athame* obok „pentagramu” magicznie przykuwając wezwaną bestię wewnątrz kręgu.

Drugie zaklęcie brzmi następująco:

*Aglon, Tetragramm, vaïssen, erohares retragrammaton clyoran
irion esytionon exoitium eryona onera erasyn moym meffias
de atoro u adonaa!*

Tę formułę powtarzamy pięciokrotnie, za każdym razem oddzielając imieniem wzywanej bestii. Na zakończenie odprawiający rytuał czarodziej uderza swoją magiczną laską o ziemię, tym samym zamykając przywołanego stwora wewnątrz „pentagramu”.

A oto trzecie:

*Anahi, jeovah hoelersa azabel, rets cara sapor aye pora caco-
tamo lopidon ardagal magras posoton eulia buget kephar! Sol-
zeth karne phaca ghedolossalese tada!*

Niniejsze słowa powtarzamy siedmiokrotnie, za każdym razem jednym tchem, Imię demona oddziela każdą z recytacji. Po ostatniej nie wymawiamy imienia, lecz kłaśnięciem w dłoń zamykamy przejście do innego świata.

Celowo nie zamieszczamy tu dokładnych opisów właściwego odprawiania ceremonii, bowiem nie mamy najmniejszego zamiaru rozpowszechniać praktyki, których nie pochwalamy. Jeżeli ktoś jest na tyle nierozważny, żeby pomimo naszych ostrzeżeń porywać się na tak wielkie ryzyko, to musi resztę niezbędnych informacji zdobyć już samodzielnie. My nie życzymy mu powodzenia.

Witajcie. Są wakacje, jest więc dużo czasu na granie. A jak grać, to oczywiście w Warhammera! Myślę, że otrząsnęliście się już po dawce czystego Chaosu z poprzedniego numeru i jesteście gotowi na następne wrażenia.

Dzisiaj chcę zaprezentować pierwszą (o ile mi wiadomo) przygodę, która łączy WFRP z systemem bitewnym rozgrywającym się w Starym Świecie – Warhammer Fantasy Battle. Myślę, że wszyscy miłośnicy WFRP orientują się co to jest, dla porządku jednak przypomnę: Warhammer Fantasy Battle to gra strategiczna, w której każdy gracz dowodzi armią istot ze Starego Świata. Rozgrywki-bitwy toczą się przy pomocy figurek (których kolekcjonowanie i malowanie to istotny element całej zabawy) na specjalnie do tego celu przygotowanym polu (stół z makietami urozmaicającymi pole bitwy). Obok szeregowych oddziałów (różnych dla poszczególnych armii) na polu bitwy pojawić się mogą bohaterowie znani z opowiadań lub przygód, na przykład: Gotrek i Feliks, cesarz Karl Franz, liczmistrz Kemmler i inni.

Ponieważ jednym z ważniejszych elementów scenariusza jest bitwa, proponuję ją rozegrać korzystając z zasad systemu WFB. Niektórzy z zagorziałych sympatyków wersji fabularnej lub strategicznej mogą się obruszyć na połączenie tych dwóch systemów, zapewniam jednak, że warto!

Zanim zaczniecie rozgrywkę, kilka uwag. Bitwa niekoniecznie musi być rozegrana w WFB – można do tego celu wykorzystać inny system strategiczny. Więcej, wykorzystanie elementów bitewnych nie jest ogóle konieczne, a jeżeli MG woli przedstawić całą bitwę jako opowieść, to proszę bardzo (akcje bohaterów należy uwzględnić w planie walki). Natomiast jeżeli możliwe jest rozegranie bitwy i dostępne są figurki, proponowałbym pewną elastyczność w interpretacji przepisów WFB – określone akcje i wydarzenia można przeprowadzać głównie w „fabularny” sposób.

Życząc miłych wakacji, zapraszam do zabawy.

(gb)

RYTUAŁ PRZYWRÓCENIA BRACIA B.

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

*Leżę rozciągnięty na Twoim grobie
I będę tak leżał na wieki
Z Twoimi dłońmi wewnątrz moich
Będę pewien, że nic nas nie rozdzieli.*

*Moja jabłoni, moja jasności
Nadszedł czas gdy będziemy razem
Kiedy pachnę niczym ziemia
I jestem strudzony pogodą*
Sinead O' Connor

1. PRZYGOTOWANIE

Zacznijmy od wymienienia tego, co będzie potrzebne do rozegrania niniejszej przygody. Na początek wymagany jest Mistrz Gry zaopatrzonej w ten numer „Magii i Miecza”, grupa śmiałków gotowa narażać własne życie i zdrowie, oraz trochę wolnego czasu. A mówiąc poważnie... Ponieważ w tej przygodzie występuje kilku istotnych dla jej fabuły Bohaterów Niezależnych, dobrym pomysłem jest namówienie znajomych, aby odegrali ich role. Odciążą to trochę Ciebie, Mistrzu, i pozwolą nadać postaciom niezależnym indywidualny charakter. Po drugie, istotną częścią przygody jest bitwa pomiędzy hordą goblinów wojowników, dowodzonych przez Grashnaka, a obrońcami faktorii „Czerwona Skala”, walczącymi pod wodzą Krangila Brodatego. W zasadzie potyczka jest rozgrywana według reguł gry bitewnej Warhammer Fantasy Battle (dlaczego „w zasadzie”? Dowiesz się tego z rozdziału dotyczącego samej bitwy). Dobrze byłoby poprosić o przygotowanie tej części przygody znajomych znających zasady gry i dysponujących własnymi figurkami. Mistrz Gry powinien zachować rolę obserwatora i arbitra podczas bitwy, jego zadaniem jest (podobnie jak podczas prowadzenia gry fabularnej) opisywanie sytuacji na polu walki i rozstrzyganie ewentualnych sporów i niejasności. Nie martw się jednak, jeżeli nie znasz WFB, a w dodatku ani Ty, ani żaden z Twoich znajomych nie posiada własnej armii – z równym powodzeniem można rozegrać bitwę w sposób narracyjny.

Dodatkowo warto przygotować parę płyt lub kaset. Właściwa muzyka puszczonej w odpowiednim momencie gry znacznie

zwiększa atrakcyjność zabawy i stwarza odpowiedni nastrój. Do tej przygody przydadzą się:

- „I do not want what I haven't got” Sinead O' Connor
 - „Towards the within” Dead Can Dance
- Oprócz tego możesz wybrać inne kawałki wedle swego uznania.

Na koniec jeszcze słowo na temat bohaterów. Nie mam żadnych wymagań co do ich zaawansowania, lecz należy zwrócić uwagę, że podczas bitwy z goblinami sporo zależy od postaci graczy – mogą one nawet przeważać szalę zwycięstwa na stronę obrońców faktorii. W zależności od siły drużyny można zwiększyć lub zmniejszyć liczebność przeciwników, jednak siły obu stron powinny być wyrównane. Dodatkowe uwagi na ten temat zamieszczam przy opisie bitwy.

2. WSTĘP

W niniejszym rozdziale opisano wypadki, które są bezpośrednią przyczyną zdarzeń opisanych w przygodzie. Choć tekst jest przeznaczony wyłącznie dla Ciebie, Mistrzu Gry, nie wykluczam, że pewne zawarte tu informacje mogą zostać ujawnione bohaterom. Nie powinno się to stać bezpośrednio, to znaczy w opowieści Heralda o jego dawnych losach. Powszechnie stosowaną metodą przekazywania tego typu wiadomości jest sen. Nic wyszukanego, ale... Ponieważ w przygodzie dużą rolę odgrywają siły przyrody, bohaterowie mogą usłyszeć pewne informacje w szumie liści, może będzie im się wydawać, że mówią do nich zwierzęta? Kto wie... Rozwiązanie tego problemu pozostawiam Twojej inwencji.

Herbert był jednym z najlepszych myśliwych w wiosce. Celnie strzelał, a w jego umiętnie zastawione sidła zawsze wpadał doskonały łup. Choć miejscowy handlarz skórami i mięsem nie płacił zbyt wielkich pieniędzy za trofea, mężczyzna zdołał odłożyć nieco gotówki. Wierzył, że dzięki zaoszczędzonym pieniądзом będzie mógł któregoś dnia opuścić wioskę i wyjechać ze swoją ukochaną.

Wszyscy wiedzieli o uczuciu łączącym Herberta i Valerie. Wiedział o nim również ojciec dziewczyny, ale był zdecydowanie przeciwny temu związkowi. Jako właściciel jedynej we wsi zajazdu uważał, że rękę jego córki może otrzymać tylko ktoś z perspektywami. A zdaniem karczmarza Herbert nie miał żadnych widoków na przyszłość. Młodzi, wierząc, że zdanie ojca ulegnie kiedyś zmianie, spotykali się na potajemnych schadzkach w lesie.

Było późne popołudnie. Herbert podążał na kolejne spotkanie z ukochaną, kierując się na dobrze im znaną polanę w pobliskim lesie. Myśliwy był szczęśliwy – nie tylko dlatego, że miał znów zobaczyć wybrankę swego serca: właśnie rozpoczynała się wiosna, a podczas zimy udało mu się zdobyć wiele cennych skór. Dawało to nadzieję na znaczny zarobek. Być może przybliży to moment wyjazdu i rozpoczęcia nowego życia?

Był coraz bliżej polany. Nagle cichy szmer leśnego życia zagłuszył przeraźliwy, kobiecy krzyk. Herbert bez trudu rozpoznał głos Valerie. Zaczął biec w stronę polany. Klnąc, że nie wziął żadnej broni oprócz myśliwskiego noża, wpadł na polanę. Na jej przeciwległym końcu, oparta plecami o lekko pochylony, omszały kamień, stała



wysoka dziewczyna. Trzymaną w dłoniach gałęzią odpędzała od siebie trzy dziwnie wyglądające stwory. Jej długie, czarne włosy lśniły w promieniach popołudniowego słońca, falujące za każdym razem, gdy dziewczyna gwałtownym ruchem broniła się przed ciosami napastników. Potwory, ubrane w poszarpane skóry i brudne łachmany, z ciałami pokrytymi skołtunionymi włosami, wyglądały ohydnie, a na ich głowach sterczały poskręcane rogi. Herbertowi wydawało się, że nawet z odległości kilkunastu metrów czuje ich potworny smród. Valerie na widok ukochanego krzyknęła głośno i na moment przestała się bronić. Tę chwilę nieuwagi wykorzystał jeden z potworów, zadając nieszczęsnej cios zakrzywionym mieczem. Dziewczyna upadła na ziemię, a myśliwy z wściekłością natarł na dziwne istoty. Teraz mógł dokładnie obejrzeć ich pół-ludzkie, pół-zwierzęce twarze. Uchylając się przed ciosami, Herbert zaatakował nadbiegającego stwora. Jego nóż wbił się w ciało mutanta, w miejsce, gdzie powinno być serce. Charcząc i plując, pokraka wyzionęła ducha. Jej kompani rzucili się na myśliwego, z furją zadając ciosy. Chwilę później myśliwy stał przyparty do kamienia. Krew z jego licznych ran obficie kapłała na zwłoki dziewczyny... Nagle

rozległ się potężny ryk. Na polanę, kołyszając się na tylnich łapach, wbiegł rozjuszony niedźwiedź, jednym susem dopadając mutantów. Potężny cios łapy oderwał głowę zwierzoczek. Drugi, nie czekając na rozwój wypadków, rzucił się do ucieczki. Kiedy dobiegał do ściany lasu, z gęstwiny wyłonił się wilk i jednym kłapinięciem szczęk rozerwał szyję potwora.

Herbert opadł na kolana tuż obok ciała ukochanej. Ze spokojem oczekiwał na pazury niedźwiedzia lub kły wilka, jednak nic się nie działo. Zdziwiony myśliwy uniósł głowę. Zamiast zwierząt ujrzał przed sobą lekko zgarbionego, opierającego się na łasce mężczyznę w białych szatach.

– *Nie obawiaj się. One nie zrobią ci nic złego. Słuchaj, gdyż nie mamy zbyt wiele czasu. O nic nie pytaj* – powiedział nieznanomy, ruchem dłoni powstrzymując pytanie Herberta.

Ze zdziwienia myśliwy szeroko otworzył oczy.

– *Myślisz, że to koniec... Twoja ukochana jest martwa, ale nic nie jest ostateczne. Jeżeli mi pomożesz, ja pomogę tobie. Wiem, że się zgadzasz, a więc zabieramy się do pracy. Musimy się spieszyć. Masz, owiń ciało w ten materiał* – mężczyzna wyciągnął z torby zwój białego płótna. – *Spiesz się!*

Zdziwiony Herbert bez słowa zaczął wykonywać polecenia nieznanego. Od czasu do czasu podnosił głowę, aby rozejrzeć się po polanie. Na jej środku zebrała się grupka zwierząt. Borsuki, dzik, lisy... Wszystkie ryły i kopały dziurę w ziemi, rozgarniając ją pazurami lub kłami. Mężczyzna w białych szatach chodził dookoła nich, dotykał pni drzew, pochylał się nad krzakami. W końcu skinął na Herberta, kładąc mu rękę na ramieniu.

– *Postuchaj, teraz powiem ci jak możesz przywrócić ją do życia. Po pierwsze, nigdy nie zabijesz żadnego zwierzęcia. Po drugie, weź to* – na dłoń mężczyzny błysnął mały, srebrny wisior w kształcie sierpa – *i udaj się na zachód. Pięć dni marszu stąd znajdziesz Kurhany – tam spotkasz moich Braci, którzy powiedzą ci jak zostać druidem. Czekaj cię wiele lat nauki. Kiedy poznasz rytuał przywrócenia, możesz tu powrócić. Wtedy znów będziecie razem. Do tego czasu jej ciało będzie spoczywać na tej polanie. Aby była bezpieczna, zostanie poświęcona cała moc tego lasu. Odejdą z niego zwierzęta, opuszczą go ptaki. Pamiętaj – dziewczyna ożyje, gdy do lasu powróci moc. A teraz do dzieła!*

Z leżącej na ziemi torby druid zaczął wyciągać zasuszone rośliny. Wszystkie wrzucił na dno dołka o głębokości kilkunastu centymetrów i średnicy trzech stóp. Potem położył na wierzch coś jeszcze, co wyciągnął z woreczka zawieszzonego na szyi. Herbertowi wydawało się, że widział zółdnie... Druid stanął w zagłębieniu.

– *Podaj mi ją* – powiedział.

Myśliwy podniósł ciało ukochanej i trzymając je w objęciach postawił obok druida. Ten, chwyciwszy ją z drugiej strony, zaczął śpiewać monotonną pieśń. Herbert stał i słuchał. Wydawało mu się, że dłonie Valerie stają się coraz cieplejsze i twardsze... Wtem polanę zaalało jasne światło. Herbert cofnął się i zmrużył oczy. Kiedy je otworzył, w miejscu gdzie stał nieznanomy i jego ukochana ujrzał dwa drzewa – jabloń i dąb – rosnące tuż obok siebie. Ich konary były silnie splecione, liście szeleściły na wietrze. „...dziewczyna ożyje, gdy do lasu powróci moc...” usłyszał. Czy to echo, czy tylko figiel skołatanego umysłu?

3. ZACZYNAJEMY

Od wydarzeń opisanych w poprzednim rozdziale minęło ponad dwadzieścia lat. Jak nietrudno się domyślić, treścią przygody będzie próba przywrócenia Valerie do życia.

Miejsce akcji to wschodnie rejony Stirlandu, gdzieś u stóp Gór Końca Świata. Nie opisuję dokładnie okolicy, nie załączam również żadnej mapki. Jeżeli jednak będziesz ją tworzył, należy pamiętać o miejscach ważnych dla przygody. Punktem centralnym jest polana, na której pochowano Valerie. Około godziny drogi na wschód od niej znajduje się rodzinna wioska

PRZYGODA

dziewczyny i myśliwego. Obecnie zostały z niej tylko zgłiszczą i ruiny – napad goblinów niemal całkowicie zrównał ją z ziemią. Dwa dni drogi na północ leży niewielkie miasteczko Turhofen. Krzyżują się w nim szlaki z północy na południe (z Kislewu do Krainy Zgromadzenia) i ze wschodu na zachód (z miast krasnoludzkich w Górach Końca Świata do Nuln i dalej). Trzy dni dzieli Turhofen od położonej na wschodzie faktorii „Czerwona Skała”; z faktorii do polany jest jeden dzień drogi. Szlak wiedzie wzdłuż brzegu rzeczki Sutvir, która wpada do Stiru.

Mistrz Gry powinien pamiętać, że opisane tu wydarzenia mogą mieć miejsce tylko wiosną. Odprawienie Rytuału Przywrócenia ma sens tylko w noc Mitterfruhl – wiosennego zrównania dnia z nocą. Aby spotkać się z Heraldem (tak brzmi druidyczne imię Herberta) w Turhofen, bohaterowie powinni zjawić się w miasteczku siedem lub osiem dni wcześniej.

Jest popołudnie. Twoi bohaterowie znajdują się w drodze do Turhofen, mniej więcej o trzy godziny drogi od miasta. Ważne jest, aby podróżowali szlakiem (pamiętaj, że możliwy jest również transport wodny). Jeżeli któryś z bohaterów uważnie patrzy pod nogi, bez trudu dostrzeże tropy zwierząt – są one jeszcze wyraźniejsze na niewielkich płatach śniegu, który zalega tu i ówdzie w zagłębieniach terenu. Ślady są świeże i bardzo liczne, należą do stworzeń różnych gatunków.

W pewnym momencie na drogę wychodzi małe stadko wilków. Jest ich zaledwie cztery czy pięć i wydają się być równie zaskoczone niespodziewanym spotkaniem, co bohaterowie. Wilki nie atakują pierwsze, w ogóle nie przejawiają zainteresowania ludźmi. Jeżeli żaden z członków drużyny nie zrobi nic głupiego (szarża lub wyciągnięcie jakiegokolwiek broni strzelającej), po chwili bacznej obserwacji intruzów drapieżniki znikną po drugiej stronie drogi. Jeśli któryś bohater zechce zaatakować wilki, te uciekną do lasu. Takich spotkań ze zwierzętami na samym środku traktu możesz zaaranżować jeszcze kilka, zwróć jednak uwagę, żeby nikomu nic się nie stało.

Kiedy bohaterowie docierają do Turhofen, jest już prawie ciemno. W mieście znajduje się tylko jeden zajazd, więc jeżeli chodzi o miejsce do spania, to nie ma zbyt dużego wyboru. W sali jadalnej panuje tłok i gwar; większość klientów to miejscowi mieszczanie, jest również kilku przyjezdnych: krasnolud w towarzystwie gнома, dwóch halflingów, niewielka grupa ludzi noszących się po wojskowemu. W jednym z kątów sali siedzi samotny mężczyzna (ważny obserwator dostrzeże fragment białej szaty wystającej spod jego podróżnego płaszcza) nie zwracający uwagi na panujący wokół harmider.

Goście zajazdu dyskutują głównie o tym, że od mniej więcej dwóch tygodni w okolicy pojawia się wielka ilość

zwierząt. Dla miasta żyjącego głównie z handlu i upraw nie jest to pomyślna wiadomość, gdyż drapieżniki porywają kury, a dziki niszczą zasiane jesienią zboże. Dyskusja jest bardzo ożywiona, a przybywający nowi goście przynoszą kolejne nowiny: stado dzików przetoczyło się przez pole na południe od miasteczka, grupa saren doprowadziła do katastrofy dyliżansu pocztowego, lisy porwały już dwadzieścia kur ...

Jako się rzekło, dyskusja jest ożywiona, a atmosfera napięta i nerwowa. Wydaje się, że wystarczy tylko iskra, a zdarzy się coś zupełnie nieprzewidzianego... W pewnej chwili do lokalu wchodzi postawny, czerwony na twarzy jegomość. Już od samego progu głośno wrzeszczy, domagając się piwa. Dopchawszy się do szynkwasu, z przejęciem opowiada o tym, jak jakieś zwierzęta zniszczyły mu całe zapasy – kilkanaście worków ze zbożem.

– Czy kto widział, co to się teraz wyprawia?! Jak tak dalej pójdzie, to będziemy musieli się wynieść! A wszystko przez takich, co tu byli dwa dni temu. Tak się to opiekują tymi zwierzętami, że te nie wiedzą co mają ze sobą zrobić!

W tym momencie wzrok poirytowanego kmięcia pada na postać siedzącą samotnie w kącie sali.

– O, jeszcze jeden! Zaraz zrobimy z tym wszystkim porządek!

Z podbitym mężczyzną ruszają kolejni, i awantura wisi w powietrzu. Jak ją poprowadzisz, zależy wyłącznie od Ciebie, Mistrzu. Podchmieleni kmięcia będą chcieli nastroszyć (i co najwyżej lekko poturbować) siedzącego w kącie druida. Po chwili niechęć mieszkańców Turhofen skieruje się przeciw wszystkim nieznanym przebywającym w zajeździe. Cała ta sytuacja ma na celu zblizenie do siebie druida i członków drużyny, choć o przyjaźni od pierwszego spojrzenia nie ma co mówić (chyba, że jeden z bohaterów jest druidem lub kapłanem druidyckim). Należy tak rozegrać bijatykę, aby nikt z jej uczestników poważnie nie ucierpiał. W wyniku burdy bohaterowie powinni opuścić zajazd (noc jest ciepła, zapowiada się miły nocleg pod gołym niebem).

Być może uda Ci się tak pokierować wydarzeniami, że wyjeżdżając z Turhofen drużyna powiększy się o Heraldą.

Herald – Kapłan druidycki 4 poziomu.

Herald jest postawnym, dobrze zbudowanym mężczyzną. Ma 39 lat, zaś posiwiła włosy i liczne zmarszczki na twarzy świadczą o tym, że jego dotychczasowy żywot nie był sielanką. Podróżami, które odbył, i przygodami, które przeżył, można by było sownie obdzielić niejedną grupę awanturników. Odwiedził Norskę, Aabię, Estalię i wyspy Albionu, przez pewien czas przebywał też w tileańskich faktoriach-portach na dalekim południu, a w Lustrii spędził cztery lata. Jest człowiekiem bardzo spokojnym, rzadko kiedy denerwuje się; nie jada mięsa. W sytuacjach konfliktowych zachowuje się defensywnie, dążąc do

spokojnych negocjacji, a dopiero w ostateczności posuwa się do użycia siły.

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 22 54 3 4 9 51 1 59 51 61 60 67 48

Umiejętności: *Tropienie, Cichy chód na wsi, Łowiectwo, Ukrywanie się na wsi, Sekretny język – Rangerów, Sekretne znaki – drwali, druidów, Odporność na trucizny, Bystry Wzrok, Celne Strzelanie, Czuchy słuch, Naśladownictwo (głosy zwierząt), Opieka nad zwierzętami, Różdzkarstwo, Rozpoznawanie roślin, Język tajemny – druidyczny, Rzucanie czarów – magia prosta, magia elementarna poziomy 1-2, magia druidyczna poziomy 1-4, Leczenie ran, Zielarstwo, Medytacja, Jeździectwo, Wspinaaczka, Leczenie chorób, Wrózenie, Posłuch u zwierząt, Wykrywanie magii, Astronomia, Wykrywanie istot magicznych, Zdolności językowe, Znajomość języka obcego – bretoński, albioński, Warzenie trucizn, Warzenie eliksirów, Rozpoznawanie runów*

Przedmioty: Pozostawiam Twojej inwencji, Mistrzu Gry, dokładny opis wszystkich przedmiotów codziennego użytku, które posiada Herald. Jeśli będziesz chciał rozszerzyć listę jego ekwipunku, nie zapomnij o ziołach. Poniżej ograniczę się jedynie do wymienienia przedmiotów specjalnych znajdujących się w posiadaniu mężczyzny. Są to: laska druidycka, płaszcz podróżny, na który rzucono czar *Ochrona przed deszczem* (zaklęcie działa cały czas), Amulet Pewnego Głosu (posiadacz przedmiotu otrzymuje modyfikator + 10 do wszystkich testów Cech Przywódczych), Sakwa Obfitości (zapewnia całodzienne wyżywienie dla dwóch osób – niezbyt wykwintne, ale zaspokaja głód), Pierścień Uzdrowienia (przy jego pomocy można uleczyć do trzech Punktów Obrażeń na dzień). Ponadto druid ma dużą torbę, w której trzyma różne drobiazgi (miedzy innymi składniki potrzebne do rzucania czarów – choć prawie nigdy nie zdarza się, by miał wszystkie w dużych ilościach). W torbie znajdują się również przedmioty niezbędne do odprawienia Rytuału Przywrócenia (więcej informacji na temat ceremonii znajdziesz w rozdziale dziewiątym pt. **Rytuał**).

Punkty magii: 59

Znane czary:

Magia prosta: Dar języków, Płonące światło, Strefa ciszy

Elementalna 1: Oddychanie pod wodą

Elementalna 2: Przemieszczenie przedmiotu

Druidyczna 1: Leczenie zwierząt, Odrzuwanie, Rozpoznawanie przyrody

Druidyczna 2: Splątanie cierni, Zmiana postaci, Posłuch wśród zwierząt, Leczenie chorób

Druidyczna 3: Czerpanie mocy ziemi, Ożywienie drzewa, Rozkład, Strefa czystości

Druidyczna 4: Tworzenie świętego gaju, Tworzenie bagna

Heraldowi zawsze towarzyszy jego duch opiekuńczy – wiewiórka:

PRZYGODA

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
6 25 0 0 1 1 40 1 - 2 2 2 2 -

Miedzy nami mówiąc, jest to chyba najłagodniejszy i najmniej konfliktowy duch opiekuńczy, jakiego znam, i Herald nie ma z nim żadnych problemów. Uwaga: wiewiórka wprost uwielbia skórkę od chleba.

Zakładam, że bohaterowie szybko przyjaźnią się z Heraldem (już jakoś tak jest, że nasze postacie bardzo szybko nawiązują na szlaku dobre stosunki z nieznanymi). Dobrze byłoby, gdyby drużyna miała jakiś niezależny cel, dla którego przebywa właśnie w tym rejonie Imperium. Ten problem pozostawiam do rozwiązania Tobie, Mistrzu Gry. Kiedy już wszyscy znają się i lubią, najwyższy czas wyruszyć w drogę do faktorii, bo czas nagle. Herald jest tam umówiony ze swoimi przyjaciółmi, którzy mają mu pomóc w odprawieniu rytuału. Druidowi zależy na czasie i jeśli drużyna nie spieszy się zbyt, to bez najmniejszego wahania odłączy się od niej. Gdyby do tego doszło, spróbuj pod byle pretekstem doprowadzić bohaterów do faktorii, a tam po prostu rzuć ich w wir wydarzeń.

4. FAKTORIA „CZERWONA SKAŁA”

Na początek trochę historii. „Czerwona Skała” została założona trzynaście lat temu. Wtedy nie nosiła jeszcze tego miana – nazywano ją po prostu Faktorią Zachodnią. Jej założycielami byli kupcy z Nuln, składujący tam swe towary (głównie mięso i skóry). Niestety, kilka lat po wybudowaniu osady napad goblinów obrócił ją w perzynę. Ruiny stały przez parę lat opuszczone, aż wreszcie grupa krasnoludów postanowiła odbudować faktorię. Ponieważ kilka kilometrów dalej odkryto złoża miedzi, nową placówkę nazwano „Czerwoną Skałą”.

Faktoria została postawiona w miejscu, gdzie dwa łańcuchy niewysokich, zalesionych wzgórz tworzą niewielką kotlinkę. Przepływająca przez środek kotliny rzeka Sutvir uniemożliwia dojscie do faktorii od południa. Co prawda nad rzeką przerzucono swego czasu most, lecz został on zniszczony podczas pamiętnego napadu goblinów. Przepawy nie odbudowano z dwóch powodów: po pierwsze zwiększa to walory obronne „Czerwonej Skały”, po drugie na południe od rzeki i tak nikt się nie zapuszcza. Zdaniem traperów i myśliwych w tamtej części puszczy w ogóle nie ma zwierzyny; znając wypadki na polanie łatwo można się domyśleć dlaczego wszystkie stworzenia opuściły ten teren. Dodatkowo

od strony południowej i południowo-wschodniej podmokłe rozlewisko utrudnia dostęp do faktorii.

Osadę otoczono drewnianą palisadą o wysokości czterech metrów, dodatkowo wzmocnioną u podstawy kamieniami; częściowo stanowią ją stanowią ściany budynków, zwróconych frontem do wewnętrznego podwórca. Na całej długości ogrodzenia (za wyjątkiem miejsc, gdzie tworzą je zabudowania) umieszczono podest umożliwiający obserwację terenu i ostrzeliwanie przedpola. Do wewnątrz prowadzą dwa wejścia: duża, dwuskrzydłowa brama od strony zachodniej, dodatkowo wzmocniana blokującą belką, i małe drzwi (również wzmocnione) od wschodu. Te ostatnie są stosunkowo dobrze zamaskowane i trzeba dłuższej chwili, aby wyłowić ich zarys na tle palisady.

Wewnątrz ogrodzenia znajdują się dwa budynki. W pierwszym rozlokowano pomieszczenia gospodarcze i dużą liczbę izb sypialnych (miejsc wystarczyć dla sześćdziesięciu osób, lecz czasami, zwłaszcza w sezonie łowieckim, liczba gości jest dużo większa) Drugi budynek mieści w sobie magazyny, warsztat, sklep, kuźnię i stajnie. Nie załączam mapek budynków, lecz w razie potrzeby można wykorzystać plan typowego zajazdu opisanego w podręczniku podstawowym WFRP, lub opis karczmy „Graf Manfred” z dodatku „Galeria Bohaterów”.

Poznaliśmy już budynki, więc przyjrzyjmy się teraz mieszkańcom „Czerwonej Skały”. W zdecydowanej większości są to krasnoludy – w faktorii nie mieszka na stałe żaden przedstawiciel innej rasy.

Obecnie dowódcą placówki jest Krangil Brodaty; na pamiętkę służby w elitarnej jednostce bojowej krasnoludzkiej armii przechowuje w domu między innymi broń i młot bojowy. Według opowieści wodza od jego ciosów zginął niejeden goblin czy skaven. Krangil lubi gawędzić o swoich wojennych przygodach i stosunkowo łatwo go na to namówić. Codziennie poświęca ponad godzinę na pielęgnację przeróżnych pamiątek z dawnych czasów (na temat jego kompletu do rozczesywania brody krążą liczne żarty).

Krangil Brodaty – dowódca faktorii

Sz WWUS S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 53 41 4 4 11 35 3* 31 71 41 76 59 31

Umiejętności: *Uniki, Silny cios, Ogluszenie, Wspinaczka, Kowalstwo, Wyczucie kierunku (również pod ziemią), Czytanie/pisanie (krasnoludki i imperialny), Specjalna broń – dwuręczna, Sekretny język – bitewny, Górnictwo, Tropienie, Ukrywanie się na wsi, Cichy chód na wsi.*

Przedmioty: Tutaj ponownie zrzucam część pracy na Mistrza Gry. Oprócz przedmiotów codziennego użytku Krangil posiada broń płytową, pozostałość po służbie w oddziale Długobrodych, (codziennie polerowana, jest w doskonałym



stanie; daje Kringilowi 2 Punkty Pancerza na wszystkich lokacjach oprócz głowy) i Khard – azar, runiczny młot bojowy. Na broni tej wyryto dwa runy: *Run Furi* (pozwala posiadaczowi młota na wykonanie dodatkowego ataku. Premię tę uwzględniono w charakterystyce, pamiętaj więc, by zmienić ją, jeżeli krasnolud straci broń), oraz *Run Ognia* (broń zadaje dodatkowe obrażenia od ognia z Siłą 3+1k4; patrz również podręcznik podstawowy, str. 80). Nie zapomnij o osobistych drobiazgach – Krangil na pewno ma przy sobie słynny komplet do rozczesywania brody i ulubioną fajkę.

W tym momencie pod dowództwem Krangila znajduje się 28 krasnoludów. Czternaście z nich jest górnikami pracującymi w pobliskiej kopalni miedzi, reszta to myśliwi i traperzy polujący w pobliskich lasach i opiekujący się faktorią. Oto przykładowe profile tych postaci.

Krasnoludzki traper/myśliwy

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 41 39 3 4 7 25 1 24 37 36 41 38 28

Umiejętności: *Tropienie, Kowalstwo, Ciche chód na wsi, Ukrywanie się na wsi, Zastawianie pułapek, Wyczucie kierunku, 50% szans na Celne strzelanie.*

Przedmioty: Kurtka i spodnie skórzane (0/1 PP na wszystkich lokacjach z wyjątkiem głowy), broń ręczna, kusza i bełty, drobiazgi osobiste.

Krasnolud – górnik

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
3 41 36 4 4 8 27 1 28 35 36 41 38 26

Umiejętności: *Kowalstwo, Górnictwo, Metalurgia, Specjalna broń – dwuręczna, Wyczucie kierunku (pod ziemią), 50% szans na Bardzo silny, 25% szans na Inżynieria*

Przedmioty: Ekwipunek górniczy, kilof (używany podczas walki jako broń, można wykorzystać współczynniki topora dwuręcznego), kurtka i spodnie skórzane (0/1 PP na wszystkich lokacjach z wyjątkiem głowy), specjalny hełm (1 PP na głowie) z miejscem na osadzenie świeczki.

Na terenie faktorii przebywa kilku traperów i myśliwych – ich dokładną liczbę możesz określić rzutem 1k6+4.

Traper/myśliwy

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
4 38 43 3 4 7 39 1 29 29 28 30 28 29

Umiejętności: *Tropienie, Ciche chód na wsi, Ukrywanie się na wsi, Zastawianie pułapek, Wyczucie kierunku, Wykrywanie pułapek, Wiostowanie, 50% szans na Celne strzelanie.*

Przedmioty: Kurtka i spodnie skórzane (0/1 PP na wszystkich lokacjach z wyjątkiem głowy), broń ręczna, łuk i strzały.

Tak właśnie wygląda faktoria „Czerwona Skala”. Za korzystanie z jej usług (nocleg, jedzenie, kowal itp.) płaci się dosyć tanio. W takiej droższy droższe są towary luksusowe, za dobra ogólnodostępne (pochodzenia roślinnego i zwierzęcego) płaci

się mniej niż w sklepach miejskich. W faktorii oczekuje Herald trzech druidów, mających mu towarzyszyć podczas odprawiania rytuału. Z niecierpliwością wyglądają oni jeszcze jednego, czwartego druida.

Jeżeli chodzi o życie kulturalne faktorii, to jest ono raczej monotonne (a niektórym może się wydać wręcz żalodne). Z reguły ogranicza się ono do opowieści z polowań i samotnych wypraw, czasami ktoś da się namówić na wojenne wspominki. Ostatnio najczęstszym tematem rozmów jest... duża liczba pojawiających się w okolicy zwierząt.

5. MIJAJĄ DNI

Dzień po dotarciu Haralada do faktorii przybywa ostatni, czwarty druid. Cała piątka, pozostając trochę na uboczu, oczekuje na dogodny moment, by wreszcie wyruszyć na polanę. Czyżby to miał być koniec całej historii? Bynajmniej! Zabijając czas (do równonocy pozostało jeszcze kilka dni) druidzi urządzają piesze wycieczki po okolicy. lekceważąc wyraźne przestrogi Krangila – choć od dawna jest tu spokojnie, to nigdy nic nie wiadomo... Mężczyźni wypuszczają się pojedynczo, co najwyżej dwójkami, a już na pewno nie pozwolą towarzyszyć sobie żadnemu z bohaterów.

Wiadomo jednak, że takie zachowanie musi doprowadzić do jakiś kłopotów. Tak się też w istocie stanie. Wieczorem, mniej więcej na cztery dni przed zrównaniem dnia z nocą (uwaga – jeżeli bohaterowie zaczną się niecierpliwić i będą chcieli wyjechać wcześniej, bądźzisz musiał zatrzymać ich w faktorii pod byle pretekstem). Jeden z druidów nie wraca na noc z całonocnej przechadzki, lecz Krangil kategorycznie sprzeciwia się rozpoczynaniu poszukiwań po zmroku. Jedyną rzeczą, jaką można zrobić to rozpalenie ogniska przed bramą i podsycanie ognia przez całą noc – być może ułatwi to zaginionemu powrót do domu.

Rankiem zostają podjęte bardziej zorganizowane poszukiwania. Jest dla mnie rzeczą oczywistą, że bohaterowie zechcą w nich aktywnie uczestniczyć. W rezultacie utworzone zostają cztery grupy poszukiwawcze: pierwsza to kompani zaginionego, druga to czterech krasnoludzkich traperów, trzecią tworzą myśliwi, a czwartą nasi dzielni chwaci. Drużynie zostaje przydzielony do przeszukania obszar na wschód od faktorii, na północnym brzegu rzeki i na południe od kopalni. Nie muszę chyba dodawać, że jest to kierunek jak najbardziej właściwy...

Gdzieś tam, pośród wzgórz, żyje sobie... dzabersmok. Tak po prostu. Przybył tu całkiem niedawno i zamieszkał w jednej z licznych w tych okolicach grot. Nigdy dotąd nie zapuszczał się w okolice faktorii, a może po prostu nie zdążył jej jeszcze odkryć. Bestia przypadkowo natknęła się na wędrującego druida i bez skrupułów zjadła nieszczęśnika. Jak wpaść na trop smoka?

Cóż, szczegóły pozostawiam do opracowania Mistrzowi Gry.

Dzabersmok

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
6 60 0 4 6 30 10 4 10 89 18 89 89

Jak widać, dzabersmok jest już nieco podstarzały i nieruchawy. Jego skrzydła zdegenerowały się tak, że nie nadają się do latania, jedna z przednich łap jakoś dziwnie się skurczyła i powykrzywiła. Niemniej jednak bestia może stanowić poważne zagrożenie dla nierozważnych śmiałków (jeżeli bohaterowie są niezbyt doświadczeni i kiepsko uzbrojeni, możesz jeszcze bardziej osłabić potwora, ale bez zbytej przesady). To spotkanie może trochę przstraszyć drużynę, ale nikt nie powinien zginąć. Dobrze by było, gdyby bohaterowie zdybali potwora tuż przy jego legowisku, co daje to niepowtarzalną okazję do spenetrowania tego bardzo interesującego miejsca. Kryjówka stwora to dwie jaskinie połączone niezbyt długim korytarzem, w których panuje niesamowity odór. Grzebanie w legowisku dzabersmoka również nie należy do najprzyjemniejszych przeżyć. W zdecydowanej większości są to szczątki zwierzęce (strzaskane kości i niestrawione resztki), znajdzie się w tym bałaganie także trochę pozostałości po ludzkości; jednak pancerze i hełmy nie nadają się do użytku, podobnie jak nieliczne egzemplarze broni. Uwagę wytrwałego poszukiwacza może zwrócić kołczan ze strzałami. Jest w całkiem dobrym stanie – chyba leży tu od niedawna. Znajdują się w nim dwie przegrodki: w większej umieszczono 15 zwykłych strzał, w mniejszej są tylko trzy, ale za to udany test wykrycia magii pozwoli nam z łatwością stwierdzić, że są magiczne. Magiczne pociski to *strzały ognistej kręgu* – każda z nich po wbiciu się w ziemię tworzy krag magicznego ognia o średnicy 2+1k4 metrów (z centrum w miejscu uderzenia pocisku). Płomienie zadają obrażenia z Siłą 4+1k6, a całe to ładne zjawisko może być podziwiane przez 1+1k4 rund (minut). Po tym czasie ogień samostnie gaśnie, chyba że zostanie stłumiony wcześniej przy pomocy zaklęcia lub magicznego przedmiotu. Dla formalności dodam, że strzała jest jednorazowego użytku (choć znam takich, którzy i tak będą próbowali ją odzyskać po strzale). Na koniec niewielka niespodzianka: co prawda można stwierdzić, że pociski są magiczne, i określić ich właściwości, ale w trakcie testu nie dowiemy się, że **MAGIA STRZAŁ NIE DZIAŁA!** Kiedy wbijają się one w cel, nic się nie dzieje – strzały trzeba po prostu przechowywać w suchym miejscu, a w jaskini panuje duża wilgoć...

Na zakończenie rzecz dla prawdziwych koneserów przeszukiwania. Oto na dnie jednej ze świeższych kupek smokowego... hmmm... łajna znajduje się magiczny pierścień. Jego szczęśliwy posiadacz otrzymuje modyfikator +20 do US (przez tę błyskotkę

PRZYGODA

dżabersmok miał przewleklą... ten... rozwolnienie i puszczal wiatry).

Jeszcze jedna uwaga techniczna. Być może bohaterowie nie wiedzą (a nie powinni wiedzieć, chyba że spotkali wcześniej takiego potwora lub słyszeli o nim opowieści), że dżabersmok regeneruje rany. Musisz tak przeprowadzić całe spotkanie, aby potwór pozostał „niedobity” – będzie nam jeszcze potrzebny w dalszej części przygody.

No, na razie dosyć smoków – trzeba wrócić do faktorii i opowiedzieć o smutnym odkryciu.

6. CZARNE CHMURY

Podczas powrotu do „Czerwonej Skaly” drużyna ze zdumieniem dostrzeże cieniutką smużkę dymu, która po chwili zniknie (ale upewnij się, że została dostrzeżona). Nie pozwól, by drużyna zbyt długo gubiła się w domysłach. Gdy bohaterowie, nie szczczędząc potu, podkradną się na skraj małego parowu ukrytego pośród wzgórz, ich oczom ukaże się... obozowisko goblinów. Pod żadnym pozorem nie dopuść do ataku. Po pierwsze, to kompletny idiotyzm, równoznaczny z samobójstwem (przeciwników jest zbyt wielu), a po drugie... zaplanowałem to sobie zupełnie inaczej. Daj natomiast bohaterom szansę na dokładne obejrzenie gobliniejskiej hordy.

Stworów jest około setki (a przynajmniej można odnieść takie wrażenie). Ponadto pomiędzy drzewami, splecione przedziwną kombinacją powrozów i łańcucha, siedzą trzy trolle. Potwory mają bardzo znudzone i otepiałe miny, a w dodatku wyglądają na głodne. Obrazu obozowiska dopełniają dwie małe chatynki (prymitywne konstrukcje z zerdzi przykrytych skórą). Gobliny można z łatwością podzielić na dwie grupy: jedne, mniej liczne, są poubierane w czarne chałaty z kapturami, a niektóre ubranka mają złote i czerwone szlaczki. Druga grupa, znacznie liczniejsza, nosi stroje kombinowane ze skór, traw, liści, piór i temu podobnych drobiazgów. W dodatku te gobliny są o wiele bardziej hałaśliwsze niż ich pobratymcy. To właśnie jeden z nich usiłował rozpalic przed chwilą ognisko, za co teraz zbiera baty od czarno odzianych kompanów.

Dwaj dowódcy tego całego zamieszania siedzą w swoich namiotkach. Przyjrzyjmy im się nieco bliżej.

Grashnak – mniejszy bohater Nocnych Goblinów

Grashnak jest jednym z mniejszych bohaterów zamieszkującego te okolice klanu Nocnych Goblinów. Choć kiedyś udało mu się nie uciec z kilku bitew i potyczek, w których przez przypadek pojawiło się parę elfów, ostatnimi czasy nie może zanotować na swym koncie poważniejszych sukcesów. Znaczna część jego bandy zginęła polując na trolle i squigi. Niedobitki połączyły się z grupą Leśnych Goblinów,

i nowo powstała wataha uknuła plan spłodowania pobliskiej faktorii.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	55*	4	3	8	35	2	25	28	26	31	24	17

Umiejętności: *Uniki, Cichy chód na wsi, Ukrywanie się na wsi, Ucieczka, Tropienie, Wykrywanie pułapek, Wyczucie kierunku, Bystry wzrok.*

Przedmioty: Bardzo sfatygowane czarne ubranko z kapturem (na plecach naszyty symbol Złego Księżyca), broń ręczna, krótki łuk (jest magiczny – jego posiadacz otrzymuje modyfikator +10 do US, a ponadto broń ma zwiększony zasięg: 24/48/225).

Poznajmy teraz drugiego dowódcę.

Shergrok – szaman Leśnych Goblinów 2 poziomu

Podobnie jak jego opisany wyżej kamrat, Shergrok nie mógł dotychczas poszczycić się niczym specjalnym, i dopiero sprzymierzenie się z niedobitkami grupy Grashnaka daje mu jakieś szanse na zaistnienie w gobliniejskim światku rabusiów i podpalaczy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	21	30	4	4	12	36	1	27	27	27	26	31	16

Umiejętności: *Rzucanie czarów – magia Waaaaaaagh poziomy 1–2, Cichy chód na wsi, Ukrywanie się na wsi, Rozpoznawanie roślin, Leczenie chorób, Odporność na choroby, Odporność na trucizny, Warzenie trucizn, Ucieczka, Uniki.*

Przedmioty: Pergamin Mocy – nasączony mocą gobliniejskich bogów: Gorka i Morka – umożliwiają rzucenie zaklęcia bez konieczności zużywania Punktów Magii i składników czaru, tarcza Ptolosa (magiczny przedmiot – jego właściciel nie może zostać zraniony za pomocą broni miotającej), kilka fiolek śmierdzącego płynu, parę garstek suszonych ziół, wykonane z kolorowych traw i roślin ozdobne nakrycie głowy.

Punkty magii: Kilka ich ma.

Znane czary: Parę ich zna.

Wydaje mi się, że nie ma większego sensu opisywanie gobliniejskiego wojownika, trolla, czy gigantycznego pająka, jednak squigi zasługują na chwilę uwagi.

Są to istoty zamieszkujące głębokie tunele i jaskinie. Od zawsze stanowiły konkurencję dla goblinów, pożerając ich ulubione odmiany grzybów, jednak przez lata walk z tymi stworami Nocne Gobliny nauczyły się je łączyć i wykorzystywać do własnych celów militarnych.

Z daleka squig przypomina kulę o średnicy około 1.5 metra. Ciało stworza poprzerastane jest różnymi fragmentami grzybów i pleśni; ma on też długi ogon, parę nóg (na których potrafi daleko i wysoko skakać), oraz olbrzymią paszczkę wyposażoną w silne i ostre zęby. Nocne Gobliny używają tych stworzeń w dwóch celach. Po pierwsze, pędzą je przed swoimi wojskami, poganiając olbrzymimi widelcami; biegnące na wroga potwory czynią okrutne

spustoszenie w jego szeregach. Drugi sposób, polecany tylko największym gobliniejskim śmiałkom, to jazda na squigu. Stwór wyskakując wysoko w górę i spada z zniechęcą na oddziały przeciwnika. Po zadaniu ciosu stwór odbija się do następnego skoku, unosząc jeźdźcę daleko od dziesiątkowanych wrogów. Co prawda squigi słabo poddają się kontroli jeźdźcy i czasami wskakują we własne oddziały, ale to do prawdy sporadyczne przypadki...

Squig

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	45	0	5	3	5	51	2	-	7	5	6	2	-

Nietrudno się domyśleć, jaki może być cel podróży miłych, zielonoskórzych ludzi. Mam nadzieję, że bohaterowie natychmiast zorientują się co w trawie piszczy i popędzą z ostrzeżeniem do faktorii.

Krangil jest doświadczonym dowódcą i na pewno nie straci głowy. Natychmiast zarządzi przygotowania do oblężenia. Nie pozwoli na żadne samowolne wypadki na rekonosans, czy samobójcze misje „w celu nieznacznego osłabienia sił przeciwnika”. Każda para rak i każda broń będzie niezbędna w faktorii, kiedy dojdzie do bitwy. Ta uwaga dotyczy również bohaterów graczy: powinni zostać w „Czerwonej Skale” i przyłączyć się do obrońców.

7. BITWA O „CZERWONĄ SKALĘ”

W tym rozdziale omówimy kulminacyjny punkt całej przygody – to znaczy oblężenie faktorii przez siły goblinów. Mam tylko jedną uwagę: poniższe zasady są wymieszaniem reguł systemu fabularnego z bitewnym i nie trzeba ich dokładnie przestrzegać (jeżeli ktoś wymyśli zasady lepsze, wygodniejsze i prawdziwie oddające realia walki, to bardzo proszę dać mi o tym znać).

Horda goblinów podejdzie w okolice faktorii następnego dnia. Zielonoskórzy dadzą znać o sobie pojawiając się w polu widzenia obrońców, ale na razie nie poczynią żadnych ofensywnych kroków. Dopiero po południu oddziały atakujących wyjdą z lasu, żeby przygotować się do bitwy.

W faktorii nastąpi pełna mobilizacja sił. Pod broń zostaną postawieni wszyscy, którzy mogą ją udźwignąć. Ponadto Krangil poczyni dodatkowe przygotowania do oblężenia. Nad bramą zostanie ustawiony kociot z gorącą smołą – ma on ostudzić zapal szturmujących, kiedy będą chcieli sforsować wejście do faktorii. Na podwórku faktorii przygotowano beczki z wodą do gaszenia ewentualnych pożarów (beczek jest sześć, a ich początkowe rozstawienie zależy od gracza reprezentującego obrońców faktorii). Z magazynów powyciągane zostaną wszystkie dostępne pociski do kuszy i łuków. Krangil podzieli obrońców na oddziały – patrz tabela obok.

Tak wyglądają obie strony. Poniżej znajdziecie kilka uwag na ich temat.

PRZYGODA

Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że obrońcy nie mają szans, jednak po dokładniejszym przeanalizowaniu sił obydwu armii możliwości zdają się być wyrównane. Obrońców jest zdecydowanie mniej, lecz ich sytuacja na początku bitwy jest bardzo dobra. Ukryci za ostrokołem, mogą bardzo skutecznie razić wojska nieprzyjaciela strzałami, samemu korzystając z doskonałej osłony (ostrokoł traktuje się jako ciężką zastonę – **hard cover** – co oznacza, że gobliny łucznicy mają o 2 pkt. zmniejszoną szansę trafienia.). Trolle są, co prawda, dość silne, lecz ich przetrwanie do końca bitwy jest bardzo wątpliwe. A oddział jeźdźców pajaków? Jego pojawienie się na terenie faktorii od zupełnie nieoczekiwanej strony może być dużym zaskoczeniem, lecz pamiętajmy o dwóch oddziałach górników, czekających w pogotowiu. Co prawda gobliny mają szamana, lecz ich zawodność w trakcie walki jest powszechnie znana. Na koniec pozostaje najtwardszy orzech do zgryzienia – bohaterowie. Jeżeli są oni bardzo doświadczeni i posiadają potężne magiczne przedmioty, równowaga stron zostaje poważnie zachwiana, szczególnie jeżeli odważni śmiałkowie zechcą wypuścić się karkołomnym rajdem na tyły wroga. Jeśli drużyna jest wyjątkowo silna, proponuję zwiększyć liczebność goblinów tak, aby doprowadzić do równowagi. Należy przy tym unikać przesady – uzupełnienia powinny składać się z regiméntów goblinów, a nie z maszyn bojowych czy oddziałów ogrów-najemników.

