

New RPG Order

Prezentuje

Magia i Miecz nr 3/2000



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 98
Rozdzielczość.....: 1820x2700
Wydawnictwo.....: ISA
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2000
Data release'u.....: 2009.02.07

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 druga

MiMO3

Magia i Miecz

INDKS: 327954

cena: 6,50 zł

BAJECZNA
PRZYGODA


ZBROJOWNIA
nowy cykl

CAERN
przygoda do W:A

SHADOW SPRITE

A ja będę piekarzem!

ilustracja z okładki: nowa! ilustracja wydawnictwa, MAC Stacja Antiołów © Jim Burns

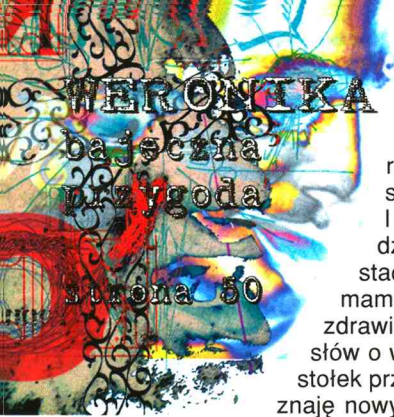


K2K

ISSN 1230-9109

9 771230 910971

03



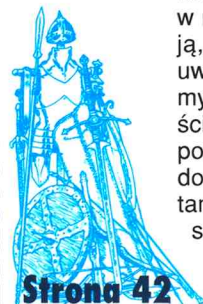
MAGICZNE MIEJSCA

Są we wszechświecie punkty niezwykle. Tajemnicze. Obdarzone niezwykłą mocą. A czasem po prostu piękne. Nawet nasza staruszka Ziemia pełna jest takich magicznych miejsc. I wcale nie chodzi mi tu o jakieś górskie ostępy czy zarośnięte dżungle – choć nie powiem, to też urokliwe punkty. Nawet w miastach można trafić do takich niezwykłych miejsc. Ja na przykład mam swoją ulubioną knajpkę. Znam tam niemal całą obsługę (pozdrowiam wszystkich), zawsze mam z kim pogadać, zamienić kilka słów o wszystkim i niczym. Zawsze znajdzie się też dla mnie stolik lub stółek przy barze, gdzie lubię siadać. Spotykam się tu z przyjaciółmi, poznaję nowych ludzi. Miło spędzam czas, sącząc piwko czy wino lub rozgrzewając się kawką. Taka oaza spokoju.

Inne miejsce w Warszawie, które bardzo lubię, to księgarnia. Nie jest to żaden trzypiętrowy moloch z dziesiątkami tysięcy tytułów. To raczej księgarenka z pułkami zastawionymi różnymi pozycjami, specjalizująca się – a jakże – w fantastyce. Ma swoich stałych klientów, którzy spotykają się w niej, piją herbatę czy kawę i rozmawiają, wymieniając się spostrzeżeniami, uwagami czy fascynacjami. Przychodzimy tu z Andrzejkiem od lat, znamy właściciela (ukłony, Bogdanie), lubimy sobie pogadać wieczorkiem, przed powrotem do domu. I, oczywiście, sprawdzić, jak tam się pozycje naszego wydawnictwa sprzedają. Ci z Was, którzy widzieli film

**NOWE
DZIAŁY:**

ZBROJOWNIA



Strona 42



MAGICZNE MIEJSCA

Strona 45

**ROZWIĄZANIE
KONKURSU
NA ARTYKUŁ**



STRONA 47

o tym miejscu. Tu również ludzie przychodzą z przyjemnością, nie tylko po to, by kupić książki, ale również pogadać. Zapewne każdy z Was ma tego rodzaju ulubione miejsca – a to jakąś ławkę w parku, a to przystanek autobusowy, albo sklep muzyczny czy łączkę w zagajniku. Być może również spędzacie tam wiele czasu, by się odprężyć i zdobyć inspiracje. Bo owe miejsca są doprawdy niezwykle inspirujące. Można z nich czerpać pomysły „na kopy”. I choć wydają się zwykłe, są magiczne.

Nie tylko jednak tego rodzaju miejsca na Ziemi mogą stanowić inspirację dla fabuł, przygód lub bohaterów. Tajemnicze kromlechy, samotne szczyty, Błędne Skąły, ciągnące się kilometrami pieczary... Wiele z nich posiada swą nazwę, wiele przykuwa uwagę naukowców, wiele zainteresowałoby Was i mnie, gdybyśmy tylko zdawali sobie sprawę z tego, iż istnieją. Na szczęście zdarzają się ludzie, którzy wiedzą o takich niezwykłych miejscach bardzo wiele. I chcą się z nami dzielić swymi spostrzeżeniami. Jedna z nich zgodziła się opowiadać nam o owych magicznych miejscach. Już w tym numerze poznacie pierwsze z nich.



T. Urczman

PS. Pozdrawiam cały Kraków i wszystkich karkonowców. Do zobaczenia!

Hasło miesiąca:

– Co ujrzy ten, który nie widzi, gdy spojrzy tam, gdzie nic nie ma? (typowa przepowiednia).

MIM

3 (75) / 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, Panorama)

grabarz@rpg.pl

Artur Szrejter (sekretarz redakcji, opowiadania)

eplams@egmont.pl

Tomasz Andruskiewicz (Świat Mroku)

tommandr@pfi.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. *Dziki Pola*)

mag@mag.com.pl

Tomek Łaisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Łaisar Fruń, Andrzej Łaski, Jarosław Musiał

KOREKTA:

Dzień Kobiet

STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Jerzy Cichocki, Tomasz Kołodziejczak,

Łukasz M. Pogoda, Poison Ivy, Puszklin,

Robert Siniakiewicz (człowiek do specjalnych

poruczeń), Andrzej Śwędryński, Toread

SKŁAD I ŁAMANIE WŁASNE

ADRES REDAKCJI:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax 642-80-20

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:

Jim Burns

Opowiadanie:

Koszt uzyskania (II) — 27

Rafał A. Ziembiewicz

Almanach:

Techniczne przygotowanie do sesji — 37

Puszklin

A ja będę piekarzem — 40

Erich S. Arendall „Shadow Sprite”

„Nie dawajcie dzieciom miecza” — 42

Marek Pawelec

Mistrz Gry: wróg czy przyjaciel? — 46

Anna Lamers

Kostkomania rulez!!! — 48

Kazak

„Apage, Satana!” – zwykły brak argumentów — 63

Anna i Andrzej Kulasiak

Mięcho:

Miejsca magiczne: Mazurska piramida — 45

Poison Ivy

Adlerburg — 68

Tajemnica zegramistrza — 87

Michał Bukowski i Paweł Rytko

Asylum — 90

Michał „G-san” Gburek

Panorama:

Demise — 4

MiM(ochodem) — 6

Już się skończyło... — 7

Multibox — 10

Komantarz MiM-a:

Mag: rewizja nadzwyczajna — 12

Wieści — 14

Bluźnierstwo sezonu! — 19

Przygoda:

Weronika — 50

Poison Ivy, Tomek Kreczmar,

Tomek Andruskiewicz,

Jerzy Rzymowski i Miłosz

Stałe

działy:

Listy — 20

Okiem zewnętrznym:

Zdziwienie

z zaskoczenia — 23

Tomasz Kołodziejczak

To zdarzyło się naprawdę — 67

O'hyde park — 91

Felietony:

Z punktu widzenia laika — 26

Kwaja

Bezmiar ludzkiej głupoty — 26

Post Scriptum

Earthdawn

Nieprzyjemne

Przebudzenie Ziemi — 78

Andrzej Śwędryński

Decyzja głosiciela — 80

Andrzej Śwędryński

Świat Mroku:

Caern — 82

Michał Studniarek

Warhammer:

Dalej są tylko smoki — 74

Janek Sielicki, Marcin Baryłka

Zew Cthulhu:

W kręgu Cthulhu... — 70

Jerzy Cichocki

Macki ogólnościatowe 72

Adam „Walwie” Wierczarek

DEMISE – RISE OF THE KU'TAN



DEMISE została stworzona przez amerykańską firmę Artifact Entertainment, znaną z kultowej dla graczy *roleplaying* serii Mordor. Jednak tak jak Mordor był programem w zasadzie głównie tekstowym, a grafika pełniła w nim rolę umowną, tak DEMISE jest już produktem pod każdym względem przygotowanym z dużą dbałością. I to zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej.

DEMISE jest ożywcym powrotem do korzeni cRPG (*computer Role Playing Games*). W dobie wszelakiego „cudowania”, „udziwniania” i mieszanія gatunków, ta gra jest niczym innym jak *roleplay* w czystszej postaci, bez elementów zręcznościowych, strategicznych (z wyjątkiem tych, które przyświecają każdej walce) czy symulacyjnych. Strona rolkowa została przygotowana bardzo pieczołowicie. Gracz może wybrać swych bohaterów (w grupie może ich podróżować maksimum czterech) spośród dziewięciu ras (od małego gнома po olbrzymiego giganta) i dwunastu profesji. Co ważne, rasy diametralnie różnią się pomiędzy sobą. Przede wszystkim odpornościami na różnego rodzaju niebezpieczeństwa (trucizna, magia, szok itp.), umiejętnością radzenia sobie w środowisku podwodnym, zasięgiem widzenia, a także szybkością zdobywania punktów doświadczenia. Poza tym członek nie każdej rasy może wybrać dowolną profesję. I tak gigant nigdy nie zostanie kapłanem, czarnoksiężnikiem czy paladynem, a gnom nie zrobi kariery jako wojownik lub ninja. Każdy bohater jest charakteryzowany za pomocą sześciu cech oraz kilkunastu umiejętności.

Szczególnie ciekawym rozwiązaniem jest możliwość zdobywania sobie towarzyszy podróży, którzy walczą razem z grupą. Każdy bohater może mieć do



czterech towarzyszy, ale musi dbać o ich dobre samopoczucie, gdyż stwory zakupione w specjalnym sklepie lub oczarowane za pomocą zaklęć mają niemiłą zwyczaj buntowania się po pewnym czasie i opuszczania drużyny.

W czasie wędrowki przez 30-poziomowe, nieprawdopodobnie rozległe podziemia grupa bohaterów może natknąć się na przeszło 500 gatunków potworów i zdobyć ponad 500 rodzajów przedmiotów. Postacie potrafiące korzystać z magii wydumają się kilkadziesiąt czarów podzielonych na 17 kanonów. Jednak wiedza o niektórych zaklęciach zaginęła z biegiem lat. Natomiast mówi się, że w podziemiach można zdobyć księgi i pergaminy, które przekazane do odpowiednich gildii, pozwolą bohaterom na wyuczenie się czarów zapomnianych przed wiekami.

Początkujących graczy zapewne przerażać może fakt, że w DEMISE nie da się zapisywać stanu gry. Wszystko, co robisz, rób z pełną świadomością! – oto zasada, jaka przyświecała twórcom. Nie można więc sobie pozwolić na wejście do komnaty wypełnionej potworami i pomyśleć: będę próbował tak długo



jak mi się uda: *save, load, save, load*. Nic z tego! Gi-niesz i koniec. A raczej nie koniec, tylko powrót do miejskiej kostnicy, gdzie za skromną opłatą zosta-niesz wskrzeszony i możesz kontynuować podróż. Początkowo opcja braku zapisu gry niezbyt mi się podobała, ale potem doceniłem jej zalety. Napraw-dę pomaga to wczuć się w atmosferę i traktować świat DEMISE jako alternatywną rzeczywistość, a nie tylko komputerowo generowaną makietę.

Oczywiście DEMISE nie jest programem pozbawio-nym wad. Po pierwsze, w archaiczny sposób przy-gotowano okna ekwipunku. Przyzwyczailiśmy się już, że w cRPG widzimy postać bohatera, ubieramy go w różne ciuszki i zbroje, przydzielamy broń. Tu-taj, niestety, tylko wkładamy przedmioty do specjal-nych okienek inwentarza, a jedynym sygnałem dla nas, że rzecz została założona, jest fakt, iż czarna ob-wódka wokół przedmiotu zmienia się na białą. Sko-ro autorzy DEMISE zadali sobie tyle trudu, by stwo-rzyć ogromny i ciekawy świat, to aż zdumiewa, dla-czego nie potrafili wykonać tak prostego zabiegu, jak graficzne przygotowanie postaci bohaterów, zna-ne chociażby z DIABLO czy MIGHT & MAGIC VII. Dru-gim poważnym zaniedbaniem twórców gry jest nie wprowadzenie opcji zmiany tzw. *hot keys*. Na przykład



zatrzymać walkę i wydać rozkazy grupie możemy po naciśnięciu shift-p, a nikogo nie interesuje fakt, że wo-lalbym nacisnąć spację lub P – i tak właśnie najchętniej przekonfigurowaliśmy klawiaturę. Ponieważ DE-MISE wymaga opanowania używania przynajmniej niektórych *hot keys*, więc niemożność własnego ich zdefiniowania jest szczególnie denerwująca.

Nigdy jeszcze nie powstała gra *roleplaying* tak roz-budowana jak DEMISE. W tej chwili jestem po kilku-dziesięciu godzinach zabawy i wiem, że nie doszedłem jeszcze nawet do jednej czwartej gry! A kiedy czytam listy o DEMISE na amerykańskim forum dyskusyjnym, to widzę, że są już osoby, które mają grupy na nie-prawdopodobnym poziomie doświadczenia (bohate-rowie powyżej 300 poziomu; mój najbardziej rozwi-nięty doszedł do 60), a jednak boją się penetrować



pewne szczególnie niebezpieczne rejony podziemi. Można bez przesady powiedzieć, że gra firmy Artifact Entertainment zapewnia rozrywkę nie na kilka czy kilkanaście wieczorów, ale co najmniej na wieczorów kilkadziesiąt. A jeśli dodamy do tego możliwości gry wieloosobowej na specjalnie przygotowanym do tego celu serwerze, to zabawę można ciągnąć w nieskoń-czoną. Oczywiście dzieje się tak dlatego, że w podziemiach cały czas odradzają się potwory i po-jawiają nowe skarby. A więc zadnego nudnego włączenia się po pustych komnatach! Tu walka czeka na każdym kroku. I na każdym kroku czekają skarby.

DEMISE jest jedną z najciekawszych gier *ro-leplaying*, jakie kiedykolwiek ukazały się na światow-ych rynkach. Zachwyca przede wszystkim ogrom-nym przedstawianym światem oraz wielością opcji. O tym, jak potrafi wciągnąć, niech zaświadczy choćby fakt, że po pierwszych dwóch tygodniach od premiery na forum dyskusyjnym o grze znajdo-wało się przeszło 7 tysięcy listów.

Gharg-gharg, wielki zielony troll, rzemieślnik 60. poziomu, ninia 25. poziomu

Tytuł: DEMISE: Rise of the Ku'tan
 Producent: Artifact Entertainment
 Dystrybucja PL: CODA
 Termin premiery PL: marzec 2000
 Cena: 99 złotych

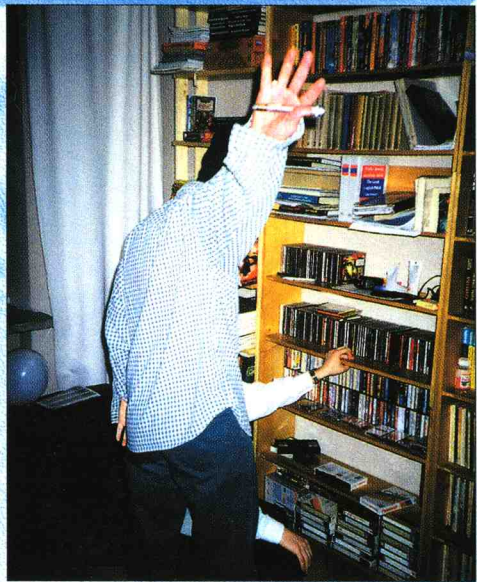


Lubię piłkę nożną. Zawsze ją lubiłem. Od małego i niemal w każdej postaci. Oczywiście najfajniejsza była ta prawdziwa, kiedy samemu biegało się za futbolówką. W zimie było to jednak trudne, a i boisko (o ile można tak określić betonowy plac i dwie ławki służące za bramki) miało zwyczaj być zajęte.

Na drugim miejscu zawsze stało oglądanie. Oczywiście w czasach mego dzieciństwa wiele transmisji nie było. Niemniej załapałem się na końcówkę wielkich osiągnięć polskiej reprezentacji. Jak przez mgłę pamiętam Mundial '82 i puste ulice, po których roznosił się okrzyk: „Go!”. Chodziłem również na mecze na boisko ukochanego stołecznego klubu. Tu też bywało nieźle, choć atmosfera nie do końca mi pasowała.

Poza oglądaniem, lubiliśmy również grać w piłkę innego rodzaju. Kopanie nie zawsze dochodziło do skutku. Na szczęście – choć nie była to epoka komputerów – udawało nam się bawić w piłkę w inny sposób. Przede wszystkim przy użyciu kapsli. Teraz bawię się w piłeczkę na konsoli, ale brak w tym dawnego smaczku.

Za dawnych lat moim piłkarskim idolem był Boniek. Miałem nawet jego plakat – w koszulce Juventusu, zdobyty fartem we Włoszech. Wszyscy mi go zazdrościli. Trochę szkoda, że dziś nie ma już polskich piłkarzy takiego formatu. Kto jednak wie,



może się jeszcze do czekamy i na jednym z meczów (bo ostatnio znowu wraz z redakcyjnymi kolegami i przyległościami) będziemy gadać nie o lidze angielskiej czy drużynie Holandii?

Tomuś

W tym miesiącu wyjątkowo jakoś dużo dumałem o dobrej robocie... Heh... właśnie się zastanawiam, jak Wam to opowiedzieć... Ale to jest tak: robota intelektualna przeważnie nie daje takiej satysfakcji jak by się chciało. Dlaczego? Proste. Siedzisz – założymy – przez cały dzień i układasz sobie w głowie wypracowanie, recenzję, artykuł, plan pracy – cokolwiek. Siedzisz i stęskasz, a w końcu, w potężnych bólach, rodzisz stronę tekstu.



Choćbyś szczeł i zaczął – w życiu po tej stronie roboty nie będzie widać, ileś się narobił. Do RPG? Scenariusz. Też po nim nie widać, ile roboty zostało wsadzzone. I teraz najlepsze: co przeciwstawiam takiej robocie? A na przykład kopanie rowów, pielienie ogródka, zmywanie podłogi, mycie naczyń. Co w tym jest szlachetnego? To, że efekt jest dokładnym, wymiernym świadectwem tego, ile w to wsadziłeś sił. Pół metra rowu – mało, pięć metrów – sporo. Obejrzyj się za siebie i wiesz, że wszystko, co wsadziłeś w robotę, widać! Co za wspaniała sprawa!

Właśnie zaczynam wiosenne porządki: trzeba pomyć, poganiać ze ścięgą. Mimo faktu, że cała ta zabawa jest zupełnie aintelektualna, sprawia mi niebywałą radość. Dlatego też, jeśli w życiu brak Wam satysfakcji, zróbcie coś czysto fizycznego. Poprzesaďte kwiatki w domu, pościerajcie kurze u siebie w pokoju. Narobi się człowiek, ale wyjdzie na 100%! A nie jak w przypadku szkoły – nakujemy się, a i tak nam wstawią lachę. Albo zrobimy pismo, harując po nocach, i nikt potem – ze mną samym – nie będzie widział, że nad daną stroną tekstu lały mi się już z oczu łzy od patrzenia w monitor przez cały dzień. Bo po stronie nie widać, nie? Dlatego też pamięci najszlachetniejszej, fizycznej roboty miesiąc ten poświęcam.

Miłosz

JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁO...

Tradycyjnie w połowie lutego odbył się jeden z największych (jeśli nie największy) konwentów miłośników szeroko pojętej fantastyki – Krakon 2000, czyli K2K. Gościenny Kraków przywitał wszystkich uczestników wiosenną aurą i dziesiątkami niezwykłych spotkań. Co tu dużo mówić, K2K przeszedł do historii jako jeden z najlepszych konwentów.

Krakon polubiłem od razu, tak więc moje zdanie na jego temat może niektórym wydać się stronnicze. Nie potrafię jednak się powstrzymać od zachwytów nad organizacją, liczbą gości i spotkań, atrakcjami dodatkowymi oraz towarzyszącymi całości imprezami. Krakon stał się konwentem, na którym po prostu wypada być nie tylko roleplejowcom, ale również wyjadaczom fandomu. Na całość imprezy (która tym razem odbyła się w dniach 10-13 luty) składały się nie tylko prelekcje, ale również „pozakonwentowe” spotkania, nieustanne wymiany uwag, wizyty w przytulnych krakowskich lokalach... Krakon jest tak duży, że jedna osoba nie jest w stanie go objąć. Dlatego też tym razem sprawozdanie przemieniliśmy na sprawozdania. Miłej lektury i do zobaczenia za rok.

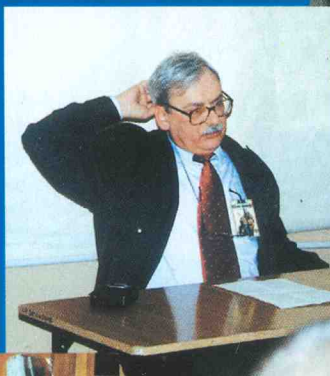
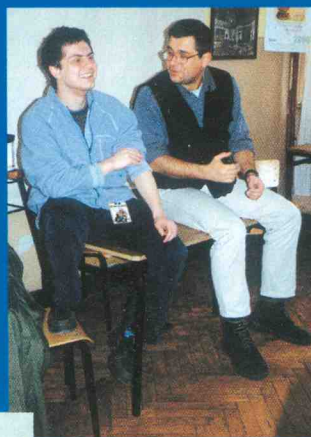
Tomuś

K2K oczyma Organizatorów

Trudno oceniać konwent będąc jego organizatorem. Wydaje się nam, że impreza przebiegła pomyślnie – przyjechała większość gości, udało się nam nawet zaprosić samego Andrzeja Sapkowskiego. Obyło się bez większych zgrzytów w programie, choć zepsuł się pechowy telebim i parę rzeczy nie wyglądało tak, jak to sobie wymarzyliśmy.

Szczególnie zasmucił nas spadek morale wielu uczestników, którzy nie przestrzegali zakazów palenia i spożywania alkoholu, zadytmiając szkolne korytarze i pozostawiając po sobie stopy puszek po pewnym napoju... Może podczas następnego Krakonu będziemy musieli rewidować wchodzących, aby sprawdzić, czy nie wnoszą napojów wysokowych, albo wyrzucać z terenu konwentu tabuny chwiejących się uczestników? Możemy pracować lepiej i możemy zorganizować jeszcze lepszy konwent – chciałoby się też mieć uczestników uczciwie przestrzegających regulaminu...

Nie stosując jednak zasad odpowiedzialności zbiorowej, chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy wyróżniali się nienaganną postawą i jak co roku licznie przybyli do Krakowa, nie bacząc na trudy podróży czy trwające na uczelniach sesje (bo na nasze szczęście pogoda nam w miarę dopisała). Pragniemy również podziękować naszym gościom, którzy poświęcili nam swój cenny czas, a także sponsorom i redakcji



Magii i Miecza, która zechciała objąć patronat prasowy nad naszą imprezą – bardzo nam pomogliście! Bardzo dziękujemy też naszym ochroniarzom, Kazce, której uroda zmyliła niejednego siłacza, i Tomkowi, szefowi obsługi i ochrony, za doskonałą organizację. Chcemy również wyrazić swą wdzięczność obsłudze konwentu za bezinteresowną

pracę i obecność aż do samego końca. Dziękujemy też Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki i członkom niezrzeszonego fandomu krakowskiego, którzy pomogli nam zorganizować ostatni w tym milenium Krakon. Kończąc tę przydługą listę, chcemy odwdziżyć się wszystkim pozostałym członkom naszego Krakowskiego Klubu Miłośników Fantastyki. Dziękujemy Wam po trzykroć!

Lukasz M. Pogoda



K2K okiem uczestnika



Tegoroczny Krakon, zwany w skrócie **K2K**, był nie lada osiągnięciem. Organizatorom udało się dokonać rzeczy niezwykle, a mianowicie stworzyć konwent będący prawdziwym pomostem pomiędzy roleplejowcami, czytaczami i innymi miśmiami (karciarze, battlowcy itp.), a co więcej: upilnować, zabawić i zainteresować jakieś 1000 osób. Ale zaczniemy od początku. Wszystko zaczęło się już w 10 lutego, tradycyjnie już w szkole-o-dziwnej-architekturze na ul. Ks. Blachnickiego. **K2K** otworzył znany wodzirej polskiego fandomu – Tomek Majkowski – wraz z Michałem Rokitą, gdzie w dowcipnej, acz krótkiej mowie zaprezentowali nam ogólny rys programu i jego tematykę. W tym roku myśl przewodnia całego spędu brzmiała „Coś się kończy, coś się zaczyna” i to właśnie jej w większej części podporządkowana była tematyka spotkań, które miały za zadanie podsumować fantastykę mijającego powoli XX wieku i spróbować wyznaczyć jej kierunki rozwoju w nadchodzącym nowym tysiącleciu. Program przebogaty, podzielony w trzy bloki, w tym poważnie zrobiony blok dla miłośników RPG. Spotkania prowadzone przez fandomowe sławy oraz przez

debiutantów, pojawienie się również wszystkich redakcji pism zajmujących się szeroko pojętą fantastyką – to największe plusy tegorocznego Krakonu. Jak więc widzicie, działa się wiele. Jeżeli dołożymy do tego jeszcze co najmniej 3 odbywające się LARPy, to chyba po-



każemy ogrom tego przedsięwzięcia. Z ciekawszych spotkań należy wymienić „Conana Myśliciela” Maćka Sabata, „Filmowy horror końca wieku” Amarota (szkoda, że wideo właśnie na tym spotkaniu padło), tradycyjną prelekcję na temat L5K i Dukajową „Teologie Horroru”. REMOV mówił o swoim WH 1940. Silne wsparcie dostał Świat Mroku – poświęcono mu aż 4 spotkania i co najmniej 2 LARPy, dokonano też prezentacji systemów autorskich (Panthelion, Heroika, The Forest i inne). Moim zdaniem jednak, dla naszego rpgowego świata najważniejszymi wydarzeniami były Puchar Mistrza Mistrzów i Quentin, który się w końcu objawił w postaci ślicznej (chyba glinianej) figurki. Z innych nagród przyznanych na Krakonie wypada napisać o Golemie, którego otrzymało wydawnictwo SuperNOWA za „białą serię” fantastyki polskiej. Po raz drugi fanzin **Fantom** przyznał swe wyróżnienia – transformersy – które powędrowały do Marka S. Huberatha (za powieść „Gniazdo Światów”) i Jriego Pilcha (właściciela oficyny Leonardo, od wielu lat promującego polską fantastykę wśród Czechów). Wypadało by jeszcze napisać o jednej rzeczy, a mianowicie o obłudzie, która zorganizowana była wzorowo i wyznaczyła wzór do naśladowania dla innych konwentów. Cóż więcej mówić: kogo nie było, ten niech żałuje. Nie ukrywając, Krakon jest moim ulubionym konwentem i liczę na równie dobrą organizację oraz tak samo ciekawe spotkania za rok. *Toread*

Puchar Mistrza Mistrzów

W tym roku, na Krakonie 2000 odbyła się już trzecia edycja Pucharu Mistrza Mistrzów. Dzięki wytrwałej i ciężkiej pracy sędziów w składzie: Monika Czarnecka, Poisonlvy, Daniel Kosse, Adrian „Sauron” Siemieniak, Przemysław „Przem” Głomb udało się wyłonić najlepszego Mistrza Gry roku 2000.

Tadadadam... Jest nim

Cezary „Czeski” Czyżewski (Bydgoszcz)

Oprócz samego pucharu, człek ten od wydawnictwa MAG i miesięcznika **Magia i Miecz** (patrona nagrody) otrzymał komplet wydanych do dnia dzisiejszego podręczników do gry fabularnej EARTHDAWN. Dalej, od dwumiesięcznika **Portal** półroczną prenumeratę tegoż pisma i wydany przez nie krążek CD.

Do półfinału po wielogodzinnym oglądaniu sesji konwentowych zakwalifikowali się panowie: **Czyżewski, Chodasewicz, Jabczuga, Klepacki** oraz, z wyboru graczy, pan **Felczerek**.

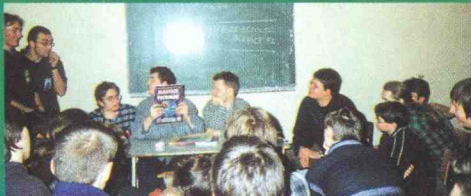
Po ciężkich bojach wynikłych z szeregu bardzo trudnych zadań postawionych przez redakcję **Magii i Miecza** na placu boju pozostało już tylko dwóch kandydatów do miana najlepszego. Oznacza to, że w finale zmierzyli się ze sobą

Cezary „Czeski” Czyżewski (Bydgoszcz)

Marcin „Pacar” Felczerek (Łódź)

Następny Puchar za rok. Nie przegap okazji! Wygraj!!!

Puszkina



Larp Coral Serpentis



uczestników, ale – jak to zwykle bywa – nie wszyscy dojechali do Krakowa.

Od samego początku widać było, jak wiele pracy włożono, by LARP udał się doskonale. Informacja o Coral Serpentis wisiała w widocznym miejscu i zachęcała do lektury. Karty postaci zostały rozdane przez Katkę i leehaired na kilka godzin przed rozpoczęciem tej niezwykle mrocznej zabawy. LARP zapowiadał się jako niezwykle mroczne wydarzenie, osadzone w realiach Młodej Polski i krakowskiej cyganerii artystycznej. Można było spotkać Przybyszewskiego (Hubert „Nog” Szuszkiewicz), Wyspiańskiego (Piotr „diABEU” Wyskok), licznych poetów i artystów. Mityczny nastrój potęgowała pojawienie się medium oraz zachowanie postaci po zażyciu tajemniczego proszku – Coral Serpentis który oczywiście wcale nie był tym, czym się wydawał. Wśród gości kawiarni przemykał zagadkowy, poszukujący okultystycznych doświadczeń nieznajomy – w tej roli Jerzy.

Mechanika LARPA, czyli „uważaj kto ci zrywa pasek”, dostarczyła oczekiwanej rozrywki, szczególnie postaci rozdające swoje paski...

Mimo iż sala pubu „Drukarnia” zdawała się spełniać wszystkie wymogi, nie wzięto pod uwagę głośniejszej muzyki, serwowanej uczestnikom oraz innym, niczego nieświadomym gościom. Wśród stałych bywalców pubu pojawienie się postaci w kostiumach i ostrych makijazach wywołało niejaki popłoch. Wrażenie to osiągnęło punkt kulminacyjny, gdy jeden z uczestników wpadł w biegu na salę krzycząc strasznym głosem: „Bestia jest na dole!”

Czućmy wzrok gości sączących drinki przeszkadzał w odgrywaniu wyznaczonej roli, a dramę ograniczono do minimum. Większość kluczowych zdarzeń odbywała się na klatce schodowej, gdzie panowała cisza... i ujemna temperatura. Jednakże gorące serca uczestników i organizatorów zapewniły doskonałą zabawę. Do zobaczenia za rok!

Poison Ivy

Za zdjęcia dziękujemy: Poison Ivy
i Krzysztofowi „Indar” Babińskiem

Quentin 2K

Oto wyniki drugiej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej **Quentin 2000**, towarzyszącego konwentom Kraków. Na konkurs nadesłano trzynaście scenariuszy, spośród których trzy wydały się jurorom godne uwagi. Kapituła po długich obradach postanowiła przyznać statuetkę Quentina **Łukaszowi Jaworskiemu** aka „Ender” za scenariusz „Aliens”, najlepiej spełniający wszystkie wymagania konkursu. Przyznano również dwa wyróżnienia, z których pierwszym został nagrodzony za najbardziej oryginalny pomysł **Michał Sołtysiak** i jego tekst „Starzec”. Drugie wyróżnienie przysłużył **Marcinowi Stefaniakowi** za doskonale opracowaną scenografię i bogate materiały pomocnicze do scenariusza „Florencja A.D. 1534”.

Niestety, ogólny poziom nadesłanych na konkurs prac nie był zbyt wysoki, mamy jednak nadzieję, że w przyszłym roku będą one reprezentowały dużo wyższy poziom. Członkowie kapituły świadomi, że nadesłane scenariusze w większości były dziełami debiutantów, nie chcieliby ich zniechęcać, namawiając wszystkich do doskonalenia i dalszych prac nad warsztatem literackim. Zapraszamy również do udziału wszystkim bardziej doświadczonych Mistrzów Gry.

Szczegółowe podsumowanie tegorocznego konkursu ukaże się w najbliższych numerach **Magii i Miecza**.

*Sekretarz kapituły
Łukasz M. Pogoda*



Sprostowanko

W numerze 1(73)/2000 na stronie 38 pojawiła się informacja, że Kraków to konwent Galicyjskiej Gildii Fantastyki. Nie jest to prawdą. GGF pomaga w organizowaniu Krakówów (to samo czynią niecrześni fani krakowscy). Głównym animatorem jest Krakowski Klub Miłośników Fantastyki.

SZÓSTY ZMYŚŁ



Rzadko kiedy zdarza się film, który od pierwszej aż do ostatniej minuty naprawdę trzyma w napięciu; w którym fabuła jest przemyślana od „stóp do głów”; w którym każde słowo wypowiedziane przez bohaterów ma znaczenie. Jeśli ktoś z Was nie był jeszcze na *Szóstym zmyśle* – niech natychmiast pędzi, a potem wróci do lektury niniejszego tekstu. Tych, którzy już znają ów obraz, zapraszam niżej.

Pomysłów w *Szóstym zmyśle* jak mrówek. Począwszy od postaci chłopca, który jako jeden z niewielu widzi umarłych. Niby nic nowego, ale tak pokazane, że hej. A wystarczy tylko nieco zmienić założenia, i będziemy mieć postać, która potrafi ujrzeć rzeczy czy sprawy nie dane innym. Jeśli zaś jeszcze to coś, co widzi, wywołuje w niej strach (pamiętacie sceny z „namiotem”?)... Drużyna będzie miała niezłą zagwozdkę: jak dowiedzieć się czegoś od takiego nieszczęśnika i jak go ochronić?



Majstersztykiem jest również sama fabuła filmu. Każda scena okazuje się mieć znaczenie. A zakończenie? Niby niektórzy są w stanie je przewidzieć, ale czy ktoś z Was po pierwszych minutach się go spodziewał? Spróbujcie podobnie skonstruować scenariusz przygody. Niech na początku graczom się wydaje, iż chodzi o coś zupełnie innego, niż okaże się tuż pod sam koniec. Dla mnie *Szósty zmysł* wpierw był filmem psychologicznym, później filmem grozy, aż wreszcie okazał się być opowieścią o miłości. Potraficie stworzyć coś podobnego?



Postać grana przez Bruce'a to kolejny element filmu, który warto przenieść do eRPeGów. Nie będzie to jednak łatwe. Czy jesteście w stanie tak przedstawić graczowi sytuację, by choć miał wszystko na talerzu, nie wiedział nic? Ułatwicie sobie to zadanie, wzorując się na filmie – wprowadźcie kilka urywanych scen, które będą ujawniać fragmenty zagadki: sny, spotkania z nieznanymi lub znajomymi.

Nie można też zapomnieć o umarłych i ich kontakcie z żywymi. Ileż to scenariuszy można na tym



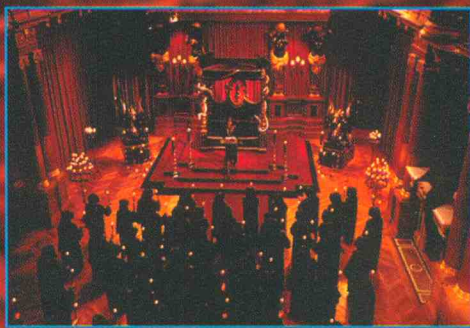
temacie zahaczyć. Złe duchy, dobre duchy, walka między duchami, duchy pomagają żywym, żywi pomagają duchom, duchy boją się żywych, albo na odwrót... Nie należy jednak przesadzać. W *Zmyśle* z duchami ma do czynienia tak naprawdę tylko biedne dziecko. Nikt więcej ich nie widzi. Czy bohaterowie na miejscu Willisa uwierzyliby dzieciakowi? A jeśli tylko jeden z nich zacznie widzieć umarłych?

Doprawdy, rzadko zdarza się film, z którego można tyle patentów wyciągnąć. Ja odśloniłem ledwie wierzchołek góry lodowej. Reszta zależy od Was.

Tomu\$

DZIEWIĄTE WROTA

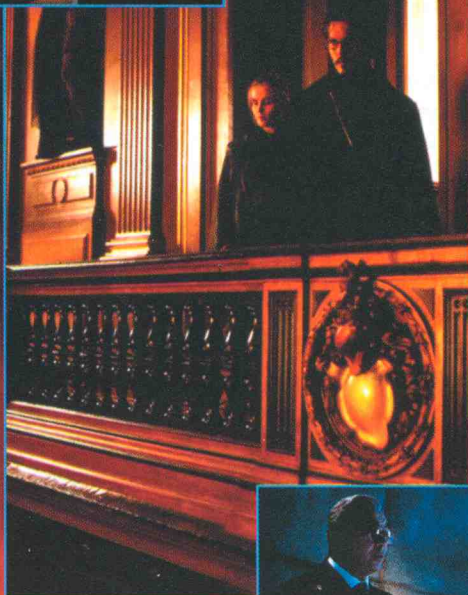
Na pytanie o czym jest ten film, znajdziecie pewnie tyle samo odpowiedzi, co recenzji. Większość recenzentów jednak ogranicza się do opisanie fabuły: Dean Corso, zawodowy znawca starych ksiąg i pism wszelakich, najęty zostaje przez tajemniczego profesora, Borisa Balkana, do porównania trzech egzemplarzy tej samej książki, rozrzuconych po świecie. Corso ma stwierdzić, która z ksiąg jest oryginałem napisanym w średniowieczu. Księga owa, nosząca tytuł „Księga Dziewięciorga Wrót do Królestwa Cieni” jest natomiast – co okazuje się w trakcie filmu – bramą i rytuałem do przywołania Lucyfera, który to jest z kolei współautorem dzieła.



to księgi magiczne – film jest na tę amnezję znakomitym remedium.



Film jest dla mnie ewidentną, może nieco nudną, przygodą do ZEWU CTHULHU. Przepętnia go przede wszystkim wielka miłość do książek, wręcz tchnie aż potęgą w nich zawartą. Z tego choćby względu jest to rzecz godna polecenia. Księgi w RPG zostały chyba nieco zapomniane. Sam fakt, że są, że mogą być czyjaś miłością, że mogą być tak stare, że jest tylko jedna taka na świecie, że mogą zabić i ożywić, że skrywają tajemnicę... Choćby w tym filmie: w trzech księgach jest po dziewięć ilustracji. Z tym, że w każdej księdze trzy są częścią klucza do zagadki, a reszta (sześć) jest fałszywa. W następnej inne trzy są kluczem i inne sześć fałszywki. Prawdziwe podpisane są inicjałami LCF, fałszywe inicjałami „ludzkiego” współautora książki. Jak się domyślicie, żeby zebrać komplet ilustracji, trzeba zebrać wszystkie ilustracje „LCF” z trzech ksiąg. Tak więc jeśli naprawdę zapomnieliście co



Po wtóre, tajemne stowarzyszenia. *Dziewiąte Wrota* pokazują we wspaniały sposób po jak wytwornych salonach poruszają się członkowie takich klubów. Dlaczego przystępują do nich? Z nudów? Z nadmiaru wolnego czasu? By mieć jeszcze więcej niż mają?

Tak czy owak – film nie jest rewelacją, ale klimat specyficzny ma. Książkowy, ciężki, pachnący starym papierem, wielkimi domami i tajemnicą. Wielka rzecz dla miłośników ZC i grozy w ogóle. Dawno nie było takich tematów.

Mikołaj



MAG:

REWIZJA NADZWYCZAJNA!

Dawna oczekiwany, zienawidzony przez niektórych jeszcze przed wydaniem, przez innych wielbiony, otoczony tysiącami plotek i domysłów **MAGE REVISED** w końcu ujrzał światło dzienne. Oto przegląd zmian w stosunku do starej edycji. Tylko czy słysznych?...

Na początek może trochę o klimacie, a więc Wojna Wstąpienia dobiegła końca! Potężni magowie zostali dostojnie zmiecieni z ziemi przez Paradox, ich chantry zniszczone lub przejęte, a liczba magów „tradycyjnych” poważnie zmniejszona – nie jest to dobry okres dla zjednoczonych Tradycji. Technokracja wierzy w swoje zwycięstwo i zaczyna „oczyszczać” ziemię z niepożądanego elementu, jednak ich nauka już nie rozwija się tak, jakby sobie tego życzyli. Większość Śpiących wpadła w samozadowolenie i odpowiada im stan jaki jest teraz, nie potrzebuje już rozwoju cywilizacji. To nowy wiek, który nie zapowiada się dobrze dla mistyków. W takim to właśnie świecie będą toczyć się teraz opowieści **MAGE REVISED**

autorstwa Jessa Heiniga. To właśnie tu znajdziemy wszystkie zmiany, jakie przeszedł **MAG** i oto co pierwsze od razu rzuca się w oczy – system napisany jest przejrzyście, bardziej dla ludzi. Wprowadza sporo klarowności tam, gdzie jej wcześniej nie było. Nie zmienił też bardzo układu podręcznika, więc starzy wyjadacze szybko znajdą w niej potrzebne informacje. Ci zaś, którzy dopiero się z nim zetknęli, też nie powinni mieć dużych problemów. Niestety, nie obyło się też bez wad. Jedną z poważniejszych, jakie udało nam się zauważyć, jest prawie całkowity brak info o Technokracji.

Co do pierwszych wrażeń – zawsze spóźniony zilustrowania podręczników *White Wolf* robił na nas duże wrażenie, tu jest trochę tak jak w **VAMPIRE REVISED** – poziom ilustracji waha się od niesamowitych do średnich, ale to co podoba się nam, nie musi podobać się każdemu.

Chapter One: A World of Darkness, w którym to znajdziemy podstawowy *setting*. Rozdział ten jest bardzo podobny do tych, które są **WAMPIRZE** czy **WILKOŁAKU**, więc nie ma się co za bardzo nad nim rozwodzić; dość, że podamy, iż jednymi z głównych tematów tam poruszanych są: Dziewięć Tradycji, grupy mistyczne, Technokracja. Ciekawostką jest, iż ze słowa *magick* wywalono „k”, wyjaśnienie znajduje się w środku

i uwierzcie, że nie jest to jedynym z was da sporo do myślenia.

Chapter Two: The Traditions –

jak nietrudno z nazwy wywnioskować – opowiada on o Tradycjach magów. Wiele dawnych sojuszy uległo rozbiuciu, ich filozofie zostały „uaktualnione” i opisane jaśniej. Powstały również nowe frakcje, aby lepiej dopasować się do paradygmatu całej tradycji. Wielu odszczepieńców zostało na nowo przyjętych (Wu Lung do Bractwa Akashic, Knights Templar do Celestial Chorus). Chyba najbardziej w tym rozdziale zmieniło się to, iż wprowadzono zupełnie nowe podejście do Kultystów Ekstazy. Napisani na nowo, jakoś bardziej sensownie wyglądają ze swoim podążaniem za przyjemnościami i nowymi doświadczeniami, a ich frakcje stały się bardziej radykalne, przez co dodano im niesamowitego kolorytu i różnorodności. Ciężko już będzie powiedzieć – no wiesz, ci kolesie od „dragów” i sztuki. Aby nie było za fajnie, mamy tu do czynienia z najgorszymi ilustracjami w całej książce (choć *de gustibus...*).

Chapter Three: Characters and Traits jest o tworzeniu postaci i tu zmienia się całkiem sporo. Zaczynamy od początku. Po pierwsze, zmodyfikowano układ podręcznika i wszystko, co potrzebne, jest w końcu w jednym miejscu, włączając w to tabelki, które miały wyczerpać być porzucane po podręczniku. Esencje pozostały bez zmian, tak samo jak większość z Natur i Zachowań, dodano jednak parę nowych rzeczy. Cechy jak dawniej są opisane wraz z ich rozwojem, tak samo jest z Cechami Pozycji, włączając w to nowe zasady Resonance'u. Chociaż nie do końca, bo Cechy Pozycji zostały zmienione. Avatar (tzn. jak silna jest twoja dusza) stał się wymaganą cechą, odkąd jej wartość określa ilość Kwintesencji, jaką mag może wydać. Całkowicie zmieniono Destiny – teraz stało się ono innym sposobem



na odzyskanie Siły Woli. W końcu osłabiono znaczenie Library – teraz pomaga ono tylko w wydawaniu doświadczenia na wiedzę, zamiast to ułatwiać. Rozdział zostaje zamknięty przez tabelkę z pedekami. Talisman został przechrzczony na Wonder, aby nie kojarzył się z Talizmanami, Fetyszami i tym podobnymi. Zauważalny jest też brak Sanctum, jednak całkowicie zrozumiały w nowym świecie MAGA.

Wspomniałem o nowych zasadach Resonance`u. Czas coś więcej o nich. Cóż, mówiąc szczerze, pozostawiają one wiele do życzenia. Zamiast oprzeć się na Esencji lub Naturze maga, wykorzystano Mistyczną Trójcę – Dynamizm, Statykę i Entropię. Dodało to tylko całą serię statystyk i zaowocowało nową rubryką na karcie. Co prawda kropki te wyglądają tajemniczo, jednak nie dodają za wiele grze. Stają się jedynie pomocą, a do tego nie trzeba było tego aż tak zmieniać.

Chapter Four: The Spheres. Nie będzie chyba dla nikogo zaskoczeniem, jeżeli powiem, iż opisuje on Sfery i ogólnie zasady działania magii. Rozdział jest kolorowy, uproszczony, nie ma w nim niejasności, na które natykaliśmy się poprzednio. Wytłumaczono porządnie na czym polega paradygmat i jakie ma on znaczenie dla magów. Jest to w zasadzie wątek, który przewija się przez cały rozdział – od technomagii do statycznej rzeczywistości. Uproszczona została mechanika. Inaczej: nie została uproszczona, ale uczyniona ją bardziej przyjazną dla użytkownika – wytłumaczono, jak wyznaczać stopnie trudności, ile potrzeba sukcesów i tym podobne. Dodatkowo preferowane są Rote`y. Magia spontaniczna jest teraz o wiele trudniejsza, co wydaje mi się bardzo sensownym rozwiązaniem.

Jeśli zaś mowa o samych sferach sfer, to zbyt dużych zmian nie widać. Są to generalnie małe poprawki do tego, co było wcześniej. Zmieniono Prime`a, tak że stała się ona w końcu użyteczna, a Umbra okazała się o wiele niebezpieczniejszym miejscem. Ciekawie wygląda część opisująca Paradox. Znowu sensowne, proste wyjaśnienia, rozwiewające wszystkie wątpliwości. Ktoś się w końcu za tę część wziął na poważnie. No i mamy tabelkę, w której naprawdę trudno się pogubić. Na końcu zasady Rezonansu, rozszerzające nieco to, co podane zostało wcześniej plus nowe zasady do Quietu, które teraz bazują na ww. rezonansie. Przez cały rozdział z rozważań autorów o paradygmatach, szkołach magii itd. wynika, iż mag tak naprawdę nie wie, że zmienia rzeczywistość wokół siebie. Dodatkowo znajdujemy na końcu rozdziału skrót wszystkiego, co w nim jest, w postaci tabelki. I jest to chyba rozsądne posunięcie w stosunku do poprzedniej edycji.

Chapter Five: Rules opisuje poprawioną mechanikę, która – nomen omen – praktycznie nie różni się od tej zawartej w VAMPIRE REVISED. Innowacją jest natomiast „threshold rule” polega to na tym, iż zamiast ustawiać trudność na 10, zwiększamy ilość potrzebnych sukcesów.

Chapter Six: Systems and Drama. W środku opisy akcji, jak wygląda walka itd. Chyba nie trzeba więcej pisać.

Chapter Seven: A History of the Ascension War. Historia magów zawarta na 6 stronach, akurat tyle, co młody mag wiedzieć powinien.

Chapter Eight: Storytelling. Standard, ale dobrze napisany i na pewno przydatny dla świeżo upieczonych MG.

Chapter Nine: Antagonists. Opisy NPCów. Nephandi, Marauderzy, Hunterzy i inne padalce ze Świata Mroku. W Dodatku nowy zestaw Wad i Zalet.

Książka kończy się opowiadaniem w postaci pamiętnika, w którym to młody mag opisuje swoje pierwsze dni zaraz po przebudzeniu.

Wypadałoby teraz podsumować. Będzie ciężko, ponieważ z jednej strony tenże MAG rozwiewa sporo wątpliwości, ma kilka nowych ciekawych zasad i to do niego będą dopasowane kolejne suplementy. Nie da się też ukryć, że jest ładnie napisany, wydany i ma w sobie to coś, co cieszy oko każdego konesera ładnego RPG (tak – wiem, że teraz w modzie jest nieulubienie ŚM), jednak czegoś mu brakuje. Mnie udało się znaleźć dwie takie frustrujące rzeczy. Jedną z nich jest Umbra i duchy, które tu są opisane – że tak powiem – szcążkowo, na czym sporo traci sfera Ducha, a także gra nie będzie aż tak atrakcyjna dla wszystkich fanów eksploracji umbralnego świata. Drugi minus to brak informacji o technokracji, co prawda technomagia jest opisana, powiedziane jest, że są technokraci, itd., jednak nie uświadczymy jakiegokolwiek wytłumaczenia metod, opisu Konwencji itd. Mamy więc tu też pewną innowację, gdyż do tej pory każdy system WW można było prowadzić właściwie bez dokupowania dodatków – wszystkie ważniejsze informacje znajdowaliśmy w podstawce. A może ma to jakiś związek ze świeżo wydany **Guide to Technocracy**? Mamy więc system, który jest najlepiej napisaną nowoczesną opowieścią o magii.

Nie mniej pozostawia jeszcze nieco do życzenia. I tak należy chyba nowego MAGA traktować.

Toread



CALL OF CTHULHU

Dark Corners Of The Earth

RYMSI!

Headfirst Publishing ujawniła kolejne informacje na temat swojej aktualnej superprodukcji na PC i Playstation 2: CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH, czyli „Mroczne zakamarki tej Ziemi”. HP liczy bardzo na ten produkt. W jednym z wywiadów koderzy potwierdzili dotychczasowe plotki, jakoby

DCOTE miała być przygodówka widziana z perspektywy pierwszej osoby, czerpiącą obficie ze spuścizny H.P. Lovecrafta. Adrew Brazier, jeden z koordynatorów przedsięwzięcia, powiedział: „Nie będzie to kolejny klon QUAKE – nie trzeba będzie biegać w kółko strzelając do wszystkiego co się



rusza. Zamiast tego próbujemy skoncentrować się na wciągającej i trzymającej w napięciu intrydze. Na atmosferze gry. Mamy nadzieję, że uda nam się stworzyć najbardziej przerażającą grę w historii”.

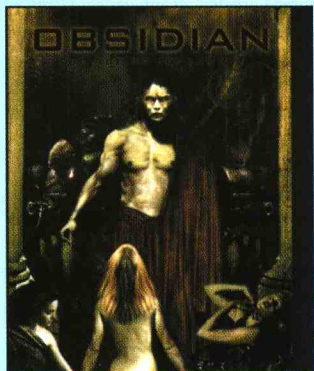
Cóż – wielkie sowa. Na razie nie wiadomo wiele więcej. Niestety. Dla ciekawskich kolejna porcja screenshotów z gry. Niestety to ciągle za mało, by powiedzieć coś konkretnego.

RYMSI!

Mała, nikomu nie znana, firma, *Apothis Consortium*, wydała system o słodkiej nazwie OBSIDIAN. Na początek pierwsze miłe wrażenie – twarda okładka i śliczne ilustracje w środku. O czym to – ano rok mamy 2299, a na ziemi właśnie wpadły z wizytą legiony piekieł. Ludzie bronią się w bastionach naładowanych technologią. Żeby było jeszcze ciekawiej, w środku owych miast wielkie korporacje bezlitośnie



walczą o władzę, a demoniczne kultury składają krwawe ofiary. Jak więc widać, jest niezbyt przyjemnie. Zapowiadała się z tego mieszanka postapokaliptyczno-gotycka. Mniam. Mechanika oparta na D6, miłe i przyjemne tworzenie postaci, no i w sumie masa fajnych patentów na przygodę. Niestety. Tylko zapowiadało się na hicior, bo mamy kicz. I to kicz straszny. Właściwie jedynym plusem tego podręcznika jest jego



streszczenie z tyłu. To daje najwięcej patentów i na jego podstawie należałoby napisać całkowicie nowy system. Ale jeżeli interesuje was wydanie ponad 100 zł za dobrą okładkę, to droga wolna.

RYMSI!

Pamiętacie jak dwa numery temu pisaliśmy o systemie BLOOD HEROES firmy *Pulsar Games*? Jest już przeszłością, ale nie w tym najpopularniejszym sensie. Otóż... Nakład wyparował ze sklepów! Ludzie, złaknieni walki przez wielkie „W”, ponad 200 supermocy oraz superbohaterów z prawdziwego zdarzenia wykupili wszystko jak stało! Przygotowywana jest teraz edycja specjalna.

Warto zwrócić uwagę na ten system, chociażby ze względu na zastosowaną tu mechanikę o nazwie MEGS: *Mayfair's Exponential Game System*. Spróbujemy sprowadzić dla Was ten system i zrecenzować. Coś tu musi być.





*RYMS!

Mylicie się sądząc, że erpegi nie potrafiały wybiegać daleko w przyszłość, bo nie da się przewidzieć, jak się świat potoczy. Firma *Dream Pod 9* wie. Akcja systemu HEAVY GEAR toczy się w roku 6132 na nowo skolonizowanej (znaczy trzysta lat wstecz) planecie Terra Nova. Niestety,

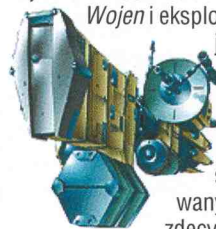


okazuje się, że fortuna kołem się toczy i znów mamy wojny północy z południem, politykę, walki o teren... Tył, że teraz nie walczy się już armatami. A czym? Popatrzcie na obrazki z przemiłymi robotykami.



Z kolei system JOVIAN CHRONICLES tej samej firmy wybiega „tylko” do wieku XXIII. Na co tu się stawia?

