

New RPG Order

Prezentuje

Magia i Miecz nr 2/2000



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 99
Rozdzielczość.....: 1820x2700
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2009.02.01

Opis:

Magia i Miecz - pierwsze i najdłużej istniejące (1993-2002) czasopismo o grach fabularnych na polskim rynku. Jako prekursor tej tematyki w Polsce, odegrało ogromną rolę w popularyzacji idei RPG. Przez długi czas było jedynym czasopismem o grach fabularnych w Polsce. W pierwszych numerach prawie cała objętość pisma poświęcona była publikacji systemu RPG Kryształ Czasu. Następnie kształt pisma zmieniał się na przestrzeni lat, by stać się czasopismem o szerokiej tematyce (newsy, materiały do gier, literatura, recenzje, artykuły luźno związane z RPG). Ukazały się 103 numery Magii i Miecza - obecnie to pismo nie jest już wydawane.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Rafał A. Ziemkiewicz: KOSZT UZYSKANIA – część pierwsza

WIM

Magia i Miecze

INDKS-32954
cena: 6,50 zł

LITERACKA
KLASYKA
w RPG

ZABÓJCA HORRORÓW
nowa dyscyplina do ED

AUF WIEDERSEHEN, MEIN HERR
scenariusz do W:M

DZIEŃ Z ŻYCIA MIASTA NOCY
scenariusz do CP



Copyright © 1999 by Pionier Creations

Opowiadanie:

Koszt uzyskania — 27
Rafał A. Ziembkiewicz

Almanach:

Literatura klasyczna
a gry fabularne — 35

Tomasz Andruskiewicz, Miłosz
Brzeziński, Maciej Nowak-Kreyer,
Łukasz M. Pogoda, Jerzy Rzymowski,
Artur Szejter, Tomek Kreczmar

Kusze, czy bohaterowie,
czyli o mentalności
w grach — 46

Erich S. Arendall „Shadow Sprite”

Felietony:

Z punktu widzenia
laika — 27

Książki

Dwa kilo wątpliwości — 27

Post Scriptum

Mięcho:

Pan Tomek — 45

Michał „Malkaw” Stokowski

Antonio — 45

Michał „Malkaw” Stokowski

Uczniowie Dantego — 74

MIABEU

Moc Jedi — 76

Puzglin

Panorama:

Multibox — 8

Komantarz MiM-a:
White Wolf jaki jest,
każdy widzi — 11

Wieści — 12

Stałe działy:

Listy — 20

Okiem zewnętrznym:
Naprawdę, jaki jesteś, nie
wie nikt... — 23

Tomasz Kołodziejczak

O'hyde park — 20

Cyberpunk

Dzień z życia
Miasta Nocy — 77

Junior.

Earthdawn

Mroczny i waleczny
Zabójca Horrorów — 47

Tomek Kreczmar

Dzikie Pola:

Złota brama (II) — 81

Aleksandra Mochocha,
prima vota Marczyńska
i Michał Mochochi

Świat Mroku:

Knajpa — 64

Hubert „Nog” Szuszkiewicz

Auf wiedersehen, Mein Herr
czyli niezobowiązujący
scenariusz do W:M — 67

Tomasz F. Misiołek

Tabula Rasa — 73

Michał „Malkaw” Stokowski

Warhammer:

Panteon elfich bogów:
Adamnan na Brionha — 62

Thil nen & Ellentir

Zew Cthulhu:

Dom spokojnego
szaleństwa — 52

Jerzy Cichocki

Prawda o górze
Shasta — 53

Jerzy Cichocki

Bajki dziadka
Joe Abrakadabra — 55

Joe Abrakadabra

Niejasna intryga — 57

Adam „Wolvie” Wiczjarek

MIM

2(74)/2000

WYDAWCA:

Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac.,
Zew Cthulhu, Panoramy)
grabarz@rpg.pl
Artur Szejter (sekretarz redakcji, opowiadania)
eplams@egmont.pl
Tomasz Andruskiewicz (Świat Mroku)
tommandr@pfi.com.pl
Maciej Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)
maciek@mag.com.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (Earthdawn, Warhammer)
mag@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności, p.o. Dzikie Pola)
mag@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Andrzej Łaski, Jarosław Musiał,

KOREKTA:

Koszmar z przestworzy

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,
Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda, Puszkin,
Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych
porużeń), Andrzej Śwędryński, Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
e-mail: mag@mag.com.pl
http://www.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:

„Knight of Fire” Piotra Cieślińskiego

KRÓL ARTUR PENDRAGON IV

Chaosium Inc. uległo podziałowi. Jak już pisaliśmy, *Green Knight* przejął linię gry **PENDRAGON**, nad którą pracowali Greg Stafford oraz Sam Shirley i Bill Bridges. Owocem całej operacji jest czwarta edycja tej historycznej gry *fantasy*.

Podręcznik kosztuje 26,95\$ i liczy sobie 352 strony. Wyraźnie widać odcisnięty na nim wpływ kilku lat istnienia systemu na rynku. Coś, co kiedyś stanowiło niewielkie zasady podstawowe, rozrosło się znacznie.

Akcja gry toczy się oczywiście w legendarnej Bretanii, gdzieś w okolicy 531 roku, przedstawionego jednak niczym średniowiecze – mamy więc do czynienia ze światem feudalnym, rycerzami w zbrojach i z kopiami niczym w wieku XIII.

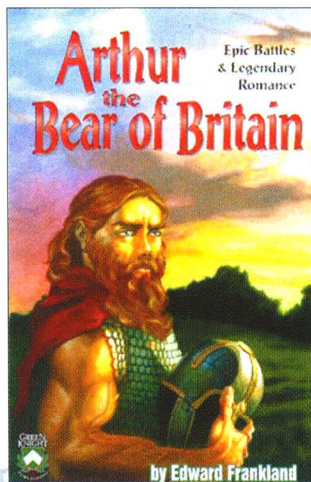
Zasady podzielono na dwie grupy: podstawowe i zaawansowane. W obu kreowanie postaci oparto na szerokim wachlarzu możliwości, z których MG nie musi oczywiście korzystać. Mechanika z kolei to zmodyfikowana wersja tej, którą znamy z ZEWU CTHULHU i RUNE-QUESTA – umiejętności i atrybuty mają zwykle wartość od 1 do 20, a wynik rzutu musi być niższy niż dana liczba.

Najciekawszym i najniezwyklejszym elementem **PENDRAGONA** (znanym od lat) są cechy charakteru

oraz uczucia. Na pierwsze z nich składają się przeciwne sobie pary – przymiot i przywara (np. Dumny-Skromny, Odważny-Tchórzliwy) – których wartość musi w sumie wynosić 20. W sytuacjach, w których bohater pragnie uczynić coś niezgodnego z jego charakterem, musi wykonać odpowiedni test. Wartość owych cech zmienia się wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Niezwykle ciekawie wpływają one na kreację bohatera, tym bardziej, że różne przymioty/przywary są cenione przez różne kultury.

Uczucia z kolei to, na przykład, lojalność względem jakiegoś pana, miłość do rodziny czy uczucie do jakiejś damy. Mają one inną funkcję niż cechy charakteru, ale służą podobnemu celowi: objęciu postaci klamrami moralności, religijności i romantyczności legend Arturiańskich.

Kolejną niezwykłość **PENDRAGONA** to upływ czasu. Podczas jednej sesji może minąć bez mała rok – podczas zimy rycerze nie opuszczają domostw, a dopiero później wyruszają na poszukiwanie przygód. „Zasady zimowe” obejmują związki małżeńskie, narodziny i śmierć, a także zdobywanie Chwały (mierzącej czyny rycerza, jego bogactwo oraz znaczenia jego rodu).



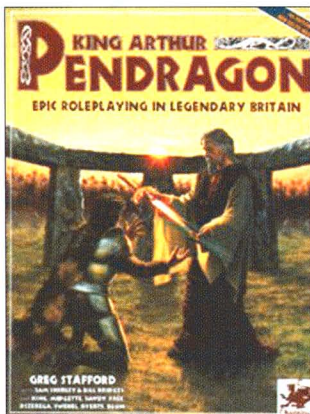
Wiele stron podręcznika poświęcono na opis rycerskiego życia, na które składają się między innymi bitwy, polowania, romantyczne porywy. Za każdym razem informacje uzupełniano elementami mechaniki. W porównaniu z tym, wiadomości o czarodziejach są dość skąpe. Nic nie wskazuje również na to, by magowie byli w planach czymś więcej niż BNami.

Nieźle ilustrowany podręcznik uzupełniają: geografia Brytanii, opisy BNów (m.in. Artura czy Lancelota), przygody, historia, religia, ceny... i wiele innych rzeczy przydatnych do prowadzenia. Pełno tu również cennych cytatów ze źródeł.

Jakieś wady? Czuć, że system opracowano w 1985 roku – w czasach, gdy nacisk na zasady był większy. Stąd duża liczba tabel. Pojawiają się również reguły będące efektem lat późniejszych, przez co widać pewien kontrast. Trudno również przeczytać całość bez bólu głowy.

Tak czy inaczej system należy polecić każdemu miłośnikowi Brytanii, króla Artura i rycerzy Okrągłego Stołu.

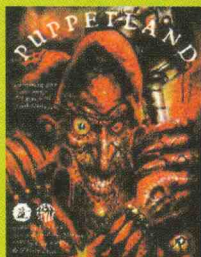
Tomu\$



KRAINA LALEK PLUS PRAWO DO ZABIJANIA

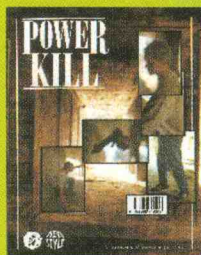
Od dłuższego już czasu wiadomo, że John Tynes to geniusz świata RPG. To on właśnie stoi za sukcesami DELTY GREEN i jest jednym z animatorów Pagan Publishing. Okazuje się zaś, że potrafi również tworzyć rzeczy proste, a tak niezwykle...

Oba systemiki zajmują w sumie 24 strony podręcznika kosztującego około 6 dolarów. Z jednej strony mamy niezwykle PUPPETLAND, z drugiej króciutki, ale wykrecony POWERKILL. O obu wspominaliśmy w grudniu. Dziś zbliżenie drugie.



PUPPETLAND

Surrealistyczna kraina lalek, znajdująca się we władzy niejakiego Ciosa, który zabił Twórcę i obdarł go ze skóry, by użyć jej jako maski na swą twarz oraz materii do wykreowania sług. Prosty system (tak prosty, że go w zasadzie nie ma), niezwykle ilustracje... A wszystko po to, byśmy mogli opowiedzieć sobie mroczne bajki dla dzieci, po których ciarki przejdą nam po plecach. W podręczniku znalazło się wiele informacji o świecie lalek, pomysły na opowieści i kilka innych rzeczy, których na sieci nie znajdziecie.



POWERKILL

Ten ledwie trzystronicowy metasystem opracowano po to, by stanowił nakładkę na inną grę fabularną. Założenie systemu jest następujące. Po zwykłej sesji MG na nowo opowiada znaną już historię niczym jakąś ocierającą się o szaleństwo halucynację. Tym jednak razem bohaterowie nie zabijają demonów, a niewinnych ludzi. Po co to wszystko? Aby Wasi bohaterowie choć na chwilę stali się groteskowymi potworami. Aby pojawiły się w Waszych głowach niepokojące pytania. Aby mieć na sesji jeszcze więcej zabawy.

Informacje o obu systemach można znaleźć na: <http://www.john.tynes.com>.

Tomu\$

GWIEZDNE WOJNY RPG

Chyba każdy z nas chciałby już dorwać się do nowego RPG związanego z Gwiezdnymi Wojnami. Ostatnio pisaliśmy o wielkim dilu, jakiego dokonała Hasbro/WotC/TSR, zdobywając licencję na ów świat. Teraz zaś kilka odpowiedzi na nurtujące wielu pytania.

Co oznacza wspomniana licencja?

Ano to, iż WotC ma prawo produkować gry fabularne, akcesoria do nich, figurki, gry bitewne itp. Kontrakt nie obejmuje gier karcianych, a dotyczy oryginalnej trylogii oraz licencjonowanych rozwinięć, publikowanych przez m.in. Del Rey i Dark Horse.

Kiedy pojawi się coś nowego?

Pierwszy produkt zapowiadany jest na czwarty kwartał tego roku.

Jakiego rodzaju mechanika zostanie wykorzystana?

Jeszcze za wcześnie, by odpowiadać na takie pytania.

Czy będzie kompatybilna z systemem WEGa?

WEG posiada prawa do swojego systemu, więc WotC nie może z niego skorzystać. Postara się jednak sprawić, by przejście od jednej gry do drugiej było możliwe bezbolesne.

Czy opublikowane zostaną zasady konwersji między wspomnianymi systemami?

Tak, choć jeszcze nie wiadomo w jakiej postaci.

Kto pracuje nad grą?

Przedo wszystkim Bill Slavicek, który był pracownikiem WEGa, a także jednym z twórców pierwszej gry ze świata GW.

Kiedy będzie można dowiedzieć się czegoś więcej?

Rąbek tajemnicy zostanie ujawniony w sierpniu, na tegorocznym GenConie w Milwaukee.

Czy RPGA będzie wspierać ten projekt?

Oczywiście. Między innymi przez magazyn „Polyhedron”.

Jakiej wielkości będą figurki?

Standardowej – 30 milimetrów.

Jakiego rodzaju produktów figurkowych można się spodziewać?

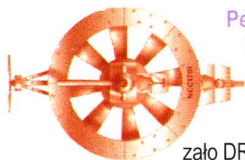
Znaczącej liczby niezależnych wzorów, gry bitewnej oraz figurek do gry fabularnej.

Tomu\$

UFO NA PEDAŁY CZYLI „THE RAID ON ROSWELL“



THE RAID ON ROSWELL



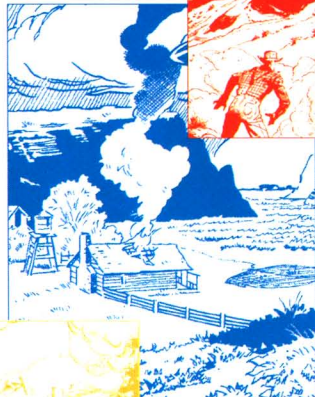
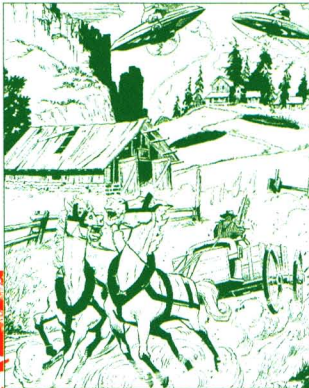
Pewne fakty stały się wręcz niepodważalne: internet jest najtańszym, najszybszym i najpełniejszym narzędziem promocji każdego niemal typu produktu związanego z RPG. My – gracze – nie mieliśmy co do tego wątpliwości chyba nigdy. Teraz tę pewność zyskali producenci gier i zaczęło się...

Jak się okazało DRAGON FIST firmy Wizards of the Coast był tylko zwiastunem tego, co dzieje się aktualnie na sieci. Posypały się fragmenty dodatków, kampanii, scenariuszy, wywiady z twórcami, dyskusje graczy z redaktorami i autorami... A nawet – jak w przypadku DF – całe systemy! O ile jednak mogliśmy mieć dotychczas do czynienia jedynie z publikacjami ledwie fragmentów poważnych dodatków, na dzień dzisiejszy sytuacja zaczęła się nieco zmieniać. Dowodem na to jest pojawienie się na przykład na stronach firmy Pinnacle Entertainment Group oficjalnego, pełnego dodatku do DE-ADLANDS RAIL WARS – **The Raid On Roswell**.

Każdemu, kto liznął fantastyki choć trochę, Roswell kojarzy się nieodmiennie z ufo. Ponoć tam właśnie wylądowało, a podstępny rząd kraju hamburgerów, kłamczuchów i wojujących bab wszystko zataił i maltretuje do

dzisiaj zielonych, mackowatych pilotów. I dobrze, że tak się to wszystko kojarzy. Bo „Raid na Roswell” to właśnie kampania, mająca na celu rozwiązanie zagadki słynnych UFO, które pojawiają się i znikają nad Martwymi Ziemiemi Dzikiego Zachodu.

Całość kampanii podzielono na kilka rozdziałów i nadano jej z gracją formę scenariusza bardzo otwartego. To znaczy: napa-kowano NPCami,



dwunastu me-gabajtów w for-macie .pdf, obsłu-giwany przez darmowy pro-gramik Adobe Acrobat – także do ściągnięcia, jak ktoś nie ma.

W tRoR znajdziecie rzecz jasna kupę wystrzałowych grafik, eleganckie mapy, portrety NPCów – pełno-prawny produkt. Czy Muszę doda-wać, że polecamy? Polecamy. Dobra robota.

W tRoR znajdziecie rzecz jasna kupę wystrzałowych grafik, eleganckie mapy, portrety NPCów – pełno-prawny produkt. Czy Muszę doda-wać, że polecamy? Polecamy. Dobra robota.

Miłosz



ciekawymi miej-scami, pomysłami na mini epizody w środku, pomysłami na rozwinięcie zaistniałej sytuacji – nieco na lewo od głównego scenariusza. A poza tym – rzecz jasna – mamy zwykłą przygodę. Zwą-żywszy na fakt, że produkt ów jest do ściągnięcia zupełnie za darmo, powinienem powiedzieć, iż właściwie każdy miłośnik DL w tym kraju, mający dostęp do internetu powinien go sobie zaczerpnąć. Całość ma koło



KAMIEŃ MONARSZY

Wydawał się być nową superprodukcją na rynku RPG. System uzupełniany trylogią Margaret Weis i Tracy Hickman przywodził oczywiście na myśli Smoczą Lancę. Dodatkowym atutem miały stać się ilustracje Larry'ego Elmore'a, znanego grafika TSRu. Szkoda, że z wielkiej chmury spadł ledwie kapuśniaczek. A puszczane w obieg wstępne zasady były tak obiecujące...

System SOVEREIGN STONE opracowali Don Perrin i Lester Smith (Larry Elmore), a wydały firmy Corsair Publishing, LLC i Sovereign Press Inc. Podręcznik liczy sobie 168 stron i kosztuje 25 buck-sów. A jedyne, co można o nim dobrego powiedzieć, to niezła ilustracja na okładce. Oczywiście samego Elmore'a. Gorzej jest ze środkiem: wszystko – tekst i ilustracje – wydrukowano na zielonkawobrązowo. Chyba dla klimatu. Nic to jednak nie daje, bo – choć system narodził się niejako z grafik Larry'ego – ilustracji jest niewiele i przedstawiają w większości potwory. I jak tu poczuć świat?

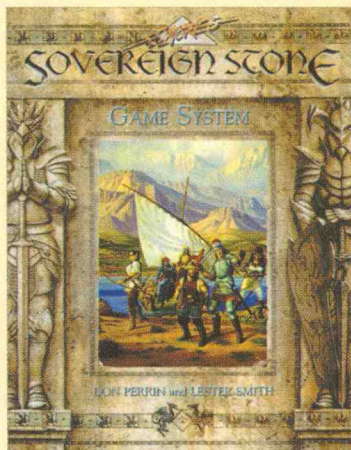
Zdziwienie z pewnością wzbudzić musi klasyczny już ustęp „Czym jest RPG”. Niech o niekompetencji świadczy fakt, iż choć w systemie wykorzystuje się wszystkie dostępne kości, nigdzie nie jest wyjaśnione, czym one tak naprawdę są. I cóż ma uczyć niedny żółtodziób?

A co zaraz po nim? Rozdział dotyczący aktualnych wydarzeń w Loeremii! Przecież jeszcze nie zostaliśmy wprowadzeni w świat! Jaki to ma sens? Jakby tego było mało, ten rozdział, uzupełniony o opis ras (podany przy okazji kreacji bohatera) oraz część dotyczącą potworów (jedna strona na potworka), okazuje się być jedynym źródłem informacji dotyczącym świata gry. To jednak nie jedyny błąd.

W świecie SS krasnoludy nie mają bród (tak przynajmniej wynika z opisu), choć na każdej ilustracji przedstawione są jak niezłe zarośnięte osiłki.

Autorzy, wyraźnie dbając o czytelnika, postanowili się upewnić, że dobrze zrozumie zasady kreacji postaci. Dlatego powtórzono je kilkakrotnie, na zakończenie przedstawiając pełne reguły. Dlaczego? Ponieważ tworzenie bohatera zaczynamy od wyboru rasy (jest ich dziewięć: dwa rodzaje krasnoludów, orki, elfy oraz pięć, nie sześć różnych ludzkich narodów – tak naprawdę mamy więc dziesięć ras, ale o jednej zapomniano tu wspomnieć), a przy każdej z nich opisano skrótowo co i jak. Mało jednak podano informacji przydatnych przy odgrywaniu.

W grze mamy do czynienia z osmioma atrybutami – czterema fizycznymi i czterema umysłowymi. Ich wartość określa się w kościach (np. k4 Siły). Opracowano dwa sposoby ich ustalania – losowy i punktowy. Postać uzupełniają wady i zalety; część z nich zależy od rasy, a część nie. Rasowe wady i zalety prowadzą do tworzenia stereotypowych postaci. Bo niby dlaczego każdy elf musi albo być uczciwy, albo mieć wroga, albo wyróżniać się wyglądem? Z kolei liczba nierasowych zalet ogranicza się do ledwie osiemnastu; wad jest zaś szesnaście. Co więcej, nie równoważą się



w większości ze sobą – możesz więc być biedny, ale nie bogaty.

Tradycyjnie postać uzupełniają umiejętności, wybierane spośród grupy dostępnej danej rasie i nie tylko. Autorzy strasznie utrudnili graczom życie, nie udostępniając pełnej ich listy. Testy wykonuje się niezwykle prosto – rzut kośćmi odpowiadającymi za cechę i umiejętność, zsumowanie wyników i porównanie ze stopniem trudności.

Plusem systemu okazuje się ekwipunek, a raczej opis jego „lokalizacji”, dzięki któremu wiadomo, co gdzie można kupić. Żaden pochodzący z małej wioseczki manczkin nie będzie więc wyposażony w co tylko sobie zażyczy. Niezłe opracowano również imiona, podając dużo przykładów zależności od rasy.

Bardzo ciekawie rozwiązano problem obrażeń – bohater może otrzymywać ich dwa rodzaje: rany (*wound*) i obicia (*stun*). Pierwsze odznacza się od dołu do góry puli życia, drugie odwrotnie. Kiedy wszystkie kwadraciki oznaczające pulę życia zostaną zakreślone, postać traci przytomność.

Jak przystało na system *fantasy*, nie zabrakło w nim również magii – tym razem związanej z czterema podstawowymi żywiołami, które z kolei połączone z rasami. Dodano jeszcze piąty żywioł – prężnię (*void*) – będący w opozycji z pozostałymi.

Podsumowując, system SS jest prosty, miły i przyjazny, ale opisany w taki sposób, że bardzo trudno go przetrawić. Kilkakrotnie wykorzystanie jakiegś zasady pojawiło się przed jej opisem. Dochodzą niewielkie niejasności, rodzące wątpliwość sformułowania. To właśnie sprawia, że niewart jest on żadnych pieniędzy.

Tomuś



◊ CZYM JEST "D&D: THE MOVIE"?

U nas być może nigdy nie wejdzie do kin. A sprawa ma naturę niezwykłą, pierwszy bowiem raz powstaje film na podstawie gry fabularnej. Warto więc poznać zarys akcji, prawda?



Mieszkańcy Imperium Izmer od lat byli podzieleni. Posiadający wielką moc magowie rządzą ręką, a zwykły lud pozostawał bezbronny. Młoda cesarzowa, Savina (w tej roli Thora Birch), zapragnęła jednak, by zapanowała równość i dostatek. Niestety, zły mag Profion (Jeremy Irons) spiskuje za jej plecami, starając się zasiąść na tronie.

Cesarzowa posiada berto, pozwalające kontrolować złote smoki Izmeru. Profion – aby jej zagrozić – musi ów przedmiot zdobyć i przekonać Radę Magów, że Savina jest niegodna berta. Szczęśliwie cesarzowa zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa, by jednak



zagrozić czarnoksiężnikowi, musi odnaleźć legendarną Różdżkę Savarille – mityczny artefakt, pozwalający kontrolować

czzerwone smoki. W tym celu wykorzystuje dwóch złodziei – Ridleya (Justin Whalin) i Snails (Marlon Wayans). Młodych bohaterów wspierają:



krasnodul Elwood (Lee Arenberg) i najlepszy tropiciel imperium, elf Norda (Kristen Wilson).

Ridley i jego drużyna pokonują pełen niebezpieczeństw labirynt Gildii Złodziei w Antius, odkrywają sekretne pieczary, zwiedzają opuszczone zamki... A wracających do

DZIŚ PYTANIE, DZIŚ ODPOWIEŹ, CZYLI KRÓTKIE INFORMACJE O FILMIE, NAD KTÓRYM PRACE POSTĘPUJĄ JUŻ OD 1991 ROKU!

W tej chwili obraz znajduje się w tzw. *post-produkcji* (dogrywanie dźwięków, efektów specjalnych itd.).

Ile elementów gry będzie obecnych w filmie?

Bardzo starano się wprowadzić do filmu zasady D&D (m.in. walkę, zaklęcia, rasy, istoty). Oczywiście część z nich trzeba było zmienić, takie bowiem są potrzeby przemysłu.

Jakiś przykład?

Gracze z pewnością zauważą, kiedy złodzieje używają swoich umiejętności, a magowie rzucają ogniste kule. Ci ostatni zresztą nie noszą pancerzy. Zwykli oglądacze natomiast zobaczą po prostu film, w którym mag czaruje, a złodziej korzysta z wytrychów. Choć wymyślono nowe zaklęcia, grający w D&D zapewne rozpoznają kilka.

W jakim świecie toczy się akcja filmu? Nie jest to podobno żadna z popularnych krain D&D.

Wiadomo było, że autorów może czekać starcie ze specyficznymi wizjami różnych *settingów* (Smocza Lanca itp.); pragnęli oni również wprowadzić własne zasady. Dlatego też zdecydowali się wykreować własny świat, który znajduje się gdzieś w uniwersum D&D.

Z fabuły wynika, że w owym świecie wielu jest magów. A co się stało z kapłanami?

W filmie nie zwraca się na nich uwagi. Scenariusz pisano myśląc o trylogii i kapłani mieli grać istotną rolę w następnych częściach. Nie znaczy to, że nie zobaczycie na ekranie kapłańskiej magii.



Izmeru czeka walka z najpotężniejszym sługą Profiona, Damodarem (Bruce Payne). Tymczasem czarnoksiężnik przygotowuje się do walki z cesarzową. Wszystko zależy zaś od potęgi różdżki...

Tomu\$



GWIEZDNE WOJNY EPIZOD I MROCZNE WIDMO

Pewnie aż troszkę wstyd, ale – jak wszyscy fani fantastyki w Polsce – napaliliśmy się nieźle na ten film. I zajawki były, zdjęcia, przecieki... A jak już się pokazał, to nawet recenzji nie zrobiliśmy. Czas nadrobić to uchybienie.

Rzeczywiście nowe dzieło George'a Lucasa okazało się obrazem wystrzałowym. Do tej pory w filmie było tak: albo jak się pojawiały efekty komputerowe, to nikt nie miał wątpliwości, że są – bo były takim fajerwerkami, iż przebijają się przez całą fabułę filmu i sceny liczyły się od efektu, do efektu (vide *Jurassic Park*, z siedmioma minutami komputerowych dinozaurów, na występ których czekało się z językiem jak krawat); albo było tak, że efektów w filmie nie było widać i później nam mówili, gdzie były (vide *Forest Gump*). A Lucas zrobił ich wszystkich w przysłowiowe pięć złotych tak, że mu jeszcze

chyba tego nie doceniają. Ot, prosty przykład. O ile bardziej wykrecone jest stwierdzenie, że ognista kula wysłana przez maga zderzyła się z napierśnikiem przeciwnika bryzgając wachlarzem iskiek, by po chwili zmienić się w chmurę czarnego dymu i ulecieć w niebo, niż samo mówienie, że „dostał”? Trzeba pamiętać, że gracze lubią swoje moce, ze względu na nie często losują postać danego rodzaju. Dajmy im więc z tego zabawę. Kolejny przykład może tematycznie odległy, ale nie zupełnie. Otóż mamy w *WAMPIRZE: MASKARADZIE* słynne przyspieszenie (ang. *Celerity*). Dla dwu postaci wampirycznych z wysokim przyspieszeniem walka niczym nie różni się od przeciętnej. I tak też się im ją opisuje. Ale warto również określić, co widzą ewentualni obserwatorzy. Np. „Naprzeciwko siebie stało dwóch facetów. Dzielił ich dystans jakichś 20 metrów. W pewnym momencie jeden zniknął, drugi zmarszczył brwi i także zniknął. W tym samym momencie ten pierwszy pojawił się kilka metrów nad ziemią, lecąc bezwładnie wyrzucony z nadludzka siłą”. Czad, nie?

Nie zapominajcie więc o efektach w RPG i tym, jak cenią je gracze. Pamiętajcie też, żeby nie przesadzić z opisami. Niesłoty – często, gdy efekty są odpalane, akcja przyspiesza. Biercie poprawkę.

A wracając do filmu Lucasa. Czy rządzi? Pewnie nie. Pewnie wielu się zawiodło. Ze względu na fabułę, albo twierdzą, że to film dla dzieci... Albo dziury w całym znajdują. Ale co tu się oszukiwać:

gdyby E1 był filmem bez korzeni w postaci E4, E5 i E6, pewnie nikt by się nie czeplił. A tak każdy mądry.

A! Jeszcze jedna dygresja RPGowa. Jest w *Mrocznym Widmie* słynny wyścig odrzutowych podów. To jest dopiero czad dla RPG! Taka przerwa w scenariuszu, a gracze muszą się czymś wykazać. Jak się to robi? Albo wyścig, albo np. zostają uwięzieni i mają zrobić teatrzyk, żeby ich wypuścili, albo coś w tym stylu. Samemu trzeba wykombinować. Idea godna polecenia jak i sam film *Mroczne Widmo*, który szczerze miłośnikom RPG polecamy.

Miłosz

efektem specjalnym. Przywalił go komputerami tak dokładnie, a przy tym zrobił to tak składnie, że długo jeszcze nikt się pod to nie podczepi. W *GW*, E1 efekty nie rozsadzają filmu, łyka się je jak resztę scenariusza. Ale gdy człowiek zacznie się zastanawiać, ile ich jest... Może od tego rozboleć głowa.

I to jest właśnie fajne. A propos zaś efektów specjalnych i rozsadzania scenariusza, muszę powiedzieć, iż do dziś mam manię efektów specjalnych w scenariuszach RPG. Uwielbiam monumentalne rzeczy: wielkie potwory... Albo gracze idą wąskimi korytarzami pod ziemią, a tu nagle stają nad brzegiem urwiska i widzą dolinę ogromną niczym Wielki Kanion Kolorado. Taki widok z wysoka, że aż dech zapiera. Próbowaliście kiedyś opisać coś takiego? Heheh... Popróbcie. Kawał starego razowca.

Generalnie jeśli mówić o efektach specjalnych w RPG, należy zwrócić uwagę na fakt, że gracze je lubią. A Mistrzowie Gry

dwa złote reszty zostało. Zrobił bowiem film, który jest jedynym wielkim

007 JAMES BOND: ŚWIAT TO ZA MAŁO

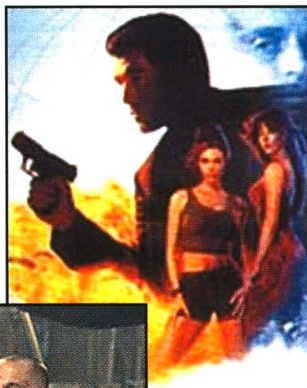


No i Bond znów zarządził! Film jest świetny! Sami autorzy uważają, że może nieco zbyt intelektualny jak na Bonda. Niestety – tylko oni, a za nimi „recenzenci”, którzy podpierają się zbyt silnie tym co słyszą, niż tym co widzą. STZM jest bez wątpienia najlepszym od dwudziestu lat Bondem. Bez dwóch zdań.

Jest maniak, który chce opanować świat, są dwie piękne sztuki, które Bond – rzecz jasna – wyjmuje bez problemu (jest też trzecia, ale zabija się, nie dając się dotknąć). Są bondowe gadżety z prawdziwego zdarzenia, są akcje tak niewiarygodne, że aż strach! Jest wszyściutko, co maniacy Bonda uwielbiają.

Niemniej podczas lektury filmu nasza mimie myśli jakowaś dziwna, że wszystkie gadżety, jakie posiada Bond, mają tylko jedno przeznaczenie. Np. wybuchająca pasta do zębów – Dentonite – tylko raz jest użyta itp., itd. No – tylko zegarek z elektromagnesem użyty jest dwa razy: żeby zmienić tor lotu kuli i żeby rozpiąć szluczek z tyłu sukienki, bez obchodzenia jej wokół. I myślałem o tym w konwencji RPG. Jak by wykręcić tak, żeby dać gra-

czom coś super ekstra, ale żeby tylko raz tego mogli użyć. To ci zabawa, nie? Można na przykład dać pierścień, który spowoduje pojawienie się „opiekuńczej aury”, i wsadzić w usta tajemniczego ofiaro-



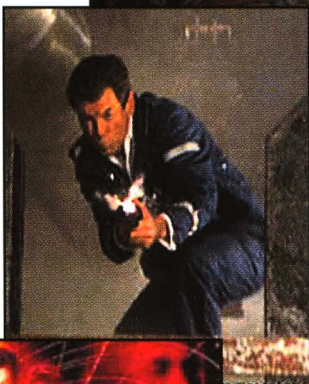
nie czuje nic: ani bólu, ani smaku – zupełnie. Jak tu z takim walczyć? To jakby maszyna. Pomysł niesamowity. A z drugiej strony, jakie niesamowite zastosowanie do RPG. Wietrzyście już? He, he...

Otóż neurologia zna takie przypadki, kiedy ludzie żyli sobie normalnie po tym, jak wbili sobie stalowe pręty w czaszkę, na wylot (to akurat spadając z rusztowania na budowie). Czyli nie jest to bajka. Mózg uszkodzony, ale objawów brak. No to teraz uwaga: wyobraźcie sobie, że gracze polują na jakąś postać i chcą ją zabić.

Wam – jako Mistrzom Gry – przydałoby się, żeby ona przeżyła nieco dłużej. A tu nagle – fik, mik – łapia go kolesie. I co teraz? Ano strzelają mu w łeb, on pada. Odchodzą. Muszę pisać co jest dalej? Milej zabawy.

Jeśli zaś mówić o filmie „Świat to za mało” – komu nie polecam? Tym, którzy sądzą, że każdy film musi mieć głębsze treści

Miłosz

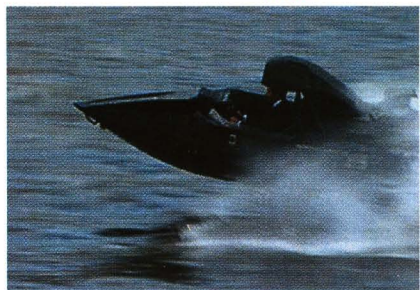


dawcy, że użyć go można tylko w ostateczności, a droga czeka ich ciężka. No to teraz gracze główkują: skoro droga ma być ciężka, to czy ta ostateczność jest właśnie teraz, czy dopiero będzie? Może to być też jakaś super broń, dżin w butelce spełniający tylko jedno życzenie... Cokolwiek, co

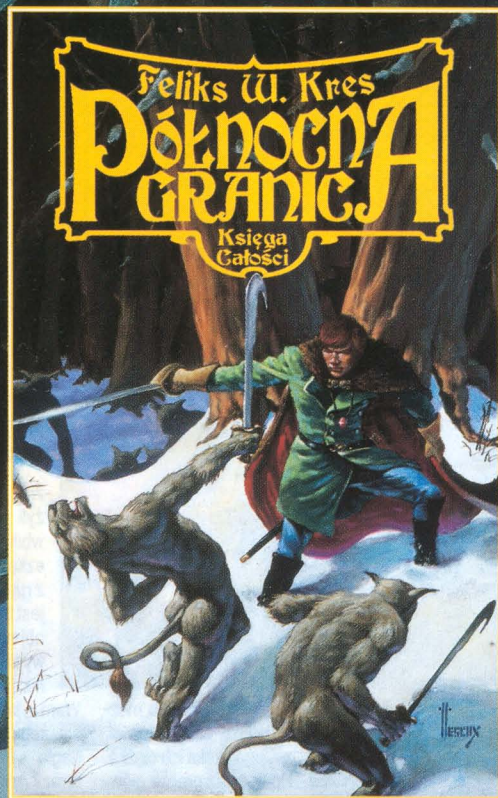
lekką zdławi pewność drużyny.

A wracając do 007 – polecam szczerze miłośnikom Bonda, filmów akcji i wybuchów! Ojej! Ale tam wybuch!

Albo co za niesamowity patent z kolesiem, który niby jest inwalidą, ale nie jest. Otóż najgorszy ze złych w tym filmie został już kiedyś trafiony głową (z pistoletu, rzecz jasna) i nie dość, że żyje, to jeszcze



**Wydawnictwo MAG poleca
najlepsze książki najlepszych autorów**



Feliks W. Kres powraca!

Pierwsza część jednej z najlepszych polskich serii fantasy, obejmującej kompletną opowieść o świecie Szereru – Księga Całości.

Mroczny świat Szereru, władany przez tajemniczą potęgę – Szerń, która przybyła znikąd i dała rozum najpierw ludziom, potem kotom i sępom...



WHITE WOLF JAKI JEST KAŻDY WIDZI!



Przygotowali Toread i Miłosz

Oto oświadczenie jednego z byłych pracowników firmy White Wolf, które podane zostało ostatnio do wiadomości publicznej. Odsłania ono nie tylko kulisy pracy dla WW, ale także metody funkcjonowania rynku RPG w Stanach Zjednoczonych. Tym razem komentarz, z oczywistych względów, pozostawiamy Wam.

Popeliłem w życiu kilka błędów. Nie zaprzeczam. Jednym z największych była praca dla firmy zajmującej się RPG. Pi-sywałem dla White Wolf Game Studio i to właśnie było najbardziej nierozsądne posunięcie w mojej karierze.

Zawsze lubiłem horrory i szukałem sposobu stania się ich autorem. Pomijam fakt, że nie da się zarobić na życie żadną pracą związaną z tą literaturą, chyba że jest się S. Kingiem lub ma się wyrobione nazwisko. Samo pisanie jest ryzykownym zajęciem, pełnym typowych dla tego fachu pułapek i nieuczciwych typów. Byłem młody i głupi, więc zdawało mi się, że mam szansę dostać się do branży horroru tylnymi drzwiami, poprzez RPG. Nadal lubię gry fabularne, mimo że setki ludzi opisujących swoje postacie do **Wampira: Maskarady** zarzucą mi związek z konwencją s-f.

W tym czasie White Wolf zaczął pracować nad serią książek. Zdobyli kilka „nazwisk”. Wiedziałem o tym i zauważyłem jeszcze jedną znamienne rzecz. Mój rozwiązujący problemy mózg w lot dodał kolejny element układanki – te same osoby nie tylko pisały gry dla White Wolfa, ale też przygotowywały i pisały książki! Przy nadzwyczajnym wysiłku mógł niewytrenowany i zaskakująco głupi umysł zdecydował, że jeśli mogę pisać dla nich gry, to mogę także pisać książki do ich serii.

Spędziłem tydzień w domu i wyprodukowałem kilka książek mogących służyć za inspirację. Mieli zupełnego i kolektywnego fioła na punkcie umów i profesjonalizmu, ale skąd mogłem o tym wiedzieć? Kiedy teraz o tym myślę, zdaję sobie sprawę, że powód, dla którego zająłem się tym wszystkim, powinien być pierwszym ostrzeżeniem. Byłem młody i myślałem tylko, jak oszukać system.

Za każdym razem, gdy oceniasz tekst, niezależnie od tego, czy autor jest twoim przyjacielem, czy nie, wszyscy czują się nieswojo. Takie jest moje doświadczenie związane z Gothic. Net mnie tego nauczył i żałuję, że nie wiedziałem o tym, kiedy angażowałem się w „niewypał” z White Wolfem. Nie zdawałem sobie także sprawy z takich spraw, jak prawa autorskie i praca na zlecenie. Byłem mołem komputerowym – nigdy nie miałem osłaniać swojego tyłka.

Umowa, z którą do mnie przybiegli, przelewała wszystkie prawa na nich. „Musisz tu podpisać, albo nie dostaniesz tego czeku na 2000 \$” to raczej skuteczny argument, kiedy od tygodnia nic się nie jadło. Wtedy uważałem tych ludzi za moich przyjaciół. Teraz, kiedy o tym myślę, wiem, że nie było najmądrzejszym pomysłem zaprzyjaźnianie się z typami,

których jedyną rozrywką było wdychanie freonu ze starych klimatyzatorów.

Mińonego tygodnia zobaczyłem, że drukują jedną z moich książek po raz trzeci razem z dwiema innymi (prawdopodobnie także nie zapłacili ani centa ich autorom za dodruk) w atrakcyjnej milenijnej okładce. Nic, nawet kopii dla autora. Zdaje mi się, że powinienem być szczęśliwy, iż moje nazwisko znalazło się na tym czymś – ale nie byłem.

Błędy drukarskie nadal pozostały na tych samych miejscach. Użyto takiego samego nędznego składu. Obecny był także ten sam pozbawiony wyobraźni marketing, który zniechęca ludzi do RPG. Zmieniono tylko kilka szczegółów.

Jako firma, White Wolf jest trupem. Straciła Gaming Industry Wars na rzecz **Wizards of the Coast** – nic, co White Wolf kiedykolwiek zrobi, nie przyniesie takiego zysku, jak karty stworzone przez WotC. Ludzie z WW przegrali, ponieważ nie potrafili odkryć, że dzisiaj dzieciaki nie chcą już spędzać czasu równego 1040 IRS na granie w głupie gry.

Wyczerpali także zasób propozycji – zamiast oferować nam ciekawych, nowych autorów popieranym przez krytykę, woleli zatrudnić swoich przyjaciół. Do końca nie wiem, czy można mówić, iż mieli szansę spopularyzowania opowieści z dreszczykiem w formie sztuki – nawet jeśli tak, to zaprzepaścili ją przez własną oszczędność.

Z rzadka słyszę teraz o ich kolejnych seriach książkowych – szum już przycichł. Krażą plotki, że wkurzyli Harlana Ellisona (gwarantuję, że nie było to trudne) i to właśnie z tego powodu podupadli. Raczej w to nie wierzę, ponieważ zdaje mi się, że on nadal wydaje u nich swoje rzeczy. White Wolf stał się Cleopatra Records na Scenie Literatury, z tą różnicą, że Harlan Ellison nawet kiedy ma złe dni, jest znacznie lepszy niż Information Society czy Komunitny FK w dobre dni.

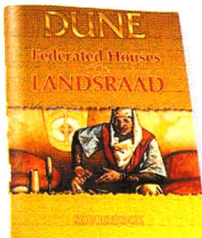
Ja? Ja się po prostu cieszę, że jestem tu, gdzie jestem. Każdy lubi tą ekstra rzecz, którą pomogłem stworzyć (nie zrobiłem tego wszystkiego sam, wbrew plotkom) i staram się wyrobić sobie imię w ten właśnie sposób, a nie całując cudze tyłki. Jeżeli któraś z osób wymienionych w tym artykule zechce odpowiedzieć, wydrukuję jej list w przyszłym miesiącu. Nie wierzę w cenzurę, tak więc nawet jeżeli odpowiedź będzie trzeszczeć od inwektyw, ujawnię je w całej krasie. Jestem pewien, że to zauważą – ci z White Wolfa uwielbiają dramatyczne sceny. Moim celem nie jest nic poza ujawnieniem prawdy na temat owej firmy – bogacą się na naiwnych młodych pisarzach, na dowód czego mam umowę o pracę zleconą.

RYMS!



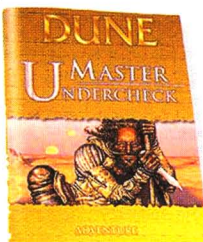
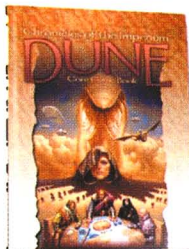
Firma Last Unicorn Games, wydawca m.in. Star Trek RPG i Deep Space Nine RPG, produkuje aktualnie DUNE: CHRONICLES OF THE IMPERIUM. Uderzenie zapowiada się na niecieńkie – kilka dodatków, promocja książek, gadżety. Oto lista zapowiadanych dodatków:

DUNE™: Chronicles of the Imperium. Dune – Core Game Book: podstawka, rzecz jasna.
Dune: Chronicles of the Imperium. Narrator's Guide: podręcznik narratora.

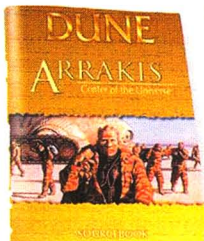


Federated Houses of the Landsraad. Dune – Sourcebook: podręcznik dotyczący istniejących Domów i tworzenia nowych.

Master Undercheck. Dune – Adventure: scenariusz-kampania.

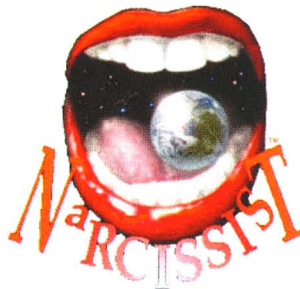


Arrakis: Center of the Universe. Dune – Setting Book: opis planety Arrakis, zwanej także Diuną.



Całość ma uwzględniać dane ze słynnego prequela Diuny, wydanego ostatnio w USA. Może zarządzić – sami jesteśmy tego bardzo ciekawi i pokładamy w Diunie niejaki nadzieje.

RYMS!



Wyszedł wreszcie NARCISST: CRASH FREE, sequel do osławionej już klasyki RPG – CONTINUUM, systemu, gdzie przygody opierają się na podróżach w czasie. Nie zapowiada się na wielkie zmiany, a rozbudowano to, z czego system słynął: opcje egzystowania światów i ich kontinuuów, czyli – jak to się dzieje, że zmieniamy historię świata, a on wciąż działa jak należy. Zdradzimy tylko, iż chodzi o światy alternatywne.

Reszta jak było: przygody, przyjaźnie i walka o wolność – scenariusze przedzierające się łokciami przez średniowieczną Francję, świat XXII wieku i paleolit. Smakołyk.

RYMS!

Od 10 stycznia ruszył serwis internetowy, który jest niejakim spełnieniem „grózb” pod adresem erpegowców – wrogów Internetu. Otóż firma RPG Realms stworzyła G.R.I.P. (Generic Role-playing for Internet Players). Co to takiego? Ano, pod adresem www.rpgrealms.com można ściągnąć sobie jeden z kilku programów, które z kolei pozwolą wylosować postać i grać w jednym z czterech dostępnych światów, w konwencjach: sf, fantasy, horror i posapokaliptycznej (Tunnels & Trolls, Classic Traveller, Judges Guild, and Legendary AsteRogues). Jak się gra? Regularnie prowadzone są sesje przez etatowych MG, do których to sesji rzecz jasna można się przyłączyć. Brzmi ciekawie? Ano brzmi.

Ale jak to się odbywa dokładnie?

- Są dwa programy: dla MG i dla graczy.
- Program dla MG ma kilka niesamowitych opcji: np. gotowe mapy i miejsca, w które można ot tak, przerzucić graczy, po prostu klikając na ich ikonkach i przeciągając myszką. Każde z miejsc ma swoje opisy i historię – wystarczy wskazać myszką fragment wybranego opisu i wyświetli się on graczom. Program MG zakłada możliwość tworzenia własnych map i opisów oraz sporządzania luźnych notatek. Można graczom przysyłać małe wycinki terenu potrzebne do rozegrania jakiejś sytuacji.
- Program ma mały moduł matematyczny, który zastępuje rzuty kostkami – można np. wpisać $((2k6)+10)-3$ i policzyć samo: wygeneruje wynik 2k6 i policzy resztę.



A ogólnie na ekranie kompa wyświetla się sesja i gadasz z kumplami – co jak IRC. Co tu dużo gadać – zagralibyśmy w Tunnels&Trolls (zbieżność z DUNGEONS&DRAGONS pewnie przypadkowa, hehe) z dziewczynami z Japonii albo Australii, co?



RYMS!

A co, jeśli ludzie, którzy umarli, pewnego dnia by się przebudzili?

A co, jeśli przebudziliby się i zaczęli zabijać innych ludzi?

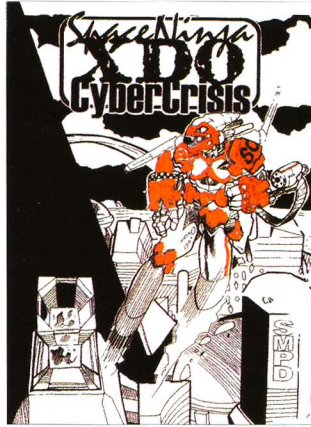
A co, jeśli ci zabijci przez umarłych znów budziliby się i zabijali jeszcze więcej ludzi?

A co, jeśli to już się zaczęło?

A co, jeśli ten dzień był wczoraj?

To proste. Firma *Crucible Design*, na wskroś Irlandzka (bo tak się każą nazywać), wpada na rynek amerykański. Kopalnia złota. Ich system ZOMBIE, do którego wstęp czytaliście powyżej i który powstał na podstawie słynnej serii filmów Mistrza Romero, a także inne

systemy – Qabal, 23rd LETTER, SPACENINJACYBERCRISIS XDO



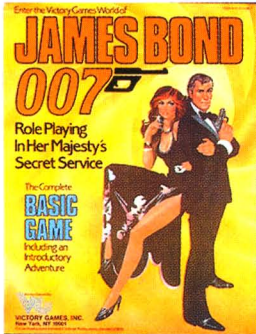
RYMS!

Pyszniutki kąciołek dla miłośników systemu ARS MAGICA! A jest nim mianowicie długo oczekiwany **Medieval Handbook**, czyli opis trzynastowiecznej Europy. Kultura, sztuka, metody transportu, a nawet choroby. Wszystko to spisane wprawna dłonią mnicha Petera z Aalen. Należy zwrócić także uwagę na fakt, że całość podano z Hermetycznego

punktu widzenia, a zatem dosyć z kłamstwami podręczników historii – mamy oto książkę, która ukazuje prawdziwą naturę zjawisk tamtego, mrocznego czasu.

Polecamy!

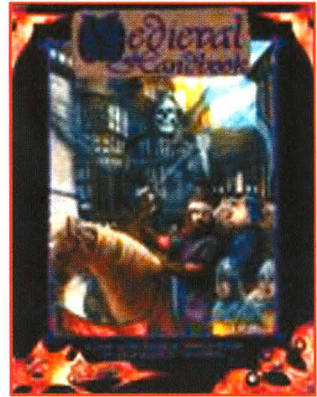
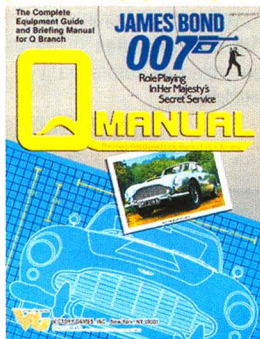
RYMS!



graczy i MG, między innymi słynny „Q Manual”, czyli podręcznik o komórce „Q”, odpowiadającej, jak zapewne pamiętacie, za wszystkie wynalazki Bonda.

Aktualnie VG przeżywa renesans. W związku z premierą filmu *Świat to za mało* wypuszczają raz jeszcze całą serię erpegów, komiksów, koszulki i cały stuf promujący zabawkę. Jak dla nas – szkoda, że system się wcale nie zmienił: Można by jakąś nową edycję, czy coś... Ech... No, nic.

Malo kto już dziś pewnie pamięta, że w 1983 roku firma *Victory Games* wypuściła znamienitą pozycję dla rynku erpegów, a mianowicie: JAMES BOND 007: ROLE PLAYING IN HER MAJESTY'S SECRET SERVICE. Do dziś ukazało się wiele dodatków, głównie traktujących o oficjalnych przygodach najlepszego agenta brytyjskiej komórki wywiadu i kontrwywiadu, ale pojawiły się także sequele – np. *Goldfinger III*! Poza tym – jak można się było domyślić – podręczniki dla



RYMS!

Pelgrane Press Ltd. to nowa firma, której siedziba znajduje się w Wielkiej Brytanii. Zdaje się jednak, że wjedzie na rynek z prawdziwym hitem: DYING EARTH RPG, a więc systemem opartym na mało znanym u nas cyklu *fantasy* Jacka Vance'a. Pracownicy zapowiadają, że będzie to prawdziwy hit. Podkreślają, iż od wielu lat fani gier fabularnych czerpali z literatury Vance'a – teraz będą mogli to robić bez żadnych przeróbek.

RYMS!

A to jest dopiero hicior! Uwaga!

John Tynes, geniusz RPG, rain-maker, człowiek, który w wieku 19 lat założył Pagan Publishing, robiący teraz najlepsze treściowo i pod względem wykonania perfekcyjne dodatki do **Call of Cthulhu**, autor takich systemów jak **PUPPETLAND** (czad!) przeszedł sam siebie! Heh... Czy to jeszcze możliwe?

UNKNOWN ARMIES

UNKNOWN ARMIES! Zapamiętajcie ten tytuł! Zupełnie nowiutki system, który z miejsca został kupiony przez **Atlas Games**. To tytuł, który trzeba zapamiętać! O co chodzi? Ano o luźne czerpanie z **CoC**, ale bardzo luźne. Otóż gracze są częścią społeczności... uwaga... kultystów! Maniakich przywoływaczy demonów,

kroczących przez sny koleśki, używających magii ze starych ksiąg i artefaktów, nasytających na siebie hordy maszkar wygrzebanych z ostatnich



stron najbardziej bluźnierczych ksiąg całego świata! Na necie jest już pełno stron! Totalny odjazd! Żadnych zahamowań! Potwory! Magia! Klany! Wszystko, co najlepsze w RPG...

RYMS!

Hasbro/WotC/TSR podzielił się planami na rok 2000. Oto i one:

STYCZEŃ:

Aegis (dodatek do Star*Drive, opisujący centralny układ Verge),
Dalamar the Dark (powieść Nancy Varian Berberick ze świata Lancy),
The Icwind Dale Collector's Edition (czyli odgrzana, znana i u nas „Trylogia Lodowego Wichru”),
The Killing Jar (przygoda do Dark*Matter),
Vortex of Madness & Other Planar Perils (przygoda do AD&D).

LUTY:

Arms & Equipment Guide (dodatek do Dark*Matter),

Beyond Science: Guide to FX (rozszerzenie do ALTERNITY, opisujące moce zwyczajne),

Kantyczka (kolejne wskreszenie – następne tomy pięcioksięgu ukazą się do końca roku),

Kroniki Lancy (ożywienie klasycznych trzech tomów),

Nemesis (powieść do Magica),

Priest's Spell Compendium (tytuł mówi sam za siebie),

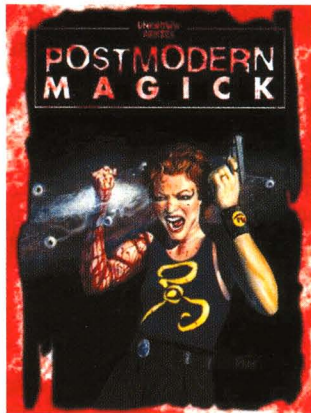
Rise of the Titans (nie zapowiadająca się ciekawie przygoda do Lancy),

Secrets of the Magister (dodatko przygoda do Zapomnianych Krain),

The Best of Tales (pierwszy tom czegoś autorstwa Weis i Hickmana),

Tynes to po prostu koleś. Ledwo stworzył coś takiego jak **DELTA GREEN**, bierze się wraz z Gregiem Stolzem (autorem **USAGI YOJIMBO**) za taką bombę! Tylko grać!

