

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

MAGIA i MIECZ

INDEXS: 322954

4098



**EARTHDAWN
WARHAMMER
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU**

Dungeon Quest by Geoff Taylor

ISSN 1230-91097
9 771230 910971 10

EARTH

GDY OTOCZĄ CIĘ

Mgły Zdrady



FASA
CORPORATION

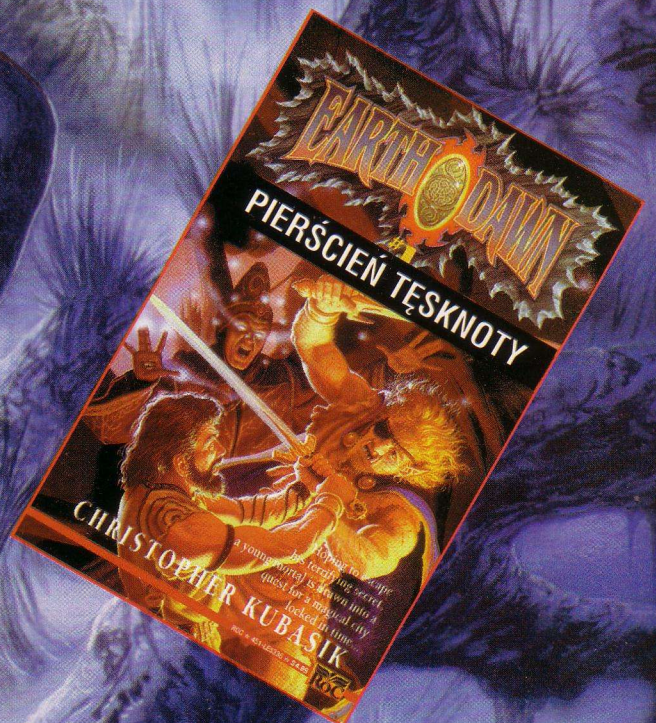
DODATEK DO GRY

II

IMP
S. C.

EARTH DAWN™

BELETRYSTYKA



IE POMOŻE NAWET
Pierścień Tęsknoty



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusz J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Andrzej Miskurka (*Earthdawn*)
kurz@mag.com.pl
Grzegorz Barski (*Warhammer*)
Maciek Kocuj (*Kraina Goblino*)
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 (redaktor naczelny)

kurz@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

Artur Szejter (sekretarz redakcji)

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

Skład i lamowanie 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

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

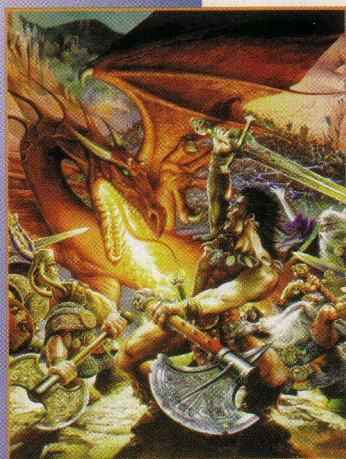
Ilustracja na okładce:

„Dungeon Quest”

by Geoff Taylor

Copyright ©

by Games Workshop



10 (58) / 98

Drodzy Czytelnicy!

Niewielu z Was pamięta okres biedy i niedostatków, czasu, w których brakowało wszystkiego, gdy na stołku z musztardą mogliśmy znaleźć etykietę z octu naklejoną tyłem do przodu i zaopatrzoną w odcisk gumowej pieczęci z napisem „Etykieta zastępcza”. Lecz choćby brakowało farby drukarskiej i papieru, wstępniak musiał być na swoim miejscu. Dzisiaj sytuacja jest zupełnie odmienna i nie brakuje nam żadnych materiałów, ale numer wciąż jeszcze nie jest gotowy.

Mamy mało czasu. Nowy numer wkrótce powinien znaleźć się w drukarni, a jeszcze niektóre rzeczy musimy przejrzeć, aby po raz kolejny wszystko było związane ostatnim guzikiem. Nasz nowy Naczelny z uwagą przegląda wszystkie artykuły. Brakuje tylko jednego. Wstępniaka. Najważniejszego ze wszystkich artykułów. Najtrudniejszego do napisania. Najważniejszego i najtrudniejszego, gdyż powinien on Was wprowadzić do nowego numeru magazynu. A nie wystarczy tu w kilku słowach opisać jego zawartość numeru - spis treści jest tuż obok i nie trzeba go tu powtarzać. Wstępniak powinien raczej zachęcać do lektury, albo poruszać gorące tematy. Jednak jeśli ostatnio nie zdarzyło się nic godnego uwagi, czy można pozostać przy czystym wodolejstwie? Nie! I dlatego jest to taki niewdzięczny tekst.

Obowiązek jego napisania spadł na mnie, osobę przez przypadek goszczącą w redakcji i zazwyczaj przyglądającą się z boku ostatnim poprawkom poprzedzającym skład. Osobę nie biorącą udziału w tej gorączce, jaka poprzedza oddanie do druku kolejnego numeru. Bowiem choćby wszystko wydawało się być w porządku, całą Redakcję zawsze ogarniają w tym momencie emocje. Może ktoś czegoś zapomniał? Może brakuje jakichś ilustracji? Wszystko trzeba sprawdzić, wszystko musi znaleźć swoje miejsce - także i ten tekst, choćby musiał on nosić odcisk pieczęci „Etykieta zastępcza”.

Czasem mamy więcej czasu, a kiedy indziej go brakuje. Bywa, że jakiś członek Redakcji lub dysk twardy zachoruje, kogoś ogarnie lenistwo, a czas nieublagamnie ucieka. W takich sytuacjach trzeba odwołać się do pomocy innych. Nie przejmujcie się jednak śladami tuszu pieczęci. Nie przejmujcie się tym, że Naczelny nie przyłożył jeszcze swojej ręki do wstępniaka [przyłożył - red. nac.]. Ani ten numer nie jest deficytowy, ani nowy Naczelny nie jest tylko w zastępstwie; co więcej, mam nadzieję, że czytany właśnie przez Was tekst to najgorszy fragment dziesiątego numeru „Magii i Miecza”.

A znajdziecie w nim wszystko, czego możecie potrzebować. Wszelkie niezbędne artykuły, informacje, nowości, ilustracje i, oczywiście, „Krainę Goblino”. Tylko wstępniak mógłby być lepszy. Tak to już bywa. Mimo to zapraszam Was serdecznie do lektury.

Łukasz M. Pogoda

P.s. Tekst został przeczytany i zaakceptowany przez redaktora naczelnego.

MENU

Szef kuchni poleca

Bohaterowie Mistrza Gry
Krótki kurs technologii...
A kochał ją, że strach...
POLCON'98

EAERTHDAWN 29
ALMANACH 46
OPOWIADANIE 60
PANORAMA 76

Przystawki

Recenzje
Listy
Wieści
Okiem Zewnętrznym
Puszka Pandory
Miasteczko Yarmie
Skrót do R'lyeh
Kraina Goblinów

PANORAMA 4
PANORAMA 9
PANORAMA 11
PANORAMA 12
ALMANACH 15
ALMANACH 21
ZEW CTHULHU 57
KRAINA GOBLINÓW 68

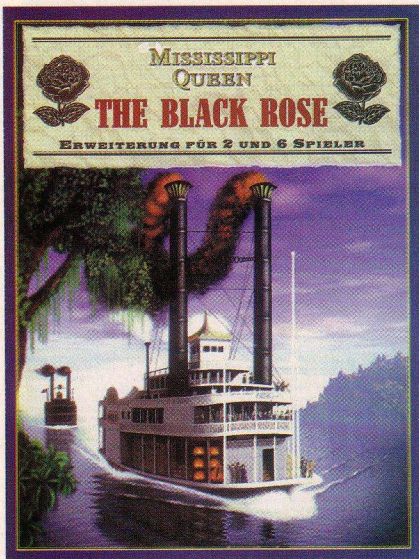
Dania główne

Mroczna strona mocy, czyli...
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...
Velevantrael
Miecze Alhandra
Wędrujący Mistrz Miecza
Eliandir
Kopalnia
Dworzyszcze głosów
Dwa światy
Krzyżówka z wampirem!

ALMANACH 17
ALMANACH 18
KRYSTAŁY CZASU 22
KRYSTAŁY CZASU 23
EARTHDAWN 25
EARTHDAWN 27
PRZYGODA/ZEW CTHULHU 35
PRZYGODA/WARHAMMER 40
ŚWIAT MROKU 64
KONKURS 66

PANORAMA

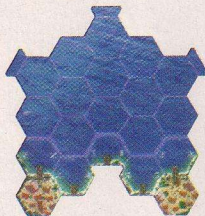
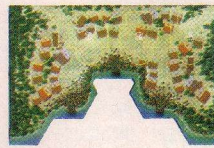
MISSISSIPI QUEEN



Miesiąc temu poruszyliśmy w *Magii i Mieczu* kwestię gier planszowych. Kontynuując ten temat, napiszę kilka słów o jeszcze jednym przeboju rynków zachodnich. Mam tu na myśli najlepszą niemiecką grę roku 1997 - *Mississippi Queen*. Każdy z graczy wciela się w rolę kapitana dziewiętnastowiecznego parowca i wyrusza w podróż rzeką Mississippi. Zasady gry są niezwykle proste. Każdy statek może rozwijać

prędkość od jednego do sześciu. Aktualna prędkość determinuje, o ile pól w danej turze musi przesunąć się parowiec. Każdy statek ma też swój zapas węgla. Zwiększenie lub zmniejszenie prędkości o więcej niż jedną jednostkę na turę (na przykład z 2 do 4) oraz wykonanie więcej niż jednego skrętu (obrotu) – powoduje zużycie węgla. Jeśli zapas węgla się wyczerpie, to wypada się z gry. Należy więc prowadzić parowiec ostrożnie i ekonomicznie. Żeby wygrać, nie wystarczy jako pierwszy przepłynąć rzeki, trzeba jeszcze zabrać z mijanych po drodze przystani dwóch pasażerów.

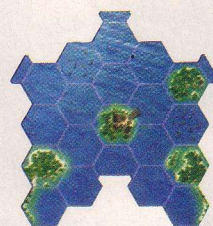
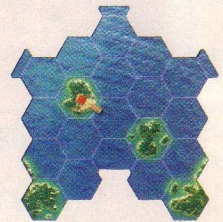
Plansza układana jest losowo w trakcie rozgrywki. Nigdy nie wiesz, co może cię czekać za następnym zakrętem. Jeśli rozwinięsz zbyt dużą prędkość, możesz nie wyhamować i rozbić się o brzeg lub jakąś wyspę. Jeżeli będziesz płynął zbyt wolno – wyprzedzą cię inni. W dodatku, w trakcie wyścigu dozwolone są wszystkie chwytły. Na porządku dziennym jest blokowanie drogi i spychanie parowców przeciwnika.



Na początku 1998 roku wydano rozszerzenie pod tytułem *The Black Rose*, dzięki któremu można grać w sześć osób (do tej pory maksimum w pięć). Są w nim też dodatkowe fragmenty rzeki (dobra rzeka, to długa rzeka) z nowymi elementami, takimi jak: pływacz i przystanie, w których można uzupełnić zapas węgla. Pojedyncza rozgrywka trwa około 35 minut i dostarcza mnóstwo przyjemności oraz niezapomnianych wrażeń.

Zdaję sobie sprawę, że zarówno *Mississippi Queen*, jak i *The Settlers of Catan* nie są dostępne na naszym rynku i trochę nieładnie jest zachwycać się czymś, w co większość czytelników nie będzie mogła sobie pograć, ale być może te recenzje zachęcą jakąś firmę do wydania tych gier w Polsce. Czego Wam i sobie serdecznie życzę.

Mulder



FALLOUT 2



Każdy fan gier RPG słyszał, bądź grał w słynny *Fallout*, którego akcja rozgrywa się po zagładzie nuklearnej. Zanim wybuchła wojna, mnóstwo ludzi zdołało ukryć się w specjalnych schronach, gdzie przetrwali wiele dziesiątek lat. Gra pozwalała nam wcielić się w postać „wybrańca” pewnego schronu, który musiał odnaleźć procesor mający uratować mieszkańców bunkra od zagłady.

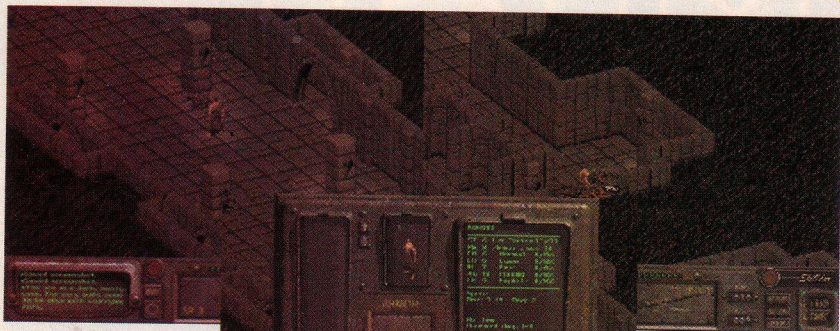
sią lat po wydarzeniach rozgrywających się w *Fallout*. Gracz wciela się w postać mieszkańca jednej z wiosek postnuklearnych Stanów Zjednoczonych. Przeżywa ona poważny kryzys, który może doprowadzić do wymarcia całej populacji. Jedynym ratunkiem jest odnalezienie kogo, kto będzie potrafił jej pomóc. Przed wieloma laty do wioski przybył pewien mężczyzna, który w kilka dni później zmarł. Pozostawił po sobie kombinezon,

Firma Interplay, producent gry, wiedziała, że program spowoduje niemałe zamieszanie na rynku gier komputerowych, dlatego w kilka tygodni po premierze rozpoczęły się przygotowania do produkcji kolejnej części. Nie będzie możliwości kontynuowania przygód bohatera poprzedniej gry. Tutaj postanowiono zrobić to w inny sposób. Wszystko zacznie się pięćdzie-

manierkę wody oraz książki, a wszystkie oznakowane numerem 13. W księdze znajduje się opis pewnego urządzenia, o nazwie Garden of Eden Creation Kit, w skrócie G.E.C.K. Właśnie zdobycie tego przedmiotu staje się priorytetem naszej misji. Zanim jednak starszyzna pozwoli Ci wyruszyć, będziesz musiał wziąć udział w specjalnym teście, który pokaże czy poradzisz sobie w świecie „zewnątrznym”. Test polega na wydostaniu się z jaskini, w której żyją straszliwe potwory, a w dodatku najeżonej wieloma pułapkami. Po szczęśliwym ukończeniu zadania dostaniesz kombinezon z numerem 13 i będziesz mógł wyruszyć w podróż swojego życia.



PANORAMA



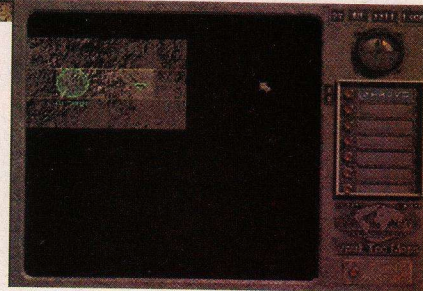
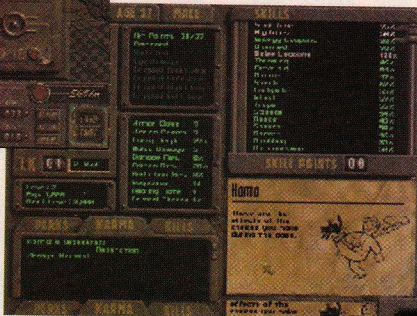
Porównując z pierwszą częścią gry, program przeszedł pewne zmiany, chociaż niezbyt widoczne na pierwszy rzut oka. Interplay chciał kontynuować *Fallout*, a nie zmieniać go na lepsze (bądź gorsze). W gruncie rzeczy jest to po prostu kontynuacja pierwowzoru, a pod względem graficznym oprócz kilku zmian kosmetycznych prawie nic się nie zmieniło... Jeśli chodzi o nowe elementy, warto zwrócić uwagę na możliwość kontrolowania bohaterów niezależnych. Nie będą oni już tacy tępi jak w pierwszej części gry, kiedy to „walili” z broni do przeciwnika nawet kosztem twojego życia. Pamiętacie chyba jak taki Ian nie chciał walczyć pistoletem, tylko nożem? Teraz będzie można

uzbroić go w to, co chcemy, i odziać w odpowiedniejszy pancerz, co także wpłynie na wynik potyczki. Istnieje więc szansa, że będzie walczył z odrobiną rozsądku i nie da się od razu zarznąć jak baran.... Producent gry twierdzi, że, tzw. Combat AI przeciwników i BN został całkowicie zmieniony i napisany od

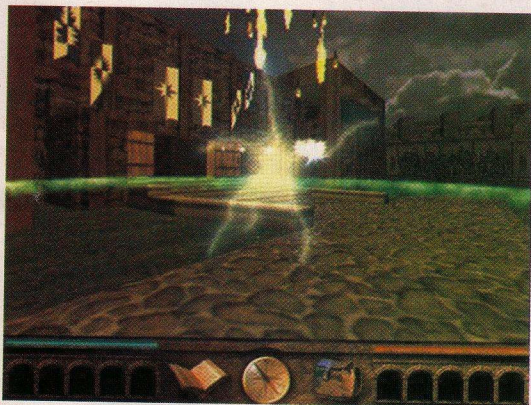
nowa, więc teraz wszyscy powinni być chyba bardziej inteligentni...

W chwili obecnej Interplay dysponuje wersją beta gry. Zawiera ona mniej więcej 75% całego *Fallout 2* i pozbawiona jest animacji, jednakże po tych kilkunastu godzinach jakie przy niej spędziłem, mogę powiedzieć tylko jedno: to będzie przebój! Pełna wersja, która na dodatek ma być całkowicie przetłumaczona na j. polski przez firmę CDProjekt (dystrybutor gry w naszym kraju), ukaże się miesiąc lub dwa po premierze na Zachodzie, czyli (wedle aktualnych zapowiedzi) w listopadzie bieżącego roku.

Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz
Kokosz@strefa.com
<http://fallout.strefa.com>
– Oficjalna Polska Strona
<http://fallout2.strefa.com> – Oficjalna Polska Strona



LANDS OF LORE III



Lands of Lore 2 było czymś niezwykłym. Ta niesamowita gra, sequel hitu sprzed wielu miesięcy, opanowała serca fanów RPG. Wszyscy byli zachwyceni, lecz zarazem zmieszani: oczekiwali znakomitego rolpleja, a dostali go w połączeniu z grą zręcznościową... Na szczęście nie wpłynęło to ujemnie na popularność programu, sprzedanego na całym świecie w ogromnej ilości kopii.

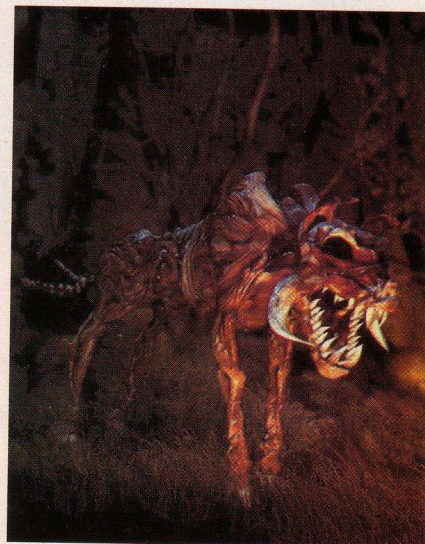
Westwood, producent gry, w kilka tygodni po premierze zaczął otrzymywać listy z pochwałami, błędami, zarzutami itp. uwagami na temat *LoL2*. Niemalże

natychmiast postanowiono rozpocząć prace nad kolejną częścią gry; tym razem miało to być jednak „czyste” RPG.

Po pierwsze, postanowiono zmienić scenariusz. Zerwano z dotychczasowymi problemami GładStone (krajna, w której rozgrywa się akcja gry); teraz wcielamy się w zupełnie inną postać, która przeżywa wiele problemów swojego „młodego” wieku. Oł, jesteś synem króla GładStone, które przeżywa swój kryzys. Pewien Mag otworzył

portal, dzięki któremu można podróżować po innych światach. Niestety, oprócz dobrych krain, trafiają się także złe, przepelnione krwią, chaosem i żądzą walki. Mag rozpętał straszliwe bitwy – siły ciemności zdołały już podbić wiele królestw, a nawet przeprowadziły pierwszy atak na GładStone. Walka była niezwykle krwawa i brutalna. Niestety, nie obyło się bez ofiar, wśród których znalazła się cała twoja rodzina, przez co stałeś się spadkobiercą tronu. Nie ma się jednak z czego cieszyć, bo choć armia ciemności została wyparta z two-

jego królestwa, to wiesz, że wróci bardzo szybko – ze zdwojonymi siłami. Nie trzeba chyba dodawać, że twoje wojska są już na wyczerpaniu... Czy zadaniem gracza stanie się więc znalezienie sposobu na pokonanie przeciwnika, tudzież na zamknięcie portalu? Nie wiadomo, a producent gry milczy na ten temat jak zakłęty...

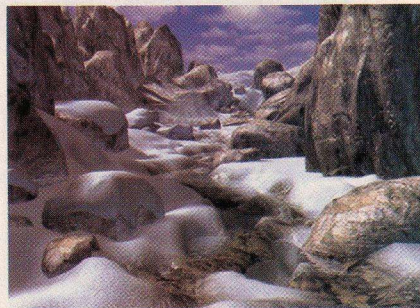


PANORAMA



Niestety, gierka ma dość wygórowane wymagania sprzętowe – uruchomienie jej bez akceleratora grafiki będzie niemożliwe. Grafika została znacznie ulepszona, a środowisko w którym porusza się gracz jest trójwymiarowe. W porównaniu z poprzednim epizodem dodano wiele nowych, interesujących elementów gry. Będzie można przyłączyć się do różnych gildii (lub wypisać z nich). Przewidziano zgromadzenia tak dla Magów, jak i Złodziei; oczywiście tylko od Ciebie zależy kim zostaniesz i w kogo w trakcie gry się zmienisz. Ponadto zwiększono ilość dostępnych czarów, a także wprowadzono zdolności podstawowe i „nauczane”. Te ostatnie są o tyle ciekawe, że bohater będzie mógł się ich uczyć samodzielnie, bądź zdobywać od wielu bohaterów niezależnych!

Co ciekawe, dla potrzeb gry powstało wiele sub-questów, czyli zadań, jakie nasz bohater może zrealizować, by zdobyć czyjeś zaufanie, bądź jakiś przedmiot. Oprócz zwykłych misji, pojawiają się także specjalne, od których zależy ukończenie gry. Trzeba dodać, że gra nie będzie liniowa, a wykonywanie poszczególnych zadań



w różnej kolejności lub zabicie nieodpowiedniej osoby nie będzie oznaczało końca twojej przygody. Westwood twierdzi, że program ma posiadać więcej możliwości zakończeń niż Blade Runner (tam było ich 13), więc przechodzenie gry kilka razy stanie się prawdziwą przyjemnością.

Na razie wiadomo, że *Lands of Lore 3* ma mieć premierę na Zachodzie w okolicach Gwiazdki. Polskim dystrybutorem będzie firma IPS Computer Group. Przy odrobinie szczęścia zostanie wykonana polska wersja językowa tej gry, jednakże na razie stoi to pod wielkim znakiem zapytania. Nie wiadomo także czy w Polsce gra pojawi się w styczniu 1999, czy może później... Cóż, trzeba poczekać!

Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz
Kokosz@strefa.com

NOWOŚCI KSIĄŻKOWE

Trylogia magicznego ciągu

W roku 2050 na Ziemię powróciła magia, a wraz z nią starodawne rasy, czarnoksiężnicy i smoki. Powstała cywilizacja technologiczno-magiczna. Gigantyczne korporacje rządzące światem i stojące ponad państwami interesują się tylko jednym – informacjami. W tym świecie spokojnie żyje Sam Veren, pracownik Renarku. Jednakże wkrótce odkrywa, że rzeczywistość nie jest wcale tak różowa, jak mu się wydaje. Nagle znajduje się na skraju korporacyjnego świata i musi przenikać wśród cieni, stać się Shadowrunerem, a później Szamanem. A wszystko po to, by uratować siostrę.

Trylogia *Sekrety mocy* jest napisana i skonstruowana poprawnie; z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom Shadowruna, szczególnie że jest to jedyna pozycja literacka poświęcona temu światowi. Tłumaczenie jest w porządku - choć im dalej, tym gorzej, to jednak nie schodzi poniżej poziomu przyzwoitości.

tk

Sekrety mocy, tomy I-III: Nigdy nie ufaj smokom, Wybieraj swych wrogów z rozważą, Znajdź własną drogę;; Robert N. Charrette; przekład: Sławomir Dymczyk, Jerzy Marcinkowski; wydawnictwo ISA

Epickie AD&D

Żelazny tron to pierwsza książka, której akcja toczy się w mało znanym u nas świecie gry AD&D, noszącym nazwę Birthright. Powieść poświęcono życiu władcy Imperium Anuire – Michaelowi, i jego marszałkowi – Aedanowi Dosiere. Bohaterów poznajemy jeszcze w latach dziecińczych, by później wraz z nimi przeżywać wzloty i upadki państwa. Niestety, autor wiedział, że nie zdoła opisać dokładnie całego życia Michaela i Aedana, dlatego też książka co pewien czas staje się niemalże kroniką wydarzeń, które miały miejsce pomiędzy dwoma opowiadaniem. Nie byłoby to jeszcze takie złe, gdyby nie fakt, że w tej kronice autor opisuje wiele ciekawych wydarzeń, natomiast z opowiadań wieje nudą. A powieść i tak do krótkich – przynajmniej według standardów TSRu – nie należy.

W tłumaczeniu pojawiają się wielokrotnie typowe kalki z angielskiego. Mamy więc w państwie feudalnym farmerów (już widzę dzinsy, słomiane kapelusze i białe koszule) oraz bohaterów z uczuciem humoru.

tk

Żelazny tron; Simon Hawke; przekład: Bożena Józwiak; wydawnictwo Rebis

Bardzo zaginione opowieści

Dargonesti to łatwo przewidywalna opowieść o morskich elfach, które próbują podbić ziemski świat. Jej główni bohaterowie – księżniczka Vixa, która trafia do królestwa głębin, krasnolud Gundabyr, również porwany przez tytułowych Dargonesti, oraz Naxos, przywódca delfinoelfów – są bardziej sztafpowi i jednowymiarowi, niż TSRowska ustawa przewiduje. Poziomowi książki dorównuje przekład, który gdzieś niedługo (czyżby tylko tam, gdzie tłumaczowi się chciało?) jest stylizowany na staropolszczyznę i to nie tylko w wypowiedziach, ale również w opisach. Mamy więc szarżujące morskie elfy, które krzyczą: „Bez pardonu”. Pozostawiam bez komentarza.

Szkoda tylko, że wśród tylu dobrych książek do DragonLance'a pojawia się tyle knotów...

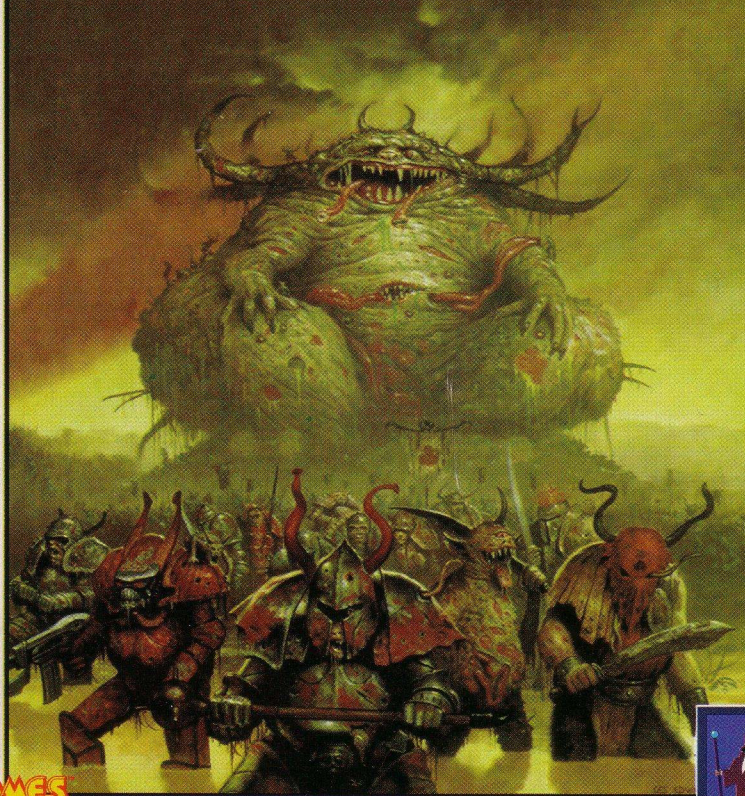
tk

Zaginione opowieści, tom III: Dargonesti; Paul B. Thompson i Tonya Cook; przekład: Andrzej Sawicki; wydawnictwo Zysk i S-ka

Oto rozpoczyna się
NOWA KAMPANIA!

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA

KAMIENIE ZAGŁADY



GAMES
WORKSHOP



Chaos nie poddaje się nigdy!!!

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY



Dziń dybry! (czyli „Gud myrning!”), jak to miał z francuska pewien Anglik)

Zacznę od pewnej kartki pocztowej, która przyszła do redakcji w ś.p. wakacje.

Frajerzy!

Zamiast smażyć się w murach, jedźcie w góry, gdzie na tonie natury jest *reklama* CUDOWNIE!!! *koniec reklamy*.

YÓSSA

Jak już zapewne zdążyliście zauważyć, Yossa niedawno został redaktorem naczelnym MiM-a. Zgaduję, że to kara za tę pocztówkę. Powodzenia, Rafale! Będzie Ci potrzebne (tu wstawiamy odgłos stosownie demonicznego śmiechu)...

Teraz słówko o zmianach w „Listach”. Po cząwszy od tego numeru, rubryka odgórnym zaletaniem traci jedną stronę. Mam też zamieszczać krótsze fragmenty Waszych listów, za to w większych ilościach. W praktyce oznacza to, że osoby obdarzone darem pisania krótkiego, acz treściwego mają większe szanse na wydrukowanie niż wodolejcy.

Pierwszy fragment w tym numerze przytoczę z pamięci. Zaraz się wyjaśni, dlaczego.

(...) P.S. I przestańcie się czepiać charakteru pisma. To nie szkoła, żebym się musiał wysilać.

Co najciekawsze, owo postscriptum było najbardziej czytelną częścią listu – reszta była pisana czymś w rodzaju hieroglificznej odmiany cyrylicy. List natychmiast wyrzuciłem (dlatego przywołuję cytaty z pamięci).

Nigdy dotąd nie podejmowałem tego tematu, ale skoro już wypłynął... Nikt nie każe Wam pisać na komputerze, czy na maszynie. Nie wymagam od nikogo opanowania sztuki kaligrafii. Jednak co miesiąc muszę samotnie stawiać czoła setkom listów. Dlatego proszę: piszcie nieco czytelniej i róbcie na kopercie dopisek, do jakiego działu list jest skierowany.

A teraz coś zupełnie innego...

Chciałem nawiązać do listu A. A. Dziergas.

Droga Alicjo – słowo „rolplejowiec” nie oznacza dzisiaj czegoś zupełnie innego – odnosi się do innej grupy ludzi – tych prawdziwych graczy i ludzi światka RPG. Niestety przerażającą prawdą staje się to, że jest ich (nas?) tak mało, bądź jeszcze mniej i to oni (my?) mają miejsce w rezerwacje zaklepane drogą ewolucji. (...)

Jak już ktoś kiedyś zdążył wspomnieć – kiedyś podręczniki trzeba było kserować albo przepisywać najważniejsze z zasad. Obecnie rynek jest zalany potokiem gier, a firmy same stawiają się na wygrzew-klientów. (...) Gracze stają przed trudnym wyborem systemu. Często okazuje się, że wybierają systemy rozreklamowane przez nowe firmy – przykładem staje się tu W:A, który preferuje przemoc. Nieuuniknione staje się to, że osoby myślące o wygrzewie i kupnie nowego dodatku stają się rolplejowcami nowej generacji. Jesteśmy wypierani przez nowych rolplejowców, którzy przerywając się karcianek przenoszą w „nasz świat” część agresji. (...)

Mogłem obrazić wiele osób tym listem, ale taka jest prawda. Trzeba ukierunkować nowych graczy, a nie ich obrażać. Mamy teraz przed sobą nowy cel – nawracać tych, którzy zeszli na drogę wygrzewu i anormalnej przemocy.

Przepraszam i dziękuję.

Niech Moc będzie z Wami!

Lukasz Zagdan

Poczułem w sobie misjonarskie natchnienie. Jak tylko skończę to rozdanie „Magie”, ruszam nawracać!

Teraz poważniej. Młodzi, starzy, nowi, doświadczeni... A wszystko i tak sprowadza się do podziału na dobrych i złych graczy. Na tych, którzy potrafią grać i tych, którzy nie. Również w „Wilkołaku”, podanym przez Łukasza jako przykład systemu nastawionego na wygrzew, można znaleźć coś bardziej wartościowego: przesłanie ekologiczne, odwołania do rozmaitych kultur i wierzeń, z indiańskimi na czele. Problem polega na tym, że nie każdemu chce się szukać.

Następny list:

Odpowiadając na pytanie zawarte w liście pana Northona pozwolę sobie wyrazić swoją opinię na temat odchodzenia od zasad. Pomimo, że RPG zmierza do jak największego ich uproszczenia sądzę, iż pozostaną one częścią składową gier fabularnych. W grach tak, jak w realnym życiu istnieje element losowy, wszechobecny Przypadek. Jak odzwierciedlić go w grze najlepiej? Odpowiedzią są kości. Dlaczego? Ponieważ MG i gracze są stronniczy. Natomiast rzut kością jest właśnie tym elementem wyrażającym przypadkowość życia (przecież chcemy, aby RPG było jak najbardziej zbliżone do prawdziwego życia; te wszystkie wywody na temat realizmu gry). Kości są nieprzekupne. Jak Los. Nie można gry oprzeć na samych opisach, bo przez to pozabawiamy się tego jakże ważnego elementu. (...)

Lord Gregorius
Stronnik zasad

P.S. Czy w planach wydawniczych MiMa znajduje się pozycja „plakaty”?

Tyle na dzisiaj w sprawie turlactwa. W ramach ciekawostki wspomnę tylko, że w średnio-wiecznym tekście ze zbioru „Carmina Burana” pojawia się święty Decius – patron gry w kości.

A nad plakatami myślimy i myślimy, i myślimy... Chyba dlatego tak długo to trwa.

O.K. Następny proszę.

(...) Może macie w planach reedycję pierwszych 24 numerów MiM-a? A może ktoś z redakcji ma ochotę pozbyć się tych numerów? Miałem je, cholera, wszystkie, elegancko oprawione w okładki, a potem połygnęły mi w powodzi. Całych 40 numerów. A tu, jak na złość macie archiwalia od 25. numeru.

Wicie, ja mam szmergla na punkcie muzyki country i całego Dzikiego Zachodu. Czy istnieje jakiś system dotyczący tego? Może znalazłby się ktoś o podobnych zainteresowaniach, z kim ewentualnie można by popracować nad systemem jeżeli nie istnieje. (...)

Krzysztof Lotko
ul. Koszyka 30/32
45-761 Opole

Archiwalne numery MiM-a, podobnie jak pokrewne klasyczne dzieła (np. „Necronomicon” czy „Unausprechlichen Kulten” Junzta) stanowią obecnie rzadki i niedostępny towar. I, jak w przypadku wspomnianych ksiąg, nie liczyłbym na wznowienie. Można natomiast, co niniejszym czynię, zwrócić się do Czytelników MiM-a.

Drodzy Czytelnicy! Jeśli potraficie, pomóżcie Krzysztofowi odtworzyć kolekcję. Jeżeli dysponujecie możliwymi do odstąpienia egzemplarzami archiwalnych numerów, nawiążcie z nim

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

10'98 (58)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Wieści []

Listy []

Puszka Pandory []

Bohaterowie Mistrza Gry []

Krótki kurs technologii []

A kochał ją, że strach... []

Miasteczko Yarmie []

Skrót do R'lyeh []

Ciemno wszędzie, głucho... []

Mroczna strona mocy, czyli... []

Kraina Goblinów []

Velevanrael []

Miecze Alhandra []

Wędrujący Mistrz Miecza []

Eliandir []

Kopalnia []

Krzyżówka z wampirem []

Okiem Zewnętrznym []

Dwa światy []

Dworzyszcze głosów []

Recenzje []

Ocena numeru []

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek [] lat

Wykształcenie:

podstawowe []

średnie []

zawodowe []

wyższe []

Miejsce zamieszkania:

wieś []

miasteczko []

miasto []

miasto wojewódzkie []

RPG:

Gracz []

Mistrz Gry []

Ulubione systemy:

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

Czytasz „MiM”...

każdy numer []

co 2-3 numery []

rzadziej []

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty []

2-3 osoby []

więcej osób []

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LISTY

kontakt. Nie pozwólcie, by młody człowiek nie mógł stosownie do potrzeb obniżyć swojej Pożyczalności tylko dlatego, że Matka Natura też czyta nasze pismo.

Jeśli chodzi o Dziki Zachód, na myśl przychodzi „Deadlands”. Co prawda niezupełnie to samo („Weird West” zamiast Wild West’u), ale ma sporo wspólnego, a poza tym jest obecnie jednym z najlepiej sprzedających się systemów RPG w Stanach. Zdaje się również, że ukazał się odpowiedni dodatek do GURPS-a. Wkrótce można również oczekiwać pojawienia się w Internecie autorskiego systemu „Western Country” Tomasza Misterki.

Po garści tematów różnych nadszedł czas na „gwóźdź (do trumny) programu”.

(...) KTO POWIEDZIAŁ, ŻE ROLPLEJOWCY TO SATANIŚCI, BANDYCY I BRUDASY, itd., itp., gdyż i takie obelgi słyszałem. Np.: mój ksiądz od religii: „Grasz w te gry – to znaczy, że jesteś satanistą”. To jest cytaty, który padł, gdy na reli wspominałem o RPG. Zdaję sobie sprawę, że w każdej grze RPG występują bogowie, bożkowie, itd., ale przecież nikt w to nie wierzy (chyba) – to przecież jest inna rzeczywistość.

Leszek „Zomby ZyreDel” Januszczak
alias
Wierzący Krasnolud

(...) Pamiętam na religii, jak ksiądz puszczał nam film „Znamię Szatana”, czy coś podobnie brzmiącego. I jakie było moje i mego kolegi z ławki zdziwienie, gdy między „standartowymi” przykładami, np. muzyka metalowa, pokazało się RPG. RPG nie byle jakie, bo był to system D&D. Wszyscy w klasie, jak na sygnał, spojrzeli na nas i tak to zostaliśmy kultystami Szatana (swoją drogą też fajne uczucie). Jednym słowem było diabelnie bosko. (...)

P.S. Pozdrowienia dla wszystkich dziewczyn grających w RPG.

Iskroś (już nie Renegat)

Leszek dołączył jeszcze pozdrowienia dla swego imiennika, Leszka „Horacego” Horaka. Dołączam się do nich (coś dawno nie pisałeś „Horacy” – a szkoda, bo się cię ciekawie czytało), podobnie, jak do pozdrowień dla grających Pań.

No właśnie: kto powiedział, że RPGracze to sataniści, bandyci i brudasy? Hmm... gdzie się to podziało?... Jest!

(...) Przemysław Szostak pisał: „Nie chcemy, by zwykli ludzie brali nas za bandy satanistów lub zboczeńców” (to drugie to do Bevisa, znam go dobrze i wiem do czego jest zdolny, he, he). Spieszę ze sprostowaniem, że to nie ekscentryczni popaprańcy pokroju Bevisa tworzą taki wizerunek. Przykład z klubu. Dawniej (rok, dwa lata temu), kiedy pojawiałem się na spotkaniach, klubowicze stanowili malowniczą mieszankę interesujących osobowości. Minęło trochę czasu, działalność zawieszono, potem odnowiono i co? Idąc przez miasto dostrzegłem klubowiczów: pióra długie, czarny strój, pentagramy, koszulki black-metalowych zespołów. I jak tu nie mówić, że RPG prowadzi do satanizmu? Czego szukali? Nie wiem. Znaleźli demony, czarną magię, psychopatycznych morderców i ostrza we krwi, a od tego do Upadłego droga krótka i szeroka.

Może się czepiam (sam mam piórka długie, a czarny to mój ulubiony kolor kredek, hehe), może mnie ukrzyżują, gdy to przeczytają (jeśli przeczytają), ale trudno – takie jest życie krytyków.

Nie będę ułatwiał zadania zamachowcom i tym, którzy spróbują szczęścia w Krwawych Łowach i wystąpię pod pseudonimem:

Adam

Długo zastanawiałem się, czy zamieścić kolejny list. Jego treść jest całkowicie sprzeczna z moją wiarą i przekonaniami. Uznałem jednak, że dyskusja na temat „RPG kontra satanizm” potrzebuje takiej ostrogi.

(...) Na początek chciałbym przekazać wyrazy uznania Przemysławowi Szostakowi. Jego list jest naprawdę sensowny, chociaż poruszyła mnie pewna sprawa. Dotyczy to zdania „Nie chcemy, aby zwykli ludzie brali nas za bandy satanistów lub zboczeńców”. Zdaję sobie sprawę, że MiM to nie magazyn teologiczny, jednak nie zamierzam puścić tej sprawy płazem.

Przemek pisze na temat satanistów i porównuje ich do zboczeńców. Chcę zaznaczyć, że poruszanie tematu, o którym nic się nie wie jest nieco dziwne. Ufam, że Przemek miał na myśli PSEUDOSATANISTÓW (chodzi o tych, którzy składają ofiary ze zwierząt, wykopują trumny i popełniają samobójstwa), a nie o prawdziwych satanistów. Mogę to stwierdzić, gdyż wiem sporo na ten temat i bynajmniej nie są to bzdury rozpowszechniane przez Kościół. Twierdzą natomiast, że pseudosatanisci z Szatanem nie mają nic wspólnego, a swoimi czynami wręcz go obrażają. Prawdziwy satanista NIGDY nie zabije zwierzęcia, a już w szczególności dziecka. Dlaczego? Ponieważ w oczach Szatana jesteśmy zwierzętami niejednokrotnie gorszymi od tych czworonożnych, gdyż człowiek, będąc najinteligentniejszą istotą, stał się najbardziej przewrotny. Krótko mówiąc zwierzęta to świętość. Dziecko natomiast jest uosobieniem ciekawości i jednocześnie wzorem do naśladowania. Dla wielu z nas, Szatan kojarzy się ze złem i wszelkimi perwersjami. W rzeczywistości reprezentuje mocy równowagi występujące w przyrodzie. One nie dbają o dobro jednostek, ani o katusze niewiernych. One utrzymują równowagę we wszechświecie.

Dodam, że satanizm jest religią opartą na ludzkich instynktach i odruchach i to właśnie w tej sferze należy dopatrywać się przeciwności z Kościołem. szatan nawołuje do tego, aby dać upust żądzom, które opanowują człowieka, a Kościół nawołuje do abstynencji.

Na koniec stwierdzę ważny fakt: większość tzw. „zwykłych ludzi” nie zdaje sobie sprawy, że są bliżej Szatana niż Boga. (...)

Zainteresowanych odsyłam do Biblii Satanicznej DeLa Vey.

Michał Romaniuk

Teraz pozostaje mi tylko oczekiwać riposty na list Przemka ze strony urażonych zboczeńców, którzy w odróżnieniu od pseudozboczeńców są „bardziej inaczej”, a zainteresowanych tematem odesłać do „Kamasutry”.

Żarty żartami, ale takiego obrotu sprawy chyba nikt się nie spodziewał. Tym bardziej liczę na Wasz udział w dyskusji. A może znacie jakąś osobę duchowną poważniej zajmującą się tematem RPG? Kogoś, kto z ramienia Kościoła mógłby wypowiedzieć się na łamach MiM-a? Jeśli tak – zaproszę go w moim imieniu do udziału w dyskusji. Tego głosu brakuje najbardziej.

Czekam na Wasze listy.
Wasz wierzący, nienotowany, higieniczny
i nie-inaczej

JeRzy

(też ubieram się na czarno)

Dziś w Newsikach głównie konwenty. Najpierw jednak coś dla fanów Świata Mroku:

PESM - TEN SKRÓT TRZEBA ZAPAMIĘTAĆ!

W Internecie pojawiła się wreszcie strona www najsprawniej jak dotąd działającego i największego polskiego stowarzyszenia miłośników Świata Mroku, znanego też jako **PESM** - Polskie Elizjum Świata Mroku. **PESM** ma już w swoim dorobku szereg spotkań, dyskusje na IRC-owym kanale **#wod-pol**, funkcjonujące trzy mailowe grupy dyskusyjne, a teraz i stronę pod adresem: <http://pesm.rpg.pl>. By wyliczyć tylko najznajniejszych członków **PESM**-u, wspomnieć trzeba o Tomku Andruszkiewicz - znanym z łamów MiMa i Legendy z cyklu artykułów o Wampirze (ale i o Cthulhu) - ukrywającym się pod pseudonimem Wenanty - a także o - znanych wszystkim internautom interesującym się światem mroku - Toreadzie, yoGUrdzie, Malkavie i Piotrze Wysokoku (także ilustratorze MiMa), tu pod pseudonimem dIABEU. Nad wyglądem strony pieczę trzyma słynny neq. Wszystkich zainteresowanych uprasza się o kontakt na e-mail: neq@pesm.rpg.pl. Już wkrótce Mroczny akcent **PESM**-u wkroczy w progi ogólnopolskich konwentów fantastyki.

I co tu dużo gadać - tak trzymać!

Zostaliśmy także poproszeni o zamieszczenie ogłoszenia o brance do Oddziału Piechoty Irlandzkiej przy Drużynie Łuczniczej Drabów Pieszonych, której siedziba mieści się w Warszawie. Jeśli masz co najmniej 17 lat i nie byłeś karany, masz szansę podszkolić swoje umiejętności w zakresie fechtunku i strzelania z łuku. Odwiedzisz turnieje rycerskie w całym kraju i zapoznasz się z historią i tradycją Irlandii.

Kontakt: Maciej Nowak „Bryan”, telefon domowy w Warszawie: (0-22) 684-74-27, praca (9⁰⁰-13⁰⁰): (0-22) 625-50-05.

ERIN GO BRAGHI!

A teraz obiecane już zapowiedzi konwentowe.

Na początek te, na które możecie się jeszcze wybrać:

BIBIKON'98

6-8 listopada

Mamy przyjemność zaprosić wszystkich tych, dla których gra to coś więcej niż zbiór zasad na Bielsko-Biański Konwent!

UWAGA: Dla Mistrzów Gier i kobiet - zniżki!!!

Czas: 98.11.06 (piątek) godz. 17 do 98.11.08 godz. 16.

Miejsce: Bielsko-Biała, Szkoła Podstawowa Nr. 18 na ul. Romanowicza (oś. Dygasińskiego); dojazd autobusem nr. 6 z przystanku przy ul. Piastowskiej.

Telefon informacyjny: 0 602 600 073
Bibikon'98 odbędzie się w konwencji „Star Trek”

Dla wszystkich, którzy odwiedzą nasz konwent przygotowaliśmy ciekawy program imprez i spotkań - niezależnie od zainteresowań każdy znajdzie coś dla siebie:

W programie:

- Turnieje karciane - Magic the Gathering I i II typ, Star Wars, Doom Trooper.
- Turniej strategiczno-figurkowy - Warhammer Battle, Warzone, Chronopia.
- Turniej Test Drive: konsola PSX, Jedi Knight, FIFA'98.
- Turnieje Wiedzy: Tolkienowski, Star Wars, Obcy, Omnibus.
- Gry RPG: dziesięć sal przeznaczonych dla graczy i MG.
- Gry komputerowe: maszyny połączone w sieć, konsole PSX.
- LARP, czyli RPG na żywo, w konwencji STAR TREK'a. Vampir'a i Obcego.
- Gry strategiczno-figurkowe: sala ze stołami bitewnymi i makietami.
- Gry karciane: sala do gry i wymiany kart.
- Prezentacje nowości wydawniczych, komputerowych i strategicznych, spotkania z ich autorami.
- Prezentacje bractw rycerskich, pokazy walki.

Przez cały czas trwania konwentu prowadzona będzie sprzedaż wydawnictw fantasy i science-fiction, gier i akcesoriów, mang i gier komputerowych.

KONKRET'98.

Od 6 do 8 listopada 1998 roku w Warszawie, w Klubie Oficerskim Wojskowej Akademii Technicznej odbędzie się KONKRET'98 organizowany przez Konfederację Fantastyki „Rassun”. Opłata na dziś wynosi 30 zł za uczestnictwo w imprezie, zaś nocowanie w salach 30-łóżkowych 10 zł/noc, w hotelu 30 zł/noc. Jedzenie we własnym zakresie. Swe przybycie zapowiedziało już wielu znakomitych gości i zapowiada się na potężny warszawski konwent, jakiego od kawału czasu nie było. Organizatorzy zapowiadają LARPy na poligonie, prelekcje, gry fabularne, karciane i strategiczne, konkursy, no i projekcje filmów w kinie.

Powinna być już osiągalna internetowa informacja o konwencji pod adresem <http://rassun.art.pl/konkret>.

Zgłoszenia należy wysłać pod adres: KF „Rassun”, ul. Koszykowa 69/4, 00-667 Warszawa, tel 0-601-325-595, e-mail: klub@rassun.art.pl.

NORDCON'98.

Od 3 do 6 grudnia odbędzie się Nordcon, czyli Konwent Polskich Klubów Fantastyki (w tym roku dwunasty z kolei - „Imperium Kontratakuje”). Dla wszystkich chętnych podajemy telefon informacyjny: (058) 5531073.

POLCON 1999.

Są już pierwsze zapowiedzi dotyczące przyszłorocznego Polconu. Poza tym, że odbędzie się w Warszawie, wiadomo, iż uczestników gościć będzie Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego. Akredytacja, w zależności od daty złożenia podania, od 45 do 65 złotych (im wcześniej, tym mniej się płaci). Według ostatnich danych na konwencji, oprócz Elity krajowej ma pojawić się Wojciech Siudmak.

Informacja internetowa pod adresem: <http://rassun.art.pl/polcon>. Telefon informacyjny i e-mail - jak powyżej, dla KONKRETU'98.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

ZGUBNE SKUTKI NAŁOGU

CZYLI

33 POWODY

DLA KTÓRYCH RPG POWINNO BYĆ ZAKAZANE

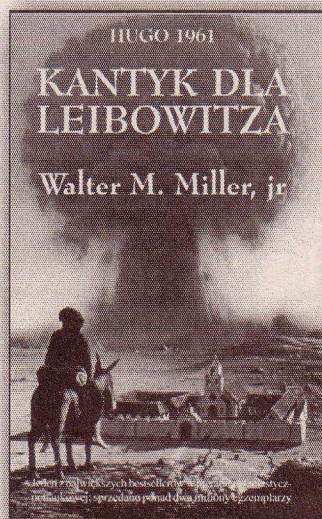
1. Zamiast się uczyć, gracze zajmują się jakimiś głupotami.
2. Zamiast poznawać prawdziwą historię i biologię, zapamiętują dziesiątki faktów, dotyczących nieistniejących krain.
3. A jak już się przy tej okazji uczą prawdziwej historii, czytają mity i poznają dawne bronie, to to też jest skandal, bo w ogóle nie mają czasu na matematykę.
4. Zamiast uprawiać sport i wzmacniać swoją tężyznę fizyczną, siedzą godzinami w domu, w ciasnych pokojach.
5. Ganiają po lesie w tzw. LARPach, co jest bardzo niebezpieczne. Może ich przecież ukąsić wąż, dogonić niedźwiedź albo gajowy. Czy oni czasem nie mogliby posiedzieć w domu?!
6. Twierdzą, że świat fikcyjny jest dla nich ważniejszy od prawdziwego. A więc rpg produkuje osobniki o spaczonym poczuciu rzeczywistości i wyalienowane z normalnego życia.
7. Twierdzą, że świat fikcyjny jest dla nich równie ważny, co prawdziwy. A więc rpg produkuje młodych schizofreników.
8. Twierdzą, że świat fikcyjny jest dla nich mniej ważny niż prawdziwy. A więc rpg produkuje osobniki spędzające mnóstwo czasu na działaniach dla nich nieistotnych.
9. Są dziwni.
10. Słuchają głośno takiej muzyki, że to jest po prostu nie do wytrzymania.
11. Ciągłe rzucanie kostkami. Pytamy się – skąd je biorą? Czy jako sataniści rozkopują groby?
12. Rpgowcy spędzają czas wyłącznie w męskim gronie. A przecież młodzi mężczyźni powinni umawiać się z dziewczynami, bo inaczej zostaną zbożkami!
13. W niektórych przygodach gracze spotykają nieistniejące kobiety. To chyba jest jakaś nowa forma pornografii. I to grupowej!
14. Czasem zdarzy się, że w takiej męskiej grupie znajdzie się jedna kobieta. Czy to jest przyzwoite, żeby tak pojedyncza dziewczyna spędzała tyle czasu z samymi facetami?
15. A pewien bandzior przyznał w sądzie, że znał faceta, który miał sąsiada, którego syn chodził do klasy z jednym rpgowcem. Widzicie, jak to się wszystko ząbka?
16. Starsi gracze nie zadają się z młodszymi, więc ich nie uczą dobrze grać.
17. Starsi gracze zadają się z młodszymi, więc wciągają ich w ten zgubny nałóg.
18. Rpgowcy gardzą karciazami, co jest klasycznym objawem seksizmu, rasizmu, szowinizmu, nietolerancji i zwierzęcego antykarizmu.
19. Niektórzy grywają w gry karciane, które są jeszcze głupsze i prymitywniejsze niż rpg. To doskonale świadczy o poziomie intelektualnym rpgowców.
20. Gracze wydają mnóstwo pieniędzy na książki, figurki, karty, co naraża ich rodziców na spore straty oraz nie uczy oszczędności. Na pewno większość z nich w przyszłości zostanie hulakami.
21. W podręcznikach i gazetach o rpg pojawia się mnóstwo obrazów bezrefleksyjnej przemocy, zniekształconych ludzi, seksu – często z elementami sado, potworów epatujących obrzydliwością. Czy to może wypaczyć gust?
22. W swoich przygodach, bez większych zahamowań rpgowcy mordują ludzi. Wiadomo – rpg to doskonała szkoła dla łysoli z kijami bejsbolowymi.
23. Ci, którzy mówią, że nie chcą mordować ludzi, bez większych zahamowań mordują orki, olbrzymy i reptiliony. Patrzenie, jacy to rasiści, traktujący inne rasy z pogardą. Hitlerowcy!
24. Są też tacy, którzy mówią, że nikogo nie chcą mordować. Jacy zakłamańcy!
25. Rpg propaguje monarchiczne systemy władzy, kult rycerstwa i średniowieczne obyczaje. Co za ciemnota! Po prostu zacońcy! Tradycyjny polski Ciemnogród, który nie chce wstąpić do Europy!
26. Gracze czytają o demonach, poznają nekromanckie rytuały, uprawiają magię czarną, białą i kolorową. Sataniści! Oto zło, które nadciąga z liberalnej i laickiej Europy.
27. Co chwila w tych grach pojawiają się kapłani. Tak oto katolicki kler wepchnął się nawet do dzieciennych zabaw, a teraz wyciąga ręce po naszą postępową młodzież!
28. Istotą gry jest psychiczne wejście w skórę innego człowieka – często zabójcy, wampira, okrutnego władcy, aga i innych, podobnych osobników. Przekonajcie mnie, że to bezpieczne zajęcie dla dwunastoletniego dziecka!
29. Nie czytają książek, bo ciągle grają.
30. No dobra, czytają dużo książek. Ale co to za głupie książki! Jakaś fantastyka...
31. Rzadko się myją.
32. Tracą wzrok przy malowaniu figurek i wdychają trujące opary farb. Czy to aby nie jest sprytny sposób na rozprowadzanie środków odurzających?
33. A najgorsi są ci deprawujący młodzież redaktorzy, jak im tam?, Miśkurka, Kołodziejczyk, Kerczmar i pewien Miłosz, co wręcz własnym nazwiskiem boi się podpisać. A jeden, dość nieprzyjemny z twarzy, to nawet daje ogłoszenia seksualne w tej ich gazecie, prezentując się na kolorowych zdjęciach.

I dlatego my wszyscy, podpisani pod tym listem, żądamy natychmiastowego zakazania tej haniebnej rozrywki, wypaczającej młode umysły, deprawującej stare umysły, a na dodatek uprawianej wyłącznie przez ludzi, którzy w ogóle mają jakieś umysły (co nas, po prostu, dyskryminuje).
Podpisano:

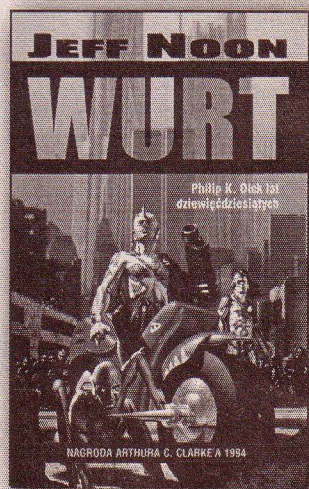
OBURZONE SPOŁECZEŃSTWO.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

RECENZJE

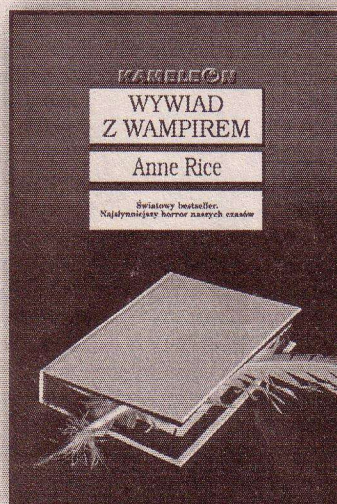


KANTYK DLA LEIBOWITZA Walter Miller – absolutna klasyka literatury science fiction, nagrodzona w 1961 roku Hugo. Przedstawia Ziemię po atomowej zagładzie, zniszczoną, skażoną, wyludnioną. Jedyne ośrodki, które przechowują szczątki dawnej wiedzy, to klasztory. Tak jak w średniowieczu, mnisi gromadzą wiedzę, nauczają, prowadzą badania naukowe. Ich wysiłek przynosi efekty – świat powoli dźwiga się z ruin. Książka zbudowana jest z trzech mikropowieści, pokazujących kolejne fazy odbudowy cywilizacji. Najciekawsza wydaje mi się ta pierwsza, niesamowita wizja odciętych od świata i otoczonych barbarzyństwem ośrodków wiedzy, mnichów-memorystów przemierzających świat, by szukać ocalałych ksiąg, zdobywać nowe informacje i wymieniać je z innymi ludźmi. Koniecznie trzeba przeczytać.