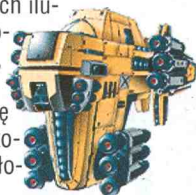
Na kosmos, pojedynki wśród chmury laserowych smug, miażdżenie stali zderzających się molochów floty gwiazdnej. Dla miłośników walk w klimacie *Gwiezdných Wojen* i eksplozji wielkich maszyn w rodzaju *Żołnierzy Kosmosu*.



Propozycja DP9 stawia na aspekty wizualny. Wnętrze podręcznika roi się od

barwnych ilustracji rysowanych równą,

zdecydowaną kreską. Analogicznie rzecz ma się z opisami – są bardzo widowiskowe. To ewidentne systemy dla miłośników spektakularnych sesji.



*RYMS!

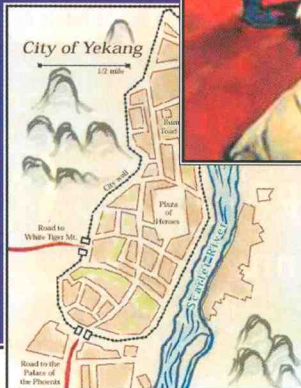
Pod adresem www.wizards.com/dnd/DF_Download.asp znajdziecie pierwszy dodatek do systemu DRAGON FIST,

DRAGON & PHOENIX

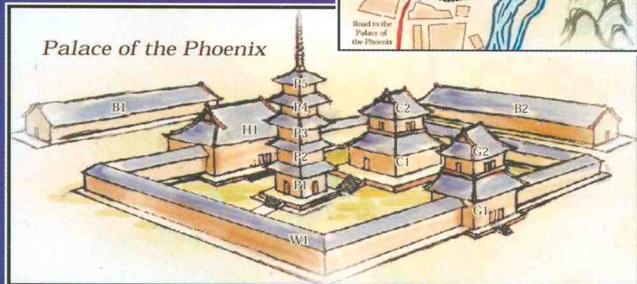
o którym pisaliśmy dwa miesiące temu. Piszemy o tym nie bez kozery, gdyż okazało się, iż ten darmowy system RPG o latających i czarujących mnichach zyskał w Polsce wielką popularność. Ciśnęli się nań przede wszystkim fani AD&D spragnieni nowości, choć za leniwi na nową mechanikę (DF w znacznym stopniu korzysta ze starej mechaniki AD&D).

W scenariuszu *Dragon & Phoenix* postacie graczy wystaną

zostają do miasta Xing, celem zgładzenia Imperatora Jianmin. I teraz podwójnie niestety. Niestety – nie możemy powiedzieć więcej, żeby nie



Palace of the Phoenix

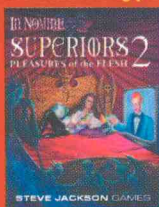


psuć zabawy. Po wtóre: niestety – dla malkontentów – scenariusz wcale nie jest denny i naciągany! Jest wręcz świetny. Tchnie prawdziwą chińszczyzną i dobrą, rozrywkową grą. Ściągać śmiało – ci, którym DF się podobał. 14 stron – tylko 440kb. Dziwna sprawa, ale scenariusz znacznie przerósł poziom samego systemu.



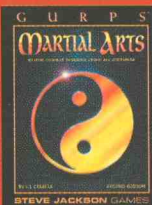
RYMSI

My tu gadu, gadu, a firma *Steve Jackson Games* nie próżnuje. Jej zapowiedzi są, co najmniej intrygujące. Naszym zdaniem warto jednak zwrócić uwagę na trzy pozycje.

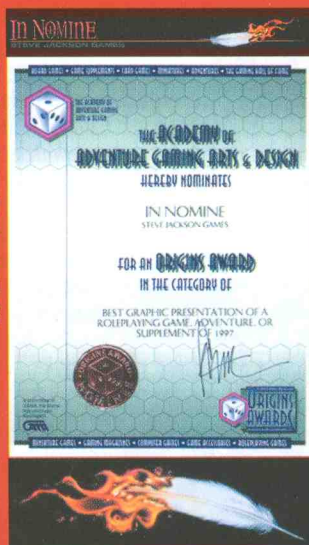
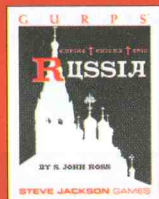


Superiors 2 – dodatek o sługach rozpusty. Potężne działo do IN NOMINE. Wciąż żałujemy, że u nas zmarło się temu obiecującemu dziecku. Trzeba Wam ponadto wiedzieć, że IN NOMINE wygrało słynną nagrodę Origin za najlepszą prezentację graficzną systemu. Reprodukujemy obok wzmiankowany certyfikat – tyle się słyszy o nagrodach Origin, teraz możemy się wszyscy przyjrzeć jak wyglądają.

GURPS Martial Arts – opisuje ponad 50 różnych sztuk walki z bronią i wręcz. Rzecz godna polecenia i – sądźmy – na czasie. GURPS jest systemem, który w miarę łatwo przekonwertować na inne, stąd dla samej możliwości zmierzenia, czy „moje taekwondo jest lepsze od twojego karate” można ten dodatek skrócić na półkę.



GURPS Russia – tak, tak. Dodatek o naszym ulubionym sąsiedzie. O jego historii i przyszłości. Nawet nie zdajecie sobie sprawy, ile pomysłów na scenariusze i patentów kryje się za naszą granicą. Może to i lepiej. Ale dodatek jest w porządku. Aha. Jeszcze jedno: Zachodni autorzy RPGów – zostawcie Babę Jagę w spokoju!!!



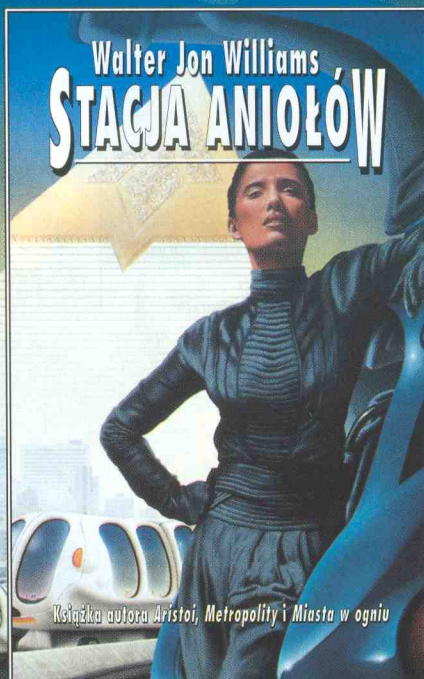
MINI ZABAWA MIMA

Proponujemy Wam następującą zabawę-konkurs. Wyszukajcie jak najwięcej nawiązań w RPG do Baby Jagi. Nie podpowiemy, gdzie wystąpiła. W anglojęzycznych dodatkach nazywa się ją zwykle Baba Yaga. Na to zwracajcie uwagę. Kto poda najwięcej systemów/dodatków, gdzie ta babka występuje – dostanie nagrodę w postaci... niespodzianki – trofeum Baby Jagi + publikacja wyników poszukiwań w MiMie. Trzeba podać dodatek i kim jest tam Baba Yaga – króciutki opis. Około pięciu zdań. Na odpowiedzi czekamy do 3 maja. Miłej zabawy. Jeśli możecie – dajcie do siebie telefony. Na kopertach z odpowiedziami piszcie zaś, że list do Miłosza z dopiskiem „Babka nad Babki”.



Nowa powieść autora „Aristoi”, „Metropolity” i „Miasta w ogniu”

Ludzie od wieków zastanawiali się, jak będzie wyglądał Pierwszy Kontakt. Rzeczywistość przerosła ich najsmielsze oczekiwania.



Książka autora *Aristoi*, *Metropolity* i *Miasta w ogniu*



***RYMSI**

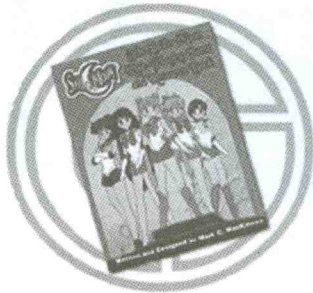
Mało znana w Polsce firma *Guardians Of Order* to wydawca pozycji *SAILOR MOON RPG*, a także nominowanych do nagrody *Origins* *BIG EYES*, *SMALL MOUTH*. Oparte na znanej anime SMRPG było ponoć jednym z najlepiej sprzedających się systemów w zeszłym roku. Firma opublikowała również *Big Robots, Cool Starships* (pierwszy dodatek do *BESM*), a także *DOMINION TANK POLICE RPG*. Na przyszły miesiąc postaramy się dowiedzieć o tym wszystkim czegoś więcej. A póki co lista już osiągalnych pozycji oraz tych jeszcze planowanych:

The Complete Book Of Yoma, Volume 1;

Sailor Scout Character Diary,
Knight Character Diary;

Dark Warrior Character Diary;

Wszystkie powyższe pozycje do SMRPG. Ponadto *DEMON CITY SHINJUKU RPG*.



***RYMSI**

Od stycznia w Wielkiej Brytanii zaczął ukazywać się nowy magazyn „Valkyrie”. Zawiera scenariusze do

szerokiej gamy systemów, materiały źródłowe i zasady do starych oraz nowych eRPeGów. Czyżby po wielkich upadkach magazynów RPG na świecie znów zaświeciło słońce? Trzymamy kciuki.

***RYMSI**

W marcu ma się ukazać druga antologia do *STAR TREK CCG*, podsumowująca całą historię gierki. Pudełko będzie ponoć zawierać raptem 800 kart! W czerwcu natomiast ukaże się *The Trouble With Tribbles* – największe rozszerzenie stulecia, sięgające do oryginalnego serialu. W sumie będzie około 131 wzorów kart, w tym jedna ultra-rzadka. A to i tak nie być ostatnie słowo *Deciphera* w tej sprawie. W lipcu wyjdzie dodatek *Reflections*, a we wrześniu *Mirror, Mirror*, na koniec roku zaś – *Enhanced Premiere*.

***RYMSI**

W marcu ma zostać wydane *Battle of Naboo* – rozszerzenie do gry karcianej *YOUNG JEDI*. W ten sposób dobiegło końca przeniesienie historii filmowej na atuty. Nie oznacza to jednak zamknięcia linii. W 2000 roku wyjdzie jeszcze *Duel of the Fates*, a później prawdopodobnie *Boonta Eve Podrace*. Dodatki mają zawierać karty nowych bohaterów, efektów itp.

***RYMSI**

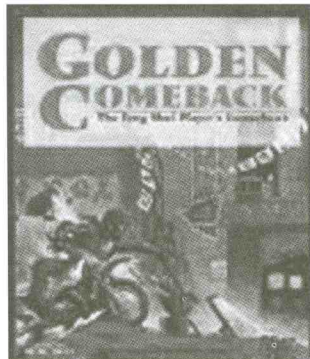
Wiadomości z *Atlas Games*. Do grona stałych pracowników dołączył *Damelon Kimbrough*, uprzednio zatrudniony w *Cheapass Games*. Jest to bardzo płodny twórca, którego znają przede wszystkim fani *ARS MAGICA*, był bowiem wydawcą magazynu „Mythic Perspectives”, który zdobył nagrodę *Origins*. A co ukaże

się nakładem tej firmy? Oto najbliższe plany:

Elevator To The Netherworld (dodatek dla graczy *FENG SHUI*), *Ordo Nobilis* (dodatek do *ARS MAGICI* opisujący szlachtę mitycznej Europy),

Statosphere (dodatek do *UNKNOWN ARMIES*, opisujący niewidzialne kaptaństwo),

Golden Comeback Ships (również *FENG SHUI*).

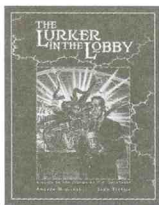


***RYMSI**

W zeszłym miesiącu wspominaliśmy o *DYING EARTH RPG*. Teraz wiemy już kogo *Pelgrane Press Ltd.* zatrudniło jako autorów. Głównym mózgiem został *Robin D. Laws*, znany w naszym światku (współ)twórca m.in. takich gier jak *FENG SHUI* czy *HERO WARS*. Magią – ważnym elementem świata – ma zająć się *John Snead*, który pracował m.in. nad *TRINITY*, *ABER-RANT* i *STAR TREK: THE NEXT GENERATION RPG*, a także stworzył już sześć systemów czarów do gier fabularnych. Nad materiałem dodatkowym, opisem świata itp. ma pracować *Peter Freeman*, najmniej znany z całej trójki.

***RYMSI**

Fenomenalny *Pagan Publishing* nie spuszcza z tonu. Na rynku pojawiły się *The Lurker In The Lobby* – przewodnik po lovecraftowskich filmach (ze specjalnie dla tego dziełka



sprokurowanymi wywiadami – między innymi z Johnem Carpenterem czy Rogerem Cormanem) oraz **Sosostris**

Johna Tynesa (facet jest chyba z Yuggoth, albo Carcosy), opowiadająca o Królu w Żółci i nawiązująca do wydanych wcześniej **Broadalbin** i **Ambrose**.

RYMS!

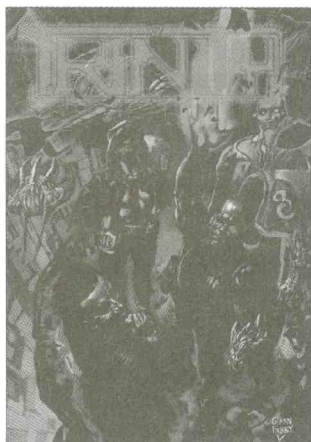
Kolejna część wielkiej wampirzej opowieści ujrzała światło księżycy – **Clan Novel: Giovanni**, w roli głównej Isabel Giovanni. Wraz z nim oczywiście koszulka.

RYMS!

Mage Chronicles 3 – wyszła kolejna zbiórka dodatków do **MAGE** wydana w jednej książeczce, w tej części znajdziemy między innymi niesławny **Chaos Factor** (czyli **Czynnik Chaosu**).

RYMS!

Andrew Bates, główny koordynator systemu **TRINITY** w firmie



White Wolf, odszedł definitywnie 31 marca. Co będzie z **TRINITY**? Mamy cynki, że w Polsce też parę osób gra. Dowiemy się czegośkolwiek – damy znać.

RYMS!

Biohazard Games ogłosiło, że **Fantasy Flight Games** wykupiła prawa do świata gry **BLUE PLANET**. Dzięki temu już w czwartym będzie można poznać drugą edycję wspomnianej gierki. Wydana w 1997 roku **BPRPG** była nominowana do nagrody **Origins** i mówiono o niej jako o najoryginalniejszej grze science fiction. Niestety, m.in. z braku dodatków system umarł. Teraz odżywa i sytuacja ponoć ma się nie powtórzyć. Nasza lupa jest czujna.

RYMS!

The Ashen Knight – zacytujmy autora Richa Danskego (developer linii **DARK AGES**): „Znajdziesz tu wszystko, co potrzebne ci będzie do zagrania rycerzem Kainitą”. Bez komentarza.

RYMS!

Muzyka. Oto ukazały się dwie bardzo dobre płyty z muzyką. Jedną z nich to „**Music From Succubus Club**”, druga nosi tytuł „**Beast I am**”. Pierwsza to muzyka, którą można określić jako młodą scenę industrialną. Znajdują się na niej następujące utwory:

The Cruxshadows – Deception Sample
Seraphim Shock – Prey Sample
Paralysed Age – Bloodsucker 2000

Wench – Heart of Darkness
Sunshine Blind – Cold from Fever

Bella Morte – Fall No More
Carfax Abbey – Soul to Bleed Sample

Beborn Beton – Hemoglobin
Mission U.K. – Last Beat of Your Heart Sample

Kristeen Young – Rotting on the Vine

Nosferatu – The Night is Young
Diary of Dreams – Blind in Darkness

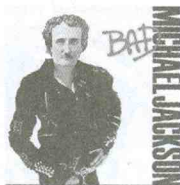
Neuroactive – Superficial

Natomiast na drugiej znajdziemy bardzo klimatyczne utwory, które można puścić podczas sesji (tytuły całkowicie oddają ich klimat – np. *Rooftop Chase*, czy *The Embrance*). Muzyka z *Beast I am* bardzo przypomina *Aphex Twin*a (ten ambient rządzi! – przyp. Miłosz). Ogółem produkt bardzo dobry i należy go zakupić, jako że z powodzeniem daje się wykorzystywać w prawie każdym systemie.

RYMS!

Nasz ulubiony *Nosferatu*, *Michael Jackson*, chce zagrać w „*Nightmare of Edgar Allan Poe*”, czyli obrazie filmowym dotyczącym życia i twórczości autora „*Kruka*”. *Jackson* jest także producentem tego filmu. Scenariusz jest już gotowy, a w listopadzie zaczyna się zdjęcia.

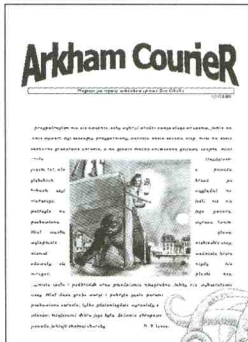
Michael ma ponoć przyjąć na siebie ciężar potężnego makijażu, który upodobni go do *Mistrza*, a całość ma być z grubsza wizją autora nawiedzanego przez wytwory jego wyobraźni... Kurczę, *Michael*... A nie potrzebują parku rozrywki w *Mozambiku*?



BLUŹNIERSTWO SEZONU!

No i mamy w Polsce fanzin dotyczący jednego systemu RPG. Pewnie – fanzin do ZEWU CTHULHU. Chłopaki – pod wodzą Adama „Wolviego” Wieczorka – zebrali się w kupę i wypuścili oficjalnie do rąk graczy dwadzieścia stron formatu A4 tylko i wyłącznie o ZEWIE CTHULHU.

Pierwszy numer fanzinu **Arkham Courier** (bo tak się cud ów nazywa) dotyczy istot z głębin i zawiera artykuł na temat ich życia, opowiadanko i parę materiałów nieco z boku. Czy jest dobrze? Bezdykusyjnie jest! Czy jest najlepiej? Jeszcze nie. Widać, że chłopaki dopiero się poznają, rozkręcają, badają kogo na co stać. Miejmy nadzieję, że drugi numer pokaże macki z prawdziwego zdarzenia. Mnie zabrakło tu scenariusza, jakiegos tekstu przeglądowego, czegoś co czyta się leciutko. A może taki to urok tego pisma? Ciężki kawałek pokrytego śluzem chleba... Jeśli tak – to hardcore na maksa. Czekaamy na numer drugi.



Pięć pytań do Adama „Wolviego” Wieczorka – redaktora naczelnego **Arkham Couriera**.

1. Skąd idea na stworzenie AC i czy to Twój pierwszy fanzin?

Idea była prosta. Lubię Cthulhu, znam fanatyków zajmujących się tematem, wiem, że piszą do szuflady. To wszystko dało do myślenia. Czemu nie stworzyć fanzinu poświęconego Cthulhu, zawierającego te wydłubane z szuflad materiały?

Zebranie ludzi na liście dyskusyjnej było już tylko formalnością. Pomysł był ogólny, a że trafił w moje gusta, więc się do niego przyczepiłem. AC to wynik... Nie jest to zresztą pierwszy fanzin, który wydaję. Pierwszy był „Rabnięty Smoq” i mam zamiar dalej go wydawać. Składałem też dwa pierwsze numery „Samhain”, czyli fanzinu Częstocho-wskiego Klubu Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych „Tuatcha de Danann”

2. Jak zdobyć numer AC?

AC będzie rozprowadzany przez sieć zaprzyjaźnionych księgarni i sklepów z RPG. Zajmować się tym będą fanatycy/współtwórcy AC. Zawsze też można zamówić przez Internet. Takie prośby najlepiej kierować na mój nowy adres: selenim@kki.net.pl.

3. Plany na przyszłość? Największe zmiany?

Co do planów to ciężko jest mi się w tej chwili wypowiadać, musimy bowiem poczekać na oceny czytelników. Postaramy się tworzyć numery tematyczne, wrzucić małe przygody lub szkice. Co do zmian to z pewnością musimy popracować nad korektą i ujednoczeniem składu, choć uważam, że Jerzy [Jerzy Cichocki – założyciel listy dyskusyjnej o ZC na Internecie, autor znany z MiMa – Miłosz] wykonał wspaniałą robotę składając pierwszy numer.

4. Po czym poznać, że już dojrzało się do wydawania fanzinu?

Jeżeli głowa pęka od niespełnionych pomysłów, ręce rwą się do pisania i dodatkowo ma się kilkoro znajomych obeznanych z tematem,

to trzeba ruszać do boju. W myśl zasady, jeśli nie spróbuję nie przekonam się jak to jest.

5. Cztery złote rady dla tych, którzy chcą wydać swój fanzin.

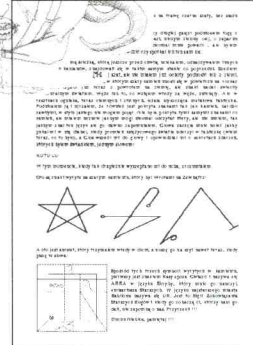
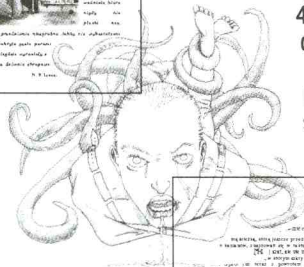
1. Pomysł, bo bez niego ani rusz
2. Dyscyplina, bo bez niej wszystko się rozlaży.
3. Brak chęci zysku, bo fanzin z założenia jest deficytowy.

4. **OLBRZYMIA** dawka cierpliwości i dobrego humoru.

Dziękujemy za odpowiedź!

Ja także dziękuję.

Miłosz



Witam w „Listach”. Tu znajdziecie odpowiedzi na Wasze pytania dotyczące „Magii i Miecza”, działalności naszego wydawnictwa oraz systemów RPG w Polsce i na świecie.

Zacznę od ważnej prośby do wszystkich Czytelników, którzy wygrali nagrody za nadesłane ankiety, „Puszkę Pandory” i „Adlerburg”. Wiem, że do części z Was, z nieznanymi mi przyczyn, nie dotarły wygrane podręczniki i powieści. Jeżeli coś takiego się przydarzyło, proszę o pilny **listowny** kontakt. Prześlijcie mi swoje imię i nazwisko, adres i informację, za co nagroda została Wam przyznana. Postaram się jak najszybciej to naprawić.

Aby nie przedłużać wstępu, przejdźmy do rzeczy.



„1. Czy dodatki *Clanbook do systemu «Wampir: Maszkarada»* można nabyć w języku polskim?”

2. *Zaczęłam tworzyć autorski system RPG o nazwie MSP: 2115 (MSP – Mroczny Świat Przyszłości – nie kojarzyć ze Światem Mroku). Jak go ukończę, czy mogę go wystuć do Was?*

3. *Czy ukaże się Labirynt poświęcony Światowi Mroku?”*

Morfeusz

1. W chwili, gdy piszę te słowa, na polskim rynku dostępne już są dwie Księgi Klanów: Assamitów i Gangreli. W ślad za nimi zapewne pójdą kolejne.

2. Wysłać możesz, ale czy coś z tego wyniknie dalej, okaże się, kiedy system trafi do redakcji.

3. Były pewne plany związane z wydaniem Labiryntu o Świecie Mroku, ale dotychczas nic konkretnego z tego nie wyszło. Pożyjemy – zobaczymy.



„1. Zwracam się z uprzejmą prośbą o dodanie *STAE EGO*, dość obszernego działu poświęconego grze «*Earthdawn*». Czy to w ogóle jest możliwe?”

2. *Czy jest możliwość przekształcenia MiM-a w dwutygodnik?”*

Vargus

1. Jest możliwe. Twoją prośbę dołączymy do stosu prośb o powiększenie działu Warhammera, powiększenie działu Zewu Cthulhu, powiększenie działu Dzikich Pól, powiększenie działów Kryształów Czasu, Śródziemia i Wilkołaka oraz działów o systemach, których nie wydaje MAG itp., itd.

A poważniej: to, ile tekstów do danego systemu ukaże się na łamach MiM-a zależy od tego, ile wystarczająco dobrych tekstów do tego systemu trafi do redakcji. Zajmujemy się całkiem sporą liczbą systemów i nieustannie usiłujemy pogodzić wymagania Czytelników, którzy są zakochani w jednym konkretnym, a na inne nie chcą patrzeć. Uwierz mi – to naprawdę nie jest łatwe, a Czytelnicy nie są wyrozumiali. Czasami nawet miesiąc przerwy w dostarczaniu tekstów do jakiegoś systemu sprawia, że obrażają się na nas i piszą gniewne, a czasem wręcz obraźliwe listy (które ja później muszę czytać).

2. Biorąc pod uwagę naszą obecną sytuację, prędzej spodziewałbym się, że MiM będzie dwumiesięcznikiem. Już parę razy nam to groziło, ale nie poddajemy się.



„Czy wiadomo coś o losach kampanii «Czarna strzała» do DP?”

Flubber

Kiedy ostatnio rozmawiałem z Jackiem Komudą, wciąż trwały prace nad dodatkiem „Potop”. Kiedy te zostaną zakończone, Jacek weźmie się za „Czarną strzałę”. Mam nadzieję, że nastąpi to możliwie szybko, z dodatkiem tym wiązać się doświadczenia atrakcje dla Starostów Gry i Panów Graczy. Wstępne plany są takie, że „Czarna strzała” będzie polskim odpowiednikiem „Horroru w Orient Ekspresie” do ZC. Luksusowe wydanie, z pięknymi pomocami do gry na papierze czepianym, o ograniczonym nakładzie.

Warto też wspomnieć, że znany z łamów MiM-a i „Portala” duet, Aleksandra i Michał Mochoccy, również przymierzają się do stworzenia kampanii do „Dzikich Pól”. Biorąc pod uwagę ich dotychczasowe osiągnięcia, można się spodziewać czegoś naprawdę doskonałego!



Pod kolejnym listem brakowało podpisu.

„1. Czy będąc np. łowcą nagród (w systemie WFRP), po skompletowaniu profesji mogę wybrać dowolną profesję zaawansowaną?”

2. *Czy wszystkie umiejętności dla danej profesji trzeba kupować za punkty doświadczenia?”*

1. Zasadniczo, każda profesja w WFRP posiada „wyjścia” do innych profesji (zaawansowanych lub nie). Aby zmienić profesję na inną niż profesje wyjściowe, trzeba spełniać wymagania współczynnika dla klasy, do jakiej należy przyszła profesja i zapłacić 200 PD (dodatkowe 100 PD bierze się z niestandardowej zmiany). No i, oczywiście, trzeba mieć mocne uzasadnienie (tak, jak przy każdej zmianie profesji).

2. Nie licząc umiejętności, które uzyskuje się na początku, przy tworzeniu postaci – tak.



„1. Gdzie można znaleźć informacje o play-by-mail?”

2. *Gdzie można dostać gry „Puppetland” i „Power Kill”, o których pisaliście w «Wieściach» w numerze 12/99?*

3. *Ile kosztuje gra «Deadlands» i czy można ją dostać w Polsce?*

4. *Dlaczego MiM ciągle się kurczy?*

Przemek Bombiński

1. Artykuł „Wielkie obłędzenie skrzynek” w MiM 7-8/99 dotyczy właśnie tego zagadnienia.

2. To jedno z tych rzeczy, które trzeba sprowadzać na zamówienie w znajomych sklepach z RPG. W tym numerze znajdziecie obszerniejsze informacje na temat owych gier.

— LISTY —

3. Patrz wyżej, z tym, że „Deadlands” jest jednym z zachodnich systemów, które częściej są sprowadzane przez właścicieli sklepów. Podręcznik podstawowy kosztuje ok. 100 zł.

4. Kończycy się nam Polo-Cocta.



„Jakie są kryteria publikacji opowiadań i przygód w MiM-ie?”

Krzysztof Karwowski

Opowiadania proszę kierować do odpowiedzialnego za ich druk Artura Szrejtera (listownie – dyskietka z plikiem – lub mailem: eplams@egmont.pl). Długość opowiadań: do 25 tys. znaków objętości. Jeśli ktoś woli, może je też przesyłać do „Fenixa” (fenix@mag.com.pl).

Przygody powinny powalać na kolana i nie przekraczać 20 tysięcy znaków objętości. Najlepiej przysłać nam wydruk i dyskietkę z plikiem (najlepiej *.rtf).



„(...) Czy jeśli zamówię prenumeratę, to otrzymam pismo prędzej czy później niż gdy czekam na nie w kiosku i czy do prenumeraty trzeba doliczyć koszt wysyłki?”

Błażej Nowakowski

O przyczynach opóźnień w ukazywaniu się MiM-a wspominałem wiele razy. Teraz mogę tylko powtórzyć, że wszelkie spóźnienia wynikły zarówno z winy naszej, jak drukarni i kolporterów, nadrobimy w wakacje. Na pewno nie wcześniej – uzbrojcie się zatem w cierpliwość, ale też od tego momentu powinno już być wszystko w porządku.

Prenumerata jest niewątpliwie bardzo dobrym sposobem na skrócenie oczekiwania – wszystko, co dociera do nas z drukarni, w pierwszej kolejności jest rozsyłane do prenumeratorów. Znika zatem problem kolportażu, a jedyne, co może stanąć na przeszkodzie, to Poczta Polska. Przy okazji chcę zaznaczyć, że konieczne jest, abyście kupony prenumeraty i sprzedaży wysyłkowej wypełniali możliwie jak najwyraźniej.



Powracamy do tematu polecanych lektur.

„Odpowiedź dla Rackne: «To» St. Kinga i, chociaż wszyscy popukają się w czoło, «Kroniki Smoczej Lancy» (tylko 3 pierwsze tomy) i «Legends Smoczej Lancy».”

Egzorcysta

No, i na tym kończymy. Pozostaje mi tylko polecić Wam coś do czytania od siebie. Niech to będzie tym razem **Douglas Adams** – „Autostopem przez Galaktykę”, czyli pierwszy tom „Trylogii w pięciu tomach”.

Do zobaczenia za miesiąc (a będzie co oglądać!!!).

JeRzy

ODPOWIEDŹ DO ZAGADKI 3

Oto, co należało zrobić: przewozimy krasnoluda, wracamy po beczkę. Na drugim brzegu zostawiamy beczkę, a wracamy z krasnalem. Bierzymy elfa i sru na drugi brzeg. A potem po prostu przewozimy krasnoluda. I cały problem z głowy. Zwycięzcą został Łukasz Kolański z Bydgoszczy.

ANKIETA

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

Część pierwsza:
ocena numeru

3'2000 (75)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Okiem Zewnętrznym []

Z punktu widzenia laika []

Bezmiar ludzkiej głupoty []

Koszt uzyskania (II) []

Ilustracje []

Techniczne przygotowanie do sesji []

A ja będę piekarzem []

„Nie dawajcie dzieciom miecza” ... []

Mazurska piramida []

Mistrz Gry: wróg czy przyjaciel? ... []

Kostkomania rulez!!! []

Weronika []

Ilustracje []

„Apage, Satana!” []

To zdarzyło się naprawdę []

Adlerburg []

W kręgu Cthulhu... []

Ilustracja []

Macki ogólnowiatowe []

Ilustracje []

Dalej są tylko smoki []

Ilustracja []

Nieprzyjemne Przebudzenie Ziemi . []

Decyzja głosiciela []

Tajemnica zegramistrza []

Asylum []

Caern []

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

Nawiążę kontakt z osobami prowadzącymi KC, w celu wymiany materiałów i pomysłów na przygody. Dysponuję programem komputerowym (PC) pomocnym do gry: walka, wszystkie czary, różne opisy, tworzenie postaci. Michał Komar; ul. Niepodległości 34/14; 42-200 Częstochowa; tel. (034) 363-45-09; e-mail: bostry@friko5.onet.pl;

Sprzedam Shadowrun II ed. za 30 zł, dwa dodatki do CP2020: „Dzika Strefa” i „Neo Klany” po 17 zł (oba za 25 zł), dodatek do W:A i W:M „W krwawym blasku księżycy” za 25 zł oraz 135 kart do Kultu (+ instrukcja) za 30 zł. Agata Skoniecka; ul. Kozłowskiej 1/22; 00-710 Warszawa; tel. 651-86-15;

Sprzedam 150 kart do DT (stan bdb) za ok. 45 zł. Grzegorz Englot; ul. 11-tego P.U.L. 14/54; 06-400 Ciechanów; tel. (023) 672-46-36 (po 14-tej);

Sprzedam podstawkę do „Battletecha” (+ 14 figurek Mechów) za 60 zł, podstawkę do „Battletech TCG” (30 zł), dyalogię „Magiczny ogień” i „Korona ognia” za 30 zł oraz 35 kart do DT za 15 zł. Kupując wszystko, zapłacisz tylko 120 zł i dostaniesz gratis płytę z muzyką z filmów s-f. Rafał Poniewierski; 06-210 Płoniawy Bramura; tel. (029) 717-85-28 (po 16-tej);

Sprzedam podręcznik do ED wraz z dodatkami „Księga Wiedzy”, „Mgły Zdrady” i „Barsawia”, „Niedokończone opowieści” (t.I-III) J.R.R. Tolkiena (wyd. Amber), „Smok Odrodzony”, „Kamień Łzy”, „Wschodzący Cień”, „Ten, Który Przychodzi ze Świtem” R. Jordana z serii „Koło Czasu”. Wojciech Przytarski; ul. Zwycięstwa 10/20; 77-100 Bytów;

Dwóch początkujących graczy w wieku 13 lat poszukuje MG z Suchedniowa lub okolic, który prowadzi WFRP, Oko Yrrehedesa lub dowolny inny system RPG. Tomek Miernik; Ostojów 47, 26-130 Suchedniów;

Nawiążę kontakt z ludźmi grającymi w M:tG ze Zgorzelca i okolic. Paweł Klimczak; ul. Iwaszkiewicza 34/1; 59-903 Zgorzelec; tel. (075) 775-49-42 (pn.-pt. po 20-tej);

Poznam doświadczonych graczy, potrafiących kreować postacie z charakterem, oraz MG tworzących ciekawe przygody z czynną pomocą graczy. Wiek 20+. Chętnie nawiążę kontakt z MG-weteranem w celu pobrania lekcji. Krzysztof Karwowski; ul. Szwankowskiego 7/8; 01-314 Warszawa.

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

Kiedy człowiek jest fanem *science fiction*, teoretycznie żadne wiadomości docierające ze świata nauki nie powinny go zaskoczyć. Odkryto planety wokół innych gwiazd? Też mi nowina – zawsze wiedziałem, że tam są! Klonują tkanki i całe zwierzęta? Ha – czytałem o tym dwadzieścia lat temu! „Deep Blue” ograł Kasparowa w szachy? Też coś – już Karel Capek pisał o robotach! I tak dalej. Kiedy głupawi dziennikarze w prasie tzw. codziennej i ci jeszcze głupszy z telewizorów doznają eschatologicznych wzruszeń na widok owieczki Dolly, ja też wzruszam, tylko ramionami. No bo jakąż to nowina?

A jednak to jest nowina. Zdarza się, że w jednym czasie dociera do mnie kilka wiadomości z naukowego frontu i wtedy popadam w stan *sciencefictionowej* euforii. Kurczę, świat za oknem na-

prawdę zaczyna przypominać ten, który w książkach pisarzy sprzed dwudziestu lat był jedynie mrzonką, fantastyczną wizją.

Właśnie ostatnio nastąpiła taka kumulacja faktów. Oto mężczyźni, niewidomemu od wielu lat, wszczepiono układy elektroniczne, które pozwalają mu rozróżniać granice światła i ciemności. Może on czytać litery o wielkości 15 centymetrów, dostrzega przeszkody, widzi wiszący na ścianie kapelusz. Na razie granica światła rysuje mu się jedynie jako ciąg lśniących punktów – ale widzi! To znaczy, że za kilka lat lekarze nauczą się wszczepiać takie układy, żeby rozróżniać mniej wyraźne kształty, a może nawet kolory. To zapewne jedynie kwestia większych mocy obliczeniowych procesorów i precyzji chirurgicznej. Wszczep. Taki ja u Gibsona, w „Cyberpunku”, w „Robocie”.

Ostatnio w telewizji pokazali kolejnego szczęśliwca. Facet wiele lat temu stracił obie ręce. Teraz przyszyto mu nowe, pobrane od martwego dawcy. Wszystko wskazuje na to, że się przyjęły i że będzie mógł nimi władać.

Kiedy pięć lat temu w „Kolorach sztandarów” uciałem mojemu bohaterowi kończynę, a potem ją zrestaurowałem w aparacie automeđu, to była to *space opera*. Teraz to tylko fantastyka bliskiego zasięgu. Dziwne uczucie.

„Wilk tasmański – cytuję za encyklopedią – od 1930 prawie całkowicie wytopiony przez hodowców owiec”. Dziś nie żyje żaden osobnik. Za to całkiem sporo tych zwierzaków znajduje się w przeróżnych kolekcjach – czy to w postaci wypchanego truchła, czy też zanurzonego w formalinie truposza. I oto rząd Australii przymierza się do rekonstrukcji gatunku. Powtarzam – gatunku, którego ostatni osobnik zniknął z powierzchni naszej planety kilkadziesiąt lat temu. Jak? Nie za mądre pytanie w dzisiejszych czasach. Klonowanie. Do tego potrzebny jest tylko kompletny materiał genetyczny.

Może się znajdzie, może uda się sprawić by ożył wymarły gatunek? Tylko czy będzie to dalej wilk tasmański, czy może jakiś tasmański... wilkołak?

Jeśli się to uda – a trzymam kciuki – to łatwo wyobrazić sobie dalsze wydarzenia. Akurat ostatnio rosyjscy uczeni wygrze-

bali na Syberii świetnie zamrożonego mamuta. Niechby się i w tym cielsku uchował niezbędny kawałek kodu genetycznego... Mamuty znowu pojawią się na świecie. I wiecie co, w końcu znajdą też tę bursztynową bryłkę z komarem, który tuż przed żywicznym zalaniem zalał się krwią tyranozaura. Zapraszamy na wyspę PJ!

Nauka przyśpiesza. Nie boję się jej. Tylko od nas zależy, czy wykorzystamy ją do ratowania życia i zdrowia ludzi, do odkrywania nowych światów, odbudowy biologicznego rezerwuaru naszej planety. Możemy też użyć jej do zabijania, niszczenia i potwornych eksperymentów. Ale – powiedzmy sobie szczerze – to samo robiliśmy też i bez wyrafinowanej nauki: germańskim gazem Cyklon B, strzałem w tył głowy z ruskiego pistoletu, szydłem chińskiego abortmena, maczetą Tutsi. Nie potrzebujemy klonów, by wydzielić rasy podludzi i klasy wrogów ludu. Nie musimy mieć elektronicznej stymulacji, by hodować ogłupiałe społeczeństwa. Nie potrzebujemy genetyki do wycinania królikom powiek, by testować na nich nie szczypiące w oczy szampony dla dzieci.

Więc – choć ponury ze mnie facet – strasznie się z tych trzech wiadomości ucieszyłem. Jeden człowiek widzi, inny ma ręce, a wybitny gatunek może powrócić na świat. Świat *science fiction*. Nasz świat.

Tomasz Kotodziejczak

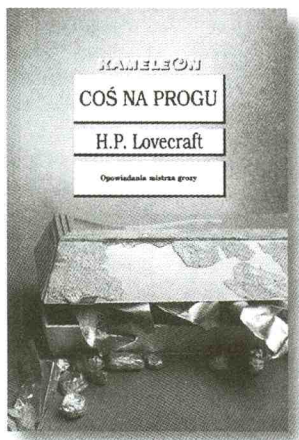
ZDZIWIENIE Z ZASKOCZENIA

RECENZJE

COŚ NA PROGU

H. P. LOVECRAFT

Kolejny wybór opowiadań mistrza horroru (wydawca zawiera dwa tomy) zawiera nowele znane już polskiemu czytelnikowi i teksty premierowe. Nie zdominowały go klasyczne opowiadania związane



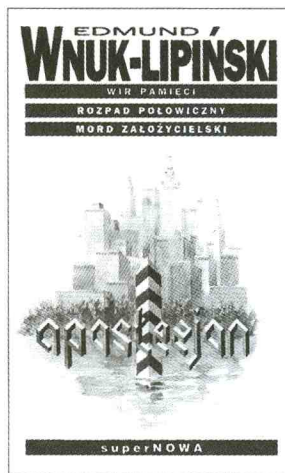
z Mitologią Cthulhu, ale naprawdę jest się czego pobać! Na mnie największe wrażenie wywarła „Świątynia” – pamiętnik kapitana niemieckiej łodzi podwodnej z czasów pierwszej wojny światowej. Z kolei „W grobowcu”, opowiadającym o perypetiach nieuczciwego grabarza, Lovecraft pokazuje, że nie obce mu było swoiste... poczucie humoru. Dobry wybór, przystępna cena, premierowe teksty – polecam wszystkim miłośnikom grozy.

„Zysk i s-ka”, cena: 19 z²

APOSTEZJON EDMUND WNUK-LIPIŃSKI

Klasyka polskiej *science fiction*. Trzy powieści („Wir pamięci”,

„Rozpad połowiczny”, „Mord założycielski”), które ukazywały się w latach 1979-89, wznowiono teraz w jednym grubym tomie. Za drugą z nich autor otrzymał w 1988 roku nagrodę im. Janusza Zajdla. Popularność cyklu Wnuka-Lipińskiego wynikała z dwóch powodów. Po pierwsze, były to zręcznie napisane książki akcji – z sensacyjną intrygą, wyrazistymi bohaterami, dobrym tempem. Po wtóre, choć opisywały totalitarny świat fikcyjnego Apostalozjonu, to tak naprawdę wielu czytelników dostrzegało w nich



swoją własną, zaokienną rzeczywistość socjalistycznego syfu – z kłamstwem propagandy, zomowcami katującymi ludzi, ubekami mordującymi na zlecenie. To sprawiało, że emocjonalna więź z bohaterami Wnuka była bardzo silna.

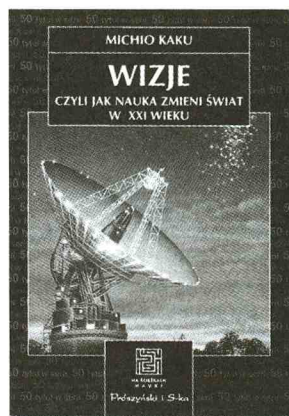
Co z obu atutów ocalało po dwudziestu latach – kiedyśmy już przesyłali się i rozrywkową prozą, i polityczną wolnością? Całkiem sporo. APOSTEZJON to wciąż porządna, inteligentna, wartka proza. Warto czytać –

dla przyjemności i dla uzupełnienia luk w lekturowym kanonie polskiej SF.

„Supernowa”, cena: ok. 35 z²

WIZJE MICHIO KAKU

Większość futurologicznych przepowiedni – czy to dotyczących nauki, czy kultury, czy też polityki – nie sprawdza się. Powód jest zazwyczaj ten sam – ich twórcy nie są w stanie przewidzieć wydarzeń przełomowych, rewolucji, odkryć otwierających zupełnie nowe ścieżki rozwoju. Pod koniec XIX wieku ludzie sądzili, że na świecie zapanuje pokój, bo międzynarodowy przemysł jest tak powiązany, iż wojna mu się nie opłaca. A potem były dwie światowe wojny, Lenin, Stalin,



Hitler, Mao i miliony trupów. Naukowcy sprzed stu lat sądzili, że dotarli już niemal do granic poznania. Tyle, że nie mieli jeszcze zielonego pojęcia o teorii względności, kwantach, kodzie DNA i półprzewodnikach.

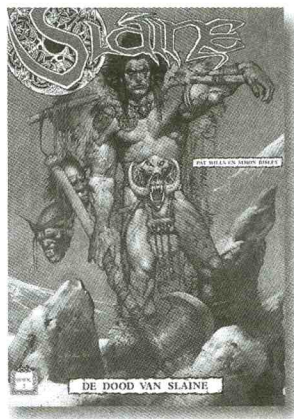
„Wizje – czyli jak nauka zmieni świat w XXI wieku” powstały na podstawie rozmów z półtorej setką wybitnych naukowców. Sam autor jest znany fizykiem. Pisze w sposób fascynujący – rysując perspektywę rozwoju nauki i cywilizacji w ciągu najbliższych dziesięcioleci. Omawia technologie informatyczne, genetykę, biotechnologię, rozwój astronautyki, także zmiany społeczne i kulturowe. Sporo tu prognoz bliskiego zasięgu, zapewne bardzo realnych, np. dotyczących klonowania. Są i opinie bardziej wizjonerskie, a dotyczące np. podboju galaktyki. Warto przeczytać, nawet ze świadomością, że nie wszystkie prognozy Kaku się sprawdzą. Na szczęście.

„Prószyński i s-ka”, cena: 39 zł

SLAINE: ROGATY BÓG BISLEY/MILLS

Jeśli jakiś komiks można nazwać kultowym, to będzie nim na pewno dzieło scenarzysty, Pat'a Millsa i rysownika, Simona Bisley'a. Pierwsze przygody celtyckiego wojownika – Slaine'a – ukazały się na łamach brytyjskiego magazynu komiksowego „2000 AD” w roku 1983. Potem rysowało go wielu artystów, jednak trylogia Bisley'a uznawana jest za arcydzieło.

Akcja komiksu toczy się w mitycznej krainie dawnych Celtów, na ziemiach, które kiedyś staną się Europą. Bogowie podzielili między siebie świat i ludy, które toczą krwawe wojny. Slaine chce przeciwstawić się potężnym najęźdźcom, ale w tym celu musi



zjednoczyć plemiona Celtów. Na przeszkodzie staną mu zazdrośni o władzę ludzie i bogowie zła. I kobiety, rzecz jasna. Następne tomy serii ukazały się jeszcze przed wakacjami.

„Egmont Polska”, cena: 16,90 zł

SPROSTOWANIE

Gobliny drukarskie zostały zabite. Niestety, zamiast nich szturm na redakcję przypuścili znacznie niebezpieczniejsze drukarskie żywotrupy, które uwzięły się na jednego nieszczęsnego grafika. I to w trzech numerach pod rząd. Co tu dużo mówić – trudno je było ubić; wciąż wstawaly z martwych. Niemniej wpada nam tylko przeprosić wszystkich zainteresowanych, iż w numerze 12(72)/1999 na stronach 79 i 81, w 1(73)/2000 na stronach 72-74 i w numerze 2(74)/2000 na stronach 78-80 podaliśmy (lub – o zgrozo! – nie podaliśmy) pełnego imienia autora ilustracji, którym jest Marcin „(V)agius” Krawczyk. Raz jeszcze przepraszamy za ten niewybaczalny błąd.

MITOLOGICZNY KONKURS CTHULHU

Na odpowiedzi na poniższe pytania wraz z kuponem oczekujemy do końca marca. Wśród osób, które osiągnął najlepszy rezultat, wylosujemy 20 egzemplarzy książki „Przypadek Chrlesa Dextera Warda” (publikacja wydawnictwa Scutum), 5 egzemplarzy **Labiryntu 6** i 3 egzemplarze **Almanachu potworów**.

1. Dwóch głównych autorów ZC?
2. Która edycja ZC jest aktualna w RP? 5.5
3. Początkująca postać zaczyna grę z jedna umiejętnością, której poziom wynosi 00%. Jaka to umiejętność?
4. Ile jest Epok do gry w ZC?
5. w którym roku powstał system ZC?
6. Na jakim kontynencie rozgrywa się akcja „Gór szleństwa”?
7. Podaj tytuły przynajmniej dwu opowiadań, których bohaterem był Randolph Carter.
8. Kto był ulubionym poetą HPLa: Keats, Byron czy Szekspir?
9. Gdzie w naszej rzeczywistości znajduje się płaskowyż Leng?
10. Wymień co najmniej dwu pisarzy, z którymi korespondował Lovecraft.
11. Wymień co najmniej dwu pisarzy, którym Lovecraft pomagał w początkowym okresie ich kariery.
12. W ilu językach wydano grę fabularną ZC?
13. Gdzie przez większość życia mieszkał HPL?

Wbrew pozorom – chwalić nie jest łatwo. Siebie nie można – podobno zabrania tzw. dobry ton (konia z rżędem temu, jako wytłumaczy, co znaczy ów „dobry ton”) – pozostaje mi więc tylko **MiM**. I niech czytelnik nie pomyśli czasem, iż czynię to z chęci przypodobania się komukolwiek albo na zlecenie. Nie! Ja po prostu uznałem, że mam prawo chwalić to, co mi się podoba, a nie mogę tego czynić – z oczywistych względów – na łamach NF, również **Feniksa**, bo to dopiero byłoby kumoterstwo.

A więc chwaleb!

I znów – jako 60% laik w RPG, nie jestem w stanie ocenić zawartości merytorycznej artykułów, za to coś, co nazywamy stylem – na pewno. I tu duży plus. Ale po kolei.

Ponieważ najchętniej chwalić poprzez wskazanie błędów gdzie indziej, więc z czystego lenistwa tak właśnie uczynię.

Jest takie pismo na rynku, które okładkowo bawi się w periodyk filmowy. Cóż, wolno mu, chociaż wzbudza to pewien niesmak, jako że mam na myśli pismo **literackie** (podkreślenie moje). Należało by się spodziewać, iż okładka owego miesięcznika nie będzie się każdorazowo kojarzyć z wielkimi blejtrami, wiszącymi w centrach dużych miast. Na ten przykład **MiM** tego nie robi, i chyba nie dlatego, że nikt redaktorom za to nie płaci.

Byłaby to promocja, czy reklama? Subtelną tę granicę rozdzielała pojęcia rodem z etyki, o którą dziś niestety coraz trudniej. I za to następny duży plus...

Tak więc okładka, ale również teraźniejszy format, wygląd wnętrza – to wszystko obecnie sytuacji **MiM** na bardzo dobrym poziomie wśród literatury tego typu (a mam na myśli różnego rodzaju pisma komputerowe, o grach itp.). Dawniej z pewnym niesmakiem oglądałem niektóre numery – a to okładka bez odpowiedniego koloru, a to jakieś dziwne bohemy nie do odcyfrowania, a to pomylona

według innych – tworzeniem teatru wyobraźni. I kolejne numery to potwierdzają: stała obecność Tomka Kołodziejczaka, opowiadania Ziemiłowicza, Lewandowskiego, no i artykuł o literaturze z poprzedniego numeru (polecam gorąco!!!). Baardzo duży plus.

O poziomie pisma świadczy poziom jego czytelników. I tu okazuje się – nie jest źle. Jestem mile zaskoczony dyskusją – a raczej merytoryką argumentów – na temat tegorocznego Zajdła (abstrahując, kto ma rację; rubryką o Hyde Park, listami...

Przy okazji dygresja: czy czasem cała ta dyskusja o tegorocznej nagrodzie fandomu to nie temat zastępczy? Bo czyż w gruncie rzeczy nie chodzi o zmianę pokoleniową, o czyjs strach przed utratą monopolu na nazywanie się guru tej części kultury, jaką tworzy literatura, film, gry... fantastyczne.

Generalnie – to co robią panowie Kreczmar, Miłosz i spółka – podoba mi się; to jest to, czego można się spodziewać po ludziach, którzy bądź co bądź zajmują się zawodowo słowem, będąc jednocześnie zafascynowani grammi fabularnymi.

Być może nie należy nazywać **MiM** pismem literackim, ale po pierwsze: byłoby to nieporozumienie, a po drugie, i najważniejsze: tworzą je ludzie bez zadęcia literackiego, tzw. pretensji. A to najważniejsze.

Książę

PS. O mankamentach napiszę innym razem – może wydrukują?



numeracja itp. Nie ujmując nic poprzednim ekipom – po prostu coś im nie wychodziło.

Jeśli chodzi o zawartość, to zdaje się rozumieć przewodnią myśl obecnej ekipy – udowodnić (albo potwierdzić), iż grać to nie tumany, co to nie potrafią czytać ani być czymkolwiek innym zainteresowane niż jakimiś idiotycznymi sesjami, gdzie uśmierca się setki dziwnych stworzeń – według niektórych;



Parę miesięcy temu wybraliśmy się z przyjaciółmi na „Cube”. Dobre kino, przyzwoite miejsca i najlepszy film, jaki w ubiegłym roku trafił na nasze ekrany. Byłoby wręcz idealnie, gdyby nie fakt, że rząd przed nami i parę rżędów z tytu, zasiadło na widowni bytło. Owe dwie grupki nie tylko nie przyswajały treści i przesłania filmu, ale na dodatek śmiały się w najbardziej nieodpowiednich momentach. Później, po zakończeniu seansu, wychodząc, miałem okazję przysłuchiwać się komentarzom widzów i przekonałem się, jak liczna była ta część publiczności, do której w ogóle nie dotarło, co przed chwilą oglądali.

Niedługo później, wybrałem się do Empiku, żeby kupić najnowszy numer pisma „SFX” (jest to najpopularniejszy na świecie magazyn poświęcony fantastyce). Do tego akurat numeru dołączona była kolekcjonerska karta 3-D z „Epizodu I”. Sięgając na półkę z czasopismami, przekonałem się, że nieznanzi sprawcy wyrwali karty z niemal wszystkich leżących tam egzemplarzy. Przeglądając się wypatroszonym magazynom, zastanawiałem się, czy osobnicy posuwający się do takiego działania kwalifikują się do miana „miłośników fantastyki”, czy nie. Chyba lubili, skoro posunęli się aż do kradzieży...

Minęło jeszcze trochę czasu i wreszcie pewien wykład rozjaśnił mi trochę w głowie. Dowiedziałem się mianowicie, że według przeprowadzonych w ostatnim czasie badań,

około 70% Polaków to wtórni analfabeci. Siedemdziesiąt procent ludzi w naszym kraju nie rozumie tekstu, który czyta. O.K. – rozpoznają litery, nawet łączą je w słowa (przekraczając co bardziej złożone wyrazy), ale nie znają znaczenia tych słów.

Nie do wiary? Zróbmy prawdziwy test. Weźcie czystą kartkę, coś do pisania i spróbujcie sformułować krótką definicję słowa „wirtualny”. Nie powinno to być trudne – przecież



fantaści używają go na okrągło. Gotowe? No, to teraz sięgnijcie np. do „Słownika wyrazów obcych” i porównajcie swoją definicję ze znajdującą się w naukowym źródle. Bardzo jestem ciekaw, do jakich wniosków dojdziecie.