Początkowe rozstawienie jednostek pokazane jest na mapce. Rozgrywkę rozpoczyna gracz kontrolujący gobliny.

Plan zielonych dowódców jest dość prosty. Na samym początku ruszają jeźdźcy squigów. Szybko powinni przedostać się na teren faktorii i znacznie uszczuplić szereg obrońców. Zaraz za nimi ruszają trolle. Żeby zmotywować je do działania, łucznicy (tuż przed rozpoczęciem bitwy) wystrzelują w kierunku faktorii strzały, do których przyłączone są kawałki mięsa. Strzały wbijają się w bramę i palisadę wokół niej. Wyglądnięte trolle uwalniane są z więzów i gnają w kierunku jedzenia. Po dobiegnięciu do celu powinny zacząć rozbijać bramę, aby dostać się do jadalni – czyli obrońców faktorii. Kiedy trolle zostaną wypuszczone, łucznicy podchodzą na zasięg strzału i zaczynają zasypywać obłożonych gradem strzał. Wszystkie oddziały czekają tylko, aż trolle wyważą bramę lub zrobią wyłom w palisadzie. Kiedy rozpocznie się szturm bramy, do akcji wkraczają jeźdźcy pajaków. Ich zwinne „wierzchowce” bez trudu poradzą sobie z przejściem przez ogrodzenie. Niespodziewany atak od tyłu powinien całkowicie zaskoczyć obrońców faktorii i przechylić szalę zwycięstwa na stronę goblinów. Gdyby trolle zginęły lub uciekły spod bramy, plan awaryjny przewiduje wystrzelenie płonących strzał i podpalenie palisady. Przez tak

uczyniony wyłom wojska gobliny mogłyby dostać się do faktorii.

Jeżeli chodzi o udział bohaterów w walce, to możesz zostawić im swobodę działania (oczywiście w ramach swoich planów). Mogą oni wykonywać samodzielne akcje, bądź też utworzyć „superoddział”. W tym drugim wypadku do przygotowania charakterystyk WFB niezbędna będzie tabela umieszczona na stronie 213 podręcznika WFRP.

W dużej mierze wynik tej potyczki zależy od Ciebie, Mistrzu Gry, i Twoich planów względem bohaterów graczy. Bitwa jest dobrą okazją, aby dokonali oni heroicznych czynów, lecz z drugiej strony gobliny mogą spalić faktorię, a ciała jej obrońców przerobić na komponenty do czarów lub rzucić trollom na pożarcie.

A co z Heraldem? Czy i w jakim stopniu weźmie on udział w bitwie, zależy tylko od Ciebie. Pamiętaj, że komponentów do niektórych czarów druid może akurat nie mieć, a poza tym na pewno nie wygra całej bitwy sam.

Poniżej opisuję przykłady rozwiązań, które można zastosować w rozgrywaniu potyczki. Jest to jedynie propozycja – jeżeli

zechcesz zmienić „proporcję” na rzecz któregoś z systemów (fabularnego lub bitewnego), to pozostawiam Ci wolną rękę.

Pierwszą istotną częścią goblinyjskiego planu jest rozbicie bramy przez trolle. Dużo zależy od tego, jak długo będą one w stanie skupić się na próbie wdarcia się za palisadę. Jak wiadomo, stwory te są *podatne na głupotę*, a zdanie testu Cech Przywódczych przez trolla bez żadnego „poganiacza” stającego za nim graniczy z cudem. Dlatego też, zanim ruszą za mięsem, dla każdego potwora trzeba wykonać rzut 1k4+4. Wynik testu określi przez ile trolle mogą być tak zajęte przebijaniem się do mięsa, że testy głupoty nie będą potrzebne. Biorąc pod uwagę odległość od bramy, każda bestia ma minimum 3 tury na dobijanie się do bramy. Wytrzymałość bramy i palisady wynosi 8, liczba obrażeń – 5. Podczas każdej tury gracz dowodzący goblinami może zadeklarować próbę wyjęcia przez trolla kamienia z fundamentów kosztem jednego Ataku. Aby próba się powiodła, należy wykonać udany test Cech Przywódczych (sprawdzający, czy stwór wpadł na taki pomysł), a następnie test Siły (żeby sprawdzić, czy próba się powiodła).



PRZYGODA

Troll trzymający kamień ma Siłę zwiększoną o 2. I jeszcze jedno – brama i palisada traktowane są jako cele nieruchome, więc ich trafienie jest automatyczne.

Jednym ze sposobów powstrzymania ataku trolli na bramę jest beczka ze smołą. Żeby zaznaczyć wylewanie smoły, należy użyć wzornika o średnicy 3 cali. Punkt centralny tego wzornika może być oddalony maksymalnie o dwa cale od miejsca, w którym stoi kocioł ze smołą. Wszystkie modele, których dotyka wzornik otrzymują jedno trafienie z Siłą 5 (zadane przez ogień – przypominam, że trolle nie regenerują takich ran!). Ponieważ płonąca smoła pozostaje na oblanej postaci, w każdej kolejnej turze otrzymuje ona kolejne trafienie (ale jego Siła zmniejsza się o jeden). Można oczywiście próbować przerwać działanie płonącej smoły lub osłabić Siłę ataku przez podejmowanie różnych akcji (na przykład tarzanie się po ziemi). W zwalczaniu tego niebezpieczeństwa mogą też pomóc inne postaci. Jeżeli chodzi o trolle oblane smołą... Jak już wspomniałem, nie regenerują one obrażeń zadawanych przez ogień. Żeby podjąć jakąś sensowną akcję zmierzającą do ugaszenia smoły, troll musi oczywiście wykonać udany test Cech Przywódczych – w przeciwnym wypadku będzie tylko biegał w kółko, odbijając się od napotkanych przeszkód.

Jednocześnie z trollami do walki ruszą

squigi, należy więc uważać, żeby nie było przykrych niespodzianek. Przypominam, że choć squig zawsze przystępuje do walki, jadący na nim goblin może zrezygnować z Ataku.

W drugiej lub najpóźniej trzeciej turze z lasu powinny wyjść gigantyczne pająki, niosące na swoich grzbietach goblinów jeźdźców. Trzeba pamiętać o tym, że jeśli żaden z oddziałów lub postaci nie będzie zwrócony w tamtym kierunku, o wcześniejszym zauważeniu zbliżającego się niebezpieczeństwa nie może być mowy. Jako arbiter nie powinieneś pozwalać na odwracanie oddziału obrońców frontem do nadciągających goblinów. Jeżeli oblężeni nie zabezpieczyli się ze wszystkich stron, muszą ponieść konsekwencje swej lekkomyślności.

Przed przystąpieniem do ataku gobliny rozpalą kilka ognisk. Ma to być przygotowanie do ewentualnego podpalenia faktorii. Ponieważ jednak napastnikom zależy na łupach, czekają z podjęciem tego ostatecznego kroku aż do ostatniego momentu. Płonące strzały mogą zostać użyte dopiero wtedy, kiedy okaże się, że trolle nie dadzą rady przebić się przez bramę (zostaną zabite lub zrezygnują). Dobrze jest przygotować zapis pogody, jaka panowała w okolicy przez ostatnie kilka dni. Pomoże to pomóc przy wyjaśnianiu wątpliwości typu: „jak szybko palisada może zająć się

ogniem, skoro od trzech dni bez przerwy leje jak z cebra”. Zapalenie się ogrodzenia jest również uzależnione od ilości płonących strzał, które trafią w cel. Brama lub palisada będzie płonąć (w zależności od warunków pogodowych) od trzech do pięciu tur. Oczywiście, płonące strzały mogą utkwąć nie tylko w palisadzie – być może zajmą się również wewnętrzne budynki faktorii. Aby zabezpieczyć się przed ewentualnością pożaru, zapobiegliwy dowódca kazał przygotować beczki z wodą. Jak napisano powyżej, beczek jest sześć, a przy każdej są trzy wiadra do sprawnego dostarczania wody w najbardziej zagrożone miejsca. Przy jednej beczce mogą pracować trzy osoby nie przeszkadzając sobie wzajemnie. Pamiętaj, że gasząc płonącą palisadę można się poparzyć. Ponadto odsłaniając się obrońcy stanowią lepszy cel dla goblinów strzał.

W zasadzie jedyną postacią aktywnie używającą magii – przynajmniej z założenia – podczas bitwy jest goblinowski szaman. W faktorii nie znajduje się żaden czarodziej, więc krasnoludy mogą jedynie przeszkadzać szamanowi poprzez rozpraszanie jego magii (*dispel*). Sytuacja zmienia się w momencie, gdy magią zacznie posługiwać się jeden z bohaterów, lub do walki włączy się Herald. Trudno zabronić członkowi drużyny graczy, aby rzucał czary – jest to jego prawo. Pojawia się tu jednak trudność techniczna: czy używać do rzucania czarów ich składniki, czy posługiwać się kartami mocy z rozszerzenia „Warhammer Magic”? A poza tym jak opisać efekty czarów z gry fabularnej w systemie strategicznym? Proponuję korzystać raczej z zasad bitewnych. Poziom czar w prosty sposób przeliczysz na ilość kart Mocy (*power*), należy być jednak ostrożnym we wprowadzaniu efektów zaklęć w życie. Wywołanie *tchórzliwej ucieczki* lub *Ognista kula* może spowodować ucieczkę całej goblinowskiej armii – to raczej lekka przesada... A jeśli gobliny mają niskie morale... Trzeba również wziąć pod uwagę, że chybione czary też w coś trafiają i mogą wyrządzić poważne szkody (dotyczy to zwłaszcza umocnień obronnych i budynków).

Kiedy brama runie, lub w inny sposób zostanie otworzone przejście do faktorii, gobliny rzucą się do ataku. Jeżeli wiele z nich przeżyje bieg, masa zielonych stworów zaleje szczupłe siły obrońców.

Jeśli bohaterowie zdecydują się na zorganizowanie wypadu na zewnątrz, dodaj jeszcze jeden oddział 20 goblinów, przyczyszonych gdzieś w krzakach. Tak poza wszystkimi wyliczeniami. Namawiam do tego, ponieważ jestem zwolennikiem zdrowego rozsądku i nie lubię nadmiernego szarżowania. „To tylko garstka jakichś zielonych kurdupli” ktoś może powiedzieć. No cóż, moim zdaniem należy uczuć graczy, żeby szanowali życie swoich postaci. To nic, że za chwilę można wylosować nową. A gdy goblinów kupa...

Co zrobić, gdy „Czerwona Skala”

Armia Krangila												
Nazwa jednostki	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	CP	RO	Uwagi	
Krangil Brodaty	3	5	4	4	4	1	3	3	9	5+	Ma na sobie ciężką zbroję; uzbrojony w młot z nałożonymi dwoma runami (dokładny opis w tekście przygody)	
Kusznicy (2 oddziały po 7)	3	4	3	3	4	1	2	1	9	6+	Mają na sobie lekkie zbroje, uzbrojeni w broń ręczną i kusze.	
Górnicy (2 oddziały po 7)	3	4	3	3	4	1	2	1	9	5+	Mają na sobie ciężkie zbroje, uzbrojeni w kilofy.	
Oddział traperów*	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6+	Mają na sobie lekkie zbroje, uzbrojeni w broń ręczną i luki	
Drużyna bohaterów												
* – liczebność tego oddziału jest losowa. Aby ją określić, rzuć 1k6 +4.												
A oto jak przedstawia się armia goblinów:												
Nazwa jednostki	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	CP	RO	Uwagi	
Grashnak	4	3	4	4	3	1	3	2	5	6+	Ma tarczę, uzbrojony w broń ręczną Łuk z Tor Alessis (zasięg 24'', +1 do szansy trafienia)	
Mniejszy bohater Nocnych Goblinów											Shergok i	
Bohater szaman Leśnych Goblinów	4	2	3	4	4	2	3	1	5	-	Uzbrojony w broń ręczną, posiada Pergamin Mocy (Scroll of Power) i Tarczę Ptolosa. Szaman posiada czary: Gaze of Mork i Brain Burst.	
Leśne gobliny jeźdźcy pająków (5)	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5+	Gobliny mają tarcze i włócznie (S +1 przy szarży)	
Gigantyczne pająki (5)	7	3	0	4	3	1	1	1	5	-		
Leśne Gobliny łuczniczy (2 oddziały po 20)	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6+	Mają ze sobą tarcze, uzbrojeni w broń ręczną i krótkie luki	
Leśne Gobliny włóczniecy (1 oddział 20)	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6+	Mają ze sobą tarcze, uzbrojeni w broń ręczną i włócznie	
Nocne Gobliny łuczniczy (1 oddział 20)	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6+	Mają ze sobą tarcze, uzbrojeni w broń ręczną i krótkie luki	
Nocne Gobliny jeźdźcy squigów (4)	4	2	3	3	3	1	2	1	5	6+	Uzbrojeni w broń ręczną	
Squig (4)	2k6	4	0	5	3	1	5	2	2	-		
Kamienne Trolle (3)	6	3	1	5	4	3	1	3	4	-		

zostanie zdobyta lub puszczona z dymem? No cóż, zdarza się. Nie zawsze można przecież wygrać, a i goblinom coś się od czasu do czasu należy. Pytanie tylko czy pozwolił swoim graczom, aby ich bohaterowie uszli z życiem, czy też chcesz ukarać ich za to, że Ci kiedyś podskakiwali? A co zrobić z Bohaterami Niezależnymi – konkretnie z Heraldem i druidami? Tu też pozostawiam Ci wolną rękę. Jeżeli jesteś zwolennikiem szczęśliwych zakończeń, wszystko potoczy się zgodnie ze scenariuszem. Ale jeżeli Herald zginie... To daje ciekawą możliwość dalszego prowadzenia rozgrywki. Jeśli bohaterowie znają cel wizyty Herald w tych okolicach i wydarzenia, które zaszły wiele lat temu na polanie, mogą chcieć dokończyć dzieło druida. Któryś z bohaterów musiałby podjąć zobowiązanie, że zrobi wszystko, żeby przywrócić Valerie do życia. Jest to bardzo poważna przysięga, a jej realizacja wymaga wiele trudu (co najmniej tyle, ile Herbert włożył w odzyskanie narzeczonej), ale bogowie przychylnym okiem patrzą na bohaterów wypełniających szlachetne misje. Być może druid zdążył przed śmiercią szepnąć jednemu z bohaterów słówko czy dwa, które mogą pomóc w odprawieniu rytuału...

8. PO BITWIE

Zakładam, że wszystko skończyło się dobrze, to znaczy gobliny spaliły... Nie, wróć!

Jeszcze raz od początku:

Po gobasach została tylko masa ciał i zniszczonego sprzętu wojennego. Po stronie obrońców straty są tak minimalne, że prawie ich nie widać, a członkowie drużyny dokonali wielu bohaterskich czynów. Jednym słowem – zwycięstwo absolutne. Teraz pozostaje tylko posprzątać cały ten bałagan i spokojnie czekać na równonoc. W tym czasie druidzi, z pomocą dwóch krasnoludów, zajmą się odbudową zniszczonego mostu na rzece. Jak mówi Herald (tajemniczo się uśmiechając), już niedługo będzie on przydatny.

Kiedy nadejdzie tak upragniony dla Herberta dzień, razem z druidami wyruszy on na polanę. Dopilnuj, Mistrzu Gry, by drużyna zechciała im towarzyszyć. Jeśli bohaterowie nie będą mieli ochoty, druid wyraźnie ich o to poprosi: ze względu na dotychczasowe wspólne przejścia i zadziergnięte więzy sympatii chce, by byli świadkami tego uroczystego momentu.

Droga na polanę nie zajmie drużynie zbyt dużo czasu. Choć Herald dawno nie odwiedzał tego miejsca, zna dokładnie drogę: każdego dnia podążał nią w swoich myślach. Czekał cierpliwie na dzień, kiedy stanie pośrodku polany, przed dwoma drzewami, i będzie miał możliwość odczarowania swej ukochanej. Kiedy bohaterowie wejdą do lasu na południowym brzegu rzeki, na pierwszy rzut oka nie widać żadnych niezwyczajności. Wszyscy awanturnicy rychło się jednak zorientują, że to bardzo dziwna

okolica: w lesie nie widać żadnych oznak życia, nie słychać śpiewu ptaków, na ściółce nie ma żadnych śladów zwierząt, pojawia się coraz więcej uschniętych drzew – to cena, jaką musiała zapłacić starodawna puszcza za utrzymywanie Valerie przy życiu.

9. RYTUAŁ

W końcu bohaterowie docierają do skraju polany. Milczący dotąd przewodnik zatrzymuje się i zaczyna wyjaśniać zasady zachowania się w Świętym Gaju (zrobi to nawet wtedy, jeśli drużyna je zna).

Na teren świętej polany nie może wejść żadna uzbrojona osoba. Cały ekwipunek musi zostać na skraju polany; dopuszczalnym wyposażeniem są jedynie łaski i kije (noszone raczej w celu zaznaczenia pozycji lub przynależności właściciela, niż do walki). Jakimś dziwnym sposobem Herald błędnie wyłowi wszystkie noże i sztylety skrzętnie poukrywane przez drużynę w rękawach i za cholewami długich butów. Nie próbujcie żadnych sztuczek! Kiedy wszyscy już się rozbroili (wystarczy położyć sprzęt na płaskim kamieniu, jakby specjalnie przygotowanym na tę okazję), cała gromadka może spokojnie wejść na polanę.

W jej centralnym punkcie rosną dwa drzewa – potężny, rozłożysty dąb i niewielka jabłonia. Ich pnie są bardzo blisko siebie, gałęzie przeplatają się ze sobą, liście szeleszczą, poruszane delikatnym wiatrem. Jest to pierwsze miejsce, do którego skieruje swoje kroki Herbert. Na jego twarzy widać ogromne wzruszenie, którego nawet nie stara się ukryć. Z czułością dotyka kory jabłoni, gładzi ją pieczołowicie dłonią.

Oprócz drzew na polanie znajduje się spory kamień. Jest lekko przechylony, niemal cały obłożony mchem, spod którego widać jedynie niewielkie fragmenty skały. Wszyscy druidzi poruszają się po Świętym Gaju z czcią i nabożeństwem. Taka atmosfera powinna udzielić się również bohaterom. Jeżeli któryś z nich naruszy zasady zachowania się na polanie, bezwzględnie zostanie z niej usunięty – Herald jest bardzo stanowczy.

Rytuał Przywrócenia to jeden z najstarszych obrzędów Starej Wiary, i jednocześnie jeden z najrzadziej wykonywanych. Być może jest tak dlatego, że odprawia się go w bardzo wyjątkowych momentach, i tylko w odniesieniu do bardzo znamienitych osobistości. W dodatku Rytuał Przywrócenia jest bardzo trudny do prawidłowego przeprowadzenia, wymaga dużego skupienia i całonocnej aktywności, zaś osoby uczestniczące w obrzędzie muszą być przez cały czas w pełni skoncentrowane.

Druidzi rozpoczynają przygotowania do rytuału. Musi się on rozpocząć dokładnie o zachodzie słońca i potrwa do momentu, gdy pierwsze promienie słońca oświetlą polanę. Główną osobą całego obrzędu będzie oczywiście Herald, a pozostali druidzi zajmą się szczegółami – będą palić pieczołowicie przygotowane świece i oczyszczające zioła. Herald ma śpiewać

w tym czasie specjalną pieśń, która przywróci Valerie do życia. Jeżeli wszystkie warunki zostaną dokładnie spełnione, o świcie Herbert będzie trzymał w ramionach swą ukochaną.

Teraz należy poczekać na zachód słońca. Kiedy jego ostatnie promienie zaczną znikać za lasem, mężczyzna położy się u stóp jabłoni i zacznie śpiewać Pieśń Przywrócenia. Teraz dobrze będzie przycisnąć światło w pomieszczeniu, gdzie prowadzona jest sesja, i puścić utwór „I am stretched on your grave” – na początek wersję w męskim wykonaniu Brandona Perry z płyty **Dead Can Dance**. Lepiej niech gracze nie wsluchują się za bardzo w słowa, bo pod koniec mówią one o rzeczywistości z zupełnie innej bajki, ale klimacik tworzy się bardzo przyjemny. Powinieneś nakazać swoim graczom, aby ich postacie (i oni sami!) zamknęły się i nie robiły niczego głupiego – biorą przecież udział w niezwykle ważnym rytuale. Dla lepszego efektu można zapalić jakieś kadzidło (które będzie imitować zapach ziół palonych podczas ceremonii). Kiedy wysłuchacie już tej pięknej piosenki trzy lub cztery razy, nadszedł czas, aby ożywić nieco atmosferę.

Czy pamiętasz dzabersmoka, którego zabroniłem Ci zabijać „do końca”? Te potwory są bardzo uparte i potrafią długo ścigać kogoś, kto zalazł im za skórę. Tak właśnie zrobił nasz znajomy stwór. Od czasu pamiętnej bijatyki w jaskini (czy też przed nią) smok lizał rany i szczykował się do zemsty. Zaczął podążać tropem swoich pogromców, powoli odzyskując siły. Bardzo pomogły mu w tym trupy goblinów, które zostały po bitwie pod faktorią. Kiedy rytuał trwa już dość długo, bohaterowie usłyszą jakiś hałas, jakby coś dużego i niezdarnego przedzierało się przez chaszczę. Prosto ku nim.

Po chwili oczom awanturników ukaże się tak dobrze znajomy potwór – możesz opisać kilka szczegółów anatomicznych charakterystycznych dla tego egzemplarza.

Chcą się bić? Kłopot w tym, że cała broń została na drugim końcu polany (**UWAGA: nie pozwól bohaterom dostać się do ekwipunku!**). Poza tym jest jeszcze jeden szkopuł – podczas rytuału nie może być **żadnej walki na polanie**, nawet gdyby bohaterowie mieli okładać pokrakę gołymi pięściami!

A teraz usiądź sobie wygodnie i posłuchaj, co wymyślą Twoi geniusze. Tylko niech robią to szybko, bo dzabersmok zaraz wtargnie na polanę i poźre Herald!!!

Ranny dzabersmok

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr CP Int Op SW Ogd
5 49 0 3 5 21 8 3 8 89 18 89 89 -

Kiedy już bohaterowie pokonają dzabersmoka (ciekawe w jaki sposób...), nie pozostaje nam nic innego, jak tylko dokończyć Rytuał Przywrócenia. Puść piosenkę jeszcze ze dwa razy, a potem włącz drugą wersję (tę w wykonaniu Sinead O' Connor) w ten sposób, aby obie melodie grały

PRZYGODA

jednocześnie. To wyraźny znak, że wszystko idzie zgodnie z planem.

Kiedy nad Świętym Gajem zaświeca pierwsze promyki wschodzącego słońca, wszyscy zgromadzeni na polanie będą świadkami niezwyklej przemiany. Herald, który tuż przed świtem podniósł się z ziemi i stanął przed jabłonią, obejmując drzewo, teraz trzyma w ramionach piękną dziewczynę. Valerie wydaje się nie być w pełni przytomna, tak jakby obudziła się z długiego snu. Zemdlona, pada w ramiona Herberta. Ale to nie wszystkie dziwne rzeczy, które w tej chwili rozgrywają się na polanie. Herbert, który do tej pory wyglądał na czterdziestolatka, teraz przeżywa proces odmłodzenia. Po chwili spędzonej razem z ukochaną wygląda dokładnie tak samo, jak przed laty, kiedy po raz ostatni widzieli się na tej polanie. Wydaje się, że wraz z kobietą ożywa cały las. Nie wiadomo skąd pojawiają się ptaki, które siadają na okolicznych drzewach. Ich śpiew wypełnia całą polanę. U stóp dębu pojawiają się różne zwierzęta, które po prostu patrzą na szczęśliwą parę (mam nadzieję, że żaden bałwan nie sięgnie po luk albo inną broń). Uschnięte drzewa, które było widać na brzegach polany, teraz pokryte są świeżymi liśćmi. Wszystko odżyło – nawet kamień wydaje się stać bardziej prosto. I jakby mchu było na nim mniej...

10. KONIEC

Na zakończenie pozostaje jedynie rozdzielić nagrody i postanowić co dalej. Punkty Doświadczenia przydzielaj według uznania i aktywności postaci podczas rozgrywki. Jeżeli któryś z bohaterów jest druidem, kapłanem druidyckim lub wyznawcą Starej Wiary, powinieneś dać mu dodatkowe PD za poznanie rzadkiego obrządku tej religii. Poza tym wszyscy bohaterowie otrzymują błogosławieństwo zgodne z etosem Starej Wiary: może to być czasowa łatwość zdobywania pożywienia w lesie (ale tylko wegetariańskiego), podobnie długotrwały modyfikator do testów ukrycia się w lesie itp. Za wyjątkowo dobrą grę możesz na stałe obdarować jednego z bohaterów wybraną umiejętnością (np.: *Cichy chód na wsi*). Ostatnia nagroda należy się od Herberta. Jeżeli bohaterowie obiecują, że nie będą nigdy więcej polować na zwierzęta, młodzieniec podaruje im Sakwę Obfitości.

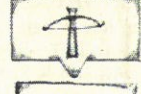
Herbert i Valerie osiedlą się w pobliżu, aby opiekować się Świętym Gajem. Na zawsze pozostaną oni przyjaciółmi bohaterów, a członkowie drużyny będą zawsze mile widziani w ich domu.



SHERGROK
(SZAMAN)



GÓRNICY



KUSZNICZY



TRAPERZY



NOCNE GOBLINY



JEŹDZCY PAJĄKÓW



ŁUCZNICZY LEŚNYCH
GOBLINÓW



WŁÓCZNICZY LEŚNYCH
GOBLINÓW



KRANGIL
BRODATY



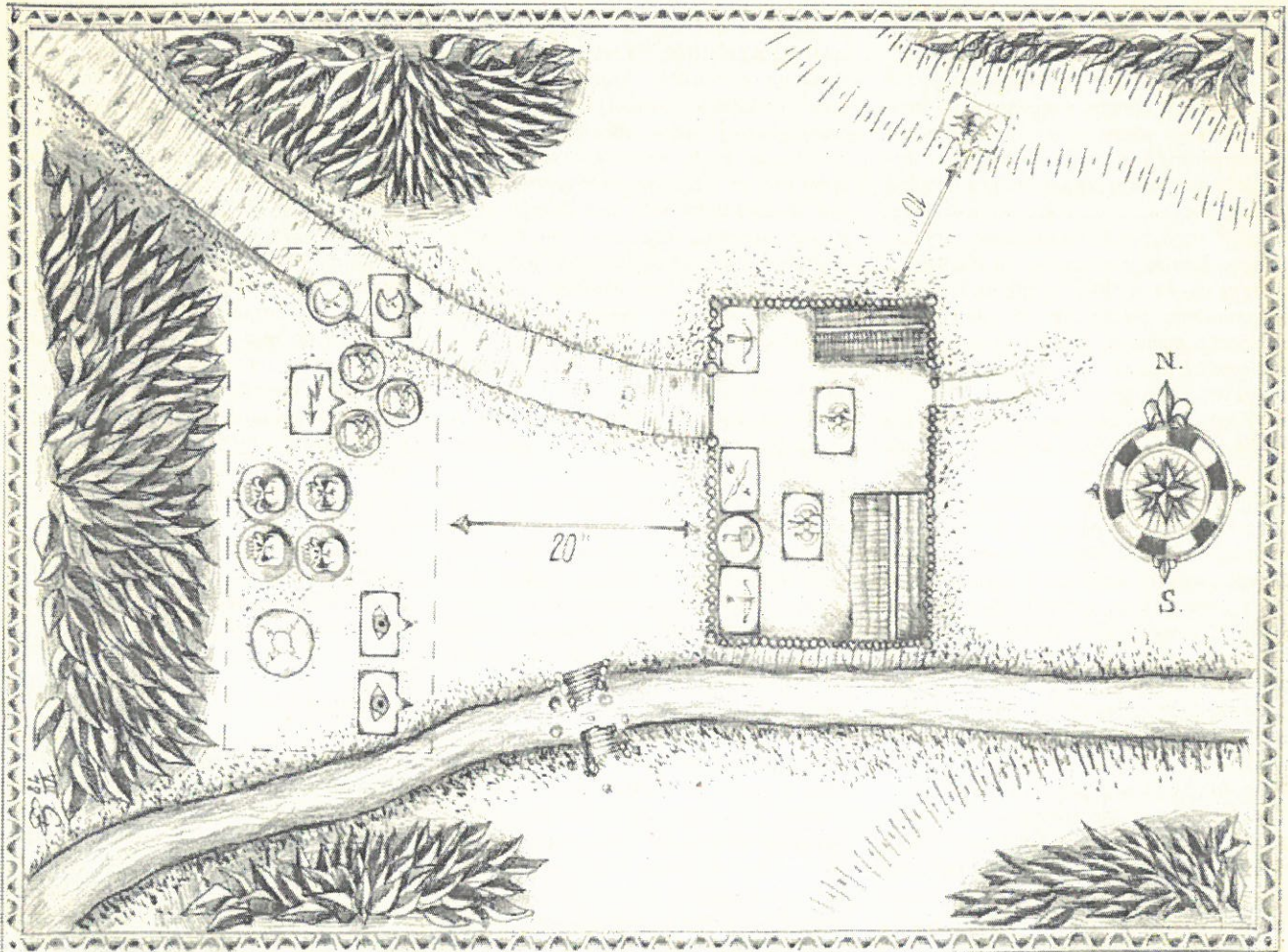
SQUIG
HOOPERS



TROLLE



GRASHNAK



PRZYGODA

David Caraley

NOC NIESPEŁNIONYCH PRAGNIEŃ

Tłumaczenie: Natalia Kuczyńska

Ilustracje: Jarosław Musiał

Listnar otarł pot z czoła. Rzadko kiedy osoby tak wysoko postawione jak on odwiedzały przybytki podobne do Tanecznego Pałacu Ekstazy. Był wpływowym i sławnym iluzjonistą, a Pałac nieczęsto miewał tak dostojnych gości.

Listnar jednakże nie mógł się powstrzymać. Przyszedł, tak jak większość obecnych, by obejrzeć nową tancerkę wzbudzającą powszechny zachwyty: dziewczynę o imieniu Philana. Niedługo miała wystąpić.

Tłum zamilkł. Muzycy zaczęli grać. Lekkie kryształowe lampy oświetlające pomieszczenie przygasły i na scenę wkroczyła piękna kruczowłosa kobieta. Listnar poczuł, jak jego serce łomocze, gdy Philana rozpoczyna taniec w rytm muzyki. Tłum westchnął z wrażenia, gdy pierwszy z jedwabnych welonów opadł na podłogę.

Kilka godzin później Listnar rozmyślał w swojej wieży, znajdującej się w zachodniej dzielnicy Kratas. Myśli o Philanie prześladowały go nieustannie. Iluzjonista zdał sobie sprawę, że musi ją zdobyć, niezależnie od ceny, jaką przyszłoby mu za to zapłacić.

STRESZCZENIE AKCJI

W Kratas pojawiła się ostatnio nowa, budząca sensację tancerka. Olśniewająco piękna dziewczyna o imieniu Philana występuje w zajeździe Noriny, zwanym Pałacem Tanecznej Ekstazy. Jej niezwykle taneczne umiejętności, jak również jej egzotyczna uroda, sprawiły, że zyskała wielu wielbicieli. Nigdy jeszcze widzowie nie przybywali tak tłumnie do Pałacu Noriny.

Na nieszczęście Philany zwrócił na nią uwagę iluzjonista Listnar. Philana tańczy dla wszystkich obecnych na widowni, lecz Listnar uroił sobie, że dziewczyna dedykuje swój taniec wyłącznie jemu. Mag zakochał się w tancerce do szaleństwa. Wierzy ponadto, że ona odwzajemnia jego uczucia, choć być może nie zdaje sobie z tego do końca sprawy.

Teraz jednak Listnar doszedł do wniosku, że nie zamierza czekać, aż dziewczyna uświadomi sobie swoje uczucia do niego. Zdecydował zaaranżować porwanie tancerki i, zatrzymując ją w swojej wieży, rozbudzić w niej skrywaną namiętność.

Norina, właścicielka Pałacu Tanecznej Ekstazy, jest zrozpaczona zniknięciem swojej gwiazdy. Philana przyciągała do zajazdu tłumy ludzi spragnionych piwa i widoku pięknych kobiet. Od kiedy dziewczyna zniknęła, zyski zaczęły spadać.

Norina jest zdecydowana odzyskać swą pracownicę. Zatrudnia więc bohaterów graczy, by dowiedzieli się, co się stało z Philaną i przyprowadzili ją z powrotem. Właścicielka zajazdu oferuje im za to 100 sztuk srebra dla każdego.

NOC W MIEŚCIE

STRESZCZENIE

Scena zaczyna się w Pałacu Tanecznej Ekstazy. Bohaterowie wychodzą do miasta, by się zabawić. Trafiają do zajazdu i czekają na występ nowej tancerki, Philany.

Wydarzenia z zajazdu powinny posłużyć jako rozwiązanie akcji. Pozwól bohaterom rozgościć się i zapoznać z bywalcami Pałacu. Gdy już zadamowią się, spraw, aby jeden z nich wdał się w tradycyjną karczemną bójkę. Każda porządna drużyna śmiazków powinna wziąć udział w przynajmniej jednej takiej awanturze podczas przygody.

Podczas bijatyki Listnar nakaze swym zbirom porwać Philanę. Nikt nie zauważy zniknięcia tancerki, póki nie nadejdzie czas na jej występ.

WPROWADZENIE

Od dawna nie braliście udziału w szalonej zabawie na mieście. Dziś jednak macie taką okazję. Znajdujecie się w Kratas. Nie jest to być może najwspanialsze miasto rozrywki, lecz zdecydowanie wyróżnia się na korzyść spośród wsi i miasteczek, w których bywaliście ostatnio.

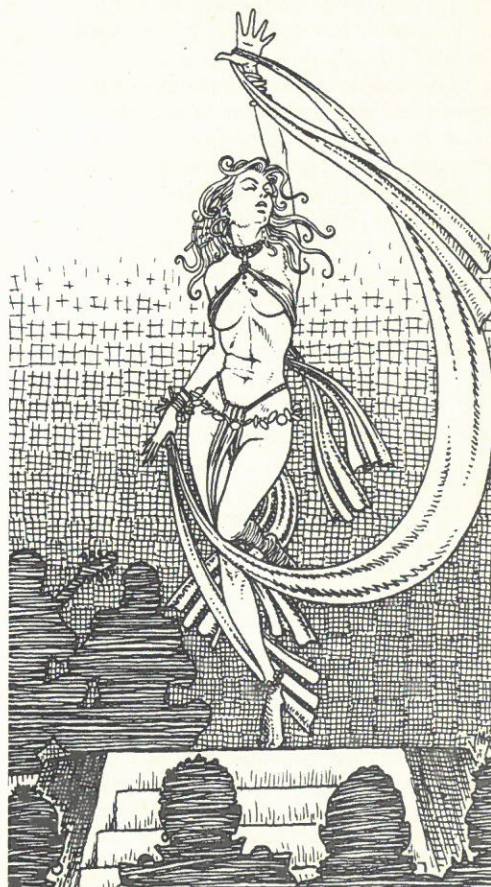
Odwiedziliście już kilka barów i teraz znajdujecie się przed dwupiętrowym budynkiem opatrzonym szyldem. Napis głosi „Pałac Tanecznej Ekstazy”, a znad niego zachęcająco uśmiecha się namalowana twarz dziewczyny. Z wnętrza dobiega was donośny śmiech, wesoła muzyka i odgłosy zabawy. Zachęceni przyjemną atmosferą decydujecie się wejść do środka.

Znajdujecie się w wesołej gospodzie wypełnionej najróżniejszymi Dawcami Imion. Dwie śliczne tancerki powoli pozbywają się kolejnych części odzieży, poruszając się przy tym w rytm zmysłowej muzyki trzech grajków. Tłum gwizdże i śmieje się, podczas gdy inne dziewczyny roznoszą piwo i napoje.

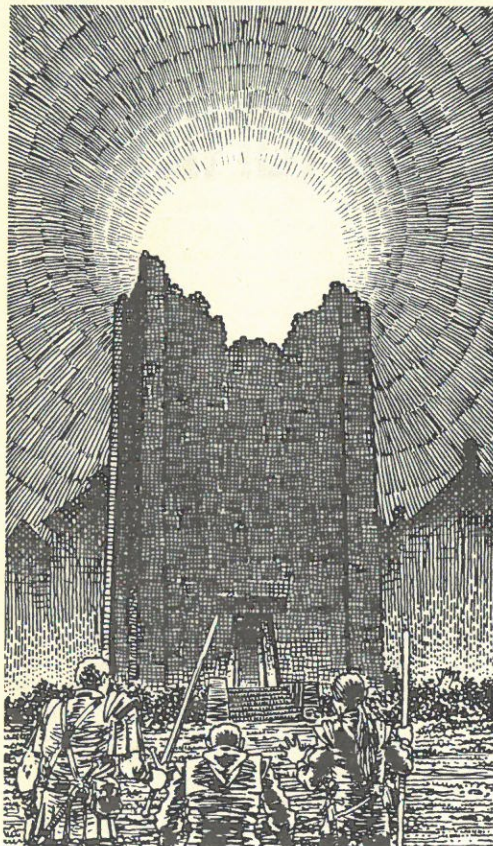
Widownia oklaskuje schodzące ze sceny tancerki, które zakończyły swój występ. Światła przygasają, a muzyka staje bardziej przejmująca. Zapada cisza i na scenie pojawia się samotna dziewczyna. Uroda czarowniczej kobiety o skośnych oczach zapiera wam dech w piersiach. Jest ubrana w bogate szaty z najprzedniejszego jedwabiu i porusza się z nieludzką gracją i swobodą.

Rozglądacie się i widzicie, że reszta widowni także stoi, jakby skamieniała z wrażenia. Mężczyźni gapia się w egzotyczną piękność, niezdolni oderwać wzroku. Kobiety także wydają się oczarowane urodą dziewczyny. Tancerka kołysze się rytmicznie, zrzucając kolejne warstwy odzieży.

Philana kończy występ i przyjmuje żywiołową owację. Na scenę padają monety: nie zwykłe miedzianki i nieliczne sztuki srebra, lecz srebrne monety i nieliczne złote. Dziewczyna znika za kulisami, pozostawiając pozbieranie monet kelnerkom.



PRZYGODA



ZA KULISAMI

Philana wraca do garderoby, by przygotować się do swojego następnego występu. Bohaterowie mogą w tym czasie wypytać o nią gości zajazdu. Aby sprawdzić, czy im się powiodło, każ każdemu, kto próbuje uzyskać informacje o tancerce wykonać test Charyzmy o trudności 5. Porażka oznaczać będzie, że bohater uraził osobę swym pytaniem i rozpocznie się bójka. Niepowodzenie pozwoli bohaterom dowiedzieć się, że dziewczyna jest nową tancerką. Postać, która uzyska przeciętny sukces dowie się, że tancerka nazywa się Philana i pracuje dla Noriny od miesiąca. Ogromny sukces oznaczać będzie, że śmiałek dowie się tego, co przy przeciętnym sukcesie, a wypytywana osoba postawi mu piwo.

W tym czasie banda opryszków wynajęta przez Listnara rozpocznie bijatykę, by odciągnąć uwagę widzów od porywaczy, którzy zakradną się za scenę, by porwać tancerkę. Przeczytaj następujący tekst graczom, gdy zaczną się już dobrze bawić w zajeździe:

Mężczyzna w podartej skórzanej kurtce zatacza się w waszym kierunku i, opierając się o wasz stół, rozlewa swoje piwo na ... (wybierz bohatera, który najłatwiej da się sprowokować do bójki). Patrzy beczelnie i mówi: „Ty niezdamy kaleko, przez ciebie wylałem swoje piwo”, a następnie atakuje.

Każ graczom wykonać test Percepcji o trudności 6, by sprawdzić, czy bohaterowie są zaskoczeni. Gdy bijatyka rozpocznie się już na dobre, kilku innych opryszków dołączy do niej (maksymalnie trzech na

dwóch bohaterów) i bójka ogarnie cały zajazd. Pozwól bohaterom bić się przez sześć rund, po czym ochroniarze i miejscowa straż miejska za interwencji, by przerwać bójkę. Dane dotyczące opryszków znajdziesz na końcu przygody.

Po zakończeniu się bijatyki Philana już nie ma w zajeździe – została porwana do wieży Listnara. Gdy nadchodzi czas kolejnego występu tancerki, na scenie pojawia się Norina, właścicielka Pałacu Tanecznej Ekstazy. Przeczytaj graczom następujący tekst:

Tłum uspokaja się ponownie, ponieważ nadchodzi czas kolejnego występu Philany. Na scenie jednak pojawia się płowłosa kobieta, która zwraca na siebie uwagę widzów i zaczyna mówić:

„Panie i panowie, obawiam się, że mam złe wieści do zakomunikowania. Philana zniknęła. Sądzę, że mogła zostać porwana.”

Ludzie zaczynają szeptać z niezadowolaniem. Wielu wychodzi z zajazdu. Kobieta wydaje się zaniepokojona i zmartwiona. „Czyż nie ma tu jakichś śmiałków gotowych podjąć się zadania odnalezienia Philany? Czy nikt nie zechce mi pomóc?”

Pozwól bohaterom porozmawiać z Noriną. Właścicielka zaprosi ich na zaplecze, jeśli zgodzą się jej pomóc.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Norina może zachęcić bohaterów do odnalezienia Philany, oferując im darmowe napoje. Jeśli zrezygnują z poszukiwań Philany, nie wezmą udziału w przygodzie.

W PAŁACU TANCZNEJ EKSTAZY

STRESZCZENIE

Bohaterowie znajdują się na tyłach Pałacu Tanecznej Ekstazy. Mogą teraz zbadać garderobę Philany. Z łatwością powinni zdać sobie sprawę, że została porwana siłą oraz znaleźć wskazówki dotyczące tożsamości porywacza.

WPROWADZENIE

Kobieta prowadzi was na zaplecze zajazdu. Mijacie kilka tancerek mniej lub bardziej rozebranych, które przyglądają wam się z ciekawością. Wchodzicie do pomieszczenia służącego za biuro. Właścicielka zajazdu odwraca się do was i mówi: „Nazywam się Norina. Jestem właścicielką Pałacu Tanecznej Ekstazy. Mam nadzieję, że mi pomożecie. Tancerka, która zniknęła nazywa się Philana, była główną atrakcją mojego lokalu. Podejrzewam, że została porwana.”

ZA KULISAMI

Norina jest zmartwiona nieobecnością Philany. Od kiedy tancerka u niej pracuje, dwa razy więcej ludzi odwiedza zajazd.

Właścicielka gotowa jest zapłacić bohaterom przepustkami do Pałacu Tanecznej Ekstazy, pozwalającymi na wolny wstęp i nieograniczoną konsumpcję. Jeśli śmiałkowie zechcą się targować, Norina zaproponuje im 500 sztuk srebra nagrody dla całej drużyny za odnalezienie i sprowadzenie z powrotem tancerki. Przeczytaj graczom co następuje, gdy warunki zostaną już ustalone:

„Cieszę się, że zdecydowaliście się mi pomóc. Ciężko jest samotnej kobiecie prowadzić interesy w Kratas. Wielu pragnie przejąć mój lokal i podporządkować mnie sobie. Ten kto porwał Philanę może chcieć mnie zrujnować. Zaprowadzę was do jej garderoby, może znajdziecie tam jakieś wskazówki pomocne przy odnalezieniu porywacza. Później będę musiała was opuścić, gdyż większą uspokoić niezadowolonych gości”.

Norina prowadzi bohaterów do łoża tancerki, po czym żegna się z nimi słowami: „Niech Pasje mają was w swojej opiece, przyjaciele. Życzę wam powodzenia, zarówno ze względu na mnie, jak i Philanę”. Odwraca się i kieruje się do głównej izby zajazdu. Garderoba jest małym pokojkiem, w którym najwięcej miejsca zajmują: krzesło, stół i zawieszony nad nim lustro. Znajduje się tam też kufer z odzieżą i kilka kostiumów zawieszonych na gwoździach. Krzesło leży przewrócone, a kilka strojów jest porzucanych po pokoju.

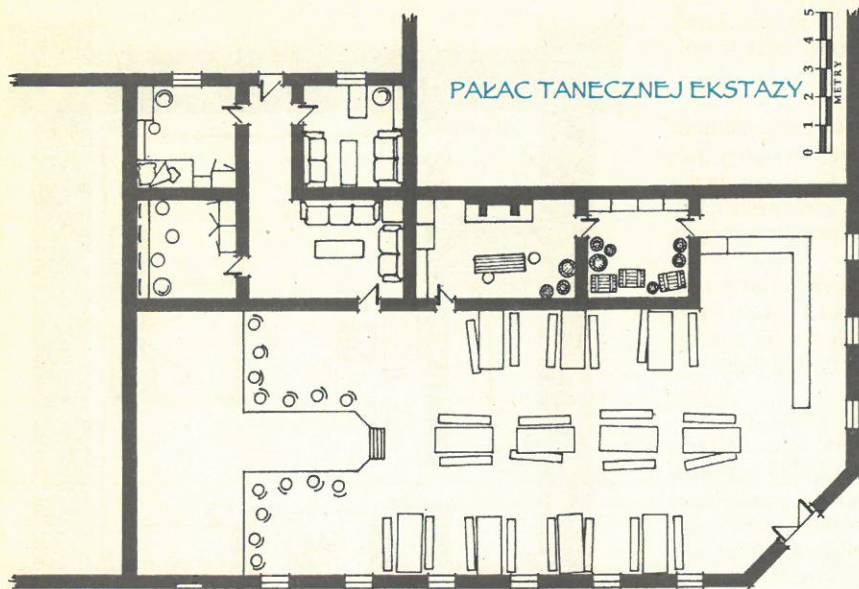
Bohaterowie mogą wykonać test Percepcji albo analizy śladów o trudności równej 6. Sukces pozwoli im ustalić, że w pomieszczeniu doszło do szarpaniny, i że Philana nie odeszła dobrowolnie. Duży sukces oznaczać będzie, że znaleźli ślady krwi oraz strzępek ubrania z wyszytym symbolem wyszczerbionego sztyletu.

Drugi test Percepcji o trudności 6 pozwoli bohaterom przypomnieć sobie, że opryszkowie biorący udział w bijatyce nosili tuniki z podobnym znakiem. Udany test **znajomości ulic** o trudności 8 uświadomi bohaterom, że ów symbol jest znakiem bandy złodziei z Kratas, nazywającej siebie Wyszczerbionymi Ostrzami.

Po zbadaniu garderoby bohaterowie będą musieli ustalić, co zrobią dalej. W przypadku, gdy nie udało im się zidentyfikować znaku, muszą wypytać o niego tutejszą ludność, uczęszczającą do najbliższych obozów miasta Kratas. W tym celu muszą wykonywać co godzinę test Charyzmy lub **znajomości ulic** o trudności 8. Za każde 20 sztuk srebra, jakie wydadzą bohaterowie podczas szukania informacji, dodaj 1 do ich rzutu kostką. Jednej grupie poszukiwaczy przysługuje jeden test. Bohaterowie mogą się rozdzielić – mają wtedy większe szanse zdobyć informacje, lecz trudniej im będzie wywinąć się z ewentualnych kłopotów. Gdy wreszcie uda im się test, przeczytaj następujący tekst:

Karczmarz z obozów Pod Martwym Krukiem zerka na was z ciekawością. „Tak, znam chłopców z Wyszczerbionych Ostrzy. Z reguły włóczą się gdzieś w okolicy karczmy zwanej Zapieczętowaną Trumną,

PRZYGODA



kilka ulic stąd. To plugawe towarzystwo, są gotowi na wszystko za kilka sztuk srebra”.

Pozwól bohaterom naradzić się nad dalszym postępowaniem.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Bohaterom może nie udać się znaleźć skrawka tuniki w garderobie. W takim przypadku przyjdzie do nich jedna z tancerek i pokaże im strzępek ubrania ze znakiem sztyletu, zapytując, czy jest to coś ważnego. Gdyby bohaterowie nie znaleźli informacji o bandzie złodziei do świtu, natrafią na ulicy na jednego z Wyszczerbionych Ostrzy i będą mogli śledzić go aż do Zapieczętowanej Trumny.

POD ZAPIECZĘTOWANĄ TRUMNĄ

STRESZCZENIE

Bohaterom udaje się wysledzić opryszków i odnaleźć ich w oberży „Pod Zapieczętowaną Trumną”. Śmiałowie dotrą do gospody opanowanej przez Wyszczerbionego Ostrza i zmierzą się z bandą złodziei, odkrywając, kto najął ich do porwania Philany. Gdy uzyskają już tę informację, będą mogli podążyć do wieży Listnara.

WPROWADZENIE

Przemierzywszy labirynt ciemnych zaułków, docieracie na miejsce. Znajdujecie się przed jednopiętrowym budynkiem. Nad wejściem namalowanymi są czarną farbą słowa „Pod Zapieczętowaną Trumną”. Okna są oświetlone, a z wnętrza dochodzą odgłosy śpiewów i śmiechów.

Gdy bohaterowie znajdą się już wewnątrz, przeczytaj im następujący tekst:

Znajdujecie się w ciemnym pomieszczeniu oświetlonym tylko przez kilka migoczących pochodni. Kilka osób spojrzało na was znad swych kufli, gdy weszliście do środka. Są ubrani w skórzane kurtki i na tunice każdego z nich widnieje znak wyszczerbionego sztyletu. Karczmarz

stojący za zwykłym drewnianym stołem z baryłkami i kuflami krzywi się na wasz widok i mówi: „Zdaje mi się, że trafiliście w niewłaściwe miejsce”.

ZA KULISAMI

W karczmie siedzi ośmiu opryszków. Są uzbrojeni w różnego typu ostrza i uważają tę karczmę za swoją. Ogromny sukces przy teście *Charyzmy* o trudności 6 sprawi, że bohaterowie dowiedzą się od złodziei, iż Philana została przez nich porwana, i że dostarczili ją do starej kamiennej wieży należącej do iluzjonisty Listnara. Wyjawią także, gdzie znajduje się owa wieża. Bohaterowie nie dowiedzą się niczego, jeśli wynik testu będzie gorszy niż ogromny sukces, a w razie porażki dojdzie do natychmiastowej bójki.