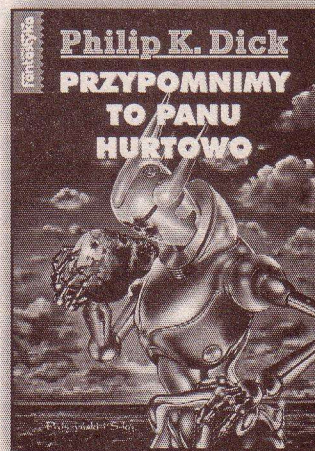
WURT Jeff Noon – nowy autor na naszym rynku, lecz od razu zapewnił sobie mocne wejście. Powieść łączy cyberpunkowe klimaty Gibsona z wizjami a la Dick.

Wurt to zarówno gra wirtualna, jak i narkotyk. Otwiera bramy do alternatywnych światów, w których można przeżywać dowolne przygody. To jest od Gibsona. Ale – uwaga! – te rzeczywistości tak naprawdę nie są tylko wymyślone. Człowiek może w nich pozostać na zawsze, a może też wyciągnąć ich mieszkańców do realnego świata. Tu kłania się Dick. Taki właśnie problem ma Skryba, główny bohater książki – jego siostra przepadła w jednym z wurtów. Skryba chce ją uratować, a aby uratować – musi znów dotrzeć do tego nielegalnego wurtu, wejść w niego i odszukać dziewczynę. To nie jest takie proste. Chłopak należy do młodzieżowego gangu i musi uważać na policję. Wurt jest wyjątkowo niebezpieczny i niełatwo go zdobyć. Wreszcie, sama sztuczna rzeczywistość zastawia na Skrybę liczne pułapki. Powieść jest mocna, napisana z bigłem, oryginalna. Sporo fajnych klimatów i pomysłów dla cyberpunkowców.

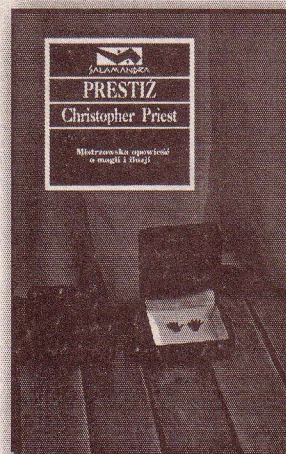


WYWIAD Z WAMPIREM Anne Rice – sfilmowany bestseller, bez wątpienia jedna z najważniejszych książek o wampirach od czasów klasycznego „Draculi” Stokera. Poznajemy losy pary wampirów, połączonych na wieczność więzami krwi (wypitej, rzecz jasna). W przeciwieństwie do większości wcześniejszych historii, wampir nie jest tu tylko tekturowym potworem, przywoływanym w celu straszenia bohaterów książki i czytelnika. To on jest głównym narratorem opowieści, poznajemy świat jego przeżyć i emocji, zniekształconych i przeobrażonych uczuć istoty, która kiedyś była człowiekiem, ale teraz przynależy już do innej rasy. Rice prezentuje całą społeczność wampirów, funkcjonującą na obrzeżach ludzkiej cywilizacji, wykorzystującą ludzi niczym bydło, a jednocześnie spychaną przez swe ofiary na marginesy świata.

Każdy miłośnik horroru i użytkownik systemów grozy powinien znać tę powieść (a jest to pierwszy tom cyklu).



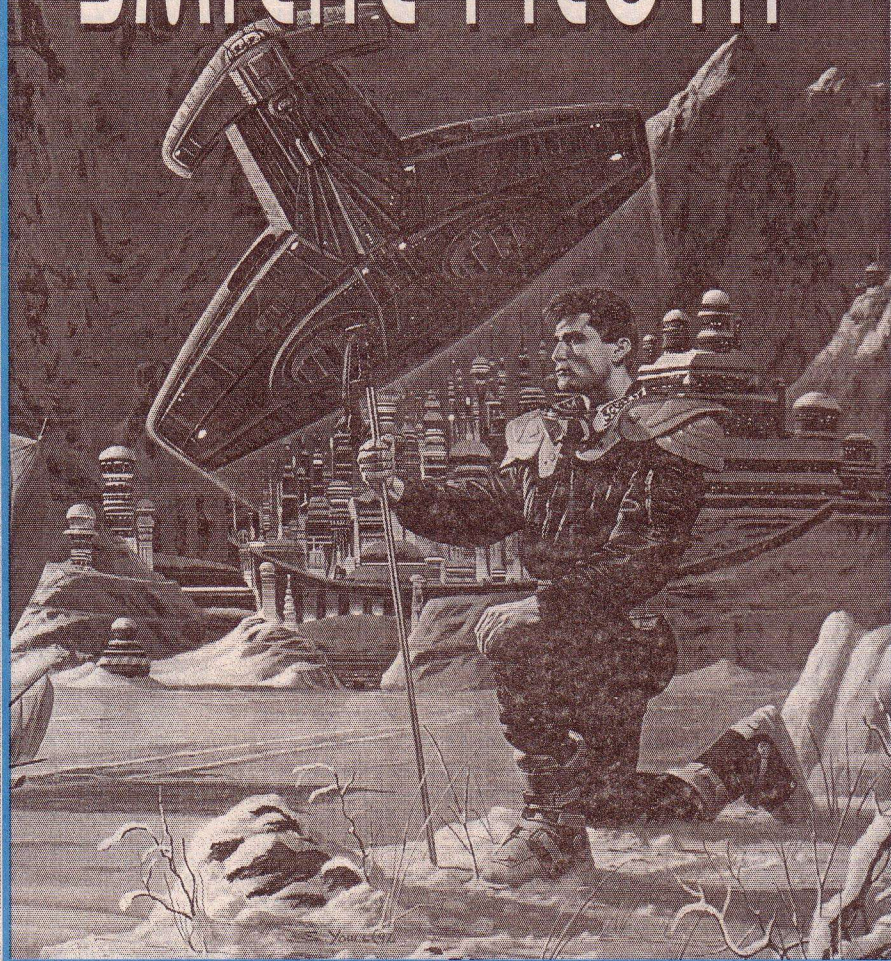
PRZYPOMNIMY TO PANU HURTO Philip Dick – czytać, czytać i jeszcze raz – czytać! Druga książka z pięciotomowego cyklu „Opowiadań zebranych” Dicka. Mnóstwo świetnych pomysłów, porcja klasycznej, a jednak naznaczonej Dickowym szaleństwem science fiction. Niektóre nowelki są naiwne, inne zbudowane są na pomysłach ogrywanych potem przez dziesiątki pisarzy. Ale przeczytałem to z wielką przyjemnością. Od takich właśnie błyskotliwych opowiadań zaczynałem swoją czytelniczą fascynację SF dwadzieścia lat temu. Halo? Czy ktoś z was już był wtedy na świecie? Czytajcie Dicka!



PRESTIZ Christopher Priest – powieść zdobyła w 1996 World Fantasy Award. Żyjący współcześnie bohater powieści natrafia na ślad dramatycznych wydarzeń sprzed stu lat – rywalizacji i konfliktu dwóch prestidigitatorów. Jednak czy rzeczywiście byli oni tylko iluzjonistami? A może... Książkę czyta się bardzo dobrze, a dodatkowo, wszystkim cthultystom może ona dostarczyć wiele pomysłów na przygody. XIX wiek, iluzjoniści i magicy, sztuczki dla publiczności i... prawdziwe rytuały. Czujecie już ten klimat? Miłoś, czytałeś?

J.R.R. Tolkien *Władca Pierścieni*
Frank Herbert *Diuna*
Orson Scott Card *Gra Endera*
David Zindell *Nigdylia*

DAVID ZINDELL
N I G D Y L I A
TOM I
SMIERĆ PILOTA



**Taka książka pojawia się
raz na dziesięć lat!!!**

PUSZKA PANDORY

Nie było łatwo przygotować dzisiejsze wydanie – rozleniwiliście się w wakacje i nie było za bardzo o czego wybierać. Udało się jednak i oto kolejna porcja przepisów na to, jak graczy: skołować, ogłupić, oskubać, ugotować na zimno, nabić w butelkę, zrobić w konia, zamienić w żabę/księcia (niepotrzebne skreślić) i co jeszcze dusza MG zapagnie. Mamy dzisiaj w „Puszcze” m.in. opery mydlane, systemy bitewne, hazard i paragraf na każdego. A nagroda wędruje do wytrwałego Pawła Makowskiego, który całkiem niedawno o włos rozminął się z wygraną. Gratulacje!

MYDŁEM! ZABIJEMY GO MYDŁEM!

Cierpiący na niedobór pomysłów Narrator może sięgnąć po pilota i obejrzeć kilka... telenowel brazylijskich. Zagmatwane intrygi, miłość, nienawiść, zaskakujące zwroty akcji i zakończenia. Narratorowi pozostaje tylko zmienić kilka imion, dorobić mroczne tło, wrzucić graczy w wir fabuły i patrzeć, co się dzieje na srebrnym ekranie. Szczególnie polecam „Marię” i „Modę na sukces” (*osobiście radzę pooglądać „Santa Barbarę”; piszę całkiem poważnie! – przyp. JeRzy*).

Adam Sieradzian

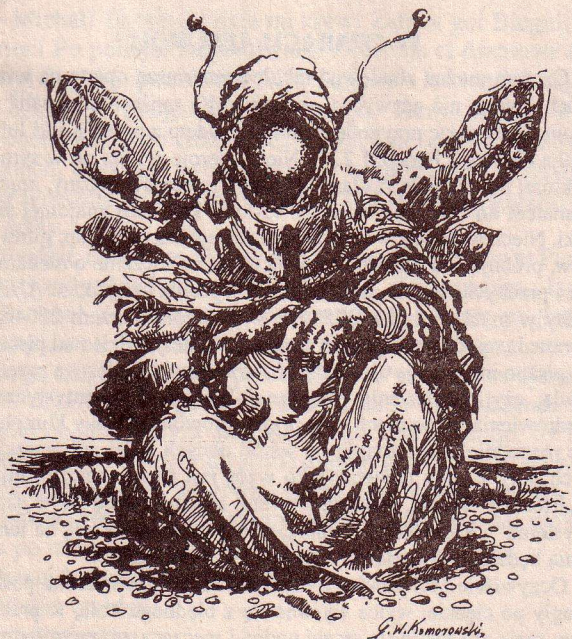
HYBRYDA

Na pewno są wśród czytelników tacy, którzy zamiłowanie do rolplejów łączą z graniem w gry bitewne. Czy nie warto by połączyć tych fascynacji, aby się wzajemnie uzupełniały? Można to zrobić dwojako:

1) Na przemian – raz RPG, raz mała bitewka. Posłużę się przykładem. Dajmy na to, Ragnar Rudobrody wraz z drużyną udał się w małą podróż po niezupełnie bezpieczne skarby. Wszystko przebiegało pomyślnie, z tym, że właścicielowi owych skarbów cały ten pomysł się nie spodobał, przeto zorganizował... wyprawę wojenną. No i w tym momencie przenosimy się do systemu bitewnego, a dalej już wiadomo. Jeśli jeszcze Ragnar będzie dowodził armią, to mamy dosyć zgrabną hybrydę.

2) Równolegle – wydarzenia z pola bitwy tworzą tło polityczne dla przygód, kampanii, itd. W karczmie można wreszcie porozmawiać o czymś konkretnym, świat to już nie tylko kolejne tereny do splądrowania, ale rzeczywiste ziemie, których mieszkańcy mogą sympatyzować ze zgoła odmienną opcją polityczną.

Fangorn



ILUSTRACJE

Nieodłącznym elementem wielu pism i gazet są ilustracje. Wśród nich jest wiele krajobrazów, fotografii budynków i ich wnętrza itp. Warto zbierać najciekawsze propozycje, które mogą później dobrze zilustrować miejsca, do których dotarli BG. Natożmaist MG mający problemy z pełnym, rzeczowym i ciekawym opisaniem różnych lokacji, mogą wykorzystać wycinki z prasy do ćwiczeń w improwizowanych opisach miejsc.

Paweł Makowski



DRUGA SZANSA

Co zrobić, kiedy po wielu trudach nagle okaże się, że przez niefortunny przypadek postać gracza tragicznie umiera. Dać drugą szansę. Dlaczego? Zawsze coś się znajdzie. Może jest wyznawcą Wielkiego B, albo ocalał miecz V przed zniszczeniem – na czym zależało Wielkiemu B. Albo naraził się Wielkiemu B, a życie śmiertelnika jest karą – nie zazna wiecznego spokoju.

Na osobności mówisz graczowi o drugim życiu. Ale nic nie jest takie łatwe. Np. BG człowiek ląduje w ciele niziołka, w dodatku x mil od drużyny. Trzeba ją jakoś znaleźć lub zwabić do siebie i udowodnić, że on to on, a nie jakiś tam niziołek. Co do niziołka, żeby było ciekawiej, ma on swoje lata, rodzinę, przyjaciół, znajomych – „kiedy wlałeś między wrony...”

Można zaserwować BG inną niespodziankę. Wielkiemu B coś nie wyszło. Zapomniał się trochę i nie wyrzucił z ciała niziołka jego osobowości. No i mamy 2 w 1. BG ma teraz jedną kartę bohatera i dwie osobowości, które mogą być zupełnie przeciwne i na przemian przejmować kontrolę nad ciałem. Może kiedyś BG nauczy się to kontrolować. Jeśli gracz dobrze to odegra, gwarantuję dobrą zabawę.

Paweł Makowski



GRA W GRZE

Przeważnie gdy BG grają w szachy, blackjacka, ruletkę, nie dostarcza to wielkich emocji. Jeśli jednak rozegrać partyjkę szachów podczas trwania scenariusza, uzależniając od wyniku np. zdobycie cennych informacji, czy ważnego przedmiotu, wtedy kolejne ruchy na szachownicy (czy dobieranie kart w blackjacka) spowoduje podniesienie się poziomu adrenaliny.

Paweł Makowski



CO KRAJ, TO OBYCZAJ

Drużyna zazwyczaj przemierza połowę świata w różnych celach. Warto zaznaczyć różnice w obyczajowości między kolejno odwiedzanymi społecznościami (czasem zamkniętymi na świat). Np. w wiosce X na drużynę szarżuje spanikowana krowa. BG odruchowo zabijają – a tu się okazuje, że krowa dla mieszkańców była święta. Uuups! Albo w wiosce Erzet po opisie wspaniałej urody jakiejś mieszkanki gracz decyduje się na wręczenie jej prezentu – co dla wieśniaków oznacza zobowiązanie do zawarcia stałego związku... plus oddanie rodzinie całego majątku.

Nieświadomi obyczajów gracze mogą narazić się na niebezpieczeństwo, zdobyć przyjaciół, przeżyć wiele zabawnych sytuacji.

Paweł Makowski



MAGICZNY PERGAMIN

Składniki: papier, woda, saletra i pędzelek.

- Saletrę rozpuszczamy w wodzie, aż nie będzie się już chciała rozpuszczać (roztwór nasycony).
- moczymy pędzelek w wodzie z saletrą i piszemy coś na papierze, lub rysujemy jakiś symbol. UWAGA! Litery w słowach muszą się stykać ze sobą!

PUSZKA PANDORY

- c) gdy „atrament” wyschnie, ustawiając kartkę pod odpowiednim kątem zobaczymy kryształki saletry.
- d) aby płomień był bardziej efektywny, można jeszcze raz pociągnąć zamoczonym w roztworze pędzelkiem po napisanym wcześniej symbolu.
- e) przykładamy rozżarzoną szpilkę do miejsca, od którego symbol/napis ma się zacząć wypalać. Zamiast szpilki można użyć świeżo zgaszonej zapalniczki (główka musi być jeszcze czerwona).
- f) po papierze pełzie płomień, który wypala w kartce wyraz/symbol.

Dobrze jest zaznaczyć sobie delikatnie ołówkiem miejsce, od którego ma się zacząć wypalać papier. Pergaminu najlepiej używać gdy sesja odbywa się przy słabym oświetleniu. Dobrze jest na chwilę odwrócić uwagę graczy od papieru.

Przykład użycia: gracze znaleźli mapę wyrysowaną ołówkiem. Grzecznie ją sobie oglądają, a tu nagle pojawia się ognisty napis „Strzeżcie się!”.

Artur Machlowski

WEWNĘTRZNY WRÓG

BG zmęczeni długotrwałą wędrówką postanawiają się zatrzymać w pewnym mieście. W dniu, w którym do niego przybywają, zostaje zamordowany jakiś miejscowy VIP, np. burmistrz, hrabia, właściciel okolicznych ziem.

Władze miasta wyznaczają wysoką nagrodę za odnalezienie sprawcy – taką, aby zainteresowała bohaterów. Do rozwiązania zagadki prowadzi wiele dróg, tymczasem zabójca jest członkiem drużyny (motywy zależą od MG) i robi wszystko, by utrudnić BG pracę. Działa w sposób wyrafinowany i przebiegły.

W mieście pojawiają się liczni łowcy nagród w nadziei na zdobycie wyznaczonych pieniędzy. Nie cofną się przed najmniej uczciwymi środkami. Gracze muszą działać nie tylko dobrze, ale i szybko!

Monika Jarmaszewicz

SPEED 3

Oglądaliście film „Speed”? No to teraz zastąpcie autobus statkiem kosmicznym, w którym utknęli bohaterowie. Na statku wszystko jest zepsute, kończy się tlen, źle obrany kurs, brak łączności, itp. MG dokładnie opisuje statek ze wszystkimi przedmiotami i urządzeniami, jakie się tam znajdują, po czym pozostawia wolną rękę bohaterom. Muszą po prostu uratować życie.

Master Wizard

TO NIE MY!

BG otrzymują zlecenie ochrony córki jakiegoś mafijnego bossa (czy kogoś w tym stylu). Po krótkim czasie przeciwnicy ojca małej składają BG ofertę odkupienia jej.

Bez względu na to, czy gracze przyjmą propozycję, czy nie, dziewczynka ginie (chwila nieuwagi, snajper, itp.). Dla ojca sprawa jest jasna. Dowiedział się o kontaktach BG z wrogim obozem i wydał na nich wyrok śmierci. Gracze muszą ratować skórę.

Przemek

ZAGADKI HISTORII

Ciekawe przygody do ZC można tworzyć wykorzystując nierozwiązane zagadki archeologii – np. nagła migracja Majów na północ. Można także tworzyć przygody wykorzystując w tym celu książki von Daenikena, w odpowiednim miejscu wstawiając element cthulhystyczny.

Można również wysłać Badaczy na wykopaliska archeologiczne.

Jakub Głuszak

ODTRUTKA

Mistrz Gry, czy nie irytowały cię nagłe przerwy w poszukiwaniu celu misji, dziwne zwroty akcji spowodowane przez bohaterów, zaniechanie poszukiwań osób, przedmiotów.

Niech jeden z BG zostanie otruty, ale taką trucizną, która zadziała dopiero za trzy dni. Teraz bohaterowie na pewno nie zaniechają działań (przynajmniej nie ten jeden). Po trudnych poszukiwaniach odnajdą odtrutkę. Jednak jakiś książę czy inna osobistość, w tym samym czasie padła ofiarą tej samej trucizny i oferuje za odtrutkę astronomiczne sumy. Co wybierze drużyna? Przyjaźń, czy pieniądze?

A może dwóch BG zostanie otrutych, a porcja odtrutki będzie tylko jedna? Co na to powiedzą gracze?

Radek Czaja

HERMETYCZNOŚĆ KULTUROWA

MG, ST, czy jak go zwą, może stworzyć przygodę osadzoną w realiach całkowicie dla Badaczy nieznanych. Nie muszą to być wcale obce światy, kultury nie ludzkich istot, itp. Najlepiej wykorzystają właśnie ludzkie kultury. Obcość zachowania i obyczajów nie będzie tak dziwić, szokować, czy nawet przerażać w wykonaniu np. ithonian, jak u istot bądź co bądź własnego gatunku. Niech celem będzie cokolwiek. Ważne jest, by w trakcie gry postaci trafiły w środowisko całkowicie im obce, nauczyły się w nim poruszać i wypełniły zadanie. Znać ten numer z pakowaniem się w trepach do meczetu? To teraz wyobraźcie sobie np. polskiego szlachcica, który jakimś cudem zawędrował do Japonii okresu bakufu Tokugawów. Wiek i epoka niby te same, ale dla Sarmaty to zupełnie inna planeta. Kto widział „Szoguna”, ten wie o co chodzi. Prowadzącego czeka co prawda masa rzetelnej roboty przy zbieraniu danych i zabawie w etnografa, ale jeśli wszyscy staną na wysokości zadania, to nie tylko zabawa murowana (Jak mnie nazwał? „Banza!”?! A w łeb chcesz?!), ale i gracze mogą w ciekawy sposób dowiedzieć się wiele na temat innych kultur. Zresztą nie musi to być Japonia. Może być Tybet, Chiny, jakaś kultura plemienna – mało tego jest? Można też wykorzystać kultury dawno minione: Egipt, Mezopotamia, Etruskowie. W ZC o portal czasowy łatwo. Jeden warunek: realia muszą być naprawdę rzetelnie przygotowane.

Radostaw Gruszewicz

W OPARACH ABSURDU

Czasem można zbudować fabułę scenariusza opartą na zmaganiach innego niż zazwyczaj rodzaju. MG może dać popalić graczom przesycając przygodę klimatami rodem z prozy Kafki lub Josepha Hellera („Paragraf 22”). Niech geroje znajdą się w sytuacji, w której nie pomoże zasilany atomowo miecz dwuręczny, rzucanie granatem do celu, czy ostrzał z 45-ki w kierunku znajomej staruszki. Niech wylądają w korytarzach jakiejś instytucji, np. gildii magów, próbując otrzymać, dajmy na to, zaświadczenie o niekaralności i przebyciu świnki, niezbędne do wydania certyfikatu A/13/13, który w myśl okólnika Q258679 wraz z formularzem 25646/064 uprawnia np. do skorzystania z męskiej toalety, gdzie nad pisuarem wypisano informacje niezbędne do uratowania królestwa przed zagładą, czy odnalezienia Magicznej Wykałaczkii Dentystycznego Uzdrawienia. Albo niech ciąg przyczynowo-skutkowy kompletnie się rozpadnie, a oni znajdą się wśród obcych ludzi, nie puszcających pary z gęby (świetna jako wzór jest scena aresztowania K. z „Procesu” Kafki). Jednym słowem: niech dostaną się w szpony „systemu” i kompletnie zagubią, a jedyną odpowiedzią na ich pytania będzie nieśmiertelne: Paragraf 22! Paragraf 22!

Oczywiście MG powinien zadbać o to, by prowadzone postaci mogły po ciężkiej walce wyrwać się z błędnego koła, w przeciwnym razie gra stanie się raczej nudna i męcząca, niż oryginalna.

Radostaw Gruszewicz

MRO CZNA STRONA

CZYLI GRANIE ZŁYM BOHATEREM

Tomasz

Każdego z nas co pewien czas nabiera ochota, by komuś przywalić. Każdy z nas od czasu do czasu chce zapomnieć o skrupułach. Każdy z nas chciałby choć przez chwilę gwałcić, palić, rabować i gwałcić (to ostatnie lubimy najbardziej, prawda?). Każdego przynajmniej raz pociągała mroczna strona mocy. A w grach fabularnych możemy choć na chwilę wcielić się w złą postać i zrobić wszystko to, na co mamy ochotę. Mnie, szczerze powiedziawszy, nie odpowiada odgrywanie negatywnych bohaterów. Dlaczego?

Na dalszy plan schodzą wtedy wszystkie skrupuły i dylematy moralne, które bywają chyba najciekawszym elementem odgrywania postaci. Przestaje się liczyć każde utracone życie, a droga do celu zaczyna wieść po trupach. Krótki przykładzik.

1. Do wioski trafia grupa postaci. Okazuje się, że niemal wszyscy mieszkańcy są opętani przez zło. Dobrzy bohaterowie co robią? Oczywiście, starają się ich uratować tak, by jak najmniej ucierpiało. I zaczynają się problemy, jak tego dokonać. A co robią źli? Wyrzynają całą wiochę, bo tak łatwiej.
2. Bohaterowie przestają sobie nawzajem ufać i wspierać się; zaczynają się wewnątrzgrupowe niesnaski i spory, często kończące się śmiercią postaci. A na tym, oczywiście, traci drużyna. Jedynym ratunkiem w takim przypadku są rządy mocnej ręki. Jeśli któraś z postaci jest wyraźnie potężniejsza od pozostałych, to może „trząść“ całą drużyną. Miałem okazję grać w złej grupie przed laty i tak właśnie było – rządy silnej ręki. Cóż z tego, jeśli nasz szef i tak cały czas musiał patrzeć się za siebie i uważać na innych. Oczywiście, wtedy może być nawet ciekawie, ale zwykle następuje duża rotacja postaci – walczą ze sobą frakcje i giną zwykle najslabsi.
3. Zabawa zaczyna być monotonna – wchodzimy do wioski, zabijamy wszystkich, wychodzimy z wioski. Co to za przyjemność?
4. Nie będzie (albo będzie ich mniej) dziwnych reakcji na opowieści z sesji. Zastanawialiście się, jak by zareagowały Wasze mamy na historii pełne gwałtów i morderstw?
5. Ja tak mówię!

Oczywiście, granie złymi bohaterami ma też swoje plusy. W końcu Wy możecie kogoś zaatakować, a nie czekać aż przeciwnicy zrobią pierwszy ruch. Możecie przestać się martwić o chwałę i paladyński kodeks. Łatwiej będzie Wam wyciągać informacje od przeciwników (nie ma to jak tortury, co?). No i będziecie mieli okazję poznać, co to znaczy być otoczonym aurą strachu i złej sławy. Warto jednak cały czas pamiętać, że zła strona nie jest potężniejsza; jest tylko szybsza i łatwiejsza, a przecież w grach chodzi o to, by sobie życie utrudniać.

Nim zdecydujecie się grać złymi postaciami, zastanówcie się, czy na pewno odpowiada to Waszemu temperamentowi. Zapewniam Was, że niełatwo jest być tak po prostu złym. Dlatego też, jeśli już koniecznie chcecie bawić się takimi postaciami, wymyślcie im ciekawy rodowód. Niech nie będą zwykłymi łotrzykami, którzy zabijają dla nędznego gorsza. Obdarzcie ich interesującym celem, nadajcie ich życiu głębszy sens, który wyjaśni potrzebę bycia złym. Niech to będą chociażby postaci, które mają zacne cele, natomiast sposób, w jaki do nich dążą do najlepszych nie należy. Najłatwiej będzie wyjaśnić na przykładzie.

Przed laty wychodziły opowieści o nieśmiertelnym Kane, autorstwa Karla E. Wagnera. Główny bohater tych historii był nieśmiertelny i – w oczach całego świata – do dobrych nie należał. Nie o jego mi jednak chodzi. W jednym z opowiadań (noszącym tytuł *Zim-*

ne światło) Kane spotyka lorda Gaethaa – paladyna, który wypowiedział wojnę wszelkiemu złu. I właśnie lord Gaethaa okazuje się być niezwykle ciekawą postacią. Robi wszystko, by zabić Kane; nie cofa się przed niczym. W końcu zrównuje z ziemią niemal całe miasto. I to wszystko w zbrojnym celu – jak sam mówi: lepiej, by cierpiał tysiąc niż cały świat. Otóż i ciekawa postać.

Przypomnę Wam jeszcze, że większość systemów promuje grę dobrymi bohaterami. Do nich należą przede wszystkim systemy należące do gatunku *heroic fantasy*. W innych złe postaci trafiają pod kontrolę prowadzącego. Wyobrażacie sobie, na przykład, granie w *Zew Cthulhu* okultystami, którzy przywołują jakiegoś Wielkiego Przedwiecznego? Może to być nawet i pociągające, ale i tak nie więcej niż raz. Są oczywiście systemy, w których postaci z założenia do dobrych nie należą – taki jest choćby *Wampir*. Pamiętajcie jednak, że ten system (przynajmniej w teorii) winien opowiadać o utraconym człowieczeństwie i końcu istnienia po tej dobrej stronie.

Mroczna strona pociąga, zachęca i kusci. Dlatego jest taka ciekawa. Jeśli już się jej poddacie, przestanie być tak interesująca. Nie na darmo powiada się, że kiedy ulegniemy pokusie, to zapomnimy o niej. Dlatego – moim zdaniem – będzie ciekawiej, gdy mroczna strona pozostaje poza naszym zasięgiem, ale jest tuż tuż. Pomyślcie o tym. A jeżeli już koniecznie chcecie zagrać złą postacią, zróbcie to, ale z głową.

Zaczęły nadchodzić odpowiedzi na moją odezwę opublikowaną w numerze wrzesniowym. Na razie czekam na następne i trawię te, które otrzymałem. Przy okazji jeszcze raz przypominam o prośbie, o której mówię. Przesyłajcie mi informacje czy i jak wykorzystujecie te krótkie artykuły, którymi Was raczę.

W przyszłym miesiącu wypowiem się na jakże palący ostatnio Was temat: Turlać czy nie turlać?

Mam tylko nadzieję, że *Nie wszystko, co uczyniłem, było do końca złe* (Greg Bear). Czy każdy z nas może powiedzieć to o sobie?



Ilustracja: A. Jasniński

ŚWIATOTWORZENIE

Oto pierwszy artykuł z nowopowstającego (a raczej powstałego wraz z nim) cyklu Światotworzenie. Jak sama nazwa wskazuje, opowiadać on będzie o tworzeniu światów. W pierwszym artykule (kto wie, kiedy będą następne – wszystko zależy od Was) Łukasz zwraca uwagę na kilka istotnych elementów światów znanych nam z różnych gier. Pytanie brzmi, czy są to wszystkie istotne elementy?

(tk)

Łukasz M. Pogoda

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie

Rzecz o światach gier fabularnych

Chciałbym dziś przedstawić garść uwag i przemyśleń dotyczących się światów gier fabularnych. Wam zagadnienie to może wydawać się banalne, bowiem założenie, że każda gra musi mieć miejsce w określonym miejscu w czasie i przestrzeni, jest oczywiste. Jednak kwestie, jakie tu poruszę, są zaledwie wierzchołkiem góry lodowej.

Jeśli zatem każda gra czy przygoda jest gdzieś umieszczona – na realnej Ziemi, w wiktoriańskiej Anglii, na Orchii, Krynie albo w Śródziemiu, to zauważmy, że te i inne światy skądś muszą się brać, ktoś musiał je najpierw albo wymyślić, albo zaadaptować do gry. Być może zrobił to prowadzący, a może korzysta on z gotowych opracowań przygotowanych przez jakiegoś wydawcę.

GRY A FANTASTYKA

I tu nasuwa się pierwsze spostrzeżenie. Zauważmy, że gry fabularne nader często są osadzone w fantastycznych światach. Ba, nawet jeśli akcja gry jest umieszczona w naszym uniwersum, to jest ono często uzupełniane przez twórców gry o jakieś niezwykle elementy – na przykład pozostałości po lądowaniu obcych w świecie „Pikniku na skraju drogi” braci Strugackich albo Magazyn 23 (to z tytułu zachaczającego o spiskową teorię dziejów nowego dodatku do systemu GURPS). Światy gier, podobnie jak fantastycznych utworów literackich, są nie tylko fikcyjne, ale i fantastyczne, gdyż występują w nich zarówno wariacje na temat rzeczywistości, jak i twory ludzkiej wyobraźni, nie będące elementami tejże rzeczywistości.

Czy aby nie dlatego gry są zazwyczaj osadzone w fantastycznych realiach, że te – choć sztuczne – są nam albo bliższe i prostsze do opamiętania? Z pewnością jest w tym trochę prawdy. Nie musimy przecież uczyć się historii fantastycznych światów, gdyż to my ją tworzymy, a jeśli już używamy gotowych materiałów, to nie mamy takiego obowiązku. Uczymy się tylko tego, co nas interesuje, wymyślamy tylko te fakty, które są nam potrzebne do gry, a już istniejące naginamy po prostu do naszych potrzeb. Nie każdy z nas znajduje w nauce historii przyjemność – choć książki popularnonaukowe lub fabularyzowane powieści historyczne (na przykład „Trylogia” Sienkiewicza, pierwszorzędnego pisarza drugorzędnego, jak mawiał Prus) mogą nam realną historię we wcale przyjazny sposób przybliżyć. Ale nawet jeśli historia nas nie przeraża – i dobrze, gdyż jej znajomość wzbogaca naszą wyobraźnię – nie zawsze są nam na rękę ograniczenia nakładane na nas przez historyków, z zapałem badających, szeregujących i uściślających fakty. Nawet takie gry, jak Ars Magica czy Pendragon, osadzone w realiach średniowiecza, w pełni korzystają z licentia poetica i mieszają fakty z fikcją i historię z fantastyką.

Ale fantastyczne światy przede wszystkim są doskonałą pożywką dla naszej wyobraźni, jakże przecież w tym wypadku ważnej. Warto jednak pamiętać, że nie każde fikcyjne uniwersum jest równe drugiemu. Gros z nich składa się tylko z dekoracji. Posługując się Lemowską brzytwą, trzeba – ciach, ciach! – większość z nich wyciąć w pień. Jeśli jakieś elementy obecne w naszej fantastycznej wizji mogą zostać zastąpione przez realne i wzięte z naszej rzeczywistości zamienniki, to mamy do czynienia z fantastyką pozorną. Papierową. Miłość na Krynie będzie tym samym co romans na Krymie. Cięcie! Proszę poprawić dekoracje, za aktorem wypadły drzwi z framugi i widać rusztowanie!

Gwoli ścisłości trzeba tu zaznaczyć, że Lemowska brzytwa ima się przede wszystkim fantastyki naukowej. (Science fiction teoretycznie powinno w jakiś mierze służyć do tworzenia wizji problemów, zagrożeń lub niebezpieczeństw, jakie mogą wystąpić w przyszłości albo

mogłyby nastąpić w określonych warunkach, które raczej nigdy nie wystąpią naprawdę, ale są prawdopodobne). Z uwagi na to jej przydatność pod względem analizy światów fantasy jest o wiele niższa. Poza tym takie podejście oznacza zarzynanie wielu pomysłów, dlatego jesteśmy zmuszeni do przemykania oczu na pewne anachronizmy lub elementy jak najbardziej fantastyczne, ale zupełnie nieprawdopodobne. Chociażby dlatego, że większość miłośników gier fabularnych jednak jakoś woli odgrywać bohaterskich awanturników i szyc z łuków do goblinów, niż bawiąc się w policjantów i złodziei strzelać do handlarzy narkotyków, nawet, jeśli w sumie chodzi o to samo. Nikomu nie przeszkadza, że jeden świat ma słabsze podstawy teoretyczne niż drugi, skoro wszystkich interesuje przede wszystkim godziwa rozrywka. Mimo to pamiętając o pewnych zasadach można tworzyć światy lepsze – bardziej niepowtarzalne, bardziej wciągające, światy, do których się wraca, gdyż dają nam one doznania niespotykane w innych grach.

CIEMNO WSZĘDZIE, GŁUCHO WSZĘDZIE

Zapewne wielu z Was podjęło się próby stworzenia swojego własnego świata, w którym miałyby się rozgrywać Wasze przygody, a może nawet ambitniej rzecz biorąc – opowieści. Czy stworzony przez was setting – tak w języku angielskim są nazywane światy gier i wszelkich fikcyjnych utworów – był prawdziwy? Czy był on prawdziwym fundamentem? Światem nieistniejącym, never-never landem, a jednak mającym pozór życia? A może była to tylko kolejna wariacja na temat lochów i smoków lub walecznych żołnierzy walczących za ludzkość ze wstrętnym wrogiem z otchłani kosmosu?

Przymierzając się do tworzenia nowego, fikcyjnego uniwersum przede wszystkim musimy pamiętać, że u podstaw świata, który mógłby stać się miejscem akcji gry, zawsze będzie leżał jakiś konflikt – dobra ze złem, walka o byt i przetrwanie, lepszego z gorszym lub raczej lepiej przystosowanego do życia z mniej elastycznym. Dlatego kluczem do konstrukcji nowego, logicznego i przekonującego świata fantastycznej gry, opowiadana, komiksu czy nawet ustnej opowieści jest dobrze przemyślany konflikt, bądź też zestaw konfliktów, jakie będą leżały u jego podstaw. Im więcej konfliktów, tym świat bogatszy, a zatem częściej będą się zdarzały (czytaj: łatwiej będzie stworzyć) sceny tragiczne lub pełne dramatyzmu.

W jakiś sposób tłumaczy to, dlaczego we współczesnej fantastyce jest tak wiele mroku i okrucieństwa, strachu i krzywdy. Po prostu twórcy pragnąc wzbudzić w nas większe zainteresowanie ich kreacjami prześcigając się w pomysłach sięgają po kolejne, coraz mocniejsze elementy negatywne, pragnąc za ich pośrednictwem wzbudzić w nas silniejszy dreszcz emocji. Serwując nam kolejne krawie befsztyki liczą oni, że wzbudzą w nas większe zainteresowanie dla ich produktów, bazując na rządzących nami prostych emocjach i instynktach. W końcu wszyscy walczymy o byt, więc niech i fikcyjnym bohaterom nie będzie łatwo – chcą nam chyba powiedzieć pesymistycznie nastawieni do świata autorzy. A może po prostu nie mają oni pomysłów na dobre, nie naiwne światy, które niostyby jakieś podnoszące na duchu przesłanie.

Ale pamiętajmy też, że światy idealne, w których panuje wieczna idylla i (s)pokój są martwe, a przez to w sumie bezużyteczne dla celów rozrywkowych. Istnieje w nich życie, jednak jest ono w pełni usatysfakcjonowane bieżącym ładem rzeczy i pozostaje w permanentnym stanie kontemplacji własnego pępka. W biblijnym Raju wszyscy byli szczęśliwi i zadowoleni – dopiero diaboliczny Wąż, sługa upadłego i zazdrośnego Lucyfera, wprowadził konflikt między ludźmi

ŚWIATO TWORZENIE

a Boga. Zasiał ziarno chaosu, które przyczyniło się do wygnania ludzi z Raju i skazało ich na walkę o życie w brutalnej rzeczywistości.

W świecie, w którym panuje totalny zastój, także cywilizacyjny, nikt nie szuka przygód, nikt nie musi wyruszać na żadne misje i nikt nie odczuwa potrzeby zmian. A zmiany to chaos. Chaos to nieporządek, a to oznacza niesnaski, animozje, konkurencję, nietolerancję i tak dalej. Wystarczy tylko przypomnieć sobie zasady leżące u podstaw gospodarki kapitalistycznej, które poprzez konkurencję wymuszają wyższą wydajność przy niższych kosztach, co można tylko osiągnąć przez postępujący rozwój i modernizację, i tak dalej.

CHAOS

W świecie, który ma naszym graczom zaoferować różne możliwości, przygody, rozrywkę i niebezpieczeństwa muszą istnieć jakieś formy chaosu. Chaos jednak należy wprowadzać do świata inteligentnie – Warhammer może być przykładem świetnego projektu świata, który z jednej strony daje mnóstwo możliwości przeciętniakom, a z drugiej jest areną bojów o świat toczonych przez władców i bogów. Nawet paladyni są w nim mniej papierowi i mniej „grzeczni”. Pełna prawość jest czymś, co właściwie nie istnieje – chociażby z uwagi na ludzką naturę. Wielu jednak gotowych jest ją porzucić, aby podążać straceńczą ścieżką Chaosu ku zatraceniu. Ku zgubie, która pisana jest każdemu, kto podąża ku czemuś, czego nie ma, gdyż chaosu nie da się zdefiniować. Jest to droga bez wyjścia, choć chaos jest niezbędny do utrzymywania świata w ruchu.

Dobrze, że wspomnieliśmy o Warhammerze, gdyż Stary Świat jest uniwersum, w którym z chaosu, rzeczy elementarnej, uczyniono maszynę napędzającą bieg najważniejszych wydarzeń. To siły Chaosu kierują rękami jego wyznawców, kultystów, wiczrycieli, spiskowców czyhających na życie cesarza i tak dalej. Pragnąc być oryginalni musimy sięgnąć po coś więcej, niż tylko ten jeden, odwieczny konflikt dobra ze złem, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymamy Młotek VII lub Zapomnianą krainę XXXI. Albo skończymy na magicznym Krymie. Krymie, chciałem powiedzieć.

Musimy pomyśleć nad specjalnym zestawem dodatkowych elementów, które będą napędzały wymyślone przez nas uniwersum. I wcale nie muszą być to elementy chtoniczne czy infernalne – nie każda dramatyczna sytuacja musi kończyć się tragicznie, ani nie wszędzie muszą się wtrącać istoty z piekła rodem.

Przy tym trzeba wprowadzić coś więcej, niż tylko nowe dekoracje. Nie wystarczy tylko zadbać o scenografię, trzeba też pomyśleć nad rządzącymi stworzonym światem zależnościami i powiązaniem, a także o nowych jakościach dla elementów duchowych. Tworzenie nowego świata na drodze przebierania krasnoludów za karłów i nazywania elfów sidheami mija się z celem.

DEKORACJE?

Co prawda scenografia w przypadku wymyślania światów dla gier fabularnych jest istotna, ale powinniśmy o niej myśleć dopiero pod koniec. Pewne składniki mogą zresztą być niemal dowolne, czego przykładem może być gra Everway, której prawie cała geografia powstaje dopiero w trakcie gry, ponieważ przygody bohaterów mają miejsce w najróżniejszych, czasem stworzonych na bieżąco, sferach egzystencji. Upraszczać można powiedzieć, że w tym wypadku otoczenie jest podporządkowywane celom przygody, a nie na odwrót, jak to się zazwyczaj dzieje.

Jednak nasz świat zazwyczaj jest pojedynczym uniwersum, więc mapa i garść detali o świecie gry w końcu okażą się potrzebne, gdyż nie zawsze będziemy mogli przewidzieć, gdzie nasi gracze się wybiorą – o ile pozwalamy im na wolny wybór. To już jest jednak kwestia związana głównie z naszym stylem prowadzenia.

Gdy nasze rozgrywki bardziej przypominają symulacje sztucznego uniwersum, a bohaterowie graczy mają wolny wybór, znajomość otoczenia jest niezbędna. Ale jeśli grę postrzegamy raczej jako rodzaj opowieści (kampanii) o z góry określonych założeniach i wątkach, a w czasie gry śledzimy posunięcia graczy, we właściwych momentach kierując ich na właściwy trop, świat możemy sobie budować nieomal krok po korku, wyłączając jakieś niezbędne do rozpoczęcia gry podstawy. Prowadząc bowiem w stylu „wątkowym” najpierw określamy cele przygody, a otoczenie progresywnie

rozwijamy dopiero w miarę rozwoju akcji. Zakładamy bowiem, że od koncepcji uniwersum ważniejsze są konflikty i wydarzenia ściśle związane z bohaterami, czy też założenia leżące u podstaw planowanej przez nas kampanii.

W każdym zaś przypadku przede wszystkim liczą się założenia świata, a nie metody prowadzące do jego uzewnętrznienia. Wszelka nowa geografia czy nomenklatura, którą znajdziemy w niemal każdej „klasycznej” książce fantasy, jest zbędna do czasu, dopóki nie mamy podstaw do ich tworzenia. Dla zobrazowania tego wyobraźmy sobie dwa diametralnie odmienne miejsca gry. Pierwsze z nich to pomieszczenia wielkiego statku kosmicznego, który mknie przez kosmos ku nieznanym światom. Jest on tak ogromny, że żyją w nim tysiące ludzi, wykonujących rozmaite czynności – uprawiający hydroponiczne pola, nadzorujący pracę złożonej maszynierii statku i tak dalej (pomysł ten w sumie ani nie jest oryginalny, ani nie mój, zdaje się, że wziętem to z jakiejś powieści Jamesa P. Hogana). Drugi z przykładowych światów to ciągnące się niemal w nieskończoność stopy, góry i pustynie, zamieszkiwane przez koczownicze ludy, mijające na drodze swych wędrowek grobowce wymarłych ludów, świątynie zapomnianych bogów zasypane nanoszonym przez wieki piaskiem i inne relikty z czasów, gdy kraina ta była żyzna i płodna.

W pierwszym z opisanych przypadków częścią gry będą na przykład gonitwy pomiędzy różnymi pokładami w poszukiwaniu czegoś lub kogoś, albo walki o jakieś tam terytoria, dlatego będziemy potrzebowali przynajmniej przybliżonych planów statku kolonizacyjnego, gdyż pomimo jego ogromu ma on ograniczoną i ściśle reglamentowaną powierzchnię, więc gracze będą cokolwiek zdziwieni, jeśli okaże się, że pewne miejsca bezpowrotnie zniknęły, albo przemieściły się na inne miejsca.

W drugim wypadku można się na dobrą sprawę bez dokładnej mapy obyć. Jeśli przyjmiemy, że wspomniany świat jest bardzo duży, to wyłączając kilka punktów orientacyjnych, resztę otoczenia możemy zostawić przypadkowi, chociażby dlatego, że w czasie długich, może nawet wieloletnich wędrowek naszych postaci oblicze pustyni może na przykład zmienić silny wiatr, zasypujący lub odsłaniający coraz to inne obszary, albo rozmaite pradawne miasta.

Tyle tytułem geografii, teraz coś z innej beczki. Pamiętajmy, że nie należy się za bardzo skupiać na wszelkich realistycznych aspektach świata, pochodnych naszej rzeczywistości, związanych na przykład z życiem codziennym postaci czy też handlem i tym podobnymi. Te elementy zgoła fikcyjne lub z pogranicza zwyczajnej fikcji i fantazji z samej natury rzeczy pojawiają się same i nie muszą być sztucznie wprowadzane do uniwersum, co najwyżej wagę niektórych z nich można zmienić w sposób nam odpowiadający. Tylko wtedy, gdy w jakiś sposób uczynimy z nich ważny składnik rzeczywistości warto wszystko, co się z nimi wiąże, dobrze przemyśleć. Możemy sobie przecież wyobrazić świat, w którym o losach bohaterów przede wszystkim decydować będzie jakaś rzecz powszednia – na przykład handel, wymiana towarowa i wszystko, co wiąże się z gospodarką. Niech o ich karierze, życiu osobistym i stopniu wolności osobistej decydują ich powiązania handlowe, przynależności do rozmaitych gildii oraz szereg znajomości, powiązań i honorowych długów wdzięczności zaciągniętych u nas i przez nas spłacanych, w sumie składający się na coś przypominające chińskie guanxi. Zainteresowanym mogę polecić opowiadanie Henry Kuttnera zatytułowane „Parytet żelaza”, pokazujące ciekawie pomyślane, trochę obce – i nic dziwnego, bo mające swoje źródło w pozaziemiejskiej kulturze – zależności gospodarcze.

PRZEKAZ I ZAŁOŻENIA

Są dwa zagadnienia, które musimy rozważyć tworząc nowy świat: przekaz i założenia. Pierwsze z nich odpowiada za ogólną wymowę uniwersum, drugi to szereg składających się na nie składników – konfliktów, fragmentów fikcyjnej historii, różnych powiązań międzyludzkich i innych detali.

Co do przekazu, to musimy pamiętać, że pisarz tworząc swój utwór powinien znać jego cel i przesłanie, jeśli takowe chce załączyć. Brak tych elementów czyni jego twórczość grafomanią. My tworząc swój własny wszechświat także możemy sobie postawić określone cele – podporządkowując kreowany świat jakiejś wizji.

ŚWIATO TWORZENIE

Niekoniecznie musi ona nieść w sobie przestrożę lub napomnienie, to nie musi być zaraz jakieś moralizatorstwo – słowo „przekaz” może jest tu dobrane trochę niefortunnie, tak naprawdę musimy mieć po prostu jakiś jasno wytyczony cel, pomysł, któremu będziemy podporządkowywać wymyślany świat.

Określając podstawowe założenia naszego uniwersum spróbujmy wymyślić i odpowiedzieć sobie na kilka pytań, które pomogą nam wykrystalizować naszą wizję. Oto kilka przykładów oczywistych pytań, które zweryfikują nasze pomysły: Jaki charakter ma nasz świat? Kto go zamieszkuje? Kim mają być gracze? Co kieruje ich życiami? Po co mają rzucić swoje rodziny, aby ruszyć w trasę w nieznaną? Jaką będą mieli rolę do spełnienia? Co się dzieje z ich światem? Upada, a może dopiero nadchodzi dla niego czasy świetności? Odpowiadając na te pytania, pamiętajmy, że odpowiedzi powinny tworzyć spójną układankę. Zaczynając od pomysłu wiemy, co chcemy osiągnąć jako produkt finalny. Improwizując i dorzucając tu i tam różne kawałki z różnych bajek stworzymy coś, co niektórzy mądrze nazywają „postmodernizmem”, a co w rzeczywistości jest przykładem braku wyobraźni, choćby nawet gry fabularne były grą w cytaty.

Miejmy też na uwadze, że jeśli będziemy pamiętali o wymyśleniu ciekawych założeń uniwersum i wbudowaniu do jego struktur pewnych celów dla bohaterów graczy, ci spośród nich, do których one przemówią mocniej zaangażują się w akcję gry. O ile oczywiście naszym graczom do szczęścia nie wystarczy wyłącznie chodzenie po świecie, walenie wszystkich napotkanych osób po głowach i zbieranie skarbów, bo wtedy wszelki wysiłek na nic – zamiast opisu świata będzie nam potrzebny przewodnik budowniczego podziemi. (Zbieranie skarbów jest naturalnym odruchem, gdyż jak wiadomo, w ludzkiej naturze tkwi głębokie pragnienie posiadania, zbieracki nawyk, który zmusza nas do kolekcjonowania wszelkich dóbr doczesnych, kolejnych podręczników, kart do MtG, DT, guzików i znaczków na listy).

TEATR CZY ZABAWA?

Zastawiając się nad wprowadzeniem do budowanego przez nas świata elementów pozwalających szczegółowo zdefiniować motywację postaci graczy musimy rozważyć, czy ich właściciele docenią nasze wysiłki mające to na celu. Gry fabularne bowiem można traktować dwojako: albo jako zabawę narracyjną, albo jako rodzaj teatru. W pierwszym przypadku gracze kierują się przede wszystkim żądzą przygód – zabawa narracyjna to nic innego, jak improwizowane kino nowej przygody. Jednak gdzie szukać w „Indiana Jonesie” poważnego przesłania? Morał, owszem, jest – w końcu to amerykański film dla grzecznej młodzieży, ale od typowego kina nowej przygody raczej nie warto oczekiwać głębszych przemyśleń.

O atrakcyjności gier fabularnych, tak, jak i o atrakcyjności kina nowej przygody decyduje możliwość uczestnictwa w nie kończących się przygodach, o których na co dzień możemy sobie tylko pomarzyć – w czasie sesji marzenia stają się przecież „rzeczywistością”. Właśnie od tego najpopularniejszego elementu wywodzi się przecież dziwny „zawód” awanturnika, błądzącego po świecie w poszukiwaniu kłopotów poszukiwacza przygód. Niestety, opieranie się wyłącznie na tej motywacji, najbardziej oczywistej, ale i najmniej oryginalnej nie sprzyja rozwojowi graczy, a często prowadzi do SBS (syndromu brazylijskich seriali).

Dobra gra fabularna składa się przecież nie tylko z szeregu składników związanych z rozwiązywaniem zagadek i tajemnic, walką z przeciwnikami i przeciwnościami losu, wynikających z interakcji z otoczeniem i bohaterami niezależnymi. Co prawda korzystając z tych elementów – niezbędnych w każdej grze – można poprowadzić satysfakcjonującą rozgrywkę, ale nie oznacza to, że wyczerpują one temat. Przypomnijmy tu sobie o drugim modelu gier fabularnych.

W wydaniu teatralnym wszystkie wymienione składniki zostawiamy na miejscu, uzupełniając je o istotny element odgrywania ról. Gracze obarczeni obowiązkiem odgrywania określonych postaci przestają być herosami z definicji. Tylko kino nowej przygody tworzy bohaterów ze sprzątaczek, babć klozetowych, mniejszości seksualnych i murzynów, którzy niezależnie od swojej profesji i życiowych postaw przyjmują pożądane role zbawców (w chwili, gdy piszę te słowa Ziemię zbawia akurat zgraja nacierzy). W modelu teatralnym równie ważne są wewnętrzne problemy bohaterów graczy

oraz kierujące nimi odruchy i motywy. W zależności od stylu gry i typu uniwersum elementy te, związane z odgrywaniem pewnych postaw i zachowań, albo będą stereotypowe lub tylko lekko zaakcentowane w tle (jak w WFRP), albo będą stały na równi z celami przygody czy też kampanii (jak w Wampirze: Maskaradzie). Akcentowanie elementów dramatu wewnętrznego powoduje, że bohaterowie toczą bój nie tylko z zewnętrznymi zagrożeniami, ale i z samym sobą. Oto przykład: Celem bohaterów w każdej grze fabularnej jest przede wszystkim przeżycie, ale w Świecie Ciemności wampiry muszą myśleć także o swoich duszach. Wyłącznie o przetrwaniu myślą jedynie zwierzęta, dzikie bestie. Nieumarli, którzy nie chcą porzucić swojego człowieczeństwa, którzy nie chcą stać się właśnie takimi zwierzętami, muszą walczyć z rodzącymi się w ich sercach instynktami i popędami. I to jest jeden z elementów, czyniących Świat Ciemności bogatszym i pozwalającym na wielopłaszczyznową rozgrywkę.

Możemy być pewni, że wszyscy, którzy będą potrafili zinterpretować nasze intencje docenią celowość naszego projektu, albo po prostu uznają go za ciekawszy. Bowiem konflikty toczą się w sercach bohaterów nie są tylko kwestią podejścia graczy do gry. Powinny one być równorzędnym aspektem fantastycznego uniwersum, którego istnienie należy z góry przewidzieć, a nie tylko przysłowiowym „kwiatkiem do kożucha,” odzwierciedlającym jedynie aktorskie ambicje uczestników.

PODSUMOWANIE

Musimy pamiętać, że naszym zadaniem jest – z uwagi na seryjność rozgrywek, a tym samym kolejnych przygód – kreacja świata pełnego szczegółów, niebanalnych społeczności i punktów, wokół których mogłaby zawiązywać się akcja rozmaitych wydarzeń, gdyż tylko takie bogactwo pomysłów zapewni nam wiele dróg rozwoju akcji. Pisarz lub scenarzysta nie musi obmyślać szczegółów otoczenia, które pozostaną poza ramami akcji utworu, a po jego ukończeniu nie musi też troszczyć się o dalsze losy jego bohaterów lub ich świata. My zaś, tworzący miejsce dla przygód z góry skazanych na wielokrotne kontynuacje, musimy zadbać o stały dopływ pozytywki dla nieprzewidywalnych bohaterów graczy, o których losach ani nie można powiedzieć, że są skończone, ani kompletne.

Tworząc świat warto także poświęcić nieco uwagi jego historii. Łącząc różne fakty fikcyjnych dziejów naszego uniwersum i ustalając podstawowe fakty historyczne nie tylko sprawdzimy logikę naszych pomysłów, ale też wpadniemy na nie jeden dobry pomysł, który da nam punkt zaczepienia dla przyszłych przygód. Spróbujmy chociażby zastanowić się, kto zbudował lochy, które cierpliwie penetrują nasi gracze, kto je zasiedlił, a kto wyrzucił ich mieszkańców w pień i poszedł sobie przez, zostawiając je na pastwę losu i naszych dzielnych awanturników.

Nie trzeba chyba wspominać, że tworząc swoje własne światy będziemy musieli wykazać się logiką i konsekwencją. Pamiętajmy też, że staranność w wykonaniu elewacji nie zastąpi dobrze opracowanych fundamentów, bez których nasz „dom” pozostanie tylko dekoracją z dykty i gipsu.

Zakres zagadnień związanych z projektowaniem różnych światów jest na tyle szeroki, że trudno w jednym artykule przekazać choćby ogół informacji na ten temat. Projektując świat lub chociażby kampanię musimy mieć na uwadze mnóstwo różnych elementów. Musimy pamiętać o zachowaniu równowagi sił, prawdopodobieństwie, a nawet o mechanice gry, jaką zamierzamy stosować i – jeśli wiemy, kto będzie w pierwszej kolejności zwiadał nasz świat – o osobowościach naszych graczy. Podejście do tworzenia nowych uniwersów zmienia się także w zależności od preferowanego przez nas stylu prowadzenia czy też gatunku fantastyki, do jakiego mają należeć realia naszych kampanii.

To już wszystko tym razem. Kończąc zapraszam wszystkich, których zainteresował niniejszy artykuł do przesyłania ciekawych spostrzeżeń lub godnych analizy projektów, a także dyskusji na te tematy – miejmy nadzieję, że Redakcja poprze ten pomysł. (A czy kiedyś, Szanowna Redakcjo, poznam oceny Czytelników dotyczące się tego i innych artykułów mojego autorstwa?) W razie zapotrzebowania chętnie pomyślę nad jego kontynuacją, omawiającą wszelkie nurtujące Was zagadnienia. Decyzja leży w waszych rękach.

MIASTECZKO YARMIE

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

Dawno, dawno temu Miasteczko Yarmie było zwyczajnym obozem koczowników. Przemieszczało się więc wraz z nimi, podróżując po bezkresnych stepach rozciągających się między Popiołem a Pistacją. Codziennie u kresu dnia rozkulbaczano smoki, rozstawiano namioty, rozpalano ogniska i przygotowywano posiłki.

Życie na pustkowiach nie jest pozbawione niebezpieczeństw. Co noc zdarzało się, że jakieś nieostrożne dziecko oddalało się od karawany i ginęło w paszczy drapieżnika, codziennie wojownicy musieli staczać potyczki z wrogimi plemionami, a kapłani leczyć choroby i odczytać uroki.

Najgorsze ze wszystkich były jednak dziwaczne stwory, które bogowie zniszczenia przemycali z Równiny

Czterdziestu Kamieni. Atakowały nieprzygotowanych i słabych, uciekając zanim nadbiegli wojownicy. Zatrwały wodę i pożywienie, zmieniały kształty i rzucały uroki. Strach padł na naród koczowników.