Braki w wiedzy da się uzupełnić. Nie jest wstydem zapytać, co oznacza jakieś słowo, czy dopytywać o rzeczy, o których nie ma się pojęcia. Wstydliwą rzeczą jest uparte trwanie w głupocie, śmieszna – używanie słów, których znaczenia się nie zna. Natomiast

uzupełnianie braków w słownictwie wulgaryzmami (które dodatkowo pełnią rolę znaków przesłankowych) jest wręcz żalosne. O wiele ciężiej (o ile to w ogóle możliwe) jest nadrobić braki w kulturze osobistej, których skutkiem są np. matpoludy na sali kinowej i braki w wychowaniu (których skutkiem jest np. złodziejstwo w sklepach).

Pod koniec ubiegłego roku miałem okazję ponownie oglądać „Cube”, tym razem na pokazie, na którym większość widowni stanowili miłośnicy fantastyki z prawdziwego zdarzenia. Jak zupełnie inaczej oglądali się ten film! Nawet mimo że siedzenia były niewygodne, a dźwięk słaby, atmosfera panująca na sali rekompensowała te niedogodności z nawiązką. Jednak i tutaj, chociaż było odosobnione przypadki, pojawiły się reakcje świadczące o braku kultury oglądającego.

Dłaczego piszę o tym wszystkim? Może dlatego, że chciałbym mieć poczucie, że przynależność do grona miłośników fantastyki wiąże się z pewnym niezbędnym minimum wiedzy, kultury i wychowania. I dlatego, żeby uczulił Was, abyscie nie dali się ogłupić i schamić otoczeniu. Zebyscie świadomie i aktywnie rozwijali się, aby odskoczyć jak najdalej od tych nieszczęsnych 70%.

Zebyscie nie przyłożyli ręki do tego, co Worth, jeden z bohaterów „Cube”, określił jako „bezmiar ludzkiej głupoty”.

P.S.

Rafał A. Ziemkiewicz

Koszt uzyskania

Andrzejowi Sapkowskiemu
na urodziny Wiedźmina

Dokończenie z poprzedniego numeru



Wieść, że na Leśną Ostrów przybywa sławny pogromca złych mocy, wyprzedziła naszych bohaterów i całkowicie zburzyła rutynę codziennych negocjacji integracyjnych, w jakiej zdążył się już pograć tamtejszy obóz. Ponieważ witany owacyjnie gość wkroczył do obozowiska w otoczeniu wojowników ze świty braci Chudywojów, w pierwszej chwili uznano go za ich stronnika. Tak właśnie zresztą pojawienie się zaklinacza przedstawił w zaimprovizowanej przemowie do swych podwładnych jeden z Chudywojów, przy okazji czyniąc z poparcia Miedźwina dowód, iż oferowane Chudywojom stanowisko podskarbiego absolutnie nie odzwierciedla ich rzeczywistego znaczenia na tle innych sił pogańsko-plemiennych. „Z Miedźwinem do jedności!” – zakończył swą krótką mowę jeden z Chudywojów, nie wiadomo zresztą który. Braci nigdy nie było jak od siebie odróżnić, gdyż wasy w owych czasach nosili wszyscy.

Nagle żądanie renegocjacji omal już zawarte go układu wzburzyło pozostałych pogańskich przywódców i zaowocowało natychmiastowym zerwaniem obrad – tym samym Miedźwin mimo wiednie spełnił nadzieję, jakie prosi woje położyli w jego zawołaniu „dość gadania”. Słowa Miedźwina krążyły z ust do ust po całym obozie, wzbudzając we wszystkich pocztach jednakowy entuzjizm. Entuzjizm ten zresztą, jak na razie, uchodził całkowicie uwagi wodzów. Większość z nich nie miała głowy do niczego, zajęta intensywnym knuciem, jak tu pograć z konkurentów, nadmiernie wzmocnionych przybyciem nieoczekiwanego gościa. Samych zaś Chudywojów pochłaniało bez reszty biesiadowanie z Miedźwinem i praca nad pozyskaniem go dla swoich celów. Początkowo zresztą wydawało się, iż praca ta przynosi oczekiwane skutki. Miedźwin łaskawie przyjął oferowane mu jadło i napitki, a nawet odwzajemnił hołdy, jakich mu nie szczędzili gospodarze, zdawkową pochwałą znanych po obu

stronach puszczy politycznych talentów braci. Uradowani Miedźwinowymi słowami Chudywoje zapragnęli co prędzej powtórzyć je wojakom, którzy samorzutnie gromadzili się coraz liczniej na placu przed wodzowskimi namiotami. Pod pretekstem zadbania o lepsze napitki wymówili się na chwilę od stołu, zostawiając gością w towarzystwie jednego z pomniejszych pogańskich kapłanów, zwanego Wiesiołem.

Był to błąd. Wiesioł, notorycznie lekceważony przez innych pogańskich wodzów, może i w istocie nie dorównywał im sprytem i znaczeniem. Cieszył się natomiast nieklamany mirem wśród prostych pogan. Jako jedyny z przywódców ponosił był bowiem swego czasu rzeczywiste prześladowania za pogańską wiarę, o czym jego szeroki uśmiech, któremu zawdzięczał swój przydomek, nie pozwalał zapomnieć. Stąd też był Wiesioł jak mało kto zawzięty na Bolkowych, wszystko zaś, co się dotyczyło wartości pogańskich, traktował niezwykle poważnie i szczerze. Szczere potraktował też wielokrotnie zapewnienia Chudywojów, że na niczym im nie zależy bardziej, niż żeby Miedźwin swą mediacją doprowadził wreszcie do integracji. Skoro dostojny gość zaspokoił głód i pragnienie, uznał Wiesioł prostoprocentowo, najwyższy czas spełnić owo powszechnie podzielane oczekiwanie i skontaktować mediatora z resztą pogańskich przywódców.

Gdy bracia, słysząc spontaniczne wiwaty na głównym placu obozu, zorientowali się w niebezpieczeństwie, było już za późno. Pokraśniały z dumy Miedźwin, wspierany pod ramię przez Wiesioła, wkraczał właśnie do namiotu nie dowierzającego swemu szczęściu Włazimira. Z dala widać było po cieniach na płachcie namiotu, jak były cześćnik uwija się wokół Miedźwinowego ucha. Chudywoje, znając Włazimira, nie musieli niczego słyszeć, by się domyślić, iż właśnie informuje on gością, że bracia nie są wcale rdzennymi Słowianami i że podobno kancelaria króla ma na nich jakieś pergaminy.

Przybywój skorzystał z przeprowadzki do kolejnego namiotu, aby odłączyć się od podążającego za Miedźwinem orszaku i wmieszać pomiędzy dzwony pogan na majdanie. Z pewnym ociąganiem

postępował za nim markotny Odylen; w panującym ścisłu i tak nie miał już szansy doczekać się zakończenia opowieści, rozpoczętych przez Miedźwina w drodze.

Przybywój natomiast, przeciskając się przez ciżbę, sprawiał wrażenie z każdą chwilą bardziej uradowanego. Pytany co chwila, czy prawda, co powiadają, że na słowo Miedźwina cała księżęca drużyna opuści rychło Bolka i przyjdzie bronić wiary przodków, potwierdzał ochoczo i dodawał od siebie, żeby się nie rozchodzić, bo jak zna przesławnego zaklinacza, a zna go – ho, na wszystkich zakazanych bogów, od takiego otroka! – napatrzą się jeszcze tej nocy wielkich cudów i bohaterskich czynów. W końcu zdołał przecisnąć się na skraj zatłoczonego placu, gdzie zasiadł wygodnie pod grubo ciosanym słupem, jednym z dwóch przytrzymujących rozciągnięty nad majdanem wielki, nieco już spłowiały transparent „BOLEK DO KIJOWA!”. Transparent ów rozpięli ludzie Wiesioła zaraz na samym początku wiewu, gdy zjeżdżający na Ostrów poganie pełni byli jeszcze animuszu, zatraconego potem podczas długich dni bezowocnych sporów.

Obecnie jednak, na oczach drużynników, animusz ów powracał z nieprzepartą siłą. W całym obozie nie było już człowieka, który nie szykowałby się na jakieś wielkie wydarzenia. Nieustannie cytowano słowa „dość gadania”, do których coraz to dorzucano nowe relacje: jak to Miedźwin natarł uszu Chudywojom, jak chlusnął w oczy Włazimirowi miodem, którym ten go sobie usiłował zjechać (miód był po prostu żenująco cienki, ale opinia publiczna wołała dostrzec w onym chluśnięciu karę za utrudnianie integracji), jak wreszcie karcił kolejnych skłóconych przywódców. Nic innego nie mogłoby bardziej rozbawić ani uradować stęsknionych za integracją wojów, toteż wysiłki jednego z zauszników Włazimira, który usiłował w pewnej chwili upowszechnić sensację, jak naprawdę nazywała się babka Miedźwina, nie dały zgoła żadnego efektu, poza kilkoma głuchymi plasnieniami. Zginęły one w ogólnym rozgardiaszu, biciu styliskami bojowych toporów w tarcze i entuzjastycznych okrzykach.

– Panie setnik, co to z tego będzie? – dopytywał się co i raz zdumiony tą narastającą wrzawą Odylen. Przybywój odpowiadał mu tylko szerokim uśmiechem i uspokajającym skinieniem ręki. Od czasu do czasu wstawał, by podejść do ciżby po któryś z krążących gęsto kubków z piwem i miodem albo kawałek pieczystego, kiedy indziej zaś z ukontentowaniem bił dłonią po udzie i, śmiejąc się, pokazywał coś palcem podwładnemu.

Wśród zebranych formowała się jakaś deputacja. Pośrodku uwijał się młody woj z drużyny Darzysława, ciesząc się obecnie szczególnie szcunkiem jako ten, który pierwszy rozpoznał i powitał Miedźwina, a potem przyprowadził go do obozu. Perswadował on coś zajadle, wymachując przy tym rękami, aż zdołał zebrać kilkunastu towarzyszy z różnych, przemieszanych w ciżbie drużyn. Na czele owej gromadki, reprezentującej wyznawców bodaj wszystkich obecných na wiewu pogańskich kultów, wkroczył śmiało do namiotu Włazimira, gdzie, po wścieklej rejteradzie gospodarza, Miedźwin biesiadował w otoczeniu starszyny, rozdzielając ze swego miejsca za stołem docinki, szyderstwa i nie znoszące sprzeciwu krytyki.

Deputacja znikła na dłuższą chwilę w namiocie; na majdanie zapadła taka cisza, że słychać było skwierczenie smolnych szczap, którymi przyświecano sobie w zapadłym już zmierzchu. Napięcie udzieliło się także setnikowi. Powstał z miejsca, a potem nawet lekko uniośł się na palcach, wpatrzony w wyjście namiotu.

Po długiej, długiej chwili od strony namiotów poniósł się szmer, narastający szybko do dzikiego, zagłuszającego wszystko wrzasku.

– Ha! – zadarł się Przybywój, zapominając na chwilę o zachowaniu przybywójki należącej do dystynkcji. – Wreszcie cię mam, suczy synu!

Okrzyk, acz gromki, dobiegł uszu chyba tylko jednego Odylena; entuzjazm na majdanie sięgnął szczytu. Deputacja wracała na środek placu, niosąc Miedźwina na ramionach. Zaklinacz rozglądał się dumnie, zadzierając podbródek i bezgłośnie mamrocąc coś pod nosem. Od czasu do czasu pozdrowiał wiwatujących ruchem ramienia. W pewnej odległości, za młodymi wojami z deputacji, szli niedawni jeszcze przywódcy pogańskiej reakcji;



jedni ze spuszczonymi głowami, inni o twarzach spurpurowiałych z wściekłości. Mimo wszystko, przytomnie nie dawali się wypchnąć z orszaku nowego przywódcy, choć chwilowo nikt nie zwracał na nich uwagi. Słowa Przybywoja, wypowiedziane do Darzysława, sprawdzały się bezlitośnie.

– Prowadź! Prowadź! – wrzeszczeli poganie. Czym prędzej skoczono po tarczę. Miedźwin stanął na niej, jak na człowieka mającego za sobą długotrwałe biesiady, zdumiewająco pewnie. Zaraz też młodzi wojowie ochoczo unieśli tarczę na barkach.

– Ano – odezwał się zaklinacz, po dłuższej chwili lustrowania z góry kupiącej się do niego ciżby. W jednej chwili zrobiło się cicho.

– Ano, jużem wymyślił sposób na integrację. Jedyny, pewny, a innego nie ma – pochwalił się Miedźwin. – Chcecie posłuchać?

Zdecydowanie chcieli.

– A prosty jest, jak z łuku wyszył! Trzeba jeno, żeby wszyscy wzięli się za topory i do rana wystawili z bierwion zadasoną hałę, a w onej okrągły stół. A przy onym stole radę zawiązać, do której siędą wszyscy wodzowie, a żercy, a setnicy, kto jeno ze starszyny – tu machnął w odpowiednią stronę ręką – nikogo aby nie zabrakło. Ani Chudywojów, ni Włazimira, ni Wiesioła, nikogo. Onych wszystkich usadziwszy, po czterech rogach czterech co silniejszych z toporami ustawić, a na jedną komendę prask! – niech słupy zetną, aby się onym cały dach na łby zwałił a ze szczętem przygniótł!

Po obozie poniósł się gromki, szyderczy śmiech. Rechotali wszyscy, oprócz samych kandydatów do proponowanego okrągłego stołu; ci wszakoż robili, co mogli, by zachować dobre miny, choć nawet Wiesioł na chwilę ukrył przed światem świadectwa swej martyrologii, zaciskając gniewnie usta.

– Pożartowali, i dość – Miedźwin przerwał śmiechy i owacje nie znoszącym sprzeciwu gestem. Patrząc na ten gest, jak i słuchając tonu, jakim Miedźwin przemawiał, Odylem z trudem wierzył, że ledwie o dzień wcześniej widział na własne oczy tego samego człowieka kulącego się pokornie przed wydzielającą mu miedźw małżonką.

– Ano – podjął Miedźwin – teraz co innego będzie. Macie ninie wodza, co się nie boi nie tylko czarnych, ale i samych trans... trancen... nadprzyrodzonych mocy! Skończyło się beczynne siedzenie, a czekanie na cesarskie hufce, na niemiecką pomoc. A sami czarnych wyżenąć, to co, nie łaska? Powiadam wam: macie ninie wodza, co nie żartuje, a także onym psm kota pogoniemy, jako mówię...

– Prawda ci jest! – rozległ się w pobliżu gromki głos. Był to Przybywój, który przecisnął się

w pobliże Miedźwina i od pewnego czasu wymachiwał na jego cześć szyszakiem. – Ja wiem, ja świadczę: Miedźwin nas poprowadzi na wroga! Miedźwin się niczego nie lęka, będzie trzeba, puszczańskie demony zaklinie, a będzie trzeba, magiczny ogień skrzesa, jako zwykle ognisko!

– Poprowadzi! – podjęli triumfem zebrani. – Miedźwin nas poprowadzi! My już gotowi, prowadź, Miedźwinie! Czarnych wygonić, państwo wyznaniowe likwidować!

– Owoż, czarnych wygonić z kraju pierwsza rzecz! – podjął Miedźwin, już z nieco większym trudem niż wcześniej, wzięwszy się dumnie pod boki. Wyraźnie nie uważał, aby powiedział już wszystko, co powinno być powiedziane. – Co owe robia, jak ino żrą a rezydencje sobie stawiają? A za cóż to? Za moje podatki! Ha, wiecie wy chociaż, ciemniaki zbrojne, co to takiego – koszt uzyskania? A one pogłównne, czopowe, osiowe, składowe, ciosowe, kopytkowe... Z naszej to krwawicy one rotundy i bazyliki, one grobowce a wrota zdobne po katedrach, z naszej...

Temat był nośny i ciemniaki zbrojne gotowe by były słuchać o nim do rana, puszczać niezbyt życzliwe określenie mimo uszu, gdyby Przybywój znów nie popisywał się nadal siłą swego gardła:

– A zabrać onym! Prowadź, Miedźwinie!

– Prowadź! – ryczeli wojowie, przysłuchując wodza i zbijając go z pantalyku.

– Na Gniezno! Drużyna z wami!

– Na Gniezno!

– Tak ci jest! – Miedźwin raz jeszcze zdołał uciszyć rozentuzjasmowanych pogan, ale w tym momencie zaschło mu w gardle. Nim mu podano dzbanek, nim zdążył go osuszyć, podrzucone przez Przybywoja hasło opanowało zebranych bez reszty.

– Tak ci jest – podjął Miedźwin po dłuższym czasie, przekrzykując się z tłumem. – Wygonimy onych darmożjadów z Gniezna i całej słowiańskiej ziemi, ja, Miedźwin, wam to zapowiadam! Na one puszczańskie demony, nad którymi władzę mam, powiadam! Ale wprzódy przygotować się trzeba dobrze...

– Wszyscy gotowi! – tym razem Przybywój nie musiał już nawet otwierać ust. – Gotowi, choćby w tej chwili!

– Przygotować się, mówię, dobrze...

– Prowadź, prowadź! Czarni do Magdeburga! Bolek do Kijowa!

– Ja wam to zapowiadam!

– Ej, nie słyszeliście, co Miedźwin powiedział?! – darł się Przybywój. – Do szeregów i ruszać, już, zaraz! Na Gniezno! Zabieraaja! Zabieraaja!

Komenda Przybywoja została z miejsca podchwycona. Tu i tam zwijano stany, a częściej

porywano jedynie z nich co najniezbędniejsze, niechając większości dobytku. Drużyny zaczynały samorzutnie formować pochód.

— Na Tryglawa i Swaroga, czekać że do ranka! — wrzeszczał nad tym zamętem któryś z Chudywojów, znów nie było wiadomo który, wspiąwszy się po ramieniu brata na słup podrymujący transparent. — Toż na Ostrowi siedzimy, od trzech stron w bagnach, a ścieżka od czwartej nawet za dnia ledwie znaczna!

— A patrzcie go, Chudywoja — odwrzasnął Przybywój, który w tym czasie znalazł się tuż obok przywódcy. — A cóż to dla Miedźwina bagna, niaby to drogi nie znajdzie? — tu Przybywój odwołał się do samego Miedźwina gestem, na który ten nie mógł zareagować inaczej, niż ruchem głowy i rąk nie pozostawiającym żadnych możliwości, że bagna to dla niego drobnostka.

— Czorta tam z Chudywojami, zabieraaaj!

W kilka następnych pacyrzy — pogańskich, rzecz jasna — obóz zmienił się nie do poznania. Liczne ognie, jakie wcześniej paliły się na całym jego obszarze, pogasły. Przed rozruceniem i zalaniem ognisk pozapalano jednak od nich dziesiątki smolnych szczap, niesionych przez skupionych w długą kolumnę wojów. Kto miał konia, zajął miejsce pośrodku szyku, dla Miedźwina zaś, aby podkreślić godność wodza zjednoczonych pogan, podtoczono nawet dwukótkę. Zajął na niej miejsce z dużą ulgą, rozparty na swych zdjętych z wierzchowca bagażach. Bliskość skrytych w nich cennych, magicznych eliksirów najwyraźniej oddziaływała kojąco na Miedźwinowe nerwy. Pokrzepiając się co i raz z dzbana, Miedźwin od czasu do czasu wydawał z siebie przynaglające do wyjazdu okrzyki, machnięciem ręki w przód wskazując zgrubny kierunek.

— Na Gniezno! Wygonić czarnych! — powtórzył, kiedy wszystko było już gotowe do drogi. Ruszyli.

Władimir biegł między wychodzącymi z obozu, łapiąc ich za kaftany i klarując z szaleństwem w oczach, że ponad wszelką wątpliwość Miedźwin jest nasłanym przez Bolka agentem, a Przybywój jego drużynnikiem prowadzącym, obaj zaś mają za cel przywieść najlepszych wśród pogan do sromotnej klęski. Nawet jego własni wyznawcy nie zwracali na te przestrogi większej uwagi. Entuzjazm wobec dokonanego po tylu latach bezskutecznych negocjacji zjednoczenia był na to stanowczo zbyt świeży.

Ruszyli. Z początku gwarno, szeroko i rojno, jak na sobótkowe Stado. Z czasem, im las bardziej gęstniał, a podszyt robił się grząski, gwar przycichał do szumu, chwilami milkł zupełnie, albo rozpałał

się do przekleństw i klótni, gdy od szpicy pochód musiał się nagle zbijać na cienkiej, krętej ścieżce i drużyna napierała na drużynę.

— Panie setnik — Odylen po dłuższym czasie odważył się wreszcie dać wyraz gnębiącym go wątpliwościom, korzystając, że wokół przeluźniło się i nikt nie nasłuchiwał. — To co to teraz będzie?

— Ano, nie słyszałeś? — Przybywój nie tracił doskonałego humoru. — Cuda będą i bohaterские czyny. Pokaże nasz wielki, sławny Miedźwin, że jego sława psu spod ogona nie wypadła. Prawda? — tu Przybywój pochylił się z siodła ku dwukótkę i w sposób zgoła nieprzystojny poklepał wodza po ramieniu. Ten w odpowiedzi potoczył jeno dokoła zmętniałym wzrokiem i powiedział coś, co zabrzmiało jak bulgotanie eliksirów w wypełniających Miedźwinowe juki flaszkach.

— Ja jeno pytam względem naszej zwierzchności — podjął Odylen. — Na własnych, książęcych ludzi nastawać, nie myślcie, żebym się bitki bał, aleć to przecież prosto bunt. A co książę miłościwie nam panujący względem buntowników nakazuje, to sami, panie setnik, wiecie...

— Spokojnie, Młody. Musielibyśmy wprzódy z całą tą zgrają dojść przez bachorze do naszego zasieku.

— Do świtu przecież dojdziemy. Samiście mówili, panie setnik.

— Przez takie bagnisko? Ja mówiłem? Młody, to są Babie Błota, spytaj kogoś starszego, jeśliś tej nazwy jeszcze nie słyszał.

— Ano, powiadaliście, z Miedźwinem każda armia przejdzie jak po bitej drodze.

Przybywój machnął lekceważąco ręką.

— Mowy nie ma — uciął. — Potoną jak nic.

— Potoną — ożwał się, wciąż mocno bulgotliwym głosem, Miedźwin. — Na wojnie straty muszą być. Koszt uzyskania, ot co.

— Słyszałeś? Czekajcie, Miedźwin, zaraz to powtórzyacie ludziom.

Istotnie, uważna obserwacja skłaniała do wniosku, że rozpoczęta tak ochoczo wyprawa zaczyna grzęznąć wśród puszczy. Raz i drugi tempo marszu zamarło całkiem, tu i ówdzie nawet przyszło się cofać. Głos kroków, który niedaleko od opuszczonego obozu rozbrzmiewał dokoła szelestem traw i potrzaskiwaniem miażdżonego skórzanymi podszytu, zmienił się stopniowo w błotniste cmokanie. Z tym samym dźwiękiem wrywały kopyta z podmokłego gruntu wierzchowce. W głębokich śladach, pozostawionych przez idących w szpicy, pobłyskiwała w blasku ogni woda.

Mimo wszystko nie dało się zauważyć, by grząskość gruntu przyprawiała kogoś o głębszy

niepokój. Jedyne najłkliwsi spoglądali ukradkiem na Miedźwina; ten jednak zastygł w pozie tak pełnej swady, że widok ten z punktu uspokajał wątpiących.

Darzysław, który samorzutnie objął dowództwo nad szpicą, zdobył się na zakłócenie Miedźwiniowi spokoju dopiero po długich wewnętrznych bojach, a i wtedy przekonany, że traci twarz.

– Nijak nie sposób już dalej iść – wysapał, przedarłszy się przed oblicze wodza. – Mamy zawracać, panie Miedźwin?

Miedźwin ledwie zaszczycił go nieobecny spojrzeniem.

– A co to, Darzysławie, wątpicie? – skarcił go ów młody woj, przewodzący niedawno deputacji, która prosiła Miedźwina o objęcie przywództwa. Gdy jednak przeniósł z kolei na niego wzrok, dawała się w nim zauważyć iskra starannie skrywanej obawy. – Miedźwin wie, jak prowadzi. Zaraz nam pokaże suchą drogę.

– Zaraz pokaże – powtórzył po dłuższej chwili.

– Ano... Tedy zawracać? – podjął niepewnie Darzysław.

– Chybaście durni, Darzysławie, albo całkiem z bagnami nieobeznani – odezwał się wesoło zza pleców Miedźwina setnik. – Nie wiecie to, że bagniska jest mąż, zaroińceta posytem jak kobiercem? Ono kieśdyśmy wzruszyli ów kobierzec raz przechodząc, wracać po nim równie niepodobna, jak po znieśionym moście.

Zapadła cisza, tym bardziej niezręczna, że rozmowa zaczęła mieć coraz więcej świadków.

– No, czarujże teraz, Miedźwinie – rzucił głosem pełnym żmijowej satysfakcji Przybywój. – Czarujże, i to naprawdę, a nie tak jak wtedy, w Gnieźnie.

Ostatnie słowa setnika jakby poruszyły jakiś ukryty w Miedźwinie mechanizm. Przez jego twarz przebiegł wyraz zrozumienia. Zamrugał kilkakrotnie oczami, potrząsnął ociężałą głową, potem bezgłośnie poruszył wargami, jakby próbując, czy nadal są mu posłuszne.

– Elik sir – wyrzucił z siebie wreszcie, unosząc się i grzebiąc niemrawo w swoich pakunkach. – Dawać mi tu eliksir.

Darzysław i młody woj odetchnęli jednocześnie z nieskrywaną ulgą, a w chwilę po nim podobny dźwięk wydało z siebie kilkunastu innych, kupiących się dokoła wozu pogan.

Miedźwin sprawiał wrażenie, jakby samo dołknięcie licznych flaszeczek, ampułek i kamionek, którymi po większej części wypełniony był jego bagaż, przywróciło mu energię. Pobrzękiwał nimi coraz raźniej, niektóre z wydobytych upychając po kieszeniach, inne zaśię z powrotem w skórzanych worach.

– Elik sir, panie Miedźwin? – odezwał się Odylen, nie pierwszy już raz w tej historii dając dowód, że ma dar odzywiania się w zupełnie nieodpowiednich chwilach.

– Z dwudziestu siedmiu ziół – uściślił Miedźwin, przemagając sztywność szczęki. – Mój własny wynalazek. A, o!

Wyrzębał z bagaży mały, pękaty flakonik i nie zwlekając, wycelował jego denkiem w niebo.

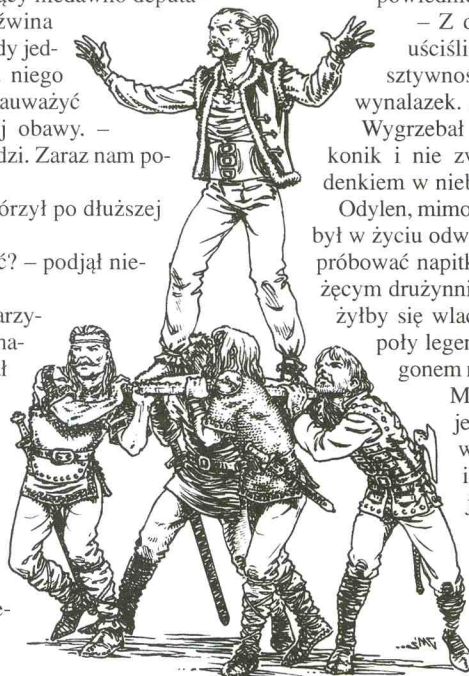
Odylen, mimo młodego wieku, zdążył już być w życiu odwiedzić liczne gospody i poprobować napitków, jakich nikt poza księżym drużynnikiem po służbie nie odważyłby się wlać do gardła, włącznie z na poły legendarnym bagiennym samogonem nadbiebrzańskich smerdów.

Mimo to nie zdarzyło mu się jeszcze w życiu widzieć człowieka, którego by trzęsło i telepało równie straszliwie, jak się to po zażyciu magicznego eliksiru działo z Miedźwinem. Zaklinacz zzieleniał, spurpurowiał, wybałuszył okrutnie oczy, a żyły na fioletowiejących z wolna skroniach nabrzmiały mu niczym

sznury. Zdawało się już, że pękną, kiedy Miedźwin świszczącym głosem zdołał wreszcie wyrzucić z siebie jakieś niezrozumiałe zaklęcie, po czym jego twarz z wolna wróciła do normalnej barwy i jedynie roszący ją grubo pot zaświadczał o przebytym paroksyzmie.

Odetchnąwszy ciężko, zaklinacz opadł plecami na pakunki i przymknąwszy oczy, zastygł w bezruchu. Nie zdołała go zeń wytrącić nawet strzała, która nadfrunąwszy z szelestem z mroków nocy, wbiła się w belki wozu, o kilka cali od leżącego.

– Bywaj tu! Bywaaaj! – rozległy się dookoła paniczne okrzyki. Zebrani wokół wozu odskoczyli, zderzając się w ciżbie.



Jarosław Musiał

O obronie nie było nawet co marzyć.

– Niech który baran tylko wzniesie miecz, a żywa noga z was nie zostanie – odezwał się z ciemności dźwięczny, kobiecy głos.

Nikt nie wznosił miecza.

Z mroku, od strony szpicy, nadchodziła ubrana w suknię z liści i mchów złotowłosa dziewczyna. Na oko zdawała się młódką, choć nie trzeba było zaklinać, by się domyślić, że wyliczanie jej wieku byłoby zachowaniem nader nierozważnym. Równie, jak niestosowny wydał się kontrast pomiędzy uroczymi, chabrowymi i jakby lekko wilgotnymi oczami, a kipiącą złością, znaczną w gniewnie zaciętych ustach i w ułożeniu dłoni, zaciśniętych na drzewcu włóczni aż do zbielenia kostek.

– Babie Błota, Młody – westchnął w zalegającej ciszy Przybywój. – Spytaj kogoś starszego, jeśliś tej nazwy jeszcze nie słyszał.

– Gdzie on jest? – rzuciła przez zęby nadchodząca, niezbyt potrzebnie, bo struchlali wojacy i tak rozstępowali się, tworząc przed leśną boginką jakby ulicę, wiodącą wprost do Miedźwina.

Przez dłuższą chwilę wydawało się, że lekka, błyszcząca włócznia przyszpili go zaraz do wozu. Właścicielka broni poprzestała jednak na szturchnięciu leżącego w brzuch.

– Bogini – odezwał się Miedźwin, rozwierając powieki. – Czy ktoś ci już mówił, że jesteś piękna?

Mamuna parsknęła wściekle.

– A owszem. Był taki jeden, wieprz oparszywiaty. Czego to on nie mówił! Zapomniałeś już, świński bobku?

– Ruta! – Miedźwin poderwał się radośnie, zręcznym balansem ciała omijając wymierzony w jego brzuch grot włóczni. – Kochana, to naprawdę ty?

– Ruta, suchy chwoście?! Teraz to tylko Ruta? A wtedy co byłam? Driada leśna?! Sylfida?!

– Królowo! Bogini...

– Zaraz będziesz miał boginię, obrzępalcu, jak cię w rzyć kolne!

– Ruta, tylko bardzo cię proszę – Miedźwin nieoczekiwanie zdobył się na niezwykle rzeczowy ton – nie rób scen przy drużynie. Wszystko ci mogę wyjaśnić.

– Nic nie musisz wyjaśniać! Póki była z leszy-mi sprawa, pótyś się łaśił, zaklinał, a słodkie oczy robił, jak do miodu. Zależało ci. A potem co? Kinąć głupią, nawet nie podziękować za pomoc, i nazad do żony, do chałupy?

– Ech, Ruta. Gdybyś ty mogła wiedzieć...

– Tylko mi tu nie zaczynaj znowu – ostrze włóczni poderwało się gwałtownie, niemal opierając o kaftan zaklinać.

– Ruta, czy ty naprawdę chcesz prać nasze brudy przy nich wszystkich?

– Ciebie spiorę, baranie – oznajmiła boginka, opierając tę zapowiedź stanowczym gestem. Jednak ton jej głosu zdążył już zauważalnie złagodnieć.

– A dobrze – wypalił w końcu Miedźwin

dramatycznie, rwąc na piersi kaftan. – No, pchnij! Nie chcesz wiedzieć, nie raczysz wysłuchać, to pchnij! Na co czekasz?

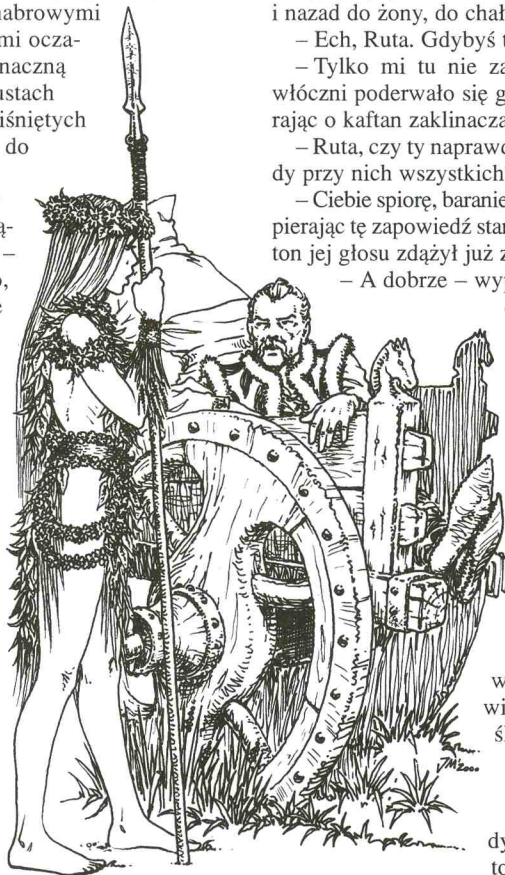
– Zdążę – mruknęła boginka, opierając włócznię przy nodze. – I tak nikt stąd nie ucieknie, a już ty najmniej – dorzuciła zło-wrogo.

– Powiedz – Miedźwin westchnął głęboko, poprawiając odzież – co ty myślisz, że po co ja tutaj przychodzę? Kogo tu mogłem szukać?

– Czort wie, co tam kiedy chłopu do łba strzeli – ton boginki znamionował

głębokie doświadczenie i znajomość tematu. – Za lasem znowu jakaś wojna, zasiek postawili, wczoraj go szturmowali cały dzień. Ot, bawią się chłopu, jak to one, i ty pewnie z nimi, co?

– Ja nie. Oni – Miedźwin zawiąnął dokoła rękawem – owszem. Ja tu jestem w swoich sprawach, a ci się tylko przyłączyli. Ruta, no pomyśl, po co innego ja bym tu przychodził? Kogo bym tu mógł szukać, jak nie ciebie? Naprawdę myślisz, że mogłem zapomnieć o... o tym wszystkim?



Jarosław Mustat

Boginka milczała, na wszelki wypadek nie rezygnując z pełnego powątpiewania wyrazu twarzy.

– Dobrze, patrz. Ten tutaj, to jest Przybywój. Książęcy drużynnik i setnik, kto go zna. Persona. Wszyscy wiedzą, że w życiu jedno kłamstwo nie splamiło mu ust. No, spytaj go.

Przybywój pokraśniał lekko, nabierając nieznacznie tchu.

– Też mi coś – Ruta wzruszyła lekceważąco ramionami. – Z dała mi od niego pachnie tymi nowymi, jak im tam...

– I tu się właśnie mylisz, Ruta. Ci tutaj wszyscy ludzie to prawi poganie, idą z mieczem w garści stare porządki w puszczy restytuować. Obiecałem im przy okazji posłużyć za przewodnika, ale sama pomyśl: toż gdybym cię spotkać nie pragnął, po co bym się tu zapuszczał? Ruta, tyle czasu czekałem na taką okazję...

– Do nich nic nie mam. I tak tu potoną, jak byli tacy głupi, żeby przyłączyć. Ale tobie tak lekko nie daruję...

Miedźwin zbliżył się nieznacznie do boginki, mimo niewątpliwie błogosławionego działania eliksiru wciąż jeszcze chwiejnym krokiem. Tym razem ostrze włóczni nie drgnęło. Miedźwin postąpił jeszcze o krok.

– Jak sobie życzysz. Jak sobie życzysz, nic dla siebie nie chcę. Ale zauważ, odważyliśmy się wejść na bagna, żeby zażyć z mańki Bolkowych wojów w zasięgu. Same prawe pogany, co masz do nich? Było wolno, to znosili wam oblaty, czcili, a niektórzy jeszcze i teraz, choć kneź każe za to zęby rwać. Potopią się, to tylko radość dla tych, no wiesz... Kto jak kto, ale wy im chyba nie macie powodu pomagać?

Poganie wsłuchiwali się w tę perswazję z zapałym tchem.

– Mnie tamci nie przeszkadzają – wzruszyła ramionami boginka. – W grodach przecie siedzą. Byle w te swoje dzwony tak nie dzyndzolili, bo dziewczęta mi się płoszą od hałasu. A na Babie Błota się nie wchodzi, niby to nie wiedzieliście?

Miedźwin nieoczekiwanie postanowił zmienić temat.

– Ruta, a pamiętasz? – odezwał się, tym razem tak cicho, że ledwie najbliższy stojący ułowili coś uchem. – Na mchu pod drzewami, wtedy? Pamiętasz?

– Cicho bądź! – teraz w głosie mamuny zdumienie walczyło o lepsze z rozbawieniem. – Będziesz tak gadał przy drużynie?

– To zabierz mnie gdzieś dalej – Miedźwin znowu zbliżył się o jeszcze jeden chwiejny krok, zniżając głos do szeptu.

Potem o jeszcze jeden.

Ni stąd, ni z owąd trzymane w pochodzie lucywa nagle zaczęły jakimś magicznym sposobem przygasać. Płomienie kuliły się w błękitne, fosforyczne mżenie, niknęły. Nie czekając nawet, aż znikną całkiem, wojowie zaczęli spuszczać wzrok bądź w zadumie wpatrywać się w ciemną gęstwę po bokach.

Odylenowi wydało się, zanim przestał cokolwiek widzieć, że Miedźwin raptownie pochyła głowę ku zbiegowi szyi i ramienia leśnej boginki.

W ciemności rozbrzmiał perlisty, kobiecy śmiech.



Potem w ogóle nic już nie było widać ani słychać, prócz prowadzonych wokół dziewczęcymi głosami urywanych rozmów w niezrozumiałym języku. Jedyne z tonu można było w niektórych słowach domyślić się komend. Któryś z tych głosów nakazał wojom, by szli gęsiego, trzymając się za pasy albo drzewce bronii. Gdzieś z przodu zaślnił chwiejny, bagieny ogień; zadrgał, a potem zaczął się poruszać, klucząc między drzewami, lawirując w gęstwie, podczas gdy długi, sapiący i hałaśliwy wąż ludzki postępował za nim, szepcząc zaklęcia i przyzywając opieki wszystkich możliwych pogańskich bożków. Z ubolewaniem nad podupadającym morale opozycji trzeba tu przyznać, że ten i ów dołączał do nich na wszelki wypadek także imiona Ojca, Syna i Ducha. A potem gdzieś z boku zabrzmiał znowu perlisty kobiecy śmiech.

A potem jeszcze raz, tylko, że wtedy było to już gdzieś daleko z tyłu.

A długo, długo potem ogień na czele pochodu zaczął niknąć. Czerń, w jakiej brodzili, nabrała z wolna barwy granatu, zaczęła rozjaśniać się do błękitu, wreszcie przeszła w zwykłą, przedporanną szarówkę.

Gdyby nie brak Miedźwina, można było pomyśleć, że wszystko, co właśnie przeżyli, było snem.

– No cóż – rzekł setnik do wojów, którzy zziębnięci i zmęczeni długą wędrówką przez bagna, a bardziej jeszcze długotrwałym strachem, rozsiadali się dokoła na trawie i korzeniach drzew. – No cóż, Miedźwin nas przeprowadził, a sam został. Koszt uzyskania, jakby on sam powiedział. Jakież to smutne.

Nikt nie odpowiedział.

– Jakież to smutne – powtórzył do siebie Przybywój, nie mogąc powstrzymać rozjaśniającego mu twarz uśmiechu.

Znowu nikt nie odpowiedział. Poganie patrzyli po sobie osowiali. Pozbawieni przywódcy, nie wiedzieli całkiem, co ze sobą zrobić.

Nie wiedział tego także młody drużynnik.

— Panie setnik? — odezwał się w końcu. — To i co teraz?

— Co? Świta już, czas by było coś zjeść — orzekł rzeczowo Przybywój, otrząsając się z rozmarzenia. — Zdaje się, że do skraju lasu tylko krok, a tam zaraz nasz zasiek.

Setnik pieszczotliwie poklepał po pysku wierzchowca, którego przez całą drogę prowadził za uzdę i podszedł do strzemienia, szykując się wszkoczyć na siodło.

— Zbieramy się, Młody — zakomenderował, widząc, że podwładny, zamiast postępować z jego ślady, sterczy niczym słup, wpatrzony tępo w stronę, z której nadeszli.

— Ej, powiedzcie zbieramy się! Ogłuchli?

Odylen nie drgnął ani się nie odezwał. Nie był też jedynym, który wgapił się w puszcze.

— O, nie — powiedział głośno Przybywój, tknięty strasznym przecuciem. Po czym, zebrawszy się na odwagę, by stanąć oko w oko z rzeczywistością, odwrócił się powoli.

Niestety. Przecucie go nie myliło.

Nie można powiedzieć, żeby Miedźwin wyglądał kwitnąco. Prawdę mówiąc, sprawiał wrazenie wycieńczonego. Poruszał się powoli, niepewnie, jakby na ugiętych nogach. Ale szedł, z daleka dając znaki, by byli cicho. Z całą pewnością nie był widmem.

Jeśli nawet ktoś miałby co do tego wątpliwości, rozwiać je musiał wigor, z jakim zaklinacz sięgnął po drewnianą flaszkę z miodem, podaną mu przytomnie przez jednego z wojów, gdy wreszcie się do nich zbliżył.

— Sza! — rzucił najpierw nie znoszącym sprzeciwu tonem, tłumiąc tym w ostatniej chwili rodzącą się w gardłach wojów owację, po czym przytknął butelkę do ust i opróżnił ją starannie. — Sza! — powtórzył pewniejszym już głosem, siadając na omszałym, przewróconym pniu. — Tylko mi tu żadnych wrzasków nie robić. Kraj lasu o dwa kroki, a zaraz za nim wrogі zasiek.

— Hm, cóż — odchrząknął Przybywój. — No, to my już chyba sobie pojedziemy. Zbieramy się, Młody.

— Ejże, mości setniku! Jakżeż to? Takeście chcieli cudów i bohaterskich czynów, a teraz, kiedy właśnie na nie pora, myślicie uciekać?

— Kto by tam uciekał? Myślałem tylko, że już na dziś wystarczy...

— O nie — Miedźwin wydobył z kieszeni ampułkę z jakimś magicznym świństwem i jednym

zdecydowanym ruchem połknął jej zawartość. Skrzywił się okrutnie, otrząsając, splunął na podszycie u swoich stóp. Wokół rozniósł się przenikliwy zapach ziołowej tynktury.

— Jakżeż niby, khy, khy — odkaslnął i podjął, tonem jeszcze pewniejszym, niż przed chwilą. — Jakżeż to, wystarczy? Samiście zapowiadali. Teraz Miedźwin was poprowadzi na wroga. Miedźwin się niczego nie lęka, będzie trzeba, puszczańskie demony zaklnie, a będzie trzeba, magiczny ogień skrzesa, jako zwykłe ognisko. A wy, setniku, nagle się zabieracie? Nie chcecie chyba, by któryś z obecnych tu wojów pomyślał, żeście ino z przebiegłości do pogańskiej sprawy przystali, i żeby was na odchodne poczęstował żelazem?

— Żartujecie sobie, Miedźwin — mruknął niepewnie setnik po chwili namyślu.

— A żartuję. Jeszcze. Wiecie, setniku, jako stary wojak, jak to się żartuje tuż przed szturmem, kiedy nie wiadomo, kto żywy powróci...

Dłoń Miedźwina namacała kolejną z upchanych po kieszeniach ampułek z eliksirem i wydobyła ją na światło dzienne.

— Mało kto powróci, obawiam się — rzekł przytomnie Przybywój. — Zasiek solidny, a w środku cały mój hufiec. Dobrzy wojacy, książęca drużyna, z zaskoczenia ich nie wziąć. Oj, lelum, lelum, ile to się krwi bratniej poleje...

Miedźwin połknął kolejny eliksir. Potem nabrał głęboko powietrza, chuchnął, zatrzepotał powiekami i przeciągnął się, jakby obudzony ze snu.

— Cóż, taka dola — oznajmił filozoficznie. — Koszt uzyskania, rzekłbym. Za to hyr pójdzie o setniku Przybywoju, co to się był wrócił na słuszną sprawę. Pewnie, w karierze mu to nie pomogło, ale za to sława!

Odylen skurczył się, usiłując sobie przypomnieć, od której strony książęcy siepacze zwykli byli zaczynać obdzieranie ze skóry. Przybywój westchnął tylko głęboko, zaglądając Miedźwinowi głęboko w oczy.

Nie było to już te same oczy co wcześniej, podkrążone i mętne. Lśniły dziwną, niezdrową gorączką, źrenice zwięzały się w pionowe szparki, niczym u kota. Cokolwiek było w Miedźwinowych eliksirach, działało.

— Świta zaraz — zaklinacz podniósł się z pnia, tak sprężysto, jakby świeżo powstał z łoża po gruntownym wypoczynku. — Czas sprawić szyki. Wiesioł?

— Tumci! — odezwał się przyciszony, dyszący przejęciem głos.

— Na prawe skrzydło. Chudywoje — na lewe. Ja pójde pośrodku, a nasz setnik przede mną, izby

go dobrze z zasięku widziano. Dojść cichcem do skraju lasu, a tam się zatrzymać i czekać mego sygnału.

– A sygnał jaki będzie? – zapytał Darzysław.

– Jużeśmy o tym mówili. Zresztą, nieważne. Tak będzie, że go nikt nie przegapi. Na pewno.

W kilka chwil szeregi były sprawione. Uważnym krokiem poganie ruszyli w ciszy ku skrajowi lasu.

Przybywój milczał nieprzenikniony.

Odylen chrząkał co i raz, trąc nerwowo pięścią poranny zarost.

Wiesiół promieniał szczęściem.

Miedźwin z każdym krokiem miał na twarzy wyraz coraz większego skupienia. Przymrużał oczy, marszcząc przy tym czoło, jakby spoglądał bardziej w samego siebie, niż pod nogi.

Stanęli w końcu na krawędzi lasu, kryjąc się za pniami ostatnich drzew bądź w krzakach.

Rozległy wrogi obóz u ich stóp zdawał się uśpiony. Pierwsze promienie wschodzącego słońca załśniły na szczycie zatkniętej w ziemię chorągwi. Odylen obrócił się do Miedźwina i w jednej chwili zapomniał o ogarniającym go lęku.

Miedźwin stał z rozłożonymi szeroko rękami, niczym żerc nad wieszczbą, z przymkniętymi oczyma. Po skroniach ściekał mu pot. Wargi poruszały się rytmicznie, ale zakłóć nie sposób było dosłyszeć, nawet w takiej ciszy, jaka zapadła teraz nad skrajem lasu.

Z początku zdawało się, że to tylko złudzenie, gra słonecznych promieni w porannej mgle. Młody drużynnik przetaił oczy. Nie, to nie było złudzenie. Między rozstawionymi szeroko dłońmi zaklinacza snuła się wyraźna, świetlista nić. Grubiąta z wolna, nabierała blasku. Zaczynała się wybrzuszać pośrodku, na wysokości Miedźwinowej piersi, jakby wyrastała na niej niekształtna, ognista bulwa. Bulwa wielkości buraka, wielkości dyni, wielkości przydrożnego kamienia; rosła coraz szybciej. Miedźwin sapał ciężko, snując z palców ognistą, magiczną przędzę. Aż wreszcie, gdy ognista kula stała się tak wielka, że niemalże

zaczęła go zasłaniać – zdecydowanym ruchem podniósł nagle obie ręce, zamachnął się, aż kulą szarpnęto na świetlistych niciach – i z rozmachem cisnął nią przed siebie, jakby miotał głazem z procy.

Wojowie wstrzymali oddech. Płomienna kula, nabierając z każdą chwilą szybkości, runęła na nieprzyjacielski obóz. Wprost na zatkniętą pośrodku niego cesarską chorągiew. Trawa na jej drodze i po bokach wykladała się lanem, przytłoczona niewidzialną siłą.

W porannej ciszy poniosło się od strony obozu przenikliwe, rozedrgane:

– Hilfe!

Okrzyk ten zginął w ryku, jaki zgodnie wydarł się ze wszystkich pogańskich gardeł.

– Bij, zabij! – rozdarł się przeraźliwym, radosnym wrzaskiem Przybywój.

– Wartości pogańskich bronić! – zawtórował mu Wiesiół.

– Scheisse! – odpowiedziały pojedyncze krzyki z obozu.

Boginki nie zmyliły drogi. Wyprowadziły ich dokładnie na Przybywojowy zasięg, jak było umówione. O to, czy po drodze między lasem a zasiękiem nie ma jeszcze przypadkiem obozu oblegających go niemieckich wojsk, nikt po prostu nie spytał.

Wezbrana fala wojów ruszyła do szturm. Potem nie było

już wiele słysząc; tylko potężny trzask, jakby w środek nieprzyjacielskiego obozu trafił piorun, sypiąc na wszystkie strony fontanną iskier. Ognista kula eksplodowała w wieloramienny fajerwerk, sypiąc odłamkami w oczy zaspanych obrońców. Huk odbił się od ściany lasu i od przeciwległego do niej zasięku, powrócił echem, a potem utonął we wrzasku setek gardeł, tupocie nóg, szczękę oręża, łoskocie przewracanych namiotów i wszystkich możliwych odgłosach bitwy.

Jeden tylko Odylen, nim popędził za innymi do bitwy, stał przez dłuższą chwilę, porażony niezwyczajnością widoku, jaki rozciągał się przed jego oczami.

– O, ja cię kręcę – powiedział wreszcie pełnym zachwytu tonem, głośno i dobitnie.





– Nie ma co, Przybywoju, świetny plan – cześnik Mieczysław klepał go z uznaniem po ramieniu. – Godny setnika Bolkowej drużyny. Tu zasiek, tu obejmie – cześnik w zadumie złożył palce w ludzika i przespacerował się nim w tę i z powrotem po wysokim łęku siodła. – Ha! No, ale i taki plan na niewiele by się zdał, gdyby nie ów, jakże mu, Miedźwin? Tenże sam to?

– Ten sam – mruknął Przybywój, skrzywiony. Być może dlatego, że w bitwie odniósł ranę właśnie w to ramię, po którym teraz klepał go cześnik, nie zważając, iż zwiesza się ono na temblaku.

– Tak ich zajechać! Na Dadź, hm, to jest, wiecie... Chciałem rzec, co za moc! Co za magia!

– Zaiste – wycedził Przybywój przez zęby. – Niezwykły to człek.

– Wiecie już, że Niemcy z punktu posłali do miłościwie nam panującego księcia deputację na rozmowy pokojowe? – cześnik poprawił się w siodle i rozejrzał po pobojowisku. – A co za efekt propagandowy! Jakże to ujęli ci, no, Chudywoje?

– Pojednanie narodowe w obliczu obcej agresji – podrzucił skwapliwie przyboczny.

– Pojednanie narodowe... hm, no, to niech im tam już będzie ten podskarbi. Dobrze brzmi, trzeba będzie potwórzyć skrybom w kancelarii. Tak – odchrząknął – wszyscyście się tu dobrze przysłużyli, Przybywoju, co i bez nagrody nie zostanie. Książę, miłości-

wie nam panujący, będzie rad. A i onemu Miedźwinowi wybaczy się stare grzechy, zresztą pono wstawiano się za nim, i to cała książęca rodzina, i Bezprym, i Mieszko, nawet młody Otton.

– I Bolesław – podrzucił znowu przyboczny.

– Kto?

– Młody Bolko, książęcy wnuk. Mieszkowy pierworodny.

– A tak, zupełnie zapomniałem – cześnik westchnął. – Dziwna z tym otrokiem, wszyscy o nim ciągle zapominają.

– A ot, i nasz bohater.

Otoczający Miedźwina tłumek rozstał się, przepuszczając dostojnych jeźdźców. Zaklinacz leżał rozparty wygodnie na stosie zdobyczy, nakrytej także zdobycznym, niemieckim radnem, wciąż jeszcze dzierżąc w dłoni wielką flaszkę – bez wątpienia, uznał cześnik, po magicznym eliksirze. Na widok nadjeżdżających poruszył się niemrawo i wydał z siebie trudny do zidentyfikowania odgłos, po czym zastygł znowu.

– Zaniemógł – objaśnił Przybywój. – Słaba natura, jak to w tym fachu...

– Nie gadajcie, setniku – uciął cześnik. – Puście wprzód sami taki feuerkugel, to będziecie krytykować. Nic to, niechże sobie odpocznie, dość się nagadamy w Gnieźnie.

Orszak zawrócił konie, oddalając się w stronę zasieku.

– Tak, trudna sprawa z tymi zaklinaczami. Mówiło się o nich za dawniejszych czasów – dobiegły jeszcze pozostałych na miejscu słowa cześnika. – Ponoć w każdym jednym jakby wielu ludzi mieszkało, stąd im się łatwiej zgadzać z każdą mocą... Ale i dlatego, powiadają, na co dzień ciężko idzie z takim wytrzymać.

– Koszt uzyskania – mruknął Przybywój.

– Co?

– A, nic. Tak mi się rzekło...

Wizytacja odjeżdżała z wolna przez pobojowisko. Odylen odprowadził ją wzrokiem, potem zsiadł z wierzchowca i dopchnął się przez ciżbę do leżącego na stosie płócien

zaklinacza. Pochylił się nad jego ramieniem.

– Panie Miedźwin? – odważył się zadać nurtujące go przez całą noc pytanie. – Panie Miedźwin? Powiedźcie... Ugryźliście ją? Naprawdę ugryźliście?

Miedźwin nie odpowiedział.

Spał.



Jarosław Musiał

Warszawa, październik 1999

Puskin

TECHNICZNE PRZYGOTOWANIE DO SESJI – dla początkujących i zaawansowanych

O tym, jak prowadzić sesję, napisano już wiele. W jaki sposób tworzyć nastrój? Czy trzeba używać „hendautów”? Jednakże rzadko kiedy zastanawiamy się nad tym, gdzie i jak ustawić stół albo czy warto otworzyć okno na sesji. W tym tekście postaram się na te i podobne pytania odpowiedzieć. Zakładam, że przygotowujemy się do sesji grozy, co jednak nie powinno nam przeszkodzić w zastosowaniu dużej części z przytoczonych tu uwag do większości spotkań rpg.

