

MAGAZYN FABULARNYCH GIER WYOBRAŹNI

MiMi

Magia i Miecz 12

nr 96 listopad 2001



ZAPACH CZŁOWIEKA
gawęda do gry
WIEDŹMIN

Nastaly nowe, złe czasy
opowieść do MROCZNYCH WIEKÓW

WFRP:
VIVAT ACADEMIA!
oraz
STATKI CHAOSU

a także:
DL, ED i GS
oraz tradycyjnie Almanach

ilustracja Piotr Cieśliński



INDEKS: 372954

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

THERAŃSKIE IMPERIUM

WSZYSTKO,
CO CHCIAŁBYŚ
WIEDZIEĆ O THERZE,
ALE BOISZ SIĘ
ZAPYTAĆ



FASA
CORPORATION

EGZOTYCZNA PODRÓŻ PO MOCARSTWIE

DOBRCZE DAJE, KTO DWA RAZY DAJE...

Wszystkiego naj-naj z okazji zbliżających się świąt Bożego Narodzenia. Dużo prezentów, wiele radości, jeszcze więcej przyjemności. Dobrych Mistrzów Gry, jeszcze lepszych graczy, świetnych przygód, masy podręczników. Czego jeszcze? Pokoju światowego i innych takich. Życzę ja, redakcja oraz pozostali pracownicy wydawnictwa MAG.

Święta świętami, a **MiM MiMem**. To już czwarty numer w okrojonej postaci – jak widać cały czas udaje nam się publikować te 80 stron o grach fabularnych. Jak zwykle daje nam to wiele przyjemności, choć sprawia również niemal tyle samo trudności. Niemniej numer 96 już jest, a 100 pokaże się w kwietniu (jeśli nie pożrą nas zombie). I z okazji numeru 100 organizujemy w kwietniu konwent. To będzie niezwykła impreza. Taką przynajmniej mamy nadzieję. Od razu zapraszamy wszystkich: czytelników **MiMa**, miłośników ogólnie pojętej fantastyki i innych takich. Na **MAG-KON**ie będą spotkania z pisarzami, będą sesje, będą ciekawi goście. Sami zobaczycie, że będzie super.

Na konwencie wręczymy również nagrodę najlepiej wydanemu podręcznikowi w roku 2001. Spośród wszystkich opublikowanych pozycji pięć w „wałnym głosowaniu” wybiorą Klubowicze **MiMa**, którzy otrzymają w tym celu specjalne formularze zgłoszeniowe. Z tych pięciu nominacji najlepszy podręcznik wybierze redakcja z udziałem kilku znanych ludzi „z branży”. Nagrodzony zostanie wydawca pozycji oraz twórca jej wersji polskiej – tłumacz lub autor.

To nie koniec przywilejów Klubowiczów. Już w tej chwili trwają prace nad specjalnymi dodatkami przeznaczonymi tylko dla nich. Będą to między innymi przygody, mapki i tym podobne. Co dokładnie – niech pozostanie naszą słodką tajemnicą. Mam jednak nadzieję, że wielu z Was zaskoczy.

A jeśli już jesteśmy przy Klubowiczach. Wraz z tym numerem każda z osób, która postanowiła przystąpić do Klubu **MiMa**, powinna otrzymać zawiadomienie o tym fakcie wraz z informacją, w jaki sposób może zamawiać nasze produkty ze specjalną zniżką. Jeśli więc wysłałeś do nas ankietę (czy to przez internet, czy też wyciętą z numeru 10) i jesteś prenumeratorem naszego czasopisma (przypominam, że to jedyne warunki przystąpienia do Klubu), a zawiadomienia wraz z numerem nie otrzymałeś, skontaktuj się z nami. Oznacza to bowiem, iż coś z Twoją ankietą się stało, a trzeba to szybko wyjaśnić.

Wszystkiego naj-naj z okazji zbliżających się świąt Bożego Narodzenia. Dużo prezentów, wiele radości, jeszcze więcej przyjemności. Dobrych Mistrzów Gry, jeszcze lepszych graczy, świetnych przygód, masy podręczników. Czego jeszcze? Pokoju światowego i innych takich. Życzę ja, redakcja oraz pozostali pracownicy wydawnictwa MAG.

T. Kreczmar

PS. Jak zapewne zauważyliście, nastąpiły zmiany w składzie redakcyjnym. Jurkowi Rzymowskiemu dziękujemy za lata pracy i życzymy wszystkiego najlepszego „na nowej drodze życia zawodowego”.

MiM

12(96)/2001

REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)
grabarz@rpg.pl
Artur Szejtler (wsparcie redakcyjne)
eplams@egmont.pl
Jerzy Cichoński (ZC, DL)
cierzy@mag.com.pl
Piotr Gnypl (ED, SM, WFRP)
toread@rpg.pl
Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)
puszkin@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)
bryan@studio.tpi.pl
Poison Ivy (Listy)
poisonivy@mag.com.pl
Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl
Igor Kałat (WWW)
ingwar@rpg.pl

STRONA MiM:

<http://www.magjaimiecz.pl>

PRENUMERATA:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

DZIAŁ REKLAMY:

Anna Choliuj (reklnma@mag.com.pl)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I PROJEKT TYPOGRAFICZNY:

Tomek Laisar Fruń, Jarosław Musiał

SKŁAD I ŁAMANIE:

Tomek Laisar Fruń

KOREKTA:

Bartek

STALE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz, Tomasz Z. Majkowski, Michał Stachyra, Andrzej Śwędryński, Maciej i Joanna Szaleńcowie, Piotr Wyskok

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>

WYDAWCA:



Wydawnictwo MAG

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w nadanych 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 związanego z nimi praw.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Piotr Cieśliński

Sprzedzaj magazynu po cenie innej niż podana na okładce bez zgody wydawcy zabroniona.

Panorama:

Pierwszy Polcon nowego tysiąclecia — 6

*Michał „Puzon” Stachyra***Wiedźmin: gra wyobraźni**

zasady podstawowe i wersja pełna — 9

*Robert Siniakiewicz***Gasnące Słońca: Byzantium Secundus — 10***JaXa***Wieści — 11****Stale działy:****MIM(ochodem) – Dziś pytanie:**

Największe erpegowe marzenie — 3

Listy — 4

Felietony:**Miasto, magia, maszyna:**

Wszystko pod kontrolą — 76

*Jacek Drewnowski***Post Scriptum:**

Ranking Tysiąclecia — 77

*Jerzy Rzymowski***Almanach:**

Ursamax jaki jest, każdy widzi... — 13

Grzegorz „Gregg” Bonikowski

Vademecum szwarzcharaktera — 17

*Tomaz Ciślowski***Deadlands:**

Lepiej umrzeć stojąc, niż żyć na kolanach

Polacy w świecie Martwych Ziem — 19

*Ramel***Earthdawn:**

Przeklęty miecz — 25

*Maciej Szaleniec***Gasnące Słońca:**

Odkupienie — 35

*Marcin Welnicki***Świat Mroku:**

Nowe, złe czasy — 51

*Tomek Andrzejkiewicz***Warhammer:**

Vivat Academia! — 53

*Marcin „Seji” Segiz***Z cyklu „10 w skali beuforta” – część 2:**

Armada mrocznych bogów — 61

*Sławomir Łukasz***Wiedźmin:**

Zapach człowieka — 65

*Łukasz „Klaczek” Sikorski***Hasła gwiazdki:**

- Ukradłeś topór.
- Nie.
- Kłamiesz.
- Tak.

– Nie możesz utyc więcej niż możesz utyc – Kurzymiś mentorskim tonem.

(z sesji wzięte)

Dziś krótkie pytanie: NAJWIĘKSZE ERPEGOWE MARZENIE

Jak to jakie? Letni Obóz RPG dla modelek na Hawajach, na którym zostanę opiekunem grupy. Heheh... Po drugie: tanie RPG, po trzecie: wielkie wirtualne sale na sesje, po czwarte... Eee chyba starczy.

Miłosz Brzeziński

Poprowadzić wampirzego LARPa kobiecej drużynie.

Jerzy Cichocki

Dużo kolorowych, ślicznie wydanych, tanich RPGów. No i oczywiście drużyna „dziuń z misiami” (hmm, swoją drogą aż jestem ciekawy odpowiedzi Miłosza).

Piotr Gnyp

Tanie RPG, duże pieniądze dla twórców gier, wielkie szaleństwo na całym świecie. Nikt nie narzeka na podręczniki i czasopisma, wszyscy się cieszą, wszyscy grają... A ja jestem na emeryturze!). I otacza mnie dużo „dziuń niekonienie z misiami”.

Tomek Kreczmar

Chciałbym aby w przyszłości RPG przekształciło się w grę wirtualną. Aby gracze w specjalnych kombinezonach (czy też podłączeni do maszyny w inny sposób) znajdowali się w świecie wykreowanym przez siedzącego nieopodal operatora/MG. By oglądali siebie takimi, jakich sobie wymyślili przed grą. Nie chodzi mi o SI rządzące takim światem, chyba że jako pomoc dla MG. Tylko drugi człowiek wie, jak dostarczyć naprawdę ciekawych przeżyć graczom. To moje marzenie dotyczące RPG. Nie sądzę, by się ziściło za mojego życia, ale kto wie, może kiedyś?

Michał Marszałik

Moim największym marzeniem związanym z RPG jest wyjazd na dwa lub trzy tygodnie z grupą znajomych na odludzie, gdzie główną rozrywką byłyby wspólne sesje. Nie przewiduję w tym marzeniu telefonów komórkowych, cywilizacji, terminów urlopów itp. Tylko przyroda, ognisko lub ogień na kominku, ciepły blask świec i stukot kostek.

Poison Ivy

Nic wyrafinowanego – doprowadzić jakąś postać od pierwszych kroków w świecie do pozycji osoby naprawdę wpływowej, wręcz legendarnej w jakimś świecie. Przeprowadzić ją stopniowo i systematycznie przez kolejne etapy rozwoju – od zółtodzioba, przez trochę już doświadczonego bohatera, herosa z prawdziwego zdarzenia, po osobę, która swoimi działaniami wpływa na dzieje.

A... i chciałbym jeszcze zagrać trollem paladynem. Ale to już zupełnie inna historia.

Jerzy Rzymowski

Mamy ostatni miesiąc obowiązującego kalendarza na 2001. Warto zrobić sobie kilka podsumowań – jak minął nam RPG rok, ile sesji zapamiętamy na wieki wieków, jakich bohaterów pokochaliśmy, a jakich zdążyło się nam pozabijać... Pomyślcie proszę o tych, których z różnych względów nie będzie z nami kolejnego roku. A w dzień 24 grudnia zróbcie dla siebie coś naprawdę miłego i jeśli przyjdzie Wam ochota, pomyślcie o mnie ciepło – bo to moje urodziny.

Memento Mori

Ciach!

Ile razy zdarzyło się wam kogoś zabić na sesji??? Pewnie nawet za bardzo nie przesadzę, gdy powiem, że tysiące... Taaak, a gdzie skrupuły? Może ten nieszczęsny strażnik miał rodzinę, dla której wstąpił na złą drogę, by ją wykarmić?

Wiele razy sam żałowałem zabitego totra tudzież łotrzyca. Sytuacja przybiera bardziej paskudny obrót, gdy nasz MG, światło naszego życia, wpadnie na promienny pomysł, aby wróg był nie do końca zły, miał jakiś bardzo ważny powód by robić to, co robi. Bohater utożsamia się z takim delikwentem/łotrzą;) i jak tu takiego misia ubić?

Zdarzało się, że bohaterowie umierali przez odzywające się sumienia (za co z góry dziękujemy swemu MG, przecież jest to zawsze doświadczenie, które wzbogaca osobowość postaci tuż przed śmiercią:).

Wiadomo, Śmierć jest wszechobecna, to nie podlega dyskusji. Ale jak z Nią wygrać w kości? Śmierć zabiera zarówno NPC'ów, jak i BG. Nie należy jej sphycać. Nawet prosta śmierć w czasie walki jest dużym wydarzeniem, szczególnie gdy Miś Gry, głosem wypranym z emocji, oświadczy: „Umierasz”. Ta prostota potrafi zamknąć gębę największego kłóciela. Z drugiej strony adrenalina rośnie, rozlegają się krzyki radości, gdy zaraz na początku starcia z arcyłotrem ktoś rzuca max'a za max'em i kładzie Straszliwego Złego w jednej rundzie. Od takiej walki za zwyczaj zależy „być albo nie być”, z czym „nie być” sięga różnych wymiarów postrzegania, czasami pozazmysłowego. Jest jeszcze jeden rodzaj śmierci. Śmierć zadawana sobie przez BG jak karty przy pokerowym stoliku. Kto ma większy atut, wygrywa. Ach, tu dopiero mamy pole do popisu. Jak się to zaczyna? Zwykłe domowe konflikty: „to był MÓJ niewolnik!”, „Czemu zabiłeś mojego niewolnika?!”, „Wyrzucić MÓJ topór przez okno?!”, „Nie oddasz? Zobaczymy!”.

Wszystko już chyba widziałem... Wynajmowanie płatnego zabójcy pod koniec sesji, by tym miłym akcentem zakończyć grę i życie jednego BG, detonowanie ładunku wybuchowego, gdy kilku z BG było jeszcze w wysadzonym obiekcie. Cierpliwość też nie jest cnotą graczy... „A co z nim? Zostawiam go, kij z nim!”. Miłe, prawda? Mogłbym mnożyć przykłady póki mięśca zbraknie.

Może napisze ktoś, jak to ze śmiercią mu było do twarzy? Zachęcam.

MEMENTO MORI

Dalkielek

PS1. Może zorganizujecie kawałek strony int. dla in memoriam, aby czytelnicy mogli pochwalić się swoją śmiercią??? Uważam to za przedni pomysł. Komu się nie podoba, niech zdycha :).

PS2. Mogę wam już przedstawić ostatnie słowa jednego z bohaterów z przyszłej sesji w GS: „Co?”.

PS3. Kocham Śmierć, tylko ona na mnie czeka.