Jedynym sposobem uzyskania informacji od złodziei bez ogromnego sukcesu testu jest pokonanie ich w walce. Wówczas bohaterom wystarczy jakiegokolwiek sukces

w teście *Charyzmy* o trudności 6, by bandyci wyjawili im prawdę.

Teraz drużyna może skierować się do wieży Listnara.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Jedynym problemem może okazać się porażka bohaterów w walce ze złodziejami. W tym przypadku powinni zainterweniować strażnicy miejscy z *Kratas* (służący oczywiście *Garlthikowi Jednookiemu*) i przerwać bójkę. Uczestnicy bijatyki będą musieli zapłacić strażom po 10 sztuk srebra za ich trud.

WIEŻA POŻĄDANIA

STRESZCZENIE

Bohaterowie docierają do wieży Listnara, wdzierają się do środka, pokonują iluzjonistę i ratują Philanę. Po odbiciu dziewczyny, mogą spokojnie wrócić do Pałacu Tanecznej Ekstazy po swoją nagrodę.

WPROWADZENIE

To była upiorna noc. Już niedługo znacznie świtać. Stoicie przed starą rozpadającą się kamienną wieżą. Zdaje wam się, że to tutaj jest przetrzymywana Philana. Nie widać żadnych okien a wyższe piętra i mury wieży przypominają ruiny. Tylko w *Kratas* ktoś mógłby zamieszkiwać taką rudere. Od czasu do czasu nad dachem wieży pojawia się tajemnicze zielone światło. Solidne kamienne schody prowadzą do jedynych widocznych drzwi u podnóża budynku.

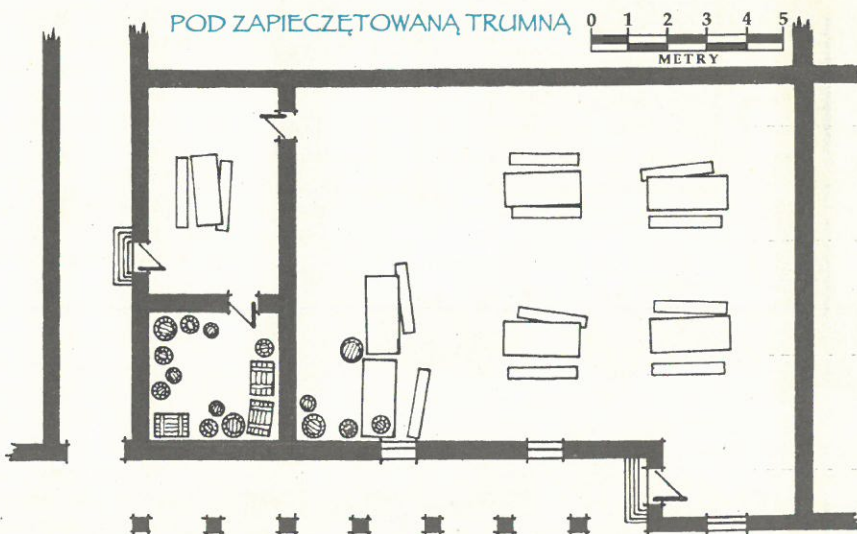
ZA KULISAMI

Listnar próbuje użyć swej magii, chcąc zmusić Philanę do pokochania go. Rytuał dopełni się o świcie. Wówczas dziewczyna będzie zupełnie opętana przez iluzjonistę.

1. Drzwi frontowe

Kamienne schodki prowadzą do drewnianych okutych żelazem drzwi z wrytym napisem runicznym.

Wrota są zamknięte i potrzeba wyrzucić 8, by je otworzyć. Runy są napisane



PRZYGODA

w magicznym języku i potrzeba wyrzucić 7, by je przeczytać. Napis brzmi: „Wieża Listnara Potężnego”. Drzwi mają współczynnik równy 8/25.

2. Parter

Znajdujecie się w ładnie urządzonej sali. Podłoga jest pokryta pięknym dywanem, na środku stoi rzeźbiony stół i cztery dopasowane krzesła. W dużym kominku tłą się jeszcze polana. Poza tym w pokoju znajduje się kilka szaf i wiele półek z wyrzeźbionymi figurkami zwierząt. Kamiennie schody prowadzą na wyższe piętro. Pod stołem coś się błyszczy.

Pod stołem czai się zwierzę domowe Listnara: jaszczur błyskawic. Iluzjonista wychowywał go od kiedy gad wykuł się z jajka i używa jako psa strażnika. Gdy tylko bohaterowie wejdą do pokoju, jaszczur otoczy się zbroją błyskawic (stąd błysk pod stołem) i zaatakuje.

Jaszczur błyskawic

Patrz podręcznik podstawowy do Earthdawn, strona 306.

Po pokonaniu potwora bohaterowie mogą pójść dalej. Szafy są pełne różnego rodzaju jedzenia, zastawy stołowej, kufli i pucharów oraz butelek wina. Małe statuetki zwierząt zostały wyrzeźbione przez Listnara i nie mają zbyt dużej wartości (około 5 sztuk srebra każda). Oczywiście może się zdarzyć tak, że powstanie pożar, gdy jaszczur chybi kogoś swym piorunem. W takim wypadku ponaglać graczy. Muszą uratować Philanę, zanim wieża całkowicie spłonie i zawali się.

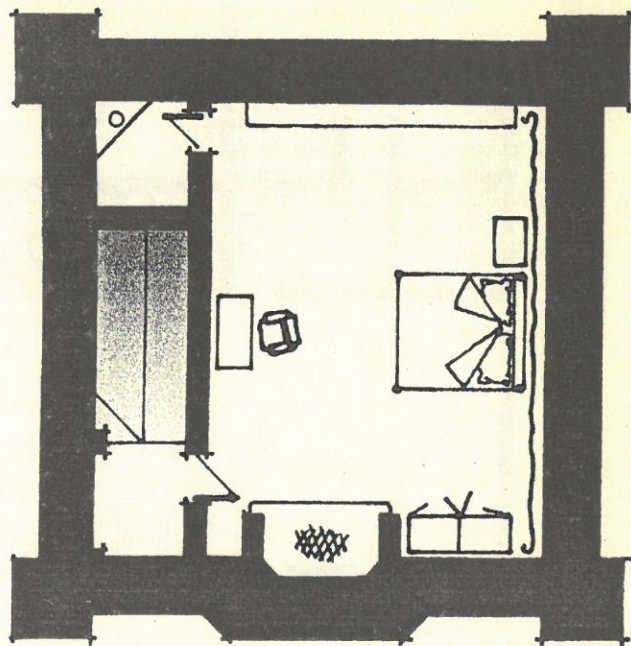
2. Schody

Widzicie kamiennie schody wiodące na wyższy poziom. Z góry dobiegają was odgłosy inkantacji.

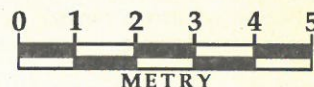
Listnar umieścił na schodach czar *Alarm* o stopniu efektu 12. Jeśli po schodach przejdzie ktoś o obronie magicznej równej lub mniejszej od 12, *Alarm* się włączy i zacznie krzyżeć: „Uciekajcie, intruzi, uciekajcie! To jest wieża Listnara Potężnego”. Dzięki temu wtargnięcie bohaterów nie zaskoczy Listnara (mógł też usłyszeć odgłosy walki z jaszczurem).

3. Pierwsze piętro

Wchodzicie do komnaty godnej króla. Olbrzymie ozdobne łóżko jest okryte satyną, a na nim, przywiązana do czterech poręczy i prawie naga leży Philana. Zza łóżka wbija w was wzrok czarnowłosego mężczyzna ubrany w długie szaty wyszywane w tajemnicze



PIERWSZE PIĘTRO



symbole. Jego oczy pałają wściekłością, gdy wysłała wprost na was zieloną kulę magicznej energii.

Mężczyzna stojący za łóżkiem to iluzjonista Listnar. Prawie już mu się udało zczarować Philanę i wtargnięcie bohaterów rozświeca go. Rzucił na siebie *Lustrzane odbicie* i zamierza teraz uderzyć *Efemerycznym pociskiem* w pierwszego śmiałka, który pokaże się w drzwiach. Rozpoznanie *Lustrzanego odbicia* wymaga wykonania udanego testu Siły Woli o trudności 15. Każdy udany atak na odbicie pozwala na wykonanie testu niewiary o trudności 7. Sukces oznacza, że bohater odkrył, iż prawdziwy Listnar stoi w rogu pokoju. Listnar, gdy odnajdą go bohaterowie, zaciekle błaga ich o ocalenie życia. Bardziej zależy mu na przeżyciu niż na Philanie.

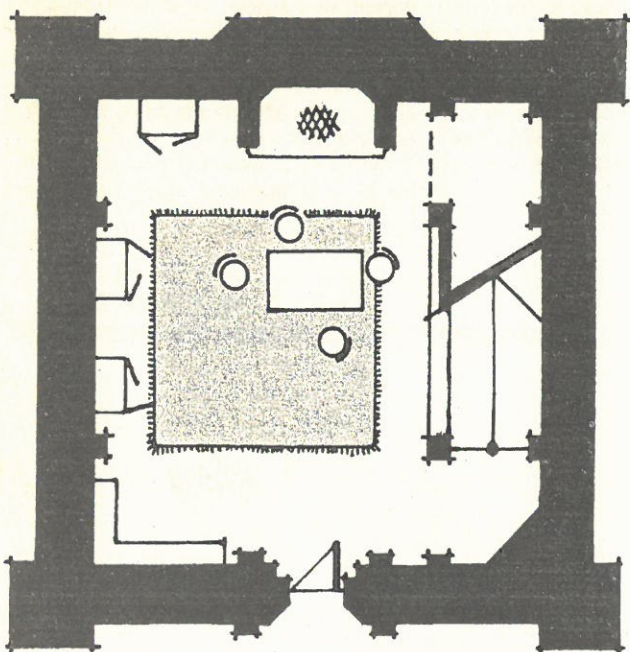
Komentarz: Listnar jest zadufanym w sobie, niezwykle dumnym magiem i wierzy w to, że jego przeznaczeniem jest sława. Jego głównym celem jednak jest utrzymanie się przy życiu i zawsze podda się, zanim zginie. Iluzjonista może także użyć swojego talentu *pozornej śmierci* przeciw najwyższej obronie magicznej tego, kto go dostrzeże, jeśli uzna, że bohaterowie go nie oszczędzą. Oczywiście będzie chciał się zemścić później, używając czaru *Nikogo tu nie ma*.

Gdy Listnar zostanie już pokonany bohaterowie mogą uratować Philanę i, jeśli uznają maga za martwego, przeszukać wieżę.

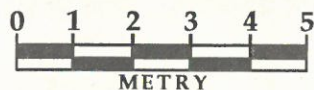
W pokoju znajduje się łóżko, stolik, półki z książkami, kuferek i szafa. Na stoliku znajdują się przyrządy do pisania, nóż do otwierania listów z kości słoniowej (warto 25 sztuk srebra) i papier. Na półkach znajdują się rozmaite książki o sztuce, romanse i powieści przygodowe. Kuferek jest zamknięty (potrzeba 7 aby go otworzyć). W środku znajduje się księga czarów Listnara, dwa eliksiry leczenia, sakiewka z 25 sztukami złota oraz puzderko z diamentem (warto 500 sztuk srebra). W szafie można znaleźć dodatkowe szaty, buty, ubrania oraz krasnoludzki płaszcz zimowych nocy.

Niewiele jest wartościowych przedmiotów w wieży, a większość z mebli jest stara i wysłużona oraz przy użyciu magii przemieniona tak, że wydają się piękne i zadbane. Listnar za bardzo boi się wyruszyć na wyprawę, więc nie ma żadnych magicznych przedmiotów.

Philana będzie wdzięczna za ratunek. Każdy gracz grający bohaterem płci męskiej powinien wykonać test Charyzmy przeciwko jej obronie społecznej równej 9. Bohaterowi z najlepszym wynikiem Philana jest szczególnie wdzięczna. Przy sukcesie dużym



PARTER



PRZYGODA

lub lepszym bohater może nawiązać z Philaną romans.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Jedynym problemem może okazać się porażka bohaterów w walce z Listnarem. Iluzjonista poślubi wówczas piękną Philanę, a legenda bohaterów się zakończy. Taki jest los śmiałków.

Za wszelką cenę postaraj się utrzymać Listnara przy życiu. Użyj *pozornej śmierci* i za pomocą karmy wytworzy iluzję swojej śmierci. Jest głównym wrogiem w nadchodzących Dniach Zemsty.

Z POWROTEM W PAŁACU TANECZNEJ EKSTAZY

STRESZCZENIE

Po uratowaniu Philany, bohaterowie wracają do zajazdu. Norina okaże im wdzięczność i zapłaci umówioną cenę, a nawet doda po 50 sztuk złota na łebka. W oberży zostanie urządzone przyjęcie na cześć bohaterów, podczas którego będą mogli jeść i pić za darmo.

WPROWADZENIE

Słońce nareszcie wstało nad miastem Kratas, którego mieszkańcy budzą się do życia. Wracacie do Pałacu Tanecznej Ekstazy i pukacie do drzwi. Otwiera wam Norina, ubrana w jedwabną koszulę nocną. Wydaje okrzyk radości i ściska Philanę. „Chodźcie do środka, wejście. Zaraz poddam wam coś do jedzenia. Opowiedzcie mi, jak ją uratowaliście”.

ZA KULISAMI

Podczas gdy bohaterowie będą opowiadać swą historię, inne tancerki i służący zbiorą się wokół, ubrani w różnego rodzaju koszule nocne, by ich posłuchać. Po wysłuchaniu opowieści Norina wypłaci śmiałkom nagrodę w wysokości 50 sztuk srebra na głowę oprócz tego, co zostało ustalone wcześniej. Pozwoli im także zostać w izbie do wieczora, kiedy urządzi zabawę na ich cześć. Bohaterowie będą wielokrotnie proszeni o powtórzenie swej opowieści i częstowani napojami wszelkiego rodzaju. Tancerki zatańczą dla nich i wszyscy będą się dobrze bawić.

WYNAGRODZENIE W PUNKTACH LEGEND

POTWORY I PRZECIWNICY

Opryszkowie z Pałacu Tanecznej ekstazy	60 punktów za każdego
Opryszkowie z oberży	
Pod Zapieczętowaną Trumną	
za każdego	60 punktów
Jaszczur błyskawic	150 punktów
Listnar Potężny	250 punktów
Skarby	
Oczy jaszczura błyskawic	300 punktów
Twórcze odgrywanie roli	
Ratowanie Philany bez chęci	
otrzymania nagrody	75 punktów

Inne akcje –

według uznania mistrza gry 75 punktów
Cel przygody
Uratowanie Philany 150 punktów

SKARBY

Księga czarów Listnara Potężnego

Czary pierwszego kręgu
Dobra mina, Lustrzane odbicie, Tajemnicze głosy, Światło

Czary drugiego kręgu
Efemeryczny pocisk, Fałszywa skóra, Płaszcz wygody, Prawdziwy efemeryczny pocisk

Czary trzeciego kręgu
Alarm, Nikogo tu nie ma, Zaćmienie umysłu

Czary czwartego kręgu
Ani kroku, Ulepszony alarm

Czary piątego kręgu
Ściana iluzyjnego ognia, Przyjemne wizje, Latający dywan

Czary szóstego kręgu
Magiczna mina

CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH

OPRYSZKOWIE

Zręczność: 13: 6/k10
Percepcja: 9: 4/k6
Siła Fizyczna: 13: 6/k10
Siła Woli: 10: 5/k8
Żywotność: 13: 6/k10
Charyzma: 10: 5/k8
Inicjatywa: 6/k10
Liczba ataków: 1
Atak: 9/k8+k6

Pięść: 8/2k6
Obrażenia:
Pięść: 6/k10
Pałka: 9/k8+k6
Krótki miecz: 10/k10+k6

Liczba czarów: –
Rzucanie czarów:
Efekt: –

Obrona fizyczna: 7
Obrona społeczna: 6
Obrona magiczna: 6
Pancerz fizyczny: 2
Pancerz magiczny: 0
Test równowagi: 6/k10
Test zdrowienia: 2
Próg życia: 35
Próg ran: 9
Próg przytomności: 27
Szybkość w walce: 30
Szybkość pełna: 60
Punkty legend: 60
Wyposażenie: krótki miecz, pałka, sztylet, skórzany pancerz
Łup: 1k6 x 10 sztuk srebra
Umiejętności: **broń biała** 3: 9/k8+k6, **znajomość ulic** 2: 6/k10, **walka wręcz** 2: 8/2k6

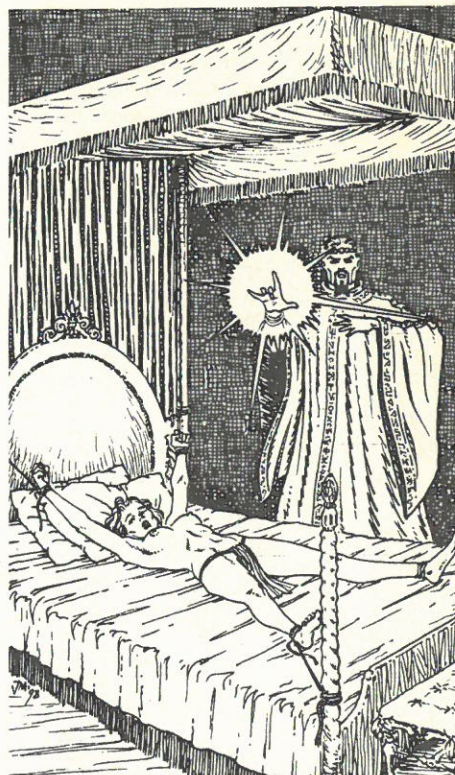
LISTNAR POTĘŻNY
(iluzjonista piątego kręgu)

Zręczność: 14: 6/k10
Percepcja: 16: 7/K12
Siła Fizyczna: 8: 4/k6

Siła Woli: 16: 7/K12
Żywotność: 11: 5/k8
Charyzma: 14: 6/k10
Inicjatywa: 6/k10
Liczba ataków: 1
Atak: 6/k10

Obrażenia: 6/k10
Liczba czarów: 1
Rzucanie czarów: 12/2k10
Efekt: ogłoszenie: 4/k6

Obrona fizyczna: 8
Obrona społeczna: 8
Obrona magiczna: 10
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz magiczny: 2
Test zdrowienia: 2/k8
Próg życia: 52
Próg ran: 8
Próg przytomności: 39
Szybkość w walce: 33
Szybkość: 65
Pula karma: 12
Kostka karmy: k8
Punkty legend: 250
Wyposażenie: brak
Łup: to co znajduje się w pokoju
Talenty: *przewidywanie ciosu* 3: 10/k10 +k6, *pozorna śmierć* 5: 12/2k10*, *mimikra* 3: 10/k10 +k6, *wytrzymałość* 5, *fałszywy obraz* 5: 12/2k10*, *rytuał karmiczny* 3, *czytanie/pisanie* 3: 10/k10 +k6, *czytanie/pisanie znaków magicznych* 5: 12/2k10*, *znajomość języka* 3: 10/k10 +k6, *rzucanie czarów* 5: 12/2k10*, *matryca* 5, *matryca* 4, *matryca* 3, *matryca* 2, *tkanie wątków* 5: 12/2k10*, *moc woli* 3
* Może wydawać karmę



PRZYGODA

David Caraley DNI ZEMSTY

Tłumaczenie: Jacek Brzeziński

Ilustracje: Jarosław Musiał

Listnar Potężny był wściekły. Wszystko szło tak dobrze. W czasie kilku lat, odkąd osiedlił się w Kratas, zdobył małą wieżę, urządził się w niej, zgromadził trochę pieniędzy i przejął lokalną bandę rzezimieszków. Poza tym zakochał się w kobiecie, którą – był pewien – Astendar przeznaczył właśnie jemu.

Ale wszystko zaczęło się walić. Już dostarczono mu kobietę do wieży, zaczął już przywiązywać jej serce i duszę do siebie, aż tu nagle ktoś mu przeszkodził. Grupa śmiazków dostała się do wieży i zaatakowała go.

Z początku Listnar sądził, że pokona ich z łatwością. Jednak zwycięstwo przypadło w udziale jego wrogom, którzy zmusili go do ucieczki. Zabrali dziewczynę, znaczną część jego złota, krasnoludzki płaszcz zimowych nocy i księgę czarów.

Przez kilka następných dni Listnar obserwował swą wieżę z oddali, obawiając się, że mogą wrócić. Po tygodniu doszedł do wniosku, że jest to już mało prawdopodobne. Zasiadł więc znów przy swym biurku w wieży, wciąż wściekły. Jak mógł pozwolić, aby młoda, niedoświadczona banda poszukiwaczy przygód wygnała go z jego własnej siedziby, kradnąc jego własność? Nie mógł pozwolić, aby ta obraza pozostała nie pomszczona. Nie

mógł także pozwolić na to, by ktoś inny posługiwał się jego księgą czarów. Straciłby w Kratas twarz. A to byłoby pierwszym krokiem do zagłady.

Nastał czas, aby poprosić o przysługę, którą ktoś był mu od dawna winien. Nie trudno było się dowiedzieć, gdzie śmiałkowie nocują. Równie proste było znalezienie osoby, która podjęła się szpiegowania ich. Rewanż był już tylko kwestią czasu. Utracone przedmioty wrócą do niego, zmyję również plamę na swym honorze. Lecz przede wszystkim potrzebuje odpowiedniej przynęty. Takiej, na którą złapie się cała grupa bohaterów.

STRESZCZENIE AKCJI

Przygoda rozpoczyna się po zakończeniu „Nocy niespełnionych pragnień”. Iluzjonista Listnar Potężny wściekł się na bohaterów i szuka zemsty. Posiada starożytną mapę, wskazującą drogę do opuszczonego kaeru, który zwiedził kilka lat wcześniej. Przyjaciel iluzjonisty, złodziej imieniem Dooley, ma odgrywać prostego poszukiwacza skarbów, który posiada starożytną mapę i słyszał pogłoski o magicznym wisioru zwanym Okiem Czarnoksiężnika, który znacząco zwiększa zdolności magiczne każdego czarownika.

Dooley ma dołączyć do bohaterów, pomóc im trafić do zapomnianego kaeru i wprowadzić do środka – do miejsca, gdzie czeka już Listnar ze swą bandą rzezimieszków.

BEZ PIENIĘDZY W KRATAS

STRESZCZENIE

Ta scena zaczyna się w Raven, plugawym zajeździe w mieście Kratas. Bohaterowie jedzą właśnie obiad, gdy zagaduje ich nieszczęśliwy śmiałek imieniem Dooley. Opowiada im o swoich dotychczasowych niepowodzeniach, pokazuje mapę opuszczonego kaeru i napomyka o legendzie Oka Czarnoksiężnika. Stara się jak może, aby przekonać bohaterów do swego pomysłu – zorganizowania wyprawy do lasów na południu Kratas.

WPROWADZENIE

Jest wczesny wieczór. Siedzicie przy stole w Raven, konsumując lekki posiłek i zastanawiając się,

co robić dalej. Barmanka stawia przed wami kolejną kolejkę. Odpoczywacie w zadmionej sali.

Do waszego stolika podchodzi ciemnowłosa mężczyzna, ubrany w lekko zniszczony i poplamioną skórzaną zbroję warstwową i brudne buty. Przy pasie, w podartej pochwie nosi krótki miecz. Ogląda was dokładnie. Jego twarz jest zniszczona i nie ogolona. Wygląda na to, że potrzebuje zebrać całą swą odwagę, by do was przemówić.

– Przepraszam. Czy to wy jesteście bohaterami, którzy pomogli Norinie z Pałacu Tanecznej Ekstazy?

ZA KULISAMI

Nieznanym jest Dooley, adept-złodziej, współnik Listnara Potężnego. Chce zyskać zaufanie bohaterów i namówić ich, aby wyprawili się do lasu, do opuszczonego kaeru, który zwiedził wiele lat wcześniej wraz z Listnarem. Tam wpadną w zasadzkę.

Przeczytaj poniższy tekst, gdy gracze przywitają się z Dooleyem.

– Nie jestem żebrakiem. Jestem Dooley, adeptem, który popadł w tarapaty. Ja i moi towarzysze podróżowaliśmy w lasach na południe stąd. Szukaliśmy zaginionego kaeru. Słyszeliśmy pewne legendy i plotki. Podobno jest tam mistyczne Oko Czarnoksiężnika!

(Jeśli bohaterowie wykonają test *legend i bohaterów* o trudności 6, poinformuj ich, że Oko Czarnoksiężnika jest potężnym przedmiotem magicznym, zdolnym znacząco zwiększyć moc czarownika i podobno zaginęło w czasach Pogromu).

Było nas pięciu, ale nie przygotowaliśmy się na to, co zastaliśmy wewnątrz. Branwyn zginęła już w lasach – zabiła ją mantikora. Po tygodniu dotarliśmy do gigantycznej kamiennej budowli.

Wraz z Lorinarem, krasnoludzkim czarodziejem, zdołaliśmy otworzyć drzwi i weszliśmy do środka. Kaer wyglądał na dawno opuszczony, więc weszliśmy głębiej. Wiedziałem, że opuściliśmy nas Pasje, gdy paszczaki zabiły Lorinara, wysłały jego życiowe fluidy.

Jednak nawet wtedy nie zawróciliśmy. Zostało nas trzech: Koric, elficki fechtmistrz, Brogwa Wylupiastoki, ork-wojownik i ja. Koric zginął



PRZYGODA

od trucizny cienioplaszczki, zanim zdaliśmy mu pomóc. Wtedy Brogwa zdecydował się nie iść dalej, więc i ja zawróciłem – nie mogłem przecież iść sam.

W drodze powrotnej orka zabiła pulapka, której uniknęliśmy wcześniej. Musiałem sam wracać przez las. Miałem szczęście, że przeżyłem.

Kilka dni temu wróciłem do Kratas – zalamany, ranny i samotny. Poszukuję grupy śmiałych, odważnych herosów, którzy wrócą ze mną do kaeru. Nie dbam o Oko Czarnoksiężnika. Chcę pomścić moich poległych towarzyszy. Nadać znaczenie ich śmierci. Inaczej okaże się, że zginęli na darmo.

Większość z tego, o czym mówi Dooley, jest prawdą. Nie wspomniał słowem o tym, że jednym z jego towarzyszy był Listnar. Nie powiedział także, że wszystko działo się kilka lat temu. Zlekceważył również fakt, że przeszukali wówczas cały kaer i nie znaleźli Oka Czarnoksiężnika.

Dooley stara się jak może, by sprawić wrażenie odważnego śmiałka, który padł ofiarą pecha. Co pewien czas chrząka – potrzebuje piwa, by kontynuować opowieść. Chce, żeby bohaterowie poszli z nim, ponieważ mu współczują, ale także – bo są chciwi.

Zapewne w końcu śmiałkowie się zgodzą. Daj im trochę czasu na zakup odpowiedniego ekwipunku i zaplanowanie wyprawy.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Może się zdarzyć, że bohaterowie nie zechcą pomóc Dooleyowi. Złodziej zauważy, że reputacja śmiałków wskazywała na to, że są odważni i pomogą poszukiwaczowi przygód w biedzie. Cóż, prawdopodobnie nie zasłużyli sobie na taką opinię. Zapewne znajdą się inni, bardziej mężni herosi, którzy odbędą tę podróż, jeśli dla naszych śmiałków jest ona zbyt niebezpieczna...

W ostateczności Listnar zaaranżuje zwykły napad. Banda rzezimieszków zaatakują bohaterów, zanim opuszczą Kratas. Dooley pojawi się zniemacka i pomoże śmiałkom pozbyć się napastników. Wyjaśni, że usłyszał odgłosy walki i zrobił to, co każdy bohater by zrobił – pomógł innym adeptom. To powinno skłonić bohaterów do odwdzięczenia się Dooleyowi.

WLAS

STRESZCZENIE

Bohaterowie są już wyekwipowani i kierują się do lasu na południe od Kratas. W czasie podróży będą musieli walczyć z dzikimi zwierzętami i leśnymi istotami.

WPROWADZENIE

Minęło kilka dni, odkąd opuściliście Kratas i zagłębiliście się w lesie. Kilka dni odżywiania się podróżnymi racjami, spania

pod drzewami i pilnowania, żeby żadne zwierzę ani potwór nie wykorzystało was jako obiadu. Dooley był miłym towarzyszem podróży, opowiadał wam historie o miejscach, w których był i rzeczach, które widział.

Nagle słyszycie odgłos łamiących się gałęzi. Ich kawałki i liście spadają na was. Waszą uwagę przykuwa głośny ryk lwopodobnego stworzenia, które spada na was z góry.

ZA KULISAMI

Za chwilę bohaterowie zostaną zaatakowani przez mantikorę. Ustal losowo, kogo najpierw zaatakuje istota (nie może to być Dooley). Potwór dwa razy zaatakuje tę samą osobę, a w następnych rundach będzie atakował tego, kto będzie wydawał się mu największym zagrożeniem. Dooley będzie się starał nie wchodzić mantikorze w drogę. Pod koniec walki zaatakuje z zaskoczenia – w ten sposób być może osiągnie wrażenie, że uratował bohaterów.

Mantikora

ZR:9 SF:13 ŻYW:10
PER:11 SW:9 CHA:7

Inicjatywa: 9 Obrona fizyczna: 11
Liczba ataków: 2 Obrona magiczna: 12
Atak: 12 Obrona społeczna: 9
Obrażenia: Pazury: 15
Ogon: 20

Liczba czarów: 1 Pancerz fizyczny: 8
Rzucanie czarów: 11 Pancerz duchowy: 3
Zachowanie równowagi: 10
Efekt: *Patrz poniżej* Testy zdrowienia: 5
Próg życia: 60 Szybkość w walce: 30
Próg ran: 15 Pełna szybkość: 60
Próg przytomności: 54 Latanie: 60/120
Punkty legend: 425
Ekwipunek: -

Łup: Kolczasty ogon wart 5k6x10 sztuk srebra i tyleż samo punktów legend
Mantikora zna: *Umysłowy sztylet, Lodowy łańcuch, Odporność na ogień.*

Przed walką mantikora rzuciła na siebie *Odporność na ogień*. Pamiętaj, że Dooley czeka na swój atak z zaskoczenia, ale pozwoli, aby mantikora zadała jak najwięcej obrażeń bohaterom.

Charakterystyka Dooleya znajduje się na końcu przygody.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Jeśli mantikora ma szansę zabić bohaterów, skorzystaj z ataku z zaskoczenia Dooleya. W ten sposób możesz odciągnąć uwagę mantikory od postaci graczy, dzięki czemu prawdopodobnie będą w stanie ją zabić.



ZAPOMNIANY KAER

STRESZCZENIE

Bohaterowie docierają do kaeru – cytadeli stojącej w środku puszczy. Wejdą do niej, szukając Oka Czarnoksiężnika. Dotrą do serca budowli, prosto w zasadzkę Listnara Potężnego.

WPROWADZENIE

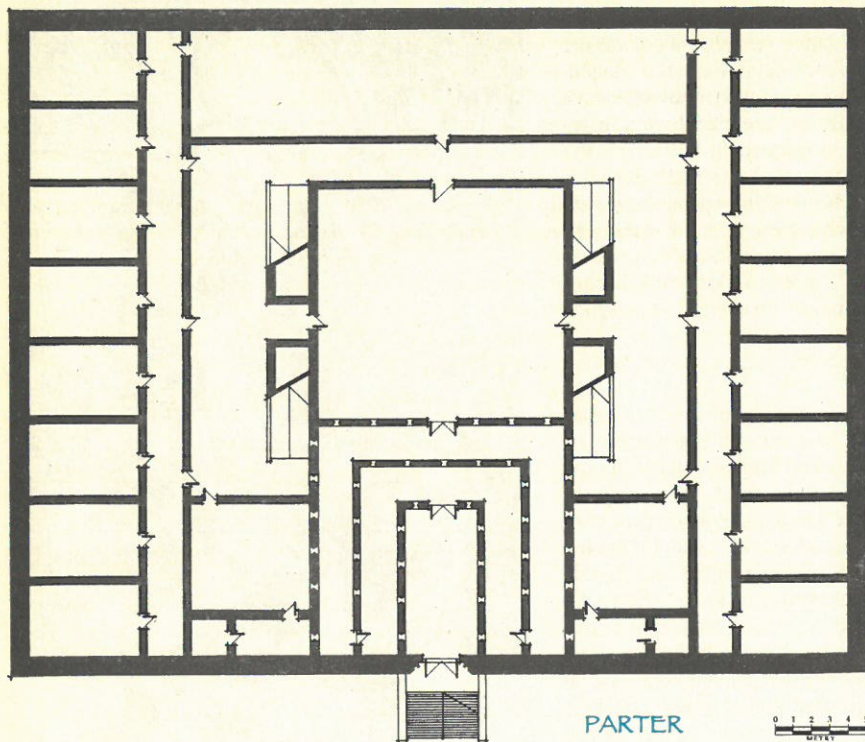
Od ataku mantikory minęły trzy dni. Trzy dni przedzierania się przez zarośla, czekania na atak innych stworzeń. Od kilku godzin Dooley jest pewien, że jesteście już blisko celu, choć nie świadczą o tym żadne znaki. Gdy już zaczynaliście podawać w wątpliwość prawdziwość jego opowieści, weszlście na małą polankę. Przed wami znajdują się skruszone kamienne stopnie, prowadzące do ogromnych kamiennych wrót starożytnej cytadeli. Jej ściany są porośnięte pnączami, które zasłaniają wyryte w kamieniu magiczne runy ochronne, odstraszaające Horror. Kamienie błyszczą się światłem popołudniowego słońca, co nadaje całej budowli trochę mistyczny wygląd.

ZA KULISAMI

Cytadela Tar' Maktor została zbudowana wspólnymi siłami leśnych elfów i ludzi z pobliskiego dużego miasta. Ich połączony wysiłek i moc magiczna miały zapewnić im bezpieczeństwo i przetrwanie.

Cytadela została zdobyta dwieście lat po zamknięciu, a jej mieszkańców wybito do nogi. Wiele lat temu odkryła ją grupa składająca się z Dooleya, Listnara i innych.

PRZYGODA



Tylko Listnar i Dooley przeżyli, choć nie udało im się znaleźć żadnych skarbów. Sądzą, że ktoś przed nimi zdążył już złupić budowlę.

PARTER

1. Frontowe wrota

Widzicie schody o szerokości kilkunastu metrów, prowadzące do masywnych kamiennych dwuskrzydłowych wrót. Wrota są stare i potrzaskane. Wykute na nich runy są zatarte i niewyraźne, jednak wiecie, że ich moc przez to się nie zmniejszyła. Jedno skrzydło wrót jest uchylone – za nim widać ciemny korytarz, prowadzący w głąb budynku.

Runy na drzwiach miały ochronić mieszkańców przed Horrorami. Na wrotach są również inne napisy – na lewym skrzydle po ludzku, na prawym – po elficku. Opisują historię osady ludzi Mak i elfów – Tor, mówią o współpracy obu narodów i budowie cytadeli.

Dooley przypomniał sobie, że wrota zawierały magiczną pułapkę, którą jednakże rozproszył Lorinar – krasnolud czarodziej, który z nim podróżował. Dooley mówi prawdę – wrota są bezpieczne.

2. Korytarz wejściowy

Za wrotami widzicie korytarz, szeroki na 8 metrów, biegnący w głąb cytadeli. W ścianach są otwory strzelnicze. Korytarz kończy się innymi dwuskrzydłowymi wrotami, których jedno skrzydło również jest uchylone.

W połowie korytarza znajduje się:

Zapadnia

Typowa zapadnia, jaką można spotkać w wejściach do kaerów w całej Barsawii. Jest głęboka na 8 metrów, a na dnie ma piętnastocentymetrową warstwę kwasu.

Trudność wykrycia: 7

Trudność rozbrojenia: 7

Pułapka jest uaktywniana poprzez stanięcie na jednej z płyt.

Uniknięcie pułapki: 8

Działanie pułapki: 10 obrażeń za wpaknięcie do dziury, 4 – za każdą turę spędzoną w kwasie. Zbroja daje pełną ochronę, lecz kwas będzie powodował jej uszkodzenia (1 punkt pancerza fizycznego na turę). Kwas nie szkodzi pancerzowi magicznemu.

Dooley nie wspomni o pułapce. Jeśli bohaterowie zapytają go o nią, odpowie, że gdy jego grupa przechodziła, nie zadziałała. Może była zablokowana, a teraz, gdy tyle ludzi po niej przeszło, odblokowała się? Na dnie znajduje się niehumanoidalny szkielet.

3. Korytarze obronne

Gdy znajdziecie się za wrotami, zauważacie, że korytarz zawraca i rozdziela się na dwie części – w lewo i w prawo. Poprzeczni korytarz widać przez otwory strzelnicze w jednej ścianie, ale w drugiej ścianie również są otwory strzelnicze! Widocznie budowniczy tej cytadeli zaplanował śmiertelną pułapkę dla wszystkich nieproszonych gości – mogli ich ostrzeliwać z różnych miejsc. Na podłodze leży ogromny szkielet. Z jego klatki piersiowej wciąż wystają stare i przegniłe groty strzał.

Za drzwiami widzicie jeszcze jeden korytarz równoległy do poprzedniego. Wreszcie dochodzicie kolejnych wrót, których jedno skrzydło jest uchylone.

4. Pułapka z włócznią

Ta pułapka zabiła orka, który wszedł do cytadeli wraz z Dooleym i Listnarem. Dooley ostrzeże o niej swoich nowych towarzyszy, mając nadzieję, że potwierdzi w ten

sposób prawdziwość swojej opowieści oraz zwiększy zaufanie, którym obdarzają go bohaterowie. Powie, że pochował orka w lesie – wolał nie zostawiać go w miejscu, które zdobyły Horrorzy.

5. Plac targowy

Wchodzicie do dużej sali, wypełnionej odpadkami. Wszędzie leżą kawałki drewna, beczki, powozy i zadaszenia. Sala ma trzy inne wejścia i spore rozmiary. Domyślcie się, że tu musiał znajdować się główny plac targowy tej cytadeli. Zauważacie jakiś ruch w ciemności nad wami.

Bohaterowie zostaną zaatakowani przez trzy cienioplaszczki, które wykluły się, gdy Listnar i jego zbójcy wchodzili do wnętrza budynku.

3 cienioplaszczki

Patrz podręcznik Earthdawn, str. 308.

Po walce bohaterowie mogą przeszukać pomieszczenie. Zajmie to 30 minut. Każda postać może wykonać test *Percepcji* lub test analizy śladów o trudności 7. Jeśli test zakończy się sukcesem, rzuć k4 i odczytaj wynik poszukiwań z poniższej tabeli:

- 1 Mała torba zawierająca 45 sztuk srebra (sprzed Pogromu)
- 2 Drewniane pudełko z 4 fiołkami (3 stłuczone, jedna to eliksir zdrowienia)
- 3 Sztylet (wykuty na +2)
- 4 Metalowe pudełko (narzędzia jubilerskie i szmaragd wartości 150 srebrników)

6. Klatki schodowe

Przechodzicie pod ogromnym łukiem i znajdujecie się w wielkim korytarzu. Jest tu wiele drzwi, a także dwie ogromne marmurowe klatki schodowe prowadzące w górę.

Otoczają was zwały drewnianych odłamków, kawałków starej, podartej odzieży i gobelinów. Drewno zapewne kiedyś było meblami, stołami, szafami, lecz wszystko zostało zmiażdżone i potrzaskane. Przy okazji zauważacie szczątki jednego z oryginalnych mieszkańców kaeru – jego klatka piersiowa została zmiażdżona, a kark złamany. Otacza was ciemność i zapach śmierci.

Horrorzy po zdobyciu cytadeli zniszczyły wszystko, co stanęło na ich drodze.

7. Koszary

Szczątki drzwi prowadzących do tego pomieszczenia leżą zdruzgotane. Podłoga komnaty pokryta jest szczątkami prycz, skrzyń itp. Na podłodze leży kilka szkieletów, wciąż ubranych w rozszarpane skórzane zbroje warstwowe i kolczugi. Obrazu zniszczenia dopełniają połamane miecze i tarcze. Z drugiej strony pomieszczenia widać połamane drzwi, zaczepione na jednym zawiasie.

Niewiele tu można znaleźć. Udany test analizy śladów o trudności 6 pozwoli stwierdzić, że toczyła się tu wielka bitwa. Potwór musiał być olbrzymi i wyjątkowo silny – rozrywał obrońców na strzępy. Przeszukanie pomieszczenia zajmie pół godziny, lecz bohaterowie nic ciekawego tu nie znajdują.

PRZYGODA

8. Biuro dowódcy

To pomieszczenie, podobnie jak poprzednie, zostało całkowicie zniszczone. Szczątki biurka leżą na podłodze, obok niego leży połamane krzesło. Połowa wielkiego drewnianego stołu leży przy drzwiach, a druga połowa – przy drugich drzwiach, po drugiej stronie komnaty. Rozpadające się dokumenty i mapy zaśmiecają pokój. Jedyny szkielet, wciąż odziany w stalowy napierśnik i kolczugę wskazuje na to, że to pomieszczenie miało tylko jednego obrońcę.

Przeszukanie pokoju zajmie kwadrans. Jeśli bohaterom powiedzie się test Percepcji o trudności 9, znajdą włócznię. Odczytaj im wtedy poniższy tekst.

Po dokładnym przeszukaniu pokoju, znajdziecie jedną ciekawą rzecz. Pod śmieciami leżała złamana włócznia. Jej grot jest zrobiony prawdopodobnie ze złota, błyszczy lekko w przyćmionym świetle. Na ostrzu wyryte są runy w języku sperethiel. Napis brzmi: „Nadziejacz“. Opis włóczni znajdziesz w punkcie „Skarby“ na końcu przygody.

9. Pokój kapitana

Małe pomieszczenie zostało zniszczone całkowicie. Na potrzaskanych szczątkach drewnianego łóżka widać ślady szponów. Rozbita szafa leży na podłodze, wszędzie są gnijące kawałki odzieży.

Przeszukanie pokoju zajmie 10 minut. Test Percepcji o trudności 8 pozwoli znaleźć pogięte żelazne pudełko, wciąż zamknięte (trudność otwarcia: 7). W środku są cztery ceramiczne buteleczki, w tym dwie nie potluczone. Każda z nich zawiera eliksir zdrowienia.

10. Sala treningowa

Drzwi prowadzące do tego pomieszczenia zostały zniszczone całkowicie. Na progu leżą trzy szkielety ubrane w przegniłe skórzane zbroje warstwowe. Na pierwszy rzut oka wydawało się wam, że wewnątrz znajduje się więcej trupów. Gdy przyjrzelście się bliżej, okazało się jednak, że są to lalki treningowe. Przy prawej ścianie leżą szczątki tarcz łuczniczych i połamane łuki. W tym pomieszczeniu ślady pazurów znaczą nawet ściany.

Przeszukanie pomieszczenia zajmie 15 minut. Nic ciekawego w nim nie ma.

11. Kuźnia

W tej małej komnacie znajdowała się kuźnia cytadeli. Kowadło zostało przewrócone, a na podłodze leżą różne narzędzia.

Przeszukanie pomieszczenia zajmie 15 minut. Jeśli bohaterom powiedzie się test Percepcji o trudności 9, przeczytaj im poniższy tekst:

Zauważyliście, że kamień w podłodze obok kowadła daje się wyjąć. Za nim znajduje się mała nisza, w której coś się błyszczy. Jest to miecz. W przyćmionym świetle błyszczy się srebrem. Został wykuty na +3.

12. Komnata zbrojmistrza

Była to kiedyś komnata mieszkalna. Jedynie, co pozostało z jej wyposażenia, to połamane łóżko i biurko. Na podłodze leży szkielet, ubrany w skózaną tunikę, ściskający w rękach wielki młot.

Nie ma tu nic wartościowego.

13. Obszar uprawy roślin

Gdy zajrzeliście do tej ogromnej komnaty, wydało się wam, że jesteście znów na zewnątrz. Pod sztucznym światłem, pochodzącym z lamp kwarcowych, rosną tu przeróżne rośliny.

W pomieszczeniu nie ma nic wartościowego. Rośliny przez lata zdziczały. Sprytni bohaterowie mogą znaleźć coś jadalnego.

14. Komnaty mieszkalne

To pomieszczenie jest wypełnione szczątkami połamanych mebli i strzaskanych drewnianych ścianek działowych. Prawdopodobnie tu kiedyś mieszkali ludzie i elfy, którzy zbudowali cytadelę. Pod śmieciami widać fragmenty kości.

Wszystkie pomieszczenia mieszkalne są podobne. Przeszukanie każdego z nich zajmie 15 minut. Jeśli bohaterowie wykonają test Percepcji o trudności 15, znajdą przedmiot o wartości k6 x 10 sztuk srebra (małą figurkę, przegniłą sakiewkę z monetami, mały kryształ itp.).

PIĘTRO

15. Korytarz

Na szczycie schodów leży kilka szkieletów, wciąż ubranych w porożywane zbroje.

Nie ma tu nic wartościowego.

16. Sala jadalna

Drzwi do tego pomieszczenia leżą potrzaskane na podłodze. Widok, który macie przed oczami, zapiera wam dech w piersiach. Pośród połamanych stołów leżą szczątki mieszkańców cytadeli. Na podłodze widzicie szkielety ponad setki

ludzi. To tutaj uciekli mieszkańcy, gdy Horrorzy przełamały zewnętrzną obronę. Przy połamanym stole leży jeszcze jeden wielki szkielet; w jego klatkę piersiową są wbite włócznie i przerdzewiałe miecze. Ta istota musiała mierzyć ponad 5 metrów!

Jeśli bohaterowie zdecydują się przeszukać pomieszczenie, znajdą połamane talerze, pogięte sztuce i inne przedmioty, których obecności w sali jadalnej można się spodziewać.

Nie ma tu nic wartościowego.

17. Komnata uzdrowiciela

W pomieszczeniu znajduje się kilka połamanych przycz i szaf. Na podłodze leżą rozpolowione szczątki człowieka, odzianego w brudne, skrawione białe szaty z symbolem Garlena. Przy jego boku leży złamany miecz.

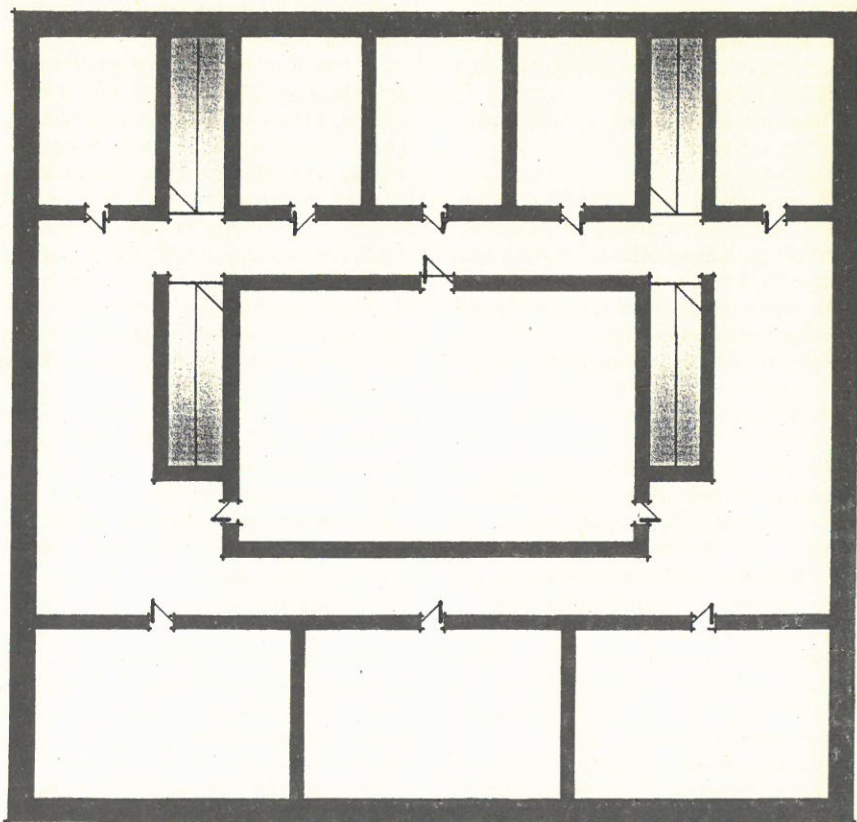
To pomieszczenie było komnatą uzdrowiciela, a także miejscem, gdzie zginął kwestor Garlen cytadeli. Przeszukanie pokoju zajmie 20 minut. Jeśli bohaterom powiedzie się test Percepcji o trudności 9, przeczytaj im poniższy tekst:

W połamanej szafie znaleźliście nienaruszoną fiolkę (zawierającą eliksir leczenia).

18. Magazyn

Drzwi do tego pomieszczenia zostały zniszczone całkowicie. Wewnątrz znajduje się wiele połamanych beczek i drewnianych pojemników.

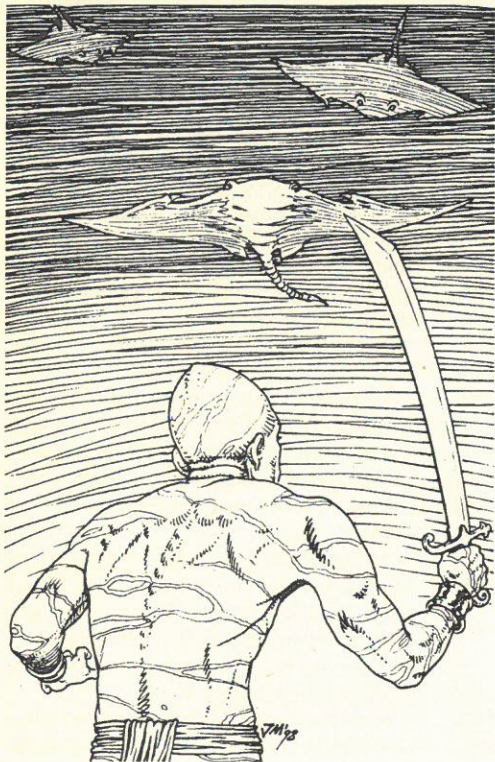
W tej komnacie przechowywano pożywienie, wino i piwo. Żywność dawno zgniła, a wszystkie beczki są rozbite.