STÓŁ

Zacznijmy od początku. Podstawowe pytanie, jakie zadaje sobie prawie każdy MG, brzmi: postawić stół? A może też z niego zrezygnować? Wiem, że obecne trendy namawiają nas, aby z tego mebla zrezygnować. „Przecież w dramie będzie tylko zawadzał!”. Jednakże drama to tylko pewien rodzaj rpg i może, ale nie musi być obecna na naszych sesjach. Spróbujmy zatem poszukać – jak zwykle w takich przypadkach – złotego środka. Jedną z najważniejszych rzeczy, o których musimy pamiętać, to fakt, by gracze w trakcie rozgrywki siedzieli blisko siebie. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta. Kiedy taki gracz – nawet chwilowo wyłączony z akcji – słyszy to, o czym mówi MG do innych, to pomimo bezczynności, niejako zmuszamy go do śledzenia przebiegu gry, słuchania wypowiedzi współgraczy, zastanawiania się nad tym, co właściwie się dzieje. Poza tym często nasze sesje są prowadzone w późnych godzinach wieczornych i gdy taki delikwent siądzie sobie daleko od Misia, w błogiej ciemności, na miękkim fotelu, nie minie chwila, a będzie sobie spokojnie pochrapywał. Co z tego wszystkiego wynika? Jeśli już używamy stołu, to niech on będzie niewielkich rozmiarów. Przykład. Prowadzisz na konwencie przygodę dla pięciu graczy. Posadź ich dookoła jednej ławki. Bardzo złym pomysłem jest w takich przypadkach łączenie po dwie, nie daj Boże trzy. Jesteś w domu? Nie wystawiaj rodzinnego stołu obiadowego bądź własnego biurka na środek. Poszukaj małej puffy, na którą można by położyć niewielką deskę lub też ustaw szafkę nocną czy zwykły taboret. Inną tego

zaletę widzimy, kiedy MG nie musi już podnosić głosu, by usłyszeli go ci najdalej siedzący, co przy sesjach na konwentach, gdzie hałas robiony przez otoczenie ma własną wagę, jest ważkim czynnikiem. Co dalej za tym idzie, będziesz mógł w trakcie sesji ściszać głos do szeptu w najbardziej wymagających momentach. Pozwoli to na wywołanie bardzo ciekawych efektów.

OBRUS

Wracamy jednak do naszego stolika-taboretu. Nie wystarczy tylko takowy postawić i już naprzód z sesyjką. Ten nasz taborecik częstokroć wygląda ohydnie: poobijany, odrapany i na dodatek biały. Dobrym przyzwyczajeniem jest nosić ze sobą wybrany wcześniej specjalnie do tego celu obrusik. Zieleń, czerń lub czerwień czy nawet dziwne esy-floresy wymalowane na takowym to bardzo nastrojowy element naszej sesji. Zapakowanie zaś kawałka materiału do plecaka, gdy wybieramy się prowadzić, nie jest ponad nasze siły.

GDZIE POSTAWIĆ STÓŁ?

Dobrze. Wiemy już, jaki stół, zapytajmy teraz, gdzie go postawić? Tu największy problem często stanowią ograniczone gabaryty naszych mieszkań. Pamiętajmy o tym, by gracze siedzieli blisko siebie. Kiedy posiadamy krzesła – nie ma problemu, ustawiamy wtedy wszystko na środku pomieszczenia. Jeżeli jednak dysponujemy tylko kanapą i fotelami, umieścimy stół jak najbliżej owej kanapy, fotele zaś przysufimy.

KRZESŁA

Przed chwilą poruszyłem następny temat, jakim są siedziska naszej kochanej drużyny. Krzesła? Taborety? Miękkie fotele? A może w ogóle pozwolić im położyć się na wersalce? Gracz ma być skupiony, a zarazem nie może cierpieć katuszy z powodu

twardego siedziska i braku oparcia. Gdy ktoś leży na mięciutkiej kanapie czy siedzi w ciepłym fotelu, jego myśli natychmiast rozpełniają się po całej głowce, robi się senny (gramy najczęściej wieczorami) i ogólnie mało przydatny do ciężkiej łamigłówki, jaką przed nim stawiamy. Zatem najlepszym wyborem byłyby zwykłe krzesła z oparciami, z w miarę miękką poduszką. Kiedy zaś nie dysponujemy niczym podobnym, postaramy się tylko o to, by gracz miał na czym oprzeć plecy. Pamiętajmy o jednym: wylegiwanie się i męczarnia na twardym taborecie są kompletnie wykluczone. Jedno powoduje senność, drugie zaś wkurzenie.

GDZIE SIEDZI MG?

Dalej, stawiamy sobie pytanie: gdzie powinien usiąść MG? Weźmy standardowy przykład. Prostokątny, nieduży stół oraz 6 krzeseł. Bardzo ważne jest, by gracze znajdowali się naprzeciwko prowadzącego, z dopuszczalną granicą siedzenia do niego bokiem. MG nie powinien pozwolić, aby gracze siedzieli obok niego, zwróciwszy twarzą w tę samą stronę, co on. Po pierwsze, nie może przez to kontrolować wszystkich obecnych. Po drugie, delikwent taki może mu wtedy zaglądać w notatki (I nie myśl teraz: „Nie mój gracz! Nigdy by tego nie zrobił!”). W przypadku, gdy sadzamy wszystkich blisko siebie, a jednego czy nawet dwóch z boku, trudno im wtedy odwracać wzrok, kiedy ty spoglądasz w swoje tajne zapiski. Tutaj ciekawa rzecz. Wielu MG to nieśmiały ludzie, starający się usiąść jak najdalej od swoich graczy i zasłonić się od nich (często podświadomie) wszystkim, co tylko wpadnie im w ręce. Dzięki temu często widzimy Misia zasłoniętego toną dodatków, ekranem Mistrza Gry i na dodatek siedzącego u szczytu stołu. Niestety MG musi być bezczelną i śmiałą bestią. Odrzucmy zatem te góry makulatury sprzed nosa i siądźmy przy dłuższej krawędzi. Da nam to, w trakcie sesji, miejsce na odgrywanie bardziej dramatycznych scen, machanie rękami oraz łatwiejszy dostęp do magnetofonu. Poza tym uzyskamy bezpośredni kontakt z graczami.

GDZIE POŁOŻYĆ PODRĘCZNIK?

Gdzie zatem umieścić swoje pomoce? Dobrym pomysłem jest skombinowanie przed sesją niewielkiego taboretu czy puffy, na której będziemy wszystko składować. Trzeba pamiętać, by

mebelek taki był niższy niż omawiany wcześniej stolik. Dzięki temu – po pierwsze – nie będziemy zagracać stołu – a po drugie – gracze nie będą mieli wglądu w twoje notatki. Drugie pytanie: co powinno stać na stole, przy którym gramy? Świeczka – i to wszystko. Czasami może tam jeszcze leżeć plan sytuacyjny oraz ołówki lub „hendaut”. Starajmy się, by stół nie był zagraczony kartami postaci, brudnymi szklankami, walającymi się wszędzie kostkami. W wyniku takiego „zagracenia”, często bywa tak, że w pewnym momencie przestajemy widzieć płomień świeczki (zakrywa go torba chrupków), później swoich graczy, a na koniec, by rzucić kośćmi, trzeba urządzić porządną przerwę na przygotowanie sobie odrobiny miejsca w bałaganie. Wolny od śmieci stół i dzięki temu widoczny jednolity obrus oraz odcinający się mocno płomień świecy wpływają bardzo dobrze na koncentrację graczy. Świeczka? Czas na opowiedzenie paru rzeczy o świetle.

ŚWIATŁO

„Misiu gry! Czemu nie gasisz światła? Ma być przecież nastrojowo!” To, że na sesji warto zapalić świeczkę, wyłączyć światło i zaciągnąć zasłony, wie prawie każdy. Pierwszym pytaniem, jakie w tym wypadku postawię, brzmi: kiedy należy gasić światło? Pamiętajmy o tym, że sesja nie zaczyna się w momencie, w którym już wszyscy zasiedliśmy do stolika. Najczęściej na początku MG zbiera karty (lub je rozdaje), rozpakowujemy paczki z chrupkami czy pieguskami, omawiamy inne sesje. Światło należałoby zgasić dokładnie w momencie rozpoczęcia wprowadzenia. Ważne, by takie wprowadzenie do sesji zawierało nie tylko przypomnienie, co się działo wcześniej, ale i zwrócenie uwagi na to, jaka jest pora roku, gdzie postacie graczy się znajdują oraz która jest właściwie godzina. Oczywiście, fachowcy dodadzą w tym momencie to, że – założmy – lato jest w tym roku gorące, miejsce plugawe, a wieczór chłodny. Wszystko to pozwoli nam, aby gracze na powrót poczuli aurę konkretnego miejsca i czasu. Jeżeli jeszcze zgramy taki początek z zapaleniem świeczki i włączeniem nastrojowej muzyki, otrzymamy oczekiwany wynik w postaci dobrze przygotowanych graczy. Innym pomysłem na to, jak i kiedy gasić światło, jest uzależnienie tego od momentu, w którym w fabule mamy dzień (zapalamy światło – gasimy świeczkę) lub noc (gasimy świeczkę – zapalamy światło). Przejdź teraz do innego bardzo ciekawego moim zdaniem zagadnienia, tj. gdzie umieścić źródło światła. Ludzie mają od wieków taką dziwną cechę, że malutkie ognisko czy zwykła

świeczka potrafi niesamowicie wprost przyciągać ich wzrok. Nie tylko siadają wtedy blisko takiego centrum światła, ale cały ich umysł koncentruje się na tym malutkim, pełgającym płomyku. Co z tego wynika? Świeczka powinna stać na środku stolika, przy którym gracie lub w niedalekiej odległości od twarzy MG. Wielu z prowadzących, odgrywając enpéców, stara się mimiką twarzy oddać ich emocje. Jak sami się domyślacie, postanowienie wtedy świeczki np. na półce za głową mistrza powoduje, że jego twarz będzie kompletnie niewidoczna dla graczy. Ustawienie jej przed twarzą MG na jej wysokości też nie jest dobrym pomysłem. Świeczka ma oświetlać, a nie zasłaniać prowadzącego. Zastanówcie się wtedy, czy nie użyć innego świecznika lub też po prostu nie obciąć trochę końcówki. Tutaj wspomnę o dosyć ciekawym sposobie. Niektórzy MG chcą, aby do graczy – szczególnie w sytuacjach, w których opisują (nie zaś odgrywają bohaterów niezależnych) otoczenie czy jakkolwiek inną rzecz – dochodził głównie ich głos, a nie widok ich twarzy. Starają się wtedy np. stanąć z tyłu za graczami lub kompletnie zgasić światło. W przypadku całkowitego zaciemnienia pokoju stajemy przed sporym niebezpieczeństwem. Taka metoda dobra jest tylko na parę minut. Jeżeli bowiem oczy graczy przyzwyczajają się do panującej wokół ciemności, to po chwili zaczną dostrzegać światło docierające zza niezbyt szczelnie zasłoniętego okna czy ze szpary pod drzwiami. Do czego to prowadzi? Cały czas pamiętamy, że światło skupia obserwatora. Gdy zaś źródło takiego, choćby i słabego, światła znajduje się w pobliżu spodniej krawędzi drzwi, następuje obniżenie poziomu koncentracji, a przede wszystkim zmiana jej punktu (lokalizacji). Od razu stwierdzimy: ależ ten sam motyw występuje w przypadku grania w pokoiku przy świetle dziennym! To prawda. Kiedy już decydujemy się na sesję przy świetle dziennym, dużo lepiej jest wyjść na zewnątrz lub zasłonić okna i włączyć lampkę, niż pozwalać, by bardzo silne źródło promieni słonecznych znajdowało się z boku. Tu od razu poruszyłem temat lampki. Czy warto jej używać na sesjach? Tak. Dużo lepszą imitacją światła dziennego podczas sesji jest włączenie niewielkiej lampki nocnej. Postarajmy się jednak, by miała ona wytłumiący abażur lub była skierowana na ścianę. Z powyższych rozważań wiemy też, że powinna być umieszczona w ten sposób, aby nie rzucać cienia na twarz MG. Przy okazji – ciekawym rozwiązaniem kwestii oświetlenia twarzy prowadzącego jest w trakcie rozgrywki przechodzenie w różne miejsca pomieszczenia. Kiedy odgrywamy „enpeca”, siadźmy naprzeciwko graczy, aby dobrze mogli się przyjrzeć naszej twarzy. Kiedy opisujemy jakieś miejsce znajdujące się przed

nimi, stańmy wtedy za ich krzesłami, starając się opowiedzieć to, co znajduje się w wyobraźni przed oczami MG. Spowoduje to także poprawę orientacji przestrzennej graczy.

JAK ZAGLĄDAĆ W NOTATKI?

Posiadamy już teoretycznie wszystko: ładny, niski stolik z ciemnozielonym obrusikiem, świeczkę w odpowiednim kolorze (pamiętajmy, że kolor świeczki też jest ważny – różowy kolor na sesji grozy to kiepski pomysł), graczy siedzących dookoła na wygodnych krzesłach oraz stojaczek na pomoc MG. Wydawałoby się, że wszystko w porządku, gdy nagle zapagniemy zajrzeć w nasze skrupulatnie przygotowane zapiski. Niestety jednak, światło jednej świeczki jest zbyt słabe, by można było coś odczytać. Jak się ustrzec takiego problemu? Otóż trzeba skombinować przed sesją malutką latareczkę. Tylko, broń Boże, nie kupujmy tak zwanego miniaturowego halogenu. Światło latarki nie może być dużo silniejsze od blasku świeczki (zmiana punktu koncentracji). Dobry pomysł to załatwienie urządzenia o szerokim rozmytym promieniu, tak zwanego „jedno-paluszkowca”. Inną metodą jest używanie do przechowywania notatek notebooka (nadal stojącego z boku, a nie przed MG). Po pierwsze, bardzo łatwo wtedy przeglądać zapiski, tylko że nie każdego stać na taką pomoc. A po drugie, rozwiązanie takie nadaje się raczej do sesji cyberowych lub w ostateczności rozgrywanych w naszych czasach, a nie w latach dwudziestych czy dziewięćdziesiątych dziewiętnastego wieku (podobnie, jeśli mowa o *fantasy*).

Na koniec, w skrócie wspomnę jeszcze o paru innych ciekawych rozwiązaniach, które warto zastosować podczas gry. Postarajmy się przed sesją tak wszystko ustawić, by kaseta w magnetofonie łatwo było zmienić (zabierajmy na sesję przedłużacz). Zwróćmy także uwagę na to, jak jesteśmy ubrani (chodzi oczywiście o odzienie MG). Dobrym pomysłem jest włożenie na siebie „czarne-go” stroju. W ten sposób nie przyciągamy zbyt wiele uwagi graczy. Pomijając oczywiście fakt „mroczości” takiego rozwiązania. Ostatnim elementem, o którym warto pamiętać, są przerwy. W sytuacji, kiedy nie wiemy, jak dalej zaimprovizować, lub też, kiedy jesteśmy po prostu zmęczeni, dobrze by było ogłosić przerwę. Gracze w tym czasie załatwią swoje potrzeby, opowiedzą najświeższy kawał, my zaś w spokoju możemy zgasić świeczkę, zmienić muzykę i oddać się błogiemu odpoczynkowi.



A ja będę piekarzem!

Zwykle wygłaszam kazania, a nawet wrzeszczę, przedkładając *role-playing* nad *roll-playing*, namawiam do tworzenia koncepcji bohatera i trzymania się jej; niemniej czasem „co za dużo, to niezdrowo”.

Nie jest niczym niezwykłym, gdy MG oferuje graczom podstawowe informacje o krainie, w której będzie się toczyć akcja, i pozwala bez żadnych ograniczeń wykreować postaci w owym świecie. Ja coś takiego robię. Niestety, w podobnych przypadkach grupa może okazać się niezwykle różnorodna. Oto przykład tworzenia bohaterów w takiej sytuacji (w oparciu o GURPS-a):

MG: Dobra. Akcja toczyć się będzie w roku 2020; świat nieco cyberpunkowy, ale z podróżami kosmicznymi. Nie ma magii ani mocy nadnaturalnych, psionika zaś kosztuje dwa razy więcej.

Gracz 1: Zagrałbym byłego komandosa, który został najemnikiem. Taki w klimacie shadowrunnera.

Gracz 2: A ja zagram gliniarza, który bierze łapówki od mafii lub Yakuzy. Prawdziwego brutala, walczącego z psi.

Gracz 3: A ja będę piekarzem!

MG: To przykrywka, czy co? Ukrywasz się przed kryminalistami? A może jesteś niezarejestrowanym psionem?

Gracz 3: Nie. Jestem zwykłym piekarzem. Mój ojciec był piekarzem. Moja matka była żoną piekarza, a ja urodziłem się pośród nudy i mą-

ki. Kiedy więc osiągnąłem pełnoletność, opuściłem dom, zostawiając za sobą brud kuchni, i ruszyłem do Seattle.

W taki sposób – już w chwili kreacji postaci – jeden z bohaterów odcina się od grupy. Oczywiście, wszyscy śmiałkowie mają szansę spotkać się i wtedy być może nastąpi jakaś interakcja; trzeba tylko sensownie wymyślić, jak ma się potoczyć fabuła. Jednakże, kiedy gracz 3 będzie sumiennie podążał wybraną przez siebie ścieżką, jego bohater spotka pozostałych dwóch tylko w jednym przypadku – sprzedając im bajgle (oni tymczasem przygotowują się do porwania korporacyjnej świni). Może jestem staromodny, ale lubię grupy, których członkowie trzymają ze sobą możliwie najdłużej. Dzięki temu żaden z graczy nie znajdzie się na boczniczy i nie będzie się nudził. Jakoś daję sobie radę z wewnątrzgrupowymi konfliktami; zdarzyło mi się nawet wcielać w postaci, które zdradzały drużynę – oczywiście w sekrecie. Jeśli jednak, już tworząc koncept postaci, gracz się zagalopuje, a potem na dodatek postanowi trzymać się swego pomysłu, to jego bohater od początku będzie samotny w uniwersum gry.

Jest takie jedno wielkie, wręcz ogromne – acz błędne – eRPeGowe przekonanie: MG ma być odpowiedzialny za zebranie się bohaterów do kupy i trzymanie razem. Owszem, prowadzący musi dać postaciom sensowny powód do stworzenia grupy, tworzyć atmosferę i wymyślać wyzwania – dla całej drużyny i dla pojedynczych śmiałków.

Natomiast to gracze mają za zadanie pilnować, aby ich bohaterowie trzymali się razem. W tym celu winni zmieniać osobowość swych postaci i ich cele, by lepiej pasowały do gry.

Nie oznacza to oczywiście łamania koncepcji. Trzeba za to zauważać wskazówki – nawet te najsubtelniejsze – które oferuje MG; a może też wymyślać je samemu? Załóżmy, że opisane wcześniej postaci biorą udział w jakimś preludium, wprowadzeniu do sesji – innymi słowy: spotykają się. Bohaterowie pierwszych graczy siedzą w ciastkarni i planują porwanie pracownika korporacji. MG może stwierdzić, że postać trzeciego gracza usłyszała ich rozmowę, i pozostawić mu wolną rękę. A wtedy będzie on miał trzy oczywiste możliwości. Po pierwsze, może zwrócić się do bohaterów i stwierdzić, że kocha brutalne i niezwykle życie pędzących w cieniu, a później zapytać, czy nie przyjęliby żółtodzioba. Po drugie, może w jakiś sposób poinformować nieszczęsnego pracownika korporacji. Po trzecie wreszcie, może wrócić do swoich spraw i udawać, że nic nie słyszał.

Jeśli zdecyduje się na pierwszą możliwość, odpowiedzialność za losy grupy spada na pierwszych graczy. Z kolei informując pracownika korporacji, włączy się w grę na tyle, by pozwolić MG na wprowadzenie kolejnej wskazówki (bohaterowie graczy 1 i 2 kontra kablujący bohater gracza 3). Nie będzie to jednak pierwszy raz, jeżeli gracz postanowi, że jego postać zajmuje się własnymi sprawami – może robi to po to, by akcja (lub jakaś jej część) koncentrowała się na nim i tylko na nim? Oczywiście, czasami odgrywający bohaterów gracze zagalopują się i zapominają, że to zabawa, która sprawia przyjemność jedynie pod tym warunkiem, iż wszyscy w niej uczestniczą.

Gracze nie muszą tworzyć doskonale współpracującego oddziału; ich bohaterowie nie muszą pracować ze sobą przez lata. Winni natomiast zdawać sobie sprawę z roli MG i zwracać uwagę na jego wskazówki. Wiercie mi, że prowadzący ma wystarczająco dużo wymyślania. Ułatwicie mu życie, opowiadając, czego pragnie Wasza postać.

BARD

CENTRUM GIER - KRAKÓW

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane

MAGIC
The Gathering

bitewne

WARHAMMER
DARK
TERRITORY

RPG

WARHAMMER

planszowe

CHRONOPOL

STAR
WARS
LEGENDS OF LOST SPIES

DOOM
TROOPERS

MIDWINTER
WARZONE



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 Biala, tel. 0602 689 929

ZAGADKA 5

Sprawa znana, a jednak nie do końca i chyba nie dla wszystkich. Jesteśmy na rozstajach, gdzie czekają na nas dwie wiedźmy – jedna zawsze kłamie, a druga zawsze mówi prawdę. Tylko jedna z dróg zaprowadzi nas do celu. Jakie należy zadać pytanie (tylko jedno!) wiedźmom (a raczej jednej z nich – losowo wybranej), by z całkowitą pewnością trafić do celu? I może jakieś uzasadnienie wraz z kuponem.

Marek Pawelec

NIE DAWAJCIE DZIECIOM MIECZA

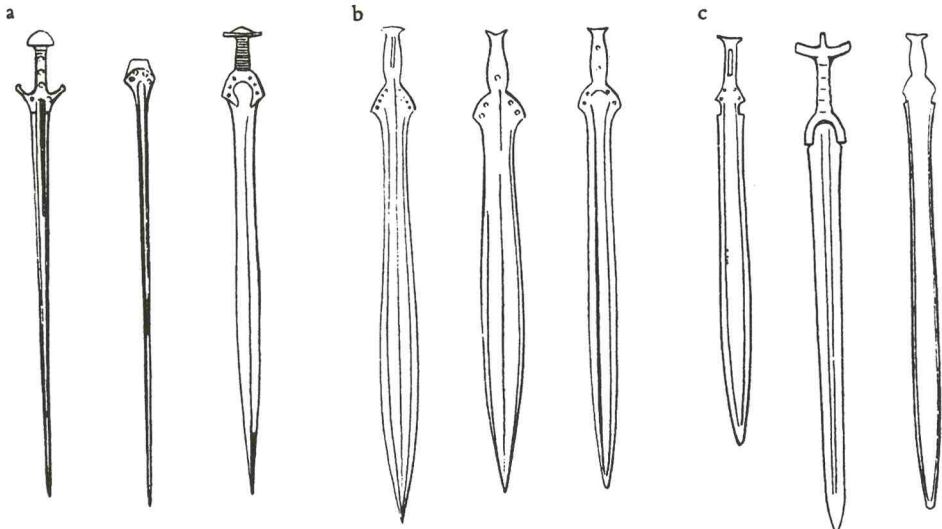


Broń jest jednym z najwcześniejszych ludzkich, a nawet małpich wynalazków (szympansy posługują się kijami i rzucają kamieniami). Pierwszymi narzędziami do zwalczania przeciwników były zapewne maczugi i kamienie, później dzidy, łuki i proce. Wraz z bronią zaczepną powstała też broń defensywna: tarcze, hełmy, osłony ciała. W cyklu kilku artykułów postaram się omówić krótko rozwój broni białej oraz uzbrojenia ochronnego na przestrzeni dziejów do około XVIII w. w rejonie kultury zachodniej.

Jak wiadomo, najprostszą w konstrukcji i obsłudze bronią jest maczuga. Jednak dopiero obróbka metalu umożliwiła stworzenie broni, która na tysiąclecia stała się symbolem wojownika – miecza. Pierwszym metalem, jakim posługiwali się ludzie do produkcji narzędzi, była miedź, jednak jest ona miękka – nie można zrobić z niej długiego ostrza, najwyżej nóż. Dopiero wynalazek brązu

(stopu miedzi z cyną) umożliwił produkcję najpierw sztyletów, a później mieczy.

Pierwsze miecze z brązu powstały w III tysiącleciu p.n.e., a w Europie pojawiły ok. 2000 r. (najstarszy odkryty dotąd miecz wyprodukowany na Krecie). Co ciekawe, były bronią dosyć wyrafinowaną – długie i wąskie, przeznaczone przede wszystkim do kłucia – w zasadzie można je sklasyfikować jako rapiery. Konstrukcja ta nie wynikała jednak z zaawansowania techniki szermierczej, lecz została wymuszona własnościami materiału. Broń kłująca, z natury znacznie bardziej skuteczna od siecznej (bo przebijając ciało łatwo możemy uszkodzić narządy wewnętrzne), wymaga jednak sporej zręczności i koordynacji. Z czasem obserwujemy wypieranie broni kłującej przez coraz szersze, przeznaczone również do cięcia miecze – powstały one na terenie dzisiejszych Węgier, potem zawędrowały do Italii czy Grecji (ok.



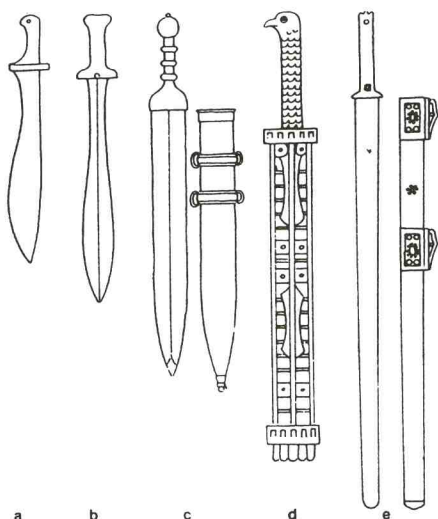
Rys. 1. Miecze z brązu, reprezentujące wczesny, średni i późny etap rozwoju (odpowiednio a, b i c)

XIV w. p.n.e.). Na pewno miało to związek z upowszechnieniem się w Europie konia i rydwanu jako środka bojowego (pokrywa się to z pierwszymi falami migracji Indoeuropejczyków na nasz kontynent) – z pędzącego konia można tylko ciąć przeciwnika. Znaleźiska takiej broni znamy z całego obszaru Europy – od Śródziemnomorza do dalekiej Północy – terenów dzisiejszej Danii i Szwecji oraz Anglii i Irlandii, gdzie powstały specyficzne odmiany brązowych mieczy.

Około 1900 r p.n.e. na terenach dzisiejszej Armenii i wschodniej Turcji dokonano odkrycia metody wytopu żelaza. To właśnie dzięki żelaznej broni Hetyci stworzyli swoje imperium – jeden z wielu w dziejach przykładów militarnego wykorzystania przewagi technologicznej. Wynalazek ten w pierwszej połowie I tys. p.n.e. został rozprzestrzeniony w całej Europie (także dzięki wędrującym Celtom czy Protoceltom, z którymi zresztą kilkakrotnie jeszcze zetkniemy się w tej historii).

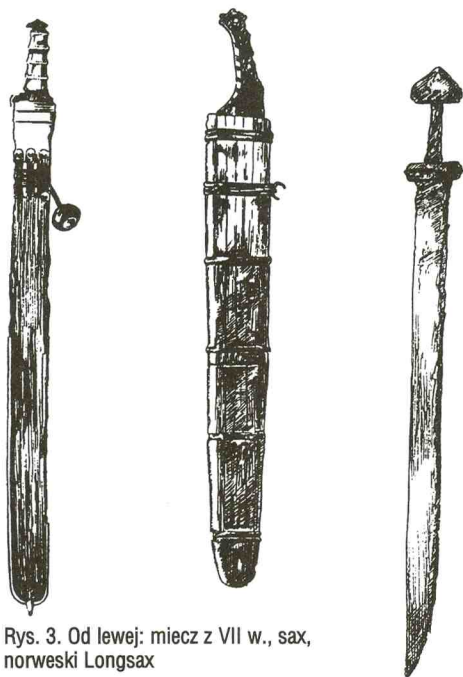
Żelazo ma właściwości odmienne od brązu, inaczej się też je obrabia. Nie odlewa się go, lecz wykuwa w płaskie sztaby, których zahartowane brzeży można naostrzyć, uzyskując miecze rozcinające bez trudu brąz. Dosyć szybko przekonali się o tym Rzymianie, walcząc z Gallami, zmuszeni – jak pisał Plutarch – do wyposażenia wojska w żelazne hełmy. Jednak żelazo jest jeszcze stosunkowo miękkie, miecze bardzo łatwo ulegały wygięciu, nie nadawały się więc do pchnięć i cięć oddawanych w inne metalowe części uzbrojenia. Mamy więc we wczesnej historii tej broni do czynienia albo z mieczem długim, o ściętym, tępym końcu, albo z krótkimi mieczami kłującymi o przekroju romboidalnym lub z wyraźną ością. Stosunkowo szybko nauczono się wytwarzać żelazo nawęglone, twardsze od zwykłego, wytwarzano też pewne ilości stali, która składa się z nawęglonego żelaza z dodatkiem pierwiastków domieszkowych, mających zasadniczy wpływ na jej właściwości. Produkt, w którym połączono żelazo o różnym stopniu nawęglenia, bądź żelazo ze stałą, nazywamy dziwerem lub też damastem skuwanym – broń tak wykonana jest zarazem twarda, jak i elastyczna. Pierwsze miecze i noże wykonane tą techniką pochodzą z VI w. p.n.e. Technikę produkcji mieczy z damastu skuwanego świetnie opanowali m.in. Rzymianie, z powodzeniem stosując ją przy produkcji mieczy. Główną bronią wojownika greckiego była włócznia. Jednak posługiwali się oni również mieczami – bądź prostym, dwusiecznym *xiphos*, o długości ok. 60 cm, nadającym się do cięcia i pchnięć, bądź rodzajem jednosiecznego noża zwanego *kopis* lub *machaira*, o sierpowato wygiętym sztychu (podobnego do jataganu

Rys. 2. Broń starożytnych: a) kopis, b) xiphos, c) gladius, d) paradny miecz rzymski z 300 r. n.e., e) miecz perski, ok 600 r. n.e.



Wojownik macedoński z kopisem

i nepalskiego noża *kukri*). Imperium Rzymskie wpłynęło na historię całej Europy, także dzięki swoim legionom. Zanim nastąpiła era Cesarstwa, żołnierze rzymscy posługiwali się mieczami w typie *xiphos*, pierwotnie z brązu, następnie z żelaza. Słynny rzymski *gladius* wywodził się z miecza hiszpańskich Celto-Iberów (dlatego nazywany jest hiszpańskim), jego udoskonalona forma ustaliła się w II w. p.n.e. Był to prosty, krótki, obosieczny miecz o bardzo wyraźnie zaznaczonym sztychu, romboidalnym przekroju i kulistej głowicy. Świetnie nadawał się do ulubionej przez Rzymian taktyki – walki w ciasnym szyku. Był przeznaczony głównie do pchnięcia; legioniste



Rys. 3. Od lewej: miecz z VII w., sax, norweski Longsax

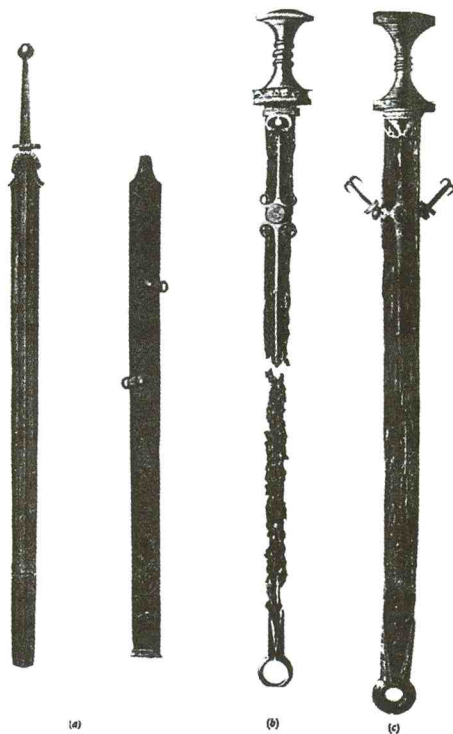
szkolono w pchnięciach w brzuch, nogi lub twarz przeciwnika, unikać miał natomiast ataków na tułów i cięć w głowę. W połączeniu z resztą uzbrojenia (tarczą, włócznią *hasta* i oszczepem *pilium*), sprawiał, że armia rzymska była najlepszą pieszą armią ówczesnego świata. Jednak czasy się zmieniły – pojawili się konni barbarzyńcy ze stepów, z którymi trzeba było walczyć również z wierzchowca. W walce konnej ważny jest duży zasięg broni – 60 cm gladiusa to za mało. Dlatego też, wraz ze wzrostem znaczenia oddziałów kawalerii (*auxilia*) w rzymskiej armii, wprowadzono na ich wyposażenie znacznie dłuższy miecz – *spathę*. Był on dokładną kopią mieczy używanych przez koczownicze szczepy nadczarnomorskie, a także powiązane z nimi politycznie germańskie ludy Północy. Plemiona barbarzyńskie używały długich mieczy o zazwyczaj zaokrąglonym sztychu, które nadawały się wyłącznie do cięcia. Czasem sztych był wręcz ścięty, w sposób całkowicie wykluczający pchnięcie – jak już pisałem, wynikało to zarówno z niedoskonałości technologii, jak i z przeznaczenia broni – służyła ona koczownikom do cięcia z grzbietu konia, a w tej pozycji zadanie pchnięcia jest niemal niemożliwe.

Na przełomie starożytności i średniowiecza plemiona germańskie znad Morza Północnego używały *saxa* bądź *langsaxa* (czasem, ze względu na nazwę, niesłusznie przypisuje się używanie tego typu

broni tylko Saksonom) – rodzaju jednosiecznego noża o bardzo zróżnicowanej długości oraz różnych rodzajów toporów i włóczni. Wiele wskazuje na to, że w starożytności i wczesnym średniowieczu miecze stanowiły atrybut władzy wodzowskiej, jako że wiele germańskich czy galijskich mieczy z tych okresów, a znalezionych w tzw. grobach książęcych, jest pięknie wykończonych, czasem zdobionych dużą ilością srebra czy złota. Miały też piękne klingi, jako że skuwanie wielu warstw o różnym nawęgleniu dawało w efekcie niepowtarzalne wzory na powierzchni metalu. Miecze takie były również przekazywane przez pokolenia z ojca na syna i zdarza się, że znajdujemy miecz z oprawą o dwa wieki młodszą niż brzeszczot.

W wieku IX rozprzestrzenił się nowy rodzaj miecza, który obecnie nazywamy wikińskim. Ale o nim, późniejszych mieczach oraz szablach – za miesiąc.

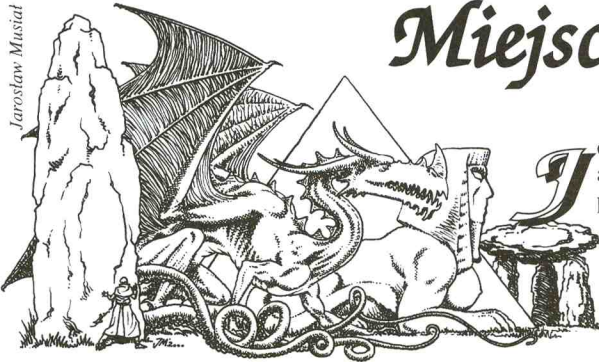
Rysunki pochodzą z:
 „The Archeology of Weapons”, R.E. Oakeshott,
 Dover Publications inc. New York 1996
 „Broń w dawnej Polsce”, Z. Żygulski jun. PWN,
 Warszawa 1982



Rys. 4. a) Miecz i pochwa z ok. 300 r. p.n.e., z terenów dzisiejszej Danii, b), c) miecze i resztki pochew z IV-V w. n.e., Dania

Miejsca Magiczne

Poison Ivy (PESM Member)



Jest wiele takich miejsc, które istniejąc w realnym świecie doskonale nadają się do przeniesienia w krainę RPG. Mijamy je często, lub zwiedzamy, nie zauważając inspirującej aury, która je otacza. Wystarczy tylko chwilę się zastanowić, by stwierdzić, że jest to świetny materiał na nową przygodę dla naszej drużyny.

Mazurską piramidą

Jednym z siedmiu cudów świata antycznego są piramidy faraonów IV dynastii (Cheopsa, Chefrena i Mykeriosa) w Gizie. Za najwcześniejszą piramidę uchodzi grobowiec króla Dżersera (czasu II dynastii) w Sakkara, gigantyczne schody do nieba, po których miał wstąpić władca, by połączyć się ze swym ojcem Re.

Zespół Piramidy Środkowej został zaprojektowany przez legendarnego Imhotepa i uważany jest za obiekt niezrównany pod względem okazałości.

Piramidy znano w prekolumbijskiej sztuce Meksyku i Peru. Najsłynniejsze z nich to Piramida Słońca i Piramida Księżyca w Teotihuacán.

Na Mazurach, w lesie obok miejscowości Rapa, znajduje się tajemniczy grobowiec w kształcie piramidy o wysokości około 12 metrów. Jest to miejsce spoczynku rodziny von Farenheid. Głowa rodu – Joachim Fritz von Farenheid fascynował się starożytnym Egiptem, następnie jego pasję przejął syn – Friedrich Wilhelm. Grobowiec został podobno wybudowany po śmierci córki Fritza w 1812 roku. Od tamtej pory, aż do wygaśnięcia linii męskiej, wszystkich członków rodu chowano w piramidzie.

Zarówno ojciec jak i syn gromadzili rozmaite dzieła sztuki. Nie wykluczone, że wiele podróżowali, mogli też dotrzeć do samego Egiptu, a tam poznać jakąś fascynującą tajemnicę, która skłoniła ojca do wzniesienia mauzoleum. Może właśnie tui gracze odkrywają sekret piramidy? Przedstaw im tajemnicze symbole, które poprowadzą ich przez przygodę. Opracuj własny język hieroglifów lub wykorzystaj już znane i rozszyfrowane przez naukowców.

Choć wejście zostało zamurowane, a okna zakratowane, miejsce to przyciąga wielu turystów. Nic więc dziwnego, że ktoś przepiłował kraty... można tylko domniemywać w jakim celu. Przez okna widać podobno cztery otwarte trumny, z zbezczeszczonymi szczątkami.

Ciekawy wydaje się fakt, iż zwłoki członków rodziny znajdują się w stanie mumifikacji, są też pozbawione głów... czy ta historia czegoś ci nie przypomina? Okazuje się również, że brakuje ciała jednego z von Farenheidów, który został tu rzekomo pochowany. Cóż też się z nim stało?

Grobowiec odwiedzają także naukowcy. Przedstawiciele Uniwersytetu Warszawskiego podobno pobrali próbki tkanek, by stwierdzić, czy mumifikacja jest efektem naturalnym, czy też celowym zabiegiem. Wydaje się, iż wyniki analiz nie zostały do tej pory ujawnione. Twój wyobraźni pozostawiam, co odkryli badacze i czemu utrzymują to w tajemnicy.

Wokół tego miejsca narosła już legenda.

Jedna z wersji utrzymuje, że wszyscy pochowani w piramidzie są ofiarami rodzinnej tragedii. Zdradzana żona gotuje niewiernemu mężowi, a przy okazji pozostałym członkom rodziny, pyszną potrawę z grzybów... oczywiście trujących.

Mówi się również o klątwie, która ma dotknąć wszystkich zakłócających spokój nieboszczyków.

Mieszkańcy Rapy podobno utrzymują, iż jeszcze niedawno w tajemniczym grobowcu znajdował się klęcznik i urządzenie przypominające umywalkę, widziano nawet „coś w rodzaju ręcznika”. Ciekawe komu i w jakim celu służyły te przedmioty...

Być może piramidę łączy z dawną siedzibą rodu tajemne przejście. Obecnie dawne włości von Farenheidów znajdują się po stronie rosyjskiej, gdzie popadają w ruinę.

Jeśli nie obawiasz się klątwy, warto odwiedzić tajemniczą piramidę, choć jako MG możesz przecież wysłać tam swoich graczy...

Źródła:

1. Hart G.: *Mity Egipskie*, Prószyński i S-ka, Warszawa 1999
2. Hope M.: *Tajemnice starożytnego Egiptu*, Wydawnictwo MEDIUM, Warszawa 1998
3. Katarzyński W.: *Klątwa mazurskiej piramidy*, w: *Magazyn Gazeta Olsztyńska Nr 147*, 30lipca-1 sierpnia 1999.
4. Myśliwiec K.: *Święte znaki Egiptu*, Iskry, Warszawa 1990
5. Siliotti A.: *Egipt. Świętynie, ludzie, bogowie.*, Ars Polona, Warszawa 1994

ROZWIĄZANIE KONKURSU NA ARTYKUŁ

W odpowiedzi na ogłoszony przez nas konkurs przyszło ledwie kilkanaście prac, z których większość nie była – niestety – genialnymi tekstami. Udało nam się jednakże wyneść dwa godne publikacji artykuły. Uznaliśmy przy okazji, że poziom prac oraz ich liczba nie upoważniają nas do przyznania I nagrody. Dlatego też postanowiliśmy wyróżnić tylko dwie osoby. Zwycięzcom gratulujemy i liczymy na to, iż przy następnej okazji poziom okaże się wyższy.

Redakcja

II MIEJSCE W KONKURSIE MIMA NA ARTYKUŁ

Anna Lamers

MISTRZ GRY: WRÓG CZY PRZYJACIEL?

ostatnio przyjaciel – wytrawny gracz – zapytał mnie, jakie momenty na sesjach najbardziej mi się podobały podczas ostatnich dwóch lat. Moja odpowiedź nie zdziwiła go i przyznał, że jego wrażenia były podobne. Stwierdziłam bowiem, że najlepiej wspominał nie same momenty gry, lecz wspólne wypadki całą ekipą do sklepu nocnego w celu dokupienia fajek, kawy czy piwa – owych niezbędnych środków wspomagających, które pozwalają wielu przetrwać do rana. Nie chcę przez to powiedzieć, że same sesje były dobrowolną katuszą, z której możliwe często każdy się zrywał do nocnego czy nakarmić umierającego z głodu kota. Te momenty, kiedy wynurzaliśmy się ze Starego Świata WFRP i wybiegaliśmy na mroźne powietrze (nie wiem dlaczego najlepiej pamiętam zimy), pozwalały nam odczuć, jak bardzo jesteśmy związani wspólną kreacją i współodczuwaniem. Tak bardzo, że to rzeczywistość pogrążonego we śnie miasta wydawała się być fikcją, w której nie ma nic godnego uwagi poza sklepem nocnym, a na napotkanych czasem zawodowych pijaków patrzyliśmy jak na niedorzeczne przewidzenie.

Z tego powodu nie można powiedzieć, że MG mógłby być wrogiem wszystkich graczy lub któregośkolwiek z nich, gdyż owo współtworzenie wymaga pełnej zgodności – prowadzący tworzy matrycę, a reszta ją wypełnia. Matryca ta musi być interaktywna, a gracze twórczy. Nie jest to jednak koniec, bo wymaga to swoistego rezonansu myśli i emocji ludzi, którzy się rozumieją i są zdolni współodczuwać. Wiele razy żartowaliśmy sobie, żeby zaprosić na sesję pana spod nocnego. Absurdalność tego pomysłu wielce nas bawiła.

Teraz dokładnie wiecie, co mam na myśli. Gdzieś na skrzyżowaniu tych relacji tworzy się rzeczywistość intersubiektywna, która dla grających może stać się bardziej realna niż pokój – miejsce zabawy; ale tylko dla nich, póki są tam razem. Natomiast, jak każdy wie, wrogość dzieli. Można by mi zarzucić – źle rozumiejąc moje słowa – że mam tu na myśli jakiegoś zdominowanego MG, który robi wszystko tak, aby pasowało graczom, a to na dłuższą metę staje się nudne. W żadnym wypadku tak być nie powinno. Osobiście staram się możliwie utrudniać graczom życie i wychodzę z założenia, że im więcej bohaterowie mają kłopotów, tym lepiej i bardziej czują potem smak zwycięstwa. W utrudnianiu MG nie może jednak przekroczyć pewnego punktu – punktu wzajemnej zgodności, przynajmniej nie tak bardzo, żeby nie mógł się potem z tego wyłgać, a i to powinien robić tylko wtedy, gdy tajniki scenariusza go do tego uprawomocniają. Słyszałam kiedyś o sytuacji, w której zginął gracz, bo spadł na niego smok. Sam fakt śmierci pod pazurami gada nikogo nie dziwi. Problem jednak w tym, że ów smok miał zawał i zdechł. Zdechł w locie, no i wiecie... potem spadł. Czy ktoś z was zgodziłby się na taką śmierć hołubionej przez trzy lata postaci? Gdyby mi się to przytrafiło, stwierdziłabym, iż właśnie wtedy MG był moim wrogiem – ewentualnie jeśli obliczył, że szansa na zdechnięcie przelatującego nad bohaterem smoka wynosi 1 na milion, a potem, stwierdziwszy ów fakt, wyrzucił trzy razy „1” na k100. Musiałby jeszcze dodać, że przez te dwa lata, które nam prowadzi, robił to cały czas ukradkiem. Wtedy jednak doszłabym do wniosku, iż jest szalony.

W takiej sytuacji graczowi pozostają dwa wyjścia: albo zabrać kostki i iść do domu, albo mianować się Rzecznikiem Praw Gracza. Kim jest owa tajemnicza postać? Otóż jest to kreatura, która zawsze siada naprzeciwko MG. W zasadzie nawet nie siedzi, lecz – aby uzyskać psychiczną przewagę nad prowadzącym – stoi lub znajduje się w półprzysiadzie, który daje jej możliwość szybkiej reakcji w razie mającej miejsce jawnej niesprawiedliwości, jednocześnie pozwalając zachować pozory, iż jest niczym nie wyróżniającym się graczem – ot, jednym z wielu. Stwór ten zazwyczaj dzierży w jednym ręku otwarty podręcznik podstawowy okładką do siebie, a drukiem w stronę MG, natomiast paluchem wskazującym drugiej ręki wskazuje fragment w tekście, który w dla niego tylko zrozumiały sposób negatywnie koreluje z tym, co właśnie powiedział MG. Ukryta przesłanka tej pozy wygląda następująco: prowadzący albo nie umie czytać, albo ma sklerozę, albo jest po prostu zwyczajnie głupi. Rzecznika odznaczają jeszcze nabrzmiałe na skroniach żyły i szaleńczy wytrzeszcz oczu, wyzierających z zaczerwienionej twarzy. Ryj ma szeroko otwarty, bo zazwyczaj coś wrzeszczy, a kiedy akurat nie wrzeszczy, to trzyma otwarty ku przestrodze.

Przeobrażenie gracza w Rzecznika Praw nie zawsze jest winą MG i świadczyć może po prostu o tym, że uczestnikowi rozgrywki potrzebny jest dłuższy odpoczynek, najlepiej na łonie natury. I jest to zarazem jedyny typ gracza, wobec którego prowadzący ma prawo zachować się wrogo i na którego może zrzucić smoki, ciężarówkę, a nawet wieloryby, kierując się słuszną zasadą, że dobry Rzecznik to martwy Rzecznik. Jest bowiem nadzieja, że jak jego postać kopnie w kalendarz, to kreatura pójdzie do domu i terror się skończy.

Rzecznik staje się Rzecznikiem, gdyż jest przekonany, iż MG to jego wróg – by umocnić swą pozycję – dodaje, że prowadzący jest również przeciwnikiem innych, w obronie których musi stanąć. Niestety, czasami ma rację w swych przypuszczeniach i to jest druga strona medalu. Wrogość strasznie go frustruje, a ponieważ bardzo chce grać, nie idzie do domu, lecz stara się naprawić MG. Problem w tym, że prowadzący nie uważa, iż się zepsuł, a raczej, iż Rzecznik jest jego wrogiem, bo ma wredną naturę; na tej relacji powstaje oś konfliktu.

Mówiąc poważniej, MG i Rzecznik nie współodczuwają. Podzieleni wrogością, która prędzej czy później ma miejsce przynajmniej z jednej strony, kreują dwa odmienne światy, a dwa światy

opisywane przez dwie osoby jednocześnie, to o jeden świat za dużo.

Jeśli więc MG nie chce, by jego gracze przeobrażali się w Rzeczników Praw, nie powinien nigdy dawać im odczuć, że jest ich wrogiem. Inna sprawa, że niektórzy stają się Rzecznikami z wyboru i nie jest to winą MG, ale jak dużo może po latać po Starym Świecie w stanie przedzawałowym?

Jak mówiłam, MG powinien stawiać graczy w sytuacjach trudnych, a wręcz nieprzyjemnych. Dobrym przykładem są wrogostawieni bohaterowie niezależni.

Osobiście jako MG nie poprzestaję na opisie zachowania wroga, ale staram się w niego wcielić i odegrać z całym okrucieństwem, by gracz naprawdę poczuł się psychicznie zagrożony, i by zrozumiał, że godność jego postaci również jest zagrożona (uwierzcie: jako kobiecie nie przychodzi mi to łatwo). Jest to chyba najlepszy klucz do silnych emocji. Trzeba jednak pamiętać o dwóch rzeczach. Po pierwsze, gracz – a raczej jego postać – jeszcze na tej samej sesji powinien mieć szansę się odegrać lub przynajmniej mieć zapowiedź takiej szansy. Po drugie, odgrywając wroga, nie należy opierać się na własnych negatywnych emocjach, lecz całkowicie poczuć się owym bohaterem niezależnym i symulować jego emocje, złość czy pogardę. W innym wypadku gracz może dojść do wniosku, że burmistrz tak mu dowala, bo ty go nie lubisz i jesteś wrogo nastawiony. Dobrze jest przerwać grę, gdy napięcie przesadnie narosnie, i już swoim głosem, z sympatycznym wyrazem twarzy, powiedzieć do gracza coś niezwiązanego bezpośrednio z sesją – np. poprosić o zapalniczkę lub zapytać, czy chce ciastka. To przywróci mu poczucie bezpieczeństwa i uświadomi, że to nie ty jesteś jego wrogiem, lecz postać, którą kreujesz. Przy tym stole zaś znajdujesz się wśród przyjaciół.

Piotr Cieślński

III MIEJSCE W KONKURSIE MIMA NA ARTYKUŁ

WSTĘP

Któż z nas nie miał swej ulubionej postaci; pielęgnowanej, wielbionej i dopieszczanej miesiącami, a nawet latami? Nietrudno żyć się z taką postacią. Powoli wkracza ona w nasze życie, stając się jego częścią. Czasem nawet do tego stopnia, iż zapominamy o własnych potrzebach. Liczy się tylko nasz bohater. Czy nic mu się nie stanie? Co z nim będzie podczas najbliższej sesji? Mijają miesiące, nasz bohater dojrzał, zdobył wiele cennych doświadczeń, jest dla nas powodem do dumy. I nagle: stuk, stuk, stuk... Z niedowierzaniem patrzysz na rzucone przed chwilą kostki. To niemożliwe – krzyczysz w rozpacz – ona/on nie może umrzeć! Nie teraz! No, i stało się! Jeden pechowy rzut kostką i nasz bohater odchodzi do krainy zapomnienia. Czy nikt z Was nie miał wtedy ochoty zmiażdżyć owej kostki własnymi zębami?! Ogólne twierdzenie brzmi wtedy zazwyczaj następująco: gdyby nie ta kostka, żyłby dalej...

WIELOSCIENNA RZECZYWISTOŚĆ

Niektórzy uważają, że kostki są szkaradnym i nieadekwatnym sposobem odzwierciedlenia rzeczywistości w świecie RPG, bądź też w ogóle jej nie odzwierciedlają. Jednak z turlaniem jest dokładnie, jak z życiem: raz na wozie, raz pod wozem. Albo masz dziś szczęście, albo nie. Kostki są naprawdę wiernym przełożeniem reguł otaczającego nas świata na realia RPG – świata kreowanego w naszej wyobraźni. Przyjrzyjmy się dokładniej temu zagadnieniu, bowiem powodzenie każdej formy działalności determinują dwa czynniki: prawdopodobieństwo i szczęście.

* **Prawdopodobieństwo:** wyznacza matematyczną szansę osiągnięcia pożądanego wyniku.

Gra: im postać bardziej doświadczona, obeznaną ze światem, tym większe prawdopodobieństwo powodzenia „wyuczonyj” przezeń czynności.

Życie: przez całe życie uczymy się nowych rzeczy, zdobywamy nowe umiejętności. Wciąż się doskonalimy. Praktyka czyni mistrza. Dlatego jedni są lepsi od innych i mają przez to większe szanse powodzenia. Przykładem może tu być odpowiedź

na pytanie – kiedy Polska była mistrzem świata w piłce nożnej?

* **Szczęście:** bardzo trafne będzie tu umieszczenie powiedzenia – „głupi ma szczęście”, gdyż ktoś, kto nie jest zbyt inteligentny, by zbierać doświadczenia i wyciągać z nich wnioski, może polegać jedynie na szczęściu. Człowiek doświadczony, mądry w mniejszym stopniu polega na szczęściu, gdyż dzięki swej wiedzy może mu sam pomóc. Im bardziej musisz polegać na szczęściu, tym mniejsze masz szanse. W końcu każdy jest kowalem swego losu. Jednak, jak mówi stare, dobre, baaardzo dobre przysłowie – „każdy szermierz dupa, kiedy wroga kupa”. Nawet najlepszy bez odrobiny szczęścia nie przeżyje... Ale czy to trzeba komuś tłumaczyć? Przecież to codzienne, szare życie. Czujemy to na każdym kroku.



Wróćmy jednak do tematu, by przyjrzeć się wnioskom. Czyż te dwie płaszczyzny: rzucanie kostkami i rzeczywisty świat nie rządzą się niemal identycznymi prawami? Przełożmy to na mechanikę.

Im jesteśmy lepsi (postacie i ich współczynniki), tym większe uzyskujemy prawdopodobieństwo osiągnięcia pożądanego rezultatu. Natomiast jeśli jesteśmy urodzeni pod szczęśliwą gwiazdą, to mając nawet niewielkie szanse, dopniemy swego. Jeżeli natomiast szczęścia nie mamy, to nawet będąc ekspertem w danej dziedzinie, możemy coś totalnie spieć... Tak więc turlanie jest zasadniczo najw mniejszym sposobem odzwierciedlenia reguł rządzących światem realnym. Mówię zasadniczo, gdyż w każdym systemie mechanika turlania wygląda inaczej. Są więc systemy bardziej lub mniej realne.