Jednak i na to niebezpieczeństwo znaleziono w końcu sposób. Najlepsi wojownicy i kapłani zaczęli trenować specjalne drużyny do walki z potworami. W skład takiej grupki wchodziło zwykle kilku wojowników, kapłan, szyderca i kartograf. Kartograf prowadził drużynę przez step do miejsc, w których czaiły się potwory. Nie było to łatwe zadanie – zdarzało się, że śmiałkowicie przez wiele tygodni błądzili po pustkowiach bez możliwości uzupełnienia zapasów wody i pożywienia. Na szczęście szyderca zawsze potrafił

przywrócić im ducha, zawstydić i zmusić do dalszego wysiłku. Kiedy dotarli do legowiska potwora, wojownicy oczyszczali je sprawnie i szybko dzięki przekazanym im przez starszych naukom. Kapłani – mimo skromnych środków jakimi dysponowali (ta sztuka nigdy nie była popularna wśród koczowników) – pomagali wojownikom i leczyli ich rany. Po wypełnieniu misji kartograf prowadził wszystkich na miejsce pobytu karawany.

Stowarzyszenia Czerwonej Góry (taka była oficjalna nazwa owych drużyn) odegrały znaczącą rolę w historii Siedmiu Królestw. W późniejszych czasach spełniały również rolę policyjnych patroli, głosząc dobro i niosąc pomoc wszędzie tam, gdzie była ona potrzebna.

KOMENTARZ

Większość drużyn w grach fantasy składa się z przedstawicieli wielu ras. Krasnoludzki wojownik, elfi mag, hobbitki złodziej i człowiek kapłan – czy to nie typowy przykład? Zastanówmy się dlaczego właściwie tak się dzieje.

Oczywiście tradycja. Zarówno u mistrza Tolkiena, jak i w pierwszych grach fabularnych, w filmach fantastycznych, w komiksach – słowem wszędzie – spotykamy wielorasowe drużyny. A przy tym (a może przede wszystkim z tego powodu) różne rasy są predysponowane do pewnych zawodów. Elfy mają bonusy do magii, krasnoludy do siły...

Ale zastanówmy się przez chwilę czy powstanie jednorasowej drużyny nie wydaje się bardziej prawdopodobne? A co ważniejsze – czy taka drużyna nie daje większych możliwości Mistrzowi i graczom?

Moim zdaniem odpowiedź na oba powyższe pytania brzmi „tak”.

Dlaczego? Zacznijmy od sprawy pierwszej. Znacznie łatwiej jest zebrać do kupy (i utrzymać razem) grupę osób, które mają wspólną przeszłość, wspólne zwyczaje, wspólne wierzenia. Czy wielorasowa grupa spełnia te kryteria? Raczej nie. Pójdźmy dalej. Powiedzmy,

że pewien krasnolud ma do wypełnienia jakąś ważną misję. Myślicie, że uda się po pomoc do bliżej nieznanego sobie elfa, czy raczej poprosi o nią najbliższego przyjaciela (oczywiście krasnoluda)? No to dlaczego 99,999% drużyn ma mieszany skład?

Co do drugiej kwestii – ograniczenie drużyny do jednej rasy zmniejsza oczywiście możliwość wyboru postaci, jednak wszystko inne działa na korzyść jednorodności. Często MG będzie mógł poprowadzić swym graczom ponownie tę samą przygodę o ile zagrają oni postaciami innej rasy. Nie wierzycie?

Oto przykład: Za pierwszym razem grupa elfów rozprawiła się z okrutnym demonom z pomocą magii. Ale krasnoludy (druga grupa) nienawidzą magii. Jak toporami pokonać stwora, którego niemagiczna stal się nie ima? Czy nie będzie to już zupełnie inna historia?

Pomyślcie też o tych wszystkich humorystycznych momentach, gdy postacie graczy spotykają przedstawicieli obcej sobie kultury. W mieszanych drużynach zawsze był ktoś, kto ich prowadził za rączkę (elf w lesie, krasnolud w górach). A teraz? Powiem Wam z własnego doświadczenia: koczownicy

w wielkim mieście, barbarzyńcy w bibliotece lub muzeum, krasnoludy na Wyższym Planie Magii – to kupa zabawy dla wszystkich (dla Mistrza, dla graczy, a niekiedy nawet dla poszukiwaczy przygód).

Nie należy też zapominać o tworzeniu bohatera. Kiedy w drużynie znajduje się kapłan, leczenie jest proste. Ale jeśli go nie ma, bo być nie może? Wtedy każdy zapobiegliwy wojownik będzie się uczył sztuki zakładania opatrunków i ziołolecznictwa. Podobnie rz4ecz ma się z innymi dziedzinami. Dzięki temu wasze postacie nie będą tworzone sztampowo („no ja biorę wojownika i mój stały zestaw cech i umiejętności”), co nada im charakterystyczny rys i ułatwi ciekawe odgrywanie w czasie sesji.

Nie zachęcam was, byście raz na zawsze zrezygnowali z wielorasowych drużyn. Ale przetestujcie ten pomysł – może się okazać, że wprowadzi do waszej gry powiew świeżości, którego szukaliście od dawna.

Jon

PS. Jedynym odstępstwem od tej reguły jest hobbit-kucharz, absolutnie niezbędny w każdej drużynie.

Nooo taaaak... Już po wakacjach, a nawet długo po wakacjach... Niniejszym więc wracamy do rzeczywistości. Dziś poczytacie sobie kilka uwag na temat tajemniczej organizacji Velevantrael, przysparzającej orczej administracji Orkusa sporo kłopotu, tudzież o potężnych Mieczach Alhandra, których posiadanie przysporzyć może zarówno wielkiej bitewnej mocy, jak i nielicznych kłopotów. Zerknijcie też na ogłoszenie o konkursie – warto się spróbować, jako że nagrody są nie o pogardzenia...

rUmCaIs

Łukasz Głuc

Ilustracje: Jarosław Musiał

VELEVANTRAEŁ

Velevantrael są reliktem przeszłości. To „ideowi potomkowie” elfów walczących z orkami za czasów wielkiej wojny między reptilionami a Kartanem. Podstawą tej organizacji są jej, nieliczni już, Mistrzowie. Oni to zajmują się szkoleniem wybranych przez siebie uczniów na Velevantrael – wojowników odważnych i – co na Orkusie jest rzadkością – świątłych.

Velevantrael to organizacja o charakterze pokojowym, do której mogą przynależeć tylko elfy i półelfy (przyjmuje się tylko te półelfy, w których żyłach płynie krew elfia po mieczu, a nie po kądzieli). Idea Velevantrael opiera się na przekonaniu, że cywilizacja orków, coraz bardziej pogrążająca się w chaosie, skazana jest na upadek. Velevantrael mają wkroczyć do akcji, gdyby okazało się, że rozpad orczej potęgi (i związane z tym nieuniknione zawieruchy wojenne) zagraża istnieniu elfów. Członkowie tej organizacji nie zamierzają odbudowywać dawnej potęgi elfów; chcą tylko – w miarę swych skromnych możliwości – rozwijać to, co ocaleje z pogromu.

W szeregach Velevantrael nie można wstąpić – można tylko zostać do nich wybranym.

Mistrzowie organizacji, którzy promują nowych członków, to najczęściej wojownicy lub towcy, często znający też profesję maga, kapłana, alchemika, druida lub złodzieja. Przynależność do Velevantrael jest największą tajemnicą, a tradycje i nauki organizacji są przekazywane ustnie; z tego też powodu o Velevantrael można znaleźć jedynie lakoniczne wzmianki. Zanim kandydatowi zaproponuje się członkostwo w organizacji, jej Mistrzowie długo go obserwują i zbierają o delikwencie wszelkie informacje. Procedura wstępna (tzn. selekcja kandydatów) trwać może nawet około roku. Członkami Velevantrael mogą być tylko postacie znajdujące się na co najmniej 8 Poziomie Doświadczenia. Jeśli kandydat nie wyraził ochoty na wstąpienie w szeregi organizacji, wspomnienia o tym fakcie (i w ogóle o istnieniu zgromadzenia) są magicznie wymazywane z jego pamięci. Jeśli jednak chce być członkiem bractwa, musi przejść kilkumiesięczne szkolenie, po ukończeniu którego staje się pełnoprawnym członkiem Velevantrael.

KURS WSTĘPNY - OGÓLNY (8 MIESIĘCY)

1. Postać poznaje kulturę, typowe zachowania i obyczaje oraz silne i słabe strony wszystkich pospolitych ras Orchii. MD bohatera wzrasta o 10+1k10.
2. Nauka tropienia, zdobywania żywności i przetrwania w niegościnnym terenie. Bohater nabywa zdolności *Tropienie* i *Zdobycie żywności* (osoby posiadające już te umiejętności wykorzystują je z dwukrotnie większą szansą powodzenia).
3. Jeśli Mistrz kandydata jest równocześnie alchemikiem (druga profesja), postać nabywa umiejętność warzenia 1k5 mikstur, wybranych przez MG. Warunkiem powodzenia całej operacji jest udany test przeciwko sumie 1/10 INT, 1/10 ZR, 1/10 UM – pod warunkiem, że posiada się odpowiednie składniki.
4. Jeśli Mistrz kandydata jest równocześnie kapłanem lub druidem (druga profesja), postać nabywa zdolność *Podstawa ziołarstwa i medycyny*. Bohater poznaje miejsce występowania, działanie

i zasady obróbki 1k10 ziół (wybranych losowo lub przez MG).

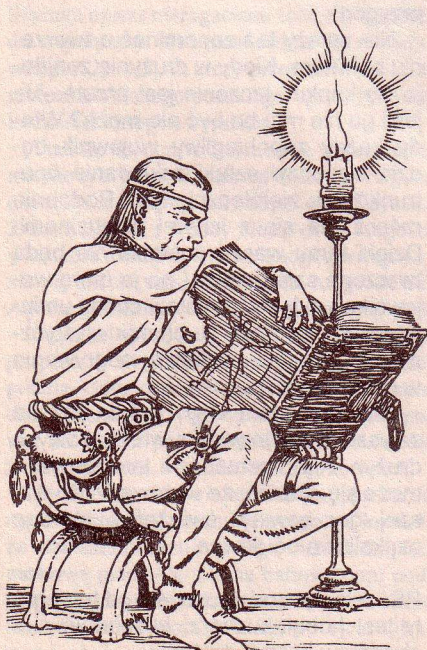
Jeśli kandydat zaliczy kurs wstępny, staje się pełnoprawnym członkiem Velevantrael. Bohater może teraz odbyć jeden z dwóch kursów specjalistycznych: wojskowy (zalecany dla postaci z kasty żołnierskiej) lub magiczno-odpornościowy (zalecany postaciom posiadającym drugą profesję – magiczną).

KURS WOJSKOWY (24 MIESIĘCY)

1. Postać potrafiąca posługiwać się mieczami, lukami prostymi, sztyletami lub włóczniami w wyniku intensywnego treningu podnosi swe biegłości w tych broniach o 10+1k10 pkt. – pod warunkiem, że Mistrz posiada biegłość w tej samej broni co kursant i ma przynajmniej równy mu stopień specjalizacji.
2. W każdej podniesionej biegłości postać zyskuje jeden dodatkowy atak – pod warunkiem, że gracz wykona rzut na 1/4 tej biegłości.
3. Postać ma dwukrotnie większą szansę na Trafienie Krytyczne w przeciwnika.
4. Postać nabywa zdolność *Unik*. Jeśli ją już posiada, może w trakcie *uniku* zaatakować przeciwnika.
5. ZR i SZ postaci wzrasta o 10+1k10.
6. ŻYW i SF postaci wzrasta o 15+1k10.
7. Postać zdobywa wiedzę o taktyce wojennej, sztuce prowadzenia wojny podjazdowej, partyzanckiej i obronnej. MD wzrasta o 10+1k10.

KURS MAGICZNO-ODPORNOŚCIOWY (30 MIESIĘCY)

1. Postać zdobywa wiedzę o źródłach magii, sposobie jej używania, wpływie magii na organizm i umysł, znakach, runach i symbolach magicznych. MD i INT bohatera wzrasta o 10+1k10.
2. W wyniku forsownego treningu niektóre odporności bohatera (nr. 1,3,5,8,9,10) wzrastają o 10+1k5 (premiowane) pkt.
3. UM postaci wzrastają o 10+1k10 pkt. (premiowane, jeśli Mistrz bohatera był magiem).



KRYSTAŁY CZASU

Doświadczony członek Velevantrael, sprawdzony w wielu misjach, o niezachwiającym morale, może zostać – decyzją wszystkich Mistrzów – dopuszczony do kursu mistrzowskiego. Przyszłego Mistrza czeka wiele ciężkich prób i testów, lecz nagrodą za wszystkie trudy jest najwyższa godność w szeregach bractwa.

KURS MISTRZOWSKI (18 MIESIĘCY)

1. Postać zwiększa swą biegłość w mieczach, łukach prostych, sztyletach i włóczniach (uwarunkowania identyczne jak w przypadku kursu wojskowego) o 15+1k10.
2. Trafienie postaci zwiększa się o premię +10 pkt/50 pkt. MD.
3. Obrona postaci zwiększa się o premię +5 pkt./50 INT.
4. Postać potrafi szkolić innych Velevantrael, jeśli zapamiętała wszystkie wskazówki

dotyczące techniki szkolenia przekazanej przez Mistrza (wymagany test przeciwko 1/4 MD bohatera).

Szkolenie Velevantrael jest bardzo forsowne i wymaga od kandydata wiele siły, zręczności, odporności i hartu ducha. Aby przejść poszczególne kursy, musi on spełnić następujące warunki:

- A. Kurs wstępny – min. 110 pkt. MD.
- B. Kurs wojskowy – min. 150 pkt. MD.
- C. Kurs magiczno-odpornościowy – min. 190 pkt. MD i 100 pkt. INT.
- D. Kurs Mistrzowski – min. 220 MD i 130 INT.

UWAGA: Powyższe współczynniki muszą mieć wymagana minima tylko dzięki „naturalnemu” awansowi postaci (nie zwiększone magią lub przedmiotami magicznymi).

Velevantrael nie noszą żadnych specjalnych symboli lub oznak przynależności.



MIECZE ALHANDRA

Nazywam się Filavandrael aen Fidahi i pochodzę z Wyspy Białych Okrętów. Piszę te strony u schyłku życia, by pozostała pamięć o niezwykłej broni, na której ślad natrafiłem w Górach Czerwonych na Orkusie, a która pomogła mi osiągnąć dzisiejszą pozycję. Mam 1087 lat, lecz dla elfa, który potrafi postugiwać się magią to ledwie średni wiek. Jestem władcą ludu uciekinierów, wyklętych spod prawa i pokrzywdzonych przez możnowładców, żyjących na lądzie zwanym Kagardią, tysiące mil od Orkusa. Udało mi się zdobyć władzę i bogactwo dzięki mieczom, które o mało nie sprowadziły na mnie przekleństwa. Ukryta w nich moc jest ogromna i trudna do okiełznania; to doskonała broń dla władcy.

Przed osmiuset laty, podróżując przez Czerwone Góry, w jednej z maleńkich osad górali natrafiłem na miedzianą tabliczkę, słabo emanującą magią. Zapisana była nieco już archaicznymi znakami, ale zdołałem je odczytać. Była to historia Alhandry, jednego z tych, którzy przeżyli klęskę pod Hoshum. Według tego, co przeczytałem, po bitwie widziano starca kłęzącego przy zwłokach młodego człowieka. Klął on i złorzeczył złym i dobrym bogom, wszystkiemu co żyje i co umarło, sprawcom tej bezsensownej walki. Po jego odejściu, trzy godziny przed świtem, nad miejscem tym zaczęła unosić się wirująca mgła, błyszcząca w słońcu niczym lodowe sople. Gdy opary rozwiały się, stał w tym miejscu młody człowiek w zakrwawionym i pociętym ubraniu, dzierżący w dłoniach dwa błyszczące miecze.

W dalszej części tekstu znajduje się opis powstania przeciw orkom, jakie miało miejsce w Czerwonych Górach. Rebelii – krwawo stłumionej – przewodził człowiek zwany Alhandrą. To mnie zaciekawiło – oba wydarzenia dzielił szmat czasu, lecz pojawia się w nich to samo imię... Na końcu wspomniano o potężnej księdze, dzięki której można wykonać parę niezwykłych mieczy, obdarzających swego właściciela władzą i postuchem.

Poszukiwałem tego woluminu przez blisko sto pięćdziesiąt lat – czy to samotnie, czy to z grupkami przeróżnych towarzyszy. Wreszcie, pewnego dżdżystego dnia, wiatry zagnaty nas na Kagardię, gdzie w zrujnowanej świątyni znalazłem posąg człowieka z błyszczącymi mieczami w dłoniach. W całym przybytku nie znaleźliśmy niczego interesującego, lecz u podstawy statuy wypatrzyłem wąską szczelinę; gdy odsunęliśmy kamienną płytę, dojrzelismy wejście do podziemi. Gdy zagłębiliśmy się w ich wilgotny mrok, naszym oczom ukazał się dziwny, straszny świat. Nie miejsce to by opisywać grozę i cierpienia, jakie sami, wiedzeni płochą ciekawością, ściągaliśmy na swe głowy. Dość powiedzieć, że ledwo połowa z nas, wyczerpanych i przerażonych, uszła stamtąd żywcem; ja uniosłem ze sobą księgę, na której poszukiwanie strawiłem dziesiątki bezowocnych lat.

Nie odważyłem się jej jednak przeczytać. Jeszcze nie.

Po wielu latach, gdy umarł ostatni z moich wiernych druhów, zamieszkałem w skromnym domku na odludziu i zabrałem się do studiowania księgi. Dzieło nie miało tytułu, jedynie na okładce nakreślono schematyczny rysunek mężczyzny z dwoma mieczami w dłoniach. Gdy wreszcie zabrałem się za lekturę, na dworze rozszalała się potężna burza. Pioruny biły w okolicę mej chatki przez ponad tydzień, ja jednak, pełen niezłomnej woli, kontynuowałem me studia. Jak zdołałem się w końcu zorientować (odczyfrowywanie poszczególnych stron trwało bardzo długo), w księdze zapisano historię tajemniczego mężczyzny imieniem Alhandra, kilka niezwykłych czarów oraz formułę procesu umożliwiającego tworzenie mieczy o niezwykłych, magicznych właściwościach.

KRYSZTAŁY CZASU

Włóż kulki z mitrylu, adaman-
dytu, złota, srebra, miedzi, żelaza
i dowolnego kamienia, oraz
zwykły miecz, ale niechaj będzie
to miecz półtoraręczny lub dłu-
gi. Po odpowiednich zabiegach
magicznych z kulek powstają
czarodziejskie miecze odpowie-
dniego rodzaju. Aby jednak ry-
tuał został prawidłowo odpra-
wiony, musisz rzucić kolejno
dwanaście czarów, które ukryte
są na stronach tej książki.

Po rzuceniu dwunastego czaru otrzymujemy gotowe miecze, ponadto możliwe staje się odczytanie ostatnich, zamazanych dotąd kart książki. Jest na nich napisane, że każdy z rzuconych uprzednio czarów zawierał w sobie kawałek trzynastego; owo ostatnie zaklęcie (teraz już działające) daje dostęp do naszego ciała i umysłu pewnemu demonowi. Istota ta przywróciła do życia Alhandrę, ale w zamian uczyniła go swym bezwolnym sługą.

Dalszy los opętanej postaci gracza zależy od jej charakteru. Niektórzy (bohater chaotyczny zły, praworządny zły i chaotyczny neutralny) stają się bezwonnymi sługami demona, trafiając do krainy rozciągającej się pod świątynią; inni (bohater neutralny zły, neutralny neutralny i praworządny neutralny) mogą jednak podjąć próbę oparcia się mocy demona – jeśli jednak rzut przeciwko Wierze i połowie odporności na zaklęcia jest nieudany, wówczas nieszczęśnikowi nic już nie może pomóc. Osoby o wyjątkowej sile ducha (charakter chaotyczny dobry, neutralny dobry i praworządny dobry) mogą silniej opierać się mocy demona – wykonują rzut przeciwko pełnej Wierze i odporności na zaklęcia. Nawet jeśli jednak rzut jest nieudany, nieszczęśnik umiera, nie dostając się we władanie demona.

Oto cechy Mieczy Alhandra (opis współczynników – patrz tabela na str. 115 podręcznika):

Półtoraręczny PT/1,2/-/25/40/4/100kł, 160tn./x2/80/+22/3 na 2r.

Długi typowy J/1/-/15/30/3/90kł. 130tn./x1/60/+20/2

1. Trzymane w rękach zapobiegają wyssaniu Energii Życiowej (jeden – tylko połowy).
2. Każdy Miecz daje właścicielowi +10 SF.
3. Dwukrotnie zwiększają szansę na Trafienie Krytyczne w przeciwnika i analogicznie zmniejszają szansę na Trafienie Pechowe (tylko trzymane oba naraz).
4. Charyzma osoby dzierżącej oba miecze wzrasta o 50 pkt.
5. + 50 do Trafienia i +100 do zadawanych obrażeń (jeden miecz – +30/60).
6. W momencie śmierci właściciela broni oba miecze łamią się na połowy (jeśli postać zostanie wskrzeszona, obie połówki łączą się magicznie).



Najwyższa Rada Ranhar-Garu ogłasza niniejszym konkurs na awanturniczą opowieść lub historię ze szlaku. Porządnie spisana (żadne krasnoludzkie bażgrofy nie będą przyjmowane), należy składać w magistracie miasta do końca Miesiąca Świątecznego. Imiona zwycięzców, obdarzonych cennymi książkami i drogocennymi szatami, będą rozplakowane w całym mieście w terminie późniejszym.

Tan Borold HuserTus

Prace (artykuł i/lub przygoda) o objętości nie przekraczającej 40.000 znaków należy składać w formie pliku komputerowego (.txt lub .rtf) i/lub maszynopisu w terminie do 31 grudnia br. Wyniki ogłosimy w marcu. Zwycięzcy zostaną uhonorowani publikacją swych prac na łamach „MiM” (wynagrodzenie według stawek autorskich) oraz dodatkiem do KC „Świat Almahadów” (miejsce 1.) i koszulkami wydawnictwa MAG (miejsca 2. i 3.).

Shin

WĘDRUJĄCY MISTRZ MIECZA

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jarosław Musiał

Wędrujący Mistrz Miecza to wojownik, którego życiową drogą jest studiowanie ostrza miecza i szkolenie się w walce. Przez całe życie przemierza ziemię w poszukiwaniu wewnętrznego oświecenia, opierając się nie tylko na unikatowym stylu walki, ale również na wszystkich wzajemnych oddziaływaniach wszechświata.

Istotne cechy: Zręczność i Siła Woli

Ograniczenia rasowe: żadnych

Rytuał karmiczny: Mistrz Miecza znajduje spokojne miejsce, najczęściej w naturalnym otoczeniu (w ogrodzie lub dzikich ostępach) i przez pół godziny bez przerwy medytuje, odszukując swą jaźń i dostrajając się do otaczających go duchów natury. W tym czasie przypomina sobie również minione wydarzenia i stara się zrozumieć, czego go one nauczyły.

Umiejętności artystyczne: rycie run na broni, rzeźbiarstwo, drzeworytnictwo

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała*
- Historia broni*
- Manewr*
- Rytuał karmiczny
- Umysł ze stali*
- Zachowanie równowagi

DRUGI KRĄG

Talenty

- Przewidywanie ciosu*
- Parowanie*
- Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRĄG

Talenty

- Medytacja
- Tygrysi skok

CZWARTY KRĄG

Karma: Mistrz Miecza może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Tkanie wątków*
- Zimna krew

PIĄTY KRĄG

Karma: Mistrz Miecza może wykorzystywać punkty karmy do zwiększania obrażeń zadanych przy ataku mieczem.

Talenty

- Hartowanie siebie
- Yado*

SZÓSTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Miecza zwiększa się o 1.

Talenty

- Atak z rozpełu
- Przeszywające spojrzenie

SIÓDMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Mistrza Miecza zwiększa się o 1.

Talenty

- Drugie atak*
- Test życia

ÓSMY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Mistrza Miecza zwiększa się o 1.

Talenty

- Cios astralny*
- Lwie serce

DZIEWIĄTY KRĄG

Inicjatywa: Mistrz Miecza zyskuje dodatkowy 1 stopień do testów inicjatywy.

Karma: Mistrz Miecza może wykorzystywać punkty karmy do zwiększania obrażeń zadanych przy ataku bronią białą.

Talenty

- Precyzyjny atak*
- Powstrzymanie metalu
- Straszliwy cios

DZIESIĄTY KRĄG

Testy zdrowienia: Mistrz Miecza uzyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie

Obrona magiczna: Obrona magiczna Mistrza Miecza zwiększa się o 1.

Talenty

- Wirujące ostrze*
- Błyskawiczny atak

JEDENASTY KRĄG

Inicjatywa: Mistrz Miecza zyskuje dodatkowy 1 stopień do testów inicjatywy.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Mistrza Miecza zwiększa się o 1.

Talenty

- Lwi duch
- Ominięcie tarczy*

DWUNASTY KRĄG

Inicjatywa: Mistrz Miecza zyskuje dodatkowy 1 stopień do testów inicjatywy.

Karma: Zwiększ liczbę maksymalnych punktów karmy Mistrza Miecza o 25.

Talenty

- Obrona
- Wypatrzenie wady pancerza*

PDGRYWANIE POSTACI

Wędrujący Mistrz Miecza to postać pragnąca odnaleźć doskonałość formy i ducha. Zwykle wojownik ten spędza całe swoje życie, próbując opanować sztukę walki na poziomie daleko przekraczającym ten, który zwykle osoby uznają za rozsądny. Oczywiście, każdy Mistrz Miecza dąży do tego celu w inny sposób. Dlatego też ich stosunek do napotkanych osób zależy od danej jednostki i sposobu, w jaki stała się ona przedstawicielem tej dyscypliny. Niektórzy - najczęściej ci, którzy od dzieciństwa byli uważnie szkoleni przez starzejącego się Mistrza Miecza pragnącego przekazać swą wiedzę i sztukę - bywają niezwykle poważni i ponurzy. Inny - ci, którzy ruszyli tą ścieżką spontanicznie w desperackiej chwili - mogą zachowywać się bardzo swobodnie i nonszalancko. Jednakże wszyscy Mistrzowie Miecza traktują bardzo poważnie walkę, a w szczególności osobiste wyzwania i pojedynki; każdy z nich pragnie również doskonalić swą sztukę.

U podstawy osobowości każdego Mistrza Miecza kryje się przymus wędrowania. Wypełnia ich niezłomna wiara, że gdzieś tam czeka na nich kolejna lekcja, której muszą się nauczyć; kolejny wojownik, z którym muszą się spotkać; kolejny element łamigłówki, składający się na Drogę, którą podążają. Mistrz Miecza może każdy element życia traktować jak aspekt Drogi, aspekt konfliktu między wyzwaniami i pojedynki; każdy z nich pragnie również doskonalić swą sztukę. U podstawy osobowości każdego Mistrza Miecza kryje się przymus wędrowania. Wypełnia ich niezłomna wiara, że gdzieś tam czeka na nich kolejna lekcja, której muszą się nauczyć; kolejny wojownik, z którym muszą się spotkać; kolejny element łamigłówki, składający się na Drogę, którą podążają. Mistrz Miecza może każdy element życia traktować jak aspekt Drogi, aspekt konfliktu między wyzwaniami i pojedynki; każdy z nich pragnie również doskonalić swą sztukę. Tylko w ten sposób Mistrz Miecza zdoła zobaczyć ścieżkę wiodącą stąd do miejsca, w którym pragnie być.

NARUSZENIE DYSCYPLINY

Całe życie Wędrującego Mistrza Miecza to poszukiwanie zrozumienia Drogi. Jeśli choć raz zarzuci lub ominie okazję do zdobycia lepszego wejrzenia we własne umiejętności, do wypróbowania siebie samego bądź też do otrzymania nowej lekcji, którą może mu udzielić ktoś, kto lepiej rozumie Drogę, to świadomość utraconej szansy go przytłoczy. Ta porażka może nawet doprowadzić do utraty ochoty do wędrowania i poczucia celu, to zaś wywoła kryzys talentów.

Mistrz Miecza, który utracił świadomość Drogi, może próbować ją odzyskać raz jeszcze, poszukując wejrzenia w siebie.

EARTHDAWN

Zwykle wyruszy na wygnanie, odcinając się od zewnętrznych skaz i będzie żył jak pustelnik w wysokich górach lub innym odległym miejscu. Tam spróbuje znów dostroić się do otaczającego go świata i odzyskać wizję oraz cel.

Wielu Mistrzów tworzy więzi łączące z mieczami - przedłużeniami ich samych oraz ich woli. Kryzys naruszenia dyscypliny w przypadku takich wojowników może nastąpić, gdy stracą swą broń lub złamią ją w jakiś sposób. Gdy Mistrz utraci swój miecz, nie może myśleć o niczym innym, poza odzyskaniem go. Jeśli zaś broń zostanie złamana, to często wraz z nią załamie się duch wojownika, który wycofa się z życia pokonany. Zdarza się jednak, że Mistrz, którego miecz pęknie, zdoła odzyskać poczucie celu, dostrajając się do świata w podobny sposób, jak opisano wcześniej.

Droga, którą podąża Mistrz Miecza, wpływa również na sposób walki, opierający się na szybkości i umiejętnościach. Ci wojownicy oczywiście zdają sobie sprawę z zalet przeróżnych rodzajów broni i zbroi, ale mimo to używają jedynie półtoraręcznych mieczy i minimalnych pancerzy. Mistrz, który zacznie za bardzo ufać swej zbroi chroniącej go w trakcie walki, straci poczucie celu. Pancerze nie powinny ograniczać swobody ruchów, a jedynie zwiększać możliwości. Podobnie miecz, szczególnie półtoraręczny, to jedyna doskonała broń, którą ożywiają umiejętności dzierżącego. Inne rodzaje broni po prostu nie umożliwiają walczącemu osiągnięcia takiej doskonałości i nie zapewniają takiej kontroli. Mistrz Miecza, który zapomni o tych ideach, znajdzie się w konflikcie ze swą dyscypliną.

ŁĄCZENIE DYSCYPLIN

Wędrujący Mistrzowie Miecza nigdy nie poznają nowych dyscyplin, gdyż taki czyn zakłóciłby czystość ich sztuki. Przedstawiciele innych dyscyplin, którzy zaczynają widzieć świat oczami Mistrza Miecza, zapominają o swej poprzedniej dyscyplinie na rzeczy jasności Drogi.



SPECJALNE ZASADY

Specjalne zasady dotyczące Wędrującego Mistrza Miecza dotyczą wykorzystywania niskiej magii, rytuałów awansu oraz wykorzystania *wszeczhronności* przez przedstawicieli tej dyscypliny.

Korzystanie z niskiej magii

Mistrzowie mogą wykonywać testy niskiej magii by naprawiać lub konserwować swą broń, by rozpoznać słynny miecz lub Mistrza Miecza, bądź też by rozpoznać szczególnie rodzaj walki mieczem.

Rytuały awansu

Mistrzowie Miecza nie szkolą się na kolejne kręgi, tak jak to robią inni adepci, bowiem dla nich całe życie jest treningiem. Zamiast tego każdy z Mistrzów musi odbyć kilka znaczących lekcji (osiągnąć większe zrozumienie siebie, celu i Drogi) nim będzie mógł awansować na następny krąg - ich liczba musi być równa upragnionemu kręgowi. Tak więc awansując na trzeci krąg, musi odbyć trzy lekcje i to wszystkie na drugim kręgu; mogą to być szkolenia, przypadkowe obserwacje albo też pojedynki. Mistrz Gry musi być ostrożny w informowaniu gracza o zdobytych przez niego kolejnych lekcjach, kolejnych poziomach zrozumienia.

Ludzie i wszeczhronność

Nadrzędnym celem każdego Wędrującego Mistrza Miecza jest doskonalenie umiejętności bojowych (zarówno cielesnych, jak i duchowych). Dlatego też ludzie przedstawiciele tej dyscypliny nie poznają bojowych talentów innych dyscyplin. Taki czyn mógłby spowodować zejście z Drogi, którą podąża Mistrz Miecza w poszukiwaniu doskonałości. Dlatego też korzystający z *wszeczhronności* przedstawiciele tej dyscypliny wybierają talenty, które ich intrygują lub które pomogą im w poszukiwaniu zrozumienia. Typowe przykłady to *znajomość języków czy spojrzenie astralne*.

NOWE TALENTY

PAROWANIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: nie **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wędrujący Mistrz Miecza

Technicznie parowanie bardzo przypomina *ripostę*, z tą różnicą, że nie następuje żaden kontratak. Mistrz Miecza może parować każdy atak bronią białą lub wręcz w dowolnej rundzie walki. Bohater w pierwszej wykonuje test *parowania* o trudności równej wynikowi testu ataku przeciwnika. Jeśli będzie on udany, to atak zostanie sparowany, co oznacza, że postać udało się zaabsorbować tyle obrażeń, ile wypadło w teście bloku (Siła Fizyczna + poziom *parowania* + 5 stopni). Liczbę tę odejmuje się od wyniku testu obrażeń atakującego. Jeśli pozostaną jakieś obrażenia (tzn. jeśli wynik będzie większy niż 0), cios przebijie się przez blok i dotrze do parującego. W takim

przypadku parujący bohater otrzyma pozostałe obrażenia normalnie (zbroja itp. mogą je oczywiście zmniejszyć). Nie można w tej samej rundzie *parować* i *ripostować*, ponieważ te dwa talenty zbyt się od siebie różnią. Mistrz Miecza może wykorzystać karmę w dowolnym teście związanym z parowaniem (lub w obu).

MEDYTACJA

Stopień: poziom + stopień Siły Woli
Akcja: tak **Umiejętność:** tak
Karma: nie **Wyczerpanie:** nie
Talent dyscyplinarny: nie

Bohater posiadający ten talent może zamiast spania medytować, dzięki czemu potrzebuje mniej godzin snu. Medytujący w pełni wypocznie po 8 minus połowa poziomów (zaokrąglając w górę) godzin. Co więcej, taki bohater jest w pewien ograniczony sposób świadom tego, co dzieje się wokół niego. Dlatego też zamiast testów Percepcji wykonuje testy *medytacji* o normalnych stopniach trudności. Jeśli bohater pragnący odpocząć medytuje, to każdy wynik testu *medytacji* należy zmniejszyć o jeden stopień. Warto zwrócić uwagę na fakt, że bohater, który medytuje, ale którego umysł nie odpoczywa, jest bardziej „świadom” otoczenia niż zwykle.

Znalezienie centrum jaźni i wejście w stan medytacji zajmuje kilka minut.

Marina, elf Wędrujący Mistrz Miecza, odpoczywa w nocy, opierając się o pień drzewa. Podróżuje samotnie, więc zamiast spać medytuje, dostrajając się do otoczenia, podczas gdy jej ciało odpoczywa. Marina posiada medytację na poziomie 5; minie pięć godzin (8 - 5 x 0,5 = 5 po zaokrągleniu) nim będzie w pełni odświeżona, tak jakby spała całą noc. Podczas tych pięciu godzin do jej obozu wślizguje się młody podróżnik, pragnący coś ukraść. Mistrz Gry prosi Marinę, by wykonała test medytacji o trudności równej 9 - taki był wynik testu skradania się złodzieja. Mistrzynie Miecza uzyskuje rezultat 14, czyli duży sukces. Ponieważ jednak medytuje na granicy snu, wynik testu należy obniżyć o jeden stopień, co oznacza, że osiągnęła zwykły sukces.

YADO

Stopień: poziom + stopień Zręczności
Akcja: tak **Umiejętność:** nie
Karma: nie **Wyczerpanie:** 1
Talent dyscyplinarny: Wędrujący Mistrz Miecza

Ten talent pozwala bohaterowi odbijać miotane lub wystrzelwane w jego stronę pociski. Musi on jednak widzieć je (muszą się znajdować w obszarze o kącie mniej więcej 120 stopni przed jego oczami) lub w inny sposób zdawać sobie z nich sprawę. Bohater wykonuje test *yado* przeciw wynikowi testu ataku przeciwnika. Jeżeli rezul-

Wojciech T. Szypuła

ELIANDIR

tat będzie większy lub równy, to uda mu się odbić pocisk. Bohater może odparować w jednej rundzie tyle pocisków, na jakim poziomie posiada *yado*, jednak dla każdego z nich należy wykonać niezależny test. Nieudany test nie wpływa na odbijanie innych pocisków.

Aby odparować pocisk, bohater musi mieć wyższą inicjatywę niż atakujący. Warto zwrócić uwagę, że w przypadku *celnego strzału* wynik testu *yado* (zakładając, że jest on wyższy niż obrona fizyczna bohatera używającego tego talentu) staje się stopniem trudności testu *celnego strzału*.

*Taliir z Kamiennych Stopni chce zaatakować trzech łuczników, czających się za skałami wznoszącymi się tuż obok szlaku, którym podążał wraz z drużyną. Biegnie w ich stronę, próbując wejść w starcie, a oni strzelają do niego. Taliir decyduje się wykorzystać talent *yado*, nie chce bowiem zostać zraniony. Dlatego też decyduje się odbić wszystkie trzy wystrzelone w jego stronę strzały. Na szczęście pierwszy z pocisków nie dochodzi celu. Natomiast drugi trafia Taliira, a wynik testu ataku wynosi 14. Nasz bohater wykonuje test *yado* ze stopniem 12 (8 stopień Zręczności i 4 poziomy *yado*) i wyrzuca dokładnie 14 - wystarczy, by odbić strzałę. Trzecia strzała również dochodzi celu, a tym razem wynik testu ataku wynosi 11. Taliir znów wykonuje test *yado*, tym razem uzyskując 13. Kolejny raz udało mu się odbić pocisk. Niestety, ten łucznik okazuje się adeptem, który wykorzystuje talent *celny strzał* i może jeszcze poświęcić karmę, by zwiększyć wynik swojego testu ataku. Ostateczny rezultat jego ataku to 15, co oznacza, że trafił Taliira.*

UWAGI OD AUTORA

Kryjąca się za tą dyscypliną postać to cichy samotnik przemierzający świat w poszukiwaniu mistrza, dzięki któremu zdobędzie nowy wgląd w siebie i w sztukę walki. W pewnym sensie dyscyplina ta jest nieco podobna do jednego z aspektów Fechtmistrza. Różni się ona jednak podejściem do życia i wiecznym używaniem analogii walki do wszystkiego. Świetnym źródłem, z którego można czerpać, pragnąc zgłębić naturę tej dyscypliny, jest każdy film o samurajach. Tym zaś, którzy nie czują postaci bądź też nie potrafią do końca zrozumieć Wędrującego Mistrza Miecza, polecam przeczytanie „Miyamoto Musashi” (niektórzy z was mogą pamiętać serial o tym samym tytule, który gościł na ekranach naszych telewizorów w latach osiemdziesiątych - przyp. tłum.) - doskonałej książki o słynnym japońskim wojowniku. Ta książka to wspaniałe źródło przeróżnych wizji, wyzwani i osobowości typowych dla przedstawicieli tej dyscypliny.

Plaża. Gęste, rozpalone powietrze, oślepiająco biały piasek, niebo barwy popiołu, słońce w zenicie. Woda Aras drobną falą chlupocze o brzeg. Kilka głazów. Na wilgotnym piasku leży humanoidalny kształt, drobny i bezpłciowy. Skórę ma zupełnie białą, namokniętą i pomarszczoną, jakby od wielu dni przebywał w wodzie; nie jest jednak wcale obrzmiały ani opuchnięty jak zwykły topielec. Leży na brzuchu, mokre strąki białych włosów zasłaniają mu twarz. Zaciekawione mowy przysiadają nieopodal, ale na razie boją się zbliżyć.

...

Zachodzące słońce maluje plażę krwistym szkarłatem. Pierś stwora unosi się w pierwszym, płytkim jeszcze, oddechu. Dłuższa chwila przerwy. Później następny wdech. I jeszcze jeden, i kolejny... Istota żyje, choć ledwie starcza jej sił, żeby unieść głowę. Jej twarz... jest pusta, blada i tak doskonale nijaka, że nie dałoby się jej zapamiętać; w dodatku zdaje się bez przerwy subtelnie zmieniać, jak gdyby falując w zapadającym zmierzchu. Głęboko zapadnięte oczy są białe i szkliste.

Mija kolejna godzina. Stwór zaczyna powoli pełznąć po piasku. Oddala się od wody na trzy, pięć, dziesięć metrów i przewraca na plecy. Potem siada, podkurcza nogi i obejmuje kolana ramionami. Nie ma imienia, nie ma tożsamości, nie ma wspomnień... Nie wie nawet, że mógłby coś takiego mieć. Siedzi wpatrzony w morską toń, w której odbijają się gwiazdy. Nie zna ich. Nie wie, że to Aras; nie wie, że to morze; nie wie nawet, że owo coś to woda. Jest pusty.

Gwiazdy przemierzają nieboskłon niedostrzegalnym dla oka ruchem, ale z wolna zaczyna się z nich wyłaniać nowy porządek: dwie najjaśniejsze z Bogacza, jedna z Mały, cztery z Osła i środkowe gwiazdy Monety poruszają się szybciej i łączą w nową konstelację, przypominającą naszyjnik z dużym klejnotem. Zniżają się ponad plażę, gdzie biały stwór siedzi bez ruchu. Teraz powoli, nieskończenie powoli zsuwają się coraz niżej i niżej... Już zdają się muskać lustro wody, gdy spadają jeszcze bardziej... i do stóp stwora spływa srebrny łańcuch z zielonym szmaragdem. Biała istota sięga przed siebie i zakłada naszyjnik. W tym samym momencie uderza w nią nagła, potężna fala... Wspomnień? Myśli? Obrazów?

Krwawa Puszcza... Opowieści ojca o Pogromie... Jego twarz... Kolce... Jego dłonie... Kolce... Trish... Pocałunki...

Stwór traci przytomność.

...

– Eli! Eli, gdzie jesteś? Musimy już iść!

Mały Eliandirek odrywa się od zabawy szklanymi kulkami i podnosi wzrok. To matka. Lepiej pobiec do niej, bo inaczej znajdzie go tu i zaciągnie do domu. A to boli, kiedy ciernie na jej dłoniach wbijają się w drobne rączki chłopca... Podobno jak będzie starszy i sam przejdzie Ruty... Ryty... Rytutał... No, to, od czego wyrastają kolce, to nie będzie czuł tego bólu. Nic już nie będzie czuł...

...

– Coraz więcej Horrorów zagrażało całej Puszczy, a nasz leśny kaer zaczynał chwiać się w posadach, kiedy najznakomitsi magowie na rozkaz naszej wspaniałej królowej, Alachii, zaczęli pracować nad Rytuałem, który stał się naszym wyprawieniem – mówi ojciec. – Najbardziej zaciekłą walkę stoczył nasz daleki kuzyn, Kellimar, broniąc królowej przed straszliwym monstrem. Dzień był ciepły, jesienny i nic... – tę część historii Eliandirek zna prawie na pamięć, ale zawsze słucha jej z niezwykłym zaciekawieniem. Ojciec, jak na prawdziwego trubadura przystało, umie opowiadać...

...

– A masz! – krzyczy chłopiec. – A masz! – i drewnianym mieczykiem zadaje kolejne pchnięcie wyimaginowanemu wrogowi. – Tato, ja chcę być taki jak Kellimar i inni wojownicy, o których opowiadałeś! Tato, tato, naucz mnie!

Wiosna. Zapach kwiatów, świeże liście, ciepły deszcz... Eliandir ma za sobą pierwszy dzień szkolenia pod okiem mistrza Estimona. Bola go wszystkie mięśnie, boli go głowa, ale to jest to... Będzie najlepszy... Oczywiście, kiedy dorośnie.

– Deliamonie Fanvandrelu, twój syn ma zadatki na znakomitego szermierza. Niestety, ja go już więcej nie nauczę, musisz pomyśleć o innym fehmistrzu.

– Nie omieszkam, ale poczekajmy z tym, aż przejdzie Rytuła. To już tylko rok...

Trish jest starsza, ale niedużo. Zresztą, i tak najważniejsze, że traktuje czternastoletniego Eliandira poważnie. Przynajmniej tak mu się wydaje... A ten głos... O, Pasje, jeżeli Trish jest początkującym trubadurem, to co będzie, gdy zdobędzie takie doświadczenie, jak jego ojciec...

Wspólne spacerki, przegadane wieczory... Księżyc, kwiaty, polowania, jej śpiew... Eli zakochuje się bez pamięci, ale za to (taką ma nadzieję) z wzajemnością.

– Byłam dziś z ojcem w Elfim Dworze – mówi Trish. – Znow przybył jakiś poseł z obcego królestwa elfów z orszakiem. Mówię ci, to był widok! Te stroje, te maniery... Oni chyba nie są gorsi od nas, wiesz? Mimo że nie mają kolców... A poza tym wcale nie wyglądają tak ohydnie, jak mi mówiono... Opowiadał o świecie poza Puszczą, o tym, że cała Barsawia czeka na bohaterów, że powinniśmy się otworzyć... Chciałabym kiedyś zobaczyć to wszystko, ale boję się, że po prostu zostanę nadwornym minstrelem i zakazą mi opuszczania Puszczy.

– Trish, ucieknijmy stąd! Ja też chcę to zobaczyć! I ja byłem dziś na dworze; zakradłem się do ogrodów, podsłuchiwałem rozmowy... Zresztą, nie pierwszy raz. Oni wszyscy mówią, że Ciernie są złem i że zagrożenie minęło, i że dla wszystkich byłoby lepiej, gdybyśmy...

– Wiesz, że nie potrafię sprzeciwić się ojcu – przerywa Eliemu Trish. – Boję się go. Kazałby mnie odszukać i sprowadzić tutaj... A za miesiąc, po moim Rytuale, będzie mnie jeszcze bardziej pilnował. Zawsze powtarza, że dopiero wtedy naprawdę będę jego córką.

– Ale przecież można bez tego żyć! Nawet wielki Kellimar, o którym do dziś śpiewa się pieśni, też nie poddał się Rytułowi, chociaż mało się o tym mówi! A słyszałaś, że nie niektórym nie udaje się go przeżyć? Słyszałaś?! Trish, uciekajmy!

– To już jutro... Mam wrażenie, jakbym nagle postarzała się o całe lata. Czy to prawda, że potem już się nic nie czuje?

– Mam coś dla ciebie – Eli wyjmuje z zanadru pudełeczko. – Odwróć się i zamknij oczy – Trish wykonuje jego polecenie, a on zakłada jej na szyję i zapina srebrny łańcuch z olbrzymim, zielonym szmaragdem. – To na szczęście. Kocham cię. Otwórz oczy.

– Jejku! Jest... cudowny! I ja cię kocham, Eli.

Chce jeszcze coś dodać, ale Eliandir zamyka jej usta pocałunkiem.

– Trish! Puśćcie mnie! Triiish! To niemożliwe! Nie! Dlaczego?!

– Nie płacz, synu. Była za słaba. Nie nadawała się na jedną z nas. Ale ty jesteś silny, dasz sobie radę...

Tak, Eli, nie żyję. Śnię ci się. Wolałam zginąć. Byłam za słaba, nie na to jednak, by żyć w Krwawej Puszczy, ale by wyzwoić się spod wpływu ojca. Byłabym dla ciebie jak kula u nogi, jak kotwica. Nie mogłabym patrzeć, jak się męczysz. A gdybym miała przestać cię kochać? Podobno Rytuła zabija uczucia... Tylko tak mogłam ocalić moją miłość. Uciekaj. I pamiętaj: moja śmierć to twoje życie.

Noc, sierp księżycy, pochrząkiwania i porykiwania zwierząt, kolczaste gałęzie drzew i krzewów siekące biegnącego Eliandira po twarzy... I strach.

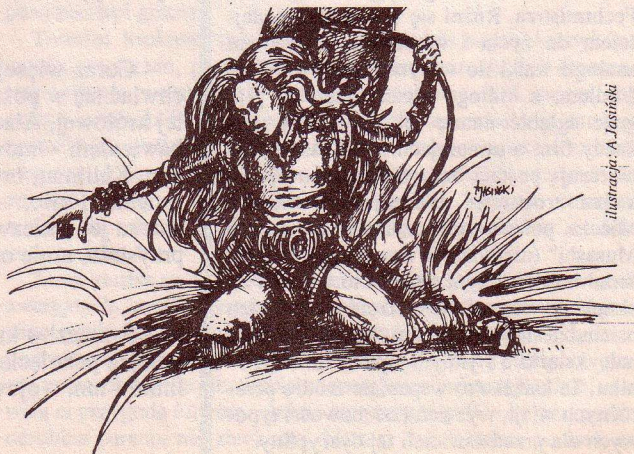
Po trzech tygodniach wyczerpany i wygłodzony elf dociera do Heraklionu, osady zamieszkałej przez elfy, ludzi i wietrzniaki (to dopiero ciekawe stworzonka!). Kolejne dwa tygodnie i odzyskuje siły, a potem przez cztery lata mieszka w wiosce i poznaje nowy świat, wiedzę na jego temat czerpiąc z gawęd podróżnych, zatrzymujących się w osadzie na noc (Heraklion leży na szlaku handlowym z Wielkiego Targu na północ). Wreszcie udaje mu się ubłagać przebywających akurat w osiedlu poszukiwaczy przygód, by pozwolili mu udać się z nimi. Jeden z nich, człowiek imieniem Haeblin, wprowadza go w tajniki dyscypliny fehmistrza. Po dotarciu nad Wężową Rzekę niespiesznie spływają w stronę Urupy, zatrzymując się tu i ówdzie; miecz elfa przydaje się coraz częściej, ale na nic zdaje się jego wprawa, gdy nad Aras toczą walkę w obronie wioski, którą właśnie najechali theranscy łowcy niewolników. Giną wszyscy, także Eliandir. Nad oslepiająco białą, pustą, piaszczystą plażą zapada noc. A kiedy wstaje nowy dzień, leży na niej białe, bezpłciowe ciało humanoida o białych włosach...

Witaj. To ja, Trish. Pamiętasz, co mówiłam? Żyjesz teraz moim życiem. Oto twoja druga szansa, Eli. Chciałabym, żebyś kiedyś o nas zaśpiewał, tak jak ja już nigdy nie zaśpiewam. Pamiętaj o mnie. Kocham. I czekam.

Ach, byłabym zapomniata: zabieram naszyjnik. Należy przecież do mnie, prawda? Zresztą, nie będzie ci już potrzebny.

W miejscu dziwnego, białego stwora, rankiem obudził się ciemnowłosy elf. Miał już imię, miał tożsamość, miał wspomnienia (choć czasem wydaje mu się, że wolałby ich nie mieć). Wyruszył na północ.

Miesiąc później spotkał Istalę.



ilustracja: A. Jasiński

Tekst zaczerpnięty z „Gamemastering Earthdawn”, wydane go przez firmę FASA

Greg Gordon i Louis J. Prosperi

BOHATEROWIE MISTRZA GRY

Tłumaczenie: Tomek Kreczmar
Ilustracje: Jarosław Musiał

Chodźcie za mną, przyjaciele. Znam właściciela tej gospody, a on zawsze trzyma dla mnie pod barem butkę specjalnego napoju... Myrthion, dobry człowieku, pięć kufli tego wspaniałego trunku, proszę. Rety! Ty nie jesteś Myrthionem!

Fechtmistrz Luthan odkrywa, że kolejny stały element jego życia uległ zmianie

Podręcznik główny do gry **Earthdawn** zawiera zasady dotyczące bohaterów Mistrza Gry. Nie są one jednak pełne. Ten artykuł uzupełni je, pozwalając Mistrzom Gry stworzyć postaci, które będą żywymi i odpowiednio zachowującymi się elementami przygód i kampanii. Znajdziecie tu również kilku gotowych bohaterów, których poszukiwacze przygód mogą spotkać niemal na każdym kroku. Te postaci możecie włączyć do swoich przygód w dowolnym momencie niewielkim nakładem pracy. Oczywiście, bohaterowie graczy mogą również spotkać niezwykle postaci, które również będą adeptami. Dlatego też w artykule tym znajdziecie również zasady dotyczące tworzenia takich postaci, które zwykle są równie potężne lub nawet potężniejsze od poszukiwaczy przygód prowadzonych przez graczy. Warto pamiętać, że adepci będący bohaterami niezależnymi winni być raczej przeciwnikami, a nie zwykłymi mieszkańcami.

ROLE

Bohaterowie niezależni mogą spełniać kilka różnych ról w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Poszukiwacze przygód mogą uznawać ich za przyjaciół lub pomocników; niektórzy z nich zapewne będą przeciwnikami drużyny, a jeszcze inni staną się po prostu kupcami lub neutralnymi postaciami. Oczywiście, jedni bohaterowie niezależni są ważniejsi, a inni mniej ważni. Wielu z nich pełni niewielkie, mało istotne role w przygodzie, służąc jako coś w rodzaju mięsa armatniego; dobrym przykładem mogą być słudzy złego czarodzieja lub przypadkowo napotkani orkowi nomadzi. Tacy bohaterowie rzadko kiedy pojawiają się dwa razy w prowadzonych kampaniach. Zwykle po odegraniu swej roli są po prostu martwi. Jedynie ci, którzy posiadają niezwykły dar przetrwania, przetrwają pierwsze spotkanie. Mistrz Gry może, oczywiście, uratować i ponownie wprowadzić do gry niezwykłych lub zabawnych bohaterów niezależnych.

Niektórzy bohaterowie niezależni odgrywają istotniejsze role w kampaniach. Poszukiwacze przygód mogą, na przykład, zacząć ufać kupcowi, od którego kilkakrotnie kupili ekwipunek; właścicielowi gospody, który zawsze zna najnowsze plotki i pogłoski; kowalowi, który lepiej zna się na koniach niż ktokolwiek inny. Tacy bohaterowie mają duże szanse stać się stałym elementem twoich kampanii, a – co za tym idzie – częścią życia postaci graczy.

Bohaterowie niezależni, którzy odgrywają najważniejsze role w przygodach i kampaniach, jednocześnie pomagają odsłonić historię **Przebudzenia Ziemi**; są to przede wszystkim legendarne osobistości, takie jak król Varulus III, królowa Alachia czy smok Górski Cień. Te postaci mogą być sprzymierzeńcami, pracodawcami bądź też przeciwnikami drużyny. Pracownicy firmy FASA zdają sobie sprawę, jak ten rodzaj bohaterów niezależnych bywa przydatny podczas kampanii lub perspektywicznych wydarzeń. Dlatego też niektóre z tych postaci będą pojawiać się w opublikowanych produktach. Opowieści o tych osobistościach mogą służyć za przykład, ułatwiający tworzenie innych bohaterów niezależnych lub wprowadzanie ich samych do kampanii. Chociażby Garlthik Jednooki, władca Kratas, może być mózgiem, kryjącym się za którąś z przygód, bądź też może wytoczyć swe siły do walki z pracodawcą postaci graczy. Równie dobrze może się okazać, że typowo ubrany gawędziarz w miejscowej gospodzie to słynny Millat, elf Trubadur.

Spodziewamy się, że sam zdecydujesz, czy wprowadzać te postaci do swoich kampanii. Oczywiście historie, które snujemy wokół tych osobistości, mogą kłócić się z twoimi opowieściami o nich. Pamiętaj jednak, że to wszystko są legendami herosi **Przebudzenia Ziemi** i nie wszystko, co się o nich mówi, musi być prawdą.

RODZAJE

W twoich przygodach i kampaniach **Przebudzenia Ziemi** z pewnością pojawi się wielu różnych bohaterów niezależnych, jednak można wyróżnić trzy ich rodzaje, które będą miały największy wpływ na życie postaci graczy. Są to patroni, przeciwnicy i pomocnicy. Każdy z nich pełni inną rolę i wprowadzany jest do przygody w innym celu.

Patroni

Patroni to ogólnie mówiąc bohaterowie, którzy niemal regularnie pomagają

poszukiwaczom przygód. Przypominają nieco pomocników (patrz dalej), mają jednak nieco inną funkcję: podczas gdy pomocnicy tylko wspierają postaci graczy, patroni mogą je wynajmować, by wypełnili konkretne misje, zadania lub wzięli udział w wyprawie.

Bohaterowie graczy mogą, na przykład, znajdować się pod patronatem tak ważnej osoby, jak główny bibliotekarz biblioteki Throalu. W zamian za pomoc, którą poszukiwacze przygód otrzymają od niego za każdym razem, gdy znajdą się w wielkim mieście krasnoludów, będą mu winni przysługi (patrz **Prowadzenie gry, PZ** str. 228) – może ich czekać wyprawa do zapomnianego kaeru w poszukiwaniu ważnych historycznych zapisków. Bibliotekarz może również wykorzystać doświadczenie i status drużyny, i poprosić jej członków, by przewieźli istotne dokumenty z Throalu do Jerris, Travaru lub innego miasta Barsawii.

Mistrz Gry może również wykorzystać patronów do wpełnienia poszukiwaczy przygód w kampanię – ta technika jest szczególnie przydatna, gdy gracze potrzebują jakiejś zachęty do wkroczenia w wir scenariusza. Wprowadzenie takiego bohatera pozwala ci szybko angażować postaci w kolejne wydarzenia. Poszukiwacze przygód powinni stawiać się na każde wezwanie patrona, któremu są lojalni i któremu „winni” są przysługę.

Warto jednak ostrzec przed przesadą – nie należy zbyt często wykorzystywać patronów do wciągania postaci w scenariusze, wtedy bowiem mogą zacząć uważać, że każda przygoda jest z góry ustalona. Co więcej, bardzo prawdopodobne, że gracze poczują, iż nie mają już kontroli nad wydarzeniami, w których biorą udział ich bohaterowie. A to pozbawi wszystkich radości, którą powinni czerpać z gry.

Patroni mogą również stać się logicznym i przekonującym sposobem na rozpoczęcie gry w **Przebudzeniu Ziemi**, dając każdemu bohaterowi osobny powód lub cel wyruszenia w podróż. Z czasem, po wielu dniach wspólnej wędrówki, postaci mogą znaleźć inną niż patron przyczynę pozostania razem. Na przykład, wypełniając misję, znajdą magiczny skarb, a potem zdecydują się podróżować w grupie, by poznać historię tego przedmiotu i uwolnić jego moce.