Śmierć to piękny temat do rozmyślań, ale jednocześnie niezwykle ponury i dołujący. Istnieje teoria psychologiczna, mówiąca o tym, iż poradzenie sobie z zagadnieniem własnej śmiertelności jest największym zadaniem w życiu człowieka. Jedni sobie radzą, znajdują np. ukojenie w religii i w życiu pozagrobowym, inni w to nie wierzą. Budując postać, warto się zastanowić, jaki jest jej stosunek do śmierci, czy ma jakieś wewnętrzne wytłumaczenie dla tego zjawiska... Wiadomo, na sesjach RPG to raczej prowadzeni przez nas bohaterowie zabijają bliźnich, niż sami dają się wykończyć.

Pozwolę sobie nadmienić, że nie tylko śmierć na nas czeka, ale i podatki do zapłacenia – parafrazując słowa samej Śmierci obleczonej w ponętne ciało Brada Pitta z filmu „John Black”.

Dalkielek zdobywa już drugą kropkę na swoim koncie, a ja czekam na Wasze listy dotyczące tego zagadnienia.

O broni

Witam serdecznie.

Mój list kierowany jest do autora artykułu o broni palnej do DEADLANDS (MIM 10/2001). Chciałbym dać wyraz zdziwieniu, jakie ogarnęło mnie podczas czytania tego tekstu. Mianowicie, autor napisał, że colt Navy posiadał „klapkę” i rozładownik prętowy. Otóż colt Navy był po prostu mniejszą (kal. .38) wersją colta Walkera (kal. .44), był więc bronią kapiszonową, ładowaną od przodu. Sama nazwa Navy wzięła się stąd, że pierwsze egzemplarze miały grawerowaną scenę bitwy morskiej (Ameryka - Meksyk, o ile dobrze pamiętam), a używane były przez piechotę. Tak w ogóle to pan Samuel Colt produkował tylko broń kapiszonową, modele ze scaloną łuską weszły do produkcji już

po jego śmierci (np. *LOH SAA* – *Singie Action Army*, popularny *Peacemaker*) został opatentowany 19 września 1871 (jak nic nie pokręciłem).

Ok!

i guzie można opecnie wejsc w posiadanie takiej świątki. Będę niezwykle wdzięczny za jakąkolwiek odpowiedź z Waszej strony.

Młody wielbiciel MiM-a

Andrzej „SKOTU” Skotnicki

Tak, przyznam się, iż powyższy list mnie zafascynował i dlatego się tu znalazł. Mam nadzieję, iż Drodzy Czytelnicy wiecie, „o co chodzi”, bo ja nie będę udawać, iż znam się na broni palnej... w każdym razie jeśli kiedyś zauważycie, iż treści zawarte w naszym piśmie wzbudzają w Was chęć, polemiki, sprostowania, uzupełnień – zapraszam do pisania. Zamiast kropki może powinienem przyznać „kulkę” albo kapiszon...

Początki

Droga Redakcjo MiM-a

Do napisania tego listu bardziej niż chęć zdingowała mnie potrzeba. Przyznam się szczerze, iż jeśli chodzi o RPG, to jestem początkującym graczem. Dotychczas zdążyłem przestudiować podstawowe lektury dotyczące tematu gry, z którymi mam kontakt – to zaledwie seria „Magia i Miecz” wydawnictwa Sfera.

Jestem zafascynowany światem RPG (szczególnie systemem WARHAMMER), toteż z ciekawością sięgnąłem po przypadku zauważonego MiM-a. Sięgnąłem po przypadku zauważonego MiM-a. Sięgnąłem, otworzyłem i co? Z nóg zwała mnie cała mnogość skrótów i nieznanymi określeń. A to, że ktoś czepia się „literówek”; a to jakiś gracz wystąpi jako tajemnicze BN.

Mimo lekkiego zmieszania postanowiłem się nie poddawać, lecz rozwiać wszelkie wątpliwości z pomocą podręczników. Z nadzieją przeszukałem ostatnie stronicę pisma, a gdy nie znalazłem interesującej mnie pozycji, pobiegłem poszperać w necie.

Tam (jak przypuszczałem) znalazłem owy podręcznik, opisany zresztą dość szczegółowo, co jeszcze bardziej zwiększyło chęć przestudiowania go i dodatkowo spotęgowało rozczarowanie. Rozczarowanie wynikające z nieosiągalności tego dzieła, którego rodzicami są pracownicy wydawnictwa MAG.

Przechodząc do właściwej części mego listu, chciałbym, tonem proszącym, zaproponować poświęcenie choćby połowy stronicy MiM-a na taki słowniczek gracza (szczególnie tego początkującego). Chciałbym też prosić o jakąkolwiek informację dotyczącą podręczników Warhammera. Szczególnie chodzi mi o to, jak

Na początku pragnę zaznaczyć, iż WARHAMMER nie jest dzieckiem pracowników MAGa, choć tak wspinał się latorośli na pewno byłibyśmy dumnymi rodzicami. Wiadomo, sukces miewa wielu rodziców... Według najnowocześniejszych badań genetycznych i analizy DNA udało się ustalić, iż tatusiami i mamusiami tego systemu są indywidua z *Games Workshop*, a na rynku polskim jest on obecny między innymi dzięki *MAGowi*.

Jeśli chodzi o wszelkie skróty typu „BN”, to najlepiej zapytać bardziej doświadczonego gracza o ich tajemnicze znaczenie. Poważny gracz chętnie wytłumaczy początkującemu tajniki swego hobby – oczywiście można trafić, jak w każdej dziedzinie, na neofitę zadzierającego nosa – dlatego najlepiej ostrożnie dobierać sobie nauczycieli.

Z powodu małej objętości na razie nie planujemy zamieszczania słowniczka, choć pomysł ten pojawia się już kilka razy. Osobom mającym dostęp do sieci polecam zadawanie pytań na wszelkich lisach dyskusyjnych związanych z RPG. Można zacząć choćby od naszej *MiM-owej* listy (informacja, jak się na nią zapisać, jest umieszczona na naszej stronie internetowej).

Ponieważ tradycyjny sposób nabycia podręcznika do WARHAMMERA (np. w sklepie) nie wchodzi w tym przypadku w grę, warto poszukać alternatywnych sposobów zdobycia wymarzonej publikacji. Dzięki liście dyskusyjnej można znaleźć osobę, chcącą sprzedać lub odstąpić podręcznik, na konwentach czasem są miejsca sprzyjające takim transakcjom. Można też poszukać na internetowej aukcji czy po prostu dać ogłoszenie o chęci zakupu. A może Wy macie inne pomysły?

Początkującemu graczowi kropka na dobry początek...

Szalonego początku roku 2002, kilku niesamowitych sesji i wspaniałych towarzyszy
w imieniu Redakcji Poison Ivy życzy

Na stronie <http://www.cthulhulives.org/survey.html> każdy fan H.P.Lovecrafta i systemu ZEW CTHULHU może wziąć udział w wyjątkowym internetowym badaniu, które ma na celu zebranie wiadomości o cthulhomaniakach z całego świata. Jazda na stronę i pokażcie im, że w Polsce mamy zgrana paczkę świrów!

PIERWSZY POLCON NOWEGO TYSIĄCLECIA

Michał „Puszon” Stachyra

Zdjęcia: Szymon Sokół

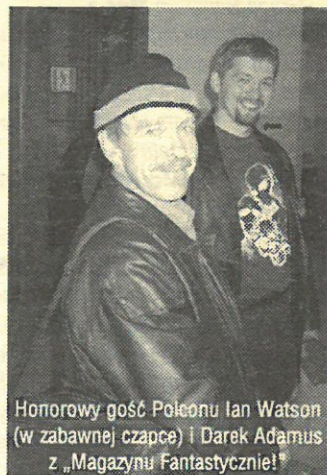
Polcon to z założenia największy w Polsce konwent miłośników fantastyki. Odbyna się zawsze w drugiej połowie roku, co rok w innym mieście. Napisałem, że Polcon z założenia winien być największy, gdyż nie zawsze tak jest. Tegoroczny Polcon zgromadził około 500 uczestników – to dość mało, zważywszy na to, że Krakon dwukrotnie miał ponad 1000 uczestników, zesłoroczny Imiadris – 600, a Pyrcon – 500. Ale tamte konwenty robione są zarówno dla „czytaczy”, jak i dla graczy, a niestety tegoroczny Polcon przeznaczony był głównie dla tzw. starszego fandomu (nie-graczy).

Miłośników RPG przestraszyły na pewno koszty konwentu: 75 zł akredytacji plus konieczność opłacenia noclegu – również 75 zł (z uwagi na to, że konwent odbywał się na terenie Politechniki, atrakcje mogły mieć miejsce tylko do 23.00). Nie został również w żaden sposób rozwiązany problem zapisu na sesje, a i program spotkań RPGowych był dość ubogi (w programie – na ok. 140 punktów – było ledwie kilkanaście prelekcji mniej lub bardziej związanych z RPG). Z tych prelekcji część się nie odbyła z przyczyn absolutnie od organizatorów niezależnych – z powodu tragicznych wydarzeń w Nowym Jorku i Waszyngtonie, które miały miejsce na dwa dni

przed konwentem, na Polcon nie dojechali Chris Wiese i Andrew Greenberg, autorzy GASNAJĄCYCH SŁOŃC I SZLACHETNEJ ARMADY – a mieli oni wziąć udział w pięciu bodajże spotkaniach.

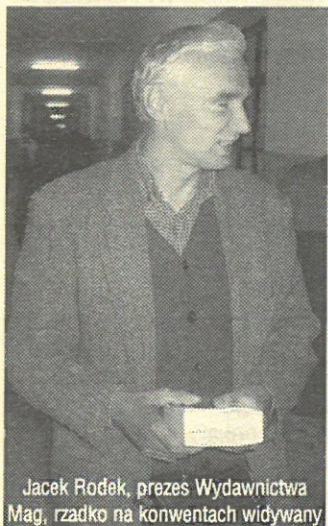
Również miłośnicy gier bitewnych i karcianych zostali potraktowani po macoszemu (z wyjątkiem fanów MAGIC: THE GATHERING, dla których turniej na Polconie był eliminacją do mistrzostw w Nowym Orleanie).

Nie można jednak powiedzieć, aby RPG gracze nie mieli zupełnie nic do roboty; przede wszystkim mogli uczestniczyć w dwóch LARPach – w klimacie *Aliens* oraz *Fallouta*, które wypadły, zdaniem uczestników, bardzo dobrze. Mieli też okazję spotkać się z redakcjami *MiMa* i *Portala*, usłyszeć o systemach Nowej



Honorowy gość Polconu Ian Watson (w zabawnej czapce) i Darek Adamus z „Magazynu Fantastycznie!”

Fali, WIEDZMINIE czy o wiodących amerykańskich RPGach. Prawdziwi twardziele wzięli udział w „Niekujońskim konkursie RPG” Ignacego Trzewiczka. Konkurs wbrew



Jacek Rodek, prezes Wydawnictwa Mag, rzadko na konwentach widywany

NAGRODA FANDOMU POLSKIEGO IM. JANUSZA A. ZAJDLA ZA ROK 2000

Najlepsze polskie opowiadanie fantastyczne: „Katedra” – Jacek Dukaj (w zbiorze: „W kraju niewiemych”, SuperNOWA)

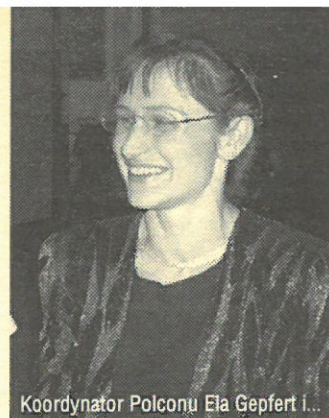
Nominowani byli także: Jacek Dukaj „Ruch Generała”, Maja Lidia Kossakowska „Beznogi tancerz”, Andrzej Ziemiański „Bomba Heisenberga”, Rafał A. Ziemkiewicz „Koszt uzyskania”

Najlepsza polska powieść fantastyczna: „Zmijowa harfa” – Anna Brzezińska (superNOWA)

Nominowani byli także: Feliks W. Kres „Egaheer”, Konrad T. Lewandowski „Królowa Joanna d’Arc”, Marcin Wolski „Pies w studni”, Maciej Żerdziński „Opuścić Los Raques”

AD&D, Aphalon, Baron Munhausen, Cyberpunk, Deadlands, De Profundis, Dzikie Pola, Earthdawn, Faktoria Frankenstein, Gasnące Słońca, In Nomine, Kryształy Czasu, Legenda Pięciu Kregów, Mag: Wstąpienie, Mechawojownik, Oko Yrrhededesa, Shadowrun, Śródziemie, Wampir: Maskarada, Wampir: Mroczne Wieki, Wampir: Rodzina Wschodu, Warhammer, Wiedźmin, Wilkołak: Apokalipsa, Władca Pierścieni, Zew Cthulhu, Zły Cień: Kruki Urojenia,

Wydawcy: Mag: 13 systemów, ISA: 5 systemów, Portal: 3 systemy, Inne wydawnictwa: 6 systemów



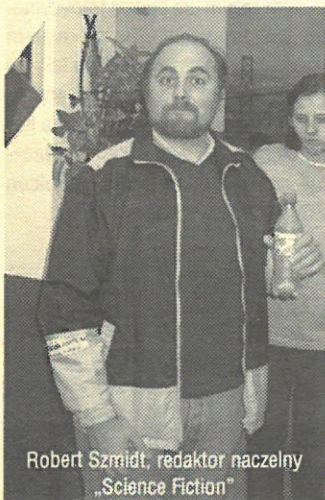
Koordinator Polconu Ela Gepfert i...

pozorem był bardzo kujoński, a jego pokłosiem było wyliczenie wszystkich systemów wydanych w Polsce. Jest ich... Uwaga, uwaga: 27! To niezły plon, jak na 8 lat obecności RPG na polskim rynku. Więcej szczegółów w ramce powyżej. (Acha: Konkurs wygrała drużyna w składzie Tomek Majkowski, Michał Rokita i niżej podpisany. Tak, musiałem to napisać!). Nieliczne sesje RPG odbywały się nocami w akademikach.