Postaramy się na za miesiąc coś dla Was tyknąć o tym systemie i powiemy bliżej, o co chodzi i jak się gra.



The Dark Elf Trilogy Collector's Edition (rezurekcja).

MARZEC:

Diablo II: The Awakening (przygoda i dodatek do AD&D),

Dragons of a Fallen Sun (pierwszy tom nowej trylogii – **The War of Souls** – ze świata Lancy, napisanej oczywiście przez Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana),

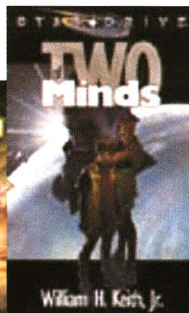
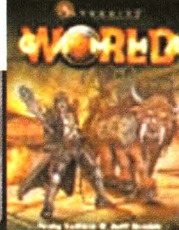
Realms of the Deep (antologia ze świata Zapomnianych Krain),

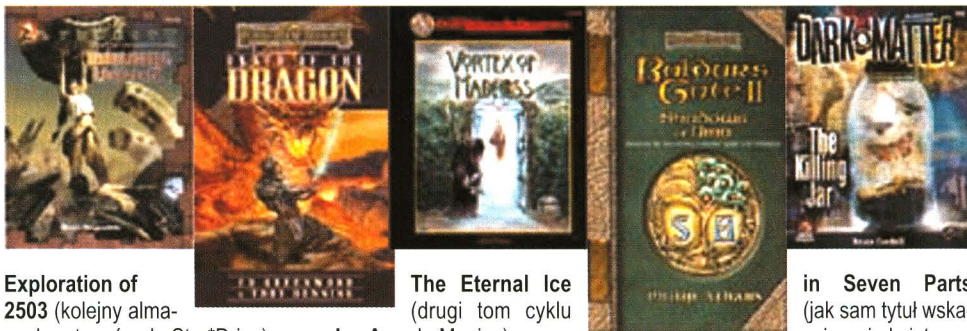
Starcraft (dodatek do ALTERNITY),

The Apocalypse Stone (przygoda do AD&D).

KWIECIEŃ:

Alien Compendium II: The

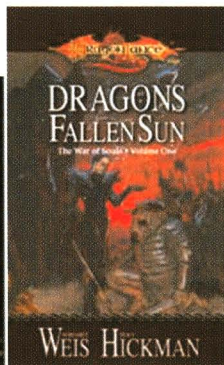
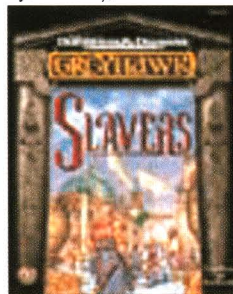




Exploration of 2503 (kolejny almanach potworów do Star*Drive),
Cień elfa i Pieśń elfa (dzieła Elaine Cunningham, wygrzebane i na nowo połączone),
Nightfall at Algemron (trzeci tom cyklu powieściowego **Harbinger Trilogy** do świata Star*Drive),
Rebels and Tyrants: Tales of the Fifth Age (zbiorek pod redakcją Margaret Weis i Tracy'ego Hickmana),
Slavers (ponoć epicka przygoda ze świata Greyhawk, choć tytuł przywodzi na myśl wiekowy już scenariusz z początków pierwszej edycji),
The Magehound (pierwszy tom kolejnego cyklu, tym razem ze świata Zapomnianych Krain, którego autorem jest R.A. Salvatore),
Van Richten's Monster Hunter's Compendium (trzeci tom nowej wersji starych, klasycznych już podręczników do Ravenloftu).

MAU:

Downfall (pierwszy tom kolejnej sagi ze świata Lancy),
Reverse Dungeon (dodatek do D&D, dzięki któremu będziemy mogli grać potworami, tworzyć ich leża, labirynty i zabijać biednych bohaterów),
The Dungeon of Death (przygoda do Zapomnianych Krain),



The Eternal Ice (drugi tom cyklu **Ice Age** do Magica),
The Sea Devil's Eye (trzeci tom **The Threat from the Sea** do Zapomnianych Krain).
 CZERWIEC:
Baldur's Gate II D&D Guidebook (dodatek do D&D),
Cloak & Dagger (rozszerzenie świata Zapomnianych Krain),
Descent into the Depths of the Earth (powieść ze świata Greyhawk),
Die Vecna Die! (kolejny powrót do przeszłości – przygoda do D&D),
Gamma World Campaign Setting (nowy *setting* do ALTERNITY),
More Leaves from the Inn of the Last Home (dodatek do Lancy ze znanego już cyklu),
Prophecy (trzeci tom cyklu **Masquerade** do Magica),
The Spine of the World (powieść Salvatore'a do Zapomnianych Krain).

LIPIEC:

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (powieść),
The Citadel (cykl: **Klasyka Lancy**),
The Clandestine Circle (powieść do Lancy z cyklu **The Crossroads**),
The Halls of Stormweather: A Novel

in **Seven Parts** (jak sam tytuł wskazuje – siedmiotomowa nowela do Zapomnianych Krain),
The Scorpion (powieść do L5K),
Two of Minds (powieść do Star*Drive'u),

Volo's Guide to Baldur's Gate (dodatek do Zapomnianych Krain).

SIERPIEN:

D&D Adventure Game (początek tego, na co czeka większość naszego świata),
Death of the Dragon (kolejna powieść do Krain),
In Hollow Houses (powieść do Dark*Matter),
Player Character Record Sheets (dodatek do D&D),
Player's Handbook (nic dodać, nic ująć),
The Myths of Magic (antologia do Magica).

Reasumując – kupa powieści o wątpliwej treści, mało rozszerzeń systemów, prawie nic do ALTERNITY, ledwie kilka przygód. Czyżby największa eRPeGowa firma na świecie spuściła z tonu?

RYMS!

Koniec roku był okresem różnych ankiet i podsumowań. Niezwykłą popularność zyskało internetowe głosowanie pod hasłem: „Jaki eRPeG winien powrócić?”. Zwyciężył stawiający u nas dopiero pierwsze kroki EARTH-DAWN. Drugi był znany i u nas MERP. Trzecie, jakże honorowe miejsce, przypadło grze PSI WORLD. Jeszcze ważniejsze

głosowanie dotyczyło najlepszej gry roku 1999. W tej konkurencji zwyciężyła oczywiście gra 7TH SEA. Drugie miejsce przypadło linii STAR TREK, trzecie zaś ABER-RANToWi. Zobaczmy, kto zdobędzie Origin Award.

RYMS!

Eden Studios zakończyło prace nad komputeropisem podręcznika GURPS: CONSPIRACY X. Pozostała już tylko akceptacja Seana Puncta (redaktora linii) i dzieło będzie mogło ujrzeć światło dzienne – w planach ma się pojawić już w marcu. Nowopowstały podręcznik ponoć ma być kompilacją znanych dodatków do CX i wielu nowych idei. Wygląda to ciekawie. Pytanie brzmi, kiedy pojawi się GURPS: AD&D?

RYMS!

Ciekawe, ile osób w Polsce zna bardzo popularną stronę poświęconą grze SHADOWRUN, na której pojawia się fanzin poświęcony temu właśnie systemowi? Nieświadomych informujemy, że w chwili obecnej dostępny jest już numer 11 magazynu. A oto adres:

<http://shadowrun.html.com>.

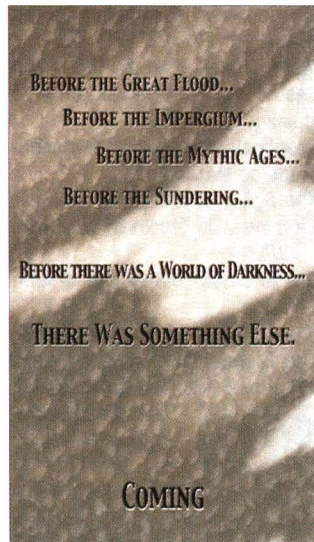
RYMS!

Rok 2000 zapowiada się ciekawie, jeśli chodzi o wielki ekran. Już w lutym do kin wchodzi nakręcony z rozmachem „The Messenger: The Story of Joan of Arc” w reżyserii Luca Bessona z Millą Jovovich (to ci od „Piątego elementu”), Dustinem Hoffmanem, Johnem Malkovichem i innymi. Na tenże sam miesiąc zapowiadana jest polska premiera niezwykłego „Sleepy Hollow” Tima Burtona (twórcy m.in. „Edwarda Nożycorękiego”) z Johnem Deppem i Christopherem Walkenem. Jakby tego było mało, na

ekrany wejdą „Dziewiąte wrota” Romana Polańskiego, również z Deppem. Marzec to z kolei termin premiery „Green Mile”, nakręconego na podstawie dzieła Stephen Kinga z Tomem Hanksem w roli głównej, oraz hitu sezonu „The Blair Witch Project”. Na dalsze miesiące zapowiadane są: „Gladiator” Ridleya Scotta, „Misja na Marsa” Briana De Palmy, „Supernowa”, do której ręki przyłożył Francis Ford Coppola, „Lost Souls” polskiego operatora (a teraz i reżysera) Janusza Kamińskiego oraz „Mission: Impossible 2” Johna Woo. Ponadto czekają nas jeszcze: „Dogma”, „Strip of Echos” i „Stigmata”.

RYMS!

Już wiadomo jak będzie się nazywał aktualny rok wydawniczy w White Wolfie – będzie to Year of Revelation – czyli Rok Apokalipsy



(Objawień). Jak wszyscy wiemy, White Wolf wydaje wtedy dodatki o podobnej tematyce, np. podczas Year of the Hunter wyszła Inkwizycja, Autumn People itd., Year of the Ally to m. in. Ghoul Fatal Addiction i Mediums. Co przyniesie nam Year of Revelation? Zobaczmy.

RYMS!

Stało się – najpopularniejszy superpotwór atakuje świat gier fabularnych. Jonathan Woodward (autor m.in. GURPS: Ogre book) rozpoczął pracę nad stroną internetową poświęconą Godzilli, oczywiście wszystko w mechanice GURPSa.

RYMS!

David Duchovny pragnie ponoć wycofać się z „Archiwum X”. Ma go zastąpić Stephen Rea. Czyżby UFO maczało w tym palce? (chyba czułka – red.)

RYMS!

Pierwszy odcinek szóstej serii „Star Trek: Voyager” miał w USA rekordową oglądalność i ocenę. Fani w Polsce będą jednak musieli jeszcze nieco na niego poczekać.

RYMS!

W nowej wersji przygód doktora Who mają zagrać Patrick Stewart („Star Trek”) i Laurence Fishburne („Matrix”). „Doktor Who” był jednym z najpopularniejszych seriali Wielkiej Brytanii, a opowiadał o przygodach pokręconego naukowca, podróżującego przez kosmos w podrasowanej budce telefonicznej.

RYMS!

Firma Warner Bros. postanowiła nakręcić *remake* „Barbarelli” – w oryginale wystąpiła Jane Fonda, a w nowej wersji ma zagrać Drew Barrymore.

RYMS!

Zapracowany ostatnio James Cameron najprawdopodobniej znajdzie

jednak czas na nakręcenie trzeciej części „Terminatora”. Jego udział w owym przedsięwzięciu zwiększa szansę na to, iż w filmie pojawi się Arni. Czyżby słynna zapowiedź z części pierwszej (*I'll be back*) miała znaczenie ponadczasowe?

RYMS!

Prace nad ekranizacją „Władcy Pierścieni” New Line Cinema rozpoczęło 11 października 1999 w Wellington (Nowa Zelandia). Reżyserem i scenarzystą jest Peter Jackson. O aktorach pisaliśmy poprzednio. Teraz coś o reszcie ekipy. Zdjęcia: Andrew Lesnie (obie „Swiniki”), kostiumy projektuje Ngila Dickson („Xena” i „Hercules”), efekty specjalne – WETA Workshop (modele, istoty) pod kierunkiem Richarda Taylora, i WETA Digital (cała reszta) pod kierunkiem Marka Stetsona („Pięty element”), projekty Alana Lee i Johna Howe (znani ilustratorzy Tolkienowsy). Niestety, armia nowozelandzka wycofała się z udziału w filmie (misja pokojowa w Timorze) – żołnierze mieli pełnić rolę statystów.

RYMS!

William Gibson, jeden z proroków cyberpunku, wydał nową powieść – „All Tomorrow Parties” – kończąca historię rozpoczętą w „Świetle wirtualnym” i „Idoru”.

RYMS!

Gwiazda serialu „Babilon 5”, Bruce Boxleitner, wystąpi w serialu opartym na pomysły twórcy „Star Treku” i „Ziemi: Ostatniego starcia”, Gene'a Roddenberry'ego. Równolegle mówi się o drugim serialu według idei zmarłego twórcy, w którym z kolei główną rolę będzie grał Kevin Sorbo (czyli serialowy Herkules).

RYMS!

Rodzina spod znaku Revised znowu się powiększyła (w planach jest dalszy jej rozrost), a dokładniej, jak zapowiada *White Wolf*, już w marcu tego roku możemy się spodziewać **Mage: The Ascension Revised Edition** zarówno w wersji Limited, jak i Unlimited autorstwa między innymi Deirdre M.

Brooks. Czy wyjdzie to Magowi na dobre? Co się zmieni? Na pewno będzie ona zgodna mechaniką z nowym Wampirem (część zmian, jakie są planowane, możecie znaleźć na stronie *White Wolf*, lub na stronach Polskiego Elizjum Świata Mroku (PESM): www.pesm.rpg.pl, na pewno będzie uwzględniała nowe wydarzenia i zmiany w Świecie Ciemności. Czas pokaże.

Wróćmy jeszcze na chwilę do **Vampire Revised**. Otóż całkiem niedawno światło dzienne (a raczej blask księżycy) ujrzało **Vampire Storytellers Handbook**. Jak sama nazwa wskazuje, nie jest to nic innego, jak podręcznik mistrza gry, a co więcej – jest to dobry podręcznik. W środku znajdziemy masę informacji o revisednym świecie Wampira, a mianowicie dużo informacji o klanach i liniach krwi (np. o tym, że nie ma już Ahrimanesów, trochę o Teremere Antitribu, zmienionych Baali, True Brujahach i Nagarai), o True Black Handzie i o tym, co się z nim stało po *Ends of Empire* (taka książeczka do WRAITHA). Całość otwiera całkiem niezłe FAQ, gdzie autorzy podają odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (co będzie, jak wampirowi obetnie się rękę?), które wyjaśniają całkiem sporo rzeczy, spędzających sen z powiek ludziom z rozmaitych grup i list dyskusyjnych. Rzeczą godną uwagi są artykuły autorów nowej linii WAMPIRA, które mówią, jak grać. Ich poziom można spokojnie ocenić jako średni, gdyż na parę naprawdę dobrych i odkrywczych tekstów, znaleźliśmy też artykuły stare i nic nowego do gry nie wnoszące. Dla ludzi lubiących mieć dużo kropek w dyscyplinach, mamy złą wiadomość – w **Vampire Storytellers Handbook** nie ma rozpisanych mocy powyżej szóstego poziomu. Tego będziecie musieli już szukać w nowych Clanbookach. Ze szczegółów możemy zdradzić, iż „rasa” souleaterów została „wycięta” z Wampira i już jej nie uświadczymy; jest to szczególnie dobra wiadomość dla wszystkich zagorzałych przeciwników **Dirty Secrets of the Black Hand**. Do backgroundu (polskich cech pozycji) dodano nową cechę – magowskie Arcane (choć nie aż tak potężne), z innych użytecznych rzeczy na uwagę zasługuje dokładnie przygotowany timeline, który powinien być IMHO już dawno temu. Aby zadowolić resztę malkontentów, dodam, iż znajdziecie w środku zasady do tworzenia alternatywnych settingów – jak będzie wyglądał świat bez podziału na klany? A może wampiry będą teraz bardziej podobne tym z książek Anny Rice? Wszystko w waszych rękach. Podsumowując – uważam, że jest to książka warta kupienia. Może ilustracje nie powalają na kolana, ale informacji jest w niej kupa. Nie wiadomo, dlaczego zawarto w niej wiadomości, które powinny się znajdować w **Kindred of the East Companion**, ale być może był to po prostu nieśmiertelny chochlik drukarski? A może dodano je do całkiem sporej i dobrej sekcji „jak zrobić crossover z innymi systemami Świata Ciemności” z jakiegoś innego powodu?

Na początku powaliło mnie **Book of Nod**, potem wyszło niesamowite **Revelations of Dark Mother**, przeszedł czas na trzecie uderzenie – **Erciyes Fragments**. Zaznaczam, że ta pozycja jest świetna, więc recenzja nie będzie miała w sobie ani krzyny obiektywności. Pozwólcie mi więc najpierw przedstawić to dzieło: autorem jest niejaka C. S. Friedman, a całość jest pisana pod **Vampire: the Dark Ages**, chociaż uważam, że spokojnie da się tę książkę wykorzystać i we współczesnym Wampirze. Ładna brązowa okładka, dobry skład i edycja. Nie ma tutaj np. czarnych literek na czarnym tle (pamiętacie słowa Malkava do swoich dzieci z **Book of Nod**?), a ilustracje są przyjemne i cieszą oko. Jedynym minusem, jaki udało mi się zauważyć, był za szeroki margines na niektórych stronach, co troszkę utrudnia lekturę (tu proponuję przerwać czytanie osobom, które nie lubią spoilerów). A więc, o czym to jest? Ano o ghoulu Cappadocian, imieniem Niccolo Giovanni, znajdującym przerażającą ilość fragmentów Księgi z Nod w swoim klasztorze. Po przetłumaczeniu tekstów (i dopisków na marginesach, poczynionych przez przepisujących, tudzież tłumaczących te fragmenty z innych języków uczonych), naszego mnicha coś/ktoś pozbawia problemów, ofiarując mu dalszą egzystencję w postaci kupki popiołu. Wszak wszyscy wiemy, co w tym okresie działo się pomiędzy Giovanni a Cappadocianami (ach, niezapomniane, niesamowite **The Last Supper**), a Erciyes Fragments w cudowny sposób to pokazują. Dużym plusem jest też to, że praktycznie w całej książce nie znajdziemy fragmentu przepisanego z **Book of Nod**. Wszystko jest inne: interpretacja, subtelnie pokazane zmiany, jakie wprowadza czas i mnogość tłumaczy, i mimo że historia przedstawiona tu nie odbiega za bardzo od tej z **Book of Nod**, to jednak wyrażona jest odmiennie, nabiera innego, nieznanego do tej pory odcienia. Nie będę już nawet wspominał o drobnych różnicach w ilości wampirów drugiej generacji. Nowe opowiadanie starej historii wyjaśnia tajemnicę Brujaha, Saulota, trochę inaczej pokazuje Caina, drugie pokolenie i Salubri. No, i jeszcze kiedy dodam, że Lamentacja jest tak niesamowicie napisana, iż prawie odczuwa się i widzi tamte wydarzenia, troszkę zrozumiecie zachwyt redakcyjny. Naprawdę polecamy tę pozycję wszystkim fanom Dark Ages, World of Darkness i reszcie.

RYMS!

Limited Edition Storytellers Screen – prawda, że można się było tego domyślić? Cóż, oprócz tego, że jest praktycznie niezniszczalny, pięknie ilustrowany i posiadający całkiem sensowny rozkład tabelki i skrótów wewnątrz, to niewiele da się o nim dobrego powiedzieć ;).

RYMS!

„The Astronaut's Wife” to nowy film z Johnnym Deppem i Charlize Theron. Opowiada o żonie astronauty, który po jednej z misji wraca wyraźnie odmieniony. Wkrótce po jego powrocie ona zachodzi w ciążę. Co się urodzi? Zobaczymy w kinie. Wiosna 2000.

RYMS!

„Galaxy Quest”, parodia serialu „Star Trek”, to opowieść o aktorach

grających w space-operze, których kosmici przez pomyłkę biorą za prawdziwych bohaterów. W rolach głównych m.in. Sigourney Weaver, Tim Allen i Alan Rickman. Wiosna 2000.

RYMS!

Frank Black (w tej roli Lance Henriksen), bohater „Milenium” Chrisa Cartera, pojawi się i być może pozostanie już na stałe w serialu „Z Archiwum X”. Przypomnijmy, że „Milenium” zostało skasowane przez producentów po trzecim sezonie, ponieważ nie przyciągało nowej publiczności.

RYMS!

Orson Scott Card dołożył kolejny tom do cyklu traktującego o Enderze – „Ender's Shadow”. Powieść dotyczy przyjaciela głównego bohatera, Groszka, i ich nauce w Szkole Bojowej

RYMS!

Eric Idle – jeden z Pythonów – napisał powieść s-f pt. „The Road to Mars”, opowiadającą o androidzie stworzonym na obraz i podobieństwo Davida Bowie. Jak można się domyślić, nie jest to zwykła opowieść s-f.

RYMS!

Kto by pomyślał, że świat LEGENDY PIĘCIU KRĘGÓW stanie się tak popularny! Wydrukowano nawet pocztówki, które możesz posłać swemu najlepszemu wrogowi lub najstrasznieszemu przyjacielowi.

RYMS!

Tymczasem najnowszemu serialowi Cartera pt. „Harsh Realm” ukrecono łeb po emisji zaledwie trzech odcinków. Odpowiedzialnej za to posunięcie sieci Fox nie

przypadły do gustu zbyt niskie notowania, jakie uzyskał na starcie nowy produkt twórcy „Z Archiwum X” i „Milenium”. Szanse na podjęcie zdjęć są nikłe. Dotychczas narkęcono osiem odcinków.

RYMS!

Ruszyły prace nad trzecią częścią popularnej komedii „Pogromcy duchów” („Ghostbusters”). Nie wiadomo jednak, czy pojawią się w niej bohaterowie znani z pierwszych dwóch części, gdyż, jak twierdzi pracujący nad scenariuszem Dan Aykroyd, opowiada on losy „nowego pokolenia łowców”.

RYMS!

Wiadomo już, kto pozbawi głowę Connora MacLeoda w czwartej części „Nieśmiertelnego”. Aktor z Hong Kongu, Donnie Yen, gwiazda tamtejszych filmów akcji (na Zachodzie raczej nieznany) nie tylko wciela się w rolę głównego przeciwnika obu MacLeodów, ale też opracowuje choreografię walk i trenuje Adriana Paula (czyli Duncana).

RYMS!

Nie wiem, czy pamiętacie, jak jakiś czas temu pisaliśmy, że Wraith nie umrze, tylko żyć będzie dalej dzięki swoim fanom. I stało się. Wyszedł właśnie świeżutki dodatek **Guildbook: Proctors**, opisujący wyżej wymienioną Gildię. Jest on jak na razie dostępny na stronach PESH-u: www.pesm.rpg.pl). Autorem jest niejaki J. Tuomas Harviainen i muszę przyznać, że jego praca stoi na wysokim poziomie, co przyznali również byli (chlip) line developperzy od WRAITHA. Pertrakcje co do tłumaczenia trwają, więc przy pomyślnych wiatrach dostaniecie polską wersję.

RYMS!

Seria clanbooków do **Kindred of the East** rośnie – najnowszym jest **Dharma Book: Bone Flowers**.

Oto, co White Wolf zapowiedział na styczeń – nie mamy jeszcze o tym żadnych informacji, a jedynie ploty:

Art of Vampire: The Masquerade

Prawdopodobnie będzie to zbiór najlepszych ilustracji z dotychczas wydanych suplementów do Wampira.

Subsidiaries: A Guide to Pentex

Szczegółowy opis Pentexu, jego powiązania, styl działania, cele – czyli coś dla mistrzów gry prowadzących Wilkołaka.

Laws of the East

Kolejne z serii Mind Eye Theatre. Tym razem będzie to podręcznik do prowadzenia LARP-a w realiach wampirów wschodu.

i Pradze. Pewnie wpływ na wyłożenie pieniędzy na produkcję miało pojawienie się „Domu Atrydów”, czyli *prequela* kultowego już cyklu Franka Herberta. Jego autorem jest syn pisarza, Brian, oraz Kevin J. Anderson. Książka opowiada o założeniu słynnego rodu i powodach przenosin na Arrakis, a także przyczynach nienawiści między Atrydami i Harkkonenami. Czy oba te fakty przyspieszą powstanie eRPeGa, o którym plotki krążą już od wielu miesięcy? Miejmy nadzieję, że tak (patrz strona 12).

RYMS!

Ridley Scott (chyba nie trzeba wyjaśniać, kto to) i mistrz charakteryzacji Rob Bottin podjęli prace nad nakręceniem nowego filmu fantasy, który ma być całkowicie pozbawiony komputerowych efektów specjalnych. Pomysł brzmi ciekawie. Projekt nie ma jeszcze tytułu.

RYMS!

Okazało się, iż pomysłodawcą śmierci Obi-Wana Kenobi i jego przemiany w ducha był nie Lucas, ale sir Alec Guinness. Niedługo się okaże, iż Goerge w ogóle nie dotknął się do Gwiezdnych Wojen.

RYMS!

Największa niespodzianka ubiegłego roku, przebojowy „Blair Witch Project” ma szansę doczekać się *prequela* (czyli drugiej części, której akcja dzieje się przed wydarzeniami z części pierwszej). Nakręcony za 60 tys. dolarów film w samych Stanach Zjednoczonych przyniósł ponad 170 mln zysku. Zdjęcia do „Blair Witch Project 2” mają się rozpocząć na zimę. A my tymczasem nadal nie możemy się doczekać pierwszej części.

RYMS!

Film „Diuna” Davida Lyncha przyjęto z mieszanymi uczuciami. Ciekawe jak będzie z planowanym miniserialem, mającym liczyć ledwie 6 godzin. Zdjęcia będą kręcone w drugiej połowie 2001 roku w Tunezji



Dnia 19 grudnia 1999 roku, w wypadku samochodowym, zginął Desmond Llewelyn – filmowy Q. Jechał Renault Magane. Niejako proroczo, w najnowszej produkcji wprowadził swojego następcę - R. Niestety, bez Q filmy z 007 nie będą już takie same.

Cześć!

Jest luty, najkrótszy miesiąc w roku (mimo że tym razem przestępny) i jakoś tak się złożyło, że i „Listy” wyjątkowo krótkie. Czy rzeczywiście macie do nas tak mało pytań?



„(...) 1. Gdzie się podziały dopiski do okładek i hasła miesiąca?

2. Czy nie moglibyście zmienić papieru, z jakiego złożone jest pismo? Ktoś takim papierem może na przykład podcierać sobie d...ę.

Ale nie oceniamy książki po okładce. (...)”

Fifa

1. Pojawiają się, jeśli tylko ktoś coś fajnego wymyśli (przy dopiskach do okładek), co jest trudniejsze, albo palnie jakąś radosną głupotę (przy hasłach miesiąca), o co akurat nie jest trudno.

2. Szary druk na papierze toaletowym był, mam nadzieję, tylko przejściowym problemem – skutkiem ubocznym zmiany drukarni i postaci pisma. W grudniu już wszystko wyglądało przyzwoicie. Na temat stycznia i lutego się nie wypowiadam, bo kiedy piszę te słowa, oba te numery jeszcze się nie ukazały.



„(...) Czy «Kroniki Mutantów» się ukażą?

P.S. Kim naprawdę jest Tomek Kreczmar (MiM jest dzięki niemu lepszy niż kiedykolwiek): potężnym magiem, wymiotem Ktulu, a może pijanym goblinem?”

Paweł „Jotun” Kotlinowski

„Kroniki Mutantów” nie ukażą się, ponieważ strona szwedzka nie wywiązała się ze swoich zobowiązań wobec naszego wydawnictwa. Piąniądze zostały już odesłane zamawiającym.

Co do Tomka, są pewne wątpliwości. Jedni twierdzą, że to potężny gobliniński mag, zwymiotowany przez pijanego Cthulhu, inni obostają przy stwierdzeniu, że to po prostu człowiek, który wie, co robi. Mamy nadzieję, że rację ma druga strona, bo w przeciwnym razie, kto wie, co może się zdarzyć?



„(...) Czego będą dotyczyły kolejne wydania «Labiryntu»? (...)”

Capuchon

Nie wiadomo, jakie będą dalsze losy „Labiryntu” – wiele zależy od tego, jak zostanie przyjęte

jego szóste wydanie (jeśli tak, jak zasługuje za swą jakość, nie mamy się czego obawiać). Zależy to także od ilości i jakości zgromadzonych materiałów. Robi się przymiarki do numeru poświęconego Światowi Mroku, być może pojawi się też Earthdawn.



Jak już wspominałem, mało tego dzisiaj. Przypomnę tylko, że od ubiegłego miesiąca, oprócz „Listów”, działa reaktywowana rubryka „O’Hyde Park”, pełniąca rolę, łagodnie rzecz ujmując, forum dyskusyjnego.

Na zakończenie, tradycyjnie, lektura na najbliższy miesiąc. Niech będzie to tym razem dowolna pozycja autorstwa **Michaela Crichtona** – osobiście polecam „**Kulę**” (do dzisiaj nie mogę pojąć, jak można było tak marnie sfilmować równie dobrą powieść). A jeśli spodoba się Wam, sięgnijcie po następnę. Autor jest naprawdę świetny.

Do zobaczenia w marcu.

JeRzy

Pilnie kupię podstawkę do WarZona stan nieważny lub zamiennie na podstawkę do Warhammera RPG. Sprzedam archiwalne numery MiM 70,69,68-67,65,63,62,59 za 2,50 szt. Poszukuję BG grających w WFRP z Warszawy (Praga-Południe). Prowadzę sesje WFRP korespondencyjne bez kości. Wystarczy stworzyć sobie bohatera na karcie i przysłać na adres ul. Zagórzycza 11; 04-947 Warszawa;

Sprzedam ok. 500 kart do M:tG, w tym wiele rzadkich kart z różnych wydań. Mogę je ew. wymienić na podręczniki podstawowe do WFRP, MERP, podręczniki i figurki do WFB lub na oryginalne gry „Heroes of Might & Magic”, cz.I i II; Przemysław Więckiewicz; ul. Gdyńska 10; 06-500 Mława;

Sprzedam podstawkę do W:A (cena 30 zł). Piotr Grzeszczak; ul. Okrzei 19a; 05-825 Grodzisk Maz.;

Nawiążę kontakt z każdym Narratorem Świata Mroku (sam prowadzę W:M), w celu wymiany doświadczeń, pomysłów itp. Bartek Turczyński; ul. Mikołowska 6; 51-511 Wrocław; tel. (071) 346-60-22;

Siedemnastolatka z czteroletnim stażem jako MG i gracz, poszukuje chętnych do gry w WFRP z Zielonej Góry i okolic. Joanna Jaśniewicz; ul. Rydza-Śmigłego 15/2; 65-610 Zielona Góra; tel. (068) 326-40-49;

Uwaga! Nowy klub „Zapomniana Kraina” zaprasza! WFRP, WFB, ZC, DP i wiele innych systemów (również karcianych). Piszczie! Adam Brzęczek; ul. Dworcowa 5b/16; 99-100 Łęczycza.

OGŁOSZENIA

Ogólnopolski klub gier fabularnych i pocztowych „POLITEI” zaprasza graczy z całej Polski do zabawy w naszym gronie. Oferujemy możliwość korespondencyjnej gry w WFRP, DP, ED, CP2020 i Shadowruna. Postacie do DP tworzone metodą średniej, a do ED metodą punktową. Herosów przysyłajcie tylko na kartach postaci z podstawkę, dołączając znaczek zwrotny i 2 zł na pokrycie reszty kosztów. O przyjęciu do gry decyduje oryginalność nadesłanych postaci. Właśnie wychodzi pierwszy numer klubowego fanzinu (cena 3 zł). Zapraszamy! Marcin Czaban; ul. Zabielska 14/1, 21-300 Radzyń Podlaski; tel. (083) 352-93-68;

Sprzedam ZC i dodatek „Przerazające podróże” oraz podręcznik do „Earthdawn”. Grzegorz Sobisiak; Dziwnówek; ul. 1-go Maja 4d/3, 72-420 Dziwnów;

Wymienię anime. Piotr Grzeszczak; ul. Okrzei 19a, 05-825 Grodzisk Mazowiecki;

Sprzedam ponad 200 kart do DT (głównie Mishima i Legion Ciemności) za ok. 175 zł. Paweł Poszytek; Al. Prymasa 1000-lecia 76c, 01-424 Warszawa;

Zamienię talię podstawową M:tG „Urza's Destiny” w stanie doskonałym na talię „Portal” (wyd. polskie). Rafał Chodun; ul. Stalowa 2/22, 03-427 Warszawa; tel. 619-23-87;

Wymienię talię do M:tG na talię do „Vampire: tES” (pożądane dużo Brujah). Ponadto pilnie poszukuję młodej (ok. 18 lat), pięknej, inteligentnej, uległej i zdolnej Narratorki do W:M, z Warszawy. Junior; tel. (022) 621-25-63;

Zapraszamy do udziału w pocztowych sesjach ZC. Przygody toczyć się będą w PRL lat 60-tych (Wydział Dziesiąty – MiM 7-8/99). Prosimy o kartę postaci (Badacz – lata 1990), historię bohatera oraz kopertę zwrotną ze znaczkiem. Piotr Milczarek; ul. Moniuszki 2/4; 57-300 Kłodzko;

Pilnie kupię książkę Tada Williama „Wieża zielonego anioła” t.3 „Toczące się koło”. Chętnie nawiążę kontakt z każdym, kto interesuje się fantastyką i RPG z Grudziądza i okolic. Michał Jagodowski; ul. Wiewiórki 39/2, 87-214 Płuznica; tel. (056) 688-70-20;

Wszystkich chętnych do przeżycia wspaniałych przygód w realiach WFRP zapraszam na sesje korespondencyjne. Przyślijcie kartę bohatera o dobrym lub neutralnym charakterze, a my zrobimy z nim, co trzeba. Łukasz Fengler „Alkaraz”; ul. Z. Krasińskiego 4/7, 64-100 Leszno; tel. (065) 520-82-29 (19.00-20.00, prosić Łukasza);

Szukam ludzi do gry w DT, nawiążę kontakt z jej miłośnikami. Sprzedam 75 kart do M:tG lub wymienię na karty do DT. Łukasz Fengler „Alkaraz”; ul. Z. Krasińskiego 4/7, 64-100 Leszno; tel. (065) 520-82-29 (19.00-20.00, prosić Łukasza);

Zamienię podstawkę do W:A z dodatkami „Podręcznik gracza” i „Ekran narratora” (wszystko upięte w jeden segregator) na ZC 5.5 lub karty do M:tG lub MEtW. Michał Adamski; ul. Piaska 4/26, 09-407 Płock; tel. (024) 268-67-75 (po 15.00);

Odstąpię ponad 900 kart do DT, 25 tomów z serii o Conan, 3 książki Karla Wagnera z serii „Kane”. Robert Kurowski; ul. Niepodległości 6/8, 08-101 Siedlce; tel. (025) 643-51-58 (po 19.00);

Poszukuję graczy do karcianego Shadowruna, w wieku 13-15 lat, z Łodzi i okolic. Paweł Poździej; tel. (043) 821-59-94;

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

2'2000 (74)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym	[]
Z punktu widzenia laika	[]
Dwa kilo wątpliwości	[]
Koszt uzyskania	[]
Ilustracje	[]
Literatura klasyczna a gry fabularne	[]
Ilustracje	[]
Pan Tomek	[]
Ilustracja	[]
Antonio	[]
Kusze czy bohaterowie	[]
Ilustracja	[]
Mroczny i waleczny... ..	[]
Ilustracje	[]
Dom spokojnego szaleństwa	[]
Ilustracja	[]
Prawda o gorze Shasta	[]
Ilustracja	[]
Bajki dziadka Joe Abrakadabra	[]
Ilustracja	[]
Niejasna intryga	[]
Ilustracje	[]
Adamnan na Brionha	[]
Ilustracja	[]
Knajpa	[]
Auf wiedersehen, Mein Herr	[]
Ilustracje	[]
Tabula Rasa	[]
Uczniowie Dantego	[]
Moc Jedai	[]
Ilustracja	[]
Dzień z życia Miasta Nocy	[]
Ilustracje	[]
Złota Brama (II)	[]
Ilustracje	[]

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:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OGŁOSZENIA

Klub Fantastyki DRUGA ERA zaprasza na Pyrkon 2000 (poznzańskie spotkania z fantastyką) w dniach 11-12 marca 2000 w szkole podstawowej nr 21, ul. Łozowa 77 (Dębiec), Poznań. Przewidywany koszt: akredytacja 15 zł, nocleg w sali zbiorowej na własnej karmacie 5 zł. Osoby zainteresowane noclegami w hotelu lub schronisku proszone są o kontakt telefoniczny. Opłaty należy wносить na miejscu. W programie m.in. spotkania i dyskusje z pisarzami oraz tłumaczami, turnieje (m.in. M:tG i Kult), sesje rpg, manga i anime, maraton filmowy, LARPy, konkursy z dziwnymi nagrodami. Na miejscu: księgarnia i bufet. Kontakt: Daniel Koss, os. Stare Żegrze 79/12, 61-249 Poznań, tel. (0-61) 879-66-25, e-mail 2era@novci2.ae.poznan.pl; Piotr Derkacz, tel. 0-601-95-95-68.

KAPITULARZ 2000

„Po drugiej stronie rzeczywistości“

W dniach od 28.IV do 1.V w Łodzi odbędzie się konwent miłośników fantastyki, gier fabularnych, strategicznych i karcianych (nie wspominając o miłośnikach komputerów i paru innych rzeczy).

Adres: Pojezierska 10 (SP nr 65)

Cena akredytacji 25 zł, w przedpłacie 20 zł (zniżka dla kobiet lub MG - 5zł). Przedpłaty przyjmujemy do 10.IV.2000 pod numer konta:

Marcin Adam Felczerek

Bank Handlowy - Pion Bankowości Detalicznej, 10300019-1699130018

Informacje: www.kapitularz.prv.pl

Zapraszamy na polską listę dyskusyjną, poświęconą grze EARTHDAWN. Wszystkie informacje znajdziecie pod adresem:

<http://earthdawn.horyzont.com.pl>.

Pod adresem internetowym: <http://priv3.onet.pl/bb/moonwolf/katalog/setup.htm> znajdziecie prowadzoną przez MoonWoolfa stronę ze spisem artykułów MiM-a.

Dowcip rysunkowy w skrócie i z pamięci⁷⁾: widać dłoń z uniesionym do góry, potężnym kciukiem. Następny kadr: kamera odjeżdża, widać całą postać młodzieńca-chudzielca. Zapadnięta klatka piersiowa, cyngle, zapuszczone włosy, blade oblicze, mina raczej smutna. Potężnie zbudowany kciuk – dalej w górze – zdecydowanie nie pasuje do reszty odmieśnionego organizmu. Wokół opalone panny w bikini i muskularni bokkowie. Podpis: O tak, widok gracza komputerowego na plaży nie jest zbyt interesujący...



Rozmawiałem niedawno z osobami chcącymi przyrzeć się bliżej miłośnikom komiksu, sprawdzić, czy polskie środowisko komiksiarzy można nazwać subkulturą. To znaczy, czy tych ludzi, oprócz zamiłowania do historii obrazkowych, łączy coś jeszcze. Może słuchają zbliżonej muzyki, ubierają się podobnie, mają zbliżone światopoglądy i wszyscy jedzą tylko czipsy paprykowe? Tego na razie nie wiadomo, badania na grupie czytelników komiksów i uczestników konwentów mają to sprawdzić. Bardzo jestem ciekaw, czy pojawi się jakaś prawidłowość.



Przed trzydziestu laty typowy miłośnik fantastyki w Polsce był mężczyzną – studentem politechniki lub inżynierem, ostatecznie naukowcem, zajmującym się dziedzinami ścisłymi. Opowiadania SF ukazywały się w pismach takich jak „Młody Technik”, „Przegląd Techniczny” czy „Problemy”. Fantastyka opowiadała o podróżach w kosmos, wchłuchiach czasu i spotkaniach

z kosmitami. Fantasy, jako alternatywny sposób opowiadania zmyślonych historii, nie funkcjonowała. Obraz ten radykalnie zmienił się w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych. Dziś inżynierowie na pewno nie stanowią większości czytelników⁸⁾.



„Magia i Miecz” co jakiś czas drukuje ankiety, z których można co nieco wyczytać o użytkownikach rolplei w Polsce. Raczej chłopcy, licealiści bądź studenci. Przeważają mieszkańcy większych i średnich ośrodków. Rodziny inteligentkie, nienajgorzej sytuowane. Tyle statystyka.

Tomasz Kołodziejczak

NAPRAWDĘ, JAKI JESTEŚ, NIE WIE NIKT...

Nie wynika z niej wiele, raczej potwierdza to, czego samemu można się domyśleć. RPG to zabawa dla tych, którzy chcą czytać i myśleć, mają pewne nadwyżki finansowe i dostatecznie duże środowisko towarzyskie, by znaleźć podobnych sobie hobbystów. O to wszystko zawsze łatwiej będzie w dużym mieście niż we wsi Głuchociche Wielkie⁹⁾.



Czy da się powiedzieć coś więcej? Czy rolplejowcy tworzą subkulturę? Tego jeszcze nikt tak naprawdę nie zbażał. Mamy przesłanki, które mogłyby na to wskazywać. Gracze posługują się wewnętrznym językiem,

niezrozumiałym dla kogoś z zewnątrz. Istnieje wewnętrzny przepływ informacji (pisma, sieć), pewna hierarchia grupy (mistrzowie, gracze, środowiskowe autorytety), system rozprowadzania dóbr (wydawcy, sklepy), regularne spotkania (sesje, na większą skalę – konwenty).

Jednak czy hobby to wpływa też na inne dziedziny życia jego miłośników? Na przykład, czy można by stworzyć wizerunek typowego gracza – jego stroju, sposobu zachowania, ulubionej muzyki, stosunku do rzeczywistości? Spróbujemy.



Wiek: 12-22 lata. Płeć: męczyzna, młodzieniec, pacholę (w zależności od wieku i doświadczeń).

Miejsce zamieszkania: miasto albo Warszawa. Muzyka: ciężka, nietatwa i nieprzyjemna. Lektury: fantastyka, raczej fantasy niż SF. Ulubiony napój: piwo. Światopogląd: liberalny (odwalcie się ode mnie). Stosunek do religii: obojętny (odwalcie się ode mnie). Stosunek do polityki: brak zainteresowania (i wy też się odwalcie).

Strój: niedbały, czasem z elementami wojskowymi lub ozdobami z surowców naturalnych. Stosunek do higieny: patrz poprzednie nawiasy. Dodatkowe hobby: historia lub/i komputery lub/i zjawiska paranormalne. Kobiety: OK, byle nie przeszkadzały.



Zgadza się? Tak? No proszę, jaki jestem inteligentny! Nie? No... przecież to tylko tak dła żartów...

Tak naprawdę jedynie wy znaście odpowiedź na to pytanie. Czy z innymi graczami łączy was tylko to, że od czasu do czasu spotykacie się na sesjach? Czy też

nagle okazało się, że wiele innych waszych zapamiętań na rzeczywistość jest bardzo podobnych?

A może istnieje jakiś wzorzec, może wchodząc do grupy, musicie nagiąć się do już istniejącego kanonu osobowego Gracza?



Subkultury tworzą subsubkultury. Część miłośników literackiej fantastyki, którzy sami skarżą się na to, że ich tzw. „wysoka kultura” trzyma w getcie, nie jest w stanie zaakceptować równoprawnego uczestnictwa w fandomie graczy.

Sami gracze nie lepsi. Rolplejowcy narzekają na karciarzy, a starzy marudzą na młodych. „Kulciarze” w pogardzie mieli graczy w „Żołnierza zagłady”, ale tylko do czasu, gdy „Kult” wyszedł po polsku, bo wtedy należało się przerwzić na jeszcze bardziej elitarną pozycję i wygwizdywać tych, co grają w „Kult”.

Na początku istnienia MiMa (czy teraz też? – nie wiem), funkcjonowały w Polsce środowiska graczy, którzy całkowicie odrzucili pismo. Dlaczego? Ano dlatego,

że stracili swój status Strażników Księgi, czyli jedynych osób w mieście, które posiadały oryginalne, sprowadzane z Zachodu podręczniki i jeszcze umiały je po angielsku przeczytać****).



Król Władysław Łokietek w 1312 roku stłumił w Krakowie bunt, którego inspiratorami i sprawcami byli ponoć Niemcy. Chcąc sprawdzić, kto z zatrzymanych ludzi jest pochodzenia niemieckiego, kazano jeńcom wymawiać zdanka typu: „Nazywam się Grzegorz Bręczyszczykiewicz”. Poprawne zrozumienie i wypowiedzenie powyższej kwestii pozwalało zostać przypisanym subkulturze niebuntowników.

Działanie podobnego testu miałem kiedyś przyjemność obserwować w zatłoczonym autobusie komunikacji miejskiej. Dwóch licealnych młodzieńców, ewidentnie w typie rolplejowym (patrz wyżej, punkty: strój i higiena) siedziało sobie wygodnie na fotelach i rozprawiało o martwiakach i fi-reballach. Niczym król Łokietek

nastawiłem czujnie ucha. A nuż skomentują ostatni numer MiMa (byłem wtedy naczelnym)? W pewnym momencie zauważyłem, że w stronę dwóch rozmówców przesuwa się powoli drobne, czarnowłose dziewczę. Osóbka ta stanęła obok młodzieńców i nagle zadała im pytanie, jak najbardziej dotyczące rpg. Obaj panowie natychmiast poderwali się z siedzeń, proponując jej miejsce, a po chwili cała trójka pograżała się w konwersacji, jakby znali się od co najmniej czterech sesji.

To, co zademonstrowali obaj panowie, to już nie była tylko subkultura. To była prawdziwa kultura!



Ciekawe, jak wygląda miłośnik rpg na plaży?

*) Oryginał autorstwa Śledzia w jednym ze starych numerów „Świata Gier Komputerowych”.

**) Kobiet wciąż mało.

***) 120 mieszkańców + Burek.

****) A przynajmniej znały znaczenie słów: sword, and, copyright.

RECENZJE

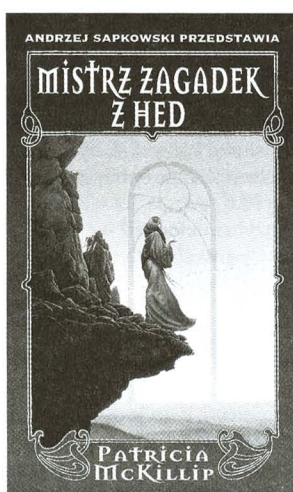
MISTRZ ZAGADEK Z HED

PATRICIA A. MCKILLIP

To się musiała stać! Pewien sprytny wydawca namówił Andrzeja Sapkowskiego, aby zaansował serię polecanych przez siebie książek fantastyki. Cieszę się, że tym spryciarzem był MAG, bo pomysł przedni.

A i książka dobra. Pierwszy tom trylogii – a jakże! – nie za gruby jednak, by mnie odstręczyć od lektury.

Bohaterem powieści jest Morgon, władca małej i rzadko odwiedzanej przez gości krainy – Hed. On sam jednak okazuje się postacią bardzo ważną dla



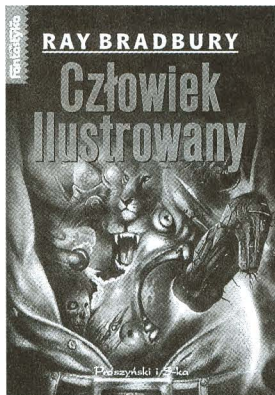
dziejów świata. Prawdopodobnie to o nim właśnie mówią stare przepowiednie. Jest naznaczony, umie rozwiązywać najtrudniejsze zagadki, jest dobry i mężny. Jednak Morgon cały czas nie będzie potrafił dokonać wyboru – czy ma wyruszyć na przeciw swego przeznaczenia, czy też powrócić do swej zapyziałej krainy.

Magowie, skrytobójcy, władcy, mistrzowie zagadek pomogą mu w podjęciu decyzji. A przy okazji zapewnią tak Morgonowi, jak i czytelnikom wiele interesujących przygód.

Wydawnictwo MAG, seria „Andrzej Sapkowski poleca”, cena: 22 zł

CZŁOWIEK ILUSTROWANY RAY BRADBURY

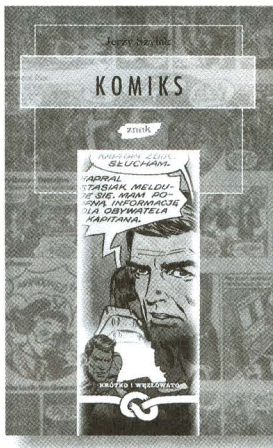
Bradbury to jeden z najlepszych pisarzy światowej SF, a ten tom opowiadań uchodzi za najlepszy (obok „Kronik Marsjańskich”) w jego dorobku. I słusznie! Nowele poruszają tradycyjne tematy SF, jednak z większości pisarz wydobywa niesamowity klimat grozy. Kostium SF staje się tylko opakowaniem dla mrocznej opowieści o przeznaczeniu, szaleństwie, zemście. Wiele z opowiadań może stanowić doskonałą inspirację do dziwnych przygód lub ich epizodów.



„Prószyński i s-ka”, seria „Nowa Fantastyka”, cena: 22 zł

KOMIKS JERZY SZYŁAK

Tych wszystkich, którzy oprócz rpg i fantastyki interesują się także komiksem, namawiam do lektury opracowania „Komiks”. Autor w przystępny i kompetentny sposób opowiada o historii tej dziedziny sztuki, o najważniejszych seriach, bohaterach i twórcach. Przybliża też dzieje i stan dzisiejszy komiksu polskiego. Sporo ilustracji, wszystkie dymki przetłumaczone.



„Znak”, seria „Krótko i węzłowato”, cena ok. 20 zł

ZŁOTA KSIĘGA FANTASY ANTOLOGIA

Trzydzieści najlepszych opowiadań fantasy wybranych przez profesjonalistów, członków Stowarzyszenia Amerykańskich Pisarzy Science Fiction i Fantasy. Wśród autorów mnóstwo sław (m.in. Heinlein, Zelazny, Dick, Le Guin, Wolfe), całość wstępem opatrzył Silverberg.

Tytuł książki nieco myli – czytelnik szukający wyłącznie opowieści o zaginionych królestwach, smokach i czarodziejach, zawiedzie się. Większość nowel



opowiada o naszym świecie, w którym pojawiają się nagle magiczne istoty (wodnik, syrena, wilkołak) lub zaczynają się dziać dziwne rzeczy (niedźwiedzie odkrywają ogień, tajemne stowarzyszenia zmieniają świat itp.). Trzydzieści opowiadań tyluż autorów zapewni wam sporo ciekawej, różnicowanej tematycznie i stylistycznie lektury. Polecam.

„Prószyński i s-ka”, cena 37 zł

JĘŻ JERZY: THE TRUE STORY TOMASZ LEŚNIAK, RAFAŁ SKARŻYCKI

Jeż Jerzy to jeden z niewielu polskich komiksowych bohaterów lat 90. (obok Kica Przystojniaka, Fida i Mela), któremu



udało się zyskać grono fanów. Jego twórcy na zeszłorocznym Festiwalu Komiksów w Łodzi zdobyli zresztą Grand Prix.

Teraz możemy przeczytać drugi już album z przygodami Jerzego, w którym zebrano historyjki rysowane dla potrzeb różnych pism. Dowcipne, czasem absurdalne, często obsceniczne lub brutalne – zebrane razem tworzą bardzo fajny tomik.

„Uroczka”, cykl: „Komiks Forum”, cena ok. 12 zł

Pytanie retoryczne

Jak wyglądałaby okładka **MiM-a**, gdyby pism poświęconych grom fabularnym istniało na rynku np. 15?

Dygresja

Illektro wchodzi do któregoś z warszawskich EMPIK-ów, przez chwilę stoję zdumiony na widok ogromnej, zdąży się, ilości tytułów pism kobiecych i tzw. prasy młodzieżowej. Również wyglądem ich okładek, które wydają się – są? – takie same: krzykliwe, kolorowe, jakby wycięte z jednego szablonu.

Potem podchodzę do półki z napisem: „Periodyki kulturalno-społeczne”. Akurat nie najszcześniejsza nazwa, nie o to jednak chodzi... Tu przeważa inny

wystrój – bardziej refleksyjny, stateczny. Okładki przyciągają wzrok nie tylko dla-



tego, iż odróżniają się w masie innych, ale tym, że próbują coś wyrazić – bądź grafiką, bądź reprodukcją obrazu.

Próbują uruchomić wyobraźnię, a nie wzbudzić odruch pszczołki, która szuka bardziej kolorowego kwiatka.

Próby odpowiedzi

Redaktorzy uznają, iż czytelnicy **MiM-a** to „pszczołki”, i epatują ich coraz „lepszymi” (w pojęciu „pszczołek”) okładkami, wybierają wariant „wyobraźni”, święcie wierząc, iż nie szata zdobi... dają sobie spokój i kopiują pomysł NF (nie musiałby to być fotos z filmu, np. plakat gry fabularnej).

A wy, drodzy czytelnicy? Kim jesteście? Pszczołkami?...

Książę

P.S. Pytanie postawione na początku, może niedługo przestać być retoryczne.



Co właściwie świętowaliśmy pierwszy stycznia tego roku?

Formalnie rzecz ujmując (aby rozwiać wątpliwości upierdliwych), świętowaliśmy początek jubileuszowego, dwutysięcznego roku kalendarza gregoriańskiego (i początek końca drugiego tysiąclecia). Kalendarz ten, liczony teoretycznie od roku Bożego Narodzenia, faktycznie, względem tegoż, ma parę lat poślizgu. Biorąc pod uwagę tę dośnbną umowność kalendarza gregoriańskiego, świętowaliśmy datę w jej znaczeniach symbolicznych, albo po prostu szukaliśmy pretekstu do dobrej zabawy.

Dosyć upierdliwości. Moje początkowe pytanie dotyczy całkiem innej sprawy. Bo jeśli człowiek rozejrzy się po otoczeniu nieco uważniej i chwilę pomysli nad tym, co zobaczył, może się zdarzyć, że Sylwester 2000 roku potraktuje jako stygę po nie tyle dobrych, co lepszych niż nadchodzące, czasach.

Odnoszę wrażenie, że ludzie zachwycający się postęmem cywilizacyjnym, nie dostrzegają, jaką cenę przychodzi nam wszystkim za ten postęp płacić. Oto przykłady:

Po pierwsze: zanieczyszczenie. Lasy Amazonii wyrzynane są dosłownie w pierń. Już teraz, w Japonii sprzedaje się świeże powietrze w puszkach. Woda powoli przestaje być tzw. dobrem wolnym. Codziennie giną bezpowrotnie kolejne trzy gatunki zwierząt. Mammy dziurę ozonową, efekt cieplarniany i Czarnobyl. Cierpimy na alergię, nowotwory i rzesze chorób cywilizacyjnych. Nasze otoczenie zmieniamy w jedno wielkie śmietnisko. Czy to, że się ono powiększa, można nazwać postęmem?