MATEMATYCZNA WYOBRAŹNIA

Przejdźmy teraz do innego problemu. Otóż wiele turlaczy zarzuca kostkom „ograniczenie” systemów fabularnych. Kostki to mechanika, system, czyli jakaś ogólna konstrukcja matematyczna, która zbyt kontrastuje za światem fantazji. Kontrast ten wynika z samej terminologii słowa wyobraźnia,

która postrzegana jest jako świat nieograniczeń. Tu wszystko może się zdarzyć. Tymczasem system kostkowy zniekształca tę ideę poprzez wprowadzanie zasad, praw i ograniczeń matematycznych. No bo, gdzie w matematyce miejsce na magię? Wszyscy pragniemy idealnego systemu RPG. Pytanie tylko, czy ma on być oparty na kosztach, czy też nie? Proponuję połączenie dwóch elementów w celu osiągnięcia harmonii cielesnej i duchowej. Zawsze istnieją dwa czynniki, które nie mogą bez siebie w pełni funkcjonować. Tak samo jest w RPG. Koszki są ciałem. Narracja zaś stanowi duszę. Ideal uzyskać można jedynie poprzez harmonijne połączenie tych dwóch płaszczyzn, tak by ze sobą współgrały. Wina leży nie w istocie samego turlania, ale w sposobach jego wykorzystania. Zastanówcie się nad tym. Nie twórzmy niepotrzebnie, w imię rewolucji czegoś nowego, lecz z całych sił doskonalmy to, co udało nam się osiągnąć do tej pory.

GROZA TURLANIA

Wielu narzeka, że turlanie niszczy nastrój. W środku najbardziej emocjonującej sceny, gdy trudno utrzymać nerwy na wodzy, a mięśnie spięte są do granic wytrzymałości, gdy u każdego dostrzec można przerażenie, a oczy Mistrza skrzą się siewiejszym, piekielnym blaskiem, nagle zapada cisza. Przerwa. Akcja stop. Rzucamy kostkami. W tym momencie magia nawet najbardziej ekscytującego nastroju przepadła. To rzeczywiście koszar. Lecz czy to wina turlania? Turlanie jest niezbędne. Jeżeli komuś psuje nastrój, to warto się zastanowić nad takim wkomponowaniem testów kostkami, by wręcz wzmacniały atmosferę podczas sesji. Zastanówcie się nad tym. Na przykład, dobrym rozwiązaniem byłoby, gdyby turlał tylko MG – najlepiej w tajemnicy przed graczami (po to w końcu są ekran!). Tu jednak pojawia się problem zaufania do MG. No, ale cóż, do wszystkiego trzeba dojrzeć.

ETYKA ZAWODOWA

Tu pojawia się kolejny problem, którym jest niewątpliwie postawa „niedojrzałych graczy”. Zazwyczaj są to ludzie stawiający pierwsze, niepewne kroki w niewyobraźalnie nieprzewidywalnym świecie RPG. Gracze ze znacznym stażem poważniej podchodzą do erpegów (niestety są wyjątki). Mają własne kodeksy honorowe, łatwiej odnajdują drogę ku ogólnym kompromisom. Można więc powiedzieć, iż postępowanie ich mieści się w granicach ogólnie przyjętej etyki miłośników RPG. Natomiast

naturalnym objawem wywoływanym po części instynktownie u wielu graczy (nie tylko o świeżo upieczonych graczach mowa, ale i o starych też) jest: przeżyć za wszelką cenę. Nawet za cenę naginania bądź łamania zasad! Tu pojawiają się konflikty pomiędzy grupą BG lub BG a MG. Jak do tego nie dopuścić lub w razie czego wyjaśniać takie sytuacje? Kostkami, oczywiście! Po to są! To ich zadanie! Są strażnikami wszystkich reguł. Są bezstronne i poprzez to jednakowo sprawiedliwe dla wszystkich. Można za ich pomocą kontrolować poczynania BG ze zbyt wybujałą wyobraźnią. Brak takiej kontroli może zepsuć wiele przyjemności i zasiać ziarno niezgody, zwłaszcza wśród początkujących graczy. Oczywiście, można znacznie zmniejszyć częstotliwość turlania, jednak wymaga to dojrzałości i zaufania. Myślę, iż jest to osiągalne, lecz dopiero w przyszłości. Nie jesteśmy jeszcze gotowi na RPG nieograniczonych możliwości – bez kostek. Musimy przejść jeszcze spory kawałek na drodze ewolucji (kto oglądał film p.t. „KULA” z D. Hoffmanem, ten wie, co mam na myśli).

A WIĘC RZUCASZ MNIE – SZLOCHAJĄC, POWIEDZIAŁA KOSTKA

Na koniec tylko powiem, iż nie wyobrażam sobie życia bez kostek. Zresztą, nie tylko ja. Dobrze wiem, jak ważną rolę odgrywają kostki w życiu graczy. Kostki się zbiera, kolekcjonuje, pielęgnuje. Stają się talizmanami przynoszącymi szczęście. Przecież każdy ma chyba swój ulubiony komplet kości. W czasie sesji mówi się do nich, całuje przed rzutem na szczęście, niekiedy ufa się im prawie bezgranicznie. Są przedmiotem wielbienia a nawet przesądów, np.: nie używaj nigdy kości MG; gdy pożyczysz komuś swą szczęśliwą kostkę, na jakiś czas straci ona dla ciebie dawną moc! Niewiele osób jest w stanie wyobrazić sobie sesję bez charakterystycznego stukotu tych magicznych wielościanów. Nawet laicy rozpoznają nas, miłośników RPG, dzięki kostkom: „a tak... wiem... opowiadacie jakieś historie i rzucacie kostkami...”. Również dla nas stanowi formę identyfikacji. No, bo kto normalny nosi przy sobie komplet 10-tek, 6-tek czy 20-tek? To może być tylko „nasz” człowiek. Zatem można stwierdzić, że kostki stały się niezaprzeczalnie symbolem. Są więc integralną częścią naszej RPG-owej kultury! Kulturę zaś, jak wiemy, szanować przystoi....

Co niekoniecznie oznacza, że **KOSTKOMANIA RULEZ**, ale na wszelki wypadek rada brzmi:

**ANTYTURLACZE NA LARPY
– SZEREGIEM MARSZ!!!**

WERONIKA

Poison Ivy, Tomek Kreczmar, Tomasz Andruszkiewicz,
Jerzy Rzymowski i Miłosz

O to specjalnie dla Was scenariusz bez systemu. I bez współzynników. Wzięliśmy się w kilkoro redaktorów MiMa do kupy i wymyśliśmy przygodę – taką, w jaką chcielibyśmy sami zagrać. Przyjemna to była praca. A jaki stworzyliśmy scenariusz? Mistyczny? Wiodowskiowy? Intrygujący? Dający do myślenia? Ciekawy? A może zaczyna się normalnie, a potem jest coraz dziwniej? Pozostawiamy to Waszej ocenie. Jedno jest zaś pewne: największym naszym marzeniem jest, by się Wam moduł ów podobał. Byście w niego zagrali. Poproście Waszych MG, żeby oderwali się na chwilę od światów, w których prowadzą przygody, i zaprosili Was na spotkanie z Weroniką. Chyba warto... (Za inspirację dziękujemy Andrzejkowi).

UWAGA: PONIŻSZY TEKST ABSOLUTNIE TYLKO DLA MG (poza wybranymi fragmentami, które mogą służyć za pomoce).

CZĘŚĆ PIERWSZA: KWESTIA SERCA

I. WIWAT ŻYCIE

Zły początek, zły koniec przynosi.
Eurypides

1. Jak to się wszystko...

Wszystko zaczyna się w momencie, gdy drużyna idzie jedną z ulic miasta, w którym toczy się akcja przygody. Co to za miasto? Nie ma znaczenia. Może wymyślisz jakieś? A może będzie to miasto, w którym mieszkasz? Rozpatrz tę ewentualność całkiem poważnie. Jest karnawał. Okres zabaw ulicznych. Wspomnij o tym, ale póki co nie rób z owego faktu niczego ważnego. Na razie postacie graczy idą ulicą.

I idąc tak, bohaterowie są świadkami sceny, która wyrywa ich z nudnej rozmowy i zwraca uwagę na serię zdarzeń mających miejsce na jezdni.

Oto co się dzieje:

Na – jeszcze przed chwilą – pustym fragmencie przejścia dla pieszych, znalazła się nagle młoda dama. Dziewczęcym sposobem przyciskając do piersi kilka książek, próbowała przebiec na drugą stronę. W tym samym momencie, zza rogu wypadły rozpędzone sanie i minęły kobietę, omal jej nie potracając. Ta przerażona upadła w rozmokły śnieg przy krawężniku. Wyglądało to tyleż przerażająco, co zabawnie. Książki wysunęły się z rąk.

Tak się zaś złożyło, że to akurat postacie graczy przechodząc będą w pobliżu i oni powinni

pomóc dziewczynie. Ta przyjmie pomoc chętnie i podziękuje bohaterom. Przedstawi się także: ma na imię Weronika. Ponieważ jest to kluczowa dla tego scenariusza postać, odsyłamy do ramki celem zapoznania się z jej bliższą charakterystyką.

Tak czy owak, Weronika przyjmie pomoc i zaprosi bohaterów na herbatę, na zaplecze antykwariatu swojego ojca. Tam opowie im historię, która – choć znacznie mija się z prawdą – stanowić będzie przewodnika działań postaci graczy na co najmniej połowę tego scenariusza.

Weronika w pewnym momencie powie tak:

Bo wiecie, panowie... Ten wypadek nie był właściwie... wypadkiem. Właściwie nie wiem czy powinnam mówić, ale wiem za to, że sama sobie nie poradzę... Ktoś chce mnie zabić. ...Tak to już jest, że nawet jeśli nikomu nie zawadzysz, to zawsze znajdzie się ktoś, kto chce ci podciąć skrzydła. A ja tak się czuję.

Jako mała dziewczynka uwielbiałam książki. Zwłaszcza bajki. I od tamtego też czasu pisałam swoje historie. Jedną zwłaszcza ukochałam. To była bajka bardzo osobista. Taki mój trochę pamiętnik. Wiecie. Parę miesięcy temu, patrząc na mojego starego ojca, oceniałam, że historia już chyba dojrzała, by ją zamknąć. I tak też zrobiłam. Skończyłam moją opowieść – urosła do rozmiarów niewielkiej książeczki. Nie wiedziałam jeszcze wtedy jak jest dobra. Wiedziałam, że jest moja. Nigdy nie miałam męża ani dzieci. Owszem – przyjaciół sporo. Kiedy przyszły trudne chwile w związku z chorobą ojca – wykruszyła się większa część z nich. Cóż... Życie to nie bajka. I nigdy nią nie będzie.

Kim wydaje się,
że jesteś, Weroniko?

Weronika powinna być raczej osobą elegancką, acz schludną. Starając się nie przesadzić z atrakcyjnością jej wyglądu. Tak naprawdę w Weronice ważny jest nimb dobrotliwej i niewinności, jaki wokół siebie roztacza. Nie będąc słodką idiotką ani ofiarą losu, jest dziewczyną ciekawą, zaradną, miłą i chętną do pomocy. Jest niemal dobrym kumplem. Nie powinna czuć się w towarzystwie bohaterów zbyt pewnie – będzie traktować ich raczej jako specjalistów, często pyta o to i owo, słuchając odpowiedzi ze zrozumieniem. Może czasem chwalić pomysły. Czasem jednak i ona powinna mieć jakiś pomysł. Raczej trzeba czuć, niż wiedzieć, jaka to postać.

Weronika jest pótsierotą i pomaga ojcu w prowadzeniu małego, miłego antykwariatu. Weronika nigdy nie wspominała nikomu – nawet ojcu – o swej tajemnicy (do której jeszcze dotrzemy). Postacie graczy będą pierwszymi.

Wrażenie, jakie Weronika wywrze na graczach, jest rzeczą nad wyraz istotną. Muszą ją polubić i uznać za przyjaciela. Może nieco także opiekuna. Weronika wkrótce zginie. Postacie graczy nie mogą być na ten fakt obojętne.

Ale teraz nie mam już czasu. Szukałam wydawcy tej książki. Wszyscy ją odrzucili. Wiem jednak, że ktoś skopiował mój maszynopis i próbuje mnie szantażować. Uwierzyć? O bajkę! Chce wydać moją bajkę pod jakimś obcym nazwiskiem... Jedyńą rzecz jaką w życiu osiągnęłam... Wychowałam...

To już trzeci taki wypadek w tym tygodniu. Muszę się spieszyć. A jestem sama. Czy mogliście?...

Pewnie, że by mogli. I pewnie pomogą.

2. Szukajcie, a...

Teraz rozpoczną się poszukiwania wydawcy. Bohaterowie odwiedzą kilka wydawnictw – większych lub mniejszych – ważne jest zaś tak naprawdę to, co dziać się będzie w międzyczasie w ich

otoczeniu. Coś, co narastając wprowadzi do całości intrygi drastyczne zmiany.

Przykładowe Wydawnictwa

Wydawnictwo KOS: postacię przyjmie Pani Jadzia, która jest sekretarką dyrektora. Ten jest na urlopie. Wydawnictwo to powinno wydać się bohaterom „niewinne” – tydzień temu zrezygnowało z działu bajek. Pani Jadzia jest jednak na tyle gadatliwa i towarzyska, że spróbuje namówić postacie graczy na to, by zadzwonili do dyrektora na Kubę i przekonali go do zmiany decyzji. „Bajki tworzą nam rynek od najmłodszych lat!” powie nieskładnie Jadzia.

Wydawnictwo CZARODZIEJ: To dziwne wydawnictwo. Wszystko na swoim miejscu, pracownicy rzeczowi – od razu skierują drużynę do osoby odpowiedzialnej za nowe publikacje. Będzie nią Józef Chrząstkowski, młody, aktywny inteligent. Ten wybiegnie na spotkanie drużyny i otworzywszy im drzwi, wpuści do swojego gabinetu (każdy w tym wydawnictwie ma swój gabinet). Zapytany o powód szczęścia odpowie, że otrzymał właśnie wypłatę przed terminem i o wiele większą niż się spodziewał. Będzie rzecz jasna dumny z pracy w firmie i spróbuje wciągnąć drużynę w poczet jej pracowników – składaczy, redaktorów – kogośkolwiek. Z bajek CZARODZIEJ wydaje tylko głupie gry planszowe.

Wydawnictwo D&B: Tu drużyna wzięta zostanie za policjantów w cywilu, wezwanych z powodu włamania. Okazało się bowiem, że w nocy było włamanie i skradziono sprzęt komputerowy. Dyrektor Józwiak Bogumił od razu zacznie opowiadać, co się wydarzyło: wyrwane drzwi, alarm wyłączone, komputery wyniesione. Na pytanie co składał składacz, odpowie, że nie wie. Składacz powie zaś, że składał *Baśnie Braci Grimm*, bo ktoś koniecznie domagał się ich ponownego wydania. Prędkiej czy później pojawi się jednak policja, a drużyna powinna opuścić i to wydawnictwo. Z niczym – rzecz jasna.

II. MEMENTO MORRI

*Najpierw umierają dobrzy
I ci, których serca są suche jak letni pył
Wypalony do dna.*

William Wordsworth

1. Karnawał

Najwyższy czas powoli doprowadzić do tego, by bohaterowie całkowicie zaufali Weronice, czuli się z nią bezpieczni.

Jak pamiętasz, Drogi Mistrzu Gry, akcja toczy się w czasie karnawału. W tym okresie przyjęte jest, iż mieszkańcy miasta chodzą po ulicy w maskach i kostiumach.

Weronika zabiera bohaterów na zabawę, mówiąc:

– Obserwujcie uważnie. Chcę wam coś powiedzieć, a widok przebierańców pomoże wam zrozumieć. Potem zapraszam was na poddasze, gdzie mieszkam.

Jasnym jest, iż jej nastrój nie pasuje do ogólnej wesołości. Na ulicy drużyna natknie się na barwny korowód postaci. Opisz wygląd kilku z nich. Gra muzyka, wszyscy krzyczą, bohaterów potrącają dziwni przebierańcy. Spraw, by nie opuszczało ich wrażenie, że niektórzy uczestnicy maskarady zachowują się, jakby przebranie było ich naturalnym wyglądem.

Arlekin

Dość często na balach kostiumowych pojawiają się goście przebrani za Arlekina. Twarz mają pomalowaną na białą, oczy na czarno, na ustach smutny uśmiech i łzę na policzku. Opisz jednego z nich, jak patrzy smutnym wzrokiem na bawiącą się z innym Colombine. Czy znasz opowieść o zakochanym Arlekinie? W momencie gdy bohaterowie zwrócą na niego uwagę, powinien upaść na ulicę, z jego piersi tryska krew. Na szczęście wśród bawiących się obok jest lekarz. Bada ranę; z nieskrywanym zdziwieniem stwierdza, że pierś Arlekina wybuchła od środka. Już wiesz co się stało? Nieszczęśliwie zakochanemu Arlekinowi pękło serce.

Weronika staje się coraz smutniejsza, pytana o ów incydent nie odpowiada. Najwyraźniej stara się zachować spokój. Mówi coś o tym, że to nie ich sprawa, że powinni zbierać informacje.

Korowód postaci znika w oddali, nie widać też ciała Arlekina.

Ropuch

W stronę drużyny pędzi mała dziewczynka. Wygląda słodko i niewinnie. Biegąc wywraca się

nieraz na stóp Weroniki, płacze, prosi o pomoc. Opisz graczom jej zapłakaną buzię i spuchnięte oczy. Weronika kręci przecząco głową, jakby w zamysleniu. Dziecko zrywa się i ucieka. Weronika stoi jak wmurowana. Dziecko wpada w łapy kogoś przebranego za paskudnego Ropucha – może to wcale nie jest przebranie? Opisz jak po twarzy Weroniki przebiega wyraz bólu, gdy wykrzykuje:

– Tak dalek być nie może, musimy to naprawić!

I rzuca się na pomoc dziewczynce.

2. Chwila

Ktokolwiek mówi, że się śmierci nie lęka, kłamie.

Ignacy Krasicki

Teraz akcja toczy się w zwolnionym tempie. Spraw, by scena była widoczna „klatka po klatce”, ale jednocześnie trwała ułamki sekund.

Ropuch łapie krzyczące dziecko, jego twarz rozjaśnia lubieżny uśmiech. Weronika biegnie. Dziewczynka kopie i gryzie. Weronika łapie Ropucha za ramię. Bohaterowie widzą złą iskrę w żabich oczach, stalowy błysk czegoś w jego ręce. Jeden błyskawiczny ruch i Weronika pada na ulicę. Łapie się za szyję, po jej ubraniu gorącym strumieniem leje się krew. Ropuch z dzieckiem pod pachą oddala się szybkimi skokami. Wszelka próba pogoni za żabą nie uda się...

A Weronika?...

Weronika gaśnie w oczach. Płacze. I po chwili cichutko umiera. To stało się tak szybko...

Od tej pory nasi bohaterowie pozostają sami. Ginie ich przewodniczka – ta, w którą wierzyli i której ufali. Czy przypomną sobie, że chciała im pokazać coś bardzo ważnego na swoim poddaszu? Być może drużyna będzie wymagała pomocy, możesz im jej udzielić w postaci Luny – kota. Patrz – ramka o kocie.

3. Obrazy nie z tego świata

Z pomocą czy bez bohaterowie powinni dotrzeć na poddasze. Znajdą tam kilka sztalug, a na nich obrazy. Niesamowite obrazy. Przedstawiają one fantastyczne kształty, zwierzęta i kolory. Otacza ich to, co Weronika pragnęła im przekazać. Opis tego cudownego miejsca należy oczywiście do ciebie. Puść wodze fantazji, wykreuj niezapomniane formy wylaniające się z malowideł. Ważne jest jednak, abyś przekazał graczom pewne istotne informacje.

Niezwykły kot

*Mój grzbiet giętki mówi, nie wydając głosu
Choć częściej milczy niżym głaz.
I znakiem sekretnym łapę mą unoszę.*
Philip Dacey

Kot ma służyć drużynie za przewodnika. To magiczne stworzenie, zna wiele tajemnic i niezliczone kocie drogi. Możesz wprowadzić tę postać w dowolnym momencie, gdy zauważysz, że drużyna zaczyna się gubić i zbaczać na manowce.

Scena I

Bohaterom wytacza się pod nogi puchata kulka. Opis: *Jest czarna i puszysta, jakby w jej futrze zebrata się miękkość całego świata.* Zrecznie unika złapania, a jeśli ktoś próbuje ją kopnąć, zostanie potraktowany ostrym pazurem. Dopiero po chwili kulka rozwija się w pięknego kota o białych łapkach i plamce w kształcie gwiazdki na łebku.

W ten sposób bohaterowie poznają Lunę. Weronika wyjaśnia im, że opiekuje się zwierzątkiem, który jak każdy kot chadza swoimi drogami.

Oczywiście tę scenę powinieneś rozegrać jeszcze za życia Weroniki. Możesz to zrobić jakby „na zapas”. Jeśli twoi gracze wykażą się sprytem i szybkim kojarzeniem faktów, pomoc nie będzie im potrzebna.

Scena II

Po śmierci Weroniki drużyna może mieć problemy z dotarciem na poddasze, gdzie znajdują się obrazy. Luna łąsi się do jednego z bohaterów, przeraźliwie miauczy, podbiega kawałek i ogląda się. Ma futerko poplamione farbami. Prowadzi drużynę na poddasze Weroniki.

Jeśli drużyna pozostaje niewrażliwa na zabiegi kota, możesz posunąć się do tego, iż jednemu z bohaterów wyda się, że słyszy jakiś głos. W pobliżu nie będzie nikogo poza Luną... Ciekawe, czy bohater przyzna się innym członkom drużyny, że rozmawia z kotem...

Scena III

Gdy bohaterowie „utkną”, powinni zobaczyć bawiącą się kłębkim wełny kotkę. Jeśli do niej podejdą, poznają Lunę, która bawi się nie wełną, lecz jakimś innym przedmiotem służącym drużynie za cenną wskazówkę.

Scena IV

Gdy drużyna znajdzie się w tarapatkach, wyślij im na ratunek Lunę, która używając swych kocich zdolności potrafi w każdej sytuacji odnaleźć drogę ucieczki. Może się to wydarzyć w Zaczarowanym Lesie, z którego drużyna nie będzie umiała znaleźć wyjścia, podczas wędrówki kanałami, w Zamku lub korytarzach metra – gdziekolwiek bohaterowie się zapędzą.

Na wszystkich obrazach widnieje odwrócony tyłem mężczyzna, nigdzie nie widać jego twarzy. Wszystkie postaci, kształty i formy wydają się wychodzić wprost z jego głowy. Na kilku obrazach mężczyzna przedstawiony jest z piórem i kartką papieru, a fantastyczne ptaki, zwierzęta i rośliny pojawiają się jakby wyczarowane z owej kartki. Bohaterowie widzą niedokończony rysunek, na którym mężczyzna obejmuje Weronikę. Tym razem jego twarz jest doskonale widoczna. Obrazy Weroniki dostarczą bohaterom jak najwięcej wskazówek dotyczących tajemniczego mężczyzny – Kreatora.

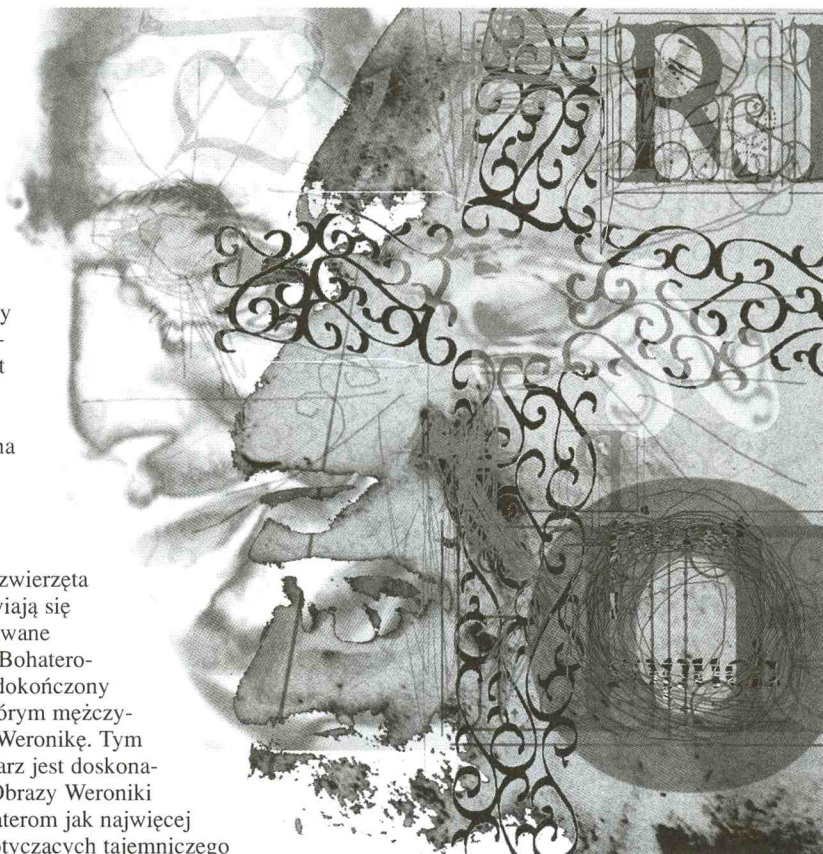
Luna z zapalem obwąchuje zakurzoną książkę. Prycha, aż wreszcie ktoś z drużyny zwróci na nią uwagę. Jeśli nie dałeś drużynie przewodnika, musisz wymyślić inny sposób podsunięcia im książki.

4. Kreator

Kim jest? Z naszego punktu widzenia może być Magiem, Demonom lub człowiekiem o niezwykłym darze kreowania rzeczywistości. Bohaterowie powinni go szukać, gdy na okładce książki wskazanej przez kotkę znajdą jego zdjęcie.

Opisz go jako młodo wyglądającego mężczyznę o nieobecnych oczach. Na zdjęciu jest przedstawiony na tle swojego domu.

Dom łatwo odnaleźć – jest wyjątkowy. Opisz go tak, by bohaterowie mieli pewność, że taki dom jest tylko jeden. Możesz też dodać jakieś znaki szczególne widniejące w tle, np. fragment tabliczki z nazwą ulicy.



Piotr Wyskok

Gdy trafią do siedziby Kreatora, dowiedzą się, że jakiś czas temu zniknął. Zdarzyło się to, gdy pracował nad swoim ostatnim dziełem. Miała je ilustrować Weronika, podobnie jak większość książek Kreatora. Tego wszystkiego dowiedzą się od starej służącej lub zbierając informacje wewnątrz domu. Jak się dostali do wnętrza? Mniemam, że najpierw pukali, ale nikt im nie otworzył... a potem, no cóż.

Teraz bohaterowie powinni zacząć pojmwować, że cały czas szukali ostatniego dzieła Kreatora, nie zaś wydawcy ukochanej bajki Weroniki.

Oczywiście w tym momencie ich rzeczywistość już od pewnego czasu leży w gruzach. Postaci z opowieści Kreatora przeniknęły do naszego świata i zaczynają robić coraz więcej zamieszania. Nie pozwól drużynie zapomnieć o ostatnich słowach Weroniki. Te słowa wszak są kluczem; bohaterowie powinni wziąć się za „naprawianie”. Ale co naprawiać?

No właśnie, co?

CZEŚĆ DRUGA: KWESTIA ROZUMU

Lepiej jest zrozumieć mało, niż zrozumieć źle.
Anatol France

I. ANI W PRZÓD, ANI W TYŁ...

Przez cały czas, gdy bohaterowie pokonują scenariusz, zdarzać się będą pewne dziwne wypadki. Część z nich zwróci uwagę bohaterów graczy, część pewnie umknie. Chodzi o to, że postacie z Bajek Kreatora zaczynają pojawiać się w naszym świecie. A jak to się dzieje? Oto kilka naszych propozycji.

1. Bajki

CZERWONY KAPTUREK

Wędrując od redakcji do redakcji, bohaterowie mijają przystanek autobusowy, na którym ich uwagę przyciąga niezwykła scena. Młoda, ładna dziewczyna, ubrana w dżinsy, jaskrawo czerwoną koszulę i czapkę z daszkiem w tym samym kolorze, drażni psa przewodnika należącego do siedzącego obok niewidomego mężczyzny. Ze złośliwą uciechą, macha przed nosem najwyraźniej zniecierpliwionego wilczura długim patykiem. Zwierzę, początkowo obojętne, staje się coraz bardziej zirytowane, wreszcie podejmuje pierwsze próby schwywania kijka, co tylko dostarcza dziewczynie lepszej zabawy. Niewidomy wyczuwa, że coś jest nie tak, jednak nie potrafi zareagować, więc tylko nasłuchuje z lekko uniesioną głową i próbuje uspokoić psa, który zaczyna głucho warczeć, nadal jednak spełnia swój obowiązek i nie opuszcza boku pana.

Nagle, całkiem niespodziewanie, zachowanie wilka się zmienia. Nie bacząc na swego właściciela, zwierzę gwałtownie wyrывa się do przodu i skacze do gardła dziewczynie. Pociąga za sobą trzymającego smycz ślepcę, który – szarpnięty – spada z ławki na przystanku i ładuje na ziemi. Dziewczyna z dzikim krzykiem upada pod ciężarem psa. Długa, czerwona koszula nabiera ciemniejszej barwy tam, gdzie nasiąka krwią z rozrywanego ciała. Trzymana przez nią w drugiej ręce torba upada obok i pęka. Wypada z niej ciasto, trochę owoców i chińska zupka w okrągłym opakowaniu, które powoli toczy się po ziemi.

(Zachowanie bohaterów w tym momencie nie ma znaczenia dla dalszej akcji, chociaż warto ich nagrodzić za właściwe działanie. Dziewczyny-Kapturek nie da się uratować).

JAS I MAEGOSIA

Któryś z bohaterów przeglądając aktualną prasę zwróci uwagę na wielki nagłówek:

TRAGEDIA W NIEMCZECH

Niemiecka policja dokonała makabrycznego odkrycia!

Podczas poszukiwania dwójki zaginionych dzieci, w domu starszej kobiety, podejrzanej w sprawie zaginięcia, odnaleziono szczątki dwóch małych ciałek. Z jednego z nich, należącego niewątpliwie do porwanej dziewczynki, pozostały tylko objedzone kostki. Upieczone ciało chłopca leżało na stole w jadalni, w wielkiej, starodawnej brytfannie, skulone, z jabłkiem w ustach – właścicielka domu najwyraźniej nie zdążyła zacząć posiłku. Na terenie całego kraju trwają poszukiwania zbrodniarki.

[ap]

DZIEWCZYŃKA Z ZAPĄLKAMI

Kolejne wiadomości docierają z radia. Spiker mówi:

W naszym mieście dokonano kolejnego podpalenia. Tym razem w płomieniach stanął elegancki sklep odzieżowy. Podpalenia dokonano w amatorski sposób – kilkanaście sklejonych ze sobą taśmą pudełek z zapalkami zostało podpalonych i rzuconych między wieszaki z letnią odzieżą damską. Spanikowany sprzedawca nie zdołał ugasić pożaru, zanim ten się rozprzestrzenił, a wozy straży utknęły w korkach miejskich. Według ocalałego zapisu z zainstalowanej w sklepie kamery, ogień podłożyła kręcąca się wcześniej po sklepie, mniej więcej dziesięcioletnia dziewczynka. Podobnie okoliczności wskazuje, że ta sama niepozorna dziewczynka może być odpowiedzialna za pięć innych podpałek, które miały miejsce w ciągu ostatnich trzech dni.

KRÓLOWA ŚNIEGU

Prognoza pogody w radio lub telewizji:

Wśród meteorologów aż huczy od przypuszczeń związanych z gwałtownym atakiem zimy na północną część Europy. Według przewidywań fala oziębienia jutro dotrze do Wybrzeża, a później

ruszy dalej w głąb kraju. Nikt nie umie określić, jak doszło do tak nagłego załamania pogody – podejrzenia sięgają od katastrofy ekologicznej, która mogła wpłynąć na zmiany klimatyczne, do testów jakiejś nowej, strasznej broni.

Dla ciekawostki dodam, iż z ciekawym zjawiskiem mają do czynienia lekarze, a szczególnie psychologowie i psychiatrzy. Na terenach dotkniętych zimą, ludzie masowo zapadają na dziwną dolegliwość, objawiającą się nagłą zmianą zachowania – oziębłością, oschłością czy wręcz niezniculicą w kontaktach międzyludzkich.

NOWE SZATY CESARZA

Artykuł z gazety:

NOWE SZATY CESARZA?

Najnowsza moda tym razem błyskawicznie dotarła do Polski i święci tryumfy wśród zamożniejszej części ludności – tej, którą stać na kreacje kontrowersyjnego dyktatora mody, Jean-Pierre'a Grathiera. Marynarki, bluzki, spodnie, spódnice i reszta najrozmaitszego rodzaju odzieży wykonanej z nowej, niemal przezroczystej tkaniny jego pomysłu, niemal natychmiast po wprowadzeniu na rynek, trafiła na ulice miast, wywołując mieszane reakcje nie przyzwyczajonego do takich widoków otoczenia.

Bohaterowie, idąc ulicą, mają właśnie okazję zobaczyć próbkę nowej mody. Idąca od zaparkowanego nieopodal forda para, ubrana jest... właściwie czy można to tak nazwać? Wokół niezgrabnej sylwetki młodej kobiety i postaci towarzyszącego jej niskiego, lekko podstarzałego grubaska widać zaledwie delikatne obrysy czegoś, co w domyśle powinno być eleganckim zakietem u niej i gustownym garniturem u niego. Zamiast zdobić, podkreśla wszelkie niedoskonałości w ich wyglądzie. Ludzie wokół reagują śmiechem, oburzeniem, konsternacją. Starsza kobieta ciągnie za rękę zdziwionego wnuczka; drugą ręką zasłania mu oczy. Skromność nie przeszkadza jej w postaniu steku niewybrednych obelg pod adresem pary.

KOPCIUSZEK

Bardzo miła niespodzianka spotyka jednego z bohaterów, kiedy wraca do domu z wyprawy po mieście. Gdy wchodzi po schodach do mieszkania, zbiegająca z góry młoda sąsiadka wpada na niego z rozpędu, niemal go przewracając. Nie przejmując się wywołanym zamieszaniem, ścisza go serdecznie i wyrzuca z siebie potok słów. Podczas niedawnej wyprawy w teatrze, wpadła w oko znanemu fotografowi, który



Piotr Wysok

zrobił jej od ręki parę zdjęć. Wkrótce potem odnalazł ją i w imieniu jednej z największych agencji reklamowych zaproponował kontrakt na astronomiczną sumę pieniędzy. Z dnia na dzień, trafiła na okładki znanych pism i robi błyskawiczną karierę. No i, co dla niej szczególnie ważne, wreszcie stać ją na wyprowadzenie się od przybranej rodziny, która z premedytacją rujnowała jej życie.

Słuchając tych zaskakujących nowin, bohater przygląda się dziewczynie i dopiero teraz dostrzega oszałamiającą zmianę, jaka w niej nastąpiła. Dla niego była zawsze tylko sympatyczna, szarą myszką, której od czasu do czasu pomagał nosić ciężkie zakupy. Jednak teraz – zamiast skromnego, zaniedbanego dziewczątka – widzi dziewczynę o niezwyklej, delikatnej urodzie i idealnej figurze, którą podkreśla nowa sukienka. Widok, który może oszołomić!

Dziewczyna kończy wreszcie radosny monolog, całuje bohatera w policzek i biegiem rusza w dalszą drogę, zostawiając go z niezbyt inteligentnym wyrazem twarzy.

(Jest to postać, do której MG może powrócić w dalszych przygodach drużyny. Czy po zakończeniu tego scenariusza, dziewczyna wróci do poprzedniego życia, czy zachowa nową pozycję, pozostawiamy decyzji prowadzącego).

SMURFY

Artykuł z gazety:

KTO OCHRONI POLICJĘ?

Wydaje się, że wszystko coraz szybciej pogrąża się w obłędzie. Po mieście grasuje seryjny zabójca policjantów. Zbrodnie są wyjątkowo brutalne i mnożą się w zastraszającym tempie. Poczynania mordercy dodają animuszu innym bandytom – gwałtownie wzrasta liczba przestępstw. Prezydent miasta rozważa wprowadzenie godziny policyjnej i parę nawet bardziej drastycznych posunięć.

Na stróżów prawa padł blady strach. Patroszeni, okaleczani, ćwiartowani – pomysłowość zabójcy zdaje się być niewyczerpana. Wszędzie, gdzie się pojawi, pozostawia za sobą krwawą jatkę i swój znak rozpoznawczy – wypisany w pobliżu miejsca zbrodni podpis „Gargamel”.

Bohaterowie mogą na własnej skórze doświadczyć nasilającej się fali przestępstw, nerwowości stróżów prawa, czy nawet mogą natrafić na ślady działalności Gargamela.

BAZYLISZEK

Artykuł z prasy:

POWSTAŃ LEGENDO!

Zagadkowe wydarzenia wywołały niemałe zamieszanie na warszawskiej Starówce. W okolicach Rynku Starego Miasta i ulicy Jezuickiej odnaleziono trzy skamieniałe postacie, które po zidentyfikowaniu okazały się być członkami miejscowego gangu zbierającego haracz z okolicznych sklepów i restauracji. Według oficjalnej wersji wydarzeń, gangsterzy padli ofiarami przestępczych porachunków – zalano ich cementem i wystawiono jako ostrzeżenie. Traf chciał, że miejsce ich „postoju” związane jest z legendą o bazyliisku.

Jeżeli bohaterowie mają jakieś doświadczenia w policji, mają szansę dowiedzieć się, że przestępcy bynajmniej nie byli oblani cementem – albo całkowicie zastygli w kamień, albo są to tylko figury – efekt czyjśgo wyrafinowanego dowcipu. W rzeczywistości, detektywi nie mają zielonego pojęcia, od której strony ugryźć sprawę. Oczywiście nie ma mowy, żeby ktokolwiek uwierzył w istnienie bazyliiska – osobę, która wysunie taką teorię, policjanci odesłają „do Archiwum X”.

ŚPIĄCA KRÓLEWNA

Na ślad kolejnej bajki bohaterowie mogą się natknąć w rozmaitych okolicznościach. Może to być wzmianka w mediach, ofiarą wiedzy może też paść ktoś z ich bliskich, kto miał problemy ze zdrowiem, albo oni sami, jeśli w jakiś sposób któryś z nich podczas scenariusza trafi do szpitala. Wątek poszukiwania sprawczyni da się rozwinąć w spory fragment przygody.

Najprostszym rozwiązaniem jest informacja radiowa:

Ostatnio okazało się, że jedna z pracujących w miejskim szpitalu pielęgniarek niepostrzeżenie zaczęła podawać pacjentom coraz większe dawki środków nasennych. Początkowo nikt nie dostrzegł nieprawidłowości – w naszych szpitalach o to akurat nie trudno. Coraz więcej pacjentów nie budzi się ze snu, jednak narastający wszędzie wokół chaos odwraca uwagę personelu od problemu, który rozwija się pod jego własnym nosem.

PIOTRUŚ PAN

Radio:

Kolejna sprawa, która przybliży opinię publiczną do punktu wrzenia. Popularny twórca

telewizyjnego programu dla dzieci, Piotr P., zostaje oskarżony o pedofilię. Na zagranicznej wybiegającej, która była nagrodą w jednym z konkursów, autor, z pomocą swojej asystentki, odurzał dzieci narkotykami i wielokrotnie wykorzystywał.

Piotr P., wbrew wszelkim obciążającym go doświadczeniom, nie przyznaje się do winy. Twierdzi, że wszystko zostało ukartowane przez prezentera konkurencyjnego programu dziecięcego „Mali piraci”. Notowania tej audycji, po sukcesie odniesionym przez Piotra P., gwałtownie spadły i groziło jej zdjęcie z anteny. Prowadzący „Mali piraci” odwzajemnia się oskarżeniami wobec P. o powiązania z mafią i usiłowanie zabójstwa. Zznał, że podczas pobytu w ogrodzie zoologicznym został napadnięty przez nieznaną sprawców, którzy próbowali go wrzucić do klatki z krokodylami.

2. Kto potrzebuje pomocy?

*Wszystko nie zależy od nas samych,
ale my od wszystkiego.*

Władysław Stanisław Reymont

Na pewnym etapie scenariusza, gdy gracze zastanawiają się nad mglistą koncepcją wspomnianej przez Weronikę „bajki doskonałej”, łążą po wydawnictwach, gmatwając się we własnych, niefortunnych pomysłach rozwiązania całej sytuacji, można pokierować ich tak, by wpadli na ułudę rozwiązania wszystkich problemów: powinni uwierzyć, że wystarczy „naprawić” ułomne przejawy otaczających ich bajek. Ważne jest, żeby czuli się autorami tego pomysłu – w przeciwnym wypadku mogą później oskarżać Cię (poniekąd słusznie) o manipulację. Nie trzeba oczywiście korzystać tylko z tych bajek, z którymi zdążyli się już wcześniej spotkać, ale lepiej by na początku tego etapu mieli przeświadczenie, że wszystko załatwią korekty zaobserwowanych problemów. Może spróbują zaprowadzić czerwonego kapturka do lasu? A może pocałunkiem obudzić śpiących w szpitalach?

Im dalej posuwają się będą w „dokańczaniu” bajek, tym więcej następnych można im pokazywać. Kiedy w ich umysłach zagoszcza wątpliwość, czy uda się załatwić wszystkie, gdy potworna prawda o mnogości bajek, które przedostały się do naszej rzeczywistości zacznie w ich oczach nabierać realnych kształtów, należy dobić ich ostatecznie ukazaniem nieosiągalności niektórych rozwiązań – jeśli w gazecie wyczytają, że w Afganistanie grasuje

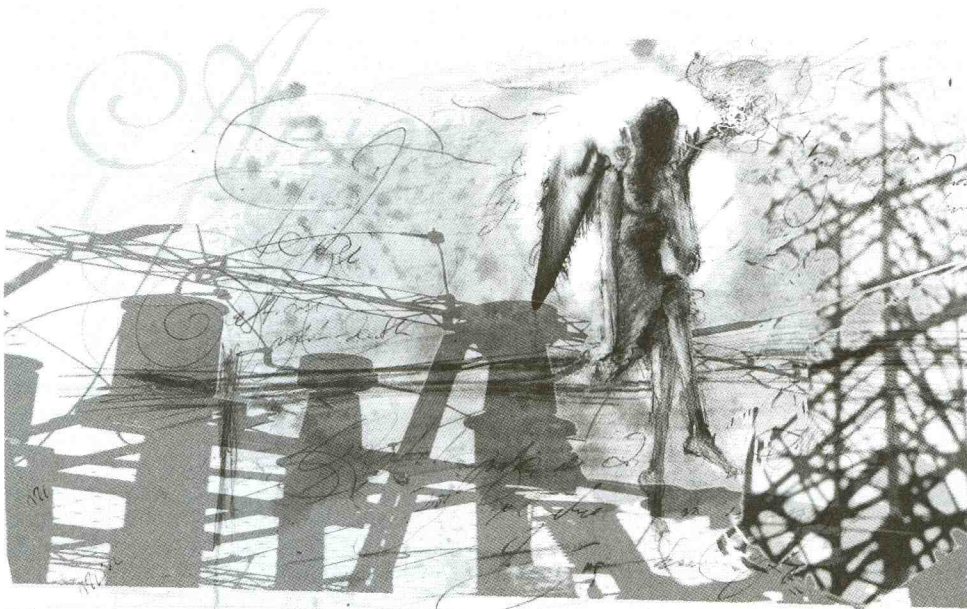
gigantyczna chatka na kurzej nóżce, która lubuje się w rozdeptywaniu turystów, jeżeli radio poda informację o latającym facecie w niebiesko-czerwonym kombinezonie z „S” na piersiach, który śmiga po całym Manhattanie i z rozpędu robi dziury w drapaczach chmur – zrozumiemy, że nawet jeśli starczy im pieniędzy na podróż do Afganistanu i Ameryki, zawsze jakaś zagubiona bajeczka błąkać się może po afrykańskiej pustyni, australijskim interiorze czy Syberii.

Nie da się przecież przebiec wszystkich gór świata w poszukiwaniu Siedmiu Krasnoludków, które równie dobrze mogą w tym samym czasie siedzieć w Vegas i wydawać zarobiony szmal. A jak pomóc Twardowskiemu, który w drodze na księżyc zahaczy o stację orbitalną „Mir” i nie będzie się mógł odcepić? Gracze muszą w pełni dostrzec, że choćby smarkali z wysiłku coca-cola, nie naprawią wszystkich bajek. Gdy zawiedziona nadzieja zabolii ich dostatecznie mocno, zrozumieją, że tylko rozwiązanie globalne może cokolwiek zmienić, że wyeliminować trzeba przyczynę, a nie skutki – wtedy czas na powrót do koncepcji bajki ostatecznej.

3. Zagubieni

Cała sztuka w tej części scenariusza polegać będzie na odpowiednim wyważeniu stylu prowadzenia. Pewne jest, że gdy uwierzą w możliwość naprawy sytuacji przez załatwienie bajek, natychmiast rzucą się na pierwszą z brzegu i zaczną ją obrabiać. Nie można wtedy pozwolić, by poszło im zbyt łatwo; zwódź ich, wymyślaj przypadkowe przeszkody, niech bajkowa materia będzie oporna. To utwierdzi ich w przekonaniu, że są na dobrym tropie i właśnie pokonują bariery, którymi obwarowałeś dojście do sukcesu. Tym aktywniej będą działać i z tym większą nadzieją ruszą (po rozwiązaniu pierwszej) w stronę następnych. Każde kolejne zadanie powinno być coraz prostsze – na początku będą się cieszyć, że tak dobrze idzie, ale w końcu zrodzą się wątpliwości. W zależności od tego, ile czasu chcesz przeznaczyć na ten etap, tyle bajek możesz pozwolić im naprawić. W końcu kolejne zadanie stanie się boleśnie proste, w nich ugruntują się wątpliwości, a ty uderzysz zniemacka pokazując niemożliwość realizacji ich własnego pomysłu.

Poniżej znajdziesz kilka szkiców, które zarysowują możliwe rozwiązania paru zapętłonych bajek. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, abyś dodawał tu własne pomysły oraz modyfikował lub rozwijał podane. Ważne są cele tej części scenariusza



i narzędzia prowadzenia gry powinny być im podporządkowane. Treścią pokazywanych bajek nie zdradzamy żadnych istotnych faktów, więc możesz śmiało improwizować i nawiązywać do poprzednich scen opowieści. Ważna jest tylko forma podania wieńczącej tę odsłonę prawdy: bez bajki ostatecznej nici z pozytywnego zakończenia.

Przed budynkiem opery siedzi załamany, młody i dobrze wyglądający mężczyzna. Elegancki garnitur, drogi zegarek, wypielęgnowane dłonie. Trzyma pantofelek i wpatruje się w niego tępo. To książę z Andory, który na bankiecie odbywającym się po ostatniej premierze, spotkał piękną nieznaną. Bawił się świetnie, tyle że ona uciekła, gdy o północy zadzwonił jej telefon komórkowy. Został mu tylko pantofelek, który zgubiła wskakując do czarnego BMW. Bohaterowie mogą zaoferować swą pomoc, tylko jak znaleźć pojedynczą kobietę w wielkim mieście dysponując wiedzą, że była piękna, miała blond włosy i wspaniale tańczyła?

W miejskim zoo siedzi gadający wilk – taka informacja w lokalnej telewizji powinna podzielać na graczy jak ostroga – który rozpowiada, że zamknęli go bezprawnie, że wcale nie jest włóczęgą i że mieszka w pobliskim lesie, gdzie ma prywatny interes, przyjaciół i misję do spełnienia. Na każde wspomnienie o Czerwonym Kapturku będzie gwałtownie milkł, ale że nie panuje zbyt dobrze nad mimiką twarzy i ślinotokiem, od razu widać z jakiej jest bajki... No właśnie, jak uwolnić wilka,

który jest w zoo? Jak zrobić to pomimo setek reporterów i włączonych kamer okupujących okolicę jego klatki? Czyli w skrócie: jak wykraść sensację sezonu?

Cała kawiarnia była od środka zasypana śniegiem. Szyby pokryły się wykwitami szronu, ostatni uciekający z lokalu goście wybiegali z towarzyszeniem podmuchów zawiewi. W środku została tylko ona – wysoka kobieta o surowej twarzy odziana w srebrzyście mieniącą się suknię. Była w podłym nastroju, którego nie mogły nawet zmienić litry pochłanianych lodów waniliowych, dlatego tak szalała z pogodą. To Królowa Śniegu, która kilka chwil wcześniej pokłóciła się z Kajem. Chłopak (nota bene przystojny student) rzucił jej w twarz, że dopóki nie zdobędzie lepszej bryki niż ma Gerda, nie będzie się z nią prowadził, a napewno nie wyjedzie z nią na weekend (Królowa zostawić musiała swoje sanie w warsztacie, bo płozy zupełnie zdarły się od szorowania po asfalcie, a renifery skorzystały z okazji i zażądały podwyżki za trudne warunki pracy). Jak wytłumaczyć komuś, kto przyzwyczajony jest do podróżowania saniami, że najlepiej będzie, jeśli wynajmie samochód? Jak przekonać kobietę, która zawsze rozkazywała, że powinna spotkać się z Kajem i przeprosić go, aby wszystko skończyło się dobrze? Jak powstrzymać apodyktyczną Królową przed zamrożeniem (nie koniecznie w karbonicie) jej rywalki – Gerdy?

Siedział z tyłu autobusu. Nastolatek, opuszczona głowa, długie, przetłuszczzone włosy, ubranie wybrudzone trawą, błotem i innymi (dużo bardziej podejrzany) substancjami. Wokół niego rozchodziła się woń wół pół przetrawionego alkoholu i zwierzęcego potu (oślego, jeśli chodzi o ścisłość), więc nic dziwnego, że wszyscy się raczej odsuwali. Czasem zza grzywy lypały zmęczone kacem oczy, a gdy pojazdem rzucało, odstaniała się na chwilę twarz nieruchoma jak maska i bardzo długi nos pokryty wyraźnymi i regularnymi prążkami,

przywodzącymi na myśl drewno. To oczywiście Pinokio. Jest od trzech dni na gigancie; szkolne podręczniki pchnął na bazarze, pieniądze przepił i nie wie co robić. Kumple go zostawili, bo nie dołożył na wino, boi się wracać do domu, gdyż ojciec (stolarz przecież) ma ciężką rękę; może gdyby chociaż miał te książki, to dałoby się komuś wytłumaczyć... No właśnie, najprościej rozpoznać, pogadać, kupić książki do szkoły, odprowadzić do domu i skończyć. Co jednak, gdy Dżepetto nie ucieszy się z powrotu marnotrawnego syna?

CZEŚĆ TRZECIA: KWESTIA WIARY

*Wiara jest jako sklepienie,
z którego cegielkę wyjąwszy, runie wszystko.*
Józef Ignacy Kraszewski

I. BAJKA BAJEK

Ileż jednak można? Prędzej czy później jasnym stanie się, że naprawianie bajek nie ma sensu. Trzeba odnaleźć przyczynę, a raczej Przyczynę. Bajkę Bajek. Bajkę Ostateczną. Tę stworzoną przez Kreatora i tę, przez którą wszystko się zaczęło. Gdzie taką bajkę znaleźć? Może być wszędzie. Być może trzeba iść przez komin jakiegoś domu? Być może Luna będzie postaciom graczy przewodnikiem?

Kto powie graczom o Bajce Ostatecznej? Może postać z jakiejś bajki zasugeruje, że trzeba poszukać pierwszej przyczyny? Może służąca Kreatora, naciskana przez postacie, powie w końcu, że je pan nie był takim sobie zwykłym człowiekiem. Stać się to musi jednak dopiero pod koniec scenariusza. Właściwie na sam koniec.

Służąca może powiedzieć tak:

Niewiele o nim wiedziałam. Wcale ze mną nie rozmawiał. Pewnie właśnie dlatego byłam taka ciekawska. Na swoje nieszczęście pisał pamiętnik. Nie zdążyłam przeczytać wiele. Bardzo zmartwiło go napisanie czegoś, co miało być dziełem jego życia. Jakaś historyjka, czy opowieść. Coś, co miało pokonać wszystkie dotąd powstałe historie. A potem napisał, że wszystko zaczyna się dziać. Nie wiem, co to znaczyło. Że musi odnaleźć swoją opowieść i naprawić ją, kiedy już będzie? Połączyć wszystkich rolami na nowo? Tego już zupełnie nie rozumiałam, więc czytałam w kółko. Hih... Na pamięć już umiem, a dalej nie rozumiem. Co Wy na to?

Służąca nie pamięta nic więcej.

Historia ta nie jest dopowiedziana do końca. Postacie graczy nigdy nie poznają prawdziwej

przyczyny tego, co się działo. Ważne, by uwierzyli, że mogą coś zmienić. I zrobili to. Prędzej jednak czy później odnajdą drogę do źródła wszelkich nieszczęść.

Tam czeka ich nieprzeciętne zadanie.

1. Miejsce

Opisz je tak:

To jest miejsce typowo bajkowe. Piękna łąka, ciągnąca się aż po zagajnik (od południa i zachodu), wzgórze (północy) i staw (wschodu). Zielona trawa – miękka i gęsta. Niedaleko wzgórze, a na nim zamczysko, ale nie z gatunku tych przerażających, oj nie. To raczej cudowny pałacyk, pełen maskaronów, zdobień, wieżyc i posągów. Z daleka jawi się niczym zabawka. Zagajnik rozciąga się niedaleko stawu, do którego wpływa strumyczek, ciągnący się od źródła bijącego tuż u stóp zamku. Powietrze wypełniają cudowne zapachy, a kolory są wprost... bajeczne, oczywiście.

Jeżeli gracze będą zwlekać z wymyślaniem bajki, krajobraz powoli zacznie się zmieniać. Wpierw jasno świecące słońce zastąpią burzowe chmury. Potem zacznie padać deszcz, a jego krople powolutku będą zmywać piękno okolicy. Po kilku minutach wszystko będzie przypominać krajobraz po bitwie. Zamczysko przemieni się w ruinę, zagajnik w Mroczną Puszczy, jezioro w zanieczyszczony staw, łąka w pustynię, a strumyczka i źródelka w ogóle nie będzie. A potem powoli każdy z elementów okolicy będzie znikał, niczym kot z Alicji – na koniec pozostanie jedynie sucha ziemia, którą niegdyś porastały piękne żdzbla trawy.