Ale, ale przerwałem narzekania... Cóż trzeba je dokończyć. Ostatnim większym minusem Polconu była nieobecność kilku Wielkich naszego świata. Nie było m.in.: Andrzeja Sapkowskiego, Feliksa Kresa czy Macieja Parowskiego (ani innych przedstawicieli Nowej Fantastyki). Nie przyjechali również powaleni chorobami: Dorota Malinowska (gość honorowy konwentu) i Andrzej Ziemiański.



Ania Brzezińska odbiera drugiego Zajdla w swojej karierze



Robert Szmidt, redaktor naczelny „Science Fiction”

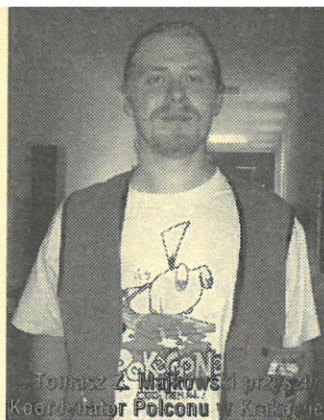
Dość już jednak smęcenia, bo można by pomyśleć, że tegoroczny Polcon nie był udany. A to nie jest prawdą. Przejdźmy do plusów. Strona techniczna konwentu została w pełni dopracowana: akredytacja działała sprawnie, każdy uczestnik bardzo szybko wchodził w posiadanie znakomicie przygotowanych

materiałów konwentowych (informator, osobno wydany program, plakat z kalendarzem imprez na lata 2001 i 2002, kubeczek, koszulka). Również obsługa, wspomagana przez Gźdaczy (czyli uczestników, którzy dobrowolnie zaoferowali swą pomoc), działała bardzo sprawnie. Dodać do tego należy dobrze przygotowaną internetową stronę konwentu oraz wydawany codziennie „Świt nad Rawą” – czyli gazetkę konwentową pełną aktualności, relacji ze spotkań i innych ważnych informacji. Jednym słowem – organizatorzy innych konwentów mają czego się uczyć od katowiczian.

Niewątpliwym atutem tegorocznego Polconu był specjalny, darmowy przedpremierowy pokaz filmu „Final Fantasy” tylko dla konwentowiczów. A oglądanie filmu w takim gronie dostarcza dodatkowych przeżyć (zwłaszcza komentarze odnośnie trailerów i reklam poprzedzających film).

Na duży plus konwentu trzeba zapisać to, że znakomita większość spotkań odbyła się (pomijając spotkania z gośćmi z USA). Nie było też wprowadzania nagłych zmian do programu, wszystko odbywało się w tych porach, w których powinno. I dobrze, bo nie ma nic gorszego, niż stworzenie programu konwentu w ten sposób, że co prawda jest on bardzo rozbudowany, ale duża część spotkań się nie odbywa.

A co ciekawego było w programie (pomijając wspomniane wyżej



Tomasz Z. Makowski, prezydent Koordynator Polconu w Katowicach

punkty)? Odbłyło się sporo konkursów z fajnym nagrodami (o Harrym Potterze, *Gwiezdnych Wojnach*, konkursy filmowy, muzyczny, fantastyczny miliarder czy *Aliens*), a także turniej „Zostań Jedi”, gdzie kandydaci na Jedi musieli skakać na skakance czy powiedzieć „Stół z powyłamywanymi nogami”, jedząc krówkę „mordoklejkę”. A właśnie – z powodu owych krówek, dostarczonych w ogromnych ilościach przez portal Gazeta.pl, tegoroczny Polcon ochrzczono mianem Krówkonu. (Tu ja też się pochwałę: wygrałem drużynowo dwa konkursy na Polconie. – przyp. JeRzy)

Coś dla siebie zaleźć mogli fani komiksu (prezentacja „Dylan Doga”, spotkanie z redakcją „Świata komiksu” czy prelekcje na temat fantasy oraz cyberpunku w komiksach), tolkieniści (pokazy trailerów „Władcy Pierścieni”, filmy animowane, liczne prelekcje) czy mitoiśniicy seriali (prelekcje o serialach w ogóle, o Xenie, Star Treku).

Trudno wymieniać tu wszystkie ciekawe spotkania (nie na wszystkich zresztą mogłem być – czasem w tym samym czasie odbywały się

Śląkfy (nagrody Śląskiego Klubu Fantastyki)

Autor roku: Jacek Dukaj

Nominowani: Anna Brzezińska, Włodzimierz Kowalewski, Michał Oracz, Andrzej Pilipiuk

Fan roku: Marcin Grygiel

Nominowani: Szymon Sokół, Michał „Puszon” Stachyra, Sylwia „Kiro” Zabińska

Wydawca roku: Marcin Iwiński (CD Projekt)

Nominowani: Tomasz Kołodziejczak (Egmont), Dorota Malinowska (Prószyński i S-ka), Andrzej Miskurka (MAG), Ignacy Trzewiczek (Portal)

2 czy nawet 3 interesujące mnie prelekcje), wspomnę więc tylko o kilku. Gość honorowy Polconu Ian Watson najpierw w czwartek odpowiadał (ślizną angielszczyzną) na pytanie „Czy istniejemy?” (w sumie tak, choć każda dziedzina naukowa ma na ten temat nieco inny pogląd), a w sobotę miał spotkanie autorskie. Tomasz Kołodziejczak w barwny sposób prawił o tym, dlaczego czyta literaturę SF. Iwona Surmik przedstawiła nam magów okresu renesansu – od Twardowskiego po Nostradamusa. Okazuje się, że większość z ówczesnych magów była duchowymi, a nawet dostojnikami Kościoła katolickiego. I głównie dzięki temu nie wpadli w ręce inkwizycji. O Bożej obecności dyskutowali pisarze, którzy w swych utworach często zajmowali się wpływem Boga na świat – Jacek Dukaj i Marek S. Huberath. Odbłyły się także spotkania z redakcjami dwóch pism poświęconych fantastyce – jednego, które upadło – *Fenix* (choć ten, jak to feniks, ma powstać z popiołów i ukazać się ponownie, tym razem ponoć w wyd. ISA) oraz drugiego, które w coraz większym stopniu zdobywa rynek – *Science Fiction*.

Ciekawym było usłyszeć, co sądzi o sobie konkurencja.

W sobotni wieczór miało miejsce wręczenie Nagród im. Zajdla i Śląkfy, a później bawiono się do białego rana, przez co wielu prelegentów miało kłopoty z dotarciem na swoje prelekcje.

Przez cały czas trwania konwentu puszczane były filmy w 2 salach: w jednej na Politechnice oraz w zaprzyjaźnionym Dyskusyjnym Klubie Filmowym GuGalander. Można było oglądać zarówno najnowsze filmy, takie jak „Tytan: Nowa Ziemia”, serial „Diuna” czy „X-Men”, jak i filmy starsze (np.: animowany „Władca Pierścieni”). Dużą gratką był też sześciominutowy (niestety tylko) pokaz fragmentów „Wiedźmina”. Ponadto uczestnicy obejrzeć mogli wystawę prac graficznych oraz wystawę z okazji 80-tych urodzin Stanisława Lema.

Tym razem nie będzie tradycyjnego podsumowania, bo co miałem napisać, już napisałem. Było tak, jak było – mogło być znacznie gorzej, mogło też być nieco lepiej. A na koniec chciałem wszystkich serdecznie zaprosić do Krakowa na Polcon 2002.

Kolejne Polcony odbędą się w:
Krakowie (29.08-01.09.2002) – główny organizator: Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki.

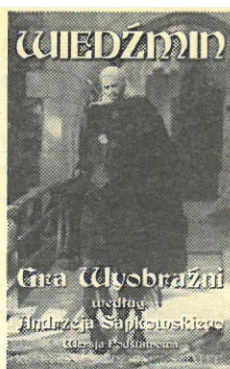
Elblągu (2003) – główny organizator: EKF Fremen.

Chęć organizacji Polconu w 2004 roku zgłosiła Warszawa (Konfederacja Fantastyki Rassun).



W polonach dać się czasami aż do łez (Michał Dąbaj, Szymon Puszon)

tytuł: WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI, zasady podstawowe
autorzy: Maciej Nowak-Kreyer, Michał Marszałik,
Michał Studniarek oraz Andrzej Miszkurka
i Tomek Kreczmar
wydawca: Wydawnictwo MAG



RECENZJE

WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI wersja podstawowa to niewielka książeczka zawierająca informacje dla początkujących, mechanikę gry i krótką przygodę. Nie ma sensu zastanawiać się, czy jest to dobra mechanika, czy zła i jak poradzą sobie z nią doświadczeni gracze. Za małą książeczką przeznaczoną jest głównie dla osób, które z grą fabularną stykają się po raz pierwszy. Ma ich zachęcić do wejścia w nowe hobby i robi to niespodziewanie dobrze – spodziewam się, że wielu miłośników sagi odnajdzie w swoich szkołach graczy RPG i zrzuci pytaniami.

Osoby, które już grają w RPG (a tacy wśród czytelników **MiMa** stanowią większość), mogą wykorzystać W:GWp na trzy sposoby. Przede wszystkim doświadczony MG może według tych zasad poprowadzić kilka-kilkanaście sesji. To powinno wystarczyć, aby zorientować się, czy gra się podoba i czy warto kupować podstawkę. Taki uproszczony podręcznik pojawia się na polskim rynku po raz pierwszy i chwala MAGowi za to. Miejmy nadzieję, że ten sposób promocji się przyjmie.

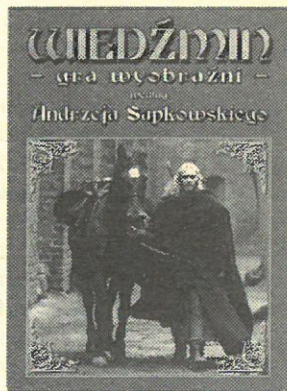
W dodatku WGWp można od biedy wykorzystać jako podręcznik gracza. Zawarte w nim informacje wystarczą, żeby przyswoić sobie mechanikę, co wraz ze znajomością sagi ASa pozwoli bez większych zgrzytów uczestniczyć w sesjach. Szkoda tylko, że wydawca nie opracował WGWp bardziej pod tym kątem.

Gratuluję pomysłu. Być może sukces WIEDZMINA zachęci do podobnej promocji innych systemów.

Robert Siniakiewicz

PS. Nie byłbym sobą, gdybym nie zwrócił uwagi, że ilość błędów i literówek jest skandaliczna. Pochwalam dążenie do obniżenia ceny, ale na korekcie akurat nie warto oszczędzać.

tytuł: WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI
autorzy: Maciej Nowak-Kreyer, Michał Marszałik,
Michał Studniarek oraz Andrzej Miszkurka
i Tomek Kreczmar
wydawca: Wydawnictwo MAG



Zacznijmy od końca, to znaczy od podsumowania. W:GW to rzetelnie zrobiona gra na dobrym poziomie. W mechanice brak jest nowatorskich pomysłów, ale nie ma też większych błędów. Gra stara się utrzymać styl sagi ASa i miejscami robi to bardzo dobrze. 69 złotych za 250 stron tekstu, twardą oprawę i kolorową wkładkę to bardzo przyzwoita cena. Wszystko to sprawia, że osoby zastanawiająca się nad zakupem gry *fantasy* może W:GW z powodzeniem wybrać. Szczególnie, że jest okazją, aby zaprosić do gry także osoby, które dotąd z RPG miały niewiele do czynienia – chociażby tą czarującą sąsiadkę, która paradowała z „Wieżą Jaskółki” pod pachą.

Podręcznik podzielony jest na siedem tradycyjnie pomyślanych rozdziałów – o bohaterze, o walce, o magii itd. Nie ma sensu tu wszystkich wymienić, więc wspomnę tylko o dwu: „Księżdzie regu” i „Księżę Bajarza”. Pierwsza jest napisana nieco niechlujnie i zagmatwana, a zasady, których zmieniać nie wolno, są ze sobą sprzeczne. Na szczęście w innych rozdziałach jest wiele przykładów, które pozwalają się w tym połąpać. Radzę zwracać na nie uwagę.

Z „Księżą Bajarza” jest zupełnie odwrotnie. Te dwadzieścia dwie strony to dla mnie najcenniejszy fragment podręcznika. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że to najlepszy wykład „prowadzenia”, jaki zamieszczono w grze fabularnej. Autor (*Michał Marszałik, vel Puszkina – przyp. rednacza.*) od początku do końca wie, co chce powiedzieć i jak to powiedzieć tak, żeby nawet największy głab zrozumiał (do Bajarza głaba: nie gwarantuję, że po przeczytaniu staniesz się nagle genialnym MG, ale z odrobiną praktyki masz szansę dobrze poprowadzić przygodę). „Księżę Bajarza” polecam nawet tym, którzy prowadzą bardzo dobrze, a z WIEDZMINEM nie chcą mieć nic wspólnego. Przekonajcie się, że warto.

Z innych rzeczy warto jeszcze odnotować morze cytatów – celnie dobranych – i bardzo dobry układ tekstu: śródtytuły, ramki i wytłuszczenia powodują, że tekst wchłania się miło i bez oporu.

Poprzednie polskie systemy odeszły w niebyt z powodu braku dodatków. Jeżeli MAG wyciągnie z tego wnioski, wróże Geraltowi drugą młodość – na sesjach RPG.

Robert Siniakiewicz

Komentarze

WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI jest tak ważnym dla nas produktem, że nie zdecydowaliśmy się na ocenę go w sposób tradycyjny – procentowo. Zamiast tego wypowiedzi ludzi „z branży” na jego temat.

Jak na system w założeniach jeszcze bardziej ambitny i teatralny niż *storytelling*, ma WIEDZMIN zaskakująco obszerną, eklektyczną i skomplikowaną mechanikę. Jednak poziom wydania i cena po prostu zachwycają. Nadchodzą dobre czasy dla RPG. Sporymi krokami.