PIERWSZE PIĘTRO



PRZYGODA



19. Kuchnia

Drzwi zwisają na jednym zawiasie. Wewnątrz znajduje się kilka palenisk, wielkie kotły i inne przyrządy kuchenne. Większość z nich znajduje się na podłodze. Tam również leżą trzy szkielety.

Nie ma tu nic wartościowego.

20. Browar

W tym pomieszczeniu znajdują się połamane beczki, pogięte miedziane rury i wielkie miedziane gary.

Całe wyposażenie zostało zniszczone – nie ma tu nic wartościowego.

21. Biblioteka

Tu prawdopodobnie wybuchł mały pożar. Na połamanych stołach leżą stare, podarte książki. Kilka półek wciąż przytwierdzonych do ścian zawiera kilka innych ksiąg, lecz w rzeczywistości większość zbiorów została zniszczona.

Zasoby biblioteki można wciąż wykorzystać do badań z modyfikatorem -2. Nie ma tu ksiąg magicznych.

22. Komnaty Lorda Xantisa

W ogromnym pomieszczeniu panuje straszliwy bałagan. Kiedyś było podzielone drewnianymi ścianami na mniejsze komnaty, jednak wszystkie przepierzenia zostały zburzone. Meble są połamane, a na ścianach widać głębokie ślady pazurów.

Tu mieszkał człowiek, który rządził cytadelą wspólnie z elfickim władcą. Przeszukanie pomieszczenia zajmie godzinę i ma trudność 8. Jeśli bohaterom uda się test, przeczytaj poniższy tekst:

Wśród gruzów znajdziecie połamaną skrzynię. Wewnątrz znajduje się płócienna torba (zawierająca 20 sztuk srebra i 5 sztuk złota), ceramiczna buteleczka (zawiera antidotum Kelii) i mała torebka

(zawiera 2 szafiry o wartości 40 srebrników każdy).

23. Komnaty Lorda Lyndolyna

To pomieszczenie było kiedyś podzielone na mniejsze, jednak drewniane przepierzenia zostały zburzone. Na podłodze leżą połamane meble.

Tu mieszkał elf, który rządził cytadelą wspólnie z ludzkim władcą. Przeszukanie pomieszczenia zajmie 30 minut i wymaga udanego testu Percepcji o trudności 7. Jeśli test się powiedzie, przeczytaj poniższy tekst:

Pod fragmentami połamanej ścianki działowej znajdziecie dwa szkielety. Jeden należał kiedyś do Horrorra, który wdarł się do cytadeli. Drugi jest humanoidalny, wciąż odziany w błyszczącą kolczugę zrobioną z małych, delikatnych kółek. Ręka szkieletu wciąż dzierży złamany miecz; druga połowa ostrza jest zagłębiona w czaszce Horrorra. Rękojeść miecza jest ozdobiona błyszczącymi kamieniami (3 szmaragdy o wartości 100 srebrników każdy).

Kolczuga to kolczuga fearie.

24. Świątynia Pasji

Ogromne drzwi leżą na podłodze, odebrane od kamiennego portalu. Za nimi widzicie ogromne pomieszczenie, zawierające połamane marmurowe posągi Pasji. Na podwyższeniu na końcu komnaty stoi wielki marmurowy ołtarz. Powietrze jest dziwnie chłodne. Nagle zza ołtarza wyskakuje potworna istota.

To tutaj Listnar Potężny ustawił swe siły. Umieścił *Ulepszony alarm* w wejściu do cytadeli i w korytarzu na piętrze, dzięki czemu wiedział, kiedy bohaterowie przybyli. Na siebie rzucił czar *Niko go tu nie ma* (trudność wykrycia go wynosi 18, niewiary 9). Na orka Gerrika Silnego, starego przyjaciela, rzucił *Falszywą skórę*. Iluzja przedstawia straszliwego Horrorra, dodaje +3 do testu ataku orka, testu obrażeń i obrony fizycznej. Ponadto ork dostaje 12 dodatkowych punktów obrażeń. Gdy bohaterowie weszli do pomieszczenia, Listnar rzucił *Zaćmienie umysłu* na jednego z czarowników. W następnej kolejności będzie rzucał *Prawdziwe efemeryczne pociski*.

Charakterystykę Listnara znajdziesz w poprzedniej przygodzie („Noc niespełnionych pragnień“).

Listnar jest dumny, samolubnym czarownikiem, który wierzy, że jego przeznaczeniem jest wielkość. Szuka zemsty na bohaterach, którzy zrujnowali jego plany w Kratas i ukradli jego księgę czarów. Jeśli szala zwycięstwa przechyli się na jego niekorzyść, będzie starał się uciec dzięki czarowi *Wyciszenie*, za pomocą *Latającego dywanu*. Jeśli zostanie złapany, użyje *Pozornej śmierci*, aby bohaterowie myśleli, że nie żyje i ucieknie później.

Na końcu przygody znajduje się charakterystyka Gerrika Silnego.

Na początku bitwy Dooley spróbuje zaatakować z zaskoczenia jednego z bohaterów, a potem przejdzie na stronę Listnara. Jeśli czar *Falszywa skóra* wytrzyma, bohaterowie mogą wierzyć, że Dooley otrzymał Znamię Horrorra podczas swej pierwszej wyprawy.

Bitwa powinna być pełna niespodzianek i zdrady. Listnar opuści swych towarzyszy, aby uciec z życiem.

Po zwycięstwie bohaterowie mogą przeszukać pomieszczenie. Test Percepcji o trudności 12 pozwoli im znaleźć ukrytą komnatę w suficie, na wysokości 7 metrów. Oczywiście muszą znaleźć sposób, aby się tam wspiąć. Mały pokój nad świątynią zawiera skarbiec cytadeli. Nie bądź zdziwiony, jeśli bohaterowie go nie znajdą. Według projektantów miał pozostać dobrze ukryty. Jednakże, jeśli się im uda, przeczytaj poniższy tekst:

Zagłądacie do mrocznego pomieszczenia. Możecie dostrzec trzy drewniane skrzynie, wzmocnione żelazem.

Wszystkie skrzynie są zamknięte (trudność otwarcia: 8).

Skrzynia nr 1 zawiera 1000 sztuk srebra.

Skrzynia nr 2 zawiera 200 sztuk złota.

Skrzynia nr 3 zawiera złotą koronę ozdobioną szmaragdami (wartość 1500 sztuk srebra) i srebrną koronę ozdobioną szafirami (wartość 100 sztuk srebra).

Uwaga: Mistrz gry może dostosować wartość skarbów do swojej kampanii.

GDY POJAWIĄ SIĘ PROBLEMY

Jedynym problemem może być zabicie bohaterów przez Listnara. Iluzjonista chce ich zabić, lecz jeśli Gerrik wciąż żyje, będzie starał się do tego nie dopuścić. Pomoże jednakże ograbić postacie. Oczywiście dzięki temu bohaterowie będą chcieli dorwać Listnara, by się na nim zemścić...

WYNAGRODZENIE W PUNKTACH LEGEND

POTWORY I PRZECIWNICY

Mantikora	425 punktów
3 cieniopłaszczki	300 punktów
Dooley	200 punktów
Gerrik	150 punktów
Listnar	250 punktów
Skarby	
Ogon mantikory	5k6x10 punktów
Żądła	cieniopłaszczek
dla każdego	1k10x10 punktów
Włócznia „Nadziwacz“	400 punktów

TWÓRCZE ODGRYWANIE ROLI

Modlitwa do Pasji w świątyni za odpoczynek umarłych 150 punktów

CEL PRZYGODY

Przeżycie pułapki zastawionej przez Listnara 150 punktów

PRZYGODA

SKARBY

WŁÓCZNIA „NADZIEWACZ”

Położenie: Pokój dowódcy cytadeli Tar' Maktor.

Włócznia została doskonale wykuta (ostrość +3). Do stopu dodano stal i orichalk, co powoduje złote lśnienie. Ostrze ozdobione jest elfickimi runami, układającymi się w napis „Nadziejacz”.

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Poziomy wątków

Poziom 1 koszt: 100

Tajnik: Jak brzmi nazwa włócznie? Nadziejacz.

Efekt: Nadziejacz zwiększa wynik testu ataku o +2.

Poziom 2 koszt: 200

Tajnik: Jak brzmi nazwa cytadeli, którą Nadziejacz miał chronić? Tar' Maktor.

Efekt: Nadziejacz zwiększa wynik testu ataku o następane +2.

Poziom 3 koszt: 300

Tajnik: Kto wykuł włócznię? Elficki zbrojmistrz Relanin – jego herb jest na ostrzu.

Efekt: Nadziejacz zwiększa zadawane obrażenia o +2.

Poziom 4 koszt: 500

Tajnik: W jaki sposób włócznia została złamana po raz pierwszy? Została ciśnięta w Horror, który wdarł się do Tar' Maktor.

Efekt: Włócznia przebija pancerz przy osiągnięciu dużego sukcesu, a nie ogromnego.

KOLCZUGA FAERIE

Doskonale wykonana zbroja. Jej kółka są czterokrotnie mniejsze od kółek w innych kolczugach, dzięki czemu zapewnia o wiele lepszą ochronę przed ciosami. Kolczugi Faerie są w różnym kolorze; większość w stalowoszarym, trafiają się jednak i takie, w barwach orichalku.

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Poziomy wątków

Poziom 1 koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać imię zbroi.

Kolczuga faerie jest wykonana ze stalowych pierścieni, zahartowanych w mieszance wody, esencji wody i krwi faerie. Proces ten sprawia, że zbroja jest wytrzymalsza, lżejsza, i lepiej przystosowana do przechowywania magicznej energii.

Efekt: Pancerz fizyczny 8.

Poziom 2 koszt: 300

Efekt: Modyfikator do inicjatywy wynosi 0.

Poziom 3 koszt: 500

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć krwi jakiej istoty faerie użyto do zahartowania zbroi.

Efekt: Przeciwnik musi uzyskać wyjątkowy sukces w teście ataku, aby przebić się przez zbroję.

Poziom 4 koszt: 800

Efekt: Pancerz fizyczny 9. Zwiększa o 1 Pancerz duchowy zbroi.

Poziom 5 koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać imię ma-

ga/zbrojmistrza, który wykuł zbroję.

Efekt: Pancerz fizyczny 10. Magia pancerza zwiększa szybkość reakcji osoby, która go nosi – +1 stopień do inicjatywy.

Poziom 6 koszt: 2100

Efekt: Zwiększa pancerz duchowy właściciela o 3.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Dooley

– Adept złodziej czwartego kręgu

Zręczność: 16: 7/k12

Siła Fizyczna: 13: 6/k12

Wytrzymałość: 11: 5/k8

Percepcja: 16: 7/k12

Siła Woli: 11: 5/k8

Charyzma: 11: 5/k8

Inicjatywa: 6/k10

Liczba ataków: 1

Atak: 11/k10+k8

Atak z zaskoczenia: 11/k10+k8

Obrażenia:

Miecz krótki: 11/k10+k8

Atak z zaskoczenia: 18/k20+k12

Obrona fizyczna: 9

Obrona magiczna: 9

Obrona społeczna: 7

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Pancerz fizyczny: 2

Pancerz magiczny: 1

Test równowagi: 6/k10

Test zdrowienia: 2

Próg życia: 52

Próg ran: 8

Próg przytomności: 40

Szybkość w walce: 38

Szybkość pełna: 75

Punkty legend: 200

Ekwipunek: miecz krótki, pałka, sztylet, zbroja warstwowa.

Łup: 1k6 x 10 sztuk srebra.

Pula karmy: 15

Kostka karmy: k8

Karma: Może wydawać punkty karmy na akcje wykorzystujące wyłącznie *Percepcję*.

Talenty: unik 4: 11/k10 +k8*, *wspinaczka* 4: 11/k10 +k8, *wytrzymałość* 4 (5/4), *paserstwo* 3: 8/2k6*, *rytuał karmiczny* 2, *magiczny wytrych* 5: 12/2k10*, *poznanie zamka* 3: 10/k10 +k6*, *broń biała* 4: 11/k10 +k8, *kradzież kieszonkowa* 3: 10/k10 +k6*, *skradanie się* 5: 12/2k10*, *atak z zaskoczenia* 4: 11/k10 +k8*, *tkanie wątków* 3: 10/k10 +k6*, *uniknięcie pułapki* 3: 10/k10 +k6*

* może wydawać na nie karmę.

Umiejętności: aktorstwo 4: 9/k8+k6, **legandy i bohaterowie** 1: 8/2k6

Uwagi: Dooley to wredny opryszek, pracujący dla Listnara Potężnego. Będzie starał wpisać się w łaski bohaterów, lecz pomoże im tylko wtedy, gdy ich zwycięstwo i tak będzie pewne.

Gerrik Silny

– Adept wojownik trzeciego kręgu

Zręczność: 14: 6/k10

Siła Fizyczna: 16: 7/k12

Wytrzymałość: 16: 7/k12

Percepcja: 11: 5/k8

Siła Woli: 11: 5/k8

Charyzma: 11: 5/k8

Inicjatywa: 3/k4 (6/k10)

Liczba ataków: 1

Atak: 10/k10+k6 (13/k12+k10)

Obrona fizyczna: 11 (14)

Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Obrażenia:

miecz 12/2k10 (15/k20+k6)

Liczba czarów: –

Rzucanie czarów: –

Efekt: –

Pancerz fizyczny: 6 (9)

Pancerz magiczny: 0

Test równowagi: 7/k12

Test zdrowienia: 3 (2)

Próg życia: 66/63 (75)

Próg ran: 11

Próg przytomności: 57/54 (66)

Szybkość w walce: 38

Szybkość pełna: 75

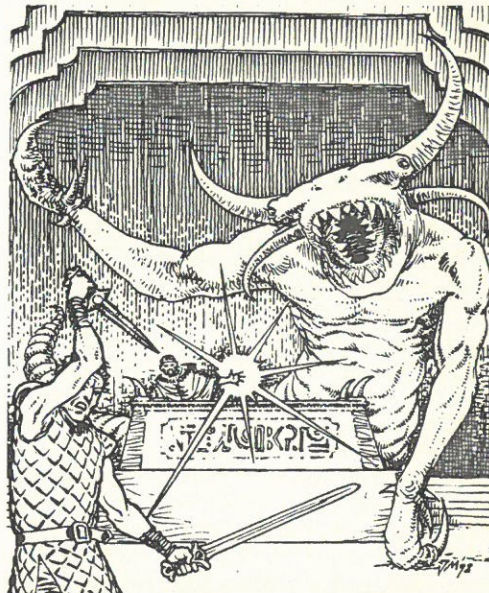
Punkty legend: 150

Ekwipunek: miecz, zbroja kółkowa, tarcza, oszukanie śmierci (amulet krwi)

Łup: 1k6 x 10 sztuk srebra

Talenty: *akrobatyczny atak* 3: 9/k8+k6, *powietrzny taniec* 3: 9/k8+k6, *przewidywanie ciosu* 2: 7/k12*, *unik* 3: 9/k8+k6*, *wytrzymałość* 3, *rytuał karmiczny* 2, *broń biała* 4: 11/k10+k8*, *broń miotana* 2: 8/2k6, *tygrysi skok* 3, *walka wręcz* 2: 10/k10+k6*, *drewniana skóra* 3: 10/k10 +k6*

Uwagi: Gerrik zawdzięcza Listnarowi życie. Ta akcja jest dla niego splatą długu. Uważa ją za sprawę honoru, co Listnar przez wiele lat wykorzystywał. Dlatego Gerrik będzie walczył najlepiej, jak potrafi, aż utraci przytomność. Jednak nie wierzy Listnarowi całkowicie, stąd na wszelki wypadek związał z nim amulet oszukania śmierci.



PRZYGODA

Tak jakos się dzieje, że cyberpunk rzadko gości na naszych łamach. Powodów podawać nie będę – mam nadzieję, że wszyscy cyberpunkowcy już siedzą przy kompiuterach i ślą w Sieć na me konto liczne przygódki, historyjki, pomysliki i inne takie. Ale nie o tym być miało. Otóż cyberpunk rzadko się u nas pojawia, przeto z nieskrywaną radością zapraszam wszystkich MGów do przeczytania i poprowadzenia niniejszej przygódki. Mam nadzieję, że Wam i Waszym graczom się spodoba. Mówią jednak, że nadzieja... to matka tych, co mają szczęście.

(tk)

VERcotti Truposz

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Nie jest to oficjalna przygoda do gry Shadowrun II edycja

Czas: 1-4 godziny gry

Miejsce: dowolne większe miasto (tu Seattle)

Grupa: raczej już po kilku sesjach, minimum 4 graczy (najlepiej 5 i więcej)

krótka Shadowrunowa (albo i nie) przygódka

Przygoda Truposz jest szybkim i dynamicznym (głównie pod koniec) scenariuszem. Jednocześnie pozwala Mistrzowi Gry na odświeżenie, podczas gdy gracze będą starać się opracować plan działania (średnio 2 godziny). Przyda się szybki podkład do ostatniej sceny, jakiś system (niekoniecznie cyberpunkowy) i dobra znajomość reguł (żeby nie spowalniać końcowych scen, dla których cała przygoda została napisana). Nie podaję statystyk bohaterów, bo nie ma co zajmować miejsca, a jak ktoś chce koniecznie znać Dekowanie Truposza, to niech sobie go rozpisze – nie jest to jednak konieczne. Statystyki całej reszty można spokojnie brać z archetypów i kontaktów (w Shadowrunie). Można też je sobie rozpisać samemu. Życzę miłej spędzonego czasu.

Dla MG: Truposz jest najlepszym kowbojem cyberprzestrzeni w mieście. Jego imię budzi szacunek i otwiera wiele drzwi. Ostatnio jednak niezależność Truposza, którą zawsze sobie cenił, stoi pod znakiem zapytania. Mafia i yakuza za bardzo go potrzebują, aby dzielić się nim z innymi. Już umieścili w jego otoczeniu swoich ludzi (2 kobiety, do których Trupek ma słabość). Deker nie wie nawet, że za tydzień jest przewidziana akcja „przejęcia” jego osoby i to przez dwie organizacje (żadna z nich nie zdaje sobie sprawy o działaniach konkurencji). Uknął jednak swój plan i potrzebuje kilku ludzi do jego realizacji. Pomysł jest prosty – zostanie zabity na oczach wielu ludzi, tuż przy lokalu, do którego zawsze chadza wieczorami. Umrze w drodze do kliniki DocWagon i zostanie poddany kremacji. A jednocześnie będzie już daleko od Seattle i będzie wolny. Jak? Normalnie, koleś.

OSOBY

MAX „Truposz” ANDERSON

WYGLĄD: długie czarne włosy, blada twarz, oczy wiecznemi zmrużone.

UBIÓR: lekko fosforyzujący płaszcz (zielony) i garnitur o kolorze bieli oświetlonej ultrafioletem, chromowany Swatch, okulary z przegładarką WWW i newsów (lewe szkło) oraz noktowizorem.

ODGRYWANIE: mów „głośnym szeptem”, lekko zachrypniętym, mruż oczy, głowa oparta na dłoniach złożonych jak do modlitwy.

ZASOBY: ma kilka kont, siatkę dekerów (uczniowie i pracownicy), platynowy DocWagon (może nawet ultraplacynowy), informatorzy na każdym rogu.

CO ROBI: już nic – obija się, łączy do Igielnego Oka (co wieczór), czasem tworzy lub ulepsza swe programy, rzadko wykonuje zadania zleczone, raczej odsyła do swych uczniów.

PIXEL

Jeden z lepszych znajomych Maxa. To właśnie przez niego grupa nawiąże kontakt z Truposzem. To on przeprowadzi niezbędne rajdy w Matrycy (chyba że grupa ma lepszego dekerę). Małomówny i nieprzystępny, woda sodowa uderza mu do głowy i pewnie kiedyś sparzy się Lodem. Ma dwadzieścia parę lat i ogoloną głowę z ładnym tatuażem, przedstawiającym koronę ciemniową i krople krwi. Niski, grubawy. Ma wredny zwyczaj – co chwila chichocze

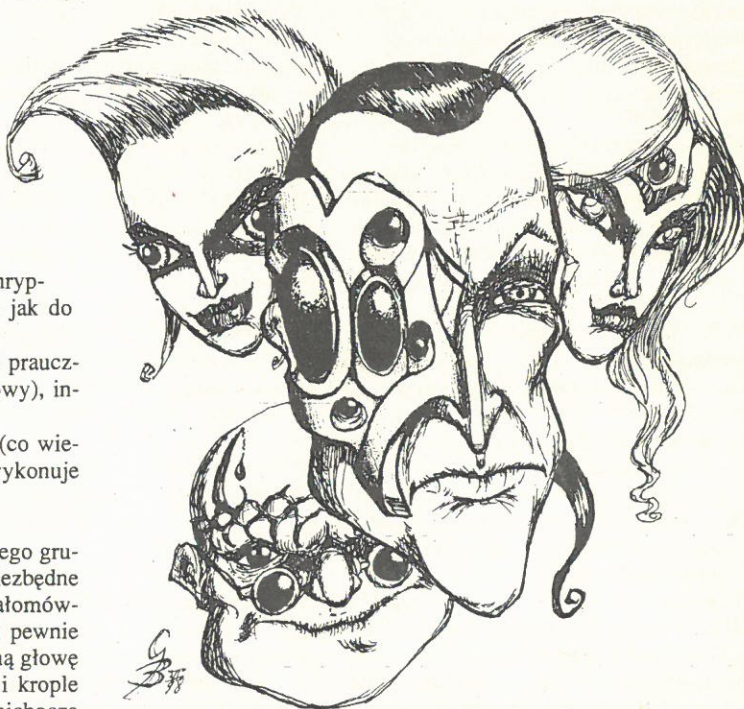
pod nosem, gdy ktoś do niego mówi, jakby śmiał się z rozmówcy i nie mógł się powstrzymać.

NINA i MIRANDA

Dwie faworyty Maxa. Nina jest od japońców, a Miranda od makaroniarzy. Obie nie odstępują go na krok. Nikt nie podejrzewa ich związków z mafią, one same myślą, że pracują dla wywiadu korporacyjnego albo FBI.

NINA: Elfia piękność z Tajwanu. Dwadzieścia sześć lat. Dawniej modelka i aktorka symstymowych soft-pornosów, teraz *call-girl* w ekskluzywnym burdelu „Jak u mamy” (A może „Yak u mamy”? he he...). Włosy białe, skośne oczy złotego koloru, blada cera i długie, polakierowane na niebiesko paznokcie. Osobowość? Raczej nieskomplikowana: lubi męskie towarzystwo, plotki o znanych osobach i wyścigi samochodów. Stara się nie myśleć o przeszłości zapomina następnego dnia...

MIRANDA: Kolejna kurewka z jakiegoś podejrzanego lokalu. Dwadzieścia dwa lata; na ulicy od dziecka. Jest własnością alfonsa, Dino Versace (managera, jak on to określa). Oczy zielone jak morze, trochę mętne. Dużo makijażu, przykrywającego podkrążone oczęta. Włosy co kilka dni inne, dzisiaj fioletowo-białe. Zrezygnowana, bez nadziei na polepszenie losu; uzależniona od jakiejś syntetycznej mieszanki, którą dostarcza Dino. Nadal pozostaje szamanką węża, ale coraz bardziej odchodzi od ścieżki swojego totemu. Mimo to potrafi nadal wejść w przestrzeń astralną albo rzucić jakiś czar. W przypadku zagrożenia będzie starać się użyć czaru *Konfuzja* (5), albo *Niewidzialność* (5).



MIEJSCA

IGIELNE OKO

Pięciogwiazkowa knajpa na szczycie Space Knedla w Seattle, która powoli się obraca wokół swej osi, pokazując imponującą panoramę miasta. Drogo, najwyższa klasa, czujniki na broń przy wejściu, oddzielna winda na górę, patrol w przestrzeni astralnej itp. (Pixel powie grupie, żeby nie brać broni).

Oko jest jakieś 100 metrów nad ziemią, a na dole Igły znajduje się duży hol z windami, barem, fontanną i czym tylko chcesz. Cała wieża stoi na ogromnym placu zawsze pełnym ludzi, otoczonym ulicami i budynkami. Krótko mówiąc: środek metropoleksu. Przed wejściem możesz zaserwować krótki opis:

Znajdujecie się na głównym placu Seattle. Wokół was tłumy korporacyjnych frajerów, dorobkiewiczów, młodziutkich prostytutek i spasionych funkcjonariuszy Lone Star. Wszystko skąpane w kolorowym świetle neonów. Sama „Gwiezdna Igła” jest oświetlona jak jakaś gigantyczna latarnia. Góruje nad placem, przytłacza setkami ton stali i chromu. Na szczycie widać ciemny zarys kompleksu restauracji i tarasów w kształcie wielkiego spodka. Czujecie się nieswojo w świetle reflektorów. Młody pedzio robiący za windziarza pyta, patrząc na was z rozbawieniem: – Może się przejedziemy? Zabiorę was na sam szczyt...

KLINIKA DocWAGON

Można skorzystać z dodatku *NeoAnarchist's Guide to Real Life* i poczytać sobie o tej zacnej organizacji, dzięki której tyłu runnerów dalej chodzi po świecie. Ale nie trzeba. Bo szpital jaki jest każdy widzi – dla grupy ważne miejsca to izba przyjęć i ewentualnie park maszynowy oraz centralka telefoniczna, przy której siedzi dyżurny przyjmujący zgłoszenia. Możliwe, że gracze zatrudnią się na takim stanowisku. Nie rób większych trudności – niech myślą, że są sprytni. Potem (czytaj: pierwszego dnia w pracy) możesz z wrednym uśmiechem zapytać: *A umiejętność Elektronika to mamy?* Chodzi głównie o obsługę dość skomplikowanej (przynajmniej na pierwszy rzut oka) centralki, szczególnie w momencie, gdy naraz przychodzi kilka zgłoszeń, ktoś dzwoni na wewnętrznej itp. Ponadto co chwilę trzeba rozmawiać z jakimiś kobietami, które wzięły właśnie 50 pigułek na sen („Proszę nie zasypiać! Musi pani zachować świadomość!”), facetami z toporem w rękę wrzeszczącymi, że aktualnie próbują zamordować żonę, albo z podejrzanymi typami wzywającymi pomocy pod główny budynek Aztechnology Corporation bo właśnie nie wyszedł shadowrun.

Po akcji, na izbie przyjęć nie musisz robić dużych problemów. Wystarczy, że grupa wymyśli jakąś wymówkę („Musimy jechać do następnego zgłoszenia”) i dla identyfikacji włoży credstick gdzie trzeba – programy Maxa zajmą się resztą.

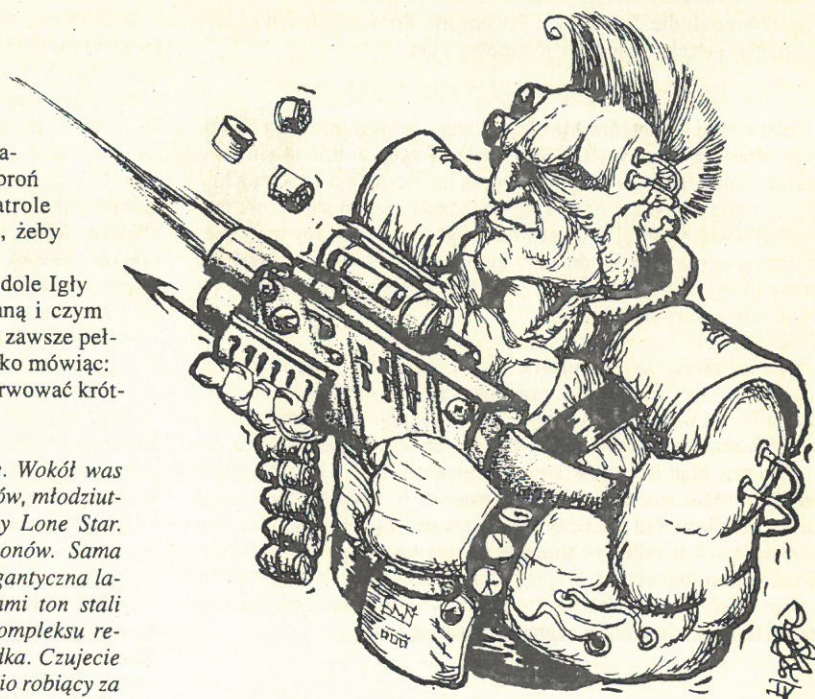
AKCJA

Oto proponowana przeze mnie chronologia zdarzeń, od kontaktu z pracodawcą, do rozwiązania całej akcji. Korzystając z tych punktów i odwołując się do reszty tekstu poprowadzisz przygodę jak po sznurku.

DZIEŃ ZEROWY (NIEDZIELA)

Kontakt ze znajomym fikserem albo bezpośrednio z Pixelem.

Kolejny dzień w mieście panowie. Budzicie się w jakimś obskurnym hotelu. Zabawiliście się wczoraj co nieco, ale nikomu film się, o dziwo, nie urwał. Pamiętacie jakieś awantury i groźby właściciela. Wokół was stoi kilka flaszek po czymś mocnym i kilkanaście butelek po czymś słabszym. Mocno dzwoni wam w uszach. Po chwili przestaje na kilka minut i znowu zaczyna. W końcu potapaliście się, że to



komórkowiec któregoś z was. Przypominacie sobie, że wieczorem znalazł was wspólny znajomy, ale stwierdził, iż skontaktuje się nad ranem.

Fikser lub inny koleś grupy przekaże wiadomość od Pixla, człowieka szukającego ludzi do jakiejś niezłej robotki. Ponaście, że któryś z graczy oblał go wczoraj piwem i podał namiary na knajpę „Elektroniczny Morderca” w Bellevue, „krzemowej dzielnicy” Seattle.

Pixel powie coś o szansie dla grupy jaką oferuje pan Max Anderson (obznajomieni z półświatkiem choć troszkę zakapują, że to Truposz). Wspomni, że jego mentor szuka lojalnych i potrafiących milczeć ludzi, doda coś o naprawdę dużej zapłacie i spyta, czy ktoś z obecnych jest dekerem. Jeśli tak, to formą zapłaty dla niego mogą być programy o wartości jakiś 10 000 yenów (wybierz coś).

Jeśli dojdzie do porozumienia, Pixel zaprosi wszystkich do „Igielnego Oka”, wyznaczając spotkanie na jutrzejszy wieczór. Przypomni aby nie brać broni i lepiej się ubrać. Wskazane będzie również nie wzbudzanie niezadowolonego zainteresowania swoimi osobami...

DZIEŃ PIERWSZY (PONIEDZIAŁEK)

Spotkanie z Maxem, podczas którego wybada on grupę, a jeśli mu się spodoba (tzn. będzie w miarę normalnie się zachowywał), odprawi panienki i przedstawi swoją propozycję, wymagania i zarys planu (patrz *Plan Trupa*, dalej).

Po ewentualnych pytaniach i ustaleniu zapłaty grupa, dostanie numer telefonu Pixla. Od teraz kontakty z pracodawcą powinni ograniczyć do minimum. Max musi mieć konkretny plan działania do piątku. Wtedy spotka się z naszymi milusińskimi jeszcze raz, aby wszystko dograć.

Zapłata zostaje ustalona na 500 000 nowych jenów w akcjach drugoligowych korporacji (po rozmowach maksymalnie 800 000) dla całej grupy.

PO SPOTKANIU

Kiedy gracze zaczną myśleć nad planem działania, powiedz im tak: *Dobra, macie teraz n godzin na opracowanie planu, który później musicie przedstawić Maxowi (n to mniej więcej czas, jaki przeznaczycie na dzisiejszą sesję i zwykle nie powinien przekroczyć 2-3 godzin). Spróbuj wpiąć dać grupie pół godziny – ubaw gwarantowany. Do wspomnianego czasu należy doliczyć opowiadanie o strukturze działania DocWagonu, załatwianie sobowótora,*

PRZYGODA

wszystkie szwindle, kontakty z Pixlem itp. Po *n* godzinach nadejdzie piątek i trzeba przedstawić gotowy plan.

KOLEJNE DNI: PRZYGOTOWANIA

Załatwienie sobowtóra Maxa, szukanie słabych punktów planu, przygotowanie sprawy z DocWagonem. Trzeba zrobić tak, aby karetka z niby-Trupem została przyjęta jak normalna karetka z kliniki. U mnie grupa zatrudniła się w szpitalu z pomocą Pixela tak, że jeden obsługiwał tej nocy centralkę zgłoszeniową, aby przydzielić odpowiednią karetkę do tego zgłoszenia. Trzeba pamiętać, że oprócz grupy jest jeszcze kupa ludzi i na pewno ktoś zadzwoni na pogotowie z miejsca zamachu.

SOBOWTÓR

Jeśli uważasz, że odszukanie sobowtóra Maxa jest nierealne, możesz założyć, że Truposz przygotował i to – znalazł odpowiedniego faceta na sieci i da grupie jego namiary. Teraz trzeba tylko go „wyłuskać” z normalnego życia. Wymyśl jakiegoś fajnego gościa; na przykład Rocker w stylu chłopaków (???) z Marylin Manson, albo aktor symstymowych horrorów. W każdym razie akcja porwania sobowtóra też liczy się do czasu, jaki wyznaczysz. Możesz ewentualnie odliczyć stracone minuty na rozegranie walki (jeśli takowa się odbędzie). Wspomnij graczom, że wskazane byłoby w miarę ciche i nie wzbudzające podejrzeń usunięcie gościa z otoczenia (wyjazd do Europy, sprawy rodzinne itp).

DZIEŃ SIÓDMY – (NIEDZIELA)

Wielki zamach na Maxa Andersona!!! Oczywiście nic nie jest tak łatwe, jak miało być. Na miejscu zamachu zjawia się (oprócz grupy): jedna podstawiona karetka z ludźmi yakuzy, jedna podstawiona karetka z mafii i ewentualnie jedna prawdziwa karetka. Oczywiście każdy z konkurentów chce Maxa żywego. Japońcy mają wyciszane Hecklery i pistolety pneumatyczne ze środkiem usypiającym. Mafia nie jest tak subtelna – po prostu kałasze plus granatniki na dymne i ogłuszające granaty. Można uznać, że yakuza ma ludzi szybszych, a mafia lepiej uzbrojonych. Oczywiście w centrum Lone Star działa niemal natychmiast, może też przyjechać karetka z pobliskiego szpitala komunalnego, albo pojawi się UFO – ważne, aby ostatnia scena zniweczyła wszystkie przygotowania i plany grupy i żeby wszystko poszło inaczej niż miało pójść. Innymi słowy: chaos zupełny. Dobrze puścić do tego jakiś szybki podkład (Slayer, Dead Kennedy's, tytułowy kawałek z Mortal Kombat itp.).

Jeśli grupa zdoła wsadzić Andersona do karetki, to znaczy, że jesteś w dobrym humorze. Tak czy inaczej, pora na jeszcze kilka komplikacji. Po pierwsze sobowtór Maxa może wyrwać się i uciec – nie można do niego po prostu strzelić, bo będzie po sprawie. Uśpienie to też głupi pomysł – w klinice odkryją, że coś jest nie tak. Pozostaje gonitwa po ulicach centrum Seattle – sam miód dla MG. No, ale nie bądź wredny. Przecież za grupą jedzie prawdopodobnie kilka samochodów z posiłkami dla makaroniarzy i japończyków. Mało? Co powiesz na staruszkę widzącą przeładunek między karetką i samochodem (zamiana Trupa na sobowtóra) i wrzeszczącą, że właśnie dzwoni do Lone Star? Albo na zepsucie się samochodu w drodze na miejsce (dowolne miejsce)? Brać takśówkę? Iść pieszo? Hmmmm...

KONIEC!

Przy znacznym szczęściu grupa może wyjść z tego z życiem. Może nawet zdoła zrealizować plan Tuposza – wtedy nie bądź nie miły i daj im te 500 kawałków – należy im się. Jeśli zaś chłopakom się nie uda, przez pół roku nie znajdą żadnej roboty, albo coś w tym guście.

UWAGI DLA MG

ZAMACH: Przygoda została opracowana z myślą o końcowej scenie, gdy na miejscu wypadku zjawiają się między innymi trzy karetki (gracze, mafia i yakuza). Jeśli żaden członek grupy nie pracuje w DocWagonie, przyjedzie jeszcze jedna z kliniki. Jeśli jesteś w nastroju do totalnego chaosu, mogą przyjechać podstawione karetki z korporacji chcących mieć Maxa dla siebie – biedna grupa...

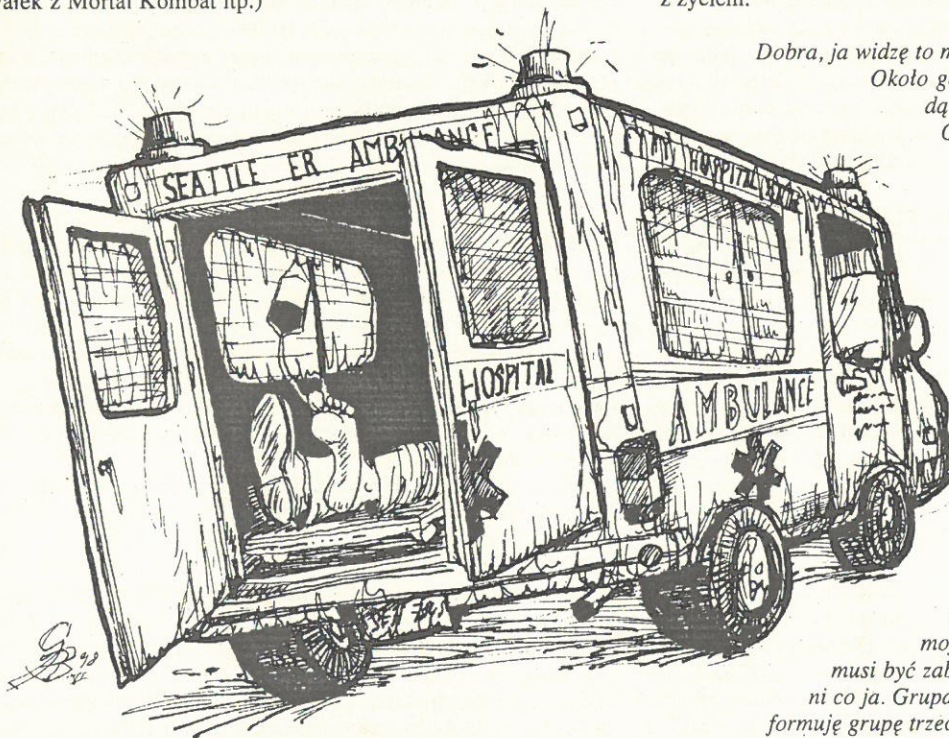
SIEĆ: Max przygotował już większość rzeczy na Sieci, pozmienił konta, umieścił kilka programów w komputerach DocWagonu itp. Matrycą grupa nie musi interesować – te sprawy załatwił(twi) Max albo Pixel.

SKĄD INNI WIEDZĄ O ZAMACHU: To Rola Niny i Mirandy, bo właśnie one przekazują informacje mafii i yakuzie. Załóżmy, że jedna z nich zawsze zostawia podsłuch, gdy Max każe się „przebrać”, a druga zawsze idzie do toalety, zamyka się w kabynie i podsłuchuje grupę w wymiarze astralnym. Jako MG jesteś zobowiązany do zapewnienia tym paniom bezpieczeństwa i komfortowej pracy dla „rządu” (czytaj: *Nie daj się przylapać na podsłuchiwanie* – obie agentki są trochę wystraszone i bardzo ostrożne).

PLAN TRUPA: Czyli jak Trup chce zostać trupem i ująć z tego z życiem:

Dobra, ja widzę to mniej więcej tak:

Okolo godziny jedenastej zjeżdżam windą na dół. Wychodzę z Igielnego Oka sam; dziewczyny zostawiam na górze, mówiąc, że wrócę za pół godzinki. Gdy stoję przed wejściem, do akcji wkraczacie wy. Najpierw strzelacie do mnie jakimiś ślepakami, najlepiej wypetnionymi farbą albo krwią. Padam na ziemię. Druga grupa podjeżdża karetką mniej więcej po 3 minutach. Karetkę oczywiście musicie załatwić, tak samo uniformy i lewe papiery. Ładujecie mnie na pokład i jazda do kliniki. Po drodze spotykamy grupę trzecią, czekającą z moim sobowtorem. Ja wysiadam, faceta ładujecie na moje miejsce. Może już nie żyć – musi być zabity z podobnej odległości i broń co ja. Grupa druga jedzie do kliniki, a ja informuję grupę trzecią, gdzie ma mnie zawieźć – będzie to jedno z prywatnych lotnisk, niedaleko centrum.



PUSZKA PANDORY



Na lotnisku dostajecie namiary na wynagrodzenie i zapominacie o mnie, pasuje?

Cała akcja musi być dobrze przemyślana, ale jednocześnie jak najbardziej widowiskowa. Chcę, żeby usłyszało o tym jak najwięcej osób.

Moje programy pozwolą wam oszukać dyżurny komputer na izbie przyjęć DocWagon; o zgodność DNA, krwi i innych takich też się nie martwicie.

Oczywiście obowiązuje was absolutna dyskrecja. Jeśli chcecie się chwalić dzieciom, to powiem Pixelowi, żeby was zawiadomił, kiedy kopnę w kalendarz – wtedy proszę bardzo.

Aha, co do robótek w Sieci, kontaktujcie się z Pixlem – powinien wam wystarczyć. Co do sobowtóra, to jutro dostaniecie odpowiedni garnitur; taki sam będę miał na sobie w niedzielę. Jakies pytania?

KARMA: Punkty-Karmy przydziel w zależności od zimnej krwi i humoru grupy oraz pomysłów na rozwiązanie konkretnych problemów. Najlepiej zapisuj w trakcie sesji kto na co wpadł – i tak nie będziesz miał nic lepszego do roboty. Za zrealizowanie planu daj po 3 punkty, za widowiskowe sytuacje jeszcze 1-2, za groźne starcia też 1-2. Plus dla konkretnych osób za humor, pomysły i odegranie postaci.

DLA SADYSTYCZNYCH MG: Możesz oczywiście pozbyć się graczy po robocie dla Trupka. Jest to jednak głupi pomysł, jeśli wszyscy się dobrze bawili – strata postaci na koniec zupełnie rozwali sesję. Lepiej już pomieszaj z zapłatą. Może Pixel zabierze trochę dla siebie przy realizowaniu przelewu? Możesz też postraszyć grupę jakimś świrem albo gangiem. Może ukryją się na rok myśląc, że to pewien Trup chce dostać ich z za grobu?

Powodzenia!

Shadowrun® jest zastrzeżonym znakiem towarowym FASA corp. Prawa do wydania polskiego linii produktów Shadowrun® należą do ISA sp. z.o.o.

Witajcie!

Przed Wami kolejny odcinek „ulubionej konserwy milionów”. Każdy znajdzie tu coś dla siebie: pomysły poważne i z przymrużeniem oka, dania mięsne i wegetariańskie, cholesterol i witaminy, masło i margarynę.

Jak zwykle zapraszam Was do przysyłania krótkich pomysłów i szkieletów przygód (no właśnie – kości dla ulubionego zwierzątko też się w naszej konserwie znajdują). Najlepsze pomysły zostaną nagrodzone smaczkowym deserem.

Rywalizacja była ostra, jednak ostatecznie nagrodę za dzisiejszą edycję „PP” otrzyma (werble!) Ziemo-wit „Ziemo” Maj (fanfary!). Wielkie gratulacje!

Posiłek podano. Zapraszam do stołu.

JeRzy

(produkt zdecydowanie mięsny, zawiera cholesterol i konserwanty)



„GROZA”

Dobrym sposobem na sprawienie, żeby gracze siedzieli na sesji jak na szpilkach jest położenie pinezek na krzesłach.

Piotr Zych



KRZESŁO

Stare więzienie miejskie. W jednym z pomieszczeń stoi krzesło elektryczne (w realiach fantasy – szubienica na posępny pagórk). Z nagromadzonego cierpienia ofiar urzędzenia rodzi się byt wymierzający sprawiedliwość na własną rękę. Zadaniem graczy jest powstrzymanie istoty, najlepiej przez zniszczenie krzesła. Ofiary ducha będą miały na ciele ślady, jak gdyby rzeczywiście usmażyły się na krzesle (zawisły na szubienicy).

Jakub Błaszczak



JAK „SKRUSZYĆ” TAKIE KOPIE?

Pomysł ten jest rozwinięciem pomysłu „lustra” z jednej z poprzednich „Puszek”. A co by było gdyby tak magicznie stworzyć identyczne kopie bohaterów? Cokolwiek stanie się kopii, przydarza się bohaterowi (ale nie odwrotnie, tzn. co stanie się bohaterowi nie zdarza się kopii). I niech teraz nasze osiłki spróbują tylko użyć mięśni zamiast mózgu.

Eukasz „Gawron” Gawroński



VOODOO PEOPLE

Na przepakowaną drużynę doskonała jest laleczka voodoo. Nie widać sprawcy, a bohaterowie padają jak muchy. Należy dać im jednak szansę wygranej (chyba, że bardzo zależli ci za skórę) – niech laleczka będzie np. częścią rytuału, w którym co dwanaście godzin łamie się każdemu z bohaterów jedną kończynę, a dopiero na koniec skręca kark.

Eukasz „Gawron” Gawroński

PUSZKA PANDORY

PIENIĄDZE SZCZĘŚCIA NIE DAJĄ

Jeśli bohaterowie rabują każdą kosztowność, którą tylko zobaczą, to niech parę znalezionych monet będzie przeklęte (tak, aby wykrzycia magii nie działały). Przekleństwa mogą być różne np. szpecące, czy nawet śmiertelne. Czas by bohaterowie przypomnieli sobie o swej wierze (z doświadczenia wiem, że nie za bardzo przestrzegają jej dogmatów), gdyż tylko bóg może zdjąć klątwę. Innym sposobem może być np. jakiś rytuał, ale trzeba niestety złożyć baaardzo wysoką ofiarę na rzecz świątyni bądź mocno się jej zasłużyć.

Łukasz „Gawron” Gawroński

PRACA ZESPOŁOWA?

Jeżeli naprawdę chcesz utrudnić graczom sesję, obdarz jednego z nich, posiadającego konieczną do zwycięstwa cechę, pewną ułomnością. Niech on ma szczęście, a wszyscy wokół pecha. I daj im wyraźnie odczuć to zjawisko. Będą potrzebowali dużo samozaparcia, aby bezkonfliktowo zakończyć przygodę. A nie mają innego wyjścia, jeśli chcą wygrać.

Łukasz „Gawron” Gawroński

MÓJ PRZYJACIEL – MÓJ WRÓG

Jeżeli zaczynasz wpadać ze swoją drużyną w błędne koło o nazwie „zbieramy wiadomości – tropimy – wybijamy do nogi” i chcesz temu zaradzić, w swej kolejnej przygodzie wykorzystaj kogoś bardzo, bardzo bliskiego któremuś z BG, np. brata, starego przyjaciela, czy przyjaciółkę. Niech zacznie się on powoli zmieniać w czyste zło. Niech BG widzi, że droga mu osoba przeżywa wewnętrzną walkę, której nie może wygrać. Oczywiście musisz te zmiany doskonale odgrywać; tak, aby granica między człowiekiem a bestią była niewyraźna, zatarta i nieokreślona. Niech BG szukają sposobów innych niż eksterminacja, bo to przecież przyjaciel, a przyjaciela nie można tak po prostu zabić. Taki pomysł (dobrze rozegrany) to naprawdę materiał na wciągającą sesję (lub kilka sesji).

Ziemo

EFEKTY

Gracze po jakimś czasie powinni się dowiedzieć o skutkach swoich działań. Bo cóż im z tego, że pokonują kult za kultem / zmorę za zmorą / smoka za smokiem, kiedy po wszystkim otrzymują kolejne zadanie i trochę punktów doświadczenia? Niech poczują, że świat ich potrzebuje i że ich wysiłki nie pozostają bez echa. Niech np. sąsiadka zagadnie któregoś przed drzwiami: „Wie pan, panie Brown? Coś jakby spokojniejsza ta nasza dzielnica ostatnio...”. Po usłyszeniu podobnych słów bohaterowie na pewno poczują się lepiej.

Ziemo

CODZIENNOŚĆ

Świat, w którym poruszają się BG powinien być możliwie najbardziej realny (oczywiście w odpowiednich systemach). Niech mają sąsiadów (miłych lub nie, ale zawsze), niech psuje im się telewizor, a pies budzi o piątej rano. Tak samo NPC-e nie powinni być stereotypowi. Co to oznacza? A tyle, że kobieta błagająca BG

o pomoc może być niska i piegowata, profesor nie musi być starszym, siwym panem. A najlepiej zorientowany w sprawach ulicy człowiek nie musi być chudym, przypominającym szczura, wiecznie trzęsącym się palaczem. Oczywiście takich małych, ale bardzo ważnych spraw jest więcej. Gdy w takim realnym świecie BG spotkają nagle coś (istotę z głębin, zombie, czy co tak akurat MG ma w zanadrzu) jego inność i specyfika zostaną zwielokrotnione normalnością „reszty świata”.

Ziemo

CODZIENNOŚĆ RAZ JESZCZE

Często Mistrzowie Gry zapominają o tym, że na BG świat się nie kończy. Bohaterowie przeszukują jakiegoś gostka i znajdują u niego np. dwadzieścia kawałków. A co z kartą klubu kręglarskiego, proskami na nadkwasotę, najnowszą gazetą?

Łukasz Krupiński

KLASYKA MNIEJ KLASYCZNA

Wpadłem ostatnio na pomysł, by fabularyzować dzieła polskich klasyków. Może niezbyt świeży, bo mamy już przecież „Dzikie Pola”, oparte na sienkiewiczowskiej trylogii (i nie tylko – przyp. JeRzy), ale trochę inny. Chodzi mi o przybliżenie graczom raczej treści utworów niż przedstawionego świata, który będzie tylko tłem.

Zaprezentuję mój pomysł z „Konradem Wallenrodem”. Oczywiście MG musi znać treść utworu.