2. Bohaterowie nowej bajki

Wszyscy winni sprawiać wrażenie zagubionych, niepewnych, nieco przestraszonych. Kiedy zobaczą bohaterów, zaczną ich nagabywać, czy przypadkiem nie wiedzą, co mają zrobić – oczywiście w sposób najlepiej pasujący do ich „charakterów”. Niech się tylko na naszych biedaków nie rzucają; do jednego podskoczy Królik Bugs, innego zaczepi Batman, a do jeszcze innego zagada Święty Mikołaj z dużą butelką coli w rękę.

Batman: Jaki jest, każdy widzi. Nieco mroczny, stoi gdzieś na uboczu i wnikliwie obserwuje otoczenie. Mruży coś pod nosem, ogląda przyczepione do pasa zabaweczki nie do końca wiedząc, jakie jest ich przeznaczenie. Być może zacznie się nawet nimi bawić, co wywoła niejaki niepokój wśród pozostałych postaci bajki ostatecznej. Zagadnięty odpowie, że gdzieś w okolicy czai się zło.

Bilbo Baggins: Jak wszyscy wiemy, jest zwyczajnym hobbitem – nieco już podstarzałym, ale wciąż pełnym werwy i ochoty do przygód. Będzie się kręcił, wypytywał wszystkich o samopoczucie, puszczał kółka z dymu i pykał na fajeczce. Po pewnym czasie znudzony usiądzie na chwilę, by potem znów się podnieść i zacząć wszystko od początku. Może powiedzieć: „Co ja tu robię? Ojej..”.

Conan: Ten prawdziwy barbarzyńca (skóra zdjęta ze Schwarzeneggera) będzie krążył nerwowo po okolicy, poszukując wrogów lub przyjaciół. Raz po raz wyciąga miecz, macha nim niczym cepem i wkłada z powrotem do pochwy, nieco zaskoczony. Może co jakiś czas wykrzykiwać imiona Crom lub Waleria – w zależności od humoru MG. Może go również zainteresować Xeena – w końcu to wojownicza księżniczka.

Cthulhu: Wielki, oślizgły, mackowaty, plugawy, przerażający i... pocieszny, zważywszy, że nie potrafi się z nikim porozumieć. Spoczywa w odległości kilku metrów od reszty zgrai i czeka na zmiłowanie. Co pewien czas nerwowo macha mackami lub pluje śluzem, próbując zwrócić na siebie uwagę. Całkowicie niedostępny – tylko od MG zależy, jak się z nim bohaterowie porozumieją.

Królik Bugs: Zacznie swe spotkanie z bohaterami od słynnego: „No co jest, doktorki?”, po czym doda: „Co z tym fantem robimy?”. Potem

będzie kręcił się w kółko, zajadając marchewki wyciągane z „cygarniczki”. Sprawia wrażenie znudzonego otoczeniem, ale brak mu pomysłu na rozrywkę. Ewentualnie może zaszyć się w norce, a wtedy trzeba będzie wymyślić sposób na wyciągnięcie go stamtąd.

Miś Uszatek: Ma oczywiście *klapnięte uszko*, ale poza tym wygląda jak zwykły niedźwiedź brunatny. Chodzi na tylnych łapach, tańczy i śpiewa (a raczej ryczy): „*Jestem sobie mały miś, gruby miś, znam się z dziećmi nie od dziś*” itd. Trudno zmusić go do jakiegoś sensownego działania, chyba że zaproponuje mu się *miut* (w końcu nikt nie jest nieomylny – nawet Kreator mógł pokiełbać bajki, prawda?).

Mona Lisa: Jakby zeszała wprost z obrazu. Ten sam kształt ust, te same ramiona i dłonie, to samo ubranie, ten sam wpatrzony gdzieś w bok wzrok. Przechadza się niczym królowa (czasem zwraca na nią uwagę Conan, ale tylko przelotnie – w końcu to nie Xeena). Nie odzywa się do nikogo. Ewentualnie raczy zwrócić uwagę na Leonardo.

Rocky: Ubrany w bokserskie buty, skarpetki, spodenki i rękawice. Rozgląda się nerwowo wzrokiem spaniela, poszukując jakiegoś sparring-partnera. Co jakiś czas uderza rękawicą o rękawicę i warczy: „*No, chodź! Boisz się? Dawaj, dawaj!*”. Nieobecny, spocony, błyszczący. Nie kontaktuje.

Supergirl: Ów efekt emancypacji kobiet zachowuje się i wygląda tak, jak przystało na superbohaterkę – jest całkowicie, zupełnie i doszczętnie „super”. Super-zgrabna, super-potężna, super-wysportowana, super-inteligentna, super-zabawna. Czego się nie dotknie, jest super. Co tylko powie, jest super. Daje to wszystkim do zrozumienia, stwierdzając od razu: „*Jestem super*”.

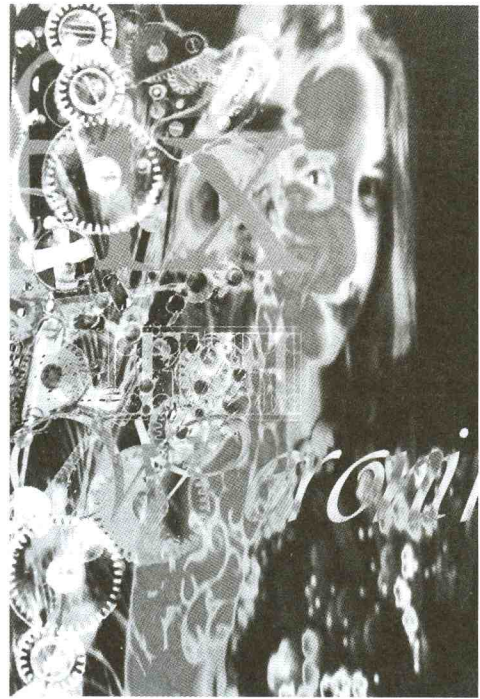
Święty Mikołaj: Wygląda dokładnie tak, jak na reklamach coca-coli (nie rozstaje się z pełną butelką). Wielki worek z czymś (nie pozwoli go ruszyć) nosi na plecach lub stawia obok siebie i nie spuszcza z niego wzroku. Co pewien czas śpiewa – jakby niezależnie od swej woli – „*Coraz bliżej święta, coraz bliżej święta...*”, po czym milknie, rozglądając się nerwowo.

Xeena: Jak przystało na wojowniczą księżniczkę krzyknie sobie kilka razy „*Xiiijaa!*”, pomacha mieczem, uśmiechnie się przebiegle, wykręci kilka salt, chwyci jednego z bohaterów za fraki... Obejrzyj jeden odcinek tego „wspaniałego” serialu, a będziesz wiedział, o co chodzi. Jeśli będzie jej nudno, odbędzie sparing z Rockym lub Conanem.

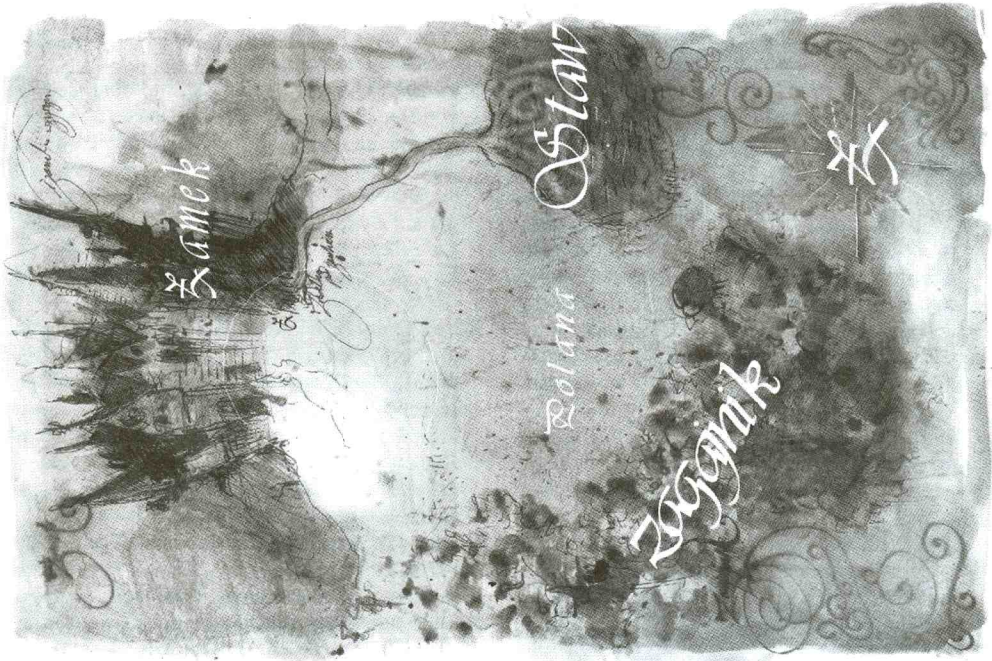
3. Jedno jest pewne

Bohaterowie muszą wymyślić bajkę nowy scenariusz. Trzeba każdej ze znajdujących się na łące postaci wymyślić rolę w ostatecznej opowieści. Nikt nie może zostać pominięty, a każda rola – inna od tej, jaką przypisał Kreator – jest dobra. Kiedy tylko narodzą się pierwsze pomysły – postacie zaczną odgrywać swoje role. Magicznie wiedząc co mają robić. Uczynią jednak tylko to, co każą im robić gracze. Gdy bajka się skończy – gracze ockną się na poddaszu Weroniki. Będzie zupełnie pusto. W niedługim czasie w księgarniach ukaże się bajka pod tytułem „Baśń Baśni”. Oceniona przez recenzentów jako wtórniactwo pierwszej wody. I dobrze: powiedz bohaterom, że czują, iż tak właśnie miało być. Dzieło to nie wniosło nic nowego. To raczej przeczcucie niż pewność.

I jeszcze jedno: nikt nie pozna nigdy treści Bajki Ostatecznej. Bohaterowie zginą zanim wszystko się zacznie, jeśli nie będą chcieli układać swojej bajki. Tobie też nie możemy zdradzić jej treści. Gdyby ktokolwiek chciał opublikować tę historię – wszystkie inne bajki straciłyby sens. Tego ryzyka nie możemy ponieść. Mamy nadzieję, że rozumiesz i wybaczysz nam. To kwestia wiary.



Piotr Wyskok



KONIEC

Piotr Wyskok

Anna i Andrzej Łukasiak

„A PAGE, SATANA!” – ZWYKŁY BRAK ARGUMENTÓW (RPG JAKO WSPÓLNOTA POSTINDUSTRIALNA)

W listach od czytelników przychodzących do redakcji coraz częściej spotyka się słowo „satanizm”, jako określenie wszystkiego, co według niektórych jest złe, niemoralne, oglupiające i mające umysły młodych ludzi. W tym jakże szerokim pojęciu zawrzeć można wszystko, od muzyki Lennona do chuligańskich ekscesów na cmentarzach. Muzykę zostawmy w spokoju chociaż i w tym miejscu mówiący najładniej szlag mnie trafia okrutny. Idiotami przewracającymi nagrobki powinna się zająć policja i po krótkim seansie psychoterapeutycznym, zwanym popularnie paowaniem, dzielni „satanisci” przez tydzień spożywając posiłki na stojąco, raz na zawsze wyleczyliby się z wyładowywania swoich impotentnych frustracji na cmentarzach. Jest jednak dyscyplina wiedzy, czy jak kto woli zabawy, której piętnowanie i nazywanie satanizmem to już nie pomyłka, czy nietakt – ale zwykła głupota! Mówię oczywiście o grach fabularnych. Dobrze by się stało, gdyby ten artykuł przeczytali Wasi nauczyciele i rodzice, a być może zmienią zapatrywania sesje i przestaną traktować je jako sabaty czarownic. Postaramy się bowiem wyłuszczyć, czym dla młodego człowieka może być gra fabularna w ujęciu socjologicznym, a więc stosunków międzyludzkich, i jakie niesie ze sobą wartość.

Więc międzyludzka to relacje między jednostką a otaczającą ją społecznością oraz poszczególne jej elementami. Od czasów jaskiniowych miała ona charakter przynależności, związanej głównie z hierarchią i terytorium. Innymi słowy, człowiek wiążący się z grupą przyjmował jej system wartości, ustalał albo akceptował określenie swojego w niej miejsca oraz zgadzał się na zasięg i obszar jej działania. Z grubsza, te zasady obowiązują po dziś dzień z jedną wszakże zasadniczą różnicą. Mianowicie członek społeczności historycznej wspólnoty, tracąc kontakt z grupą albo zostając z niej relegowanym, skazany był

praktycznie na śmierć. Mieszkający w jaskini neandertalczyk wyrzucony poza nawias grupy narażony był po prostu na pożarcie przez wilki. A skazany na infamię szlachcic umierał „w oczach” swoich urodzonych sąsiadów. To właśnie z tych powodów tak srogi był wyrok skazujący na banicję. Poza społecznością: rodziną, sąsiadami człowiek praktycznie nie istniał. Przynależność do wspólnoty była niejako obowiązkowa i tak naturalna, że przyjęcie do niej odbywało się czasem poza świadomością samego zainteresowanego. Po prostu rodził się on wpisany w pewną społeczność z ustalonymi odgórnie więzami, które go z nią łączyły. We wspólnocie archetypem, zarówno w sensie historycznym jak symbolicznym była rodzina.

Społeczeństwo postindustrialne zbudowane jest na zasadzie kontraktowości. Ma tu więc miejsce swego rodzaju kontrakt, zawierany z pełną świadomością. W tym wypadku więź międzyludzka to relacja całkowicie dobrowolna, ba – pozwalająca na przynależność do więcej niż jednej grupy. Kontraktowość umożliwia porzucenie grupy, czyli zerwanie więzi w dowolnym momencie. Antytezą związków wspólnotowych są więc związki oparte na zgodzie kontraktowej, współzawodnictwie, konflikcie i użytkowości.

Jeszcze jedną niezwykle istotną kwestią jest różnica charakteru powiązań z grupą. We wspólnocie więzy międzyludzkie mają postać personalną. Upraszczając, można powiedzieć, że więź utrzymywana jest na zasadzie „twarzą w twarz”. Utrzymaniu i pogłębieniu tego kontaktu, a nie, jak błędnie sądzi się do tej pory, rywalizacji i współzawodnictwu służyły turnieje średniowieczne. Ta właśnie więź zacieśniana



była na pogardzanych dziś wielopokoleniowych rodzinnych posiłkach. W dobie telefonów i komputerów więzi międzyludzkie cechuje anonimowość i bezosobowość. Nic więc dziwnego, że młodzi ludzie szukają choć namiastki, drobnego okrucchu prawdziwej wspólnoty.

W *role playing* mamy do czynienia z przygodami, magią, akcją, niebezpieczeństwem, walką, skarbami, dobrem, złem, życiem i śmiercią. Krótko mówiąc, uczestnicy gry *role playing* opuszczają na jakiś czas świat realny i przechodzą do innego, gdzie fantazja jest rzeczywistością, ograniczoną wyłącznie sprawnością wyobraźni Mistrza Gry i samych graczy. Właśnie ten moment wspólnego wejścia w inny, groźny świat jest chwilą, kiedy powstaje wspólnota. Prowadzeni przez graczy bohaterowie podczas sesji ogniskują swoje wysiłki we wspólnym celu. Niewątpliwie pierwszym i najważniejszym jest przeżycie. Samotna istota, nieważne czy będzie to mądry wiekiem elf, czy silny fizycznie krasnolud albo bohater-człowiek, nie da sobie rady w otaczającym go wrogim świecie. Niezależnie więc od chwilowych emocji czy dotychczasowych przekonań (mowa o historii kreowanego bohatera), pojedyncze istoty muszą połączyć się w grupę, by pomóc sobie wzajemnie. Czyż nie jest to dokładna definicja gry – następstwa zwykłej dziecinnej zabawy? Ależ oczywiście! Podczas takich właśnie gier, wzorem dzieci choć może dużo świadomiej, gracze wyrabiają w sobie nawyki i umiejętności pożądanego w zewnętrznym świecie społecznym i stają się zdolni do funkcjonowania w nim jako wolna, autonomiczna i odpowiedzialna osoba. W trakcie tego procesu rozwijają w sobie dwoistą postawę. Po pierwsze, mają osobowość, dzięki której mogą spojrzeć na swoje działania jakby z zewnątrz, oceniając je i korygując w razie potrzeby. Po drugie zaś, są sobą, myśląc: jak naprawdę, w zaistniałej sytuacji zareagowaliby i jaką postawę by przyjęli. Podczas gry mogą zbuntować się przeciw narzuconym im modelom życia, próbując osiągnąć życie autentyczne, zgodne z ich prawdziwym charakterem.

Adam Smith – osiemnastowieczny ekonomista i socjolog, bystry obserwator paradoksów życia społecznego – zauważył kiedyś, że w cywilizowanym społeczeństwie wszyscy nieustannie potrzebujemy współpracy i pomocy wielkiej liczby ludzi, a zarazem ledwie starcza nam życia na to, aby zaskarbić sobie przyjaźń kilku osób. Światy, w których poruszają się gracze, są zazwyczaj słabo zaludnione. Większą część przygody bohaterowie spędzają tylko w swoim towarzystwie, a spotykane istoty (prowadzone przez Mistrza Gry) zajęte są zwykle własnymi sprawami albo po prostu nastawione do nich wrogo. Nic więc dziwnego, że od momentu stworzenia bohatera jest on naturalnym sprzymierzeńcem reszty grupy, a w niedługim czasie staje się najwierniejszym przyjacielem. Przypadki ratowania komuś życia są w pewien sposób wymuszane panującymi warunkami, a swego rodzaju niezastąpioność szybko ustępuje miejsca autentycznemu życiu i przyjaźni.

Mimo pozornego omotania wspólnym dobrem grupy, gracz prowadzący swojego bohatera jest wolny. Może sam, nieskrępowanie decydować o swoich poczynaniach. Może np. (jako złodziej) ukraść pieniądze dla grupy, albo zatrudnić się jako ochroniarz i po prostu je zarobić. Kiedy uczyni coś, na co inni nie pozwalają i od czego go powstrzymują, może zostać ukarany. Kara potwierdza fakt jego odpowiedzialności za swoje postęпки. Jego wolność poświadcza więc możliwość decydowania i wyboru.

Podsumowując dostępne już wiadomości, można stwierdzić, że grupa bohaterów działa we wspólnym celu, wspólnym terytorium jest dla niej świat, w którym rozgrywa się scenariusz przygody, a wzajemna niezastąpioność określa w niej hierarchię. Są to dokładnie trzy podstawowe filary znamionujące prawdziwą wspólnotę.

Prawdopodobnie wielu z Was czytało lub przynajmniej oglądało „Konopielkę” i zna scenę, w której tytułowy bohater – Kaziuk – wbrew odwiecznej tradycji przystępuje do żniw kosą a nie, jak jego ojciec i dziad, sierpem. Czy pamiętacie jaką konsternację wywołało to w wiejskiej społeczności? We wspomnianej scenie doskonale ukazany został lęk przed czymś innym, nieznanym, nowym. To właśnie głównie lęk przed innym nie pozwala zaakceptować nauczycielom i rodzicom gier fabularnych. Stare wspólnoty – takie jak kościół czy rodzina – za wszelką cenę i wszelkimi środkami bronią do ostatka sił swoich wpływów.

Przeglądając się wspólnotowym związkom międzyludzkim można zauważyć, że na przestrzeni

dziejów jedne wspólnoty starały się podporządkować sobie inne. Do dziś świetnie to widać w wielu krajach, w stosunkach państwo – kościół. Ruch tzw. teologii wyzwolenia w Ameryce Łacińskiej, czy problemy z ratyfikacją konkordatu w Polsce – to najjaskrawsze przykłady na potwierdzenie tej tezy. Wspólnoty niechętnie takiemu podporządkowaniu są po prostu, przez silniejsze i większe, zwalczane. Powracając do „naszych baranów”, ileż razy w obiegowych opiniach, na temat osób słuchających głośnej, drapieżnej muzyki słyszy się określenie „sataniści”. Głośna muzyka oczywiście nie ma nic wspólnego z kultem diabła, ale samo określenie jest metodą walki, już nawet nie o prymat, ale o przetrwanie. Zdyskredytowanie przeciwnika wszelkimi możliwymi sposobami, znamionuje olbrzymią determinację. Inwektywy więc użyte pod adresem gier fabularnych nie są niczym innym jak jeszcze jednym dowodem na to, że sesja RPG dla młodego człowieka może być alternatywą dla np. wspólnoty kościoła. Wspólnotę kościelną znamionuje bowiem konserwatywność i swego rodzaju skostniałość. Wspólnota sesji *role playing* daje oprócz przynależności i bezpieczeństwa również wolność. Czyż nie jest więc atrakcyjniejsza?

Przemieniając się, czy może jednocząc z bohaterem na czas sesji gracz przyjmuje rolę kogoś, kim tak naprawdę nie jest. Ale czy na pewno?

Każdy gracz jako członek społeczeństwa rodzi się wpisany w nie, czyli „od startu” należy do pewnej grupy. Grupa ta jednak określa granice jego wolności i prawie całkowicie przejmując kontrolę nad jego życiem, powstrzymując pragnienia, cele, czyny, do których się skłania. Nikt jednak nie zadał mu pytania, czy na to się zgadza. Czyni go to więc istotą zależną, niewolną. Innymi słowy, jeśli komuś wpadnie do głowy zasiąść nago do rodzinnego obiadu, może to oczywiście uczynić pod warunkiem wszakże, że jest członkiem któregoś z plemion Indian amazońskich, albo rodzina nad konwenanse przedkłada ideę naturyzmu i takie postępowanie odbierze jako coś zupełnie naturalnego. W przeciwnym wypadku swoje pragnienia zmuszony będzie stłumić. Takich tłumionych pragnień i marzeń każdy człowiek ma w zanadrzu sporo. Są jednak i inne, których realizacji nie broni grupa; są to marzenia, których zrealizować po prostu nie podobna. Będąc niskim i grubym, nawet przy najszczerzejszych chęciach nie można zostać wysokim i szczupłym. Choć jeszcze ten drugi aspekt, przy odpowiedniej diecie można próbować zmienić. A jeśli człowiek całe życie marzy,

żeby sprawdzić, jak to jest? Jeśli w głębi serca, nie zważając na wygląd zewnętrzny, jest piękny i szczupły? Jeśli jako szary pracownik, jest pomiatany przez swojego szefa, a boi się odpowiedzieć mu, by nie stracić intratnej posady, mając na utrzymaniu żonę i czworo dzieci. Czy przypadkiem to nie jest tak, że o tym jacy i kim jesteśmy decyduje grupa? Może więc dopiero wcielając się w wymarzoną postać w pełni realizujemy siebie, bez obaw, że nie zostanie to zaakceptowane przez zewnętrzne społeczeństwo. Jedną z metod leczenia psychiki człowieka polega, nie na czym innym, tylko właśnie na odgrywaniu ról. Można wtedy wejść w położenie drugiej osoby i pojąć, a co za tym idzie zaakceptować, motywy jej postępowania, z niezrozumienia których wynikał do tej pory konflikt. Sesja jest nie tylko realizowaniem własnych ukrytych pragnień, jest również metodą dogłębego poznania, innych od własnego, punktów widzenia.

Nie mniej ważnym aspektem *role playing* jest możliwość wyładowania agresji i popędów. Jeśli chodzi o gry fabularne od 1974 powstało ich całe mnóstwo. Są więc wszelkie systemy oparte na światach stworzonych przez autorów *fantasy*, gry osadzone w realiach historycznych, światy penetrujące mroczne meandry horroru oraz futurystyczne, opisujące odradzanie się świata po wielkim wybuchu czy przewidujące ludzki exodus do innych światów. Są w końcu te oparte na starych wierzeniach różnych ludów. Właściwie rozwój gier posunął się już tak daleko, że każda mitologia, każda ciekawsza powieść przygodowa czy film ma swój odpowiednik w systemie *role playing*. Można więc zagrać młodym rycerzem jedi w świecie „Gwiezdnego Wojen”, można bronić czci królowej Guinevery na dworze króla Artura w „Pendragonie”, albo pokonać wrogów Ziemi jako superbohater w „DC Heroes”. W zależności więc od upodobań i potrzeb każdy gracz może zdecydować czy chce drobiazgowo i zmuszenie prowadzić śledztwo posiłkując się swoją (gracza) inteligencją, czy też wybiera rozwiązania siłowe i poszukuje przygód (czytaj walki) jako niezbyt mądry, ale za to silny barbarzyńca czy wojownik. Ponad to



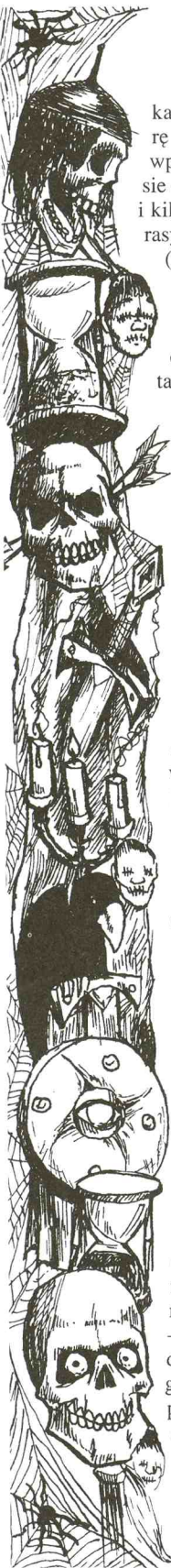
każda postać w grze ma przypisaną kulturę i rasę, z której się wywodzi. Ma to wpływ na jej umiejętności i rozwój w okresie dorastania, zdolności specjalne, wygląd i kilka innych rzeczy. Niektóre kultury czy rasy wyróżniają się określonym stosunkiem (pozytywnym lub negatywnym) do innych. Każdy bohater posiada również profesję. Odzwierciedla ona fakt, że wychowanie, jakie odebrał w młodości oraz zawód, którego go nauczono, ukształtowały jego myślenie, wpływając w ten sposób na rozwinięcie niektórych umiejętności i zdolności. Profesja nie zabrania posiadania umiejętności, może tylko uczynić ich naukę łatwiejszą lub trudniejszą. W miarę jak bohater zyskuje nowe poziomy doświadczenia, czyli – mówiąc potocznie – poznaje świat i prawa, które nim rządzą, rozwija swoje umiejętności.

Dobierając odpowiedni system, rasę i kulturę oraz profesję i umiejętności bohatera gracz może dać upust swoim trzymanym dotąd na wodzy popędom i wywołać agresję bez żadnej szkody dla otoczenia. Oprócz więc prawdziwej wspólnoty gry fabularne mogą pełnić rolę szmaccianej lalki, wibratora i chłopca do bicia razem wziętych, wyzwalając na krótko „zreprezjonowane”, wg. Freuda, i zepchnięte do nieświadomości instynkty. Zewnętrzne społeczeństwo może więc odetchnąć z ulgą. Żaden gracz *role playing* nie zacznie biegać z toporem po osiedlowym parku twierdząc, że jest Conanem, pójdzie raczej do kolegi i rozegra następną przygodę swoim bohaterem. A społeczeństwo kontrolujące naturalne predyspozycje swoich członków i określające formy dopuszczalnych interakcji, otrzyma go znowu odpowiadające tym formom.

Wspaniałą korzyścią, jaką poza tym wszystkim odnosi gracz jest rozwój intelektualny. Nie przypadkiem iloraz inteligencji dużej części z nich wykracza znacznie ponad 115 IQ. Żeby dobrze rozumieć mechanizmy rządzące światami, w których porusza się jego bohater – on sam, musi poznać ich realia. Pożądane jest więc przeczytanie wszystkiego co na ten temat napisano, obejrzenie, pod kątem realiów jak największej ilości filmów. Ale najważniejsze w tym

wszystkim jest myślenie. Myślenie twórcze, a więc niepohamowana wyobraźnia. Właśnie ze względu na teren, w którym poruszają się gracze, a więc myślenie abstrakcyjne, gry tego typu preferują głównie mężczyźni. Kobiety grające w RPG są na dużą rzadkością, a ich zainteresowanie grami wynika raczej z poszukiwania kontaktów towarzyskich. Pisanie scenariuszy do przygód, konstruowanie intryg, wymyślanie i zapobieganie niebezpieczeństwom, a z drugiej strony wiara, poczucie więzi i bezpieczeństwa: wszystko w obrębie jednego – wspólnoty gier fabularnych.

Według Biblii na wszystko przychodzi czas. I teraz właśnie nadszedł. Czas by pociągnąć wielbłąda za... ten no, ogon, czyli wsadzić kij w mrowisko. Według „Słownika mitów i tradycji kultury” Władysława Kopalińskiego satanizm, czyli kult szatana, to relikw pogańskich kultów płodności aktywny w niektórych krajach chrześcijańskich w XI-XIII wieku. Może wzorem biblijnego Dobrego Nauczyciela, którzyś z przywódców krucjaty przeciw *role playing* oświecił moją skromną osobę wskazując, jaki to pogański kult płodności wyznają gracze „Śródziemia”, czy w jaki sposób dyskredytują nauki kościoła zasiadając do sesji „Star Wars”. Fakt, oglądając obrazki w „Wilkołaku” i podręczniku do „Warhammera” można nabrać przekonania, że głównym powodem wszystkich gier fabularnych jest zaszczępienie młodym ludziom pewnej dozy brutalności. Ale na Boga! – podręczniki napisano po to, by je czytać, a nie tylko oglądać. To do Was drodzy nauczyciele – ciemna społeczności z „Konopielki” (bez obrazu). A może najpierw należałoby istotę rzeczy poznać, a dopiero potem sprawować sądy inkwizycyjne? Po co każecie uczniom pisać wypracowania „Co by było gdyby...?”, jeśli w tej samej chwili innym dekretem zabraniecie im myśleć i rozwijać wyobraźnię. Może właśnie do Was bardziej pasuje tytuł *Advocatus diaboli*? Mity greckie omawiane są w szkole jako lektura obowiązkowa. Czy nazwiecie je satanizmem? Nie? Czy zatem można nazwać satanizmem systemy fabularne oparte na mitologii słowiańskiej, irlandzkiej albo skandynawskiej? Raz jeszcze powrócę do cytowanej już „Konopielki”. Pamiętajcie, co zrobił Kaziuk gdy ciemne chłopstwo oskarżyło go o bluźnierstwo? No! (jak zwykły mawiać Dyzma) i niech będzie to dla Was przestroga. Jeśli chodzi o graczy, skwituję ich nadzieją. W końcu Watykan przeprosił za Giordano Bruno. Może nie będziecie musieli czekać czterystulecia, by uznano Was za niewinnych.



TO ZDARZYŁO SIĘ NAPRAWDĘ!

SPRYCIARZE

MG postanowił pomóc wędrującej po podziemiach grupie i założył, iż bez względu na to, w którą stronę skręca, i tak dotrą do celu. Cóż z tego, jeśli gracze postanowili być sprytni i wykorzystali umiejętność tropienia. Pech zrzucił, że odkryli ślady – te jednak nie mogły prowadzić do miejsca, do którego winni trafić najpierw. Na nic się więc zdążył starania Mistrza.

INTELIGENT

Pewna drużyna wędrowała sobie przez dżunglę. Jeden z jej członków ujrzał węża boa, zwisającego gdzieś nad ścieżką. Nie namyślając się wiele, rzucił w zwierzę sztyletami. Boa, jak to boa, przeżył, wspiął się tylko nieco wyżej. A sztylety zostały w jego ciele. Biednemu wojownikowi szkoda było stracić tak cenny oręż. Poprosił więc maga o latanie, kapłana zaś o... odporność na trucizny. Na pytanie, po co mu owo drugie zaklęcie, odrzekł: „Zaraz zobaczycie”. I zobaczyli. Nieszczęśnik skończył żywot w splotach węża.

PRAWDZIWI WOJOWNIK

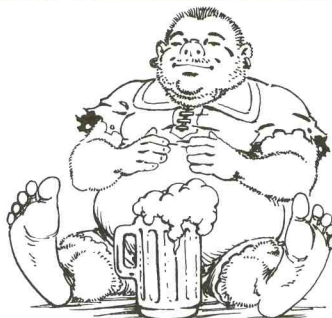
Zaczyna się walka. Pierwsza runda starcia. Jeden z garou – Pomiot Fenrisa – przyjmuje postać crinos. Druga runda walki. Ów ahroun zaczyna ostrzyć sobie pazury. Niestety, nieskutecznie. Trzecia runda. Wilkołakowi w końcu się udało. Jest gotów do walki. Czwarta runda. Rusza do boju, który skończył się chwilę wcześniej.

WSZECHWIEDZĄCY

Sytuacja jest trudna. Drużyna od pewnego czasu kręci się po odciętym od reszty rzeczywistości wymiarze i nie potrafi znaleźć drogi wyjścia. Szczęśliwie natrafia wreszcie na istotę, przepowiadającą przyszłość. Cóż za fart! Każdy z bohaterów może zadać tylko jedno pytanie. I, pytając, powoli odkrywają, jak powrócić do domu. Niestety, troll Powietrzny Łupieżca – zamiast zadać sensowne pytanie – postanowił dowiedzieć się, kiedy otrzyma swój latający okręt. Nie ma to jak wszechwiedzący gracz!

ŚWIATŁO

Pieczary. Kilometrowe korytarze i ogromne jaskinie. Pełno dziwacznych stworów i zwykłych mieszkańców. Wśród nich nietoperze (to takie małe latające ssaki, jakby ktoś nie wiedział). Drużyna wchodzi do komnaty, budząc ze snu owe zwierzątka. Cała chmara rzuca się na bohaterów, chcąc obronić swą siedzibę. Jeden z grupowych magów rzuca im na oczy zaklęcie *Światło* – chce je w ten sposób oślepić. Później oczywiście ma pretensje.



BOKSER

Plaża, morze, słońeczko, sielanka... Kilku bohaterów wędruje brzegiem oceanu, ciesząc się chwilami spokoju. Nagle jeden z nich dostrzega płetwę – typową, rekiną płetwę. Szaleniście ów uznaje, że szkoda zmarnować taką okazję i rzuca się do wody, by sprząć rekiną po pysku. Nikt nie jest mu w stanie tego wyperswadować. Cóż, później miał pretensje do Mistrza Gry, że zginął w tak głupi sposób.

OTWÓRZ GO I RUSZAJ Z NAMI W NIEZWYKŁĄ PODRÓŻ

Takiego magazynu jeszcze nie było!
160 stron formatu A4.

Najśłynniejsi autorzy w szczytowej formie.
Wieczorek, Majkowski, Mochocki, Trzewiczek
Oni naprawdę nie potrafią nudzić.

Najpotężniejszy almanach MG w historii polskiego RPG.
Potężne działy CP2020, ZC, DP, Warhammer i inne.

Pierwsza polska kampania do Warhammera.
Pierwsza polska gra karciana: "Sim Wiocha".
Jako pierwsi wydaliśmy płytę z muzyką do RPG.
Jako jedyni piszemy o grach bitewnych.
I co najważniejsze: tworzymy z pasją.

PORTAL



Sprzedaż wysyłkowa: Należy wpłacić 13 złotych na konto: BPH o/Gliwice
10601187-320000538782. Zaznacz, który numer chcesz otrzymać. Ew. pytania:
Portal, ul. Ks. M. Strzody 2, 44-100 Gliwice, tel. (032) 3316721; www.rpg-portal.pl

na jednym z konarów i zaczęła wstuchiwać w szum liści poruszanych ciepłym wiatrem z nad morza. Nawet nie zauważyła, jak jednostajny szelest ukolysał ją do snu.



Ojciec Wilhelm uwielbiał takie poranki. Pierwsze promyki słońca wpadły do jego pokoju przez okno wychodzące na rynek. Rozpoczął się nowy, pracowity dzień. Usiadł przy stoliku stojącym pod oknem, aby zabrać się do pisania listu. Spojrzał na Wielki Dąb stojący na rynku, kilka kroków od fontanny. Monumentalne drzewo zawsze wprawiało go w zadumę. Doskonale wiedział, dlaczego. Coraz bardziej zamazane wspomnienia, odległe obrazy z przeszłości stanęły mu przed oczami.

To drzewo zmieniło jego życie.

Ojciec Wilhelm prowadził przytułek dla bezdomnych, a także sierociniec przy świątyni. Nietety, ani biedaków, ani sierot w mieście nie brakowało. Brakowało natomiast pieniędzy. Codziennie rano pisywał listy do wielu ważnych osobistości. Od czasu do czasu ktoś pomagał mu w zbieraniu funduszy, ale i tak ledwo wiązał koniec z końcem.

Tego ranka, gdy znów zatopiony był w swoich wspomnieniach, ze wzrokiem wbitym w Wielki

Dąb, zarejestrował, że coś się nie zgadza w oglądzie oglądanego przez lata prastarego drzewa.

Dziecko. Właśnie niezdarne schodziło z dębu, na który przecież nie wolno było się wdrapywać.

– A więc kolejna zagubiona duszyczka – pomyślał i głęboko westchnął. Nie po raz pierwszy widział ludzi schodzących z Wielkiego Dębu. Wiedział, skąd przybyli. A oni, zdumieni i przerażeni, nie wiedzieli, gdzie się znajdują. Ktoś musiał im to wytłumaczyć. Zresztą i tak trafiali do niego. Nie mają wyjścia – nie ma drogi powrotnej.

Wiedział, jak się czuli.

Mnich wyszedł przed budynek i skierował się do Wielkiego Dębu. Dziewczynka stała z otwartą buzią. Plecami opierała się o pień. Ojciec Wilhelm zauważył w jej oczach strach i zdumienie. Podszedł do dziecka i kucnął, aby móc z nim porozmawiać.

– Nie bój się. Nic ci się nie stanie.

– Gdzie... Gdzie ja jestem? – wyjąkała dziewczynka. Cała się trzęsła.

„Wszyscy reagują podobnie“ – pomyślał mnich. Nie raz widział ten wyraz oczu. I nie raz już musiał odpowiadać na to pytanie.

– Jesteś w Adlerburgu, Mieście Tysiąca Cudów. I obawiam się, że jesteś częścią jednego z nich.



W opowieściach Zew Cthulhu często mamy do czynienia z kultami i ich wyznawcami. Jednak, czy oprócz standardowych opisów, pokusiliście się kiedykolwiek na rozwinięcie tematu mrocznych organizacji w swoich przygodach? Stworzenie grupy kultystów nie jest wymagającym zajęciem, ale stworzenie całego systemu ich organizacji, miejsc oddawania czci, hierarchii wewnętrznej czy sposobów kontaktu z Istotami Zewnętrznymi może przysporzyć problemów. Zapewniam Was jednak, że wnikliwsze przygotowanie tych właśnie zagadnień pozwoli Wam lepiej opisać sytuację, przez co gracze będą mieli większą zabawę.

Przy opisie pewnego warszawskiego kultu będę się posiłkować *Leksykonem religii* wydawnictwa MUZA S.A., aby lepiej wytłumaczyć istotę tajemnej organizacji. Wszystko zaczęło się od pewnej osoby...

Andrzej był wysokim mężczyzną o surowym wyglądzie. Bardzo schludnie ubrany, przechodził zgrabnie Nowym Światem. Skończył pracę. Był zadowolony – złatwił interesy z kilkoma przedsiębiorcami. Zawodowe kontakty łączył umiejętnie ze swą sekretną działalnością. Jak sam mówił – lubił „tawić” ... Niczego się nie obawiał. Przygotowanie doktryny kultu zajęło mu lata. Studia nad literaturą fachową, znalezienie dobrego miejsca na świątynię, wtajemniczenie zaufanych, wreszcie długie i mozolne kazania prawdy. Jedynej prawdy...

Kult to termin używany do określenia grupy skupionej na pewnych przekonaniach, dogmatach i praktykach religijnych, które są zazwyczaj owiane tajemnicą. Na czele takiej organizacji stoi zawsze osoba wykształcona, która ma niesamowity dar przyciągania ludzi do siebie i przekonywania ich do własnych poglądów. Taki lider poprzedza swą działalność perfekcyjnym przygotowaniem „podłoża”, na którym będzie prowadzić praktyki. Dzięki temu dobrze zna teren i mentalność otaczających go ludzi. Ci, kiedy raz zaufają swemu przywódcy, uzależniają się od niego już do śmierci (lub

dogłębnej terapii). Przykładem takiej osobowości może być Robert Suydam, bohater opowiadania H. P. Lovecrafta pt. *Koszmar w Red Hook* (z całego serca polecam tę lekturę).

Ulica Zwykła była miejscem, na które nikt nie zwracał uwagi. Krótka ulica, mieszcząca magazyny lub zaplecza firm. Andrzej nie określił dni i godzin zebrań. Na schematy policja wpadła bez przeszkód, a on był za sprytny, by stosować takie rozwiązania. Oprócz stałych świąt kultysti zbierali się w świątyni, kiedy otrzymali wiadomość od Andrzeja. Nikt nie znał jego prawdziwego imienia. Wyznawcy nie znali nawet własnych imion. Andrzej przybrał miano, zesłane mu podczas snu przez jakiegoś ducha. Potem nadawał nowym członkom nazwy, których znaczenie tylko on rozumiał. Włączenie do grupy związane było z obrzędem inicjacji, podczas której próbowano wezwać na świadka kogoś z dworu bogów. Andrzej obiecywał nowoprzyjętym wielkie moce i przywileje. Kultysty nauczani byli ostrożności. W razie odkrycia ich kryjówki i błędnych obrzędów, groziła by im poważna kara. Zresztą pewnie nie dowiedzielibyśmy się o tym zdarzeniu. Opinia publiczna nie jest przygotowana do odbierania tego typu wiadomości. Co byś zrobił, gdybyś się dowiedział, że obok Ciebie mieszkał człowiek, który raz w tygodniu oddawał się szalonemu transowi, podczas którego polewał ciało krwią?!

Nieodłączną część kultu stanowią związane z nim obrzędy (służba bogom) oraz uprawnieni do ich prowadzenia kapłani i służba świątynna. Role lidera, a zarazem najwyższego kapłana spełniał Andrzej. Jak sam mówił, doznał objawienia pod wpływem lektury, której nazwy nie śmiem teraz przytoczyć, a wraz z nim nadeszła moc, którą z rzadka objawiał podczas ceremonii. Stworzył też stanowisko „wyższych”, tzn. kapłanów pomocniczych, którzy dostępowali łaski asystowania mu podczas uroczystości. Treścią obrzędów, oprócz modłów, są różne formy ofiary, święcenie darów.



Piotr Cieřliński

W świątyniach obiekty kultu obecne są w wizerunkach bóstw, bądź w postaci fetyszy, które w danym wypadku wyobrażają uwielbienie boga. Warto tu wspomnieć, że w książce *Zew Cthulhu* wyznawcy skupiają się na jednym bogu, rzadziej na wielu. Na Zwykłej Andrzej znalazł wejście do opuszczonej, rozległej piwnicy. W największym i najodleglejszym pomieszczeniu podziemi stworzył salę świątynną. Lovecraft w *Koszmarze...* opisuje wrażenia policjanta z przeprowadzonej w jednym z domostw Suydama rewizji:

„[...] niemniej jednak malowidła i prymitywne wykonane inskrypcje na luszczących ścianach w większości pokoi upewniły detektywa, iż był na tropie czegoś naprawdę wielkiego [...]. Malowidła były zatrważające – odrażające monstra wszelakich kształtów i rozmiarów, istne parodie ludzkich sylwetek, których nie sposób opisać. Inskrypcje miały czerwoną barwę, litery zaś były arabskie, greckie, rzymskie i hebrajskie”.

Oprócz pomieszczeń modlitwy istnieją inne organizacje kultu. Może on przybierać także formy świątynnych okręgów, miejsc tabu, poprzez totemy, idole, aż do wizerunków bogów, mających swoje siedziby w budowlach lub miejscach odosobnionych. Tam odbywają się ustalone regułą obrzędy, mające spowodować pożądane przez ludzi skutki.

Na co liczył Andrzej? Nie wiem. Zakozone przez niego wyznanie liczyło kilkanaście osób z Warszawy i okolic. Jednak takie organizacje utrzymują ze sobą kontakt na całym świecie. Andrzej był świadom istnienia kultu obejmującego ponad tysiąc wyznawców. Wszyscy oczekiwali na taski zsyłane przez Przedwiecznych. Oczekiwali utaskawienia w chwili ponownego objęcia władzy nad światem przez Wielkich, w czasie, kiedy gwiazdy ułożą się w odpowiedniej konstelacji...

Kulty odznaczają się dwubiegunową wizją świata. Przyjmują za prawdę założenia zawarte w księgach, objawieniach czy kontakty z postaciami bogów. Kult Andrzej dysponował „świętą” księgą, największą wartością zgromadzenia, do której tylko on miał dostęp. Wszystko na świecie, co było niezgodne z wizją zawartą w tym dziele, wyznawcy odrzucali. Podczas ceremonii używano dziwnego języka – mieszaniny starożytnych zapomnianych dialektów i starosłowiańskiego. Większości inkantacji zebrani nie rozumieli, ale Andrzej służył radą, a wśród obecnych

rozpowszechnione były druki z nauką języka, przykazaniami uszczęśliwiającymi bóstwo itp.

Dla ludzi, którzy tworzyli ów kult, nie istniało nic ważniejszego od niego. Wychodzili ze Zwykłej w ustalonych odstępach, stając się pośród obcych ludzi zwykłymi obywatelami. Jednak wyznawcy tworzyli bardzo zgraną strukturę. Dobro kultu było ważniejsze od jednostki. Wracali do domów w przekonaniu słusznie dokonanego wyboru. Wierzyli, że uczestniczą w czymś doniosłym, co da im życie wieczne, z obcowaniem wśród wszelkich kosmicznych ras, zbyt nieznanymi, aby zdali sobie sprawę z ich przerażającej natury. Byli też porządnymi pracownikami. Nie mieli wygórowanych aspiracji ani potrzeb. Wypełniali swoje powinności, skupiając całą uwagę na ceremonialnych czynnościach, które ich czekały raz na tydzień czy dwa tygodnie. Obrzędy wymagały czasem istotnego elementu, który wykraczał poza możliwości Andrzej czy innych członków organizacji. Trzeba było wtedy przekroczyć ramy prawne. Cel uświęca środki. Dla kultu trzeba zrobić wszystko. Czasem dawali się zwieść osobistym potrzebom ich przywódcy, który pod przykrywką potrzeby ofiar dla Przedwiecznego realizował swoje zachcianki. Ale Andrzej był największym fanatykiem ze wszystkich zebranych w świątyni. Zdawał sobie sprawę z ogromnej władzy, jaką posiadał nad wyznawcami, i czasem ją wykorzystywał. Jednak gdyby przyszło walczyć w obronie Przedwiecznych, stanąłby w pierwszym szeregu.

Kultyści nie są szaleńcami. Mimo że nie posiadają własnej woli i ślepo wypełniają rozkazy guru, w ich postępowaniu nie można na pierwszy rzut oka zauważyć obłądu. Pamiętajcie o tym! Wyznawcy latający w ceremonialnych szatach po ulicy to fikcja. Co innego w świątyni. W swoim zgromadzeniu Andrzej nie miał żadnej osoby dysponującej wiedzą na temat broni. Zmagazynował ją jednak już wcześniej. Nigdy nie pokazywał jej wyznawcom, wiedział jednak doskonale, że użyją jej, kiedy ktoś ich wytropi i stanie na drodze chwały ich boga. Każdy z nich wpłacał „dobrowolnie” składki. Każdy wnosił do kultu swoją wiedzę. W ten sposób stworzyli szczelną i niewidzialną organizację, której wiedza na temat Mitów jest nie do pominięcia.

Andrzej był wysokim mężczyzną. Kiedyś zrealizuje swój cel. Na razie stoi na przystanku. Zaraz zapyta cię o godzinę...



MACKI OGÓLNOŚWIATOWE

Musiałbym być jakimś straszliwym odmieńcem, aby w moich rozlicznych podróżach nie próbować rozglądać się za lokalnymi wersjami gier fabularnych, a w szczególności ukochanego przeze mnie **Cthulhu**. Jakżeż straszliwy zawód przeżyłem w wielu miejscach na świecie, nie znajdując zbyt wielu graczy zainteresowanych tym systemem. Większość poniższego tekstu stanowią więc obserwacje własne i ewentualne uwagi, które wymieniłem z tymi nielicznymi graczami, jakich udało mi się zlokalizować.

CTHULHU À LA MATADOR

Pomimo że nigdy nie zawiązałem do słonecznej Hiszpanii, udało mi się nawiązać korespondencyjną znajomość z długoletnim Strażnikiem Tajemnic z tego kraju. Muszę przyznać, że mamy Hiszpanom czego zazdrościć. Po pierwsze, **Cthulhu** jest obecny na ich rynku od 1988 roku, a po drugie – doczekali się dwóch całkowicie autorskich dodatków. Najważniejszym z nich jest niewątpliwie „Piel de Toro” stworzony przez Ricarda Ibaneza. Jest to podręcznik opisujący Hiszpanię lat 20. naszego wieku wraz z wieloma ciekawymi miejscami jak Madryt czy Sewilla. Autor tego dodatku publikuje swoje prace w magazynie RPG o nazwie „Lider”, gdzie ukazała się ponoć bardzo dobra kampania pt. „La Bestia no debe Nacer”.

Żeby było jeszcze ciekawiej, ukazał się podręcznik źródłowy do **Cthulhu** po katalońsku, „La Crida de Cthulhu”. Ogółem, w chwili obecnej na ich rynku istnieje 27 dodatków do **Cthulhu**, przy czym zdążył się już zmienić wydawca tej wspaniałej gry. Dodatkowym atutem jest również to, że wydawca hiszpański nie ogranicza się tylko do suplementów wydawanych przez *Chaosium Inc.*, lecz korzysta również z bogatego archiwum *Pagan Publishing*.

Hiszpanie generalnie lubią grać w **Cthulhu**, gdyż uważają, że posiada niepowtarzalny klimat. Można powiedzieć, że **Zew Cthulhu** jest dla nich tym, czym dla nas **Warhammer**. Dodatkowym atutem jest również fakt, że na ich rynku dostępne są tłumaczenia dzieł Lovecrafta (to jest na szczęście i u nas) oraz Augusta Derletha (którego u nas już, niestety, nie usłyszysz :-). Niestety, nie mają prac Lumley’a ani innych autorów z kręgu mitów.

KELNER! W MOIM SPAGHETTI JEST MACKA!

Natomiast we Włoszech w każdym sklepie z RPG znajdzie się specjalna, wypchana po brzegi półka z książkami do **Cthulhu**. Są to zarówno dodatki amerykańskie (generalnie, Włosi mają wszystko – nic nie trzeba zamawiać, nie to, co u nas), jak i rodzime tłumaczenia. Przeglądając ich podręcznik podstawowy do **Cthulhu** (wtedy

CTHULHU W WYŻSZYCH SFERACH

jeszcze edycja 5.0), byłem zdumiony przede wszystkim zmienionymi ilustracjami oraz ilością dodatkowych informacji. Dość powiedzieć, że w podręczniku podstawowym znajdowała się pełna mapa Krain Snów, umieszczona normalnie w osobnym podręczniku. Jak się później okazało, zostało to zrobione kosztem innych rzeczy.

I tak, podczas gdy pierwsza włoska edycja **Cthulhu** była tłumaczeniem czwartej amerykańskiej, została pozbawiona podstawowych scenariuszy i kolorowych plansz, które trafiły do osobnego dodatku (jak dwa razy zrobić pieniądze na tym samym). Z tego, co dowiedziałem się od mojego korespondenta, tłumaczenie było niezłe, no może poza kwiatkiem w stylu przerobienia „Library Use” (nasze „Korzystanie z bibliotek”) na „Bibliotekonomię”!

Jednak pomijając te drobne usterki, dla włoskich graczy było to coś zupełnie odmiennego od znanego im dotychczas **D&D** (jeszcze bez A!) i szybko zyskało szereg zapalonych zwolenników. Z czasem na rynku ukazało się kilka dodatków (między innymi pierwsza edycja „Masek Nyarlathotepa”) i ponownie część grafik w środku została zmieniona w stosunku do oryginału. Co ciekawe, firma wydająca **Cthulhu** we Włoszech dogadała się z firmą publikującą opowiadania Lovecrafta. Zaowocowało to kompletnie chybionymi tekstami krytycznymi z książek Lovecrafta.

Niektóre dodatki zostały pocięte i opublikowane jako seria pojedynczych przygód (tak było w przypadku „The Blood Brothers”, które w USA doczekało się reedycji). Wydano też czterostronicowe (SIC!) twory, zawierające jednostrzałowe przygody. W okresie zalewu rynku grami karcinymi sprzedaż RPG spadła we Włoszech drastycznie. Firma wydająca **Cthulhu** (wtedy już jedyna na rynku) nie reagowała na wołania graczy o wydawanie produktów wysokiej jakości i najlepiej rodzimych. Wypuszczała za to na rynek raz po raz kolejne potworki. Z tych ostatnich najbardziej krytykowanym był „Atlas Lovecraftowski”, zawierający mapy z opublikowanych już dodatków.

Gracze we Włoszech zaczęli na własną rękę sprostować dodatki (czego efekty widać obecnie w ich sklepach z RPG). Druga edycja **Cthulhu** była przedrukiem edycji 5. i tę właśnie miałem okazję oglądać. Co ciekawe, dodatek wydawnictwa *Pagan Publishing* nie zdobył uznania włoskich graczy.

Pomimo burzliwej historii, **Cthulhu** jest jednym z najpopularniejszych systemów RPG w tym kraju. Na konwentach są rozgrywane miniturnieje, a niezależne magazyny publikują nowe scenariusze. Ignorowani przez wydawcę Strażnicy zaczęli sami pisać przygody. W chwili obecnej to oni są właśnie siłą napędową **Cthulhu**.

Podczas podróży najwięcej chyba dodatków kupiłem w Londynie i Paryżu. W Londynie populacja graczy jest generalnie dość mała (przynajmniej w centrum), o czym najlepiej świadczy, że w centrum tego wspaniałego miasta jest tylko jeden sklep z RPG (za to w kilku księgarniach są stoiska z napisem **Cthulhu**). Muszę przyznać, że próbowałem się zacząć na graczy w **ZC**, ale wszyscy ludzie podchodzili do znajdującej się obok półki z **Wampirem** i reszta towaru *White Wolf*. Z tego, co udało mi się ustalić, w Wielkiej Brytanii **Cthulhu** jest mało popularne, chociaż ukazały się dodatki wydane przez Brytyjczyków (niektóre nawet bardzo dobre, jak np. kampania dla jednego gracza, opisująca Wyspę Mgieł).