Tomasz Andruszkiewicz

Nie będę komentował wyglądu podręcznika – przy trzeciej edycji D&D wszystko prezentuje się gorzej. Nie będę też oceniał zgodności z pierwowzorem literackim, gdyż nie jestem 'sapkologiem'. Mogę wypowiedzieć się jedynie na temat treści podręcznika – mechaniki i stylu gry. Jako patologiczny 'turlacz' i fanatyk mechaniki poczułem się lekko zirytyowany kreowaniem bezkosztowego grania – podtytułowej „gry wyobraźni” – jako kolejnego etapu w ewolucji RPG. Moim zdaniem autorzy nie tylko wprowadzają w błąd ludzi, którzy nie mieli wcześniej styczności z grami fabularnymi, ale również promują szkodliwe nawyki u już grających. Szczególnie zastanawiające jest, że autorzy W:GW nie mają się co wstydzić mechaniki – może zbyt eklektycznej, ale intuicyjnej i o solidnych podstawach matematycznych.

Michał Madej

WIEDZMIN to gra, która spełni swoje zadanie. Doskonale wykonany kawał świetnej roboty. Trochę żałuje, że nie jestem jej targetem i nie potrafiłbym się tym bawić tak dobrze, jak ludzie, do których jest adresowany – choć chrząknąć i to, będę grał w W:GW. Trochę boli mnie tylko styl, którym całość napisano – to minus.

Tomasz Z. Majkowski

tytuł: **GASNĄCE SŁOŃCA: BYZANTIUM SECUNDUS**
autor: Christopher Howard, Andrew Greenberg i Bill Bridges
wydawca: Holistic Design Inc.
wydawca edycji polskiej: Wydawnictwo MAG
tłumaczenie: Tomek Kreczmar, Małgorzata Strzelec

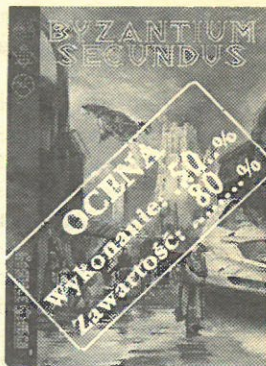
Byzantium Secundus. Latarnia nadziei. Sanktuarium cieni. Najlepiej rozwinięta i najgęściej zaludniona planeta cesarstwa. Tu znajduje się pałac cesarski i siedziba Rycerzy Poszukujących. Symbol i stolica cesarstwa. Z drugiej strony duża część mieszkańców planety żyje w niewyobraźalnej biedzie w ciągle zalewanych przez morza slumsach. To wszystko można znaleźć w jednym z najlepszych dodatków do GASNĄCYCH SŁOŃC zaserwowanym nam jakiś czas temu przez firmę MAG.

Na zaledwie 130 stronach upchano olbrzymie ilości informacji mających ułatwić MG prowadzenie rozgrywki na stołecznej planecie cesarstwa. Cały podręcznik jest dosłownie usiany pomysłami, które po odrobienie pracy można przekształcić w doskonale przygody. Mamy więc na początku zgrabnie nakreśloną historię i geografii planety, później rozdział poświęcony najważniejszemu obywatelom Bizantium Secundus z cesarzem i cesarżową-matką na czele. Znajdujemy tu również krótkie artykułki dotyczące między innymi materiałów budowlanych używanych na Znanych Światach czy serum długowieczności. Sporą część dodatku zajmuje opis intryg wstrząsających raz za razem dworem cesarskim i kuluarami królowej światów. Pozwala to wzbogacić kampanie o rozgrywki polityczne największych tego świata (czyżże jest mała intryga na „zabitym dechami” Graalu w porównaniu z wpływem na wybór małżonki Jego Oświeconości). Z drugiej strony można poprowadzić kampanie dziejącą się w podmokłych slumsach, gdzie codziennie trwa walka o resztki jedzenia między ludźmi i obcymi a dziwnymi stworami z kanałów. Całość uzupełnia opis Cesarskiego Oka – najpotężniejszej agencji wywiadowczej we wszechświecie.

Szata graficzna jest bardzo dobra. Już sama okładka, przedstawiająca skapaną w deszczu ulicę Byzantium, wiele mówi o klimacie samego dodatku, no i oczywiście – planety. Rysunki wewnątrz utrzymane w charakterystycznej dla systemu czarno-białej tonacji.

Rzadko trafia się tak dobry podręcznik do recenzowania. Ale i on nie jest bez wad. Jeżeli miałbym się czegoś czepiać, to jakości wydania. Mój podręcznik (a o książki dbam) rozleciał się już pierwszego dnia. Może trafił mi się po prostu pechowy egzemplarz. *(Jest to niewątpliwie przypadek. Takie rzeczy zdarzają się niezwykle rzadko, ale się zdarzają – przyp. wydawcy).* Brakuje też opisów stacji kosmicznych orbitujących nad planetą. Przydałyby się, zwłaszcza mistrzom prowadzącym w konwencji hard SF.

Podsumowując podręcznik powinien zapewnić drużynie i MG zabawę na długie jesienne wieczory.



Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku!!!

* & *

Wielka radość dla miłośników Britney Spears. Będą oni mogli zagrać w gry z boską dziewczicą, które wadać będzie THQ Inc. w porozumieniu z Britney Brands Inc. Gry ukaza się w wersjach na PC oraz Sony PlayStation 2, Nintendo Game Boy Advance i na PCty.

* & *

Stów kilka o filmach w produkcji (i nie tylko). W kręconej już drugiej części przygód Harry'ego Pottera (polska premiera pierwszej części – 18 stycznia) miał początkowo wystąpić Hugh Grant, jednak wiadomo już, że się w niej nie pojawi.

Premiera (amerykańska) „Matrix Reloaded” przeniesiona została na rok 2003. Ma to m.in. związek z tragiczną śmiercią Aaliyah, która miała w filmie występować.

Zaczęły się zdjęcia do drugiej części filmu „Blade”. Przypominamy, że za wygląd wampirów w tym filmie ma być odpowiedzialny sam Tim Bradstreet – twórca najsłynniejszych ilustracji do „Wampira: Maskarady”.

W związku z tragicznymi wydarzeniami z 11 września przesunięto premiery kilku filmów (m.in. „Collateral Damage” z Arnoldem Schwarzeneggerem), usunięto z kin trailer filmu Spiderman (w którym wspina się on po ścianach budynku WTC) oraz wstrzymano produkcję m.in. „Men in Black II”, „Wojny Światów” i „Ice Age”.

A w Polsce odbyła się premiera filmu „Wiedźmin”. Uczucia są dość „mieszane”. Tymczasem brytyjską premierę „Harry'ego Pottera” przyjęto z entuzjazmem.

* & *

16 listopada ma się odbyć polska premiera filmu „Memento”. Dystrybutorem jest Monolith. Film ma gorącą rekomendację Toreada i Cierzego.



* & *

Znany jest już termin polskiej premiery II Epizodu Gwiezdnych Wojen (Star Wars: Episode II – Attack of The Clones) – 23 sierpnia 2002 (trzy miesiące po premierze amerykańskiej). Z innych źródeł wiemy, iż jednak odbedzie się ona

wcześniej, tj. 16 maja 2002. Akcja filmu toczyć się będzie 10 lat po wydarzeniach przedstawionych w Epizodzie I. Pojawia się prawie wszyscy aktorzy z poprzedniej części, a jako nastoletni Anakin Skywalker wystąpi Hayden Christensen. Na sieci są już bardzo smaczne trailery filmu.

STAR WARS EPISODE II ATTACK OF THE CLONES

* & *

Sigourney Weaver podjęła wstępne rozmowy z Ridleyem Scottem na temat piątej części „Obcego”. Czyżby chciała w ilości części przebić „Rocky'ego” i „Życzenie Śmierci”?

* & *

Szykuje się wyścig, bowiem Christopher Lambert ma zagrać w piątej części „Nieśmiertelnego”. Przypominamy, że w czwartej części – „Highlander: Endgame” – Connor McLeod ginie. Ciekawe, jak uda im się wybrnąć z tego faktu?

* & *

W październiku powinien się być ukazać pierwszy z cyklu komiksów do Świata Mroku – „Wampir: Maskarada – Torreador”. Wydawcami są *White Wolf* oraz *Moonstone*. Będą to 48-stronicowe komiksy wprowadzające w klimat Świata Mroku.

* & *

Na IMLADRIS – V Krakowski Weekend z Fantastyką (26-28.10.2001) – odbyła się premiera polskiego fanzinu całkowicie poświęconego Warhammerowi – kwartalnika „Goniec Imperialny”. Będą to 32 strony formatu A4, na których publikowane będą: wszelkie informacje o Starym Świecie, poszerzone opisy profesji, scenariusze, recenzje najnowszych dodatków. Zespół redakcyjny to m.in. Cezary „Thanatos” Matkowski i Marek Noga.

* & *

ERPeGowe nowości *MAGa*: **Biały Wilk nr 1**, czyli wszystko o driadach do *W:GW*; **Therańskie Imperium** – wspaniała podróżyć po niesamowitych prowincjach Thery; **Czas pogardy: wojny z Nilfgaardem**, czyli pierwszy pełnoprawny dodatek do *W:GW*; z nowymi zasadami, przygodą i opisem Nilfgaardu, oczywiście. W późniejszym czasie pojawią się **Biały Wilk nr 2** poświęcony Novigradowi, **Kapłani Znanych Świątów** do *GS*, **Plącz i zarzwanie zębów** do *DI*

* & *

Interesujące (mniej lub bardziej) fantastyczne (lub wręcz przeciwnie) premiery kinowe grudnia (wg Puszonego): „Z piekła rodem” (7.12). Jest to ekranizacja komiksów o angielskim detektywie, który postanawia schwytać Kubę Rozpruwacza. W roli głównej: Johnny Depp. „Osmosis Jones” (21.12). Film fabularno-animowany. Tytułowy Osmosis Jones to biała krwinka w organizmie Franka Detomello, która musi stoczyć walkę z bezwzględny wirusem.

„Pluto Nash”. Gangsterska komedia z Eddiem Murphym, dziejąca się w roku 2087 na Księżycu.

„Gulczas, a jak myślisz...”. Cóż rzec można... Film o nowych bohaterach popkultury – uczestnikach pierwszej edycji programu Big Brother.

* & *

22 września to data urodzin Bilba i Froda, która zapoczątkowała przygody opisane we „Władcy Pierścieni”. Dzień wcześniej ruszyła pod adresem www.wladca-pierscieni.pl strona poświęcona Tolkienowi, jego twórczości oraz filmowi. Twórcami strony są serwis Stopklatka oraz grupa zaprzyjaźnionych z nami miłośników tego tematu.

* & *



W październiku *Chaosium* wydało ekskluzywną, limitowaną edycję „Zewu Cthulhu” oprawioną w skórę. Zdjęcie tych błuzniczych ksiąg – po lewej.

* & *

Suplement *Chaosium* do ZG pt. „Unseen Masters” przyniósł swojemu autorowi, dr. Bruce'owi Ballonowi, Nagrodę Mary Seeman, przyznawaną za niezwykle osiągnięcia w psychiatrii i naukach humanistycznych. W ten sposób doceniono sposób, w jaki podręcznik popularyzuje wiedzę z zakresu psychiatrii. Dodatkowo „Unseen Masters” dostało aż 19 rekomendacji do Bram Stoker Award – największa liczba, jaką dotychczas uzyskał podręcznik RPG.

* & *

Najprawdopodobniej doczekamy się w końcu polskiej gry karcianej z prawdziwego znaczenia. Wydawnictwo Egmont – Polska planuje wydanie w marcu 2002 gry karcianej na podstawie najpopularniejszego chyba w Polsce cyklu komiksowego – *Thorgala* Rosińskiego i van

Hamme'a. Autorzy gry są Maciek Kocou i Robert Siniakiewicz. Wersja podstawowa zawierać będzie 260 różnych wzorów kart z grafikami pochodzącymi z komiksów. Nie przewiduje się (na razie) specjalnych grafik tylko do gry.

* & *

Pojawiła się nowa polska strona internetowa poświęcona ZC:
www.tyrhhiaa.prv.pl

* & *

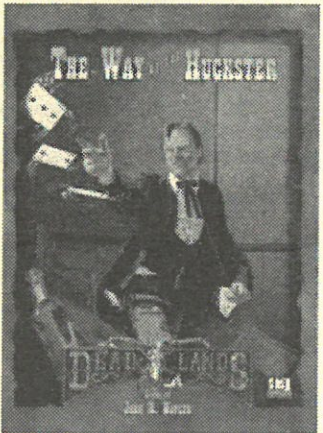
Na marzec 2002 planowana jest premiera ZC na mechanice D20. Już teraz Amazon.com prowadzi przedsprzedaż tego podręcznika.

* & *

Magazyn Empire opublikował listę najlepszych filmów w historii kina. Znajduje się na niej cała masa filmów fantastycznych. Oto one: 1. Gwiezdne wojny, 2. Imperium kontratakuje, 5. Matrix, 6. Podziemny krąg (Fight Club), 7. Gladiator, 10. Pulp Fiction, 11. Poszukiwacze zaginionej Arki, 16. Blade Runner, 18. Siedem, 19. Aliens, 21. Milczenie owiec, 23. Alien, 28. Obywatel Kane, 29. Przyczajony tygrys, ukryty smok, 31. Braveheart, 33. 2001: Odyseja kosmiczna, 40. Powrót Jedi, 43. Jurassic Park, 48. Dr Strangelove.

* & *

Można już dostać **Way of the Huckster** – czyli **Kanty i kanciarze** do D20. Jest też **Epitaph 3**, zawierający m.in. przygodę do DL D20, wiadomości o śmierci i grabieżach Dzikiego Zachodu, nowe czary i potwory oraz kilka innych rzeczy.



* & *

Warner Bros. zapowiedział, że ma zamiar wypuścić na ekrany kin cyfrowo

odnowioną wersję filmu Stanieya Kubricka „Odyseja kosmiczna 2001”.