Misje, na które wysłał postaci patron, mogą również służyć jako sposób wprowadzenia drużyny w „prawdziwą przygodę”. Może on, na przykład, rozkazać bohaterom przewieźć jakiś przedmiot lub pergamini

EARTH DAWN

z Throalu do Smoczyc Gór. A w drodze lub u jej kresu poszukiwacze przygód natrafią na opuszczony kaer i to właśnie będzie sedno scenariusza. Podróż posłuży jedynie jako pretekst do sprowadzenia bohaterów na miejsce, w którym odkryją leże Horrora od dnia zakończenia Pogromu żyjącego się okolicznymi Dawcami Imion.

Patroni mogą podążać przez życie różnymi ścieżkami; niektórzy z nich będą mędrkami, inni głosicielami Pasji, a jeszcze inni będą piastować ważne urzędy w mieście. Ich istnienie i rola ograniczają jedynie przez Mistrza Gry i jego wyobraźnia.

Przeciwnicy

Przeciwnicy to – najprościej mówiąc – niemili faceci, którzy występują w przygodach w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Można do nich zaliczyć złego Ksenomantę, który wykorzystuje mieszkańców wioski podczas eksperymentów; therańskich łowców niewolników, którzy najeżdżają osady Barsawii w poszukiwaniu kolejnych ofiar; głosiciele Szalonych Pasji, którzy starają się ograniczyć potęgę pozostałych Pasji, a zwiększyć swoich.

To właśnie przeciwnicy są najczęściej spotykanymi bohaterami niezależnymi. Dobra opowieść zwykle kręci się wokół ciekawych postaci, a w najlepszych historiach występują wyborni wrogowie – rozumni bohaterowie o skomplikowanych osobowościach, różnych dziwactwach i wszystkim tym, co charakteryzuje każdego z nas. Spraw, by twoi przeciwnicy byli tak realni, jak to tylko możliwe. Obdarz ich unikatowymi cechami i celami. Nadaj sens ich działaniom – nie produkuj złych czarnoksiężników, którzy robią takie a takie rzeczy „tylko dlatego, że są zli”. Obmyśl, co ich motywuje. Może są zli, ponieważ pragną zdobyć największą możliwą potęgę? Osiągnięcie takiego celu uświęcałoby wszystkie środki.

Jednym ze sposobów kreowania pełnokrwistych przeciwników jest korzystanie z systemu tworzenia postaci opisanego w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. Poświęć im tak wiele uwagi, jak gracze swoim bohaterom. W końcu to właśnie te postaci dają ci możliwość odgrywania ról i nadawania grze wyrazu. Tworząc każdego z przeciwników, odpowiedz na pytania zadane w części **Jak ożywić bohatera**, str. 58 **PZ**. Dzięki temu nie będą oni typowymi złymi facetami, o których zapomina się po chwili. Możesz również tak przekształcić któryś z archetypów podanych w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**, by odpowiadał twoim potrzebom. Inna opcja to tworzenie adeptów w oparciu o zasady opisane w dalszej części tego artykułu. Dzięki nim będziesz mógł wykreować w stosunkowo krótkim czasie bohaterów na wysokich kręgach, a oni staną się świetnymi przeciwnikami dla twojej grupy.

Najważniejszą rzecz zostawiliśmy na koniec: pamiętaj, że dobrzy przeciwnicy powinni przetrwać więcej niż jedną przygodę. Zrób wszystko, by ciekawi wrogowie

przetrwali i raz po raz męczyli bohaterów graczy. Jeśli poszukiwacze przygód stawiają czoło jednemu przeciwnikowi kilkakrotnie i dopiero później pokonają go raz na zawsze, to poczują więcej heroizmu, niż gdyby po prostu od razu go zniszczyli.

Pomocnicy

Pomocnicy to postaci sprzymierzone z bohaterami graczy, które mają do nich stosunek co najmniej neutralny. Służą oni wielu celom – są oczami i uszami poszukiwaczy przygód i trzymają rękę na pulsie wydarzeń pod ich nieobecność. Mogą udzielić pomocy drużynie, a nawet przyłączyć się do niej na pewien czas. Innymi słowy, są pomocnikami, wspierającymi bohaterów graczy, ale nie zastępującymi ich. Mogą wskazać poszukiwaczom przygód ważne ślady czy asystować im, ale nie będą dokonywać za nich heroicznych czynów.

W wielu legendach wspomina się o bohaterów, których los zetknął z pomocnikami. Inne historie opowiadają o więzach magii krwi łączących pomocnika i herosa. Oba te stwierdzenia zawierają nieco prawdy, bowiem bohaterowie zdobywają pomocników dzięki wysiłkowi, przeznaczeniu i magii krwi.

Tworzenie bohaterów niezależnych

Earthdawn to system opracowany tak, by jak najwięcej zależało od Mistrza Gry, dlatego też w naszych produktach publikujemy jedynie skrócone wersje statystyk dla pomniejszych bohaterów niezależnych. Dzięki temu prowadzący z jednej strony otrzymuje minimum potrzebnych informacji, a z drugiej może dzięki nim nadać takiej postaci znaczniejsze kształty. Z kolei ważniejszych bohaterów niezależnych opisujemy pełnymi charakterystykami, uzupełnionymi o czary, ekwipunek itp. Skrócony format opisu zawiera następujące informacje.

Imię: To oczywiście imię bohatera.

Krąg i dyscyplina (jeśli bohater jest adeptem): Tu znajdziesz informacje o dyscyplinie i aktualnym kręgu adeptów.

Zawód (jeśli bohater nie jest adeptem): Wszyscy bohaterowie, którzy nie są adeptami, posiadają jakiś zawód.

Cechy: W tym miejscu podajemy stopnie odpowiednich cech, zawsze w następujący sposób:

ZR: **SF:** **ŻYW:**

PER: **SW:** **CHA:**

Te informacje służą za podłoże, na podstawie którego Mistrz Gry opracowuje bohatera tak, by mu odpowiadał – może, na przykład, zwiększyć lub zmniejszyć jego potęgę w zależności od sytuacji. Ten skrócony opis zawiera podstawowe informacje; reszta zależy od ciebie.

Nadawanie życia

Proponujemy dwa sposoby rozwijania i uzupełniania tych skróconych informacji. Pierwszy z nich polega na zjrzeniu do **Tabeli stopni/kostek akcji** (**PZ**, str. 50) i sprawdzeniu, jaka wartość cechy odpowiada danemu stopniowi. Następnie –

znając już wartość cechy – sprawdzamy w **Tabeli cech i współczynników** (**PZ**, str. 51) jakie współczynniki jej odpowiadają. Ta metoda to po prostu skrócona wersja tworzenia zwykłego bohatera.

Inna, szybsza i wygodniejsza metoda określania pozostałych liczb potrzebnych do prowadzenia postaci wykorzystuje pobliską tabelę, która jest modyfikacją **Tabeli cech i współczynników**, opierającą się na stopniach cech, a nie na ich wartości. Mistrz Gry, który musi poznać jakiś współczynnik bohatera niezależnego, po prostu sprawdza w **Tabeli konwersji**, jaki zakres liczb odpowiada stopniowi danej cechy.

W tabeli znajdują się wartości odpowiadające najczęściej stosowanym w grze współczynnikiem.

Wartość cechy: Tu podajemy zakres wartości cechy odpowiadających danemu stopniowi. Cechy odzwierciedlają naturalne zdolności bohatera.

Wartość obrony: W tej kolumnie znajdziesz informacje o wartości wszystkich obron: fizycznej, magicznej i społecznej. Obrona określa, jak bohater reaguje na dane ataki.

Pancerz duchowy: Tu podajemy wartość pancerza duchowego, który chroni bohatera przed magicznymi atakami.

Próg życia: Tu znajdziesz informacje o progu życia bohatera, który reprezentuje, jak dużo może on otrzymać obrażeń nim zginie.

Próg ran: W tej kolumnie podajemy zakres wartości współczynnika próg ran. Jeśli przeciwnik w jednym ataku zada bohaterowi obrażenia przekraczające tę liczbę, to postać otrzyma również ranę.

Próg przytomności: Tu podajemy wartość progu przytomności, który reprezentuje liczbę obrażeń, jakie bohater może otrzymać nim straci świadomość.

Tabela konwersji

Tabela konwersji pozwala Mistrzowi Gry ustalać wartość cech najczęściej używanych bohaterów niezależnych bezpośrednio ze stopni podanych w ich statystykach. Korzystając z tej tabeli, znajdziesz w lewej kolumnie liczbę odpowiadającą stopniowi danej cechy, a potem – przechodząc wzdłuż wiersza – odszukaj interesujący cię współczynnik. Podany na przecięciu przedział odpowiada wartości danego współczynnika. Wybierając mniejszą lub większą wartość, stworzysz potężniejszego lub słabszego bohatera. Przedział pozwoli ci również upodobnić go do postaci graczy (których współczynniki mają zwykle większy zasięg), szczególnie gdy raz wybierzesz największą liczbę, a innym razem – najmniejszą.

Łącząc ze sobą informacje zawarte w **Tabeli konwersji** z wiadomościami z **Tabeli stopni/kostek akcji** oraz **Tabeli cech i współczynników** (**PZ**, str. odpowiednio 50 i 52), możesz ustalić dokładną wartość interesującego cię współczynnika, odpowiadającego danej cesze.

EARTH DAWN

TABELA KONWERSJI

Stopień cechy	Wartość cechy	Wartość obrony	Pancerz duchowy	Próg życia	Próg ran	Próg przytomności
1	-	-	-	-	-	-
2	1-3	2-3	-	19-22	3-4	10-13
3	4-6	4	-	23-26	5-6	14-17
4	7-9	5-6	-	27-30	6-7	18-21
5	10-12	6-7	0-1	31-34	8-9	22-26
6	13-15	7-8	1-2	35-38	9-10	27-29
7	16-18	9-10	2-3	39-42	11-12	30-34
8	19-21	10-11	3-4	43-46	12-13	35-39
9	22-24	11-12	4-5	47-50	13-14	40-43
10	25-27	13	5-6	51-54	15-16	44-47
11	28-30	14-15	6-7	55-58	16-17	48-51

ADEPCI

Mistrzowie Gry, którzy pragną wykreować potężniejszych i bardziej skomplikowanych bohaterów niezależnych, mogą zawsze tworzyć adeptów. Tak jak i w przypadku innych postaci prowadzącego, również i oni mogą być przeciwnikami, pomocnikami lub patronami. Być może bohaterowie graczy spotkają niezwykłego karczmarza, który okaże się emerytowanym poszukiwaczem przygód. Przypadkowo poznany w sklepie z bronią znajomy może stać się pomocnikiem. Tworząc postać adepta, Mistrz Gry powinien zastosować zasady podane w rozdziale **Bohater (PZ, str. 44)**, bądź też wykorzystać opisane w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** archetypy (str. 69-91).

Archetypy można wykorzystać bez zmian, szczególnie w przypadku, gdy adepci mają być na pierwszych kręgach. Jeśli jednak potrzebni są bohaterowie z wyższych kręgów, sięgnij do **Tabeli awansu (PZ, str. 223)**, znajdź w niej dany krąg i określ minimalną liczbę talentów oraz ich minimalny poziom. Korzystając z opisu dyscyplin (str. 62-91) wybierz tyle dodatkowych talentów, ile potrzeba do minimum, a następnie ustal ich minimalny poziom. Na zakończenie zmodyfikuj współczynniki bohatera tak, by odpowiadały danemu kręgowi i zanotuj każdą ewentualną specjalną zdolność.

Tą metodą stworzysz adeptów, odpowiadających minimalnym warunkom potrzebnym na danym kręgu. Jeśli pragniesz, by twój bohater przekraczał przeciętną, wybierz dodatkowe 2 do 4 talentów na poziomach od 2 do 3. Oczywiście, nic nie ogranicza zwiększenia poziomów innych talentów.

Jeśli stworzysz bohatera niezależnego, który ma wystąpić w kilku przygodach, wypełnij dla niego kartę postaci, znajdującą się w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. W ten sposób łatwiej ci będzie odgrywać tę rolę oraz kontrolować zmiany cech i współczynników.

RÓWNOWAGA GRY

Jednym z najtrudniejszych zadań stojących przed Mistrzem prowadzącym niemal dowolną grę fabularną jest stworzenie odpowiednich przeciwników dla bohaterów graczy – nie mogą oni być ani za potężni,

ani za słabi. To stwierdzenie zachowuje swą moc również w przypadku **Przebudzenia Ziemi**. Nie można stworzyć sztywnej zasady ustalania kręgów przeciwników – nie ma wszakże dwóch takich samych drużyn, więc wrogowie, którzy dla jednej grupy będą tylko bułką z masłem, dla innej okażą się zagładą. Mając to na uwadze, podajemy kilka rad, które powinny pomóc ci zachować równowagę w trakcie starć. (Oczywiście nie uważamy, że każda walka ma być toczona fair. Czasem graczom należą się łatwi przeciwnicy; innym razem czeka ich ciężka praca, by przetrwali).

Uwaga: Poniżej opisujemy system, które ułatwi zachowanie równowagi gry. Ułatwi on stworzenie odpowiednich przeciwników, wymaga jednak dużo pracy. Jak zwykle, może zdecydować się zastosować tę metodę lub stworzyć własną.

OKREŚLENIE SIŁY WALCZĄCYCH

Chcąc określić, jakie siły obie strony wprowadzają do bitwy, porównaj zdolności bohaterów graczy z postaciami niezależnymi. Posłuż się w tym celu dwoma specjalnymi parametrami: potencjalnym atakiem i potencjalnymi obrażeniami udanego ataku.

POTENCJALNY ATAK

Aby ustalić szansę na udany atak każdej ze stron, w pierwszej kolejności określ średnią obronę bohaterów graczy – dodaj do siebie wartość każdej z rodzajów obron (oddzielnie fizycznej, magicznej i społecznej), a następnie podziel otrzymane liczby przez ilość graczy, zaokrąglając w górę. Rezultat tej operacji będziesz porównywał ze stopniem ataku przeciwnika – może to być stopień ataku lub stopień *rzucania czarów*, bądź też innego talentu. Jeżeli tenże stopień będzie równy odpowiedniej średniej obronie (fizycznej, magicznej lub społecznej) bohaterów graczy, to wrogowie mają wyrównane szanse na trafienie poszukiwaczy przygód. Jeśli stopień będzie wyższy (niższy) od średniej obrony, to przeciwnicy mają większe (mniejsze) szanse na udane trafienie.

Chcąc określić potencjalny atak bohaterów graczy, wykonaj opisaną powyżej operację w odwrotny sposób. Po ustaleniu

szans obu stron, będziesz mniej więcej wiedział, jak często dana strona trafi przeciwnika. Jeśli teraz określisz, jakie obrażenia potencjalnie zadadzą sobie walczący, zorientujesz się, czy wrogowie są odpowiednio wyważeni.

POTENCJALNE OBRAŻENIA

Aby określić potencjalne obrażenia, wystarczy porównać średni stopień obrażeń jednej strony ze średnią Żywołności drugiej. To porównanie pozwoli stwierdzić, czy któraś z nich ma przewagę.

Istnieje alternatywna metoda określania potencjalnych obrażeń. Wpierw należy ustalić średni stopień obrażeń atakujących, potem odjąć od niego uśredniony pancerz drugiej strony, a następnie otrzymaną liczbę podzielić na przeciętny próg przytomności i próg śmierci. Otrzymane w ten sposób liczby pozwolą określić, jak wiele udanych ataków musi dojść do celu, by któryś z bohaterów stracił przytomność lub zginął. Tą metodą należy określić potencjalne obrażenia obu walczących stron.

OKREŚLENIE PRZEWAGI

Znając potencjalną siłę bohaterów graczy i porównując ją z możliwościami swoich postaci, masz szansę przeprowadzić więcej wyrównanych walk podczas sesji.

Mistrz Gry może również porównać siły obu stron, by ustalić, która z nich ma przewagę. W tym celu powinien skorzystać z czterech parametrów.

1. Atak bohaterów *kontra* obrona przeciwników.
2. Atak przeciwników *kontra* obrona bohaterów.
3. Potencjalne obrażenia bohaterów *kontra* odporność na obrażenia przeciwników.
4. Potencjalne obrażenia przeciwników *kontra* odporność na obrażenia bohaterów.

Chcąc wykorzystać to porównanie do wyrównania szans, w pierwszej kolejności należy ustalić, która ze stron ma przewagę (o ile, oczywiście, coś takiego ma miejsce). Na przykład, gracze mają przewagę w przypadku, gdy bohaterowie mają większy stopień ataku niż przeciwnicy.

Można również ustalić, która ze stron ma całkowitą przewagę. Wystarczy porównać wszystkie cztery parametry i sprawdzić, czy ktoś z walczących częściej przeważa. Strona, na której korzyść przemawia więcej parametrów, ma przewagę całkowitą.

WYRÓWNANIE SZANS

Aby wyrównać szanse, po prostu zmodyfikuj liczbę przeciwników tak, by lepiej odpowiadała liczbie bohaterów. Na przykład, przeciw drużynie pięciu adeptów na piątym kręgu będziesz musiał postać co najmniej dziesięć żywotrupów, by walka była toczona fair. Jeżeli różnica w potędze, zdolnościach i liczbie przeciwników jest stosunkowo niewielka, zwiększ lub zmniejsz (w zależności od potrzeb) ilość wrogów – o 1, 2 lub 3.

EARTH DAWN

BOHATEROWIE MISTRZA GRY

Opisani dalej bohaterowie niezależni to typowe postaci, które Mistrz Gry może wykorzystywać jako pomocników, strażników, przeciwników itd. Oczywiście, jak zwykle możesz zmienić informacje o nich tak, by lepiej pasowały do twojej gry.

Uwaga: Umiejętności oznaczone gwiazdką to talenty, których można używać jako umiejętności (patrz PZ, str. 124). Opisy talentów znajdziesz w podręczniku **Przebudzenie Ziemi** na stronach 92-121.

Próg życia i próg przytomności podane w nawiasach odpowiadają wartości tych współczynników obniżonych w wyniku korzystania z magii krwi. Patrz opis amuletów krwi w podręczniku **Przebudzenie Ziemi**. Więcej informacji na temat magii krwi znajdziesz również w artykule **Magia krwi** (MiM 57).

ELF - MĘDRZEC

Chcesz więc wiedzieć, czy ten stary miecz, który zdobyłeś, to Wspaniałe Ostrze Sanquadra, czy tylko kawał metalu? Dobrze trafiłeś, przyjacielu. Wszyscy herosi potrzebują magii, a tylko ja mogę ci powiedzieć, czy trzymasz ją właśnie w rękach.

CYTATY

- Zabierzcie mi to sprzed oczu.
- Runy? Hmmm, bardzo interesujące. Daj mi tę książkę.
- Potęga? Nie będziesz miał pojęcia, czym jest potęga, dopóki nie weźmiesz w ręce Rubinowej Szabli Daetha!

KOMENTARZ

Elficki mędrzec to zarówno historyk, jak i źródło informacji o magii. Wiedza i magia to potęga, a on posiada dostęp do obu tych rzeczy.

Cechy

- Zręczność (11): 5/k8
- Siła Fizyczna (9): 4/k6
- Żywotność (7): 4/k6
- Percepcja (13): 6/k10
- Siła Woli (12): 5/k8
- Charyzma (10): 5/k8



Umiejętności

Artystyczne

Wyszywanie (2): 7/k12

Wiedza

Legends i bohaterowie (1): 7/k12
Wiedza magiczna (1): 7/k12

Ogólne

Czytanie/pisanie (4): 10/k10+k6
Ludzki
Orkowy
Sperethiel
Trollowy
Czytanie/pisanie znaków magicznych (2): 8/2k6
Znajomość języka (2): 8/2k6
Ludzki
Orkowy

Obrażenia

Próg życia: 27
Próg ran: 6
Próg przytomności: 18
Kostki zdrowienia: k6
Testy zdrowienia: 1 dziennie

Walka

Obrona fizyczna: 7
Obrona magiczna: 4
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 1

Wyposażenie

Pergaminy
Pióro i atrament
Sztylet
Tajemne księgi

CZŁOWIEK - SZALINIEC NAZNACZONY PRZEZ HORRORA

Horror żyje w moim mózgu, tuż nad lewym okiem. Cóż, tak naprawdę bliżej ucha, ale niemal u szczytu czaszki. HEJ! NA CO SIĘ TAK GAPISZ! Wiesz, że Horror patrzył się na mnie w ten sam sposób? Mówiłem ci, że żyje w moim mózgu?

CYTATY

- Nie dotykaj mojego kamienia.
- Horror był również w mózgu mojego przyjaciela Newilla. Ale to się działo, zanim biedak wybuchł.

KOMENTARZ

Ten oszczędzony przez Horrorra (nikt nie wie dlaczego) biedak jest po części głupcem, a po części geniuszem. Jeśli zdołasz przetrwać potok słów, płynących nieprzerwanie z jego ust, usłyszysz więcej informacji o Horrorach niż przypuszczałeś, że ktoś mógłby wiedzieć. Oczywiście, możesz jednocześnie poznać historię jego kamienia, sznurka i patyka.

Cechy

- Zręczność (8): 4/k6
- Siła Fizyczna (7): 4/k6
- Żywotność (7): 4/k6
- Percepcja (19): 8/2k6
- Siła Woli (8): 4/k6
- Charyzma (7): 4/k6

EARTH DAWN

KOMENTARZ

Ponury i wiecznie zamyślony elficki Mistrz Żywiołów pomoże ci tylko wtedy, gdy dzięki temu zyska w oczach królowej. Jeśli jednak uzna cię za zagrożenie, będzie ścigał niczym zwierzę. Mieszkańcy Barsawii nie zdają sobie sprawy z politycznych intryg i spisków, od których roi się w Krwawej Puszczy; dlatego też należy dwa razy pomyśleć, nim poszuka się pomocy Mistrza Żywiołów. Przymierza powstają i giną w zależności od tego, skąd wieje wiatr; biada temu, kto nagle znajdzie się po złej stronie.

Cechy

Zręczność (15): 6/k10
Siła Fizyczna (11): 5/k8
Żywotność (7): 4/k6
Percepcja (12): 5/k8
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (16): 7/k12

Talenty

Czytanie/pisanie (1): 6/k10
Sperethiel
Czytanie/pisanie znaków magicznych (3): 8/2k6
Matryca (2)
Matryca (2)
Matryca (3)
Rytuał karmiczny (1)
Rzucanie czarów (3): 8/2k6
Tknię wątków [magia żywiołów] (1): 6/k10
Uzdrowiający ogień (1): 7/k12
Wytrzymałość (2)

Zaklęcia

Pięć z pierwszego kręgu
Dwa z drugiego kręgu
Jedno z trzeciego kręgu

Umiejętności

Artystyczne
Wyszywanie szat
(2): 9/k8+k6

Wiedza

Historia Dworu
Elfów (2):
7/k12
Wiedza magiczna (4):
9/k8+k6
Wiedza o Krwawej
Puszczy (4):
9/k8+k6

Ogólne

*Złowieszcze mamrotanie (1):
7/k12
*Broń miotana (1): 7/k12

Karma

Kostka: k6
Punkty: 20

Obrażenia

Próg życia: 35 (32)
Próg ran: 6
Próg przytomności: 24 (21)
Kostki zdrowienia: k6
Testy zdrowienia: 1 dziennie



Umiejętności

Artystyczne

Malowanie ciała (1): 5/k8

Wiedza

Wiedza o Horrorach (10): 18/k20+k12

Obrażenia

Próg życia: 27
Próg ran: 6
Próg przytomności: 17
Kostki zdrowienia: k6
Testy zdrowienia: 1 dziennie

Walka

Obrona fizyczna: 5
Obrona magiczna: 10
Obrona społeczna: 15
(magicznie wzmocniona)
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 0

Wyposażenie

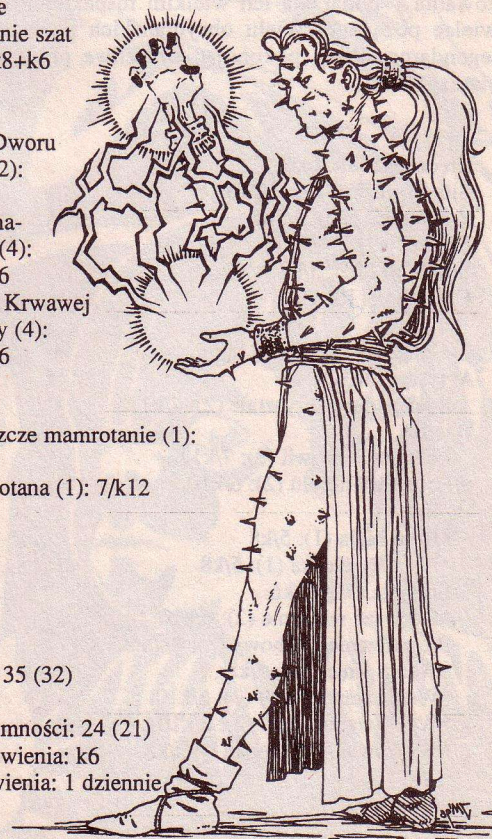
Kłębek sznurka
Kamyk
Patyk

KRWAWY ELF - MISTRZ ŻYWIÓŁÓW (ADEPT)

Nie znacie zasad rządzących Dworem Elfów, prawda? Stąpajcie ostrożnie, miłe panie. Magia, którą władacie wy, obcy, jest niczym, w porównaniu z *naszymi* mrocznymi mocami. Wszystko, co was otacza, żyje i nieustannie czuwa.

CYTATY

- Nic nie wiesz o bólu.
- Nie używam magii dla takich, jak wy,
- Jestem posłuszny jedynie królowej.



EARTH DAWN

Walka

- Obrona fizyczna: 8
- Obrona magiczna: 7
- Obrona społeczna: 9
- Pancerz fizyczny: 2
- Pancerz duchowy: 5

Wyposażenie

- Amulet krwi (desperacki czar)
- Cztery sztylety do rzucania
- Dwa lotne sztylety
- Elficka szata
- Księga
- Pnączozbroja
- Ubranie podróżne

OBSDYDIANIN - POSŁANIEC

Godny zaufania, uczciwy i niezawodny – to nie tylko motto, to sposób na życie. Niektóre wiadomości, które przekazuję, nie mają znaczenia; od innych zależy życie lub śmierć. Mnie to jednak nie interesuje, wszystkie bowiem traktuję tak samo. Nie próbuj mnie zatrzymać. Będę walczył, jeśli zajdzie taka potrzeba.

CYTATY

- Ubolewam nad obrażeniami, które zadałem twym strażom, mam jednak wieść dla ciebie.
- Jestem tylko posłańcem.
- Witaj. Mam wieść z miasta Iopos. Wysłała ją lady Nessel, a zaadresowana jest do pana Kwiat Mego Serca.

KOMENTARZ

Obsydiański posłańiec niosący wieści zdaje się być opanowany tylko przez jedną myśl. Ci osobnicy traktują swe zadania jako święty obowiązek i wypełniają je z niezmiennym oddaniem, bez względu na treść wiadomości. Mieszkańcy Barsawii – zdając sobie z ich niezłomnej reputacji i osobistego zaangażowania – obdarzają ich wielkim respektem, a ich usługi są wielce pożądane. Wielu obsydiańskich posłańców osiągnęło legendarną sławę, pokonując straszliwe przeszkody, aby dostarczyć wieść.

Cechy

- Zręczność (8): 4/k6
- Siła Fizyczna (19): 8/2k6
- Żywotność (20): 8/2k6
- Percepcja (8): 4/k6
- Siła Woli (10): 5/k8
- Charyzma (10): 5/k8

Umiejętności

Artystyczne

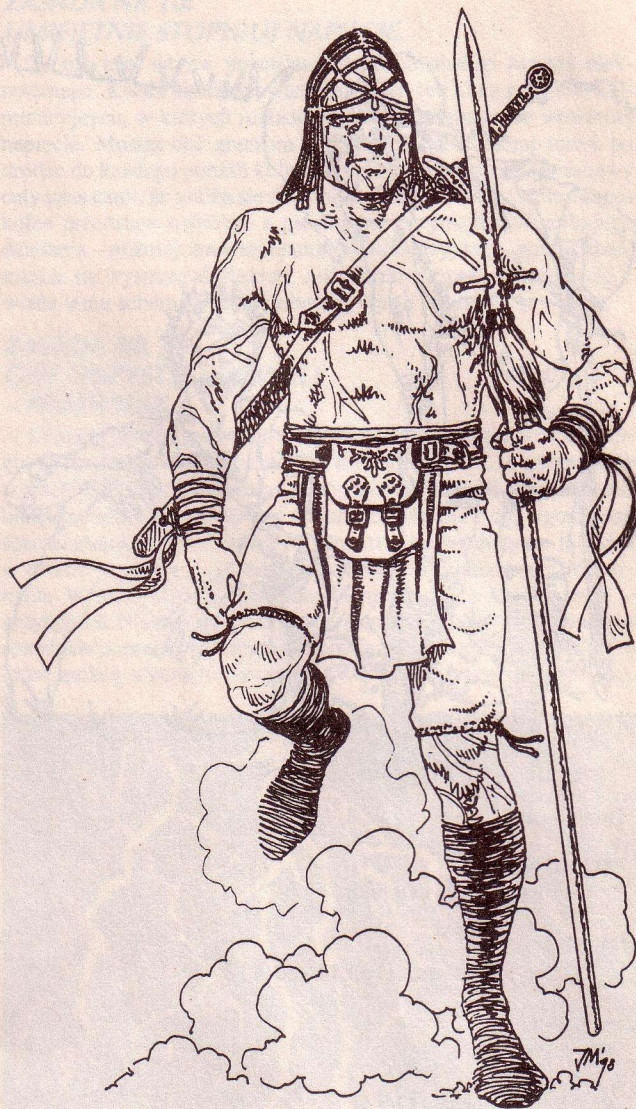
- Rzeźbienie w kryształach (2): 7/k12

Wiedza

- Polityka Barsawii (3): 7/k12
- Polityka Throalu (2): 6/k10

Ogólne

- *Broń biała (1): 5/k8
- *Broń strzelecka (1): 5/k8
- Etykieta (3): 8/2k6
- *Pierwsze wrażenie (2): 6/k10
- Prowadzenie rozmowy (3): 8/2k6
- *Walka wręcz (1): 5/k8
- *Wdzięczny odwrót (2): 6/k10
- *Wykrywanie broni (2): 6/k10
- *Wykrywanie pułapek (1): 5/k8



Obrażenia

- Próg życia: 44 (43)
- Próg ran: 16
- Próg przytomności: 36 (35)
- Kostki zdrowienia: 2k6
- Testy zdrowienia: 4 dniennie

Walka

- Obrona fizyczna: 5
- Obrona magiczna: 5
- Obrona społeczna: 5
- Pancerz fizyczny: 9
- Pancerz duchowy: 3

Wyposażenie

- Amulet krwi (oszukanie śmierci)
- Dwa sztylety
- Kij podróżny
- Kryształowa zbroja płytowa
- Młot bojowy
- Piętnaście kamieni
- Plecak
- Proca trollowa
- Ubranie podróżne
- Worek

Na to czekałem już od dawna. Zastanawiałem się jaka epoka historyczna w Polsce dać może najlepsze tło pod przygodę Cthulhu: atmosferę konspiracji, machinacji rządowych poza zasięgiem wzroku większości społeczeństwa – coś jak Archiwum X. I oto dotarła do mnie, zupełnie niespodzianie, przygoda debiutanta – Kuby, który dokopał się do owej żyły złota. Sądzę, że dzięki tym pokładom stworzymy w Cthulhu nową jakość sesji, z wszechwładnym rządem i szarymi ludkami u dołu, dotykając tym samym geniuszu „Men in Black” i „Delty Green”.

Pomysł Kuby jest ewidentną ideą do rozwinięcia – zapraszam wszystkie ukryte talenty do współpracy. A Kubie raz jeszcze gratuluje pomysłu i profesjonalnego dopracowania tekstu.

Zapraszam do kopalni... (Miłosz)

KOPALNIA

Kuba „Cubus” Grabowski

ilustracje: Piotr Wyskok

WPROWADZENIE

Kopalnia jest przygodą dla 2-4 średnio doświadczonych Badaczy. Nie jest ona zbyt trudna dla bohaterów, ale Strażnik powinien przed poprowadzeniem dokładnie się z nią zapoznać, by mając na uwadze co lub kto kieruje zachowaniem BNów, jak najwierniej odegrać ich zachowanie. Akcja przygody toczy się latem 1969r., w socjalistycznej Polsce, ale bez większych problemów można ją zaadaptować do każdej epoki i miejsca.

BOHATEROWIE

Bohaterowie graczy pracują w Centralnej Stacji Ratownictwa Górniczego w Bytomiu – jest to naczelny organ nadzorczy górniczej służby ratowniczej w Polsce. Podczas akcji ratowniczej są zazwyczaj szefami sztabu operacyjnego i rzadko schodzą pod ziemię, a jeśli już, to tylko po to, by nadzorować jakąś wyjątkowo trudną lub niebezpieczną operację i by zyskać sympatię swoich podwładnych.

KOPALNIA I OKOLICE

Dokładne opisy i schematy kopalni można znaleźć w encyklopedii, dlatego nie będę się tu rozwodził nad wyglądem wieży wyciągowej, czy zastosowaniem hałdy skały płonnej.

Nadmienię tylko, że kopalnia „Staszic” jest bardzo młoda w porównaniu do innych górnośląskich zakładów. Węgiel kamienny wydobywany jest tu zaledwie od 1964r, lecz mimo to wydobyć już sięga 2 mln ton rocznie. Wspomniane niżej „biuro” to niewielki budynek przylegający do łaźni i szatni górników. Doprowadzono do niego linię telefoniczną oraz sprowadzono wszystkie mapy i plany, a nawet meble i sekretarkę – wszystko po to, by zapewnić ratownikom komfort pracy i jednocześnie umożliwić im przebywanie w pobliżu miejsca zagrożenia. Tam podejmowane są wszystkie decyzje i tam toczą się dyskusje dotyczące akcji ratowniczej.

PIERWSZY DZIEŃ...

Około 11.00 Badacze odbierają telefon od swojego szefa z CSRG (patrz wyżej) z poleceniem natychmiastowego udania się do kopalni „Staszic” w Katowicach – nastąpił tam poważny zawał; szczegółów dowiedzą się na miejscu. Jadąc na miejsce samochodem, służbową „Warszawą”, bohaterowie usłyszą w radiu o owej katastrofie:

Bohaterską śmierć poniosło dzisiaj 53 górników z kopalni „Staszic”. Podczas gdy uwalniali kolegę uwięzionego pod wagonikiem z węglem, nastąpiło silne tąpnięcie, które spowodowało zawał. I Sekretarz KC, Władysław Gomułka, ogłosił dzień jutrzejszy Dniem Żałoby Narodowej i obiecał rodzinom zmarłych dożywotnią rentę mającą przynajmniej częściowo wynagrodzić im jakże bolesną stratę.

W tym momencie, po oddzieleniu prawdy od dziennikarskich sensacji i propagandowego szumu, gracze powinni zacząć się zastanawiać dlaczego – jako ekipa ratownicza – dowiadują szczegółów tragedii... z radia. Osobną sprawą jest bezsens całej operacji, jeśli już wszem i wobec ogłoszono, iż żaden z górników nie przeżył...

Bohaterowie dojeżdżają do Katowic późnym popołudniem. Spotkają się tam z kierownikiem operacji, Krzysztofem Hadziewiczem, i jego zastępcą, Alojzym Wąsieckim (pełne charakterystyki i opis obu postaci znajdziesz na końcu przygody), w biurze specjalnie przygotowanym dla sztabu dowodzącego akcją ratowniczą. Będzie tam również specjalista od materiałów wybuchowych, który przedstawi się jako Roman Zajac. A oto jak wygląda sytuacja:

Rzeczywiście miał miejsce zawał i 53 górników zostało zasypanych, ale nie wiadomo, czy żyją, czy nie – dlatego trzeba się spieszyć.

Uratował się tylko jeden górnik, który zdołał uciec w bezpieczne miejsce zaraz na początku tąpnięcia.

Sądzi się, iż zawał był spowodowany złym rozłożeniem materiałów wybuchowych, czemu zaprzeczy mgr inż. Zajac. Powie on, że wszystko było zrobione jak najdokładniej i pokaże bohaterom plany, z których można wyciągnąć wnioski, iż rzeczywiście nie była to jego wina. Zastosowana została żelatyna wybuchowa (materiał skalny), ponieważ w kopalni nie ma niebezpiecznych substancji – pyłu węglowego i metanu. Skład żelatyny został tak dobrany, aby bilans tlenowy równał się zeru (żeby nie powstał wtórny płomień).

Po wydaniu polecenia usuwania skutków zawałenia się stropu wyrobiska, BG z pewnością będą chcieli się skontaktować z osobą, która przeżyła katastrofę w celu ustalenia przyczyn tąpnięcia. Mirosław Karaś, gdyż tak nazywa się ów górnik, znajduje się teraz w szpitalu i jest w lekkim szoku (w związku z tym możes utrudnić Badaczom dostanie się do niego – personel szpitala może sprzeciwiać się odwiedzinom). Po udanym teście psychoanalizy górnik dojdzie do siebie i zda sprawozdanie

ZEW CTHULHU

z tego, czego był świadkiem. Twierdzi on, że tąpnięcie nastąpiło w kilkanaście minut po wybuchu (według niego przyczyną był źle zaplanowany wybuch), a przed zawałem usłyszał z głębi głos swego kolegi, który wraz z pozostałymi poszedł na miejsce eksplozji. Krzyknął on po prostu „Jejkusie!”, głosem wyrażającym krańcowe przerażenie. Po chwili wszyscy ucichli, i wtedy nastąpiło tąpnięcie. Karaś sądzi, iż jego kolega zobaczył pękającą ścianę. Pamiętaj, że, mimo udanego testu psychoanalizy, górnik będzie roztrzęsiony – w końcu waży się los jego przyjaciół!

Gdy bohaterowie z powrotem dotrą do kopalni, powinno być już około 23.00 i gracze mogą zechcieć skorzystać z hotelu górniczego „Jantar” położonego w Giszowcu, dzielnicy, w której mieści się również kopalnia. Równie dobrze mogą poczuć brzemień odpowiedzialności i nie kłaść się spać – kilka kaw powinno załatwić sprawę.

...I PIERWSZA NOC

Przez noc odgruzowane zostanie 15 metrów chodnika (znacznie mniej niż się spodziewano, ponieważ kawały skał, które torują przejście są bardzo duże i trzeba je rozkuwać, uważając, aby nie zranić któregoś z górników znajdujących się pod gruzowiskiem). Znalezionych zostanie pięć martwych ciał – wszystkie odwrócone głowami w stronę drogi ratunku.

Jeśli BG pójdą do kopalni przyjrzeć się postępom i porównają je z planami, okaże się, że do całkowitego odsłonięcia tunelu pozostało około 60 metrów – pracując w tym tempie ratownicy uczynią to za dwa dni i dwie noce.

DRUGI DZIEŃ...

Podczas wykonywania standardowych czynności biurowych, takich jak rozplanowywanie szycht, do budynku, w którym znajdują się Badacze wejdzie górnik, z którym nasi bohaterowie wczoraj rozmawiali:

– Dzień dobry panom – zdejmuję swoją starą, zabrudzoną czapkę z głowy. – Jo jeno prziloz pedzioć, że Filip... ten kiery krzyczoł: „Jejkusie!”... to łon pewnikiem zoczył popukajoncom ścione... Przepomnioło mnie sie, iże po chwili dodot: „Wielgachne...” i tedy tąpnęto.

Mogę się założyć, że jeśli Badacze przeżyli choć jedną przygodę z Cthulhu w tle, to nie będą w tym momencie myśleli o szczelinie...

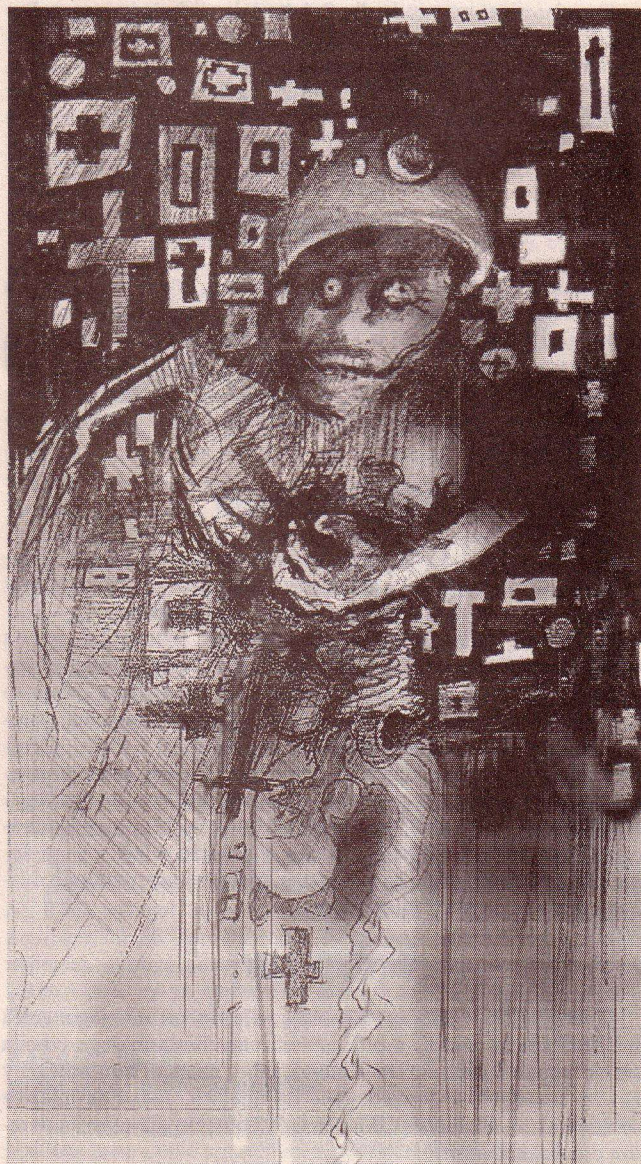
Nagle drzwi otwierają się gwałtownie i do biura wpada umorusany górnik z kaskiem na głowie: „Panowie! Gibko do grubej!” Nie będzie chciał nic więcej powiedzieć, dodając jedynie: „Somi panowie zoczq, ło Maryjko święto, somi...” Jest wyraźnie roztrzęsiony. Karaś, lekko zdezorientowany, też prosi o pozwolenie towarzyszenia BG. Nie powinni mu oni odmówić – to w końcu jego kolezdy.

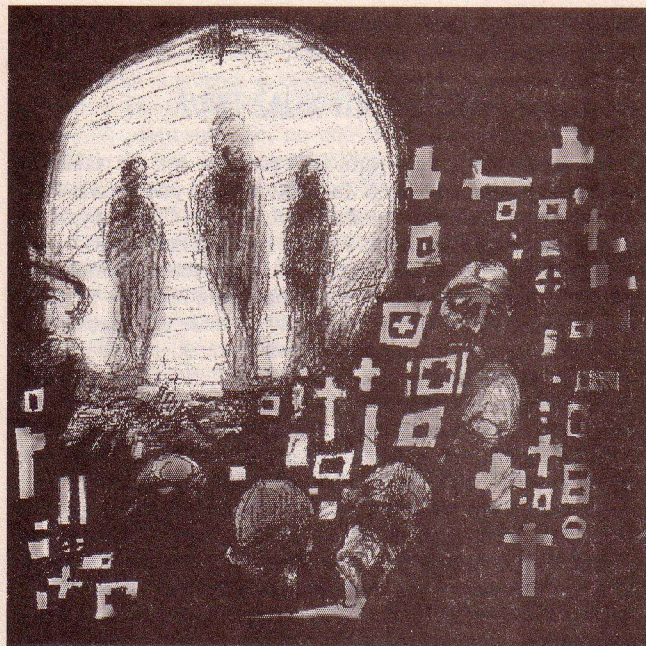
Będzie już około południa, gdy Badacze, z kaskami na głowach, schodzą pod ziemię. Ich oczom ukazuje się straszliwy widok. Jeden z górników klęczy pod ścianą, wymiotując, ale nie to przykuwa uwagę BG. Po drugiej stronie korytarza leży ciało męczyzny z groteskowo wykrzywioną twarzą. Jest już dosyć wysuszone, lecz najbardziej przerażające jest to, że ma ono wielką dziurę w brzuchu – jakby wyszarpniętą – a ciało pozbawione jest wnętrzości (widok jest naprawdę przerażający – utrata 1/1k6 PP). Po ujrzeniu tego „przedstawienia” Karaś rzuci się do ucieczki w kierunku szybu, bełkocząc: „Nie...jo nie...aah!...czemu?...”. Badacze będą zbyt zdezorientowani, żeby dogonić górnika zanim wejdzie do szybu. Potem muszą czekać aż winda zjedzie z powrotem na dół (w tej części kopalni jest tylko jedna, za to bardzo duża). Jeśli mimo to bohaterowie będą chcieli go gonić, okaże się, że Karaś pojedzie do domu – adresu mogą dowiedzieć się od kierownika lub jego zastępcy, na pewno będzie w aktach. Zapytany, czy zechce jechać z nimi, kierownik szybko zaprzeczy, twierdząc, iż musi sprowadzić lekarza, który zajmie się sekcją zwłok.

Po dojechaniu do mieszkania Karasia nikt nie odpowiada na pukanie ani dzwonienie, ze środka jednak słychać jakiś dziwny, regularnie powtarzający się dźwięk – coś jakby trzeszczenie. Jeśli BG zdecydują się wylamać drzwi lub w jakiś sposób przekonają policję lub kogokolwiek innego do pomocy we włamaniu do prywatnego mieszkania, ich oczom ukaże się następujący widok: w dużym pokoju, do którego otwierają się drzwi widać przewrócone krzesło, a ponad nim dynda na zawieszonyj linie nagi Mirosław Karaś (utrata 0/1k3 PP). Na fotelu obok leży jego ubranie, a bielizna jest poplamiona krwią w najbardziej wstydliwych miejscach. Po przeszukaniu mieszkania (jeśli się na to zdecydują) BG odkryją w łazience ostatni posiłek Karasia zwrócony do sedesu. Nie wygląda to najlepiej...

Jeżeli gracze nie wpadną na pomysł pojechania do Mirosława K., możesz napuścić na nich telewizję, która z pewnością będzie ciekawa, czy ktoś się uratował, aby później się z nim skontaktować.

Po powrocie (powinno to być około 15.00) okaże się, że teraz praca idzie znacznie szybciej – przejście blokują mniejsze kawałki skał. Niestety, znaleziono osiem kolejnych ciał (w większości będą one w stanie podobnym do stanu owego rozszarpanego górnika). Najdziwniejsze jest jednak to, że do końca korytarza według planów pozostały zaledwie 24 metry, a wciąż nie odnaleziono prawie 40 górników. Ludzie pracują coraz niechętniej (możliwe, że wybuchnie nawet jakiś bunt – w końcu nikt nie





chce odkopywać martwych ciał: „Panie, stawmy ich jako leżom...”), a kierownik będzie stwarzał problemy, chcąc zasypać tunel i zostawić to skrzydło – jeśli nie całą kopalnię – w spokoju („Kto będzie potem kuł na takim cmentarzysku?”). BG powinni się upierać, że już niewiele zostało i, że rodziny będą miały pretensje.

Zaczyna już zmierzchać i dyrektor twierdzi, że wobec zaistniałej sytuacji będzie spał w biurze. BG też nie powinni mieć odchodzić zbyt daleko od kopalni – tym bardziej, że w przeciągu najbliższych 24 godzin wiele się zdarzy...

...I DRUGA NOC

Noc przebiega dość spokojnie. Praca idzie sprawnie i o 4 rano BG dostają meldunek, iż cały zasypany chodnik został „posprzątnany” (o całą dobę przed terminem planowanym na początku). Niestety, znaleziono jeszcze tylko 11 ciał, z których część była „wyżarta”, a część zmiądzona w jakiś nieludzki sposób „zupełnie kiejby elefant jakowś po nich szoł”. Co więcej, oczom pracujących ukazał się kolejny, częściowo zasypany korytarz, którego nie ma na żadnych mapach. Strop (dwa razy wyższy od tego w kopalni) nie jest podpierany belkami, ale sprawia wrażenie stabilnego.

Pora przerwać na chwilę, aby wyjaśnić Strażnikowi

Ź CZ WŁAŚCIWIE CHODZI???

Wybuch, który miał na celu przedłużenie korytarza był przeprowadzony prawidłowo. Odślonił on jednak korytarz wyryty przez pewnego samotnego Cthoniana, mieszkającego blisko powierzchni ziemi. To właśnie on ukazał się oczom przerażonych górników i spowodował późniejsze wstrząsy. Z kilku wysłał na miejscu płyny życiowe, część przypadkiem zmiądzzył swym olbrzymim cielskiem, a resztę pochwycił niezliczonymi mackami i zabrał ze sobą jako posiłek „na później”. Zdominował on również umysł dyrektora, jako osoby wystarczająco wpływowej, by mogła mu zapewnić spokój. Hadziewicz z każdym dniem staje się coraz bardziej przywiązany do kopalni. Dlatego właśnie odmówił on pojechania do domu Karasia, a drugiej nocy zdecydował się spać w biurze. Jeśli BG zostawią sprawę swemu biegowi lub ulegną namowom dyrektora, aby zasypać korytarz, po kilku dniach usłyszą w wiadomościach, że Hadziewicz zaginał w niewyjaśnionych okolicznościach podczas obchodu kopalni. To Cthonian zabierze co mu się należy...

Co do owego górnika, który przeżył tąpnięcie – biedaczek nie miał nic wspólnego z całą sprawą. Sekcja zwłok wykaże, że powodem zgonu było skręcenie karku spowodowane przez powieszenie się, ale wykaże również, że w ciele Karasia znaleziono dużą liczbę nicieni – tęgoryjców powodujących ancylostomatozę (zwaną również chorobą górników). Nieświadomy górnik przeraził się, że jego dolegliwości skończą się tym samym co spotkało wybebeszonych górników. Nie jest to więc nic nadzwyczajnego (inna sprawa, że gdyby u Karasia sekcja zwłok wykryła załazki grypy to, w obecnej sytuacji, również byłoby podejrzane).

U zasypanych górników nie będzie można stwierdzić nic ponad to, co widać (wnętrznosci wyszarpane przez coś o sile ścisisku szczęk tygrysa i trzy razy większej paszczy). Jediną anomalią są ślady dziwnego śluzu na pozostałościach ciał.

A dlaczego radio podało taką, a nie inną informację o śmierci górników, i w dodatku błyskawicznie?

Otóż dyrektor celowo zwlekał z zawiadomieniem CSRG, aby mieć pewność, że nie pozostaną żadni świadkowie wydarzenia, które zaszło w kopalni. Media natomiast dowiedziały się o nim szybciej własnymi drogami, a informacja o śmierci miała również okazać się propagandowym trickiem. W wypadku ocalenia kogokolwiek natychmiast w eter poszłaby wiadomość tej mniej więcej treści:

Dzięki niebywalej odwadze i poświęceniu ekipy ratowniczej udało się uratować jednego z górników uwieczonych pod skałami. Wydarzenie to graniczy z cudem, a ocalony zapowiedział, że chcąc podziękować za uratowanie mu życia zapisze się do partii, aby... itd.

TRZECI DZIEŃ...

Prace nad odkopaniem tunelu wciąż trwają, lecz nie odnaleziono żadnych nowych ciał (wciąż zaginionych jest 28 górników). Około ósmej rano do kierownictwa sztabu przysłane zostają wyniki sekcji zwłok. Dyrektorowi trudno będzie ukryć radość. Wykrycie nicieni oznaczałoby bowiem, przynajmniej na ograniczony czas, konieczność zamknięcia skrzydła kopalni, w którym występują te pasożyty. Staraj się – za pośrednictwem dyrektora – jak najlepiej przekonywać BG o konieczności zamknięcia kopalni z powodu nicieni i tego tajemniczego niebezpieczeństwa „Czymkolwiek to jest, lepiej zostawić to w spokoju.” W punkcie kulminacyjnym rozmowy na temat ewentualnego zakończenia prac, za ścianą, w sekretariacie kierownika rozlega się dzwonek telefonu. Po chwili do gabinetu wchodzi sekretarka: „Kierowniku... Pierwszy Sekretarz!”

Kierownik wyjdzie i zamknie drzwi. Jeśli Badacze będą próbowali podsłuchiwać pod drzwiami, to po udanym teście *nasłuchiwania* usłyszą co następuje:

– Dzień dobry... Doskonale, doskonale Towarzyszu Sekretarzu... Jeszcze nie... Tak, będziemy robili co w naszej mocy, ale obawiam się, że trzeba zamknąć jedno skrzydło kopalni... – Długa cisza, a po chwili Hadziewicz zdenerwowanym głosem, przez zęby – Przyczyny techniczne... Tak, ekipa ratownicza się zgadza. Twierdzą, że nie ma już najmniejszych szans na odnalezienie kogoś żywego...

Rozmowa potoczy się tak bez względu na to, co zostało ustalone. Pozwól BG zareagować, jeśli chcą, ale niech pamiętają o konsekwencjach, jeśli popełnią jakąś gafę – w końcu kierownik rozmawia z, teoretycznie, najważniejszą osobą w państwie. Gdyby bohaterowie nie zdecydowali się „wkroczyć do akcji”, rozmowa zostanie na chwilę zakłócona przez otwarcie drzwi pokoju, który obecnie służy za sekretariat. Słychać przyciszzone głosy, a po chwili otwierają się drzwi biura i do środka wkracza dwóch mężczyzn. O ile Badacze nie zadeklarują podjęcia żadnych działań, zostaną zaskoczeni w dość niedwuznacznej sytuacji z uchem przyłożonym do drzwi. Jeśli jednak podejmą jakies kroki, ci dwaj wejdą dopiero po rozmowie przez telefon, być może w środku kłótni.

ZEW CTHULHU

Owi dwaj mężczyźni to górnik, który dopiero co wyszedł z kopalni, oraz elegancko ubrany pan po pięćdziesiątce z teczką w ręce. Górnik stwierdzi, że robota skończona, ale nie znaleziono już żadnych ciał – za to ten korytarz wydaje się niezmiernie długi i ma wiele rozwidleń, a w dodatku ściany i sufit są pokryte jakimś dziwnym śluzem. Ekipa czeka teraz na nowe instrukcje.

Po tym komunikacie drugi mężczyzna grzecznie wyprosi górnika na zewnątrz. Wówczas zwróci się do BG. Przedstawi się jako Witold Tokarski, profesor arabistyki na Uniwersytecie Warszawskim. Pokaże swoje dokumenty i pismo urzędowe od I Sekretarza KC, Władysława Gomułki, stwierdzające, iż należy bezwzględnie wypełniać każde polecenie Tokarskiego. Papiery wyglądają na prawdziwe. W tym momencie do biura wróci Hadziewicz i powie, że uzyskał zgodę I Sekretarza na zasypanie tunelów i zamknięcie skrzydła.

...I CO DALEJ???

Jeśli ktoś zechce sprawdzić profesora, to okaże się, że ani I Sekretarz, ani rektor UW nigdy o kimś takim nie słyszeli. Pamiętaj, że „profesor” próbuje nie dopuścić do sprawdzenia go, ale będzie to robił tak, aby nie okazać się podejrzanym. Zapytany o cel swojej misji powie tylko, że ma ona związek z tym, co się dzieje w kopalni, a resztę może zdradzić dopiero później. Nie będzie chciał odpowiadać na żadne pytania. Jeśli gracie pozwolą mu zrealizować swoje przedsięwzięcie, Tokarski zejdzie do kopalni, mówiąc, że jeśli nie wróci w ciągu sześciu godzin, to nowo odkryty korytarz należy zasypać, a może nawet zamknąć całą kopalnię (jeśli Badacze starali się zachować odkrycie tunelu w tajemnicy, to tym bardziej powinna ich zadziwić wiedza profesora). Oczywiście Hadziewicz będzie się sprzeciwiał zejściu profesora pod ziemię. Zdemaskowany Tokarski zostanie zabrany przez milicję, lecz wróci po dwóch godzinach, zaraz po telefonie od Gomułki, nakazującego spełnić dyrektorowi i całej ekipie ratowniczej każde żądanie profesora. Zasypanie korytarza bez zgody Tokarskiego ma swoje konsekwencje jeszcze przez wiele lat: co jakiś czas będą ginęli górnicy, aż do ich strajku mającego na celu doprowadzenie do zawieszenia działania kopalni i przeniesienie pracujących w kopalni z niebezpiecznego regionu. Oczywiście, podobnie jak było to omawiane wyżej, sam dyrektor będzie pierwszą ofiarą. Najbardziej prawdopodobne jest to, iż bohaterowie pozwolą profesorowi zejść na dół. Zanim to jednak nastąpi zapewne będzie miała miejsce kłótnia między dyrektorem, a Badaczami (dotycząca rozmowy z Gomułką, pod-

czas której Hadziewicz kłamał). Dla dobra przygody powinna ona skończyć się zawieszeniem broni.

TRZECI DZIEŃ WCIAŻ TRWA

Tak więc około 11.00 (lub, jeśli profesor był już zabierany przez milicję, nieco później) Tokarski schodzi pod ziemię. Wraca po dwóch godzinach, wyraźnie wyczerpany. Chce, aby do korytarza doprowadzono wodę. Pragnie również zabrać BG na dół. Wodę uda się doprowadzić bardzo długim węzłem z komory pomp obok chodnika wodnego na IV poziomie kopalni. Urządzenie ma blokadę przy ujściu, także gdy zostanie ona przekreślona woda zacznie wypływać natychmiast. Tokarski będzie nalegał, aby natychmiast zejść ponownie do kopalni, twierdząc, że wszystko wytłumaczy Badaczom po drodze. Nie powinni się oni sprzeciwiać. Jeśli profesor został już wcześniej zdemaskowany, to nie będzie chciał wyjawić kim jest. Opowie natomiast o owej istocie żyjącej pod ziemią – jak wygląda, jak ją zniszczyć i, przede wszystkim, nakaze bohaterom zachowanie spokoju.