BG należą do świty Witolda i znajdują się razem z nim w Malborku, gdzie akcja się zawiązuje. MG powinien przedstawić zamek jak najdokładniej. Któryś z BG w nocy, powiedzmy w czasie przechadzki zauważa rozmawiających ze sobą Konrada i Aldonę (na razie nie wie, że Mistrz jest Litwinem). Na uczcie, w czasie której Konrad zostaje wybrany na Wielkiego Mistrza, BG rozpoznaje go. MG powinien opisać dziwne zachowanie się Konrada, można też przytoczyć pieśń wajdeloty. BG powinni dowiedzieć się w czasie pobytu na zamku o tym, że Mistrz jest Litwinem.

W czasie wojny BG będą uczestnikami tajnych spotkań między Konradem a Witoldem. W pewnym momencie książę litewski wyśle ich, by porwali Konrada z Malborka. Gdy przybywają na zamek, Konrad już nie żyje.

MG może wprowadzić wątki poboczne. Charakterystyki postaci są niepotrzebne, wszystko pozostawiam zdrowemu rozsądkowi MG (i graczy). Jest to pomysł raczej na jedną sesję. To samo można zrobić z innymi utworami (bardzo ciekawe rzeczy wychodzą z „Zemsty”, a „Pan Tadeusz” to ogromne wyzwanie). Życie miłej zabawy.

Tomasz Jędrejko

WIZJA Z PRZYSZŁOŚCI

Jeśli gracze są zbyt pewni siebie i uważają, że znają wszystkie sztuczki MG, można postąpić w następujący sposób. W czasie lub tuż przed przygodą, jednemu z bohaterów ukazuje się zjawa (duch) osoby z przyszłości. Informuje on, że działania bohatera i drużyny sprawią im duże kłopoty w przyszłości (banicja, bankructwo, więzienie, śmierć). Po takim ostrzeżeniu gracze długo będą się zastanawiać nad każdą decyzją podczas sesji.

Krzysztof Jagielto

PUSZKA PANDORY

„JA JESTEM NIEWINNY...”

Pomysł ten można wykorzystać we wszystkich systemach cyberpunkowych (i nie tylko). Gracze lubią kolekcjonować broń palną. Jeden egzemplarz pistoletu może zostać skradziony i użyty do morderstwa znanego polityka. Dowody zostaną tak spreparowane, że wszyscy uznają gracza winnym. Zaś on musi udowodnić swoją niewinność, mając na karku policję, brygady specjalne i sam Bóg (oraz MG) wie co jeszcze.

Krzysztof Jagiello



POLE STASOWE

Pomysł na to udogodnienie (udogodnienie??? – przyp. JeRzy) zaczerpnąłem z komiksu „Wieczna wojna”. Pole stasowe to obszar, w którym nie działa żadna mechanika, ani elektronika. Można tam liczyć tylko na siłę własnych mięśni i ostrze noża. Pole stasowe jest wytwarzane przez specjalny generator, który należy wyłączyć, aby pole zniknęło.

Krzysztof Jagiello



EXODUS

W każdym systemie występują odmienne rasy. Często dochodzi do objawów dyskryminacji i rasizmu w stosunku do inaczej wyglądających. Ale nagle w naszym świecie pojawia się człowiek, który twierdzi, że został wybrany przez bogów do zabrania uciskanej rasy do ziemi obiecanej. Wiele osób kieruje się z nim do tego raju. Jednak, czy nasz wybrany mówi prawdę? Może jest on wysłannikiem mrocznych bogów szukających osób na krwawe ofiary? Innym problemem jest, jak zachowują się bohaterowie, którzy należą do tej rasy. Czy pójdą za wybranym, czy mu się sprzeciwią?

Krzysztof Jagiello



ZŁA

Wprowadzenie: Ciekawym tematem na przygodę do „Zewu Chtulhu” jest osiemnastowieczna wiedźma. Nie jakaś tam szczerbata babcia, gotująca żaby i latająca na miotle tam i z powrotem, lecz piękna, urzekająca i śmiertelnie groźna kobieta.

Historia wiedźmy: W osiemnastowiecznej Anglii, w miasteczku Ipswich, mieszkała samotnie w swej posiadłości młoda kobieta o niebywałej urodzie. Przekazywano u niej w rodzinie, z pokolenia na pokolenie starą, tajemniczą księgę. Księga ta traktowała o czarnej magii (ST mają pole do popisu). Jak nakazywała tradycja, czarownica zgłębiała mroczną wiedzę, odprawiając zakazane ceremonie i rytuały. Jednak pewnej nocy, znalazła ją w lesie nagą i nieprzytomną wraz z przedmiotami, z których korzystała w trakcie obrzędu. Mieszczanie zawlekli ją do aresztu. Następnego dnia odbył się proces z udziałem miejscowego sędziego. Wyrok brzmiał: „Powiesić i spalić zwłoki!”. Wiedźma zawiąta na stryczku o zachodzie słońca, a jej martwe ciało miało zostać spalone następnego ranka. Czarownica wiedząc, co ją czeka, przed śmiercią skontaktowała się telepatycznie ze swymi dziećmi, które w magiczny sposób urodziła za życia. Otrzymały odpowiednie instrukcje, wykradły one jej ciało i pochowały w starej, zapomnianej krypcie niedaleko Ipswich. Tam obok matki zapadły w głęboki sen. Dusza wiedźmy natomiast wstąpiła w purpurowy kryształ, wtopiony w okładkę starej książki, gdzie przez wiele lat będzie gromadzić moc na powrót i zemstę.

Historię książki pozostawiam ST, lecz dobrze by było gdyby przewędrowała trochę z rąk do rąk, gdyż wtedy będzie trudniej ustalić jej prawdziwe pochodzenie. W każdym razie powinna w końcu trafić do londyńskiego muzeum, gdzie zostanie wystawiona jako cenny eksponat. Tam też po raz pierwszy zetkną się z nią gracze.

Opis książki i dzieci: Książka, ponieważ jest magiczna, posiada specjalne właściwości:

– przy zbliżeniu lub dotknięciu przez żywą istotę, eksponat powoduje u niej utratę części sił życiowych (utrata przytomności, omdlenia),

– kosztem pewnej ilości zebranej mocy, księga może się przemieszczać, unosić lub zniknąć na krótki okres czasu,

– czarownica po zebraniu sporej ilości mocy może się ukazać przez chwilę jako eteryczna postać (kosztuje to sporo energii, lecz pozwala jej poruszać przedmiotami; wiedźmie przebywającej pod postacią zjawy nie można wyrządzić żadnej krzywdy),

– księga może opanować ludzi o słabej psychice i kierować nimi przez jakiś czas.

Wiedźma w kryształ, po zebraniu odpowiedniej ilości mocy przyzwie do siebie uśpione potomstwo, które przybędzie zabrać ją z muzeum.

W razie braku pomysłów u ST, podaję przykłady trójki dzieci:

– dziewczynka: wąta, niska, zdeformowane ciało, duże możliwości psioniczne,

– dziewczynka: wysoka, chuda, nienaturalnie wyostrzone zmysły, niesamowita elastyczność ciała,

– chłopak: niezbyt wysoki, zamiast rąk macki mogące wydłużać się do trzech metrów, bardzo zwinny i szybki.

Cel przygody: Wiedźma, gdy zostanie zabrana przez potomstwo, wyruszy do Ipswich, by zabić potomstwo sędziego, który dawniej wydał na nią wyrok śmierci (ilość żyjących potomków określa ST). Gracze będą musieli jej w tym przeszkodzić. Wiedźmy można się pozbyć jedynie na dwa sposoby:

– zniszczyć kryształ, przez co zniknie na zawsze (czy aby na pewno na zawsze?),

– spalić jej martwe ciało, znajdujące się w starej krypcie (w czasie gry trzeba gdzieś napomknąć o krypcie, w której podobno jest pochowana).

Pamiętajcie, że dzieci będą chronić swą matkę.

Życzę udanej sesji.

Tomasz Ponikowski



OPARZENIA BEZ OPARZEŃ

Oto przepis na „oparzenia bez oparzeń”. Potrzebne będą:

– maseczka dla pań,

– puder w kremie lub szminka.

Sposób użycia: nakładamy maseczkę np. na twarz. Następnie w paru miejscach malujemy pudrem w kremie małe kółka, które powinny przypominać zaczerwienienia. Później szczypiemy się i rozciągamy skórę w wybranych miejscach.

Wodnik



SZLACHETNE ZDROWIE, NIKT SIĘ NIE DOWIE...

Coś dla cyberpunków. Niech ich wszczep posiada wadę, która pozostawia trwały ślad w organizmie. A leczenie kosztuje bardzo drogo! Oczywiście nie sądzę, żeby któryś z graczy posiadał ubezpieczenie zdrowotne...

Eukasz „Gawron” Gawroński



PRZYGODA

Czas dziś na przygodę nieco lżejszą, choć znamiennej. Po pierwsze chciałem, żeby przygoda na wakacje dawała łatwą możliwość rozwijania wątków – wiadomo, więcej czasu do grania. Po wtóre, by była ciekawa psychologicznie – ten trend widać po ostatnich Marzeniach o Głębinie. A po trzecie i najważniejsze akcja dzieje się w Polsce. Mam zamiar przybliżyć Wam temat Polski w realiach Zewu Cthulhu, zatem możecie spodziewać się w najbliższym czasie sporej ilości materiałów na ten temat. Bawcie się dobrze.

Mitosz

Tomek Andruszkiewicz

Wycieczka na wieś

Ilustracje: Hubert Czajkowski

WSTĘP

Scenariusz przeznaczony jest dla 2-3 postaci, studentów filozofii czy historii (lub innych kierunków – po odpowiedniej modyfikacji początkowych scen). Akcja toczy się w Polsce, w okolicach Warszawy, choć może zostać bez problemów przeniesiona w inne miejsce. Poziom zaawansowania Badacza jest dowolny, podczas przygody wiedza o Mitach Cthulhu na nic się nie przyda.

Bohaterów przygody łączy znajomość ze studiów lub osoba Herberta Bauera, doktora filozofii, którego „konikiem” jest ewolucja współczesnej myśli filozoficznej obserwowana przez pryzmat zmian społecznych i politycznych Europy. Miejscem wydarzeń jest piękny dom położony obok pewnej podwarszawskiej wsi, należący do Winicjusza Stańczakowskiego- znajomego rodziny Bauerów.

Studenci mają już wakacje; z chęcią przystali na propozycję młodego i wesołego wykładowcy (właśnie Bauera), by przez tydzień pomieszkać u jego znajomego na prowincji i zmarnować czas na siedzenie w słońcu i luźne dyskusje o sensie życia czy urodzie wiejskich dziewczuch.

Jeśli twoi gracze będą tworzyć postacie do tego scenariusza, podkreśl wyraźnie, że Bauer z całą pewnością spoufala się wyłącznie z inteligentnymi studentami o nieprzeciętnej wiedzy i ciekawych zainteresowaniach, nie kończących się na walce wręcz, strzelaniu ze strzelby na słońce czy technik unikania ciosów. Jeśli któryś z Badaczy będzie chciał zabrać na owe czasy jakąś broń poważniejszą niż nóż, zażądaj dokładnego opisanie powodów takiego zachowania i bezwzględnie dyskwalifikuj wytłumaczenia pozostawiające wątpliwości.

PROPONOWANY PRZEBIEG WYDARZEŃ

PRZYJAZD

Bohaterowie odbędą podróż samochodem pomysłodawcy całej wycieczki – Herberta. Dowiedzą się od niego, że nie zna ich gospodarza, Winicjusza, a cała sprawa była załatwiana przez krewnych utrzymujących towarzyskie kontakty z panem Stańczakowskim, który „tak potwornie nudzi się na wsi, że z wielką chęcią ugości kwiat młodzieży wraz z szanownym opiekunem”. Atmosfera podróży powinna być wesoła i pogodna –

możesz sprowokować kilka żartów na temat Winicjusza, który dziwacznie na intelektualnym odludziu, próbuje tłumaczyć twierdzenia matematyki nieeuklidesowej ogrodnikowi czy odświeża znajomości łaciny rozmówkami z proboszczem. Pogoda sprzyja radośnemu nastrojowi – pięknie grzeje słońce, podmuchy ożywczego wiatru poruszają powietrzem, ptaki śpiewają.

Czas mija miło, w końcu grupa dojeżdża do miejsca przeznaczenia. Dom (a właściwie dworek) sprawia komiczne wrażenie – wydaje się że jego projektant starał się stworzyć ósmy cud świata lecz zabrakło mu iskry twórczej i w rezultacie wymyślił miniaturową arystokratyczną rezydencję z podolepianymi bez ładu i składu kolumnkami, rzezbami czy gzymsami. Główna bryła (dwupiętrowa, o spadzistym dachu) stoi frontem do drogi, po bokach ma prostopadłe skrzydła tworzące podwórze (a raczej skrzydełka długie na trzy okna). Do wejścia prowadzą kamienne schody ocienione dachem wspartym na kolumnach. Po środku placu stoi nieczynna fontanna, zarosnięta bluszczem i kwiatami, której figura stanowi zadziwiające połączenie pinokia, satyra i nimfy (kanciasta głowa z za dużym nosem, koślawe nogi i zwiewne szaty) – najwidoczniej twór jakiegoś miejscowego kamieniarza specjalizującego się głównie w aniołach nagrobnych, któremu kazano sklecić coś innego. Ściany budowli do pierwszego piętra porasta gęsto dzikie wino, wyżej zapuszczają się już tylko niektóre pędy.

Na bohaterów będzie czekał Winicjusz w towarzystwie dwóch mężczyzn. Pierwszy ma na sobie wypłowiałe kombinezon pobrudzony na kolanach i mankietach, drugi wysłużoną liberię, która choć trzyma się jeszcze dobrze, pamięta chyba czasy Powstania Styczniowego. Odbędzie się oficjalna prezentacja (gospodarz nie będzie oczywiście przedstawiał służby) i powitanie. Wszyscy wejdą do środka i przejdą do salonu, gdzie (być może po uprzednim odświeżeniu się) zjedzą podwieczorek. Zostaną przydzieleni do pokoiów na pierwszym piętrze „północnego skrzydła” – są to trzy małe sypialnie i jedna większa. Dowiedzą się o wszystkich mieszkańcach domu i poznają nieco Winicjusza; żeby zbytnio nie rozwlekać, podam dostępne informacje w skróconej formie:

Pokojówka Agnieszka, około trzydziestu lat, pospolitej urody, dość zgrabna, raczej małomówna. To ona

jest odpowiedzialna za rozlokowanie gości w pokojach, tak więc biega z jednego miejsca w drugie dopracowując ostatnie szczegóły, nosząc pościel i ścierając resztki niewidzialnego kurzu.

Kucharka Jadwiga, około sześćdziesiątki, pulchna, żdłośliwa. Podczas podwieczorku pojawi się w salonie, by spytać czy któryś z gości ma specjalne życzenia co do posiłków lub jest na diecie.

Odźwierny Jakub, siedemdziesiąt lat, zasuszony, żwawy (to ten typ w liberii). Robi cielece oczy gdy ktoś wspomina o Jadwidze, widać wieloletni afekt. Zawsze ma jakiś dobry komentarz („pamiętam, dobrodzieju, jak w roku osiemdziesiątym drugim...”).

Ogrodnik Jeremi, trzydzieści parę lat, lekko łysiejący, milczący (witał gości w roboczym kombinezonie). Z kieszeni zawsze wystają mu sekatory, kłębki sznurka, zeszchtë badyle. Sprawia wrażenie, jakby wciąż był nieobecny myślami.

Winicjusz Stańczakowski, przed czterdziestką, wykształcony, z klasą. Młodość



PRZYGODA

spędzał w Paryżu i Edynburgu, do rodzinnej posiadłości wrócił przed dziesięciu laty, gdy zmarł jego ojciec. Obawa o majątek zwyciężyła pragnienie podróżowania i przykuła go do wiejskiej rezydencji, powodując głównie zgorzknienie i melancholię.

OPOWIEŚĆ JAKUBA

Po podwieczorku Badacze zechcą zapewne obejrzeć dom i najbliższą okolicę. Jakub z chęcią zaoferuje się w roli przewodnika, wykazywanie się wiedzą o historii tego miejsca sprawia mu wyraźną przyjemność. Rozmieszczenie pomieszczeń w domu jest następujące: na parterze znajduje się duży hol ze schodami i wyjściem na taras na tyłach budynku, salon, jadalnia w południowym skrzydle i kuchnia wraz z mieszkaniem kucharki w północnym (zejście do piwnic jest w kuchni). Podziemia nie są imponujące: piwnica na węgiel, rupieciarnia, spiżarnia i piwniczka na wino. Na pierwszym piętrze mieści się gabinet pana domu, skromna biblioteczka, dwie łazienki, sypialnia gospodarza w południowym skrzydle i pięć sypialni gościnnych w północnym. Na drugim piętrze mieszczą się sypialnie (od południa) pokojówki, ogrodnika i odźwiernego. Pozostałe pokoje są zamknięte i nie używane. Strych rozciąga się nad całym domem, spadzisty dach dodaje mu uroku tak samo jak rozpruty, krótki fortepian, stopy zbieranych przez dziesięciolecia starych mebli, kufrów z ubraniami czy gazet powiązanych w paczki rocznikami.

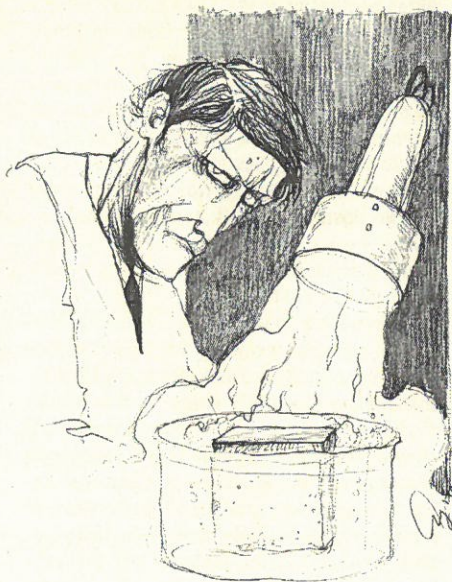
U stóp tarasu rozpoczyna się dość rozległy park (złośliwiec powiedziałaby, że „w stylu angielskim”). Choć chaos zieleni drażni odczucia estetyczne Winicjusza, to nie jest w stanie nic zrobić z tym zapuszczonym i pół-dzikim obszarem: ogrodnik nie ma pojęcia o architekturze przyrody, a nawet gdyby miał, to potrzeba byłoby jeszcze kilku par rąk do pracy (a co za tym idzie i sporych wydatków) oraz czasu, by uporządkować teren.

Na południowym krańcu parku, blisko domu znajduje się wypalona skorupa domku dla służby, który spłonął piętnaście lat wcześniej – roślinność całkowicie opanowała zgliszcza i teraz wystające z krzaków szaro-czarne fragmenty muru wyglądają nawet interesująco.

Oto podsumowanie ciekawszych wydarzeń z historii rodziny i domu Stańczakowskich na przestrzeni ostatnich pięćdziesięciu lat, według relacji odźwiernego:

Rok 1873: ojciec Winicjusza, Wenanty Stańczakowski, przyjeżdża do zrujnowanej i opuszczonej w okresie powstania siedziby rodu. Odbudowuje i rozbudowuje dom, remontuje pobliski młyn. Zatrudnia służbę (w tym także Jakuba).

Rok 1875: Wenanty żeni się z panną Heleną, warszawianką, jadą w długą podróż poślubną na Bałkany. Wiejskie kobiety plotkują, że Helena jest opętana przez diabła, że urodziła się z dwiema duszami z których jedną sprzedała Księciu Ciemności, że złapała pana Stańczakowskiego



w sidła namiętności i jest on już stracony dla świata; według słów Jakuba, Helena była po prostu rozkapryszoną damą o lekkich skłonnościach schizofrenicznych i jako „kobieta z miasta” o wysokiej pozycji społecznej i niezrozumiałym stylu zachowania była doskonałym materiałem na plotki.

Rok 1876: Stańczakowscy wracają z podróży, oboje są głęboko odmienieni. Mówią tylko o rzeczach duchowych i ulotnych, zmieniają styl ubierania się, własne zwyczaje. Gdy wychodzą na jaw różne nadużycia finansowe, które miały miejsce podczas ich nieobecności; ogrodnik i stajenny żegnają się z pracą, a kucharz zostaje warunkowo.

Rok 1879: po serii drobnych wypadków i dziwnych zbiegów okoliczności, mających miejsce w otoczeniu domu na przestrzeni trzech lat, udaje się ująć wyrzuczonego niegdyś stajennego na podryzaniu gardeł koniom. Po procesie mężczyzna łąduje w więzieniu – podczas odczytania wyroku wykrzykuje wulgarnie (lecz niepokojące) groźby pod adresem całej rodziny Stańczakowskich.

Rok 1882: okolicę elektryzuje wieść o ucieczce stajennego z więzienia. Wszyscy szepczą między sobą, spekulując, jak spełni swoje groźby. Po dwóch miesiącach, gdy plotki już niemal wygasły, śmiercią gwałtowną ginie kucharz – pocięty własnymi nożami. Mieszkańcy pobliskiej wsi (oddalonej o 3 kilometry przez las) jednogłośnie przypisują zbrodnię zbiegowi, któremu nadają miano „krwawego koniuszego”. Mimo obławy nie udaje się schwytać mordercy.

Rok 1886: rodzi się Winicjusz, Helena umiera kilka tygodni później. Wenanty popada w depresję i oddaje dziecko rodzinie na wychowanie.

Rok 1889: Wenanty wymienia prawie całą służbę, zastaje zatrudnioną Agatę (matka dzisiejszej pokojówki Agnieszki), Jarosława

(ogrodnik) wraz z żoną Justyną (pomoc kuchenna), którym po roku rodzi się syn- Jeremi. Dwa morderstwa w pobliskim lesie-zwłoki są poznaczone licznymi ranami i częściowo zwęglone, tak jakby ktoś próbował je spalić. Wszyscy znów mówią o „krwawym koniuszym”, obława nie przynosi żadnego rezultatu.

Rok 1894: złe towarzystwo, w którym zaczął obracać się Wenanty po rodzinnej tragedii, doprowadza niemal do katastrofy. W domu wypełnionym chmurami dyumu z opium, kartami, rozwiązanymi kobietami i wódką, dochodzi do zbiorowego gwałtu i zabójstwa; tylko nazwisko i pieniądze chronią Stańczakowskiego przed więzieniem.

Rok 1896: Agacie rodzi się córka, pokojówka nie chce zdradzić, kto jest ojcem dziecka. Wenanty, po długich namowach reszty służby, rezygnuje z planów wypowiedzenia jej pracy.

Rok 1900: Wenanty wyjeżdża do syna do Edynburga. Podczas jego nieobecności, dwa dni przed końcem XIX wieku, ma miejsce pożar w młynie- w płomieniach ginie sześciuosobowa rodzina.

Rok 1906: zaraza była przyczyną się do wyludnienia pobliskiej wsi. W lasach pojawia się wataha wilków, po zaginięciu trójki dzieci odbywa się wielkie polowanie. Udaje się ubić tylko kilka sztuk drapieżników.

Rok 1909: pożar niszczy doszczętnie dom dla służby i stajnie, pochłaniając Agatę, Justynę i Jarosława. Wenanty oddaje służbie drugie piętro domu.

Rok 1915: umiera Wenanty Stańczakowski, ksiądz odmawia katolickiego pochówku, służba przemyca zwłoki swego pana na cmentarz i własnoręcznie je zakopuje. Dopiero po pięciu latach sporów udaje się uzyskać pozwolenie na postawienie pomnika nagrobnego i odprawienie mszy żałobnej. Do posiadłości przyjeżdża Winicjusz.

Rok 1919: w młynie osiedla się inżynier Barycz, remontuje go i odnawia.

NOC, PIERWSZY TRUP I OPOWIEŚĆ JEREMIEGO

Po dniu pełnym wrażeń wszyscy pójdą spać. Mylą się jednak ci, którzy myślą że noc minie spokojnie. Pierwszym elementem powinny być dziwne odgłosy dochodzące z góry: skrzypienie podłogi, szurające kroki, pisk zardzewiałych zawiasów. Aby je usłyszeć postać musi zdać test Szczęścia (niektórych sen zmorzy szybko), a następnie *Nastuchiwania*. Warto podkreślić, że kroki czasem oddalają się, milkną, po czym wracają, tak jakby tamta osoba szukała czegoś. Oczywiście wyskakiwanie z łóżek i biegnięcie na górę nie jest dobrym wyjściem- w końcu Badacze nie są u siebie, a sprawcą jest najprawdopodobniej któryś z domowników. Jeśli jednak ktoś zrealizuje taki plan, to trzeba „pomóc” mu wpaść w ciemnym korytarzu na ścianę czy zrzucić wazon ze stolika – kroki zatrzymają się wtedy, by po chwili

PRZYGODA

przerodzić się w bieg zakończony trzasknięciem drzwi.

Po kilku godzinach (a więc krótko przed świtem), ciszę zakłóci przeraźliwy wrzask dochodzący z ogrodu. Powinien obudzić on większość domowników, reszta ocknie się zapewne po kolejnych krzykach. Pierwsza do parku wybiegnie kucharka, która właśnie wstała i zabierała się do sprzątanania kuchni. Gdy dostrzeże powód hałasu, także zacznie krzyżeć – między młodymi dębami wisi rozpięty nagi człowiek, jego zakrwawione ciało wije się w agonii, a z ust wydobywa się, wraz z różową pianą, głośny charkot i szloch; na ziemi pod nim leży knebel, który udało mu się właśnie wypluć. Akcja ratunkowa nie przyniesie żadnych rezultatów, ofiara umrze w ciągu kilkunastu minut z upływu krwi, uszkodzeń narządów wewnętrznych i zimna nie wypowiadając ani jednego, rozsądnego słowa – brunatne skrzepy na całym ciele, zsinienie związaną nadgarstków i oziębienie ciała sugerują, że wisi już od pewnego czasu.

Na widok umierającego wszyscy powinni wykonać testy Poczytalności (1/1K5 PP), jeśli ktoś zadeklaruje dokładne obejrzenie ran po śmierci, to kolejny rzut i 1/1K3 PP. Skóra ofiary została porozcinana czymś ostrym na długich odcinkach, głębokie uszkodzenia ciała powstały najprawdopodobniej przez rozrywanie wcześniejszych nacięć. W wielu miejscach skóra jest zaczerwieniona czy pokryta pęcherzami (oparzenia), na plecach, nieco poniżej łopatek, jest miejscowo zwęglona i tworzy

jakiś zamazane znaki. Uważne oko obserwatora zauważy wypalone ślady na korze drzew odpowiadające im w przybliżeniu rozmiarem i zarysem – wskazuje to na użycie tego samego narzędzia (i pozwala na ich zidentyfikowanie – na korze widać je oczywiście wyraźniej). Zwłoki może rozpoznać zarówno Winicjusz jak ktoś ze służby – należą do dostawcy, który kupuje we wsi jajka, mleko i sery dla sklepu w Warszawie, a przywozi zamówione towary czy gazety dla Stańczakowskiego.

Oczywiście natychmiast zostanie wezwana policja; wszyscy wrócą w grobowych nastrojach do domu. Budzący się właśnie piękny ranek nie ucieszy nikogo, nikt chyba nie będzie miał ochoty położyć się znowu. Winicjusz wyjmie butelkę mocnego alkoholu i poleci kucharce przygotować kawę. Pokojówka przestanie histeryzować i pójdzie pomóc Jadwidze, obie będą pochłapywać w kuchni, podczas gdy mężczyźni będą zabijać strach rumem, brandy, wódką czy co tam będzie pod ręką. Wkrótce przybędą funkcjonariusze: zaczną zabezpieczać miejsce zbrodni i przeszukiwać okolicę oraz szczegółowo (i pojedynczo) wypytywać wszystkich obecnych o wydarzenia poprzedniego wieczoru i nocy. Przesłuchania będą trwały do jedenastej przed południem (nie zapomnij o śniadaniu – tragedia tragedią, ale jeść trzeba), potem policjanci przeszukają dom (pobieżnie i bez przekonania) i pojadą do wsi.

Przed lunchem powinno mieć miejsce jedno ważne zdarzenie – opowieść ogrodnika. Jeśli Badacze po wyjeździe policji rzucą się na poszukiwanie śladów, nie przeszkadzaj im. Poczekaj aż zmęczy ich wpatrywanie się w zdeptaną trawę poplamioną krwią i znaki na korze; zapewniam, że szybko wrócą jeśli nie znajdą nic więcej. Posadź ich na tarasie tyłem do miejsca zbrodni, Jakuba wyślij do pracy, Winicjusza do sypialni (tak aktywnie wzmacniał się alkoholem, że poczuł nagłą niemoc), a Agnieszkę do prania pościeli. Pamiętaj, by Herbert był z nimi, dzięki jego pytaniom będziesz mógł kierować rozmowę na właściwe tory.

Jeremi uważa, że zna odpowiedź na pytania nurtujące Badaczy, jego zdaniem wszystkiemu winien jest Wenanty Stańczakowski – ponury, zamknięty w sobie mężczyzna, który chorobą własnej duszy zarażał wszystko dookoła. Z opowiadań ojca wie, że po stracie żony i oddaniu dziecka oszalał zupełnie. To on stworzył własnymi czynami „krwawego koniuszego” – Jeremi rozumie desperację i nienawiść stajennego – człowieka, który nagle został pozbawiony środków do życia. W apogeum niszczycielskiego okresu, w 1894 roku, Wenanty nakazał Jarosławowi zasadzenie dębów; ogrodnik wzdragał się na samą myśl o tym, ale nie mógł zmusić pracodawcy do zmiany decyzji, który na każdą wzmiankę o odstąpieniu do

tego planu śmiał się i szydził z wiejskich zabobonów. Zwyciężyła ekonomia – ogrodnik miał rodzinę na utrzymaniu.

Na pytające spojrzenia Badaczy Jeremi odpowie, że każdy ogrodnik wie o niszczycielskiej sile dębów. Dopóki rosną w lesie, nie zagrażają ludziom, ale jeśli ktoś zasadzi je w ogrodzie i pielęgnuje, zaczynają żywić się jego siłami vitalnymi. Powoli wysysają z niego życie, pozbawiają go uśmiechu, aż doprowadzają do śmierci z wycieńczenia i smutku. To przydarzyło się jego ojcu, choć nie zdążył umrzeć ze zmęczenia – spalił się wraz z matką i matką Agnieszki w domku dla służby; podobno płomienie rozprzestrzeniały się tak szybko, że nikt nie miał szans uciec.

„To wszystko przez te dęby!” – krzyknie na koniec Jeremi, wskazując oskarżycielsko palcem na znienawidzone drzewa; otworzy usta, by powiedzieć coś więcej lecz zamknie je z powrotem i znieruchomieje z wyrazem zdumienia na twarzy. Zebrani automatycznie odwrócą wzrok we wskazanym kierunku...

Między drzewami leży ludzki kształt. Gdy Badacze pobiegną zobaczyć, kto to jest, okaże się że to zemdlona pokojówka. Po przeniesieniu jej na taras i ocuceniu kobieta nie będzie mogła sobie przypomnieć, jak się tam znalazła.

MEŁN, KSIĄDZ I DRUGI TRUP

Lunch minie w dość ponurym nastroju. Pod koniec posiłku przybędzie w odwiedziny inżynier Barycz. Po formalnym przedstawieniu i wymienieniu uprzejmości wyjawia cel swojej wizyty. Otóż potrzebuje gotówki na prowadzenie dalszych badań i stąd gorąca prośba do pana Stańczakowskiego...

Winicjusz, widocznie przyzwyczajony do podobnych sytuacji, bez to wahanía wypisze czek, inżynier rozpromieni się i będzie wylewnie dziękować. Ofiarodawca zacznie się opędać od niego jak od natrętnej muchy i po wyrazie twarzy widać, że jeśliby uwolniło go to od wdzięczności Barycza, chętnie dałby dwa razy więcej (niestety, wtedy najprawdopodobniej czekałaby go podwójna dawka uścisków i zapewnień o szacunku i wierności rodzinie). Przybyły przerwie nagle bicie pokłonów (widocznie olśniło go coś iście genialnego) i zaproponuje młodym ludziom (Badaczom, oczywiście) wycieczkę do młyna. W jego mniemaniu, pokazanie gościom Stańczakowskiego czegoś ciekawego, będzie pewną formą rekompensaty; Winicjusz godzi się szybko, ucieszony przerwą w potoku słów i, korzystając z okazji, ucieka do swojego gabinetu.

Herbert także uważa, że to dobry pomysł na zmianę nastrojów (w końcu sam ściągnął tu bohaterów – miał to być odpoczynek, a jest trup). Sam nie wybierze się z nimi – nie lubi pieszych wycieczek, a na prowadzenie samochodu czuje się zbyt zdenerwowany. Droga do młyna biegnie skrajem parku, a dalej wyjeżdżonym szlakiem przez las.

Nie ukrywam, że wyprawa do młyna jest konieczna – im dyskretniej pchniesz



bohaterów w tamtym kierunku, tym lepiej. Barycz jest pasjonatem, łatwo się zapala do czegoś i w emocjonalny sposób reaguje; jeśli przedstawiś go bardzo barwnie, nie powinieneś mieć kłopotów z wyprawieniem Badaczy na tę wycieczkę. Już podczas spaceru do młyna pogoda zacznie się psuć- wiatr wzbiera na sile, a słońce chowa się za coraz gęstsze i ciemniejsze chmury. Gdy bohaterowie prowadzeni przez wciąż gadającego inżyniera dojdą do młyna, na ziemię spadną pierwsze krople deszczu, temperatura gwałtownie spadnie, a z oddali zaczną dobiegać echa grzmotów burzy.

Inżynier prowadzi pewne ciekawe prace badawcze, o których z całą pewnością opowie. Dotyczą metody oszczędnego „magazynowania” energii; Barycz chce wymyślić taki akumulator, by jego używanie było bezpieczne, proste, straty podczas eksploatacji minimalne, a rozmiary nie przekraczały wielkości dłoni. Wizja świata przyszłości, gdzie samochody, maszyny, statki, samoloty pracują dzięki małym, estetycznym pudełeczkom z nadrukiem Barycz Ltd. wydaje się bardzo kusząca – inżynier już planuje zbudowanie sieci punktów ładowania, gdzie dzięki energii słońca, wiatru, wody czy burzy można byłoby „odświeżać” takie baterie. Ma także niejasną koncepcję stworzenia reaktora jądrowego – oczywiście nie nazywa tego po w ten sposób, a raczej mówi o „miniaturowym słońcu umieszczonym w kontrolowanym obszarze i izolowanym od otoczenia”- ale tego projektu nie uda mu się nigdy zrealizować.

Pochwali się prototypem swojej baterii – włoży sześcian szarej, metalicznej substancji do szklanego słoja z wodą, skieruje na niego dziwną lampę i gdy włączy ją (nie widać, by świeciła- promieniowanie to jest poza postrzegalnym widmem), woda wokół kostki zacznie wrzeć. Wy tłumaczy, że wcześniej „naładował” ten nietypowy akumulator, a teraz promieniowaniem wywołuje reakcje egzotermiczne w jego wnętrzu. Przyzna z żalem, że na razie pobudzenie pochłania siedemdziesiąt procent uwalnianej energii, a efektywność ładowania nie przekracza dziesięciu procent, więc produkt ma znaczenie wyłącznie laboratoryjne, ale jest na dobrej drodze do zwiększenia wydajności.

Opisując Barycza trzeba pamiętać o ówczesnym podejściu do matematyki, fizyki, chemii czy mechaniki. Lata dwudzieste to gwałtowny rozwój nauki; otwierają się zupełnie nowe obszary, odkrywcze teorie udowadniają, że niewiele wiemy o mechanizmach rządzących całym światem. Odcodzi się od historycznych uwarunkowań, naukowiec nie jest już magazynem wiedzy poprzednich pokoleń lecz twórcą, artystą który także dzięki intuicji próbuje wykryć prawa Przyrody. Prace nad różnorodnym promieniowaniem są bardzo popularne wśród europejskich naukowców. W Londynie powstaje broń wykorzystująca energię promienistą, bada się wpływ promieni Roentgena na żywe organizmy, Heisenberg

i Schroedinger pracują nad podwalinami teorii mechaniki kwantowej.

Nie starajcie się formalnie wytłumaczyć doświadczeń i odkryć Barycza. Niech będzie w nich trochę tajemniczości- w końcu techniczne szczegóły nie powinny zbyt mocno interesować studentów filozofii. Pokażcie ówczesną naukę jako coś fascynującego, zaskakującego, nieprzewidywalnego, ale uważajcie by fantazja nie poniosła was za daleko- możecie stracić wiarygodność, a Barycz stanie się śmieszny. Można przyjąć ogólną zasadę, że im więcej gracze wiedzą o naukach ścisłych, tym mniej szczegółów podajesz. Celem pierwszej części spotkania z inżynierem jest oderwanie myśli graczy od morderstwa. Jeśli zainteresujesz ich czymś innym, to mocniej przeżyją powrót głównego wątku.

Wróćmy do opisu wydarzeń – po prezentacji prototypu akumulatora i chwili wyjaśnień Barycz proponuje obejrzenie generatora prądu napędzanego kołem wodnym młyna. Grupa przejdzie na drugą stronę budynku spotykając po drodze kilka piszczących, nerwowych szczurów – inżynier wyjaśni przepraszająco, że sam już nie wie jak walczyć z tą plagą. Powie, że zamówił nawet trutkę ale nie zdążył jej otrzymać; wszyscy wiedzą, co stało się z dostawcą...

Na dworze szaleje ulewa. Badacze stoją pod daszkiem osłaniającym tylne wyjście z młyna, patrzą na kręcące się koło, przekładnie, mechanizm podnoszący i starają się zrozumieć co Barycz, przekrzykując świst wiatru i zajadłe *staccato* deszczu, próbuje im przekazać. Wtedy gdzieś blisko uderza piorun- wszyscy na chwilę głuchną, a poziom adrenaliny we krwi gwałtownie rośnie. Gdy po kilku sekundach wraca im słuch, są zdumieniem stwierdzają, że słyszą jakieś dziwne piski. Powodem jest grupa kilkunastu szczurów zgromadzonych w półotwartych drzwiach; gryzonie kłębią się przez chwilę, po czym (popychając się wzajemnie i kłusując) biegną obok ludzi przez tworzące się kałuże i skaczą prosto w obracające się tryby wodnego koła, gdzie giną miażdżone i rozrywane. Myślę, że zarówno Badaczy jak i Barycza na chwilę „zamuruje”; po chwili przez głosy burzy przedrze się dźwięk dzwonka przy drzwiach po drugiej stronie młyna.

Przed drzwiami stoi przemoczony ksiądz. Strumyki deszczu spływają mu po twarzy, mokra sutanna lepi się do ciała. Zaproszony wejdzie do środka, przedstawi się bohaterom; nie będzie chciał wypić gorącej herbaty czy kawy, nie usiądzie. Ma do powiedzenia kilka słów, oto jak mogą brzmieć:

„Tu jesteście, owieczki!” zwróci się do Badaczy „idę właśnie od pana Stańczakowskiego; prosił byście przeczekali burzę tutaj, oni poczekają na was z obiadem. Osobiście także odradzam

podróż w taką pogodę i to bynajmniej nie z przyczyn atmosferycznych...” zawiesi na chwilę głos „...ta pogoda to dzieło Szatana, w powietrzu czuć zbrodnię, a wiercie mi, w tych sprawach myślę się bardzo rzadko! Cała ta okolica to przedsiónek Piekła! Słyszeliście o *krwawym koniuszym*? A to morderstwo w nocy? Zło lęgnie się tu jak w urodzajnej glebie, a wszystko to wina mieszkających. Wykształceni i inteligentni śmieją się z Boga,” tu popatrzy z dezaprobatą na Barycza „a prości chodzą do kościoła i klepią modlitwy z obowiązku i przyzwyczajenia, tak jak orzą pole czy koszą trawę. Żadnego zrozumienia, żadnej głębi- po prostu puste rytuały i gesty! Zaprawdę, nadchodzi Sąd Boży. Widziałem ogień w lesie, nie piorunem spowodowany ale ludzkimi płóćmi. Uważajcie na siebie i nie stawajcie plecami do tych, którym nie ufacie”. Po ostatnim zdaniu ksiądz znieruchomieje; po chwili wypuści ze świstem powietrze, zwiesi smętnie głowę i wyszepta: „Nie zdążyłem... Właśnie jakaś dusza stoczyła się w Otchłań. Ale muszę ratować pozostałych...”, z wyrazem zmęczenia ale i zawziętości na twarzy ksiądz opuści młyn i pobiegnie przez las w kierunku wsi.



PRZYGODA



Jeśli w tym momencie gracze kompletnie nie wiedzą co zrobić, oznacza to że rozegrałeś powyższe sceny wzorowo. Celem tego fragmentu jest wywołanie nieokreślonego niepokoju, wrażenia że tuż poza granicą percepcji i zrozumienia dzieje się coś strasznego, co może zagrozić nawet życiu. Ksiądz powinien być pokazany jako wizjoner, który dostrzega wiele zakrytych rzeczy ale nie potrafi wytłumaczyć ich innym. Mówi obrazami, przepowiedniami, zagadkami; treść merytoryczna ma pozostać niezrozumiała aż do chwili, gdy okaże się pasować do rzeczywistości.

Burza będzie trwała do późnej nocy; prędzej czy później Badacze zdecydują się na podróż powrotną w deszczu. Barycz proponuje odprowadzenie ich, ale powinien zrobić to na tyle niechętnie, żeby bohaterowie podziękowali za troskę ale powiedzieli że poradzą sobie sami (droga jest na tyle prosta, że nie ma szans na zgubienie się). Gdy zmoknięci będą dochodzić do domu Stańczakowskiego, zobaczą nagie ciało rozpięte na feralnych dębach w parku. Są to zwłoki ich opiekuna, Herberta, przywiązane do drzewa i całe pokryte pęcherzami poparzeń (test Poczytalności, 1/1K4+1 PP). Trup nie jest jeszcze zimny (co przy strugach deszczu oznacza, że ofiara umarła bardzo niedawno).

FINAL

Tu zaczyna się finał; trudno przewidzieć jak zachowają się Badacze. Oto garść faktów mogąca pomóc w skonstruowaniu zakończenia:

Bauera zabiła pokojówka, Agnieszka (dostawcę zresztą też). Masakrowała właśnie zwłoki, gdy dostrzegła wracających Badaczy, uciekła więc do domu. Kobieta dysponuje mocą zapalania przedmiotów siłą woli, stąd takie a nie inne rany.

Znalezienie zabójcy może ułatwić

zka przebierze się oczywiście ubrania i wytrzeć, jednak jej włosy pozostaną wilgotne. Nie widać tego na pierwszy rzut oka, więc to bohaterowie muszą wpasnąć na pomysł sprawdzenia.

Kucharka leży z pokojówką, ogrodnik iadem, a Winicjusz siedzi z cie.

Moim słowem, nie rozowski (lub ten ostatni naję się do takiej rozmowy) widział go w okolicy ię do zdemaskowania iadem, ta dosypie do gury, którą zabrała wczodostawcy; chce zabić ić dom i uciec. O dziwie ostrzec Badaczy zdany *trzegawczości* (zmodyfikowania). Zjedzenie „przy-cu może zakończyć się zatruciem i nawet śmiercią (raczej tylko w ekstremalnym przypadku).

Jeśli bohaterowie odkryją mordercę, dojdzie najprawdopodobniej do spektakularnej walki, podczas której ubrania na postaciach będą się często zapalały... Agnieszka nie podda się; trzeba ją będzie albo zabić albo pozbawić przytomności i umieścić w niepalnym otoczeniu (piwnica?).

Przeszukanie pokoju Agnieszki może zawoocować znalezieniem osmalonych symboli zrobionych ze stali (pamiętacie znaki na drzewie i ciele dostawcy?) oraz starego gorsetu poplamionego zarówno starą jak i świeżą krwią i rozerwanego z boku jakby ciosem noża czy pchnięciem szabli – to obrzędowy strój pokojówki, który zakłada gdy morduje ofiary (zbrodnie mają tło seksualne); znalazła go przed laty na strychu i od tamtego czasu popadła w morderczą obsesję. Należał do ciotki Wenantego Stańczakowskiego, która została w nim zabita.

EPILOG

Ujęcie czy zabicie Agnieszki (zakładając, że się uda), kończy przygodę, tak przynajmniej wydaje się bohaterom. Po smutnym powrocie do Warszawy i pogrzebie Herberta wszystko wróci do normy. Ale po trzech tygodniach któryś z Badaczy przeczyta w gazecie o strasznym morderstwie w podwarszawskiej wsi: znaleziono zmasakrowane i popalone zwłoki miejscowego księdza...

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI?

No, właśnie. Cały ten scenariusz jest dziwny, bo to każdy z was musi sam odpowiedzieć sobie na pytanie: Dlaczego? Nadałem opowieści otwartą formę, byście mogli dopasować ją do własnych planów

i rozwinąć w dowolnym kierunku. Oto pytania, które mogą wam w tym pomóc:

Kto i dlaczego kłamał o rozmowie: ksiądz czy Winicjusz? Skąd ksiądz wiedział o morderstwie Herberta? Dlaczego zginął po śmierci Agnieszki? Co było pierwotnym powodem ogółu dziwnych wydarzeń nawiedzających rodzinę Stańczakowskich od lat: schizofreniczka-żona Wenantego, tajemnicza podróż poślubna na Bałkany z 1875 roku czy jeszcze coś innego? Czy dęby rzeczywiście żywią się witalnością ogrodników? Czy Agnieszka jest córką Wenantego (były takie plotki)? Czy to Agnieszka (przy użyciu swojej mocy) spowodowała pożar w 1909 roku, w którym zginęła jej matka? Czy winę za zbrodnicze działania pokojówki ponoszą jej wypaczone potrzeby seksualne czy też są one tylko wtórne do np. opętania przez ducha zamieszkującego gorset? Kto odpowiada za zbrodnie przypisywane „krwawemu koniuszemu”? Czy jest jakiś wspólny mianownik Agnieszki, śmierci księdza i tragedii rodziny Stańczakowskich? Czy Winicjusz ma romans z pokojówką (która, być może jest jego siostrą)? Co sprawiło, że nigdy się nie ożenił?

W powyższym scenariuszu najistotniejsza jest atmosfera zmywu milczenia; po latach wspólnego mieszkania wszyscy wiedzą o sekretach pozostałych, jednak są to dramaty osobiste, chowane głęboko i nie pokazywane ludziom z zewnątrz. Należy z całą mocą pokazać Badaczom, że są intruzami w hermetycznie zamkniętej rzeczywistości domu Stańczakowskich i jeśli dokonają w tym świecie jakichś zmian (na przykład, oddadzą Agnieszkę w ręce policji), spotkają się z wrogością i niezrozumieniem.

Przyznaję, że poprowadzenie tej przygody może być trudne; wiele elementów pozostawiłem niedopowiedzianych podając tylko ogólny szkielet koncepcyjny i propozycje istotnych scen. Myślę jednak, że dzięki temu macie szansę wykazania się inwencją i nie musicie odtwarzać mozolnie wypunktowanego schematu fabularnego.

Powodzenia.



O tworzeniu scenariuszy napisano ze sto tysięcy artykułów, jednak każdy (no, to może lekka przesada) był inny i każdy wnosił coś nowego, bowiem co autor, to spojrzenie, a więc inne podejście do problemu. Dziś możecie się dowiedzieć, jak widzi pisanie przygód nasz „spec” od Świata Mroku.

(tk)

Tomek Andruszkiewicz

Czy Bach był Narratorem czyli weekendowy kurs pisania scenariuszy

Ilustracja: Hubert Czajkowski

Tekst nie został autoryzowany przez firmę White Wolf

Nasze dzisiejsze spotkanie ze Światem Mroku jest nieco inne od poprzednich. Tym razem nie będzie fabularnych historyjek z morałem ani filozoficznych rozważań; zajmiemy się bardzo przyziemnym tematem – konstrukcją scenariusza do systemów narracyjnych. Zdaję sobie sprawę, że artykułów o pisaniu przygód mogliście przeczytać już setki i macie za sobą dokładną analizę przykładowych tematów sag czy opowieści umieszczanych w Waszych Ulubionych Podręcznikach. Nie o tym jednak chcę napisać; kreatywności nie nauczy Was żaden tekst, a podsuwanie gotowych pomysłów może wyrobić co najwyżej biegłość w posługiwaniu się realiami i mechanizmami systemu. Skupię się na czymś innym, na problemie zazwyczaj pomijanym, a według mnie szalenie ważnym – na strukturze opowieści.

Punktem wyjścia niech stanie się model bardzo często wykorzystywany we współczesnym filmie, książce czy muzyce, który przez wieki (to nie żart!) przyjmowano za kanon – dramat klasyczny. W kulturowym dziedzictwie ludzkości (a już z całą pewnością w kulturze Zachodu, czyli Europy) stanowił on fundament, na którym opierała się struktura ogromnej większości dzieł. Jego kształt widać w całym dorobku muzyki tzw. poważnej, powieściopisarstwie czy sztukach teatralnych. Jeśli mi nie wierzycie, obejrzyjcie losowo wybrany film pod kątem analizy struktury (być może nie zbyt ambitny – wielcy twórcy doskonale potrafili bawić się formą, bo podstawy dawno opanowali). Model ten dzieli całe uniwersum zdarzeń (wszystko jedno, czy są to dźwięki symfonii czy zachowania bohaterów) na trzy części. Możemy wyróżnić akt pierwszy, gdzie poznajemy głównych bohaterów i stajemy przed konkretnym problemem, akt drugi, w którym toczy się walka przeciwstawnych wątków, tendencji czy osób, i – w końcu – akt trzeci, kiedy dochodzi do ostatecznej konfrontacji i zwycięstwa jednej ze stron konfliktu. Skądś to znamy, prawda?

W powyższym akapicie nie odkryłem jeszcze żadnej Ameryki i możecie się oburzyć, że pisze banały zamiast przejść do rzeczy – jednak uświadomienie sobie jak bardzo schemat ten pasuje do naszych wyuczonych sposobów odbierania Sztuki jest bardzo ważnym krokiem do zrozumienia przesłania tego artykułu. Jesteśmy bowiem istotami społecznymi, które przejmują od poprzednich pokoleń sposób postrzegania świata i opisywania go – znajomość mechanizmów rządzących tym odbiorem bardzo ułatwia pracę Narratora. Aby przejść od abstrakcji do rzeczywistości, skupimy się na przygodach do Świata Mroku, ale większość podanych niżej uwag dotyczy – w niezmięnionej bądź lekko zmodyfikowanej postaci – również pozostałych systemów narracyjnych.