* & *

Na rynku amerykańskim pojawił się podręcznik „GURPS Deadlands: Weird West”.

* & *

Być może w planowanej ekranizacji komiksu „Daredevil” główną rolę zagra Ben Affleck.

* & *

Na targach gier w ESSEN miało miejsce wydarzenie precedensowe. Firma *Feder und Schwert* wydała grę „Engel”, która ma własną mechanikę opartą na kartach, ale wykorzystuje zasady D20 (oraz tabelki z *Players Handbook*). Jednak w całej książce nie ma ani słowa o D&D – „(...) jeśli chcesz wiedzieć więcej, zajrzyj do odpowiedniego podręcznika (...)” – firmie *Wizards of the Coast* czy samym D20 (brak nawet logo na okładce). W podręczniku znajduje się tekst osławionej „Open Gaming Licence”, ale w punkcie *copyrights* nie ma nic. *Feder und Schwert* tłumaczy prawie wszystkie gry firmy *White Wolf*, znani są też z doskonałej znajomości praw licencyjnych. Wszyscy jesteśmy ciekawi, jak na to zareaguje *Wizards of the Coast*.

* & *

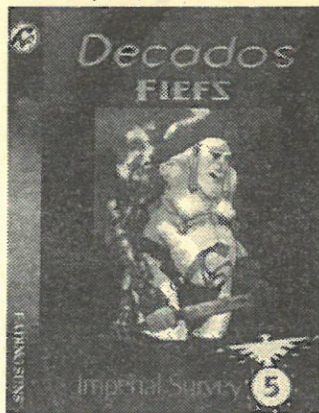
Zajrzyjcie na www.SKIRMISHER.com. SKIRMISHER to całkiem niezłe internetowe czasopismo, piszące o rzeczach starych, ale jarych.

* & *

Będzie DUNGEONS AND DRAGONS 3 edycja po Polsku! Taką informację otrzymaliśmy od wydawnictwa ISA, póki co znanego przede wszystkim z produkcji gier z linii Świata Mroku oraz SHADOWRUNA, no i z dystrybucji kart oraz RPGowych podręczników. Według zapowiedzi D&D pojawi się w pierwszej połowie przyszłego roku. Krążą plotki, iż będzie tańsze od wersji oryginalnej (ta ostatnio podrożała do 30 USD za tzw. *core rulebook*), a równie dobrze wydane. Plotkuje się także o kolejności ukazywania się światów. Z „pewnych” źródeł wiemy, iż zacznie się wszystko od Grayhawk, a Zapomniane Krainy ewentualnie pojawią się dużo później. Prawdopodobnie ISA wyprodukuje tańsze wersje „pakietowe”, zawierające podstawowe podręczniki potrzebne do gry. Trzymamy kciuki!

* & *

Decados Fiefs do GS już w drukarni. A GS D20 już są.



* & *

ISA zapowiedziała również polską edycję gry karcianej WŁADCA PIERSIENI, której oryginalnym producentem jest *Decipher*. Najpierw będzie wersja z polską instrukcją, a później już w pełni polskie karty!

* & *

Fast Forward Entertainment we współpracy z *Pinnacle Entertainment* produkuje DEADLANDS E-CARD GAME. Zajrzyjcie na www.fastforwardgame.com/dlecg.htm.

* & *

Ukazały się kolejne komiksy wydawnictwa *Egmont*, m.in. drugie części włoskich serii – Nathan Never i Dylan Dog. Polecamy! Gorąco polecamy! Można również kupić komiks „Wiedźmin”, wydany przez firmę *Pruszyński i ska.*, z rysunkami Polha.

* & *

Z ostatniej chwili! Rafał Andrzej Ziemiakiewicz, pisarz i publicysta, otrzymał przyznawaną przez tygodnik „Wprost” prestiżową nagrodę Kisiela w dziedzinie publicystyki. Nagrody wręczono 6 listopada w kawiarni „Rozdroże”.

* & *

Zmarł John Chambers – jeden z mistrzów charakteryzacji, laureat specjalnego Oscara w 1968 roku za „Planetę małp”. Chambers pracował również przy charakteryzacji do seriali „Star Trek”, „Zagubieni w kosmosie” czy „Mission Impossible”.

Przed Wami kawałek świętego opracowania na temat tworzenia opisów stworów. Przyznam się, iż wiele lat temu przez przypadek zagrałem u Gregga na jakimś konwencie. Powiem szczerze – ten człek zna się bardzo dobrze na tym, co opisuje. Życzę Wam osiągnięcia podobnego wrażenia na graczach, jakie potrafił swoim opisem uzyskać Gregg.

Puszkין

Grzegorz „Gregg” Bonikowski

URSAMAX JAKI JEST, KAŻDY WIDZI...

Artkuł ten adresowany jest głównie do twórców systemów autorskich, bowiem to oni najczęściej spotykają się z problemem przedstawienia opisu swoich kreacji graczom, dla których słowa Mistrza są jedyną furtką prowadzącą w wykreowany przezeń świat. Oczywiście, w przypadku znanych systemów fabularnych opis stworzeń i postaci charakterystycznych dla danego świata zazwyczaj nie jest tak problematyczny, ponieważ zarówno Mistrzowie, jak i gracze mają dostęp do bogatych materiałów źródłowych, włącznie z barwnymi ilustracjami. Mimo to, prowadząc grę w znanym systemie, możemy pokusić się o wprowadzenie nowej istoty, która nie została opisana w podręczniku ani w żadnym z dodatków. Nietrudno wyobrazić sobie taką sytuację w większości systemów fantasy, gdzie wystarczy wprowadzić niespotykanego wcześniej demona, aby konieczne stało się podanie jego opisu zlaknionym informacjom graczom. W systemach przyszłościowych i kosmicznych istnieje również wiele możliwości – nowe rasy obcych, mutanci, egzotyczne przekształcenia ciała, czy wręczecie obrazy wywołane wizjami narkotycznymi. W przypadku horrorów sprawa jest oczywista – dobrze znany potwór lub tajemnica przestają straszyć, konieczne jest zatem stałe zaskakiwanie graczy nowymi pomysłami „straszydeł”.

JAK „TOTO” WYGLĄDA?

Problem opisania niezwyklej istoty nie sprowadza się do prostego opowiedzenia, „jak toto wygląda”. Cała trudność polega na przekazaniu opisu za pomocą określeń, które nie odwołują się bezpośrednio do znanych graczom istot i obiektów. Pomijamy oczywiście możliwość pokazania im przygotowanej wcześniej lub stworzonej na bieżąco ilustracji – założmy, że prowadząc przygodę, nie dysponujemy taką możliwością lub stwierdzamy, że wymachiwanie rysunkami psułoby klimat gry. Krótko mówiąc, chodzi o sytuację, w której wszystko „malujemy” słowami. Dlaczego odradzam odwoływanie się do skojarzeń

graczy podczas opisywania dowolnego stwora lub przedmiotu? Przecież opisując bazyliżka, najłatwiej powiedzieć, że przypomina stojącą na tylnych łapach jaszczurkę z głową koguta (w każdym razie, takiego właśnie bazyliżka sobie wyobrażam, jeśli według Was wygląda inaczej, już to jest dowodem, że stwierdzenie „widzicie bazyliżka” może wywołać inne obrazy w wyobraźni graczy). Otóż stosowanie odniesień do elementów znanych z rzeczywistością jest w najlepszym przypadku ryzykowne, a w najgorszym powoduje wytrącenie graczy z wczucia się w specyfikę odgrywanego systemu fabularnego. Prowokując do bezpośredniego skojarzenia opisywanej postaci lub przedmiotu ze znanym z naszego świata elementem, ryzykujemy utrwalenie się w umyśle gracza wywołanego skojarzeniem obrazu, który może być nie do końca zgodny z intencjami Mistrza.

PORÓWNANIE Z JASZCZURKĄ

Podawanie kolejnych skojarzeń wywołuje znacznie słabszy efekt, liczy się pierwsze wrażenie. Jeśli, opisując bazyliżka, zaczniemy od porównania go z jaszczurką, większość ludzi wytworzy sobie wyobrażenie zielonego zwierzęcia, szorującego łuskowatym brzuchem o ziemię i zabawnie przebiegającego łapkami. I jeszcze długi, prosty ogonek. W tym momencie dodanie, że ta jaszczurka porusza się w pozycji wyprostowanej i ma ptasi łeb, niewiele już zmieni. Gracze zakodowali sobie w umyśle obraz zielonej jaszczurki z doklejonym kogucim łbem. Podejrzewam, że będą także zakładać, że to stworzenie porzuca ogon w razie niebezpieczeństwa! No, po prostu udziwniona jaszczurka...

Jeszcze gorsze efekty może przynieść przywołanie nazwy bazyliżka lub innego stwora powszechnie znanego z legend w przypadku opisywania istoty, która tylko powierzchownie przypomina legendarne stworzenie. Owszem, taki zabieg sprawdza się doskonale, jeśli istota rzeczywiście zachowuje większość cech stwora, do którego się odwołujemy. Jeśli wymyślony

zwierzak ma wyglądać jak biegający na dwóch nogach wielki jaszczur o zębatym pysku i potężnym ogonie, to zapewne najprościej powiedzieć, że wygląda jak tyranozaur, tylko że... No właśnie, w tym miejscu pozornie skrótowy opis zaczyna się wydłużać, ponieważ jesteśmy zmuszeni uściślić istotne różnice między naszym stworem a przywołanym obrazem pierwowzoru. Droga na skrót okazuje się być zwoownicza i wcale nie oszczędza pracy przy opisie obiektu.

MIECZ ŚWIETLNY

Pamięć skojarzeniowa każdego człowieka to potężne narzędzie manipulacji wyobraźnią, jednak może okazać się, że powoływanie się na nią przy każdej okazji jest mało efektywne albo wywołuje zupełnie nieprzewidziane efekty. Co pojawia się Wam przed oczami, gdy powiem „miecz świetlny”? Naturalnie, wyobrażenia praktycznie wszystkich ludzi z naszego kręgu zainteresowań od dawna jest „skażona” widokiem miecza świetlnego podobnego do tego, jakim wymachiwał Luke Skywalker w „Gwiezdnych wojnach”. Czyli w gruncie rzeczy przypomina bardziej rurę światła wylatującą z krótkiego cylindrycznego trzonka, niż coś, co rozumiemy pod określeniem miecz. Cóż, jeśli biedny Mistrz Gry miał na myśli „prawdziwy” miecz świetlny, przypominający klasycznego półtoraka, tyle że z głownią stworzoną z czystego światła, to sam jest sobie winien pochopnej wycieczki na skrót. W chwili, gdy rozochoceni gracze zaczną z charakterystycznym poświstywanym wymachiwać wyimaginowanymi rurkami światła, a Mistrz rozpaczliwie spróbuje odkręcić ich błędne wyobrażenia, jest już za późno na uratowanie klimatycznego opisu odnalezienia pradawnego artefaktu pochodzącego z zupełnie innej „bajki”.

Nie inaczej sprawa ma się w przypadku fantastycznych istot. Skojarzenie z wyglądem obiektu lub żywego stworzenia nie wystarczy. Umysł ludzki, wsparty pamięcią i doświadczeniem, natychmiast kojarzy obrazy ze wszelkimi innymi zapamiętanymi wrażeniami lub takimi, które zostały sztucznie zakodowane na skutek nasiąknięcia przekazami kulturowymi. Jeśli powiemy, że coś wygląda jak smok, to bardzo trudno będzie wybić graczom z głowy przeświadczenie, że dana istota niekoniecznie zjeje ogniem, nie lata i nie pożera ludzi (albo wypchanych



baranów). Smok to smok i musi zachowywać się w smoczy sposób, by pozostać smokiem... Wyobrażenia zaangażowanych graczy jest jeszcze bardziej – wybaczenie sformułowanie – „zaśmiecona” skojarzeniami. Prosty przykład? Proszę bardzo – elf. Trzy literki, a wszystko jasne – wysokie to, spiczastouchy, smukłe i łązi po lesie z łukiem. Tolkien się kłania i cała reszta. A przecież miałem na myśli takie małeńkie skrzydlate stworzonko, które lata odziane w duży liść i nocuje w pąkach kwiatów. Jasne, można naprowadzić na ten obraz innym skojarzeniem – wietrznik. Tylko że z pewnością nie chodziło o wietrznika, a poza tym gmatwamy się coraz bardziej w opisie, a gracz traci wyzucie, co właściwie widzi (słyszy i czuje) jego postać.

„OGOLIŁ WOOKIEGO”

W dodatku odwoływanie się do skojarzeń spoza danego systemu jest wysoce niezręczne i niebezpieczne. Wyobrażam sobie, jakim ciosem dla dumy domorosłego twórcy „absolutnie oryginalnego” systemu autorskiego jest posłyszenie takiego na przykład stwierdzenia gracza: „O rany, stary, ten Gxapxyllix to taki Chewbaca, tylko że nie ma futra, prawda?!”. No, chyba że autor poszedł po najmniejszej linii oporu i po prostu „ogolił” wookiego i nadał mu własną nazwę, to jednak nie świadczy o dużej pomysłowości w przygotowywaniu stworów do własnego uniwersum.

Stworzenie oryginalnej istoty lub artefaktu jest zadaniem praktycznie niemożliwym do zrealizowania. Człowiek, wymyślając coś nowego, zawsze posiłkuje się znanymi sobie skojarzeniami i obrazami (lub doświadczeniami) utrwalonymi w pamięci. Nie jesteśmy w stanie wygenerować czegoś, co nie jest nam w jakiś sposób znane. Proces twórcy polega na przemieszaniu przywołanych z pamięci elementów, zniekształceniu ich w odpowiedni sposób i złożeniu w nową, niespotykaną całość. W ten sposób powstały wszystkie istoty mitologiczne oraz wszyscy obcy znani z książek i ekranów kin. Świetnym przykładem takiej bezwładności wyobraźni jest chociażby serial „Star Trek” (seria obojętna), w którym kolejne obce rasy różnią się zazwyczaj jedynie kształtem uszu i układem karbów na nosie lub na czole... Nie wspominając o ciężącym na niemal wszystkich interesujących nas produkcjach antropocentryzmie, wyrażającym się w ten sposób, że inteligentna forma życia

(i nadająca się do odtwarzania podczas sesji) obowiązkowo musi być humanoidalna.