Po drugie: narzucona bezmyślność. Dokładnie tak. „Myślę, więc jestem” – ale co się dzieje, jeśli nie myślę? Wszyscy przecież chcą mnie w tym wyręczyć – mówią mi w co mam wierzyć, co powinienem lubić, czego potrzebuję, jak mogę stać się szczęśliwy. A ja byłbym o wiele szczęśliwszy, gdyby ci wszyscy mądrze się ode mnie odcepili. Spójrz sam – tu, gdzie czytasz te słowa, rozejrzyj się wokół i sprawdź – ile widzisz reklam, sloganów, hasel? Zastanów się szczerze, ile z Twoich przekonani i myśli jest naprawdę Twoich własnych – takich, do których doszedłeś samodzielnie? Czy pranie mózgu, któremu się nas systematycznie poddaje,



utrata wyobraźni i cofanie się w rozwoju intelektualnym można nazwać postęmem?

Będę wobec Ciebie uczciwy: tego felietonu też nie przyjmij od razu na wiarę. Przemysł go. Zastanów się, z czym się zgadzasz, a co budzi Twój sprzeciw. Nie musisz myśleć tak jak ja, czy ktokolwiek inny.

Po trzecie: odczłowieczenie. Praca kosztem rodziny. Kariera kosztem przyjaźni. Wygoda kosztem uczuć. Ludzie są obojętni wobec bandytyzmu – walka kończy się na pustych deklaracjach, bo strach o własny tyłek jest zbyt silny, by pomóc napadniętemu człowiekowi. Wiem, bo sam byłem kilkakrotnie ofiarą różnych opryszków. Zdarzyło mi się też, niestety, być jednym z niemych widzów.

Na szczęście, nie zawsze pozostawałem obojętny. Tyle, że istnieją różne formy bandytyzmu – ten na większą skalę ma miejsce np. w Czeczenii, Sarajewie, Tybecie. I też uchodzi bezkarnie.

Odwraca się wzrok od nędzy i ludzkich tragedii. Lepiej nie pomagać nikomu, żeby tylko nie pomóc naciągaczom. A ja powiem inaczej: wolę parę razy wesprzeć kogoś na próżno, niż raz przegapić człowieka, który naprawdę mojej pomocy potrzebował. Przypomina się refren „Tolerancji” St. Jojki: „*Na miły Bóg! Życie nie tylko po to jest by brać. Życie nie po to, by bezzwyczajnie trwać. I aby żyć, trzeba samego siebie dać.*” Czy to, że wciąż o tym zapominamy, można nazwać postęmem?

Jeśli zebrać to wszystko i wiele innych przykładów, które zapewne każde z Was może przytoczyć bez problemu, można dojść do interesujących wniosków. Kiedyś w przeszłości, ludzkość stała na rozdrodzu: rozwijamy się na zewnątrz, albo wewnętrznie. I poszła tą pierwszą drogą. Efekt jest taki, że cywilizacja daje nam już dziś (lub da lada moment) możliwości, które jeszcze niedawno istniały tylko w wyobraźni fantastów: klonowanie, manipulacje genetyczne, sztuczną inteligencję itp., itd. Tyle, że ludzkość nie dojrzała do tego, aby mądrze te dary wykorzystać i nie umiemy zapobiec konsekwencjom sytuacji, w której utracimy nad nimi kontrolę. I cała cywilizacja, budowana przez długie wieki, a obecnie mocno chwiejąca się w posiadach, runie nam na głowę.

No więc, co właściwie świętowaliśmy pierwszego stycznia?

Post Scriptum

Rafał A. Ziemkiewicz

Koszt uzyskania

Andrzejowi Sapkowskiemu
na urodziny Wiedźmina

Wotem w Korabiach opowiadano, że zbrojnych, którzy przyjechali po Miedzwinę, było dwóch – starszy i młodszy.

Obaj na siwych koniach, obaj w czworonogich szyszakach z nosalami i kitami kogucich piór, z tarczami, długimi mieczami, słowem – obaj w pełnym oporządzeniu książęcych drużynników. Nie śpieszyli się zanadto i zanim w blasku zachodzącego słońca przemierzyli drogę pomiędzy skrajem lasu a zabudowaniami, osada zdążyła niemal zupełnie opustoszeć i pogrzyźć się w niezwyklej jak na tę porę dnia ciszy. Zniknęły nagle wrzaskliwe gromady kobiet i dzieci, a z chat o plecionych ścianach, wypukłych niczym burty łodzi, nie dobywał się żaden dźwięk, który zmąciłby jednostajny stukot końskich kopyt. Nawet psy trzymały się w przywoitej odległości, jakby dzieląc mores żywiony przez ich właścicieli dla książęcej barwy. Gdyby nie smutki dymu, sączące się spod strzech ku niebu, można by pomyśleć, że ludność osady padła ofiarą zarazy albo została uprowadzona przez nieprzyjaciela.

Cokolwiek zresztą się z nią stało, wojacy zdawali się niewiele o to dbać. Przedefiniowali środkiem wioski i zajęchali pod objęcie Miedzwinę tak pewnie, jakby znali sioło niczym własną kieszeń. Po prawdzie, niewiele się ono różniło od dziesiątek innych – wszystkie osady służebne, do której to kategorii zaliczały się Korabie, budowano pod jeden strychulec, z długą, okoloną chatami ulicą i placikiem, pośrodku którego sterczał w niebo żuraw wspólnej studni. Jeśli Korabie wyróżniały się czymkolwiek z tej architektonicznej sztampy, to właśnie okazała budowlą z bierwion, przed którą zatrzymali się przybysze, ignorując śledzące ich ze szpar w chatach i płotach przerażone, ale i zaciekawione ludzkie oczy.

Żeby być ścisłym, to z dala, od strony lasu śledziła zbrojnych także para oczu niezupełnie ludzkich, ale za to daleko bardziej przenikliwych, uroczo chabrowych, a na dodatek wielkich i wilgotnych, niczym u samy. Wrócimy zresztą do nich w chwili bardziej stosownej.

– Ano, jak to sobie żyje – wycedził przez zęby młodszy z drużynników, wodząc wzrokiem po kalenicach dworzyszca. Milczał chwilę, czekając na

jakiś znak aprobaty starszego kolegi, i nie doczekawszy się, dorzucił pogardliwie: – Pogańska nomenklatura, taka mać.

– Pogańska, niepogańska – wzruszył ramionami starszy. – Jak by ci to powiedzieć, Młody... W terenie to wygląda trochę inaczej. Stare układy, rozumiesz.

Młodszy z drużynników pochylił się, na ile pozwalał mu wysoki łęk siodła, i splunął z pogardą na piach podwórza.

– W dupę kopany – dodał po chwili namysłu, zarazem spoglądając ukradkiem na dowódcę i starając rozeznac z wyrazu jego twarzy, czy dostatecznie okazał należne książęcyemu wojowi negatywne nastawienie do pogan w ogóle, a już do pogańskiej nomenklatury zwłaszcza.

Zatrzymali się pośrodku podwórza, na wprost domostwa, i zamilkli, czekając, aż ich przybycie wywoła jakąś reakcję. Skorzystam z tego milczenia, żeby Ci, Drogi Czytelniku, od razu wyjaśnić pewną sprawę. Czy mi się bowiem zdawało, czy też przed chwilą zarechotałeś w duchu szyderczo, przekonany, że zdołałeś przyłapać autora na poważnym błędzie w pisarskiej sztuce? Otóż wiedz, że nie z tego; autor nie jest taki głupi, jak raczysz sądzić, i oczywiście dobrze zdaje sobie sprawę, że nasi przodkowie nie używali takich słów, jak „nomenklatura” czy „w dupę kopany”. W istocie, Młody sformułował swoje przemyślenia nieco inaczej. Jako osobnik szkolony w historii języka, autor mógłby go zacytować dosłownie i opatrzeć stosownymi przypisami. Nawet więcej – musiałby go tymi przypisami opatrzeć. Jeden byłby konieczny, żeby wyjaśnić Ci, co to była jać, co jer miękki, a co twardy; drugi – jak się owe cudaczne znaki wymawiało, trzeci zaś, by wyeksplikować, co wszystkie pełne jerów i jaci słowa znaczyły. Dzięki czemu, straciwszy na owe przypisy kupę czasu, dowiedziałbyś się, że Młody powiedział właśnie coś, co odpowiada współczesnym określeniom „nomenklatura”, „w dupę kopany” i „o, ja cię kręcę” (a nie, przepraszam – „o, ja cię kręcę” Młody powie dopiero za jakiś czas, ale sam się wtedy przekonasz, że na jego miejscu powiedziałbyś dokładnie to samo). No, więc o ile nie jesteś, Drogi Czytelniku, zrzedliwym pedantem, to chyba zgodzisz się, że

naprawdę lepiej jest z mojej strony od razu tłumaczyć wszystkie wypowiedzi bohaterów na język zrozumiały. A jeżeli przypadkiem właśnie takowym pedantem jesteś, to idź się powieś, bo ja tak będę aż do końca naszej historii i nie zamierzam więcej się tłumaczyć. Zresztą, od momentu, gdy obaj zbrojni usłyszeli gromkie „ha!”, wydarzenia potoczyły się tak wartko, że na kolejną równie obszerną dygresję po prostu nie będzie już miejsca.

Wspomniane „ha” rzucił oczywiście gospodarz najokazalszego w osadzie domostwa, wyszedłszy z przeciwniejszej do domu szopy, i to rzucił je z taką mocą, że aż na pobliskich podwórkach zawirowało pierze uciekającego w popłochu ptactwa. Żeby być ścisłym: zanim to zrobił, najpierw, wygramoliwszy się na podwórze, przez chwilę mierzył przybyszów wzrokiem pełnym triumfu, następnie pochylił się, chwycił dłońmi za uda, i w takiej pozycji wyrzucił z gardła owo głośne, dobitne „ha!”. Po czym przemaszerował dumnie przed zbrojnymi i ponownie zniknął za drzwiami, tym razem głównego budynku.

Młodszy z książęcych, który w tym właśnie momencie zobaczył głośnego Miedźwina po raz pierwszy, skonstatował z niejakim zdziwieniem, iż był on osobnikiem wcale mizernego wzrostu i jeszcze bardziej mizernej postury, o twarzy, w której trudno by było dopatrzeć się srogości. Jedynie białe włosy pozostawały w zgodzie z wizerunkiem, jaki wyrobił sobie na podstawie krążących opowieści.

Miedźwin tymczasem ponownie pojawił się przed drzwiami. Wyglądał bardziej oficjalnie niż przed chwilą; koszulę miał utkaną w portkach, a te ostatnie dopięte. Trzymał się też już nie za uda, lecz pod boki.

— A, nie wyszło, co? — poniosło się nad opustoszałym podwórzem. — Co?! Mówiłem, że jeszcze do mnie przyjdziecie, taka wasza mać?! Mówiłem, że wam czarni bokiem wyjdą?! Mówiłem?! A teraz co, jak trwoga, to do mnie starego po ratunek?! — triumfował, wbijając wzrok w starszego z drużynników.

Starszy odczekał chwilę cierpliwie, dłużej małym palcem w lewym uchu (w rzeczy samej, Miedźwin wrzeszczał jak na mustrze, choć znacznie cienie), aż gospodarz zamilknie dla złapania oddechu, i przerwał mu znudzonym tonem:

— Słuchajcie, Miedźwin, gości macie. I to z samej stolicy. Zachowujcie się, jak nowoczesny obyczaj nakazuje...

— Z samej stolicy, a to mi uśmiech losu, na Dadźboga! Ciekawe, co też tacy świetni goście z samej stolicy mogą chcieć ode mnie, prostego wieśniaka? — tu twarz Miedźwina aż pociemniała ze złości. — A wiecie no może, Przybywoju, co ja teraz w ogóle robię? Skórą handluje! Sprzedaję Niemcom futra, ot, tyle, i w nic się więcej nie mieszam. Chce ktoś ze mną pogadać o łokciu i miarze, to zapraszam do kantoru w godzinach urzędowania, a kto o czarach, może od razu wracać do stolicy i niech go czarni okadzają i wodą kropią...

— Zachowujcie się, jak obyczaj nakazuje — podjął Przybywój, powtórnie wykorzystując ten szczęśliwy zbieg okoliczności, że rozmówca od czasu do czasu musiał jednak zacerpnąć oddechu. — A nie, to będziemy gadać urzędowo.

— Urzędowo, cholera?! — zapał Miedźwin. — Wy? Ze mną? Urzędowo?!

— Urzędowo, cholera. Ja, z wami. A bo co? Starego znajomego byście przecież pod drzwiami nie trzymali. Jak chcecie, Miedźwin, ale pamiętajcie: my tu do was albo z dobrym słowem, albo z nakazem, jak sobie chcecie.

— Z nakazem?

— Z nakazem.

— Od księcia?

— Zaraz tam... Od księcia jest dobre słowo. Nakaz od podskarbiego. To jak tam sobie chcecie.

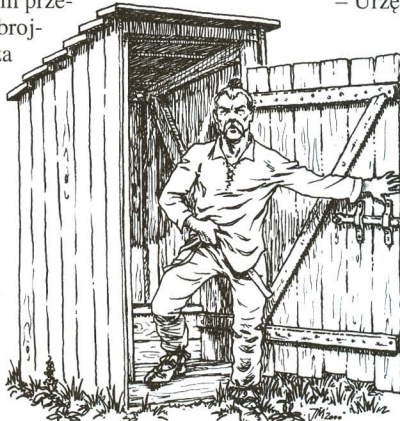
Miedźwin zahałał się na chwilę.

— Zartujecie sobie? — orzekł wreszcie, ale nie brzmiało to tak pewnie jak jego wcześniejsze wypowiedzi.

— Zartuję — przyznał starszy z drużynników. — Jeszcze. Ale nie przestaniecie mnie wkurzać, to na starych i nowych bogów razem wziętych do kupy, narobię wam takiego smrodu, że się w nim jeszcze wasze wnuki będą dusić. Ja was, do cholery, ze stolicy wygoniłem? Samiście się głupio zaparli, było się chrzczyć jak wamszy, a nie mi tu gębę wydierać, kiedy ze sprawą przyjeżdżam. Na służbie jestem i nie mam się czasu handryczyć. Pogadamy czy nie?

Gospodarz ważył coś dłuższą chwilę, wreszcie westchnął ciężko i machnął ręką.

— Niech was cholera, Przybywoju — rzekł bardziej już przystępnie. — Pogadamy, co mi szkodzi.



Jarosław Musiał

Złaźcie z koni. Ale że się jeszcze spotkamy, to od razu wiedziałem. O nie, to się nie mogło udać. Kosteczkami nieboszczyków i święconą wodą nasze puszczające moce straszcy, śmiechu warte. Stara! – wrzasnął przez ramię do izby. – Gości mamy. Chłopaczyska, konie do obory, na co czekacie! A wasz przyjaciel, hm, też, znaczy, ze stolicy? Witam, witam, niech was piorun spali. W chacie u mnie ubogo, ale coś tam się zawsze znajdzie.

W chacie nie było ubogo; tak przynajmniej uznał młodszy z drużynników, u którego widok ozdobnej i zasobnej komory wywołał przyływ całkiem już szczerzej niechęci do obalonego pogaństwa. Nie powiedział jednak ani słowa, wyjąwszy krótkie „Odylen”. Było to jego imię, które z jakichś przyczyn zainteresowało na chwilę gospodarza i które przypomniało mu, że znał był pewnego Odylena z czasu wyprawy na Obodrytów, jeszcze za Ziomomysła (Odylen nie był silny w rachunkach i nie wyciągnął z tego oświadczenia uprawnionego wniosku, że Miedźwin dobija już dziewięćdziesiątki). Na razie brakło jednak czasu na wspomnienia, gdyż gospodarz musiał ich opuścić i zniknąć w sąsiedniej izbie. Przez chwilę dobiegała stamtąd gwałtowna, acz prowadzona nie wiedzieć czemu stłumionymi głosami wymiana zdań pomiędzy Miedźwinem a jego kobietą. Gdy wreszcie wrócili, miał minę zwycięzcy spod Cedzyny, a w rękach niósł, niczym drogą okupiony łup, trzy kubki.

– A wiecie – oznajmił, siadając za solidnym, dębowym stołem. – Wyjść, to z tego nic nie wyjdzie i tak, ale nawet się cieszę, że was widzę. Na tym zadupiu gęby nie ma do kogo otworzyć. Nic, tylko od rana do nocy dłubią i dłubią dłubanki, jakby całe ich życie od tego dłubania zależało. Co, u licha, utną jednemu z drugim łeb, jak swojego nie udłubie?

– Utną – potwierdził Przybywój. – Z czego nic nie wyjdzie?

– To już wy wiecie, z czego. Ja wiem, że nic nie wyjdzie. Nie jestem, panie setniku, osobą, która rozwiąże wasze problemy. Trzeba było słuchać, jak mówiłem, że tak się to skończy. Mówiłem? Nie udaje się wchodzenie do Europy, co?

Gospodarz wydał dolną wargę, pochylił się w stronę Przybywoja i oparł na łokciach, wbijając w niego spojrzenie „I-jak-teraz-wyglądasz-frajerze?”.

– A, czorta tam, przecież sami wiecie. Właśnie się udaje, aż za dobrze się udaje. Tylko że w odwrotną stronę.

– W odwrotną? – Miedźwin potrząsnął siwą czupryną. – Znaczą...

– Znaczą, że jak na razie to Europa weszła do nas. Przelazła Odrę pod Głogowem i idzie na

Poznań, całkiem niedaleko stąd jej droga wypada, przez Leśną Ostrów i Bajorze. Szarpnęła się ta Europa, trzeba przelać, na całkiem sporą i dobrze uzbrojoną delegację, Miedźwin. I z samym cesarzem na czele.

Zamilkli, bo do izby weszła Miedźwinowa kobieta z glinianą flaszką i poczęła napełniać kubki. Nozdrza siedzących połechnął miły zapach syconego domowym sposobem miodu; gospodarz poruszał wąsami, wbijając zamglony nagle wzrok w wypełniający kubek płyn, goście zaś śledzili spod oka jego małżonkę. Była to niewiasta znacznie od Miedźwina młodsza, postawnie zbudowana, a przy mężu sprawiająca wrażenie prawie olbrzymki. Poruszała się zreżymnie, z tą niezwykłą pewnością siebie, która znamionuje ludzi przekonanych, iż w każdej chwili sprawują pełną kontrolę nad sytuacją. Tak zresztą było, bo nie zostawiła flaszki na stole, ale, nalawszy gościom, zabrała ją ze sobą.

– Ano, tak mi w rzeczy samej niemieccy kupcy mówili – gospodarz westchnął, pociągnął z kubka miodu i znowu zamilkł na dłuższą chwilę, delektując się smakiem. Ta chwila wydaje mi się w sam raz, by wyjaśnić Ci, Drogi Czytelniku, że słowo „miedźw” oznaczało w staropolszczyźnie właśnie miód. Skąd wzięło się przelawisko Miedźwin, dedukuj już sobie sam.

– No, niech będzie i cesarz – podjął wreszcie gospodarz, ocknąwszy się z zamyślenia. – Ja wam powiem, Przybywoju, mi on patrzył na miłego młodzieńca. Tylko pić to nie umie, o, co to, to nie – tu, jakby przypomniał sobie o niecierpliwym się w kubku miodzie, przepłukał gardło i westchnął z rozkoszą. – Pamiętacie, jak się wtedy w Gnieźnie z Bolkiem rozczulili i zaczęli zbrojami mieniać, co biskup Jordan przeszkodził?

– Przeszkodził, jak przyszło do nogawic, ale cesarski diadem zdążył sobie Bolko na łeb założyć – uzupełnił Przybywój, odstawiając kubek. – Lepiej mi o tym, zaraza, nie przypominajcie, Miedźwin. Wszystkie nieszczęścia przez to gnieźnieńskie chłańsko. Od czasu, jak Bolko cesarski kołpak między uszami poczuł, to już nic, tylko korona i korona, gorszy nie będzie. Jeszcze póki Otto żył, kończyło się na gadaniu, że niby tam integracja, federacja, Germania – Romania – Sklawinia, te rzeczy. Tylko, że niemieckim grafom cała ta integracja do smaku nie przypadła, więc w stosownej chwili ukręcili młodemu Ottonowi oraz jego federacyjnym koncepcjom łeb, i teraz wszystko jest znów po staremu.

– A Bolko na to co?

– A Bolko dawaj się z nimi za łby wodzić. Żeby to normalnie, z jakich uczciwych powodów,

nie mówię, branki wziąć, łupy i chodu, nikt by nie narzekał. Ale nie – politykę w to wmieszał... Słupy graniczne zaczął przestawiać, ziemię nadawać, grody fundować... No, i ściągnął nam kłopot na łeb, a powiem wam – tu drużynnik pochylił się ku gospodarzowi – że się na tym nie skończy. Siedzicie tu, Miedźwin, dobrze wam się powodzi, ścibolicie tylko oból do obola i nawet nie wiecie, co się święci...

– Co ścibole, co ścibole?! – obruszył się nieoczekiwanie gospodarz. – Myślicie, że kupiectwo to jak to wasze zbójowanie, co w garść chwycisz, to twoje, a od podatku zwolnione jako rycerska zdobycz? A koszt uzyskania? Ha? Wiecie, co to takiego – koszt uzyskania? Poglówne, czopowe, osiowe, składowe, ciosowe, kopytkowe, tfu, bodaj to wszystko pioruny zatrzaśli! Wiecie, ile mi z każdej skórki zdzierają? A cła? A popiwek? Co wy sobie myślicie, Przybywoju?

– Co ja sobie myślę? – starszy z drużynników uznał, że sytuacja dojrzała, aby wyjawić powód swego przyjazdu. – Ano, myślę sobie, że chyba nie macie zamiaru gnć w tych zawszonych Korabiach do końca życia. Wiecie, jak to na wojnie; można się zasłużyć, stare winy pójść w niepamięć...

– Winy? U mnie – winy? Ja mam Bolka przepraszać i o wybaczenie prosić?! Kpicie sobie... – krzyknął Miedźwin, ale nagle umilkł, zgromiony gniewnym spojrzeniem małżonki, która po ostatnich słowach Przybywoja wychyła cicho z przyległej izby i, słuchając uważnie, dolewała mu do kubka.

– Nie kłóćcie się, jak nie ma o co. Przesadziliście z tym waszym zoologicznym antyklerykalizmem, sami wiecie. – Przybywój z trudem powstrzymał się od wypomnienia Miedźwinowi prawdziwego powodu jego usunięcia z dworu i ze stolicy, ale uznał, że w przytomności jego żony byłoby to posunięciem niedyplomatycznym. – Ale wiecie, Bolko ludzki pan i nie potrafi długo urazy chować. Powiadają, iż właśnie dlatego każe od razu obdzierać ze skóry, bo się boi, że za parę dni zawziętość go odejdzie i jeszcze puści buntownika wolno. Biskupi też mu hałasują, by choć od czasu do czasu chrześcijańskie miłosierdzie okazał, a nie bardzo ma na kim, jak wszyscy od ręki odbarci – Przybywój uśmiechnął się i uniósł palec. – Widzicie, jak się doskonale składa? Jak wam mówię, Miedźwin, to posłuchajcie: macie teraz okazję wrócić do stolicy, i to w triumfie, jako pogromca cesarskiej armii. Wam się opłaci, kniaziowi też się opłaci, bo się będzie mógł przed biskupami miłosierdziem wykazać...

– Kiedy, wiecie – oznajmił gospodarz, czegoś nie uradowany perspektywą gromienia cesarza

i jego rycerzy – ja właściwie nie żywię do tych Niemców osobistych uraz. Kupcy z nich solidni, płacą nieobcinanymi denarami...

– Dla was to banalnie prosta sprawa, Miedźwin – ciągnął drużynnik, trudno powiedzieć, bardziej do gospodarza czy do gospodyni. – Widzicie, wysłali mnie tu z moją setką pilnować gościńca. Zgonili mi tarczowników, zrobili zaskiek, no ale co – pobronimy go tydzień, dwa, w końcu będzie trzeba ustąpić. Ale gdyby tak w czasie, kiedy tarczownicy zasięku bronią, obejść cichutko cesarską armię przez Babie Błota...? – Przybywój ułożył prawą dłoń w ludzika i podrapał nim dookoła Miedźwinowego kubka, po czym, zbliżwszy się tym sposobem, nagle poderwał dłoń do góry i zacisnął na kaftanie rozmówcy. – Ha?! Pełne zaskoczenie! Gwarancja sukcesu! Aż hyr pójdzie na przyszłe stulecia, że do wojny szarpanej nie było nad Bolkową drużyną!

– Przez Babie Błota wojsko nie przejdzie – oznajmił autorytatywnie Miedźwin.

– Nie przejdzie – przyznał Przybywój. – Samo nijak nie przejdzie. Tak i mówiłem do mojego sztabu, kiedyśmy się naradzali nad rozkazami. Ale – tu Przybywój podciągnął się na łokciu i przejmującym wzrokiem zajął Miedźwinowi w źrenice – wiecie, co mi na to moi dziesiętnicy powiedzieli? A Miedźwin, tak powiedzieli, a Miedźwin co? Toćże pono mieszka tu gdzieś w pobliżu. Z Miedźwinem każda armia przejdzie jak po bitej drodze, powiedzieli, zaraz, panie setnik, bierzcie gniadosza i jedźcie po Miedźwina, tylko on nam może pomóc. Spytajcie Odylena, czy nie prawie gadam, jak było!

Odylen skinął głową i mruknął coś pod nosem, nie wiedząc czemu pąsowiejąc na twarzy.

– Co wy myślicie, że już o was zapomniano? Kogokolwiek by spytał, jaki jest najlepszy zaklinacz, myślicie, że kogo wymieni? No przecież, że was. O waszych czarach legendy chodzą, tarczownicy na warcie opowiadają, jak to Miedźwin strzygę odczarował, z borowcami jak harcował, z leszymi... Co to dla was naśląc na cesarskich jedno z drugim upiorzydło, żeby ich trochę postraszyło? Ruszcie tylko dupę z tej kniei i chodźcie z nami, a już ja potem szepnę słówko komu trzeba i Bolko przywróci was do czci w try miga. – Tu Przybywój po raz wtóry przysunął się do gospodarza i z przejęciem wejrzał mu głęboko w oczy. – Nie możecie odmawiać. Ludzie na was czekają, Miedźwin. Kto ma taką moc i talent, nie może się z nimi zaszywać w głuszy.

Przybywój skończył i w zapadłej ciszy zanurzył usta w miódzie.

– Ano, wiecie, to wszystko prawda, tylko że wojaczka to jakby nie mój fach. Co ja bym tam

właściwie miał robić? – odparł Miedźwin po długim milczeniu, wymieniwszy wprzód kilka porozumiewawczych spojrzeń z żoną.

Drużynnik również spojrzął na Miedźwinową kobietę i omal nie odetchnął głęboko, widząc, że decyzja zapadła po jego myśli.

– A bodaj was... – mruknął Miedźwin. – Jużci, to i owo się ludziom z mojej strony należy...

Zanim setnik otworzył usta, by okazać ukontentowanie, ubiegł go w tym milczący przez całą rozmowę Odylen. Czy to wyczuwając, że ich misja (na czymkolwiek by polegała, bo właściwie jeden Przybywój wiedział, czemu wybrał sobie taką akurat asystę) kończy się powodzeniem, czy też podchociwszy sobie miodem, uniósł nagle swój kubek i rzucił gromko:

– No to, jak to Bolko mawia: zdrowie wasze w gardła nasze!

Rodzący się przy stole entuzjazm prysł w jednej chwili i w izbie zapadło naraz głucho milczenie.

– Widzisz, młody człowieku – odezwał się wreszcie po długiej chwili gospodarz tonem zimnym jak studzienna woda. – Bolko, to on jest dla mnie i dla setnika Przybywoja. A dla ciebie miłościwie nam panujący książe Bolesław Wielki. Ewentualnie możecie powiedzieć: Chrobry.



Jeżeli właścicielka uroczo chabrowych, przenikliwych i wilgotnych jak u sarny oczu znała treść rozmowy odbytej poprzedniego wieczora w Miedźwinowym obejściu – a nie jest to wcale wykluczone, możecie mi wierzyć albo nie, ale **One** mają swoje sposoby, by wiedzieć niemal wszystko, co się dzieje na szerokim świecie – to patrząc wczesnym rankiem od lasu na wyjazd z Korabiów Miedźwina i drużynników, musiała się bardzo zdziwić. Nie sposobem, w jaki Miedźwin trzymał się w siodle, ten albowiem, choć oryginalny, znajdował stosunkowo proste wytłumaczenie. Również nie Miedźwinowym bagażem, złożonym z kilku śmierdzących na staję pak, w których na dodatek bez ustanku coś bulgotało, te bowiem należały do standardowego wyposażenia zawodu, który, pomimo zakazu, nadal uprawiał on pod

pretekstem handlu skórami. Wielkiego zdziwienia nie budził nawet fakt, iż strawiwszy wraz z drużynnikami ładnych parę pacierzy, by owe paki umieścić na końskim grzbiecie, Miedźwin zatrzymał się i przystąpił do ich rozwijania ledwie pierwszy zakręcił skrył trójkę jeźdźców przed oczami patrzącej za nimi z obejścia Miedźwinowej niewiasty (nie wspominając o tłumie dłubaczy łódek, ich bab, dzieciaków oraz psów i ptactwa). Ten ostatni postępek również łatwo było zrozumieć, widząc błogi wyraz twarzy Miedźwina, gdy wygrzebał on z tobołów bulgoczącą zachęcająco flaszkę i sprawdził, czy aby zawartość nie ucierpiała w podróży.

Dziwnym mógł się natomiast wydawać fakt, iż Przybywój skierował się z towarzyszymi w dokładnie przeciwną stronę, niż by wynikało z wczorajszych ustaleń. Zamiast skręcić w lewo, w kierunku miejsca, gdzie zostawił swój oddział, gdzie znajdował się skraj Babich Błot i gdzie się szykowano do stawienia oporu zakutym w stal emisariuszom Europy bez granic, Przybywój wybrał na rozstajach drogę wiodącą w prawo, ku

ostępom Leśnej Ostrowi. Można było to naturalnie tłumaczyć pomyłką drużynnika, jednak on sam wydawał się doskonale wiedzieć, dokąd zmierza. Prowadził też pewnie, jadąc z wysoko zadartą głową i tajemniczym uśmiechem, błakającym się po osłoniętych sumiastymi wąsami wargach; z czasem tylko ogłądał się i śmiał bezgłośnie.

Co do jego towarzyszy, ci postępowali ślepo za przewodnikiem, nie mając zupełnie głowy do takich rzeczy, jak kierunek jazdy. Wyleczywszy się z bólu głowy znaną w jukach miksturą, Miedźwin wpadł bowiem w dobry nastrój do opowieści, a że już poprzedniego dnia znalazł w Odylenie wdzięcznego słuchacza (na jakich, trzeba dodać, w Korabiach bardzo mu zbywało), dzielił się z nim klejnotami dobywanymi z przepastnej skarbnicy swych sławnych przygód. Była to niewątpliwie najbardziej udana część podróży dla młodego woja, który błyskawicznie zapomniał o zachowaniu przystojnego dystansu wobec pogańskiej nomenklatury i przez dobre pół dnia chłonał te opowieści z otwartymi z wrażenia ustami, już wyobrażając sobie, jaki efekt sprawi ich powtórzenie na co bardziej urodziwych gnieźniankach. Nieraz słuchał i w stolicy o przygodach sławnego pogromcy

upiorów i duchów, który przed kilku laty niefortunnie naraził się kniaziowi (mniejsza o to, czym; wypominanie tego w obecnej sytuacji, jak słusznie uznał Przybywój, byłoby doprawdy niedyplomatyczne) i musiał opuścić stolicę w trybie przyśpieszonym. Jednak słuchać opowieści o nim w gospodzie, a słuchać ich z ust samego bohatera, było różnicą nieporównaną i niewątpliwym zaszczytem – zwłaszcza jeśli się, jak Odylen, nie było zbyt drobiazgowym i biegłym w rachunkach.

– Każda jedna potwora swojego pogromcę znajdzie – perswadował Miedzwin. – Każda! Ale, ba, czegoż to nie trzeba dokazać! Koszt uzyskania, wiesz, co to takiego?

Odylen zaprzeczył tylko ruchem głowy.

– Boginki leśne, mamuny, na ten przykład. Wiesz, co trzeba zrobić? Zaś by tam, skąd byś mógł wiedzieć. Ugrzyć! A nie byle gdzie, tylko właśnie tam, gdzie trzeba. I w porę, bo jak nie, to ubije, nim się poznasz. I nie tak, o, tylko z wycuciem. Poszeptać, poszeptać, aż zniecka, jak się wzruszy – ooo! – Miedzwin wykonał gwałtowny ruch głową, od biedry mogący służyć zademonstrowaniu wszystkiego. – I już jest niegroźna, jak zwykła białka. Ba, pamiętam...

Tu wartki potok wspomnień porwał opowieść w inną stronę, chwilowo uniemożliwiając Miedzwinowi objaśnianie związku, jaki zachodził pomiędzy kosztem uzyskania a zademonstrowanym przezeń sposobem oswojania leśnych boginek.

Młody, dbając, by nie uronić żadnego szczegółu, zasłuchał się więc tak, że nie protestowałby nawet, gdyby dowódca prowadził go w sam środek bagniska. W istocie zresztą marszruta wybrana przez Przybywoja wydawać się mogła niewiele lepsza, albowiem znajdująca się u jej końca Leśna Ostrów, o czym książęcy setnik doprawdy powinien wiedzieć, została niedawno ogłoszona miejscem integracyjnego zjazdu antyksiążęcej opozycji, zwanej w oficjalnych dokumentach książęcej kancelarii pogańską reakcją.

Ponieważ reakcja owa odegra w naszej historii pewną rolę, przedstawmy ją tu w zwięzłych słowach, pozostawiając trójkę naszych bohaterów wędrujących leśnym duktem. Każdy władca ma opozycję, miał swoją i Bolko, nie było w tym fakcie

niczego dziwnego – tym bardziej, że wbrew bajdom niektórych naiwnych historyków, knęz trzymał podanych dość krótko i naprawdę trudno go było lubić. Zresztą, jeżeli doczytałeś, Drogi Czytelniku, naszą opowieść aż dotąd, niechybnie sam już doszedłeś do wniosku, że dzisiejsze podręczniki nie są wiele warte i dość zasadniczo różnią się z przedstawioną tu najświętszą historyczną prawdą.

Wracając do antyksiążęcej opozycji, stwierdzić trzeba, że to, co stanowiło o jej sile – to znaczy wcale powszechna w narodzie niechęć do państwa wyznaniowego, jak powszechnie podsumowywano książęce reformy – przesądzało także o słabości. Rzecz w tym, iż starszyzną opozycji stanowili żerocy i chramowi stróże rozmaitych pogańskich bałwanów. Byli oni gotowi walczyć z państwem wyznaniowym do ostatniego tchu, ale w imieniu niczym innym, jak tylko każdego **swojego** bałwana. Owych bałwanów zaś, licząc samych tylko znaczniejszych, było w kraju coś koło siedmiu (a razem z różnym regionalnym drobiazgiem ze trzy razy tyle) i ich zacierzawieni wyznawcy za nic nie mogli się zgodzić, który z nich jest Bałwanem Największym. Zwalczali zatem siebie wzajem równie usilnie, jak nową wiarę, a procesy integracyjne polegały na doraźnych

sojuszach jednego bałwana z drugim przeciwko trzeciemu, a potem drugiego z trzecim przeciwko jednemu. W efekcie ciągle łączenie i dzielenie się antyksiążęcych ugrupowań oraz wzajemne oskarżenia o utrudnianie integracji nie pozostawiały już pogańskiej reakcji czasu na jakąkolwiek inną działalność, chyba że uznać za takową przekręcanie imienia „Bolko” na pogardliwe

brzmiące „Bolek” – za co zresztą ten ostatni rewanożował się przeciwnikom równie pogardliwym mianem popaprańców.

Owi właśnie popaprańcy wraz ze swymi drużynami spływali z różnych stron kraju na Leśną Ostrów, uznając bliskość cesarskich wojsk za okoliczność sprzyjającą odebraniu Bolkowi władzy i restytucji własnych rządów. Cesarz, jak rozumowano, skoro wyzyenie Bolka ze stolicy, osadzi na niej właśnie ich. Dlatego miałyby tak zrobić władca, który sam miał u siebie, by pozostać przy terminologii opozycyjnej, państwo daleko bardziej wyznaniowe od Bolkowego, przyznam szczerze – nie mam pojęcia. Skoro jednak przywódcy opozycji w taki sposób zanalizowali sytuację polityczną, to widać musieli mieć do tego



Jarostaw Musiał

podstawy. Sam powrót do Gniezna, w akompaniamencie szczęśliwych szlochów uciemienzonego ludu, wydawał się w tej sytuacji sprawą pewną; pozostawało jedynie zawczasu ustalić, kto po nieuchronnym zwycięstwie zajmie jakie stanowisko. I tu, niestety, pojawiały się kontrowersje. Nagocjowano tedy zażarcie, w trakcie czego ten i ów z przybocznych, znudzony dyskusjami wodzów, brał kilku ludzi i wyjeżdżał na mały rekonensans wokół Ostrowi, wyglądając jeśli nie armii cesarza, to przynajmniej jego posłów.

I tak się jakoś złożyło, że jeden z owych wypatrujących podjazdów wyjechał zza zakrętu gościńca jak w sam raz na trójkę naszych bohaterów. Słońce wisiało już dość nisko nad południowym zachodem z przewagą zachodu, czyli dokładnie nad kierunkiem, z którego spodziewać się należało najeźdźców i który, zgodnie z Bolkowymi rozkazami, zaryglować miał nie dość na to zadanie liczny hufiec Przybywoja. Promienie owego zniżającego się słońca raziły zaś jego samego w tej chwili dość mocno w oczy, toteż w pierwszej chwili nie zauważył rozwijającego się przed nimi półksiężycy wojów. Tym bardziej nie był do tego zdolny Odylen, który sam nie wiedział już, co bardziej podziwiać: czy moc bohaterskich czynów, jakich dokonał w życiu Miedźwin, czy też fakt, iż pomimo znacznego uszczuplenia swego bagażu, wciąż trzyma się on w siodle, choć bezustannie sprawia wrażenie, jakby właśnie z niego spadał.

Przybywój zorientował się w sytuacji dopiero, gdy przeciwnicy znaleźli się tak blisko, że można by do nich dorzucić szyszakiem. Ani przez chwilę nie miał wątpliwości, z kim ma do czynienia – gdyby nie co innego, za dowód wystarczyłyby pełne wrogości miny i postawy wojów, którzy rozpoznawszy na nim i Odylenie książęcą barwę, dobyli mieczy, nie czekając nawet rozkazu. Pomimo to setnik nie zwolnił ani nie przyspieszył tempa jazdy, nie sięgnął także po broń. Po prostu jechał na pewną, zdawało się, zgubę, wiodąc na nią w dodatku nieświadomych niczego towarzyszy. Było to zachowanie na tyle nietypowe, że pogańskim reakcjonistom głupio się jakoś zrobiło atakować.

– Arab, rozumiesz – opowiadał tymczasem Miedźwin Odylenowi, zgola niczego nie zauważając. – Do wioski do nas przyjechał, niby za handlem, a w rzeczy na prześpiegi. Wiesz, co to Arab?

– Nijak nie wiem, panie Miedźwin.

– No. Więc właśnie taki, co nie wiesz. Łaził i wypytywał, jak mu tam po ichniemu było, Ibram... Imbir? Bogać, jakoś cudacznie, w każdym razie. – Miedźwin zachichotał nagle i machnął do jednego z najeżdżających wojów, jakby go brał na świadka. – Cięgiem tylko pytał i pytał, gdzie jaka droga,

a co tam za ludzie żyją, a jak to robią, jak tamto... i co mu kto powie, zaraz do księgi pisze. To my się z kumplami wzięli, siedliśmy przy dzbanie, i takeśmy mu nagadali, że co sobie pomyśle... – tu znowu zaniósł się dusznym chichotem. – A ten wszystko zapisuje i cieszy się jak głupi, ja tu was, powiada, w przewodniku umieszczę, to już cywilizowany świat będzie o was wiedzieć, jak się należy. A ty gdzie, kpie, z tym zelastwem? – ryknął nagle. – Chcesz komu oko wydtubać, kobyli łbie?

Zbity z tropu wojak zastygł w niezręcznej pozycji, oglądając się bezradnie na swoich.

– Na Dadźboga – mruknął któryś z pogan w padłej nad drogą ciszy. – Taż to Miedźwin, we własnej osobie...

– Prawda li, Miedźwin! Onże sam.

– Ha? Pewnie, że sam, durnie pancerne. A wy co, zamiast w polu, kiedy wróg wam chałupy płądruje, wolicie przejezdnych straszyć po gościńcu? Brać mi zaraz precz te szpikulce, bo kuksi i jajce na pergamin wysuszę, jednym zakłeciem!

Groźba, w połączeniu z powszechnie znanym imieniem jej autora, wywarła piorunujące wrażenie. Napastnicy zmieszali się, ten najbliższy wycofał niepewnie o dwa końskie kroki. Przybywój, stwierdziwszy błyskawiczne zniknięcie przystawionych już do jego szyi mieczy, obserwował zażartą walkę na obliczu dowódcy pogańskiego oddziału. Z jednej strony okazana przez podwładnych bojaźń wymagała od niego szybkiej interwencji, z drugiej wszakże dowódca równie jak jego ludzie nie miał ochoty sprawdzać po sobie, co to takiego pergamin.

– Już tam nas niechajcie, panie Miedźwin – odezwał się ten stojący najbliżej, tonem nieomalże przymilnym. – My prości wojacy, na manierach się nie znamy, ale Polacy z nas dobrzy, poganie z dziada pradziada...

– Ha! – Miedźwin wziął się pod boki, usatysfakcjonowany okazaniem mu szacunkiem. – Jak poganie, to co się tu czaiacie po głuchym boru, zamiast czarnych z kraju wyżenąć? Ja, stary, mam to za was robić?!

– Nie czaimy się! Wcale nie, panie Miedźwin – zabrzmiały wśród pogańskich reakcjonistów liczne burzone głosy. Zanim jednak zdolał przystąpić do szczegółowych usprawiedliwień, ich dowódca, stwierdziwszy, iż zagrożenie użyciem strasznego czaru zmalało, postanowił przypomnieć o sobie.

– Witajcie, panie Miedźwin, że tak powiem: szyszakiem do ziemi, po staropolsku! – zaczął, wysunąwszy się wprzód nieznacznie przed swoich ludzi i odchrząknąwszy. – Wybaczcie nam, aleśmy was nie poznali, a że ci tu dwaj w bolkowych barwach, stąd i nieporozumienie...

– Ci dwaj są ze mną – rzekł Miedźwin protekcyjnie i machnąwszy ręką na Przybywoja dodał: – Stary znajomy, tedy mu te bolkowe łachy wybaczam, zawsze mu zresztą rozumu nie stawało... A wy tutaj co, mości drużynniku, jakże ci tam...

– Darzysław, panie Miedźwin. My z drużyny braci Chudywojów, co się na Ostrowii z resztą opozycji integrują, żeby razem z Niemcami czarnych precz wygnać i wartości pogańskie restytuować. Ale że to, widzicie, sprawy się przedłużają, bo integracja nie postępuje przez onych agentów Bolka, co się między porządnymi poganami przyczaili, a i cesarza czegoś nie widać, i wszystkie na Ostrowiu jeno siedzą, a maślacze i piwo piją, dziczyzną zagryzając, tedy wzięli my się na podjazd, żeby całkiem pola nie zależeć...

– Słuszna, słuszna – przerwał mu Miedźwin, wyraźnie ożywiony na wzmiankę o maślaczach i piwie. – I ja tak myślę, że przede wszystkim trza się szybko zintegrować, bo bez tego ani rusz. Jako żywo, gdyby nie ta potrzeba, nie byłbym się z chałupy ruszał. Ale skorom się ruszył, to i dość już tego gadania!

– Takci jest! Dość gadania – zawołał chórem poganie, rozumiejąc zgodnie, że Miedźwin, mówiąc o gadaniu, ma na myśli niekończące się negocjacje ich wodzów.

– No, i na co czekasz? – zirytował się Miedźwin na Darzysława, gdy okrzyki już przebrzmiały, a nadal nie działa się nic. – Jużes nas przecie znalazł!

Darzysław stał z cokolwiek niemądrami miną, bo w rzeczy samej niezbyt wiedział, co robić. Nie czekając, aż ten problem rozstrzygnie, Miedźwin zawołał:

– Na Ostrow, do obozu! Ten tutaj drogę pokazę – i machnął rozkazująco ręką, odrobinę za mocno, gdyż oślizgnął się od tego zamachu w siodle i o mało co nie poleciał na ziemię,

tym razem na dobre. Szczęściem

Odylen zdążył przytomnie podtrzymać Miedźwina, zanim najbliżsi z reakcjonistów nie doskoczyli pomóc mu się na powrót umościć w siodle. Miedźwin nie podziękował; zgoła nie zauważywszy ani swego upadku, ani, co za tym idzie, pomocy, powtórzyl gromko „na Ostrow”, budząc ożywienie i entuzjazm wśród pogańskich wojów, którzy

samorzutnie zaczęli formować się w marszową kolumnę. Przybywój zdążył zauważyć, że szczególnie aktywny był w jej formowaniu i prowadzeniu ów młody woj, któremu jeszcze przed chwilą Miedźwin groził wysuszeniem na pergamin.

Darzysław spoglądał na ową samorzutną akcję z nieopisanym zdumieniem, porażony faktem, iż w jednej sekundzie z przywódcy strącony został przez Miedźwina do rangi zaledwie „tego tutaj”, który ma jedynie pokazywać drogę, a jeśli nie pokazuje – też żaden problem, pokaże kto inny. Zanim powziął decyzję, jak się do tego ustosunkować, kolumna pod komendą Miedźwina jechała już do obozu.

– Ano, co robić, Darzysławie – rzucił do niego tonem filozoficznej zadumy Przybywój, przejeżdżając mimo byłego dowódcy, zdruzgotanego ławością, z jaką wszyscy jego ludzie przeszli pod komendę sławnego, to fakt, ale przecież ledwie co spotkanego zaklinacza. – Z nim tak zawsze. Pocięście się, że nie wy jedni dziś straciecie mir u podwładnych.

– A, to wy, Przybywoju? – teraz dopiero rozpoznał drużynnika. – No tak, i już setnik. Tego się po was mogłem spodziewać.

Przybywój uśmiechnął się i wzruszył ramionami, na ile dało się to zrobić w kolczudze.

– Było się księcia słuchać, Darzysławie, zamiast buntować. I jakżeście na tych swoich Chudywojach wyszli?

Darzysław machnął ze zniechęceniem ręką.

– Eee... – westchnął. Po chwili namysłu jednak, by Przybywój nie pomyślał sobie, że zniechęcenie do wodzów podkopało w nim wiarę w generalną słuszność pogańskiej sprawy, dorzucił: – Poczekajcie jeszcze, niech no tylko Bezprym podrośnie...

Dokończenie w następnym numerze



LITERATURA KLASYCZNA A GRY FABULARNE

Dzieło autorów:

**Tomasz Andruszkiewicz, Miłosz Brzeziński, Maciej Nowak-Kreyer,
Łukasz M. Pogoda, Jerzy Rzymowski, Artur Szrejter**

Zebrał, opracował, uzupełnił, wstępem i przypisami opatrzył:
Tomek Kreczmar

W szkole każą nam czytać. Nie wszyscy jednak przepadają za owymi obowiązkowymi tekstami. Wiele dzieł, które nam wciskają w ręce, jest nudnych i nieciekawych. Lepiej w ukryciu, pod ławką, połykać książki fantastyczne lub sensoryjne. A może nie lepiej? Może jednak czasem warto skupić się co nieco na wykładach nauczyciela? Wbrew pozorom literatura klasyczna – głównonurtowa (z angielska: *mainstreamowa*), jak zwą ją pewni ludzie – to świetne źródło, z którego czerpać można garściami i jako Mistrz Gry, i jako gracz. Dlaczego? Bo jest tam bardzo wiele świetnych pomysłów na postaci, fragmenty fabuły, scenografię, gadzety. Bo dzięki niej można się nauczyć opowiadać, wzorując na słowach wielkich autorów. Bo – co muszę podkreślić – samo jej czytanie sprawia przyjemność. Bo każdy wykształcony człowiek winien pewne rzeczy znać (choć nie musi ich lubić).

Zacznijmy tedy od spojrzenia ogólnego na literaturę.

MAINSTREAM → FANTASTYKA → RPG

prof. Tomasz Andruszkiewicz, katedra literatury

Fantastyka to dość młoda córka literatury, podobnie RPG jest małym jeszcze dzieckiem fantastyki. Kłamstwem byłoby twierdzenie, że te niezbyt mocno osadzone w ogólnościowej kulturze zjawiska istnieją w oderwaniu od *mainstreamu*. Powiązania są, choć nieco ukryte. Dopiero przyciśnięci do muru RPG-owcy przyznają się, że owszem, klasyków czytali i sięgają po współczesne dzieła „głównego nurtu”. Dlaczego nie mówią o tym sami? Bo mają już swoje specyficzne hobby i jego obszary wydają się im bardziej interesujące. To naturalne; wyobraźmy sobie dla przykładu miłośnika aut porsche – nie będzie on negował, że jego ulubione wozy mają silniki działające na tej samej zasadzie, co w trabancie; zapytany potwierdzi, że jeździł w życiu różnymi samochodami, ale z oczywistych powodów będzie myślał, rozmawiał czy opowiadał o swoich „ulubieńcach”.

A teraz trochę ogólnych uwag. Pewne jest, że wątki, tematy, techniki, narzędzia pisarskie *mainstreamu* i fantastyki przeplatają się nawzajem. Fantastyka chętnie czerpie z „głównego nurtu”, bo to wielka biblioteka symboli, które zapadły w czytelniczą pamięć, zbiór wypróbowanych technik, skarbiec struktur opowieści, które sprawdziły się w dziesiątkach wcześniejszych przypadków. Odżegnywanie się od *mainstreamu* byłoby dla autora fantastyki niemal równoznaczne z samobójstwem, bo oznaczałoby odrzucenie wszystkiego, do czego doszły wcześniejsze pokolenia pisarskie. W rzeczywistości granica między *mainstreamem* a fantastyką jest rozmyta, miejscami zaś wręcz niemożliwa do określenia – skoro pojęcie „główny nurt” jest płynne i zależy li-tylko od zbiorowej opinii literackiego świata, to nigdy nie będzie można pewnych książek jasno zaklasyfikować.

Jak korzystać z elementów głównego nurtu w RPG?¹⁾
Oto krótki przewodnik:

Fantastyczne tło wydarzeń

Tu mamy do czynienia z przypadkiem, gdy z *mainstreamowego* dzieła bierzemy scenierię, która wywołuje odpowiednie wrażenia. Zapominamy o treściach, które przekazywać ma książka, wykopujemy bohatera i jego wewnętrzne rozterki, a zajmujemy się scenografią. Nie na darmo wiele pisarskich pokoleń doskonaliło swój warsztat – niekorzystanie z doświadczeń literatury na polu technik opisów (bardzo ważne w RPG!) owocuje stylem jak u H. P. Lovecrafta (który, jak mówią złośliwi, jest raczej brakiem stylu).

Mainstream, czyli krypto-fantastyka

Czasem *mainstreamowe* dzieło jest takie, że da się do fantastyki przenieść bez żadnych zmian. A raczej jest fantastyką, tyle że z przyczyn czy to historycznych, czy nazwiska autora nikt do fantastyki go nie zalicza. Przytoczyć warto przykład trylogii Sienkiewicza i systemu DZIKIE POLA – tu tematyka okazała się na tyle szeroka, a realia tak interesujące i nośne, że dało się zmontować pełny system RPG. Można zerknąć też na „Dziady” Mickiewicza – czy to nie jest rewelacyjny materiał na scenariusz RPG?

Czerpanie gotowych pomysłów

Literatura „głównego nurtu” jest obszerna, więc nietrudno znaleźć w niej patenty, które ubarwiają RPG. Co ważniejsze, odwołując się do elementów klasyki, możemy mieć nadzieję, że to, co chcemy przekazać, łatwiej zostanie zrozumiane. Oto przykłady: dramat Brunona Jasieńskiego „Bal manekinów” opowiada o świecie „żywych” manekinów, spotykających się w tajemnicy przed ludźmi i pragnących wyzwolić się spod panowania krawców, projektantów mody i ich klientów; opowiadanie Franza Kafki „Przemiana” pokazuje bohatera, który pewnego ranka budzi się jako gigantyczny karaluch – co ciekawsze, jego otoczenie reaguje raz paniką, a raz tak, jakby nic się nie stało.

„Główny nurt” to pojęcie o tyle niebezpieczne, że nie bardzo wiadomo, co oznacza. Jednak z drugiej strony nie wynika z czyjegoś „wzidzimi się”, a z potrzeby klasyfikacji obszaru kultury tak szerokiego i tak szybko tworzącego nowe dzieła, że śledzenie ich wszystkich byłoby niemożliwością. Czysta fantastyka, *mainstreamem* nie skażona, po prostu w przyrodzie nie występuje.

Przeprowadźcie test i powiedzcie osobie interesującej się literaturą głównego nurtu, a nie lubiącej fantastyki (kryteria te spełnia większość nauczycieli języka polskiego) nazwisko Stanisława Lema. Zaraz odpowie coś o fantastyce, niepoważnych historyjkach o robotach, raketach itp. A Lem więcej napisał książek, esejów, opowiadań, które dotyczą filozofii i nauki niż fantastyki.

Wiemy już więc ogólnie, co i jak z literatury klasycznej wyciągnąć można i jakie są jej związki z fantastyką. Zagłębmy się jednak bardziej w naszym temacie i spójrzmy, jak robią to „specjaliści”.

KOMPILATOREM BYĆ...

prof. Artur Szrejter, katedra pisarstwa

Znam pisarzy, którzy czytają tylko fantastykę; i takich, którzy zaglądną jedynie do literatury faktu; i takich, którzy nic nie czytają... Ale, jak wiadomo, żeby pisać, nie trzeba umieć czytać.

Ja zaliczam się do innej grupy – pochłaniam (a raczej pochłaniałem, bo od paru lat na czytanie „dla przyjemności” nie mam wiele czasu) wszystko, co mnie zainteresuje – opracowania

naukowe, literaturę tzw. piękną, fantastykę, sprawozdania giełdowe...

Uwierzcie mi na słowo – do budowania prozy (czy scenariuszy RPG) przydaje się niemal **każda informacja**, jaką można znaleźć na zadrukowanym papierze; nawet z brukowców da się wyciągnąć coś przydatnego. Ale też trzeba się nauczyć metody ich selektywnego wyboru, żeby „Karmazynowe serce”

nie wydało się nam bardziej godne uwagi od „Braci Karamazow”. To się nazywa **kompilacja**²⁾. Żeby dobrze pisać, trzeba albo dostać wielki talent z Góry (przyadek tak rzadki, że go nie rozpatrujemy), albo **wzorować się** (nie mylić z naśladowaniem!) na dziełach wybitnych.

Kiedyś próbowałem nauczyć się pisania dużych scen bitewnych. Szło mi jak krew z nosa, więc zanalizowałem bitwy z „Potopie” Henryka Sienkiewicza, „Krzyżowcach” Zofii Kosak-Szczuckiej i w „Bolesławie Chrobrym” Antoniego Gołubiewa. Wiele się dowiedziałem o różnych sposobach opisu podrywania gardel, ale... sam nadal nie potrafię ich tworzyć. Jakoś nie wyszło – albo talentu nie stało, albo wyobraźni. Dlatego też od półtora roku nie mogę ukończyć powieści, która musi zamknąć się wielkim mordobiciem. Jak dla mnie, sytuacja patowa.