Akt pierwszy rozpoczyna Preludium – tutaj bohaterowie prowadzeni przez graczy zyskują ciała, przestają być ideą w głowie czy kropkami na karcie. Preludia mogą być bardzo różnorodne: od obszernych czasowo i tematycznie historii do kilku zdań komentarza, jednak bez względu na objętość nie powinny mieć nic wspólnego z wydarzeniami, wokół których osnuta będzie główna opowieść. Są wprowadzeniem i prezentacją postaci graczy, a nie zawiązaniem intrygi – na to przyjdzie czas za później. Zazwyczaj współczynnik interakcji pomiędzy postaciami jest tu bardzo niski: Narrator opowiada, a gracze słuchają, być może komentując lub zadając pytania naprowadzające („Jaki jest ten mój Sprzymierzeniec?”, „Dlaczego wszyscy nienawidzą mojego Rodzica?”).

W zasadniczej części pierwszego aktu poznajemy głównych wrogów lub stajemy przed problemem stanowiącym istotę opowieści. Jeśli osoby czy siły będące motorem dalszych wydarzeń mają pozostać ukryte, bohaterowie stykają się jedynie z owocami ich działań (w takich scenach specjalizują się filmy kryminalne). Gracze powoli przejmują kontrolę nad swoimi postaciami, a Narrator wciąż dużo opowiada o świecie otaczającym bohaterów – im więcej opisów tworzących nastrój i przedstawiających otoczenie wprowadzi teraz (oczywiście do pewnych granic), tym mniej będzie musiał mówić na ten temat później i tym lepiej gracze będą mogli dopasować postacie do wykreowanej rzeczywistości. Tu także przyzwyczajamy graczy do ich wcieleń, przeprowadzamy pierwsze polowania, pozwalamy wampirom testować własne możliwości i związujemy bądź skłócamy grupę.

Najpoważniejszym błędem, który możemy popełnić podczas pierwszego aktu, jest zbyt duża tajemniczość. Jeśli nie przedstawimy dostatecznie jasno problemu i nie opiszemy świata na tyle dokładnie, by gracze ujrzeni w nim swoje postacie, cała rozgrywka będzie kuleć. Nie namawiam tu do odsłaniania wszystkich zagadek, intryg czy mrocznych planów (w głównych przeciwnik(w); stwierdzam po prostu, że jeżeli Narrator jest zbyt tajemniczy, to do graczy może w ogóle nie dotrzeć, że są jakieś intrygi i mroczne plany! Szczegółowy opis rzeczywistości potrzebny jest do tego, żeby potem można było posługiwać się symbolami i skrótami myślowymi – jeśli dojdzie do dynamicznych scen pościgu, ucieczki, polowania lub walki, to nie trzeba będzie zatrzymywać pędzącej opowieści po to tylko, by wyjaśnić, że bohater nie może ukryć się za żywopłotem, bo jest środek zimy i nagie krzaki nie zapewniają odpowiedniej osłony.

W akcie drugim akcja rozwija się, bohaterowie drążą problem, szukają rozwiązań, walczą z wszelkimi przeciwnościami. Rola Narratora sprowadza się do podsuwania bocznych wątków, odgrywania bohaterów niezależnych i udawania całego świata, a ciężar prowadzenia opowieści spada na graczy. Tylko od nich zależy jak potoczą się wydarzenia. Teraz najważniejsze jest oddanie kontroli nad akcją postaciom, lecz wielu prowadzących ma z tym ogromne kłopoty. Cała sztuka polega na takim „zaprogramowaniu” graczy w pierwszym akcie, by ich działania można było wyłożyć (choć częściowo) przewidzieć i dostosować do nich inne wydarzenia na etapie pisania scenariusza. Jeśli nie zrobimy tego dostatecznie dobrze, cały nastrój może nagle wyparować – Narrator nie może przygotować się szczegółowo na każdą sytuację i gdy dochodzi do totalnej improwizacji ze strony graczy, okazuje się, że w opowieści są „dziury” koncepcyjne.

Najczęstszym błędem aktu drugiego jest próba poprowadzenia wydarzeń po ściśle określonej ścieżce fabularnej, gdzie rola graczy zostaje zawężona do oczekiwania na kolejne wydarzenia. Tak być nie powinno, bo jest to przecież opowieść interakcyjna, a nie obejrzenie filmu czy przeczytanie książki, gdzie odbiorca nie ma wpływu na przebieg akcji. Kluczem do sukcesu jest stworzenie dynamicznego otoczenia bohaterów, które określone jest prawami czy zasadami, a nie faktami; konstruowanie drugiego aktu przy użyciu opisów konkretnych scen i wydarzeń, w których postaci mają brać udział, mija się z celem. Jeśli określimy środowisko, to na każdą akcję bohaterów jesteśmy w stanie odpowiedzieć

ŚWIAT MROKU

reakcją zgodną z wizją całości – nie ma problemów ze spójnością zachowań. Dodatkową zaletą jest fakt, że wtedy bohaterowie niezależni żyją, decydują i zmieniają się. Nie ma chyba nic gorszego, niż statyczność zachowań – wtedy w przygodzie jest tyle horroru, co w rozgrywce szachowej.

Nie namawiam do rezygnacji z planowania konkretnych scen – po prostu w drugim akcie trzeba jeszcze czegoś więcej. W sytuacji, gdy przerzucamy trud prowadzenia przygody na barki graczy, musimy ponosić konsekwencje ich wolności. Wydarzenia narzucone przez scenariusz powinny być swoistymi „lejkami” – gdy bohaterowie pojawiają się w odpowiednim obszarze tematycznym, najbardziej istotne czynniki kierują ich w stronę wlotu; im bliżej do wymyślonych scen, tym wyraźniej wskazujemy kierunek. Trzeba też przygotować się na wszystkie możliwe wersje rozwiązań i nie można brać pod uwagę tylko tych, które są interesujące, oczywiste czy rozsądne – postacie graczy wcale nie muszą zachowywać się racjonalnie.

Akt trzeci jest ukoronowaniem scenariusza. Tu bohaterowie stają twarzą w twarz z głównym problemem, boczne wątki zostają porzucone, a cały wysiłek kierowany jest na finałową walkę (oczywiście nie zawsze jest to konfrontacja fizyczna). Narrator odstawia pełnię konfliktu, a gracze – kierując swymi postaciami – mogą pokazać ile wynieśli z minionych wydarzeń, jakie istotne informacje zrozumieli, co przeoczyli; umiejętności i stan wiedzy bohaterów są bezlitośnie sprawdzane. Odpowiedzialność za prowadzenie rozgrywki z powrotem przesuwają się w stronę Narratora.

Całą opowieść można popsuć nieudolnym zakończeniem. Prowadzący musi pokazać pełnię własnych możliwości warsztatowych, przedstawić sceny tak dobre i mocno oddziałujące na wyobraźnię, by „żyły” jeszcze długo po zakończeniu gry. Jest to trudne zadanie, polegające głównie na znalezieniu efektownych, niekonwencjonalnych rozwiązań, które – choć niezwykle – muszą zachowywać wiarygodność i konwencję przyjętą w rozgrywce.

W przygodach, w których bohaterowie rozwiązują jakąś zagadkę lub odkrywają czyjąś tajemnicę, należy zwrócić szczególną uwagę na moment wyjaśniania im o co naprawdę chodziło. Jeśli przedstawiś własną, bardzo zawiłą wizję motywów, powodów i splotów zdarzeń, a gracze będą uważali, że nie mieli szansy odgadnąć czy odkryć kluczowych elementów, to poczują się oszukani i nie pomogą żadne fajerwerki w finale – zapamiętaj opowieść jako jednoznacznie kiepską.

Na zakończenie aktu trzeciego dodaje się często epilog, który jest opowiedzianym przez Narratora podsumowaniem zysków i strat postaci oraz dalszych losów głównych uczestników wydarzeń oglądanych przez pryzmat scenariusza.

Wszystkie powyższe uwagi dotyczą opowieści zbudowanej według modelu dramatu klasycznego. Każdemu Narratorowi gorąco polecam takie „techniczne” traktowanie niektórych scenariuszy. Choć to, o czym pisałem, większość z Was wykorzystuje intuicyjnie, to znajomość mechanizmów prowadzenia gry pozwala na świadome manipulowanie elementami scenariusza.

Tu przechodzimy do rzeczy bardzo lubianej przez miłośników Świata Mroku – łamania reguł.

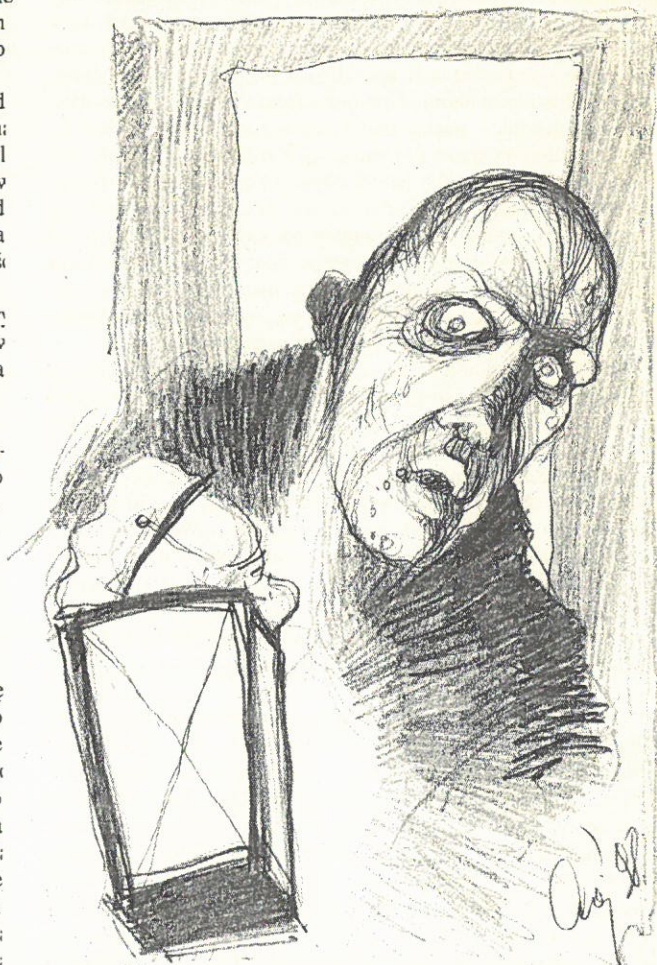
Gdy zbierzemy konkretne doświadczenia w postępowaniu się modelem dramatu klasycznego, zyskujemy dodatkowe możliwości pisania opowieści. Nie tylko bowiem wymyślamy CO pokaże nam naszemu graczom, ale także możemy się skupić na tym JAK to zrobimy. Zabawa formą scenariusza, tworzenie własnych i wykorzystywanie zaobserwowanych struktur opowieści wzbogaca nasze umiejętności – to wielkie pole do popisu i okazja odkrywania wciąż czegoś nowego. Z własnych doświadczeń najbardziej utkwiła mi w pamięci pewna sesja, którą prowadziłem na jakimś konwencie. Byłem zmęczony, nie miałem gotowego scenariusza; i dałem się namówić na grę; przez pół godziny (które miałem na wymyślenie wszystkiego) przelatowały mi przez głowę jedynie osobne obrazy połączone wspólnym problemem. Gdy usiadłem

za stołem, doznałem olśnienia – koncepcja ośrodka tonalnego (hasło kojarzące się chyba ze współczesnym jazzem) podsunęła mi pomysł na strukturę scenariusza. Wybrałem sobie pewien temat (może być to konkretne uczucie, pogląd czy ważny problem), który stał się centrum wszystkiego, przedstawiałem kolejne sceny (te wymyślone przed sesją) jako opis różnych aspektów centralnego zagadnienia, jednak bez nazywania go po imieniu, a raczej wplatając go na boku tak, by bohaterowie sami uczynili z niego najistotniejszy element. Między scenami pojawiał się rodzaj fabularnego „refrenu”, który był spoiwem całości, czymś, co przekonywało graczy (tak: graczy, a nie postaci), że nie żyją w chaotycznej, poszatkowanej rzeczywistości, lecz w realiach w pewien sposób uporządkowanych.

Taka opowieść jest świetnym pretekstem do wypowiadania własnych poglądów i poznawania poglądów graczy. Warto dotykać problemów poważnych, niewygodnych czy wstydlivych; w napiętej sytuacji zawsze można zdystansować się od konkretnych słów tłumacząc, że to przecież poglądy postaci czy bohatera niezależnego. Polecam.

Czas na ogólne podsumowanie. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że ciągle prowadzenie „dziwnych”, z punktu widzenia struktury, opowieści jest ciekawe i budujące. Przestrzegam Was jednak przed przesadą – by łamać zasady, trzeba je najpierw tworzyć i umacniać. Nieustanna zabawa formą może zrazić do Was graczy i zapewnić etykietkę „postmodernistycznego pozera, który nie potrafi napisać niczego normalnego”.

Słuchajcie dziadka, drogie dzieci: powoli i z umiarem, powoli i z umiarem...



PRZYGODA

Andrzej Łukasiak Zaproszenie (podróż sentymentalna)

Okładka zapanował pokój, a przełęcz Górną Mglistych zostały uwolnione od złych mocy, trakty od Rhovanionu do Eriadoru na powrót wypełniły się kupcami i wędrowcami. Spod Góry i jeszcze dalej – od Żelaznych Wzgórz – ciągnęły drogami krasnoludy. Jak przed laty z nowej Dali podróżowali ludzie nie lekający się już ani smoka, ani goblinów, ani nawet owego bezcielesnego zła unoszącego się nad Mroczną Puszcza. Zresztą sam Las Wielkiego Strachu znowu powoli się odradzał jako Wielki Zielony Las końca Drugiej Ery. Zazieleniły się suche i zniszczone drzewa. Zniknął gdzieś wstrętny, trujący bluszcz oplatający pnie i niemal nie przepuszczający dziennego światła. Słoneczne promienie pobudziły do życia krzewy, na polanach wyrosły trawa i wonne zioła, między którymi zaczęły uwijać się owady.

Jednak nie wszystkie złe istoty uciekły na południe...

WSTĘP

Ten scenariusz przeznaczony jest dla 4-6 średnio zaawansowanych postaci. Nie jest to przygoda, ba, nie jest to nawet szkielec przygody – pozwoliłem sobie napisać coś w rodzaju „sentymentalnej podróży”, jak nazwałem w podtytule poniższy tekst. Drużyna powinna składać się z młodych hobbitów, którzy są zafascynowani opowieściami Bilbo Bagginsa. W skrytości ducha, nie afiszując się tym wśród znacznych hobbitkich rodziców, sami chcieliby kiedyś zakosztować podobnych wrażeń. O ile Mistrz Gry lub Gracze nie zdecydują inaczej ekipa może składać się z przedstawicieli wielu ras. Podstawowym warunkiem jest, by wszyscy bohaterowie pochodzili z Eriadoru.

Drugim warunkiem, tym razem dotyczącym Mistrza Gry, jest biegła znajomość tekstu „Hobbita”. Jeśli więc, o zgrozo, ktoś do tej pory książki tej nie czytał, lub zrobił to „dziecięciem będąc”, dobrze było by przed przystąpieniem do prowadzenia przygody dogłębnie przestudiować owo wspaniałe dzieło.

Przygoda rozpoczyna się w Hobbitonie pod koniec Wedmath (sierpnia) 2956 roku Trzeciej Ery (1356 wg Kalendarza Shire'u). Tu właśnie, siedem lat po ostatniej wizycie Gandalfa i Balina, przybywają wysłannicy Barda – króla Dali i Daina II. Pragną oni zaprosić Bilbo Bagginsa na uroczyste rozpoczęcie obchodów 15-lecia rządów Barda I i odbudowy miasta Dal, jak również na podobne obchody pod Górą w szczęśliwie zarządzanym państwie krasnoludów. Niestety, okaże się, że główny bohater, a zarazem gość honorowy nie będzie mógł przyjąć zaproszenia – spowoduje to jego poważna choroba i idące z nią w parze ogólne wyczerpanie. Bilbo poprosi kilku młodych hobbitów, przyjaciół i wiernych słuchaczy jego opowieści, by reprezentowali go w odległym Esgaroth.

Jeśli Gracze oprócz hobbitów będą prowadzić postacie elfów, ludzi czy krasnoludów, bohaterowie ci mogą dołączyć do reszty drużyny jako zaproszeni goście.

NIESPODZIEWANI GOŚCIE

W ciągu czternastu lat od powrotu ze sławetnej wyprawy (1342 wg kalendarza Shire) Bilbo Baggins znacznie podupadł na zdrowiu. Wprawdzie jego wygląd zewnętrzny wcale się nie zmienił – ba, wyglądał nawet na młodszego niż osoba w jego wieku – to jednak

drepczyły hobbita jakieś dziwne, nie do końca wyjaśnione choroby, prześladowały ustawiczne bóle głowy, nie mówiąc już o nocnych koszmarach. Nawiedzające go nocą upiorne, ciemne kształty, tętent końskich kopyt i wieczna obawa przed niewiadomym zagrożeniem rozwiewały się dopiero w słońcu poranka. O owych dziwnych przypadłościach wiedzieli bardzo niewiele hobbitów, a właściwie tylko grupka najbliższych przyjaciół pana Bagginsa – gdyby zwiędzieli się o tym sąsiedzi, to dopiero zaczęłyby się plotki o lekkomyślnym hobbitcie, który co prawda obłowił się niestychanie, ale i nabawił jakiejś dziwnej choroby! A gdyby, lepiej o tym nie myśleć, wieść dotarła do takiego gaduły jak Dad Twofoot albo panikarza nad panikarze – miejscowego młynarza Sandymana – to ze złego samopoczucia zrobiłaby się epidemia i blady strach padłby na całe Shire. Oczywiście bardzo prędko o chorobie Bilba dowiedzieli się Bagginsowie z Sackville i pod pozorem opieki nad krewniakiem zaczęliby dzielić przyszły spadek. Z tych właśnie powodów Bilbo powierzył swą tajemnicę tylko najbliższemu. Dopuszczał do niej swojego ogrodnika, a właściwie przyjaciela, Holmana i jego młodego pomocnika Hamfasta Gamgee oraz (tu wstaw imiona i nazwiska niziołków prowadzonych przez Graczy). Była to grupka młodych ale ciekawych świata hobbitów, towarzyszy niedalekich wypadów Bilba po okolicy, przede wszystkim zaś wiernych słuchaczy i dociekliwych recenzentów powstających właśnie historii pt. „Mój dziennik. Niespodziewana podróż. Tam i z powrotem.”, oraz nieśmiały prób tłumaczenia staroelfickich poematów w rodzaju „Włóczęgi”.

Tym razem atak choroby był naprawdę silny, toteż mimo pięknie pachnącego za oknami siana, zwiastującego rychły schyłek lata, Bilbo musi leżeć w łóżku. Jak zwykle opiekę nad Bagginsem sprawują jego młodzi hobbitcy przyjaciele (postaci prowadzone przez Graczy).

Słońce stoi już nisko nad horyzontem, a gorący i parny dzień powoli ma się ku końcowi, gdy nagle drzwi do norki otwierają się, z trzaskiem uderzając o stojący w przedpokojach wieszak, a do salonu wpada galopem młody Hamfast Gamgee, krzycząc od progu:

– Panie Bilbo, goście! Zaraz będzie miał pan gości!

Gdy tylko odsapnie chwilkę, zaczyna opowiadać, nie dając gospodarzowi dojść do słowa:

– Wszystko słyszałem, rozpytywali o pana w „Pod bluszczem”. Wuj wysłał mnie akurat po piwo. Biegam zawsze tam, bo choć to daleko, wuj mówi, że trunek w owej gospodzie lepszy niż w „Pod Zielonym Smokiem”. Wchodzę do karczmy, a tu, proszę panów, stoi dwóch brodatych góromoców, a z nimi Duży Człowiek, i rozmawiają akurat z Gourmetem Boffinem. Wcale nie podsłuchiwałem, ale wiecie panowie jak to jest – człek świata ciekawy. Nastawiłem uszu, a tu jakby we mnie piorun strzelił, bo słyszę, że o pana Bilba pytają! Tedy pędem zaraz przyleciałem, a skroś tego pośpiechu tom nawet bańki z piwem zapomniał... Nie lubię ci ja co prawda zbyt krótko krasnoludów, ale mówię wam, panowie, że jacyś tacy

PRZYGODA

dostojni mi się wydali i tak okrągło zdania składali. A najdziwniejsze, że razem z Dużym Człowiekiem podróżują. Jak żyją, o takim aliansie nie słyszałem. A jak ubrani byli! Nie jak jacyś zwykli kupcy czy wędrowcy, ale ...

Jeśli dotąd żaden z obecnych nie przerwał tego słowotoku, zrobi to pan Baggins. Delikatnie uciszy podnieconego Hamfasta i poprosi przyjaciół, by przynieśli ze spiżarni paszteciki z mięsem i pieczarkami, placki z konfiturami i kminkiem, wino, makowce, szarlotkę, gulasz wieprzowy, piwo itd. – innymi słowy wszystko, co owe spiżarnie zawierają. Poprosi też o wstawienie wody na kawę i herbatę.

Kiedy stół z jadalni zostanie przeniesiony do salonu i dla wygody chorego ustawiony między łóżkiem a kominkiem, a na pięknym haftowanym obrusie pojawią się naczynia i sztućce oraz wszystkie przyniesione ze spiżarni przysmaki, rozlegnie się stanowcze pukanie do drzwi. Gdy zostaną wpuszczeni do środka, przybyli jakby z niemym pytaniem, wyraźnie zdezorientowani, rozejrzą się niepewnie pośród obecnych młodych hobbitów. W tym momencie z wnętrza norki rozlegnie się zapraszający głos gospodarza.

Wchodzące do salonu krasnoludy przedstawią się jako Dorin i Norin, zaś Duży Człowiek powie, że nazywa się Natan. Następnie pośród powitań przybyli wyjawiają cel swojej wizyty. Przemówi Dorin, dostojniejszy i, sądząc z wyglądu, starszy z krasnoludów.

– Szanowny panie Bilbo Baggins!

Jesteśmy wysłannikami Władcy Ereboru Daina II, Króla Spod Góry. Przybyliśmy zaprosić pańską wielce szanowaną osobę na uroczyste obchody piętnastolecia powrotu do starego kraju, pokonania smoka i złych mocy oraz szczęśliwego sprawowania władzy przez miłościwie nam panującego króla Daina II.

Ponieważ ty, szlachetny włamywaczu, miałeś w tych wydarzeniach niemalą zasługę, przeto ciebie właśnie przybyliśmy prosić, byś jako gość honorowy zechciał swoją osobą uświetnić nasze obchody. Rozpoczną się one Dnia Durina o punkt dwunastej, to jest pierwszego dnia ostatniego jesienno-nowiu, czyli w nasz Nowy Rok, co wypada w tym roku dziesiątego dnia waszego miesiąca Foreyule (grudnia), jak zapewnił nas pewien czarodziej. Dotarcie tu na kucach zajęło nam co prawda trochę powyżej miesiąca, jednak znając zamilowanie do przygód i wszelakich niespodzianek czcigodnej osoby, doradzamy pośpiech. Trakty są co prawda czyste i przejezdne, ale rozpoczynające się wkrótce jesienne słoty mogą zmienić je w ponure trzęsawiska, uniemożliwiając wszelką podróż. Radzimy więc ruszyć skoro tylko szanowny pan zdoła spakować się i przysposobić do drogi.

Bilbo zacznie coś nieśmiało bąkać o swojej chorobie i niemożności podjęcia podróży, jednak nie zważając na to głos zabierze Duży Człowiek.

– Ja, Natan z Dali, wysłannik mego króla Barda I Łucznika, przybyłem wraz z obecnymi tu czcigodnymi ojcami Khazadów zaświadczyć o wielkiej przyjaźni, jaką mój władca obdarza pańską osobę, szlachetny panie Baggins, oraz zaprosić go na wspólne z narodem spod Góry obchody ponownego zadzierzgnięcia więzów pomiędzy Krasnoludami, Ludźmi i Elfami oraz wszystkimi innymi wolnymi nacji, które piętnaście lat temu przeciwstawiły się mężnie złu w słynnej bitwie Pięciu Armii. Podobnie jak przedmówca, pragnę w osobie pańskiej zaprosić i Periannath (w sindarinie, języku Elfów Szarych, słowo to oznacza „lud niziołków” – przyp. aut.) na obchody piętnastolecia nowego miasta Dal oraz panowania w nim Barda I.

Po tych słowach zapanuje troszkę krępujące milczenie. Wszystkie głowy zwrócą się w stronę pana Bagginsa. Bilbo pokiwa smętnie głową, a stojący najbliżej hobbit dostrzeże w jego oku łzę, która wolno stoczy się po policzku.

– Szanowni panowie! – powie pan Baggins z głośnym świstem wypuszczając powietrze z płuc. – Dziękuję wam za zaproszenia przekazane w imieniu waszych władców. Jak widzicie jednak, niemoc i choroba nie wypuszcza mnie ze swej mocy i z ciężkim sercem muszę, niestety, odmówić waszym prośbom. Trudy podróży z pewnością dałyby mi się bardziej we znaki niż piętnaście lat temu, pomimo iż jak mówicie w dzisiejszych czasach byłby to zaledwie spacer, łatwa wycieczka w porównaniu z tamtą trudną i niebezpieczną wyprawą sprzed lat. Aby jednak nie urazić waszych czcigodnych władców swoją nieobecnością, proponuję, by tu obecni młodzi hobbitci – Bilbo wskaże ręką w kierunku stojących w pobliżu niziołków (bohaterowie Graczy) – reprezentowali mnie podczas owych uroczystości. Jestem przekonany, że będą chcieli sami doświadczyć uroków wyprawy o jakiej kazali mi bez przerwy rozprawiać. Ale pozwólcie, czcigodni panowie, że szczegóły omówimy przy skromnej wieczerzy, którą udało nam się dla was przygotować.

Po tych słowach Bilbo, założywszy na piękną kwiciastą pidżamę swój zielony szlafrok, zaprosi wszystkich obecnych do stołu.

Na młodych hobbitach cała ta rozmowa powinna wywrzeć piorunujące wrażenie. Oto dotknęli historii! Nagle dotarło do nich, że leżący w łóżku ich przyjaciół, pan Baggins, nie jest tylko zwykłym bajazetem, który snuje ciekawe, interesujące, ale pewnie niezbyt prawdziwe opowieści o dalekich krajach i dziwnych postaciach, ale autentycznym bohaterem, którego znają i honorują nawet królowie. Na twarzach niziołków zapewne pojawi się zdziwienie i niedowierzanie (za najgłupszą minę Mistrz Gry powinien przydzielić jakieś skromne punkty doświadczenia, jako nagrodę za wcielanie się w postać). Zapewne podobne – jeśli nie większe – wrażenie wywrze na nich wiadomość, że sami mają ruszyć w daleką podróż.

Wieczera, a chyba najtrafniej byłoby powiedzieć „uczta” (spiżarnie Pagórka zostaną niemal doszczętnie spustoszone), potrwa do późnej nocy. W jej trakcie rozmowom i pytaniom nie będzie końca. Bilbo zainteresuje się przede wszystkim losem swoich dawnych kompanów oraz wyglądem odbudowanego Dal i pałacu Daina, przybyli zaś z wielką ciekawością dopytywać się będą o życie i zwyczaje niezwykłego ludu niziołków. Jeśli chodzi o młodych hobbitów, zapewne jak najęci rozprawiać będą między sobą o czekających ich przygodach.

Biesiadnicy ustalą, że delegacja wyruszy 5 Halimath (września) na zakupionych przez pana Bagginsa kucach i Wschodnim Gościńcem niespiesznie podąży w kierunku Ereboru. Jeśli nie wydarzy się nic nieprzewidzianego, tuż za Hith Aiglin (Górami Mglistymi) wyprawę powinna dogonić trójka wysłanników królewskich. Póki co, muszą się oni udać z zaproszeniami do Eryn Baraid (Wzgórz Wioszowych), Szarej Przystani i Ered Luin (Gór Błękitnych), na których wschodnich stokach wciąż jeszcze mieszka garstka krasnoludów, utrzymujących tam swoje kopalnie. Możliwe więc, że wysłannicy królewscy wracać będą w większej kompanii, wiodąc gości zaproszonych z tamtych stron. Prawdopodobnie jednak ich powrotna droga nie będzie wiodła Wschodnim Gościńcem, dlatego właśnie doradzają hobbitom rychło wyruszenie i przewidują spotkanie z nimi dopiero na wschodnich stokach Hith Aiglin.

Następnego dnia, skoro świt, wysłannicy odbiorą swoje wierzchowce z gospody „Pod Bluszczem” i odjadą na zachód.

PRZYGOTOWANIA DO PODRÓŻY

Z historii wyprawy Bilba i krasnoludów bohaterowie Graczy znają zaledwie nieduże wrywkę, bowiem słynny hobbit dopiero niedawno zaczął spisywać swoje wspomnienia. Młodzi

PRZYGODA

hobbici nic oczywiście nie wiedzą o pierścieniu i Gollumie, więc w zupełnie innym świetle przedstawia im się walka z pajakami i więzieniem u Thranduila, nie mówiąc o kradzieży jednego z klejnotów i wizycie u Smauga. Tak naprawdę nie mają również zielonego pojęcia, co zdarzyło się przed bitwą Pięciu Armii.

Ponieważ oręż nie jest zbyt popularny w Shire, a jego nieliczne egzemplarze wiszą w muzeum w Michel Delving albo zdbią ściany w domach co zamożniejszych niziołków, grupa wyruszy prawie nie uzbrojona (posiadają tylko proce, z którymi młodzi hobbici zwykle się nie rozstają). *A propos* broni: o ile postacie Graczy same nie wpadną na podobny pomysł, Baggins podda drużynie myśl, by odwiedzić jaskinię trolli, gdzie on sam znalazł Żądętko. Pozostała tam spora ilość oręża, a ponieważ jest to miejsce dość odludne, więc z pewnością nikt jej stamtąd nie wyniósł. Bilbo wręczy młodzieńcom klucz do zamka w drzwiach jaskini, przechowywany przezeń z pietyzmem od piętnastu lat.

Drugą istotną sprawą jest prowiant. Dopóki bowiem drużyna znajdować się będzie w granicach Shire'u, może się zaopatrzyć w żywność w licznych gospodach, osiedlach, czy nawet samotnych farmach. Kiedy jednak miną Bree i Ostatnią Gospodę, sytuacja znacznie się pogorszy – od tej pory mogą liczyć tylko na swoje zapasy. Mistrz Gry powinien zażądać od graczy spisania na kartach swoich bohaterów ilości i jakości zabieranego w podróż pożywienia oraz przyrządów niezbędnych do jego przygotowania i spożycia. Liczyć się więc tu będą wszelkie patelnie, garnki, talerze, łyżki, miski, itp. Pamiętać też należy, że grupa nie ma do dyspozycji pociągowych wielbłądów z południa Endoru ani olifantów z Muzakana, a zaledwie zwykle wierzchowe kucyki w liczbie równej liczbie bohaterów (hobbici niechętnie sprzedają swe ulubione zwierzęta). Następnym problemem jest sukcesywne, rygorystyczne sprawdzanie ilości pożywienia już zjedzonego lub zepsutego. Nawet najlepsze suchary kiedyś spleśnieją, tłuszcz zjełczeje, a w kaszy zalęgną się wstrętne białe robaki. Chleb elfów czy podróżne suchary krasnoludów, hobbici mogą znać tylko z opowiadań. Inną nie mniej istotną sprawą jest rozniecanie ognia, zadanie samo w sobie prozaiczne, lecz w podróży wymagające niejednokrotnie heroicznych wysiłków. Drobniagowe testowanie tej umiejętności nie raz może zakończyć się dla drużyny – miast wybornej wieczerzy – pić surowej wody i jedzeniem suszonych owoców.

A DROGA WIEDZIE WPRZÓD I WPRZÓD...

Jak to ustalono wcześniej, grupa młodych hobbitów (wylewnie pożegnana przez Bilba) wyruszy 5 Halimath przed południem. Nastrój podniecenia i ekscytacji rozpoczynającą się wyprawą poprawi jeszcze piękna letnia pogoda.

Stojące już wysoko słońce ożywia poranek zapachem kwiatów, ściętej trawy i opadających liści. Jesień w Shire zapowiada się tego roku piękniej niż zwykle. Jak zwykle o tej porze roku, wszyscy hobbici stają się przede wszystkim ogrodnikami i farmerami. Wylegają tłumnie na swe przydomowe działki, zbierając plony podarowane przez naturę. Obok spichlerzy Nad Wodą, na przeciwko zagrody Cottona, kilkanaście hobbitów uwija się przy zbieraniu sliwek i jabłek. W ogródkach dojrzewają napęczniałe ciepłym słońcem dynie, kabaczki, wielkie głowy kapust. Spizarki, komórki i piwniczki zapełniają się marchwią, pietruszką, cebulą i burakami. Na większych polach kopie się przede wszystkim ziemniaki – to podstawa żywienia każdego hobbita. Aż do samego Kamienia Trzech Cwiartek, stojącego przy Wschodnim Gościńcu, wędrowców odprowadza, snujący się nad ziemią, zapach dymu z ognisk, w których płonie wspomnienie lata.

Ale o tej porze roku w Shire odbywają się jeszcze inne zniwa. Hobbici to naród smakoszy i mistrzów kulinarnych, a nie tak nie poprawia smaku potraw jak zioła. Wszystkie łąki i skraje lasów, pobliskie pagórki i wzgórza, są po prostu obłożone przez niziołki w zbierające zielone bukiety. Jesień jest też jedyną porą, kiedy o wszystkich hobbitach można

powiedzieć: wędrowcy i poszukiwacze. Jak Shire długie i szerokie, wszyscy, którzy nie pracują w ogródkach i na polach albo nie zbierają ziół wędrują w poszukiwaniu grzybów. O ile bowiem ziemniaki są podstawą żywienia, o tyle grzyby, ze szczególnym uwzględnieniem pieczarek, to prawdziwa pasja hobbitów. Nic więc dziwnego, że gdy o tej porze roku podążasz przez Wschodnią Cwiartkę, to w zasięgu wzroku zawsze masz jakiegoś niziołka lub hobbita domostwo.

Nie sposób sporządzić dokładnego opisu tak długiej podróży. Moim zdaniem najlepszym wyjściem będzie podzielenie jej na etapy zaczynające się i kończące w określonych punktach – umożliwi mi to podanie czasem ścisłych, a czasem ledwie przybliżonych odległości wyznaczonego kawałka drogi. Nie znaczy to jednak, że bohaterowie Graczy odbywać będą podróż bez odpoczynków czy noclegów. W tak podanym planie podróży uwzględnimy stan pogody, rodzaj terenu oraz wydarzenia i niebezpieczeństwa czekające drużynę.

Z HOBBITONU DO BREE

Odległość z Hobbitonu do Bree wynosi około 81 mil. Całą drogę do mostu nad Rzeką Brunatną po obu stronach traktu ciągną się niskie kolczaste żywopłoty, wyznaczające między i granice poszczególnych pól. Piętnaście mil za Kamieniem Trzech Cwiartek i około pięciu za Płycinką – strumykiem wpływającym do Wody – znajduje się wieś Żabia Łąka.

Żabia Łąka (Frogmorton) – pastersko-rolnicza wioska hobbitcka, zamieszkała przez około 230 niziołków. Populacja składa się z 60% Harfootów, 30% Fallohidów i 10% Stoorów.

Trzyście mil dalej, naprzeciwko dobrze widocznego na południu Leśnego Zakątka, obok Bystrego Brodu, rozłożyły się Białe Bruzdy.

Białe Bruzdy (Whitefurrows) – niewielkie miasteczko targowe, zamieszkałe przez około 300 obywateli Wschodniej Cwiartki, głównie Harfootów i Stoorów (po 45%) oraz Fallohidów (10%).

Od mostu na Brandywinie łagodnym łukiem na południowy wschód ciągnie się Zielony Mur, odgradzający położone na południe osiedla hobbitckie od Starego Lasu. Milę dalej po obu stronach Wschodniego Gościńca zaczyna się szpaler starych wysokich drzew, ciągnący się aż do samego Bree.

Bree – miasto targowe o populacji 410 mieszkańców, zamieszkałe przez 45% hobbitów ze szczepu Stoorów, 50% Duzych Ludzi i 5% Dunedainów.

UWAGA: Wygląd Bree opisałem w przygodzie pt. „Nocny motyl”, opublikowanej w MiM 3/97.

Wczesną jesienią, podczas dobrej pogody, można przejechać (na kucu) gościńcem od wschodu do zachodu słońca dystans 35-40 mil. Ponieważ w pobliżu nie ma żadnego zajazdu, drużyna musiałaby zanoćwać pod gołym niebem, gdzieś w okolicy mostu na Brandywinie. (pogoda jest piękna, nic nie stoi na przeszkodzie). Myślę jednak, że jeśli hobbici potraktują podróż nie jak wyścig, lecz raczej jako wycieczkę krajoznawczą, na pierwszy nocleg staną w Białych Bruzdach, a całą drogę rozłożą sobie na trzy dni. Mogą zresztą tylko przejechać przez Bree, na nocleg zatrzymując się

PRZYGODA

dopiero w „Komarowej Gospodzie” (na późniejszych mapach figuruje ona pod nazwą „Opuszczona Gospoda”).

O miejscach dalszych noclegów nie można niczego powiedzieć, gdyż zależą one od tempa podróży drużyny i... Mistrza Gry.

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Obszar Shire'u jest na tyle bezpieczny, że nie powinienes gnębić grupy żadnymi przeciwnościami. Należy jednak pamiętać, że wieczory i noce, a w szczególności poranki, mogą być bardzo chłodne. Jeśli hobbici nie wyposażyli się na drogę w ciepłe ubrania i koce, warto im to w ten sposób uzmysłowić. Za cenę dwóch lub trzech dni straty można jeszcze uzupełnić brakujący ekwipunek – później będzie to już bardzo trudne.

Z BREE DO PODNÓŻA AMON SUL

Droga z Bree do Wichrowego Czuba liczy sobie około 90 mil. Przed Ostatnim Mostem nie ma już tak wielkiego drzewostanu, jaki rozciąga się wzdłuż tej drogi.

Komarowa Gospoda leży 25 mil od Bree i jest najdalej na wschód położonym miejscem, gdzie mieszkają hobbici. Dziesięć lat temu osiedliła się tu rodzina Orlo Greatsmacka, Stora przybyłego z Combe. W przydrożnym zajezdzie nocują zwykle krasnoludy, rzadziej ludzie. Ze względu na dużo mniejszy ruch w interesie niż z początku to przewidywał, właściciel myśli o rezygnacji z prowadzenia gospody. Dla podróżnych, a zwłaszcza hobbitów, jest jednak przyjazny i miły.

Od Zalesia do Wichrowego Czuba aż roi się od owadów, gdyż Komarowe Bagnisko jest wielką wylęgarnią wszelkiego rodzaju krwio pijców. Wśród sitowia i rozlewisk lęgną się potworne ilości komarów, oraz małe czarne muszki, niemilosiernie kęsające podróżnych nawet w upalny dzień, przy pełnym słońcu. Żyją tu także skrzekarki – hałaśliwe owady przypominające świerszcze.

Amon Sul (sind. Wzgórze Wiatrów) – na Wichrowym Czubie (1000 stóp), najwyższym szczycie pasma Wichrowych Wzgórz, znajduje się wielkie, prawie całkowicie zarośnięte rumowisko kamieni. Przy dokładnym obejrzeniu tego miejsca niektórych gładkich widać ślady pożaru.

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Najbliższe dwa-trzy noclegi pod chmurką mogą być doskonałą okazją, by już na wstępie pozbawić drużynę części zapasów żywności. Stać się to może za sprawą skrzekarek, szczególnie żarłocznych o tej porze roku. Wszyscy bohaterowie, którzy nie zadeklarują szczególnej opieki nad przewożoną żywnością, obudzą się rakiem pozbawieni lwiej jej części. Skrzekarki gustują przede wszystkim w ziarnie, mące i chlebie, nie gardzą jednak również suszonym mięsem czy owocami. Jeśli drużyna obudzi się rano stwierdzając poważne straty w przewożonych zapasach, koniecznie musi zadeklarować obejrzenie całej żywności, w przeciwnym wypadku część skrzekarek podejmie podróż wraz z hobbitami w charakterze bagażu, delektując się po drodze zapasami aż do ich zupełnego wyczerpania.

Amon Sul, jak wiele innych dawnych umocnień Arthedainu i Kordolanu na Wichrowych Wzgórzach, dawno już popadło w ruinę, jednak po większości z nich pozostały mniej lub bardziej dostępne lochy, podziemia i... wspaniałe legendy. Stwarza to wiele ciekawych możliwości. Opuszczone w pośpiechu fortece mogą skusić drużynę dawno zapomnianymi skarbami, być może nawet magicznymi. Jeśli jednak coś faktycznie tam zostało, to jest schowane tak doskonale, że przetrwało całe pokolenia ciekawskich poszukiwaczy. Hobbici którzy w czasie popasu dla rozrywki zagłębili na chwilę do któregoś z lochów, mogą co najwyżej połamać nogi, porzbijając sobie głowy lub w inny, podobny sposób zadbać o swą kondycję.

OD AMON SUL DO OSTATNIEGO MOSTU

Odległość od Wichrowego Czuba do mostu na rzece Hoarwell (wśród elfów rzeka ta znana jest pod nazwą Mitheithel) wynosi 120 mil. Są to mile spokojnej i monotonnej wędrowki, a płaski, równinny krajobraz z rzadka urozmaica jakiś pagórek czy wzniesienie. Jak okiem sięgnąć wokół rozciąga się tylko trawa i wrzosa; ta zielono-fioletowa szachownica przyprawiłaby o zawrót głowy każdego malarza. Ale o tej porze roku można tu podziwiać coś więcej – ptasie zloty. Takiego mnóstwa i różnorodności skrzydlatej fauny nie widział prawdopodobnie nigdy żaden hobbit: można tu dostrzec każdy gatunek ptaka, od dużych czerwono-nogich biegusów i cietrzewi stepowych po małe wróbelki i dzwońce. Jeśli więc drużyna do tej pory głodowała, tu może wreszcie najeść się do syta. Nie powinna się jednak dziwić, jeśli po bezsensownym straszaniu lub, co gorsza, bezmyślnym zabijaniu (choć jeśli idzie o naturę hobbitów, nie bardzo w to wierzę) zwierząt do bohaterów podlecą jakiś kruk i gładko bez zająknięcia op... ich we Wspólnej Mowie! Prócz ptaków żyje tu sporo królików i innych małych ssaków. Co do drapieżców, na tej stepowej równinie mieszka kilkanaście wilczych watach, jednak o tej porze roku nie stanowią one żadnego zagrożenia.

OD OSTATNIEGO MOSTU DO DOLINY IMLADRIS

Około 140 mil na wschód od Mostu na Mitheithel w pięknej Dolinie Imladris Gościńiec Wschodni krzyżuje się z rzeką Bruiną.

Ostatni Most (most na Mitheithel) swoją nazwę zawdzięcza temu, iż istotnie jest najdalej na wschód położonym mostem na Wschodnim Gościńcu. Wzniesli go w trzecim stuleciu Trzeciej Ery Arnoryjczy, a właściwie krasnoludy budujące według arnoryjskich planów. Jest to imponująca trójłukowa konstrukcja z kamienia, wsparta na dwóch olbrzymich filarach.

Opisywany most to będzie na dość długi czas ostatnim wspomnieniem cywilizacji pozostałym w pamięci podróżnych. Dalej rozciągają się niegościnne obszary Rhudauru. Porośnięte lasami i chaszczami wzgórze i wąwozy zawsze były dogodnym miejscem polowania dla trolli, orków, wargów i innych wynaturzonych stworów. Na swe siedziby ci słudzy zła obierali zwykle naturalne grotty i jaskinie, jakich pełno w tutejszych okolicach, lub ruiny starych strażnic, czatowni, zapomnianych wartowni i wież. Gościńiec wije się w tym miejscu serpentynami, ustępując pola wzgórzom, strumieniom i rozlewiskom. Co gorsza, nigdy nie wiadomo co czeka wędrowca za następnym zakrętem.

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Najbardziej niebezpieczny odcinek szlaku znajduje się mniej więcej w połowie drogi do Imladris, przebiega on bowiem obok tzw. siedzib trolli. To właśnie w tym miejscu te wstrętne istoty pochwyliły „włamyhobbita” i wszystkich krasnoludów, a potem zbyt długo zastanawiały się jaką potrawę z nich przyrządzić. Zapewne zgodnie ze wskazówkami pana Bagginsa hobbici zachcą odszukać jaskinię trolli i zaopatrzyć się tam w broń.

W tym miejscu przygody można sprawdzić bojową wartość grupy. Nie mówię oczywiście o trollach, czy nawet jednym trollu. Lepszym (w sensie realiów) i być może nieco łatwiejszym przeciwnikiem powinien być niedźwiedź. Nie bądźmy jednak bezlitośni: póki co, bohaterowie zapewne nie są dostatecznie uzbrojeni. Najpierw proponuję ich trochę pognębić. Nawet jeśli przed wyjazdem przyszło im do głów poprosić Bilba o dokładny szkic terenu, nie powinni odnaleźć grotty zbyt łatwo. W ciągu piętnastu lat mogło się tu sporo zmienić. Przede wszystkim zarosła ścieżka, którą chodziły trolle, wybujały nowe drzewa i krzaki, a drzewo do jaskini też nie są zbyt widoczne. Jest to więc doskonały moment, by sprawdzić

PRZYGODA

Z DOLINY IMLADRIS DO STAREGO BRODU

jakie też narzędzia wzięli ze sobą podróżnicy (bez siekiery i łopaty spędzą na karczowaniu chaszczy przynajmniej dwa dni!). Kiedy hobbitci uporają się już z pracami sadowniczo-ogrodniczymi, następnym wyzwaniem będzie otwarcie wielkich kamiennych drzwi. Prowadzi do nich zejście wyłożone płytami skalnymi, tworzącymi prymitywne schody. W tym miejscu proponuje Mistrz Gry wykazanie się wyjątkową perfidią. Po przekręceniu klucza, kiedy grupa zacznie się mocować z drzwiami (otwierają się na zewnątrz), z początku nie przyniesie to żadnego rezultatu. Po kilku próbach zaledwie lekko się uchylą. Wówczas na scenę powinien wkroczyć wspomniany już niedźwiedź. Wolno zbliża się bohaterów; co gorsza, wygląda na bardzo zgłodniałego. Strzelanie z proczy rzucanie kamieniami tylko rozwścieczy misia i rozbudzi jego apetyt. Wiadomo jednak, że zapał podwaja siły, kiedy więc śmierć zajrzy niziołkom w oczy i być może ostatni raz spróbują zmierzyć się z drzwiami, coś chrupnie, trzaśnie i odrzwia dość łatwo się otworzą (najwidoczniej wcześniejsze próby nie były wystarczająco energiczne). Mimo że zdołają zamknąć się przed niedźwiedziem w bezpiecznym schronieniu, ten nie zrezygnuje z przekąski. Będzie kręcił się po okolicy i drugie spotkanie (po wyjściu z jaskini) zakończy się już walką. Oczywiście jeśli hobbitci będą na tyle nierozważni, by pozostawić swoje kuce w choćby niewielkim oddaleniu, jeden z nich może paść ofiarą drapieżnika, a reszta, spłoszona, rozbiegnie się po okolicy. Po zatrzaśnięciu drzwi hobbitci zdadzą sobie sprawę z trudności, jakie niesie ze sobą brak światła. Nawet samo poszukiwanie po omacku hubki i krzesiwa może wywołać niezłe emocje. Jeśli w końcu bohaterowie skrzeszą ogień i oczom ukaze się wnętrze groty.

Jaskinia trolli – bezpośrednio za ciężkimi kamiennymi drzwiami znajduje grotę (o wymiarach około 15 x 20 stóp) z trzema kupkami zaschłych gałęzi i liści, które kiedyś zapewne pełniły rolę legowisk. W płaskiej ścianie jaskini osadzonych jest jeszcze dwoje drzwi; jedno naprzeciwko, a drugie zaraz z prawej strony od wejścia. Za drzwiami z prawej znajduje się pomieszczenie kiedyś zapewne będące skrzyżowaniem kuchni i spiżarki. Drzwi naprzeciwko prowadzą do magazynu. Tu na wbitych w ścianę hakach wiszą ubrania i kawałki zbroi zdarte z ofiar, miecze, tarcze oraz inna broń. Na podłodze leżą stosy łupów wszelakiego rodzaju, porozrzucane bezładnie.

Ubrania i kawałki zbroi rozmiarem pasują na Dużych Ludzi i krasnoludy, więc część z pewnością nada się dla hobbitów. Wśród broni są również niewielkie egzemplarze mieczy podobnych do słynnego „Żądłka”.

Jeśli bohaterowie poradzą sobie we wzorowy sposób z dotychczasowymi niewygodami (albo dla podtrzymania ich na duchu po klęskach i niepowodzeniach), Mistrz Gry może wesprzeć grupę czyniąc niektóre przedmioty lekko magicznymi.

Jaskinia, przeszukana pośpiesznie przez krasnoludy 15 lat temu, skrywa jeszcze jedną tajemnicę. Zanim William, przywódca trolli, ściągnął tu swoich dwóch towarzyszy, przez czas jakiś sam przepartywał szlak i łupiąc podróżnych zebrał sporą sumkę w złocie i srebrze. Spoczywa ona bezpiecznie pod jego legowiskiem. Znaleźnienie schowka wymaga udanego Rzutu Percepcji. Pod drewnianą kłapą znajdują się 2 gamki z monetami (500 szt. srebra i 40 szt. złota). Tak duża kwota stanowi niezłe zabezpieczenie na przyszłość, jej transportowanie jest jednak wielce niewygodne w podróży. Jeśli hobbitci zakopią srebro i oznaczą miejsce, jak zrobił to wcześniej Bilbo, być może kiedyś z niego skorzystają.

Po zakończeniu poszukiwań w jaskini i walce z niedźwiedziem grupie może mieć trudności z powrotem na szlak, jako że zapuściła się dość daleko w głąb lasu.

Przejdźcie przez Hith Aiglin (w sindarinie termin ten oznacza dosłownie „Wierzchołki Mgły” – przyp. aut.) to trasa długości 250 mil.