EWOLUCJA UZBROJENIA

Nie wierzycie? Proponuję przypomnienie sobie dziesięciu tytułów filmów fantastycznych, w którym występowali inteligentni obcy. To samo w grach. Jeśli mamy myślącego insekta, to łązi on w pozycji wyprostowanej (OK, „Kawaleria kosmosu” nie jest tu najlepszym przykładem, ale... patrz dalej), a jeśli już coś stoi na dwóch nogach, to dalejze mu do łapy miecz lub pistolet. Chyba oczywiste, że ewolucja uzbrojenia u nieznanymi cywilizacji przebiega podobnie jak u naszego gatunku... Wiadomo, że nie mam racji. Cała masa obcych nie ma nic wspólnego z ludźmi. To prawda, w pozostałych przypadkach potwory i obce istoty skomponowano ze znanych Ziemianom elementów – praktycznie zawsze można dokonać analizy stwora na składniki zwierzęce, rzadziej roślinne, z przypadkowymi elementami dodatkowymi pochodzenia industrialnego i nieorganicznego (metalowe części, wszczepione lasery, druty, tłoki, kamienna skóra itd.). Nie mówię, że to źle. Stwierdzam tylko, że to nieuniknione, bowiem nasza osławiona bezkresna wyobraźnia w rzeczywistości okazuje się bardzo ograniczona i mało elastyczna.

Ryzyko polega także na niepożądanym wywoływaniu śmieszności podczas podawania opisu niezemskiej istoty. Bywa, że cały majestat i groza potwora prezentowanego przez Mistrza pryska jak bańka mydlana, gdy opisujący zapędzi się w bombardowaniu graczy skojarzeniami, a jedno z nich wywoła ich wesołość: „Mówisz, Mistrzu, że ten Wielki Przedwieczny ma trąbę jak u słonia? To może supelki sobie na niej zaplata? Cha, cha, cha!”...

METODA

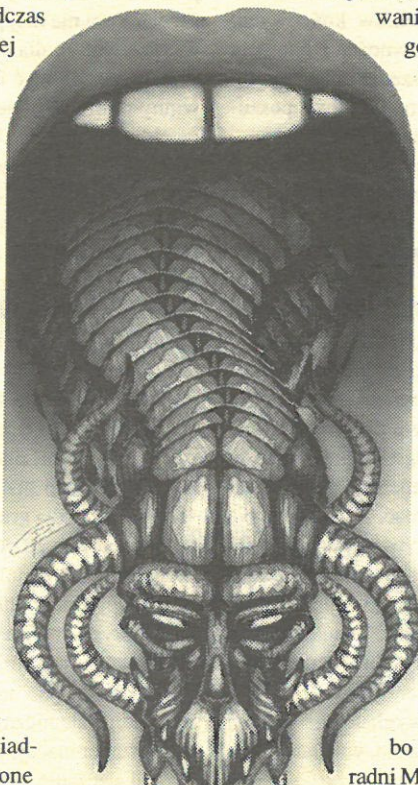
Jak zatem opisywać „obcych”, unikając zonglowania ikonami masowej wyobraźni, i nie odwoływać się do źródeł odległych od specyfiki świata, w którym gramy? To bardzo ważny problem, zwłaszcza dla Mistrzów pragnących przekazywać świat „doświadczany” przez postacie prowadzone

przez graczy tak, jak odbierałyby go właśnie one, a nie gracze. Jest to zresztą świetna metoda zainteresowania graczy poznawaniem otoczeniem, ponieważ stawiamy ich w sytuacji, gdy wiedzą równie niewiele o opisywanym elemencie świata, co ich postacie. W ten sposób zyskujemy także niejaką kontrolę nad graczami. Jeśli w pewnym momencie zorientują się, czym jest tak naprawdę opisywana rzecz (odnajdą właściwie skojarzenie), wówczas zapewne podejmą zasugerowaną konwencję i w dalszym ciągu z zaangażowaniem będą odgrywali ignorancję i ciekawość nowego, wykazywaną przez swoich bohaterów.

Unikamy dla utrzymania klimatu gry katastrofalnych wyjaśnień w rodzaju: „Słuchajcie, to wygląda jak tykająca bomba zegarowa, ale wasze postacie nie mają o tym pojęcia. Co robicie?”... Proponowany i sprawdzony przeze mnie przepis na rozwiązanie tego problemu jest banalny i przy odrobinie praktyki łatwy do zastosowania nawet podczas improwizacji. Rzecz polega na odwróceniu kolejności opisywania obiektu. Opis czegokolwiek zaczynamy najczęściej od omówienia wyglądu, czyli odwołujemy się do podstawowego zmysłu człowieka, to jest wzroku. Opisujemy kształt (najczęściej po prostu stwierdzamy, co to coś przypomina), kolor i widoczne dodatki w rodzaju skrzydeł, ogona, rogów (w tym miejscu padają kolejne skojarzenia „skrzydła jak u nietoperza”, „bycze rogi” itd.). Potem następuje relacja z zachowania stwora, brzmienia głosu obcego, aluzji co do jego intencji („Patrzy na was złowrogo i napina mięśnie do skoku”).

DOZNANIA

Niezbyt często gracze dowiadują się także o cechach mniej istotnych, a znacznie trudniejszych do wyobrażenia sobie, takich jak zapach lub niespotykany odgłos wydawany przez stworzenie. Nie mówiąc o subtelniejszych, a czasem istotnych doznaniach typu ciepło lub zimno, bijące od nieznanego, aura strachu czy też wyczuwalne drżenie podłoża związane z poruszeniami potwora. W przypadku, gdy pierwsze spotkanie z obcym nie umożliwi zobaczenia przybysza (np. jest ciemno lub postacie wyłącznie słyszą albo czują zbliżającą się istotę), bezradni Mistrzowie po prostu stwierdzają:



„Słyszycie strasznie głośny ryk, brzmi zupełnie jak Godzilla...”.

Odwróćmy kolejność opisu. Nie odwołujemy się do skojarzeń wizualnych, lecz kreujemy wizję obcego, zaczynając od najbardziej ukrytych zmysłów. Delikatnie naprowadzamy wyobraźnię graczy, prowokując ją ukrytymi aluzjami. Opisując stwora, jakiego zobaczyli, przedstawiamy go w taki sposób, aby konkretny wygląd istoty został podany na samym końcu, jako uzupełnienie wielowymiarowego wizerunku już i tak dobrze ukształtowanego w imaginacji graczy. Zanim powiemy, jak coś wygląda, zadabymy, by postacie, czyli gracze, mieli dobre pojęcie, czego mogą spodziewać się po tym spotkaniu. Musimy zachować kontrolę nad ich emocjami, nie dając gotowej pożywki. Nie należy zbyt szybko „wykładać kawy na ławę”.

Jeśli przekonamy graczy, że ich postaci ujrzały widok, który zatrzymał na chwilę bicie serca, wywołał nagły odpływ krwi do pięt, w nozdrza uderzył odrażający odór śmierci i zepsucia pomieszany ze smrodem mokrego futra, a niski, dudniący ryk wibruje we wnętrzu ich kości – w takim momencie mamy graczy w kieszeni. Sam opis potwora będzie tylko formalnością, a jego macki, szczypce, czerwone ślepia itd. spełnią funkcję ramki, w którą oprawimy skończony obraz „bluźnierczej” istoty. Warto zwrócić uwagę, że w ten sposób zyskujemy także możliwość wywołania zupełnie innych efektów końcowych. Gracze są przerażeni, w niepewności i napięciu utrzymuje ich świadome zawieszenie opisu wyglądu stwora. Wyobraźnia pracuje, rozpaczliwie poszukuje punktu zaczepienia, odniesienia do czegoś znanego i oswojonego, rośnie poziom adrenaliny w oczekiwaniu na coś strasznego.

ŚPIĘTRZONE EMOCJE

Mistrz jednak może z łatwością kierować spiętrzonymi emocjami graczy. To doskonała metoda wywołania efektu humorystycznego przez nagłe rozładowanie sytuacji. Po mrozącym krew w żyłach opisie doznań związanych ze spotkaniem z nieznanym, nagle pokazujemy postaciom, czego się przestraszyli: „No i wreszcie z jamy wyskakuje taki mały, śmieszny króliczek, ale trzeba przyznać, że potrafi sobie ryknąć!”. Albo utrzymujemy wytworzoną aurę niesamowitości i zaczajonego zagrożenia, otaczając przedstawiciela nieznannej rasy, bez względu na to, jakie są jego rzeczywiste intencje. Stosując podobny chwyt, z łatwością wywołamy efekt wrażenia obcości otaczającej nieznaną istotę.

Podanie od razu opisu jej wyglądu nie załatwi sprawy, ponieważ, jak wspomniałem, wygląd dowolnego obcego zawsze musi kojarzyć się z czymś zna-

nym (słyszałem nawet trafne stwierdzenie: „Jeśli nawet coś wygląda jak amorficzna galareta, to i tak już kojarzy nam się z galaretką lub kisielem”).

Przedstawiając nieznaną istotę, odwołujemy się nie tylko do odczuć zmysłów „drugorzędnych”, takich jak słuch, zapach czy dotyk (może być także np. metaliczny posmak powietrza wokół potwora...). Opisujemy graczom charakterystyczne zachowanie istoty, które potrafi powiedzieć więcej o jego naturze niż najdokładniejsza ilustracja. Istota może przemieszczać się gwałtownymi, krótkimi podskokami, nerwowo poruszać nosem, sunąć powoli, zostawiając za sobą szeroki ślad na piasku lub śniegu, podchodzić do bohatera ze wzrokiem utkwionym na środek jego czoła itd. Takie niestandardowe zachowanie z pewnością w większym stopniu przyciągnie uwagę gracza niż najwymyślniejszy opis spotkanej postaci.

„WIDZICIE WOKÓŁ WIELE DRZEW”

W niektórych systemach istnieją istoty i przedmioty, które są graczom doskonale znane ze świata realnego, ale, zgodnie z założeniami gry, powinny być całkowitą nowością dla odgrywanych przez nie postaci. Wyobraźmy sobie bohaterów z odległej planety, na której nie rosną drzewa, przybywających na świat porośnięty gęstymi puszciami. Nie możemy po prostu stwierdzić: „Widzicie wokół wiele drzew”. Przecież oni nie mają prawa wiedzieć, co to w ogóle jest drzewo! To dla nich nowy widok. Powinien zaszokować, zdumieć i przestraszyć. Postacie nie powinny nawet wiedzieć, czy to, co widzą, jest zwierzęciem czy rośliną. A może czymś zupełnie innym? Pamiętajmy, że drzewa szumią, poruszają gałęziami (same z siebie?), mają różne kolory i zapachy. W dodatku w lesie jest ich mnóstwo. Dla graczy to może być szok porównywalny z wpadnięciem w środek tłumu wielkich, przerażających, całkowicie obcych i niezrozumiałych istot, najprawdopodobniej skrajnie niebezpiecznych i wrogich. Ot, taki pocziwy lasek dębowy podczas lekkiego wiatorku...

Albo bluźniercza wierzbą płacząca. Znacznie częściej podobny schemat opisu będzie pojawiał się podczas oględzin nieznanego przedmiotu. Zależy nam na tym, by jego przeznaczenie jak najdłużej pozostało zagadką dla graczy, dlatego nie możemy od razu powiedzieć, że nóż wygląda jak... nóż. Postacie mogą nie znać metalu, ani noży w ogóle, zatem dla nich ten płaski, podłużny przedmiot jest twardy, zimny w dotyku, trudno powiedzieć, jaki ma kolor, chyba jak woda w strumieniu (tak, tak, to celowa „zmyłka” – woda jest miękka i bezpieczna). Postać, zdziwiona lakonicznymi informacjami, żąda bliższego opisu i obmacuje przedmiot. Co dalej? Jasna sprawa – skaleczenie, przypadkowy wystrzał z miotacza,

przedmiot zaczyna pulsować czerwonym światłem i wydawać z siebie regularne, głośne bip, bip!

TO WYGLĄDA JAK...

Opanowanie sztuki prowadzenia opisu od strony emocjonalnej i psychologicznej z pozostawieniem na koniec warstwy wizualnej nie jest trudne. Łatwo nauczyć się tego, trenując opisywanie w zaprezentowany sposób obiektów znanych z otoczenia. Zbierzmy na stole kilka przedmiotów użytku codziennego: łyżkę do zupy, książkę, but, zegarek. Dodajmy kilka zdjęć zwierząt i osób, otworzymy dowolny podręcznik do gry na stronie z ilustracjami potworów, przyrzyczymy się domownikom, wyjrzcymy za okno. A teraz zaczniemy opisywać te obiekty w taki sposób, by nie powoływać się na żadne skojarzenia. Nie wolno używać sformułowań w rodzaju „to wygląda jak...” ani „to brzmi jak...”. Skupmy się na przymiotach, cechach charakterystycznych obiektu. Spróbujmy odnaleźć w nich coś, co decyduje o tym, że na pierwszy rzut oka rozpoznajemy, czym jest dany obiekt. A potem postarajmy się znaleźć cechy drugorzędne. Możemy także w wyobraźni modyfikować i dowolnie zniekształcać różne aspekty obserwowanych obiektów, dbając o to, by zachować ich najbardziej charakterystyczną cechę. To świetna zabawa z wła-

sną wyobraźnią, a także doskonale ćwiczenie warsztatu Mistrza Gry.