Ale **metoda porównywania** technik stosowanych przez uznanych pisarzy czasem procentuje – w ten sposób się nauczyłem, jak używać suchego, oszczędnego języka, który dynamizuje akcję, a jednocześnie stwarza dystans pomiędzy czytelnikiem a bohaterem. Mistrzami tego typu opisów byli Skandynawowie – polecam na przykład „Jedź dziś nocą” Wilhelma Moberga, „Upadek króla” Johanna V. Jensena czy „Błogosławieństwo ziemi” Knuta Hamsuna.

Jeśli zaś macie zamiar stworzyć coś dowcipnego, a jednocześnie ważkiego, wzorujcie się na dziele mistrza, piszącego zwykle rzeczy ciężkie i wielkokalibrowe – na „Wyznaniach hochsztaplera Feliksa Krulla” Henryka Manna. Nie obrażając nikogo, pan Pratchett (jeśli się nie

myślę, uznawany teraz za jednego z „najzabawniejszych” pisarzy fantastycznych) oraz wszyscy, którzy chcą pisać „na śmiesznie”, mogliby się z tej książki wiele nauczyć.

A jak połączyć sensację, wiedzę historyczną, klimat grozy i wielką literaturę? Przeczytajcie „Pachnidło” Patricka Süskinda³⁾. W porównaniu z tą powieścią – przecież nie zawierającą elementów nadprzyrodzonych! –

ukazuje swą mierność 99% światowego horroru.

Süskindowi dorównywali w sugestywności opisu i narracji jedynie niemieckojęzyczni pisarze grozy początku XX wieku, jak **Karl H.**

Strobl, Hans H.

Ewers czy **Gustaw**

Meyrink (ale że miałem

mówić tylko o „głównym nurcie”, udawajcie, że nie słyszeliście tych nazwisk).

Chcecie poprowadzić sesję lub napisać opowiadanie językiem wysmakowanym, a jednocześnie dość prosto skonstruowanym (stworzenie takiego połączenia to prawdziwa sztuka!)? Sięgnijcie po arcydzieła **Marguerite**

Yourcenar – „**Kamień filozoficzny**” czy „**Opowieści**

wschodnie”. Nie bez przyczyny

Yourcenar została pierwszą kobietą w składzie Akademii Francuskiej.

Wiele książek wywarło wpływ na mnie i moją prozę – lecz lista to zbyt długa, żeby ją tu omawiać. Z każdej coś czerpie – czy z udanym skutkiem, to już inna sprawa.

Jeśli miałbym dawać Wam jakąś radę, to chyba tę jedną: chcąc się uczyć pisać, czerpcie tylko z wielkich dzieł. Wzorowanie się – a jeszcze gorzej, naśladowanie!

– na cyklu Xanth czy różnego rodzaju „Krfotokach” zwyczajnie nie ma sensu.

PS. Czytałem tylko jeden sensowny poradnik dla pisarzy – od paru miesięcy ukazuje się on w odcinkach na łamach „Fenix”. Jego autor, Feliks W. Kres, wie, o czym mówi, i nie jest hochsztaplerem.



Tomasz Łaz

NA CO MISTRZOWI GRY KSIĄŻKI?

prof. Łukasz M. Pogoda, katedra gier fabularnych

Poproszono mnie, abym podzielił się z czytelnikami swoimi uwagi na temat wykorzystywania literatury w grach fabularnych, opisując na przykład sposób tworzenia przygody na podstawie wybranego dziełka. A to jest, niestety, niemożliwe. Nie mam takiego sposobu. Oczywiście, mogę go dla Was zaraz wymyślić – w końcu to moje zadanie, prawda? Proszę bardzo, oto sposób łopatologiczny: bierzemy dowolną powieść, najlepiej akcji, czytamy, spisujemy główną intrygę, zmieniamy bohaterów, robimy miejsce dla postaci naszych graczy i gotowe. Aby nasi śmiałkowie zbyt szybko się nie zorientowali, że skopiowaliśmy cudzy pomysł na sposób sowiecki, warto skompiłować dwa lub więcej różnych utworów (Przypomnę, że Rosjanie w czasach Związku Radzieckiego kopiowali wszystko, co dobre – na przykład Stalin „podarował” Polsce licencję przestarzałego samochodu pobjeda, którego wywoził się od forda A, a który stał się potem warszawą; na żywcą skopiowano perfekcyjne aparaty średnioformatowe Hasselblad i produkowano jako Kijev 88, a radziecka bomba atomowa też była w pewnym stopniu efektem takiej „twórczej” inspiracji. Przykłady można mnożyć bez końca).

Przykład: Weźmy dwie książki z ostatnich lat i zróbmy z nich przygodę *fantasy* – skorzystamy z „Metropolity” Waltera Jona Williamsa i „Przerwy w czasie rzeczywistym” pióra Jamesa P. Hogana¹⁾, która, nawiasem mówiąc powinna się nazywać „Przerwanie czasu rzeczywistego”, bo chodzi tu o przerwanie systemowe (programiści wiedzą, o co chodzi).

Początek bierzemy z „Metropolity”: postaci graczy znajdują źródło ogromnej mocy magicznej i postanawiają je sprzedać wielkiemu magowi, którego bardzo zainteresuje oferta naszych bohaterów. Ale jak to bywa, gracze chcą za swoje znalezisko ogromnych pieniędzy i, jak zwykle, są

chciwi, więc cały interes – co można z góry założyć – jest nawet dla tak możnego czarownika nieopłacalny. W tym momencie zapłaczący nieco intrygę, zmieniając książkę i wzorując się na Hoganie – pakujemy śmiałków do świata wirtualnego – czyli do rodzaju krainy snów, będącej odbiciem świata rzeczywistego. Robimy tak, bo zakładamy, że nasz mag nie potrafi czytać w myślach i musi się uciec do jakiegoś sztuczki, aby poznać sekrety bohaterów. W przeciwnym wypadku nawet nie musiałby pytać o cel ich wizyty.

I tak bohaterowie – już w sennych marzeniach – nagle wylądują gdzieś pod miastem i, zezłoszczeni na maga, który ich tu wyrzucił bez zapłaty, zapewne pójdą zabezpieczyć swoje interesy, udając się z powrotem do magicznego źródła. Tymczasem czarodziej patrzy w szklaną kulę, magiczne zwierciadło lub inną lunetę i podgląda naszych marzycieli. Być albo nie być postaci zależy od tego, czy się zorientują, że zrobiono ich w konia i czy jakoś zdołają się przebudzić.

Mag może też postąpić w opisany sposób, aby mieć bohaterów pod ręką, póki nie sprawdzi ich oferty, a nie chce ich ze sobą wozić w klatce.

W każdym razie przygoda jest, aczkolwiek aby dobrze zaznajomić się z intrygą, trzeba przeczytać pierwowzory – w końcu po to są, Mistrzu Gry, książki, nieprawdaż? Trudno przecież w takim telegraficznym skrócie streścić wszystkie niuanse fabularne zawarte pierwowzore.

Oryginalny utwór zawiera choćby całą galerię bohaterów niezależnych, od których zależy taki, a nie inny przebieg opowieści (gdyby bohaterowie zwrócili się do jakiegoś władcy, a nie maga, skończyliby na torturach lub w loszku) i mnóstwo innych pomocnych detali.

Ale przecież celem tego krótkiego tekstu nie jest tylko przedstawienie kolejnego pomysłu na przygodę. Miał on raczej na celu prezentację sposobu tworzenia jej na podstawie wybranego dziełka.



Tomasz Łaz

Ale sposób łopatologiczny to żaden sposób. Słyszeliście o mało oryginalnym Mistrzu Gry? Nie? To posłuchajcie: „*to jest wyprawa, wiecie, próbujecie zanieść pierścień do Krainy Cieni i wrzucić do wulkanu. Nie, nie, przysięgam, sam to wymyśliłem...*”.

Zamiast dawać Wam jaką ogólną metodę, wolę raczej pokazać, co sam czerpię z książek. Po pierwsze, książki to kopalnie różnych wątków – drobnych rozwiązań fabularnych, punktów kulminacyjnych i pojedynczych scen, z których możemy zbudować własną, złożoną intrygę. Po drugie, książki są skarbnicami wiedzy potrzebnej do budowania przygód. Zawierają mnóstwo informacji na temat psychologii, detali scenograficznych czy realiów życia codziennego.

Wątki? Jakis czas temu, pisząc grafy fabularne do cthulicznego LABa 6, potrzebowałem jakiegoś pomysłu związanego z kamienną figurą. Ba, i to nie jednego! Oba podsunęły mi dwie różne książki z serii wydawnictwa PIW, poświęconej archeologii i historii, i oba są oparte na faktach. Wzorem Jonathana Tweeta powiem, że fikcja nawet w polowie nie jest tak interesująca, jak rzeczywistość.

Psychologia? Polecam biografie. Ostatnio zacząłem o Fryderyka II, władcę Prus, niedawno przeglądałem też książkę o zdrowiu cielesnym i umysłowym Bonapartego, Hitlera i Stalina – czytając życiorysy tyranów, można się nauczyć ciekawych zależności między wychowaniem i oto-

cenieniem dziecka a jego wynikowym charakterem, rzecz bardzo przydatna podczas kreowania wykształwionych bohaterów niezależnych.

Detale? Scenografia?⁵⁾ Jeśli – przykładowo – pisząc przygodę do gry ZEW CTHULHU chcemy się dowiedzieć, jak wyglądało życie służby w domu w latach 20. i 30., to możemy sięgnąć po kryminały Agathy Christie, bo Lovecraft akurat nie opisywał detali zbyt szczegółowo. Można też – choć to nie na temat – zobaczyć film „Okrucy dnia” z Anthony Hopkinsem. Jako że opowiada o kamerdynerze i jest zrobiony całkiem nieźle, doskonale pokazuje różne szczególiki z życia codziennego angielskiego arystokraty z tego okresu. Niezależnie od tego, stale ukazuje się trochę książek na temat życia codziennego, po które zawsze warto sięgnąć, zanim zaczniemy prowadzić przygody w określonych realiach.

Możemy z literatury czerpać pomysły bezpośrednio – jak w powyższym, niewyszukanym przykładzie; możemy też zapamiętywać drobne cegiełki, z których będziemy potem budować własne światy, kampanie czy opowieści. Ale tak naprawdę nie ma uniwersalnej metody. Nie ma żadnej metody.

Po prostu, trzeba kojarzyć fakty. Wymyślić bajeczkę można zawsze, ale kiedy znamy ich już sto, jest o niebo łatwiej niż za pierwszym razem. I o niebo lepiej.

„*To jest wyprawa, wiecie...*”.

Teraz, kiedy już zapoznaliśmy się z ogólnym spojrzeniem na kwestię literatury klasycznej (i nie tylko), możemy skupić się na sprawach ważniejszych z punktu widzenia gier fabularnych. A co jest takie ważne? Oczywiście, pomysły. Dlatego też prezentujemy garść przykładów i sposoby korzystania z literatury klasycznej.

BOHATEROWIE LITERACCY W RPG

prof. Maciej Nowak-Kreyer, katedra bohaterstwa

Mało kto zauważa, że gry fabularne są niczym innym, jak inną formą literatury: ustnej, tworzonej na żywo w oparciu o zapisany szkielet wydarzeń, czyli scenariusz. Właściwie każdy bohater rodem z RPG to bohater literacki – czyli jak najbardziej model człowieka, stworzony przez inną ludzką istotę. Sądzę, iż adaptowanie na potrzeby gry postaci znanych z książek jest wykonalne w przypadku każdej z nich. O tym, że bohaterowie gier mogą zostać przeniesieni do książek (niestety, jak na razie dosyć miernych) wiemy od dawna. Oczywiście, trudno „żywcom” zabrać jakiegoś bohatera powieści czy poematu, razem z jego życiorysem oraz imieniem, i umieścić go w środku sesji. Książka czy opowiadanie – choć

w trakcie lektury poznawana jest stopniowo – stanowi zamkniętą całość, której nie można już zmienić. Występującym tam postaciom autor przyporządkował już zachowania w ściśle określonych sytuacjach, dokładnie zostało ustalone, co powiedzą albo zrobią. Historia wyłaniająca się podczas sesji RPG jest zaś literaturą tworzoną w trakcie „czytania”, dającą niepowtarzalną możliwość tego, by „czytelnik” był jednocześnie bohaterem opowieści i na bieżąco ją kształtował.

Mowa oczywiście o bohaterach graczy. Bohaterowie niezależni bardziej zbliżeni są do standardowych postaci literackich o określonych z góry: wyglądzie, życiorysie i wzorcach zachowań, ale i oni w pewnym stopniu podlegają

WARHAMMER:

Albrecht Hauser (pierwowzór: Konrad Wallenrod), BN

Albrecht urodził się w małej wiosce drwali, nieopodal podnóży Szarych Gór. Pewnej strasznej nocy jego rodzinne sioło zostało spalone przez bandę zwierzołaków pod wodzą kultystów sekty Białej Muszli. Tylko nielicznym wieśniakom udało się przeżyć masakrę. Zrozpaczony Albrecht poprzysiął zemstę sługom plugawych bogów. Razem z ocalałym z rzezi starszym bajorzem Jo-



Tomasz Łaz

hannem ułożył podstępny i wręcz szatański plan: postanowił ukryć swoją prawdziwą tożsamość i przystąpić do sekty, zdobyć w niej możliwie wysoką pozycję, a potem poprowadzić ufających mu kultystów ku zgubie. Jak postanowił, tak uczynił. Opuścił ukochaną, którą obiecał posłubić dopiero po wypełnieniu zemsty, i stał się „wyznawcą” Chaosu. Minęło wiele lat. Udało mu się osiągnąć pozycję przywódcy czcicieli Białej Muszli – droga do zemsty stanęła otworem.

Pojawiły się jednak rozterki moralne: Aby osiągnąć tak wysoką pozycję wśród sług Chaosu, Hauser musiał być najokrutniejszy z nich wszystkich. W imię wyższej konieczności popełnił wiele grzechów – czy więc może czuć się lepszy od tych, których nienawidzi? Poza tym, widząc jak bardzo kultysty mu ufają, jak wiele dla nich znaczy, coraz mniej słuszości widzi w podstępnym doprowadzeniu ich do zguby.

Jak wykorzystać Albrechta w grze? Przypuśćmy, iż jeden z członków drużyny miał krewnych w rodzinnej wiosce Hausera, może nawet jest jej ocalałym mieszkańcem. Śmiałkowie dostają się w łapy kultystów Białej Muszli, którzy chcą złożyć ich w ofierze mrocznym bogom. Czy Albrecht z zimną krwią zabije współziomka? Czy też zdradzi swą prawdziwą tożsamość i wraz z nim oraz jego towarzyszami otwarcie zaatakuje czcicieli Chaosu? A może po prostu ucieknie, korzystając z pomocy awanturników?

WAMPIR: MASKARADA:

Jack (pierwowzór: Jacek Soplica), postać gracza

Za życia Jack był awanturnikiem i bandytą. Kierował motocyklowym gangiem, łupiącym okoliczne sklepy i wymuszającym haracz od ich właścicieli. Drżała przed nim cała dzielnica, nawet mafijni bossowie woleli mieć go po swojej stronie. Z jednym z nich nawiązał nawet szczególnie bliskie kontakty, często pomagając mu w różnych ciemnych sprawkach. Gangster wielokrotnie publicznie mówił wiele dobrego o Jacku, nazywał go wręcz swoim bratem i najlepszym przyjacielem.

Do czasu jednak Jack zakochał się w wzajemnością w córce mafiosa, dla której ojciec szykował miejsce u boku jakiegoś szacownego polityka albo biznesmena, chcąc by w ten sposób jego rodzina przeniknęła do „wyższych sfer”. Tymczasem Jack, pewien swoich specjalnych względów u gangstera, poprosił go o rękę dziewczyny. Gdy mu odmówiono, a następnie za zuchwalstwo pobito do nieprzytomności i wyrzucono na ulicę, w rockersie wezbrała wściekła rozpacz.

Dziewczyna została wywieziona w nieznanie miejsce i wkrótce wyszła za mąż, Jack zaś oddał się pijaństwu, rozpuście i hazardowi, pragnąc w taki sposób utopić żal za ukochaną. Zmieniał kobiety jak rękawiczki, ale żadna nie zdołała mu zastąpić utraconej miłości. Nawet ta, która urodziła jego dziecko.

Pewnego dnia bawił się pistoletem, celując z ukrycia do swego byłego „przyjaciela” i wyobrażając sobie, iż go zabija. Traf chciał, że przypadkiem nacisnął spust i kula śmiertelnie raniła gangstera. Jack został dostrzeżony przez ochroniarzy zabitego, ale zdołał uciec.

Wtedy, na jednej z ciemnych ulic, spotkał swoje przeznaczenie – wampira, który odmienił go na zawsze, obdarzając mrocznym darem życia po życiu. Nienawidząc swojej nowej postaci, ale uważając ją za słuszną karę za grzechy, Jack postanowił odpokutować dawne winy. Na własnej skórze doświadczywszy, ile cierpień przynosi zbrodnia, zaczął bezlitośnie, często okrutnie, prześladować złodziejasków, bandytów i gangsterów. Ukrywa prawdziwą tożsamość, bowiem jeden ze współpracowników zabitego mafiosa poprzysiął zemstę na mordercy pana i bezlitośnie tropi Jacka – nie wie jednak, że stał się on Kainita.

Jack nie tylko likwiduje przestępców, ale też potajemnie opiekuje się swoim dzieckiem, za pośrednictwem ghułi zapewnijając mu pieniądze na wykształcenie i porządne życie. Chce, by mały Matthew wyrósł na zupełnie innego człowieka niż jego ojciec...

kontroli, chociażby przez to, że spora część ich działań zależy od poczynañ bohatera gracza.

Tak zwana „poważna literatura” aż roi się od ciekawych osobowości, które przy minimalnym nakładzie sił można zaadaptować na potrzeby gry, zarówno jako BN, jak i zwykłych awanturników/badaczy/etc. Co prawda, trudno jest przenieść postać z książki bezpośrednio, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by w historii swojego śmiałka umieścić wydarzenia podobne do tych z życia pierwotnego (oczywiście, dostosowane do realiów rozgrywki), opatrzyć go takimi samymi cechami charakteru, upodobaniami, może nawet wyglądem.

Oddala to od MG lub gracza trud tworzenia po raz kolejny nowej, pełnej osobowości, wprowadza do rozgrywki postać stworzoną przez kogoś, kto może lepiej zna meandry ludzkiej psychiki – i przez to ciekawszą. Pomyślcie, jak barwnym bohaterem gracza mógłby być buntownik i poeta wzorowany na Konradzie z „Dziadów”, szlachetny rycerz o cechach Zbyszka z Bogdańca albo Badacze Tajemnic wzorowani na bohaterach „Dżumy” Camusa! A Skrzetuski i jego towarzysze z „Ogniem i mieczem”, ruszający na pomoc Helenie? Przecież to nikt inny, jak drużyna starająca się uwolnić porwaną księżniczkę!⁶⁾

DYSKRETNY UROK... SCENOGRAFII

prof. Jerzy Rzymowski, katedra scenografii

Pozwólcie, że zacznę od następującego stwierdzenia: jeżeli sięgasz po klasykę literatury tylko po to, aby znaleźć w niej coś do RPG... to już coś. Chociaż zdecydowanie nie jest to dobry początek. Rokuje jednak nadzieję, że fragmenty, z którymi będziesz się zapoznawać, zachęcą Cię do dalszej lektury.⁷⁾

Literatura jest pełna barwnych i wyrazistych opisów rozmaitych miejsc, przyrody, krajobrazów – krótko mówiąc tego, co można nazwać „scenografią”. Mogą one przydać się Mistrzowi Gry, który pragnie udoskonalić swoje umiejętności narratorskie. Tylko jak z nich skorzystać? Poniżej przytoczę garść cytatów z klasyków, a wraz z nimi parę pomysłów do wykorzystania.

*Przytłynął ku mnie cichy, przytłumiony
Jęk, wszczęty w sosnach, na krawędzi boru
I wnet ogarnął wszystkie drzew korony,
Spowite w ciszy letniego wieczoru.
I las tajemnych dźwięków miliony,
Rozpętlujących się w głębie przestworu
Jął wydobywać z piersi swej zielonej –
Zbyt późne echa przedwiecznego wzoru. (...)
J. Kasprowicz „Szum drzew”*

Zacząć trzeba by od tego, jak przygotować się do sesji. Najlepszym sposobem jest systematyczna praca: za każdym razem, kiedy w literaturze trafiasz na interesujący opis miejsca, z którego chciałbyś zrobić tło do scenariusza, zaznacz go zakładką i/lub zanotuj sobie w ustalonym miejscu, gdzie go szukać w razie potrzeby (możesz np. przygotować specjalny plik, który będzie bazą danych o cytatach – temat, autor, tytuł, gdzie szukać itp.). Po jakimś czasie (jak długim, zależy tylko od Twojego

zamiłowania do książek) baza danych powinna się rozrosnąć do rozmiarów, których nawet byś nie podejrzewał (polecam ten sposób do kolekcjonowania wszelkich cytatów, które wpadną Ci w ucho – są ulotne, a w ten sposób dobrze się je utrwała).

*Pamiętam ów ruchliwie rozbłyskany szron
I śniegu ociężałe w gałęziach nawiesie,
I jego nieustanny z drzew na ziemię zron,
I uczucie, że w słońcu razem z śniegiem skrzę się.
A on ciągle narastał tu w kopiec, tam – w stos,
I drzewom białych czupryn co raz to dokładał,
Ślepił oczy i lechtał podbródek i nos,
I fruwał – i tkwił w próżni – i bujał, i padał. (...)
B. Leśmian „Śnieg”*

Masz już cytaty, teraz rodzi się pytanie, jak je wykorzystać. Jeżeli nie masz zbyt wiele wprawy w narracji, możesz na początek wybrane cytaty przytaczać graczom dosłownie – recytować z pamięci czy czytać z książki. Pamiętaj jednak, że musisz się do tego dobrze przygotować, aby recytacja lub czytanie na głos miały odpowiednie brzmienie i spotkały się z właściwą reakcją graczy. Najlepiej poćwicz to przed sesją – głośno, ze zwracaniem uwagi na intonację, rozkład akcentów itp.

*Najlepsze te małe kina
w rozterce i udreće,
z krzestami wyściętanymi
pluszem czerwonym jak serce.
Na dworze jeszcze widno,
a już się lampa kotyśno
i cienie meandrem biegną
nad zwiastującym afiszem (...)*

K. I. Gałczyński „Małe kina”

Jako że ćwiczenie czyni Mistrza, mam jeszcze propozycję, która pozwoli Ci wprawić się w opisach miejsc. Do ćwiczeń zaopatrzyć się w rekwizyty: pocztówkę z widoczkiem i parę kartek papieru.

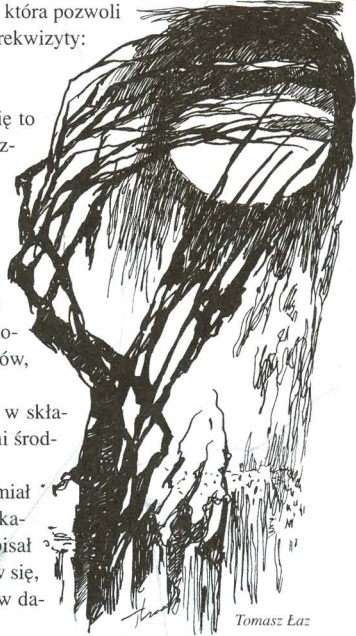
Gotowy? No, to zaczynamy.

1. Wyobraź sobie miejsce przedstawione na pocztówce. Postaraj się to zrobić możliwie dokładnie – zwróć uwagę na charakterystyczne detale. Popuść wodze wyobraźni – posłuż się w opisie skojarzeniami, które nasuną Ci się na widok opisywanego miejsca (pamiętaj jednak, aby nie przedobrzyć).

2. Wyobraź sobie to samo miejsce obserwowane w różnych okolicznościach: o świcie, w nocy, podczas burzy, na wiosnę, latem, jesienią, zimą itp. Zastanów się, jak zmieniłyby się Twój opis, aby oddawał nastrój i warunki panujące w tych okolicznościach. Pamiętaj o uwzględnianiu dużej ilości bodźców, którymi otoczenie działa na bohaterów.

3. Przedstaw opis miejsca w nastroju pogodnym, później w składającym do refleksji i w nastroju grozy. Zastanów się, jakimi środkami wywołaś te odczucia. Poćwicz z innymi nastrojami.

4. Zastanów się, jak wyglądałby opis tego miejsca, gdybyś miał go napisać sto, dwieście lub więcej lat temu (szczególnie ciekawe, jeśli opisujesz współczesną budowlę). Albo gdybyś go pisał za sto lat. Pomyśl nad doбором słownictwa, stylem. Zastanów się, jakie wrażenia wywołałoby to miejsce w ludziach żyjących w danych epokach.



No, ale przecież nie od tego jesteś Mistrzem Gry, żeby czytać graczom książki na głos. Należy się zatem od Mistrzów Literatury uczyć stylu, aby wreszcie samemu zacząć tworzyć własne opisy – nastrojowe, zmysłowe, natchnione. Pamiętaj zawsze, aby dostosować styl opisu nie tylko do samej scenografii, ale w miarę możliwości także do epoki, w której rozgrywa się akcja, i do nastroju sesji. Możesz także próbować przeplatać własne opisy cytatami z wybranych źródeł.

(...) W epoce, o której mowa, miasta wypełniał wprost niewyobrażalny dla nas, ludzi nowoczesnych, smród. Ulice śmierdziały łajnem, podwórza śmierdziały uryną, klatki schodowe śmierdziały przegniłym drewnem i odchodami szczurów, kuchnie – skisłą kapustą i baraním łojem; w nie wietrzonych izbach śmierdziało zastarzałym kurzem, w sypialniach – nieświeżymi prześcieradłami, zawilgłymi pierzynami i ostrym, słodkawym odorem nocników. Z kominów buchał smród starki,

z garbarni smród żrących ługów, z rzeźni smród zakrzepłej krwi. (...)

P. Süskind „Pachnidło”

Pamiętaj, że scenografia stworzona dla bohaterów to nie tylko obrazy, ale także dźwięki, zapachy, temperatura, wilgotność itp. Działaj opisem na możliwie największą liczbę zmysłów, aby nie doszło np. do sytuacji (która zdarza się aż nazbyt często), że gracze w połowie sesji pytają Cię, jaka jest pora roku. Niech gracze zanurzą się w świecie ich postaci.

(...) Ile tam walk stoczono, ilu ludzi legło, nikt nie zliczył, nikt nie spamiętał. Orty, jastrzębie i kruki jedne wdziały, a kto z daleka usłyszał szum skrzydeł i krakanie, kto ujrzał wiry ptasie nad jednym kotłujące miejscem, ten wiedział, że tam trupy lub kości nie pogrzebione leżą... (...) Step to był pusty i pełny zarazem, cichy i groźny, spokojny i pełen zasadzek, dzięki od Dzikich Pól, ale i od dzikich dusz. (...)

H. Sienkiewicz „Ogniem i mieczem”

Na zakończenie garść konkretnych przykładów-pomysłów; można z nich czerpać z marszu, ale można również się nauczyć, jak korzystać z tego, co mamy w głowie (lub na papierze). Warte uwagi tym bardziej, że podobne patenty wielu z nas poznało, choć nie zawsze zdajemy sobie z tego sprawę.

PATENTY, GADŻETY I INNE TAKIE

prof. Miłosz Brzeziński, katedra niezwykłości wszelakich

Klasyka aż się roi od patentów. Rzecz by można, iż wręcz „nimi stoi”. Jednakże, by dostrzec głębię świata zarysowanego przez autora, należy przestać patrzeć na książkę jako na tekst obowiązkowy do szkoły, a pobawić się luźnym miłoszeniem w głowie wariacji na jego temat.

Oto kilka przykładów, które – mam nadzieję – naprowadzą Was na właściwy trop.

Na początek fenomen sam w sobie: słynna **tarcza Achillesa** z „Iliady” Homera jako przykład przepięknego przedmiotu – założmy, że bez cech magicznych. Gracze lubią kreować image swoich postaci. Pomagają im w tym efektowne gadżety: piękna broń, cudnie oprawiona księga czarów, nawet okazały koń. Jeśli chcesz nagrodzić drużynę, nie wzmacniając zanadto jej sił, możesz podarować taki prezent. Za taką tarczą, jak ta z „Iliady”, niejeden poszedłby na koniec świata, gdyby mu ją ukradziono. Choć żadnych modyfikatorów do obrony nie daje. A propos tarczy, przypominamy także o słynnym jej właścicielu i jeszcze słynniejszej jego pięcie.

Słynne **pięty**: Achilles, Pan Twardowski, który miał oddać duszę w Rzymie... bohaterów kulawych na piętę jest wielu. To ci dopiero zabawa na sesję – przeciwnik jest nie do pokonania, ale znacznie osłabia jego siły „cośtam”. Może to być coś najbardziej denerwującego. Nawet fajnie, żeby takie było – więcej zabawy.

Skoro jesteśmy już przy starożytności, to może...

Słynne **prace**. Herakles, Tezeusz, Perseusz, Jazon... Kurczę, mnóstwo! Wic polega na tym, że kolesie mają coś zrobić. Z góry wiedzą wszystko: zabij, przyprowadź, ukradnij. Tyle że trudno zgładzić istotę, która zabija spojrzeniem i dotykem (a jeszcze trudniej ją przyprowadzić); niełatwo ukraść przedmiot strzeżony przez trzygłowego psa wielkości krowy (a jeszcze trudniej psa owego... – jak wyżej). Ważne, by bohaterowie musieli coś zrobić, a nie specjalnie coś z tego mieli. Np. „*Zróbcie, to was nie zabije*”. Proste?

No, i na koniec starożytności: słynne **dylematy**. Coś, co przerasta graczy. Vide „Antygona” i cały dramat grecki. Kurcze: zabić czy nie zabić dobrego człowieka? Ukraść coś biedakom czy nie ukraść? Czy morderstwo złej osoby zawsze jest usprawiedliwione? Co zrobić w sytuacji, w jakiej znalazł się Konrad Wallenrod – wychowywany przez oprawców własnej ojczyzny, przekonuje się nagle, po wielu latach, że stoi po złej

stronie. Albo „Folwark zwierzęcy” Orwella, albo „Balladyna” – pomagamy komuś dobremu, a tu się okazuje, że – gdy dochodzi swojego – zmienia się w potwora! Tłumaczyć mu? Zabić? Iść do domu?

Skoro już przy „Balladynie”, to pewnie... wielkie **przedstawienia**. „*Która więcej malin zbierze...*”, wyciąg w „Gwiezdnym wojnach” i mnóstwo innych. Chodzi o to, że bohaterowie mają zrobić coś twórczego „obok scenariusza”: wziąć udział w jakichś zawodach, zadawolić jakiegoś władcę wesołym przedstawieniem (bo np. ich nie wypuści z więzienia), i to nie rzutem na „aktorstwo”, ale wymyślić scenariusz, choreografię, scenografię. Git sprawa.

Kolejnym „seryjnym” patentem wykorzystywanym w wielkich dziełach są wielkie **kanty**. A to wtedy, gdy ktoś podaje się za kogoś, kim nie jest. Książd Robak z „Pana Tadeusza”, Konrad Wallenrod, „Grażyna” Mickiewicza (baba-rycerz), Azja Tuchajbejowicz z Sienkiewicza. Po co? Szpiegują (po dobrej lub złej stronie), chcą się zemścić, chcą ryzykować. Po co tacy w scenariuszu? Żeby pomóc graczom i żeby przeszkadzać – rzecz jasna. Dalej wiecie już na pewno sami.

Z tego wszystkiego, co już tu zostało napisane, można by jeszcze zassać... słynnych **słynnych**, czyli takich, którzy są słynni sami z siebie. Kto? Np. Zawisza Czarny (to wszakże historyczna postać), Zbyszko z Bogdańca (z „Krzyżaków”), który potrafił wycisnąć sok ze świeżych gałązek, pięść na nich zacisnąwszy. Jankiel (z „Pana Tadeusza”), który wyciskał z kolei lzy grą na cymbałach... Po co z kolei tacy?

a) Żeby było się do czego równać.

b) Żeby gracze uwierzyli w niemożliwe. Przykład: niemożliwe, że ktoś może pięścią przebić tarczę albo zbroję płytową? Otóż możliwe! Choćby na Okinawie znaleziono tarczę z wyraźnym wgnieceniem po pięści. Może kolesi ów całe życie walił w tarcze, ale przecież siłacz się zdarzają! A taki Zbyszko jak „chyci”, to kark wołu połamie niechybnie.

A propos zaś przedmiotów, weźmy sobie jakieś symbole bądź proste przedmioty magiczne, czyli słynne **przedmioty**. Np. harfa i róg z „Wesela”. Przedmioty, które dodają charyzmy postaci i ważne są nie tylko dla niej, ale całych narodów! Albo może przedmioty, które zmieniają posiadacza w wyrachowanego psychopatę? Cała drużyna

o tym wie, ale ktoś musi przecież transportować owo „coś”. Kto? Może najslabszy w drużynie?

No, i kuuuurcze – najważniejsze. Słynne **uczucia**. O rany, jak tego mało w RPG. Tristan i Izolda, Romeo i Julia – genialna sprawa. A czego się nie zrobi, żeby zdobyć antidotum na chorobę ukochanej? A gdy zakocha się bóstwo albo bogini? Taka, jak na przykład Goplana Słowackiego? Jej największy wyznawca (hmmm... nasz bohater?) staje się jej wielką miłością i za wszelką cenę pragnie go usidlić. Trudno wyobrazić sobie taką Pasję w EARTHDAWNIE⁸⁹⁾? Istotę Mitów w ZEWIE CTHULHU? Starszą w WAMPIRZE? I co Wy na to?



Mam nadzieję, że teraz – po przeczytaniu tych kilku opracowań – ci z Was, którzy nie wierzili w potęgę literatury klasycznej i jej przydatność w świecie gier fabularnych, zmienili zdanie. Ci zaś, którzy ową wiarę posiadali, odkryli nowe i ciekawe sposoby jej wykorzystywania. Mym skromnym zdaniem RPG bez literatury istnieć nie może. Im jest jej więcej, tym bywa ciekawiej. Warto jednak pamiętać, że z niczym nie należy przesadzać – również ze wzorowaniem się i czerpaniem.

Milego czytania i grania.

PRZYPISY

- ¹⁾ Temat ten będzie się przewijał przez resztę opracowania. Tu mamy do czynienia z pierwszymi wzmiankami, rozwiniętymi później w różny sposób przez różnych autorów.
- ²⁾ Kompilacjami wszelakimi zajął się również prof. Ł. M. Pogoda (patrz dalej). Sprawa jest więc ważkiej natury. Dzieło owo pojawia się również w opracowaniu prof. J. Rzymowskiego (patrz dalej). Jak widać, niezależnie wywarło znaczny wpływ na autorów opracowania.
- ³⁾ Prof. Ł. M. Pogoda przykładami literackimi wyszedł nieco poza zadane mu ramy literatury klasycznej, wybaczymy mu to jednak – dla dobra opracowania (nie ostatnio nie czytałem z klasyki, co by się na przykład nadawało... – przyp. ŁMP)
- ⁴⁾ Oba te tematy rozwijane są dalej w naszym opracowaniu (patrz dalej). Warto jednak zaznaczyć się z podejściem każdego autora, jest bowiem nieco odmienny. Razem tworzą zaś niezwykle spójną i ciekawą całość.
- ⁵⁾ Patrz również wykład prof. M. Brzezińskiego, fragment dotyczący bohaterów. Jego podejście do tematu jest nieco inne, a jednak zaszczepiające się ze spojrzeniem prof. M. Nowaka.
- ⁷⁾ Z tą tezą prof. Rzymowskiego nie sposób się nie zgodzić. Dalsza część jego opracowania tyczy się bardziej nauki prowadzenia w oparciu o literaturę, a nie wykorzystywania jej bezpośrednio – warto mieć to na uwadze. Cytowane fragmenty to świetne przykłady ćwiczeń.
- ⁸⁾ Tu prof. M. Brzeziński nieco się zagalopował, choć wielu mogłoby uznać jego pomysł za wielce nowatorski.



CENTRUM GIER - KRAKÓW
ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bltowe



RPG



planszowe



dla stałych klientów

koszty przesyłki GRATIS

Nasze sklepy: FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11
BARD - Centrum Gier - Bielsko Biała, tel. 0602 689 929

Michał „Malkav” Stokowski

PAN TOMEK

ANTONIO

Pan Tomek jest mężczyzną średniego wzrostu, o krótko przyciętych płowych włosach i dużych, stalowoszarych oczach. Chodzi lekko przygarbiony i lekko powłóczy nogami. Pracuje w jednej z wielu firm piszących oprogramowanie jako administrator sieci. Całe dnie w pracy spędza ślęcząc przed komputerem i paląc papierosy. Pan Tomek byłby zwykłym, szarym obywatelem, gdyby nie pewne cechy. Otóż jest genialnym hakerem. Nie wymyślono jeszcze zabezpieczenia, którego nie potrafiłby obejść w kilka godzin. Niezależnie, czy jest to serwer internetowego sklepu, czy komputery Ministerstwa Obrony Narodowej, żadne dane nie są bezpieczne, kiedy on chce się do nich dostać. Szybki stukot w klawiaturę, kłęby papierosowego dymu otaczające terminal i ciche mruczenie to niezawodny znak, że jakaś tajemnica niebawem przestanie nią być. Jednak działalność hakra nie przynosi mu dochodów. Jego hobby motywowane jest tylko i wyłącznie ciekawością. Zazwyczaj nie wykorzystuje skradzionych danych. Po prostu zapamiętuje, co zobaczył, i zaciera po sobie jakiegokolwiek ślady. W środowisku hakerów jest legendą, ale nikt z internetowego społeczeństwa nie zna jego prawdziwej tożsamości. Drugą charakterystyczną cechą Tomka jest to, że wie o istnieniu mrocznej strony rzeczywistości. W pełni zdaje sobie sprawę, że istoty nadnaturalne egzystują na ziemi. Nie jest to dla niego niczym dziwnym. Traktuje to jako normalną część otaczającej go rzeczywistości. Wiele razy zdarzyło mu się włamywać do komputerów Rodziny. Zawsze tylko po to, by zaspokoić własną ciekawość. Tylko raz zdarzyło mu się pracować na zlecenie członka wampirzego klanu. Od tego czasu znajduje się pod troskliwą, ale dyskretną opieką rodziny Giovanni. Jest tego świadomy i bardzo negatywnie wpływa to na jego samopoczucie. Czuje się ograniczony i śledzony, co zaczyna rodzić w jego umyśle paranoje. Ostatnie miesiące spędza na szukaniu sposobu pozbycia się wścibskich „ochroniarzy” i powrotu do życia, w którym jedyną jego pasją jest informacja.



Antonio jest wampirem tak starym, że nawet on sam nie pamięta, kiedy narodził się dla nocy. Sam siebie nazywa „łowcą nagród”. Szary płaszcz, ciemne okulary i wojskowe spodnie. Uniform, który od wieków budzi strach w martwych sercach Kainitów. Antonio jest uzależniony od krwi Rodziny i tylko ona potrafi zaspokoić jego Głód. Głód, który jest jedynym uczuciem zaprzatającym jego umysł. Nikt nie jest w stanie powiedzieć, z jakiego pochodzi klanu, gdyż jego vitae jest wymieszana do takiego stopnia, że zatraciła jakiegokolwiek cechy charakterystyczne.

Pojawia się, gdy ogłaszane są Krwawe Łowy. Żaden Książę nigdy nie śmiał przeciwstawić się jego udziałowi w Polowaniu. Ścigany najczęściej może być prawie pewny, że jego koniec jest blisko, kiedy Antonio wyrusza w pościg. Kusza, jedyna broń, którą się posługuje, przeszła setki nie bijących już serc. Mówi się o nim, że w pojedynkę rozbijał kilkunastoosobowe sfory Sabatu. Jego jedynym celem jest wampirza krew i nic nie jest w stanie mu przeszkodzić w jej zdobyciu. Nawet egzekutorzy Camarilli wołają schodzić mu z drogi, wiedząc, że walka z Antoniem może zakończyć się przegraną.

Interesującą rzeczą jest, że nigdy nie znaleziono dowodów na złamanie przez Łowcę Tradycji. Wszystkie jego działania zdają się być zgodne z prawami nieumarłych. Śmierć jest jego drugim obliczem. Milczący, porusza się z gracją pantery, jego wiecznie zmrużone oczy zawsze uważnie obserwują otoczenie. Czeka na okazję, na łup, który przedłuży jego egzystencję. Istnieje, by zabijać... zabija, by istnieć.



Kusze czy bohaterowie, czyli o mentalności w grach

Kilka lat temu byłem uczestnikiem corocznego konwentu w Houston, NanConu, na którym miałem przyjemność wziąć udział w najlepszej sesji **Zewu Cthulhu** (dzięki Guppy, Darren, Doyle i Czaszko Balora!). Po wielominutowych błaganiach i nagabywaniu, otrzymałem honor stania się elementem rozgrywki (stworkiem MG), mającej postać tego samego scenariusza prowadzonego różnym grupom. Drużyna, w której się znalazłem, składała się ze świetnych graczy, wspaniale wcielających się w postaci i biorących udział w przedstawionej przez MG fabule z ogromnym zapałem. Byłem więc podwójnie zdumiony, gdy udało mi się zdobyć trzecią „nagrodę”.

Natomiast grupa, do której trafiłem później, była zupełnym przeciwieństwem wspomnianej powyżej. Jej członkowie byli ukontentowani siedzeniem przy stole i to mimo ciekawej fabuły. Na dodatek, gdy tylko trafiali na plugawę bestie, starali się je pociąć na kawałki, a nie odgrywać strach, który winien stać się udziałem ich postaci (szczególnie w **ZC!**). Być może po prostu uznali, że takiej misji podjęłyby się jedynie osoby mające nie po kolei w głowie?

Kiedy sesja wreszcie dobiegła końca, podzieliłem się z MG niepokojącymi uwagami, porównując obie grupy ze sobą i wskazując na brak radości z gry w drugim przypadku. Prowadzący skomentował całą sytuację jednym słowem: „*D&D-owcy*” i więcej do tego nie wracał. Kiwnąłem głową, zastanawiając się, czy nie powinno się na czołach tych ludzi stawiać błękitnych

kropek (cześć Mikel!), a potem dotarło do mnie znaczenie owej wypowiedzi. *D&D-owcy!* Wynikało z niej, iż różne systemy różnie wpływają na mentalność. Postanowiłem wrócić do przeszłości i przypomnieć sobie wszystkie *eRPeGowskiego* doświadczenia.

Z pewnością w jednych grach trzeba mieć odmienne podejście do zabawy niż w innych, ale nie ma to nic wspólnego z systemem, prawda? Spotkałem grających w **AD&D** o politycznym zacięciu godnym wampirów oraz wampiry lubujące się w wygrzewie niczym *D&D-owcy*. Kilkakrotnie przemyślałem całą sprawę i doszedłem do wniosku, iż faktycznie u podstaw **AD&D** może leżeć zabawa w bij-zabij. Przeczytałem kilka podręczników od deski do deski, próbując zrozumieć, skąd bierze się ów wygrzewowy sposób myślenia.

W każdym przeczytanym przeze mnie podręczniku RPG znajdowało się wiele wiadomości o tym, jak ważne jest odgrywanie postaci. Nie przeszkadzało to jednak autorom podawać informacji o tym, jak nagradzać graczy punktami doświadczenia. Większość systemów opisuje sposób nagradzania odgrywania, choć więcej można zyskać, osiągając konkretne cele, zabijając potwory, zdobywając skarby czy rozwijając się politycznie – innymi słowy, pozwalając graczom na leniwe podejście do odgrywania postaci. Jest to co najmniej dziwne, biorąc pod uwagę podtytuły każdej z tych gier: *role-playing games* (inaczej należałoby je chyba nazwać grami bezplanszowymi: *boardless games*). Ponadto większość podręczników podaje szczegółowe informacje

o tym, co gracze powinni robić, by zdobyć owe cenne doświadczenie. Nie ma już natomiast miejsca na opis sposobu portretowania postaci.

Konwenty to chyba najlepsze miejsca na odkrywanie zachowań stereotypowych dla każdego systemu. Niech za przykład posłuży wypowiedź jednego z moich przyjaciół, który wspomniał o pewnej grupie grającej w **AD&D** – zakończyła ona misję z najlepszym wynikiem i to jako jedyna z sukcesem, zajęło jej to jednak najwięcej czasu, gdyż jej członkowie zabijali niemal każdego potwora, jaki im się nawinął. Czy oznacza to, iż **AD&D** jest kolejną grą bitewną? Z pewnością nie, taką natomiast mentalnością charakteryzuje się większość grających w ten system.

Największy problem pojawia się przy okazji rozdzielania punktów doświadczenia. Wszyscy przecież pragniemy, by nasze postaci się rozwijały, a mogą to czynić jedynie dzięki owym punktom. Czy oznacza to, że jeżeli w podręczniku nie pojawiają się zasady opisujące, jak przydzielać doświadczenie za odgrywanie bohatera, gracze powinni to robić jedynie wtedy, gdy im to pasuje? Najprostszym rozwiązaniem wydaje się być

wyrzucenie punktów doświadczenia na śmietnik i opracowanie nowych reguł, opartych jedynie na wcielaniu się w postać i jej rozwijanie. Dzięki temu odgrywanie postaci zostanie bardziej docenione, a MG będzie mógł z powodzeniem poprowadzić dowolną przygodę, nie ryzykując, że pojawi się problem z doświadczeniem.

Oczywiście, tylko od uczestników zabawy zależy, jaki styl gry preferują. Jeżeli gracze wolą zniszczyć watahę orków w poszukiwaniu skarbow, a nie odkryć, dlaczego pędzi ona na północ – cóż, ich wola! Nie czuję jednak potrzeby, by podręcznik narzucał zasady i sposoby czerpania przyjemności.

Milej gry!

Uwaga na zakończenie: lubię **AD&D**, ponieważ łatwo w tej grze znaleźć najlepsze przykłady na wszystko, co dobre i co złe w RPG. Składam podziękowania założycielom TSR-u, którzy odważyli się zapytać: „Czy nie byłoby fajnie, gdybyśmy obdarzyli figurki osobowościami?”. Bez nich nie byłoby mnie tutaj (to znaczy, nie pisałbym o RPG i nie grał).

Przekład: Tomek Kreczmar



MRÓCZNY I WAŁĘCZNY ZABÓJCA HORRORÓW

OPRACOWAŁ: TOMEK KRECZMAR

Wszyscy adepci przemierzający świat **Przebudzenia Ziemi** w taki czy inny sposób walczą z plugawymi stworami z innej przestrzeni, jednakże tylko ci, którzy kroczą po ścieżce Zabójcy Horrorów, nieustannie starają się niszczyć owe bestie. Tą tajemniczą dyscyplinę wybierają zdesperowani Dawcy Imion, gotowi dokonać czynów niezwyklej i szalonych. Każdy z nich wie, że prędzej czy później zginie, próbując osiągnąć upragniony cel – zabić jak największą liczbę Horrorów.

Zabójcy Horrorów opracowali specyficzne dla swej dyscypliny talenty, dzięki którym mogą z powodzeniem poświęcić się zwalczaniu plugawych bestii. Owe talenty pozwalają im spoglądać w astralną przestrzeń i wpływać na nią; wzmacniają ich umysł i ducha, dzięki czemu z większym powodzeniem opierają się potędze Horrorów.

Podążający tą ścieżką Dawcy Imion nieraz decydują się na niezwykle posunięcia, byleby osiągnąć zamierzony cel: pozwalają Horrorom naznaczać się znamionami, a potem – niczym po nitce do kłębka – wędrują do ich leży, by stoczyć ostateczną walkę. Wielu ową metodę uważa za szaloną, ale już niejednokrotnie okazała się najbardziej efektywnym (choć nieco samobójczym) sposobem odnajdowania i niszczenia bestii. Nie należy się jednak dziwić, że wielu Barsawian boi się Zabójców Horrorów, jednocześnie darząc ich szacunkiem.

Istotne cechy: Siła Woli i Percepcja

Ograniczenia rasowe: żadnych

Rytuał karmiczny: Rozpoczynając obrzęd, Zabójca rysuje na ziemi niewielki krąg, oznaczając jego krawędź solą. Następnie wypowiada litanie, wymieniając Imiona wszystkich Horrorów, które

zginęły z rąk przedstawicieli tej dyscypliny. Skończywszy recytować, zapada na kilka minut w skupienie, by kontemplować wszystkie posiadane znamiona, po czym w kilku słowach oddaje cześć tym Zabójcom, którzy padli ofiarą Horrorów. Na zakończenie rytuału ściera krąg, wyciąga broń i wskazuje kierunek, w którym – jak przypuszcza – znajduje się leże najbliższej bestii.

Umiejętności artystyczne: skaryfikowanie, tatuowanie

PIERWSZY KRĄG

Talenty

Broń biała
Rytuał karmiczny
Skradanie się
Spojrzenie astralne*
Tropienie
Umysł ze stali*

DRUGI KRĄG

Talenty

Analiza śladów
Ostateczny cios
Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRĄG

Talenty

Empatia
Oparcie się mocy znamienia*

CZWARTEY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

Moc woli*
Tkanie wątków (Zabójca Horrorów)

PIĄTY KRĄG

Astralny rozbłysk: Zabójcy używają tej mocy, by przyciągnąć uwagę Horrorów. Pozwala ona adeptom rozpalic surową magiczną energię w przestrzeni astralnej; efekt bardzo przypomina ten, jaki pojawia się podczas rzucania zaklęć w oparciu o surową magię. Bohater nie ryzykuje obrażeń wywołanych przez spaczenie, jest jednak niezwykle prawdopodobne, że zostanie naznaczony znamieniem Horrora. Należy wykonać odpowiednie testy, wykorzystując **Tabelę surowej magii** (str. 156, **PZ**), traktując moc jak zaklęcie ósmego kręgu.

Talenty

Hartowanie siebie
Zawadiacki śmiech

SZÓSTY KRĄG

Opacie się Horrorowi: Zabójca może wykorzystywać punkt karmy w dowolnym teście reprezentującym opieranie się magicznym mocom lub zaklęciom Horrorów.

Talenty

Broń strzelecka
Test życia*

SIÓDMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

Drugi atak
Nadnaturalny unik*

ÓSMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

Cios astralny*
Lwie serce*

DZIEWIĄTY KRĄG

Nienawiść do Horrorów: Zabójca może wykorzystywać punkt karmy podczas każdego ataku na Horrora.

Talenty

Czarowny głos
Przeszywające spojrzenie
Straszliwy cios

DZIESIĄTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 1.

Talenty

Lwi duch
Pojedynek z Horrorem*

JEDENASTY KRĄG

Strasliwa nienawiść: Zabójca może wykorzystywać punkt karmy podczas każdego testu obrażeń związanego z Horrorami.



Talenty

- Tygrysi skok
- Wykrywanie wpływu Horrorra*

DWUNASTY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 2.

Karma: Maksymalna liczba punktów karmy Zabójcy zwiększa się o 25.

Talenty

- Poznanie słabości Horrorra
- Tropienie Horrorra*

TRZYNASTY KRĄG

Testy zdrowienia: Zabójca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 2.

Talenty

- Astralny spacer
- Astralna broń*

CZTERNASTY KRĄG

Karma: Zabójca może wykorzystywać punkt karmy do każdego testu związanego z Horrorami. **Sprawdzenie splugawienia przestrzeni astralnej:** Kosztem 5 punktów wyczerpania Zabójca może wyczuć, jak bardzo skażona jest przestrzeń astralna w danym miejscu.

Talenty

- Astralna wytrzymałość
- Trafienie w czuły punkt Horrorra*

PIĘTNASTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Zabójcy Horrorów zwiększa się o 2.

Odporność na moc Horrorra: Kosztem 5 punktów wyczerpania oraz jednego obrażenia na rok i dzień Zabójca może uodpornić się na jedną moc Horrorra. Odporność utrzymuje się tylko trzy dni, adept winien więc być bardzo przewidujący, wykorzystując tę zdolność. Oczywiście moc, na którą Zabójca chce się uodpornić, trzeba dokładnie określić, dlatego też musi on wcześniej przeprowadzić odpowiedni „wywiad”.

Talenty

- Druga szansa
- Sieć astralna*

Uwaga: Gwiazdka (*) oznacza talent dyscyplinarny.

NOWE TALENTY

Opisane dalej talenty są dostępne jedynie adeptom dyscypliny Zabójca Horrorów.

ASTRALNA BRŃ

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: Zabójca Horrorów

Astralna broń pozwala Zabójcy przenieść się w przestrzeń astralną (patrz *astralny spacer*, KW, str. 24) wraz ze swym orężem, który zachowuje wszystkie magiczne moce. Dzięki temu adept może wykorzystywać do walki talent *broń biała*, a także sięgać po każdą z potęg oręża. Test *astralnej broni* należy wykonać przed przeniesieniem się do przestrzeni astralnej. Jego wynik określa liczbę minut, podczas których z oręża można korzystać.

ASTRALNA WYTRZYMAŁOŚĆ

Stopień: poziom + stopień Żywotności + 3

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala na dłuższe przebywanie w przestrzeni astralnej (patrz *astralny spacer*, KW, str. 24) i umożliwia przeprowadzenie ewentualnej walki z kryjącym się tam Horrorrem. Adept wykonuje test *astralnej wytrzymałości* i o uzyskaną w nim liczbę zmniejsza otrzymywane w każdej rundzie obrażenia.

OPARCIE SIĘ MOCY ZNAMIENTA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zabójca Horrorów

Ten talent pozwala Zabójcom Horrorów zachować rozsądek mimo naznaczenia. Wykorzystując go, bohater może oprzeć się mocy tyłu znamion, ile wynosi poziom talentu – i ani jednemu więcej.



W chwili, gdy bohater zostaje naznaczony, należy wykonać test talentu o trudności równej stopniowi Znamienia Horrora. Jeżeli będzie on udany, Zabójca może się nie martwić – bestia nie ma prawa wpływać na niego w żaden sposób, gdyż zdołał oddzielić zamię od reszty swego prawdziwego wzorca.

Jeśli zaś test się nie powiedzie, zamię działa w zwykły sposób. Adept może jednak powtarzać rzut za każdym razem, kiedy Horror próbuje wykorzystać którąś ze swych mocy poprzez zamię. Udany test oznacza, że Zabójca zdołał oprzeć się wpływowi bestii. Uzyskanie w jednym z tych testów wyjątkowego sukcesu jest równoznaczne z odizolowaniem znamienia od wzorca.

Zabójca może również wykorzystać ten talent do określania miejsca pobytu Horrora, który go nazaczył. W tym celu musi się jednak powieść test o trudności równej obronie magicznej bestii.

OSTATECZNY CIOS

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: patrz opis **Wyczerpanie:** patrz opis

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent sprawia, że Zabójca na pewno nie padnie ofiarą jednego z Horrorów, który go nazaczył. Jeśli zdarzy się, iż bohater pewnego razu nie oprze się magicznej mocy lub wpływom bestii i wykona czyn zgodny z jej wolą, gracz musi wykonać test *ostatecznego ciosu* o trudności równej albo stopniowi znamienia, albo stopniowi użytej zdolności. Ponieważ adept musi

wykorzystać całą swą karmę, test niemal na pewno zakończy się powodzeniem. Jeżeli tak się właśnie stanie, bohater umiera, zadając jednocześnie Horrorowi obrażenia o stopniu równym sumie stopni Siły Woli i Żywotności. Bestia od razu otrzymuje owe obrażenia; nie można ich w żaden sposób zmniejszyć ani się przed nimi ochronić. W przypadku, gdy test *ostatecznego ciosu* się nie uda, bohater umiera, uwalniając się tym samym spod wpływu Horrora, który nie otrzymuje jednak żadnych obrażeń.