Natomiast we Francji graczy jest już dużo więcej. Po pierwsze, mają swoją edycję **Cthulhu** (z kompletnie inną okładką, choć treść generalnie jest ta sama) oraz francuskie edycje większości dodatków *Pagan Publishing*, co nie przeszkadza im stać obok edycji angielskich (w naszym kraju, niestety, przeszkadza). Gracze są przeważnie bardzo sympatyczni, choć wydaje mi się, że **Cthulhu** w ich wykonaniu jest jakieś mało mroczne.

Miałem okazję przyglądać się jednej sesji (fakt, że ni cholery nie rozumiałem, o czym mówią), ale było to nijakie. Co ciekawe, Francuzi doczekali się własnej edycji najbardziej niedocenianej karcianki świata – „Mythos”. W każdym sklepie w Paryżu można znaleźć również dziesiątki figurek do **Cthulhu**. Jest to niespotykane gdzie indziej (tak, u nas też są – w jednym sklepie). **Cthulhu** z diodami w miejscach oczek wygląda co najmniej ciekawie.

Obecnie usilnie staram się skontaktować z graczami z Japonii i Niemiec. W tym ostatnim kraju doczekali się nawet swojego własnego konwentu **Cthulhu**owego, rozgrywanego w starym zamku. Kiedy tylko zdobędę nowe informacje, nie omieszkać się nimi z Wami podzielić.

Wydaje mi się, że mimo wszystko nie wypadamy najgorzej na tle innych krajów, choć przydałby się nam podręcznik opisujący Polskę w realiach **Cthulhu** oraz możliwość zakupu (bez potrzeby czekania miesiącami) oryginalnych podręczników, które z tych lub innych przyczyn nie doczekają się rodzimej edycji.

Olbrzymie podziękowania dla **Alejandro Ramosa** i **Davide Mana**, bez pomocy których ten tekst nigdy by nie powstał. Specjalne podziękowania dla Miłosza za zmuszenie mnie do pracy i zamówienie tekstu.

Janek Sielicki, Marcin Baryłka

DALEJ SĄ TYLKO SMOKI

Nielicencjonowany tekst do WFRP

Gdy świat był jeszcze młody, one już należały do najstarszych stworzeń. W późniejszych latach, bezmyślnie tępione, zostały przez ludzi skazane na wymarcie i życie w ukryciu. Smoki. By przetrwać, musiały zmienić zwyczaje, zerwać więzi, które niegdyś łączyły je z młodszymi rasami – elfami i ludźmi. Ci także, zalewani kolejnymi hordami Chaosu, żyjąc krótko i gwałtownie, zapomnieli o smokach, a przynajmniej zepchnęli je na margines swego życia, do legend i opowieści. Ogień smoków powoli wygasa, coraz dłużej śpią ukrytych jaskiniach, coraz rzadziej pojawiają się na niebie Starego Świata. Ale czasem się budzą... I właśnie o tym chcemy Wam opowiedzieć.

Wyobraźcie sobie, że śpicie pod ziemią setki, może tysiące lat – i jesteście świadomi upływającego czasu. Po przebudzeniu (spowodowanym różnymi czynnikami, np. ruchami tektonicznymi, wtargnięciem do jaskini intruza, wybudowaniem w pobliżu miasteczka) smok, mimo szarpiącego wnętrzości głodu, pozostaje jakiś czas w jaskini. Jest ostrożny, inaczej szybko zginie. Jako doświadczony jubiler/mędrzec/znawca dzieł sztuki zdaje sobie sprawę, ile jest wart (dla magów jako składniki czarów, dla wojowników jako trofeum, dla krasnoludów jako obiekt zemsty – pamiętacie „Granicę możliwości”?). Zanim wyjdzie na powierzchnię, zbierze trochę informacji o tym, co wydarzyło się, gdy spał – a zwłaszcza, co teraz dzieje się tam, na górze...

JAK SMOK ZDOBYWA INFORMACJE?

Najbardziej ryzykownym sposobem jest oczywiście krótka wycieczka poza jaskinię, pochwylenie „języka” i przemocą albo obietnicą sowitej zapłaty wydobyć z niego potrzebnych informacji. Niektóre smoki potrafią za pomocą spojrzenia całkowicie opętać i zauroczyć ofiarę. Ryzyko jest jednak duże. Po pierwsze, ktoś może gada zauważyć. Po drugie, pochwycony informator

może niewiele wiedzieć – chłop żyjący całe życie w jednej wsi ma blade pojęcie (jeśli w ogóle jakiegokolwiek) o tym, co dzieje się na świecie (przez świat rozumiejąc okolicę dalszą od najbliższego targu).

W związku z tym, większość smoków, czując zbliżającą się porę ponownej hibernacji, robi co może, by nie obudzić się z niej „z łapą w nocniku” (na przykład pod centralnym placem postawionego tymczasem sporego miasteczka). Sposoby są różne, my podajemy kilka najczęściej stosowanych.

Jeśli smok zajął jaskinię w jakiejś odludnej okolicy (głęboko w górach, w sercu puszczy, nawet pod dnem jeziora) ma zwykle do dyspozycji jakąś rasę służebną. Najpopularniejsi są reptillioni, którzy mogą nawet czcić gada jak boga (i przez to są dużo bardziej niebezpieczni, gdy ktoś mu zagraża). Może to być też krąg druidów albo nawet gobliny, nieświadome komu naprawdę służą. Słudzy tacy z pokolenia na pokolenie przekazują sobie misję opieki nad jaszczurem, a gdy smok się budzi, informują go o wszystkim, co wydarzyło się od czasu zaśnięcia. Jeśli chce większej ilości szczegółów, słudzy rozchodzą się po świecie i zbierają informacje.

Niewykluczone, że drużyna zostanie w jakiejś karczmie zagadnięta przez zakapturzoną, posyknąjącą postać (tudzież całkiem jawnego druida), która po zwyczajowym „Czy mogę się przysiąść?”, zamiast zaoferować zadanie, zaczyna wypytywać o rzeczy zgoła oczywiste dla postaci graczy. (“Imperium? Jakie imperium? Sigmar? – nigdy o nim nie słyszałem, jestem z daleka” itp.) Możliwe też, iż drużyna zostanie schwytna przez bandę zielonoskórych, którzy zamiast pytać, zaczną ją przypiekać na wolnym ogniu i dopiero wtedy zadawać pytania – biorąc pod uwagę inteligencję gobosów, może to trwać długo i być bolesne dla obu stron, co więcej, spowodować u smoka nieopisaną wściekłość.

A co powiecie na to, by postaci graczy były takimi „zbieraczami”? Wszak to świetne wyjaśnienie ich wędrówek!

MIEJSCE „ODPOCZYNKU”

Najlepsze znajduje się poblizu miasteczka lub zamku. Smok może zawrzcć układ z władcą twierdzy, zobowiązując go do zachowania tajemnicy, a w zamian pozwalając mu korzystać z części zgromadzonych przez siebie skarbów. Może też założyć kult czczący jego Najświętszą Łuskowatość – oczywiście, nie jawnie. Kultysty tacy mogą udawać kapłanów jakiegoś innego boga, nawet Chaosu! Czasem też gad wybiera jeden ród, wyjątkową, szczególnie zasłużoną rodzinę (np. długoletnią współpracą – zazwyczaj są to elfy), której powierza opiekę nad spokojem swego snu, obiecując w zamian pomoc w wielkiej potrzebie (przykład stanowi królowa z „Ostatniego Smoka”). I wreszcie najzradszym sposobem, stosowanym tylko przez smoczycy magów – władców żywiołów, jest nasłuchiwanie podczas snu. Wiatr, ziemia, woda podczas odpoczynku dostarczają smokowi wszelkich niezbędnych wieści. Gad budzi się od razu gotów do działania.

PRZEPRO- WADZKA

Czasem smok uznaje, że w okolicy zrobiło się zbyt ciasno (niebezpiecznie) i nadszedł czas na przeprowadzkę. Nie jest to proste, główne problemy są dwa: znalezienie odpowiedniej jaskini oraz przeniesienie całego skarbcza do nowego domu. Najpierw, za pomocą wspomnianych sług, gad szuka nowego miejsca, potem zaś przystosowuje je do swoich potrzeb.

Co powiecie na to, by drużyna (może) nieświadomie szukała odpowiedniej jaskini, myśląc, że uczestniczy w „ekspedycji naukowej”? Niewykluczone, iż spotka też górnik (najlepiej krasnoluda), który na czyjeś polecenie kopał niedawno ogromne korytarze, ale nie natrafił przy tym na żadne klejnoty ani cenne minerały.

Jeśli w drużynie jest ktoś biegły w zastawianiu pułapek, może dostać propozycję pracy (baaardzo dobrze płatnej i wymagającej olbrzymiej dyskrecji), polegającej na zakładaniu w nowej jaskini

rozmaitych „niespodzianek”. Wielce też prawdopodobne, że smok będzie chciał się pozbyć później takiego świadka...

W pewnych okolicach opowiada się też przy kufelku o tajemniczych „czarnych wozach”, pędzących przez noc w nieznanym kierunku. Na nich właśnie smok transportuje swój dobytek...

Czasem jednak smoka opuszcza cierpliwość. Kiedy nie jest pewien, co stało się z częścią jego własności, zamiast spokojnie czekać i dalej realizować plany, wypada z jaskini, zionąc ogniem oraz wściekle rycząc. Zaczyna szerzyć śmierć i zniszczenie. Dzieje się tak zwykle ze smokami szczególnie chciwymi lub nadmiernie przywiązanych do swoich skarbów. Gdy gad już trochę ochłonie, szybko zmienia miejsce zamieszkania (jeśli zdąży – wieści o wielkich jaszczurach rozchodzą się dość szybko), a potem rozpoczyna poszukiwania zagubionych skarbów...

Robi to poprzez sługi, rzadziej osobiście (tylko wtedy, kiedy skradziony przedmiot był nadzwyczajnej wartości – na przykład Smaug z „Hobbita”).

A co, jeśli zaginiony, dajmy na to, pierścień trafi w ręce drużyny? Gad albo zaatakuje bezpośrednio, albo postara się dotrzeć do reszty skarbu. Spróbujecie drużynę postraszyć (karczma, gdzie awanturnicy spędzili ostatnią noc, stanie w płomieniach; bank, gdzie złożyli majątek, ogłosi upadłość itp.)

– jeżeli to nie skutkuje, wysyła szpiega (najlepiej, żeby był nim któryś z graczy).

Jest jeszcze jeden, najciekawszy chyba, sposób, w jaki smoki ukrywają się przed światem – mianowicie...

...BŁĘDNA INFORMACJA

Wiadomo powszechnie, iż większość mędrców oraz doświadczeni wojownicy szukają wiadomości o swym przeciwniku w rozmaitych księgach, manuskryptach itp. Smok (lub jego słudzy) przed zaśnięciem przygotowuje kilka takich „fałszywych tropów” wiodących donikąd – albo w śmiertelne pułapki. Zresztą i tak większość dostępnych



Jarosław Musiał

informacji o smokach to budy tworzone przez minstrelki i niekompetentnych badaczy, zawierające głównie nic nie wartę domysły i przypuszczenia. Prawdę znają tylko fachowcy: smokobójcy. Nie mówimy tu o krasnoludzkich desperatach, ale o wojownikach i magach, którzy niemal zawodowo poświęcają się tępieniu smoków. Zabójcy smoków to temat zbyt obszerny, by pomieścić go w tej pracy – ale z pewnością jeszcze do niego wrócimy.

Wspomnieliśmy, że za dawnych dni smoki chętnie współpracowały z elfami i ludźmi, wiele bitew przeciw Chaosowi zostało wygranych dzięki pomocy potężnych gadów. Tylko krasnoludy nienawidzą wszystkich smoków. Jako wspaniali rzemieślnicy, biegli w obróbce złota i klejnotów, są po prostu skazani na wielkie zainteresowanie ze strony owych istot. Większość smoczycich skarbów została zrabowana z krasnoludzkich twierdz... Wystarczy wspomnieć Grauga Straszliwego (zwanego też zabójcą krasnoludów), który zdobył Karak Azgal i latami terroryzował Bretonię – póki nie padł pod ciosami khazada Skalfa Zabójcy Smoków, przyszłego pana warowni.

SMOCZE SKARBY

Często zdarza się, że po pokonaniu smoka (przez bohaterów), do jego skarbcza rości sobie prawa rodzina lub potomkowie osób, którym smok zabrał kiedyś majątek.

Czasem też, zbierając informacje o otaczającym go świecie, smok dowiaduje się o jakimś skarbie i nagle postanawia go zdobyć. Zazwyczaj wynajmuje do tego przeróżnych śmiałków i awanturników (czytaj: drużynę), a gdy ci wykonają zlecenie – usuwa ich, zostawia, rzadziej wynagradza (jaki ma sens pozbywanie się części klejnotów dla następnego, nawet większego kamienia?).

Tylko jedno jest w stanie skłonić smoki do rezygnacji z całego złota świata, a nawet do poświęcenia własnego życia. Potomstwo... Jajo to dla wielkiego gada najcenniejszy ze skarbów i jeśli zostanie mu odebrane, skutki tego czynu mogą być trudne

do przewidzenia – smok zrobi wszystko, by je odzyskać. Od wściekłego smoka poszukującego potomstwa, gorsza jest tylko wściekła smoczycza...

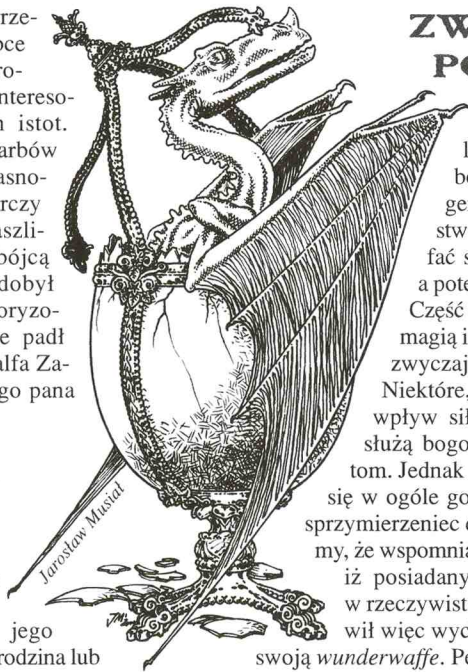
Teraz mały pomysł na emocjonującą przygodę: wyobraźcie sobie, że drużyna zostaje najęta przez tajemniczą postać do wykradzenia drogiego kamienia z zamku pewnego barona – („klejnotem” jest oczywiście smocze jajo). Gdy po uniknięciu setek pułapek śmiałkowie zdobędą już „kamień”, smoczątko zacznie się wykluwać, a w pobliżu zjawia się rozgniewana matka...

O jednym zawsze trzeba pamiętać:

SMOK NIE JEST ZWYKŁYM POTWOREM

choć prostaczkowo mylą go z dżabbersmokiem albo bazyliszkiem. To inteligentne, przebiegłe i potężne stworzenie, które potrafi wycofać się z walki, by zebrać siły, a potem zniecka zaatakować... Część tych stworów posługuje się magią i potrafi rzucać zaklęcia (zazwyczaj iluzje i magię żywiołów). Niektóre, niestety, dostały się pod wpływ sił ciemności i zmutowane, służą bogom Chaosu lub nekromantom. Jednak „oswojony” smok (o ile da się w ogóle go oswoić), to bardzo cenny sprzymierzeniec dla każdego władcy: założmy, że posiadany wcześniej baron odkrył, iż posiadany przez niego klejnot jest w rzeczywistości jajem smoka. Postanowił więc wychować stwora i uczynić go swoją *wunderwaffe*. Pewne, że w pobliżu takiego skarbu (bądź co bądź, nie każdy może sobie pozwolić na żywego smoka) znacznie się kręci mnóstwo podejrzanych indywiduali. Zaczyna się próby porwania i zamachy (pamiętacie smoka Milusia z Kajka i Kokosza?). A co się stanie, gdy taki smok jakimś cudem dożyje wieku dojrzałego, dorośnie i stwierdzi, że chce się usamodzielnic? Potężna istota ze spaczoną psychiką (na skutek długotrwałej i zapewne okrutnej tresury) może nieźle namieszać. Jeśli w dodatku przejdzie na stronę Chaosu i zmutuje, to naprawdę przestanie być wesoło.

Smoków coraz mniej, ale stają się coraz sprytniejsze i potężniejsze. Przetrwacć wszak mogą tylko najchytrzejsze...



JAK WYMYŚLIĆ SMOKA?

(czyli kilka rzutów dla kosterów)

I. TYP SMOKA (K10)

- 1-7. Klasyczny
8. Chaos (k4 głowy, k3 ogony)
9. Nieumarły, szkielet
10. Nieumarły, zombie

II. KOLOR ŁUSEK (K6)

1. Zielony
2. Czerwony
3. Niebieski
4. Biały
5. Czarny
6. Rzuć 2 razy

III. WZÓR ŁUSEK (K6)

1. Ciemny na górze, jasny na dole
2. Jasny na górze, ciemny na dole
3. Jednolity kolor
4. Pasy
5. Cętki
6. Rysunek (np. trupie głowy)

IV. OZDOBNIKI GŁOWY (K20)

1. Pojedynczy róg na nosie
2. Podwójny róg na nosie
3. Potrójny róg na nosie
4. Pojedynczy róg na czole
5. Para zakrzywionych rogów po bokach głowy
6. Para prostych rogów po bokach głowy
8. Proste rogi skierowane do przodu
9. Krótkie, wystające kły (jak u dzika)
10. Długie, wystające kły (jak u słonia)
11. Wystające kły
12. Jak wyżej, ale kilka zestawów różnej długości
13. Łuzne płyty skórne
14. Płaszcz jak u kobry
15. Drobne kolce przypominające grzywe
16. Guzy kostne
17. Rozkładane „pletwy”
18. Rzuć dwa razy
19. Rzuć trzy razy
20. Rzuć cztery razy

VI. OZDOBNIKI PLECÓW (K6)

1. Pojedynczy rząd kołców
2. Podwójny rząd kołców
3. J.w., ale połączone błoną
4. Kościste guzy
5. Płytki kostne jak u stegozaura
6. Gładki

VII. OGON (K8)

1. Klasyczny, ostro zakończony
2. Cienki, biczowaty
3. Muskularny, krótki
4. Zakończony kościstą maczugą
5. Zakończony zestawem kołców
6. Boczenie spłaszczony
7. Rybia płetwa
8. Rzuć dwa razy

VIII. UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE (2K8)

2. Regeneracja jak troll
3. Potężny mag
4. Hipnotyzujące spojrzenie
5. Petryfikujące spojrzenie
6. Odporność na magię
7. Odporność na niemagiczną broń
8. Telepata
9. Przemiana w inną istotę
 1. człowiek
 2. elf
 3. koń
 4. wąż
 5. halfling
 6. Rzuć dwa razy
10. Dodatkowy oddech
11. Kule ognie
12. Błyskawica
13. Stożek zimna
14. Kwas
15. Gaz trujący
16. Gaz usypiający

IX. SŁABOŚCI (K8)

1. brak skrzydeł (np. porwane)
2. brak końcówki ogona (-1A)
3. ślepy
4. głuchy
5. brak kończyny
6. brak pancerza (k8)
 1. na głowie
 2. na tułowi
 3. na ogonie
 - 4-5. przednie łapy
 - 6-7. tylne łapy
 8. brzuch
7. Szczególna wrażliwość (k4)
 1. na magię
 2. broń strzelecka
 3. broń magiczna
 4. jeden z żywiołów

8. Fobie (k8)

1. inne smoki
2. magowie
3. rycerze
4. kapłani
5. wybrana rasa
6. chaos
7. małe zwierzęta
8. rzuć dwa razy

X. UMIEJSCOWIENIE JASKINI (K8)

1. W górach, łatwo dostępna
2. W górach, trudno dostępna
3. W sercu puszczy
4. Brzeg morski (klif)
5. Pod dnem jeziora
6. Pod miasteczkiem/wioską
7. Pod zamkiem
8. Pod dużym miastem (np. Nuln)

XI. SŁUŻĄCY (K6)

1. brak
2. Rasa (reptilioni, gobliny)
3. rasa –kultyści
4. kultyści
5. wybrany ród opiekunów
6. wioska lub miasteczko

XII. TYP SKARBU (K6)

1. Złoto i klejnoty
2. magiczne przedmioty
3. księgi i pergaminy (czyt.: informacje)
4. dzieła sztuki
5. brak
6. Rzuć dwa razy, jeśli znowu wypadło 6, skarbem jest jajo.

XIII. CEL SMOKA (K10)

1. zebranie informacji
2. odzyskanie skradzionego skarbu
3. zyskanie nowego skarbu
4. zemsta
5. pomoc młodszemu rasom
6. przeprowadzka
7. znalezienie nowego „domu”
8. pomoc innemu smokowi
9. odzyskanie jaja
10. wycieczka „krajoznacza”

Andrzej Śwędrzyński

NIEPRZYJEMNE PRZEBUDZENIE ZIEMI

Nieoficjalny materiał do gry Earthdawn

Czy moglibyśmy poranek budzący nas promieniem słońca na policzku, śpiewem ptaków i zapachem świeżo upieczonego chleba nazwać mrocznym? Czy widok bohaterów o nieskazitelnym sumieniu, posługujących się niezwykłymi i wprawiającymi w zachwyt zdolnościami może budzić grozę lub niepewność w naszych sercach? A przecież świat gry **Earthdawn**, która to nazwa oznacza nic innego jak „przebudzenie” lub „świt” ziemi, jest pełen scen opisanych powyżej, pełen nadziei na lepsze jutro i sukcesów nie pozwalających wątpić w świetlaną przyszłość. Ale czy rzeczywiście można być pewnym i spać spokojnie, będąc mieszkańcem Barsawii? Na początek przypomnijmy sobie pewną prastarą legendę...

„Dawno, dawno temu Dawcy Imion na świecie całym wszelakimi plagami i chorobami nękani byli, a wiatr niósł ze sobą jedynie lament kobiet ogromem cierpień spowodowany. Dwanaście Pasji, swych podopiecznych nieszczęście widząc, postanowiło Śmierć uwięzić, aby ból Barsawii mieszkańców złagodzić. Podstępem sprowadziło więc Śmierć w miejsce od jej imienia Morzem Śmierci dziś zwane, i pod płaszczem ognia zamknęli, aby istoty dobre od jej wpływu uchronić. Śmierć jednak do końca pokonana nie została, gdyż z każdą krwi kroplą na ziemi barsawiańskiej przelaną, swą potęgę zwiększa, a kiedy na siłę zbyt mocno przybierze, jarzmo przez Pasje narzucone zrzuci i swą krwawą naleźność, przez tysiąclecia narosłą, zbierze...”.

Któż przysięgnie, że opisana powyżej legenda nie jest prawdziwa, że liczba kultystów pragnących wydosłać Śmierć z jej więzienia nie rośnie z każdym dniem, razem z liczbą ofiar morderst, gwałtów i cierpień, którymi wyznawcy „Trzynastej Pasji” chcą zasłużyć na przychylność swej bogini? Być może niewiele już potrzeba, aby zniszczyć ogniste kraty broniące powrotu Śmierci do świata, a chwila tego wydarzenia nieustannie się przybliża? Jakież to poranek dla Barsawii, która została ledwo co wyzwolona od nieszczęść Pogromu, a już dowiaduje się o wiszącej nad nią, być może gorszej jeszcze niż atak Horrorów, przyszłości?

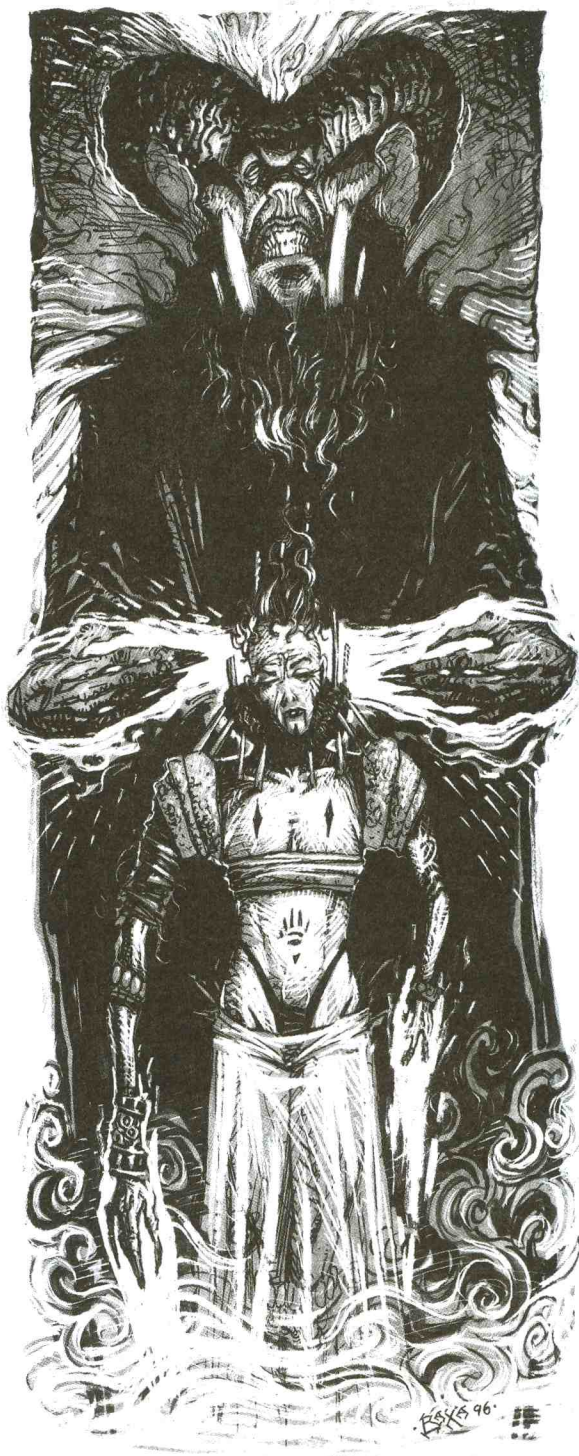
A przecież nie tylko legenda, przez wielu uważana po prostu za wymysł, spędza sen z powiek obdarzonym wyobraźnią i poczuciem odpowiedzialności za los swych braci Dawcom Imion. Odkryta na nowo Barsawia nie przypomina już tej pięknej krainy sprzed Pogromu, cieszącej się wspaniałym życiem – Zatruty Las, Pustkowiec, Krwawa Puszcza czy wreszcie położone na niegdyś najbardziej żyznych terenach prowincji Złoziemie świadczą o tym, że trudno będzie odnaleźć się jej mieszkańcom i żyć w nowym świecie, jakże innym od tego, który zostawili przed wiekami uciekając przed potworami. Jednak najbardziej przerażające w tym wszystkim nie jest samo istnienie splugawionych ziem, lecz odkryty niedawno przez głosicieli Jaspree straszliwy i budzący grozę fakt, iż te zniszczone tereny powiększają się i pochłaniają sąsiednie obszary, które przetrwały inwazję Horrorów w dobrym stanie. Co więcej mimo usilnych badań i poszukiwań nikt nie potrafi znaleźć lekarstwa na taki stan rzeczy, a Złoziemie niedaleko jest już od jednego z najstarszych i najpiękniejszych miast Barsawii – Travaru. Jeśli szybko owemu rozszerzaniu się zniszczeń nie uda się zapobiec, to kto wie, czy niedługo cieszące się życiem tereny zostaną odizolowane od siebie morzem plugastwa, a zadaniem bohaterów nie będzie zwalczanie zła, gdyż będzie ono wówczas już zbyt potężne, a jedynie zatrzymanie go jak najdalej od osiedli Dawców Imion i utrzymywanie pomiędzy owymi osiedlami kontaktu... Czy można wywróżyć mroczniejszą przyszłość dla budzącej się do życia prowincji?

Być może tak – ktoś bowiem potrafi rozstrzygnąć czy lepsza jest śmierć poniesiona w bohaterskiej walce z Horrorami, czy znoszenie jarzma Therańskiego Imperium, którego władcy Barsawię zamierzają podbić dla jej bogactw naturalnych oraz rzeszy niewolników, z których wielu poddanych zostanie okrutnym eksperymentem przerażającej krwawej magii i poniesie straszliwą śmierć z rąk z niczym nie liczących się magów? Być może dla „odzyskania swej zbuntowanej prowincji” Theranie już gromadzą środki tak wielkie i armię tak potężną, iż nawet największa ofiarność bohaterów nie będzie w stanie ochronić Barsawii przed

rządami imperialnego terroru? A może władcy potężnej Thery zostali splugawieni przez Horror i ich działania będą zmierzać do samozniszczenia się wszystkich Dawców Imion? Jaki los spotka wówczas Barsawian?

Powyższe scenariusze przyszłości Barsawii są straszne, jednak istnieje jeszcze jeden, bardziej przerażający od wszystkich pozostałych. Najświatlejsze umysły, najpotężniejsi magowie od wieku badają sytuację i próbują poznać przyczyny stabilizacji poziomu magii w świecie, jednak nadal nie przybliżyli się ani o krok do rozwiązania. Jakże perfidnym i okrutnym byłby spisek skrzętnie przygotowany przez Horror, polegający na tym, aby najpierw dać Dawcom Imion nadzieję na normalne życie pod słońcem, powiewem wiatru we włosach i kroplami deszczu na twarzy, a następnie brutalnym tych pięknych marzeń odebraniu? A jednak Horrorzy są zdolne do tego, gdyż wywołując ponowne powolne zwiększanie się energii magicznej, zbiorą żniwo bólu, cierpienia i rezygnacji w przeciagu kilku lat większe niż to, które udało im się zdobyć przez kilka wieków Pogromu. Bowiem czy Dawcy Imion po wieku nadziei, odbudowy swych domów, przywracania do życia ziemi, byłiby w stanie powrócić do porzuconych nie tylko w dosłownym sensie, ale także w umysłach, schronów? Czy chcieliby tam wrócić? Wreszcie – czy mogliby mieć jeszcze nadzieję, że kiedyś im lub ich potomkom dane będzie z tych schronów wyjść?

Czy rzeczywiście **Earthdawn** i mroczne *fantasy* są sprzecznymi pojęciami? Na pierwszy rzut oka być może tak, ale kiedy choć troszkę tylko zagłębimy się w świat tego systemu, odnajdziemy w nim niezwykłą elastyczność i bogactwo pomysłów stanowiących podstawę do najróżniejszych przygód, również osadzonych w klimacie pustki i zniszczenia. Nastrój taki osiągnąć można na wiele sposobów – wprowadzając do kampanii jeden lub kilka z scenariuszy opowiedzianych powyżej lub umiejscowienie jej w czasie na krótko przed rozpoczęciem się Pogromu, kiedy zadaniem adeptów była ochrona kaerów i pilnowanie, aby żaden Horror nie prześlizgnął się do społeczności przygotowującej się do ucieczki pod ziemię, gdyż walka z tymi przerażającymi stworami i tak była z góry skazana na klęskę. Jeszcze raz okazuje się, że **Earthdawn** potrafi niezwykle inspirować wyobraźnię, a chociaż tło wydarzeń gry to zdecydowanie nie jest wszystko, co składa się na wyjątkowy klimat mrocznej sesji, to z pewnością jest to podstawa, punkt wyjścia do wszystkich pozostałych elementów. I tę podstawę **Earthdawn** z pewnością oferuje.



Tom Baxa

DECYZJA GŁOSICIELA

Andrzej Śwędryński

Nieoficjalny tekst do gry EARTHDAWN



biecałem ci wczoraj, że opowiem o głosicielach, którzy poświęcili się wcielaniu w życie ideałów wybranej przez siebie i ukochanej Pasji. Nie chciałbym jednakże, aby był to suchy wykład o tym, jak głosiciel powinien, a jak nie powinien żyć – dużo lepiej będzie, jeśli posłuchasz prawdziwych historii z życia Dawców Imion, których zdołałem poznać osobiście. Słuchaj więc uważnie – wszak nie raz spotkasz na swojej drodze osoby, które, podobnie jak bohaterowie moich opowieści, w pewnym momencie życia dokonały wyboru wiążącego ich z jedną z Pasji.

* * *

Kaila, kiedy tylko usłyszała, że do wioski przybyli Adepcci, natychmiast chciała pobiec do gospody, aby przysłuchać się opowieściom przybyszów, nie zapomniała jednak przedtem przygotować codziennej porcji ziół dla swojego starzejącego się dziadka. Zostawiła je przy jego fotelu, by mógł wypić, kiedy tylko się zbudzi. Potem, wykonawszy wszystkie domowe obowiązki, pobiegła do karczmy znajdującej się w centrum osady. Nie chcąc zwracać na siebie uwagi, uchyliła ostrożnie drzwi i zajrzała do środka, gdzie od razu zauważyła siedzącą przy stole w rogu izby grupę przybyszów – dwóch krasnoludów, człowieka, elfa i orka. Leżały przy nich dwie kusze, łuk, trzy miecze i dwa topory. Uwagę dziewczynki zwrócił wysoki, smukły i piękny elf, który swój wzrok na moment skierował w jej stronę – dokładnie w chwili, kiedy pojawiła się w drzwiach. Niczym urzeczona (nigdy wcześniej nie widziała nikogo z tego ludu) zaczęła zbliżać się do niego, ten jednak zachowywał się tak, jakby w ogóle nie zauważył jej przybycia. Tymczasem, w karczmie rozległy się słowa nieznanego człowieka:

– Czy jest w tej wiosce ktoś znający się na leczeniu? Ruszamy do dżungli Serwos, by upolować grasującego tam bardzo groźnego wilka. Lękamy się, że może nas nieźle poharatać. Oczywiście, zapłacimy medykowi za trud...

Kaila nie mogła uwierzyć – przecież oprócz jej dziadka w całej wiosce tylko ona znała się na

leczeniu! Od dziecka, od kiedy dziadek zaczął opowiadać jej o bohaterach i ich przygodach, pragnęła podróżować po Barsawii i pomagać Dawcom Imion w potrzebie – a teraz nadarzała się ku temu okazja!

– To ja!! – wykrzyknęła, zwracając na siebie uwagę wszystkich zgromadzonych w sali.

– Ty? – zdziwienie na twarzy człowieka przerodziło się w złośliwy uśmiech, kiedy zmierzył wzrokiem kilkunastoletnią dziewczynkę o krótkich jasnych włosach, na chłopięcą modłę ubraną w lniane spodnie i koszulę.

– A czy ty, kochanie, wiesz chociaż, co to jest wilk? – zażartował człowiek, po czym odwrócił się i ponownie spytał o lekarza.

– Odejdź, Kaila, nie oszukuj panów! – burknął ktoś za jej plecami. Kaila, której w kącikach oczu pojawiły się łzy, odwróciła się i zobaczyła, iż słowa te powiedział dobry znajomy jej i dziadka, któremu nie dawniej niż dwa miesiące temu składała złamaną rękę. Nie mogła zrozumieć, dlaczego tak niesprawiedliwie oskarża ją o kłamstwo, jednak zanim zdążyła o to spytać, z zewnątrz dobiegł rozdzierający krzyk bólu. Ci, którzy wyszli przed budynek, zauważyli młodego parobka leżącego na ziemi, obok niego zaś powiększającą się kałużę krwi. Nikt nie widział, co robić – oprócz dziewczynki. Kaila podbiegła do rannego młodzieńca. Spostrzegła, że został raniony żeleźcem siekiery, które spadło z drewnianego trzonu i wbiło się głęboko w stopę pechowca. Nie myśląc wiele, ucisnęła nogę parobka, tamując upływ krwi.

– Przynieście moją torbę! – krzyknęła. – Szybko!

Do dziewczyny podbiegł jej znajomy – ten sam, który wcześniej w gospodzie poddał w wątpliwość jej medyczne umiejętności. Podając bandaż, powiedział:

– Teraz już cię straciliśmy, Kailo. Oni cię zabiorą.

Kaila nawet nie odwróciła się w jego stronę. Jednak jej policzki zarumieniły się, a potem na przemian zaczęła szeptać do parobka uspokajające słowa:

– Wszystko będzie dobrze, wyzdrowiejesz – a potem zmówiła modlitwę do Garlen.

Wkrótce młodzieńca, obandażowanego i z unieruchomioną nogą, odniesiono do domu, krew przysypano świeżym piachem, a mieszkańcy wioski, odetchnąwszy z ulgą, powrócili do gospody. Kaila usłyszała gratulacje od naczelnika wioski oraz podziękowania od rodziny parobka – ale, tak naprawdę, z niecierpliwością czekała na reakcję przybyszów, którzy przecież musieli dostrzec, jak dzielnie i sprawnie udzieliła pomocy rannemu. Jednak nieznanymi spokojnie dokończyli posiłek, po czym udali się na spoczynek do wynajętego pokoju, nie zwracając na dziewczynkę najmniejszej uwagi. Zasmucona Kaila poszła do dziadka i opowiedziała mu o wszystkim, co wydarzyło się tego wieczora. Staruszek koniecznie chciał rzucić okiem na założony przez nią opatrunek, dlatego wkrótce razem udali się w okolice karczmy. Jednak zanim zdążyli dotrzeć na miejsce, drogę zagroził im nieznajomy jeździec, który nagle wyłonił się z ciemności. Zeskoczył z konia i krzyknął:

– Nie zbliżajcie się! Jestem Derek z Nahmaru. Panuje u nas zaraza! Potrzebujemy medyka, który ruszyłby do naszej wioski i przyrządził specyfik opisany przez naszego zielarza, zanim dopadł go mór. Proszę, nie odmawiajcie mi pomocy, bo cała moja wioska, kobiety i dzieci, wszyscy będziemy skazani na śmierć!

– Hmm... Nahmar to dwa dni drogi stąd... Jestem już za stary, aby podróżować tak daleko – z troską w głosie odezwał się dziadek Kaili.

– Ale ja nie! – szybko dodała dziewczynka. – Masz przy sobie zapiski waszego zielarza? – spytała, odwracając się w stronę Dereka.

Wtem usłyszała za plecami czyjś melodyjny i delikatny głos. Odwróciła się. Był to elf, którego dziewczynka poznała dzisiejszego wieczoru w gospodzie.

– Zaczekaj, Kailo. Jesteś naprawdę odważnym Dawcą Imion! Czyż jeszcze przed godziną nie chciałaś wyruszyć na wyprawę w towarzystwie podobnych tobie śmiałków, na poszukiwaniu przynędy i... sławy? – zakończył, akcentując wyraźnie ostatnie słowo. Widząc wahanie Kaili, kontynuował: – Oferuję ci właśnie to, o czym marzyłaś przez całe życie: wędrowkę, przygodę, chwałę bohaterki Barsawii, również bogactwo; spójrz: moja sakiewka jest pełna srebrnych monet. Czyż jest coś bardziej chwalebniejszego dla Dawcy Imion, niż życie, które właśnie możesz rozpocząć?

Zdezorientowana dziewczynka spoglądała na dostojnie i urzekająco wyglądającego w świetle gwiazd elfa, to na zmęczonego trudem długiej podróży Dereka, który w wyciągniętej w ręce trzymał zwój pergaminów i błagalnym wzrokiem

zdawał się prosić, by nie odmawiała mu pomocy, to wreszcie na swojego dziadka, patrzącego jej prosto w oczy, najwyraźniej doskonale rozumiejącego rozterkę wnuczki, lecz nie mogącego pomóc w podjęciu decyzji.

Kaila odwróciła się od nich wszystkich, zamknęła oczy. Przez całe życie była pewna, iż nie będzie miała żadnych trudności z podjęciem decyzji, co uczyni, kiedy los złoży w jej ręce taką właśnie propozycję – a jednak wahała się. Dlaczego? Co powodowało, iż oferta wieśniaka mogła konkurować z propozycją urzekającego ją swoim zachowaniem i wyglądem elfa? I nagle przypomniała sobie słowa tego ostatniego: „Oferuję ci to, o czym marzyłaś przez całe życie”.

„Ale o czym ja marzyłam? Przecież nie o sławie, pieniądzach, ryzyku. Chciałam pomagać innym Dawcom Imion!”.

Niemalże wykrzykując tę myśl, chwyciła i rozchyliła pergaminy trzymane przez jeźdźca. Nie odwracając od nich wzroku, powiedziała:

– Dziękuję za twoją ofertę, dostojny podróżniku, ale kilkudziesięciu ludzi może zginąć i potrzebują właśnie mojej pomocy. W tej chwili sądzę, że walka z dzikim zwierzęciem może zaczekać.

Zwróciła się w stronę opiekuna.

– Dziadku, czy wiesz, co to za roślina? – szepnęła.

– Tak, kochanie, zbieraliśmy i suszyliśmy ją w ubiegłym roku – z uśmiechem na ustach mruknął starzec, obejmując wnuczkę. Elf odszedł...

* * *

Pytasz, co dalej działo się z Kailą? Została głosicielką Garlen – jedną z najbardziej oddanych swoim ideałom w całej Barsawii. Zastanawiasz się, co by się stało, gdyby jednak przyjęła ofertę elfa, czy nie byłaby wówczas bardziej szczęśliwa? Cóż, nikt z nas nie wie, co stałoby się, gdybyśmy postąpili inaczej, dokonali odmiennego wyboru w tym lub innym momencie naszego życia – a przecież dokonujemy ich codziennie tak wiele! Myślę jednakże, że Kaila była głosicielką Garlen jeszcze zanim sobie to uświadomiła. Dlatego wolała ratować obcych ludzi przed zarazą, niż szukać sławy w szerokim świecie. Tylko decyzje i czyny Dawców Imion, a nie deklaracje i słowa, świadczą o tym, kim są naprawdę, dlatego też prawdziwego głosiciela rozpoznasz nie po tym, co wszem i wobec oznajmia, lecz po tym, jak postępuje i jakich wyborów dokonuje. Zresztą – prawda ta dotyczy nie tylko głosicieli i radzę ci zapamiętać ją sobie na całe życie...

Michał Studniarek

CAERN

Nielicencjonowany scenariusz do „Wilkołaka: Apokalipsy”.

Scenariusz ten opracowany jest dla niewielkiej grupy (4-5 graczy) w randze Fostera lub Starszego. Można poprowadzić go jako element dłuższej kampanii bądź pojedynczą, osobną przygodę, na potrzeby której każdy z graczy tworzy nowego bohatera. Doskonale nadaje się do poprowadzenia na konwencie jako „jednostrzałówka” (w tym miejscu chciałbym bardzo podziękować wszystkim, którzy testowali ten scenariusz na Krakonie).

MYŚL PRZEWODNIA

Głównym motywem tej opowieści jest iluzja i wszelkie „okazje”, jakie napotykamy w swoim życiu. Garou stają przed wielką szansą, dzięki której mogą znacznie podnieść swoją pozycję wśród współplemieńców. Tak naprawdę, jest to pułapka zastawiona przez Żmija. Aby jej uniknąć, wilkołaki powinny porozumieć się między sobą, a wtedy, dzięki płynącej z jedności sile, uda im się uniknąć zagrożenia, a także, być może, pozyskać sprzymierzeńców w świecie duchów. Czy uda im się tego dokonać, gdy kuszą olbrzymie zaszczyty?

Opowieść ta zawiera wiele symboliki, która może podczas rozgrywki naprowadzić graczy na właściwy trop lub ich oszukać. Jeśli Narrator uzna to za stosowne, może pozmieniać część symboli tak, by pasowały do postaci – niektóre z nich mogą być zrozumiałe tylko dla konkretnej osoby lub watahy.

PLAN ŻMIJA

Znając dążenie garou do odnajdywania jak największej liczby caernów, Żmij uknuł podstępny plan. Działając poprzez swoje duchy oraz duchy nieświadome tego, co robią, stworzył na terenie pewnego rezerwatu Indian iluzję caernu. Następnie zesłał kilku starszym wilkołakom z największych szczepów Ameryki wizje, wskazując w nich miejsce, gdzie ma się znajdować „caern”. Liczy na to, że gdy bohaterowie (im to bowiem Żmij ukazał „święte miejsce”) pojawią się tam, między wilkołakami zaczną się walki o prymat w „caernie” i podział funkcji, a że garou pochodzą z różnych

szczepów i plemion, może dojść do wybuchu wojny. Jeśli nawet uda im się osiągnąć porozumienie, to podczas uroczystego otwarcia „caernu” iluzja prysnie, a garou najedzą się wstydu wobec starszyny. Wprowadzi to dodatkowe zamieszanie w wilkołaczej społeczności.

BOHATEROWIE

Jak już wspomniałem, bohaterowie pochodzą z różnych szczepów i plemion. Każdy z nich powinien się dowiedzieć o istnieniu „caernu” w inny sposób. Wszyscy powinni jednak dostrzec kilka znaków charakterystycznych, po których będą w stanie odnaleźć drogę na jawie. Wendigo, Uktena i Patrzyący w Gwiazdy mogą mieć wizje o nowym mistycznym miejscu (np. będą śnić o wielkiej, oświetlonej polanie, na której „jagnię lega obok wilka”). Przedstawiciele bardziej cywilizowanych plemion mogą trafić tam zupełnie przypadkowo (a przynajmniej niech im się tak wydaje), np. nocując przejazdem w pobliskim motelu albo zatrzymując się na wypoczynek w ośrodku. Wreszcie któryś z bohaterów (najpewniej Dziecię Gai lub Wendigo) może wpaść w odwiedziny do znajomych mieszkających w rezerwacie. Jeśli postacie wybiorą się na spacer po niedalekim rezerwacie, przypadkowo trafią na ową tajemniczą polanę.

Jeśli uznasz, że postacie graczy są zbyt jednolite i zbyt szybko dojdzie między nimi do porozumienia, możesz wprowadzić dwóch BN-ów. Jeden z nich to Wendigo z zamieszkującego rezerwat plemienia, który chce, by świętym miejscem zawiadywali jego pobratymcy. Drugi to Władca Cieni, który będzie siał niezgodę wśród bohaterów, aby wygrać caern dla swojego plemienia. Owi bohaterowie nie są konieczni do rozegrania tej opowieści: jeśli wśród graczy pojawi się jakiś Wendigo lub Władca Cieni, owi BNi nie muszą być wprowadzani. Gdyby jednak okazało się, że są niezbędni, może warto podsunąć taką postać komuś do odegrania; w ten sposób unikniesz pomyłek związanych z zapamiętywaniem łągarstw wymyślanych przez dwie różne postacie. Jeśli chcesz wprowadzić dodatkowy konflikt, możesz uczynić jednego z nich dającym znajomym (bądź wrogiem) któregoś z bohaterów.

MIĘSCIE AKCJI

Rezerwat leży na północy Stanów Zjednoczonych, w stanie Minnesota. Niedaleko (tj. około mili od niego) znajduje się niewielki camping, gdzie można przyjechać na odpoczynek.

Sam rezerwat Indian to kilkanaście domów zbudowanych z drewnianych bali i tanich prefabrykatów, sklep spożywczo-przemysłowy, bar stanowiący centrum lokalnego życia towarzyskiego i poczta. Rezerwat podlega szeryfowi z pobliskiego miasteczka, który pełni funkcję podagenta (agentem ds. Indian na obszarze danego stanu jest specjalne biuro przy urzędzie gubernatora).

Widać, że niezbyt opiekuje się on podlegającymi jego opiece ludźmi: stara farba łuszczy się płatami ze ścian, wśród domów walają się śmieci, na wpół zardzewiałe pralki, telewizory, wraki samochodów. Równie przygnębiające wrażenie sprawia to miejsce w Penumbrze. W porównaniu ze swymi przodkami, mieszkańcy rezerwatu są słabsi i bardziej zrezygnowani, choć jeśli im się dokładnie przyjrzeć, to w ich oczach można jeszcze dostrzec błysk dawnej dumy. Na teren rezerwatu, poza uprawnionymi osobami, biali nie mają wstępu (do uprawnionych należy szeryf, jego zastępcy, pogotowie i straż pożarna oraz ci, którzy otrzymali pisemne zaproszenie od kogoś z mieszkańców). Większość żyjących tam Indian zarabia, produkując pamiątki dla turystów i tańcząc stare tańce w specjalnie opracowanej wersji (aby nie zdradzać bladym twarzom wszystkich tajemnic). Pamiątki sprzedawane są w kiosku ośrodka turystycznego położonego niedaleko osady, tańce zaś odprawia się na specjalnej, niewysokiej scenie.

Ośrodek turystyczny składa się z kilkunastu bungalowów zbudowanych w stylu „indiańskim” (są dwu-, trzy- i czteroosobowe), wspomnianego wyżej kiosku z pamiątkami oraz budynku administracji. Bungalowy wyposażone są w lodówki, kolorową TV i łazienki. Oprócz tego jest również pole namiotowe na ok. 20 namiotów i przyczep

campingowych. Znajduje się tam także – *last but not least* – scena, na której raz na tydzień odbywają się pokazy. Główne zajęcia przybywających tam osób to (poza leniuchowaniem) łowienie pstrągów w wypływającym z indiańskiego terytorium górskim potoku i piesze wycieczki do niedalekiego rezerwatu przyrody. Sezon rozpoczyna się w maju i trwa do września (przygoda rozgrywa się w kwietniu, gdy ceny są niskie, a turystów niewiele).

Z ziemią Indian sąsiaduje niewielki rezerwat przyrody. Kiedyś był częścią ich terytorium, ale ze względu na piękne krajobrazy oraz gorące źródła został wykupiony na początku stulecia i zamieniony na park narodowy. Ma tam swoje teryny łowieckie kilka chronionych gatunków zwierząt (m. in. jeleń, orzeł), rosną tam też rzadkie rośliny. Atrakcją turystyczną stał się dopiero

w połowie lat sześćdziesiątych, wraz z głośnym przez hipisów hasłem powrotu do natury. Przez jego teren biegnie specjalnie oznakowany szlak, wiodący od drogi niedaleko ośrodka do urwiska z malowniczym wodospadem i jeziorem, a stamtąd wzdłuż malowniczych skałek i lasów aż do miasteczka Cudge Rock, które również większość dochodów czerpie z turystyki. Reszta obszaru parku jest objęta zakazem wstępu i pozostaje pod nadzorem trzyosobowego patrolu służby leśnej z Cudge Rock. Obecnie, aby ścią-

gnąć większą liczbę turystów, planuje się wytyczenie drugiego szlaku oraz zorganizowanie spływów kajakowych po burzliwym górskim potoku dla miłośników sportów ekstremalnych.

Kiedy garu wybierze się na przechadzkę po lesie, wkroczy na krętą ścieżkę, symbolizującą przejście ze świata zewnętrznego – świata ludzi – w świat natury, poświęcony Gai i jej duchom. Niebawem zamkną się nad nim korony drzew; wokół panuje niezwykła cisza, zakłócana niekiedy jedynie odgłosami ptaków, szumem wiatru w gałęziach czy trzaskiem gałązki. Las rozciągający się wśród gór jest rezerwatem starych sosen, majestatycznie wznoszących się na skalistych zboczach. Stąpając wśród wielkich pni, nawet najbardziej zmartwie- ni bądź znużeni walką mogą poczuć czuły dotyk



Tomasz Łaz

Gai. Majestat przyrody skłania do refleksji; co bardziej wrażliwe jednostki mogą zamyślić się do tego stopnia, że nie zauważą nawet, kiedy zbczyły z uczęszczanego szlaku. Jeśli wędrujący ścieżkami garou dobrze rozejrzy się dookoła, być może dostrzeże jakieś zwierzę: wiewiórkę, borsuka, żuka gnojarka, kołującego wysoko w powietrzu sokoła lub nawet swoje zwierzę totemowe. Ich pojawienie się zwiastuje dotarcie do miejsca, skąd niedaleko do „caernu”. Jeśli bohater odpowiednio to zinterpretuje i pójdzie za zwierzęciem, trafi na polanę – do serca lasu.

POLANA

Przygotowane przez Żmija miejsce jest niewielką, oddaloną od głównego szlaku i skąpaną w słońcu polaną, ze wszystkich stron otoczoną dużymi świerkami. Od drogi przed oczami ciekawskich osłaniają ją dodatkowo gęste krzaki, przez które nie sposób się przedrzeć bez paru zadrapań. Po korze drzew spływa wonna, podobna do miodu żywica, symbolizująca łąy Gai. Jeśli ktoś poszpera w krzakach, znajdzie trochę kości rozmaitych zwierząt. To matecznik, miejsce, gdzie zwierzęta przychodzą rodzić lub umierać w spokoju, miejsce, gdzie nigdy nie może dojść do walki. Tutaj również leczą swoje rany; goją się one zresztą nadzwyczaj szybko; być może jeden gracz lub cała grupa będą świadkiem (świadkami), jak na polanę przyjdzie młody żbik ze zranioną łapą i położy się pod jednym z drzew. Po pewnym czasie wstanie i odejdzie zupełnie wyleczony. Do bohaterów będzie odnosić się z ufnością, traktując ich jako istoty, które również przyszy korzystać z dobrodziejstw matecznika. Nie jest to jednak jedyny element starannie przygotowanej przez Żmija iluzji.

Po czym garou mogą poznać, że to caern?

Przede wszystkim, przebywające tam osoby czują się dobrze i „wyjątkowo”. Gdy bohaterowie przysną na miękkim mchu wśród pachnącej trawy, będą mieć wspaniałe sny, a obudzą się rześcy i wypoczęci. Wszystkie złe myśli zdają się zniknąć, a spory rozwiązywać same. Postacie powinny odnieść wrażenie, że oto znalazły swoje miejsce w życiu i nie muszą już dowodzić komukolwiek swej odwagi, sprytu czy mądrości. Być może w pewnym momencie pojawią się zwierzęta w jakiś sposób bliskie i znane plemieniu konkretnego gracza (jeleni dla Fianna, wilk lub wiewiórka dla Pomiotu, kruk dla Władców Cienia, sokół dla Srebrnych Kłów itd.). Mogą one przemknąć przez polanę lub pozostać na niej przez jakiś czas, czerpiąc życiodajną energię. Na polanie działają również

wszystkie dary i rytuały związane z caernem (z *Otwarcie Księżycowego Mostu* włącznie – patrz statystyka caernu).