Na zakończenie zdradzę, czym jest tytułowy Ursamax. Cóż, to wielkie zwierzę... Porusza się ociężałe na sześciu masywnych łapach. Potrafi jednak unieść się na dwie tylne z rykiem, od którego pęka lód na zamrożonej rzece. Wtedy dwukrotnie przewyższa dorosłego człowieka. Krótkie pazury na końcach łap wyglądają, jakby bez trudu mogły rozzerzeć równie wielkie zwierzę, ale łapy są wystarczająco zwinne i szybkie, by wylapywać ryby w wartkich strumieniach. Stworzenie nie lęka się najdroższego mrozu, bowiem chroni go gęste, choć niezbyt długie futro w kolorze śniegu. Gdy lekko kołyszącym się krokiem miękko stawia swoje łapy, widać mięśnie poruszające się pod skórą. Bije od niego potęga i siła. Trudno powiedzieć, czy lekkie drżenie wyczuwalne pod stopami postronnych obserwatorów wywołane jest masą zwierzęcia, czy też to tylko efekt strachu, jaki wywołuje jego widok. A jednak, gdy potwór zatrzyma się i przewali na bok, rozkosznie wyciągając kończyny, zaczyna sprawiać zupełnie inne wrażenie. Wygląda wtedy tak miękko i ciepłutko. Aż chciałoby się wtulić w jego śnieżnobiałe futro i usnąć bezpiecznie, wsłuchując się w ciche mruczenie potężnego przyjaciela...

Przyjrzyj się stereotypowi swoich czarnych bohaterów. Kiedy odkryjesz szablon, często już wiesz, jak go zmienić. Tomasz powinniście pamiętać

z artykułu „Homo Medialis”. Tym razem także pokazał klasę.

Puszkini

Tomasz Ciślowski

VADEMECUM

SZWARCCHARAKTERA

Umberto Eco w znanym felietonie „Jak zostać Indianinem” podał w kilku punktach receptę na sukces czerwonoskórej gwiazdy w westernie. Niestety, jego tekst nie dotyczył postaci z rpg-ów. Niniejszym uzupełniam tę niepowetowaną lukę badawczą, podając zwarte kompendium wiedzy o tym, jak wykreować niezapomnianego szwarzcharaktera. Wiedzę naszą oparliśmy na kilku grach komputerowych (np. „Baldurs Gate” 1+), książkach (np. „Wiedźmin”), filmach (np. „Gwiezdne wojny” 1+) i grach przygodowych (wiadomo).

Mistrzowie gry w tym są podobni do onanistów, że 95% z nich popełnia szkolne błędy, a 5% nie chce się do tego przyznać.

Mianem tym określamy mundurowych statystów, którzy atakują wyłącznie w masie i nie posiadają twarzy. Ich zadaniem jest wdzięcznie zginąć.

1. Stworzyć pozory, że jesteśmy jednostką elitarną: dzięki równym krokom defiladowym, czarnym uniformom i nazwom typu „czarna gardia” itp.

2. Zaniechać jakichkolwiek manewrów taktycznych. Szczytem wyrafinowania powinien być atak z krzaków. Nie wysyłać zwiadu ani gońców z wieścią o sytuacji.

3. Zawsze urządzać szturm falowy, ale nie przewracać herosów, tylko walczyć pojedynczo, góra po dwóch, by była mniejsza szansa na krytyka.

4. Strzelać w biegu, nie chować się i – broń Boże – nie okopywać. Non stop skandować standardowe okrzyki w stylu „Ku chwale (czegoś mrocznego)”.

5. Starać się nie brać jeńców, chyba że Główny Zły wyda polecenie: „Zabić wszystkich”.

Zabójcy

Od szturmowców wyróżniają ich teksty, strój i to, że giną w małych grupach.

1. Broń Boże, niczym nie zaskakiwać herosów. Już na kilka dni przed atakiem alkoholizować się po karczmach, by jak największej osób wtajemniczyć w „plan”.

2. Najlepiej atakować w miejscu publicznym, z dala krzycząc: „Bój się, bo w istocie jestem straszny”. Teksty trzeba przygotować z góry, bo przecież mogą nas zaskoczyć.

3. Nie używać trucizn, a jeśli już, to z zapłonem kilkudniowym, by herosi zdążyli znaleźć antidotum. Warto nosić z pięć ampułek przy sobie. Alternatywnie, można „w testamencie” zostawić recepturę na coś zabójczego – przyda się im na naszych kolegów.

4. Z wyjątkiem bezpośredniego zwarcia, nie używać broni zasięgowej.

5. Nie napadać śpiących, bo nie zdążą nałożyć pancerzy +30 ani wymedytować czarów. Jeśli już musimy uderzać nocą, należy skrzypieć okiennicami, zwać donice i sapać. Wdać się w walkę z psem.

Główny zły, zwany też „Buchachacha”

1. Ważne jest, żeby nie wyglądać przeciętnie jak herosi. Trzeba mieć maskę na twarzy, niezdejmowalny hełm, szramy, opaskę na oku, poparzenia, trąd, mutacje itd. Premiuje się grubasów, kuternogów, inwalidów, patyczaków. Nie wolno jednak wychylać się ze zboceniami.

2. Należy umiłować czarne stroje i maksymalnie obwiesić się galanterią w stylu koleców na pancerzu, skrzydeł na hełmie i znaków runicznych z *la SS*. Nie

wierzyć głupcom, którzy twierdzą, że maska na twarzy ogranicza pole widzenia.

3. Walczyć orężem, który groźnie wygląda, ale zadaje nieznaczące obrażenia, np. nożem z dwoma ostrzami, wielożyłowym bitem czy ząbkowanym skalpelem. Po broń sięgać niespiesznie, majestatycznie. Jeśli można, pozbyć się broni zasięgowej. Celować wyłącznie w lewe ramię herosa.

4. Koniecznie wymordować lub porwać jakąś napędce zaimprovizowaną przez herosów rodzinę lub, od biedy, ich sąsiadów. Ukraść jakieś bezużyteczne przedmioty.

5. Starać się, by twoja droga życiowa jak najczęściej krzyżowała się ze szlakiem herosów i przy każdej okazji robić im drobne świństwa (z zasady nie mające wpływu na charakterystyki). Jeśli nam wówczas nabluzgają, zachować pogardliwe milczenie i resztki godności, które planujemy stracić dopiero podczas finałowej walki.

6. Pod byle pozorem mordować statystów i własnych podkomendnych (zwłaszcza wynalzców i podatników). Jeśli mamy kochankę – należy poniżać ją tak, by nas zdradziła z herosem. Otaczać się masą szturmowców z Gizberna, ale nie wydawać im żadnych rozkazów ponad poziom: „Zabić wszystkich”.

7. Należy obleśnie ślinić się (nawet jeśli nosimy hełm) na widok ukochanej głównej herosa.

8. Z pietyzmem sporządzać notatki ze zbrodni oraz dzienniki lub pamiętniki (dotyczy także analfabetów). Nie szyfrować ich, za to okraszać mapami, sypać nazwiskami i trzymać w niestrzeżonym miejscu.

9. Nabdować maksymalnie dużo „tajnych” wyjść z naszego zamku i pozwolić rozbiec się po nich wzięzionym BN-om. Zawsze pozostaje nam satysfakcja, że drzwi do ostatniego schronienia otwierają się tylko tym jednym kluczem, który ukryty jest na drugim końcu budowli i podzielony na części.

10. Jeśli złapiemy kogoś z herosów, nie wolno go zabijać. Trzeba okazywać wyższość intelektualną, torturując tylko słowem oraz defiladą grubego karta z narzędziami. Więzić w miejscu, z którego nawet inwalida by uciekł, jak najbliżej własnego skarbcza i sypialni kochanki. Ekwipunek więźnia należy rozmieścić tuż obok „celi”.

11. Nigdy nie atakować z zaskoczenia. Najlepiej zrobić pokaz kulturystyczny albo chociaż wydać wargi jak Duce. Ważne, by non stop zanosić się głuchym śmiechem „buchachacha”. Udawać szaleńca. Szargać świętości i miotać obelgi, ale wstrzymać się od słów niecenzuralnych. Iść do zwarcia powoli, tak by mogli nas ostrzelać. Gdy już leżymy, należy błagać o litość, ukradkiem wyjmując nóż z buta. W ten sposób stracimy resztkę godności.

12. Jeśli dobrze odegramy swoją rolę – niestraszna nam śmierć – wskrzeszą nas do sequelu.

Polak potrafi, każdy o tym wie. Tym razem może udowodnić, że siekanie z gnata jest dla niego równie łatwe, jak opróżnianie butelki i wywijanie ułańską szabelką. I okazuje się, że wszystkie te archetypiczne cechy złych rewolwerowców są nam już dobrze znane. Chcesz zobaczyć krakowiaka i górala na Dziwnym Zachodzie? Koniecznie przeczytaj ten tekst!

Cierzy

Ramel

LEPIEJ UMRZEĆ STOJĄC, NIZ ŻYĆ NA KOLANACH

Polacy w świecie Martwych Ziemi

...Nasz naród jak lawa,
Z wierzchu zimna i twarda, sucha i plugawa,
Lecz wewnętrznego ognia sto lat nie wyziębi;
Plwajmy na tę skorupę i zstąpmy do głębi.

Wysocki w „Dziadach” cz. III

Tekst dedykuję mojej żonie, Justynie



ZIEMIA OBIECANA

Witaj, rodaku! Dziwisz się, słysząc tutaj mowę swoich przodków? Jest nas tu wielu, mamy już swoje polskie dzielnice, a nawet oddziały w wojsku. Nazywam się Piotr Witowski. Jestem majorem armii CSA w dywizji im. Kościuszki i, podobnie jak ty, uciekinierem. Wiem, po co tu przyjechałeś – po bogactwo. Wiem, bo ja byłem taki jak ty – młody i naiwny. Pewnie prześladowali cię za poglądy, prawda? Miałeś szczęście, że mogłeś popłynąć. Ja dostałem się tu z Syberii, przez Alaskę i Kanadę. Zdążyłem w ostatniej chwili – byłem tu podczas tego dnia, kiedy Zachód stał się Dziwny. Ach, ty przecież nic nie wiesz... Dobrze, mały rys historyczny.

Jak wiesz, powstanie upadło w roku 1870, po siedmiu długich latach rzezi. Trwało to tyle czasu, bo po dziwnych wydarzeniach z dnia 3 lipca 1863 wszystko zaczęło się zmieniać. Na pewno dobrze to pamiętasz. Nagle nasi żołnierze wstawali z grobów i walczyć z Moskalami. Rosjanie donosili o dziwnych stworzeniach, które broniły lasów i gór przed żołnierzami. Wtedy też Bóg wysłuchał naszych modlitw i pomógł nam w walce. Nie było nas zbyt wielu, ale jakoś strasznie długo się to ciągnęło. My kontrolowaliśmy lasy, wsie i w ogóle ogół ziem polskich, a oni siedzieli w miastach. Wiesz o tym, bo tam byłeś, prawda? Ja, niestety, zostałem zesłany na samym początku za „nieprawomyślność” – byłem porucznikiem w carskim wojsku, a tam Polacy nie byli za dobrze traktowani. Na szczęście udało mi się uciec, pomogli mi Jakuci.

Do Stanów przybyłem, kiedy trwała tu bratobójcza wojna. Jankesi jakoś mi nie odpowiadali, więc przenieśliem się na Południe. Nie dziw się, oni nie walczą o utrzymanie niewolnictwa, jak się uważa w Europie. W rzeczywistości walczą o wolność i tylko o to – tak jak i ja, a może i ty w Polsce. Na Południu było wtedy zapotrzebowanie na oficerów, a – jako że odebrałem dobre wykształcenie i znałem francuski – mogłem dogadać się z moim adiutantem, języka angielskiego musiałem się szybko nauczyć. Wkrótce też dowiedziałem się o dziwnych rzeczach, jakie się działy na polach bitew i na dzikich terenach Zachodu. Po odnalezieniu upiorytu wojna stała się jeszcze krwawsza, raz po raz na placu boju pojawiały się prototypy nowej broni. Słyszasteś może o tym, jak Moskale wypalali powstańców w lasach? Albo o rzeziach całych wiosek czy miasteczek przy użyciu zaledwie kilku karabinów? To właśnie nowy sprzęt przyczynił się do upadku powstania. Dzięki tej szalonej nauce Rosjanom udało się złamać naszą wolę walki, pokonać naszych żołnierzy i przegonić wspomagające nas siły. Wiemy, że to część amerykańskich przemysłowców sprzedawała swoje technologie oraz broń Rosjanom; wiemy również, że oni tutaj swoje nakradli – sam pomogłem mojej nowej ojczyźnie wyłapać i uwiesić kilku ruskich szpionów. Nie patrz się tak na mnie – czuję się zobowiązany za dom, jaki się tu dla mnie znalazł. Poza tym wiem, że Moskale robią wszystko, żeby tylko odkryć upioryt u siebie, a wtedy cały naród zmieni się w niewolników, chyba że powstanie przeciw prześladowcom, jak tutejsi Indianie.

Ale poza tym... Witaj w Ameryce, rodaku!

Mamy teraz rok 1877. Ostatni wielki zryw powstańczy zakończył się siedem lat temu straszliwą rzezią, jaką wojska carskie urządziły powstańcom. Moskale wybijali całe wsie tylko dlatego, że przeszły przez nie oddziały powstańcze. Po upadku buntu i strasznych represjach, jakie później nastąpiły, wielu Polaków wybrało życie na emigracji, gdzie wiązały się różne niepodległościowe organizacje. Wielu z nich osiadło w Europie, głównie we Francji, gdzie wspierali ichni ruch wyzwoleniczy – Komune Paryską. Po jej stłumieniu, ludzie ci znowu znaleźli się na bruku. Wtedy zwrócili się do kraju, gdzie swobody były o wiele bardziej respektowane i gdzie można było „spokojnie” marzyć i przygotowywać wyzwolenie Polski. Tym krajem były Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Za morzem było duże zapotrzebowanie na fachowców wszelakich dziedzin, a w szczególności na żołnierzy. Tam też działają dwie organizacje narodowowyzwoleńcze. Jedna pod egidą Stanów Zjednoczonych, druga pod patronatem Konfederacji Amerykańskiej.