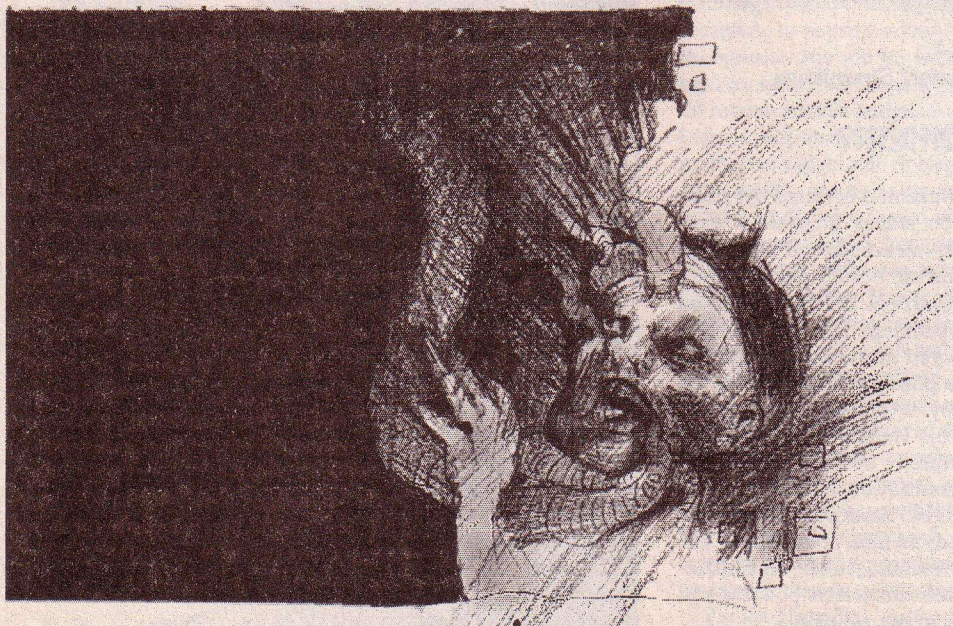
Tokarski stara się podać jak najmniej informacji, tak, aby nie ucierpiała na tym psychika BG. Będzie więc mówił o Cthonianie jako o ziemskiej hybrydzie, rzadko spotykanej i niebezpiecznej. Nie wspomni nic o tym skąd naprawdę pochodzą te istoty, ani o ich specjalnych mocach.

Duże korytarze są niezwykle skomplikowane. Mimo to profesor idzie pewnie, patrząc tylko na uczynione wcześniej znaki kredą. Marsz nowym korytarzem zajmie bohaterom 20 minut. Oddycha się tam niezwykle trudno, a latarki nie dają zbyt wiele światła. Wiele ścian ocieka dziwnym śluzem, a z oddali słychać, niesione echem, dziwne odgłosy. Po 20 minutach wszyscy dochodzą do olbrzymiej jaskini, od której rozchodzą się wszystkie tunele. Nieco po prawej stronie od korytarza, którym weszli BG, znajduje się jakieś szerokie zagłębienie. Jeśli któryś z bohaterów będzie chciał podejść w tym kierunku, profesor szybko nakaze mu pozostanie na miejscu i nie zbliżanie się do dziury. Jeśli ktoś zignoruje ten zakaz i skieruje strumień światła w tamtym kierunku, ujrzy on w dużym zagłębieniu stertę zmiażdżonych i poszarpanych ciał. Niektóre będą prawie nienaruszone, lecz z groteskowo powykrzywianymi twarzami, inne będą już w daleko zaawansowanym stadium gnilnym, a z jeszcze innych pozostaną tylko kości... (utrata 1/1k8 PP).

Będą tam też m.in. zaginieni górnicy. Udany test *spostrzegawczości* pozwoli zauważyć w kącie jakiś poruszający się kształt. W świetle latarki ukaże się skulony i płaczący człowiek, mamroczący coś niezrozumiale. Odziany jest w brudne ubranie górnika i nie reaguje na żadne bodźce. Już po wszystkich BG z pewnością będą próbowali go stamtąd wyciągnąć. O ile przeżyją...

ZAKOŃCZENIE...

Tokarski rozkaże im otworzyć dopływ wody, jak tylko zobaczą Cthoniana. Zrobi to nawet jeśli stwór będzie bardzo daleko, gdyż ten bez względu na okoliczności będzie zmuszony wejść na środek jaskini, a dopiero potem może podjąć działanie. Jeśli któryś z bohaterów dowie się jak wygląda sytuacja, może zechcieć pobiec po materiały wybuchowe. Pozwól, aby zdążył wrócić do swoich towarzyszy, ale pamiętaj, iż BG nie są wyszkoleni w ich używaniu i źle



PRZYGODA

podłożony ładunek może doprowadzić do katastrofy (gdzieś nad nimi jest kopalnia). Badacze będą mieli zapewne setki pomysłów na zastawienie pułapek (Cthonian przybędzie za 4 godziny – mają czas), ale pamiętaj, iż owa istota jest od nich inteligentniejsza i potężniejsza. Jeśli chcesz dodatkowo utrudnić graczom zadanie, w najmniej oczekiwanym momencie może pojawić się dyrektor kopalni, który, opanowany przez Cthoniana, będzie próbował przeszkodzić BG, np. odcinając dopływ wody.

Spróbuj przed pojawieniem się stworzenia stworzyć atmosferę oczekiwania i niepewności. Możliwe, że po którychś z kolejnych fałszywych alarmów BG nie wytrzymają i, gdy będzie im się wydawało że widzą poruszający się cień, spanikują, otwierając za wcześniej dopływ wody. A przez 4 godziny wiele może się zdarzyć...

IPÓ WSZYSTKIM

Gdy BG uda się „spacyfikować” Cthoniana (i ewentualnie dyrektora), będą musieli znaleźć dobrą wymówkę, bowiem Tokarski zniknie zaraz po wyjściu na powierzchnię, odchodząc bez pożegnania, więc Badacze mogą nigdy nie poznać prawdy. Muszą natomiast wymyślić przekonującą historię, aby wytłumaczyć się ze zużycia wody, wyjaśnić odnalezienie człowieka i dlaczego teraz BG tak bardzo chcą zasypać ten korytarz. Dyrektor Hadziewicz, o ile przeżyje, odzyska kontrolę nad swoim umysłem i nie będzie potrafił wytłumaczyć co spowodowało jego wcześniejsze zachowanie.

Co Dalej?

Gracze mogliby się wcielić w dzieci swoich postaci i, już w latach 90. naszego wieku, odkryć, że ów Cthonianin zostawił potomstwo – jaja złożone gdzieś pośród zasypanych korytarzy. Przez trzydzieści lat młode osiągnęłyby już wystarczający poziom rozwoju, aby stać się groźnym przeciwnikiem i dobrym materiałem na przygodę.

Innym rozwiązaniem jest zmobilizowanie bohaterów do tajnej służby, na której usługach jest teraz Tokarski. Następne przygody mogłyby być wciągającym mariażem „Men in Black” i czasów PZPRu („Żegnamy MO, teraz my zajmujemy się sprawą. Nikt tu nic nie widział.”)

DRAMATIS PERSONAE

Cthonian

Jest to typowy, dorosły przedstawiciel swojej rasy. Wszystkie potrzebne informacje na jego temat znajdują się w podręczniku do **Zewu Cthulhu** na stronie 94. Zapoznanie się z tym tekstem jest konieczne do poprowadzenia przygody.

Krzysztof Hadziewicz – dyrektor Kopalni „Staszic”

w Katowicach

Hadziewicz jest 48-letnim, siwiejącym mężczyzną. Ubiera się w kiepskim stylu – zielone marynarki, czerwone krawaty, itp. Jest naturalnie członkiem PZPR, inaczej nigdy nie dostałby takiej posady. Mimo to jest niespokojny o swój byt – nie ma właściwie żadnych poważnych znajomości. Nie jest też nadzwyczaj oddany systemowi, jedynie go popiera. Ze strachu przed zrzuceniem go ze stołka jest bardzo uległy, zarówno wobec wyższych władz, jak i podwładnych, którzy mogą pochwalić się jakimiś znajomościami. Opanowany przez Cthoniana, nie traci całkowicie wolnej woli. Cthonian nie kontroluje go cały czas – po prostu zdominował psychicznie Hadziewicza i ten nieświadomie robi teraz wszystko co w jego mocy, aby doprowadzić do zamknięcia skrzydła kopalni, blisko którego znajdują się korytarze istoty.

Jeśli Hadziewicz zostanie w jakiś sposób zmuszony do odalenia się na ponad 500 metrów od kopalni (nie zrobi tego

z własnej woli – musiałby zostać związany), to dostanie gwałtownego ataku serca, po czym umrze. Mężczyzna podświadomie zdaje sobie z tego sprawę.

Krzysztof Hadziewicz, absolwent AGH w Krakowie, kawaler

S 11 ZR 11 INT 11 Pomysłowość 55

KON 13 WG 11 MOC 12 Szczęście 60

BC 11 P 60 WYK 18 Wiedza 90 mo: brak

Umiejętności: geologia: 40%, naprawy mechaniczne: 25%, wiarygodność: 75%, język ojczysty – polski: 90%, perswazja: 80%, wmawianie: 75%, język obcy – rosyjski: 25%, prawo: 25%, księgowość: 65%, psychologia: 40%, mechanika: 30%, szacowanie: 30%

Witold Tokarski – Tajny Agent SB z Wydziału d/s Okultyzmu

Istnienie tego wydziału jest ściśle tajne – nie wie o nim nawet I Sekretarz. Jeśli wziąć pod uwagę, że Tokarski jest jego tajnym agentem, to może się on wydawać nie lada osobistością.

Oczywiście Tokarski nie jest profesorem, nie posiada też stopnia wojskowego. Wiele lat studiował tajne księgi (m.in. na Bliskim Wschodzie). Dość dobrze orientuje się w sprawach związanych z Mitami, będzie udzielał swej wiedzy bardzo niechętnie dzieli się swą wiedzą (jeśli w ogóle). Jego małżeństwo rozpadło się przed dziesięciu laty z przyczyn pozazawodowych. Nie pozostawił po sobie potomków, a jego prawdziwego nazwiska bohaterowie nie będą mieli okazji poznać. Tokarski jest postacią niezwykle tajemniczą i niechętną do rozmowy na jakiegokolwiek tematy, a już na pewno dotyczące jego własnej osoby. Jeśli zostanie złapany, to po okazaniu odznaki SB milicja go wypuści, a jeden telefon do „góry” załatwi sprawę. Jeśli to możliwe, Wydział stara się wykonywać wszystkie swoje operacje bez wiedzy opinii publicznej, z Gomułką włącznie. Do tej misji agent został wysłany sam, jako że liczniejsza grupa może wzbudzać podejrzenia.

Witold Tokarski, 45 lat, rozwodnik

S 12 ZR 13 INT 15 Pomysłowość 75

KON 14 WG 8 MOC 16 Szczęście 80

BC 10 P 80 WYK 20 Wiedza 100 mo: brak

Umiejętności: antropologia: 70%, język obcy – angielski: 40%, okultyzm: 90%, archeologia: 20%, język obcy – arabski: 30%, perswazja: 30%, astrologia: 20%, język obcy – łacina: 30%, skradanie się: 30%, astronomia: 30%, język obcy – rosyjski: 40%, wiarygodność: 65%, geologia: 20%, język ojczysty – polski: 99%, wmawianie: 40%, historia: 70%, korzystanie z bibliotek: 70%, mity Cthulhu: 26%, pistolet: 55%, uderzenie pięścią: 65%

Ekwipunek: teczka z dokumentami, pistolet automatyczny .45.

Czary: nawiązanie kontaktu z Cthonianem, nawiązanie kontaktu z MI-GO, ochrona ciała, uzdrowienie

Alojzy Wąsiecki – wicedyrektor Kopalni „Staszic”

Jest to młody, trzydzietodwuletni mężczyzna. Niedawno się ożenił i teraz młode małżeństwo poważnie myśli o potomstwie. Mimo swej wysokiej pozycji zawodowej, dla BG będzie on pełnił rolę „chłopca na posyłki”. Udostępni wszystko o co bohaterowie poproszą, jest również wiarygodnym źródłem informacji (w zastępstwie dyrektora).

Charakterystyki wszystkich pozostałych BN-ów występujących w przygodzie nie są niezbędne do poprowadzenia gry (ST może je przygotować we własnym zakresie).

A oto umiejętności zawodowe BG, czyli osób kierujących akcją ratowniczą: chemia, geologia, mechanika, perswazja, pierwsza pomoc, prawo, wiarygodność

MIŁEJ ZABAWY!

Witam w kolejnym miesiącu. Jak zapewne zdążyliście już zwrócić uwagę, ten numer nosi specyficzny zapaszek cmentarnej krypty. W dziale Warhammera jest dokładnie tak samo. Dziś ożywieńcy hasają po tych stronach, wydając z siebie potępieńcze jęki. Uważajcie, że by pozostali na naszych łamach i nie wypuście ich na zewnątrz!

Przypominam jeszcze o mapach, o których pisałem miesiąc temu. Dziękuję za nadesłane propozycje i oczekuję na kolejne. Do zobaczenia za miesiąc.

(gb)

GRZEGORZ BARSKI DWORZYSZCZE GŁOSÓW

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

WPROWADZENIE

Przygoda, którą właśnie zaczynasz czytać, została napisana dla początkujących postaci, które prowadzą życie awanturników od niedawna. Nie znaczy to oczywiście, że bardziej zaawansowani bohaterowie nie będą tu mieli nic do roboty – w takim wypadku można po prostu dorzucić trochę przeciwników. Nie należy jednak przesadzać. W tej przygodzie chodzi bardziej o oddziaływanie na drużynę nastrojem niż liczbą i siłą przeciwników do pokonania.

Bardzo istotną rzeczą podczas rozgrywki jest atmosfera. Oprócz dobrych opisów pomocne w jej stworzeniu będą odpowiednia muzyka i pewne zabiegi pomocnicze. Jeżeli chodzi o ilustrację muzyczną, poniżej podaję listę utworów zalecanych do wykorzystania w tej przygodzie. Nie jest ona zamknięta – jeżeli uważasz, Mistrzu Gry, że można do niej coś dodać lub pewne utwory zastąpić innymi – proszę bardzo. Pamiętaj jednak o tym, aby zachować nastrój – na tym opiera się ten scenariusz. Miejsce i czas odtworzenia każdego fragmentu będą podawał w odpowiednim miejscu scenariusza pod hasłem „Muzyka”. Proponuję, żeby przygotować następujące płyty i kasety (nazwy utworów podaję w odpowiednich miejscach tekstu):

- * Goran Bregovic „Ederlezi”
- * Dead Can Dance „Aion”
- * Type ‘O Negative „Bloody Kisses”
- * Open Folk „Breton Stone”
- * Loreena McKennitt „To Drive the Cold Winter Away”

Jeżeli zaś chodzi o zabiegi pomocnicze, sugeruję, żeby przeważającą część rozgrywki prowadzić w półmroku (jako oświetlenie w zupełności wystarczą lampy) – zdecydowana większość wydarzeń rozgrywa się w nocy lub w podziemiach. Kiedy bohaterowie będą poruszać się pod ziemią, można zastosować dodatkowe zabiegi ze światłem, ale o tym napiszę więcej, gdy drużyna wejdzie do podziemnych korytarzy.

KISLEV

Miejsce akcji tej przygody to wschodnie rejony Kislevu, niedaleko podnóży Gór Końca Świata. Porą roku powinna być późna wiosna lub lato. Jak skierować bohaterów akurat w te rejony Imperium? Nie wiem. Może jeden z członków drużyny podążą w rodzinne strony, by odwiedzić znajomych, a może bohaterowie w odpowiedzi na cesarskie ogłoszenie poszukują jaja mantikory. Można również włączyć tę przygodę do kampanii „Wewnętrzny wróg” i rozegrać ją bezpośrednio po epizodzie „Źle się dzieje w Kislevie”.

Początek tej przygody spotyka naszych bohaterów na niewielkiej drodze, biegnącej wzdłuż równie niewielkiej rzeczki. Należy zasugerować drużynie, że rzeczka, o której marzą, jest krótki odpoczynek. Dobrze się składa, bo w zasięgu wzroku pojawia się zakale rzeczki z łagodnym zejściem aż nad samą wodę. To piękne miejsce otoczone jest zielenią, dającą chłodny cień tuż przy samej wodzie. Istna sielanka. Kiedy bohaterowie zbliżą się do brzegu rzeki i zechcą się napić wody lub do niej wejść, z krzaków dobiegnie ich trzask łamanych gałęzi. Miejmy nadzieję, że nadgorliwcy nie poślą w kierunku hałasu kilku bełtów lub strzał. Z zarosli wycołguje się męczczyzna. Widać, że poruszanie sprawia mu wiele trudu. Ma na sobie zniszczone ubranie, jego sinoblada twarz pokryta jest

drobnymi, czarnymi kropkami. Taka sama wysypka pokrywa wszystkie wystające spod strzępów ubrania części ciała. Umierająca człowiek nie jest zdolny do rozmowy. Zdoła tylko wyszeptać „...śmierć z rzeki... umieramy ... ratujcie ...” i wyzionie ducha.

To wydarzenie powinno odwieść bohaterów od próbowania wody z rzeki. Jeżeli zrobili to już wcześniej, możesz przyjąć, że w dolnym biegu rzeczki woda nie jest aż tak silnie skażona, aby wywołać śmiertelne zatrucie i związane z tym objawy. Jeśli bohaterowie zechcą bardziej dokładnie zbadać brzeg rzeki i wodę tuż przy nim, bez trudu odkryją kilka martwych ryb, unoszących się do góry brzuchami w wodzie. Rzeka jest ewidentnie zatruta! Dla bardziej dociekliwych – kilka słów o chorobie. Jest to pewna odmiana trupiego jadu, dość rzadko spotykana i przez to mało przebadana. Choroba przenoszona jest przez wodę, najczęściej źródłami zarażenia są studnie wykopane zbyt blisko cmentarza lub w miejscu, gdzie kiedyś znajdowała się nekropolia. Chorobą nie można się zarazić przez dotyk (choć bohaterowie nie muszą o tym wiedzieć; jeżeli któryś z nich nieopatrnie dotknął umierającego, możesz potrzymać go trochę w niepewności). Nie znane jest antidotum, które daje stuprocentową szansę na wyleczenie zarażonego. Stosowane jest kilka środków (jakich – oto pole do popisu dla Mistrza Gry), ale ich skuteczność waha się od 50 do 80 procent. Wszystkie te informacje może przypomnieć sobie postać, która zajmowała się kiedykolwiek medycyną (wymagany Test Inteligencji z odpowiednim modyfikatorem Medyk – 20, pozostali – 30).

Biedakowi znalezionemu nad rzeką nic nie jest w stanie pomóc. Jeżeli członkowie drużyny wyprawiają mu godny (na miarę swoich możliwości) pochówek, możesz obdarować ich dodatkowymi Punktami Doświadczenia. Jeśli bohaterowie zabiorą rzeczy biedaka (posiada on przy sobie całkiem sporą sumę pieniędzy), nie korzystając z okazji zwrócenia ich prawowitym właścicielom (czyli mieszkańcom wioski), powinieneś ukarać ich jakimś drobnym, ale za to bardzo uciążliwym przekleństwem. Dodatkowo jego usunięcie nie powinno być ani łatwe, ani tanie.

Po takim spotkaniu bohaterom nie pozostaje nic innego, jak tylko wyruszyć w górę rzeki, aby dowiedzieć się, o co właściwie chodzi...

WLADIJEVKA

Wladijevka jest niewielką wsią, zamieszkałą przez niecałe sto osób. Prawdę mówiąc, teraz liczba mieszkańców jest o wiele mniejsza. W ciągu ostatnich dwóch tygodni zmarło 37 osób.

Od strony zachodniej wioskę ogranicza rzeka. Oba jej brzegi łączy tylko jeden most, po którym może swobodnie przejechać wóz. Od strony wschodniej do zabudowań przylegają nieliczne poletka i pastwiska. Ziemia jest tu mało urodzajna, tak więc rodzą tylko gorsze odmiany zbóż. Bliskość lasu i dzikich zwierząt nie czyni hodowli zbyt opłacalną. Podstawowym źródłem dochodów mieszkańców Wladijevki jest miód. Sprzedawany przez miejscowych bartników w postaci stałej, w plastrach (dla smakoszy) i jako złoisty płyn o niemałej zawartości alkoholu (dla wyjątkowych smakoszy). Miód z tych okolic ceniony jest przez znawców w samym Kislevie, a nawet w północnych rejonach Imperium. Dodatkowo wieśniacy polują na zwierzynę i łowią ryby w rzecie.

Z oddali wioska sprawia wrażenie wymarłej. Przy moście nie ma nikogo, choć zwykle przeprawy pilnuje jeden z chłopów.

Z kominów nie unosi się dym, pomiędzy domostwami nikt się nie kręci. Dopiero po przejściu przez most na rzece, bohaterowie ujrzą pierwszych mieszkańców. Z grubsza przypominają oni swoim wyglądem mężczyznę znalezionego nad rzeką. Całe ich ciała są pokryte czarnymi krostami, ich skóra jest blada, oczy szkliste, lśnią dziwnym blaskiem. Wielu z chorych ma gorączkę. Inni cierpią na skutek odwodnienia organizmu. W całej wiosce na palcach można policzyć zdrowych mieszkańców.

Choroba nie oszczędziła również miejscowego wójta. Jeden z nie zarażonych wieśniaków zaprowadzi drużynę do jego chaty. Wójt zachorował niedawno. Ma jeszcze dość sił, aby prowadzić z bohaterami swobodną rozmowę i wszystko dokładnie im opowiedzieć.

„Wszystko zaczęło się jakieś trzy tygodnie temu. Wtedy pojawili się pierwsi chorzy. Zaraza zawsze wyglądała niemal tak samo. Najpierw pojawiały się krosty i gorączka. Potem stopniowo czarnych plamek na całym ciele przybywało, a po trzech, czterech dniach chory zapadał w stan letargu, z którego przeważnie się nie budził. Jednocześnie ludzie zaczęli znajdować w rzece martwe ryby.

Kiedy pojawiła się choroba, której nie umiał zaradzić miejscowy znachor, posłałem do miasta po medyka. Posłaniec wrócił po czterech dniach z różnymi specyfikami, które sprzedał mu medyk z pobliskiego miasteczka. Twierdził, że to łatwa do wyleczenia choroba i pacjenci po kilku dniach kuracji powrócą do zdrowia. Niestety, nie stało się tak. (Konował nigdy nie słyszał o trupim jądzie, nie mógł więc w żaden sposób pomóc zarażonym, co nie przeszkodziło mu wziąć pieniędzy za nic nie warte płyny i maści.) Ludzie dalej umierali, aż w końcu ktoś wpadł na to, że choroba ma związek z pitą wodą. Wtedy natychmiast zakazałem pobierania wody ze studni. Zebraliśmy kolejną sumę pieniędzy i wysłaliśmy kolejnego posłańca po lekarza. Jednocześnie kilku zdrowych wieśniaków zaczęło jeździć do pobliskiego źródła, żeby w beczkach przywozić zdrową wodę. Od tego czasu nie przybywało zarażonych, lecz choroba nie ustępowała od samego picia zdrowej wody. Czekaliśmy na powrót posłańca, ale teraz wiemy już, że nie wróci...”

To jest dobry moment, żeby oddać pieniądze wójtowi. Jeżeli bohaterowie będą kręcić, że znaleźli tylko ciało, bez niczego, nie szczędź im kary!

Co dalej? Jak znam życie, bohaterowie będą się starali uzyskać jakieś dodatkowe informacje. Powinny to być wiadomości trzech rodzajów:

Po pierwsze, któryś z wieśniaków powinien opowiedzieć o kłątwe związanej z ostatnim właścicielem zamku Droidiny. Więcej detali na temat historii zamku i jego mieszkańców znajdziesz w następnym rozdziale. Od Ciebie zależy, jak dużą część historii opowiesz graczom wprost, a ile będziesz chciał im przekazać przez muzykę i „pantomimę duchów”.

Po drugie, bohaterowie powinni dowiedzieć się o tym, co działo się we wsi tuż przed zarazą. Najważniejszą wiadomością jest opis niezwykle silnych burz i nawałnic, które nawiedziły tę okolicę w ostatnim czasie (a które są bezpośrednią przyczyną obecnych nieszczęść). Do tego należy dodać trochę drobniaków (wizyta kupców, innych poszukiwaczy przygód lub coś podobnego, co przyjdzie Ci do głowy), aby informacje meteorologiczne nie były jedynymi.

Po trzecie, dorzuć kilka miejscowych plotek. Może to namiesza graczom w głowach i przyda się do wprowadzenia ich w kolejną przygodę.

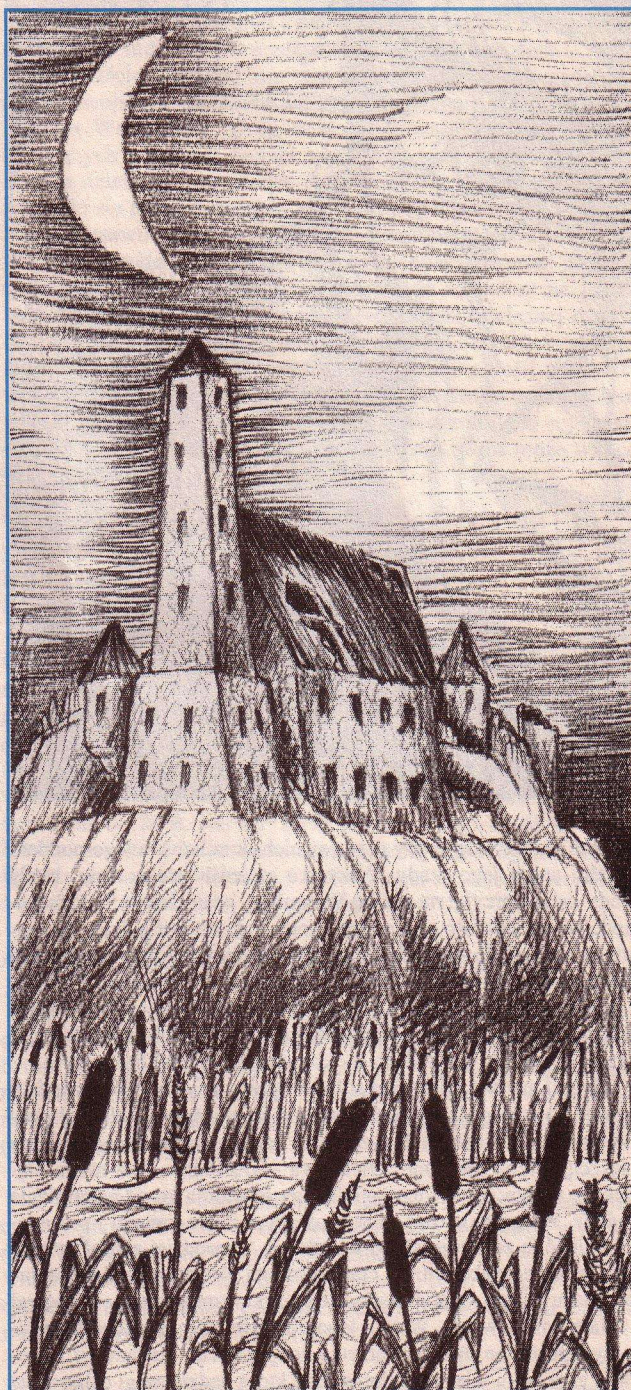
Kiedy już przekażesz drużynie wszystkie informacje, jakie uznasz za stosowne (pamiętaj jednak, że musi ich być tyle, aby zainteresować graczy i ich postacie), należy tylko czekać na reakcję. Przewiduję tylko jedną właściwą – ruszamy w drogę!

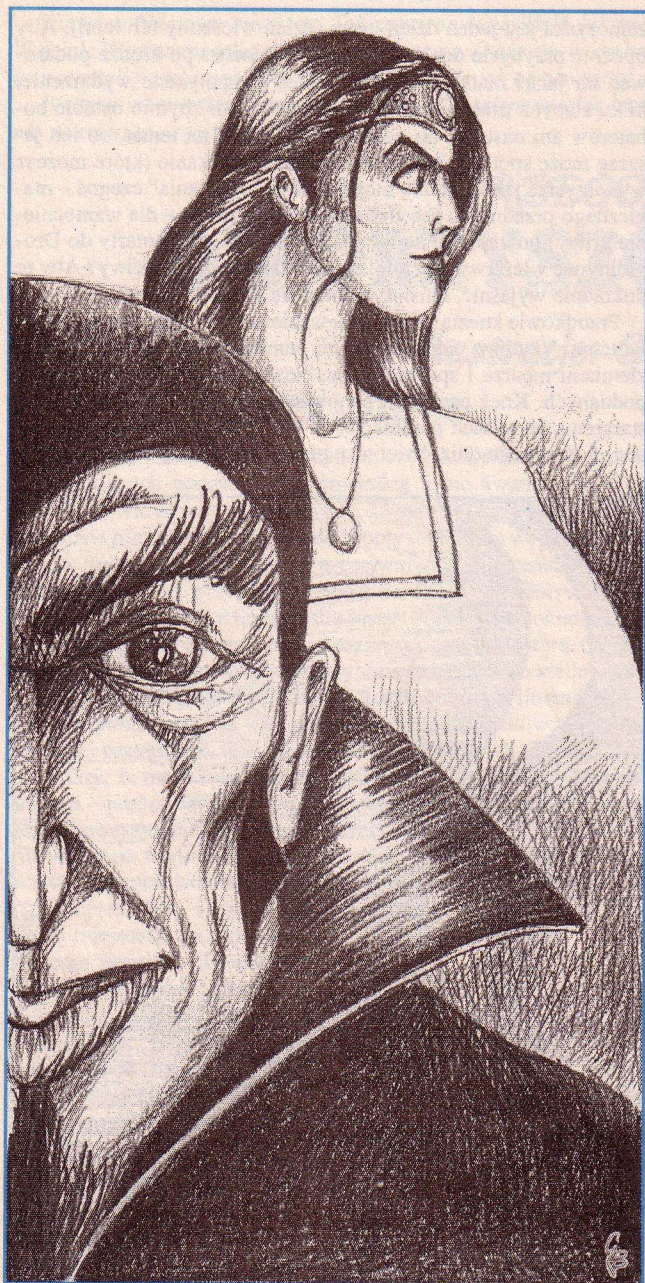
ZAMEK DROIDINY

A droga poprowadzi bohaterów w górę rzeki, w stronę opuszczonych ruin zamku Droidiny. Kiedy już drużyna zdecyduje się rozwiłkac zagadkę zatrutej wody, zadbaj, żeby wyruszyła w odpowiednim momencie. Poszukiwacze powinni dotrzeć do ruin, kiedy będzie już ciemno. Z zarażonej wioski do zrujnowanego

zamczyska jest jeden dzień drogi (dzień wiosenny lub letni). Aby opóźnić przybycie drużyny do zamku, możesz po drodze podarować im jakąś małą przygodkę. Jakież niespotykane wydarzenie, kilku słabych przeciwników (nie powinni oni zbyt osłabić bohaterów ani nasunąć im pewnych podejrzeń na temat, co ich jeszcze może spotkać) lub niespodziewane spotkanie (które możesz wykorzystać jako ostatnią możliwość „podrzucenia” czegoś – magicznego przedmiotu lub Bohatera Niezależnego – dla wzmocnienia grupy) powinno to na tyle zająć postacie, aby dotarły do Droidiny we właściwym czasie. A jaki czas będzie właściwy? Aby to dokładnie wyjaśnić, musimy cofnąć się kilka lat wstecz...

Przodkowie knezia Svietislava wzniesli Droidiny ponad trzysta lat temu. Vladijev, pierwszy pan na zamku, władał podległymi mu ziemiami mądrze i sprawiedliwie, ciesząc się szacunkiem swoich poddanych. Kneź przekazał panowanie synowi, a ten z kolei najstarszemu ze swoich potomków. W ten sposób, pewnego słonecznego i mroźnego dnia, Svietislav przejął władzę od swego ojca.





Kneź rządził wspierany przez swoich doradców, a jego poddani chwalili sobie jego rządy. Wszystko zmieniło się w dniu, kiedy młody książę przyjął na służbę Wizgulfa – czarodzieja. Trudno powiedzieć, co skłoniło go do tego kroku, faktem jest jednak, że czarodziej wszedł do grona książęcych doradców. Od tego momentu cień padł na zamek Droidiny. Dosłownie i w przenośni. Ciężkie, ołowiane chmury częściej niż zwykle zasnuwały niebo nad zamkiem, a i w samym dworze gorzej się żyło. Choroby i ludzkie nieszczęścia zaczęły nawiedzać spokojne dotąd włości Svietislava.

Wizgulf szybko zdobywał sobie względy księcia, który wkrótce uczynił go swoim faworytem i niemal jako jedyne go słuchał przy podejmowaniu ważkich decyzji. Mag zapewne zdominowałby radę książęcą, gdyby nie żona Svietislava – Dorimina. Ona miała największy wpływ na władcę i wiele razy odwiodła go od popełnienia głupstw. Wizgulfa bardzo denerwowała postawa knezini i postanowił usunąć ją ze swojej drogi ku władzy. Czarodziej zaczął oplatać dwór misterną siecią intryg, coraz bardziej plącząc nitki i włączając do spisku coraz więcej osób. Jego nikczemny plan ewoluował w miarę powstawania. Wraz z jego dojrzewaniem, magowi przestało wystarczać po prostu usunięcie żony księcia. Postanowił umieścić u jego boku własną podopieczną, którą będzie mógł całkowicie

kontrolować, uzyskując w ten sposób wpływ na władcę. W odrażających czeluściach lochu pod wieżą przygotowywał się do rytuału, który miał przyzwać okrutną istotę. Ona pod postacią pięknej kobiety miała zasiąść przy boku księcia.

W intrygę wciągani byli coraz to nowi członkowie świąty księżej oraz zwykli pachołkowie. W końcu Wizgulf doszedł do wniosku, że jego plan dojrzał na tyle, by można go było zrealizować. Aby uczynić śmierć księżnej jeszcze bardziej okrutną i bolesną, postanowił zabić ją rękami jej ukochanego męża. Zaczął rozpłycać plotki o niewierności małżeńskiej, które barwnymi szczegółami podsycali jego poplecznicy. Sam Wizgulf prawie cały swój czas spędzał w podziemiach wieży, które książę użyczył mu jako pracownię. W końcu stało się tak, że czarodziej w ogóle nie opuszczał swego laboratorium, a słudzy donosili mu tylko potrzebne rzeczy i jedzenie. Nad zamkiem kłębiły się chmury.

Wszyscy w Droidinach oczekiwali z dawną zapowiadanej wizyty trupy aktorów i tancerzy z dalekiego południa. Tę okazję Wizgulf postanowił wykorzystać jako przedstawienie księciu jego przyszłej żony. Na tydzień przed przyjazdem artystów dwór aż हुआ od plotek. Pomiedzy księżką parą doszło do kłótni, na którą od dawna się zanosiło. Książę stracił na moment wszystkie przymioty swoich przodków – mądrość i rozwagę – (kto wie, może ktoś mu w tym dopomógł) i rozkazał zamknąć żonę w wieży. Na nic zdał się jej szloch i błagania. Zamknięta za grubymi drzwiami mogła jedynie obserwować, co dzieje się na zewnątrz. Tymczasem czarodziej nie próżnował, bardzo intensywnie przygotowywał się do przybycia aktorów.

Wieczorem, kiedy miał nastąpić występ, wszyscy (prawie wszyscy) zgromadzili się w wielkiej sali. Wędrowni sztukmistrze zachwycaли swoimi pokazami, tancerze i aktorzy wywoływali burzę oklasków. Książę uśmiechał się co prawda, ale nie był to uśmiech, jaki zwykle widniał na jego obliczu. Na sali była jeszcze jedna osoba, która nie potrafiła się cieszyć występami. Był to bard książęcy, wierny rodzinie księżej ponad wszystko. Widział on grę czarodzieja, próbował nawet otworzyć oczy władcy, by ten dojrzał prawdziwe oblicze Wizgulfa. Na marne jednak szły wszystkie jego zabiegi. Zrozpaczony sługa postanowił podjąć jeszcze jedną próbę. Wkroczył do sali i uderzył palcami w struny lutni. Z jego ust popłynęła układana wraz z melodią pieśń o władcy, który dał opętać swą duszę złemu czarnoksiężnikowi. Wizgulf szybciej od Svietislava zorientował się, co bard chce powiedzieć i dał znak ręką. Jęk cięciwy i dźwięk strzały przerwały pieśń... Wizgulf wystąpił na środek i oznajmił, że znalazł zdrąpcę i wicherzyciela. Na dowód wyciągnął z kieszeni chustkę księżnej i jej pierścień, rzekomo znalezione w komnacie barda. Nikt zdawał się nie mieć wątpliwości... Lecz tak gładkie załatwienie sprawy wzbudziło podejrzenia w samym Svietislavie. Baczniej zaczął przyglądać się Wizgulfowi i przypominać sobie jego niektóre gesty, słowa... Podejrzenia nabrały mocy, gdy tego samego wieczoru u boku Wizgulfa pojawiła się Kristana – kobieta niezwyklej urody i powabu. Zająła miejsce niedaleko księcia i nie przestawała się do niego umizgiwać. Książę zdawał się zapomnieć o całym świecie, bez reszty pogrążony w głębi czarnych oczu dziewczyny...

Do uwięzionej księżniczki docierały echa wydarzeń na dworze. Kiedy usłyszała o śmierci barda i nowej fascynacji swego męża, nie wytrzymała i rzuciła się z okna wieży wprost w spienione fale rzeki. Kiedy służba, zaniepokojona jej zniknięciem, wszczęła alarm, rozpoczęto poszukiwania. Jej ciało odnaleziono na brzegu, poniżej zamku, u stóp kurhanów...

Smutek zapanował wśród mieszkańców Droidiny. Książę nawet spoglądać nie chciał na swoją niedawną faworytę. Nie pomógł nawet zaklęcia czarodzieja. Władca przejrzał na oczy. Dwa dni później odbył się pogrzeb jego żony. Tego samego wieczora Svietislav wysłał umyślnego do położonej nieopodal świątyni. Nie minęły dwa dni, a do zamku przybyło trzech mężczyzn. Książę natychmiast zaprosił ich do swojej komnaty i długo z niej nie wychodził. Tę noc przybysze spędzili krążąc po zamkowych korytarzach. W niektórych miejscach kreśliłi na ścianach i posadzce dziwne znaki. To, co działo się potem, do dziś budzi wiele wątpliwości i również dużo strachu. Niektórzy twierdzą, że tajemniczy przybysze

w snopach iskier i przy dźwiękach upiornej muzyki pozbyli się Wizgulfa i jego popleczników. Inni twierdzą, że było odwrotnie. Gdyby ktoś chciał pogrzebać w księgach świętych, na pewno znalazłby coś interesującego. Mnisi zeszedli do podziemi, gdzie Wizgulf urządził swoją pracownię. To, co tam zastali, mogłoby przyprawić o mdłości nawet wytrwałego zabójcę trolli. Używając swych skromnych mocy, przybysze spętali Wizgulfa i jego sługi magiczną mocą. Następnie odbyli makabryczną podróż w górę rzeki, gdzie znajdował się naturalny system jaskiń. Korowód zagłębił się w podziemne korytarze. W dużej pieczarze z kamieni ułożono prozoryczne nagrobki. Na nich również pojawiły się tajemnicze znaki. To zabezpieczenie nie dawało stuprocentowej pewności, ale zapewniało kilka lat spokoju...

Książę długo nie mógł dojść do siebie po tym, co się stało. Nie wychodził z komnaty, chudł w oczach, całkowicie posiwił. Pewnego dnia po prostu wyszedł przez zamkową bramę i nikt go więcej nie widział. Drowidyny zaczęły chylić się ku upadkowi. Rządcy nie byli w stanie utrzymać służby, która uciekała z dworu. Wkrótce zaczęły krążyć opowieści o duchach nawiedzających zamek i jego okolice. Majątek ostatecznie popadł w ruinę. Mieszkańcy okolicznych wiosek zaczęli opowiadać o kławie rzuconej na krainę.

Kilkanaście dni temu okolicę nawiedziły ulewne deszcze. Uderzenie pioruna powaliło rosnące tuż nad brzegiem rzeki drzewo. Kamienie i gałęzie niesione przez nurt oraz osuwające się ze stromych urwisk dopełniły reszty. Rzeka została przegrodzona tamą i zmieniła swój bieg. Spieniona woda popłynęła nowym korytem i znalazła szczelinę pomiędzy skałami. Dostała się do podziemnych jaskiń i zniszczyła część wzniesionych przez mnichów zabezpieczeń. Kilka szkieletów zostało doszczętnie pokruszonych, inne miały tyle szczęścia, że udało im się ujść „z życiem”. W tej chwili ocalała gromadka z Wizgulfem i jego demoniczną podopieczną na czele jest uwięziona w podziemnym grobowcu, choć teraz w wyjściu na zewnątrz przeszkadzają im nie magiczne znaki, lecz ... woda.

Teraz słów kilka o samym zamku i jego okolicy. Budowla została wzniesiona na półwyspie utworzonym przez rzekę. Opływa ona ruiny od wschodu. Zamek jest otoczony kamiennie – drewnianą palisadą, a raczej jej resztkami. Mimo że umocnienia są dosyć zniszczone, najłatwiej na dziedziniec dostać się przez jedyną bramę (od strony zachodniej). Jej skrzydła leżą zbutwiały na resztkach czegoś, co kiedyś było mostem. Za bramą rozpościera się raczej przykry widok. Wszystkie zabudowania są w większym lub mniejszym stopniu zniszczone. Po prawej stronie dziedzińca znajdowały się kiedyś budynki gospodarcze – można wyróżnić resztki kuźni, stajni i budynków mieszkalnych dla służby. Obok stoi studnia – trzeba pamiętać, że woda w niej jest również zatruta). Po przeciwnej stronie podwórca (na lewo od bramy) znajdowały się kwatery żołnierzy i magazyny. Naprzeciwko bramy widać kasztel z górującą nad nim wieżą. Droga do niego wiedzie lekko pod górę. Zniszczone budynki dają wyobrażenie o dawnej świetności tej budowli. Murowana wieża stojąca nad urwiskiem stanowi część murów obronnych. Jest wysoka na cztery kondygnacje, zachowała się najlepiej ze wszystkich budynków, choć i na niej można dostrzec niszczycielską działalność czasu. Nie podaję dokładnego planu zabudowań, gdyż z punktu rozgrywki nie jest to aż tak istotne. Do prowadzenia rozgrywki wystarczy tylko orientacyjny szkic. Ważne dla przygody są specyficzne miejsca, w których bohaterowie mogą uzyskać pewne informacje dzięki „duchowej pantomimie”. Poniżej opiszę je z uwzględnieniem fragmentów muzycznych, które należy w danym miejscu odtworzyć.

Jeszcze słowo o duchach. Niektóre miejsca zamkowych ruin nawiedzane są przez blade, eteryczne istoty, świecące słabym, migotliwym światłem. Duchy te, czy może raczej zjawy, nie są takimi samymi istotami, jakie znacie ze stron **Bestiariusza WFRP**. Nie są to eteryczne postacie osób zmarłych, które zostały uwięzione na tym świecie. Występują one jako przypomnienie tragicznych wydarzeń, jakie miały tu miejsce. Zachowują się zawsze w ten sam sposób, nic nie może zmienić ich drogi czy sposobu postępowania. Temu, co robią, można się jedynie przyglądać. Nie można ich zranić ani zabić (nawet magiczną bronią), nie działają na nie czary.

Nie są w żaden sposób interaktywne. Jeżeli ktoś stanie na ich drodze, po prostu przez niego przejdą, a może raczej przepłyną. Bohater, który dozna takiego doświadczenia, poczuje chłód, przepływający przez jego ciało. Jeżeli chcesz, możesz w ukryciu wykonać rzut 1k100. Wynik 96 – 100 może być pretekstem do przyznania bohaterowi Punktu Obłądu. Duchy pojawiają się w określonych miejscach kilka razy w ciągu nocy, w nierównych odstępach czasowych. Za każdym razem „odgrywają” tę samą scenę, po czym ich blask rozplywa się wśród zamkowych murów. Bohaterowie, ujrawszy duchy po raz pierwszy, muszą wykonać Test Opanowania. Za każdym kolejnym spotkaniem możesz uwzględnić dodatkowo modyfikatory do testu. Oto lista nawiedzonych miejsc“

Sala biesiada. Tutaj pamiętnego wieczora odbył się występ trupy aktorskiej i fatalny w skutkach popis barda. Ilustracją muzyczną do występów grupy są fragmenty albumu „Aion” zespołu Dead Can Dance. Proponuję dwa utwory – „Radharc” i „Salto”



PRZYGODA

rello". Dobrze oddają one klimat popisów artystów z Południa i brzmią dość egzotycznie w murach kislewskiego zamku. Zabawnie poubierane postacie skaczą i tańczą na środku sali. Widać żonglerów i akrobatów. W sali siedzą również goście. Za suto zastawionym stołem, w centralnym miejscu siedzi książę, wokół dworscy dostojnicy. Ozdobne krzesło po prawej stronie księcia jest puste, ale po lewej siedzi jakaś kobieta... Obok niej ubrany w dziwny płaszcz mężczyzna, spogląda co chwila na swoich sąsiadów i tajemniczo się uśmiecha. Byłoby wskazane, gdyby bohaterowie ustawili się gdzieś z boku, ponieważ stanie na środku sali może się tragicznie zakończyć. Gdy przebrzmia dźwięki muzyki, tańczące dotąd postacie znikną, zaś biesiadnicy zaczną jeść. W tym momencie na scenie pojawia się bard. Jego występ jest ilustrowany muzyką z płyty „Breton Stone” zespołu Open Folk. Należy odtworzyć Pieśń 1 (rozpoczynając się skrzypnięciem drzwi, kiedy bard wchodzi do sali) i początek Pieśni 2 (ta scena powinna zakończyć się odgłosem lotu strzały, która zakończyła życie śpiewaka, kiedy chciał w swej pieśni powiedzieć zbyt wiele). Bard chodzi po sali, co chwila stając przed słuchającym utworu księciem. W pewnym momencie dziwnie ubrany mężczyzna zrywa się na równe nogi i unosi rękę do góry.



Wicza. Tutaj, w małej komnacie na samym szczycie, spędziła swe ostatnie dni Dorimina. Jej mgliste wcielenie snuje się od okna do okna, co chwilę siadając na skromnym łożu. Jedynymi zajęciami księżnej są zaplatanie długich włosów w warkocze i śpiewanie. Te pieśni słyhać w komnacie. Proponuję dwa utwory Loreeny McKennitt z płyty „To Drive the Cold Winter Away”. Co prawda ich słowa nie bardzo pasują do sytuacji, lecz dobrze oddają nastrój panujący w komnacie. Proponuję w tym celu odtworzyć utwory „In Praise of Christmas” i „Banquet Hall” (tę pieśń księżna na pewno śpiewała, gdy na dole odbywało się przyjęcie). Myślę, że można oszczędzić bohaterom scenę samobójstwa, ale jeżeli zdecydujesz inaczej...

Podziemia pod wiczą. Tutaj miał swoją pracownię Wizgulf. Scena, którą mogą zobaczyć tu bohaterowie, to moment rytuału, podczas którego czarodziej przyzywa demonice. Jako ilustracja muzyczna do tego wydarzenia posłuszny utwór zespołu Type O Negative „Fay Wray Come Out and Play” z płyty „Bloody Kisses”. Wizgulf i jego studzy zebrani są wokół centralnego miejsca w jednej z komnat. Unosząc ręce, szepczą w pośpiechu jakieś dziwne słowa. Jeden z nich klęczy na ziemi obok związanej kobiety. W komnacie unosi się dym, płoną przyciemnione światła. Ciało kobiety zaczyna powoli znikać, a z oparów wydobywa się kształt jakiejś przypominającej człowieka postaci. Po chwili zaczyna nabierać ludzkich rysów i oczom wszystkich ukazuje się piękna kobieta...

WYPRAWA

A więc decyzja zapadła. Drużyna wyrusza na spotkanie nowej przygody. Jak już wcześniej wspomniałem, od ruin dzieli wioskę dzień drogi. Musisz tak zorganizować podróż, aby bohaterowie dotarli w pobliże zamku, gdy będzie już ciemno. Droga dojazdowa prowadzi pomiędzy kurhanami, wijąc się krętą wstęgą. Tutaj po raz pierwszy bohaterowie mają okazję spotkać na swojej drodze duchy. Spomiędzy pagórków wyłania się liczny korowód. To kondukt pogrzebowy Doriminy. Nie można oczywiście zapominać o muzyce. Proponuję tytułowy utwór z płyty Gorana Bregovica „Ederlezi”. Orszak żałobny udaje się w kierunku jednego z pagórków z odsłoniętym wejściem do komory grobowej (mam nadzieję, że nikomu nie przyjdzie do głowy rozkopywać kurhanów). Na jego początku idzie książę, za nim kapłani, potem niesione jest ciało tragicznie zmarłej księżniczki. Przy wtórce żałobnych śpiewów zwłoki składane są do grobowca. Kapłani wypuszczają z klatek ptaki, aby te pomogły trafić duszy księżnej do krainy zmarłych.

Bohaterowie na pewno będą zaskoczeni, zwłaszcza kiedy wszyscy żałobnicy rozpląną się w powietrzu. Kiedy już przyjdą do siebie, mogą ruszać w dalszą drogę do zamku. Jeżeli będą mieli trochę szczęścia, to poprzez wyrwy w murach będą mogli zobaczyć światło ogniska. Nie rób im jednak większych nadziei na walkę. Przy ognisku siedzi niewielka grupka goblinów. Nieopodal, przywiązane do resztek starych budynków, stoi kilka wilków. Są bardzo niespokojne, kręcą się nerwowo i podkulają pod siebie ogony. W pewnym momencie z głębi ruin dobiega wrzask jednego z zielonych. Przerazony goblin, potykając się o drewniane belki, wybiega z dworzyszczą i odwiązując swego wilka, krzyczy coś do kompanów (czy ktoś zna gobliniński?). Pozostali zrywają się z ziemi (pozostawiając przy ognisku apetycznie przypieczone szczury) i zaczynają dosiadać wierzchowców. Następnie cała kompania pędem rusza w stronę bramy. Całość należy tak zgrać w czasie, żeby do spotkania doszło w wąskim przejściu lub tuż obok niego. Gwarantuje to niezłe zamieszanie i świetną zabawę. Gobliny ani myślą o podjęciu walki. Zresztą wilki nie zamierzają się zatrzymywać i wygląda na to, że nie dadzą się również kierować. Powodowane instynktem, chcą jak najszybciej wyostać się z nawiedzzonego miejsca. Bohaterowie nie powinni specjalnie ucierpieć na tym spotkaniu – prawdopodobnie w ogóle nie uda się nawiązać walki. Co najwyżej można postać jakąś strzałą za uciekającymi. Jeżeli drużyna będzie bardzo asekuracyjne podchodzić do spotkania, pozwól im po prostu z bezpiecznego ukrycia obserwować ucieczkę zielonoskórych.

Zamek Drovidiny gotów jest odstąpić przed bohaterami swoje tajemnice. Jeśli, oczywiście, zechcą skorzystać z tej propozycji. Jak

PRZYGODA

już wspominałem, kwestię ewentualnego planu pomieszczeń pozostawiam Twojemu uznaniu. Muszą się, oczywiście, znaleźć na nim te komnaty, które są niezbędne dla przeprowadzenia przygody. Eksploracja ruin może zająć drużynie całą noc, a być może jeszcze dłużej (pamiętaj o tym, że „duchowe“ przedstawienia można oglądać tylko po zapadnięciu ciemności). W ruinach nie można w zasadzie znaleźć nic ciekawego (choć trudno powiedzieć, co może przykuć uwagę poszukiwacza przygód). Jedynym interesującym ze względu na znaleziska miejscem jest pracownia Wizgulfa. Jako nekromanta i demonolog pozostawił (nie ruszane od jego „śmierci“) po sobie całkiem bogatą biblioteczkę. Szczegóły pozostawiam Mistrzowi Gry, osobiście sugeruję ciekawe opisy tego, co można zrobić z ludzkim ciałem przed i po jego śmierci. Poza tym kilka zaklęć i rytuałów. Myszkując po tym miejscu, bohaterowie powinni natrafić też na „beletrystykę“ – to znaczy pamiętnik Wizgulfa. Pomoże on skompletować bohaterom elementy zagadki, na które jeszcze nie wpadli. Oczywiście, nie jest to konieczne, jeżeli Twoi bohaterowie już wszystko wiedzą.

Kiedy już wszystko będzie jasne, nadejdzie pora na wyruszenia w dalszą drogę w górę rzeki. Po krótkiej podróży Drużyna dociera do zapory, która przegradza rzeczny nurt. Część wody płynie dawnym łożyskiem, ale jest tego naprawdę niewiele. Baczni obserwatorzy zauważą, że niedaleko płynąca nowym korytem woda znika pod ziemią. Połączenie tej obserwacji z faktem, że kilkaset metrów dalej duży strumień wody wydobywa się spomiędzy skał, może doprowadzić do interesujących wniosków. Mam nadzieję, że twoi gracze wpadną na to, że źródło zakażenia wody znajduje się pod ziemią.

Teraz czeka bohaterów trudniejszy orzech do zgryzienia – jak tam się dostać? Z góry uprzedzam, że jest tylko jedna metoda. Należy usunąć przeszkodę z pierwotnego koryta rzeki. Następnie poczekać, aż woda spłynie z podziemnych jaskiń i korytarzy, a potem już można opuścić się pod ziemię przez wypłukaną przez wodę dziurę w ziemi. Innej drogi do środka nie ma !!!

Ustalenie poziomu trudności tego zadania zależy wyłącznie od Ciebie, Mistrzu Gry. Jeśli chcesz iść bohaterom na rękę, być może do usunięcia zapory wystarczy tylko lina i trochę krzepy. Używanie magii to pójdzie na kompletną łatwiznę. Jeśli drużyna ma za duże zapasy prochu, to może się okazać, że jedyna możliwość to wyśadenie zapory w powietrze. Warianty i komplikacje można mnożyć, w zależności od tego, co chcesz uzyskać. Kiedy wreszcie i ta przeszkoda zostanie pokonana, bohaterom nie pozostaje nic innego, jak tylko zejść pod ziemię.

POD ZIEMIĄ

Zanim bohaterowie zaczną eksplorację podziemnych chodników, kilka słów o tym, jak im to uatrakcyjnić. Zgaś światło i przed każdym graczem, którego postać niesie jakieś źródło światła, postaw małą świeczkę. Robi to naprawdę niezłe wrażenie. Zabawa ze świeczkami ma jeszcze jedną zaletę – podczas walki można dmuchnięciami na płomień zmysławiać graczy, jakie obrażenia odniosła jego postać. Wiadomo, co oznacza fakt, że świeczka zostanie całkowicie zdmuchnięta... Ta metoda ma jeden mankament – czasami odzywają się głosy protestu graczy, których bohaterowie posiadają umiejętność *Widzenie w ciemnościach*. Ale to dygresja. Oczywiście, przydałaby się jakaś muzyczka, dobrze oddająca atmosferę podziemnych korytarzy.

Podobnie jak w przypadku zamku, nie podaję żadnego planu podziemi. Nie jest on aż tak istotny. System jaskiń nie powinien być jednak zbyt wielki (żeby drużyna nie ganiała po nim kilka dni) ani zbyt mały (żeby przy samym wejściu nie natknąć się na przeciwników). W dolnych partiach podziemi (różnica poziomów wynosi jakieś kilkadziesiąt metrów) cały czas stoi woda. Niektóre chodniki i komnaty w ogóle są zalane wodą (są położone poniżej miejsca, w którym woda wypływała na zewnątrz). Poruszając się po jaskiniach, trzeba bardzo uważać, ponieważ jest tam niezwykle ślisko i o upadek nietrudno. Jeżeli drużyna jest zbyt pewna siebie lub nazbyt silna, można na ich drodze postawić dodatkowe trudności w postaci mieszkańców jaskiń. Mogli oni przeżyć w wyższych

partiach korytarzy, gdzie nie dotarła woda. Po tak długim poście na pewno są bardzo głodni.

Po dłuższej lub krótszej wędrówce, urozmaiconej większymi lub mniejszymi przygodami, musi w końcu dojść do spotkania.

WIZGULF I JEGO KOMPANIA

Z przymusowej kąpeli ocalała sprawczyni zamieszania w zamku Drowidyny, demonica, którą powołał do życia Wizgulf, oraz kilka szkieletów, w które zamienili się jego kompani. Znowu czeka Cię trochę pracy Mistrzu Gry, gdyż ograniczę się jedynie do kilku uwag na temat przeciwników, nie podając ich charakterystyk. Wszystkich dotyczy jedno – ich siłę należy dostosować do tego, co zamierzasz uczynić z bohaterami.

Wizgulf jest bardzo osłabiony po kilkuletnim śnie. Zachował wszystkie umiejętności i przymioty nekromanty i demonologa trzeciego poziomu, które nie wymagają posiadania dodatkowych przedmiotów. Można go zaopatrzyć w kilka składników do rzucania prostych czarów, które przez przypadek mógł mieć w kieszeni podczas pojmania go przez mnichów. Może również posiadać przy sobie jakiś mały magiczny przedmiot, który umknął uwadze przeszukujących go ludzi. Mogę zaproponować jeszcze drugą możliwość, a mianowicie zamianę Wizgulfa w licza. Mogło się przecież coś mnichom nie udać i czarodziej zmarł uwięziony w kamiennym grobowcu.

Kristana – kobieta stworzona przez Wizgulfa – jest w rzeczywistości demonem Slaanasha. Całkiem niezłe zniósła uśpienie i czuje się w pełni sił. Jeśli chodzi o jej specjalne zdolności, to na pewno potrafi przybrać postać pięknej kobiety i zrobić użytek ze swych wdzięków. Ma w stu procentach opanowaną umiejętność *Uwodzenie*. Oprócz niezwykle wysokiej ogłady i uroku osobistego, cechuje się również wysoką inteligencją. Jeżeli chcesz utrudnić bohaterom życie, możesz ukryć Kristanę w mroku korytarzy tak, żeby przeżyła jatkę, jaką zgotują w podziemiach bohaterowie. Jeśli demonicy uda się w ten sposób przeżyć, wydstanie się na powierzchnię i znacznie szerzyć śmierć swoimi sposobami. Kto wie, może jej pierwszymi ofiarami będą członkowie drużyny – w końcu zabili jej ziemskiego pana. Jeśli zadecydujesz, że chcesz pokazać demonicę w jej oryginalnej postaci, nie dawaj jej zbyt wielu powiększających siłę mutacji – ona walczy najskuteczniej w inny sposób.