POZNANIE SŁABOŚCI HORRORA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala Zabójcy poznać „słabe strony” Horrora (tzn. czy jest on mniej odporny na ataki fizyczne, czy na magiczne; czy lepiej działa na niego magia ognia, czy wody itp.). W tym celu należy wykonać test talentu o stopniu trudności równej obronie magicznej bestii – w zależności od wyniku bohater otrzyma różną informację. Przeważający sukces to znak, że adept odkrył jedną pomniejszą słabość Horrora. Duży sukces oznacza, iż odkrył poważniejszą słabą stronę lub dwie pomniejsze. Ogromny – że wie, czego bestia się obawia i zna jeden ze sposobów jej pokonania. Natomiast wyjątkowy sukces oznacza, iż adept wie wszystko o Horrorze.

Wykorzystanie tego talentu winno uprzedzić poszukiwanie informacji o danym potworze. Zabójca musi, na przykład, przepytać mieszkańców napadniętej wioski lub ocalałych Dawców Imion z kaeru, poszukać informacji w księgach czy innych zapiskach. Dopiero po co najmniej trzech dniach takiej pracy gracz ma prawo wykonać test.

TRAFIENIE W CZUŁY PUNKT HORRORA

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 1

Talent dyscyplinarny: Zabójca Horrorów

Ten talent działa analogicznie do *trafienia w czuły punkt* (patrz KW, str. 36), z tą różnicą, iż dotyczy tylko Horrorów.

TROPIENIE HORRORA

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 2 (3)

Talent dyscyplinarny: Zabójca Horrorów



Ten talent jest bardzo podobny do zwykłego *tropienia* (PZ, str. 113), z tą różnicą, że pozwala znajdować ślady pozostawione tylko przez Horror. Adept dotyka zwykłego, widocznego tropu, a gracz wykonuje test talentu o stopniu trudności równym obronie magicznej tropionej bestii. Jeżeli ślad pozostawiono dawniej niż przed 24 godzinami, ale nie minął jeszcze tydzień, stopień trudności należy zwiększyć o 3. Jeśli trop ma ponad tydzień, stopień trudności wzrasta o 10. Udany test oznacza, że w żenicach bohatera pojawiają się blade, lśniące słabym blaskiem ślady.

Na wyższych kręgach talentu tego można użyć również do *tropienia* Horrorów w przestrzeni astralnej. Jego użycie kosztuje wtedy 3 punkty wyczerpania, a testy wykonuje się ze stałym modyfikatorem do stopnia trudności – +3. Uwaga: adept, by tropić bestię w przestrzeni astralnej, musi się również w niej znajdować.

WSKAZÓWKI

Zabójcy Horrorów stawiają sobie zawsze jeden i ten sam cel: wyplenienie z Barsawii wszystkich bestii, które spadły na nią podczas Pogromu i nie odeszły. Wszystkie swoje działania podporządkowują temu celowi, nie znaczą to jednak, że są ślepyimi szaleńcami. Owszem, niektórzy z nich stoją na granicy między zdrowym rozsądkiem a obłędem, kilku zaś nawet ją przekroczyło. Większość jednak zachowuje zimną krew i pełni władz umysłowych, gdyż tylko dzięki nim i swoim umiejętnościom są w stanie stawić czoło plugawym stworom z innych wymiarów.

Adepci krocący tą dyscypliną bywają małomówni, milczący i spokojni. Można nawet pomyśleć, że ich nie ma. Kiedy jednak pojawi się jakikolwiek, choćby najmniejszy ślad działalności Horrorów, nagle ożywają i zaczynają działać. Lecz nie są to bezsensowne i ryzykowne poszukiwania czy dążenie do starcia za wszelką cenę. Zbójcy starają się najpierw dowiedzieć jak najwięcej o swoim przeciwniku, poznać jego słabe i silne strony,

a dopiero później dochodzi do konfrontacji. Adepci tej dyscypliny nie są głupcami, którzy kładą głowę pod topór, bo brak im wyobraźni.

Zdarzają się także Zabójcy owdądnięci tak silną żądzą mordowania Horrorów, że można ich uznać za szaleńców. Zwykle są to już doświadczeni adepci, którzy przetrwali niejedną walkę i nosili niejedno znamię bestii. Wydarzenia, których byli świadkami, na zawsze odmieniły ich życie. Być może dlatego inni Dawcy Imion trzymają się z dala od nich.

Naruszenie kodeksu dyscypliny

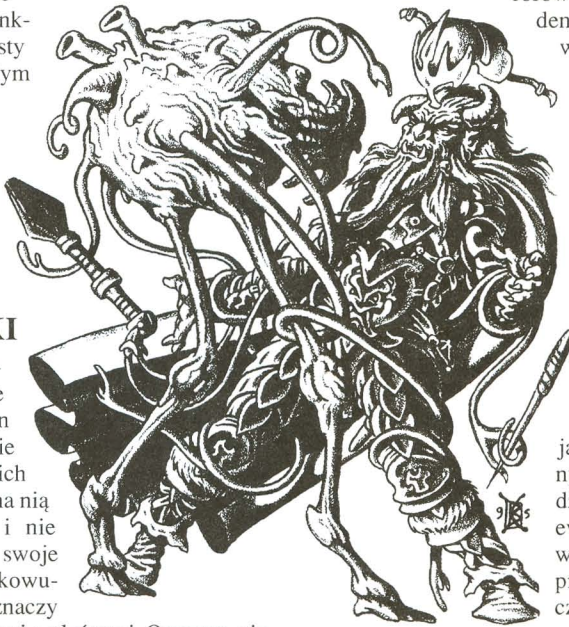
Największym i chyba niewyobrażalnym naruszeniem kodeksu byłaby świadoma pomoc Horrorowi. Takiego czynu żaden Zabójca nie byłby w stanie odpokutować. Wszakże głównym jego zadaniem jest niszczenie owych bestii. Może się zaś zdarzyć, że Zabójca zaniecha jakiegoś potwora, uznając, iż jest za słaby itp. Jeśli jednak był w stanie go pokonać, to poczucie winy będzie wędrować za nim, nie odstępując na krok. Stosownym aktem pokuty będzie zabicie bestii i – ewentualnie – naprawienie uczynionych przez nią w międzyczasie krzywd.

POŁĄCZENIA Z INNYMI DYSCYPLINAMI

Adepci tej dyscypliny rzadko kiedy łączą ją z innymi. Jeśli już, to starają się wybrać taką drogę, która wesprze ich w walce z Horrorami albo siłą ramienia, albo potęgą wiedzy. Dlatego też łatwo wyobrazić sobie połączenie z Ksenomantą, Zwiadowcą czy Wojownikiem; rzadziej z Trubadurem, Czarodziejem lub Mistrzem Żywiołów.

NISKA MAGIA

Testy niskiej magii pozwalają Zabójcy Horrorów zdobywać podstawowe informacje o Horrorach czy legendach o nich, a także odkrywać ślady ich działań, czasami również znamiona.



Jerzy Cichocki

DOM SPOKOJNEGO SZALEŃSTWA

Kiedy wszystko pogrążone jest w ciemnościach i nie wiesz, gdzie masz skręcić, pamiętaj, że gdy zamkniesz oczy, masz tylko siebie.

Zew Cthulhu znacznie się różni mi tym, że kariera Badacza chiatrycznym, niż w kostnicy. pem życia każdego Badacza. Dla- odpowiedź na to pytanie. W pewnym ne przeżycia nie dają nam spokoju od sennych koszmarów...

Dlaczego zakorzeniony jest w nas stereotyp szpitala psychiatrycznego jako ostatecznego przystanku w życiu chorego? Dlaczego wydaje się nam, że człowiek, który do niego trafia, ulega jeszcze głębszemu pogorszeniu stanu psychicznego?! Niewątpliwie ma to związek z prowadzonymi niegdyś szarlatanскими wręcz metodami leczenia umysłowo chorych. Mimo że czasy te minęły – ciemnogród pozostał.

Jednak obraz straszliwego zakładu bez klamek, z barczystym personelem, otoczonego ze wszech stron przeszkodami nie do pokonania, jest doskonałym elementem scenografii przygody. Do stworzenia takiego miejsca pomocne mogą się okazać pomysły zaczerpnięte z filmów. Na pewno w wypożyczalniach znajdziecie mnóstwo kaset z gatunku „thriller”, których akcja rozgrywa się na korytarzach klinik psychiatrycznych. Obrazy te są mniej lub bardziej klimatyczne, ale z większości da się wymontować jakieś ciekawe pomysły do Waszych scenariuszy. Ja spróbuję przedstawić Wam dwa filmy, zupełnie różne, ale przedstawiające jeden wątek – pobyt w zamkniętym zakładzie dla obłąkanych.

ŚWIĘTA PRAWDA

Pierwszy z nich przedstawia historię pewnego lekarza, dra Lazarre'a. Człowiek ten popada w alkoholizm, po tym jak ginie jego żona. Lazarre'owi podczas zamroczeń staje wciąż przed oczami obraz śmierci ukochanej, w związku z czym próbował już kilkakrotnie popełnić samobójstwo.

od innych systemów. Między innymi częściej kończy się w zakładzie psy-
Taki przytułek jest niezbędnym eta-
czego? Każdy, kto grał w ZC, zna
momencie coś w nas pęka, dozna-
i nie odróżniamy już rzeczywistości

Bliscy postanawiają oddać go do szpitala psychiatrycznego. Część wierzy w szybką poprawę jego stanu, inni chcą się lekarza po prostu pozbyć. Odizolowany olbrzymim parkiem i otoczony murem zakład prowadzony jest przez demonicznego psychiatrę – Vernona Renquista. Lazarre, przebrany w białą szpitalną odzież z opaską identyfikacyjną na rękę, zostaje zamknięty w izolatce. Sala jest oczywiście pozabawiona ostrych kątów, a okna umieszczono bardzo wysoko i zabezpieczono kratami. Pacjentowi przydzielana jest indywidualna pielęgniarka, która nie rusza się nigdzie bez porządkowego – osiłka. Lazarre nigdzie nie może wyjść. Opuszcza celę jedynie na posiłki i spotkania z Renquistem, w czasie których zwierza się ze swoich snów. Cała kuraacja polega na podawaniu pacjentowi dziwnych zastrzyków. Pod ich wpływem Lazarre doznaje bardzo wyraźnych snów, może nawet widzeń. Spotyka w nich postać, która przedstawia mu faktyczną przyczynę śmierci żony. Zastrzyk oddziałuje więc na najstraszliwsze wspomnienia Lazarre'a, które powracają ze zdwojoną siłą. Wkrótce przestaje odróżniać rzeczywistości od pojawiających się po zastrzyku koszmarów.

Do Lazarre'a można było dzwonić raz na tydzień i to po pewnym okresie aklimatyzacji w zakładzie. Widzenia były jeszcze radsze, piętnastominutowe. W czasie odwiedzin, Renquist starał się jak najbardziej podkreślić chorobę pacjenta. Zamykał go na przykład za dźwiękoodpornymi drzwiami. Gdy ten walił w nie pięściami, próbując dać do zrozumienia, aby odwiedzić go wyciągnęli, na zewnątrz wyglądało to jak szaleńczy atak.

Dr Lazarre poznaje prawdę na temat śmierci swojej żony dzięki kuracji Renquista, jednak nie wytrzymuje szoku i pozostaje w szpitalu do końca życia.

ŚWIĘTY SPOKÓJ

Zupełnie inny obraz daje nam znany film w reżyserii Milosa Formana. Do stanowego szpitalu psychiatrycznego trafia na pozór normalny facet – Randle McMurphy. Bohater jest jednostką skrajnie anarchistyczną, postanowiono więc zbadać przyczynę jego przestępstw na podłożu psychologicznym. Szpital ten – w odróżnieniu do pierwszego przedstawianego – jest wkomponowany w miejską infrastrukturę. Od ulicy dzieli go szereg ogrodzeń, z drutem kolczastym włącznie. Różnicą jest także możliwość spotykania się z innymi pacjentami, którzy – co ciekawe – w większości są tu z własnej woli, świadomi swego szaleństwa. Także kuracja przebiega w odmienny sposób. Zajęcia prowadzone są przez – wydawałoby się – sympatyczne siostry. Polegają one na ćwiczeniach rehabilitacyjnych i wspólnych rozmowach o przyczynach obecności w zakładzie. Poza tym pacjenci mają wolny czas, który mogą

spędzać w dowolny sposób, ograniczony oczywiście terenem hospicjum. Mniej groźni mają także okazję do spacerów na zewnątrz – pod silną opieką, rzecz jasna. W określonych godzinach pacjenci obligowani są do przyjęcia lekarstw. Mogłoby się to wydawać sielanką, gdyby nie miłość McMurphiego do wolności i do baseballu, którego transmisje telewizyjne wypadały w czasie zajęć. Twardy regulamin leczenia zabraniał jednak jakichkolwiek zmian w planie. Oznaczało to wojnę. I tu bohaterowi nie udało się przełamać systemu. Kiedy wykazywał nadpobudliwość, natychmiast uspokajany był prądem. To na jakiś czas uspokajało każdego delikwenta, któremu się coś w zakładzie nie podobało. Jednak po kolejnej próbie ucieczki, McMurphy musiał ulec. Zalążki jego „choroby” zostały usunięte operacyjnie. Zaczął przypominać posłusznego pieska...

Strażniku Tajemnic! Tylko od Ciebie zależy, jak będzie wyglądać szpital, do którego trafią Badacze, i jakie metody leczenia będą w nim stosowane. Pozwól, aby w stworzonym przez Ciebie świecie istniały także takie zakłady, w których Badacze będą się czuli bezpieczni, a ich bliscy będą mogli mieć nadzieję na ponowne spotkanie z nimi „na zewnątrz”.



Jerzy Cichocki

PRAWDA O GÓRZE SHASTA

22 maja 1932 roku Edward Lanser opublikował na łamach „Los Angeles Times Star” pewien artykuł. Pisał w nim o dziwnym zjawisku, jakie zaobserwował, jadąc kilka dni wcześniej pociągiem do Portland w stanie Oregon. W czasie tej podróży zauważył na Górze Shasta (w Kalifornii) tajemnicze, czerwone i zielone światła.

Zaciekawiony dziennikarz pytał o wyjaśnienie fantastycznego zjawiska konduktora. Ten odpowiedział mu: „*To Lemurianie odbywający swe ceremonie*”. Lansera opanowała pragnienie jak najgłębszego poznania prawdy o Górze Shasta. Udał się na urlop do Kalifornii, obiecując swemu szefowi materiał na miarę bestselleru. W czasie wycieczki, w miejscowości Weed, spotkał ludzi, którzy byli już wcześniej świadkami podobnych widowisk na niesamowitej górze. Te same osoby dały mu do zrozumienia, że jeszcze żaden człowiek nie dotarł do szczytu Shasty. Usłyszał także pogłoski, jakoby dziwni mieszkańcy góry pojawiali się w Weed, by kupować niezbędne artykuły i płacili za nie samorodkami złota wykopanymi w górach.

Według przeprowadzonych z okolicznymi mieszkańcami wywiadów, Lanser przedstawił charakterystykę tych tak zwanych Lemurian. Mieli być „wysokimi, chodzącymi boszo, szlachetnie wyglądającymi ludźmi, z przyczesanymi włosami, ubranymi w białe, długie szaty”.

Zafascynowanie nieznanym ludem stało się tak wielkie, że dziennikarz zapomniał o pracy i poświęcił się bez reszty zgłębianiu prawdy o Lemurianach. Podobno udało mu się wejść po zmroku na Shastę. Następnego dnia znalazł go pod miasteczkiem Weed nieprzytomnego i... ubranego w białe szaty. Lanser uzyskał w każdym razie nowe wiadomości, choć być może sam je wymyślił. Sugerował, że tajemnicze światła zapalałi

Lemurianie podczas ceremonii, aby upamiętnić utracony dom – Lemurię. Ponoć ich kontynent rozpadł się na części na skutek katastrof gdzieś w okresie od 136 do 60 milionów lat temu. Zatonienie ich ojczyzny nastąpiło dużo później – nie wiadomo jednak dokładnie kiedy. Od tysięcy lat zamieszkują obszary Ameryki Północnej, niedostrzegani dzięki tajemnej wiedzy tybetańskich mistrzów, która pozwoliła im stopić się z otaczającą przyrodą. Podobno ich wioskę strzeże przed intruzami niewidzialna bariera.

Znaczną część zagadki Góry Shasta Lanser rozwikłał dzięki zapiskom profesora Edgara Lucina Larkina. Ten wybitny uczyony, a także okultysta, kierował obserwatorium astronomicznym na Górze Lowe. Jeśli wierzyć pamiętnikom Lansera, profesor wykorzystał do obserwacji wioski Lemurian potężny teleskop, a swe spostrzeżenia zapisał w notatniku. Zmarł niestety w 1924 roku, przez co nie mógł przedyskutować swoich spostrzeżeń z dziennikarzem.

Prof. Larkin przyznał się z Fredericem Spancerem Oliverą, który zapoznany z faktami przedstawionymi przez profesora, napisał okultystyczne opowiadanie „A Dweller on Two Planets” (opublikowane w 1924 r.). Ponoć Lanser znalazł w mieszkaniu prof. Larkina oryginał książki, pisany ręcznie, z wieloma beczennymi przypisami. Dzięki niemu zdołał przedostać się do wioski Lemurian.

Sensacyjne doniesienia Lansera ożywiły kręgi naukowców. Teza o istnieniu Lemurii, nad którą rozmyślano w XIX wieku, poruszyła cały ówczesny świat. Powracano do debaty nad dziełami Darwina. Zastanawiano się nad tym, jak takie stworzenia jak lemur, żyjące głównie na Madagaskarze i w Afryce, mogły pojawić się również w Indiach i na Archipelagu Malajskim. Podobne wątpliwości istniały co do innych gatunków. Najślawniejszym i, wydaje się, racjonalnym wyjaśnieniem miały być pomost lądowy, jaki miał istnieć miliony lat przed uformowaniem się znanych nam kontynentów. Przemawiają za tą tezą podobieństwa pomiędzy niektórymi skałami i skamielinami środkowych Indii i południowej Afryki. Właśnie na tej podstawie angielski zoolog Philip Sclater sugerował istnienie kiedyś kontynentu, łączącego Afrykę i Indie. Od nazwy żyjącego na

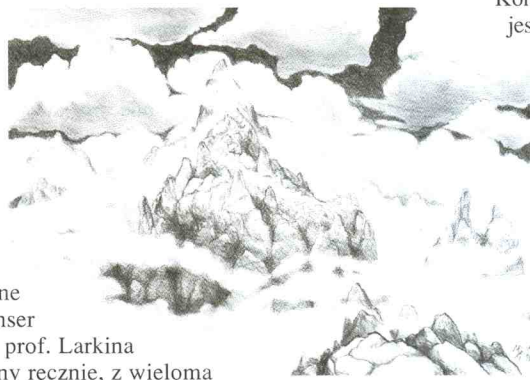
tych ziemiach ssaka nadał mu nazwę: Lemuria. Niemiecki przyrodnik Ernst Haeckel uważał, że ów kontynent mógł być kolebką ludzkości. Niestety, nie zdołał potwierdzić tego wykopaliskami, ponieważ łąd znajdował się już od dawna pod wodą.

Pogłoski o zatopionym kontynencie dotarły także do Polski. Helena Bławatska, żyjąca w XIX wieku twórczyni teozofii, wypowiedziała w tej sprawie odosobnioną opinię. Jej trudne do zrozumienia wywody, zawarte w „The Secret Doctrine” („Tajemna Doktryna”), pochodzą – jak się uważa – z „Book of Dzyan”, starego tekstu Atlantów, który został jej przekazany w czasie spirytystycznego seansu. Według jej teorii ewolucja przebiega w siedmiu stadiach. Trzecim z nich mieli być Lemurianie. Istoty te żyły ponoć na pradawnym kontynencie, gdzieś na południowej półkuli. Lemuria z jakichś powodów zapadła się pod wodę, po niej wyłoniła się Atlantyda i dopiero później powstał znany nam świat.

Kontynuatorzy Bławatskiej jeszcze dokładniej przedstawili mieszkańców tego kontynentu. Na pewnym etapie ich rozwoju doszło do skrzyżowania Lemurian ze zwierzętami, czego efektem miały być małpy! Nie spodobalo się to ich bogom i popadli w nietaskę. Wtedy miejsce bóstw zajęli Panowie Ognia, przybywszy z planety Venus, którzy zapewnili Lemurianom nieśmiertelność przez reinkarnację. Gdy ci osiągnęli już wyższy poziom cywilizacyjny i zaczęli wyglądem przypominać ludzi, Lemuria utonąła. Według spadkobierców myśli Bławatskiej, potomkami Lemurian są Aborygeni, Hotentoci i Papuasi.

Znaleźli się także inni okultyści, którzy uważali, że Lemurię wiązać należy z legendarnym kontynentem Mu, wymyślonym (?) przez Amerykankę Jamesa Churchwarda. Uważał on, że Mu wyjaśnia zagadkowość posągów na Wyspie Wielkanocnej. Tak czy inaczej, nie udało się ewidentnie potwierdzić istnienia któregoś z tajemnicznych kontynentów lub ich mieszkańców. Góra Shasta wciąż skrywa tajemnicę...

Myślę, że wiedza zawarta w tym artykule pozwoli Ci, Strażniku, stworzyć wspaniałą scenariusz. Więcej informacji znajdziesz w książkach Jennifer Westwood, zafascynowanej odkrywaniem prawd o legendarnych miejscach.



BAJKA 1: WINDA

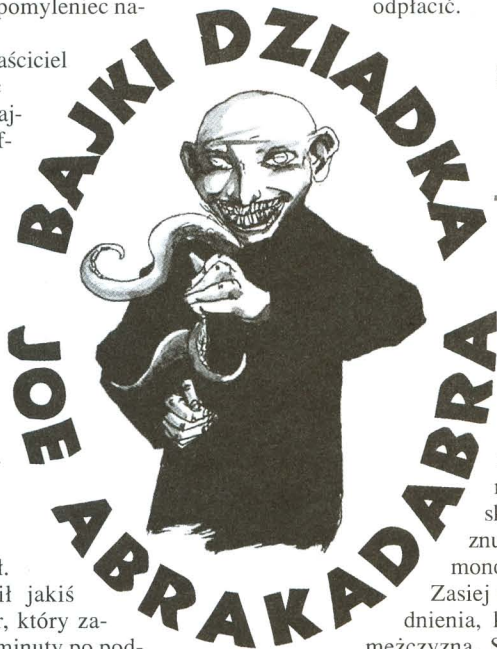
Kamienica przy Loving Grace Street to bardzo stary budynek. Wybudowany zaraz na początku XX wieku, przetrwał obie wojny i stoi praktycznie nieuszkodzony do dnia dzisiejszego. W porównaniu z sąsiednimi domkami, wydaje się być monumentalny. Widać po nim, że upodobania architekta do gotyckich kształtów odbiły się na całości projektu. Liczne ornamenty pokrywające ściany budynku, charakterystyczne zwieńczenia okien i maszkarony zagnieżdżone na dachu robią duże wrażenie. Zwłaszcza na ludziach wychowanych pomiędzy betonowymi pudłami, które nie wiadomo jaki pomyleniec nazwał domami.

Wyczuł to pewnie właściciel tego miejsca, zakładając w nim hotel. I było to najprawdopodobniej najtrafniejsze posunięcie w jego życiu. A przynajmniej było nim, przez spory kawał czasu. Później zaczęły zdarzać się rzeczy, które zepsuły dobrą reputację kamienicy. Zaginienia, samobójstwa, wypadki... Hotel szybko przestał być popularny. Bogaci ludzie poczęli szukać czegoś o bardziej przyzwoitej opinii. A właściciel... a właściciel się powiesił.

Potem Dom zakupił jakiś ekscentryczny milioner, który zapomniał o nim w dwie minuty po podpisaniu czeku. Teraz zjeżdżają się tutaj różnego rodzaju artyści, nikomu nieznani filmowcy i niesprzedający się pisarze. Wszyscy myślą, iż ten niezwykły budynek przyniesie im natchnienie. Gdyby tylko wiedzieli... Co kryje się za tajemnicą tego hotelu? Co (oprócz dziwnych wydarzeń, które zapewne są tylko nieszczęśliwymi wypadkami) jest tutaj nie w porządku? Nic... oprócz starego windziarza i piwnicy. Otóż od początku istnienia kamienicy przy Loving Grace Street miała ona zawsze tego samego windziarza. Bardzo specjalnego windziarza. Takiego, który zdawał sobie sprawę, co czai się w mrokach nieodwiedzanej piwnicy. Takiego, który zawarł z tym czymś z piwnicy umowę. Po prostu,

raz na jakiś czas (oczywiście, niby to przez pomyłkę) zwoził któregoś z gości troszeczkę poniżej parteru. Albo którejś nocy wywoził to Coś z piwnicy na piętro, gdzie wynajmował pokój tylko jeden samotny jegomość.

Nie muszę pewnie opowiadać, co się później działo. Niech to zostanie tajemnicą windziarza... choć pewnie i on sam nie zna wszystkich szczegółów. Dlaczego to robi? Może dlatego, że nikt go nigdy nie doceniał. Od początku był „dobrym windziarzem”, którego imienia nikt nie trudził się nawet zapamiętać. Pilotem do guziczków, a nie człowiekiem. Pewnej nocy dostał jednak szansę... teraz był bardzo ważną osobą w służbie u większego pana. I przy okazji mógł się wszystkim odplacić.



BAJKA 2: SZTUKA CTHULHU- -SURVIVALU

☉ to pomysł na przygodę dla Badaczy, którzy nie mieli jeszcze kontaktu z mitami. Jest to dobra sesja dla macho-graczy którzy uważających się za dwumetrowych Brudnych Harrych, którym nic nie jest w stanie podskoczyć. Niech zaczną być znuzeni swoim codziennym, monotonnym, szarym życiem. Zasiej w nich potrzebę udowodnienia, kto tu jest prawdziwym mężczyzną. Sporty, nawet te niebezpieczne, przestaną być dla nich wyzwaniem. Survival?

Może się im spodobać, ale tylko przez pierwsze 5 minut. Później będą chcieli czegoś naprawdę ekstremalnego... I tu pojawia się Klub. Bardzo tajemniczy i bardzo ekskluzywny Klub. Jak trafią na jego ślad? Dzięki wizytówce wędrującej z ręki do ręki. Żadnych pytań. Żadnego zwracania na siebie uwagi. „Chcecie pokazać, na co was stać? Proszę bardzo. Oto suma, którą musicie wpłacić jako wpisowe i... gotowe! Jak widzicie, jesteśmy bardzo dyskretni. Nie ma tutaj spisywania danych z dowodu czy prawa jazdy. Wszystko zostaje między nami”. Na czym to polega? Cóż... pod miastem znajduje się spory

kompleks różnego rodzaju tuneli. Badacze dostają mapę, latarkę oraz strzelbę i mają za zadanie przedostać się z punktu A do punktu B. Prawda, że proste? Po co strzelba? Nie byłoby to zajęcie dla prawdziwych mężczyzn, gdyby nie mogliby sobie postrzelać. A do czego? „Duże szczyry i aligatory. Jest tam tego pełno. To nie przestępstwo, więc wszystko jest w porządku, prawda?”. Brzmi jak niezła zabawa... ale szybko zamieni się w horror.

Po pierwsze, mapy nie są dokładne, baterie w latarce są stare, a w ciemności czai się coś więcej niż aligatory. Okazuje się bowiem, że Klub ma stare korzenie. Sięgają one daleko wstecz i bardzo głęboko pod powierzchnię Ziemi. Od dawna poluje na ludzi, którzy właściwie sami pchają się w objęcia śmierci. Dlaczego więc przy okazji nie złożył ich w ofierze Starym Bóstwom? Jeśli dobrze się przyjrzeć ścianom tuneli, zauważyć będzie można, że wyglądają na starsze niż miasto, pod którym się znajdują. Nie przypominają też jakichkolwiek tuneli ściekowych czy zapomnianych stacji metra. A ślady na ziemi nie są śladami aligatorów ani nawet szczurów. Niech gracze zastanowią się: „w co żeśmy, do cholery, wdepnęli?”. Później nie będą mieli na to czasu.

BAJKA 3: „CIAŁ WPROST OBŁĘDNIE...”

Doktor Hubert Goldfinger to specjalny lekarz. Nie dlatego, że jest chirurgiem... to akurat normalne (a przynajmniej tak mówią). Chodzi o jego specjalizację. W środowisku nazywają to „przeszczepianiem ziemniaków”. Nigdy nie było jasne, dlaczego akurat ziemniaków... ale owo środowisko, które wymyśliło tę nazwę, też nie jest zbyt „jasne”.

Goldfinger nie posiada zezwolenia na praktykę. Nie oznacza to jednak, że nie miał takowego. Po prostu, pewnego dnia wypił o jeden kieliszek za dużo i zrobił jedno nacięcie skalpelem za głęboko. Świadomość, że jest doskonałym lekarzem, ale bez zezwolenia na wykonywanie pracy, wciągnęła go w alkoholizm. Jednak udało mu się wy dostać z choroby i teraz jest specjalistą od

zabiegów przeszczepu, ale na czarnym rynku. O pomoc zwracają się do niego bardzo bogaci ludzie, dla których szpitale i legalni lekarze okazali się pomocni. Brak dawców organów zmusił ich do użycia środków mniej zgodnych z prawem. Takim środkiem jest właśnie Goldfinger.

Szukają serca dla swojego ukochanego i jedyne go synka? Goldfinger. Potrzebna nerka dla żony? Goldfinger. Konieczna wątroba dla ojca? Goldfinger. Fachowość i dyskrecja. Oni nie pytają „Skąd?”, a on nie pyta o nazwiska. Podaje tylko sumę i wykonuje zabieg. Postać taka nadawałaby się do jakiegoś serialu kryminalnego, gdyby nie pewien fakt. Jest nim tajemnica dotycząca postaci naszego chirurga. Otóż w momencie, w którym Hubert uderzył o samo dno, pojawił się u niego dziwaczny Niski Człowieczek. Miał obłęd w oczach i mówił ze śmiesznym akcentem. Zaoferował duże pieniądze oraz powrót do skalpela. Co prawda, nie byłaby to praca w jakimś szpitalu, tylko w małej piwniczce na High

Watford Street, ale znowu mógłby robić to, w czym jest najlepszy i przy okazji nieźle zarobić.

Co miał do stracenia?

Bez zastanowienia podpisał cyrograf.

Jego zadanie polegało na wszczepianiu specjalnych organów dostarczanych przez Niskiego Człowieczka. Goldfinger w całym życiu nie widział czegoś podobnego. Zielone, poozdabiane granatowymi żyłkami kawałki mięsa, które pulsowały nawet nie będąc połączone z organizmem. Ale działały.

Wszczepiał je zamiast serca albo nerki i one naprawdę działały. Oczywiście, klienci nie wiedzieli o niczym. Tą wiedzą dzielili się tylko Goldfinger i Niski Człowieczek. Chirurg zyskał pieniądze i satysfakcję, że ponownie może ratować życie. A jego pracodawca? Wysoko postawionych sprzymierzeńców. Lekarz tego nie wie, ale organy, które wszczepia, są istotami pasożytniczymi. Podtrzymują funkcje życiowe i jednocześnie przejmują władzę nad osobą, w której się znajdują.

Jak tylko dobrze zwiążą się ze swoją ofiarą, atakują jej umysł i przejmują kontrolę nad ciałem. A jako że po pomoc do Huberta zwracają się grube ryby, wielkie szychy i ważne osoby... Cóż... Nie mów, że się nie domyślasz...



Adam „Wolvie” Wieczorek



Poniższa przygoda została napisana na specjalne zamówienie imię Miłosza. Jest to efektowna opowieść, która związek z mitami ma cokolwiek średni, lecz może on być zdecydowanie powiększony. Akcja rozgrywa się w kraju, który może, aczkolwiek nie musi, przypominać Polskę lat 90. Opis knajpy dedykuje wszystkim częstochowskim spelunom.

USTAWIAMY CIENIE

Zacznijmy od tego, że nasi ukochani Badacze znajdują się, a jakże, w pewnym wątpliwej jakości barze w centrum jednego z dużych miast. Nie jest koniecznym, aby Badacze się znali, choć zapewne mogłoby to trochę pomóc. Jak by nie było, Badacze znajdują się w knajpie „Rejwach” na godzinę przed opisanymi poniżej wydarzeniami. Chodzi o to, aby mieli okazję wypić co najmniej jedno piwo (współczuję Strażnikom, których gracje mają zadeklarowaną abstynencję) i co za tym idzie, obniżyć własną spostrzegawczość.



Tomasz Łaz

„REJWACH”

Jak sama nazwa wskazuje, w knajpie panuje hałas, a w oczy wciska się wszechobecna chmura dymu papierosowego. Lokal znajduje się w piwnicy jednej z XX-wiecznych kamienic i jest popularnym miejscem spotkań (pod warunkiem, że ktoś lubi takie miejsca). Na pomalowanych na granatowo ścianach wiszą przeróżne grafiki o mniej lub bardziej wyszukanej treści. Uszy wchodzących atakuje wszechobecne „ups, ups, ups, tarara” (czytaj: techno itp.) dochodzące

z umieszczonych pod sufitem głośników. Jest duszno, a nawet gorąco. Całość lokalu podzielona jest na trzy salki mogące pomieścić ogółem 200 osób (tramwaj w godzinach szczytu ma więcej wolnej przestrzeni).

W kącie rezyduje lokalny dealer o wdzięcznej ksywie „Huano”. Barman jest wysokim osiłkiem, który jest często bardziej pijany niż jego goście. W tym oto miejscu Badacze zetkną się z niecodziennym zdarzeniem.

GODZINA 22:15

Tuż przed godziną 22:00 do lokalu wchodzi około trzydziestoletni mężczyzna ubrany w czarny, skórzany płaszcz. W zasadzie nie różniłby się zbytnio od stałych bywalców baru, gdyby nie fakt, że wydaje się być niezadowolony z bytności w tym miejscu. Po zamówieniu piwa znajduje sobie miejsce przy stoliku naprzeciwko Badaczy i ponuro wpatruje się w ścianę. Osiem minut po jego przyjściu w pomieszczeniu rozpęta się istne piekło. Przez prowadzące do lokalu drzwi zaczynają wpadać uzbrojeni policjanci z brygady antyterrorystycznej. Krzyki: „Policja! Nie ruszać się!” wypełniły całą salę. Muzyka ucichła w chwili, gdy jeden z policjantów wskoczył za bar i rozbił sprzęt grający. Wszyscy zamarli. Policjanci zabezpieczyli oba wyjścia z lokalu i wydawali się czekać na kogoś. Do pomieszczenia wszedł elegancko ubrany jegomość, który skierował się do stolika Badaczy. Stanął nad nimi, po czym błyskawicznie odwrócił się w stronę człowieka, który niedawno usiadł naprzeciwko. „To ten!” – powiedział policjant. Dwóch najbliższych gliniarzy ruszyło w stronę wskazanego. W tym właśnie momencie zgasło światło. Rozległy się zduszone jęki, gdzieś słychać było brzdęk tłuczonego szkła i przewracanych krzeseł. Ciemność rozświetliły

dwie serie z karabinów maszynowych. W tym wręcz stroboskopowym świetle można było zobaczyć, jak obiekt zainteresowania policji rzuca się szczupakiem pod nogami jednego z gliniarzy w stronę wyjścia. Znowu zapada ciemność. Potem nagle włącza się światło. Na podłodze widać dwóch martwych policjantów, którzy najprawdopodobniej zastrzelili się nawzajem, ale żadnego śladu po tajemniczym facecie. Kiedy wreszcie po dwóch godzinach Badacze zostają wypuszczeni z lokalu po brutalnym przesłuchaniu, mają szansę zauważyć (pamiętajcie o obniżonym współczynniku spostrzegawczości) tego samego smutnego mężczyznę, obserwującego zza rogu najbliższego budynku. Na jego twarzy pojawia się bardzo, ale to bardzo nieprzyjemny uśmiech.

TO O CO TYM RAZEM CHODZI???

Istota, która siedziała naprzeciwko Badaczy, była kiedyś człowiekiem. Pracowała w jednym z rządowych laboratoriów nad niezwykłymi rzeczami, będącymi „spadkiem” po archiwach poprzednich rządów. Jeden z ostatnich projektów, jakim się zajmowała, obejmował zagadnienia związane z wykorzystaniem technologii odnalezionej w jednej z jaskiń na terenie południowej Polski. Nikt nie miał pojęcia, co takiego mogłaby ona umożliwiać, ale umieszczone obok znaleźiska rysunki skalne (swoją drogą osobliwość) pozostawiły pracownikom naukowym punkt odniesienia. Pierwszym, który odkrył straszną prawdę ukrytą za tajemniczą technologią, był Paweł Wiaderek.

Pracował wtedy do późna w nocy i był jedyną osobą w laboratorium. W przypływie nagłego olśnienia stwierdził, że otrzymana substancja działa na ludzi. Ze starożytnych rysunków wynikało, że po jej spożyciu człowiek zmienia się w coś w rodzaju istoty nadprzyrodzonej. Paweł nigdy nie był kimś wyróżniającym się. Pracę w laboratorium rządowym uzyskał tylko dzięki poparciu kolegi ze studiów. W chwili, gdy zdecydował się spożyć tę substancję, miał 27 lat. Poza pracą nie utrzymywał żadnych kontaktów towarzyskich, nie miał dziewczyny ani nawet znajomych od piwa. Mówiąc krótko – był samotnikiem, w dodatku samotnikiem z tłumionymi od lat ambicjami bycia kimś więcej niż tylko popychadłem w agencji rządowej.

Te wszystkie czynniki spowodowały, że zdecydował się na tę desperacką próbę.

Na nieszczęście, substancja była czymś w rodzaju mutagenu – wypijający go człowiek mógł poruszać się jak cień, a raczej – stawał się cieniem! Każdy skrawek ciemności umożliwiał mu schronienie. Będąc tam, przebywał pod bezpośrednim wpływem króla cieni i ciemności, Nyoghta. Sama przemiana nie była bolesna, niemniej powodowała, że istota jej poddana w jednej chwili dowiadywała się, czym jest. Wiedza ta wypełniła umysł Pawła niczym rwąca rzeka i spowodowała, że stracił zmysły. W strasliwej furii zniszczył laboratorium i wszystkie raporty. Następnie stał się cieniem i pod tą postacią uciekł z płonącego budynku.

Będąc w krainie cienia, spotkał się z jej przerażającym władcą. W swym szaleństwie przysiągł mu służbę, polegającą na dostarczaniu ofiar, z których ten Wielki Przedwieczny mógł wyssać moc potrzebną do powrotu do naszego świata.

Od tego wydarzenia minęło już siedem miesięcy. Oczywiście, UOP zajął się całą sprawą, a gdy tylko wyszło na jaw, że Paweł prawdopodobnie przeżył pożar, rozpoczęło się największe tajne polowanie na człowieka w historii kraju. Mniej więcej dwa tygodnie po zniknięciu nieszczęśnika, zaczęto znajdować jego pierwsze ofiary. W zasadzie jedyne, co z nich pozostawało, to wysuszony worek skóry opinający kości. Sprawa została natychmiast wyciszona, a lokalne media przekupione bądź zastraszone. W obawie przed powtórzeniem tego incydentu, cała ekipa pracująca nad projektem została usunięta raz na zawsze z tego świata. Słowem: nikt poza kilkunastoma ludźmi z UOP-u i policji nie wiedział nic o całej sprawie. Tylko dwa razy podczas śledztwa udało się funkcjonariuszom zbliżyć do podejrzanego. W pierwszym wypadku stracił życie jeden z komandosów jednostki specjalnej (np. GROM), gdy Paweł zastosował na nim zaklęcie „Uchwyt Nyoghta”. W drugim zdarzeniu uczestniczyli czegoś nie podejrzewający Badacze.

Największy problem, jaki teraz pojawia się przed Badaczami, wygląda następująco: Paweł wybrał jednego z nich na swoją ofiarę.

Proponuję Strażnikowi, aby zdecydował się na postać, która ma najlepiej przygotowane powiązania rodzinne (w końcu Badacze mają rodziny, przyjaciół itp.). Paweł odnalazł w swym szaleństwie perwersyjną przyjemność w psychicznym torturowaniu przyszłych ofiar. Tak więc najpierw zajmie się znajomymi Badacza (najlepiej na jego oczach) i kiedy ten w końcu popadnie w szaleństwo, zabije także jego.

W chwili obecnej w całym kraju doliczono się 31 ofiar przypisywanych Pawłowi (wliczeni są w to dwaj policjanci z baru).

PLAN DZIAŁANIA

Nie powinno nikogo dziwić, że cała ta sytuacja zainteresuje Badacza. Prawdopodobnie będzie to temat numer jeden ich rozmów. Możliwe, że udadzą się do domów na zasłużony odpoczynek. W drodze jeden z Badaczy ma szansę zauważyć smutnego człowieka z baru, przemykającego z cienia do cienia. Pamiętajmy jednak, że Badacz wypił piwko i jeszcze na dodatek przeżył strzelaninę, tak więc powinien to raczej zignorować, jako wytwór swej zmaltretowanej wyobraźni. Tymczasem główny „zły” tego scenariusza zaczyna zbierać informacje o Badaczu. Im bogatsza przeszłość bohatera, tym większą radość będzie miał Paweł z wymyślenia tortur. Poniżej przedstawiam kilka ogólnych pomysłów, jednak każdy Strażnik ma tutaj pełną swobodę działania w zależności od wiedzy na temat przeszłości Badacza.

Zacznijmy od dalszych znajomych

Następnego dnia rano Badacza budzi telefon od jednego ze znajomych (kolegi ze studiów, dawnej kochanki itp.). Dobrze byłoby, gdyby ta osoba nie mieszkała dalej niż trzy godziny drogi od Badacza. Znajomy będzie przerażony, wręcz krzyczący do słuchawki. Z chaotycznego potoku słów będzie można wyłowić: „To jest wszędzie... mówi, że mnie zabije... pomóż mi!!!”.

A to dopiero początek koszmaru. Ostatnie, co słyszy Badacz, to dźwięk tłuczonej szyby (dla powiększenia efektu spraw, żeby znajomy mieszkał w wieżowcu na wysokim piętrze). Oczywiście, biedak został wyrzucony przez okno. Jeżeli nie umrze z powodu upadku, to może się wykrwawić wskutek ran ciętych spowodowanych przez szkło. Oczywiście, Badacz uda się na miejsce, żeby sprawdzić, co się w rzeczywistości stało.

Na miejscu natknie się na pogotowie i policję. Jeżeli przyzna się do znajomości z denatem, zostanie przesłuchany przez policję. Cała ta sprawa jest dodatkowo dziwna, bowiem mieszkanie

było zamknięte (łańcuch), a mimo to są w nim widoczne ślady walki. Nawet jeżeli Badacz nie ujawni swoich powiązań z ofiarą, to i tak policja trafi na jego ślad, sprawdzając połączenia telefoniczne denata.

Istnieje prawdopodobieństwo, że Badacz zauważy na miejscu zabójstwa tajemniczego człowieka uśmiechającego się ponuro. Jeżeli będzie chciał go ścigać, tamten umknie, rozpylając się w cieniu jednego z pobliskich budynków.

Po tym wydarzeniu powiadomi zapewne resztę drużyny.

Nie pozwólmy mu jednak odpocząć. Naszym celem jest wytworzenie atmosfery kompletnego zagubienia, podobnej do tej ze wspomnianego filmu „The Fallen” (po recenzję zapraszam do *Labyrintu nr 6*).



Tomasz Łuz

A może by tak kolejnego znajomka...

W chwili, gdy Badacz będzie wracał do domu bądź zdązał na spotkanie z resztą drużyny, proponuję następny krok.

W dzisiejszych czasach większość Odkrywców ma telefony komórkowe, tak więc do bohatera zadzwoni kolejny znajomy, prosząc o pilne spotkanie. Nie chce rozmawiać przez telefon. Jako miejsce spotkania podaje jedno z większych skrzyżowań w mieście. Badacz (lub nawet cała drużyna), przybywający na miejsce, zobaczy znajomego czekającego na przystanku tramwajowym. Do przystanku właśnie zbliża się tramwaj. Badacz ujrzy, jak nagle z pobliskiej bramy wybiega jakiś mężczyzna (zgadnijcie kto!) i wpycha przyjaciela pod nadjeżdżający pojazd komunikacji miejskiej. Po tym wydarzeniu znika w rozpętaującym się natychmiast piekle.

W tym momencie w ramach czynności związanych z grą, „zjadamy” Badaczowi punkty poczytalności (wedle uznania Strażnika, bowiem sytuacja może być bardziej lub mniej krwawa). To już drugie wydarzenie, w które wplątany jest nasz bohater. I ponownie na jego trop wcześniej czy później trafi policja. A to jeszcze nie koniec atrakcji...

Kogo by tu teraz???

Myślę, że już czas na kolejne uderzenie. Paweł zna kilka zakłęb, między innymi osławiony „Chwył Nyoghty”, zapewne też jakieś pozwalające na chwilę przejąć kontrolę nad wybranym człowiekiem. Oczywiście, celem takiego czaru będzie ktoś z drużyny. Należy się wcześniej umówić z jednym z graczy, aby w odpowiednim momencie przejąć na chwilę jego postać. Najlepiej zrobić to w chwili, gdy nasz torturowany Badacz zapyta się o coś kolegi. Zamiast gracza powinien odpowiedzieć Strażnik: „Podobało ci się, co?! He, he, he!! Zastanówmy się, kogo by tu teraz... a może twoją...”

W tym momencie powinien włączyć się gracz, który prowadzi przejętą postać. „Przepraszam, zamyśliłem się, o co pytałeś?”. Chciałbym zobaczyć minę graczy w tej sytuacji. Ach, byłbym zapomniiał... „zdejmujemy” punkty poczytalności.

Dajmy Badaczowi chwilę odetchnąć. Zajmijmy się tym, co będzie się działo w tle, a co zapewne pozwoli bohaterom wyjść mniej więcej cało z tego scenariusza. Pamiętajmy, że cały czas na Pawła poluje UOP i policja. Wiedzą, że przebywa w tym mieście, więc siłą rzeczy zaczną kojarzyć fakty. Badacz został spisany podczas nalotu na „Rejwach”, a jego nazwisko, pojawiające się podczas następujących po sobie morderstw, ściągnie z pewnością ich uwagę. Myślę jednak, że nie powinniśmy wykorzystywać tego wyjścia jeszcze teraz. W końcu możemy jeszcze potorturować Badacza.

Ktoś bliski...

Myślę, że w takich chwilach człowiek potrzebuje się wygadać i wypłakać. Skieruje zapewne wtedy swe kroki do najbliższych mu osób. Dzięki temu Paweł będzie miał kolejną szansę uderzyć. Możliwe, że tym razem Badacz będzie już przygotowany na takową ewentualność. W każdym razie Paweł będzie się starał zabić bliską bohaterowi osobę.

Z koncepcji scenariusza wynika, że mu się to uda, bez względu na starania Badacza lub całej grupy. Pomimo że Paweł jest szaleńcem, nie jest samobójcą – widząc, że znalazł się w sytuacji beznadziejnej, raczej zrezygnuje. A pamiętajmy, że uciec może zezwład, gdzie tylko są cienie. Sytuacja, w której zaatakuje, może mieć następujący przebieg.

Badacz jest w mieszkaniu bliskiej mu osoby i próbuje poukładać w głowie wydarzenia całego dnia. Możliwe, że w mieszkaniu tym znajdują się też pozostali Odkrywczy, którzy, przeczuwając niebezpieczeństwo, chcą chronić kolegę. Założmy, że mieszkanie ma balkon i jest już po zachodzie

słońca. Światło zapalone w mieszkaniu pada przez okno na balkon, tworząc na nim różnorakie cienie. Właśnie poprzez jeden z takich cieni zmaterializuje się Paweł. Z wnętrza oświetlonego pomieszczenia nie widać, co dzieje się za oknem, dopóki nie przystawi się twarzy do szyby. W związku z tym Badacze mogą nie zauważyć przybycia i obecności Pawła (chyba że wyraźnie deklarują, iż sprawdzają co jakiś czas balkon). Nasz główny „zły” wykorzysta znaną mu już metodę z zakłębem „Chwył Nyoghta”. Oczywiście, nagle zaślabnięcie bliskiej Badaczowi osoby zasieje ziarno paniki. Co się dzieje? Dzwoncie po karetkę – i tak dalej. Na całe szczęście zakłębienie można przerwać, ale czy ktoś z drużyny będzie miał na tyle przytomności umysłu, aby to zrobić???

Najpierw trzeba zlokalizować Pawła. Jeżeli ucieknie do cienia, zakłębienie zostanie przerwane, co wcale nie znaczy, że nie doprowadzi do zawału. Gdyby jednak udało mu się skończyć zakłębienie... opis czaru jest wystarczająco obrazowy. Odchodząc, Paweł krzyknie „Następny będziesz ty!”.

CO MOGĄ BADACZE?

Tu jest kilka możliwości. Jeżeli widzieli realizację zakłębienia przez Pawła, mogą poszukać informacji o takowym w swych zbiorach, przez znajomych okultystów czy chociażby w sieci. Każde z tych wyjść powinno ich doprowadzić do zetknięcia się ze słowem Nyoghta. Co z kolei doprowadzi do dalszych poszukiwań.

Pytanie brzmi tylko, czy Strażnik udzieli Badaczom jakichkolwiek informacji, a co najważniejsze, czy będą one przydatne. Cóż bowiem z tego, że Badacze poznają opis tego Wielkiego Przedwiecznego, jeżeli nijak nie pasuje to do sytuacji. Mogą się natknąć na wzmianki o zakłębieniu Vach Viraj i o działaniu wody święconej na stworzy ciemności. Wszystkie te działania powinny zająć im odpowiednio dużo czasu. Wniosek płynący z takowych informacji może być następujący: bezpieczeństwo może zapewnić budynek kościoła. Tych ci u nas dostatek, więc Badacze będą próbowali dostać się do nich. Następuje tutaj jednak pewien problem. W chwili, gdy wyjdą z mieszkania, zostaną zatrzymani przez policję.

POLICJA, UOP I INNE DOBRA

Sytuacja zaczyna się robić niebezpieczna. Prawdopodobnie jest już środek nocy, wszędzie

KOŚCIÓŁ: ROZWIĄZANIE

świecą się latarnie i cienie niebezpiecznie nachylają się z każdej strony. Policjanci zawożą Badaczy na komisariat, nie zważając na protesty, prośby czy groźby. W dodatku są to panowie z oddziałów antyterrorystycznych, więc należy odradzić zbyt narwanym Badaczom metody siłowe.

Na komisariacie zostają zaprowadzeni do obszernego pomieszczenia pamiętającego jeszcze „stary, dobry system”. Tam zostają przesłuchani przez ubranych w czarne garnitury, smutnych panów w okularach.

Tu pozostawiam Strażnikowi dużą swobodę działania. Możliwości jest wiele. Po pierwsze, Paweł może zaatakować na komisariacie, niemniej ze względu na obecność dość silnych przeciwników (na miejscu jest część grupy operacyjnej GROM) mogłoby to się okazać samobójstwem. Badacze są też w stanie przekonać UOP i policję o własnej niewinności oraz podzielić się z nimi swoimi odkryciami. Tutaj wiele zależy od tego, jak całą sytuację rozegrają gracze. Trzeba tu postawić na pełne wczucie się w postaci. Sądzę, że może to być najbardziej emocjonujący moment rozgrywki. Badacze chcą się dostać do kościoła, gdzie, jak sądzą, mogą liczyć na ochronę. Policja i UOP chcą złapać lub zabić Pawła. Czy wpadną na jakieś wspólne rozwiązanie, zanim wróg zaatakuje ponownie?

Zakładam, że razem z policją Badacze udadzą się do kościoła. Kolejne pytanie brzmi, czy w środku nocy jakiś będzie otwarty. Jeżeli nie, konieczne okaże się znalezienie księdza z kluczami, co może doprowadzić do bardzo ciekawych sytuacji na ocienionej plebanii. W takim miejscu Paweł będzie niczym welociraptor w „Parku Jurajskim”. Wyjście z cienia, zabicie jednej osoby i zniknięcie. Myślę, że w tej sytuacji któryś ksiądz wykona znak krzyża. Może to dać tymczasową ochronę. Załóżmy, że Badaczom uda się dotrzeć do kościoła.



Niestety, wbrew przypuszczeniom Badaczy, mury kościoła nie są w stanie zatrzymać Pawła. W samym budynku są dziesiątki cieni, z których z powodzeniem może korzystać. Istnieje wszakże jedna rzecz, która może przechylić szalę zwycięstwa na stronę Badaczy – woda święcona. Jeżeli choćby kropla dotknie ciała Pawła, ten automatycznie zwinie się z bólu (bardziej psychicznego niż fizycznego) i otrzyma 2k8

obrażeń. Pamiętajmy jednak o tym, że może zostać zaatakowany tylko wtedy, gdy jest w formie materialnej.

W takiej sytuacji jest również podatny na pozostałe ataki fizyczne.

W jaki sposób Badacze, z pomocą lub bez GROM-u, rozegrają tę walkę, pozostaje kwestią otwartą.

Czy wykorzystają spryskiwacze do roślin, które znajdują się w zakrystii; a może w tym kościele wody święconej będzie tyle, co kot napłakał i każda jej kropla okaże się na wagę złota? To wszystko zależy od sadystycznych zapędów Strażnika.

Gdy Badaczom uda się sprowadzić punkty wytrzymałości Pawła do zera, będą świadkami niesamowitego widowiska: z jego ciała uniesie się gęsty niczym smoła opar, który rozplynie się w cieniach kościoła. Natomiast Paweł odzyska wszystkie własne punkty wytrzymałości i upadnie na podłogę. Jest żywy, ale jego stan psychiczny można porównać do poziomu inteligencji przeciętnej roślinki doniczkowej. Czy Badacze pozwolą na zabicie tego człowieka? Do czego zmierza GROM? Czy też będą starali się mu w jakiś sposób pomóc? Wszystko zależy od nich.

Bez względu na końcowe działanie, kwestią otwartą pozostaje zdrowie psychiczne. Sama walka z Pawłem powinna dużo kosztować, niemniej za zwycięstwo proponuję przydzielić po 1k6 PP.

Zapewne nad ranem Badacze powrócą do siebie, pytanie tylko, jak teraz będą patrzeć na własny cień widziany w promieniach wschodzącego słońca...



część Undo'miel, której miłość rozświetlała jego duszę.

Pewnej nocy, kiedy elf skończył już swój taniec i obmywał twarz w chłodnym strumieniu, usłyszał szelest kroków. A odwróciwszy się szybko, ujrzał najpiękniejszą istotę, jaka kiedykolwiek stąpała po ziemi.

Była to wysoka elfka o włosach ciemnych jak nocne niebo, oczach jak dwie gwiazdy i skórze białej niczym puch łabędzi.

Adamnan pomyślał, że to sama Bogini Rozniecająca Światła ukazała mu się w ziemskiej postaci. Gdy przemówiła, Kochającemu Wiatr wydało się, że to noc zaśpiewała najpiękniejszą ze swych pieśni.

– Jestem Tinuviel, Słowik – powiedziało cudowne zjawisko i uśmiechnęło się promiennie.

Adamnan podszedł do elfki, a serce jego dziękowało Królowej Gwiazd za ten dar wspaniały i pokochał Tinuviel jako uosobienie bogini.