WYPRAWA PO KAMIEŃ DROGI

Ten potężny fetysz jest niezbędny do otwarcia caernu i uczynienia z niego prawdziwego miejsca mocy. Jeśli garou przekonają się, że polana stanowi święte miejsce, odnalezienie jego Kamienia Drogi stanie się kwestią podstawową. Gdy bohaterowie wyruszą w Daleką Umbrę po krętych i niebezpiecznych Księżycowych Ścieżkach, odnajdą go bez większych problemów (dokładny rodzaj misji pozostawiam Narratorowi; z jednej strony powinien on pasować do charakteru udających się na wyprawę garou, z drugiej nosić znamiona wielkiej, epickiej wyprawy). Jej kulminacyjnym punktem będzie pokonanie jakiegoś średnio mocnego strażnika (chwilowo opętanego przez Żmija ducha), zdobycie Kamienia i powrót na polanę bez najmniejszych przeszkód. Taki obrót sprawy powinien wprawić naszych graczy w euforię i przekonać, że sama Gaja jest po ich stronie. Zapewne w tym momencie co bardziej podejrzliwi garou stwierdzą, że jak na wielką, epicką wyprawę wszystko poszło zbyt łatwo – i będą mieli zupełną rację. Jak można się domyślać, znaleziony kamień jest przygotowaną przez Zwodziciela iluzją, którą diabli wezmą przy próbie odprawienia rytuału *stworzenia caernu*. Na szczęście dla graczy, istnieje kilka wskazówek, które – odpowiednio wcześniej dostrzeżone – mogą zapobiec kompromitacji.

Po czym garou mogą poznać, że to NIE JEST caern?

Jak już wspomniano wyżej, graczom za łatwo przychodzi stwierdzanie, że ta polanka naprawdę jest nieodkrytym jeszcze caernem. Po kolejnej udanej próbie, potwierdzającej niezwykłość tego miejsca (a zwłaszcza za szybkim powrocie z Kamieniem Drogi) w paranoicznych umysłach graczy może (a nawet powinno) zrodzić się takie podejrzenie. Tak naprawdę caernów jest niewiele, a ich liczba stale się kurczy. Przypadkowe odnalezienie jednego z nich graniczy nieomal z cudem.

Kolejne ziarna niepokoju zostaną zasiane, jeśli ktoś porozmawia ze starymi Indianami z rezerwatu. Mogą oni bez większych przeszkód odwieźć swoje dawne dziedzictwo (mają to prawnie zagwarantowane), często bywali też na polance. W trakcie rozmowy wyjdzie na jaw, że wcześniej nie było tam tylu zwierząt, a już na pewno nie był to matecznik. Ktoś lub coś je tam zwiabiło – ale po

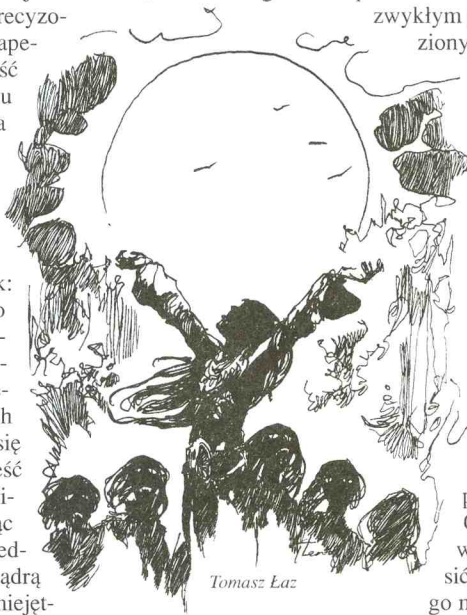
co? Co bardziej spostrzegawczy garou zauważa również, że choć wszędzie kręci się pełno turystów, którzy za nic mają sobie ustawiane przez służbę leśną tablice i wąż, gdzie chcą, polana wydaje się być nietknięta ludzką stopą. Nie ma tam nawet najmniejszego śladu bytności człowieka. Dlaczego? Czyżby w ogóle jej nie dostrzegali? Argument ten jest obosieczny: co bardziej zaślepieni bohaterowie mogą uważać, że to sama Gaja chroni swoje święte miejsce przed wszędobylskimi małpami.

Jako ostatnią deskę ratunku Narrator może wykorzystać Accolona (patrz dodatek „Rytuał Przejścia”) lub innego, starego i szanowanego choć przez jedną postać garou. Sprowadzą go tutaj wizje, które miał parę dni temu; będzie ostrzegać bohaterów, że coś jest z tym miejscem nie tak;

nie jest jednak w stanie sprecyzować, o co chodzi i będzie apelował o spokój i ostrożność (gdy spory między garou będą bardzo ostre, można go wykorzystać jako studzący zapalony „głos rozsądku”). Ostrzeżenie Accolona powinno być odpowiednio wieloznaczne i może brzmieć np. tak: „Musicie umrzeć, aby to miejsce mogło się narodzić”. Chodzi tu o zduszenie („zabicie”) swoich plemiennych, egoistycznych dążeń, aby można było się porozumieć, a także wnieść swój wkład w odkrycie mistyfikacji (np. poświęcając siebie lub jakiś cenny przedmiot bądź podrzucając mądrą myśl). Tylko od garou i umiejętnie dobranych argumentów zależy, czy zostanie wysłuchany.

Garou nie byłyby sobą, gdyby nie zająrzały również do świata „po drugiej stronie lustra”. W promieniach świecącego w Penumbrze księżycy polana prezentuje się równie okazałe, co w świecie realnym. Jak przystało na miejsce pulsuje mistyczną energią, wokół kręci się wiele duchów. Nie wszystkie jednak są zgodne z typem tego caernu – niektóre zostały tam ściągnięte przez Żmija. Jeśli miejscu temu przyjrzy się doświadczony Teurg, wnet zauważy, że wokół znajduje się trochę za dużo zmór, dzieci skazy (w zasadzie nie powinno być ich tam wcale), w powietrzu wisi zaś nastrój jakiegoś nieuchwytnego smutku, żalu czy przynębnienia.

Próby nawiązania kontaktu ze znajdującymi się tam duchami wykażą jeszcze jedną zastanawiającą cechę: wszystkie one są jakby przynębnione i działają „na zwolnionych obrotach” (jest to efekt stałego oddziaływania Żmija – na tyle delikatnego, że nie wykryje go nawet dar wyczuwania Żmija – prędzej wskaże on jedną ze zmór). Zapytane, dlaczego tak się dzieje, duchy zdziwią się i będą twierdzić, że wszystko jest w porządku. Mogą również zignorować pytanie lub nawet obrazić się na bohatera. Gdyby garou udało się pochwycić i zakląć w fetysz/talen jakiegoś ducha z tamtych okolic, powinno to udać się bez większego problemu. Niestety, po pewnym czasie bohater ze zdziwieniem stwierdzi, że fetysz bądź talen przestaje służyć zgodnie z przeznaczeniem i staje się na powrót zwykłym przedmiotem, jakby uwięziony duch gdzieś się po cichu wyniósł.



Tomasz Łaz

Aby uzyskać pewność, że to nie caern, trzeba porozmawiać z duchem chimery, który odgrywa rolę totemu. Rozmowa z nią będzie trudna, pełna wykrętów, przenośni, aluzji; do takiej rozmowy najlepiej oddelegować Patrzącego w Gwiazdy lub Milczącego Wędrowca. Jest to znakomita okazja do popisania się pomysłowością i znajomością zawitości języka zarówno przez Narratora, jak i gracza. Chimera będzie kręcić, ale w końcu uda się z niej wydusić, że została przykuta do tego miejsca – nie powie jednak, przez kogo. Jej dziwne zachowanie to kolejny dowód, że z caernem jest coś nie w porządku. Zwykle totemy są stawiane na straży caernów przez samą Gaję, więc duchy akceptują swoje zadanie w pełni, traktują je jako zaszczyt i nie mówią, że są do takiego miejsca przykute lub uwięzione. Chimery można uwolnić, odprawiając odpowiedni rytuał, lecz wtedy na garou rzucą się przebywające w Penumbrze Zmory (o ile nie zostały jeszcze wybite). Narrator może również zdecydować, że aby zerwać więzi łączące ducha ze Żmijem bohaterowie będą musieli podjąć kolejną wyprawę do Dalekiej Umby. Uwolniony duch zniknie, zaś garou, które przyczyniły się do jego oswobodzenia, w przyszłości mogą na pewno liczyć na jego pomoc.

PLAN WYDARZEŃ

Kiedy już garou dotrą na polaną, powinny się spotkać ze sobą w okolicznościach skłaniających do konfrontacji, np. Srebrny Kieł zastanie na miejscu radośnie zajądającego kanapki i rozrzucającego wokół papierki Gnatożujka, a modi Pomiotu Fenrisa spotka Czerwonego Szpona, usiłującą go pochwycić siedzącą na drzewie wiewiórkę (jeden z pomniejszych totemów Pomiotu); dojsć do jakiegoś porozumienia powinno być koniecznością; sprzyja mu zresztą atmosfera miejsca. W tym momencie garou są jak rycerze Okrągłego Stołu: każdy z nich sam jest bohaterem, ale dopiero gdy zaczną działać razem, będą w stanie dokonać prawdziwie wielkich rzeczy. Jest to również czas na uświadomienie graczom (najlepiej każdemu z osobna), co mogą zyskać, przypisując sobie odkrycie takiego caernu. Niech w bohaterach zagra ambicja: jeśli któraś z postaci zwykle przedkłada cele watahy i szczepu nad swoje, postaw jej przed oczyma wszystkie okazje, które utraciła; kuś wizją niezwykłych zaszczytów, jakich dostąpi, jeśli uda jej się wyeliminować lub zostawić na lodzie konkurencję – pozostałych garou. Niech gracze nie ufają sobie wzajemnie, a przełamanie tej nieufności niech będzie naprawdę trudne. Gdy zaczną sabotować poczynania innych lub działać na własną rękę, niech im się udaje. Nawet gdyby kości były przeciw graczom, od czegoż mała interwencja Żmija? Niech postacie brną coraz głębiej w wewnętrzne swary i dzielą włos na czworo: o to przecież chodzi Nieprzyjacielowi. Kolejne odkrycia dokonywane przez garou powinny utwierdzać ich w przekonaniu, że to rzeczywiście jest caern, i rozbudzać ich żądze sukcesu. Jednocześnie w trakcie swych poszukiwań niech natrafiają na pewne elementy, które mogą sugerować, że z caernem jest coś nie w porządku (patrz odpowiedni rozdział). Czy wezmą je pod uwagę i nabiorą podejrzeń, zależy już tylko od graczy. Wprowadzi to nowy element konfliktu: czy bardziej rozsądnym garou uda się przekonać swoich zaślepionych wizją sławy towarzyszy, że z tym miejscem jest coś nie w porządku?

Ostatecznie wilkołaki powinny dojsć do jakiegoś porozumienia i podzielić między siebie funkcje spełniane w caernie. Kolejną, równie istotną rzeczą jest, kogo zechcą zaprosić na uroczyste odprawienie rytuału *otwarcia caernu*. Zapewne każdy z garou będzie chciał pochwalić się osiągnięciem przed przyjaciółmi i rywalami ze swego szczepu. Przybędą wszyscy zaproszeni – przede wszystkim starszyzna w otoczeniu mniej znakomitych członków społeczności. Warto

w tym momencie pamiętać, że szczepy również rywalizują między sobą, a między niektórymi wciąż tlą się niewygasłe animozje, co może mieć znaczenie dla zakończenia opowieści. Jeden ze Starszych (może to być Accolon, choć ten zgodzi się dość niechętnie) zostanie poproszony o odprawienie rytuału. Przygotowana przez Żmija iluzja pryśnie w momencie położenia Kamienia Drogi, który stanie się zwykłym kamieniem. Nie będzie można otworzyć żadnego Księżycowego Mostu, a w oczach zgromadzonych miejsce to straci całą niezwykłość. Wtedy garou zrozumieją, że zostali nabrani. Przez kogo? To chyba zrozumieją sami. Aby spotkać się ze swoim krzywdzicielem, musieliby udać się do Malfeas. Być może, jeśli nie posłuchali ostrzeżeń Accolona i nie zwrócili uwagi na otrzymane wskazówki, będzie to dla nich jedyne wyjście, gdyż w szczepie ani w plemienu nie będzie już dla nich miejsca. Oczywiście, możliwe jest też ratowanie własnej skóry przez zrzucenie całej odpowiedzialności na barki innych, zwłaszcza, jeśli bohaterowie pochodzą ze szczepów niezbyt się lubiących („To on najgoręcej przekonywał nas, że to caern! Taki z niego Teurg, jak ze mnie balnetnica!”). Trudno o lepszy *casus belli*: a o to właśnie Żmijowi chodzi!

PUNKTY CHWAŁY

Jeśli prowadzisz tę opowieść jako jednostrzałową, nie musisz zwracać sobie tym głowy. Gdybyś jednak zamierzał uczynić z niej fragment kampanii, możesz przyznać każdemu z graczy po 5-7 pkt. Honoru i Mądrości (jeśli byli rozsądni i nie dali się zwieść), a także kilka pkt. Doświadczenia za dobre odgrywanie swojej postaci (zwłaszcza za rozmowę z chimera). Gdyby jednak działali dokładnie tak, jak zaplanował Żmij, należałoby zabrać im sporo Mądrości i jeszcze więcej Honoru. Zapewne każdy ze szczepów wymierzy garou osobną karę za uczynienie z nich pośmiewiska; bohaterowie będą mogli mówić o **DUŻYM** szczęście, jeśli skończy się na *Pieśni kpiny*, a nie rytuału *wygnania* czy rozszarpaniu na sztuki.

STATYSTYKA CAERNU

Poziom: 3 (Bariera 3)
Długość Księżycowego Mostu: 5000 km
Rodzaj: Zagadki (Duchy Iluzji, Cieni, Kameleona)
Totem: Chimera

Michał Bukowski i Paweł Rytka

TAJEMNICA ZEGARMISTRZA



Artkuł ten został pomyślany jako pomoc dla Mistrza Gry w chwili, gdy nie będzie miał pomysłu na krótki przerywnik między dużymi przygodami, albo będzie chciał urozmaicić swój scenariusz o dodatkowy element. Tak więc „Tajemnica mistrza...” może stać się (po odpowiednim rozbudowaniu i uszczegółowieniu) samodzielną przygodą, a bez specjalnej inwencji MG – wstawką w jego kampanii. Aby ułatwić przygotowanie rozgrywki, cały pomysł rozpisaliśmy w punktach. Informacje w nich podane są tylko sugestiami, jak sprawy mogły się potoczyć albo jak się rozpocząć...



HISTORIA ZEGARMISTRZA EGONA KULAWEGO

Zegarmistrz Egon był znany w miasteczku z tego, że robił świetne zegary. Wiele osób przyjeżdżało do niego nawet z pobliskich dużych miast, aby zakupić bądź zreperować zepsute chronometry. Znany był również samotniczy styl życia mistrza – potrafił zamykać się na całe tygodnie w stojącej na uboczu kamienicy, by tworzyć nowe dzieła. Dokonywał wcześniej w gospodzie solidnych zakupów i wywieszał ogłoszenie na drzwiach, w którym prosił, aby nikt, pod żadnym pozorem mu nie przeszkadzał. Fascynacja zegarami u zegarmistrza to normalna sprawa; nikt jednak nie wiedział, że Egon pragnął zbudować maszynę pozwalającą kontrolować przepływ czasu. Z biegiem lat chęć ta stała się tak silna, że zegarmistrz w skrytości swego przepastnego domostwa zaczął paktować z demonem o wdzięcznym imieniu D’Bluxx Bez Pieprzu. Egona fascynowała jego młodość, a jako że sam był już w latach posunięty, widmo zbliżającej się śmierci przerażało go coraz bardziej. „O, móc być tak młodym, jak kiedyś!!! Mieć w sobie tyle witalizmu, tyle werwy, tyle czasu wreszcie, by konstruować nowe zegary!!! Jakżebym tego na nowo pragnął!...” – takie to myśli



nawiedzały Egona, i one to zapewne popchnęły go do zawarcia układu z demonem. Układu – jak się okaże – dla Egona fatalnego (niestety, niektórzy na starość głupiej – przyp. red.).

Demon D’Bluxx dojrzał w układzie okazję do ustawienia spraw po swojej myśli. On też, jak Egon, był zafascynowany czasem. Ale nie zamierzał bynajmniej kogokolwiek odmładzać. Zobowiązał się dostarczyć Egonowi niezbędne materiały i podesłać jako pomocnika swego wysoce inteligentnego sługę, aby w zamian móc używać mechanizmu i czerpać satysfakcję z jego nie-naganego działania. My, oczywiście, nie jesteśmy tacy naiwni i wyczuwamy nieczyste intencje demona... Niestety – jakże inaczej na sprawę spoglądał zegarmistrz, nie mający wcześniej do czynienia z demonami i nieświadomy ich wynaturzonego (czytaj: chaotycznego-łego) charakteru.



Pakt doszedł do skutku. D’Bluxx – tak jak obiecał – przysłał swojego niewielkiego impa-pomocnika. Egon, zaopatrywany systematycznie w magiczne ingrediencje dostarczane przez impa, pograżył się w doświadczeniach. Rzygulec (bo takie imię nosił imp) popędzał go nieustannie, gdyż wiedział, że cierpliwość demonów bywa krótka, a ich gniew straszny. Po pewnym czasie zainteresował się nawet pracami i (bynajmniej nie z życzliwości dla Egona) zaczął mu pomagać przy konstrukcji zegara. Minęły dwa tygodnie i dzieło zostało ukończone. Rzygulec, który uważał w duchu, że to on właściwie skonstruował Zegar, nie zamierzał się z nikiem dzielić jego mocą. „Skoro przez dwa tygodnie D’Bluxx nie zainteresował się postępkami w pracy, to może zapomniał o pakcie i o swoim wiernym słudze” – myślał imp. W jego nikczemnym umyśle zrodził się plan zagarnięcia Zegara.

Rozpoczęły się eksperymenty. Mimo iż Egon i Rzygulec skonstruowali Zegar, nie wiedzieli, jak go obsługiwać. Egon kręcił wskazówkami tam i z powrotem, ale nie zachodziły żadne niezwykle zjawiska. Siedzieli tak we



dwóch do późnej nocy. Wreszcie zegarmistrz rozwinął derkę na strychu, gdzie pracowali przez ostatnie dni, i niesamowicie zmęczony położył się spać. Impowi już dawno podobała się lupa, której Egon używał do oglądania malutkich mechanicznych.

Zakradł się po cichu do śpiącego i wysunął mu ją zza pasa. Nie było to trudne, bo zegarmistrz spał jak kamień. Rzygullec przez chwilę bawił się lupą. Po pewnym czasie, myszkując po strychu, natknął się na Zegar. Zakreślił wskazówkami. Ku swojemu zdziwieniu dostrzegł nowe zmarszczki pojawiające się na twarzy Egona. Zabawa była przednia – po chwili z zegarmistrza została już tylko kupka prochu i staromodne okulary, które zsunęły mu się z nosa podczas snu...



OPIS STRYCHU I ZEGARA

Jak już to było wspomniane, kamienica Egona była bardzo dużą budowlą. Nie wykorzystywał jej w pełni, więc znajdowało się tu mnóstwo zamkniętych i zagraconych pokoi. Zegarmistrz sypiał w jednej komnacie, w drugiej przyrządzał i jadał posiłki, trzecią – z wiotryną – przeznaczył na sklep, a na strychu urządził swój warsztat.

Na strych (na którym będzie się toczyć akcja przygody) wchodzi się po długich, stromych i skrzypiących schodach. Tuż przy samym wejściu, po prawej stronie drzwi, znajduje się mała metalowa tabliczka z napisem: „Ostrożnie z ogniem!”. Po otwarciu drzwi, oczom wchodzącego ukazuje się prostokątna komnata o wymiarach 15 na 10 metrów. Z sufitu, który jest wykonany ze starych, zmuszających (ale mogą-

cych wytrzymać jeszcze około piętnastu lat) belek, zwisają długie pasma pajęczyn. Pokrytą grubą warstwą kurzu podłoga, zasłana mnóstwem starych zegarów, łączy ze sklepieniem cztery drewniane słupy ze wspornikami, które stały się domem dla całej gromady korników.

Ze ścian i słupów zwisają mniej lub bardziej wykończone zegary naciśnienne, jest też kilka zegarów stojących. Tym, co od razu uderza wchodzącego to osoby, jest tykanie w tym samym rytmie wszystkich zegarów. Znajdujący się wśród nich

Zegar też, jakby zniewolony pętami jednego Czasu, dołącza swój dźwięk do pozostałych.

Powietrze jest tu zatęchłe, a poruszony otwarciem drzwi kurz zaczyna wirować w powietrzu, drapiąc w gardle. Pomieszczenie nie jest oświetlone; nie ma tu żadnych okien, a umieszczona w dachu zamaskowana kłapa nie przepuszcza ani odrobiny światła. W kilku miejscach strychu można dostrzec wysokie na stopę kupki prochu, które zachowują pewną spistość i nie rozsypują się przy byle podmuchu. Są to nieszczęśnicy, którzy zapuścili się na górę i nie potrafili spełnić wygórowanych żądań Rzygulca. Spotkał ich ten sam los, co zegarmistrza – okradzeni z osobistych przedmiotów i zagubieni w ciemnościach, prędko umarli ze starości, dostarczając impowi świetnej zabawy.



Zegar (przez duże „Z”), nie wyróżnia się niczym specjalnym. Jest to solidnie wykonany chronometr bez oznak starości, które są widoczne na kilku (lecz nie wszystkich) zegarach. Jego opis pozostawiamy Tobie, Mistrzu Gry; zaznacz jednak, że nie ma na nim pajęczyn, a trociny na podłodze wokół są kuliście rozrzucone (efekt podmuchu skrzydeł lądującego impa). Zegar ma silne właściwości magiczne. Jeżeli gracze pokuszają się o *wykrywanie magii*, to mogą również dowiedzieć się, że magia w nim zaklęta pochodzi ze SZKOŁY CZASU (albo – jeśli jesteś ortodoksem – SZKOŁY PRZEMIAN). Do identyfikacji nie dojdzie szybciej, niż po walce z Rzygulcem, który w żadnym wypadku nie zamierza rzec się praw do swej ulubionej zabawki.



Działanie Zegara jest proste: za każdym razem, kiedy ktoś zakreśli pełny obrót wskazówką godzinową, wszystkie inne osoby obecne na strychu podlegają przemianie czasowej. Jeżeli zakreśli do przodu (w prawo), to starzeją się o rok; jeżeli do tyłu (w lewo), to młodnieją o odpowiedni okres. Przesunięcie wskazówki o 360 stopni zajmuje jedną rundę. Jeżeli będzie chciało się tego dokonać szybciej, mechanizm może tego nie wytrzymać; na każde przyspieszenie o jeden obrót istnieje 75% szansy, że coś się zepsuje. Jest jeszcze jeden warunek – aby postarzyć lub odmłodzić daną osobę, trzeba posiadać jej dowolny, osobisty przedmiot. Gdy się już go posiadzie, można manipulować wskazówkami i postarzać ofiarę przez najbliższe 24 godziny, nawet jeśli zdąży zbiec ze strychu. Samoistne odmierzanie czasu przez Zegar nie wpływa na przemiany.



OPIS I TAKTYKA RZYGULCA

Rzygulec jest typowym przedstawicielem swego gatunku: mały, brzydki i ośliży. Będzie starał się wymusić na pojawiających się postaciach oddanie czegoś cennego lub wykonanie jakiejś obrzydliwej postługi (np. przyniesienie głowy sąsiada z naprzeciwka). Jeżeli postaci nie będą chciały przystać na jego żądania, będzie starał się je zabić przez manipulacje wskazówkami. Najpierw jednak postarzy jedną



z nich o kilka lat, nie ujawniając swojej obecności (potrafi znikać na zawołanie, patrz też opis na końcu), a dopiero potem przemówi. Jego strategię można więc sprowadzić do czterech punktów:

1. obserwacja,
2. kradzież osobistych przedmiotów jednej lub więcej postaci (im więcej, tym lepiej, jednak priorytetem jest nieujawnianie się),
3. szantaż,
4. i – w ostateczności – walka.

Rzygulec nie będzie jednak walczył do końca. Ponad chęć posiadania ceni sobie własne życie. Będzie starał się wymknąć przez uchylone drzwi albo przez kłapę w suficie (potrafi też latać) i powiadomić swego przełożonego, D'Bluxxa Bez Pieprzu. Wyznając przewiny, postara się sprowadzić go na



miejsce, gdzie ostatnio widział intruzów. Nastąpi to na trzeci dzień od jego ucieczki. Jeśli grupa będzie spędzała ten czas na strychu, to czeka ją spotkanie z demonem.

Uwaga: jeżeli postacię przestraszą się i uciekną ze strychu nie pokonawszy impa, to będzie on postarzał o kilka lat osoby, które udało mu się okraść. Nieważne jest, jak daleko odjadą od kamienicy Eгона. Dopóki nie upłyną dwadzieścia cztery godziny, Rzygulec ma nad nimi władzę.

IMP RZYGULEC

Okresy Aktywności: dowolne; Dieta: jest mięsożerny (jego głównym pokarmem są ostatnio myszy); Char.: Praworzadny Zły; KP: 2; Por.: 6, Latanie 18 (A); K: 2+2; PŻ: 13; TraK0: 19; Liczba at.:

1; Rany/at.: 1k4; SA: Trucizna w skorpionim ognie (1k3/Śmierć); SO: Odporność na zimno, ogień i elektryczność; rzuty obronne jak wojownik siódmego poziomu; regeneracja 1 p.ż./rundę; Nie-wrażliwość na magię: 25%; R: M (60 cm); ML: Średnie (10); PD: 1400

Rzygulec poza tym potrafi: zamieniać się w szczura i dużego pająka, użyć *sugestii* raz dziennie, a dowolną ilość razy *wykrywać dobro, magię* i znikać (czar *niewidzialność*). Opis impa można znaleźć w *Monstrous Manual* na str. 201.



MAG-GOBLIN

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Firmowy sklep Wydawnictwa MAG zaprasza:

stacja metra „Centrum”

telefon: (0-22) 654-42-30

- książki • gry fabularne • gry karciane • gry bitewne •
- niepodzianki! •

Nie możesz ominąć tego miejsca!

Michał „Gsan” Gburek

ASYLUM

Przygoda ta została przygotowana do systemu **Pzew Cthulhu**. Jej akcja rozgrywa się w lecie roku 1929 w szpitalu psychiatrycznym na przedmieściach Bostonu. Postacie graczy powinny być pracownikami bądź pacjentami tego zakładu.

Szpital. Jest to duży, trzypiętrowy budynek zbudowany z żółtej cegły. Jego okna od zewnątrz są zakratowane, a od wewnątrz pokryte stalową siatką. Szpital jest otoczony parkiem o powierzchni 5 ha i ogrodzony parkanem. Przy bramie wjazdowej stoi stróżówka. Aktualnie zatrudnionych jest tam 10 osób: 2 lekarzy, 2 psychiatrów, 4 pielęgniarki i 2 strażników. Pacjentów jest 52. Najtrudniejsze medycznie przypadki są umieszczane na najwyższym piętrze budynku, w specjalnie przygotowanych pomieszczeniach.

Dzień pierwszy. Rankiem zostaje przywieziony do szpitala nowy pacjent, John Irving, a wieczorem inny pacjent ze stwierdzonymi objawami podobnymi do dżumy. Lekarz postanawia wprowadzić tygodniową kwarantannę, o czym powiadamia telefonicznie policję. Szpital zostaje otoczony, aby zapobiec epidemii. Wszelkie próby ucieczki spowodują otwarcie ognia przez policjantów.

John Irving jest siedmioletnim chłopcem. Diagnoza wskazuje na somnambulizm połączony z urojeniami – choroby te wyjaśniają znajdowane na ciele i ubraniu pacjenta ślady, a także pochodzenie wymyślanych przez niego opowieści. W sierocińcu, gdzie przebywał, wywierał ogromny wpływ na innych wychowanków, którzy przypisywali sobie udział w jego „wyprawach”. Chłopiec został oddany na leczenie do szpitala. Prawda jest taka, iż John w snach tworzy świat, który staje się wówczas materialny. Jest odbiciem rzeczywistości, wzbogaconym przez umysł chłopaka o jego lęki, pragnienia, marzenia. Nadaje im „cielesność”. Dodatkowo, każdy śpiący, pozostający w „bezpośrednim sąsiedztwie” Irvinga (czyli w budynku szpitala), przenosi się do tego świata. Świat ów jest najbardziej zbliżony do rzeczywistości w miejscach, które John widział, na przykład jego pokój, widok za oknem. Gdzie indziej powstaje wyłącznie w oparciu o wyobraźnię. Osoby „wciągnięte” mają wpływ na kreację, zależy to jednak od racjonalności ich myślenia. Pacjenci są raczej oderwani od rzeczywistości,

łatwiej udaje im się manipulować „nowym” światem. „Racjonalni” pracownicy mają tę zdolność zredukowaną do minimum. Oddziaływanie na psychikę Johna zmienia jego świat. Przykładowo, chłopiec po przyjeździe czuje się samotny, odrzucony, dodatkowo boi się lekarzy, ciemności, dziwnych odgłosów dochodzących z wyższych pięter, a ten strach pobudza jego wyobraźnię i będzie miał wpływ na wygląd świata.

Stephen Williams, 40 lat, lekarz misyjny. Wrócił z Afryki do USA cztery dni temu. Badając szympansa przemyconego do USA, dostrzegł u niego objawy dżumy. W rzeczywistości była to gorączka krwotoczna (wirus Margburg). W ciągu 12h u jego córki pojawiły się te same objawy, a 4h później u żony, na koniec i u niego samego. Gdy diagnoza wykazała, iż córka nie ma szans na przeżycie, wstrzyknął jej śmiertelną dawkę morfiny. 10h później to samo uczynił z żoną. Ciąta i mieszkankę spalił. Na koniec oblał się benzyną, podpalił i wyskoczył przez okno, lecz przeżył. Pograżony w śpiączce, trafił ze szpitala na trzecie piętro naszego zakładu psychiatrycznego, uznany za nieopozycyjnego. Jego umysł zwariował. Ucieka przed rzeczywistością. Przepelnia go ogromna nienawiść do Boga za to, co spotkało jego rodzinę. Wzbudza tym zainteresowanie istoty „karmiącej się” szaleństwem, od dawna żerującej na umysłach „pacjentów” zamkniętych w szpitalu. Stephen jest kolejną ofiarą. Nie wie, że żyje, a istota wypacza coraz bardziej jego obłąkany umysł, zasiewa chęć zemsty w innych ludziach. W nocy stanie się to możliwe.

Wszyscy, którzy śpią, zostają przeniesieni do świata Johna. Rozpoczyna się właściwa część przygody. Nowa rzeczywistość jest mroczna, wypełniona strachem dziecka. Nie wiadomo, co się kryje w parku, pod łóżkiem, w innych pomieszczeniach szpitala. Strach jest wszechobecny. A to wzmacnia potęgę istoty. Usiłuje ona posiąść również umysł chłopca i doprowadzić do obłądzenia pracowników zakładu. Obłąkani po swojemu wypaczają rzeczywistość. W tym świecie nie ma zbyt mocnych drzwi ani krat. Maniakalni mordercy, sadyści pod kontrolą istoty, stają się jej narzędziami. Sama nie może fizycznie ranić, ale oddziaływać na umysły, doprowadzić ofiary do szaleństwa, a nawet do śmierci. Tymczasem do rana są długie godziny, chłopiec dostał silny lek nasenny-uspokajający, a gracze chcą przeżyć. Jednym słowem, powinni ochronić siebie i chłopca przed pacjentami i istotą, inaczej ich umysły nigdy nie opuszczą tej sfery egzystencji w momencie śmierci Johna. Czy jednak rano koszmar się skończy, czy pacjenci obudzą się w swoich pokojach? Kwarantanna trwa, a istota szuka nowych ofiar. Nadchodzi kolejna noc...

Oto przed Wami trzecie już wydanie „O'Hyde Parku” – forum, na którym możecie wyrazić swoje opinie i poskakać sobie do gardeł. Jako że smakowitej korespondencji trochę się nazbierało, nie przedłużam wstępu i zapraszam do lektury.



„(...) Zamierzam skomentować artykuł Ignacego Trzewiczka zamieszczony w MiM-ie 11/99. Najbardziej skłoniła mnie do tego propozycja używania w WFRP tzw. punktów łaski.

Zastanawia mnie, czy autor «Memento Morri II» dokładnie zapoznał się z rozdziałem podręcznika głównego do WFRP, dotyczącym kapłanów. Możemy w nim wyczytać, że twórcy systemu sami zaoferowali, że święci mężowie nie posiadają własnych mocy, lecz wykorzystują siłę swych bogów. Natomiast fakt posiadania przez nich punktów magii obrazuje tylko, jaką częścią swej potęgi bóstwo zdecydowało się wspierać poczyny wiernego sługi. Aby zyskać większe możliwości, kapłan musi cierpliwie pokonywać kolejne poziomy, symbolizujące jego duchowe zbliżenie do Wyższej Istoty. Oczywiście jest, że rażące niepostuszeństwo wobec doktryny religijnej spowoduje odebranie możliwości wykorzystywania punktów magii.

Szanowny Ignacy sugeruje, że bogobojność powinna być rzeczą wymierną, niemal czyniąc ją przedmiotem handlu. Otóż kapłan, za swą gorliwość, nabywa prawo do składania próśb, które bóg powinien realizować. Przy tym trzeba zauważyć, że (według przeliczeń z «Memento...») złożenie ofiary przez kapłana Morra, upoważnia go do zmiany postaci w kruka. Metamorfoza nie może trwać jednak dłużej niż (bagatelka!) tydzień. Inne przykłady wykorzystania punktów łaski są również niecodzienne i czynią z każdego kapłana Młot Pana. Prawdopodobnie słowo «młot» może się odnosić również do jego inteligencji, gdyż «z takimi plecami», zamiast sprytu i zaradności, wystarczy kilka pobożnie odmówionych paciery. Drogi Ignacy zapomina, że wierność bogu ma być nagrodzona po śmierci, a nie «spieniężana» na bieżąco. Poza tym WFRP wcale nie odrzuca możliwości docenienia pobożności, ale czyni to z wycuciem. Mam tu na myśli rzut w/g tabeli rozwoju kapłana, podczas którego MG przyznaje odpowiednie modyfikatory.

Rozumiem jednocześnie, że «Memento...» neguje podział kapłaństwa na poziomy i doprowadza do sytuacji, kiedy Wielki Teogonista może tyle samo, co młody, płonący ogniem wiary nowicjusz, albo nawet mniej. Głosiciele Nauki urastają do rangi superbohaterów, którym pięć modlitw w tarcza, by przez tydzień przepędzać niewiernych, wykorzystując trzy ataki na rundę. Profesja kapłana w obliczu punktów łaski staje się BOSKO uniwersalna, gdyż w razie potrzeby może on osiąść dowolną

umiejętność. Do tego wystarczy tylko mały post przed akcją i krótka modlitwa w sytuacji awaryjnej.

Jedyną, według mojej oceny, cenną uwagą jest sprawa rzucania zaklęć przez sługi boże. Otóż wykonanie czaru nie powinno wymagać składników, gdyż potęga Szefa nie zna takich ograniczeń, jak sztuczki magów. Dodatkowo ich siła nie tkwi w gestach i skomplikowanych regułkach, ale są to swego rodzaju krótkie rytuały, miłe dla ucha Pana. Jednak kapłani nadal powinni rzucać tylko konkretne czary, jak to przewiduje podręcznik, gdyż uczy to rozważi i sprytu. Co więcej, bóg, znając naturę śmiertelników, dba o to, by nikogo specjalnie nie wyróżniać i dać równe szanse.

Dla mnie kapłan to osoba, która poświęca się służbie bogu, nie dlatego, że oczekuje doczesnych korzyści, ale kieruje się potrzebą serca. Pragnie lepiej zrozumieć naturę Pana, poprzez modlitwę i zgłębianie nauk, aby móc prostawą drogą zagubionym i pomagać potrzebującym. Zadawała się tym, co bóg pragnie mu ofiarować, bez względu na to, czy ten go nagradza, czy doświadcza. A przede wszystkim nie wystawia swego Mistrza na próby, a dla innych ma być wzorem. Jeśli jest inaczej, to kara, jaką wymierzy mu władca po śmierci, będzie bardzo surowa”.

Pilgrim

Amen! A ja się właśnie zacząłem zastanawiać, co by było, gdyby Mistrzowie Gry poczytali sobie „Księgę Hioba” i po tej lekturze poprowadzili scenariusz zrobiony pod drużynowego kapłana.



„Chciałbym nawiązać do listu Vespera o «beznadziejności» niektórych systemów oraz, pobieżnie, do artykułu P.S.'a «To ja go nastrojem!». Otóż gdyby nie nadzieja, większość z beznadziejnych światów pływałaby teraz po pobliskich galaktykach w postaci prochu. Po co grać np. w WFRP, skoro i tak po pewnym czasie coś rozp... cały świat? Otóż wyobraź sobie Vesperze, że niektórzy nie wyruszają na szlak, by zdobyć stawę, majątek i poobmacywać barmanki w przydrożnych karczmach (choć po to też). Niektórzy – bardzo ich niewielu – wyruszają z nadzieją w sercach, by ratować ten Stary Świat. (...)

Co do «mroczności i tajemniczości» w W:M, to takie te sesje muszą być. Nie muszą być jednak totalnie dołujące. Sam grywam postaciami w głanach, czarnych dżinsach, czarnych golfach, czarnych, skórzanych płaszczach, z czarnymi włosami itd. Ale moi bohaterowie nie zgubili tego, co najważniejsze

– NADZIEI. I to nie nadziei, że Gehenna nie nastąpi. Świetny przykład to Nosferatu mający nadzieję, że rozkocha w sobie Toreadorkę, zwłaszcza jeśli ona ma więcej Nadwrażliwości niż on Niewidoczności (witaj, Kitty!).

Dobra rada dla ludzi «mrocznych i tajemniczych» zwanych Gotami. Zagracie w «Kindred of the East», gdzie jest powiedziane, że Gehenna będzie, lecz niektórzy ją przetrwają. Spróbujcie później zagrać w «zachodniego» Wampira, nie będąc bardziej radosnymi. (...)

Egzorcysta

A ja mam nadzieję, że wampiry zaczną przestaczać więcej blondynów i rudzielców.



„Wzbudził we mnie kontrowersje list niejakiego Juniora, który twierdzi, że system Wilkołaka opiera się jedynie na walce ze Żmijem. Stanowczo się z tym nie zgadzam. Dajmy na to przykład przygody z MiM 2198, pt. «Pieczęć». Na wstępie tekstu autor pisze: «Niniejsza przygoda jest opowieścią o ludziach pograżonych we własnym świecie i nie starających się dostrzec swego złego postępowania (...), nikt nie jest do końca niewinny ani doskonały, a wybór mniejszego zła staje się często koniecznością».

W powyższym cytacie widać, że Wilkołak może być odbierany w różny sposób. Sz. P. Junior pisze, że grał (bądź jeszcze gra) w Wampira. Znam masę osób, którym oba systemy się nie podobają, ale znam również wielkie grono, które z przyjemnością łączy te dwa systemy. Jeżeli Pan przeżył przygody typu «Bracia, Żmij znówu...», to albo wybrał pan złego (czytaj początkującego) MG, albo ten dostosowywał się do upodobań graczy. Wielu przecież tak zaczynało. (...)

Jak to Wilkołak ma odmienną atmosferę niż Wampir? Już sam fakt tego, że w systemie W:M wspomniano o zacych Lupinach pokazuje, że obydwie gry toczą się w podobnej (jeśli nie identycznej) atmosferze.

Co do listu Sz. P. Fandhira na temat artykułu «Co by tu jeszcze...», to popieram go w 100%, gdyż także obraźliwymi były dla mnie stwierdzenia Sz. P. P.S.'a na temat Wampira: Maskarady. A to, później-szy wyczyn Pana P.S.'a jest szczytem szczytów. (...)

Pod powyższym fragmentem nie ma podpisu, bo, przyznając że skruczą, przy doborze materiałów do „O'Hyde Parku” pomieszały mi się papiery i ostatnie kartki gdzieś wcięło. Autora najmocniej przepraszam.

Dwa pytania do listu: 1) czy „początkujący MG” musi koniecznie oznaczać „zły MG”? 2) czy gdyby w W:M wspomniano o „Królowie Śnieżce i Siedmiu Krasnoludkach” oznaczałoby to, że ma ona podobną atmosferę do „Wampira”?



„W odpowiedzi na list Juniora (...).

W jednej sprawie się z tobą zgadzam: coraz więcej ludzi robi z W:A tylko wyrzynankę, zapominając o tym, co ten system ze sobą niesie. Napisałeś, że grateś z doświadczonymi graczami, którzy używali schematu «Bracia, Żmij znów zaatakował, musimy... slap, groaaargh!». Mnie też się to zdarzyło i to nie jeden raz, ale w końcu znalazłem ludzi umiejących wczuć się w postaci i dobrze je odegrać. (...)

Gdy przejrzałeś podręcznik, stwierdziłeś, że W:A został stworzony tylko do wyrzynanki. Polecam ci, byś jeszcze raz go przeczytał i dodatkowo, jeśli masz możliwość, sięgnij do Podręcznika Gracza i zbioru opowiadań «Kiedy ogarnie cię szal». Po przeczytaniu tych trzech ksiąg wiedzy zauważyłem, że to, co jest tam napisane, odnosi się do naszej rzeczywistości i do nas, gdyż Apokalipsa naprawdę nadchodzi. Nie chodzi mi o koniec świata, ale o to, co my z tym światem robimy i do czego prowadzi nasz postęp techniczny. Spróbuj też wczuć się w wilkołaka, ale nie ahrouna, ale np. teurga, który przez swoje rytuały może kontaktować się z duchami, albo galiarda, który pamięta stare pieśni i tworzy nowe, albo filodoksa, który ma rozsądzać spory.

Zbierz drużynę, pogadajcie o W:A i spróbujcie zagrać innymi postaciami niż ahrouni, choć i oni są potrzebni. Jeśli oni na to nie pójdą, nie trać czasu i nie psuj sobie dalej opinii o tym systemie”.

**Szyscy Pośród Cieni
Teurg z Patrzącym w Gwiazdy**



A na zakończenie zagadka od jednego z Czytelników. Tym razem nie pogubiłem kartek, ale Czytelnik się nie podpisał.

„Masz dwa knoty. Każdy z nich pali się dokładnie godzinę. Jak, za pomocą pewnej liczby podpaleń knotów, odmierzyć 15 minut (knotów nie wolno ciąć ani zaginać)”.

Mnie się udało zredukować liczbę podpaleń do dwóch. Ciekawe, jak Wam pójdzie.

Piszcie do nas! Do zobaczenia za miesiąc!

JeRzy

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA ZA ROK 1999

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie fantastyki, przyznaną przez miłośników SF autorom najlepszych polskich utworów literackich z tego gatunku. O jej przyznaniu decyduje głosowanie wszystkich uczestników POLCONu, czyli Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach: powieści i opowiadania.

Każdy czytelnik może wybrać od jednego do trzech utworów z każdej kategorii, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny POLCONu wybierze z obu kategorii maksymalnie pięć utworów, które otrzymają największą ilość głosów. Dopiero spośród tych nominowanych utworów uczestnicy EUROCONu-POLCONu 2000 w Gdyni dokonają wyboru Laureatów Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 1999.

Nagroda jest przyznawana w formie statuetki i dyplomu.

Imienne propozycje nominacji do Nagrody (maksymalnie trzy utwory w kategorii opowiadanie i trzy w kategorii powieść) prosimy nadsyłać do dnia 31 maja 2000 roku na adres:

Gdański Klub Fantastyki
Box 76, 80-325 Gdańsk 37

Wśród zgłaszających zostaną rozlosowane 2 bezpłatne akredytacje na konwent NORDCON 2001. Kupon do głosowania znajduje się na dole strony.

NAGRODA GKF-U DLA AMATORSKIEGO FILMU SF&F&H

Gdański Klub Fantastyki ogłasza konkurs na najlepszy film amatorski nawiązujący tematyką do szeroko rozumianej fantastyki (w tym SF, Fantasy lub Horroru). Pierwsza edycja konkursu odbędzie się na Euroconie 2000 w Gdyni w dniach 02-06.VIII i wezmą w niej udział produkcje z zagranicy. Do przeglądu dopuszczone będą filmy o minimalnym czasie trwania 5 minut, stworzone dowolną techniką (kamera video, animacja komputerowa i tradycyjna). Nagrody przyznawane będą przez kapitułę złożoną ze znawców i miłośników fantastyki. Wszelkie informacje uzyskać można po adresie internetowym: <http://www.gkf.3miasto.pl/>.

LISTA POWIEŚCI WYDANYCH W ROKU 1999

(stan na dzień 22.02.2000; oczywiście poniższa lista pełni rolę jedynie pomocniczą – jak najbardziej można nadsyłać nominację spoza niej)

1. Anna Brzezińska „Zbójceci gościec”. superNOWA
2. Marek S. Huberath „Gniazdo światów”. superNOWA
3. Tomasz Kołodziejczak „Schwytyany w światła”. superNOWA
4. Iwona Kamińska „Pani świata”. Bertelsmann Media
5. Stanisław Krajski „Narodziny Metanoi”. Wyd. św. Tomasza z Akwinu
6. Małgorzata Michalska „Zielone miasto”. Prószyński i S-ka
7. Beata Ostrowicka „Kraina Kolorow”, Iskry
8. Joanna Rudniańska „Miejsca”. WAB
9. Andrzej Sapkowski „Pani Jeziora”. superNOWA
10. Mirek Sasaki „Kamienie Zapomnianego Boga”. Amber
11. Dorota Terakowska „Tam gdzie spadają anioły”. Wyd. Literackie
12. Marcin Wolski „Według św. Malachiasza”. superNOWA

Oraz pogranicze fantastyki

13. Andrzej Bart „Pociąg do podróży”. Noir Sur Blanc
14. Marek Bukowski „Wysłannik szatana”. WAB
15. Marek Sieprawski „Dni złych zegarów”. Wyd. Lampa i Iskra Boża

WIELKA BITWA

Tego roku na Euroconie odbędzie się wielka bitwa w klimacie *fantasy*, w której będą mogli wziąć udział wszyscy zainteresowani. Już niedługo dowiecie się więcej o planowanym scenariuszu. Póki co radzimy zacząć przygotowywać kreacje. Walka będzie piękna!

Moje nominacje w kategorii **powieść**:

Autor

Tytuł

1.
2.
3.

-
-
-

Moje nominacje w kategorii **opowiadanie**:

Autor

Tytuł

1.
2.
3.

-
-
-

Imię i nazwisko zgłaszającego:

Adres:

ODGŁOSY Z KUŹNI

W końcu drukarnia się przebudziła i wypluła z siebie dwa podręczniki oraz książkę.

Ścieżki adeptów to obszerny, bardzo szczegółowy i dokładny opis wszystkich podstawowych piętnastu dyscyplin świata PRZEBUDZENIA ZIEMI. Znajdziecie tu informacje o tym, jak przedstawiciele każdej z nich widzą siebie nawzajem, Barsawię i Therę. W podręczniku pojawiają się również dodatkowe zasady, wyjaśnienia pewnych wątpliwości i wiele niespodzianek. 144 strony plus kolorowa wkładka.

Almanach potworów to zbiór plugawych i maczkowatych stworów ze świata Mitów. Nie jest to jednak podręcznik obsypany jedynie suchymi współczynnikami. Mamy tu wiele informacji o „psychologii” obrzydliwych kreatur, w tekście rozsiane są pomysły na przygody i klimatyczne ramki. 110 stron plus kolorowa wkładka.

Stacja Aniołów to książka Waltera Jona Williamsa – coraz bardziej lubianego autora takich książek jak *Aristoi*, *Metropolita* i *Miasto w ogniu*. Tym razem jest to nieco lżejsze dzieło (przynajmniej w porównaniu ze wspomnianymi), w klimacie *hard sf*, z elementami *space opery* i książek przygodowych. Miła rzecz.

Ponieważ mamy już podpisany kontrakt, mogę zdradzić, że na tegoroczny Polcon (połączony z Euroconem) planujemy wydać system *science fiction* – **Fading Suns**. Więcej o tej grze będziecie mogli przeczytać w najbliższych numerach, kiedy zaczniemy ją przedstawiać. Toczmy rozmowy dotyczące drugiego systemu, tym razem z myślą o gwiazdce.

Na poletku wydawniczym sprawy toczą się powoli. Gdy czytacie te słowa, drukarnia winna kończyć poprawione dodruki **Księgi wiedzy** do ED i podstawki ZEWU CTHULHU (tym razem w twardej oprawie). Końca dobiega również tłumaczenie podręcznika **Magia** do ED, a ruszyły prace nad **Arcane Mystries**. Miłosz wciąż dłubie w **Dniu bestii**.

Jeśli chodzi o książki, to wielkimi krokami zbliża się **Schismatrix** Sterlinga, drugi tom cyklu Patrici McKillip oraz ostatnia część trylogii C.S. Friedman. Andrzej zaczął już reklamować następne hity: cykl *fantasy* Stevena Eriksona (pierwszy tom **Ogrody księżycy**) i trylogia *fantasy* Elizabeth Haydon **Rapsody**.

Do zobaczenia za miesiąc. Miłej gry i lektury.

Tomuś

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 ZAMÓWIENI na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztce).
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.

GRY FABULARNE

NUMERY ARCHIWALNE

MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-73

MIM25 – MIM73 4,90 zł

Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56 i 67-68 są podwójne.

PRENUMERATA

MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 76 do numeru 82
PP76 24,00 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 76 do numeru 78
PK76 13,00 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15,00 zł

Labirynt nr 4
LB4 15,00 zł

Labirynt nr 5: Warhammer
LB5 29,00 zł

Labirynt nr 6: Zew Cthulhu
LB6 39,00 zł

EARTHDAWN

– PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy
EDRPG 69,00 zł

Księga wiedzy (R)
EDKWI 45,00 zł

Barsawia (O)
EDBAR 69,00 zł

Ścieżki adeptów (R)
EDSAD 55,00 zł

Mieszkańcy Barsawii (R)
EDMB1 45,00 zł

EDMB2 45,00 zł

Koszmar z przestworzy (P)
EDKZP 32,00 zł

ZEW CTHULHU

Księga Strażnika (R)
ZCKST 16,00 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic (R)
ZCPBT 35,00 zł

Xięga bestyj (R)
ZCXIB 15,00 zł

Cthulhu 1990 (R)
ZCDDI 17,00 zł

Almanach potworów (R)
ZCALP 45,00 zł

Krainy Snów (O, P)
ZCKRS 59,00 zł

Przerazające podróże (P)
ZCPOP 21,00 zł

Serce grozy (P)
ZCSEG 27,00 zł

Maski Nyarhotepa (P)
ZCMAN 79,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)
SRPPS 35,00 zł

W poszukiwaniu palantira (P)
STWPP 28,00 zł

Władca Pierścieni (gra fabularna)
PIRPG 47,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)
WAEKR 15,00 zł

Podręcznik gracza (R)
WAPGR 50,00 zł

Podręcznik Narratora (R)
WAPNA 32,00 zł

Rytuał przejścia (R, P)
WARPR 20,00 zł

W krwawym blasku Księżycy (P)
WAWKB 33,00 zł

MECHAWOJOWNIK

Podręcznik podstawowy
BTMEW 69,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy
DPRPG 69,00 zł

W stepie szerokim (R, P)
DPWSS 38,00 zł

Ogniem i mieczem (R, P)
DPOIM 38,00 zł

INNE

Oko Yrrehedesa
OYRPG 25,00 zł

Aphalon *APPD 45,00 zł

GRY KARCJANE

INFERNO – MAGAZYN GIER

KARCJANYCH

Nr 2
INFO2 3,50 zł

Nr 3
INFO3 4,80 zł

DOOMTROOPER

– ŻOŁNIERZ ZAŁADY

Zestaw dodatkowy
DTDOD 6,50 zł

Warzone
DTWAR 6,00 zł

Paradise lost
DTPAL 8,00 zł

DARK EDEN: MRO CZNY RAJ
Talia podstawowa
DESTA 28,00 zł

Zestaw dodatkowy
DEDED 9,00 zł

KULT

Talia podstawowa
KTSTA 35,00 zł

Zestaw dodatkowy
KTDOD 8,00 zł

Inferno
KTINF 8,00 zł

INNE

BATTLETECH
Battletech: Kompedium (R)
BTKOM 34,00 zł

WARZONE – GRA BITEWNA
Kompedium, tom 1: Świt wojny (R)
WZSWW 55,00 zł

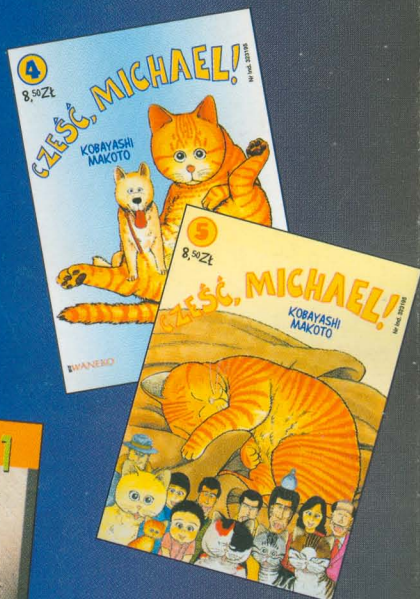
Kompedium, tom 2: Bestie wojny (R)
WZSBW 55,00 zł

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

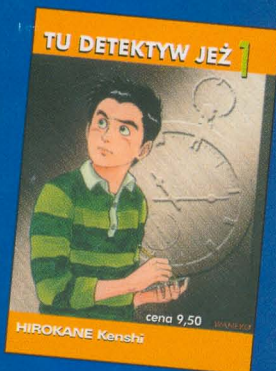
NIE BIERZ TEGO DO RĘKI jeśli:



dręczy Cię
dotkliwy
brak poczucia
humoru,



na wspomnienie
o dobrej
fantastyce
robi Ci się słabo,



a kryminały
zwykle wrzucasz
do kosza
na śmieci.



JEŚLI JEDNAK POWYŻSZE PRZYPADŁOŚCI SĄ CI OBCE...

... nie zapominaj o naszych komiksach!

KOMIKSY WANeko SĄ DOSTĘPNE w kioskach RUCH-u, Jard-pressu, Inmedio, EMPik-ach, księgarniach Matras, Domach Książki i innych punktach, których listę znajdziecie na stronie internetowej www.yo.rim.or.jp/~waneko/

Możecie też składać zamówienia bezpośrednio w wydawnictwie
fax. 0 22 628 31 22, e-mail: waneko@yo.rim.or.jp