Zostało jeszcze kilku kompanów Wizgulfa. Podczas długiego leżakowania w jaskini zamienili się oni w ożywieńców. Proponuję wykorzystać szkielety. Ponieważ podczas swojego życia w ziemskim świecie byli dość potężnymi postaciami, proponuję, żeby teraz zostali co najmniej mniejszymi bohaterami. Ale szczegóły jak zwykle pozostawiam Tobie.

ZAKOŃCZENIE

Myślę, że cała historia dobrze się zakończy i twoi bohaterowie wyjdą cali i zdrowi z podziemi. Co dalej? Musi minąć trochę czasu, aż woda straci swoje niezdrowe właściwości. Do tego czasu bohaterowie mogą zostać w wiosce i pomóc jej mieszkańcom. Może któraś z postaci pojedzie w końcu do dobrego medyka. A może trzeba zrobić porządek z hochsztaplerem, który sprzedawał wieśniakom nic nie wartą specyfikę?

Druga kwestia dotyczy zamku. Stoi on zupełnie opuszczony i wydaje się nikomu niepotrzebny. Może drużyna chciałyby w nim zamieszkać. Ale dzielić mieszkanie z duchami, które w dodatku nie są prawdziwymi duchami? A może duchy już nie pojawiają się w zamku? Przecież Wizgulf został ostatecznie pokonany. Trzeba to sprawdzić. Może bohaterowie wymyślą jakiś sprytny sposób na uwolnienie ruin od nawiedzających je postaci. Może do akcji włączy się zaginiony książę – przecież nikt naprawdę nie wie, jak potoczyły się jego losy. Zostawiam Ci, Mistrzu Gry, duże pole do popisu.

Podobnie czynię z przyznaniem Punktów Doświadczenia. Dziel nimi według własnego uznania. A kiedy bohaterowie pożegnają się z gościnnymi mieszkańcami wioski i ruszą w dalszą drogę, pamiętaj o tym, że na ich drodze zawsze może stanąć ktoś, o kim myśleli, że już od dawna nie żyje...

Sławek

KRÓTKI KURS TECHNOLOGII PROWADZENIA GIER FABULARNYCH

Ilustracje: Krzysztof Baran

Na początek pragnę zaznaczyć, że nie jest to kolejny artykuł z serii: „Realizm! Więcej realizmu!”

– *Znowu zabiłem moją drużynę. Napuściłem na nich czerwonego smoka.*

– *Pożarł ich?*

– *Skądże, chłopcy załatwili bestię w dwie rundy, ale zdążył ich poranić, a że miał brudne pazurki – wdało się zakażenie...*

czy też: „O roli rekwizytów w tworzeniu nastroju“

Zgnite jajo, które pozwoli twojej drużynie w pełni odczuć klimat miejskich kanałów przygotowujemy w sposób następujący...

ani też „O wyższości storytellingu nad rzucaniem kośćmi“

– *Przypalam ranę, aby zatamować krwawienie. Udało mi się?*

– *Nie wiem. Tutaj masz świeczkę, zapatki i spróbuj to odegrać.*

Jest to po prostu lista kilkunastu prostych sztuczek, które pomagają Mistrzowi Gry utrzymać drużynę w ryzach. Część trików została zaczerpnięta z różnych, mniej lub bardziej znanych systemów, część zaś efektem moich własnych doświadczeń – czytaj: błędów, które sam kiedyś popełniłem.

Najpierw dwadzieścia zasad, które może nie zapewniają Mistrzowi Gry sukcesu, ale na pewno ratują go przed kompletną kląpą.

ZASADY

ZASADA NR 1: NIE MA ZŁYCH GRACZY, SA TYLKO ŹLI MISTRZOWIE.

Podstawowa reguła, mająca zastosowanie gdy twoi gracze absolutnie nie potrafią się zachować i dowcipkują, ziewają lub czytają komiksy zamiast z zapartym tchem słuchać twego głosu i chłonąć opowieść płynącą z twych ust. Jeśli spierają się z tobą o każdy drobiazg, jeśli nie potrafią rozwickać najprostszej zagadki i zamiast ratować piękną księżniczkę z łap smoka kryją się po krzakach rabując karawany – **to twoja wina!** Szukaj błędów u siebie, a nie zwalaj problemu na głupich, brzydkich i nieudolnych graczy. To tak jak z oglądaniem filmu: jeśli jest dobry, to siedzisz przykuty do fotela, a jeśli głupi i nudny – idziesz do kuchni zrobić sobie herbatę lub zmieniasz kanał albo wyłączasz telewizor. Jeśli gracze zachowują się niepoważnie i nie zdradzają należytego zainteresowania twoją historią, to znak, że ich po prostu nudzisz. I tak powinieneś się cieszyć, że nie próbują cię wyłączyć z całej zabawy. Szukanie błędów u siebie jest o wiele bardziej konstruktywne niż zwalanie wszystkiego na innych.

ZASADA NUMER 2: NASTĘPNY PROSZĘ.

Na pewno spotkałeś się z sytuacją, gdy jeden czy dwóch wygadzanych i odpowiednio krzykliwych graczy całą sesję nie dopuszczają innych do głosu – praktycznie sami rozgrywają przygodę.

Pozostali gracze ciągle są przekrzykiwani i zaczynają się wtedy nudzić. Najprostszą na to radą jest trick zaczerpnięty z gry *Paranoia*. Wybierasz gracza, który ma mówić, dajesz mu określony czas, aby powiedział co zamierza zrobić po czym, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przechodzisz do następnego i powtarzasz tę procedurę tak długo, aż każdy z członków twojej drużyny powie co zamierza. Tych, którzy odzywają się poza swoją kolejnością po prostu ignorujesz. Ten trick szczególnie przydaje się w scenach walki, gdzie dodatkowo pomoże ci utrzymać graczy w ryzach. Pamiętaj, że ty jesteś jeden, a ich pięciu czy sześciu – jeśli w jednej chwili ich nie usadzisz, to zabiją ci każdego potwora wykorzystując przewagę liczebną: cztery gardła na jednego.

ZASADA NR 3: CIĘCIE!

Dawno, dawno temu w starożytnej Grecji w każdej sztuce teatralnej obowiązywała zasada jedności czasu. Oznaczało to, że jeśli podróż z jednego miasta do drugiego trwała tydzień, to i w przedstawieniu też powinna trwać tydzień. Na szczęście ciebie, drogi Mistrzu, zasada ta nie obowiązuje. Możesz dowolnie manipulować czasem w przygodzie, a niepotrzebne sceny skracać bądź całkowicie wycinać. Naprawdę nie musisz wymagać od graczy, by każdego wieczoru opisywali ci dokładnie jak rozbijają obóz, gotują pieczywo, rozstawiają warty, uwiązują konie, myją zęby pierwszego, drugiego i czternastego dnia dwutygodniowej podróży, bo skończy się na tym, że na koniec sesji będziesz im mógł przyznać doświadczenie tylko za rozbijanie namiotów i mycie zębów. Nie mówiąc już o tym, że zanudzisz ich na śmierć.

Jakie sceny, sytuacje pomijać, a jakie zostawiać? Generalnie podstawowa zasada mówi, żeby, jak w dobrym filmie, pozostawiać tylko te sceny, które mają znaczenie dla przygody. Celowo powiedziałem: jak w dobrym filmie, gdyż prowadząc sesję stajesz przed tym samym problemem, co reżyser filmowy: musisz przekazać graczom określoną fabułę w ograniczonym czasie. Aby to osiągnąć, musisz wyrzucić wszystkie śmieci, czyli sytuacje i wydarzenia, które nie przybliżają graczy do Wielkiego Finału.

Oczywiście od zasady tej istnieją przeróżne odstępstwa. Możesz chcieć uspić czujność graczy lub zbudować w ich umysłach nastrój grozy – w takiej sytuacji jedna czy dwie nocne warty podczas których nic poza odległym wyciem wilków (wilkołaków?) nie zakłóca ciszy są jak najbardziej na miejscu. Możesz chcieć zgrać ze sobą drużynę, która dopiero co się poznała – szczególnie gdy gracze dopiero co stworzyli swoich bohaterów i jeszcze nie żyli się z postaciami: wtedy przydaje się jedna czy dwie sceny, które pozwolą im „dotrzeć” się wzajemnie. Gdy zaczynasz prowadzić nowy system lub masz do czynienia z graczami, którzy dopiero uczą się RPG, również możesz zaserwować im krótkie, nie związane z główną fabułą wprowadzenie. W gruncie rzeczy byłoby jednak najlepiej, gdybyś postarał się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i połączył te dodatkowe sceny z fabułą twojej opowieści. W tym celu warto nawet poprawić dobrą, „firmową” przygodę.

ZASADA NR 4: POMAGAJ ICH ZMYSŁOM.

Pamiętaj, że ty właśnie zastępujesz graczom wszystkie zmysły. Nakłada to na ciebie szczególną odpowiedzialność. Przypomnij sobie ile razy zetknąłeś się z podobną sytuacją:

MG: – Otwieracie drzwi.*

Gracz: – Jakie są wymiary komnaty?

MG: – 15x20 metrów.

Gracz: – Są jakieś okna?

MG: – Nie ma.

Gracz: – A inne wyjścia?

MG: – Sorry, ale ten wielki czerwony smok pośrodku komnaty właśnie was zjadł.

Gracz: – Nie mówiłeś o żadnym smoku!

MG: – Nie pytałeś...

Nie wolno ci tylko odpowiadać na pytania uczestników zabawy. Opis w grze fabularnej musi być tak skonstruowany, by gracze najpierw dowiadywali się o szarżującej na nich hordzie głodnych trolli, a dopiero później o samotnym drzewie dwie mile na południowy zachód, po drugiej stronie brzozowego zagajnika. Oczywiście przykład jest nieco przejawskawiony, ale chodzi o przedstawienie zasady. Musisz cały czas zastanawiać się który element „tła” w nowym miejscu, np. nowej komnacie, gracze dostrzegą jako pierwszy, który dopiero po chwili, a jaki dopiero po dłuższej obserwacji. I w takiej kolejności im je przedstawić!

Ponadto musisz pamiętać, że przekazujesz graczom wszystkie wrażenia zmysłowe za pomocą opisu – słowami musisz oddać dźwięki, zapachy, wrażenia... Nie zawsze masz czas i możliwości, aby przekazać uczestnikom zabawy wszystkie istotne doznania. Jeśli np. nie potrafisz oddać mimiki jakiegoś ważnego BN-a, musisz wtedy pomóc, „podpowiedzieć” swoim graczom właściwe wnioski, wyciągając je za nich: „W wyrazie twarzy wielmoży dostrzegacie coś, co sprawia, że mu nie ufacie”.

Jesteś nie tylko oczami, ale i pamięcią graczy. Normalny człowiek posiada pewien nabyty w dotychczasowym życiu zasób doświadczenia, więc nawet np. średnio rozgarnięty tropiciel odróżni ślady wilka od śladów lisa. Jednakże twój gracz mógł nigdy w życiu nie widzieć ani jednych, ani drugich. W takim przypadku musisz powiedzieć mu wprost z czym ma do czynienia, bo choć on sam pewnie nie potrafiłby wytropić stada słońi, to bohater, którego odgrywa, nie będzie miał z tym żadnych problemów. Jednym słowem, musisz cały czas zgadywać o czym nie mają pojęcia twoi gracze, a wiedzą ich bohaterowie, i systematycznie wypełniać tę lukę.

Kiedyś uzgadniałem z graczami napad na powóz. BN, łowca wampirów, przekazał im, by zaatakowali na ustalony znak, gdy on już rozprawi się z wysłanym przodem zwiadowcą. Dla pewności powtórzyłem graczom tę informację trzy razy. Oczywiście zaatakowali za wcześnie. Po sesji spytałem dlaczego wyskoczyli z lasu nie czekając na sygnał Łowcy. Odpowiedź brzmiała oczywiście: „Jaki sygnał?”. Jaki z tego morał? Wina leżała po mojej stronie, bo nie upewniłem się czy tak istotna informacja (dwóch bohaterów przytłoczyła tę pomyłkę życiem) dotarła do drużyny.

ZASADA NR 5: NIE ZABIJAJ.

Jako Mistrz Gry masz w trakcie zabawy władzę absolutną, lecz fakt ten nakłada na ciebie specjalne obowiązki. Możesz zabić w dowolnej chwili każdego bohatera, ale równocześnie wcale nie musisz tego robić. W Amberze, gdzie nie ma kostek i władza Mistrza Gry jest bardzo wielka, praktycznie nieograniczona żadną mechaniką systemu, istnieje zasada, że śmierć gracza nie powinna być dziełem przypadku, ani nawet efektem pojedynczego błędu. Dopiero seria błędów i złych posunięć pozwala Mistrzowi przemieścić ofiarę na tamten, lepszy (he, he, he) świat. Bardzo często warto uratować bohaterowi życie nawet gdy popełnia pojedynczy fatalny błąd np. gdy samotnie, bez odpowiedniej broni, wyrusza w środku w nocy na walkę z wampirem. Czasami można to zrobić nawet naruszając wewnętrzną logikę świata, czy wbrew zdrowemu rozsądkowi. Powiedzmy, że pod wieżą z której spadł twój drużynowy złodziej stał wóz z sianem... Zdarza się.

Kiedy warto być miłosiemym:

1. Na pierwszej sesji. Nie zabijaj dopiero co stworzonych postaci. Pozwól graczom nacieszyć się nowymi bohaterami – tym boleśniej odczują potem stratę (he,he).
2. Gdy śmierć jednego lub dwóch bohaterów może ci popsuć przygodę i uniemożliwić graczom rozwiązanie intrygi. Nie zabijaj jedynego maga podczas starcia ze szkieletami, gdy wiesz, że bez niego awanturnicy nie poradzą sobie później ze złym Nekromantą. Okaż litość, gdy zginąć ma bard, który jako jedyny w drużynie potrafi odczytać magiczną inskrypcję na „Wielkim Artefakcie Niezbędnym Do Pokonania Zła”.

Ogólnie rzecz biorąc, warto zabijać bohaterów tylko wtedy, gdy wymaga tego fabuła przygody, najlepiej w którymś z punktów kulminacyjnych (czy wiesz, że aby śmiertelnie przerazić graczy nie musisz zabijać więcej niż jedną postać? Powinieneś tylko zrobić to w odpowiedni sposób i w odpowiedniej chwili) lub gdy popełnią serię rażących błędów np. ukradną smokowi połowę skarbu z magiczną sakiewką, która ma zwyczaj głośno śpiewać, gdy właściciel znajdzie się w pobliżu (by ułatwić mu poszukiwania, oczywiście). Za drobne błędy dostateczną karą są ciężkie rany, klątwa, utrata ekwipunku, ucięta lub odgryziona ręka.

ZASADA NR 6: WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO RZYMU.

Często gracze rozwalają ci przygodę robiąc zupełnie co innego, niż powini. Powiedzmy, że pierwszej nocy w gospodzie bohaterowie



BIRAV

zabiją księżniczkę, która miała zlecić im ważną misję. Są dwie metody radzenia sobie z taką sytuacją:

1. Głupsza – zabraniasz bohaterom zabić księżniczkę: „Nie możecie i już!”.
2. Sprytniejsza -wymyślić inny sposób na zlecenie drużynie misji: może zrobi to służąca zabitej. Niewykluczone, że awanturnicy ścigani przez straż miejską za zabójstwo będą musieli uciekać w góry, gdzie pewien czarnoksiężnik da im schronienie i zleci dokładnie tę samą misję.

Zawsze zostawiaj sobie kilka furtek, alternatywnych dróg wiodących do określonego punktu fabuły. Gracze czuć się będą o wiele lepiej, gdy bohaterowie, trafiwszy na rozstajne drogi, nie będą musieli wybierać tej jedynej właściwej. A niech sobie idą gdzie chcą – i tak wszystkie drogi prowadzą do chaty pustelnika, który opowie im ważną legendę. A jeśli nawet go zabiją, to i tak znajdą całą historię w jego magicznej księdze [czy to aby nie za duże uproszczenie? Jak gracze nie chcą grać, to niech nie grają! – przyp. red.].

ZASADA NR 7: NIE BÓJ SIĘ IMPROWIZOWAĆ.

Nie ukrywam, że improwizowanie, wymyślanie przygody, BN-ów, potworów itp. wymyślanie odpowiedzi „na bieżąco” na działania graczy jest trudne i wymaga sporej praktyki, ale – uwierzcie – naprawdę się opłaca. Wyobraź sobie, że – jak w poprzednim przykładzie -bohaterowie zabijają ci księżniczkę. Cóż szkodzi założyć, że tak właśnie miało być? Przecież gracze nie znają fabuły przygody! Może księżniczka była opanowana przez demona, a cel misji zleci graczom podążający za nią Łowca? Wymyśliłem ten przykład właśnie w tej chwili. Przy odrobienie praktyki ty też powinieneś sobie z tym poradzić. Jeśli jednak masz właśnie w głowie pustkę, możesz pozwolić graczom przez chwilę pograć między sobą, gdy np. pokłócą się o bżuterię zabitej księżniczki. W tym czasie ty możesz wyłączyć się na moment i spokojnie pomyśleć jakby tu wybrnąć z kłopotliwej sytuacji.

ZASADA NR 8: GRAJ NA ZWŁOKĘ.

Jeśli bohaterowie właśnie zrobili coś, co całkowicie przewróciło do góry nogami twoją wspianą, dopracowaną w każdym calu przygodę, i nie wiesz jak z tego wybrnąć, możesz zastosować jeden z kilku trików, które pozwolą ci znaleźć chwilę dla siebie i w spokoju przemyśleć sytuację:

1. Możesz napuścić bohaterów na siebie nawzajem. Podrzuci im jakiś cenny magiczny przedmiot, o który będą się mogli zabijać.
2. Przygotuj jakiś „opóźniacz” np. skrzynię ze skarbami, której awanturnicy nie będą potrafili otworzyć, pułapkę w drzwiach, która nie daje się rozbroić itp. – cokolwiek, byle tylko zyskać na czasie!
3. Uruchoom jakąś zawczasu przygotowaną scenę awaryjną: np. bójkę z pijanymi marynarzami, spotkanie z natręcznym domokrążcą itp. Scena-opóźniacz musi być skonstruowana tak, by jak najmniej absorbowała cię, a jak najbardziej graczy.

ZASADA NR 9: MAŁYM DZIECIOM NALEŻY POMAGAĆ.

Zdarza się często, że drużyna nie potrafi rozwiązać zagadki, zaczyna bezproduktywnie kręcić się w kółko lub nawet rusza fałszywym tropem. Czasem warto jej wtedy pomóc, podsunąć jakąś dodatkową, nieprzewidzianą w scenariuszu wskazówkę lub nowy trop – nawet, jeśli miałyby to być niezgodne ze zdrowym rozsądkiem, realizmem czy logiką sytuacji. Pamiętaj, że w realnym świecie twoi gracze być może mieliby kilka dni na rozwiązanie zagadki, na którą ty dajesz im ledwie kilka godzin. A jeśli zapomniałeś przekazać im jakąś istotną informację? Warto czasem odrobinę nagiąć reguły, by uniknąć kłopotliwych zastoju. To w końcu tylko zabawa!

ZASADA NR 10: UMIĘJTNIE STOPNIUJ NAPIĘCIE.

To nie jest, wbrew pozorom, instrukcja obsługi obsługi krzesła elektrycznego. Każda dobra opowieść ma jeden lub kilka punktów kulminacyjnych, w których rozładowuje się nagromadzone wcześniej napięcie. Musisz dać graczom to odczuć. Tak dobieraj sceny po drodze do każdego punktu kulminacyjnego, aby uczestnicy zabawy cały czas czuli, że zbliża się decydujące starcie. Sceny wolne i spokojne przedstaw najpierw, a gwałtowne i wymagające szybkiego działania – później. Im bliżej punktu kulminacyjnego, tym bardziej musisz się wystrzegać dłużyzn. Jeśli firmowy scenariusz nie odpowiada temu schematowi, nie obawiaj się go poprawić.

ZASADA NR 11: GDY WSZYSTKO SIĘ WALI – PRZYŚPIESZ.

Czasami gracze sprawiają problemy, zazwyczaj po prostu dlatego, że dajesz im za wiele czasu do myślenia. Widać to szczególnie wyraźnie, gdy zaczynają wymyślać trzynasty z kolei sposób na zabicie czarownika, poczciwego staruszka, któremu mają, zgodnie ze scenariuszem, tylko dostarczyć lekarstwa na reumatyzm lub gdy w drodze z miasta A do miasta B rabują przypadkowych podróżnych. W takiej sytuacji nie pozwól im za długo kombinować – przyspiesz! Nie daj im czasu na myślenie! Jest to też rada na zbyt rozwlekłe scenariusze firmowe. Przeważnie zawsze jest kilka scen, które można wyrzucić bez szkody dla całości przygody. Stosując



ten trick trzeba jednak uważać, aby samemu nie stracić kontroli nad przygodą – to gracze mają mieć za mało czasu na myślenie, a nie ty! Za to bez żadnej obawy można – i nawet trzeba – przyspieszać, gdy rozgrywasz scenę walki. Gracze nie powinni mieć czasu na zastanawianie się co zadaje większe obrażenia: luk czy ręczna kusza, gdy szarżuje na nich rozwścieczony troll. W takich sytuacjach działają się instynktownie.

ZASADA NR 12: NIE WDAWAJ SIĘ W DISKUSJE Z GRACZAMI.

Jeśli gracz podważa twoją decyzję, tzn. ewidentnie chce się z tobą wyklócać, masz tylko trzy możliwości:

1. Przeprzyć za pomyłkę (każdemu może się zdarzyć) i albo ją naprawić, albo – jeśli za dużo musiałbyś odkręcać – przeprosić jeszcze raz i zostawić rzecz tak jak jest.
2. Gdy sytuacja na to pozwala, powiedz, że wyjaśnisz swoją decyzję po sesji. Jeśli wiesz, że może dojść do kłótni, pod żadnym pozorem nie przerywaj sesji. W trakcie gry twoja decyzja jest ostateczna, a poza tym wyklócając się z jednym niezadowolonym psujesz zabawę innym.
3. Jeśli nie możesz uzasadnić swojej decyzji, bo np. zdradziłybyś istotny element intrygi lub tajemnicę, która na razie musi pozostać ukryta, powiedz, że to nie jest twój błąd, ale nie możesz wyjaśnić o co chodzi, aby nie popsuć przygody. Czasami uczestnicy zabawy po prostu muszą ci zaufać...

Zdarzają się, oczywiście, gracze naprawdę upierdliwi, którzy będą wyklócać się z tobą przy każdej okazji i ciągle mieć ci coś za złe. Z doświadczenia wiem jednak, że tacy ludzie zdarzają się bardzo rzadko. W 99% przypadków ludzie zachowują się tak dlatego, że nie potrafisz ich zainteresować przygodą, więc z nudów zamiast na grze (odgrywaniu postaci i rozwiązywaniu zagadek) koncentrują się na zbieraniu skarbów lub „dopakowywaniu” swojego bohatera. Stąd już tylko krok do kłótni o to czy za zabitego trolla należy im się 2000, czy 2250 punktów doświadczenia!

ZASADA NR 13: MISTRZ GRY MA ZAWSZE RACJĘ.

Nikt nie jest nieomylny i nawet najlepszym zdarzają się potknięcia. Zawsze może się zdarzyć, że Mistrz Gry zapomni o dwudziestym siódmym z pięćdziesięciu sześciu magicznych przedmiotów, które drużyna ma na wyposażeniu, lub palnie jakiś kiks w rodzaju centaury wchodzącego po drabinie. Często błąd zauważysz dopiero w godzinę czy dwie po zajściu zdarzenia, gdy trudno już odkręcić sprawę. Istnieje jednak bardzo zabawny trik pozwalający na zatuszowanie twojego potknięcia. Zamiast gorączkowo naprawiać swoją pomyłkę lub przeproszać graczy, Mistrz Gry może po prostu udawać, że nic się nie stało i z kamienną twarzą czekać, aż gracze wymyślą jakieś mniej lub bardziej racjonalne wyjaśnienie jego błędu, po czym zaadaptować je jako własne. Przykład? Proszę bardzo:

MG: – Centaur wchodzi na poddasze.

Gracz: – Jak to? Centaur? Po drabinie? Przecież to niemożliwe!

MG: (z pokerową miną) – Oczywiście, że to niemożliwe. Nigdy w życiu o czymś takim nie słyszałem. Niemniej, właśnie przed chwilą widzieliście to na własne oczy.

Drugi Gracz: – Może to jakaś iluzja? Rzucam wykrycie magii.

MG (uznając, że to dobry pomysł z tą iluzją): – Faktycznie, wykryłeś silną magię tam, gdzie widzicie drabinę. Po dokładniejszym badaniu okazuje się, że drabina jest tylko iluzją maskującą istnienie magicznej windy.

Jak widzisz, udało ci się uniknąć kłopotliwych usprawiedliwień, a gracze nawet nie zauważyli, że popełniłeś błąd. Co więcej, nie mogą się skarżyć, że twoje wyjaśnienie jest naciągane (w końcu sami je wymyślili), a ponadto w chwili gdy to oni głowili się nad rozwiązaniem tajemniczego fenomenu, ty zyskałeś chwilę czasu na zastanowienie. Trik z pozostawieniem rozwiązania graczom przydaje

się bardzo często gdy improwujesz i musisz zyskać na czasie. Szczęście w nieszczęściu, że przeważająca część światów RPG to uniwersa mniej lub bardziej fantastyczne i wiele twoich błędów da się wytłumaczyć magią lub zaawansowaną technologią.

ZASADA NR 14: NIE PRZESADZAJ Z REALIZMEM.

To nie jest żart. RPG jest przede wszystkim zabawą, ucieczką od realnego świata, odprężeniem, odreagowaniem stresu. Zresztą wyobraź sobie co by było, gdybyś nagle zaczął prowadzić swoje przygody tak, by być całkowicie w zgodzie z realizmem. Oto kilka przykładów:

1. Awanturnicy giną w pierwszej potyczce zaraz po stworzeniu postaci. Niewyszkoleni wojownicy zawsze stanowią mięso armatnie, i najwyżej jeden na dziesięciu przeżywa na tyle długo, aby stać się weteranem. Zdecydowana większość ludzi walcząc o życie po raz pierwszy umiera z przerażenia; strach paraliżuje ich do tego stopnia, że często przegrywają nawet z potencjalnie słabszym przeciwnikiem.
2. W większej bitwie co trzeci z twoich bohaterów ginie lub pada ranny od ciosu w plecy czy strzały z łuku.
3. W światach średniowiecznych co druga choroba bohatera kończy się śmiercią. Do połowy XIX wieku ponad 50% strat wojennych w walczących armiach powodowały choroby i głód!
4. Po pierwszej próbie rozbicia obozu lub rozpalenia ognia w rzęsiwym deszczu zmoknięci i zziębnięci awanturnicy powinni skoczyć sobie do gardeł.
5. Początkujący awanturnicy przez pierwsze pół roku będą przymierać głodem, a potem otrzymają co najwyżej posadę wykidajłów w jakimś podrzędnym barze.
6. Zatrzyj do statystyk dotyczących wykrywalności przestępstw. Większość tajemnic pozostaje nierozwiązana dlatego, że nie ma żadnych śladów, świadków, motywów, żadnych punktów zaczepienia. Pamiętaj też, że gracze są zazwyczaj dość słabymi detektywami. Chyba nie chcesz, aby 75% twoich przygód pozostawało nierozwiązanych?
7. Etc., etc.

Gracze mają być z założenia bohaterami, nadludźmi – sprytniejszymi, silniejszymi, odważniejszymi niż zwykli śmiertelnicy. W dobrym filmie sensacyjnym czy przygodowym scenariusz zazwyczaj pomija większość kłopotliwych szczegółów typu mycie zębów, wiązanie sznurowadeł czy odrabianie lekcji – drobiazgów, które tak irytują nas w codziennym życiu.

ZASADA NR 15: HACZYK.

Każdą przygodę trzeba zaczynać od przedstawienia graczom przynęty. Czegoś co ich zaintryguje, zaciekawi, zmusi do podążania tam, gdzie chcesz. Musisz na samym starcie wciągnąć ich w swoją grę. Przedstawić im coś, co spowoduje, że skoncentrują się na przygodzie. Potem, co jakiś czas, gdy tylko zauważysz, że ich zainteresowanie twoich graczy słabnie, powinieneś im podrzucić nowy trop, nową przynętę.

Jaki to może być haczyk? Dowolny, nie ma na to żadnej reguły – ważne jest tylko, by gracze dali się złapać. Pamiętaj standardowy początek przygody w konwencji fantasy? Oczywiście brzmi tak: *Siedzicie w gospodzie, gdy nagle wchodzi tajemniczy, bogaty BN mówiąc: „Mam dla was zadanie”.*

Ile razy zaczynałeś w ten sposób, a gracze, przeważnie dla świętego spokoju, stwierdzali: „Dobra, dobra i tak wiemy, że musisz jakoś zacząć tą przygodę, bierzemy tę robotę!”. Oto kilka przykładów innych sposobów rozpoczęcia scenariusza. Zaczynamy, jak zwykle, w gospodzie:

1. *Do karczmy wchodzi bogato ubrany szlachcic, kieruje się do wazszego stolika i mówi: „Mam dla was zadanie...”. Nagle sinieje, zaczyna rzezić i pada martwy. Jediną rzeczą, którą przy nim znajdujecie jest ciężki, mosiężny klucz.*
2. *Drzwi gospody pękają z trzaskiem. Ktoś woła: „To strażnicy, nallo!” Barman wskazuje wam kłapę w podłodze. Zanurzacie się w ciemnościach korytarza. Podobno w miejskich kanałach zagał się ostatnio jakiś potwór...*

3. Drzwi tawerny otwierają się i do środka wchodzi człowiek w długim wełnianym płaszczu. Podchodzi do waszego stolika: „Ty jesteś (imię jednego z bohaterów)?“ „Tak.“ „To dla pana.“ Stawia na stole wiklinowy koszyk i wychodzi. Ze środka słyszysz coś... Jakby kwilenie dziecka!

4. Do izby wchodzi bogaty szlachcic. Idzie w waszym kierunku... lecz mija was i przysiada się do tajemniczego, ubranego na czarno człowieka przy sąsiednim stoliku. Dobiegają was strzępy rozmowy: „...skarb...“, „Zamkowa Góra...“ „...dziś o północy...“.
Warto przed sesją popracować trochę dłużej nad tą jedną początkową sceną. Dobre otwarcie może zadecydować o powodzeniu całej przygody.

ZASADA NR 16: KAŻDY WYMAGA SPECJALNEGO HACZYKA.

Trzy najczęściej używane sposoby na skierowanie graczy tam gdzie Mistrz Gry sobie życzy można roboczo nazwać Metodą Kija, Metodą Marchewki i Metodą Misji:

Metoda Marchewki

Wygląda mniej więcej tak:



– Jeśli zabijecie tego smoka (wampira, trolla, wilkołaka – niepotrzebne skreślić), to dostaniecie 1000 sztuk złota i połowę jego skarbu.

Niestety, z czasem bohaterowie osiągają na tyle wysokie Poziomy Doświadczenia, zdobywają tyle złota i magicznych przedmiotów, że cena ich usług odrobinę rośnie:

– Tysiąc to ja biorę za szczura. Moja cena to 50 000 plus 90% skarbu plus zwrot kosztów plus pierścień trzech życzeń plus...

Poza tym nie wszystkich można kupić za pieniądze:

– A dla naszego barda tytuł hrabiowski i wieś Mała Dolna, Miodozłoty, Zalesie i Zastęje oraz dwuletnią dzierżawę żup solnych w Tyrmie.

Pamiętaj że pierwszy zarobiony milion cieszy, ale pięćdziesiąty już tylko nudzi.

Metoda Kija

Wygląda tak:

– Jeśli w ciągu 48 godzin nie odnajdziesz prezydenta i nie wyprowadzisz go z miasta, uaktywni się zasyta pod skórą kapsułka z trucizną i umrzesz w ciągu piętnastu minut.

Lub:

– Macie do wyboru: albo ukradniecie dla mnie Oko Świata, albo jutro staniecie się główną atrakcją Święta Ściętych Główn.

Metoda Kija ma jedną podstawową wadę – wkurza graczy. Nikt nie lubi być wiecznie zaszczuwany. Po czwartej takiej sesji gracze albo się zbuntują i pozwolą zabić swych bohaterów byle tylko nie zrobić tego, co im każesz albo zmienią się w potulnych niewolników, a ich postacie stracą cały heroizm – staną się osowiałymi, apatycznymi marionetkami. Ty może będziesz się dobrze bawił, ale oni nie.

Metoda Misji

Wygląda tak:

– Jeśli ten pierścień dostanie się w ręce Mrocznego Władcy, nadejdzie Era Cienia i Wiek Niewoli, dlatego musisz podjąć Wielką Wyprawę, by wrzucić ów klejnot do Góry Ognia.

To zadziała raz, drugi, trzeci. Ale – na święte kości mistrza Tolkiena! – Ile razy można ratować świat... Tylko czekać, aż gracze zaczną prowadzić: „Rejestr cudownych przedmiotów absolutnie niezbędnych do zbawienia świata“ i „Katalog artefaktów, które należy absolutnie i natychmiast zniszczyć, by Zło nie położyło na nich swych brudnych łap“.

Jeśli chcesz naprawdę wciągnąć graczy w swoje przygody, musisz poszerzyć repertuar przynęt. Oczywiście sposobów na to są dziesiątki, więc ograniczę się do kilku najbardziej typowych przykładów. Najważniejszą sprawą, o której warto wspomnieć, jest technika polegająca na osobistym podejściu do każdego gracza. Poza głównym haczykiem, na który łapiesz całą drużynę, warto przygotować sobie jeszcze kilka drobniejszych przynęt – po jednej dla każdego z gracza, najlepiej z uwzględnieniem psychiki i historii prowadzonej przezeń postaci. I, co najważniejsze, psychiki gracza. Ten drugi element wymaga już pewnego talentu psychologicznego. Warto nauczyć się zgadywać jakie motywacje kierują uczestnikami zabawy: kto jest typem detektywa, który lubi rozwiązywać zagadki, kto lubi zabłysnąć przed innymi, a kogo wreszcie interesuje przede wszystkim niezłe mordobicie. Poniżej zamieszczam kilka przykładów innych, mniej standardowych przynęt, na które możesz próbować złapać graczy:

Metoda „na zagadkę“

Bardzo silną emocją jest ciekawość, chęć rozwiązywania zagadek. Co powiecie na takie otwarcie przygody:

Powiedzmy, że drużyna wjeżdża do miasteczka; niby wszystko w porządku, tylko dlaczego wszyscy mieszkańcy na jej widok zegnają się i chowają po domach?

Lub z innej beczki: bohaterowie wędrują przez puszcze, gdy nagle widzą przed sobą trop jeźdźcy. Jedno z kopyt konia zostawia charakterystyczne ślady. Dokądkolwiek się udadzą przez najbliższe kilka dni, zawsze podążać będą tropem tajemniczego jeźdźcy.

Lub: Awanturnicy dostają zadanie zabicia smoka. Nocują w gospodzie, a rano znajdują na drzwiach wykaligrafowany magicznie runami napis „MORDERCY!“

Metoda „na paranoję“

Niektórzy gracze mają bzika na punkcie bezpieczeństwa. Wykorzystaj to! Zaczynaj przygodę od nieudanego zamachu na życie bohatera, wprowadź złodzieja który grzebie w ich bagażach, ale niczego nie kradnie lub też pozwól im odczuć, że są przez kogoś śledzeni. Zaręczam ci, że gracze staną na głowie, by dowiedzieć się kto za tym stoi.

Metoda „na odgrywanie postaci“

Jest to sposób na graczy, którzy lubią się popisywać przed innymi. Pozwól im raz na jakiś czas zabłysnąć, odegrać popisowo nawet jakąś mniej ważną scenę. Masz w drużynie maga lub kapłana – dostarcz mu intelektualnej rozmowy z kolegą po fachu. Paladynowi pozwól odegrać dumnego rycerza, np. zabić jakiegoś pomniejszego łotra. Umożliw drużynowemu złodziejowi nabranie jakiegoś naiwnego BN-a: „Prawdziwy perski dywan, ręczna robota, tylko dwa tysiące mil przebiegu!“

Metoda „wybierzcie stronę!“

Tworzysz jak gdyby dwie alternatywne przygody. W wariacie pierwszym bohaterowie decydują się zabić pustoszącego okolicę smoka. Jeśli odmówią, uruchamiasz historię alternatywną: pada podejrzenie, że współpracują z nielegalną sektą Czcieli Smoków. Albo zwrócą się do nich o pomoc, której sekta udzieli za słoną opłatą, albo wylądają w miejskim więzieniu.

Ulepszona Metoda Marchewki

Nie dawaj drużynie kolejnego tysiąca sztuk złota czy magicznego przedmiotu, lecz wymyśl coś nietypowego, nagrodę odpowiednią do osobistych ambicji postaci graczy. Przykład? Daj Foxowi Moulderowi znać, że wiesz coś o jego siostrze, a będzie jadł ci z ręki.

Ulepszona Metoda Kija

Zamiast od razu grozić drużynie śmiercią, zadziałaj subtelniej: Rzuć na któregoś z bohaterów powoli, lecz konsekwentnie działającą klątwę. Nie taką która działa zgodnie z zasadą „jeśli nie zjesz dwudziestu jajek dziennie, to zginiesz“, lecz coś subtelniejszą, np. powodującą nieprzyjemne torsje przy każdym łyku piwa. Szybko pojawi się czarownik, który wie jak je usunąć, ale, oczywiście, żąda w zamian pewnej przysługi.

Zamiast nasyłać na drużynę setkę goblinów, by pogonić ją do zamku czarnoksiężnika, daj jej potężny, magiczny artefakt z jednym mankamentem: niepotrzebny przelew krwi pozbawia go całej mocy. Ręczą, że bohaterowie uciekną nawet przed parą chorowitych goblinów maruderów.

Stosując zasadę kija musisz pamiętać, że gracze powinni mieć ciągle złudzenie posiadania wolnej woli. Nie przypieraj ich do muru dając wybór pt. „zrobicie co wam każę, albo czeka was śmierć“. Skuteczniejsze jest takie podejście: jeśli pójdziecie w prawo czeka, was mniej kłopotów, niż gdybyście poszli w lewo. Lepsze efekty daje powtarzana wielokrotnie delikatna ingerencja niż jednorazowa brutalna manipulacja.

Ulepszona Metoda Misji:

Nie każ graczom cały czas zabijać złych czarnoksiężników i ratować uwięzione księżniczki w imię dobra wszechświata



i szczęścia ludzkości. Zadbaj o to, aby motywy ich działań stały się bardziej osobiste. Pozwól drużynie zrobić coś nie w imię dobra ludzkości, ale starej przyjaźni, miłości, z żądzy zemsty. Wplącz ich w problemy rodzinne, zagraj na ich dumie, honorze, wyrzutach sumienia.

Metoda „na BN-a“

Dołącz do drużyny BN-a, który będzie wplątywał ją w kłopoty, zmuszając awanturników do podążania tam, gdzie chcesz, aby się udali:

Bohaterowie wdają się w rozmowę z brodatym nieznajomym. Nagle słyszą:

– Łapać ich, to ci, którzy skradli Święty Kielich Przeznaczenia! Poznaję tego z brodą!

Ważne jest tu zachowanie reguły, że albo wymieniony wyżej BN jest jedyną osobą, która może wykaraskać drużynę z kłopotów w które je wpędził, albo grupa musi go z jakichś powodów tolerować (np. tylko on zna drogę do skarbu).

ZASADA NR 17: MAKE IT PERSONAL.

Zadbaj, aby twoi gracze żyli się ze swoimi bohaterami. Dzięki temu, po pierwsze, będą się lepiej bawić, a po drugie łatwiej będzie ci skierować drużynę tam, gdzie chcesz. Łatwiej jest manipulować wojownikiem, którego główną motywacją jest znalezienie zabójców swojego brata, niż takim o którym wiesz tylko tyle, ile mówią współczynniki zapisane na karcie postaci. Jest kilka metod, które

pozwalają nauczyć graczy – zwłaszcza początkujących – tworzenia i odgrywania pogłębionych psychologicznie postaci:

1. Gdy twój gracz wprowadza nową postać, wypytaj go o przeszłość, zwyczaje, motywacje, kodeks etyczny i profil psychologiczny bohatera.
2. Jeśli chłopak nie potrafi nic wymyślić (nie zdarza się raczej, aby płeć piękna miała z tym problemy) musisz przejąć inicjatywę i wypytać go o przeszłość i charakter jego postaci. Wiele systemów zawiera zestawy przykładowych pytań ułatwiających graczom nawiązanie bliższej znajomości ze swoimi bohaterami:

- *Twoja pierwsza miłość?*
- *Ulubiona piosenka?*
- *Co jest dla ciebie ważniejsze: pieniądze czy dobra robota w barze?*
- *Jaki jest twój ulubiony napój i dlaczego piwo?*
- Etc., etc.*

3. Jeśli nie masz na to wszystko czasu, wypytaj graczy o ich stosunek do najbardziej podstawowych wartości: miłości, przyjaźni, prawdy, rodziny. Możesz też poprosić, aby tworząc bohatera opowiedzieli co nieco o swoich bliskich, wrogach itp., żeby przypisali swoim postaciom różne ułomności, wady, może jakiś mroczny sekret z przeszłości, jednym słowem cokolwiek co wzbogaci psychikę papierowych herosów.
4. Już w trakcie gry wypytaj graczy (ustami BN-ów) o wydarzenia z przeszłości ich bohaterów. Możesz nawet zażądać, aby odegrali jakąś scenę ze swojej przeszłości, powiedzmy ostatnią kłótnię z ojcem.
5. Możesz co jakiś czas dostarczać graczom scenek, w których będą mieli okazję przetestować niektóre zachowania swoich bohaterów: komuś kto nienawidzi elfów daj okazję do sprzeczki z „długouchym“, itp.
6. Wprowadź do przygody motywy z przeszłości bohatera: jakiegoś starego wroga, jakieś niezapłacone rachunki.

ZASADA NR 18: RÓŻNICA.

Jak większość ras występujących w grach fabularnych: elfów, trolli, krasnoludów, orków – również ludzie dzielą się na dwie pododmiany, zwane potocznie mężczyznami i kobietami. Każda z płci kieruje się odmiennymi motywacjami, więc prowadząc przygodę dla mieszanej drużyny, musisz mieć przynajmniej ogólne pojęcie, na czym polega różnica. Z góry zastrzegam, że to, co tutaj piszę, jest strasznym uproszczeniem i zapewne trafisz na graczy, którzy nie będą pasować do tego schematu. Ja mogę w tym miejscu przekazać ci tylko dwa czy trzy najprostsze spostrzeżenia.

Pamiętacie swoje zabawy z dzieciństwa, te najbardziej prymitywne RPG - zabawy w wojnę lub w dom? Spróbuj zastanowić się chwilę nad różnicami między jedną a drugą psychodramą. Dla ułatwienia streszczę je tu pokrótce:

Męską część populacji graczy podnieca wygrzew (bo powiedzcie sami, czymże jest przygoda bez wielkiej finałowej rozróby ze złym czarownikiem i setką goblinów?) albo rozwiązywanie problemów, zagadek logicznych, zabawa w detektywa. Dziewczyny (graczki?) gustują raczej w dworskich intrygach, spiskach. Gustują w przygodach wymagających odgrywania pogłębionych psychologicznie postaci, najlepiej targanych wewnętrznymi sprzecznościami (jak w „Wampirze“). Inwencja mężczyzn skierowana jest ku światu zewnętrznemu ku materii nieożywionej lub też takiej, którą należy nieożywioną uczynić, podczas gdy żeńskiej części na problemy natury psychologicznej, relacji międzyludzkich i życia wewnętrznego bohaterów.

Jeśli prowadzisz mieszaną drużynę, musisz zadbać, aby przygoda zawierała zarówno wątki, które zadowolą żeńską, jak i męską jej część. Powiedzmy taką:

Ktoś porwał syna lokalnego księcia. Drużyna musi zarówno znaleźć dziecko i, być może, zabić porywacza, jak i odkryć, kto jest ich mocodawcą: ambasador sąsiedniego kraju, zła

macocha? . Jeśli dobrze to rozegrasz i zadbasz, aby twoi chłopcy nie zakrzyczeli żeńskiej części drużyny – masz szansę na undaną przygodę.

ZASADA NR 19: SZCZEGÓŁY.

Opisując jakieś nowe miejsce: miejski rynek, górniczą osadę na pograniczu, opuszczoną świątynię zapomnianego boga czy komnatę w podziemiach, można otrzymać bardzo dobry efekt, nie opisując całego miejsca, ale jakiś szczegół, pojedynczy element nowej lokacji. Zamiast dokładnie opisywać salę balową w zamku: podać wymiary, liczbę okien, imiona i nazwiska najważniejszych gości – opisz dokładniej kilka detali. Zwróć uwagę graczy na piękny gobelin przedstawiający wielką bitwę sprzed trzystu lat, szerokie, pokryte czerwonym dywanem schody... Jedną, dobrze zagrana rozmowa z księżym szambelanem lepiej odda nastrój wieczoru i obyczaje panujące na dworze, niż długi, monotony wykład. Jeśli opisujesz wielką bibliotekę Akademii Magicznej – krótka rozmowa ze starym bibliotekarzem znacznie lepiej wprowadzi graczy w nastrój tonącej w półmroku słabego światła starożytnej biblioteki, niż nudny monolog Mistrza Gry.

ZASADA NR 20: KONSEKWENCJE.

Pamiętaj, że każdy czyn graczy ma swoje konsekwencje. Jeśli zdecydują, powiedzmy, zamordować bogu ducha winnego sklepikarza, bo wygodniej im było zagrabić jego towar, niż zapłacić uczciwą cenę - pokaż im, ile kosztuje takie postępowanie. Gracze, zwłaszcza początkujący, za łatwo decydują się na czyny, na które w realnym świecie najpewniej nigdy by się nie odważyli. W końcu, myślą, możesz co najwyżej zabić ich bohaterów. Żadna strata: jutro i tak wylosują nowych. Nie pozwól im tak myśleć! Ponieważ świat gry nie jest do końca realny, gracze nigdy nie odczują bólu, strachu, który czują ich bohaterowie, konsekwencje, kary, jakie im wymierzysz, muszą mieć bardziej charakter psychiczny niż fizyczny. Powiedzmy, że chcesz ich ukarać za niepotrzebne morderstwo (niepotrzebne, to znaczy takie, które wynikało z ich wygodnictwa, oportunistu, lenistwa czy niechęci do głębszego wysiłku umysłowego; gracz, który odgrywa z natury złą postać, czerpiącą z morderstwa przyjemność, jest w pewnym sensie usprawiedliwiony. Jego czyn będzie miał oczywiście konsekwencje w dalszej grze, ale nie ma powodu, by go za to dodatkowo karać) - nie zabijaj ich - to nic nie da! Zamiast tego utnij np. mordercy dłoń i zmusz do grania tak okaleczonym bohaterem. Zresztą, nie musisz być nawet aż tak drastyczny. Powiedzmy, że gracze potrzebują magicznego artefaktu, by pokonać Złego Czarnoksiężnika: w jakiś czas po zabiciu sklepikarza dowiadują się, że o miejscu ukrycia tego artefaktu wiedziały tylko dwie osoby: tenże właśnie sklepikarz i Dobry Mag, mieszkający dwieście mil stąd po drugiej stronie Równiny Koszmaru. Dwumiesięczna podróż przez pustkowie gęściej zaludnione przez potwory niż podziemia w „Kryształach Czasu“ najpewniej odczy ich niepotrzebnego szafowania śmiercią.

Niezależnie od sposobu, jaki wymyślisz na ukaranie graczy, czy to będzie złośliwa kłątwa, czy dokuczliwa wendetta krewnych, czy zła sława ciągnąca się za graczami jak smród za nieświeżym zombiakiem, musisz pamiętać o jednym: Gracze muszą mieć świadomość, że zostali ukarani (wypadek, który im się przydarzył, był konsekwencją ich czynu, a nie wynikał ze scenariusza) i za co zostali ukarani. Dlatego lepiej, aby konsekwencje ich czynu ujawniły się szybko. Najlepiej w chwilę po ich czynie, a już raczej w żadnym wypadku na następnej sesji. Lepsza jest przedśmiertna kłątwa, której efekty ujawnią się od razu po zamordowaniu BN-a niż taka, która ujawni się po tygodniu i którą gracze pomyślą najpewniej z zacięciem grzybami.

PODSTAWOWE WYZWANIA

Dwie najtrudniejsze sytuacje, którym Mistrz Gry powinien sprostać, pojawiają się, gdy musi rozegrać scenę walki lub wytworzyć



nastrój grozy. Trudność polega tu na tym, aby cały czas utrzymać koncentrację graczy. Gdy twoja drużyna rozmawia z kupcem na targu, możesz pozwolić im na odrobinę luzu – tutaj nie masz prawa, bo możesz doprowadzić do takiej jak ta sytuacji:

MG: – Golem zbliża się do was wielkimi krokami! Marcin, co robisz?

Głos z kuchni: – Herbatę. Pijesz z cukrem czy bez?

Nie zamierzam tutaj nikogo uczyć, jak sobie w takich sytuacjach poradzić, tym bardziej, że sam mam często z tym problemy. Pokażę tutaj tylko kilka sztuczek technicznych, które ułatwiają osiągnięcie pożądanego efektu.

WALKA

Uwagi tutaj podane dotyczą rozgrywania walki metodą starytelingową bez użycia kości lub z nikłym ich wykorzystaniem.

Najogólniej rzecz ujmując, rozgrywając walkę, musisz przede wszystkim zadbać, aby gracze cię nie przekrzykali. Ich jest kilku, ty jeden jeśli nie zadbasz o to, by cały czas kontrolować sytuację, rychło cię przegadają i walka rozlezie ci się w palcach, a już na pewno utraci całą swoją dynamikę. Popatrz, jak można temu zaradzić:

- Stosuj zasadę „następny proszę”. Przy każdym graczu zatrzymuj się tylko na chwilę, a jeśli za długo zastanawia się nad kolejnym posunięciem, przeskocz do następnego. W ten sposób wprowadzisz do sceny odpowiednią dozę nerwowości i wytworzysz wrażenie, że wszystko rozgrywa się w ułamku sekundy.
- Przyspiesz. Mów szybciej, ogranicz opis do niezbędnego minimum, skoncentruj się na ruchu, a nie na wyglądzie, wrzuć do opisu więcej czasowników: – *Stwórz szarżuje! Ryczy! Przyspiesza!* Nie pozwól graczom się zastanawiać. Przeskakuj szybko od jednego do drugiego.
- Rozmawiaj tylko z jednym graczem. Ignoruj innych jeśli próbują się wtrącać. Ty decydujesz, kiedy nadejdzie ich kolej.
- Wstań, a gracze niech siedzą. To da ci nad nimi psychiczną przewagę.
- Często warto przygotować prowizoryczną makietę pola bitwy. Rozstawione na dywanie figurki pozwolą ci zaoszczędzić czas, który inaczej musiałbyś poświęcić na opisywanie graczom aktualnej sytuacji. Przyspieszysz w ten sposób akcję i unikniesz kłopotliwych nieporozumień w stylu:

MG: – Troll doskakuje z boku i odgryza ci rękę.

Gracz: – Wrzeszczę z bólu i tnę go mieczem!

MG: – Ale on ci odgryzł prawą rękę!

Gracz: – Jak to!? Przecież atakował chyba z lewej strony?

Po prawej miałem drzewo.

MG: – Po jego prawej, a twojej lewej...

GROZA

Najlepszy instruktaż, jaki widziałem odnośnie tworzenia nastroju grozy, znajduje się w „Feast of Goblins” (*Uczta goblinów*), przygodzie TSR-u do świata Ravenloftu. Jeśli chcesz nauczyć się jak straszyć graczy bez użycia wyrafinowanych pomocy: przyciemnione światło, nastrojowa muzyka, burza z piorunami za oknem – zajrzyj tam. Tutaj znajdziesz tylko kilka trików stamtąd zaczerpniętych – taką „grozę w pigułce”:

- Odseparuj graczy od siebie. Podziel ich na grupy. Niech jedni nie wiedzą, co dzieje się z pozostałymi. Samotny człowiek bardziej się boi.
- Spraw, aby niczego nie byli pewni. Mów: „*Wydaje wam się, że słyszycie*”, „*To brzmi jak czyjeś kroki*”, „*To chyba drzwi skrzypnęły*”.
- Ludzie boją się nieznanego. Jeśli coś twoich graczy goni, zadbaj, by do końca nie wiedzieli, co to jest. Niech widzą tylko efekty działania potwora: rozszarpane zwłoki, oszalonego ze strachu BN-a.
- Stopnij napięcie. Niech nie wiedzą, co ich goni, ale muszą wiedzieć, że jest coraz bliżej.
- Potwór musi uderzać nagle, z zaskoczenia. Dobrze jest zabić towarzyszącego graczom BN-a lub jeśli chcesz ich naprawdę przstraszyć – jednego z graczy.
- Nie pozwól im poczuć się bezpiecznie. Niech wiedzą, że potwór może uderzyć w każdej chwili, dosięgnąć każdego z nich i nie ma przed bestią ucieczki. Możesz ich w tym celu gdzieś zamknąć np. w wielkim, pustym statku kosmicznym.
- Nie daj im czasu na racjonalne myślenie. Gdy tylko zaczną za bardzo kombinować, daj im do zrozumienia, że bestia się zbliża.
- Usuń innych ludzi (BN-ów). Niech będą tylko oni (gracze) i bestia.
- Uruchoom inne zmysły. Zamiast przekazywać graczom, co widzą ich oczy, opisz dźwięki zapachy, odgłosy, szelesty.
- Oszukaj graczy parę razy. Niech nigdy nie wiedzą, które zagrożenie jest prawdziwe, a kiedy padli jedynie ofiarą swojej wyobraźni.

POMYSŁY

Jeśli piszesz własną przygodę, możesz wypróbować jeszcze dwa pomysły, które pomogą ci utrzymać kontrolę nad kierunkiem, w którym rozwinię się akcja. Dzięki temu uda ci się ograniczyć liczbę sytuacji, w których twoi gracze będą się włóczyć po lesie, zbierając grzyby, w czasie gdy ty gorączkowo zastanawiasz się, jak



zaokrętować ich na statek w odległym o trzy dni drogi Halvmork (z którego zresztą wyruszyli).

POMYSŁ 1: SZKIC FABULARNY

Spróbuj podejść do pisania przygody tak, jakbyś zastanawiał się nad budową pułapki na graczy. Zamiast pisać gotową, w miarę niezmienną opowieść na wzór nowelki czy opowiadania, w którym życie i działania graczy zaplanowane są z góry, a schemat przygody sztywny i niezmienny (*godzina 15.13 drużyna spotyka się z bandą goblinów*), zrób tak, jakbyś zastanawiał się, w jaki sposób przyciągnąć ich uwagę, zdobyć ich zainteresowanie. Nie myśl, gdzie twoi gracze powinni się znaleźć, ale jakie emocje chcesz w nich wzbudzić, jak sprawić, aby zachowali się właśnie tak, jak tego wymaga zawarta w przygodzie fabuła. Pracuj nad przygodą tak, jakbyś pracował nad scenariuszem do filmu akcji. Metodę tę pozwolili sobie nazwać szkicem fabularnym.

Pierwszym krokiem przy sporządzaniu takiego szkicu jest ustalenie głównych węzłów przygody:

- Głównego punktu kulminacyjnego, w którym przygoda się rozstrzyga. Co to powinno być? Pojedynek z wielkim, złym BN-em, ucieczka ze smoczjej jamy wraz ze skarbem lub więzioną tam księżniczką (niestety, nie było innego sposobu na szybkie zabranie stamtąd tego pięknego inkrustowanego diamentami diademem), znalezienie zabójcy przyjaciela, etc.

Gracze dowiadują się, kto okradł Świątynię Burz i albo informują władze, albo sami odzyskują skradzione wota.

- Przynęty, czyli sceny, która wciągnie graczy do przygody.

Statek, którym płynie drużyna, zostaje przez sztorm zagnany do portu na niewielkiej wyspie. Tu gracze dowiadują się, że od czasu kradzieży w świątyni Boga Burz nie można opuścić wyspy. W tym miejscu musisz zastanowić się, co zrobić, aby zainteresować graczy swoją przygodą. W tej przykładowej przygodzie główny haczyk polega na tym, że gracze nie mogą opuścić wyspy, dopóki klejnoty nie powrócą do świątyni. Jak łatwo zauważyć, nie pozostawiamy w ten sposób graczom wielkiego wyboru. Oczywiście, mogą się osiedlić na wyspie, założyć rodziny...

- Pozostałych punktów kulminacyjnych i węzłów fabularnych (punktów, w których intryga ma skrócić w innym kierunku niż dotychczas).

Uwaga techniczna: wszystkie węzły fabularne powinny być definiowane w formie odpowiedzi na pytanie: „Czego gracze powinni się w tym momencie dowiedzieć?” lub „Jakie emocje chcesz u nich wywołać?”. W żadnym wypadku nie próbuj zakładać, gdzie mają się znaleźć lub co mają zrobić. Jeśli twoja przygoda wymagać będzie, aby gracze przeszli z gospody do odległego o dwadzieścia metrów warsztatu alchemika, to mogą ci zaręczyć, że po drodze na pewno wpadną w jakiś magiczny portal i wylądują w sąsiednim wymiarze. Węzeł fabularny powinien więc wyglądać mniej więcej tak:

Gracze dowiadują się, że odźwierny ze świątyni ma coś wspólnego z kradzieżą.

W żadnym wypadku tak:

Gracze łapią miejskiego złodziejzaka, który w noc kradzieży kręcił się koło świątyni. Ten zdradza im, że widział jak odźwierny wpuszczał kogoś do środka.