Zatańczyli więc razem, czując ciepło swoich dłoni, widząc blask oszołomionych radością oczu, słysząc wspólny rytm oddechu. A gdy zmęczyli się tańcem, zrzucili szaty i zanurzyli nagie, rozgrzane ciała w czystych wodach strumienia. Potem kochali się długo na miękkim kobiercu traw w świetle gwiazd, a ich dusze zespoliły się w jedno wzorem ciał i odnaleźli w sobie szczęście, czułość oraz miłość tak szaloną, że dała im spokój. Adamnan wprowadził Tinuviel do swego domu, a szczęśliwszej pary po dziś dzień nie widział żaden elf.

Zdarzyło się kiedyś, że Kochający Wiatr udał się do swego przyjaciela, aby niezwykłym kunsztem tańca uświetnić wydaną przezeń uroczystość. Podczas rozłąki z Tinuviel myślał tylko o chwili, gdy ujrzy ją znowu, i prosił Bogów, żeby tę chwilę jak najbardziej przybliżyli.

Ale gdy wrócił do wioski, znalazł w niej tylko zgłiszczą, ślady orków, zwierzołudzi i zmasakrowane zwłoki elfów. Spozstrzegł również zhańbione ciało Tinuviel. Delikatna skóra poznaczona była wieloma ranami, jedwabiste włosy zlepione krwią...

Serce Adamnana pękło. Pochował wszystkich swoich braci pod drzewami, które niegdyś nazywali domem, a na mogile postawił kamień i wyrzył na nim napis.

Uczyniwszy to wszystko, Adamnan zaczął po prostu iść przed siebie. Jego serce stwardniało niczym kamień. Nic nie widział, nic nie słyszał. Przed

Dawno, dawno temu, kiedy Stary Świat był jeszcze młody, a elfy nie znały nienawiści, po raz pierwszy ujrzał Gwiazdy Adamnan, Kochający Wiatr.

Matka jego, Serinde Hafciarka, zaniósła niemowlę na szczyt Wzgórza Przebudzenia i zostawiła je tam, aby w noc narodzin poznało swoje przeznaczenie.

A gdy wróciła po syna rankiem, ujrzała w oczach jego mądrość Ziemi, gniew Ognia, spokój Wody i zmienność Wiatru, a nade wszystko łagodne światło Gwiazd. I poznała, że Adamnana kochają Bogowie i zaśpiewała pieśń dziękczynną, wtrącając skowronkom.

Wzrastał tedy elf ten niezwykle wśród miłości, szczęścia i harmonii, które panowały w sercach jego ludu. Uczył się wszystkiego, co każdy Pierworodny wiedzieć powinien. Las był mu domem i nauczycielem, żywe stworzenia braćmi, żywoły przyjaciółmi. Szanował przykazania wszystkich Bogów, najbliższa jego serca była jednak Undo'miel, Gwiazda Wieczorna.

Nocą często przemierzał kręte leśne drogi, cichy i niewidoczny niczym cień. Na sobie tylko znanej polanie modlił się do swej bogini, wielbił łagodne światło gwiazd. Ponieważ był Jej ulubieńcem, Undo'miel czasem rozmawiała z nim o rzeczach wielkich i ważnych, ale także o tych najbłaższych. Adamnan kochał Gwiazdę Wieczorną miłością żarliwą, pełną uwielbienia i szacunku dla jej mądrości i mocy, jak przyjaciela i szlachetną, dobrą opiekunkę. Wiedząc, że bogini nie znosi przemocy, że boli ją krzywdą wyrządzona najmniejszej nawet muszce, odrzucił broń, przestał zabijać zwierzęta oraz jeść mięso i poświęcił się szlachetnej sztuce tańca.

Miękki, niezwykle wymowny i subtelny elfi taniec stał się dla Kochającego Wiatr najwyższą formą modlitwy. Płynnymi, delikatnymi ruchami oddawał

oczyma miał tylko jeden obraz: pokaleczoną twarz Słowika.

Niewiadomym sposobem dotarł na polanę, gdzie po raz pierwszy spotkał ukochaną. Ale nie poznał tego miejsca, rozpacz bowiem otuliła umysł jego szczerłym płaszczem zapomnienia. Siedział bez ruchu kilka dni, aż wreszcie którejś nocy przebudził się z odrętwienia, zdolny wyszeptać tylko jedno słowo: DLACZEGO?! Pytał swoją Boginię, krzyczał, oskarżał Ją.

– Dlaczego pozwoliłaś na to, Pani moja?! Czy po to dawałaś mi ją, aby teraz w taki sposób odbierać Tinuviel ukochaną? Czy nie dość masz potęgi, aby uchronić nas przed Złem?!...

Lecz wnet przyszło opamiętanie i Kochający Wiatr zawstydził się swoich słów.

– Undo'miel najpiękniejsza, przebac mi. Wierzę, tak, wierzę, że śmierć Słowika była potrzebna i wynikło z niej dobro i że Ty, o Pani, wiesz, co dla mnie jest najlepsze.

Mówiąc to, płakał gorzkimi łzami szczerego, głębokiego żalu, po raz pierwszy chyba w całym życiu. A cierpienie jego było tym dotkliwsze, że wcześniej nigdy go nie zaznał, otoczony opieką wszystkich bogów.

Lecz ból Gwiazdy Wieczornej po stokroć był silniejszy. Patrzeć musiała na straszną śmierć córki, której zapobiec w żaden sposób nie mogła. A teraz widziała mężczarnie elfa, który bardzo był bliski Jej sercu... Przemówiła do Adamnana, pragnąc go pocieszyć. I gdy elf słuchał słów Bogini, w sercu jego narodziły się uczucia, których nie znał wcześniej. Poczul smak Gniewu i Nienawiści... A gdy przemówił, głos jego zabrzmiał twardo, bo wiedział już, co powinien uczynić.

– Choć dla Ciebie, Pani, odrzuciłem przemoc zupełnie; tak, że nawet do łownej zwierzyny nie mierzyłem z łuku, teraz jednak zmuszony jestem chwycić za broń. Od dziś nazywać się będę Adamnan na Brionha, Kochający Gniew Wiatru, i wyruszam w drogę, aby odnaleźć zemstę! Poznał mnie świat jako nieubłaganego wroga wszystkiego, co Złe, jako najzacieźszego i najbardziej niebezpiecznego przeciwnika Chaosu, niechaj będzie przeklęty! I ze wszystkich stron

przyłączać się będą do mnie wszystkie dobre istoty, aż wreszcie cały świat obróci się przeciw Chaosowi i zgniecie go jak skorpioną. Niech się tak stanie!

A gdy tak mówił, w głosie jego tyle było mocy, że nawet wiatr umilkł w gałęziach drzew i urwała się muzyka świerszczy. Wszyscy rozumieli wagę tych słów i bali się tego, co miało nadejść. I wyruszył Adamnan na Brionha w drogę, a moc Undo'miel była z nim.

Undo'miel, widząc jego zuchwałę poczynania i podziwiając niezwykłą odwagę, zimną zaciętość i zdecydowanie, postanowiła dopomóc mu jeszcze bardziej. Ponadto kochała elfa, był najdroższą jej na świecie istotą. Zwołała więc wszystkich bogów i przekonała ich, aby zaliczyli Adamnana na Brionha do swego grona, jako Boga Wiatru, Zemsty, Tańca i Walki. Jego atrybutem miał być piorun, znakiem trzy splecione węże, a wyznawcy mieli zaś używać w walce dwóch mieczy.

Kochający Gniew Wiatru przyjął z radością ten zaszczyt, gdyż wiedział, że jako

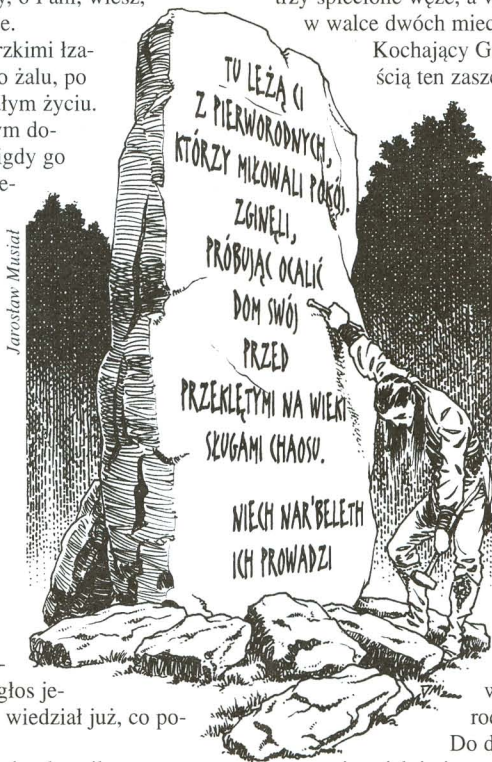
bóg będzie mógł zapewnić elfom dostateczną ochronę i że w ten sposób stanie się jeszcze groźniejszym wrogiem Chaosu. Stworzył elitarne oddziały Tancerzy Wojny, niesamowicie zwinnych elfich wojowników, kochających walkę w tańcu i wpadających podczas takiego tańca w rodzaj transu.

Będąc bogiem, mógł też Adamnan na Brionha połączyć się z istotą, którą kochał najbardziej na świecie – z Undo'miel Rozniecającą Światła. Stanowią oni razem Świętą Parę, która nienawidzi Chaosu i jako główny cel stawia sobie walkę z nim i ochronę Pierworodnych przed jego wpływem.

Do dziś wojownicy wypowiadają ich imiona przed walką czują przyptyły siły i odwagi, a Tancerze Wojny sięją strach i zniszczenie w szeregach wroga.

Tak kończy się legenda o tym, jak narodził się dwunasty z elfich bogów, Adamnan na Brionha, i o tym, jak elfy poznały nienawiść.

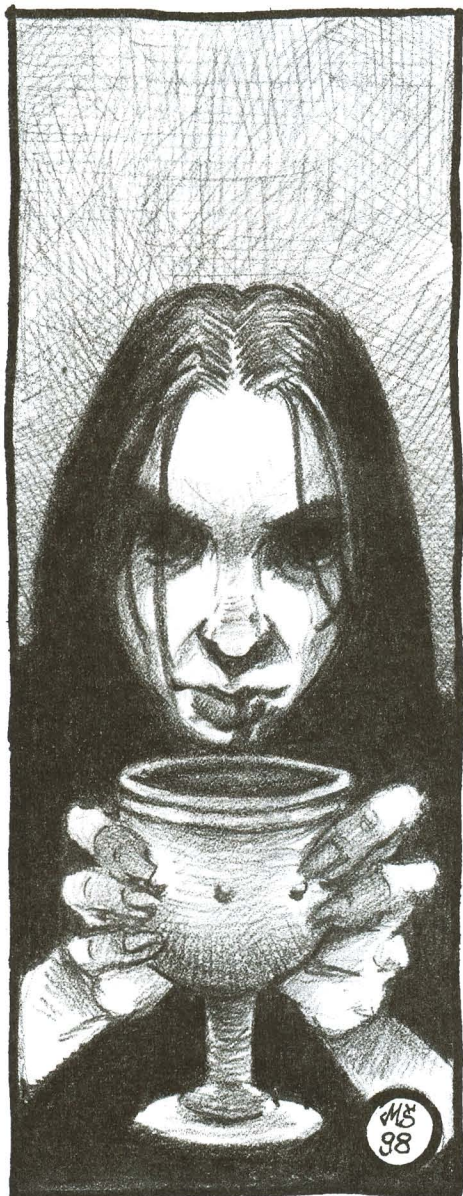
Żegnajcie i niech Gwiazdy oświetlają Waszą drogę!



Jarosław Musiał

Hubert „Nog” Szuszkiewicz

Knajpa



Marcin Siciolny

„Nocą miasto wygląda tak obco” – przemknęło przez myśl młodzieńcowi, który schowawszy się przed deszczem w bramie kamienicy, wyraźnie kogoś wypatrywał. Miał na imię Aleksander, był studentem. O tej porze uliczka pozostawała spokojna. Mokre kamienie brukowe odbijały blade światło latarni. Zagubiony przechodzień przemykał chyłkiem, kryjąc twarz w wysoko postawionym kołnierzu spacerowego płaszcza. W oddali dał się słyszeć tętent kopyt, zza rogu wyłoniła się ciemna sylwetka dorożki.

Emocje młodego sięgały zenitu. Drżał na myśl o chwili, gdy osobnik, na którego wyczekiwał, zabierze go do miejsca, o którym tak długo i wspólnie opowiadał. Osobnik ów przedstawił się jako Wiktor i w ciągu ostatnich kilku tygodni ukazał chłopakowi więcej niesamowitych rzeczy, niż ten dotychczas widział. Życie Aleksandra zmieniło się radykalnie, gdy Wiktor przyjął go na „służbę”. Gdyby jeszcze miesiąc temu ktoś powiedział mu, że będzie stał tu, w tej bramie, czekając, by wraz z wampirem odwiedzić jego schronienie, zwyczajnie by go wyśmiał. Ale teraz uwierzyłby we wszystko.

Dorożka zbliżyła się i otwarły drzwi zadaszonowego wagonu

– Wsiądź, proszę – bezosobowy głos zabrzmiał niczym rozkaz. Młodzieniec wsiadł posłusznie. W środku siedział wampir we własnej osobie. Spojrzał przenikliwym wzrokiem na zmokniętego śmiertelnika, po czym niespiesznym głosem rzekł:

– Wybacz mi, Aleksandrze, tę całą... – tu uśmiechnął się ironicznie – ...maskaradę. Nie chciałem, byś pytał przechodniów o lokalizację mojego skromnego przybytku. Mogłoby ci się stać coś złego... Wiesz, ostatnimi czasy pojawia się tam wielu anarchistów, którzy zatracili się w żądzy szybkiego zarobku, a ich kieszenie są zawsze puste. Moje schronienie traktują jako swojego rodzaju kryjówkę. Są tam pewni, że nie znajdzie ich tajna policja, gdy będą planować kolejny wiec w którejś z fabryk... O ile omijają stałych bywalców, o tyle dla obcych i kłopotliwych gości potrafią być okrutni. Nie zaprzeczę, że sam zadbałem o taki stan rzeczy. Są bardzo dobrą ochroną, poza tym kilku z nich należy do naszej... Rodziny.

Młody chłonek opowieść, zrozumiał więc, że mężczyzna mówił o innych wampirach. Spytał nieśmiało:

– Oni są...?

– Brujah. Masz rację. Jesteśmy na miejscu.

Wyszli na zewnątrz, smagani strugami deszczu. Minęli płataninę ulic i ciemnych przejść, by po kilku chwilach stanąć przed ciężkimi,

stalowymi drzwiami prowadzącymi do sutereny jednej z kamienic. Niewielka, mosiężna tabliczka dla niewprawnego oka była niemal niezauważalna. „Cafe Andalouise” głosił napis w secesyjnym stylu.

Drzwi otwarły się, pchnięte ręką wampira.

Gdy weszli, oczom Aleksandra ukazało się przestronne, niezbyt dobrze oświetlone pomieszczenie. Stał na szczycie schodów, skąd mógł zobaczyć całą kawiarnię. Najjaśniejszym jej punktem była niewielka scena, na której oparta o pianino stała śpiewająca kobieta. Blask świec ustawionych na okrągłych stolikach oświetlał twarze obecnej garstki gości lokalu. Uwadze młodzieńca nie umknęły liczne obrazy wiszące na każdej ze ścian oraz człowiek, który trzymając w ręku płótno, malował coś zamasztyrni rękami. Ciężki tytoniowy dym unosił się pod sufitem niczym mgłą.

Usiedli na uboczu, ukryci w cieniu. Kelner przytaknął ze zrozumieniem, usłyszawszy Wiktora zamawiającego „wino”. Młody poprosił o absynt. Gdy zostali sami, chłopak, oderwawszy wzrok od śpiewającej, zwrócił się półszepem do towarzysza:

– Tak więc tu spędzasz dni? Któż by pomyślał...

Tamten uśmiechnął się:

– To prawda. To mój dom, natchnienie i winnica. Rzadko kiedy wejdzie tu ktoś niepowołany. Otaczam się artystami i ludźmi czynu. Oni sprawiają, że żyję naprawdę. Ci tutaj to już niemal rodzina... każdy z nich ma swoją historię. Zauważyłem, że przyglądasz się Milenie – powiedział, wskazując śpiewaczkę. – To bardzo zdolna dziewczyna. Piękny głos. Czasami przeklinam siebie, że nie pozwalam jej odejść. Mogła zrobić wielką karierę... kiedyś. Jeśli tylko spróbowałaby szczęścia na przykład w operze. Niestety, jest moim sługą. Tak jak ty, Aleksandrze... – ten uśmiech zmroził młodzieńca. Wampir właśnie przedstawił mu ponurą wizję przyszłości.

Chłopak jednak nie przejął się zbyt, był oczarowany głosem dziewczyny. Mężczyzna kontynuował:

– Był taki jeden, który się dla niej zastrzelił. Wielka strata. Był poetą. Pisał wiersze. Wspaniałe, lecz... smutne.

Kelner przyniósł zamówienie. Twarz Wiktora rozpląnęła się w ekstatycznym grymasie, gdy opróżnił kielich. Absynt w tym świetle wyglądał jak mętna, trująca ciecz. Wampir konspiracyjnym szepem dodał:

– Wiesz, podejrzewam, że droga Milena ma zamiar mnie opuścić. Z jednym z moich zaufanych Brujah. Na razie jednak jeszcze się wahają...

Boją się mnie. Ale to minie... Co zrobiłbyś na moim miejscu? Chciałbym pozwolić im odejść, ale... nie mogę. Będę musiał chyba... – zamilkł z ponurą miną.

Młody, zmieniając temat, wskazał siedzącego samotnie starego, eleganckiego mężczyznę.

– A on? Kim jest? – spytał

– Gustaw? To bibliotekarz. Ciekawa osoba. Służył kiedyś pewnemu wampirovi. Niestety, ów dokonał żywota. Zabił go jakiś młodszy, bardziej przebiegły Spokrewniony... Biedny Gustaw obawia się o swoje życie. Zapas vitae pana, który przeczornie zachował na czarną godzinę, szybko topnieje. Wydaje mi się, że stary sługa dawno powinien już wybrać się na tamten świat, widywałem go przecież już tak dawno temu... Przychodzi tutaj w nadziei, że znajdzie kogoś z rodzaju zmarłego władcy. Chyba chce oferować swoje usługi w zamian za krew i dalsze życie... Cóż, chyba przyjmę jego propozycję. Służę lojalnie, ma duże doświadczenie i zna wiele faktów, o których nawet ja nie mam pojęcia...

Chłopak, poruszony wzmianką Wiktora o innych wampirach, ciągnął temat:

– Czy są tu jacyś inni z twojego rodzaju? – zapytał niepewnie.

– Oprócz dwóch siedzących pod ścianą rozbraiaków, prawie nikt... – ironicznie odparł wampir. Chłopak tymczasem zwrócił wzrok ku pewnej wytwornie ubranej damie, która najwyraźniej wysłuchiwała komplementów ze strony swojego towarzysza i gorliwego adoratora.

– To Sylwia. Szalona. Też jest jedną z nas. Nie rozmawiaj z nią, bo możesz stać się tym, czym za chwilę zostanie tamten mężczyzna... Jak myślisz, co ona robi? – dla Aleksandra oglądana scena wyglądała na zwykłe, nieco może zbyt nachalne zaloty, ale po słowach towarzysza wiedział, że coś jest nie tak. Ze zniecierpliwieniem oczekiwał rozwoju wypadków

– Ona poluje, Aleksandrze. Chce zaspokoić swój głód, pijąc jego krew... Patrz... – wyszeptał do jego ucha mężczyzna.

Chłopak zauważył błysk oka kobiety. Nienaturalnie pusty wzrok. Za chwilę ukryci w cieniu splegli się w miłosny uścisk, a ciało adoratora stało się dziwnie bezwładne, opuścił ręce. Tymczasem kobieta wstała, po czym, założywszy płaszcz, wyszła uśmiechając się do Wiktora. Jej ofiara spała oparta o ścianę. Aleksander był wstrząśnięty. Pospiesznie spytał:

– Czy on... nie żyje?

– Ależ skąd, żyje. O ile Sylwia opamiętała się w porę... Czasem nie potrafi się opanować. Jak mówiłem, to lunaticzka.

Względny spokój panujący wewnątrz kawiarni zburzył nagle krzyk dobiegający z rogu naprzeciw sceny. Jeden z ochroniarzy podniósł się z krzesła, lecz spojrzawszy pobłażliwie na stojącego na krześle brodatego jegomościa, usiadł. Chłopak przyglądał się mężczyźnie, który na cały głos odczytywał właśnie zapisany na mankiecie białej koszuli poemat. Traktował on o bólu istnienia i jakimś wielkim smutku, którego to poeta nie mógł znieść.

– To Horacy. Dekadent. Czasami zdaje mi się że go rozumiem... Ostatnio prosi mnie o sprzedanie mu

broni – pistoletu, strzelby, czegokolwiek... – powiedział Wiktor. Nagle, upojony absyntem poeta osunął się bezwładnie na siedzenie, mówiąc coś pod nosem. Pilnujący spokoju osobnicy wynieśli go na zewnątrz.

– A tak wygląda nirwana... – powiedział do siebie wampir, spoglądając na zegarek. Zbliżał się dzień.

Wampir szepnął jeszcze kilka słów do ucha Aleksandra, przypominając mu, by nie zapomniał załatwić kilku prozaicznych czynności, po czym odprowadził do drzwi.



Witajcie, miłośnicy Świata Mroku. Pisząc powyższy tekst, chciałem zapoznać Was z pewną ciekawą koncepcją dotyczącą gry w **Wampira: Maskaradę**. Jest ona w dużej mierze efektem moich przemyśleń dotyczących idealnego miejsca i czasu, w których umieszczona miałyby być wampirza saga. Poza tym odczuwałem istotną potrzebę zmodyfikowania kilku rzeczy w moim ulubionym systemie. Zasiadłszy więc w fotelu, począłem rozmyślać, z czym właściwie kojarzy mi się idealna rozgrywka, wnioski ujmując w słowa-klucze. Piękno, artyzm, dekadencja, symbolizm, romantyzm, schyłkowość. Coś zaczęło mi świtać. Z chaosu wyłoniła się wizja miejsca bardzo różnego od współczesnych wielomilionowych molochów końca XX wieku. Miejsca na tyle odmiennego od znanych standardów, że samo tworzenie go było interesującym przeżyciem pozwalającym narratorowi i graczom na większą kreatywność. Miejsca, które atmosferą niejako z założenia dorównuje wspałości estetyki gotycko-punkowego **Wampira**, a nawet ją wyprzedza. Pozwólcie więc, że przybliżę Wam to miejsce i czas.

Trwa jeszcze *belle époque*, jak nazywano ostatnie dwa dziesię-

ciolecia XIX-go wieku, lecz porządek ustalony przez pozytywistów zostaje zmałowany przez cień niepokoju. Ludzie końca wieku odwracają się od wszechobecnej nauki, cywilizacji i techniki. Zwracają twarze w stronę mistycyzmu i spirytualizmu.

W sztuce powstają nowe kierunki. Naturalizm, secesja, impresjonizm, symbolizm. Rozwój i upadek. Paradoksalny dualizm w prawie każdej dziedzinie życia. W miastach skupia się śmietanka towarzyska i bandyci.

Wracają do łask romantyczne ideały, lecz nieco odmienione, mroczniejsze niż kiedykolwiek. Ulice wypełnia cyganeria, dzieci ulicy, artyści. Wyobcowani, niemoralni, gorszący swoimi zachowaniami filistrów – szacownych obywateli. Tworzący arcydzieła, żyjący w biedzie. Dekadencja, nie mający nadziei, oczekujący końca wieku jak nieuchronnej zagłady. Ukryci przed wzrokiem postronnych, tworzyli i upijali się na śmierć w towarzystwie swoich wyciecznych kobiet ludzie tacy jak Przybyszewski, Wyspiański, Boy-Żeleński, Kasprzowicz, Gauguin, Baudelaire, Toulouse-Lautrec. Ich przystanie to knajpy i kawiarnie – u Sauera przy Rynku, Rosenstocka na Dworcu Głównym, Turlińskiego,

Jama Michalikowa przy Floriańskiej w Krakowie. Roma i Schneider, Naftuła-Topfer przy Trybunalskiej we Lwowie. Varietes i kabarety, których nie sposób zliczyć.

Jednym z takich miejsc, jest przedstawiona „Cafe Andalouise”, która to kawiarnia służy za schronienie oraz miejsce spotkań Kainitom.

Duszna atmosfera miejsca nawiedzane go przez artystów, jak i nieumarłych może posłużyć zarówno jako element gotowy do wykorzystania w grze oraz źródło inspiracji do tworzenia nowych kronik. Dobrze by było, gdyby owe miejsce stało się centrum przedstawionych wydarzeń, tak jak uczyniłem to w mojej sadze. Odwiedzający je mogli być pewni swojego bezpieczeństwa, gdyż właścicielem był jeden z nich, wampir.

Przedstawiony przeze mnie obraz to jedynie propozycja, zaraz. Czujcie się wolni, żeby modyfikować go wedle własnych upodobań, tak aby końcowy obraz odpowiadał Waszym gustom. Polecam szczególnie literaturę traktującą (nie tylko historyczną) o tamtym okresie, a także wielce inspirujące filmy, w rodzaju „Całkowitego zaćmienia” A. Holland.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Maskarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

Tomasz F. Misiorek

Auf wiedersehen, Mein Herr

Czyli niezobowiązujący scenariusz do W:M

Już słońce zbudzone spogląda zza drzew,
Zwierz wolny się chowa w ich cień,
Niech burzę powita nasz wspólny śpiew,
Nasz będzie jutrzejszy dzień!

Już drzewa ubrały swój liściasty strój,
Swe złoto do morza śle Ren,
Nas chwala gdzieś czeka za przyszyły bój,
Nasz będzie jutrzejszy dzień!

Już matka w kołysce układa swój skarb,
Na kwiatku śni pszczołka swój sen,
Nam wkrótce „Powstańcie!” zawoła świat,
Nasz będzie jutrzejszy dzień!

Ojczyzno, ojczyzno, daj dzieciom swym znak,
Czekały, by wpatrzeć się weń,
I świt nam wyznaczy zwycięstwa szlak,
Nasz będzie jutrzejszy dzień!

Tekst oryginalny: Fred Ebb
Tłum.: Maria Misiorek

Część pierwsza: Wstęp

Ważne jest, żeby scenariusz miał się gdzie rozgrywać. Idealnym byłoby miasto, w którego historii są mniejsze lub większe epizody rządów niemieckich. Takie miejsca jak Poznań, Wrocław, Szczecin czy Bytom (tam umieściłem akcję), nadają się wyśmienicie.

Skoro mamy miejsce akcji, przydałoby się jeszcze bohaterowie. I tu pojawia się maleńki warunek – przynajmniej jeden z nich powinien być narodowości niemieckiej, mieć w żyłach niemiecką krew albo dobre kontakty z Niemcami. Nie musi być od razu faszystą (ba, nawet nie powinien nim być...) – Niemcy to wielki naród i można być sympatykiem Niemiec, nie sympatyzując z poglądami nacjonalistów spod znaku swastyki.

Ponieważ większość akcji będzie rozgrywać się wśród ludzi, układ sił pomiędzy Kainitami nie jest szczególnie ważny dla powodzenia gry. Każdy Narrator powinien dostosować szczegóły do warunków, jakie sam sobie stworzył.

Część kolejna: Początek

Wszystko zaczyna się od z pozoru niewinnego zaproszenia na niewielkie przyjętko, które ma być utrzymane w swojskim, niemieckim klimacie (zapewniam, że niemiecki klimat można osiągnąć bez jedłowania i klepania się po pośladkach w takt ludowej muzyki). Najlepiej umiejscowić scenę w jakimś charakterystycznym miejscu, np. w myśliwskim salonie jednego ze Starszych albo w restauracji serwującej tradycyjnie niemieckie dania. Zaproszona jest naturalnie koteria graczy – dlaczego? To już pozostaje w gestii Narratora. Jak wspomniałem wcześniej, jeden z nich może należeć do miejscowej „frakcji proniemieckiej”, a inni zostaną zaproszeni jako osoby towarzyszące.

Zabawa jest bezkrwawa i tylko dla Spokrewnionych. Ludzie (ghule, naturalnie) roznoszą drinki (niech będzie jasno, a do tego po myśliwsku – Krwawa Mary udaje krew jelenia i jest podawana w schłodzonych lodem szklankach).

Gospodarz (może to być ktokolwiek, gdzieś koło środkowego szczebelka drabiny społecznej – niech to nie będzie kilkuletni szczeniak, ale, Mein Gott, też nie ktoś o pozycji Primogena!) bawi gości rozmową (jest znakomita okazja do pogaduszek ze znajomymi; jeśli Twoi gracze lubią sobie podyskutować, to niech ktoś podrzuci temat wpływu kultury niemieckiej na miasto – zarówno w sferze śmiertelnych, jak i nieśmiertelnych).

Nagle rozpromieniony gospodarz oznajmia, że przybyli oczekiwani goście – dwa wampiry z Niemiec – Dietrich Frundberg z Berlina i Egon Mahler z Kolonii (oczywiście, miasta możesz wstawić dowolnie).

No, teraz mogą zdradzić, że ważny dla rozwoju scenariusza jest herr Dietrich – herr Egon to tylko wabik na kłopoty, który ma odciągnąć na jakiś czas uwagę graczy od Dietricha. Gość z Kolonii nie kryje się z narodowo-socjalistycznymi poglądami i dodaje ognia do dyskusji o przeszłości miasta. Zagraj to dobrze, nie pozwól jednak, żeby gracze zaczęli knuć jakiś zamach – Egon jest w Bytomiu tylko przejazdem (w „interesach”) i zaraz po przyjęciu

znika jak kamfora. Natomiast Dietrich zostaje troszeczkę dłużej. Spostrzegawczy gracze mogą zaobserwować, że podczas pełnych puchy, hałaśliwych komentarzy Egon na twarzy Dietricha pojawia się jakby smutny uśmiech. Nie daje się też wciągnąć w żadną polityczną dyskusję (tłumaczy, że jest już martwy i sprawy polityki jego narodu już go nie dotyczą).

Gospodarz wspomni, że Dietrich przyjechał w arcyważnej sprawie i chciałby o tym z bohaterami porozmawiać.

Oto, co ma do powiedzenia Twoim bohaterem (Tylko, Mein Gott, nie czytaj im tego – przedstaw tzw. własnymi słowami... Aha, jeśli masz to szczęście, że znasz niemiecki, wykorzystaj swą z trudem nabytą wiedzę – niech gość wtrąca co chwilę obce słówka... Ja niemieckiego nie znam ni w ząb, więc poniższy tekst podaję w całości po polsku).

„Przyjechałem tutaj nie na zaproszenie Lutza [dajmy na to, że tak się nazywa nasz gospodarz], ale w śmiertelnie poważnej sprawie. Ostatnie trzynaście lat mego nie-życia poświęciłem tropieniu niebezpiecznego łowcy, odpowiedzialnego za śmierć pięciu ważnych Spokrewnionych i kto wie, ilu zwykłych pionków...

Ma niewytłumaczalną umiejętność unikania niebezpieczeństwa, a także niezwykłą zdolność do wykorzystywania okazji, które dla innych pozostają niezauważalne. Działa zawsze sam, nie stoją za nim pieniądze, na pozór to zwyczajny człowiek pozbawiony nadnaturalnych właściwości, ale jest skuteczny. Nieszczęśne jego ofiary kończyły spalone lub zdekapitowane we śnie, a mordercy nikt nie widział.

Zbieram informacje o nim od lat i nie ukrywam, mam ich już niemało. Przygotowywałem się do ataku w Berlinie, ale niespodziewanie nasz łowca wyjechał i zniknął z oczu mojego informatora w autokarze jadącym do Polski. Tutaj jestem sam, na nieznanym terenie, więc proszę Was o pomoc – myślę, że mogę Wam zaufać, bo jesteście Niemcami (jeśli to niekoniecznie jest zgodne z prawdą, wymyśl inny powód – np. taki, że chodzą na przyjęcia do niemieckiej restauracji), a on nienawidzi Niemców. Zabite przez niego wampiry, choć dopadał je na całym świecie, były bez wyjątku wpływowymi Spokrewnionymi o niemieckich korzeniach.

Natomiast nie mogę zaufać innym. On ma jakieś kontakty w naszym środowisku. Nie wiem, jakie, nie chciałbym rzucać na nikogo podejrzeń, ale z tego względu proszę o zachowanie najwyższej dyskrecji. Liczę na Waszą pomoc, Mein Herren. To leży w interesie nas wszystkich”.

To tyle wstępnych informacji. Dietrich Frundberg chce, żeby bohaterowie pomogli mu wytropić (a może i zabić) tajemniczego łowcę. Scenariusz potoczy się dalej, jeśli gracze się zgodzą. Jeżeli nie będą chętni, pozostaw im telefon Dietricha, czas do namysłu, a następnie podsyć ich paranoję odpowiednio dawkowanymi plotkami (ktoś kręcił się w nocy niedaleko Twojej Przystani i wyglądało na to, że próbował zrobić zwarcie w instalacji elektrycznej... a to może wywołać pożar).

Gracze w takich przypadkach zwykle domagają się niewiarygodnie wręcz zbędnych szczegółów, więc zaoszczędź cennej pracy Narratora i podam kilka.

Morderstwa Josefa Kriega

- 1.01.1981 Czechy – pierwsza i, jak dotychczas, jedyna nieudana próba.
- 1.22.1984 Czechy – w tym roku Krieg naprawił błędy z roku 1981 i dopadł ofiarę.
- 04.14.1985 Słowacja – Magnum Opus łowcy: morderstwo Księcia i destabilizacja Kamaryli w regionie, co doprowadziło do zniszczenia miasta przez Sabat.
- 12.24.1988 Austria – w Wiedniu ginie przedstawiciel klanu Ventruie z Hanoweru.
- 11.27.1992 San Francisco – do dziś o tym wypadku nikt w mieście nie rozmawia. Mówi się, że to przynosi pecha.
- 01.07.1995 Nowy Jork – Archon Petradona zjawia się w mieście tylko na kilka dni, celem dopilnowania interesów. Wyjeżdża w urnie.

Dane personalne

Używa fałszywych dokumentów. Jeden z kompletów wystawiony jest na nazwisko Josefa Kriega, obywatela Austrii. Najprawdopodobniej sam jest Czechem. Nie ma powiązań w świecie przestępczym, nie pracuje z innymi łowcami. Zwykle nie dysponuje większą ilością gotówki. Nie wiadomo, jak wygląda, ale z zeznań świadków wynika, że jest ciemnej karnacji i ma ciemne włosy. Prawdopodobnie ma około 40-50 lat. Używa strzelby, myśliwskiego noża, rzeźnickiego topora, ale najchętniej posługuje się ogniem. Nie wiadomo nic o jego nadnaturalnych zdolnościach, poza niewiarygodną umiejętnością unikania pościgu.

Czy to graczom wystarczy? Musi.

Część mniej więcej środkowa: Poszukiwanie

Zajmiemy się tutaj śladami i pomysłami, na które mogą wpaść gracze. Bo na jakieś wpadną na pewno. Największe szanse mają koncepcje, jakoby Krieg:

- wcale nie był zwykłym człowiekiem, a wilkołakiem, duchem lub magiem mszczącym się na Pijawkach;
- robił wszystko na zlecenie jakiegoś Matuzalema, szarpiącego w ten brutalny sposób za sznurki marionetek na scenie Jyhada;
- był pionkiem w rękach klanu Tremere, wykorzystujących łowcę, żeby rzucić na wampiry błady strach i przy okazji pozbyć się konkurencji.

Wszystkie te koncepcje na pewno są błyskotliwe, tyle tylko, że błędne. Ale o tym ciut później. Postaraj się, żeby poszukiwanie łowcy nie zajęło zbyt dużo czasu (przedłużanie takich scen grozi zdradliwym powiewem nudy!), najlepiej by było, gdyby całą detektywistyczną robotę odwalali za graczy podnajeccy profesjonaliści (pozwól się im pobawić, kiedy będą ich wynajmowali). Wkrótce miasto będzie pod obserwacją, a oto gdzie i czego gracze mogą się dowiedzieć.

Miejscowi Dobrze Poinformowani – czyli gracze – poleca od razu do lokalnego Nosferata. To nie jest najrozsądniejsze wyjście w świetle tego, co powiedział im Dietrich. Ale niech tam, jeśli już zupełnie nie będą mogli wpaść na nic innego, pozwól im się czegoś dowiedzieć tą drogą, ale przypilnuj, żeby słono za informacje zapłacili!

Międzynarodowy dworzec autobusowy – tu są dwie możliwości – można albo zdobyć zapis

z kamer ochrony dworca (wymaga daru przekonywania i zdrowej łapówki, może [ot, tak, dla utrudnienia...] wzbudzić niezdrową ciekawość policji), albo przepytwać wążające się po dworcu dzieciaki (które czatują zwykle na powracających z Niemiec turystów nadzianych przez rodziny Deutchmarkami).

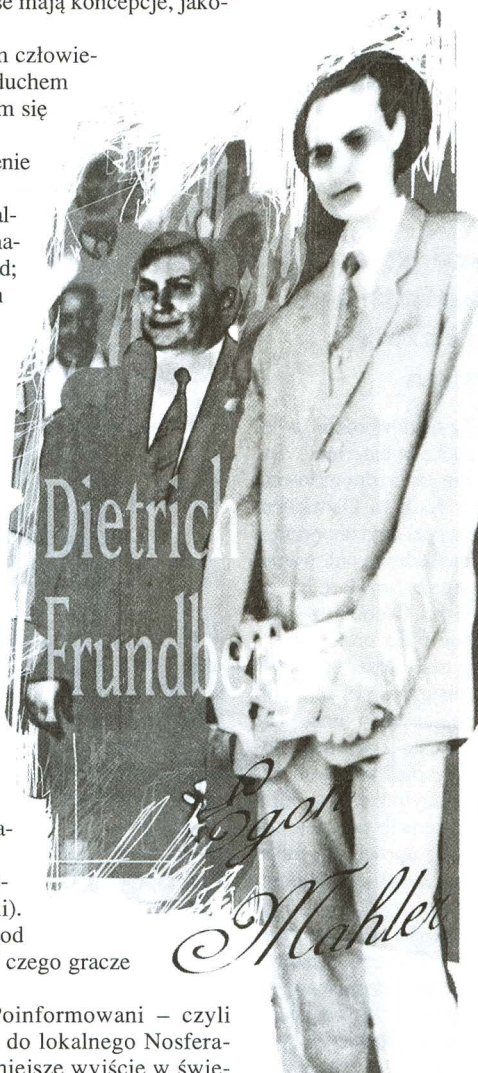
Niezależnie od źródła, o pomyłce raczej nie może być mowy – na filmie widać dziko wyglądającego, długowłosego mężczyznę pod pięćdziesiątkę, który wychodzi z autobusu, rozglądając się na wszystkie strony i, nie wyjmując ręki z dużej, skórzanej torby, opuszcza dworzec. Dzieciaki i Nosferat też go sobie przypominają. Był zbyt charakterystyczną postacią, budził niepokój.

Każdy trzeźwo myślący tropiciel przepytą taksówkarzy. Otóż owszem, jeden z nich pamięta, jak wspomniany wyżej jegomość pytał o cenę podmiejskiego kursu, ale kiedy usłyszał odpowiedź, wymamrotał coś pod nosem i oddalił się na piechotę. Mówił po niemiecku, ale ze śmiesznym akcentem.

Dalsze śledztwo wykazuje w końcu, iż udał się w okolice niewielkiego hotelu leżącego na skraju miasta. Niewątpliwie tam się zatrzymał, przynajmniej na początku.

Trudno było? Nie bardzo. I to też chyba powinno zwrócić uwagę graczy.

Jest jeszcze jeden ważny ślad, choć na pierwszy rzut oka wydaje się niezbyt związany ze sprawą. Jeśli gracze w poszukiwaniu jakiegoś wzoru (albo z wrodzonej podejrzliwości) sprawdzą dane, które dał im Dietrich (a propos szukania wzorów... możesz mieć niezły ubaw jeżeli postarasz się, żeby np. miasta, w których dokonano



Piotr Wyskok

morderstw, połączone na mapie liniami, tworzyły jakiś magiczny znak ;-), mogą zauważyć ciekawą zależność. Otóż w każdym mieście (oprócz... – patrz niżej!), dokładnie w datę ataku łowcy, miało miejsce głośne zabójstwo człowieka narodowości żydowskiej. Mogą wpaść na to sami gracze, szukając danych o atakach w miejscowych gazetach. Jeśli nie wykażą należytej staranności w poszukiwaniach, niech im to podrzuci dociekliwy sługa albo nawet Lutz, który wpadł na to pełnym przypadkiem. Jeśli uznasz za stosowne, daj im ciut więcej informacji – na przykład, że wszyscy zamordowani urodzili się w byłej Czechosłowacji. To powinno sprawić, że staną się nieco ostrożniejsi w ferworze polowania.

Część jeszcze nie przedostatnia, ale już prawie: Zutryga

Przychodzi pora, abyś i Ty się dowiedział, w jaki brudny interes wpakowali się bohaterowie. Po wiem wprost. Josef Krieg nie jest żadnym łowcą, Dietrich Frundberg nie jest żadnym Dietrichem Frundbergiem, a Twoi gracze spełniają nieświadomie rolę psów gończych w paskudnym polowaniu.

Prawdziwe nazwisko Kriega brzmi Harolek, jego rodzina zaś to czescy Żydzi. Głęboko religijnym rodzicom ani w głowie było protestować, kiedy cadyk oświadczył, że mały Josef ma przed sobą do spełnienia ważną misję. Na plecach, pod lewą łopatką chłopca, wytatuowano magiczne zaklęcie, a właściwie tylko szóstą jego część. Pozostałe znalazły się na skórze pięciu innych żydowskich dzieci. Do czego służyło zaklęcie i dlaczego musiało zostać w ten sposób podzielone? To nie jest tematem niniejszej opowieści, może być za to tematem następnej, więc jeśli chcesz, wymyśl coś interesującego.

Niezależnie od tego, co to była za magia, bardzo zainteresowała pewnego Tremera o nazwisku... Himmler, który natknął się na część znaku przypadkowo, na ciele zabitej ofiary (która, jak się domyślamy, była jedną z sześciu). Bezpieczny pod nowym nazwiskiem, w nowym towarzystwie, Himmler postanowił upiec dwie pieczenie na jednym ogniu – dopaść kilku „rasowo nieczystych” ludzi i skompletować słowa zaklęcia.

Polowanie trwało długie trzynaście lat. Wybrani dysponowali siłą wiary, ochroną społeczności lub nadnaturalnymi zdolnościami. Wreszcie, w 1995 roku Himmler dostał przedostatni kawałek zaklęcia.

Z ostatnim był kłopot. Josef Harolek zdawał sobie lepiej niż inni sprawę z tego, że żyje w Świecie Mroku, i kiedy tylko dowiedział się o zgonie pierwszego z sześciu, wyjechał z domu, aby nigdy już nie zatrzymać się nigdzie na dłużej niż kilka tygodni. Zaczął prowadzić życie uciekiniera, wiecznie z palcem na spuście strzelby. Ostrożność granicząca z paranoją, a także wrodzony dar postzegania rzeczy niewidzialnych (o którym Himmler nie wie) pozwoliły mu przeżyć aż do teraz. Unikał kul snajperów, pazurów członków Sabatu, magii Tremere. Himmler ukuł historijkę o łowcy i postanowił posłużyć się rękami miejscowych wampirów Kamaryli. Żeby uwiarygodnić opowiadanie i nie wpaść na jakimś drobiazgu, miejsca i daty morderstw zaczerpnął z kroniki własnego makabrycznego polowania. Z jednym wyjątkiem – zabójstwo Księcia na Słowacji w 1985 jest autentyczne, Himmler dołączył je do pięciu „swoich”, żeby podnieść wiarygodność bajeczki – jest to zresztą jedyny jej punkt, stosunkowo łatwo do sprawdzenia. Każda inna data (łącznie z pierwszą) oznacza dzień, w którym wampir dopadł kolejną ofiarę.

Część zdecydowanie przedostatnia: Ofiara

No, i masz. Gracze znaleźli miejsce, w którym ukrywa się Harolek alias Krieg. Jeśli zameldują o tym Himmlerowi alias Frundbergowi, ten poprosi ich o asystę w czasie ostatecznej rozprawy. Walka nie powinna być szczególnie trudna – w końcu wampirów jest wiele, a ofiara samotna, ale i tak musisz mieć w pamięci kilka drobiazgów.

Po pierwsze, Harolek ma dar widzenia rzeczy niewidzialnych. Czyli żadna Niewidoczność nie zda na tych łowach egzaminu. Po drugie, jest sprawnym uciekinierem, gotowym na wszystko – nie zawaha się strzelić do bohatera, jeśli uzna go za niebezpiecznego. Jeżeli jesteś akurat w nastroju do podniesienia temperatury sesji, możesz uznać, że Harolek zaopatrzył się w ognistą amunicję do swojej strzelby („obrzyna”). Tak czy owak, nawet nabojem na dziki nie jest przyjemnie oberwać z bliskiej odległości. Himmler spodziewa się takiego obrotu sprawy, a będąc po śmierci słabego zdrowia, woli sił zbytnio nie narażać, więc postara się, aby bohaterowie poszli na pierwszy ogień.

Nawet kiedy już będą stali twarzą w twarz z Josefem Harolkim, szansą na to, że zastanowią się przed pociągnięciem za spust (i dadzą tym samym

szansę przeciwnikowi uczynienia tego szybciej) jest to, iż Harolek powtarza głośno hebrajską modlitwę. Jeśli to ich nie zastanowi (oczywiście, nie mów im, że to hebrajski, chyba że znają ten język albo sami się czegoś domyślą i zapytają), to nieszczęśnik pójdzie do piachu, a szósta część zaklęcia znajdzie się w rękach parszywego hitlerowca (no, jeśli jesteś akurat wyjątkowo łaskawy, to na otarcie lez powiedz, że kula rozerwała łopatkę i widać na plecach już tylko resztki jakiegoś tatuażu...).

Co teraz? A to zależy. Albo zabili niewinnego człowieka i powinienes postarać się o to, żeby w końcu się o tym dowiedzieli (np. Himmler zignoruje torbę Harolka, w której bohaterowie znajdują pamiętnik, który to i owo wyjaśni...), albo coś przewąchali. Jeśli tak, to zakończeń może być kilka. Oficjalnie, Himmler jest członkiem klanu Tremere, ale nie przedstawił się Księciu, więc pewnie nie jest mile widziany w domenie i na chłodną postawę postaci zareaguje zgrzytaniem zębów i dyskretnym ulotnieniem się z miasta. Nieoficjalnie, prawą rękę Hitlera przygarnął Sabat, więc jeśli chcesz, możesz pociągnąć tę historię dalej i umożliwić graczom spalenie go w oczach Czarnowników, którzy nie będą zachwyceni, jeśli dowiedzą się, że mieli w swych szeregach kreta.

Część ostatnia (no, niemal): Bohaterowie niezależni

Lutz Aechtman

(Jeśli nie masz w swoim mieście żadnego spokrewnionego, który mógłby odgrywać rolę gospodarza na przyjęciu, oto on).

Lutz został wampirem w roku 1913, w Paryżu. Nastroje w mieście były antyniemieckie i ubogi niemiecki pisarz, który przyjechał do stolicy Francji przyciągnięty jej artystyczną legendą, nie znalazł wielu przyjaciół. Nie wglębiając się w szczegóły, zaczął przymierać głodem. Pomógł mu jowialny osobnik, który przedstawił się jako Książę Istar – skontaktował go z inną dziwaczną osobą, Jeanem-Pascalem LeBlanc, Brujahem i okultystą.

LeBlanc zakochał się w prozie Aechtmana i w przyprawie właściwej swemu klanowi pasji, uczynił go podobnym sobie. Lutz przeraził się i uciekł od Ojca. Udało mu się odnaleźć wampiry w Niemczech, gdzie został zaakceptowany. W roku 1940 otrzymał pozwolenie Księcia na osiedlenie się w Bytomiu, gdzie udało mu się przetrwać wojnę i czasy sowieckie. Teraz stara się zanadto nie wychylać, obserwuje, pisze i przyjmuje dziwacznych gości – przyjaciół Istara. Nostalgia za ojczyzną objawia się częstymi (jak na Kainitę) wyjazdami do Niemiec i przyjęciami dla niemieckojęzycznych wampirów. Właśnie na jedno z takich wydarzeń towarzyskich zostają zaproszeni bohaterowie.

Aechtman jest przystojnym trzydziestolatkim, ma ciemne włosy, chodzi w trzyczęściowym garniturze. Wygląda na Toreadora (o ile można wyglądać na Toreadora), nie zachowuje się też zresztą jak typowy Brujah – choć nie stroni od dyskusji i twardo broni swoich racji – nie jest gwałtowny, uwielbia teoretyzować, bywa obrazoburczy, ale nigdy chamski. Naprawdę, trudno zrobić sobie z niego wroga.

Josef Harolek

Część historii Harolka już znamy – to wieczerzy uciekinier, naznaczony w magiczny sposób. Jest obdarzony darem czystego wzroku – potrafi (zawsze) przejrzeć przez dyscyplinę Niewidoczności. Chodzi z obrzynem, z którego potrafi nieźle strzelać. Jest sprawny fizycznie, pomimo że ma pięćdziesiątkę na karku, a adrenalina daje mu możliwość dokonywania niebywałych aktów sprawności fizycznej (możesz pozwolić, by Josef



Piotr Wyskok

używał, podobnie jak mogą robić to wampiry, swojej siły woli /7/).

Na pierwszy rzut oka widać po Harolku, że coś z nim nie w porządku. Niemal cały czas jest spięty, mówi niewyraźnie, rozgląda się uważnie na boki. Chodzi zaniedbany, jego długie do ramion, ciemne (teraz już mocno siwe) włosy dawno nie były myte, a ubranie, choć w miarę czyste, jest powycierane. Zawsze ma na ramieniu dużą skórzaną torbę (nosi w niej strzelbę, pamiętnik i kilka niezbędnych rzeczy). Jeśli gracze poznają go lepiej, zobaczą, że jest już bardzo zmęczony i bardzo się boi. Ale nie podda się bez walki.

Rozwiązania alternatywne

Cały ten scenariusz to tylko ostatnich kilka dni (może nawet mniej...) z długiej historii pościgu i ucieczki. Jeśli Ci nie odpowiada szybkie i stosunkowo bezbolesne jej zakończenie, możesz wykorzystać jeden z poniższych pomysłów dla rozwiązania całej intrygi.

Po pierwsze, jeśli Himmler dostał ostatnią część zaklęcia, można zadać pytanie, do czego ono służyło? Dyskretne śledztwo w społeczności żydowskiej albo próba poznania tajemnicy Tremere może być tłem do ciekawego scenariusza. Czy Himmler odprawi rytuał na miejscu, czy wyjedzie pracować nad nim w spokoju? A może magia jest na tyle potężna, że zdecyduje się na zerwanie swej fałszywej lojalności względem Siedmiu i wezwie na pomoc braci z Sabatu?

Druga możliwość jest taka, że Josef Harolek nie przyjechał do Bytomia przypadkiem. Biegli w sztuce Kabały Żydzi zdecydowali się usunąć ostatni fragment zaklęcia z jego skóry, a następnie zastawić pułapkę na myśliwego. Na pomoc wezwali Sędziów, łowców wampirów wywodzących się z tradycji judaistycznej (patrz „The Inquisition”). Ci wiedzą wiele o Dzieciach Lilith i mają dla nich w zanadrzu kilka nieprzyjemnych niespodzianek.

Wampire: Masquerade™ (Wampir: Masakarada) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do polskiego wydania linii produktów Wampir: Maskarada należą do ISA sp. z o.o.

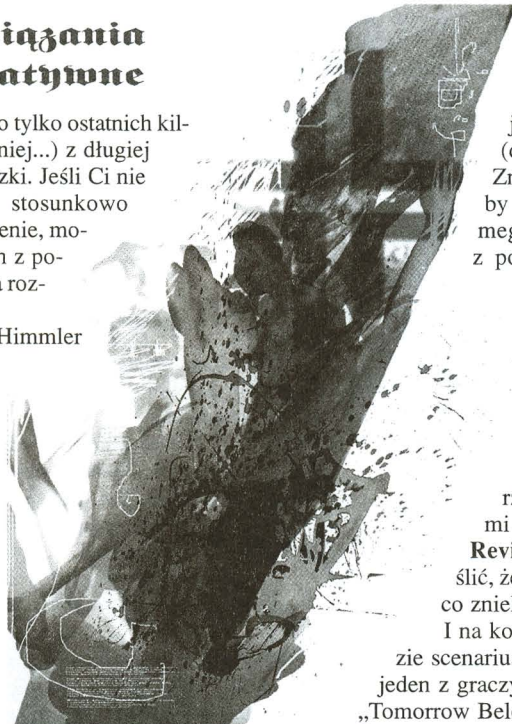
Część już na pewno ostatnia: Wyjaśnienie słów kilka

Ostatnio White Wolf wydał **Huntera** i jest to niezła okazja, żeby wpuścić graczy w maliny (będą myśleli, że napuszczasz na nich łowcę pod wpływem wszechpanującej mody).

Heinrich Himmler jako Odszczepieniec Tremere jest postacią autentyczną, opisaną w dodatku **Berlin by Night**. Natomiast jego statystyki radzę ułożyć samemu, bo te oryginalne były ciut...

presadzone (choć może ktoś lubi i potrzebuje monstrualnych BN-ów – tych odsyłam do źródła). Także jego twarz powstała (dzięki zręcznej aplikacji Zniekształcenia) na potrzeby całej intrygi. Siebie samego przypominam tylko z postawy (i z tyłu szczegółów zachowania, ile uznasz za stosowne, by nie zepsuć niespodzianki). Aha, oficjalnie Odszczepieńców Tremere już nie ma, więc jeśli prowadzisz w zgodzie z wydarzeniami przedstawionymi w dodatkach do **VtM Revised**, musisz coś wymyślić, żeby klan Tremere miał za co znieubić herr Himmlera.

I na koniec, słów kilka o genezie scenariusza. Powstał po to, żeby jeden z graczy miał okazję zaśpiewać „Tomorrow Belongs To Me” w polskim przekładzie. Ten występ wokalny (na sesji miał on miejsce podczas niemieckiego przyjęcia) był gestem w stronę innego gracza, grającego rolę uroczego Setyty, modelowanego na postaci chłopca z Hitlerjugend, który śpiewał tę piosenkę w filmie „Kabaret”. Trzeba było widzieć jego minę, kiedy słuchał! Za przekład piosenki chciałbym podziękować mamie, która tym razem użyła swojego talentu dla RPG. I choć nie przepadam za wstawianiem cytatów do każdego tekstu firmowanego przez WW (na szczęście, ostatnio z tego zrezygnowali) umieściłem go przed tekstem scenariusza, jako że przekład jest autorski.



Piotr Wyskok

Michał „Malkav” Stokowski

TABULA RASA

Scenariusz ten przeznaczony jest do rozegrania w systemie **Wraith: the Oblivion**. Jego specyfika i założenia w dużej mierze utrudniają poprowadzenie go w innych realiach, ale jak wiadomo: dla chcącego nic trudnego.

w podświadomości. Wyobraźcie sobie zjawę, która nie wie, kim była za życia, nie zna swoich Pasji, a jej Więzy są dla niej zupełnie obce. Czy może być coś gorszego? Może... szczególnie, że z całunu uwolnił go Przewoźnik.