Rivendell (z sind. Imladris) to siedziba Elronda Półelfa, znana hobbitom z opowiadań Bilba jako „Ostatni Przyjazny Dom na Wschód od Morza”, położona w widłach, jakie w tym miejscu tworzy Bruinena wraz z jednym z dopływów, około dwie mile na wschód od Brodu. Wszystkie elfy i ludzie dobrej woli zawsze znajdują tu schronienie i odpoczynek po trudach podróży, a za czasów wyprawy pana Bagginsa okazało się, że i krasnoludy są tu gościnnie przyjmowane. W Rivendell mieszka 125 elfów, w tym 20 wojowników. Prócz nich dom Elronda pełen jest przeróżnych gości, głównie elfów z sąsiednich krain i Dunedainów.

Do Rivendell trudno nie trafić. Za brodem gościniec lekko wspina się łagodnym zboczem, by następnie opaść raptownie po południowym stoku do wąskiego parowu. Jar zwęża się na zachód w kierunku domu Elronda, gościniec zaś prowadzi na wschód, wpadając w otwierającą się z jaru dolinę; następnie wiedzie pod górę do Wysokiej Przełęczy.

Doncirth (Wysoka Przełęczę) jest jednym z zaledwie kilku przełęczy przez Góry Mgliste. Są to w istocie dwie bliźniacze przełęcze, położone na wysokości 7700 stóp (ponad 2500 metrów). W dawnych czasach, kiedy właściwą przełęczę opanaowały gobliny pobierające od podróżnych haracz, wędrowcy zmienili trasę na trochę trudniejszą, ale bardziej bezpieczną. Przekroczenie przełęczy jest wyczynem niebywale trudnym i czasochłonnym. Łatwiejsza droga przez siodło zabiera dwa dni marszu, trudniejsza jest jeszcze dłuższa. Na przełęczy przez cały rok zalega śnieg, a od późnej jesieni (początek listopada) do wczesnej wiosny opady są tak duże, że droga jest całkowicie zablokowana.

Przeprawa przez pasmo Gór Mglistych w niczym nie przypomina dotychczasowego marszu. Tu odległości liczy się bardziej w dniach, niż godzinach marszu – czasami przebycie odcinka długości zaledwie kilku mil pochłania cały dzień. Ponadto pod koniec września nawet w średnich partiach gór temperatura spada poniżej zera i prósy gęsty śnieg.

Po przebyciu najwyższych partii Hith Aiglin drużyna podąży górskimi dolinami i trawiastymi stokami w ciepłą dolinę Anduiny. Tu cały czas panuje jeszcze jesień. Dotarłszy do gościńca, hobbitci zbliżają się do Iach Iaur.

Iach Iaur (lub **Arthad Iaur**, jak miejsce to nazywają w sindarinie elfy) to po prostu Stary Bród krasnoludzki na Anduinie – Wielkiej Rzece Dzikich Krajów. Rzeka w tym miejscu płynie dość leniwie, rozlewając się szeroko. Średnia głębokość wody wynosi trzy stopy i sześć cali (czyli nieco powyżej metra). Można jednak znaleźć miejsca, w których rzeka ma tylko 2 stopy (60 cm) głębokości. Najciężej sforsować przeprawę wczesną wiosną, kiedy poziom wody dochodzi nawet do 5 stóp. Pół mili na północ od brodu znajduje się stary krasnoludzki most, ale jego środkowe przęsło dawno uległo temu zniszczeniu. Jednakowoż nikt nie interesował się jego reperacją od czasów, kiedy Góry Mgliste i tereny do nich przyległe opanowali orkowie. Teraz jest już na nią za późno – reszta konstrukcji spróchniała i dostownie rozsypuje się w oczach.

PRZYGODA

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Niewątpliwie jest to najbardziej niebezpieczny odcinek całej wyprawy. Ostatnim ażylem spokoju i przyjaznej atmosfery jest Dom Elronda. Strzegący Brodu na Bruinenie elf widząc hobbitów zareaguje serdecznie i przyjaźnie. Wśród wesółych docinków w rodzaju: „Nie wiedziałem, że mieszkańcy Shire’u zmienili swoje zwyczaje” albo „Musimy się bronić przed zalewem hobbitów-podróżników” oraz pytań o Bilba odprowadzi bohaterów do Rivendell. Tam goście zostaną zaproszeni przez Elronda na posiłek i wygodny nocleg (ale pod warunkiem, że w grupie nie ma Czarnego Numenoryjczyka, Easterlinga lub Dunlandczyka).

Wśród obecnych na wieczerzy gości uwagę bohaterów zwrócą dwaj Duzi Ludzie: młodszy ubrany jest w czarny kaftan wyszywany w srebrne gwiazdy, a drugi – przemiły staruszek -ma na sobie szarą szatę wędrowca. Siedzą przy odległej części stołu, nie będzie więc słycać ich rozmowy. Milczący i poważny młodzieniec tylko czasami ruchem głowy da staruszkowi do zrozumienia, że słucha go z najwyższą uwagą. Czasami też ukradkiem rzuci spojrzenie pięknej elfiej pannie (Arwenie) siedzącej obok Elronda. Odpowiadając na pytania i uwagi obecnych staruszek tryska dowcipem i dobrym humorem. Kiedy jednak zwraca się do młodzieńca, natychmiast poważnieje, przybierając marsowe oblicze. Do młodszego biesiadnika wszyscy zwracają się per „Elessar”, starszego nazywają Mithrandirem. Prawdopodobnie większość bohaterów nie będzie miała zielonego pojęcia, że oto stali się świadkami historycznego wydarzenia, a mianowicie pierwszego spotkanie Gandalfa z Aragornem. Jeśli nie wpadną na to sami, Mistrz Gry nie powinien im tego wyjaśniać.

Rivendell jest wspaniałym miejscem, by dołączyć do drużyny kolejnego bohatera/bohaterów. Nowy członek drużyny musi być zaproszonym do Ereboru i Dali elfem lub goszczącym tam akurat Dunedainą.

Po odpoczynku w gościnnym domu Elronda Półelfa grupa stanie przed najtrudniejszym zadaniem podczas całej wyprawy – musi pokonać Hith Aiglin. Średnia wysokość szczytów w paśmie Gór Mglistych wynosi 10-12 tys. stóp (około 3300 do 4000 metrów). Co prawda najwyższe wierzchołki, a wśród nich Caradhras (16 tys. stóp), znajdują się hen, na południu, a okolica Wysokiej Przełęczy jest raczej dość niska, to i tak przedostanie się na drugą stronę łańcucha jest nie lada wyczynem. Poważną trudnością, która zdecydowanie ogranicza poruszanie się po zielonych halach u podnóża gór, jest wszechobecna mgła. Jest tak gęsta, że nieraz zdarzało się, iż grupa wędrowców podróżujących tym szlakiem po raz pierwszy gubiła się w drodze i odnajdowała dopiero w Dolinie Imladris. Każdy, kto choć raz spotkał wędrujące szlakiem krasnoludy, zawsze dziwił się, że mimo trudów i zmęczenia chce im się jeszcze śpiewać. Nie była to jednak oznaka dobrego samopoczucia czy sposób na dodanie sobie otuchy, lecz zwykłe przyzwyczajenie. Od stuleci krasnoludy używają tego sposobu, by nie zgubić się w mgle Hith Aiglin – swojej przybranej ojczyzny.

Od czasów bitwy Pod Górą aktywność goblinów w okolicy Wysokiej Przełęczy zdecydowanie osłabła – nie wiadomo czy uciekli, czy zaszły się w rozległych korytarzach swojego podziemnego miasta.

Ze względu na brak najnowszych danych umieszczony poniżej opis Miasta Goblinów pochodzi sprzed Bitwy Pięciu Armii. Choć oblicza się, że zginęło wówczas trzy czwarte całej populacji orków, piętnaście lat to jednak szmat czasu. Od pięciu mniej więcej lat elfi szpiedzy i Strażnicy donoszą, że na północy wydawnie zwiększyła się aktywność złych mocy. Niewykluczone więc, że i w podziemnych grotach Gór Mglistych powoli odradza się goblini potęga.

Miasto Goblinów (orki z Wysokiej Przełęczy) – drugi co do ważności (po stolicy pod górą Gundabad) ośrodek życia orków to właściwie skrzyżowanie osiedla mieszkalnego z obozem wojskowym, rządzone przez Wielkiego Goblina. Jego zastępcami są Wielki Odźwierny Wilczych Wrót, Kapitan

Strazy Tylnych Wrót i Arcykaptan Ciemności. Tak naprawdę jednak obok hierarchii militarnej istnieje druga, równoległa: hierarchia zwykłej, brutalnej siły fizycznej. Populacja podziemnego państwa wynosi około 2500 orków, z czego 980 to żołnierze. W Mieście Goblinów mieszka też 60 wilków i 5 trolli. Symbolem tej dziedziny zła jest rozszczępiony, czerwony szczyt górski na czarnym polu.

Oczywiście nie namawiam Mistrza Gry, by sprowokował grupę do zwiedzania podziemnych lochów i kazamatów, ale jeśli hobbici czują się zbyt pewnie i beztroško, to spotkanie z jakimś drobnym patrolem orków – wysoko na przełęczy – nie będzie złym pomysłem. Nie należy przesadzać z jego liczebnością, ale Mistrz Gry powinien realnie ocenić możliwości swojej gromadki. Orków nie powinno traktować się jako stada baranów idących na rzeź – jeśli to oni zaatakują bohaterów, z pewnością będą mieli jakiś plan, względnie atak przebiegnie według określonej taktyki. Innymi słowy mniej liczny, ale dobrze prowadzony oddział goblinów może być równie niebezpieczny, jak wielka, lecz nie dowodzona banda. Pamiętajmy, że na kartach „Hobbita” stwory te wykazały się podstępnością i zorganizowaniem. Przeciwnicy bohaterów rozmawiają między sobą, ostrzegając się przed niebezpieczeństwami. Jeśli drużyna ma złoto lub srebro (np. znalezione w grocie trolli), to zamiast podejmować walkę może próbować się wykupić. Ale biada jej, jeśli pokażą swoje bogactwa goblinom! Choć wówczas wykup będzie raczej przypominał rabunek, to jednak nie dojdzie, na szczęście, do rozlewu krwi.

Innym niebezpieczeństwem czyhającym na nieostrożnych wędrowców są nietoperze. Dla nielicznej drużyny hobbitów mogą one stanowić dużo większe zagrożenie niż gobliny, nie są bowiem przepiękne. Pasma Hith Aiglin zamieszkuje wiele gatunków nietoperzy – od stosunkowo niegroźnych grotowców wrzaskliwych, przez skrzydlaki jaskiniowe do tak krwiożerczych potworów, jak nietoperz drapieżny (wszystkie powyższe gatunki zostały sklasyfikowane i opisane w dodatku do MERP-a pt. „Stwory Śródziemia”). Nietoperze mieszkają w dolnych i średnich strefach gór, poniżej granicy wiecznych śniegów; teraz, w połowie jesieni są aktywne tylko u podnóża i w ciepłych dolinach. Kiedy więc, pokonawszy śnieżne granie, pewni swego bohaterowie schodzą do doliny Wielkiej Rzeki Dzikich Krajów i zaskoczeni przez burzę lub wyjątkowo obfite opady deszczu schronią się w przytulnie wyglądającej jaskinie, mogą mieć nieliczną przeprawę z tymi latającymi stworami.

Jeśli walka z goblinami lub nietoperzami okaże się dla grupy zbyt mordercza, Mistrz Gry może wspomóc bohaterów jakąś grupką wędrujących krasnoludów czy (o ile rzecz będzie miała miejsce od strony Anduiny) leśnymi ludźmi lub Beorningami.

Mimo niebezpieczeństw i panującego wokoło zła, w dolinie Anduiny zaczęli osiedlać się (jeszcze przed wyprawą Bilba) przybyli z południa ludzie. Wycinali drzewa, a w wykarczowanych miejscach budowali wioski i osiedla, wybierając mniej ponure i skażone miejsca. Od czasu kiedy zło zostało pokonane i uciekło lub ukryło się pod korzeniami gór, leśni ludzie już bez obaw zaczęli wykorzystywać żyzne obszary doliny, zakładając tam swoje gospodarstwa. Całą tą dziedziną – jak dawniej, tak i dziś – władają Beorningowie, żyjący w przyjaźni z naturą i wiernie przestrzegający jej praw.

W nadrzecznych wioskach hobbici mogą odpocząć po trudach przeprawy przez Hith Aiglin i nabrać sił przed najdłuższym odcinkiem podróży.

Niestety, samego Beorna bohaterowie nie zastaną w domu, bowiem – podobnie jak oni – dostał zaproszenie na uroczystości w Dali i sobie tylko znanymi ścieżkami pospieszył na miejsce już przed tygodniem.

Jeżeli bohaterowie zdecydowali się czekać na resztę gości, z którymi umówili się po tej stronie Gór Mglistych, to tylko bezproduktywnie zmarnują czas – nikt nie będzie podążał w tę stronę.

Po dłuższym lub krótszym oczekiwaniu pozostaje tylko ponownie ruszyć w drogę.

PRZYGODA

OD IACH IAUR DO IACH CELDUIN

O dległość od Starego Brodu na Anduinie do brodu na Bystrej Rzece w Rhovanionie wynosi około 340 mil. Podobnie jak poprzedni, tak i ten odcinek drogi nie należy do najbezpieczniejszych – trzeba przedostać się przez Wielki Zielony Las.

Wielki Zielony Las (wciąż jeszcze zwany przez wielu Mroczną Puszcza) to obszar lasu mieszanego o powierzchni 77400 mil kwadratowych. Do niedawna można było śmiało powiedzieć, że zło było tu wszechobecne – nawet same drzewa zwyrodniały i powykrywały się od wstrętnej czarnej aury. Teraz jest inaczej, a Wielki Zielony Las przypomina raczej dziki matoroz lub dziewiczą puszcza, niż siedlisko zła (nie znaczy to jednak, że ono zupełnie odeszło – po prostu jest głębiej ukryte). Stara droga leśna, jak nazwano ten odcinek Wschodniego Gościńca, jest w miarę bezpieczna, jednak lepiej nie wchodzić między drzewa. Muszą minąć całe pokolenia, nim miejsce to do końca pozbędzie się wszystkich wstrętnych i groźnych stworzeń. Cały czas spotkać tu można olbrzymy, trolle, orki i wielkie pająki. Oprócz potworów w puszczy mieszka również wiele groźnych zwierząt.

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Ponieważ nie będzie nikogo, kto wskaże wędrowcom elfią ścieżkę, rozpoczynającą się za włościami Beorna, bohaterowie muszą zdać się na przedłużenie Gościńca Wschodniego, który tu nosi nazwę Starej Drogi Leśnej.

Mistrz Gry powinien zorientować się ile pożywienia i wody zabiorą ze sobą wędrowcy – pierwszy strumień znajduje się dopiero mniej więcej w połowie drogi, a w dodatku jest to słynna Czarna Woda.

Czarna Woda (w sindarinie nazwa ta brzmi Gulduin lub Gulhir) to zaklęty strumień wypływający z Gór Mrocznej Puszczy. W swym dalszym biegu dzieli się on na dwie odnogi: jedna, znana z opowieści Bilba, wpada do Rzeki Leśnej, dopływu Bystrej Rzeki, a druga tworzy potok-widmo, raz po raz niknący pod ziemią. Czarna Woda omija Góry Mrocznej Puszczy i leniwie toczy swe wody na południe, przepływając obok Amon Lanc – nagiego wzgórza, na którym stoi strażnica Dol Guldur (plotka głosi, że w miejscu tym już od jakiegoś czasu znów zagnieździło się zło). Dawno temu czarnoksiężnik-nekromanta skoncentrował na potoku czary (otwarta Lista czarów Esencji) „Sugestia” – z rozkazem „zapomnij” – oraz „Sen X” – istota, która choćby dotknie wody ze strumienia (lub zostanie nią np. ochlapana) pozostaje w ich mocy przez cztery dni.

Przeprawa przez Czarną Wodę nigdy nie należała do łatwych (zapewne wszyscy pamiętają przypadkową kąpiel Bombura). Tu zamiast łodzi na bohaterów czeka dość szeroka tratwa, dobrze przywiązana grubym, krasnoludzkim sznurem do pali po obu stronach rzeki. Trudność polega nie na opanowaniu sztuki przeciągania promu z jednej strony rzeki na drugą, a raczej na utrzymaniu się na jego pokładzie. Tratwę zrobiono ze świerkowych nie okorowanych bali, które ze względu na stały kontakt z wodą zrobiły się okropnie śliskie (manewr dynamiczny średnio trudny). Jeśli któryś z hobbitów poślizgnie się i zamoczy, napije lub, nie daj Boże, zanurzy się w wodzie, to prawie natychmiast zapadnie w magiczny sen-letarg trwający (w zależności od długości kontaktu z wodą) nawet do czterech dni. Zaczarowany nieszczeniśnik musi być karmiony i pojoyny przez sen, bowiem w przeciwnym wypadku tak opadnie z sił, że po przebudzeniu będzie musiał spędzić cały dzień na posilaniu się i odzyskiwaniu energii niezbędnej do dalszej podróży.

Zabawa zaczyna się w chwili, gdy wszyscy członkowie drużyny, nieświadomi niczego, napiją się wody ze strumienia, a nawet napeł-

nią nią bukłaki. Mistrz Gry powinien, nie wzbudzając podejrzeń, wytłumaczyć graczom, że bohaterowie są niezwykle znużeni uciążliwą podróżą i zasypiają. Po przebudzeniu członkowie drużyny będą odczuwać wielkie pragnienie. Jeżeli znów skorzystają z zakłętej wody, sytuacja się powtórzy, a po przebudzeniu pragnienie i głód jeszcze się nasilą. Bohaterowie nie zdają sobie sprawy z upływającego czasu; być może zaskoczą ich tylko „szybkie” zmiany pogody oraz dziwne zachowanie się kucyków, które z braku innej wody, spragnione, również napiją się ze strumienia, zapadając w sen. Udany rzut na Percepcję (-10) podpowie im, że coś jest nie w porządku.

Podróżując Starą Drogą Leśną hobbici są dużo bezpieczniejsi niż na wąskich elfich ścieżkach, Mistrz Gry musi jednak pilnować, by nie schodzili z traktu i nie zagłębiali się w zarośla. Jeśli np. z powodu polowania bohaterowie porzucą trakt, prowadzący powinien dać im możliwość poznania niezwykle bogatej fauny tych stron. Dodatkową karą za beztroską głupotę może być też pobłądzenie i utrata kuców. Tak drastyczne środki powinny być jednak zastosowane tylko wówczas, gdy zachowanie grupy zacznie urągać zdrowemu rozsądkowi. Jeśli w jakikolwiek sposób zabezpieczą się przed pobłądzeniem, powinno skończyć się tylko na strachu.

Gdy bohaterowie zabłądzą lub popadną w inne tarapaty, Mistrz Gry, litując się nad nimi, może zesłać im niespodziewaną pomoc. Oto postacie graczy spotkają miłego niepozornego staruszka. Ów zajęty będzie akurat podwiązywaniem jakiegoś złamanego drzewka czy gałązki, dokarmianiem „braciszka” ptaszka lub przemową do „siostrzyczki” wiewiórki. Zobaczywszy podróżnych powita ich ciepło (o ile nie będą niszczyli drzew czy zabijali zwierząt) i pomoże im w biedzie, poradzi jedzeniem lub radą (może na przykład objaśnić jak najlepiej przebyć mokradła ciągnące się od puszczy do Bystrej Rzeki) oraz ostrzeże przed zbójami napadającymi podróżnych przy Wzgórzu Odoryka na trakcie bród na Bystrej Rzece – Londaroth.

Jeśli drużyna zachowuje się (w jego mniemaniu) źle, może ją obrugać i, unikając rozmowy, oddali się między drzewa. Ten infantylny z pozoru staruszek to jeden z Istarich – potężny czarodziej Radagast Bury, mieszkający w Wielkim Zielonym Lesie i traktujący go jak ojczyznę; mieszkające tam zwierzęta uważa za chroniony przez siebie lud.

Wielki Zielony Las kończy się rozległymi moczarami, ciągnącymi się aż do brodu na Bystrej Rzece. Pierwsze przymrozki mogą ułatwić przeprawę przez te bagienne tereny. Cienki poranny lód może być jednakowoż niezmiernie zdradliwy, przypadkowa kąpiel nie powinna więc być dla bohaterów wielkim zaskoczeniem.

Przebrnąwszy ostatni dziki odcinek, drużyna znów stanie na zamieszkałej, w miarę cywilizowanej ziemi.

OD IACH CELDUIN DO MIASTA DAL

O dległość od brodu na Bystrej rzece do celu podróży można mierzyć różnie, lecz w przybliżeniu wynosi ona 200 mil. Drogę tę podzielić można na trzy zasadnicze odcinki:

- 1) Od brodu do Londaroth (długości około 80 mil).
- 2) Z Londaroth do Estaroth (40 mil).
- 3) Z Esgaroth do Góry (80 mil).

Iach Celduin to bród na Bystrej Rzece, wykorzystywany przez ludzi i krasnoludy. Średnią głębokość rzeki w tym miejscu wynosi około 3 stóp, choć zdarzają się, zwłaszcza po wiosennych czy jesiennych deszczach, miejsca głębokie na 4 stopy. Tuż za brodem, po drugiej stronie rzeki, dostrzec można ruiny dawnej wioski Ludzi Znad Jeziora. Osada została opuszczona podczas „czarnej plagi” dawno temu szalejącej w tych okolicach (około 1700 roku Trzeciej Ery). Okoliczne ruiny (fragmenty murów i palisady) to dogodne miejsce na nocleg, często wykorzystywane przez podróżujących tędy wędrowców.

PRZYGODA

Po drugiej stronie Bystrej Rzeki, za ruinami rybackiej wioski, znajdują się rozstaje dróg, więc wędrowcy muszą skrócić na północ. Podróżując w kierunku jeziora bohaterowie oddalą się z początku od rzeki i przez około 40 mil będą oddzieleni od niej sporym liściastym lasem rosnącym na wysokim wzgórzu, ciągnącym się na przestrzeni kilkudziesięciu mil.

Wzgórze Odoryka to miejsce z dawien dawna owiane złą sławą. Poniższą legendę bohaterowie mogą usłyszeć z ust Radagasta lub jakiegoś napotkanego wędrowca – człowieka albo krasnoluda. Legenda głosi, że:

„...1000 lat temu mieszkał w tych stronach pewien człowiek imieniem Odoryk. Był jednym z bogatszych ludzi w okolicy, więc inni przychodzili do niego po pożyczki i porady, albo by po prostu zapewnić go o swojej zyciowości. W roku 1635 Trzeciej Ery, kiedy ze wschodu przywędrowała w te strony straszliwa czarna zaraza, Odorykowi umarła żona. Gdy zachorowały i umarły jego dzieci, a nie doglądany majątek podupadł, sąsiedzi odwrócili się od nieszczęśnika wierząc, że tragedia jaka na niego spadła jest straszliwą kłótnią za jakieś przeszłe winy. Zrezygnowany i zrozpaczony Odoryk ruszył w świat w poszukiwaniu pocieszenia lub śmierci. Trzy lata później powrócił z wyprawy, prowadząc ze sobą przyjaciół poznanych gdzieś w dalekich krajach. Odbudował, albo raczej rozbudował, chylący się ku upadkowi dom i zajął się nowym rzemiosłem – został mianowicie rozbójnikiem. Razem ze swoją wielką bandą (ludzie mówią, że było ich około setki) opanował rozstaje dróg i rabował podróżnych. Podziemia jego potężnego dworu podobno pęczniały od łupów, a on sam tytułował się Królem Gościńca. Trwało to około trzydziestu lat. W końcu grupa Khazadów z Barak-Shathur (Żelaznych Wzgórz), wsparta oddziałem miejscowych ludzi, pokonała bandę rozbójników. Towarzyszy Odoryka wybito do nogi, jednak jego ciała nie odnaleziono – zapewne zdolał ucieknąć i zaszyść się gdzieś. Od tego czasu zorganizowano wiele wypraw po skarby do zamku rozbójników, lecz wielu śmiałości przyplaciło te wyprawy życiem. Ci, co powrócili, opowiadali później, że całe wzgórze jest nawiedzone, a skarbu nigdy nie było.

Wyłącznie dla Mistrza Gry: Od czasów Odoryka na szlaku prowadzącym do Londaroth przez cały czas (z drobnymi przerwami) działają mniejsze lub większe bandy zbrojów. W czasach, gdy rozgrywa się akcja niniejszego scenariusza na trakcie działa pięcioosobowa banda Szalonego Nuta. Jeśli Mistrz Gry uzna, że bohaterowie mieli jeszcze zbyt mało „gimnastyki” z przeciwnikami i wrogami, może postawić tę szajkę na drodze drużyny. Jeśli szala zwycięstwa przechyliła się za bardzo na stronę zbrojów, teraz właśnie może dotrzeć do grupy z dawna oczekiwana druga grupa gości, czyli wysłannicy spod Góry i z Dali, oraz czterech elfów i dwóch zaproszonych krasnoludów.

Na złą opinię o okolicy ma również wpływ obecność upiora kurhanu, który znalazł schronienie w jaskini pod warownią Odoryka. Sprowadzono go tam nieopatrznie wraz z pięknie rzeźbioną urną z szarego i czarnego kamienia, odebraną cmentarnym hienom, które wcześniej wydobły go z jakiegoś starodawnego kurhanu. Jeśli bohaterowie, pokonawszy (samodzielnie) zbrojów, zechcą spenetrować las na wzgórzu, bez trudu odnajdą ruiny starej warowni Odoryka (rzejmieszki Szalonego Nuta mieszkają pod szczytem w nędznych drewnianych szałasach). Pod jedną z wartowni znajduje się wejście do podziemi – łatwo je odszukać i sforsować. *Modus operandi* upiora kurhanu opisany został na stronie 124 dodatku do MERP-a pt. „Stwory Śródziemia”, a jego charakterystyka znajduje się na końcu scenariusza. Potyczki bohaterów z upiorem Mistrz Gry nie powinien traktować ulgowo. To ciężki przeciwnik, ale czekające w podziemiach skarby są naprawdę godne uwagi, trzeba więc na nie zasłużyć.

Pokonawszy upiora bohaterowie mogą spenetrować podziemia

i odnaleźć skarbiec. Odkrycie go wymaga bardzo trudnego (-20) rzutu sprawdzającego Percepcję. Jeśli operacja się powiedzie, poza stosami poniszczonych broni i zbroi, naczyni i ubrań bohaterowie znajdą w komnacie:

– 2 bele srebrno-zielonego jedwabiu, wartego 50 szt. srebra. Materiał jest magiczny – zawsze wygląda jak nowy.

– Bela ciężkiego purpurowego brokatu, wartego 120 szt. srebra. Materiał jest magiczny – zawsze wygląda jak nowy.

– 4 woskowe świece, każda magiczna (spala się w ciągu godziny); po zapaleniu daje osobie oświetlonej jej blaskiem +25 do wszystkich czarów z list Animisty.

– Kolczuga krasnoludzka, pasuje na humanoidy mające 110-120 cm wzrostu. Daje +10 do PO.

– 2 magiczne miecze elfiej roboty, z czarnego eogu (+15).

– Szkatułka z kompletem magicznych srebrnych sztuczków pięknej krasnoludzkiej roboty, o szacunkowej wartości ok. 350 szt. srebra. Ich magia polega na tym, że gdy ktoś schowa dowolny egzemplarz do kieszeni (próbując go ukraść), ten zaczyna beczeć jak baran.

– Magiczny wisior z wielkim białym zębem (smoczym) oprawnym w srebro. Daje +25 do wszystkich czarów z list Maga.

– 2 magiczne sztylety ze srebrzysto-żółtego metalu z rękojeściami w kształcie smoczyczych główek. Rzucone, wracają pod nogi posiadacza (magia ta działa raz dziennie).

– 6 zielonych kryształowych pucharów oprawnych w srebro o wartości 200 szt. srebra każdy.

– Pierścienie, naszyjniki, bransolety i inne podobne precjoza o łącznej wartości 70 szt. złota.

– 6 szkatulek na biżuterię zawierających srebrne monety o łącznej wartości 10 szt. złota.

– Szaro-czarny puchar z pokrywą, zawierający jakiś proszek (uma upiora kurhanu).

Po przygodzie na wzgórzu Odoryka reszta wędrowki to już tylko formalność. Do Londaroth bohaterowie powinni dotrzeć bez trudności.

Londaroth to miasteczko rybackie leżące na południowym skraju jeziora Esgaroth, zamieszkałe przez Nortów. Dawno temu była to stolica regionu i największy ośrodek handlu w okolicy, zamieszkały przez ponad 300 ludzi. Od czasów czarnej plagi do dnia pokonania Smauga miasteczko było opuszczone, z rzadka tylko służąc podróżnym za miejsce noclegu. Ostatnimi czasy (po opuszczeniu starego Esgaroth) część ludzi przeniosła się tu i podjęła trud odbudowy, a raczej ponownego zasiedlenia osady. Obecnie w nowych ceglanych domach żyje tu 17 ludzkich rodzin (50 ludzi) zajmujących się głównie rybołówstwem, rolnictwem i handlem.

Opuszczając Londaroth bohaterowie muszą przejść na zachodnią stronę Bystrej Rzeki. Z tej strony rzeki droga do Dal jest krótsza, omija się też niebezpieczne tereny, gdzie mogą grasować trole i inne złe stwory. Pokonawszy niewielkie wzniesienia, bohaterowie dotrą do Nowego Esgaroth.

Nowe Miasto na Jeziorze (Nowe Esgaroth) to niewielkie miasto, zamieszkałe w 90% przez Nortów i w 10% przez ludność mieszaną. Po zniszczeniu i spaleniu przez smoka wielkiego Starego Esgaroth oraz zatruciu okolicznych wód przez jego padlinę nieco dalej na północny-zachód od pierwotnej osady powstało Nowe Miasto na Jeziorze. „Na jeziorze” było tylko za nazwy, wzniesiono je bowiem na bagnistym brzegu przylegającym do Leśnej Dziedziny Thranduila – króla elfów. Ponieważ wielu dawnych osadników powędrowało z królem Bardem do Dal, a część zasiedliła z powrotem osady porzucone ongi ze strachu przed smokiem, z pierwotnych

PRZYGODA

987 mieszkańców obecnie mieszka ich tu tylko 313. Jak dawniej zajmują się połowem ryb oraz wyrobem beczek i skrzyń.

Mimo iż okolica między Nowym Miastem na Jeziorze a Górą należy raczej do spokojnych, bezpieczeństwo drużyny w dużej mierze zależy od zachowania bohaterów. Jeśli w Esgaroth zaczyna szastać pieniędzmi, na lewo i prawo rozprowadzając o swoim bogactwie, nie jest wykluczone, że kilku bardziej przedsiębiorczych ludzi w osadzie uruchomi swoje znajomości i podążający do Dal hobbitci zostaną po drodze napadnięci przez dość liczny oddział zbójów. (należy pamiętać, że bogactwa znalezione w podziemnej dziedzinie Odoryka są na tyle wielkie, że wystarczą członkom drużyny na dostanie życie do końca ich dni, a okazją często czyni złodzieja).

W końcu, po wielu trudach i niebezpieczeństwach, reprezentacja hobbitów z Shire'u dotrze do celu podróży: miasta Dal i Ereboru.

Dal to miasto Nortów założone około 1109 roku Trzeciej Ery pod Samotną Górą, w północnej części Rhovantonu. Doskonale rozwijało się aż do 2770 roku Trzeciej Ery, kiedy to z Gór Szarych do Ereboru przybył, skuszony bogactwem, wielki smok ognisty – Smaug Złoty. Wówczas nastąpił istny kataklizm. Wszyscy mieszkańcy opuścili miasto uchodząc do Esgaroth, a nawet dalej. Prawie dwustuletni okres terroru smoka zakończył się w 2941 roku Trzeciej Ery, kiedy to Torin Dębowa Tarcza, król Khazadów z Ereboru, sprowadził do siedziby smoka hobbita imieniem Bibo, który odkrył słaby punkt w pancerzu bestii. Wiadomość o defekcie zbroi Smauga wykorzystał Bard Łucznik, obecny król Dali, zabijając potwora w Starym Esgaroth. Następnie król Bard zebrał ochotników i powędrował do zniszczonego miasta Dal, aby odbudować je i stamtąd sprawować swoje rządy. Dziś miasto liczy około 600 mieszkańców i znane jest szeroko ze wspaniałego rzemiosła.

Erebor (Samotna Góra) – miasto Khazadów założone, jak mówią legendy, jeszcze w czasach Drugiej Ery. Znalezione tu bogactwa, przede wszystkim zaś Serce Góry, sprawiły, że Erebor został najokazalszym królestwem krasnoludzkim po utracie Morii. Co prawda najwięcej Khazadów zgromadziło się na północy, w Górach Szarych, jednak żyjące na pobliskich pustkowiach smoki uniemożliwiały rozkwit tego nowego państwa, koniec końców doprowadzając do jego upadku. W tym czasie Erebor rósł w potęgę i bogactwa. Wkrótce Khazadowie Spod Góry nawiązali współpracę z Nortami mieszkającymi nad jeziorem i dolinie Bystrej Rzeki. Uczyli ludzi na wprawnych rzemieślników, pobierając opłatę w płodach rolnych, sami bowiem nie trudnili się uprawą roli. Od tej pory dzieje Ereboru splotty się na stałe z losami miasta Dal. Kiedy Smaug wtargnął Pod Górę, dziesiątkując poddanych Thraina – tamtejszego króla – garstka ocalałych krasnoludów rozpięzchła się po świecie. Dopiero syn Thraina – Thorin – poprowadził w 2941 roku Trzeciej Ery zwycięską wyprawę, a po zabicciu smoka przez Nortów z Egaroth mianował się królem Ereboru. Jego panowanie nie trwało jednak długo. Bitwa Pięciu Armii położyła kres władzy i życiu Thorina Dębowej tarczy. Nowym królem został przybyły z Żelaznych Wzgórz Dain II, znany jako Żelazna Stopa.

Liczebność krasnoludów zamieszkujących tę dziedzinę nie jest nikomu znana – Khazadowie trzymają to w tajemnicy, podobnie jak wiele innych wiadomości informacji. Szacuje się jednak, że mieszka tu od 300 do 600 krasnoludów (od piętnastu lat do Ereboru ściągają rodacy Daina, mieszkający dotychczas we wszystkich częściach świata).

Jeśli idzie o program i zasięg uroczystości, zdaje się na inwencję Mistrzów Gry. Pamiętać należy, że zbliżająca się wielkimi krokami zima utrudni lub wręcz uniemożliwi powrót hobbitów do domu bezpośrednio po zakończeniu uroczystości. Najedzeni i wypoczęci, z pewnością jednak szybko zapomną o trudach i niewygodach, i zechcą przeżyć następne, jeszcze ciekawsze przygody.

Niedźwiedź czarny

– opis na str. 63 i 141 dodatku do MERP-a pt. „Stwory Śródziemia“.

Typowy goblin (liczebność w zależności od siły drużyny)

Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
4	60	skóra utw.	+30	Brak	tak/tak	75 miecz	Brak	+0

Radagast Bury

Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
40 (60)	210	Skóra utw.	+90	Brak	nie/nie	150 laska.	100 luk dł.	45

Posiada 240 PM i zna wszystkie listy czarów Animisty, Strażnika i Otwartego Przepływu. Bazowa PA czarem +40, czar kierowany +60.

Orod Oldprick (herszt bandytów – wojownik)

Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
3	60	Kolczuga	+10	Brak	nie/nie	70 miecz	40 kusza	+0

Typowy bandyta (liczebność w zależności od siły drużyny)

Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
3	45	Skóra utw.	+10	Brak	nie/nie	65 miecz	40 kusza	+0

Opisy wszystkich innych wykorzystanych w scenariuszu zwierząt i potworów znajdują się w podręczniku głównym i dodatku pt. „Stwory Śródziemia“.

KRAINA²⁷

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
ten sam co ostatnio,
tylko w zupełnie innym
składzie

Stale współpracują:
gobliny zza wschodniej
granicy

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebna śmiercią.

AD&D

- Nigdy się nie gubię...
- Możesz mi zaufać. Nie mam przy sobie broni...
- Bez obaw, pewnie jest na pierwszym poziomie!
- Ta ściana ma wprawdzie 200 metrów wysokości ale jest w niej tyle dziur, że łatwo się na nią wdrapiemy...
- Jakoś ostatnio ci niewidzialni zabójcy się nie pokazują...
- Stare smoki są bardzo leniwe, ominie my go dużym łukiem...

CYBERPUNK

- Ciekawe co robi ten guzik?
- Klik?? To przy kupnie nie dają amunicji?
- Jesteśmy w czołgu, he he. Musieliby mieć broń przeciwpancerną, żeby nas dostać...
- Nadal świecę kiedy budzę się rano?
- Jak to? Ta ulica jest jednokierunkowa?

WARHAMMER

- Dlaczego twoja pochodnia świeci na niebiesko?
- Czy ja cię wczoraj nie zabiłem?
- Muszę. Obraził mnie. To sprawa honoru...
- Musieliby być idiotami, żeby zakładać tu pułapkę...
- W tak gęstej mgle ten potwór może nas znaleźć tylko przez przypadek...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

Uwaga: ten kierunek czytania jest nie prawidłowy

CHAOS CZYHA WSZĘDZIE

czyli dlaczego kochamy WFRP

Występują:

Uczony, Elf, Bretoński Szlachcic (wszyscy bardzo rozbawieni) i Mistrz Gry, który bezskutecznie stara się stworzyć nastrój grozy (zaciągnięte zasłony, nastrojowa muzyka, świece)

Drużyna bada piwnicę domu, w którym zamordowano kobietę – zielarkę.

Uczony: Otwieram klapę w podłodze i zaglądam do piwnicy.

MG: Pomieszczenie poniżej tonie w mroku, widzisz tylko koniec prowadzącej w dół drabiny...

Uczony: Zapalam lampę i ostrożnie schodzę po drabinie.

MG: Chyba słyszałeś jakiś szmer.

Uczony: Zatrzymuję się i nasłuchuję.

MG: Nic.

Uczony: Schodzę na dół.

Szlachcic: Tam mogą być skaveny. Sięgam po mój wierny rapier i schodzę za nim.

Uczony: Rozglądam się po piwnicy.

MG: Twoje oczy powoli przyzwyczajają się do ciemności. Masz wrażenie, że w kącie za skrzynkami coś się poruszyło.

Uczony: Szczur?

MG: Coś znacznie większego...

Elf: To pewnie skaven! Schodzę za nimi.

Uczony (domyślając się, że chodzi o adoptowaną córeczkę kobiety, która skryła się tu przed mordercami): Podchodzę bliżej.

MG: Widzisz parę gorejących w ciemności oczu.

Uczony: Mówię: „Nie bój się, nic ci nie zrobię”.

MG: Słyszysz cichy pisk, coś rusza się gwałtownie w kącie.

Szlachcic: Uwaga. Skaven szykuje się do walki.

Uczony: Przykucam, odstawiam lampę i rozkładając ręce łagodnie mówię: „Chodź, nie bój się, już do brze”.

Elf: Mam broń w pogotowiu.

MG: Coś rozmiarów dziecka wyskakuje z ciemności.

Uczony: „Nie bój się”.

MG: Widzicie małą dziewczynkę z mysimi ogonkami...

Szlachcic i Elf (zgodnie): Skaven! Skaven! Bij, zabij!

MG: ???

Z ZAPISKÓW BADACZA

W trakcie jednej z moich podróży trafiłem do pewnego miasteczka w Transylwanii. Nadeszła noc, a ja, spragniony nowych wrażeń, wędrowałem ulicami szukając jakiejś knajpy czy przyjęcia, na którym mógłbym się zabawić. Przez dłuższy czas nie natrafiłem na nic ciekawego. Dawno minęła już północ i powoli zaczynałem tracić nadzieję. Nagle, w jednej z wąskich bocznych uliczek, dostrzegłem jakąś wysmukłą postać. Mężczyzna był ubrany bardzo szykownie, niczym na jakiś bal. Zatrzymał się przed drzwiami jednego z domów i zdjawszy kapelusz zastukał laską trzy razy. Drzwi otwały się i wykwinicie ubrany osobnik zniknął we wnętrzu budynku. Zciekawiony podszedłem bliżej. Na drzwiach wisiał kawałek pergaminu. Podniosłem latarnię i przeczytałem widniejący na nim napis:

NOSFERATU – TRANSYLWAŃSKIE TOWARZYSTWO
MIŁOŚNIKÓW NIETOPERZY. WSTĄP DO NAS!
POTRZEBUJEMY ŚWIEŻEJ KRWI!

Sławek

UWAGA

Kraina Goblinów poszukuje kandydatów na stanowisko

redaktora naczelnego

Wymagania:

- głupawy wygląd
- brak poczucia humoru i poczucia równowagi (psychicznej)
- brak ogłady
- umiejętność przeżycia w ekstremalnych warunkach
- co najmniej dwa języki obce (najlepiej gobliniński i gwara podwórkowa)

Yossa, nie zgłaszaj się, i tak cię nie przyjmemy!

Nowa Kraina Goblinów ma zaszczyt przedstawić kolejną część gry fabularnej:

TABELA

Ten system jest inny niż wszystkie. Tabela stawia przed graczami jedyne prawdziwe wyzwanie – stworzenie postaci. W końcu kogo obchodzi penetrowanie labiryntów czy zabijanie smoków? Liczy się tylko bohater! Z dotychczasowych systemów tylko pierwsza wersja Kryształów Czasu kładła pewien nacisk na tworzenie postaci. Jednak wszystko to było zbyt proste. Tylko TABELA da ci możliwości, o jakich marzyłeś.

Rozdział II

CECHY

1. Siła

Siłę losuje się następująco: $3k6 + 2k8 + 4k3 +$ modyfikator z wieku (+0,25 za każde 82 miesiące życia) + modyfikatory z Wad I Zalet + modyfikatory z Wydarzeń W Przeszłości.

Siła waha się od -47 do +47 (bo jeśli ktoś złapie w dzieciństwie Klątwe Potwornej Stabości, to dostaje -8d8)

2. Zręczność

Cechę tę losuje się następująco: $3k5 + 8k2 +$ modyfikatory z wieku (jak wyżej) + modyfikatory rasowe + modyfikatory z wagi + modyfikatory z Wad I Zalet + modyfikatory z Wydarzeń W Przeszłości + modyfikator z udźwigu, który zmienia się w trakcie gry (+1 dla Nieobciążonego, 0 dla Normalnie Obciążonego, -1 dla Trochę Obciążonego, -2 dla Bardziej Obciążonego, -3 dla Strasznie Obciążonego, -4 dla Będącego w Cięży)

Zręczność może wynosić od -30 do +30 (ze względu na klątwy i wady wrodzone).

3. Kondycja Fizyczna

Losowanie: $3k6 + 2k8 + 4k3 +$ modyfikatory rasowe + modyfikatory nierasowe. Cecha ta waha się od -77 do +95.

4. Prezencja

Prezencję losuje się następująco: $3k8 + 1k12 +$ modyfikatory płciowe (0 dla mężczyzn, +4 dla kobiet, -6 dla innych) Prezencja się nie waha – jest zawsze pewna siebie.

5. Walka Wręcz

Walkę Wręcz losuje się następująco: $1k2 + 1k10 + 2k6 +$ modyfikatory wiekowe (0 dla smarkaczy, 0 dla dorosłego, 0 dla zgrelda).

Cecha ta waha się od -0 do +0 (no cóż, raczej trudno wyjaśnić taki przedział).

6. Celność

Losowanie: $3k5 + 8k2 +$ modyfikatory wzrokowe (+1 dla jednego oka, +2 dla dwóch oczu).

Celność waha się od ślepeca do Robin Hoodego.

7. Spostrzegawczość

Losowanie: $4k4 +$ modyfikatory wiekowe (+1 dla XX wieku, +3 dla Średniowiecza, -2 dla Renesansu).

Spostrzegawczość waha się jak popadnie.

8. Umiejętność Strzelania

Losowanie: poprzez wrózenie z fusów + modyfikatory z herbaty (+1 dla ziołowej, +2 dla indyjskiej, -4 dla dwótorebkowej)

Umiejętność Strzelania waha się od trafienia do pudła.

Rozdział III

RASY

W Tabeli występują następujące rasy: krasnoludy, elfy, ciemne elfy, różowe elfy, morskie elfy, rzeczne elfy, niedorzeczne elfy, szczurołudzie, żukoludzie, szczurożuki, gnomy, amazonki, ludzie, półelfy, półludzie, ćwierćelfy, tiscole, olbrzymy, smokowcy, smogowcy, robaczki świętojańskie, Murzyni, Indianie, kowboje, wilkołaczki, półstonie, kikiki, eperynowie, nieboraki, ćwikły, kwiatoludzie, eciki, beciki, bereciki, driady, triady, podjady, pirki.

















Niestety można grać tylko elfami, ludźmi i amazonkami.

Autor: Krzysztof Iwanek

**KOLEJNE ROZDZIAŁY
JUŻ ZA MIESIĄCI**

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	 Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	 Koszki wielościenne	 Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	 Gry fabularne	 Systemy bitewne	 Gry strategiczne	 Gry planszowe	 Gry karciane	 Artykuły modelarskie	 Makieły	 Czasopisma	 Książki	 Możliwość gry na miejscu	 Zabawki	 Puzzle	 Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep „IMP-Belion”, Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdl.net/~plvimal/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
CAPRI Computers ul. Cypryjska 29, 02-767 Warszawa tel. 642 - 73 - 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Cejna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
„BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul. Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antresola Pawilon 338 tel.(0-58) 301 28 41,42,43,44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Sklep modelarski SKORPION, ul. Arki Bożka 2, 44-335 Jastrzębie Zdrój tel. (036)4718133 wew. 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Księgarnia SUPLEMENT ul. Jana Bytnara Rudego 3c, 45-256 Opole tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Księgarnia FABER I FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep R.A.R. Kraków ul.Grzegorzewska 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
Księgarnia „Hobby”, 42-200 Częstochowa ul. Waty Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia „Hobby”, DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
ŚWIAT GIER tel.0-41 343 18 92 25-367 Kielce, Plac Wolności 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.09.1998


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 pocztie).

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) 25-54
MIM25 – MIM53 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 56-57 do numeru 62
PP567 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 56-57 do numeru 59
PK567 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 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

Konrad t.1
BEGK1 13.90 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 13.90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 13.90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŠRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
ŠŠTRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł

ZEW CTHULHU


Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 100 zł

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

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

Uwaga: Symbol  oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartalu. 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.

PANORAMA

FANTASTYCZNA MUZYKA (3)

Witam ponownie w muzycznym kąciuku. Na „dzień dobry” chciałbym uporządkować parę spraw, które nagromadziły się po pierwszych dwóch odcinkach. Primo: przeproszam za żartoczność redakcyjnego chochlika, który w FM #1 pochłonął wszystkie akcentowane czcionki z irlandzkich nazwisk. Spróbuję ominąć akcenty: z klanu O’Braonain (Brennan), do zespołu „Clannad” należą panie Maire i Ciaran, a oprócz nich rodzinę reprezentuje Ni O’Braonain, czyli Enya. Tak swoją drogą zwracam waszą uwagę na pojawienie się nowej płyty „Clannad”, pt. „Landmarks”.

Secundo: mój błąd w FM #2 – Danny Elfman nie skomponował ścieżki dźwiękowej do „Rob Roya”. Przepraszam! Tertio: w radiowej „Trójce” są aż dwa programy warte Waszej uwagi – „Klub Folkowy” we wtorki i „Studio el-muzyki” w czwartki (oba około godz. 22.00). Quarto: najnowsza płyta „Deep Forest” określana jest gdzieś tytułem „Deep Forest III”, ale jej właściwy tytuł brzmi „Comparsa”.

Koniec tacińskich liczebników. Dzisiejszy temat przewodni? Muzyka klasyczna.

Zauważyłem, że ludzie zajmujący się RPG często sięgają po dzieła klasycznych kompozytorów. Nic bardziej nie cieszy! Skoro nadarza się okazja, chciałbym szczególnie polecić Waszej uwadze określonych kompozytorów i ich konkretne utwory. Mój dobór może niektórym wydać się dosyć dziwaczny. Kierowałem się w nim dwiema rzeczami: własnymi upodobaniami i przydatnością na sesjach.

Zacznę od dzieła wielkiego, chociaż u nas słabo znanego. W 1937 roku, po premierze „Carmina Burana”, kompozytor **Carl Orff** napisał do swego wydawcy: „Możesz wyrzucić wszystko, co dotąd, niestety, opublikowałem. Moje dzieła zebrane zaczynają się od *Carmina Burana*”. I rzeczywiście, tak naprawdę, żadna inna kompozycja Orffa nie zdobyła podobnej sławy i uznania, co ta.

Teksty „Carmina Burana”, w języku tacińskim, francuskim i niemieckim, to wiersze napisane w XIII wieku przez wędrownych bardów i studentów. Zostały one zebrane i przechowane przez stulecia w benedyktyńskim klasztorze w Beuren (Bawaria). Warto poszukać po bibliotekach ich polskich tłumaczeń. Są ciekawe i dają niezłe pojęcie o trzynastowiecznej kulturze. Dopiero na początku naszego stulecia Orff wybrał część tekstów i skomponował do nich muzykę. Najstojniejsza z pieśni – hymn „O, Fortuna!” – znany jest chyba każdemu.

Norweskiemu kompozytorowi **Edvardowi Griegowi** (1843-1907) zawdzięczamy przede wszystkim muzykę do dramatu fantastycznego H. Ibsena „Peer Gynt”. Zaprezentowano ją po raz pierwszy w 1876 roku. Tak podobała się publiczności, że odbyło się jeszcze 37 koncertów, aż do pożaru, który zniszczył kostiumy i dekoracje. W 1891 r. Grieg stworzył drugą część „Peer Gynta”, którą wydano jako samodzielny utwór muzyczny. Szczególnie pierwsza suita jest dziełem, które trzeba znać koniecznie. Oprócz „Peer Gynta” obowiązkowo musicie też posłuchać koncertu fortepianowego a-moll (op. 16).

Teraz pora na dwóch rosyjskich kompozytorów, żyjących na przełomie XIX i XX wieku: **Piotra Czajkowskiego** i **Nikołaja Rimskiego-Korsakowa**. Obaj podarowali światu wspaniałe kompozycje: Czajkowski balety „Dziadek do orzechów” i „Jezioro łabędzie”, Rimski-Korsakow „Szeherazadę” (stworzoną pod wpływem „Baśni tysiąca i jednej nocy”).