Znając talent, jaki przeciętny gracz przejawia, gdy chodzi o nieszczególnie starannie zaprojektowanej przygody, możesz być pewien, że albo:

- Gracze zabiją złodzieja
- Nawet nie spróbują go schwytać
- W żadnym wypadku nie uwierzą w jego historię

Kolejnym etapem jest ustalenie głównej linii intrygi, tego co normalnie jest scenariuszem, i wpisanie jej pomiędzy główne węzły fabularne. Dobrze jest wyodrębnić szczególnie ważne sceny. W tym momencie twój scenariusz wygląda tak:

Główna intryga: Gracze łapią miejskiego złodziejzaka, który w noc kradzieży kręcił się koło świątyni. Ten zdradza im, że:

Węzeł fabularny: odźwierny ze świątyni ma coś wspólnego z kradzieżą.

Jeśli chcesz możesz na tym poprzestać - przygodą jest już gotowa. Nadal jednak nie zabezpieczyłeś się przed niespodziewanymi posunięciami graczy.

Trzecim krokiem jest wpisanie najważniejszych haczyków: rzeczy, wydarzeń, pomysłów, które w najważniejszych momentach skierują twoich graczy tam, gdzie zechcesz. Jeśli chcesz, aby gracze odwieźdli opuszczoną świątynię za miastem, możesz umówić im spotkanie z jakimś BN-em, możesz napuścić na nich złodzieja, który ukradnie im połowę ekwipunku i ucieknie do tej właśnie świątyni. W ostateczności, możesz umówić któregoś z nich na randkę z piękną dziewczyną, przypadkiem właśnie w tych ruinach...

Teraz musisz stworzyć kilkanaście do kilkudziesięciu rozwiązań awaryjnych, innych sposobów na przeprowadzenie graczy od jednego węzła fabularnego do drugiego, które uaktywnisz, gdy twoi podopieczni wyrwą się spod kontroli. Zadaj sobie pytanie, co gracze mogą zrobić nie tak, wybierz te warianty, które najbardziej rozwala ci przygodę i na nie właśnie się przygotuj. W tym przypadku odrobina paranoi nie zaszkodzi. Możesz być bowiem pewien, że

gracze znajdą tysiąc i jeden sposobów na zniszczenie twojej wspianej opowieści. Wszystkich nikt nie jest w stanie przewidzieć. Jednakowoż prawie na pewno można powiedzieć, że dwa największe problemy, które ci sprawią, polegać będą na tym, że albo gracze zabiją ci jakiegoś ważnego BN-a, albo że wszelkimi sposobami będą starali się ominąć miejsce, lokację, którą według scenariusza muszą odwiedzić. Na niespodziewane sytuacje warto przygotować sobie kilka wariantów ruchomych - możliwych do zastosowania w dowolnym miejscu i przez dowolnego BN-a:

Zamiast zeznać złodzieja, na trop współdziałania odzwierczonego z rabusiami, którzy okradli świątynię, naprowadzić graczy może list-sprawozdanie, w którym tenże złodziejsek relacjonuje wydarzenia tamtej nocy powiedzmy szefowi gildii złodziejskiej. Zaletą tego rozwiązania jest to, że gracze mogą znaleźć list gdziekolwiek: nawet pod obłuzowaną deską w miejskiej toalecie i że możesz podrzucić go drużynie w dowolnym momencie (dla pewności zadbaj jednak, aby napisany był na niepalnym papierze).

Pamiętaj, że gracze muszą tylko wejść w posiadanie określonych informacji lub odczuć zaplanowane w scenariuszu emocje: strach, nienawiść, tryumf po wygranej walce. Decydująca rozprawa z Wielkim Złym BN-em może rozegrać się równie dobrze w głównej komnacie jego zamku, jak i na królewskim gościńcu trzydzieści mil od tegoż zamku.

Następnym krokiem jest umieszczenie w tekście przygody uwag fabularnych. Notatek, które pomogą ci uświadomić sobie, na co musisz zwrócić szczególną uwagę w trakcie prowadzenia przygody. Powiedzmy, jeśli masz scenę walki w ruinach opuszczonej świątyni z szalonym assasynem, uwagi mogą wyglądać tak:

Gracze winni być przekonani, że atakuje ich jakiś potwór, w tym celu:

- Trzeba rozdzielić graczy.
- Assasyn celowo udaje potwora: ukrywa się przed bohaterami, zostawia dziwne ślady, wydaje potworne dźwięki.
- Broń BN-a zadaje dziwne obrażenia i nasączona jest jadem paraliżującym, w wyniku czego gracz, który zetknie się z assasynem sam na sam, znajdowany jest później nieprzytomny i ciężko poraniony jakby przez jakąś piekielną bestię.

Szkic fabularny jest już kompletny. Teraz wystarczy tylko dołączyć do niego kilka szczegółów technicznych: opisy i mapy ważniejszych lokacji, charakterystyk magicznych przedmiotów, dossier twoich BN-ów i przygoda gotowa.

POMYSŁ 2: OŻYWIENIE BN-ÓW

Nie zapisuj z góry działań głównych BN-ów. Zastanów się nad ich motywacjami, charakterem, emocjami. Wyznacz każdemu z BN-ów coś w rodzaju karty motywacyjnej - krótki szkic charakteru i osobowości. Zawrzyj tam:

A/. Cele do których dąży:

Czarnoksiężnik Remlin

Priorytet 1: Trzymać obcych jak najdalej od swojego zamku.

Priorytet 2: Testowanie działania nowych czarów. Jeśli trzeba jakiś przetestować na ludziach, a właśnie drużyna jest pod ręką...

Priorytet 3: Jeśli tylko może, kolekcjonuje przedmioty magiczne.

B/. Podstawowe cechy charakteru:

Samotnik, nie lubi intruzów, wszelkimi sposobami poszerza swoją wiedzę magiczną (ciągle bada nowe czary, zbiera artefakty), ostrożny, nie uderza wprost - woli działać podstępem, dba o swoje bezpieczeństwo, jest opryskliwy i apodyktyczny, łatwo wpada w złość, ale nie jest pamiętliwy.

C/. Sposób bycia, typowe reakcje, nawyki, fobie - wszystko, co wyjdzie na jaw przy bezpośrednim kontakcie z drużyną:

Niechłujny, apodyktyczny względem wszystkich, których uważa za młodszych od siebie, niechłujny, bałaganiarz, ciągle żuje tytoń, Zwraca się do ludzi per „robaczku”, a gdy jest poirytowany – „młody człowieku”. Prawie zawsze ma na podorzędziu jakiś złośliwy czar, który przypomina rozmówcy, jak dbać o dobre maniery w obecności starszych.

D/. Ważne zdarzenia z przeszłości BN-a:

Wyniósł się z Akademii Magicznej w Narvell, aby „nie musieć znosić tej bandy napuszonych ignorantów”; po pożarze, który przeżył w dzieciństwie, podświadomie boi się ognia.

E/. Stosunek do innych BN-ów.

Nie znosi (z wzajemnością) barona Erogtę zwłaszcza gdy ten urzęduje w jego lesie hataśliwe polowania z nagonką.

F/. Pozostałe drobiazgi: drugorzędne motywacje, co BN robi w czasie wolnym:

Wielki amator dobrego tytoniu, dla odprężenia gra na flecie (okropnie fatszuje).



Scenar 48

Zauważ, że tylko pierwszy punkt odnosi się bezpośrednio do tego, co Remlin będzie robił w przygodzie. Cała reszta opisu przygotowana jest na sytuacje awaryjne. W ten sposób, gdy gracze zrobią coś niespodziewanego np. spróbują podpalić kawałek lasu czy urządzić głośną popijawę pod murami zamku czarownika - będziesz wiedział, co zrobić. Najpewniej Remlin wścieknie się i „przetestuje“ na nich któryś ze swych nowych czarów - powiedzmy: *alergia na żelazo*.

Algorytm działania w takiej niespodziewanej sytuacji jest mniej więcej taki:

1. Mistrz Gry zastanawia się, co jego BN wie. *Jeśli Remlin nie wie, kto zniszczył jego poletko tytoniu - gracze mają chwilę wytchnienia, nim czarnoksiężnik odkryje tożsamość zbrodniarza.*
2. Mistrz Gry ustala, co BN w danej chwili może. *Czy Remlin ma jakiś złośliwy czar na podorędziu, czy graczy nie są już za daleko od jego zamku.*
3. I wreszcie w trzecim kroku Mistrz Gry decyduje, co jego BN robi.

Im bardziej rozbudowany opis, tym lepiej. Tym więcej uzyskasz punktów zaczepienia dla swojej wyobraźni, dla dalszej improwizacji, wymyślenia i przewidywania działań Bohaterów Niezależnych. Po pewnym czasie zauważysz, że twoi BN-i zaczną żyć własnym życiem. Nie będziesz już musiał zaglądać do scenariusza, aby sprawdzić, co w danej chwili robi twój główny, zły BN - będziesz to wiedział. Dodatkowo unikniesz odrobiny absurdalnych sytuacji, w których Bohater Niezależny pozostaje bierny tylko dlatego, że scenariusz nie przewiduje, by w danej chwili coś robił.

Jak widzisz, bycie Mistrzem Gry to nie tylko przyjemność wynikająca z faktu, że przez te kilka godzin masz absolutną władzę nad życiem i śmiercią kilku bliskich przyjaciół. Nie tylko krótkie chwile ekstazy, gdy posyłasz ich do piachu. To również kawał ciężkiej pracy, wymagającej talentu psychologa, reżysera i lekko schizofrenicznej osobowości w chwilach, gdy najpierw odgrywasz rozścieczonego, żądnego krwi trolla, a w pięć sekund później bezbronną księżniczkę. Mam nadzieję, że zawarte tu rady pomogą ci choć trochę - twoi gracze nie będą cię już więcej doprowadzać do szwskiej pasji, ćwiartując spotkanego przypadkiem na leśnym gościńcu mnicha. Pamiętaj, najważniejsza jest zasada pierwsza: do brzy Mistrz Gry cały czas uczy się na własnych błędach.



PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz jednocześnie nowe wydanie podręcznika do

Zewu Cthulhu (edycja 5.5)

oraz dodatek

Podręcznik Badacza Tajemnic

to zapłacisz nie 104 zł a o 25% mniej:

tylko 78 zł!

(plus koszt wysyłki)

Miłosz

SKRÓT DO R'LYEH

Ilustracja: Krzysztof Baran

Witam wszystkich w Skrócie! Pozwalam sobie przypomnieć, że znów nastaje dla nas – miłośników grozy (a w szczególności sztandarowego Systemu Grozy – **Zewu Cthulhu**) dobry, jesienny czas. Długie, zimne, wietrzne wieczory, obficie skrapiane deszczem mogą stać się wspaniałym tłem dla przygody sezonu! Bo to jesień właśnie jest czasem grozy...

A dziś zajmiemy się kilkoma zaległymi sprawami oraz pogadamy o tym co zrobić, żeby ułatwić sobie naukę gotowych oraz własnych scenariuszy przed sesją.

Po pierwsze:

I. Rozwińmy stary jak świat konkurs „Cthulhu z haczykiem”, do którego pytania ułożył Łukasz M. Pogoda. Brzmiały one (wraz z rozwiązaniami) następująco:

1. Co łączy ducha i goryla w grze **Zew Cthulhu**?

Odpowiedź: Niezależnie od wersji językowej podręcznika (jest to prawdziwe i w polskim przekładzie, i w oryginale) duch i goryl znajdują się na tej samej stronie bestiarusza.

2. W jakiej książce można znaleźć inną wersję przekładu na polski słynnego dwuwiersza o śniącym Cthulhu?

Odpowiedź: Brian Lumley, „Władcy podziemi”.

3. W gotyckich powieściach grozy wampiry pierwotnie zamieszkiwały nie Transylwanię, a Styrię. W jakim opowiadaniu Brama Stokera wymienione zostały oba te regiony? (Zostało ono wydane po polsku. Dla ułatwienia podam, że pojawia się w nim także Drakula).

Odpowiedź: „Gość Drakuli”

4. Tłumacze, a może redaktorzy polskiej wersji podręcznika głównego do gry **Zew Cthulhu** nie zauważyli, że pewną książkę, którą w oryginale zacytowano przy opisie jednego z monstrów, także wydano w Polsce i nie zaznaczyli faktu tego. O jaką książkę i jaką istotę (istoty) chodzi?

Odpowiedź: Brian Lumley, „Władcy podziemi” po raz drugi.

No i teraz czas ogłosić zwycięzcę. Otóż okazuje się, że przyszło mnóstwo dobrych odpowiedzi! Wspaniale! Extra! Cieszę się, że wreszcie się przełamaliście i zaczynamy nawzajem poprawiać sobie samopoczucie. Z powodu braku sierotki, nagrodę losował mój

szczur. Wyciągnął on kartkę... R.P.A. Pleśniaka z Kłodzka! Brawo! W nagrodę posyłam mu „Księgę Badacza Tajemnic”.

A teraz, starodawnym zwyczajem, ponieważ skończył się jeden konkurs – robimy następny. Oto kolejne pytania. Na odpowiedzi czekam do 1 grudnia 1998. (Nie smarować mi tylko kartek serem!)

1. Skąd pochodzi Kuranos i dlaczego nie może wrócić do domu?
2. Kto przedstawił się bohaterowi jednemu z opowiadań Lovecrafta jako „Dusza Bogów”?
3. Jak nazywa się najznamienitszy na świecie konkurs dla Keeperów?
4. Do jakiej gromady zoologicznej zaliczono Shantaki?
5. Dlaczego Graham Bell zostałby wyśmiany w mieście Gulgów?

Myślę, że wystarczy. Przesyłajcie odpowiedzi, a nagrody – jak zawsze – się znajdują.

II. W internecie pełną parą ruszył dział **Zewu Cthulhu**. Pod adresem <http://www.mag.com.pl> w dziale naszego systemu znajdziecie kącik z FanArtami, konkursy, odnośniki i linki do najlepszych polskich i zagranicznych stron poświęconych temu systemowi, newsy, zapowiedzi i aktualną ofertę Wydawnictwa MAG. Jednym słowem kupa materiału. Wszystkich, którzy jeszcze nie byli – zapraszam.

III. Wyszedł wreszcie po polsku **Podręcznik Badacza Tajemnic**, jeden z trzech najlepszych produktów do Cthulhu firmy Chaosium Inc. Co w nim takiego niesamowitego? Otóż zawiera on wyczerpujące informacje o latach dwudziestych w Stanach Zjednoczonych: na kilkudziesięciu stronach przedstawia najróżniejsze profesje – wraz z przykładami streszczonych życiorysów autentycznych postaci z tamtego okresu. PBT opisuje też trendy w modzie, informuje o tym czego się wtedy słuchało, co się czytało, jak funkcjonowały organa prawne i gdzie można było się bawić. Wreszcie dodatek ten podaje kilka niesamowitych kruczków, np. co zrobić, żeby Twoja postać stała się praktycznie nieśmiertelna? Na kilku stronach wymieniono adresy i nazwiska kilkudziesięciu specjalistów z różnych dziedzin, do których zawsze można zwrócić się o pomoc. np. w przetłumaczeniu fragmentu staroarabskiego tekstu. Jest to jedyny dodatek mający służyć przede wszystkim graczom, a zadanie swoje spełnia znakomicie.

Jeśli zaś mówić o zapowiedziach Wydawnictwa MAG, to na gwiazdkę powinna się ukazać, jak zwykle, przygoda i będą to „Maski Nyarlathotepa”, a potem... walczy my



ZEW CTHULHU

o „Dreamlandsy” i coś jeszcze! Ale szta! Nie zapraszajmy – jeśli się uda, to **Zew Cthulhu** roznieście wszystko co widzieliście do tej pory na rynku polskich eRPeGów.

Najbliżej nas jest chyba jednak kolejne wydanie podstawki do **Zewu Cthulhu**, czyli wersji 5.5. Będzie to pierwsze tego typu wydarzenie na polskim rynku w – druga wersja systemu. Już wkrótce powinno trafić do Waszych rąk odświeżone Cthulhu z nową okładką i częściowo zmienionymi zasadami. Więcej o zmianach powiem za miesiąc. A wszystkich niecierpliwych zapraszam na stronę internetową, gdzie pewnie te informacje znajdą się wcześniej.

Tyle spraw parafialnych – możemy wrzucić do kuchni RPG i zacząć normalny Skróć.

Musimy zacząć tracić pamięć, nawet tylko stopniowo i nieznacznie, by zdać sobie sprawę, że pamięć stanowi nasze życie. Życie bez pamięci jest niczym (...). Pamięć jest naszym spoiwem, powodem istnienia, wrażliwością, nawet naszym działaniem. Bez niej jesteśmy niczym (...).

Luis Bunuel

(tłum. Barbara Lindenberg)

Proszę Państwa, rozpoczynamy niniejszym serię „Skrótów...” poświęconych ogólnemu i jakże drażliwemu tematowi, jakim są „przygody-gotowce” proponowane przez wydawców w dodatkach bądź też „przygody-gotowce”, które możemy wypożyczyć od kolegi albo ściągnąć z internetu. Na czym problem polega? Otóż polega na niechęci, jaką darzy się wspomniane gotowe moduły. Skąd się ta niechęć bierze? Pewnie można by wymienić więcej powodów, niż zrobiono odcinków „Niewolnicy Isaury”: że nudne, że nijakie, że bez polotu, że nie pasują do mojej drużyny... A ja chciałbym, abyśmy wybrali dziś z tego wora przyczyn jedną – dość kluczową: gotowe przygody są złe, bo trzeba się ich uczyć.

Tak to fajnie zawsze jest, że kiedy wymyślamy przygodę, to oczyma wyobraźni, niemal automatycznie widzimy BNów, pejzaże, scenografię pomieszczeń, plany budynków. Właściwie to takiej wymyślonej samodzielnie przygody w ogóle nie trzeba spisywać. Cała jest w głowie, w ściśle dopasowanej formie – wszystko do wszystkiego pasuje. Natomiast przygoda „obca” z naszymi pomysłami nie ma nic wspólnego. Powstała w głowie jakiegoś nieznajomego nam bliżej osobnika, który równie dobrze mógł być Mickiewiczem, co krzyżówką wieloryba z borsukiem, i być może przylazł wieczorem do domu pijany jak szpak z jedną tylko myślą: „Nie mam już na wińsko i muszę skądś wytrzasnąć kasę. O! Wiem! Napiszę przygodę!”. Rano zaniósł gotową do wydawnictwa i mógł bawić się przez cały następny dzień. Krótko mówiąc, pisząc wcale nie miał na myśli dobrej zabawy graczy, a tylko stan swojego portfela (jeśli go jeszcze nie przepił).

Abstrahując od tej scenki uczenie się przygód ma wiele wspólnych cech z uczeniem się do szkoły – angażujemy do tego te same części mózgu, stąd też te kilka kruczków jakie podam za chwilę pomoże Wam także w szkole.

Pamięć ludzka jest zjawiskiem tyleż ciekawym, co wciąż nie poznanych. I przyznać trzeba, za autorem motta tej części Skrótu, że stanowi ona całe nasze życie. Pomyślcie przez chwilę jak by to było, gdybyście nagle wszystko zapomnieli. Od czasu do czasu pojawiają się w literaturze psychologicznej opisy przypadków ludzi, którzy bądź to zapominają o rzeczach, które zdarzyły się w ich otoczeniu kilka sekund wcześniej, bądź to – w drugą stronę – nie są w stanie zapomnieć niczego, co się w ich życiu wydarzyło. Trudno dociec, która sytuacja jest gorsza. Jeśli na pierwszy rzut oka wydaje Wam się, że ta pierwsza – przypomnijcie sobie, że czasem jakaś rzecz kojarzy



Wam się z inną: jakieś kino z pierwszą randką, plaża z kolonią nad morzem itp. A teraz wiedźcie, że życie człowieka, który pamięta wszystko jest niekończącym się pasmem skojarzeń, które nie dają mu się skupić w żadnym momencie.

Pomimo, że pamięć tak nas wciąż zadziwia, wiele już o niej wiemy. Wiemy jak ułatwić jej pewne zadania i zgodnie z ogólną zasadą: „Jeśli wszyscy wokół chcą nam utrudnić życie, dłaczego sami mamy je sobie jeszcze utrudniać”, należy zawsze starać się do tego dążyć.

Oto więc kilka zasad pod ogólnym tytułem:

JAK UCZYĆ SIĘ PRZYGÓD?

1) W każdej przygodzie, nawet napisanej przez najlepszego, markowego Strażnika jakiego znacie, znajdzie się nieco zbędnych informacji. Bez względu na to, czy umieszczono je ponieważ inaczej być nie mogło, czy na to, że koleś chciał nabić sobie objętość tekstu, aby dostać kasę, jedno jest pewne: te informacje są zbędne i pod żadnym pozorem nie powinny przykuwać naszej uwagi. Najczęstszymi przykładami takich informacji są: nazwy własne miejsc, BNów, czy czegokolwiek innego (restauracji, karczm), współczynniki, opisy zachowania BNów. Jak wybrnąć z wkuwania tego wszystkiego? Po kolei:

nazwy własne BNów – o ile nie są to nazwy postaci historycznych, to możemy nazwać je jak chcemy, a najlepiej jeśli kojarzą się z kimś lub czymś co już znamy, bądź z jakąś cechą ich charakteru. I radocha jest większa, i łatwość niemała. Np. jedną z BNeK w swej pierwszej przygodzie nazwałem Janet Jackson. W publikowanej przygodzie w MiMie bohater, przyjaciel drużyny

Zaprzyjaźnione z nami wydawnictwo *SuperNova* reklamuje Annę Brzezińską jako „nową supernową”. Brzezińska jest z wykształcenia historykiem, specjalistką od staropolskich obyczajów i magii na królewskich dworach. „Kochał, że aż strach” to jej prozatorski debiut, swobodna wariacja na temat wątków, które rozwinie w powieści „Zbójcecki Gościniec”, przygotowywanej do druku przez *SuperNovę*.

ANNA BRZEZIŃSKA

A KOCHAŁ JĄ, ŻE STRACH

Z Wilżyńskiej Doliny wszędzie było daleko. Gościniec omijał ją szerokim łukiem, tak, że do cywilizacji wiodły jedynie dwie kręte i mocno porośnięte trawą drożynki. Wysoka ścieżka wspinająca się pomiędzy trzema zawieszonymi nad doliną szczytami, Palem, Maczugą i tym, który zwano Mniczem, aż do kupieckiego traktu. Niska zaś opadała łagodnie wzdłuż Wilżyńskiego Potoku i poprzez ziemie starosty prowadziła ku odległym posiadłościom opactwa. Co prawda, była jeszcze trzecia ścieżka, ale ona bynajmniej nie zmierzała ku cywilizacji. Raczej w kierunku zupełnie przeciwnym.

Szymek jednak nigdy nie powędrował hen, hen w siną dal ani wysocką, ani niską ścieżką – a w każdym razie nie dalej, niżli na skraj pastwisk, na których zgodnie wypasano owce ze wszystkich trzech wiosek Wilżyńskiej Doliny. Raz tylko, nasłuchawszy się nieopatrznie gadek wędrownego kapłana, postanowił się zaciągnąć na starościńskiego pachotka. Zamarzyły mu się wojenna sława, gorzałka w karczmach przy trakcie i przychylny wojakom dziewuchy. I z tego rozmarzenia wykradł się z wioski głęboką nocką i pognał w dół Wilżyńskim Potokiem. Jednakże jeszcze nie zaczęło dnieć, kiedy dopadł go władyka, dopadł, po czym wymłócił Szymkowi grzbiet i gwoli przestrogi wsadził w pręgierz.

Gdyby szło o kogo innego, pewnie by władyka, człek bardzo nieprzychylny zbiegostwu, nie poprzestał na pręgierzu, ale Szymek był persona w Wilżyńskiej Dolinie znaczna. Mianowicie, był Szymek dworskim świniopasem i powierzoną swej opiece trzodę wybornie wprawił do wyszukiwania truflif. Wkrótce jednak okazało się, że bez Szymka uparta nierogaczina żadnym sposobem nie daje się namówić do współpracy. Nadąsane świnię nie chciały odstąpić pręgierza, zaś wielki ryży wieprz, który przewodził stadu, z czystej złośliwości poszarpał ulubionego pańskiego ogara. Na koniec zniechęcony władyka musiał chłopca wypuścić.

I tak się skończyło Szymkowe wędrowanie. Czas mijał mu spokojnie, nie tyle biegiem, co pełnąz dostojnie i z godnością. Nowiny nie nadchodziły, ani kupcy, ani zbójcy do Wilżyńskiej Doliny nie zaglądali. Zresztą i jedni, i drudzy nie mieli tu czego szukać. Okolica była bowiem nieurodzajna, a ludek ubogi, spokojny i płochliwy, jak tylko konie na trakcie ustyszał, chwycił na gwałt dobytek i zmykał w góry. A już najbardziej jesienią, kiedy poborcy podatkowi ciągnęli.

Szymek był równie płochliwy, jak sąsiedzi i przeważnie siedział pospołu ze swymi świniami głęboko w lasach. Aż do przeszłego tygodnia. Gdyż ostatniej niedzieli, kiedy wedle zwyczaju zamiast słuchać kazania stał w gromadzie znajomych pod starą lipą i gęsto spluwał na placyk przed kapliczką, zakochał się w Jarostawnie, córce Betki młynarza. I to zakochał się, że strach.

Było to uczucie wielkie, obejmujące Jarostawnę razem z jej cudnymi brązowymi oczami (szczególnie kochał lewe – zdawało mu się, że nieustannie zezuje w jego kierunku), pięcioma krowami posagu, puchową pierzyną, trzema haftowanymi poduchami, dostreżonymi przez czujnego Szymka w komorze, i z czteremastoma morgami gruntu, które Jarostawna dostanie po ojcu. Ojca wybranki, Betkę młynarza, obejmował swą miłością nader niepewnie, ponieważ nie bez

ślusznosci podejrzewał, iż jego głębokie uczucie może pozostać nieodwzajemnione.

Dlatego właśnie chyłkiem przekradał się trzecią ścieżką do chatki Babuni Jagódki, pospolicie nazywanej starą, parszywą wiedźmą. Jednakże w owej chwili Szymek starał się usilnie zapomnieć o jej przezwisku. Miał nadzieję, że Babunia będzie w cierpliwym, przyjaznym ludzom nastroju. Pociągnął nosem. A jak nie będzie, pomyślał, i to i tak zdąży uciec. Na szczęście, na wiosnę Babunię strasznie pokręciła podagra.

Chatka Babuni, ginekologicznej znakomitości dwóch powiatów, sprawiała wrażenie stosowne do profesji właścicielki: była zaniedbana, brudna i cuchnęła kozimi odchodami. Jednakże sława gospodyni nosiła się znacznie dalej, niżli odór inwentarza. Wieśniacy powtarzali szeptem, że Babunia pokątnie kuruje poszczerbionych zbójców z Przełęczu Zdechłej Krowy, a podobno zdarzało się również, że posyłano po z nią z dworu władyki. Co to się na świecie porobiło, sarkali, kiedy w samo południe Babunia Jagódka kroczyła hardo poprzez wioskowy plac. Kiedyś wiedźmy znały swoje miejsce, ledwie nocką śmiały się na świat wychodzić, a i wtedy pokornie u wrót stały, wedle szubienicy. A teraz?

Krzywym okiem spoglądano też na hołubionego przez Babunię capa, gdyż, jak powszechnie wiadomo, wiedźmy mają zwyczaj hodować w obejściu rozmaite potwory i kto to mógł wiedzieć, co się pod tą kozłą skórą kryło? Wieśniacy nie raz się na niego zasadzali, ale bydlę było sprytnie i szybko uciekało. A poza tym to i za bardzo nie gonili, bo się zwyczajnie bali – jak na wiedźmę, Babunia Jagódka była nad zwyczaj rozumna i chyba nie do końca sprzyjała mieszkańcom Wilżyńskiej Doliny. Plotki o jej knowaniach ożywały szczególnie w czas nieurodzaju, że zaś ostatnimi czasy lata były suche i pomór owce straszliwie trzebił, miejscowy władyka poczynił się coraz bardziej niepokoić.

Po prawdzie to władyka przemysliwał, jak tu cichutko Babunię Jagódkę ogniem umorzyć. Jako człowiek ostrożny, odbył najpierw stosowną naradę z miejscowym proboszczem, który jednakowoż dał władcy stanowczy odpór, rozumiejąc, że jak świat światem, każda okolica miała, ma i mieć będzie swoją wiedźmę. Ponadto Babunia Jagódka kręciła niezwykle skuteczne czopki na hemoroidy, które od dawna dręczyły czcigodnego pasterza. Myśl, że zdumiewająca tajemnica owego remedium miałaby spłonąć wraz z Babunią, napęłniła proboszcza szczerym przerażeniem.

Wkrótce też wyszło na jaw, że zdrada załęgła się w samym domostwie władyki. Spozstrzegł bowiem, że nawet jego własna żona, Wisenka, spiskuje z Babunią. Władyka podejrzewał, że ma to coś wspólnego z napitkiem, który spragniona potomstwa połowica wlewała w niego każdej niedzieli; cały dzień odbijało mu się potem czymś obrzydliwym. Ponieważ jednak bał się Wisenki, a jeszcze bardziej jej ojca, słynnego starosty Wężyka, pana na Pomieszczenicy, postanowił trzymać się od Babuni z daleka – na razie, bo obserwując okoliczne niewiasty, władyka wykoncypował sobie, że najpóźniej przy czwartym bachorze Wisenka pożegna się z ziemskim padołem

i wówczas wiedźma odpowie za wszystko, włączywszy niedzielną kordiał.

Na razie jednak praktyka Babuni rozwijała się wyśmienicie, bo w Szymek dostrzegł, jak z wiedźmie chatki wymyka się młoda żona sołtysa i gorączkowo ściskając coś na podołku, pędzi w las. Zza nieodkrytych drzwi dobiegał szyderczy rechot wiedźmy. Stropiony Szymek nerwowo potarł nogą o nogę, ale widmo jasnej przyszłości u boku Jarosławny przeważało nad strachem.

– Yhm, yhm – chrząknął uprzejmie.

Babunia otworzyła drzwi energicznym pchnięciem kosturka. Przez chwilę wpatrywała się w chłopaka, żując poślizgi paznokcie kciuka, po czym odezwała się skrzekliwym, starczym głosem:

– O lala! O lala! – powtórzyła z cieniem podziwu w głosie. – Aleś wyrósł, Szymek. Kto by pomyślał – zachichotała, bez zmieszania kontynuując oględziny.

Poczuł się dosyć nieprzyjemnie i nieśmiało zagał rozmowę:

– Wódeczki, Babuniu?

Słyszał, że wiedźma lubi sobie czasami popić i zaopatrzył się u karczmarza w stosowną dawkę okowity.

– Wódeczki? – spytała z politowaniem. – Nie pijam już wódeczki. Odkąd Wisenka zapewniła stały zbytek na wyciąg z miłostki, pijam tylko skalmierskie wina z piwnicy jej męża. Ty mnie nie zagaduj, Szymek, tylko wykrztuś, czego chcesz. Która to?

– Jarosławna – odpowiedział z zapalem i uśmiechnął się głupawo.

Babunia z dezaprobatą pokręciła głową.

– I czternaście mórg – mruknęła niezrozumiale. – Czy wy się nigdy niczego nie nauczyście? Czy ty nie wiesz, że miłostka rośnie na bagnach? Czy ty myślisz, że ja lubię ganiać goło w pełnię księżyca? Czy ty nie możesz sobie znaleźć jakiejś miłej, rozsądnej dziewczuchy?

– Nie! – stanowczo zaprzeczył Szymek. – Jarosławna albo żadna.

Babunia zamruczała coś pod nosem.

– A masz czym zapłacić? – spytała podejrzliwie.

Szymek stropił się do reszty. Kilka lat temu władka poswarzył się z dzierzawcą sąsiedniej doliny i w trakcie forsowania wrażego dworca ojciec Szymka padł na polu chwały (faktycznie chodziło o fosę chwały, skąd wyłowiono wciąż jeszcze cuchnące gorzałką ścierwo, ale władka miał zacięcie krasomówcze). Odtąd nie powodziło im się z matką najlepiej. Zagon za chałupą nie rodził dość fasoli na zimę, chatynka z każdym rokiem pochylała się coraz niżej i nawet oceniająca podwórko jabłonka obdarowywała ich jedynie maleńkimi parszywkami. Wprawdzie Szymek miał dwa świniaki, подарowane przez władkę w chwili słabości... Ale prędzej rozstał się z własnym życiem, niż z nimi.

– No... widzicie – zaczął z ociąganiem.

– Co mam widzieć?! – zaperzyła się starowinka. – Czyś ty, Szymek, myślał, że ja tak z dobrego serca będę się po rosie włóczył? Ja już nie młódka jestem, podagra mnie połamała, zda się na zapiecku grać i miód popijać, nie goło pod księżycem ganiać! Nie zapłacisz, nie dostaniesz! I basta!

– A może by tak w naturze, Babuniu?

Wiedźma rzuciła mu spod rzadkich, splełanych kosmyków grzywki zamyśloną spojrzanie, omiatając ponownie jego silną, strzelistą sylwetkę.

– No, no! – oznajmiła.

Szymek się zaczerwienił (choć właściwie nie wiedział, dlaczego).

– Myślałem, że posprzątam, drew narobię – sprostował szybko (choć właściwie nie wiedział, co). – Dach załatam... Toż widzicie, że strasznie wam przecieka... Gnój rozrzuce – dokończył w ostatnim, rozpaczliwym porywie.

Babunia Jagódka milczała wystarczająco długo, by łzy stanęły mu w oczach.

– Siedem dni służby – zdecydowała wreszcie sucho. – I ani dnia krócej.

– Jacy wy dobrzy jesteście – rozpromienił się Szymek. – To ja tu wpadnę jutro, jak tylko słonko zajdzie, i zrobię, co trzeba.

– Miałam na myśli służbę stacjonarną – skrzywiła się Babcia. – Znaczy się, ty i twoje świnię sprowadzacie się na tydzień do mnie. Wóz albo przewóz.

Przez pokryty skotunionym żółtym włosem łeb Szymka przemknęło tragiczne przeczcucie drwin, jakimi obrzuca go sąsiedzi.

Wybąkał podziękowanie i przybity powlókł się, by oznajmić świniom wieść o przeprowadzce.

Wbrew jego obawom Babunia Jagódka nie nalegała, by zamieszkał w chacie, i zakwaterowała go całkiem przyzwoicie, w obórcie.

– Idę do dworu – oznajmiła. – Wisenka ostatnio zalega z zapłata, wino już na wyczerpaniu. Wrócę wieczorkiem, a ty tymczasem załatuj daszek. Tylko do studni nie zagłądaj. To bardzo szczególna studnia.

– Nic się, Babuniu, nie martwcie – zapewnił ją skwapliwie. – Ja nie z tych.

Babunia uśmiechnęła się pod nosem (a nos miała wielki jak czerwona bulwa, z nieodzowną kapką zawieszoną na końcu) i zważo odalili się ścieżynką. Skoro tylko zniknęła, Szymek odetchnął swobodniej. Koło wychodka znalazł pokaźną stertę trzciny do krycia dachu i bez zwłoki wdrapał się na drabinę. Myśl o Jarosławnie dodawała mu skrzydeł. Bo też kochał ją, ze strach.

Kiedy koło południa słońce przygrzało mocniej, uznał, że najwyższy czas odpocząć. Upewnił się, że świnię spokojnie ryją u podnóża trzech dębów ocieniających polankę, pogroził pięścią ulubionemu capowi Babuni, napłuł na płot, napił się kwaśnego mleka – ale wciąż coś go dręczyło. Wreszcie powoli, ostrożnie, zbliżył się do studni. Cembrowina wydała mu się całkiem zwyczajna. Czujnie rozejrzał się wokół, jednak nic nie zwiastowało rychłego nadejścia wiedźmy.

– Ja tylko tak... – usprawiedliwił się w duchu. – Raz rzucę okiem. W końcu niby czemu mam nie zajrzeć? A może złoto tam Babunia chowa wyludzone od Wisenki? No, raz kozie śmierć. Zagłądał.

I zajrzał. Zobaczył własne wytrzeszczone ze strachu niebieskie ślepia i niemądre rozdziawioną gębę. Ale kiedy się tak gapił, w głębi studni coś zabulgotało, zaszumiło rzewnie i dobiegł go ukochany, słodki głos Jarosławny.

– Co tak stoisz, leniu ty śmierzający! – przemówił głosik młynarzówny, a za plecami Szymka – Studni pojawiło się jej wdzięczne ramię i dzieliło go w łeb tłuczkiem do kartofli. – Znowu się objasz? Ze zbożem przyjechali, migiem gnaj wóz rozładować, bo ojcu poskarżę! – i na powierzchni studni z bulgotem poczęła formować się postać Betki młynarza.

Szymek przezornie nie czekał, co zrobi Betka, który był znany z ciężkiej ręki i plugawego charakteru. Odskoczył od studni, nim zdążył sobie przypomnieć, że to tylko obrazek na wodzie, i do wieczora nie odrywał się od dachu. Wszakże wizerunek Jarosławny napełnił jego serce słodką błogością. Byli razem w studni! Przemówiła do niego! Przekomarzała się z nim!

Robota wprost paliła mu się w rękach. Babunia Jagódka wróciła o zmierzchu i z podziwem rzekła:

– Aleś się uwinął, Szymek! – A potem poczęstowała go skalmierskim winem.

Napitek rozrzewnił chłopaka i jeszcze bardziej wzmógł tęsknotę za Jarosławną. W połowie drugiej flaszki gospodyni też najwidoczniej wpadła w dobry nastrój, bo zaczęła nachalnie zwoływać do flaszki nietopyrki; nieszczęsne nietopyrki, które dotychczas spokojnie zwisały z belek i bynajmniej nie miały ochoty na dworski rarytas, w popłochu furkotały po izbie. Zachęcony swobodnym nastrojem biesiady chłopak zadał dręczące go od południa pytanie:

– A co takiego dziwnego z waszą studnią, Babuniu?

– Widzisz, Szymek – wiedźma czknęła i przyjaźnie klepnęła go po ramieniu – to studnia czarowna jest i podstępna, bo to już taka tradycja w tej profesji, że każda wiedźma musi mieć coś czarownego i podstępnego, czy to wrednego demona we flasce po poręczkowej nalewce, czy kije – samobije, czy to osła, co raz sra złotem, a raz czystym gównem, i nigdy nie wiadomo, na co mu ochota przyjdzie. Ja mam studnię. Znaczy się, jak kogoś polubi, to ładnie śpiewa i pokazuje mu przyszłość. A jak kogoś nie lubi, to starczy, że zajrzy, czy wody się napije, a stanie się coś straszego.

– Ojej – przeląkł się Szymek. – A co straszego?

– No, z tym to różnie bywa – pogodnie wyjaśniła Babunia. – Jedni się zmieniają w żaby, inni zasypiają na sto lat, a był też jeden taki, co tylko raz się przejrzał i z beczaniem pognał w las. Wydawało mu się, że jest jeleniem. Podobno potem naprawdę się w niego zmienił. Wisenka powiada, że ten wieniec przy palenisku w staroświeckim dworcu jest po nim, ale to niesprawdzona wiadomość. Wiesz, jak jest z Wisenką.

Szymek nie wiedział, ale zimny dreszcz spłynął mu po kręgosłupie aż do łądźwi i z powrotem. Pożegnał się pospiesznie, życzył Babuni dobrej nocy i pognął do swojej szopy. Nietopyrki skorzystały z okazji i wypadły za nim przez niedomknięte drzwi, a zaczajony za rogami chaty cap dotkliwie ubódł go w zadek.

– Czekał, cholero! – rozdarł się chłopak. – Rychło ty skończysz w kotle!

Spał źle. Śniło mu się, że znowu zajrzał do studni i zmienił się w kozła.

O poranku Babunia Jagódka obudziła go waleniem kosturka w ścianę szopki i zagnała do czyszczenia szamba. Smród był taki, że nawet świni uciekły, ale Szymek pracował wytrwale i marzył o Jarosławnie.

Marzył tak intensywnie, że pod wieczór znów zajrzał do studni.

Co prawda, w nic się nie zmienił, lecz trochę zdziwiło go to, co ujrzał. Była tam jego umiłowana Jarosławna. Dostojna i dostatnia, na kształt pękatej dzieżki do ciasta, z dwoma zasmarkanymi dzieciakami przy spódnicy, wypędziała świnię z warzywnika. Chłopak popatrzył na nią podejrzliwie: nie, żeby mu się przestała podobać, ale była jakaś odmieniona, minę miała kwaśną i nie szczydziła nierogaciznie kopniaków. Cóż i tak kochać ją okrutnie, aż strach. Ale najgorsze było to, że cudne lewe oko Jarosławny zezowało na niego w jakiś złośliwy, zimny sposób.

Posmutniały powrócił do czyszczenia szamba.

– Coś ty taki markotny, Szymek? – spytała po powrocie Babunia.

– Śmierdzi strasznie – burknął.

– Przez ciemnie dąży się do miłości – filozoficznie oznajmiła starowinka. – Tylko przez ciemnie.

Potem znów urządzili sobie pijatykę. Wiedźma opowiadała zamkowe plotki, piła, jak chłop i podtykała mu pod nos marynowane śledzie z cebulą. Szymek uznał, że naprawdę nieźla z niej babina. Wygrał w karty dwa sznury prawdziwych koralów, a Babunia na konie tak się spała, że tylko bełkotała:

– Przez ciemnie, przez ciemnie...

Mamrotanie zaniepokoiło trochę Szymka i wyniósł się po cichu – nigdy nie wiadomo, czy po pijaku nie rzucił w niego nieopatrnie jakimś zaklęciem. Nim usnął, w jego głowie zakołatała myśl, że ze zmęczenia musiał coś przeoczyć. Toć to niemożliwe, żeby Jarosławna krzywo na niego patrzyła. Postanowił sumiennie to nazajutrz sprawdzić.

Co też uczynił. Jarosławna nie tylko krzywo na niego patrzyła, ale też donośnie przeklinała ku uciesze sąsiadów. Z rozpaczy Szymek – W – Studni poszedł się upić do karczmy, a Jarosławna mściwie nie wpuściła go na noc do komory. Na koniec ułożył się w krzakach za młynem, z daleka od drogi, żeby się wieść o jego mężowskim pohańbieniu nie rozniosła po całej wsi. W krzyżu go kłuło od targania worów z mąką, w brzuchu burczało z głodu, nawet studnia bulgotała jakoś... szyderczo.

Szymek tak się zasmucił, że pocieszyła go dopiero dokładka pierogów z jagodami. A Babunia Jagódka robiła wyśmienite pierogi.

Tego wieczora nawet nie powąchał wina, bo w zapale porządków uprzętnął też górę koziego łajna zalegającego pod płotem na tyłach chatki. Niestety, okazało się, że Babunia ma jakąś teorię na temat użyteczności kozich odchodów. Wrzeszczała strasznie i wygrażała mu kosturkiem, zaś Szymek, choć nie rozumiał słowa „destylacja”, pojął, że Babunia jest bardzo zła i postanowił nie wchodzić jej w drogę. Na wszelki wypadek przespał się przy świniami. Jakoś mu bydlątka dodawały odwagi.

Jeszcze przed świtem pognął do studni, jednak nie spotkała go żadna przyjemna niespodzianka. Jarosławna wybiła warząchwią zęba Szymkowi – W – Studni, a kiedy chciał jej mężowskim prawem złożyć skórę, zagroziła, że niech tylko zakrzywi na nią palec, a tatuś przegna go z domu na zbity pysk. Wygłosiła długą mowę o tym, że musiała całkiem zgłupieć poślubiając świniopasa, spotwarzyła go od gołdupców, a na końcu skrupulatnie wyliczyła cztery krowy posagu, pierzynę, poduchy oraz morgi, które ma odziedziczyć. Potem pojawił się Betka i zagnał go do roboty w młynie. Kątem oka Szymek – W – Studni dostrzegł, że jego ukochana, cudna Jarosławna, śmieje się w kółka, a młynarczyki wtórują jej z zapalem.

Zacisnął zęby i postanowił, że nie będzie więcej zaglądać za cembrowinę. Babunia miała rację. Studnia była niebezpieczna. Niebezpieczna, złośliwa i wredna.

Naprawił płot, zaś Babunia najwyraźniej mu wybaczyła, bo w południe kazała mu odpocząć. Stoneczko przygrzewało, muchy bzyczały sennie i resztę dnia chłopak spokojnie przedzierał pod dębem.

Na kolację była potrawka w zająca. Szymek nażarł się jak świnia.

– Skąd to macie, Babuniu? – zapytał z respektem.

– Ot, przypałała się – wiedźma otarła z brody tłusty sos. – Chcesz jeszcze?

– Po was, Babuniu – odpowiedział uprzejmie, podstawiając talerz. – A wy tak możecie, znaczy się, w dworskim lesie na zwierza możecie kłusować?

– Kłusować? – obruszyła się Babunia Jagódka. – Ja mam na to przywileje. Jeszcze przez dziada Wisenki pieczętowane, jak ta wielka wojna w Górach Żmijowych nastąpiła. Starosta na południe pociągnął. Wojaczki mu się zachciało, grzybowi staremu. No, a jak z tej wojaczki wrócił, to i bez konia, i bez siodła paradnego, nawet szubę z niego zdarli, a łeb miał tak poszczerbiony, że mu rozum szczyrbami wyciekał. No, to akurat mała była strata – zachichotała – bo rozumu to w tym czerepie nigdy za dużo nie było. Tyle, że przez bez mała trzy niedziele musiałam go kurować...

Szymek stropił się. Właściwie nie miał wcale ochoty wysłuchiwać babcinych historii, wierząc, że od władzy i jego rodziny najlepiej trzymać się z daleka – z nieszczęściem jak z robactwem, starczy blisko podejść, a oblezie ze szczętem. Babcin brak szacunku dla porządku świata napełniał go niepokojem.

– A ty, Szymek, co chciałbyś robić? – zagadnęła z chytrą miną.

– Może chatę pobiele? – zaryzykował, nie czekając, aż wymyśli coś gorszego od czyszczenia szamba.

– Oj, Szymek – jęknęła Babunia. – Jutro piątek, żadna szanująca się wiedźma w obejściu palcem nie ruszy. Co w życiu chciałbyś robić, pytałam.

– No... – z namysłem podrapał się po głowie. – Chciałbym mieć spokój. Zupę na mięsie i stodki placek ze śliwkami co niedzielę. Parobka...

Babunia dostrzegła, że wysiłek intelektualny staje się dla Szymka zbyt bolesny i oznajmiła:

– Dobrze, placek będzie jutro. Weźmiesz kawałek i zaniesiesz matce, lepiej, żebyś mi się tu nie pałętał. O świnię się nie martw, za dbam należycie.

Nazajutrz zwolniony ze służby i radosny Szymek zaczął się w krzakach, by kontemplować krzątającą się przy młynie Jarosławnę. Jednakże ze zdziwieniem spostrzegł, że jego miłości jakby zaczęło ubywać. Mnóstwo jej ubyło zwłaszcza wtedy, kiedy młynarczykowie go wypatrzyli i zaczęli pokpiwać, że Jarosławna ma nowego zalotnika. Dziewczyna zaperzyła się, krzyknęła:

– Wynoś się stąd, świniopasie jeden! Przestań za mną łązić! Przestań się ze mnie naśmiewać! Wynocha! – i uciekła z płaczem, ścigała szyderczym śmiechem młynarczyków.

Zdesperowany jej nieczułością powlókł się z powrotem do wiedźmiej chatki.

– Och, Jarosławna! – myślał z wyrzutem. – Jarosławna, moja słodka Jarosławna!

– I czternaście mórg – dopowiadał jakiś uparty głos w jego czaszce. – Cztery krowy. Puchowa pierzyna...

– Ale to się zmieni – przekonywał się stanowczo. – Jeszcze dwa dni, wywar z miłości i wszystko się zmieni.

Tak się rozmarzył, że dopiero solidne bodnięcie ściągnęło go z powrotem na ziemię. Cap Babuni zabezpiezał szyderczo i uciekł. Czemuś ten cap strasznie Szymka nie cierpiał i bódł go przy każdej okazji. Zeźlony chłopak ruszył za złoczyńcą. Kozioł przemyślnie umknął do chaty, jednak popychany słusznym gniewem Szymek nie zawałał się.

– Już jesteście? – zdziwiła się Babunia Jagódka, a gęba Szymka sama otworzyła się ze zdumienia.

Bowiem przy stole Babuni Jagódki siedziały trzy dorodne, młode dziewczuchy, a jedna z nich właśnie przemówiła głosem Babuni (tylko młodszym i mniej piskliwym). Miały na sobie rozchełstane, głęboko wycięte kiecki, jak nie przemierzając, wioskowa ładacznica. Tylko gdzie było wioskowej ładacznicy o wdzięcznym mianie Gronostaj do odmienionej Babuni!

– Ja tak... za capem... przepraszam – wyjąkał przejęty Szymek i uciekł.

Z wnętrza chaty dobiegł go zgodny rechot trzech wiedźm. Pokładały się ze śmiechu. Szymek przezornie nie wrócił na kolację i znów spał ze świniami.

Rano Babunia wyglądała całkiem zwyczajnie.

– Ty się mnie boisz, Szymek? – zagadnęła.

– No, nie... – skłamał niezdarne. – Nie bardzo.

– Bo nie ma się co bać – pokiwała głową. – Rację mają dziewczuchy, strasznie się ostatnimi czasy rozleniwiałam. Zepsułam miotłę, przestałam się odmieniać zaklęciem „młoda i piękna”, nawet z nietopyrkami od dawna się nie włóczę. Ech, prowincja, stagnacja. Nie to, co kiedyś... – zamyśliła się nad czymś posępnie. – Ale póki tu jesteś, nie będę czarować. Żebyś się zanadto nie spłoszył.

– E, mnie tam wszystko jedno – mruknął Szymek. – Zmieniajcie się, Babuniu, jako chcecie.

– Tak? – poweselała Babunia, zamachała szybko chudziutkimi ramionami, odwinęła się żwawo i znów przed Szymek stała czarnowłosa dziewczucha, którą wczoraj widział w chacie. – Dzisiaj jarmark w Zielonkach. Wróć wieczorem – wyrwała sztachetę z plotu, podkasała wysoko kieckę, usiadła okrakiem i odleciała.

Szymek pobieł chatę, pozamiatął klepisko, wyczyścił piec, pozarał resztki pieczystego z wczorajszej wiedźmiej uczy i kiedy już zupełnie nie wiedział, co dalej robić, poszedł gapić się w studnię.

Jarostawna kazała mężowi wynosić się do młyna, a potem zamknęła się w komorze i strasznie z kimś chichotała. Szymek – W – Studni zaczął się przy ścianie i doznał nieodpartego wrażenia, że rozpoznaje głos proboszcza. Jak dźgnięty ostrogą dokonał dokładnych oględzin potomstwa (Jarostawna dalej chichotała w komorze) i doszedł do wniosku, że jego najmłodszy syn wielce przypomina z gęby czcigodnego duszpasterza.

Ze złości Szymek skopał cembrowinę. Jego serce zostało złamane. Studnia zabulgotała z oburzeniem i nic więcej nie zobaczył.

Słyszał, że Babunia wołała go po powrocie, ale się nie odezwał. Leżał skulony pomiędzy świniami i rozpaczał, rozpaczał tak straszliwie, że usnął dopiero przed świtem. A rano oświadczył, że w niedzielę robił nie będzie.

– Szanuję twoje uczucia religijne – zgodziła się Babunia. – Możemy wpaść do wioski, jak wszyscy pójdą na sumę.

Właściwie Szymek też miał ochotę pójść na sumę, ale uznał, że nie należy prowokować Babuni. Nadrabiając miną, usiadł za nią na sztachecie.

– Przytrzymaj się – poradziła Babunia.

Niepewnie objął ją w pasie. Dziewuchy zawsze się z Szymka wyśmiewały. Nawet wioskowa ładaczniczka sztydziła, że powinien siedzieć ze świniami w chlewie, a nie w karczmie. Jednak Babunia tylko zachichotała i zalotnie wierciła się na sztachecie, póki nie znalazł sposobu, by się jej przytrzymać naprawdę wygodnie. Babunia Jagódka nie protestowała.

Wylądowali na rynku, przed karczmą. Zza drzwi kaplicy po drugiej stronie placu dobiegał chrapliwy głos organisty, a żółty wioskowy kundelek ujadając wczepił się w kieckę Babuni.

– Sennie tu – Babunia kopnęła psinę w wystające zębra i zamaszycie zebrała spódnice. – Coś mi się widzi, Szymek, że trzeba ich trochę rozruszać.

Najpierw wpadli do młyna i wyczarowali robaki w całej mące. Dalej zwarzyli piwo w karczmie, ochwacili konia proboszcza, złamali oś w powozie władki i napuścili wszy do peruki Wisenki. Szymek nie pamiętał, kiedy ostatnio tak dobrze się bawił. Potem wpadli na obiad do pobliskiego miasteczka i w domu o złej reputacji kazali sobie podać sałatę, dzika w sosie myśliwskim, pasztet z truflami i pianki malinowe. Babunia zapłaciła za wszystko bez zmużenia oka srebrnymi groszami i kazała jeszcze dodać trzy butelki czerwonego wina na drogę. O północy przemknęli nad osadą i zamkiem, zataczając się na sztachecie i strzelając błyskawicami. Na koniec Babunia wznieciła nad sadem feudała grad sztucznych ogni, a Szymek rżał donośnie i trzymał się jej coraz mocniej.

Nad ranem obudził się w łóżku Babuni Jagódki. Miał mgliste uczucie, że spędził dzień pański niezupełnie po bożemu, jednak nie wiedzieć czemu, uśmiechał się głupawo i z zadowoleniem.

Wstał, wciągnął portki, przekąsił owsianym plackiem i twarogiem, który Babunia zostawiła przy łóżku, zapił piwkiem. Z podwórka dobiegł go rozpaczliwy bek wiedźmiego capa.

– A, Szymek! – ucieszyła się na jego widok Babunia, wciąż w swej młodzieńczej postaci. – Strasznie już mi się znudził ten stary śmierzdel. Widziałeś gdzieś nóż do uboju?

– Leży w szopce. Zaraz naostrzę – zaofiarował się mściwie.

Kozioł najwyraźniej zrozumiał, co się święci, gdyż podjął ostatni, rozpaczliwy wysiłek. Ale Babunia trzymała mocno.

– Przykro mi, Kierełko – powiedziała nieco melancholijnie. – Strasznie zdziadziłeś, a ja przy tobie. Nawet jako kozioł jesteś do niczego, poza tym potrzebuję skóry na nowy bębenek – i bardzo zgrabnie podciąwszy gardło zwierzaka, zabrała się za sprawianie tuszy. – Jak to się można do gadziny przywiązać – pociągnęła nosem. – Tyle lat przeżyliśmy z Kierełkiem.

– Na każdego przychodzi koniec – refleksyjnie oznajmił Szymek.

– Aha – przytaknęła Babunia. – Twoja służba też się skończyła, Szymek. Mam w chacie gotowy wywar z miłostki. Zadaj jej pięć kropli w napoju i młynarzówna twoja.

Chłopak podziękował uprzejmie, ale na myśl o powrocie do osady i funkcji dworskiego świniopasa ogarnęła go czemuś straszliwa melancholia. Dla pociechy pomyślał o Jarostawnie, jednakże nie pamiętał nic prócz tego, jak na niego wrzeszczała w studni i zabawiała się z proboszczem. I było mu coraz bardziej ponuro.

– No, to łyknijmy strzemiennego – rzekła Babunia, zapraszając go na pożegnalną szklanicę.

Z jednej szklanicy zrobili się dwie i trzy, potem cała butelka, i jeszcze jedna. Nie wiedzieć, jak zaplątał się pod pierzynę Babuni. W ostatnim przebłytku stanowczości wlał do jej szklanki wywar z miłostki – i to nie pięć kropli, ale całą flaszeczkę.

– Oj, głupotoż ty moja! – czule zagruchała Babunia Jagódka i pogładziła go po splątanych płowych kudłach.

Jak można się domyślać, Szymek nie poślubił Jarostawny Młynarzówny. Przeprowadził się za to na dobre do chatki Babuni Jagódki (która strasznie zrywała się, kiedy ją tak nazywał i kazała się wołać zwyczajnie Jagna) oraz ku nieskrywanej wrogości władki zrezygnował z posady dworskiego świniopasa.

Babunia skrupulatnie dbała, by nigdy nie brakowało mu świeżego mięsa na obiad, ulubionej podpalanki i innych rozrywek. Na początku władka nieco bruździł, ale uspokoił się po stanowczej interwencji Babuni. Szymek domyślał się, że żona Wisenka znacznie przyczyniła się do pokonania jego oporów: ostatecznie, dziedzic Wilżyńskiej Doliny zaczynał ją coraz mocniej kopać i chyba wszystkim zależało na szczęśliwym rozwiązaniu, prawda?

Nie obyło się jednakże bez walki z oszczerczymi jęzorami. Szymek nie rozumiał co prawda znaczenia słowa „przydupas”, ale po pierwszej samotnej wyprawie do karczmy był naprawdę przybity. Na szczęście Babunia obdarowała go wywarem o sile pięciu chłopca i swobodnie zdołał złamać dwa zębra Strugale i odbić nerki Myszy. Odtąd ludzie darzyli go stosownym szacunkiem i omijali z daleka.

Babunia Jagódka hojnie obdzielała go szczęściami we dnie i w nocy. Niemal nie widywał jej inaczej, jak w hożej i pięknej postaci: jedynie nocami, gdy była pogrążona w szczególnie mocnym śnie, na powrót stawała się obmierzła, zgrzybiała starowina. Czuł się wówczas nieco nieswojo, ale dźgał ją wtedy łokciem pod zębro i Babunia natychmiast zmieniała się w kwitnącą młódkę.

Na początku martwił się odrobinię, że wiedźma zmusza go do biegania w skórze kozła, lecz powoli przywykł. Zresztą, Babunia też zmieniała się w kozę i czasami aż żal było wracać do ludzkiej postaci. Pasowali do siebie jak dwie krople wody. Babunia popijała nawet herbatkę „zrób to bez obaw”, choć zważywszy na jej wiek, Szymek uważał, że stanowczo zaczyna przesadzać. Jednak z wiedźmami nic nie wiadomo i kto wie, o czym plotkowała z przyjaciółkami. Miały zwyczaj zmieniać się w nietopyrki i dotaczać do stadka u powały. Szymek zgadywał, że robią tak wyłącznie z czystej, babskiej złośliwości – żeby stał na dole, nic nie rozumiał i gapił się głupawo jak wirują pod sufitem.

Ale i tak był szczęśliwy. Wiedział, że nie mógł trafić lepiej.