Początek (a może koniec?)

Bohater budzi się, chociaż może lepiej powiedzieć, że raczej otwiera oczy. Dookoła jest szaro i przerażająco cicho. Myśli kołaczące się po głowie w żaden sposób nie chcą ułożyć się w spójną całość. Mijają minuty, może godziny. Czas wydaje się nie mieć znaczenia. I ta przeklęta pustka, w której pojawiają się tylko pytania. Kim jestem? Gdzie jestem? Co się dzieje? Czym jest ten całun, który mnie spowija?

Znowu mija czas. Nagle ktoś lub coś rozrywa materię, która go otacza. Obrzydliwa twarz niknąca w cieniu olbrzymiego kaptura pochyla się i wydalając się uśmiechać pozbawionymi warg ustami.

– Jesteś wolny, mój synu – głos przypominający syk świdruje w uszach. – Jesteś ważną osobą... będziesz wielki.

Zakapturzona postać podaje bohaterowi dłoń i pomaga wstać. Kościstym palcem dotyka jego czoła, po czym odwraca się i odchodzi, znikając w kłębach szarej mgły. Nasz bohater zostaje sam w zupełnie obcym, przerażająco wyglądającym miejscu. Jego pamięć spowita płaszczem zapomnienia wydaje się być pusta jak serce najemnika. Nagły dźwięk wyrwa go z konsternacji. Gdzieś na granicy wzroku pojawia się kilka postaci. Zbliżają się, a ich wygląd przyprawia o dreszcze. Jedna z nich wysuwa się do przodu i „spogląda” na bohatera zaszytymi powiekami. Nadgniłe usta zaszcynają się poruszać.

– Patrzcie, kochani... co też my tu mamy?

Co się tak właściwie dzieje?

Gracz (a raczej jego postać) jest martwy. Może to brzmieć trochę dziwacznie, ale w Zaświatach raczej nie przebywają Ciepłi. Jakby tego było mało, jego pamięć o tym, co działo się za życia, została zamknięta gdzieś głęboko

Co dalej z tym fanem?

1) Niedaleko miejsca „przyjścia na Zaświat” naszego bohatera znajduje się schronienie grupy heretyków, którzy wierzą, że wielki Charon niebawem powróci, by zakończyć niesprawiedliwą rządy Hierarchii. Zupełnie przypadkiem odnajdują młodą zjawę i przyjmują ją pod swoją opiekę. To, że uwolnił ją Przewoźnik, jest dla nich niezaprzeczalnym znakiem, iż właśnie nasz bohater jest nowym wcieleniem założyciela Stygii, albo przynajmniej mesjaszem, który przygotuje Zaświaty na jego przybycie. Będą starali się ukształtować psychikę swojego podopiecznego według własnej ideologii. Czy bohater podda się religijnej indoktrynacji? A może przyłączy się do grupy heretyków i jako mesjasz będzie starał się przygotować Stygię na powrót Charona?

2) Przewoźnicy to tajemnicze i potężne istoty. Nieodgadnione są ich zamiary i motywacje. Jeden z nich wybrał postać gracza jako część swojego planu. Celowo wymazał jego pamięć, aby wspomnienia nie zaprzętały uwagi w dążeniu do celu. Przywołał także grupę innych zjaw, które uwolnił z całunów (inne postaci), aby nauczyły nowo narodzonego Enfanta egzystencji w Krainie Cieni. Celem właśnie skompletowanej grupy będzie likwidacja grupy renegatów, która odkryła starożytny rytuał pozwalający na przywołanie Wiru. Chcą wykorzystać go do zniszczenia centrum uciску w Zaświatach (ich zdaniem) – Stygii.

3) Gracz zostaje schwytany przez patrol Hierarchii. Zakuty w kajdany ze stygijskiej stali, zostaje powiedziony do Cytadeli i wrzucony do lochu, gdzie czekać ma na swoją kolej w kuźni. Tam pozna innych współtowarzyszy niedoli. Szczęściem w nieszczęściu staje się atak czamułu Upiorów, który niszczy mury więzienia. Kilku skazańcom udaje się zbiec. Gracz powoli otrząsa się z pośmiertnego szoku, pamięć mu wraca.

Czy to jednak możliwe, że za życia był łowcą niewolników?

DIABEU

UCZNIOWIE
DANTEGO

PIANISTA

Przyjrzyjmy się młodemu, zdolnemu pianiście. Nazwijmy go Pianistą, gdyż imię tak naprawdę ma znaczenie tylko dla demonów. Wszyscy są przekonani o jego niezwykłym talencie, a ci, którzy słyszeli, jak gra, mogą o tym zaświadczyć. Jednak gdybyśmy na dłuższą chwilę poobserwowali naszego geniusza, dostrzeglibyśmy, iż za murem grzecznych uśmiechów, doskonałych, choć może nieco zbyt pedantycznych manier, kryje się Tajemnica. Ha! W końcu tajemnica nas tu przywiodła.

Patrzmy zatem i zastanówmy się, dlaczego Pianista zawsze, gdy zostaje poproszony o zagranie jednego z tych przepięknych utworów, jakimi zwykł umilać wieczory Uczniom Danteo, kulturalnie zbywa swoich adoratorów jakąś błahą wymówką. Wszak zawsze lubił te chwile, kiedy wszyscy zasluchani siedzieliśmy przy fortepianie i w skupieniu słuchaliśmy, jak gra.

Dlaczego tak uważnie, jakby z obawą, patrzy na swoje dłonie? I wreszcie – dlaczego, u diabła, bez przerwy nosi te białe rękawiczki?!

A gdyby tak ktoś z nas przypadkiem znalazł się nocą pod apartamentem Pianisty, rozległym mieszkaniem, gdzie żyje sam, a głównym meblem jest wielki, czarny fortepian. Wtedy usłyszałby niewątpliwie piekielną kakofonię, jaka dobiega zza zamkniętych drzwi. Nieskładne dźwięki, a raczej bezładne tłuczenie w klawiaturę rozlega się przez większą część nocy i zamiera tuż przed świtem.

Zajrzyjmy zatem w karty prawdziwej historii artysty. W jego dłoniach drzemał wielki i niespotykany talent. Mimo tego nie zdobył wielkiej sławy, gdyż w pewnym momencie świeżo rozpoczętej kariery dowiedział się o reumatycznej chorobie, która zaczęła go trawić. Oczywiście, począwszy od rąk. Szybko przestał móc grać, jednak fakt ów trzymał w tajemnicy. Od tego momentu dłonie stały się jego obsesją, gdy żadne środki farmakologiczne nie przynosiły efektu. Zaczął przyglądać się dłoniom innych ludzi, szukając doskonałości.

W jego głowie coraz poważniej rozwijał się osobliwy plan zamiany niewdzięcznych części ciała na doskonalsze, cudze.

Związawszy się z Uczniami Danteo, znalazł człowieka, również artystę, o najpiękniejszych dłoniach, jakie widział. Chęć ich posiadania w niedługim czasie ośwładnęło nim całkowicie. Nie dziwcie się zatem, że Pianista wkrótce odjął dłonie swojemu wybrańcowi, krwawiące jeszcze ciało porzucił, a swoje znenawidzone ręce wymienił. Jak tego dokonał?

To już sekret, który dopiero w piekle zostanie wyjawiony. Nasz oprawca nie przewidział jednak, że dłonie – należące do innego artysty – będą żyły życiem swego poprzedniego właściciela: artysty-zbrodniarza. Nienawykłe do gry, były wyszkolone zupełnie do czego innego.

Dlatego nosi rękawiczki – by nie można było dostrzec blizn po operacji.

Dlatego nie może więcej grać.

Dlatego obce dłonie buntują się i jak wyrzut sumienia nie pozwalają Pianiście po nocach zaznać spokoju.

ECHO

Kolejną historią związaną z Uczniami Danteo, którą chciałbym wyjawić, będzie smutna opowieść o pięknej śpiewaczki Echo. Znamienne imię. Biedna istota, sama nie była świadoma, jak bardzo.

Jej śpiew zachwycał nas w szczególne noce, kiedy występowała na scenie zalanej bładym światłem.

Może któryś z Uczniów pozazdrościł jej talentu, może sami Patroni postanowili ukrócić jej świetlany pęd...

Dość, że w wieczór, kiedy występowała po raz ostatni i kiedy wznoszono toasty opiewające jej dar, kieliszek z szampanem został podmieniony na identyczny, lecz wyciepiony ługiem.

I cóż? Snuje się teraz w ciszy po korytarzach i sprzedawałaby duszę diabłu, by znów móc zaśpiewać.

Nic straconego.

UCZNIOWIE DANTEGO

Kimże są owi Uczniowie Dante go, zapytacie?

To grupa szczególnych ludzi obdarzonych niezwykłymi talentami. Jednak nie takich ludzi, którzy cieszą się sławą i poważaniem. Możliwe, że ich nieczyste sekrety nie pozwalają im chodzić wśród zwykłych śmiertelników, a zebrani pod wspólnym sztandarem mogą się spotykać i celebrować swą doskonałość pod patronatem nieumarłych.

Kogóż nie spotykałem w willi, o której mawiano, że wybudował ją sam diabeł...

Przebiegłych polityków, utalentowanych malarzy, doskonałych kuchmistrzów, tancerki, śpiewaczki, informatyków, poetów... *creme de la*

creme naszej współczesnej society. Spędzałem z nimi długie godziny, przekonując się, jak zepsute dusze zamieszkują ciała wybrańców fortuny.

Regularnie spełniali rytuał picia krwi swoich mecenasów, których zwali Patronami. Krwi wampirów, pozwalającej zachować młodość, rozwijać zdolności, lecz uzależniającej silniej niż jakikolwiek narkotyki. Prowadzili grę o pozycję, nie przebiegając w środkach, lecz zawsze zachowując swoistą klasę i moralność. A na cały ten taniec marionetek patrzyli nieumarli z wysokich łoż, śmiejąc się, bo czyż mogliby marzyć o lepszych warunkach na wyhodowanie sobie potomka czy choćby wiernego sługi-ghula? ○



Puszkina

MOC JEDAI

Przygodę „Moc Jedai” można rozgrywać w dowolnym systemie fantasy, choć prawdą jest, że powstała dla potrzeb autorskiego świata PWI. Jaka ma być drużyna? Jakakolwiek, byleby jej członkowie znali się i podróżowali razem od pewnego czasu.

Poszukiwacze przygód dowiedzieli się, że we wsi Kacze Kiły pewien zamożny jegomość imieniem John Stern proponuje mężnym śmiałkom lekką pracę za duże pieniądze. Bohaterowie, niewiele się namyślając, przystają na ofertę. Jednakże od owej wsi dzieli ich odległość jednej wiorsty (czyli jednej wsi). Siedzą sobie bowiem w karczynie „Pod Wesołą Turkaweczką” we wsi Byczy Łój (nazwy mogą być zmieniane w zależności od potrzeb). Rozmawiają sobie spokojnie. Jest wieczór i ogień wesoło trzaska w kominku, kiedy nagle siedzącej obok okutanej w długi brązowy płaszcz postaci wypada z kieszeni mały zwitek. Persona ta, a jest nią siwobrody starzec, co można dostrzec pod głębokim kapturem, szybko schyla się po zgubę. W tym samym momencie słychać dźwięk rozbijanej szyby – zakapturzony starzec pada na ziemię z bełtem tkwiącym w piersi, gdzie serducho winno tykać. Niestety, serducho już nie tyka, a zza okna słychać tupot nóg zbrodniarza, rzenie konia i oddalający się tętent kopyt. Straszna sprawa. Ktoś ubił biednego staruszka.

Zwyczajnym jest więc go przeszukać. Jeżeli poszukiwacze to zrobią, znajdą ów zwitek, na którym napisane jest: „Grtyek jih ko”, cokolwiek miałooby to znaczyć☺. A jeśli go nie przeszukają? Ich broszka, nic nie znajdując – a szkoda, bo denat ma przy sobie jeszcze niezłe wyposażoną sakiewkę. Karczmarz zaczyna lamentować: „W mojej pięknej karczynie człek ubity!” itp., itd. Po chwili w lokalu zjawia się wezwany już miejscowy grabarz i wraz z parą roslých chłopów wynosi zwłoki. Co z naszymi bohaterami? Znając typowe zachowania, to albo nic nie zrobią i następnego dnia pojedą dalej, albo jeszcze okradną mu konia.

Następny dzień.

Podczas podróży do wsi poszukiwacze widzą daleko na drzewce wysoką postać okutaną w czarny, długi płaszcz (modne te płaszcze, co?). Jednakże gdy tylko zbliżą się kawalek, postać znika w lesie. Gdy zaś dochodzą do miejsca, w którym teoretycznie powinny się znajdować jakieś ślady – nic nie odkrywają. Po pewnym czasie podróż kończy się upragnionymi Kaczymi Kiłami oraz karcznią „Pod Zielonym Zającem”. Tam właśnie mieli szukać informacji o pracy. Karczmarz pokrótce powiadamia, że ich przysły pracodawca nagle się mocno rozchorował i wyjechał. Na szczęście przysłał tu swojego przedstawiciela, pana Duma, który czeka w pokoju na górze. Gdy tylko gracze

rozlokują się w wynajętym pokoiku i wejdą do kwatery Duma, otworzy im jego służący. Sam pan Dum ubrany jest w długi, czarny płaszcz z nasuniętym na czoło kapturem. Służący szybko przedstawia poszukiwaczom krzesła. Pan Dum głosem ze wszech miar grobowym oznajmia, że ma dla nich pracę. Dotyczy ona jednak nie pana Sterna, a porwania córki Duma. Grupa rozbójników z pobliskich lasów porwała bidułkę, gdy ta przejeżdżała tędy w drodze do chorej ciotki. Pan Dum proponuje baaardzo duże pieniądze oraz przewodnika na dzień następny, który to przewodnik zna się podobno na miejscowych lasach i może poprowadzić poszukiwaczy w pobliże kryjówek rozbójników. Kiedy wychodzą i już udało im się znaleźć przed drzwiami do swego pokoju, znajdują na nich napis wykonany czerwoną farbą: „MORDERCY”. Kiedy tylko otworzą drzwi do pokoju (jeśli zrobią to nieostroźnie☺), wystrzeli w ich stronę przygotowana wcześniej kusza z automatycznym spustem uruchamianym otwarciem drzwi. Na szczęście jest na tyle nieprecyzyjnie wycelowana, że może najwyżej zranić jednego z bohaterów. Zza okna słychać: „Morderrrccy...” oraz odgłos kroków uciekającej osoby. No, to teraz zaczęło się na poważnie. Co zrobią gracze? Nie wiem. Ważne, że tego typu pułapek spotka ich jeszcze parę. Tego samego dnia przychodzi do ich pokoju wędrowny akwizytor i proponuje zamianę starych, brzydkich lamp na nowe i ładne. Poszukiwaczom może się przypomnieć, że w poprzedniej wsi grabarz też ich pytał, czy nie widzieli przypadkiem jakiejś starej lampy w karczmie (bo podobno zgubił). Rankiem okaże się, że człek ów jest tym właśnie obiecany przewodnikiem w zbójckie lasy. Gdy bohaterowie wyruszą za nim, w lesie czekać na nich będzie pułapka (bardzo dobra) zastawiona przez zbójców. Założmy, że poszukiwacze w nią wpadli (przewodnik wprowadził ich dokładnie w nią, przy okazji starając się odwrócić uwagę postaci). Zostaną wtedy przeniesieni do jaskini, gdzie wielki, jednooki mistrz małodobry będzie się starał wyciągnąć z nich informację: „Co zrobiliście z tą lampą?!”. Chwilę później w jaskini pojawia się postać w czarnym płaszczu i grobowym głosem powtórzy pytanie. Nie zdąży jednak zrobić tego jeszcze raz, gdyż za nią z wejścia jaskini wyskoczy młoda dziewczyna w brązowym, długim płaszczu, krzycząc: „To ty zabiłeś mego ojca, Dumie. Nie oni. Ze mną walczyć zatem”. Po czym dzierlatka wyciągnie spod płaszcza długą, półtorametrową rurę, pobłyskującą odbitymi na niebieskawo promieniami słonecznymi. Dum zaś spod płaszcza wyciągnie podobną rurę, lecz czerwoną. No, i cóż dalej? Proste – zaczną się okładać nimi

jak mieczami mogącymi poważnie zranić. Na koniec pojedynku dzierlatka okazuje się być lepsza i silnie uderza w głowę Duma. „Córko, czy wybaczysz mi kiedyś, że stanąłem przeciwko tobie? Tamten był tylko przybrany ojcem... Jasny Gil adoptował ciebie w dzieciństwie...” – z krwią na ustach tłumaczy Dum. Dzierlatka bierze jego głowę na kolana i z prośbą woła: „Ojczco?!? Wybaczam ci... byłeś taki zły przez całe swoje życie. Dobrze, że przynajmniej teraz...”. Dum umiera w jej ramionach.

PROLOG

Lampa była dziwną relikwią, przechowywaną przez Jasnego Gila. Gdy został zabity, a grabarz nie znalazł jej przy nim, winą za zaginięcie obarczył poszukiwaczy (grabarz pracował dla Duma). Dum zabił pracodawcę w Kaczycach Kłach, pozorując jego chorobę... Historię o porwanej córce wymyślił na potrzebę chwili. Miała ona tylko doprowadzić do złapania przez przekupionych zbójców poszukiwaczy. Dzierlatka, czyli jego prawdziwa córka, otrzymała nieprawdziwą informację, że Jasnego Gila zabili bohaterowie... Dlatego też zastawiała na nich pułapki i mazała po ścianach. W ostatniej jednak chwili zorientowała się, że to wszystko nieprawda, więc stanęła po stronie poszukiwaczy. Tylko od inteligencji graczy zależy, kiedy się zorientują, że są nabierani. Jeśli stanie się to dużo wcześniej, pojawiają się też przy nich Dum i dzierlatka. Może będą mogli wtedy wpłynąć na wynik ich pojedynku? Dzierlatka ma na imię Luka. Powodzenia!



Aleksander Jasiński

Motto:

„[...] Miasto nocy przypominało zwiariowany eksperyment społecznego darwinizmu, zaprojektowany przez znużonego badacza. [...] Przystawiałeś pchać i tonąłeś bez śladu, ale gdy ruszałeś odrobnie za szybko, zrywałeś delikatne napięcie powierzchniowe czarnego rynku. [...] Interes był tu tłem wszystkiego, podświadomym, wszechobecnym szumem, a śmierć akceptowaną formą kary za lenistwo, brak wdzięku, niedostosowanie się do wymagań złożonego protokołu.[...]”
William Gibson „Neuromancer”

WSTĘP

To dość trudna przygoda, raczej dla drużyny ulicznych punków; gliniarzy czy biznesmenów ciężko będzie wprowadzić. Dzieje się w Night City, ale może dziać się gdziekolwiek. Dobrze, jeśli któryś z „bohaterów” (cóż za śmieszne określenie w Cyberpunku) jest fixerem. Dobrze, jeżeli gracze nieźle się znają i potrzebują gotówki.

Dobrze wreszcie, jeśli w tle puścisz techno, może być starszy „Photek” (podczas scen z „All Colours Crew” – hip-hop, byle nie polski). Nie podaję charakterystyk, bo to głupie. Nie bój się zabić graczy, to jest Cyber (chyba że naprawdę fajnie grają, wtedy byłoby szkoda). W Night City nikt nie umiera ze starości.

ROZPOCZĘCIE

Jeden z bohaterów (fixer lub najobrotniejszy) dostaje telefon od swojej dobrej znajomej, Nataszy.

– Słuchaj, stary, jest deal. Paru świrów chce tanio sprzedać tysiąc sztuk Photekonu, po osiem zero. Ja to pchnę po dwadzieścia. Wchodzisz?

– A co ja mam do tego?

– Musisz wyłożyć kasę i załatwić nam obstawę. Dzielimy się po połowie. Obstawa wchodzi w twoje koszty. Gwarantuję głową, że towar jest dobry. Pchniemy go Joemu Ferrera, jest już nagrany. Wchodzisz?

Uświadom graczowi (jeśli nie umie liczyć), że to wychodzi po 6 tysięcy na łebka – niezły szmal. Gracz musi wyłożyć 8 tysięcy. Jeżeli nasz fix się nie zgadza, to koniec przygody (może przecież pożyczycy od mafii!).

Junior.

DZIEŃ Z ŻYCIA MIASTA NOCY

Jeżeli się zgodzi, to Natasza umawia się z nim i obstawą następnego dnia w klubie „Speed”. Fix najprawdopodobniej zaprosi do spółki bohaterów. Może też od nich pożyczyć szmal.

Kiedy drużyna stawia się w pełnym rynsztunku w klubie,

Natka już tam jest. Obgaduje

z grupą szczegóły: – Mówię ja, wy stoicie z tyłu, i żeby nikt się nie ważył wystrzelić. Kiedy

skinę głową, podasz mi torbę z pieniędzmi...

Ok. godziny 21.00 wychodzą z baru, wsiadają do wozów i jadą za Nataszą. Zatrzymują się

gdzieś w strefie walki. W okolicy same pustostany, po lewej widać masywny budynek zrujnowanej fabryki. Gracze wjeżdżają w jakieś bezludne, ciemne podwórko i czekają do 22.30. Nerwowo palą papierosy, ustalają ostatnie szczegóły itd.

O 22.30 Natasza prowadzi ich na starą klatkę schodową, a potem do piwnicy. Tam otwiera kłapę w podłodze i wszyscy wchodzą do kanałów. Natasza, z latarką i planem w rękę, prowadzi ich podziemiami przez ok. 30 minut, kiedy to dochoǳą do zardzewiałej drabinki i kłapy w suficie. Pannienka wchodzi pierwsza, draby za nią, i nagle znajdują się w wielkiej, wysokiej i zagraconej częściach maszyn hali fabrycznej. Przed nimi stoi szeroki stół, dookoła kilkanaście zakapturzonych postaci rodem z Ku-Klux-Klanu ze śrutówkami i tak dalej.

– Macie kasę? – lufa obrzyna kieruje się na Nataszę.

– Macie towar? – Natasza niedbale drapie się po pupie.

– Okay, pokaż im, Jimmi – jeden z zakapturzonych stawia na stole neseser. Na znak fixerki ochroniarz stawia na stole torbę. Kaptury liczą kasę, samuraje pastylki. Jeden z nich próbuje.

– Photek.

– Gliny!!!

W tym momencie słycać głośny huk, strzały, a na bohaterów sypią się odłamki szkła. Reakcja dealerki jest natychmiastowa.

– Bierz towar!

Zakapturzeni momentalnie ukrywają się za jakimś kontenerami i innymi gratami, strzelając do nacierających ze wszystkich stron ciemnych sylwetek. Natasza błyskawicznie ocenia sytuację, waha się tylko chwilę. Żując gumę, unosi pistolet i strzela wyciągającemu rękę po pieniądze sekciarzowi w kaptur, zabiera torbę i skacze w dziurę w podłodze. Za nią lecą jej ochroniarze.

– Zamknij kłapę, ty młociu! – Natasza zapala latarkę i rusza biegiem w stronę samochodów. Po kilkunastu minutach gorączkowego biegu ciemnymi tunelami wychodzą na klatkę, potem na podwórko i do samochodów.

– Masz towar? Ja mam pieniądze. No, to zarobiliśmy. Tylko kto doniósł Policji?

Kiedy dojeżdżają do jakiegoś bezpiecznego miejsca (np. „domu” któregoś z bohaterów), żeby opatrzeć ewentualne rany i podzielić się zdobyczą, ktoś włącza telewizor.

– Kolejna wojna gangów w West Side – mówi spikerka; na ekranie widać fabrykę i trupy w kapturach. – Przed chwilą nasi korespondenci donieśli o krwawej potyczce słynnego gangu Brzytwy z mało znanym gangiem z przedmieść. Czyżby kolejne porachunki? Ilość zabitych szacuje się wstępnie na 25 osób. Łączymy się z rzecznikiem prasowym Policji. Panie Smith, jak pan i pański resort zamierza dać sobie radę z postępującą brutalizacją życia społecznego? Czy Policja naprawdę nie może... itd.

Ups! A więc to nie była Policja?

WYSTĘPUJĄ:

Czcciele Światła: To gang religijnych czubków. Ich misją jest wywabić ludzkość ze szponów Babilonu – Babilon to narkotyki, wszczepy, prostytucja itd. Standard. Jest ich ok. 20, z czego myślących ze 4. Przypominają neonazistów: łysi, w długich trenczach i kapturach. Jedna z wielu sekt, rodzących się i umierających w tym zniszczonym świecie. Nikt by ich nie zauważył, gdyby fixer Brian McAtroy nie doniósł bossom narkotykowego półświatka Night City o ich szatańskim planie: chcieli puścić w obieg dużą partię Photekonu za trutego substancją powodującą złośliwego raka trzustki. Świat bez narkomanów to świat szczęśliwy, prawda? W naszej przygodzie nie odgrywają już żadnej roli, ponieważ wszyscy nie żyją.

Smutni Panowie: Szefowie od drugów. W tej przygodzie nie dane będzie drużynie spotkać tych włoskojęzycznych biznesmenów, kontrolujących ten rejon Night City. Za wysokie progi. Za to poznają Alvara, jedną z ich długich rąk. Alvaro jest szefem małej grupki profesjonalistów na usługach mafii. Taki jakby porucznik, ale ma ambicje – zrobi wszystko, aby wspiąć się szczebel wyżej. Aktualnie dostaje polecenie unieszkodliwienia grupki szaleńców zagrażających interesom jego szefów. Jest inteligentny, więc nie robi tego własnymi rękami, tylko wchodzi w układ z gangiem Brzytwy, jak sama nazwa wskazuje, dość ostrym. Ci mają wyciąć Czcciele Światła, a Alvaro zabrać skażony photek. Dla mediów wygląda to na zwyciężającą wojnę gangów. Wszystko idzie jak z płatka – strzelanina, trupy i tak dalej, tylko że Alvaro nie znajduje narkotyków. Dowiaduje się od jednego z torturowanych czcciele, że właśnie odbywał się deal – mieli sprzedać towar umówionemu fixowi. Okazuje się, że fixer uciekł kanałami, zabierając pieniądze i pastylki. Alvaro bierze namiar na naszego „bohatera” i spywa – w oddali słycać już dźwięki policyjnych syren.

Photekon: Slangowa nazwa pastylek, przypominających połączenie extasy i LSD. Powoduje euforię, halucynacje i przyływ energii. Młodzież bierze go na imprezach, narkotyk ten staje się coraz popularniejszy na ulicach Night City. Powoduje silne uzależnienie (psychofizyczne), gwałtownie niszczy wątrobę, a przy przedawkowaniu – atak serca lub napady morderczej paranoi. Zejście bardzo nieprzyjemne (wymioty, utraty przytomności), ale można się przyzwyczaić. Nie wiadomo, czemu poszczególne odmiany narkotyku nazywane są imionami Indian, np. Porywcy Bizson, Szalony Koń lub Ponury Borsuk. To chyba taka moda. Na ulicy działka kosztuje 25-30 \$.

Photekon występujący w tej opowieści skażony jest silną substancją kancerogenną. W 90% przypadków powoduje gwałtownie rozwijającego się,



(V)agius

złośliwego raka trzustki (plus przerzuty). Śmierć w ciągu 6-12 miesięcy, chyba że kogoś stać na szpital i przeszczepy (pamiętaj o przerzutach!). Jest tego ok. 1000 pastylek, a nazywa się Siedzący Byk.

Brzytwy: To gang bez ideałów, po prostu trzymają się razem i mordują innych. Handlują czym się da, napadają i tak dalej. Wiecznie naćpani, bardzo agresywni. Jest ich ok. 100 – raczej nie spotyka się wszystkich jednocześnie, tylko w małych grupkach. Łatwo ich rozpoznać po rozpruwaczach i skórzanych kurtkach z namalowaną wielką, czerwoną kropką na plecach. Pamiętaj, że ich szef nie wie, dla kogo pracuje – wie tylko, że dla kogoś ważnego, z kasą.

Natasza: Jest ładna i zadbana, chociaż nie jest to typ modelki z żurnala – krótkie, potargane włosy, tatuaże, dobre perfumy. Energiczna, żyje na ulicy od dawna. Jeździ starym, wielkim, powgniatanym formem, przerobionym na nowoczesne paliwo. Pije, czasem coś weźmie, ale ma klasę. Miła. Niestety, ma długi. Coś jej nie wyszło w interesach i winna jest pewnemu ważnemu i groźnemu fixowi, Brianowi McAtroy, trochę pieniędzy. Kiedy ostatnio ją przycisnął, powiedziała mu, jak zamierza je zdobyć, a on uznał, że bardziej oplaca mu się zarobić parę punktów u Cosa Nostry, więc ją podkapował. Stąd ta strzelanina na początku przygody.

Lucian Alvaro: Powiedzmy sobie jedno – Alvaro to twardy koleś. Twardy, inteligentny i cyniczny. Zaczynał na samym dole, na ulicy. Spróbuj sobie wyobrazić, co ty byś zrobił na jego miejscu. Na pewno nie zapłaci za photek – woli kasę zostawić sobie. Będzie używał różnych metod: odnajdzie przyjaciół (?) drużyny, każe im (ze spluwą przy głowie) dzwonić i umawiać się w „bardzo ważnych sprawach”, przeszuka ich mieszkania, upozoruje próbę zabójstwa bohaterów, aby potem ich uratować, po prostu – co tylko przyjdzie Ci do głowy. Wie, że jeśli nie wykona zadania, jego bossowie wrzucą go do piachu. W takim zawodzie nie popełnia się błędów. Towarzyszka mu jego ludzie – 3 solosów, całkiem niezłych i z klasą. Myślących. To jest właśnie czarna dłoń mafii.

Joe Ferrera: Fixer. Zaniedbany, chodzi w brudnawych garniturach, jest nerwowy (metamfetamina), ma przylizane do tyłu włosy. Lubi dużo gadać, jest złośliwym tchórzem. Niski, chudy, bez gustu.

ROZWINIĘCIE

Bohaterowie przyjeżdżają do „domu”. Szczęśliwi, że mają i towar, i pieniądze, zastanawiają się, co dalej robić? Może któryś zje pastylkę? W każdym razie odpoczywają po ucieczce przed



(Viagrus)

policją. Wtedy niech usłyszą w mediach relację – to nie byli gliniarze, tylko Brzytwy! O co chodzi? Pamiętaj, że są przekonani, iż mają pełnowartościowy narkotyki.

Nasi bohaterowie i Natasza siedzą z opuszczonymi szczękami. Czego może chcieć od nich najniebezpieczniejszy gang z West Side? Kiedy już ma dojść do podziału łupów, słychać pukanie do drzwi. Jeden z roninów delikatnie sprawdza wizjer. Seria pocisków przechodzi przez drzwi i rozrywa jego klatkę piersiową. Kolejne strzały.

W tym czasie Alvaro wie już wszystko. Kując żelazo póki gorące, dopłaca szefowi „ostrych” coś ekstra i wysyła kilku chłopaków z jego gangu, żeby rozwalili fixera – teraz już wie, że ten ma obstawę. Poza tym – po co brudzić własne ręce? Dobrze byłoby, gdyby spotkanie drużyny z bandytami odbyło się krótko po obejrzeniu wiadomości. Oczywiście, musi być szybkie i krwawe. Po walce, jeśli drużyna będzie jeszcze żywa, najprawdopodobniej zmyje się szybko, postara zniknąć i z ukrycia wyjaśnić całą sprawę.

Skrwawiona drużyna wypada na ulicę, na której stoi jeszcze dwóch „ostrych”. Głośna wymiana zdań zakończona ucieczką naszych „bohaterów”

czyimś samochodem. Kiedy dojeżdżają do motelu „Srebrny Gaik”, ktoś nagle zadaje pytanie:

– A GDZIE NATASZA?

Gdzie Natasza? Gdzie Photek? W tym czasie Natasza znika z narkotykami. Załatwi to tak, żeby drużyna zorientowała się dopiero po fakcie. Może np. wyjść po pizzę albo w czasie ucieczki przed „ostrymi” skrócić w inną uliczkę – wszystko zależy od Twojej inwencji. Ważne, żeby wyglądało to tak: „O kurczę, a gdzie Natasza? O kurczę, a gdzie pastylki?”.

Pokój był obskurny. Odłóżona farba i gąbka na podłodze.

– Masz przynajmniej kasę? – jeden z opartych o ścianę punków właśnie bandażuje sobie nogę, ciężko oddychając. Obok niego leży Ingram Mac 10.

– Mam.

– To oddaj mi moją działkę, dobra?

W tym momencie dzwoni telefon komórkowy.

– Tak?

– Cześć, my się jeszcze nie znamy. Potrzebuję towar, który kupiliście dziś od Czcieli Światła. To mój towar, rozumiesz? Lepiej zrozum, bo takie wizyty będą się powtarzały do skutku. Umówmy się dziś o 6 rano przy pomniku Clintona, w parku na rogu 13. i 74. Lepiej, żebyś był.

– Ale...

– Co: ale? Stary, ciesz się, że jeszcze żyjesz. Oddasz mi towar, a ja się odwalę. Rozumiesz?

– Ale ja go nie mam.

– Nie masz? – śmiech. – To lepiej go znajdź.

Będę czekał pod pomnikiem.

W rezultacie drużyna trafia do jakiejś w miarę bezpiecznej kryjówki, bez Nataszy i towaru, za to z Alvarem na plecach. On oczywiście nie uwierzy, że drużyna nie ma już narkotyków – był przygotowany na bajeczkę w tym stylu. Uruchomił więc wcześniej przygotowaną machinę przymusu, żeby wyrwać od nich Photek – tylko o to mu chodzi. Ma dosyć szerokie kontakty, więc znajdzie ich wcześniej czy później.

– Trzeba znaleźć tę zdzirę! Komu ona miała sprzedać towar? Joemu Ferrera? Jedziemy!

Natasza na początku planowała „uczciwie” z drużyną te pieniądze zarobić, ale kiedy okazja sama weszła jej w ręce... w dodatku te Brzytwy... Okazja czyni złodzieja. Teraz trochę tego żałuje, ale przecież nie wróci i się nie wytłumaczy –

trzeba grać do końca. Natasza nie sprzedaje Photeku umówionemu dealerowi, bo gracze o nim wiedzą i pewnie tam na nią czekają. Umawia się więc z „All Colours Crew”, ochroniarzami z lombardu „Złoty Strzał”. Oni oczywiście zapłacą jej dużo mniej niż miała dostać od Ferrera, ale to zawsze coś. A potem Nataszka wylatuje do Seattle zacząć nowe życie.

– Cholera, gdzie ona się mogła podziać? Jest już 2.30!

– U Ferrery jej nie było.

– Nie musiałeś go zabijać!

– Wkurzył mnie.

– Gdzie ona może być?!

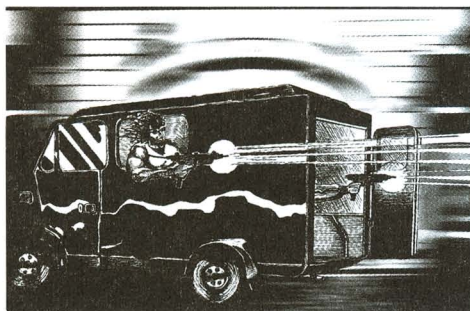
– Czekaj, zadzwonię tu i tam.

– Dobra, ja też. Może ktoś coś wie.

Bohaterowie, przyciskani przez Alvara, spróbują pewnie odnaleźć Nataszę. Jeżeli będą się bardzo starali, dowiedzą się, że sprzedata towar ochroniarzom ze „Złotego Strzału”. Powiedzą o tym pewnie Alvarowi, ale on będzie udawał, że

im nie wierzy. Chce załatwić ochroniarzy rękami bohaterów. Dopiero jeśli im się nie uda, wkroczy ze swoimi solosami. Drużynę zabije tak czy inaczej. Pamiętaj, że bohaterowie cały czas nie wiedzą, że chodzi o zatruty narkotyk! Postaw ich w takiej sytuacji: Alvaro dał im np. dwa dni na oddanie na-

rkaty, potem będzie ostro. Gracze wiedzą, że Photek jest w posiadaniu „All Colours”. Co zrobią? Kogo bardziej się boją? To jest właśnie krawędź.



(V)agius

ZAKOŃCZENIE

„All Colours Crew”: Paczka wielkich Murzynów. Wynajmują się jako ochrona jednego z wielu na przedmieściach lombardów „Złoty Strzał” (sama ich obecność odstrasza bandytów). Wychowali się w strefie walki, tworzą tak zwane „crew”, załogę – po prostu jeden za wszystkich, wszyscy za jednego.

Malują po murach, słuchają hip-hopu, imprezują, strzelają, czasem eskortują pieniądze z lombardu. Możesz traktować ich jak Nomadów. Jest ich sześcioro, lubią uzi. Jeżdżą czarną furgonetką, mieszkają na własnym squacie. Tacy jak oni tworzą Night City.

ZŁOTA BRAMA

Aleksandra Mochocka, primo voto Marczyńska
Michał Mochocki

Dokończenie z poprzedniego numeru.

NAD MOTŁAWĄ

(z „Dyariusza...”)

„(...) Ostawiwszy JM Łapickiego bez przytomności, udali my się rankiem 26 Aprilis nad Motławę, gdzie nawę wielką, co na szwedzkich posłów czekała, nam wskazano. Jeno niczego dokazać tam nie mogliśmy, wejść na okręt prawa nie mając, ni żadnego w tym interesu. Chodzili my tedy *aequo animo* tam i sam, niby to śpichlerzom, statkom, towarom się dziwując, ukradkiem zasię na szwedzki okręt pozieraliśmy, czyli nie pokażą się oni rajtarzy. I tak żeśmy dzień cały na próżno strawili, prócz garstki pachotków nikogo na okręcie nie uświadczywszy. Żli tedy do karczmy żeśmy się wrócili”.

Komentarz: tego dnia gracze raczej nic nie zdziałają. Szwedzi wjechali do miasta Bramą Wyżynną (strażnicy mogą pamiętać, że ruszyli ku Bramie Złotej), ale tu trop się urywa. W wielkim portowym mieście wpadli jak kamień w wodę. Jedynym śladem jest potężna karawela poselska (B) stojąca na Motławie, ale na pokładzie dostrzec można tylko nielicznych majtków i – czasami – jednego oficera (załoga ma wolne i hula po tawernach; mało który wraca na statek nawet na noc), nie da się zaś w żaden sposób sprawdzić, kto przebywa w kasztelach albo pod pokładem. Jednak gracze nie powinni się nudzić – nad Motławą wre życie. Przy okazji mogą zobaczyć przybywający na rozładunek smukły, lekki szkuner, odróżniający się na tle ocieżałych kog i karawel oraz małych pink i balingarów. To okręt kaperski „Pokutnik”, z którego na ląd wysypie się strojna i zbrojna załoga.

Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, gracze powinni być przekonani o beznadziejności swych poszukiwań. Znaleźć w Gdańsku trzech ukrywających się ludzi, bez żadnych konkretnych wskazówek? Zapewne nie mają pojęcia, co robić dalej. I o to właśnie chodzi. W atmosferze zniechęcenia i bezradności nagłym zwrotem akcji wprowadzi my wątek drugi.

Wyjątek: w przypadku, gdy któryś z BG nacyjnychmiast po przyjeździe do Gdańska popędzi do portu, zdąży zobaczyć jednego ze ściganych. Gdy ów BG znajdzie się nad Motławą, ujrzy Christiana schodzącego właśnie z pokładu karaweli i znikającego w najbliższej ulicy. Tam Szwed wskoczy na konia i rychło zgubi prześladowcę (najpewniej nawet o tym nie wiedząc).

KAPROWIE JEGO KRÓLEWSKIEJ MOŚCI

(z „Dyariusza...”)

„Gdy pod »Lewiatana« przybyliśmy, śmiechy a krzyki aże na podwórцу słyszeć się dało. *Itaque in taverna venimus et videmus* kompaniję chwacką, barwne kaftany, pierścienie, króciće, rożny i kordy szerokie, gęby butne a roześmiane, piją na umór, śpiewają, na bandurce i fujarkach przygrywają. Wiadać, awanturniki srogie i zabijaki, lubo u karczmarza radość na obliczu miasto trwogi; siedzi i wino goli z nimi i synem pospołu, a córy usługują. (...)”.

Komentarz: brat gospodarza, Grzegorz, jest bosmanem, a młodszy syn, Jaśko, jungą na kaperskim szkunerze „Pokutnik”. Statek przyplłynął właśnie do Gdańska, złupiwszy bogaty szwedzki korab handlowy. Po rozładunku statek opuścił Motławę i zakotwiczył pod twierdzą w Wisłoujściu, skąd reszta załogi przybyła do miasta lądem. Karczmarz nie posiada się z radości, widząc syna i brata, tego wieczora, więc „Lewiatan” trzęsie się w posadach. Trzy beczki piwa za darmo, kapela, hulanka i tańce ściągają niemały tłumek. Karczmarz zapozna BG z bratem i innymi kaprami (jest i kapitan, Kacper Pielch). Pijaństwo, tańce i opowieści – czegoż chcieć więcej?

Kaprowie nie pomogą w szukaniu Szwedów. Lecz jeśli BG sami ich odnajdą, kilku kaprów (zwłaszcza bosman Suchokost) z chęcią pójdzie dotożyć „szewluchom” po mordzie.

Kaprowie i ich szkuner będą wkrótce potrzebni.

ZBRODNIA WYCHODZI NA JAW

(z „Dyariusza...”)

„Dnia 27 apryla, po opilstwie z żeglarzami ciężkim, JM Łapickiego nalazszy dalej bez ducha, wyszli my na miasto, po prawdzie to ani wiedząc, gdzie się obrócić. Gdyśmy tak ku ulicy Długiej i Złotej Bramie zmierzali, widzimy: dwóch łotrów za dziewczętką jasnowłosą goni, ona zasię ku nam ode Długiej pędzi, do nóg nam upada i ze szlochcem o ratunek błaga, iżę ją mordować chcą. Łotry nadchodzą, ojciec i syn, geby u nich ponure a zbrodnicze, włos skottuniony, ślepią zię i fałszywe, acz w kubraki nienajgorsze przyodziani.

– Oddajcież dziewczkę, panowie! – woła młodszy.

Na to go stary w łeb, czapkę zdjąc i przepraszając każe, sam w pas się kłania.

– Dziewka ona – powiada – niespełna rozumu jest, sierota przeze mnie przygarnięta, tedy upraszam, iżbyście łaskawie ją oddali.

Ona zasię JM Jeremiasza Kozę pod kolana ująwszy, zaklina, by jej niewinnej mordercom nie wydawać. Pytam ja tedy onych rzezimieszków, mają li pergaminy na opętanej kuratele. Stary się po łbie drapie, czapkę w garści miesi; rzecze w końcu, że doma ostawił, za czym raz jeszcze pokornie suplikuje, by dziewczkę wziąć mu pozwolono. Tom mu powiedział, że łże jako pies w żywe oczy, i że wnet go pod sąd powiedziem. Na to cofać się jęli i przepraszając, iżę nam wnet z oczu zniknęli.

Tandem wzięli my niebożatko do karczmy, lubo w szlochaniu długo nie ustawało. Wždy w końcu nieboga przyszła do zmysłów, z pomocą Bożą, rozejrzała się przytomnie i krzyk straszny wydała. I po raz drugi na kolanach przed nami ratunku prosi, wszelako nie dla siebie, a dla rodzonych jej braciszków i siostrzyczki młodszej. Pokazało się, że rodzeństwo całe przez zbójców na rzeż wiezione było, w kufrach zamknięte, skąd ona jedna zbiec zdołała. Gdzie ojciec, matka – pytamy. Z płaczem opowiada tedy, nam zasię groza gardła ścisła, a włosy na łbach jeży. Ja tedy opisu poniecham, gdyż historję całą po latach pięciu spisał był już towarzysz nasz przezacny, JM Zygmunt Strzelecki, któremu nieboga owa do serca przypadła okrutnie. Kiedyśmy dzieciątka niewinne byli zratowali, winnych zasię za Bożą łaską pokarali, pierwszego dnia września Roku Pańskiego 1617, pojął tenże Strzelecki dziewczętkę ową za żonę, Panie Boże daj im, co najlepsze. Opis historyjey owej do rąk własnych odeń otrzymałem, com też niżej skopiowałem”.

OPOWIEŚĆ PANNY

(z „Przypadków
JM Jadwigi Strzeleckiej,
primo voto Dowmont
Siesickiej, przez męża jej
Zygmunta Strzeleckiego
dla potomności
spisanych”)

„(...) Jadwisia moja z rąk oprawców bezwstydnich wyrwana, ileż wycierpieć musiała, nim też spokoju i dobrego bytu w stadle naszym zażywać mogła. A było to tak, że jej matka, Elza Neumann, poznała raz w mieście Gdańsku szlachcica litewskiego, Andrzeja Siesickiego z Dowmontów Siesickich. Miała wtedy Elza lat siedemnaście i myśleli ją rodzice (a ojciec był kupiec gdański bardzo zamożny) za jakiego bogatego Niemca dać, nie za takiego Litwina-szarka, jakim naówczas pan Andrzej był. Ni rozpacz dziewczyńska, ni łzy, ni pana Andrzeja starania i prośby nic tam pomóc nie mogły, zawzięły się tłuste kupce i tyle. Że zaś panna Elza piękną była jak ten kwiatuśzek, pan Andrzej zacny, i światła poza sobą młodzi nie widzieli, tak też i bez pozwolenstwa rodziców pobrać się postanowili. Elza tyle że uniosła ze sobą świecidełek trochę i kamyczków, co to w jej posagu być miały, i w jednej sukni jak stała, tak z panem Andrzejem z domu rodzinnego uciekla. Zaraz też, a był to rok 1595, ślub wzięli; że był pan Andrzej sierota i bez ziemi, za owe świecidła, które wcale wiele warte się okazały, kupili mająteczek niewielki w Inflantach i tam osiedli.

Mieli Andrzej i Elza dzieci pięcioro, a z tego, co Jadwinia moja powiadała, może i jeszcze jedno. Pierwsza porodziła się im Jadwiga, małżonka moja, w rok po ślubie; potem w 1598 Zofia; w 1600 Jędrak i w rok później bliźnięta, Stanisława i Stanisław. Żyło im się biednie, lecz uczciwie, aż tu wojna ku ich posiadłości się przybliżyła. Pani Elza z dziećmi dla bezpieczeństwa do Prus Książęcych wyjechała. Sam pan Andrzej na wojnę ruszył, i to na swoją zgubę, bo zginął prędko, wraz z towarzyszem, który we dworze swoim pruskim pani Elzie gościnnie ofiarował. Wnet rodzina człeka onego, spadek objąwszy, wdowę z dziatkami precz wyгнаła. Elza, że była w odmiennym stanie i sama jedna na tym świecie się bez pomocy niczyjej ostała, zamyśliła do Gdańska wrócić; pokłonić się

ojcu, matce, może przebaczą i przyjmą. A Elżę owszem, pani matka (bo ojciec zmarł był już) przyjęła, bez nijakiego wszakoż przebaczenia. Pierwej kazała jej się z szatek rozdziać, dziecieczki małe w krąg ustawiwszy, i pękiem skórzanych rzemieni po plecach biła, aże niebodze strugi krwi po nogach pełzały. Zelżyła też Elżę podle, jak tylko mogła najgorzej, szczególnie zaś za to, że dzieci w katolickiej wierze ochrzczone zostały. Krzyczała wiedźma stara, że tego pomiotu diabelskiego pod dachem swoim nie chce, ale ją zapłakana Elza ubłagała, bo i co miała czynić?

– Słuchajcie wy – pani starsza rzekła dziatkom. – Macie cicho siedzieć i ani słowem jednym nie pisnąć, bo jak nie, to matce waszej nie tak skórę złoje i was wszystkich, bękarty, do rynsztoka, het, wyrzucę!

Takie to przywitanie w domu Neumannów Jadwisia moja pamięta.

Za czym Jadwidze i jej czworgu rodzeństwa kazała pani starsza na poddaszu mieszkanie wysposobić. Tam dwanaście lat zamknięte jak w więzieniu sieroty niewinne siedziały. Jedna tylko służka pożywienie im zanosila i rzeczy do uprania brała. Gdy święta jakoweś były albo i gdy pani Neumann gości u siebie miała, często przepominała ona służka o postudze i dziecieczki głodne oraz brudne żyły. Raz w tygodniu, przy niedzieli, na poddasze włąziła wiedźma stara i dziatkom do nauki księgi kalwińskie przynosiła, a z czego miały uprzednio zapamiętać, przepytywała. Wiele tego było i trudne, bo pani Neumann nie lubiła, jak kto w próżności żywot pędził i takie dzieciectwom wymyśliła zajęcia. Jeśli zaś czego się w czas nie nauczyły, bijała je kijaszkiem specjalnym, z zamorskich krajów przywiezionym, co się bambus nazywa, a choć byś nim ciął do żywego, nigdy się nie łamie.

A zaś czego natenczas sieroty wiedzieć nie mogły, Elza całkiem sobie wygodnie żyć poczęła. Matka jej podawała, że córka wdową jest bez dzieci nijakich i sama też wyrodna za taką się miała. Do Artusowego Dworu na tańce chodziła, słodkie oczy do rajców i inszych kupców robiąc.

Stara zaś pani Neumann, gdy lat kilka minęło, obmyśliła rzecz straszną: dzieci niechcianych się pozbyć. Przy lekcyj sprawdzaniu, niby to za nagrodę, delicyje jakieś cukrowe zaczęła dzieciom nosić. Te z początku myślały, że to z serca dobrego. Ale też czas jakiś nie upłynął, a chorować zaczęły, osobliwie te młodsze i słabsze. Twarzyczki im pobladły, posiniały, pot się kroplami z czoła lał, aż jedno z owych dwóch

najmłodszych zmarło całkiem. I dalej by bała wstrętna własne wnuki truła, gdyby nie przypadkiem moja Jadwisia smaku do cukrów jak raz nie miała, delicyj onych nie zjadła, a przez to najwyraźniej lepiej jej było. Ciasta one zaczęły więc sieroty za okienko precz rzucać, a same przed wiedźmą słabość symulowały. Jej to zaś wedle planu było, bo bała się, grzesznica, raptownie nic żywota dzieciak przeciąć, z wolna je mordować wołała.

W końcu jednak pani Elza na takiego kupca natrafiła, co i bogaty był, i wśród patrycjatu znaczny, i pomyślała pójść za niego. I tak się zmówiły ze starą, że dzieci poza Gdańsk dobrze wywiozą, bo trzeba Elzie przyznać, że o onym truci nic nie wiedziała i źle dziatkom nie życzyła. I gdy tak w domu całym przygotowania do wesela się miały, posłała pani stara zbirów trzech ze skrzyniami dla ukrycia dzieci, żeby je wywieźć ukradkiem. Tak też łajdaki Jadwisię, Jędrka, Zosienkę i Staśka w skrzynie pokładli, a już to sieroty myślały, że ich ostatnia idzie godzina. Szczęściem od Boga i Matki Jego udało się Jadwidze z kufra w drodze wymknąć, i że wóz wolno się toczył, zeskoczyła i uciekać jęła. Łostry dwa w pogoń się rzucili, ale też i Jadwisia na naszą kompanię wpadła, co tośmy po Gdańsku z panami (...) Szwedów zdradców szukali, i znalazła u nas poratowanie”.

Komentarz: to wszystko prawda. Otrute dziecię zagrzebano w piwnicy. Tam też leżało od lat paru truchelko najmłodszego dziecka Elzy, zaraz po urodzeniu uduszonego przez babkę.

Teraz zaś, gdy Elżę pojął ma za żonę bogaty Gottlieb Schulz, dzieci trzeba usunąć z poddasza. Babka nie posunie się jednak do dzieciobójstwa, nie ukryłaby tego przed córką. Dlatego Franz, stary, oddany sługa, wyszukał rodzinę Grzelów, rybaków-rzeźmieszków (ojciec, matka, trzech synów i córka – ojciec i synowie trudnią się głównie kradzieżami i rozbojem w Gdańsku), którzy za stałą kwartalną opłatą chętnie wezmą dzieci Elzy do roboty w obejściu, a trzymać je będą w solidnej, drewnianej szopie lub w loszku. Mieszkają w chacie rybackiej w Brzeźnie, na uboczu wioski. Lecz jeden z kufrow popusty miał zamek i dziewczę zdołało uciec.

Resztę dzieci zmusi Grzelowa do pracy, nieśczęsna Zosia zaś będzie przedmiotem bezczynnych pragnień rzeźmieszków. Na jej szczęście, zbiry przeważnie łażą za BG po Gdańsku, a gdy wracają, żona ma baczne oko na starego Grzelę, ten zaś zawistnie pilnuje synów. Nie wiadomo tylko, jak długo będzie się to udawać.

NIEOCZEKIWANE SPOTKANIE 1

(z „Dyariusza...”)

„Kiedyśmy tedy o panny Jadwigi terminach srogich usłyszeli, ostawili my ją w piecy karczmarzowej Kasi, zacnej i troskliwej kobiety, za czym na Długą pospieszyli, gdzie dziad proszalny kamienicę pań Neumann nam pokazał. Ledwo zaś to uczynił, JM Koza cap mię za rękaw i w tłum patrzyć każe. Widzę ja, oblicze Szweda łysnęło, onego galanta, co zwykł był zdradziecko nożami ciskać. Podeszli my bliżej; zwątpili: on to czyliż nie on? Z oblicza podobny wielce, wszelako strój na nim francuski, barwny, lśniący, rapier u boku paradny, kapelusz szeroki z pawimi pióry... Zoczyć nas musiał lubo nie przeląkł się wcale, jakoby nas nie poznawał (...).”

Komentarz: wracamy do wątku I. Jeśli BG zechcą zlokalizować domostwo pań Neumann na Długiej (C), tam właśnie, zupełnym przypadkiem, spotkają Christiana idącego do kochanki (D). Starosta Gry winien jednak trzymać ich w niepewności. Twarz niezwykle podobna, lecz zupełnie inny strój i oręż. Nie są więc pewni. On zaś, jeśli pozwolą się zauważyć, nic nie da po sobie poznać. Jeśli go zagadną, udawać będzie francuskiego przybysza („Mon Dieu! Je ne parlais jęsyk pąski, Monsieur”). Jedynym elementem, po którym można go poznać, są ulubione sztylety – jeden za pasem, jeden w bucie. Niech jednak gracze sami, bez podpowiedzi Starosty, zadeklarują, że zwracają uwagę na sztylety. Co począć dalej – patrz „Wątek I”.

NIEOCZEKIWANE SPOTKANIE 2

(z „Dyariusza...”)

„(...) iżeśmy nagle w kawalerze jakowymś, co z dziewczką służebną podłe studni gadał, kapitana szwedzkiego poznali. Ów wnet dyskurs zakończył, kapeluszem się pokłonił i przed się podążył, dziewczka zaś z wiadrami w bramę wlaża. Myśmy więc za Szwedem *properaverunt*. (...)”

Komentarz: gracze zgubią Christiana za pierwszym razem. Od teraz, jeśli wie, że go szukają, młodzik będzie ostrożniejszy i niełatwo da się złapać czy śledzić. Dlatego dajemy drugą

szansę. Oto, w dowolnym dniu, BG natkną się na kpt. Hagena, gdy ten szukać będzie Friedricha Erdmanna (patrz „Wątek I”).