Muzyka Griega, Czajkowskiego i Rimskiego-Korsakowa ma jedną wspólną cechę: w niezwykle sposób operuje nastrojem – od „sielskiego, anielskiego” spokoju, po głęboką pasję i dramatyzm. Naprawdę porwajęca!

„Cztery pory roku” **Antonio Vivaldiego** nie wymagają reklamowania, więc tylko o nich przypominam – tak na wszelki wypadek. Warto też pamiętać o słynnym „Boleró” **Maurice’a Ravela**. To chyba jedyny przypadek, kiedy jeden i ten sam motyw muzyczny, powtarzany w kółko przez różne instrumenty siedemnaście razy, zachwyca, zamiast doprowadzać do szatu monotonią.

Z ogromnego repertuaru muzyki operowej, która doskonale nadaje się do zilustrowania sesji, podam zaledwie parę przykładów. Król opery, **Giuseppe Verdi** – „Marsz tryumfalny” z „Aidy”, **Georges Bizet** – aranżacje orkiestrowe z fragmentów „Carmen”, **Gioacchino Rossini** – uwertura do „Wilhelma Tella”, **Ryszard Wagner** – uwertury do „Holendra Tułacza” i „Tannh(usera)”.

Czasami dochodzi do sytuacji, gdy bohaterowie zostają zaproszeni na bal. Tu bez wątplenia powinien królować walc. A wspaniałych walców powstało wiele, zarówno w muzyce klasycznej, jak i... tej pozostałej. Najpiękniejsze walce komponował **Johann Strauss syn** („Nad pięknym, modrym Dunajem”, „Walc cesarski”, „Odgłosy wiosny”). Również wspomniany wcześniej Czajkowski stworzył piękne kompozycje: „Walc kwiatów” (z „Dziadka do orzechów”) i walc z „Jeziora łabędziego”. Przy okazji muzyki filmowej (FM #2) wspominałem już o „Walcu do śmierci” („Waltz to the Death”) Danny’ego Elfmana. Piosenka Enyi „Caribbean Blue” również ma rytm walca (nie ona jedna zresztą).

Muzyka klasyczna jest bardzo łatwo dostępna i kasety lub płyty z jej nagraniami są stosunkowo niedrogie. Na dodatek od pewnego czasu istnieje możliwość kupowania kolekcji muzycznych (zeszyt + płyta) w rodzaju „Muzyki Mistrzów” wydawnictwa DeAgostini. Stanowią one coś w rodzaju składanek „najlepszych kawałków” muzyki klasycznej, dzięki czemu można uniknąć bardziej żmudnych poszukiwań. Co prawda zetknąłem się z opinią dobrze zorientowanych w temacie miłośników klasyki, że wykonania utworów prezentowane w tych kolekcjach są słabe, ale osobiście uważam, że żeby zaszkodzić takiej Muzyce (świadomie przez wielkie „M”), trzeba się bardzo postarać.

Jeżeli tym artykułem uda mi się Was zachęcić do sięgnięcia po muzykę klasyczną, uznam, że odniosłem naprawdę wielki sukces. To, co tu zaprezentowałem, jest zaledwie małym fragmentem wielkiego muzycznego ogrodu i przypuszczam, że ten temat będzie jeszcze powracał.

Na zakończenie chciałbym Wam przypomnieć o prośbie z poprzedniej „FM”. Jeżeli znacie audycje radiowe lub telewizyjne, gdzie można usłyszeć fantastyczną muzykę, dajcie znać. Jeżeli znacie sklepy, w których można się w nią zaopatrzyć, zamówić coś normalnie niedostępnego, tym bardziej dajcie znać. Pomóżmy sobie wzajemnie w powiększaniu kolekcji nagrań. Mam nadzieję, że w następnym odcinku będę już mógł zamieścić jakieś wiadomości na ten temat. Na listach róbćcie dopisek „Muzyka”, albo „JeRzy” – będzie mniej roboty przy segregowaniu korespondencji.

Nie zdradzę, co będzie w następnej części. Prawdę mówiąc – sam jeszcze nie wiem.

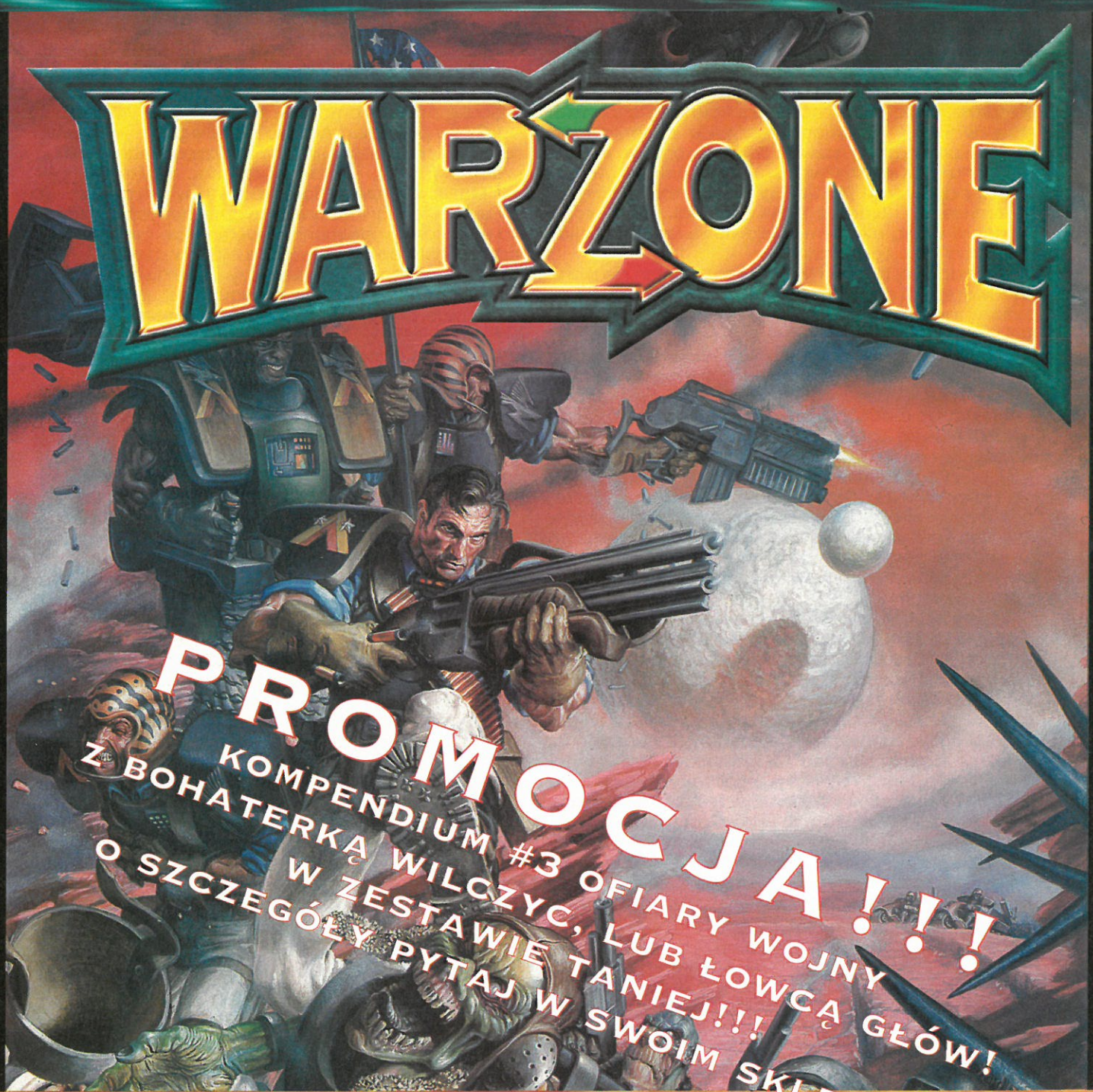
Pozdrawiam Was serdecznie!

JeRzy

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522

WARZONE



PROMOCJA!!!
KOMPENDIUM #3 OFIARY WOJNY
Z BOHATERKA WILCZYCH, LUB ŁOWCĄ GŁÓW!
W ZESTAWIE TANIEJ!!!
O SZCZEGÓŁY PYTAJ W SWOIM SKLEPIE!

NOWOŚĆ!!!

9410 *Katedra Bractwa*

W pudełku: kartonowy model katedry,
scenariusz, dwie figurki:
Anioł Miłosierdzia i Wizjonerka.

UWAGA!

Możliwość sprzedaży wysyłkowej.
Zadzwoń lub napisz, a prześlemy Ci naszą pełną
ofertę.

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK, A TAKŻE CO MIESIĄC W

GAMES

2 WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775

CHRONOPIA

PROMOCJA!!!
Do każdego zakupionego podręcznika głównego
jedna figurka gratis!
Pytaj w swoim sklepie!

NOWOŚCI!!!

2325 *Elfi Miecznicy*

2328 *Strażniczki Płomieni*

2529 *Zjadacz Lotosu*

... oraz wiele, wiele innych!

SZYSTKIE NOWOŚCI

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA'98/99

- | | |
|---|--|
| 1. Jakub Wichrowski (Strefa51 W-wa) 22 pkt. | 7. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 7 pkt. |
| 2. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 14 pkt. | 8. Kuba Gabriel (Morion W-wa) 7 pkt. |
| 3. Przemek Niedzielski (Morion W-wa) 11 pkt. | 9. Tomasz Chuk (Interno Gdańsk) 6 pkt. |
| 4. Bartosz Leszczko (Schron W-wa) 10 pkt. | 10. Krzysztof Koryciński (K Saska W-wa) 6 pkt. |
| 5. Michał Lempkowski (K. Saska W-wa) 10 pkt. | 11. Waldemar Karcz (Bard Kraków) 6 pkt. |
| 6. Stanisław Czarnowski (Strefa51 W-wa) 10pkt | 12. Sebastian Sałach (K Saska W-wa) 6 pkt. |

(ZA)ŚWIAT(Y) (PÓŁ)MROKU

Artykuł zaczerpnięty z pisma **White Wolf Inphobia #54**

Bycie nieumarłym, bycie nadcztowikiem, bycie krwio pijcą... Ach, pomarzyć... Może jednak nie, bo z poniższego artykułu dowiesz się, jak zostać „prawdziwym” wampirem. I nie jest to wcale kryptoreklama piwa Belfast...

(tk)

J. D. Wiker

A WIĘC CHCESZ ZOSTAĆ WAMPIREM?

Tłumaczenie: śmiertelny Łukasz M. Pogoda

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

Od pewnego czasu rośnie popularność książek i filmów o wampirach, a jednocześnie coraz więcej i więcej ludzi ulega urokowi i romantyce wiecznego życia. Korzyści są niewątpliwe, ale życie po śmierci ma także swoje wady. Nie każdy śmiertelnik ma dostatecznie dużo szczęścia, aby doświadczyć wiecznego potępienia. Do tych, którzy szczerze tego pragną, kierujemy niniejszy prosty przewodnik. Pomoże on Wam powiększyć szereg nieumarłych.

MOTYWACJA

Najpierw musisz poznać przyczyny, dla których chcesz stać się wampirem. Czy pragniesz zostać projektantem kosztownych strojów? Czy też chcesz przestawać z bogatymi i sławnymi? Mieszkać w bajecznym, gotyckim zamku? A może posługiwać się swoimi nadnaturalnymi zdolnościami, aby uwodzić atrakcyjne przedstawicielki pożądanej płci i sprawiać, że zakochają się w tobie do szaleństwa na całą wieczność? Oto kilka niezłych powodów, dla których można porzucić człowieczeństwo – zapytajcie jakąkolwiek gwiazdę muzyki rockowej.

Jednak nie wszystkie pobudki są równie dobre. Jeśli chcesz zostać wampirem, gdyż pragniesz uniknąć płacenia alimentów, stać się „mścicielem nocy” w pelerynie, którego zadaniem jest walka ze zbrodnią, czy też pragniesz ukarać rodziców lub masz zamiar zwrócić na siebie uwagę Jodie Foster albo jakiegokolwiek innej gwiazdy filmowej, lepiej przemyśl swoją decyzję raz jeszcze.

WADY

Musisz mieć na uwadze, że egzystencja wampira nie składa się wyłącznie z szeregu emocjonujących przygód, emocjonujących romansów lub czegokolwiek emocjonującego. W rzeczywistości jedynym źródłem emocji, na które możesz liczyć, jest możliwość nagłej śmierci w kłach anarchistów, kłach członków Sabatu, kłach starców, a także w szczękach i na pazurach wilkołaków. Pamiętaj także o kołkach łowców wampirów i palących promieniach słońca.

Musisz też pogodzić się z myślą, że wieczność może być równie nudna, jak twoje obecne życie („Do diabła z tym podłym, wiecznym istnieniem – tu po prostu nie ma co robić!”). Pomyśl też, jak mogłaby wyglądać twoja nieśmiertelność, jeśli akurat dostałbyś czkawki zostając Przemienionym:

„Tym razem stro*HIK*isz sobie żarty ze złego cholera*HIK*nego Kainity, ty piep*HIK*ony, stary bezduszny diable! *HIK*”

Po miesiącu lub dwóch takiej egzystencji kły i pazury Lupinów zaczną wyglądać całkiem atrakcyjnie.

STAJĄC SIĘ WAMPIREM

Jeśli uznasz, że korzyści, jakie możesz osiągnąć, znaczą dla ciebie więcej niż ryzyko, jakie musisz ponieść, to być może jest ci pisane wieczne potępienie. Teraz musisz zostać Przemienionym. Niezależnie od tego, co słyszałeś, jedynie posoka wampira otrzymana po utracie całej własnej krwi może zamienić cię w członka Rodziny. (Po prawdzie, można zostać wampirem na skutek ukąszenia przez nietoperza wampira, jednak perspektywa wydalania moczu w czasie zwisu głową w dół przez całą wieczność zazwyczaj odrzuca zainteresowanych. Pomimo tego, pogłoski krążące wśród Malkavianów sugerują, że tak właśnie powstał pierwszy Nosferatowie).

Czynności podane poniżej – w przeciwieństwie do przekonani ogółu – nie zmieniają się w jednego z nieumarłych:

1. Ubieranie się na czarno, czuwanie przez całą noc, unikanie słońca i skrajne reakcje. Ludzie pomyślą, że jesteś dziwny, ale nie uwierzą, że jesteś wampirem.
2. Przeczytanie „Kronik Wampirów” Anne Rice w czasie jednego posiedzenia. Taki czyn zazwyczaj prowadzi do punktu pierwszego – patrz powyżej.
3. Robienie sobie brzydkich rzeczy w trakcie oglądania Winony Ryder w filmie „Drakula” (*Bram Stoker's Dracula*) Francisa Forda Coppoli. Co najwyżej pobudzi to u ciebie porost włosów na rękach.
4. Ukończenie studiów prawniczych. Z pewnością staniesz się krwio pijcą, jednak nie takiego rodzaju, jakim chcesz zostać.

DOSTOSOWUJĄC SIĘ

Powiedzmy, że udało ci się zlokalizować wampira i przekonać go, aby cię przeistoczył. Gratulacje! Przeszedłeś przez bramę prowadzącą ku nieśmiertelności, zatem nadszedł czas na małe zmiany. Po pierwsze, musisz rzucić swoją dotychczasową pracę lub przejść na nocną zmianę. Wyobraź sobie bowiem taką wymianę zdań:

Twój szef: Robercie, sprawdziłem twoją kartę zegarową. Spóźniłeś się przez cały tydzień.

Ty: Och. Eee, przepraszam, zaspałem.

Twój szef: Do dziesiątej w nocy?! Kim ty jesteś, jakimś wampirem?

Ty: A niech to cholera! Szefie, poznałeś mój największy sekret. Obawiam się, że będę musiał zmienić cię w jednego z nas. Idę ugryźć twój tyłek...

Twój szef: Jesteś zwolniony.

Po drugie, musisz opuścić swoich ukochanych. To jest o wiele trudniejsze, niż ci się wydaje, szczególnie, jeśli zostałeś Przemieniony przez wampira płci przeciwnej:

Żona: Wreszcie postanowiłeś wstać, co?

Ty: No, tak. Wychodzę.

Żona: Znowu?! Nie rób sobie jaj. Dobrze wiem, że posuwasz tą obleśną dziwkę, którą spotkałeś w galerii sztuki, nieprawdaż?!

Ty: Nie! To nie tak... jak myślisz. Ona jest, jakby to powiedzieć, wampirem. Teraz ja też jestem wampirem.

Żona: Świetnie! Wampiry nie istnieją! Nie ujdzie to panu na sucho, panie mężu! Dzwonię do mojego prawnika! Dostanę dom, samochody i alimenty... i... i... każdy grosz, jaki zarobisz!

Ty: A na dodatek nie wierzysz w wampiry!

Po trzecie, musisz sfingować swoją śmierć. To chyba najważniejsze, co musisz uczynić. W sumie jest to całkiem proste zadanie; twoja rodzina i przyjaciele prędzej uwierzą, że jesteś martwy, niż nieumarły. Z drugiej strony, można tą robotę spartaczyć na kilka sposobów, więc przeczytaj uważnie poniższe:

1. Wjeżdż samochodem do głębokiego jeziora, uwolnij się i wypłyń na powierzchnię. Nie wjeżdżaj do bagna, ani do jeziora naturalnej smoły.
2. Wskocz z jadącego ekspresu. Nie wskakuj POD jadący pociąg.
3. Skocz z wieżowca, złap się wystającego parapetu i opuść dach tylnym wyjściem. Nie skacz z wieżowca, jeśli masz zamiar złapać ciąg powietrza i rozbryznąć się na chodniku.

(ZA)ŚWIAT(Y) (PÓŁ)MROKU

4. Opuść swój dom i wszystko, co posiadasz, zostawiając jedynie list pożegnalny. Nie opuszczaj domu wraz ze wszystkimi rzeczami i nie zostawiaj nowego adresu.
5. Strzel do policjanta z Los Angeles, a potem pozwól mu i jego kumplom nafaszerować cię ołowiem. Nie nazywaj jego małżonka dziwką/bękartem. Uwierz osobistemu doświadczeniu – będziesz trafiony przynajmniej kilkaset razy. (W Polsce to raczej nie zadziała, ale równie skuteczne może być irytowanie kogoś z Pruszkowa – przypis tłum.)

W końcu będziesz musiał zmienić swoje imię. Dla większości neofitów to najlepsza część przemiany w wampira. Mimo wszystko – czy naprawdę jesteś zadowolony z imienia, które nadali ci twoi rodzice? Jeśli wszyscy by byli, wtedy zmienianie imion nie byłoby takim przemysłem, jakim jest. Wystarczy, byś pamiętał o tych kilku łatwych zasadach, a wtedy będziesz mógł poszczycić się nowym wspaniałym imieniem.

1. Nie zapisuj swojego imienia od tyłu. Albo nie będzie to miało sensu (na przykład „Charlie” czytane od tyłu wymawia się „Il-racz”), albo będzie takie samo (zobacz „Anna” lub „Bob”), albo wprowadzi cię w zakłopotanie – spróbuj powiedzieć od tyłu „Sam Mudd”. I nigdy nie mów hop, zanim nie przeskoczysz, „Hrabia Alucard” nigdy nikogo nie zmyli!
2. Unikaj popularnych imion, gdyż mogą one stać się niepopularnymi, może nawet niemodnymi i będzie ci głupio. Zapytaj tylko o to wampira, który przezwiał siebie „Lord Vader”, albo tego, który rozpaczliwie próbuje pozbyć się miana „Yoko Ono”.
3. Wystrzegaj się imion, które sprawiają, że inni nieumarli będą chcieli cię zabić. Oto kilka przykładów: „Doktor Sabat”, „Luke Garou”, „Profesor Van Helsing” albo „Billy Ray Cyrus”.
4. Nie dodawaj do swojego imienia niewłaściwych przydomków. Przykładowo unikaj takich, jak: „Baron Ernie von Horowitz”, „Hrabia Wachowski”, „Księżniczka LaWanda”, „Lord Atut” (no dobrze, może ten ostatni jest do zniesienia) czy też „Filip, Generał Demonów”.
5. Ponad wszystko nie pozwalaj, aby inne wampiry przyzwyczyły się do w: ciebie przezwiska, gdyż może zniszczyć twój wizerunek. O ko o Kowalskim „Tarczy Amandzie „Zapasowej puli ł o Jenkinsie „Wieczornej „Hrabim albinosie” i legionia Kainitów, których imiona ni się do druku.

SCHRONIENIA

Wkrótce uświadomisz sobie, niecznie musisz posiadać bezschronienie. Dobra kryjówka jest stanowi różnicę między byciem żywym od bycia ostatecznie martwym „Ostateczna śmierć”) lub co najcenniejszą między wiecznym komfortem nośnią z kapiącym kranem. (Zdaniem Malkavianie mogą to uznać za element).

Do dobrych schronień zalicza zapomniane (lub jeszcze nie uruchomione!), antyseptycznie czyste stacje metra pełne książek i antycznych mebli, z bieżącym i cudownie podłączoną elektrycznością (hej, Lex Luthor miał coś takiego w *Supermanie*). Równie dobrze może to być przybudówka na szczycie wieżowca, z której możesz rozmyślając obserwować całe miasto lub gotycki pałac na sk

albo ognioodporna, wyciszona krypta z szyfrowym zamkiem, którego kombinację znana jest wyłącznie tobie.

Zie schronienia to szklarnie, poczekalnie, Dolina Śmierci, Wątykan, jakiegokolwiek miejsce za kołem polarnym w złym okresie roku, czarny garou, albo ognioodporna, wyciszona krypta z szyfrowym zamkiem, którego kombinację właśnie zapomniałeś, czy też każde miejsce, które stoi w ogniu.

Z pewnością będziesz również pragnął jakoś ochronić swoje *sanctum sanctorum*. Pierwsza linia obrony dla każdej kryjówki to zamki we wszystkich drzwiach. Pamiętaj, aby zawsze mieć zapasową parę kluczy, gdyż nic nie jest gorsze, niż stanie przed wejściem do schronienia tuż przed wschodem słońca i desperackie poszukiwanie kluczy, które niechcący upuściłeś na Marszałkowskiej.

Niezłym pomysłem są elektroniczne urządzenia dozorujące – wielu Kainitów zabezpiecza legowiska kamerami oraz czujnikami wykrywającymi ruch, dym i zmiany temperatury. Sprytniejsi nie zapominają o podłączeniu całego systemu alarmowego do głośnej syreny, która mogłaby zbudzić nawet umarłego.

Niektórzy ponadto zatrudniają ghule.

GHULE

Ghule – ludzie lub zwierzęta, które nakarmione twoją krwią zyskały pewne nadnaturalne moce – są użyteczne, gdyż mogą cię strzec w czasie, gdy wybrałeś się na spacer lub poszedłeś spać. Właściwie spętany Więzami Krwi ghul może być twoim najlepszym przyjacielem, spowiednikiem lub nawet kochankiem. Bądź jednak ostrożny z Więzami Krwi, gdyż ślepo oddany sługa może być uciążliwy. Wszystko w porządku, gdy chce oddać za ciebie życie, jednak możesz zacząć przygotowywać się do płacenia alimentów przez całą wieczność w chwili, gdy nazwie cię swoim „panem” w obecności prawnika żony, przygotowującego powód rozwodowy.

Jakiej ptci powinien być twój ghul? To zależy włącznie od ciebie, ale zazwyczaj lepiej wybierać starszych śmiertelników. Młodzi mogą przyprowadzać ze sobą swoje napa-

li lub przyjaciół – wyobraź sobie: „Hej, się na tej czarnej, lakierowanej truni, będzie super!”

pleć sługi musisz mieć także na uwagopodobania. Z pewnością oznacza to wanie sytuacji, ale nie będziesz przebieżnie zbył długo, nie mówiąc już o wieczerać się atrakcyjnemu ghulowi, który do szaleństwa. Pamiętaj jednak, że e, jakiego rodzaju choroby mogą zła-wi ludzie. („Nie zależnie od tego, ile unktów krwi, ta piep*HIK*ona wy-chce zejść!”).

nym najbezpieczniej jest wybrać ko-zupełnie nie pociąga. Może się wyda-to marnowanie wspaniałej okazji – bo romantyzm jest jedną z przyczyn, dla-ni staliśmy się wampirem? Jednak taki radal może dla nas wykonywać dowol-zbę rutynowych obowiązków domo-. Ale prędzej, czy później okaże się, że /scy popełniamy błędy.

Lukrecjo, gdzie są moje spodnie?

Luźka: Wyprałam je, mój panie. Teraz się suszą, panie.

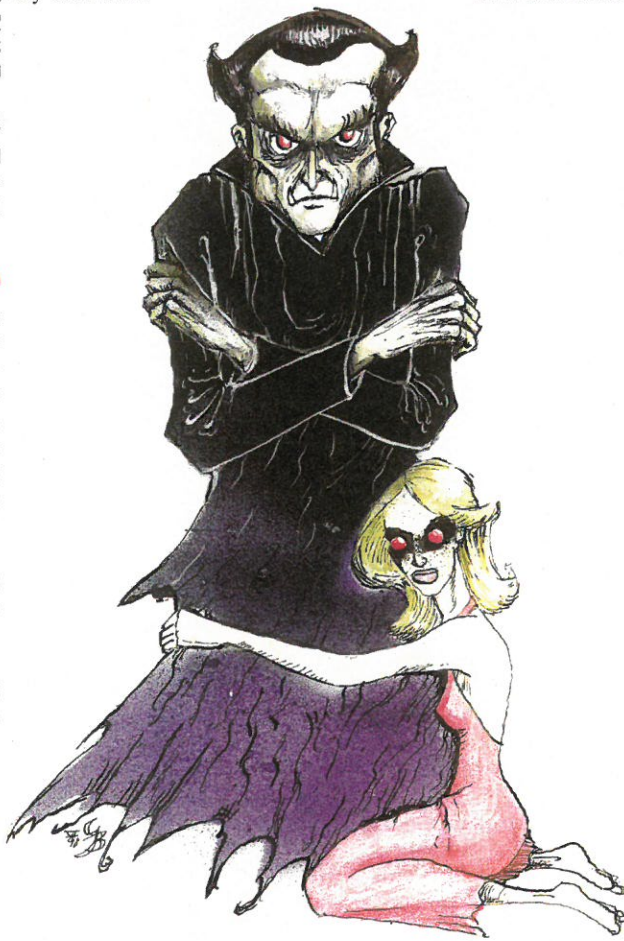
Luźka: Dobra. Czekaj... zaraz... chyba nie wyprałam moich szarych spodni?

Luźka: Wyprałam wszystkie twoje rzeczy, panie.

Ty: Sprawdziłaś wcześniej kieszenie?

Luźka: Nie, panie, nie sprawdziłam. Czemu pytasz, mój panie?

Ty: Ty krowo, był w nich kod zamka mojej ognioodpornej, wyciszzonej krypty!



(ZA)ŚWIAT(Y) (PÓŁ)MROKU

Albo coś innego:

Ty: Dobry wieczór, Igor. Przyszło coś dzisiaj?

Sługa: Proszę, panie. Oto poczta.

Ty: Dzięki. Co my tu mamy, śmieci, rachunki, śmie – Igor, kto wydzwonił 11.753 złote na numery 0-700-coś tam? Igor? Igor, gdzie ty polazł? IGOR!

Aby uniknąć takich sytuacji, trzeba od razu określić podstawowe reguły i wywiesić je w pokoju ghula, niczym plakat z obwieszczeniem wyborczym. Jeśli nie potrafisz żadnych wymyślić samodzielnie, to zacznij od tych:

1. Żadnego palenia w łóżku.
2. Żadnych przyjęć w czasie snu mistrza.
3. Żadnych prywatnych rozmów telefonicznych.
4. Żadnego pożyczania samochodu.
5. Żadnej głośniejszej muzyki po 6 rano.
7. Jeśli mistrz popadnie w letarg, nie wolno go zamrażać i wystawiać na jarmarkach jako „Człowieka Śniegu.”

Nawet jeśli twój ghul już coś zepsuł, wciąż może się on okazać użyteczny jako awaryjne źródło krwi na te noce, w czasie których wydaje ci się, że niczego już nie upolujesz.

ZYWIENIE

Miejmy nadzieję, że twój Ojciec pokazał ci, jak się zdobywa tak niezbędną do przetrwania krew. Informacje te są pewnie kompletne, ale nie wystarczające, gdyż tylko ty możesz określić na kogo chcesz polować. Z pewnością uświadomiłeś sobie, że picie krwi alkoholików lub narkomanów wywiera na ciebie zły wpływ, ale czy wiesz, kogo jeszcze należy omijać? Oto lista 10 potencjalnych ofiar, których powinieneś unikać, łącznie z uzasadnieniem:

10. Samego siebie. Zapomnij o tym.
9. Bardzo starych ludzi. Zostało im już niewiele krwi.
8. Byłych gwiazd programów dla dzieci. Pamiętaj, czego się nauczyłeś o alkoholikach i narkomanach?
7. Wilkołaków. Zazwyczaj kończy się to skonsumowaniem ciebie.
6. Arnolda Schwarzeneggera. Patrz punkt 7.
6. Bezdomnych z Dworca Centralnego. Z pewnością są oni posiłkiem, ale czy jesteś w stanie zabrać się jedzenia?
4. Zespołu Rolling Stones. Patrz 9.
3. Sprawozdawców stacji telewizyjnych lub radiowych – z oczywistej przyczyny. (Z drugiej strony pismacy z brukowców są łatwym i bezpiecznym łupem, gdyż nikt nie wierzy w ich wypociny).
2. Kaina. Powodzenia.
1. Symbolu, czyli artysty znanego niegdyś jako Artysta Znany Niegdyś Jako Prince. Po prostu jest zbyt dziwny.

Możliwe, że w trakcie posilania się zdarzy ci się mały „wypadek”. Innymi słowy, poniszę cię i kompletnie osuszysz swoją ofiarę. W takiej sytuacji jest kilka sposobów postępowania. Wrzucanie ciała do rzeki lub na głębiej jest jedną z zadowalających metod zacierania śladów. Palenie „wypadków” w jakimś odizolowanym miejscu także jest dobrym pomysłem. Pozytywnie poręczne są duże śmietniki, jak również puste zakątki miasta. W sumie każde miejsce, w którym znajdują się zwłoki, jest dobre.

Ciała swoich ofiar nie należy tak ustawiać, aby sprawiały wrażenie żywych (pamiętasz „Weekend u Berniego”?), ani wozić ich ze sobą w poczuciu winy. Wychodzenie za swoje „wypadki”, trzymanie ich w swoim garażu, trzymanie w cudzym garażu, albo zabieranie do opery także jest niezbyt mądre.

Mając odrobinę szczęścia, możesz wszystko zaaranżować tak, aby zdarzył ci się wypadek z kimś, kogo każdy chętnie zobaczyłby martwym. Od razu przychodzi na myśl prezydent Kwaśniewski i „Piasek” Piaseczny.

UŻYWANIE WAMPIRZYCH MOCY

Wszyscy Kainici są obdarzeni jakimiś wspaniałymi, nadnaturalnymi mocami, jednak rzesze neofitów nie wiedzą, do czego mogą one się przydać. Łatwo można określić przydatność takich dyscyplin, jak Akceleracja, Wytrzymałość lub Potencja, ale co z innymi? Oto kilka przykładowych zastosowań dla twoich zdolności.

ANIMALIZM

Otwórz całonocną szkołę posłuszeństwa dla zwierząt domowych. W ten sposób nie będziesz się musiał martwić o zasoby gotówki, a przy okazji możesz zamieniać zwierzęta w armię lojalnych czcicieli.

Ty: Oto, proszę pani, Fafik; jest już wytrenowany i posłuszny. Proszę spróbować.

Klientka: O, dziękuję, Lady Dafne! Siadaj, Fafik. (Chwila ciszy.) On nie siada.

Ty: Aj! Trzeba powiedzieć: „Twój straszny pan ci nakazuje.”

ADWRAŻLIWOŚĆ

„Mocy, jaką okazywałaś ludziom przy aniach zagubionych soczewek kontaktowych, czy próbowałaś kiedyś pracować dla...? Wyobraź sobie, jak użyteczne mogą się okazać dla władz twoje umiejętności postrzegania aury, identyfikowania roni zabójców lub czytania myśli podejrzanych.

Ty: Zabójca ma... metr osiemdziesiąt... waży około 72 kilogramów... blondyn... szare oczy... nosi błękitną, sportową marynarkę... i skórzane spodnie.

Lina: Hm, opisujesz samego siebie.

Ty: To znaczy, chciałem powiedzieć, ma metr sześćdziesiąt pięć, waży 90 kilo, ma brązowe włosy, zielone oczy i lekko łysieje.

Lina: To chyba ja.

Jesteś aresztowany!

DOMINACJA

Oto dyscyplina pełna różnych możliwości!

Pracownik: Ona tu przepracowała ledwo jeden dzień! Dlaczego dyrektor zdecydował się nagle odejść na emeryturę, a jej oddał swoje stanowisko?

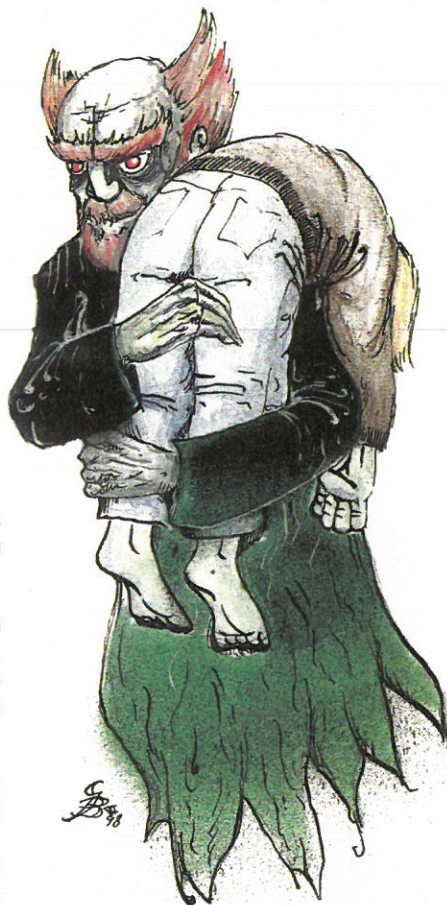
Drugi pracownik: Nie wąp w mroczną panią, śmieciu!

NIWIDOCZNOŚĆ

w porządku, wszystkie głupie żarty o podglądaniu w szatniach na bok, ponieważ umiejętność stawiania się niewidocznym może być używana na wiele zabawnych – poetycznych – sposobów.

Przewodniczący komisji senackiej: W porządku, jeśli pan, panie Tomaszewski, nic nie powiedział na temat puszek z colą, to co pan powiedział?

Ty, niewidoczny i przed mikrofonem: Powiedziałem, że chciałem ugryźć ją w tyłeczek. Obiecałem też jej, że jeśli mi nie ulegnie, to już nigdy nie będzie pracować w stolicy. Na dodatek byłoby lepiej, gdyby nikomu o tym nie mówiła, gdyż pewnego dnia chciałbym zostać marszałkiem.



(ZA)ŚWIAT(Y) (PÓŁ)MROKU

PREZENCJA

Prezencja jest niemal tak użyteczna jak Dominacja, niestety, nieostrożne jej stosowanie może mieć pewne nieoczekiwane skutki uboczne.

Ty: Chodź ze mną do mojego samochodu, piękny, a doświadczysz coś, czego nigdy nie zapomnisz.

Mężczyzna: Tak. Udam się gdziekolwiek zechcesz, władczyni.

Kobieta: Ja też.

Ty: Co?

Druga kobieta: Ja także.

Ty: Odejdźcie! Zostawcie mnie w spokoju!

Staruszek: Czyż jej nosek nie jest przepiękny, gdy się krzywi ze złości? Nie czułem się tak już od lat!

TRANSFORMACJA

Być może ta moc nie daje nam okazji do zarabiania pieniędzy, ale mimo to daje ona największe możliwości ucieczki przed niedoszłymi zabójcami wampirów. Przynajmniej zazwyczaj.

Ty: Spóźniłeś się, Von Gelding! Kolejna przemiana i będę bezpieczny pod skorupą ziemi, gdzie – IIIAAAAGHHHH!

Zabójca wampirów: Jak widzisz, księżu Rafałku, oto dlaczego przywiódłem cię do tego aktywnego wulkanu – metr twardej skały, 10 metrów płynnej lawy. Adieu!

TAUMATURGIA

Dzięki niej możesz wykonywać dowolne sztuczki magiczne. Tylko nie oczekuj, że wykonując je zbijesz fortunę.

Producent: Myślę, Janka, że musimy zrezygnować z „Pokazu magii księżnej Oliwii”. W ubiegłym tygodniu księżna pokazała swojemu asystentowi, jak chronić jej „schronienie”, a tydzień wcześniej wywołała w studiu burzę z piorunami! Na dodatek nie wiem, co zrobiła mnie, ale z jakiegoś powodu nikt nie może teraz ze mną wytrzymać!

Asystentka: Zamknij się, głupku.

SPRZYMIERZEŃCY I ZNAJOMI

Pamiętaj, że nie wszyscy śmiertelnicy zaliczani są do ghuli lub do zapasów jedzenia. Niektórzy z nich ciągle są niezwykle użytecznymi źródłami informacji i wsparcia, a przy tym działają lepiej, gdy daje się im wolną rękę! Staraj się podtrzymywać związki z reporterami z gazet i telewizji, oficerami policji, pracownikami banku, czy też ze szpitalnym personelem – z każdym, kto będzie mógł kiedyś oddać ci przysługę.

Tylko nie oczekuj zbyt wiele od swoich śmiertelnych znajomych. Poniższe przykłady powinny uświadomić ci, o jakie rzeczy możesz prosić swoich pomocników.

Rozsądne: Broń, fotografie lokalnych osobistości, tymczasowe bezpieczne schronienie, samochód, pieniądze, nielegalne narkotyki.

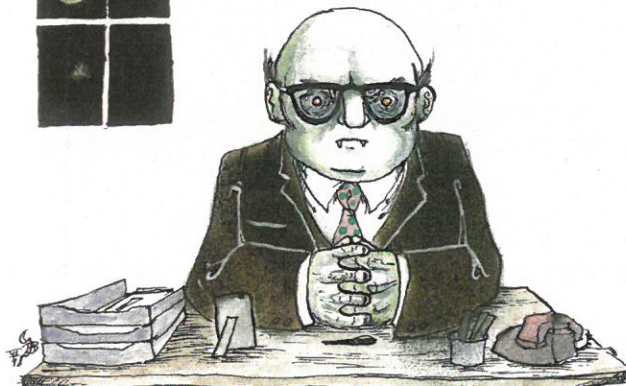
Nierozsądne: Eksperymentalne wojskowe działa, fotografie lokalnych osobistości wykonujących zakazane czynności, wieżowiec Marriot, darmowa telewizja kablowa.

Totalnie chore: Erotyczne akcesoria dla zwierząt domowych, fotografie Barbary Bush wykonującej zakazane czynności, województwo krakowskie, kasety wideo ze wszystkimi odcinkami „Na każdy temat.”

UKŁADANIE SIĘ ZE SWOIM RODZICEM

Twój Rodzic – prezentując cię księciu – wykonuje pierwszy krok na drodze twojej łagodnej integracji ze społecznością Przeklętych. Jednak Rodzic może ci odmawiać przywileju prezentacji nawet przez lata, nie mając zbyt chętności wypuścić cię w mrok nocy. Jeśli nie możesz się doczekać chwili, gdy uzyskasz samodzielność, zastanów się nad podanymi poniżej taktykami, stosowanymi przez nastolatków pragnących uwolnić się od swoich rodziców:

1. Stań się antytezą swojego Rodzica. Jeśli twój opiekun jest spokojny, wyrafinowany i dystyngowany, próbuj ubierać się w skąpe stroje ze skóry, ogół głowę, pokryj ciało tatuażami



i puszczaj ostrą muzykę tak głośno, jak tylko możesz. Z drugiej strony, jeśli twój Rodzic należy do klanu Brujah, powinieneś nosić koszulki polo, cytować Hemingwaya, czytać magazyn „Gentleman” i bez końca słuchać Johna Denver ze szpulowego magnetofonu.

2. Ucieknij i nie myśl o powrocie. Upewnij się, że zostawiłeś list obciążający Rodzica odpowiedzialnością za wszelkie twoje nieszczęścia, na braku pieniędzy poczawszy, a na złym oddechu kończąc. Niech poczuje się winny wszystkiemu. Oczywiście, jeśli w rzeczywistości nie jesteś gotów dołączyć do Rodziny i posłużysz się tą metodą, to jesteś zgładzony, ale przynajmniej nie usłyszysz, jak twój Rodzic mówi „A nie mówiłem, że tak będzie?”
3. Wstrzymaj oddech do czasu, aż twój Rodzic przedstawi cię księciu. Neeee, o tym możesz zapomnieć.
4. Wstąp do sekty i nieustannie zanudzaj swojego Rodzica rozważaniami o drzewach pełniących role osobistych zbawicieli. Możesz go także prosić o pomoc przy rozdawaniu ulotek na lotnisku.
5. Wystąp w talk-show i powiedz światu, że twój Rodzic wykorzystywał cię jako dziecko, z uwagi na co nie możesz teraz spać po nocach i nabawiłeś się dziwnych uzależnień.
6. Z podobnych względów, gdy twój Rodzic jest płci przeciwnej, pozwij go do sądu i zażądaj alimentów. Jeśli on lub ona natychmiast cię nie uwolni, będziesz mógł zażądać wszystkiego, co posiada (i prawdopodobnie to dostaniesz). Może nawet uda ci się zdobyć nakaz sądowy, który stłumi wszelkie możliwe reperkusje.

DOŁĄCZAJĄC DO RODZINY

Pewnie już zostałeś przedstawiony księciu swojego miasta, ale kiedyś możesz zechcieć przenieść się gdzieś indziej. Gdy tylko zjawi się na innym miejscu, musisz udać się przed oblicze tamtejszego władcy. Tylko jak go odnaleźć?

Do szeroko akceptowanych metod zalicza się wędrowanie ulicami miasta do chwili, gdy jakiś Kainita nawiąże z tobą kontakt. Najlepiej, gdyby stało się to pierwszej nocy, ale co robić, gdy nikt nie zwrócił na ciebie uwagi? Kiedyś będziesz musiał się pożywić, a z pewnością nie chciałbyś polować na terenie jakiegoś drażliwego starca. Jak zatem obwieścić swoje przybycie lokalnej Rodzinie nieznanego miasta?

1. Zamieść w prasie ogłoszenie – na przykład „Nowa kobieta w mieście szuka przeklętych dusz” – powinno zdać egzamin. Trzeba jednak pamiętać, że łowcy wampirów także śledzą kolumny ogłoszeń towarzyskich, więc raczej będziesz musiał być trochę bardziej ogólnikowy, ale uważaj, aby nie przesadzić. Dając zbyt ogólnikowe ogłoszenie, takie, jak „Niezwyczajny mężczyzna poszukuje sobie podobnych” prawdopodobnie zainteresujesz kogoś innego, niż jakiegoś wampira. Nawiasem mówiąc może to prowadzić do zaspokojenia innych potrzeb.
2. Wykorzystaj naklejki na zderzaki. Bez żartów. Większość bydląt nie zrozumie odniesień do spraw Rodziny, a każdy Kainita, który zobaczy twój sprytnie sformułowany slogan natychmiast będzie wiedział, kim jesteś. Oto kilka lepszych zwrotów:

(ZA)ŚWIAT(Y)

(PÓŁ)MROKU

DZIĘKI BOGU JESTEM PRZEKŁĘTY!
MÓJ DRUGI SAMOCHÓD TO KARAWAN
TRUMNA NA POKŁADZIE

WĘDRUJ ZA MNĄ KU GOLKONDZIE
ZATRĄB, JEŚLI LUBISZ CAMARILLĘ

TEN SAMOCHÓD ZATRZYMUJE SIĘ PRZY WSZYSTKICH
STACJACH KRWIODAWSTWA

UWAGA! MALKAVIAN ZA KIEROWNICĄ!
JESTEM NIEWINNY. BYŁEM JUŻ UZNANY MARTWYM, GDY
WYBRANO KWAŚNIEWSKIEGO
KAIN ŻYJE!

51% OBYWATELA, 49% ANARCHYSTY
– NIE PCHAJ SIĘ NA MNIE

BĘDĘ ŻYWIŁ SIĘ TYMI, KTÓRZY NAJEŹDŻAJĄ MI NA OGOŃ
NIE HAMUJĘ PRZED WILKOŁAKAMI
NIE POTRZEBA ATOMÓWKI, ABY WYPIĆ KREW Z KRÓWKI

Jeśli żadna z tych metod nie zwróci na ciebie uwagi Kainitów, to jesteś najpewniej jedynym członkiem Rodziny w mieście – możesz ogłosić się księciem.

DOŁĄCZAJĄC DO KOTERII

Niezależnie od tego, czy pozostajesz w tym samym mieście, co twój Rodzic, czy też mieszkasz gdzieś indziej, pewnego dnia zechcesz zaprzyjaźnić się z innymi wampirami. Nawet nieumarli czują się pewniej w grupie, jednak dołączając do jednej z nich musisz być ostrożny, aby przypadkiem nie związać się ze złym miotem.

Bądź nieufny wobec każdej koterii, która domaga się, byś oddał jej całą swoją krew, albo żąda wszystkich twoich dóbr doczesnych. Bądź ostrożny wobec grup, których członkowie uśmiechają się zbyt często kiedykolwiek jesteś w pobliżu, upierają się, że musisz dostać porządne lanie lub w trakcie twojej inicjacji chcą cię zagrzebać na cmentarzu.

Przede wszystkim upewnij się, czy twoi przyszli przyjaciele przypadkiem nie są członkami Sabatu. Jak to określić? Wystarczy, że odpowiesz sobie na te kilka prostych pytań:

Czy przypadkiem zbyt chętnie nie dzielą się swoimi dobrami z innymi – ze specjalnym uwzględnieniem swojej krwi?

Czy noszą koszulki z takimi nadrukami, jak: „Odrodzony, aby zniszczyć Maskaradę”?

Czy mają trofea ze wszystkich rozgrywek sportowych, jakie udało im się wygrać? A może tylko zbierają czaszki ubrane w czapki zawodników baseballu?

Czy przypadkiem nie obchodzą nieco zbyt nieostrożnie z ogniem w czasie biwaków?

Czy w czasie swoich zebrań nakrywają do stołu, rozkładają serwetki, podają zakąski i ustawiają wazę do ponczu? A może zawieszają swoją ofiarę na drzewie głową w dół?

A czy cię zdiabolizowali, gdy powiedziałeś im, że musisz wyjść wcześniej?

OSTATECZNA ŚMIERĆ

Ostateczna Śmierć – chwila, w której nadchodzi koniec nieśmiertelnej egzystencji – czeka każdego Kainitę, gdyż życie po śmierci jest po prostu zbyt niebezpieczne. Dla niektórych Ostateczna Śmierć jest ostatecznym wybawieniem, końcem tortur. Dla innych jest okropną niewygodą. Niezależnie od tego, kiedy ona nastąpi i w jakich okolicznościach, bądź przygotowany na odejście z fasonem, klasą i, co najważniejsze, godnością. Żadnego skamlenia, płaczu lub błagań. Uczyni na koniec jakiś prowokacyjny lub buntowniczy gest. Oto kilka wzorów do naśladowania i kilka posunięć, których należy unikać.

10 rzeczy, które powinieneś uczynić, gdy nadchodzi
Ostateczna Śmierć

10. Odejdź.

9. Zaprzysięgnij powrót, gdy będziesz potężniejszy niż teraz.

8. Roześmiej się odważnie.

7. Rozkaż swoim ghułom, aby wyskoczyli z ukrycia i podziurawili niedoszłych zabójców kulami.

6. Zdominuj swojego zabójcę i zmusz go do natychmiastowego wyjazdu na biegun północny.

6. Stój dumnie, oczekując zagłady.

4. Wpadnij w szal i zabij wszystkich wrogów.

3. Przywołaj na pomoc armię wiernych i posłusznych zwierząt.

2. Okaż łaskę swojemu zabójcy, pozwalając mu się poddać.

1. Nie umieraj.

10 rzeczy, których nie powinieneś czynić, gdy nadchodzi
Ostateczna Śmierć

10. Szczypać się i mówić „To tylko sen”.

9. Szczypać tyłeczek swojego zabójcy ze słowami „Jesteś całkiem fajny.”

8. Bezradnie skamleć.

7. Zaprzysięgając powrót, nerwowo czekać.

6. Stawać się niewidocznym w nadziei, że Ponury Żniwiarz nie ma Nadwrażliwości.

6. Związać się w kłębek, ssąc kciuk.

4. Dąsać się i jęczeć obrażonym tonem.

3. Przywoływać armię wiernych zwierząt odrobinę za późno, aby cię uratować, ale równo o czasie, aby zaserwować im darmowy posiłek.

2. Okazywać zabójcy swoich wdzięków.


1. Umierać.

PODSUMOWANIE

Teraz wiesz już wszystko, co trzeba, aby stać się wampirem, żyć przez stulecia i zginąć w rozdzierającym bólu. Z pewnością musisz nauczyć się jeszcze wielu rzeczy, ale znając te podstawy nawet miłośnik gier fabularnych może sobie poradzić. Zatem ukazał się ty, który chciałbyś dołączyć do Rodziny, i obnaż szyję, a wkrótce ja lub inny zwyczajny wampir przybędziemy, aby wypić całą twoją krew i dać ci wieczne życie.

Doprawdy. Obiecuję.





Ludzka wyobraźnia wyobraźnia
nie zna granic...
Ludzka wyobraźnia wyobraźnia
jest wszechpotężna...
Ludzka wyobraźnia wyobraźnia
jest nieuchwytna...

可愛い

Lecz nam udało się zebrać
to wszystko w jednym miejscu
- specjalnie dla CIEBIE...

Kawaii - miesięcznik dla ludzi
z wyobraźnią wykraczającą
ponad przeciętną.

Kawaii

EARTHDAWN

Zagraj z nami,
albo zejdź
nam z drogi!

JUŻ W SPRZEDAŻY
W WIELKIM TARGU
i innych większych
kaerach



Painting by Tony Strzudio EARTHDAWN is a registered trademark of FASA Corp. Copyright © 1995 FASA Corporation. All rights reserved. Used under license.

FASA
CORPORATION

imp
S.C.