Zamyślał, żeby wreszcie powiedzieć jej, jak ją kocha. A kochał ją, że strach.

Nie wszystkim ghule kojarzą się z pomocnikami wampirów. Częściej uznaje się je za pozbawionych świadomości ożywieńców. Nawet mitosińcy i znawcy Maskarady zdają się nieraz zapominać o ich istnieniu lub wykorzystują je niczym bezmózgie zombie. A przecież można zagrać w **Wampira** również taką postacią – to przynajmniej stara się Wam pokazać Tomek. Miłej lektury.

(tk)

Tomasz Andruszkiewicz

DWA ŚWIATY

Ten tekst nie jest autoryzowany przez firmę White Wolf Inc.

Knajpa była mała, obskurna, naczynia brudne i poobtlukiwane, a pod sufitem latała chmara much, które z pogardliwym bzczeniem omijały porozwieszane lepy z truchłami pradziadków. Piotr półleżał na chwiejącym się stoliku i usypiał nad trzecią kawą. Było dziesięć po czwartej – ostre promienie popołudniowego słońca wdzierały się do baru, bezlitośnie uwydatniając wszelkie jego wady – a Michała wciąż nie było. Sekundy wlokły się jak ślimaki chore na anemię; chłopak tęsknił do wygodnego łóżka i butelki piwa na dobranoc, ale wiedział, że musi jeszcze trochę wytrzymać. Prowadził bardzo niezdrowy tryb życia: noce spędzane w towarzystwie demonów, dni wypełnione ciągłym strachem przed najazdem bandytów polujących na jego pana. Miał dwa światy: jeden normalny, ludzki; drugi kipiący od krwi, tajemniczych mocy i postaci owiniętych w długie płaszcze. Na początku było to tylko fascynujące, po latach doszło niuśtanne zmęczenie i wszechobecny lęk. Widział zbyt dużo; zdawał sobie sprawę, że jego protektor (przez wzgląd na bezpieczeństwo własne i swych pobratymców) nie może go tak po prostu wypuścić. Był z nim związany na zawsze, co przy nieśmiertelności opiekuna było naprawdę przerażające.

Senne dywagacje nad własnym losem przerwał mu Michał, który z rozwianymi włosami, w krzywo zapiętej koszuli i wielokolorowych skarpetkach wpadł do baru. Piotr poczuł przyptyw sił. „W końcu się przywlokł” pomyślał i spojrział na zegarek – piętnaście minut spóźnienia było i tak sporym wyczynem ze strony kumpla, zrezygnował więc nawet z krzyczenia. Zaprosił go gestem do stolika i sięgnął do kieszeni; wy dobył zawiniątko i pomachał nim przed oczami przybyłego. Łakome spojrzenie Michała było pierwszą nagrodą, na jaką liczył. Chcąc, by trwało jak najdłużej, zaczął leniwie odwijać materiał, celowo rozwlekając czynność w czasie i delektując się ledwo powstrzymywanym pożądaniem artysty. W końcu wy dobył zakorkowaną fiolkę, w trzech czwartych wypełnioną rubinowym płynem, i podał mu ją, udając przy okazji, że wymyka mu się z ręką i zaraz uderzy o brudną podłogę. Trik jak zawsze wyszedł doskonale: Michał, z wyrazem krańcowej rozpacz na twarzy, rzucił się na ziemię, by ratować naczynie z eliksirem i jak zwykle dopiero po czasie zorientował się, że to żart; twarz poczerwieniała mu z wściekłości, oczy zamieniły w szparki bijące nienawiścią, a usta rozchyliły się jak do jadowego ukąszenia. Wyszarpnął fiolkę z dłoni chichoczącego bezgłośnie Piotra, odkorkował ją, spróbował (twarz rozplynęła się niemal w ekstatycznym wyrazie) i z pietyzmem schował do wewnętrznej kieszeni marynarki. Wyliczył skrupulatnie ustaloną kwotę (jak zwykle odrobinę

wyższą niż ostatnio – siła nałogu i monopol doskonale ze sobą współdziałają), po czym wybiegł bez słowa.

Piotr znów popadł w odrętwienie; za kwadrans czekało go jeszcze jedno spotkanie, które było dużo ważniejsze od własnie odbytego. Handlowanie krwią swego patrona było przyjemne i dostarczało dreszczyku emocji oraz środków do życia na odpowiednim poziomie, ale na dłuższą metę nic nie zmieniało. Poza tym ghul miał dziwne, graniczące z pewnością przecucie, że jego pan o wszystkim wie; te wszystkie rzucane od niechcenia aluzje, uwagi pozornie nie mające sensu, to nie mógł być przypadek. Teraz chłopak miał zrobić duży krok naprzód; krok w ciemność, w nieznanne, ale obietnicą nagrody była warta ryzyka.

Do baru weszło dwóch księży. Ich poważne, budzące ufanie twarze były dla Piotra obietnicą wyzwolenia, pomocy w pokonaniu kierującego nim wampira, przejęcia jego mocy, otwarcia na nocny świat bez konieczności podlegania komukolwiek i bez rezygnacji z normalnego, ludzkiego życia. Dwa miesiące temu zgłosili się do niego; opowiedzieli wiele o nim samym, o jego życiu i demonie, któremu służył; wiedzieli prawie wszystko, ale właśnie to „prawie” było kluczowe – czuł, że bez jego pomocy nie mogą liczyć na pokonanie „potwora”. Od sześciu tygodni spotykali się i mozolnie tkali ze szczegółów misterny plan zabicia Kainity, a to spotkanie było ostatnie – mieli wyznaczyć ostateczny termin zamachu.

Do zmroku pozostała godzina; Piotr stał przed schronieniem swego pana, czekając na współspiskowców, którzy z bagażnika zdezelowanego poloneza wyciągali jakieś dziwne utensylia. Najbardziej nie spodobała mu się skórzana uprząż nabijana kolcami, ale nic nie powiedział – teraz było już za późno na protesty. Wątpliwości obudziły się za późno; gdyby odmówił godzinę wcześniej, w barze, nic by mu nie groziło, ale teraz, w ogrodzie otaczającym odrapany dom w willowej części miasta, nikt nie zdążyłby mu udzielić pomocy, jeśli tych dwóch szaleńców rzuciłoby się na niego. Tłumiąc targające nim odczucia, wprowadził ich do budynku.

Schodzili stromymi schodami do piwnic. Każdy niósł w rękę świecę, bo dziwnym trafem właśnie wysiadła elektryczność; chybotliwe cienie, jakie rzucali na ściany, zdawały się tańczyć. W Piotrze zaczął się rodzić irracjonalny strach, że wszystko, co robi, wiedzie go do zguby, tłumaczył to jednak zamgloną i nieokreśloną własną przyszłością oraz uzależnieniem od krwi wampira (z którego zdawał sobie sprawę). Gdy stanęli przed ostatnimi drzwiami, poczuł, że

dygocą mu ręce – cienie na ścianach zaczęły drżeć i skakać. Towarzyszący mu księża przygotowali kołki, uprząż i kropidło, a on wyciągnął ciężki klucz i zaczął ostrożnie otwierać zamek. Chrząst metalu był nieznośnie głośny; mimo rozpaczliwych starań rozdzierał ciszę tak, jakby szczył z ostrożności polowania. W końcu zasuwę ustąpiły ze zgrzytem, kopnięte drzwi odskoczyły, a zebrani wpadli z impetem do środka. Piotr wbiegł pierwszy; zaskoczyły go palące się wszędzie świece i haki zwieszające się z sufitu, ale prawdziwe przerażenie wzbudził dopiero zauważony na końcu wampir – siedział na brzegu swojej trumny i uśmiechał się złośliwie. Wtedy chłopak poczuł, jak dwóch jego towarzyszy łapie go od tyłu, po czym sprawnie zakłada mu na głowę i ramiona kolczastą uprząż. Zdążył krzyknąć, nim dostał cios w potylicę – świadomość zgasła jak zdmuchnięta świeca.

Obudziło go ciepło promieniujące z twarzy, delikatne mrowienie pod skórą i potworny ból głowy. Otworzył oczy i przez pewien czas nie mógł zrozumieć, na co patrzy – wszystko było odwrócone. Po chwili zrozumiał, że wisi do góry nogami, przyczepiony do haków pod sufitem i opleciony uprzężą, która wbijała się kolcami w ciało, tworząc drobne rany leniwie broczące krwią. Na podłodze tworzyła się kałuża jego posoki, z której chleptał wyleniały szczur – pupilek jego pana. Rozejrzał się wokół i dostrzegł wampira siedzącego na trumnie – w jego oczach wyczytał wyrok śmierci. Próbował wydusić z siebie przeprosiny, zapewne nie lojalności, ale z gardła dobywał się jedynie charkot. Najbardziej bał się posągowości oprawcy; jego kamienne oblicze mówiło, że odpowiednie decyzje już zapadły. Zrezygnowany, zamknął oczy.

Mijał czas; Piotr nie zastanawiał się, czy były to sekundy, minuty, czy godziny. Czuł upływ krwi, napędzany jego własnym strachem przed jakimiś nienazwanymi cierpieniami; wtedy skrzyknęły wejściowe drzwi, przerywając monotonię kapania i chleptania. Chłopak otworzył z oczu i ujrzał Michała – w ułamku sekundy przepełniła go nadzieja. Zaczął krzyczeć głosem podobnym do terkotu karabinu maszynowego:

– Michał! To ten, co daje mi krew! Załatw go! Biegnij po pomoc! Po policję, kogokolwiek! Obiecuję ci darmowe dostawy! Szybko, pomóż mi! Michał, ja... – lecz urwał nagle, bo dostrzegł obojętność znajomego. Oczy artysty były zwrócone jakby do środka, rozplywały się w wewnętrznych światach, obrazach tworzących się bezpośrednio w mózgu. Piotr wreszcie zrozumiał: przybyły był w środku gigantycznej jazdy.

Ostatnie normalne obrazy zanotowane przez umysł Piotra pokazywały Michała podchodzącego do wampira, który uśmiechnął się szeroko i pieszczotliwym gestem pogładził przybysza po policzku. Czyniąc to, Kainita spojrział na wiszącego tak, jakby chciał powiedzieć: „Pewnie w swej naiwności myślałeś, że głodowe dawki, jakie przy drzeniu rąk i wszechogarniającym strachu wysączałeś ze mnie, by mu sprzedać, wystarczyły do uzależnienia go. Otóż nie wystarczyły. Sam poilem go krwią, a teraz on odwodzić mi się tak, jak powinien. Zajmie twoje miejsce i żaden z nas nie będzie po tobie płakał”.

Potem była tylko otchłan bólu.

Wielka otchłan.

Nieskończona.

Wampiry potrzebują pomocy śmiertelnych. Rzadko ludzie tacy są dla nich partnerami w dyskusjach, wsparciem w walce czy moralną podporą; dużo częściej są po prostu służącymi, którzy pilnują za dnia miejsca schronienia, robią zakupy (czy zastanawialiście się kiedyś, jak trudno kupić w Polsce o północy garnitur?), dostarczają świeżej krwi. Ich zazwyczaj podrzędna rola nie oznacza, że egzystencja mija im wśród nudy i wykonywania poleceń; ghule mogą niemal równorzędnie uczestniczyć w życiu normalnego, ludzkiego społeczeństwa. To my, koncentrując się na wampirzej strefie, spychamy ich do roli jedynie pomocników, nie zastanawiając się często, co trzyma ich przy swoich panach ani jakie procesy myślowe mają miejsce w ich mózgach.

Gra ghumami może być równie fascynująca, jak krwiopijcami – jest to odmienne spojrzenie na ten sam świat Rodziny. Co śmiertelnik wie o Kainitach? Czy jego pan demonizuje w opowieściach swoich wrogów i gloryfikuje przyjaciół? Jak ghul odczuwa uzależnienie od krwi? Jakie moce przedostają się do jego organizmu z vitae jego „opiekuna”? Czy odłączył się od ludzi, czy raczej tkwi wśród nich, zbierając informacje? Co sądzi o klątwie wampiryzmu? Czy walczy jeszcze o własne człowieczeństwo?

Tego typu pytania można mnożyć; najważniejszym ich źródłem i jednocześnie osią, wokół której często obracają się opowieści przeznaczone dla ghuli, jest fakt, że ludzie ci przebywają w dwóch światach jednocześnie. Mają (w mniejszym lub większym stopniu) kontakt z Rodziną i wciąż mogą normalnie działać w śmiertelnym społeczeństwie – tak, jakby stali na dwóch brzegach głębokiej szczeliny, utworzonej poprzez klątwę nałożoną na Kaina. Jest to bardzo ciekawa sytuacja, przypominająca czasem balansowanie na cienkiej linii rozciągniętej ponad otchłanią; dostarcza wielu narzędzi bardzo pomocnych przy budowaniu nastrojów czy wypuklaniu konkretnych, ludzkich czy bestialskich, cech.

Często łatwiej jest graczom wcielać się w ludzkie postaci, które nie są zdeterminowane do życia w klątwie wampiryzmu. Śmiertelnicy są nam bliżsi, normalniejsi, a ogromny przedział możliwych zachowań, subiektywizmu istot egzystujących „obok”, a nie „w” Rodzinie, może w istotny sposób dodać barw naszym grom.

Nie ma jednak róży bez kolców (choć holenderscy ogrodnicy twierdzą zapewne inaczej): wcielając się w ghuli, musimy zrezygnować z ratowania świata, powstrzymywania dzikich hord Sabatu przed zdobyciem naszego miasta, ściągania i diabolizowania Przedpotopowców; moce dostępne śmiertelnym (nawet pojonym krwią potężnych wampirów) nie mogą równać się z potęgą potomstwa Kaina. Może się wydawać, że to poważna wada, ale patrząc z teoretycznego punktu widzenia, nie powinno to mocno przeszkadzać: w końcu Wampir: Maskarada to system kładący nacisk na osobistą tragedię uczestników opowieści.

Daleki jestem od namawiania was, byście odłożyli ulubionych Kainitów na półki archiwum i całkowicie przestawili się na sagi o ghulach. Chciałem po prostu zainteresować was tematem, pokazać, że można w Wampira grać i w ten sposób, przekazać to, co dla mnie najistotniejsze w takiej koncepcji opowieści. Myślę, że każdy mógłby spróbować; do stracenia ma jedną czy najwyżej dwie sesje (nie twierdzę, że wszystkim może odpowiadać granie pomocnikami wampirów zamiast wampirami), a zyskać może spojrzenie na Świat Mroku z zupełnie nowego punktu.

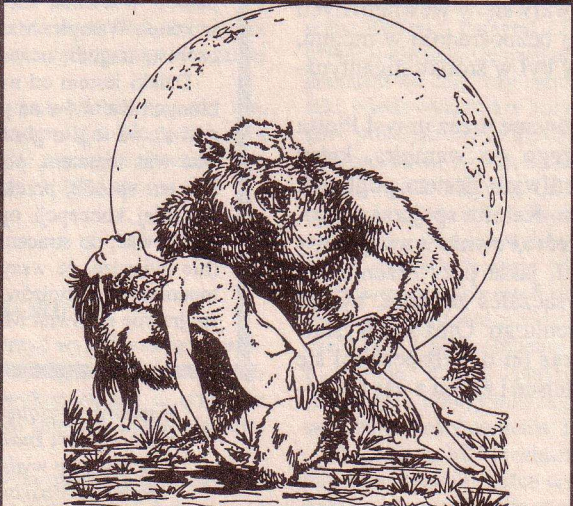
Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada™) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc.

Prawa do wydania polskiego lini produktów

Wampir: Maskarada™ należą do ISA sp. z o.o.

KONKURS

1	2	3	4	5	6	7	8
			9	10			
11			12		13	14	
		15	5		16		
17	18	19		20			21
	4		22		23		24
25							
			26	27	28		
29		30					
			31				
32	33					9	
			34			35	36
37					38		7
			39			40	41
42	43		2			4	
8			44			45	
46	47	48			49		
			50				
	51	52	3			53	
54			55	56			
57	58						
		59					
60							
			61				
62							
63							



IMB (XIA) AK) EMI
KORZYŻÓDKA
Z DD) CKO) OKT) IA
Z

Litery z pól ponumerowanych w prawym dolnym rogu, napisane kolejno od 1 do 9, utworzą tytuł filmu – adaptacji jednej z powieści Stephena Kinga. W rozwiązaniu konkursu należy podać również, jak brzmi tytuł sfilmowanej książki. Wśród osób, które do 31 listopada nadesłały prawidłowe odpowiedzi rozlosujemy atrakcyjne nagrody. Starym zwyczajem będą to przez Was wybrane produkty naszej firmy. Nie zapomnijcie więc o zaznaczeniu na kartkach pocztowych, jakiej nagrody oczekujecie. Pamiętajcie też o naklejeniu kuponu konkursowego.

Agnieszka Fryziak

Poziomo:

1. środek płatniczy w starożytnej Grecji
6. strawa, pożywienie
9. nieprzekraczalna granica, ograniczenie
11. Billy, odtwórca „czarnego charakteru” w filmie „Martwa cisza” („Dead calm”)
12. w filozofii i teologii – wiek, era
14. nazwisko klasyka grozy
15. tytułowy bohater pięciotomowego cyklu Briana Lumley’a
17. napój preferowany przez Księcia Ciemności
20. główny składnik powietrza
22. widoczny na obrazku
24. imię autorki „Frankensteina”
25. imię odtwórcy jednego z bohaterów „Wywiadu z wampirem” Neila Jordana
26. polowali na nią w Salem
29. skała osadowa
30. kibel
31. szatan
32. np. trzecia a
34. Bernard, reżyser „Candymana”
35. bohater powieści Barkera, władca nocnego plemienia – nieśmiertelnych umarłych z Midian,
37. pewnie nie pamiętasz, ale dawno temu świetnie poradził sobie z rolą Draculi
39. reżyser kilku słynnych „straszyleł”, m.in. „Piątku 13-ego” i „Muchy”
42. imię pisarki, autorki takich książek jak „Serce bestii”, „Mroczny taniec” i „Demon ciemności”
44. egzotyczny szal
45. lokum Draculi
46. demoniczny bohater powieściowego cyklu Ann Rice
50. miała je Rosemary
51. droga, trasa, po której porusza się jakiegokolwiek ciała
52. jego nadejścia boją się strzygi, wampiry i tego typu typy
54. z pewnością masz choć jeden na sumieniu
56. szkodzi, zwłaszcza pięknym paniom
57. najwyższe góry Europy
59. może być Yrrhedesa
60. imię Burtona, reżysera „Batmana”
62. odtwórca Draculi u Coppoli
63. nasze ulubione miasteczko

Pionowo:

2. Linda – będąc małym dzieckiem zachwycała nas rolą opętanej dziewczynki w „Egzorcystie”
3. Christopher, aktor – etatowy wampir
4. wampirem można go pozaprosić
5. straszny u Spielberga
7. grał Edwarda Nożycorękiego
8. dobry u Pratchetta
10. każda bajka go posiada
13. część sztuki albo niezła sztuka na obrazku
16. z żuka chyba nie najlepszy
17. reżyser „Lśnienia” wg Stephena Kinga
18. pierwsza grzesznica
19. sekretne u Barkera
21. długi szereg posuwających się ludzi
23. miesmak po hulance
24. etruska bogini patronująca sztuce
27. grał go Rutger Hauer
28. milczenie tych zwierząt uznał za wskazane Thomas Harris
33. imię atrakcyjnej nieboszczki w serialu telewizyjnym Davida Lyncha
34. imię Bachmana (pseudonim Stephena Kinga)
36. rodzenie się zwierząt
37. w nim spotkasz się z Freddyem Kruegerem
40. nienaturalna charakteryzuje wampira
41. może być numer 5, ale zazwyczaj jest krwawa...
42. pierwiastek chemiczny
43. może być rzymski, grecki lub garbaty
47. przestrzeń astralna
48. odstępca
49. własnego bez lustra nie zobaczysz
52. tam zawędrowała Dorotka
55. jedno z ulubionych narzędzi Cenobitów
57. Perkins albo Hopkins
58. jedno z filmowych najbardziej krwiozerczych warzyw
61. małżonka boga Siwy, bogini śmierci

Redaguje zespół:
!!!

Stale współpracują:
???

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 chwalebłą śmiercią.

AD&D

- Nigdy się nie gubię...
- Lepiej nie idźmy dalej...
- Cholera, mój miecz nie działa!
- Wyłaż przeklęty zabójco...
- Jak to usłyszeli chrzęst mojej płytowej zbroi? Przecież mówiłem, że się skradam...
- Co masz na myśli mówiąc, że będę przeklęty?
- Ty? Bóg? Terefero, skoro tak, to powal mnie piorunem!
- Nie znalazłem żadnej pułapki. Otwieramy?

CYBERPUNK

- Skąd się wzięły te trzy świeczące punkty na Twojej piersi?
- 150 na godzinę? Prowadzisz jak baba! Dodaj więcej gazu...
- Helikopter! Jesteśmy uratowani!
- Zastanawiam się, do czego służy ten guzik...

GWIEZDNE WOJNY

- Na pewno nie będą nas ścigać. Trzeba być idiotą, żeby wlecieć w pas asteroidów.
- Spoko, skaner pokazuje, że za tymi drzwiami jest tylko jeden szturmowiec. W dodatku jakiś chory, bo ciężko oddycha - zupełnie jakby miał astmę...

WARHAMMER

- Jestem tak zmęczony, że tej nocy chyba się prześpię w czasie mojej warty.
- Masz na myśli... To znaczy... To już ostatnia... pochodnia?
- Chaos czyha wszędzie? Bzdury! Może za moimi plecami też?!
- Pojedziemy tędy. Mapa mówi, że ta droga jest bezpieczna...
- Czy nadal krwawię?

Podziękowania dla Łukasza Pogody.

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

KĄCIK MUZYCZNY

BALLADA

O OGNISTEJ KULI

I. Jest taki czar
Kula Ognista
Czar co wypala
Wszystko do czysta
Przysmaży trolla
Ogra upieczę
Skróci za długie
Życie człowiecze

Chór: A jak się podnieci
To i w czas zamieci
Ogień roznieci

II. Rozpędzi wrogów
Orki wystraszy
Przypali garnek
Najlepszej kaszy
Odwroci zombie
Przegna wampira
Zrobi pieczone
Z każdego zbira

Chór: A jak dobrze wypali
To do Walahali
Wikinga wywali

III. Pamiętaj o nim
W chwili ryzyka
Gdy wypuszczony
Przez przeciwnika
Prędko pomyka
I prosto w ciebie
Mimo unika
Bez trudu wnika

Chór: A jak się napali
To i krasnali
Pluton osmali

IV. Więc pijmy do dna
Za zdrowie druha
Niech leci równo
Ładnie wybuchu
Trafia do celu
Smutnych rozrywa
I słucha maga

Chór: Bo go przyzywa
To i pięć cali
Stali przepali

PYTANIE MIESIĄCA:

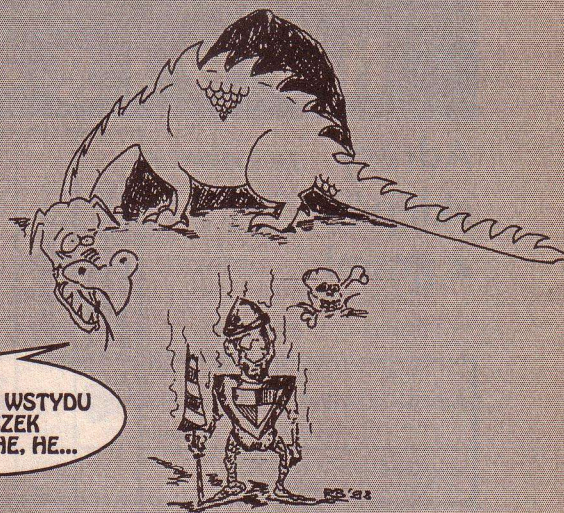
Co robią grabarze na cmentarzu?
Bawią się w chowanego.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZAR W

Badając ruiny starożytnego Trawaknoru odkryłem pergamin pochodzący niewątpliwie z biblioteki samego Gremmela Łysego. Drżącymi palcami rozwinąłem pozostałości ze starości manuskryptu i zacząłem czytać:

„Błyskawica
Uśmiech zetrze z twego lica
Z nieba spadła błyskawica
Mózg wypali, kość zlasuje
Resztę tkanek zdehydruje
- kupuj czary bojowe Gremmela“

Nienawidzę reklamy!



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 VIII

PROFESJE

Aby gracz mógł wybrać swemu bohaterowi profesję, musi najpierw wylosować klasę społeczną. Nie ma to wprawdzie absolutnie żadnego związku, ale przecież nie wszyscy muszą o tym wiedzieć.

Klasę społeczną ustala się przy pomocy rzutu 1k6 w Mistrza Gry:

- jeśli Mistrz Gry nie został trafiony, bohater dostaje Niską Klasę Społeczną
 - jeśli Mistrz Gry został muśnięty, bohater dostaje Przyzwoitą Klasę Społeczną
 - jeśli Mistrz Gry został trafiony, bohater dostaje Średnią Klasę Społeczną
 - jeśli Mistrz Gry został trafiony tak, że aż krzyknął z bólu, to bohater dostaje Wysoką Klasę Społeczną
 - jeśli kostka wpadła do czajnika, bohater dostaje Bardzo Wysoką Klasę Społeczną
- Po rozlosowaniu klasy społecznej można przystąpić do wyboru profesji. Musi być to wybór dobrze przemyślany i w pełni świadomy. Dlatego Mistrz Gry powinien starannie zawiązać graczom oczy i kazać im wykonać kilka rzutów różnymi kostkami.

W grze Fabularnej Tabela mamy następujące profesje:

1. Agent Obcego Wywiadu
2. Agent Znanego Wywiadu
3. Aktor Kabaretowy
4. Amazonka (wbrew pozorom odgrywanie roli rzeki wcale nie jest proste)
5. Autor Tabeli
6. Barbarzyńca
7. Barbapapa
8. Barbamama
9. Budyń Czarny
10. Budyń Biały
11. Budyń Niebieski
12. Budyń Różowy
13. Budyń Różowy z Zielonkawym Nalotem
14. Budyń Zielony
15. Budyń W Różowe Ciapki
16. Ćma Barowa
17. Czyrak (czy rak może być profesją? Hmm...)
18. Deptacz Elfów
19. Dwuklasowiec
20. Drugoklasista
21. Dziennikarz (lub Nocnikarz w zależności od trybu życia)
22. Informatyk (taki, który informuje elfa, że zaraz go rąbnie)
23. Kapłan
24. Kapłon
25. Kleryk
26. Kleik
27. Kowal
28. Kowalski
29. Koszykarz (przechowuje w koszyku odcięte głowy elfów)
30. Krzewiciel Wiary, Ze Elfy Są Najgorsze
31. Lew Salonowy
32. Lew Morski
33. Lew Pustynny
34. Lew Tołstoj
35. Makaroniarz
36. Mątwą
37. Miazdździel Elfów
38. Morderca Elfów
39. Myśliciel
40. Niszczyciel (oczywiście elfów)
41. Parapet
42. Płatnierz (płatą elfom figle)
43. Powiernik Pierścienia
44. Przywalający Elfom Gbur
45. Rabuś

46. Rambo
47. Rozpłaszczacz Elfów
48. Rozrywacz Elfów
49. Samolot
50. Szaleniec
51. Szpeciciel Elfów
52. Tasak
53. Torturujący Elfy Ekscentryk
54. Uczony
55. Uczony Uczulony
56. Wimik (Wimiki często podróżują z Samolotami, ale nie jest to konieczne – przynajmniej Samolotów nikt do tego nie zmusza).
57. Wojownik
58. Woźnica
59. Wrywacz Elfich Członków
60. Wyciskacz
61. Zabijaka
62. Zawiązujący Elfy W Supelki Szaleniec
63. Zielarz
64. Złodziej
65. Złodziej lizaków
66. Zwiadowca
67. Zwiadowca
68. Żółwik
69. Ktoś, Kim Zawsze Chciałeś Być, Ale Nigdy Nie Miałeś Okazji.

Jak zapewne wszyscy zauważyli, w powyższym zestawieniu nie ma słynnej profesji Mordercy Elfich Paralityków. Uważam jednak, że umieszczanie w grach fabularnych jakichkolwiek profesji, których egzystencja opiera się jedynie na niszczeniu i szkodzeniu innym jest ewidentnym przejawem rasizmu i umniejsza wartość danego systemu.

Autor: Krzysztof Iwanek

**KOLEJNE ROZDZIAŁY
JUŻ ZA MIESIĄC!**

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			
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.pdi.net/~pivimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓
CAPRI Computers ul. Cypryjska 29, 02-767 Warszawa tel. 642 - 73 - 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 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. Małczewskiego 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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cypryjska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep R.A.R. Kraków ul. Grzegorzeczka 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
CZYTADŁO, ul. Dworcowa 5B 75-201 Koszalin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
ŚWIAT GIER tel.0-41 343 18 92 25-367 Kielce, Plac Wolności 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.11.1998


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, kwitkach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztcie).

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) 25-57
MIM25 – MIM57 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 59 do numeru 64
PP59 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 59 do numeru 61
PK59 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Kamienie zagłady - t..1
Ogień w górach
WHOWG 32 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22 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
ŠRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS 35 zł


ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny 
ZCW55 69 zł

Księga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

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

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.

Odkryj przerażającą
TAJEMNICĘ!

DO GRY
ZEW
CTHULHU
1920

MASKA NYARLATHOTEPA

KRÓTKA KAMPANIA ROZGRYWAJĄCA SIĘ
W MONTREALU



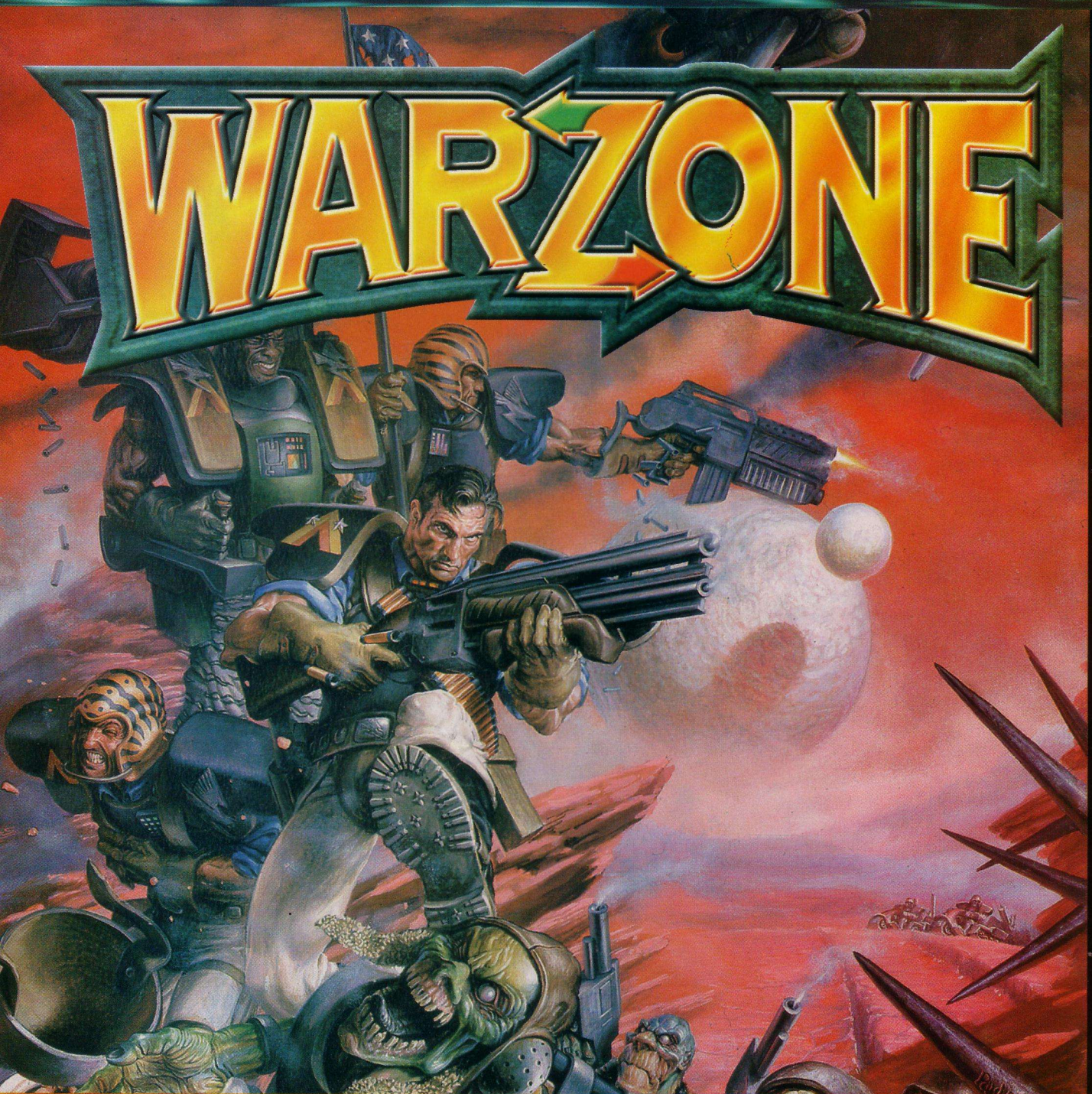
Sheldon Gillet, Lynn Willis
oraz Jason Eckhardt i Mark Shumann



Olśniewająca kampania do Zewu Cthulhu

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522



NOWOŚCI!!!

WARZONE:

0411 BUNKIER BAUHAUSU

CHRONOPIA:

2534 OBSYDIANOWI GWARDZIŚCI

2535 KRYSZTAŁOWY RYCERZ

2811 STYGIJSKI STRAŻNIK

2812 MROCNZY JEŹDZIEC

2813 DIABŁOSKRZYDŁY

UWAGA!

Możliwość sprzedaży
wysyłkowej! Zadzwoń
lub napisz, a prześlemy Ci
naszą pełną ofertę!

U NAS ZAWSZE PEŁNA OFERTA FIGUREK !!! CO MIESIĄC WIE

GAMES

ARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775

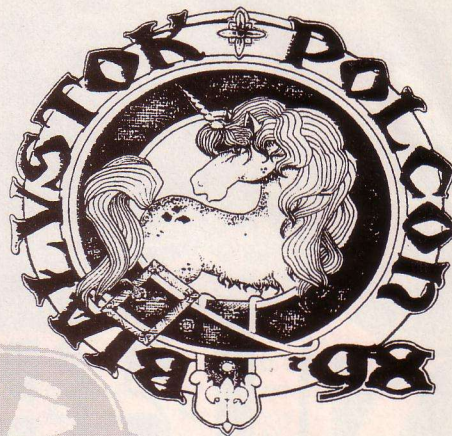
THRONOPTA



PANORAMA

POLCON '98

Przygotowali: Miłosz i Tomek



Materiał jest jeszcze tak ciepły, że nie wiemy, czy przypadkiem nie zatępiły się strony. Wrzucamy go tuż przed oddaniem numeru do drukarni.



Jeden z lepiej przygotowanych konkursów wiedzy o fantastyce. W pierwszym rzędzie przesadnie trzyma się za uszy Ewa Białolejka, w drugim radośnie Tomasz Z. Majkowski.

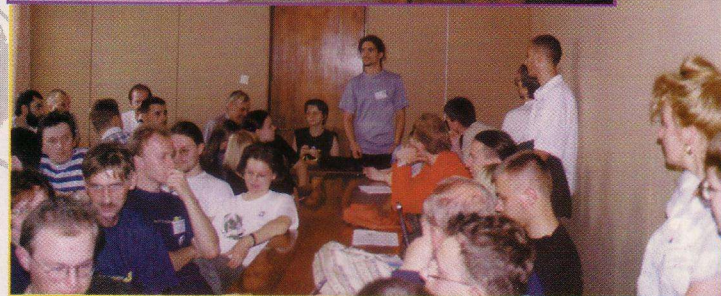
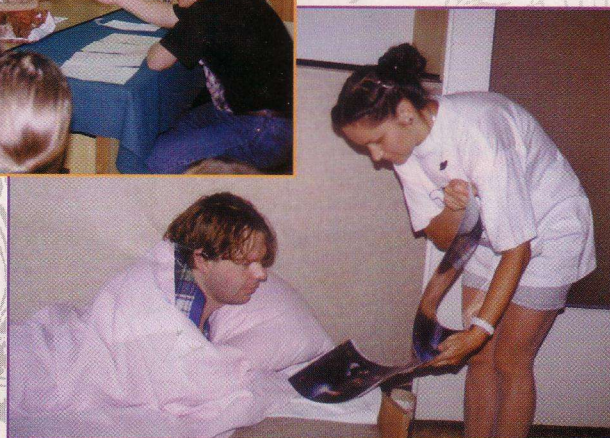
Otóż na pohybel niedowiarkom odbył się w dniach od 10 do 13 września Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki - POLCON '98. Tym razem miejscem najfantastyczniejszej z orgii uczyniono Białystok, a w szczytne jarzmo przygotowań zaprzęgiły się m.in. Podlaskie Towarzystwo Miłośników Fantastyki, PKF „TAURUS” i ŚKF „UBIK”. Z niebranżowców wymienić należy wydział Humanistyki Uniwersytetu w Białymstoku i Wojewódzką Federację Stowarzyszeń Naukowo-Technicznych - brawo dla nauki wspierającej fantastykę! Caluśki konwent otrzymał patronaty medialne i właściwie od strony formalnej wszystko wydawało się być dopięte na ostatni guzik.

Z konwentem jest taka głupia sprawa, że byle gdzie go nie zagnieździł. Musi być kino, kilka sal, komputery, miejsce na noclegi dla gości i uczestników. Jak dotąd

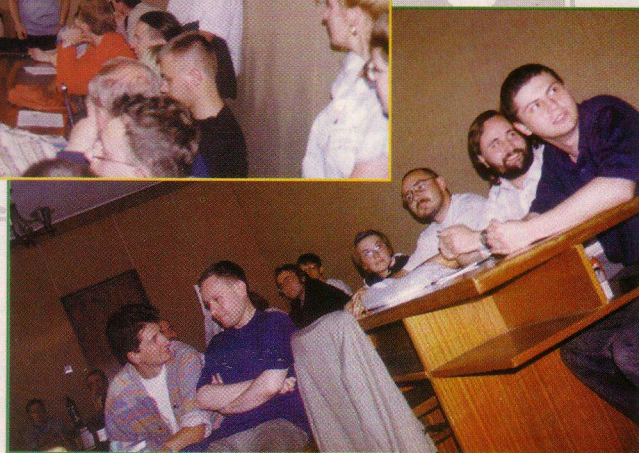
Andrzej Miszkurka, niczym boski Cezar, przyjmuje Elżbietę Gepfert, łaskawie rozpatrując kandydaturę nowego plastyka - współpracownika redakcji.

najczęściej tę rolę wspaniale spełniają wyższe szkoły + pobliskie kino. Wiadomo - we wrześniu jest tylko sesja poprawkowa, a akademiki prawie puste. Tak byto i tym razem.

Ponieważ jednak miasto Białystok nie pozostawiło Wacławowi Kozubskiemu (który odważył się nadstawiać głowę za pomyślność całego przedsięwzięcia) zbyt wielkiego wyboru, zgodnie z zasadą „jak się nie ma, co się lubi...”, imprezka rozplazowała się w kwadracie kilometr na kilometr, zawierającym na swej powierzchni kawiarnię, akademiki, kino, sale spotkań, salę komputerową i hotel. Trzeba tu powiedzieć, że dzielnie



Witold Siekierzyński, mózg Konfederacji Fantastyki „Rassun”, roztacza wizję przyszłorocznego Polconu w Warszawie. Za usta trzyma się wymownie Tomek Fruń - nie chce palnąć czegoś nie na miejscu, zwłaszcza, że Dama obok jest Jego małżonką.



Finał konkursu filmowego. Tomuś (pierwszy z prawej) wraz z Szanownym Partnerem został zresztą zwycięzcą... czyli, mówi się wygrał.

PANORAMA

spisali się zarówno organizatorzy (brawa!), jak i obsługa akademicko... ale do tego dojdziemy.

Konstrukcja festiwalu zaczęła nieznacznie kruszeć, kiedy okazało się, iż niektórzy goście, do ostatniej chwili z entuzjazmem zapatrujący się na swój przyjazd do Białegostoku, nagle... zmienili zdanie. Trudno winić za to organizatorów – tym można tylko współczuć. Marsowe czoła skłerać należy w stronę tychże gości.

Jak zwykle w bród spotkań. I, kurczę, najgorsze było to, że organizatorzy naoglądali się reklam, a zwłaszcza tej, że „życie jest sztuką



Andrzej Miszkurka pokutuje za zbyt dosłowną interpretację sformułowania: „wykap się w łazience”. Ku przestrodze podajemy wersję bezpieczniejszą: „wykap się w wannie”.

ustępuje jedynie fabrykom o nazwach „U2” i „Spice Girls”; o rolpojowych przeżyciach Pratchetta, w których brały udział typowe matki z typowymi toporami oraz o wielu innych rzeczach. Na zakończenie konwentowicze ustawili się w długiej kolejce po autografy, która – jak za dawnych dobrych lat – stała kilka godzin.

Kolejnym ciekawym spotkaniem z licznym gronem uczestników był panel o heroicznym bohaterach, w którym wziął udział m.in. Andrzej Sapkowski. Tym razem fani mogli się dowiedzieć, dlaczego Godzilla jest (lub nie jest) bohaterem heroicznym.

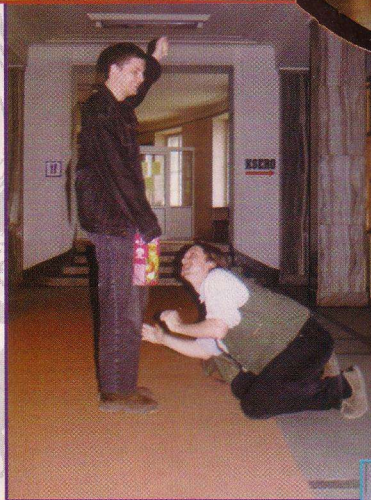


Najmłodszy konwentowicz. Słodka Pocięcha Tomka Kołodziejczaka liczy zaoszczędzoną fortunę – prawdopodobnie rodzice czytali jej zbyt dużo komiksów o Sknerusie McKwacu.

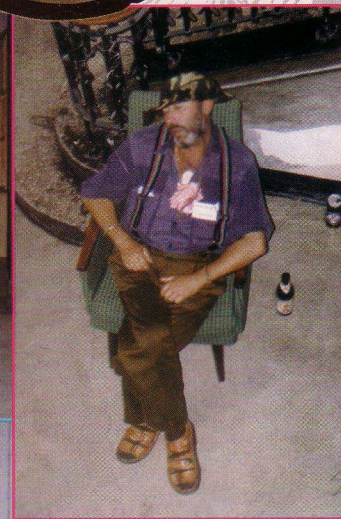
Finał konkursu o komiksie. Hojny Tomasz Kołodziejczak i szczęśliwy zwycięzca.

wyboru...”. Bardzo często spotkania z kilkoma wspaniałymi gośćmi odbywały się w tym samym czasie, a ponieważ tylko Bóg jest w trzech osobach, nam pozostawał trening na „artystów wyboru”. Pojawiły się takie stawy jak Krzysztof Boruń (ciekawi mnie, ilu z Was wie, kto to), Marek Huberath, Konrad T. Lewandowski, Jacek Ingot, Ewa Białotęcka, Tomasz Kołodziejczak, Jacek Komuda, Rafał Ziemkiewicz, Artur Szejter, Eugeniusz Dębski, Andrzej Sapkowski, a także gość honorowy Terry Pratchett, który szczególnie upodobał sobie polskie konwenty z bezdyskusyjnym zyskiem dla nich.

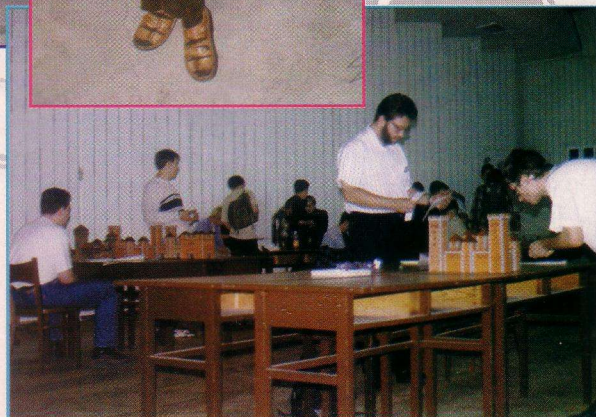
O kilku spotkaniach warto powiedzieć coś więcej. Oczywiście, hitem okazał się show w wykonaniu gościa honorowego. Uczestnicy szczerze wypełnili wielką aulę uniwersytecką i przez ponad godzinę wysłuchiwali opowieści o smalcu, który wzmacnia potencję; o fabryce noszącej nazwę „Świat dysku”, która w Wielkiej Brytanii



Michał alias Mały błaga o litość Tomuśa. To za sprawą Małego właśnie nie mogliśmy dostać się w nocy do naszego pokoju.



Jako jednemu z niewielu udało mi się uchwycić w chwili odpoczynku jednego z najbardziej mobilnych uczestników konwentu – słynnego Duda.



Poligon strategii...

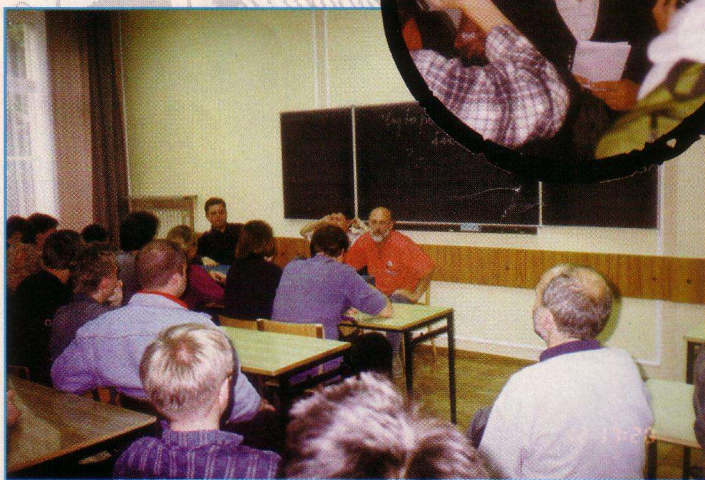
PANORAMA

Do spotkań, na które warto było zwrócić uwagę, należały również: o alternatywnej historii (Komuda, Szejter, Pawlak i Ziemkiewicz), o różnych obliczach *fantasy* (Dębski, Komuda, Inglot), o smokach w naszej rzeczywistości (Huberath) oraz o „Świecie Komiksu” (Kołodziejczak, Drewnowski, Szejter). No i, oczywiście, z redakcją MAGa (he, he).

Terry Pratchett na patriotycznym tle. Bynajmniej nie opowiada o swoich sukcesach wędkarskich.



Dawno już nie widziany Artur Szyndler w otoczeniu fanów.



W nauczycielskiej ławce (od lewej): Jacek Inglot, Jacek Komuda i Eugeniusz Dębski.

Poza panelami i spotkaniami, których tematyka zawsze prowokowała dyskusję i przemożną chęć uzewnętrznienia własnego poglądu, odbyło się także kilka konkursów. Cały wic polegał na tym, że nie we wszystkich z nich należało dawać odpowiedzi poprawne, by zyskać przychyłość jury. W jednym z ciekawszych, na temat wiedzy o filmie fantastycznym, oprócz pytań typowych dla filmu fantastycznego (np. kogo porwało UFO w serialu „Dynastia”), można było nabyć szereg kluczowych informacji dla światów ulubionych filmów – np. dowiedzieć się, że Imperator z Gwiezdnych Wojen nazywał się Darth Vader. Po tym właśnie incydencie odpowiedź „Darth Vader” stała się uniwersalną odpowiedzią

ostatniej szansy na wszystkich konkursach (zaszczytny to następca szedariadowego „Gibsona” i krakonowego „Pancernika Patiomkina”).

Skoro już jesteśmy przy potknięciach, wypada wygłosić protest przeciwko niecnemu procederowi „Skrzatów Kluczolubków”, które kilkakrotnie podkradły klucze od sal, w których miały się odbywać spotkania. Fu, Krasnale! Fu!

Dalej. MAGowska redakcja, jak zwykle, wystawiona została na strzelnicę spotkania z czytelnikami. Można było sobie postrzelać szczerymi pytaniami we wszystkie produkty MAGa: książki, eRPeGi i nasze ukochane pismo „Którego Nazwy Nie Należy Wymieniać”. Czaruwaliśmy, jak mogliśmy. Andrzej Miszurka uniósł się w ojcowskiej przemowie na temat wspaniałości nadchodzących książkowych osobliwości wydawniczych, doprowadzając do ekstatycznego drżenia tyki najbar-

Od prawej: Michał, swany też Małym, Tomuś, Robert Siniakiewicz i Młody Artysta, którego prace wspomniane Grano ocenia.



dziej zagorzałych przeciwników literatury. Tomek Kręcmar poszybował w obłoki zapowiedzi roleplayowych i płąsając wśród niepowtarzalnych metafor prowokował salwy rzęsiстых oklasków (najbardziej rzęsiście wywołał opowieścią o „codziennym kawałku roleplayowego chleba”).

Doszły także do skutku Mistrzostwa Polski w Doom Trooperku. Pierwsze miejsce zajął Marcin Łapiński, drugie przypadło Mariuszowi Kalinowskiemu, a trzecie Pawłowi Kolonowi. Gratulacje i nagrody, oczywiście, były. W sali obok po cichutku zagnieżdżyła się garstka roleplayowców, których – nie wiedzieć czemu – było w tym roku wyjątkowo mało.

Jak zwykle na Polconie odbył się przedpremierowy pokaz nadchodzącego hitu. Łatós był to film Weira „Truman Show” z Jimem Carreyem. Na razie, po cichu powiem jedno: jest to rzeczywiście hit. Wszyscy do kin jak wejście.

Wreszcie powiedziec trzeba o „Zajdlu”, czyli największej w Polsce Literackiej Nagrodzie im. Janusza Zajdla, przyznawanej na Polconie za utwory fantastyczne. Za rok 1997 nominowani byli:

Za powieść:

Jacek Dukaj *Xavras Wyzryn* (SuperNova)

Marek S. Huberath *Druga podobizna w Alabastrze* (Zysk i S-ka)

Jacek Inglot *Quietus* (Zysk i S-ka)

Andrzej Sapkowski *Wieżę Jaskółki* (SuperNova)

PANORAMA

Za opowiadanie:

Ewa Białołęcka za *Błękit Maga* (Nowa Fantastyka 3/97)
 Eugeniusz Dębski za *Aaa, kotki dwa...* (zbiór Trzyńście Kotów – SuperNova)
 Jacek Komuda za *Tak daleko do nieba* (Nowa Fantastyka 6/97)
 Andrzej Pilipiuk za *Ostatnią Posługę* (Fenix 9/97)
 Andrzej Sapkowski za *Złote popołudnie* (zbiór Trzyńście Kotów – SuperNova).

No i, uwaga, uwaga. Walka była jak zwykle zacięta. W dniu poprzedzającym losowanie rozpoczęła się przedwyborcza agitacja. Niektórzy autorzy posuwali się do szantażu, ogłaszając, że jeśli nie dostaną „Zajdła”, przestaną pisać... Czekamy na imprezę przed rozdaniem przyszłorocznych Oscarów, kiedy to każdy z reżyserów

Bunkier Uniwersytetu i kocująca gromadka konwentowiczów.



legł na łóżku snem tak sprawiedliwego, że aż nie słyszącego pukania. Po kilkunastu minutach nadziei przerażającej się w rozpacz stanęliśmy twarzą w twarz ze smutną prawdą. Na ratunek pospieszyła nam szefowa recepcyjnej zmiany w aka-



W belfrowskiej pozie (od lewej): Jacek Drewnowski, butelka i Artur Szrejter.

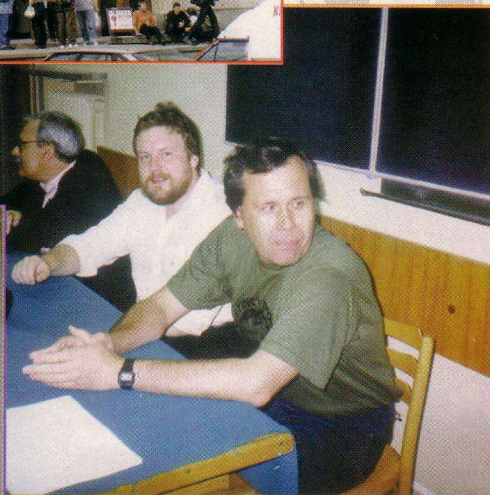
będzie miał swój kwadrans, by opowiedzieć publice, czego to on sobie nie zrobi, jeśli nie zdobędzie Oscara.

Tak więc oczekiwanie na zajdłowski wieczór upływało w arcy-ciekawej atmosferze. W końcu Ów nadszedł i okazało się, że tym razem wyróżniono literacki plan powieściowy Marka S. Huberatha, a także opowiadaniowy Ewy Białołęckiej. Obojgu serdecznie gratulujemy. Spod lady powiem, że Polcon ten był Polconem Marka Huberatha, który nie ruszał się nigdzie bez grupy wiernych fanów, a wartym podkreślenia jest, iż Jego towarzystwo jest zawsze szalenie wnoszące.

Od strony zaplecza całość nabierała nieco szarych barw. Po całodziennym rozkosznej gonitwie od spotkania do spotkania, wieczór rozpoczęło się posiłkiem (wreszcie był na to czas) i dysputami



Zwycięzca Turnieju Doom Tropera (po prawej). Po lewej – jeden z organizatorów nie może się rozstać z nagrodą.



Trio a la Świątowid – (od lewej) Andrzej Sapkowski, Konrad T. Lewandowski i Marek S. Huberath.

demiku, udostępniając jeden z dodatkowych pokoi, byśmy nie musieli ogrzewać korytarzowego linoleum. Cześć jej i chwata! Na jednym ze zdjęć zarejestrowaliśmy symboliczną scenę przeprosin śpiocha Michała.

Czy konwent był na plus? Na pewno tak. Organizatorzy walczyli dzielnie i zasłużenie zwyciężyli. Redakcja Magii i Miecza serdecznie dziękuję za zaproszenie i miłą atmosferę.

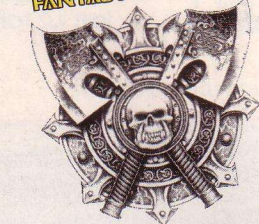
A w przyszłym roku Polcon w Warszawie. Ostatnio Warszawa gościła go w 1987 roku i Zajdla wtedy nie przyznano. A co teraz? Okaze się pod koniec sierpnia przyszłego roku.

NIEPOWTARZALNA OKAZJA!

KOS01



WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY



KOS02

KOS03



Cena: 39,90 zł za sztukę

KOS04



UWAGA: Przy zamówieniu 3 koszulek zaoszczędzisz 6 zł!
Przy zamówieniu 5 – już 10 zł!

Po wielu trudach i znojach dopieiliśmy swego! Wreszcie, jako pierwsi, możemy Wam zaproponować serię eRPeGowych wdzianek, dzięki którym każdy miłośnik gier fabularnych będzie się odróżniał od szarego połykacza chleba. Rozszerzyliśmy naszą ofertę o MAG-boutique z dwóch podstawowych przyczyn. Po pierwsze: arsenal gitowych koszulek – podstawą dobrego samopoczucia i zainteresowania płci przeciwnej. Po drugie... nikt takich koszulek u nas jeszcze nie robił i zapewne długo nie zrobi. Tak więc, jest to szansa jedyna i niepowtarzalna! Zwłaszcza że po zakupie 3 koszulek możecie zapłacić o 6 zł mniej, a przy zakupie 5 koszulek – już 10 złotych mniej! Wystarczy umówić się z kumplami. Proste?

I jakie przyjemne!

Na razie przygotowaliśmy pięć wzorów koszulek, wszystkie wykonane zostaną na produktach firmy o światowej renomie – Fruit of the Loom, a proces nadruku zapewnia dobrą jakość grafiki nawet po uciążliwym praniu

(nareszcie odpowiedzialna firma)!

Pozdrawiamy i życzymy udanych sesji!!!

KOS05



JESTEŚMY PIERWSI W POLSCE!

Ludzka wyobraźnia
nie zna granic..

Ludzka wyobraźnia
jest wszechpotężna..

Ludzka wyobraźnia
jest nieuchwytna..

可愛い

Lecz nam udało się zebrać
to wszystko w jednym miejscu
- specjalnie dla CIEBIE...

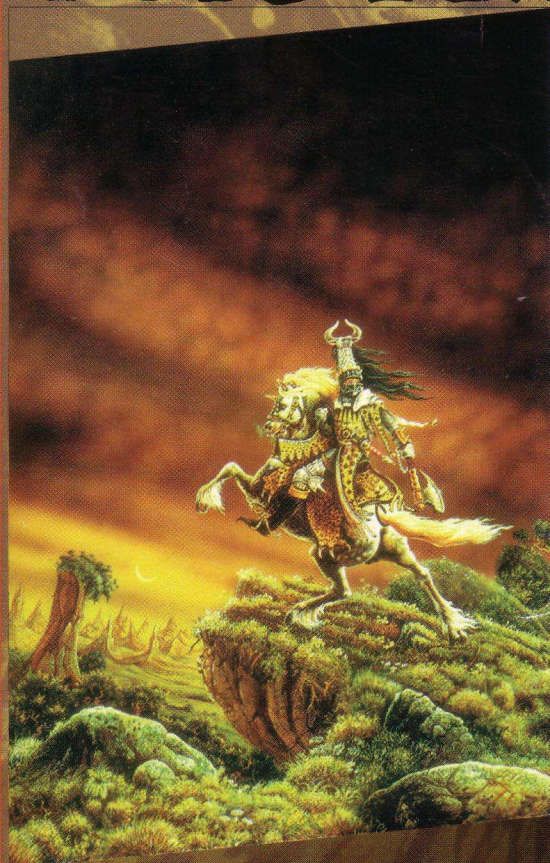
Kawaii - miesięcznik dla ludzi
z wyobraźnią wykraczającą
ponad przeciętną

Kawaii



WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EKRAN MISTRZA GRY



Już nie musisz
wertować stosu podręczników
– teraz masz wszystko na ekranie

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!!!