Wątek I Prolog

Wielkie szwedzkie poselstwo, prócz układów pokojowych, prowadziło zreczną i tajną grę. Przekupieni dostojnicy Zygmunta III zdradzili im wiele tajemnic. Odkryli m.in. kamuflaż i cel misji Holendra. Dwunastu zaufanych Szwedów w przebraniu rajtarów popędziło więc śladem szkutnika. Wulf Hagen, oficer sekretnej służby Gustawa Adolfa, powiódł ponadto ze sobą opatrzone pieczęciami „roty” – niedawno zdobyte zaprzysiężone deklaracje lojalności polskich dostojników wobec korony szwedzkiej, czyli jawne świadectwa zdrady. Reszta poselstwa, z tabo-rami, służbą, podarkami, wyruszyła także, lecz wlecze się do Gdańska powoli, więcej popasając, niż jadąc.

Zaskoczony przez BG na trakcie, kapitan Hagen nie zaryzykował utraty dokumentów. Kazał czterem podwładnym powstrzymać pogoń, sam zaś ze swym bratankiem Christianem i rannym Herjolfem zbiegł.

Dawniej planował poczekać na posłów na statku, lecz na wypadek, gdyby któryś z BG dotarł do Gdańska i miał dość wpływów, by poddać okręt kontroli, zatrzymał się u jednego ze szwedzkich szprymierzeńców, kupca winnego Jana Zekiera.

Szwedzi utrzymywać będą kontakty z czworogiem gdańszczan:

1. Jan Zekier – kupiec, właściciel kamienicy i wniarni na ul. Szerokiej (E), u niego Szwedzi mieszkać planują przez cały czas. Zekier ma żonę i troje dzieci, prócz tego czworo służby. Nikt z domowników nie wie, że pan domu od dawna pozostaje na usługach Oxenstierny, a jego goście to szpiedzy.
2. Mistrz Florencjusz, uczony alchimista. Zamieszkuje niewielką basztę przy ul. Korzennej, część dawnych fortyfikacji Starego Miasta (F). U niego Szwedzi przechowują nieco broni i kilkanaście kompletów strojów, a także siodła, mapy i różne przedmioty. Tam też zaopatrują się w trucizny i mikstury. Christian, zainteresowany alchemią, spędza tam nieraz długie godziny. Drewniane ogrodzenie wraz z basztą i częścią dawnego muru obronnego tworzy trójkątny podwórzec, gdzie obecnie stoją szwedzkie wierzchowce.

3. Pani Helena Wąsiecka, 35-letnia wdowa po gdańskim rajcy. Z pochodzenia szlachcianka, używa rodowego nazwiska. Mieszka w kamienicy na Długiej, w pobliżu Złotej Bramy (D). Pani Helena jest zamożna, utrzymuje kucharkę, trzy pokojówki i dwóch chłopców-lokajczyków. Jako zwierzątko domowe hoduje specjalnie kąpaną i czesaną owieczkę. Bierze czynny udział w życiu wyższych sfer gdańskich, dzięki czemu jest zorientowana w polityce miejskiej, a po części i państwowej. Wszelkie informacje przekazuje młodemu kochankowi, Christianowi, będąc świadoma faktu, iż jest on szwedzkim agentem.
4. Friedrich Erdmann, 83-letni kulawy żebrak, dawny pułkownik kawalerii austriackiej. Pod jego komendę trafił przed laty kapitan Wulf Hagen jako młody zabijaka i nędzarz. Erdmann dostrzegł jego wojskowy talent i wybałwił z tarapatów (długi, bójki, rabunki). Hagen zawdzięcza mu wszystko. Srodze boleje nad tym, iż stary weteran, wypadłszy z łask cesarza, chronić się musi za granicą, żyjąc w przytułku i żebrząc pod kościołami. Jest nałogowym pijakiem. W chwilach trzeźwości spisuje historię swego życia. Kapitan Hagen odwiedza starca codziennie, wspomagając go złotem i przyjaźnią. BG, idąc za kapitanem, zobacza spotkanie obu przyjaciół pod kościołem Św. Piotra i Pawła na Starym Przedmieściu (G).

Szwedzkie poczynania

Po przybyciu do Gdańska Szwedzi udali się do alchemika, gdzie Hagen pospiesznie napisał list do kapitana karaweli i Christian pognał z piśmem do portu. Potem Szwedzi, przebrawszy się, powędrowali do Jana Zekiera. Przez cały następny dzień nie wychylali nosa, na próżno oczekując kompanów, którzy polegli na trakcie w walce z BG.

Począwszy od następnego dnia, Christian w przepysznym stroju, z rozmaitymi podarkami, co dzień udaje się do kochanki, Wulf Hagen zaś do starca Erdmanna, którego zabiera do najlepszych gospód. Drogi ich oraz BG przeciąć się mogą niejednym raz.

Dotyczy to zwłaszcza Christiana, bo kamienica p. Wąsieckiej stoi przy Długiej (D). Pierwsze spotkanie („Nieoczekiwane spotkanie 1”) winno nastąpić, gdy BG iść będą do pań Neumann (C) po raz pierwszy lub już zaproszeni na wieczerzę.

Napotkany Szwed może doprowadzić BG do kryjówki u Zekiera (E) dwójako: schwytny

albo śledzony. Pojmanie Christiana na Długiej nie uda się – lotr skoczy pod jakiś stragan, zrzuci go BG na tły, ciśnie w któregoś sztyletem i tyle go widzieli. Śledzony doprowadzi ich do kamienicy Wąsieckiej – stamtąd, na prośbę pani, wyjdzie tylnym wyjściem. Tak czy siak, tym razem im zniknie.

„Nieoczekiwane spotkanie 2” może nastąpić kiedykolwiek, wedle życzenia Starosty. Próba pojmania kapitana za pierwszym razem także nie powinna się udać (niech wskoczy na jadący wóz czy coś takiego). BG mogą go za to śledzić, bo jest zamysłony i strapiiony.

Od tej pory składamy wszystko w ręce Starosty Gry. Szwedzi dalej będą odwiedzać znajomych, jeśli jednak BG pozwolą im się dostrzec, będą dużo ostrożniejsi (przebrania, kluczenie ulicami). Jeśli BG zechcą śledzić kluczącego Szweda, i oni winni się przebrać, inaczej zostaną rozpoznani. Pamiętaj też, Starosto, by nie zaprowadzić graczy od razu do celu. Niech Christian od kochanki pójdzie kupić jej nowy prezent, odwiedzi alchemika i posiedzi tam kilka godzin, potem popije w jakiejś gospodzie, dopiero potem wróci do Zekiera. Hagen wraz z dziadem pójdą do karczmy, żreć, pić i gadać będą do upadłego, potem udadzą się do przytułku (H), gdzie Erdmann pokaże swe zapiski, stamtąd pójdą na mszę wieczorną (luterską) do wspaniałego kościoła N.P.Marii (18). Wtedy dopiero kapitan dołączy do swoich.

Rozwiązania

Nie sposób tutaj przewidzieć, jak gracze zbio-
rą się do sprawy. BG mogą zwrócić się o pomoc
na ratusz (bezsukutecznie), do kaprów lub urzędni-
ków królewskich (dostaną może kilku ludzi, nic
ponadto). Wyśledzenie i przyciśnięcie alchemika,
Erdmanna, czy Wąsieckiej odsłonić może kilka
ciekawych historii, ale żadne z nich nie wie, u ko-
go zatrzymali się Szwedzi. Jeśli BG przygotowują do-
bry plan, mogą złapać obu Szwedów pojedynczo
– ale na ulicach jest sporo ludzi, a straż miejska
nie darmo bierze pieniądze. Ze złapanych Szwed-
dów niełatwo coś wydobyć. Do tego ci próbować
będą przeciągnąć BG na stronę szwedzką, lehcąc
ich pochlebstwami i kusząc złotem – Zygmunt III
(też Szwed) nie jest lubiany przez ogół szlachty:
można to wykorzystywać.

Jeśli BG wysledzą kryjówkę, mają doprawdy
szerokie możliwości, od brutalnego ataku z zasko-
czenia, aż do porwania Jana Zekiera i zmuszenia
go do zeznań przed magistratem, by szpiegami

zajął się czynnikami oficjalne (trudno Gdańsk do czegoś zmusić, ale w oparciu o zeznania Zekiera sprytny szlachcic może sobie poradzić).

Na domiar złego, w Gdańsku tuba z papierami jest pod opieką Herjolfa, który nie wychodzi na miasto, kurując zranioną rękę. Gdy BG złapią Hagenę i Christiana, będą musieli pójść jeszcze po Herjolfa. Jeśli BG wtargną do kamienicy Zekiera, szermierz będzie się starał dostać na parter i zbiec z dokumentami do alchemika.

Co dalej?

Jeśli BG nie zdobędą papierów w cztery dni, piątego ocknie się Łapicki, słaby, acz zaraz każe posłać do królewskich oficjeli i zacznie ich pozyskiwać. Dostanie paru ludzi pod komendę i pogoni ich do poszukiwań. Sam leżeć musi w łóżu, ale stara się nadzorować akcję.

Siódmego dnia do Gdańska dotrą szwedzcy posłowie. Ci Szwedzi, którzy wymkną się BG, posła przez umyślnego wiadomość, że wejść na pokład w porcie nie mogą, lecz mają inny plan. Traf jednak chciał, że mały obdartus, którego Szwed wybrał na gońca, miał szwedzkiego ojca, a do tego umiał czytać. List był otwarty, bo Szwed zgubił pieczęć... Niegłupi chłopak zorientował się, że sprawa jest warta świeczki, gdy więc odniósł Szwedowi poselską odpowiedź (zalakowaną), powrócił do portu i jął się rozglądać, czy ktoś nie interesuje się zbytnio karawelą. Jeśli BG będą obserwować statek, chłopiec uda się wprost do nich i za opłatą zdradzi, co było w liście. Gdy BG w porcie nie będzie, chłopcu zapłacą ludzie Łapickiego.

Plan szwedzki jest taki: karawela wypłynie z miasta jakby nigdy nic, minie Latarnię, po czym poześlę niby w stronę dal. W istocie zaś rzuci kotwicę, gdy tylko skryje się za Półwyspem Helskim. Sowiec opłacony rybak łodzią dostarczy Szwedów z dokumentami na pokład.

Jeśli informację zdobył któryś z ludzi Łapickiego, ten i tak zaangażuje BG do pomocy.

Nie wiadomo jednak, z którego miejsca Szwedzi mają wyruszyć. Nie ma czasu ni ludzi na przetrząsanie całego wybrzeża. Teraz przyda się znajomy kapitan kaperskiego szkunera, który da się skaptować. Oczywiście, nie do ataku na okręt poselski, lecz po to, by przejąć na morzu jedną rybacką łódź... BG czeka szybka jazda konno do Wisłoujścia i wkrótce, gdy kapitan uzyska zezwolenie na wyjście z portu, szkuner wypłynie w morze i zakotwiczy za Helem, czekając na ofiarę. Po jakimś czasie zjawi się karawela i też

stanie na kotwicy, acz dość daleko od „Pokutnika”, na pełnym morzu.

Za pół godziny BG ujrzą samotną łódkę, wylaniającą się zza cypla półwyspu. Gdy szkuner zwróci się ku niej, a załoga wyceluje w Szwedów ze dwie dziesiątki luf, ci dadzą ognia w powietrze. Na ciężkiej karaweli zaczynają wybierać żagle i ze czterdzieści armat z wolną poczną sunąć na spotkanie „Pokutnika”. Szwedzi na łódce nie poddadzą się, licząc na pomoc swoich. Jednak karawela jest za daleko. Kapitan Pielsz może staranować łódź dziobem, dobić do niej burtą i umożliwić abordaż lub kazać Szwedów powystrzelać. W każdej sytuacji, gdy jasne się stanie, że Polacy są górą, któryś Szwed ciśnie tubę do wody... zapomni jednak jej otworzyć. Przez pewien czas, nim skóra namoknie, tuba unosić się będzie na falach, a jej zawartość da się uratować...

Co poczną kapitan karaweli, zostawiamy Tobie, Starosto. Wiedz jednak, że jeśli wywiąże się bitwa, kapitan Pielsz za napad na posłów może dać gardło – nawet, jeśli to oni zaczęli, bo zwał całą winę na niego – a kaprom-rozbójnikom nikt nie da wiary. Jedynie zeznania BG zostaną potraktowane poważnie.

Koniec

Jeżeli BG wybitnie się zasłużą, Łapicki bez zawiści przedstawi królowi ich (i kaperskie) dokonania, pomniejszając tym swoje. Odzyskane listy i plany królewskie były bardzo cenne. Natomiast Łapicki nic nie wie o nie mniej cennych „lojalkach” polskich zdrajców. Jeśli BG otworzą tubę (mają czas, wszak Łapicki nie rusza się z „Lewiatana”), mogą je podprowadzić (rotymają pieczęcie, lecz nie są zalakowane). BG mogą oddać je królowi, za co spłyną na nich wielkie łaski – tureckie konie, złote szable, klejnoty, urzędy ziemskie, może i starostwa... (Zygmunt III znany był z hojności, która zrodziła fortuny magnackie i zarazem zrujnowała skarb królewski). Mogą też schować owe rotyskrzętnie w zanadrze i zbić fortunę na szantazowaniu zdrajców. Tak czy siak, narobią sobie wielu wrogów.

OPCJA 1: Jeśli Staroście nie odpowiada morskopotyczka, niech zdecyduje, że w liście, który przeczytał chłopiec, Szwedzi napisali wyraźnie, iż wypłyną z rybackiej wioski Jelitkowo. BG dopaść ich mogą wówczas na lądzie.

OPCJA 2: BG mogą przejść na służbę szwedzką – to też dobrze. Ramię w ramię ze

Skandynawami walczyć będą przeciw ludziom Łąpickiego, potem zaś Oxenstierna znajdzie wiele sposobów na ich przydatność dla szwedzkich trzech koron.

Wątek II

(Pamiętajmy, że Jadwisia jest pewna, iż wszystkie dzieci mają być poza miastem zabite i to właśnie opowie BG).

Myśliwi zwierzyną

Łajdacy, którzy ścigali Jadwigę, nie dadzą łatwo za wygraną. Wycofają się, to prawda, ale ojciec wnet pośle syna do Elzy Neumann, drugiemu każe zawieźć resztę dzieci na miejsce i rychło wrócić, sam zaś będzie odtąd śledził BG (zabawne: zajęci tropieniem Szwedów mogą zapomnieć, że samemu warto się rozglądać). Jeśli BG zostawią Jadwisie samą (lub pod opieką tylko jednego z nich), Grzela z dwoma synami spróbuje ją wykraść – tu nieoceniony okaże się karczmarz, jeśli BG nie zdążyli go obrazić. Gdy Grzela wyśle drugiego syna (BG go nie widzieli) by o nich wypytał, Zan przegoni hultaja i uprzedzi swych gości. Jeśli jednak BG znów zostawią dziewczynkę w pieczy Katarzyny Zan, zbiry powrócą i spróbują siłą porwać ją z kuchni. Od Starosty zależy, czy im się uda.

Jeśli BG rozglądają się od czasu do czasu, zauważą idącego za nimi Grzele. Łajdak jest jedyną osobą, którą BG chwycić mogą na ulicy, a żaden patrol nie weźmie go w obronę, gdy opowiedzą, o co chodzi. Spryciarz trzyma się jednak w sporej odległości. Schwytyany i przypieczony, szybko zmięknie. To chyba najłatwiejsza droga odzyskania dzieciaków, ale lepiej na to pozwolić dopiero po „Wieczerze”.

Cel

Wozu, którym wieziono dzieci, nie da się odnaleźć (uciekająca Jadwiga będzie zbyt przerażona, by myśleć logicznie; powie BG o wozie dopiero, gdy nieco się uspokoi, a wtedy będzie za późno). Zatem jedyną drogą jest rozmowa z paniami Neumann (stary służący Franz też zna całą sprawę, lecz prędzej da się zamęczyć, niż coś powie).

Jadwiga nie umie wskazać kamienicy babki; widziała ją raz przed dwunastu laty. Wszelako

zapytać można kogoś miejscowego – ceklarza, zebra, kramarki. Kamienica jest wysoka, zdobiona, o dość wąskim froncie (po dwa okna na każdym piętrze), wciśnięta między dwa okazalsze, trzyokienne budynki. Okna na parterze chronią ozdobne kraty.

Pierwsza rozmowa

BG mogą wejść zwyczajnie, stukając do drzwi. Elza Neumann wie już, że Jadwiga uciekła pod opiekę szlachty, nie powiedziała jednak o tym Gercie. Zaskoczy ją szybkie przybycie BG. Każę wprowadzić ich do siebie – zdenerwowana, spięta, wpięty stwierdzi, że to sprawa rodzinna i zażąda, by oddali dziecko. Potem zaproponuje pieniądze. Wreszcie zacznie błagać i zaklinać, by oddali Jadwigę i zapomnieli o sprawie. Jeśli BG nie zrezygnują, Elza musi uciec się do porady matki. Ublaga BG, by przyszli wieczorem na rozmowę z nią i z babką. Przysięgnie na wszystkie świętości, że dzieci nie mają być zabite, tylko przeniesione na wieś i do wieczora nie stanie im się żadna krzywda – przysięgi matki zabrzmiały przekonująco. Jeśli BG się nie zgodzą, Elza dostanie ataku hysterii i rozmowa będzie skończona (Franz cały czas stał za drzwiami z rusznicą, by wkroczyć, gdyby BG uciekali się do rękoczynów. Teraz odprowadzi ich na dół).

Wieczerza

Wieczorem panie oczekują z kolacją przy su-to zastawionym stole, wystrojone i sztywne. Usługuje tylko Franz (rusznica za piecem). Elza – błada i słaba – prawie się nie odzywa, co chwila zerka na matkę. Ta z kolei jest zimna i opanowana. Nie zechce rozmawiać o „interesach” dopóki goście się nie najedzą. Potraw jest w bród, do tego przednie piwa i wina (panie piją trunki z tych samych gąsiorów, więc nie ma obaw przed trucizną).

Po kolacji Franz wniesie ciasta, pierniki, bakalie i inne słodczyce. Specjalnie dla szlachty będzie też dzban miodu, pysznego dwójniaka. Przy miodzie i słodkościach babka pozwoli zacząć poważną rozmowę. Mówić będzie spokojnie i dobitnie, nie da się jej wyprowadzić z równowagi. Wie, że BG łatwo nie ustąpią. Zapyta więc o ich motywacje, po czym postara się zbijać ich argumenty (dzieci nie są szlacheckie – to bękart z nieprawego łoża, bo ślub zawarto bez

blągostawieństwa rodziców, a Elzie, jako kalwince, nie wolno było wziąć ślubu po katolicyku). Babka umie się spierać i dyskutować. Od argumentów przejdzie do przekupstwa – ofiaruje olbrzymią sumę pieniędzy za oddanie Jadwigi, a może ją nawet podwoić. Gdy i to się nie uda, w końcu, po długiej dyspacie, babka zgodzi się uwolnić więzione dzieci, ale pod warunkiem, że BG zaręczą swym honorem, iż nie będą więcej naprzykrzać się jej domowi, nikt nigdy nie dowie się od nich o sprawie, a ponadto dopilnują, by i dzieci nikomu nic nie zdradziły. Jeśli BG dadzą słowo, babka każe im zaprzysiąc. Gdy zaprzysięgną, wyciągnie pergaminy i od każdego z osobna zażąda rotę przysięgi na piśmie. Sprytnie grać będzie na ich honorze. Skoro związali się słowem honoru, to czemu nie chcą przysiąc? Czyżby nie mieli honoru i chcieli ją oszukać? Jeśli zaś złożyli przysięgę, to czemu nie chcą podpisać identycznej rotę? Czyżby byli krzywoprzysiężcami, co boją się zostawić pisemnego świadectwa?

Nie sposób zgadnąć, co wyniknie z tej rozmowy. Wiadomo natomiast, że jeśli któryś BG wypije choć jedną szklanicę miodu, tej nocy pożegna się z życiem. Trucizna działa powoli, pierwsze objawy przypominają upojenie alkoholowe, potem zawroty głowy i wymioty. Śmierć następuje po dwóch-pięciu godzinach, zależnie od żywotności (Jeśli Starosta jest łaskawy, a gracje w miarę szybko domyślą się prawdy, niech pozwoli im znaleźć odtrutkę. Jakub Zan popędzi do alchemika Florencjusza, ten zaś przypomni sobie, że po południu Franz kupował u niego podobną truciznę. Antidotum ma na miejscu. Jeżeli jednak gracje tak naiwnie dadzą się babie podejść, mimo odtrutki najslabszy z nich powinien zemrzeć).

Porwanie

Można też porwać którąś z pań i siłą wydobyć, gdzie są dzieci. Babka nie wychodzi z domu, ale Elza z jedną lub dwiema służkami czyni przedślubne zakupy – kiecki, klejnoty, łańcuszki – tylko w dzień, na ludnych ulicach, gdy czynne są kramy na Długiej i Długim Targu. Gdy BG zechcą napastować panie na ulicy, staną oko w oko z inną Swawolną Kompanią, która ujmie się za niewiastami. Straż miejska (ceklarze) też nie będzie stać bezczynnie.

Jeśli zaś BG użyją siły wobec pań w ich własnym domu, Franz wypali w jednego z rusznicy, po czym użyje jej jak maczugi. Jest stary

i nieobyty z bronią, ale odważny. Na odgłos strzału, służki natychmiast popędzą po pomoc.

Naręczony

Gottlieb Schulz jest niezwykle zajęty przygotowaniem do ślubu, więc trzeba wynaleźć naprawdę ważny powód, by się do niego dostać. Nie uwierzy BG, chyba że pokażą mu Jadwisie – podobna jest do matki (dziewczę z kolei boi się i za nic nie zechce iść do Schulza – trzeba ją uślisnie przekonywać). Jednak gdy kupiec dowie się prawdy, może udzielić BG znacznej pomocy. Oczywiście, o weselu nie będzie już mowy.

Z drugiej strony, jeśli Grzelom uda się wykraść Jadwigę i pozbawić tym BG jedyne go dowodu, Elza może wykorzystać wpływy Schulza przeciwko BG – „tym kłamliwym łotrom, co ją oprymują”.

Proces

Mając Jadwigę jako świadka (najlepiej i resztę dzieci), można wytoczyć paniom Neumann proces o dręczenie dzieci. Jednak gdy sprawę rozpatrywać będzie ława miejska, okaże się najprawdopodobniej stronicza, i to na niekorzyść BG. Aby wygrać proces przed sądem miejskim, niezbędne jest uzyskanie wiary i zaufania wpływowego Schulza. Jeśli BG niezbyt są zorientowani w prawie, mogą wynająć patrona lub doradcę.

Aby wytoczyć sprawę przed sądem grodzkim (szlacheckim), trzeba będzie przedstawić dowody szlacheckiego pochodzenia Jadwisi i rodzeństwa. Jadwiga pamięta nazwę inflanckiego majątku ojca i nazwiska kilku sąsiadów. Trzeba tam z nią się udać i uzyskać od nich zaświadczenia, że rozpoznają w tej osobie córkę urodzonego..., osiadłego..., poległego... etc.

W sądzie patron (adwokat) pań Neumann wykaże, iż BG nie mają żadnej podstawy prawnej dla reprezentowania nieletnich przed sądem, zwłaszcza przeciw ich matce. Dzieci były zamknięte, ale karmione, kształcone i zadbane; czyż to źle? Sąd na to uchyli pozew BG – to po prostu nie ich sprawa (ława miejska nakaże oddać dzieci matce; sąd szlachecki zostawiłby je przy BG).

Pierwszym krokiem BG winno być odebranie opieki matce i samemu uzyskanie kurateli nad dziećmi. Można to zrobić na dwa sposoby:

1) wytoczyć proces matce o odebranie pieczy nad dziećmi, co dzięki zeznaniom tychże zapewne

uda się wygrać (w sądzie szlacheckim na pewno, w miejskim ze wsparciem Schulza)

- 2) przedstawić sprawę na sejmiku w Inflantach – w obliczu braku testamentu, tamtejsza szlachta upoważni BG do sprawowania pieczy nad dziećmi Dowmonta Siesickiego.

Teraz mają prawo rozliczyć panie Neumann z dotychczasowej opieki. Należy wytoczyć drugi proces, np. o więzienie i zadawanie trucizny. Koronnym dowodem winy będą szkielety dzieci zakopane w piwnicy – ale gracze sami muszą wpaść na pomysł, by przekopać klepisko, i to w obecności woźnego sądowego (aby patron pań Neumann nie mógł podważyć wiarygodności dowodów). Obie baby trafią wówczas na stos, a dzieci odziedziczą kamienicę i wszelkie dobra Neumannów.

Jeśli dowodów zabójstwa brak, BG wywalczą mogą wysokie odszkodowanie, nie dla siebie jednak, a dla podopiecznych. Gdy Schulz będzie im przychylny, może przedstawić sprawę na ratuszu i doprowadzić do tego, że baby zostaną wypędzone z Gdańska – wtedy jednak ich majątek wraz z opieką nad dziećmi będzie chciało przejąć miasto.

Jadwisia-spadkobierczyni, a przy tym szlachcianka, stanowi doskonałą partię dla szlachetki ze Swawolnej Kompanii. A jeśli do tego u któregoś z inflanckich sąsiadów lub księdza znajdzie się testament Andrzeja Siesickiego, nadający żonie i dzieciom półtorej wsi i karczmę...

OPCJA: jeśli gracze niechętnie pomagają obcym, nie widząc w tym żadnego interesu (a tak wygląda początek wątku II), można dać Jadwisii po ojcu nazwisko... panięskie matki któregoś z BG. Ojciec Jadwigi był za coś tam niepopularny w rodzinie, matka BG niewiele więc o nim mówiła, ale gdy Pan Brat się zastanowi, przypomni sobie, że był taki krewny. Od teraz obca tragedia staje się sprawą rodzinną.

OSTATNIE SŁOWO

Żadnemu z wątków nie przypisano konkretnego rozwiązania. Gracze mogą „zwyńczyć” na kilka sposobów: rozumem bądź siłą, uczciwie albo podstępem, na drodze układów lub szantażu. Mogą zupełnie zrezygnować z jednego wątku i poprzestać na drugim. Nie powinni jednak marnować czasu, bowiem scenariusz nie będzie na nich czekał. Zbyt duża zwłoka – i wątki pozamykają się same.

Różne zakończenia otwierają rozmaite warianty dla dalszej gry. Jeśli gracze nadal

pożądamy tylko włóczenia się po gościńcach i sieczenia szablami, BG mogą zostawić dzieci pod opieką magistratu, oddać dokumenty Łapickiemu i ruszyć w drogę. Ale ze „Złotej Bramy” wyjść można do wielu innych światów: a) ciągnąć się na okręt kaperski i ruszyć ku morskim przygodom, b) otrzymać od króla starostwo w niebezpiecznej ziemi sanockiej lub na Rusi i uganiać się za hultajami, c) otrzymać urząd na dworze i zacząć karierę polityczną, d) otrzymać urząd i nadanie ziemskie wraz ze zły mi sąsiadami, e) ożenić się i zyskać ogromny majątek, a wraz z nim posiadłość w Inflantach, z której trzeba wyznaczyć bezprawnych użytkowników, i tak dalej, i tak dalej.

GALERIA BOHATERÓW

1. Jędrzej Łapicki (alias Paweł Łatka, kupiec): l. 37 – były porucznik kwarcianej chorągwi pancерnej, cieszący się zaufaniem króla i hetmana Żółkiewskiego. Wprawny rębacz i bystry obserwator. Mówi po szwedzku, niemiecku i rusku. Wysoko ceni honor i wierność zwierzchnikom, nigdy też nie porzuca powierzonych mu zadań. Jego rolą w scenariuszu jest skłonienie BG do pościgu za Szwedami, a później do poszukiwania tychże w mieście. Apeluje przede wszystkim do honoru, poczucia obowiązku wobec kraju etc., jako że w Inflantach toczy się właśnie wojna (znowiona po dwuletnim rozejmie 20 I 1614 – 9 X 1616; w tle trwają rokowania i zbierają się komisje, lecz bezowocnie). Gdy gracze okażą się głusi na uczucia patriotyczne, skusić ich można nagrodą i sławą.

2. Jadwiga Dowmont Siesicka vel Neumann: l. 20 (choćaz swojego wieku nie jest pewna) – najstarsza z dzieci ś.p. JM Andrzeja Dowmonta Siesickiego i Elzy Neumann. Ubrana w suknię ubłoconą wprawdzie i potarganą, ale z dobrego materiału i dostatnią – ma na sobie typową czarną spódnicę, na biodrach opartą o specjalne rusztowanie z metalowych wstęg, także czarny haftowany kaftanik z rurkowaną kryzą i wąski, długi fartuszek z haftowanym batystu; oprócz łańcuszka, do którego umocowane są maleńkie nożyczki, napastrzek itp., do-czepionego do paska, żadnej biżuterii. Co najbardziej rzuca się w oczy, to jej niezwykle chudość i bladeść – ma cerę niczym wosk. Ucieczka i wzburzenie wywołały na jej jasnych policzkach ciemne rumieńce i dziewczyna wygląda jak anioł z malowidła.

Jest zastraszona, lękliwa i odczuwa coś w rodzaju poczucia winy. Szlachta w polskich strojach wzbudza w niej zaufanie przez pamięć szczęśliwego dzieciństwa w domu ojca. Mało wie o świecie, ale potrafi czytać i pisać. Jest sekretną katoliczką, wbrew staraniom babki.

Niemcy

1. Elza Neumann: l. 39, ale wygląda i podaje się za młodszą – wdowa po Andrzeju Dowmoncie Siesickim.

Za młodych lat była zapewne piękną, ale teraz musi ukrywać pasemka siwizny pod czepeczkiem, a pierwsze zmarszczki pod dyskretnie aplikowaną pomadą. Rysy twarzy ma łagodne, podbródek zaokrąglony od dobrych mięsów i sosów.

Psychicznie to zupełnie dziecko. Zawsze zależna od innych, nigdy nie liczyła na własne siły. Z domu uciekła za namową męża, a po jego śmierci nie potrafiła sobie wyobrazić samodzielności. Z ulgą zrzuciła na matkę ciężar odpowiedzialności za własne życie. Jest całkowicie podporządkowana starszej pani Neumann – z tym wyjątkiem, że lubi życie światowe, tańce i zbytki, czego matka, surowa kalwinka, nie pochwała. Interesują ją opowieści z dalekich krajów; można ją skusić ładną biżuterią czy jakąś wymyślną mechaniczną zabawką. O swoich dzieciach już nie myśli, a jeśli tak, to uznaje ich przetrzymywanie na poddaszu za smutną, acz naturalną konieczność. Nie wiedziała o zatrutych ciastkach. Jej ostatnie dziecko, chłopczyk, urodziło się o czasie i żywe, ale Elza wierzy matce, która twierdzi, że zaraz po porodzie zmarło „ze słabości”.

2. Gerta Neumann: l. 65 – matka Elzy, sucha, o ostrych rysach, a plecach tak prostych, jakby kij połknęła. Włosy ciasno związane, schowane pod nakrochmalonym czepkiem. U pasa wisi pęk kluczy, gdyż sama całością w domu zawiaduje. Na wszystko i wszystkich patrzy wyniośle, unosząc lekko głowę, spoglądając spod ściągniętych w jedną linię brwi. Nic jej nie bawi, nic nie cieszy, może tylko bogactwo – jako znak woli Boskiej. Jediną ważną rzeczą w życiu pani Neumann jest utrzymanie, a jeszcze lepiej – podniesienie – pozycji swojej i swego domu w społeczności Gdańska. Od czasu, gdy jej rozpieszczona, kochana córeczka uciekła wbrew woli rodziców z polskim szlachetką, pani Neumann zgorzkniała i zapiekła się w sobie. Ucieczkę córki potraktowała jak osobistą zniewagę i zagrożenie dla honoru domu. Nigdy tego nie wybaczyła.

3. Franz: l. 58 – stary, zaufany sługa pań Neumann. Służył ich domowi przez całe życie. Zna wiele domowych sekretów, ale nigdy nie zawiedzie pokładanego w nim zaufania i nie piśnie ani słówka.

4. Gottlieb Schulz: l. 50 – narzeczony Elzy Neumann. Bogaty rajca gdański, handlarz zbożem. Posiada trzy statki handlowe, kamienicę na ul. Mariackiej, kilka składów na Wyspie Spichrzów i willę pod miastem. Jego głos liczy się na ratuszu. Chodzą słuchy, że w przyszłym roku zamierza zostać burmistrzem.

Szwedzi

(Każydy uzbrojony w rapier i parę pistoletów; żadnych panczerzy).

1. Kapitan Wulf Hagen: l. 52, doświadczony żołnierz i taktyk. Siwy, średniego wzrostu. To on opracował plan przejęcia dokumentów i usunięcia holenderskiego uczonego. Mówi po polsku. Podaje się za pika rajtarii hetmana Krzysztofa II Radziwiłła, prowadzącego właśnie zaciągi (posiada fałszywe pełnomocnictwo). Zazwyczaj nosi przy sobie skórzaną tubę, w której znajdują się wszystkie dokumenty, mające trafić do Sztokholmu, do rąk Gustawa Adolfa i kanclerza Oxenstierny. W olstrach lub za pasem ma parę pistoletów skałkowych typu batoryjnego, nabitych i w każdej chwili gotowych do strzału.

2. Christian: l. 22, uwodziciel i złodziej. Długowłosy brunet z delikatnym wąsikiem i trójkątną bródką, niezwykłe przystojny, z doskonałą znajomością etykiety, którą z powodzeniem maskuje słabe wykształcenie oraz nie najlepsze pochodzenie społeczne (uboga szlachta ze świeżym rodowodem). Jego matka była Polką, więc biegłe włada tym językiem. Doskonale rzuca sztyletem (*Sztylet 8*; Christian przy rzutach nie dzieli biegości przez pół – testuje pełne 8 punktów. To dużo, ale w konfrontacji z BG zwykle mieć będzie modyfikatory ujemne, np. rzut w biegu/do ruchomego celu/w mroku/na dużą odległość etc.)

3. Herjolf: l. 27 – nauczyciel fechtunku na sztokholmskim dworze. Szczupły i niebywale zręczny, wysoki, o kasztanowych włosach do ramion i podkręconych wysoko wąsach. Polski zna bardzo słabo, woli udawać, że nie zna go w ogóle. Jako potomek momego rodu, odebrał bardzo dobre, jak na Szweda, wykształcenie, m. in. mówi po łacinie. Jest wspaniałym szermierzem (*rapier 17, lewak 10*; jego rapier jest

wykonany przez biegłego płatnerza i wyważony dokładnie według życzenia właściciela, toteż zwiększa jego biegłość o +2, co razem daje 19 PW). To najgroźniejszy przeciwnik, jakiego BG napotkają. Na ich szczęście, ranny w lewe ramię Herjolf, nie będzie używał lewaka, nigdy też nie zabija, jeśli nie ma takiej potrzeby. Najczęściej wytrąca adwersarzowi broń z ręki, a gdy to nie wystarcza, rani go w prawe ramię lub w nogę (Kiedy Szwedzi pojmą, że zostali zdemaskowani, ich troską stanie się zachowanie już nie tajemnicy, tylko dokumentów – zabijanie BG może tylko pogorszyć ich sytuację, wzbudzając w Polakach tym większą zawziętość. Zatem Starosta może z czystym sumieniem oszczędzać graczy podczas starć z Herjolfem).

4. Rudolf: l. 35 – Niemiec z Prus Książęcych, tłusty, rudy i brodaty. Świetnie włada polską mową. Pięć lat temu uszedł z Prus, ośmieszony wobec całej okolicy. Chciał bowiem pojąć za żonę śliczną Anulę Bielicką, lecz chamowaty, opasty pludrak nie widział się ani jej, ani rodzinie. Nalegał, aż kiedyś zdybali go bracia Bielicy, spętali i wychłostali przed karczmą, po czym puścili do domu w samej koszuli. Okryty wstydem Rudolf wydzierzał wil majątek i wyjechał za morze. Bielicki dla krotkochwili opowie BG tę historię (nie ma ona zbyt dużego znaczenia).

5-8. Bliźniacy Erik i Roegnar: Szwedzi, l. 24; Duńczyk Bjorn, l. 23; Niemiec Johann, l. 27 – „szeregowi” członkowie grupy, z ubogich rodzin szlacheckich. Dzielni i sprawni, niezłe fechtują i strzelają, służą wiernie Gustawowi Adolfowi. Biegłości, jak dla kawalerów, niewiele powyżej przeciętnej.

9-12. Czterej szwedzcy rajtarzy: część eskorty poselskiej, zwykli żołnierze niskiego stanu.

Polacy

1. Adam Bielicki: l. 40 – szlachcic osiadły na dwóch wioskach w Prusach. Dobry kompan do kielicha, ale do bitki nieskory. Pulchny i mało zręczny, nieobyty w świecie i nie znający się zbyt dobrze na polityce, ale starający się sprawiać takie wrażenie. Prowadzi Kompanię do karczmy i prowokuje bitkę – poza tym jest zbyteczny. Ginie w starciu pod Gdańskiem.

2. Tomasz Zan: l. 43 – właściciel karczmy „Lewiatan” w Gdańsku. Przywędrował tam z Rusi Czerwonej wraz z rodziną, gdzie przed laty prowadził gospodę. Ma z tamtych czasów wielki dług wobec Jędrzeja Łapickiego, ten bowiem kilkanaście lat temu, dowodząc chorągwią kwarcianą,

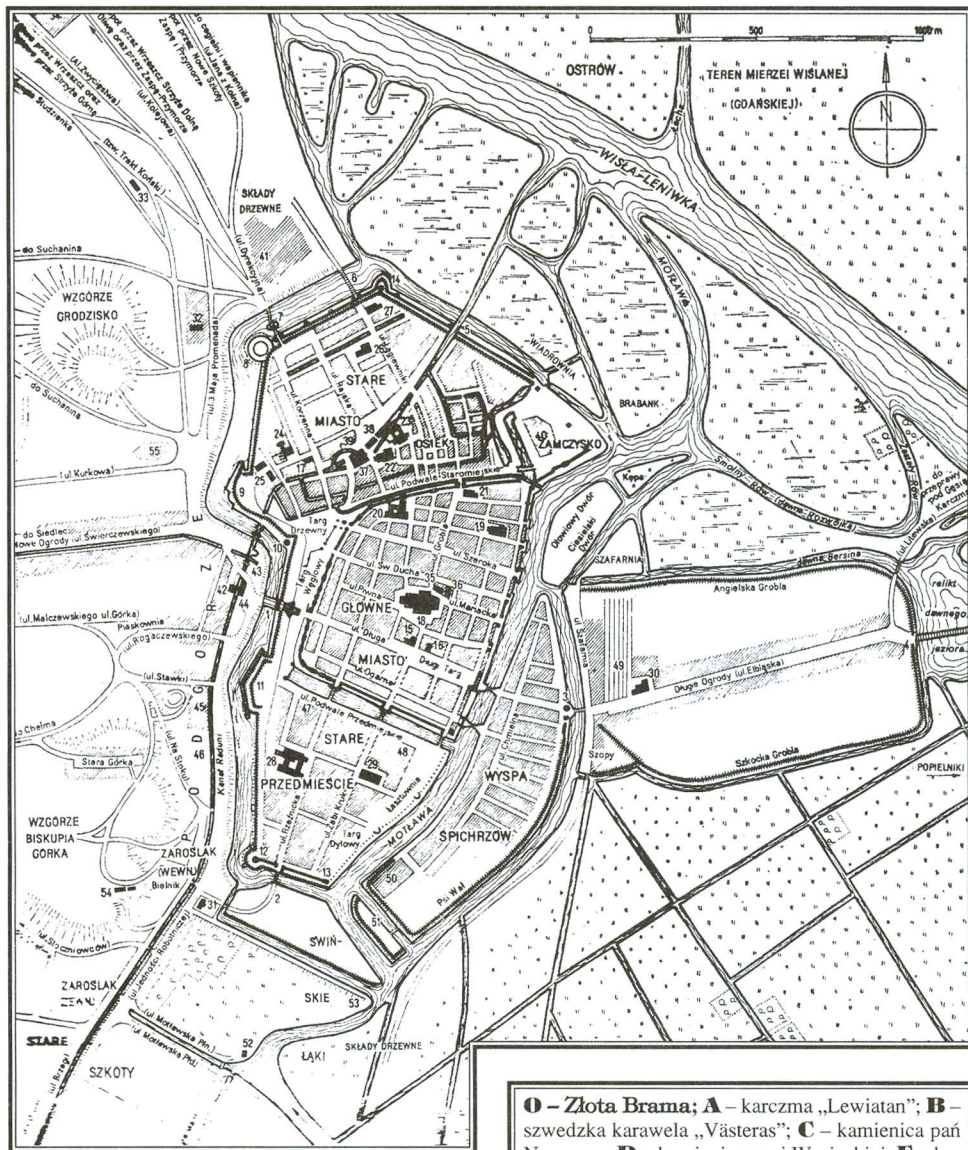
rozbił watahę Tatarów atakujących karczmę Zana. Choć budynek spłonął, Zan z rodziną ocalił życie i sporo mienia. Mając dość Rusi, otworzył karczmę w Gdańsku i prowadzi ją wraz z najstarszym, dwudziestoletnim synem Jakubem. Służyć BG będzie jak najlepiej (jeśli mieszkani mają puste, ugości ich na kredyt), jako kompanom swego „dobrodzieja”, chyba że źle go potraktują lub dobierać się będą do jego córek.

3. Grzegorz Zan, zwany Suchokostem: l. 38, bosman „Pokutnika”, wysoki, łysy i chudy jak szczapa, pijak, mięśniak i samochwała, bez końca snujący zmyślane historie o swych przygodach. Dla BG bardzo przyjazny (przynajmniej z początku). Namiętny gracz w karty. BG mogą wpływać nań poprzez Tomasza, Grzegorz zaś na kapitana Pielcha.

4. Kacper Pielch – kapitan kaperskiego szkuenera „Pokutnik”, niski, żylasty 45-latek z czarną brodą, silny jak tur. Szwedów nie lubi, ale obecnie ma pełną kabzę i woli wywczasować się po rejsie niż biegać po mieście za szpiegami (to samo dotyczy się załogi). Da się natomiast namówić do zgarnięcia Szwedów na morzu, jeśli wiedzieć będzie, że przysłuży się tym sprawie królewskiej.

5-7. Rodzeństwo Jadwigi – Zosia lat 18, Jędrzek lat 17, ocalałe z bliźniąt – Staś lat 16





MAPA

Załączona mapa przedstawia stan z roku 1580. W 1617 Brama Nizinna (2) obudowana już potężnym Bastionem św. Gertrudy, ufortyfikowano też silniej Rondel Bożego Ciała (8), w którym znajduje się Brama Bożego Ciała. Brama św. Jakuba (6) pozostała bez zmian. Całą zachodnią i południową linię fortyfikacji wzmocniono, na linii zachodniej miast jednego istniejącego aż cztery bastiony.

0 – Złota Brama; **A** – karczma „Lewiatan”; **B** – szwedzka karawela „Västeraas”; **C** – kamienica pań Neumann; **D** – kamienica pani Wąsieckiej; **E** – kamienica Jana Zekiera, kryjówka Szwedów; **F** – dwupiętrowa baszta, mieszkanie mistrza Florencjusza, druga kryjówka Szwedów; **G** – miejsce, w którym Wulf Hagen po raz pierwszy odnajduje Erdmanna; **H** – zespół szpitalny Św. Ducha, przytułek Erdmanna
1 – Brama Wyżynna; **2** – Br. Nizinna; **3** – Br. Stągiewna; **4** – Br. Elbląska; **11** – Bastion Karowy; **15** – Ratusz Głównego Miasta; **16** – Dwór Artusa; **17** – Ratusz Staromiejski; **18** – kościół N.P.Marii; **19** – kościół św. Jana; **20** – zespół klasztorny dominikanów

UWAGA: Poniższa rubryka zawiera treści obelżywe i niekiedy fekalne. Czytać wyłącznie o pustym żołądku.

Zostaliście formalnie ostrzeżeni. A teraz już, żeby nie przedłużać, zapraszam do drugiego wydania „O'Hyde Parku”. Ring wolny!



Do napisania tego listu zmusił mnie artykuł N' Loriela o «Gwiezdnym wojnach», (MiM 11/99), a dokładniej jedna wypowiedź: «... Jako mistrz Ciemnej Strony zebrał i wyszkolił Mrocznych Jedi – którzy od tej pory mieli mu pomagać w eksterminacji strażników prawa...». Otóż wypowiedź ta jest śmieszna i niezgodna z prawdą. Wedle starego kodeksu Mrocznych Rycerzy, po świecie może chodzić tylko dwóch – nauczyciel i uczeń. Spowodowane to było wydarzeniami, które rozegrały się kilka tysięcy lat przed «Mrocznym Widmem». Wtedy to Sithowie rzadzili galaktykę. Jednak na skutek wewnętrznych walk o władzę zostali osłabieni i zniszczeni przez Jedi. Od tamtego czasu Sithów jest zawsze dwóch – mistrz i uczeń. W ich życiu nadchodzi taki moment, że jeden musi odejść. Uczeń zabity przez innego ucznia, który chce zająć jego miejsce, lub mistrz, który ginie z rąk własnego ucznia i ten z kolei staje się mistrzem. I tak w kółko. Krąg ten trwa nieprzerwanie od tysięcy lat.

Druga sprawa: senator Palpatine po ujawnieniu się jako Darth Sidious (o czym wszyscy się dowiedzą w kolejnych częściach «pierwszej» trylogii), ogłosił się Imperatorem i rozwiązał Senat. A ze stróżami prawa (Jedi) nie rozprawiła się mała armia Sithów (jak twierdzi N' Loriel), ale jeden człowiek – Darth Vader. To on tropił i zabijał Jedi. Zniszczył prawie wszystkich, również Radę. Zostało tylko dwóch – Obi-Wan i Yoda.

N' Loriel może zna się na ELFACH, ale o Mrocznych Rycerzach nie wie nic.

Darth Max

P.S. Jedi to tchórze – walczą dwóch na jednego!

Znam jeszcze jednego Mrocznego Rycerza – nazywa się Darth Batman.



(...) Wraz z drużyną udaliśmy się nad jezioro Białe w poszukiwaniu ciszy, spokoju, a przede wszystkim w celu ciągłego grania. (...) Wtedy to poznaliśmy młodego gościa, który twierdził, że grał już wiele razy w WFRP i że jest w to dobry. Uwierzyliśmy mu, na naszą zgubę. Następnego dnia miał poprowadzić sesję. Startowaliśmy w Nuln, w karczmie. Siedliśmy, zamówiliśmy po piwie (Alkoholfrei) i wtedy się zaczęło. Do karczmy wszedł **burmistrz** (sic!) Nuln (aż szkoda, że nie sama hrabina Emanuella von Liebewitz) i oświadczył nam, że **pół Nuln zajęto 200 (dobrych) elfów** i okupuje sobie miasto (ot tak – dla sportu!). Musieliśmy się na nie wybrać we cztery osoby (A co? Kilkutysięczne wojsko nie daje rady – trzeba nająć bohaterów). W zrujnowanym zamku (najpewniej świeżo wybudowanym przez elfy) trafiliśmy na **brodatego elfa, na elfa sadystę**, strzelano do nas z **elfiej**

kuszy w nocy, z odległości setek metrów (gdy ukrywaliśmy się za kilkumetrowymi kamieniami) i **trafiano**. Innym razem trafialiśmy na ślepych wartowników oraz innych elfich inwalidów. Gdy dotarliśmy na zamek, zobaczyliśmy stojącą na dziedzińcu **katedrę**. Kiedy do niej weszliśmy, okazało się, że w **Nuln wyznają wiarę katolicką** (ukrzyżowany Jezus, Maryja, Józef itd.). Po tym, myśleliśmy, że nic nas już nie zdziwi. Myliliśmy się. W ukrytych pomieszczeniach zamku (było ich więcej niż zwykłych komnat) znaleźliśmy tyle magicznych przedmiotów, że pięć drużyn takich jak nasza mogłoby się porządnie dobrać. Po powrocie do burmistrza i zameldowaniu o wykonanej robocie, zostaliśmy rozbić propozycję **przyjęcia korony Nuln i utworzenia samodzielnego królestwa**. Wtedy wyczerpała się nasza cierpliwość. Sesja nigdy nie została dokończona. (...) Do tej pory zastanawiamy się, czy ten bardzo dobry, młody Mistrz Gry nie znał podręcznika, czy tylko był idiotą.

Nie staram się zniechęcić wszystkich młodych rolplejowców do gry, bo są słabi – co to, to nie! Niech grają, a postacie niech się im rozwijają i topory niech zawsze będą ostre. Mam do nich tylko jedną prośbę!

Przed przystąpieniem do gry w jakikolwiek system, zapoznajcie się dokładnie z podręcznikiem, a już szczególnie dokładnie zapoznajcie się z realiami danego świata! Naprawdę sesje będą ciekawsze, a starsi gracze będą mniej siwieć. I jeszcze jedno – nigdy nie mówcie, jacy to jesteście dobrzy – wtedy zawsze zawiedziecie, bo będą od was wymagać potwornie dużo. (...)

Lech „Zombi ZgrędD” Januszczak
(zabójca młodych i bardzo dobrych MG)

„(...) sesje będą ciekawsze (...)”? Nie chcesz chyba powiedzieć, że się wtedy nudziłeś?!



Co wy sobie myślicie? Że MiM to magazyn hobbitów? Podchodzę do kiosku, proszę o MiM-a, a gość podaje mi jakieś gówno formatu zeszytowego. Co to? MiM czy dowcip? Poprawcie się, chłopy. Październikowy numer był udany, a tu nagle taka kłapa.

Od jakiegoś czasu zauważyłem, że RPG schodzi na psy. MiM, Wraith is dead, jakieś gówno w postaci MiB RPG, Wolf też wypuścił jakieś gówno. Czyżby fantasy-ka podumierata?

Taal

Format zeszytowy to A5, a my mamy B5. Czyli, używając Twojego słownictwa, powyższy wywód to od samego początku gówno prawda.

I tym kopro-mistycznym akcentem żegnam się do marca. Piszcicie!

JeRzy

ODGŁOSY Z KUŹNI

Powiedzmy sobie uczciwie – cóż z tego, że w Polsce wycina się tyle lasów, iż lada moment nawet jedno drzewko się nie ostanie. Cóż z tego, skoro drukarnie mają problemy z papierem. I właśnie przez te problemy nie mogę nic napisać o podręcznikach i książce, które miały ukazać się w styczniu. Pokutują one w drukarni i czekają na odpowiedni papier. Może i coś się w styczniu ukazało (piszę te słowa pod koniec, ale parę dni jeszcze pozostało), o tym jednak za miesiąc. Niemniej przypomnę, co Was czeka, moi drodzy. Po pierwsze, **Ścieżki adeptów**, czyli podręcznik dla każdego miłośnika **ED**, zawierający dokładne informacje o zwyczajach, poglądach i zachowaniu przedstawicieleli piętnastu podstawowych dyscyplin oraz uzupełnienia zasad – a więc informacje o niskiej magii, o naruszeniu kodeksu dyscypliny i wiele innych rzeczy (m.in. nowe wierzchowce dla Kawalerzystów czy specyficzne moce dla nietypowych adeptów). Po drugie, **Almanach potworów**, czyli zbiór najbardziej przerażających, plugawych, oślizgłych, mackowatych, klimatycznych, atmosferycznych, niematerialnych i materialnych, innowymiarowych i tu-wymiarowych bestii rodem ze świata Mitów Cthulhu; nie jest to jednak po prostu kolejna lista pełna tabelki i współczynniki – na to nie liczcie. Po trzecie, opóźniona **Północna granica** Feliksa W. Kresa, czyli pierwszy tom jego „Księgi Całości”, która

będzie powoli ukazywać się nakładem naszego wydawnictwa. Po czwarte, drugi **Fenix** z MAGowym logiem.

Co zaś się dzieje z innymi produktami? Andrzejek wciąż walczy z **Koszmarem z przestworzy**, a jednocześnie pracę wrą nad podręcznikiem do **ED** noszącym MAGowy tytuł: **Magia**. Ów suplement zawiera nowe zasady dotyczące magii krwi, talentów, czarów... i kilka innych niespodzianek. O tym dowiecie się jednak dopiero na przełomie pierwszego i drugiego kwartału.

Przygoda **Dzień Bestii** już jest przetłumaczona. Trwają prace redakcyjne (czytaj: Miłosz szaleje). Co to, kiedy, gdzie i dlaczego – w najbliższych numerach.

Na zakończenie kilka informacji co się dzieje na froncie nowych systemów. Otóż rozmowy trwają i najpewniej w chwili, kiedy będziecie czytać te słowa, pierwszy kontrakt zostanie podpisany. A czegoż będzie on dotyczyć? Ano systemu science fiction, ale nie do końca typowego. Owaś gierka została opublikowana już w kilku językach, cieszy się wzrastającą popularnością, choć u nas nie jest jeszcze bardzo znana (m.in. dlatego ją wybraliśmy), a szkoda, bo fajna to rzecz. Mamy w niej i elementy cyberpunka (są wszczepy, a jak!), i fantasy (jest magia, bo co?!), i space opy (mamy podróże kosmiczne, dlaczego nie?!), i horroru (któż wie, co się kryje w otchłani kosmosu?!). Więcej informacji już za miesiąc (miejsmy nadzieję).

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.04.2000

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł.

2. NIE REALIZUJEMY ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

3. 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.

UWAGA:

Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ❖ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. * – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Oznaczenia po nazwie produktu: **R** – rozszerzenie zasad, **O** – opis miejsca, **P** – przygoda.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu.

Kody są podane pod nazwami produktów, które reprezentują.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma.

LOCKE SUPERCZŁOWIEK

wydawnictwa WANNEKO

Choć jesteśmy doskonalsi niż ludzie nikt nie podaruje nam ich zwykłego szczęścia, dopóki nie nastanie czas Tysiącletniego Imperium... Zanim to nastąpi ktoś musi walczyć, być środkiem do celu, narzędziem...

Tak, jesteśmy twardymi, zimnymi narzędziami!
JAK INACZEJ MOGLIBYŚMY ŻYĆ...?

LOCKE
SUPERCZŁOWIEK

HIJIRI YAKI



TYSIĄCLETNIE
IMPERIUM CZ. 1

WANNEKO

LOCKE
SUPERCZŁOWIEK



9,50 zł

TYSIĄCLETNIE
IMPERIUM CZ. 1



CORNELIA PRIM

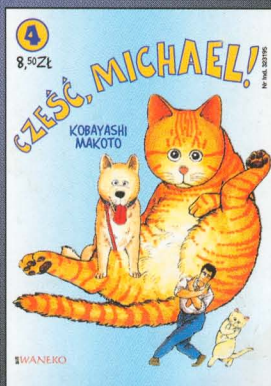
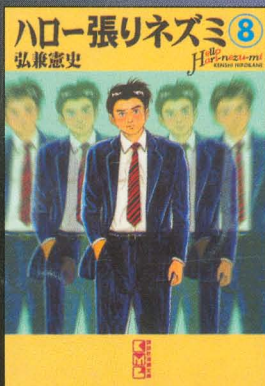
TOM 1
„TYSIĄCLETNIE
IMPERIUM CZ. 1”

Już w kioskach i empikach!
Jaki los czeka kobietę-ESP-era
CORNELIĘ PRIM? - o tym
w TOMIE 2, który pojawi się
w połowie lutego.

„Tu detektyw Jez”

Znowu ktoś
zdesperowany
puka do drzwi
agencji Akatsuka...
Detektyw Jez
już nie zaśnie!

PIERWSZE
POLSKIE WYDANIE
W KOŃCU LUTEGO!



„Cześć,
Michael!”

Manga dla całej
rodziny!
120 stron
dobrej rozrywki!
Tom 4
już w sprzedaży!

URL: www.yo.rim.or.jp/~waneko/