POLACY NA DZIWNYM ZACHODZIE

Patrzcie, cóż my tu pocznem, patrzcie, przyjaciele, Otóż to jacy stoją na narodu czele

„Dziady” cz. III

O Polsce w Europie niewiele można powiedzieć. Koniec z patosem, stanem na baczność czy śpiewem pieśni patriotycznych. Przegraliśmy. Nie ma już Polski, tylko *Privislianski Kraj*. Rusczy dorwali się do cudeniek techniki z Ameryki i włali nam, aż miło. Osobiście widziałem, jak kilku żołnierzy uzbrojonych w nowe szybkostrzelne karabiny wystrzelało cały powstańczy oddział. Zajęło im to jakieś pół minuty. Słyszałem też o sotni Lotnych Kozaków. I wiecie co? Oni naprawdę latali! Poza tym, bywają czasem inni – mają jakieś takie dziwne oczy, szkliste i jakby... martwe. Nie pomogła religia, wola walki, nic...

Teraz rządzi w Polsce car, a w jego imieniu Murawiew, którego – w związku z zamiłowaniem do „sprawiedliwych” sądów ze „sprawiedliwym” wyrokiem śmierci – nazwano Wieszatelem. Ha! Przynajmniej to pojawiło się u nas szybciej niż tu.

Jest ciężko. Dlatego większość zwiewa. Zajmę się Polakami tutaj, w Ameryce. Właściwie to w dwóch Amerykach, bo to przecież różne państwa, prawda? Tu jest prawie jak u nas – dwóch Polaków, trzy różne zdania. Tu też nie możemy się dogadać, ale to chyba wpływ miejsca i sytuacji. Jak już powiedziałem wcześniej, istnieją dwie narodowowyzwoleńcze organizacje, różniące się sposobem działania, ale mające jeden wspólny cel.

Założony został w Waszyngtonie przez sędziwego już Adama Mickiewicza. Zrzesza Polaków stojących po północnej stronie linii Mason–Dixon. Zajmuje się głównie pisaniem o „naszym nieszczęśliwym kraju”. Jego działalność wsparł Komitet Polsko-Amerykański, którego twórcą był słynny pisarz James Fenimore Cooper. Skupia szlachtę i inteligencję Polski na emigracji. Stary Mickiewicz tańczy, jak mu młodszy członekowie zagrają i raczej nie zajmuje się już tworzeniem i szkoleniem oddziałów wojskowych, do czego nawoływał jeszcze parę lat temu. Jest praktycznie figurantem, a Legionem rządzi bardzo tajemnicza postać, znana jako Konrad. Nadrzędnym celem organizacji jest zbieranie środków na odbudowę Polski i pokonanie państw zaborczych „politycznie i ekonomicznie, przy wsparciu rządu USA”. Cóż, na Północy wszyscy są inni (*Autor wyraża w tym artykule tylko i wyłącznie swoje poglądy i nie muszą być one zgodne ze stanem faktycznym – przyp. Cierzy*). LW ma jedną ważną zaletę – dysponuje szerokimi kontaktami w kraju i w rządzie. Dzięki temu jego członkowie pomagają ludziom w Polsce i jednocześnie stanowią duże niebezpieczeństwo dla carskich szpiegów w Stanach. Często na tym polu współpracujemy i możemy pochwalić się niektórymi sukcesami.

KOŚCIUSZKOWCY

Jest to formacja typowo militarna, skupiająca się przy Armii Konfederatów. Jej Naczelnikiem jest generał CSArmy Piotr Wysocki i – jako wojskowy – odpowiada tylko przed gen. Kingiem. Ponieważ jest to część wojsk Konfederacji, bierzemy udział w regularnej wojnie między Stanami. Główną cechą różniącą Kościuszkowców od Legionu jest pogląd na wyzwolenie Polski. My zbieramy środki i broń oraz (z pomocą CSA) szkolimy sabotażystów i szpiegów do akcji dywersyjnych w ojczyźnie. Próbuje także stworzyć Armię Polską, zdolną do walk powstańczych w Europie. Wierzymy głęboko w polską myśl techniczną, stąd tak duże skupienie emigracyjnych naukowców. Posiadamy również kontakty w Anglii i Prusach, które to są żywotnie zainteresowane osłabieniem wpływów Rosji. Mała grupka Kościuszkowców działa wraz z Tekszańskimi Rangerami w zwalczaniu szpiegów i innych wrogów wewnętrznych.

I CAŁA RESZTA...

Oprócz ludzi zrzeszonych w tych organizacjach, na Dziwnym Zachodzie jest bardzo wielu Polaków, którzy są tutaj dla jednego celu – PIENIĘDZY! Nasi

rodacy zajmują się dokładnie wszystkim, od wydobycia złota i upiorytu do rabowania dyliżansów. Jest nawet miasto, gdzie Polak, Marian Borewicz (woli, żeby zwracać się do niego per porucznik Borewicz), jest szeryfem. W większości miast Ameryki są nawet polskie dzielnice, tak jak Greenpoint w Wielkim Jabłku lub ul. Stanisława Kostki w Chicago. Tam nawet znajomość angielskiego nie jest potrzebna – wokoło sami nasi.

Wielu polskich robotników haruje za marne grosze w faktoriach Hellstromme Ind. w Salt Lake City albo w fabrykach broni na wschodnim wybrzeżu. Mimo wszystko nie narzekają. Tu są prawdziwie wolni, czego nie można powiedzieć o życiu w miejscu, z którego przybyli. Ach, synu, byłbym zapomniał. Jeśli kiedykolwiek będziesz w Denver, koniecznie odwiedź sklep „U Rzeckiego”, który prowadzi mój stary przyjaciel, Staś Wokulski. Łatwo znajdziesz ten sklep, jest przy Mining Street, w zachodniej części miasta. Jeśli czegoś potrzebujesz, on to na pewno będzie miał. Sądzę nawet, że zaopatruje Pinkertonów w część ich zabawek, przynajmniej na Zachodzie. Jest na pewno najbogatszym Polakiem w tej części świata. A jeżeli chcesz się naprawdę szybko dorobić, jedź do Labiryntu po upioryt albo złoto. Wielu naszych tak robi, niestety, nie wszyscy wracają. Może są tak bogaci, że kupują sobie tam ziemię? Cóż, żywot poszukiwacza jest na pewno niebezpieczny, ale dość opłacalny.

Wiesz, muszę ci coś przyznać – świat jest dziwny. Mówię ci, naprawdę DZIWNY! Słuchaj, tu, w Stanach, mamy magów. Jakoś nie spotkałem ich wśród naszych z Polski, ale tu można się na takich natknąć. Sądzę, że to przez te książki – u nas takich nie było, nie? Jest też paru z tych zwichrowanych naukowców, którzy w Polsce nie mieli środków na

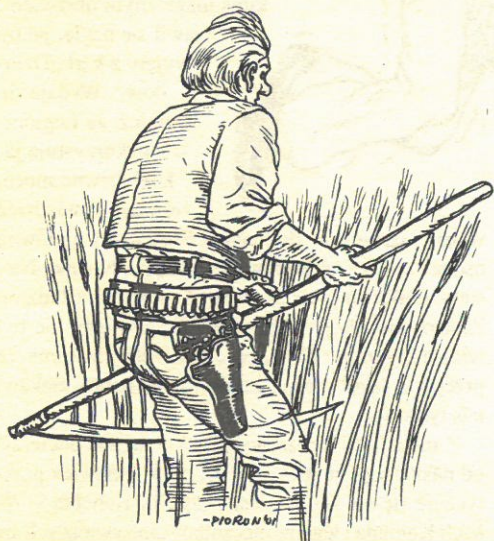
dokonywanie wynalazków albo szybko zostali zmuszeni do współpracy z Ochroną. Osobiście znam i bardzo szanuję jednego z nich – Ochockiego z Uniwersytetu w Richmond.

Najczęściej wśród naszych rodaków można natknąć się na prawdziwie wierzących; ludzi, którzy po prośbie do naszej Patronki, Matki Boskiej Częstochowskiej, czynią w Jej imieniu cuda. Prawdziwie. Po czymś takim można odzyskać wiarę, wiesz? Można krzyknąć, jak kiedyś pewien kapral, jeszcze w Polsce: *Vivat Polonus, unus defensor Mariae – Otoż widzisz Pan, że ja tym imieniem żyję*. Znajdziesz też wśród naszych ludzi, którzy potrafią pisać oraz mówić i zaczynają zachowywać się inaczej. Mówią o sobie, jakby byli ręką Mesjasza, który ma zbawić wszystkie ludy świata! Takich jak oni nazywamy Mesjaszami Narodów. Ponoć na całym świecie jest ich tylko czterdziestu i czterech. Wiesz, od określenia z jednego z utworów starego Adasia. Mówię ci, to jest dopiero niesamowite.

Stany Ameryki są drugie pod względem liczności Polonii na świecie, więc łatwo jest tutaj natknąć się na rodaka, tak jak ty na mnie. Z kraju uciekali wszyscy, choć w większości byli to emigranci pochodzenia szlacheckiego i wojskowi. Uciekali tutaj, gdzie polskie wpływy widać na każdym kroku – Kościuszkę, Pułaski i im podobni ludzie – bohaterzy w Polsce, ale i w Ameryce. Historia i tradycja to dla Polaków w Ameryce świętości, które pieczołowicie kultuwają. Wszystko po to, by zachować narodowość i jednoczyć tu naszych. Niestety, nie da się do końca zapobiec nowym wpływom. Nie zdziw się więc, jak usłyszysz kiedyś od jakiegoś Polaka na Greenpoint, w Chicago albo nawet tu, w Richmond, zdanie brzmiące np. tak: „Połejtaj minute” albo „Kup pan pejpera”...

Tradycja i historia trwają niezmiennie; wszyscy starają się je kultywować. Tradycja Trzeciego Maja – odpowiednie, a więc huczne i głośnie jego obchody – jest ważniejsza niż walka w amerykańskiej domowej wojnie. Nakład pieniędzy i wysiłku wnoszonych przez Polonię, aby rozstawić nasze losy, są znacznie większe niż trud, jaki włożyliśmy tu w innych dziedzinach. W Chicago i Nowym Jorku obchody te należą do głównych atrakcji miasta, ale te w Richmond niczym im nie ustępują. Może tylko liczebnością przybyłych Polaków. Wśród gości często da się zauważyć dyplomatów.

Powiem ci jeszcze jedną ciekawostkę. Niektórzy głupi Amerykanie uważają, że tylko oni umieją strzelać z rewolwerów i że to oni są najszybsi. Cóż, przeważnie szybko trafiają do piachu. Widzisz, większość powstańców (a na pewno większość oficerów) przywiozło do nowej ziemi prawdziwe relikty – broń, którą walczyli w Powstaniu. Dziwnym przy-



padkiem często były to colty. Moskale zamówili jakieś dwadzieścia tysięcy sztuk dla swoich oficerów, więc siłą rzeczy trafiały one w nasze ręce. Nikt nie jest kuloodporny. Myśmy też dostawali je w przesyłkach z zagranicy. Jako że stanowiły rzadkość, raczej nikt nie wypuszczał swojej armaty z ręki, aby tylko jej nie stracić. A że z tym wiązała się też dobra umiejętność strzelania, wyćwiczona w wieloletnich starciach, możemy pochwalić się naprawdę dobrymi strzelcami, którzy spokojnie konkurują z takimi jak James Hardin czy Doc Holliday.

Więc jeśli masz choć trochę jaj, przyjeżdż na Zachód. Pokażmy wszystkim, co to znaczy ułańska fantazja z szabelką w jednej ręce i coltem w drugiej. Wykopmy wszystkie potworności z powrotem do piekła. A jak ci nie wyjdzie, to na tym jakże dziwnym świecie zawsze możesz się wygrzebać...

NOWY POLSKI ARCHETYP:

POWSTANIEC

Siła 2k10

Sprawność 3k10

Jeździectwo 2, skradanie 3, walka:

na pięści 2, walka: szabla 2

Szybkość 3k8

Wigor 4k12

Zręczność 2k12

Strzelanie: strzelby 3,

strzelanie: karabiny 3

Charyzma 1d6

Dowodzenie 1

Duch 3d8

Jaja 3, wiara 1

Spostrzegawczość 4k8

Szukanie 1, tropienie 1

Spryt 3d6

Przetrwanie: las 4

Wiedza 2k6

Znajomość terenu 2

Język: angielski 1, język: polski 3

Przewagi: Bystry 3; człowiek z żelaza 2; śmiałek 2

Zawady: Niepisaty (w angielskim) -3; przesądny -2; ten obcy -3

Klamoty: Koń, winchester, dwa pudełka nabojów, nóż Bowie, ekwiwalent \$50 w srebrze

Charakter: Straszne? Nazywasz to coś strasznym? Straszne może być to, jak wystrzelany oddział Moskali włazi ci na plecy. A to coś jest po prostu upierdliwe. Dobra, zabijmy to i chodźmy do baru.

Pokażę wam, jak piją prawdziwi Polacy. Trzeba opić to, co zarobimy, nie? Przyjechałem tu, żeby zarabiać szmal, a nie, żeby srać po kątach. Mam nadzieję, że jak tylko się dorobię, wrócę do mojej biednej ojczyzny z takimi klamotami, że Moskale spier... aż na Syberię.

Cytat: Bóg, Honor, Ojczyzna, Pieniądze!!!

STRONY WIESZCZA



Witajcie. Słyszeliście już od mojego przyjaciela, co dzieje się w Stanach. Niestety, a może na szczęście, nie zna on całej prawdy.

Nazywam się Piotr Wysocki. Jestem porucznikiem Armii Polskiej i generałem Armii Konfederackiej.

Byłem przywódcą Powstania Listopadowego w Polsce, a teraz jestem dowódcą oddziałów kościuszkowskich oraz członkiem rady doradczej Wywiadu Armii Konfederatów.

Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o nas i o Stanach, nie mogliście trafić pod lepszy adres.

MICKIEWICZ I KONRAD

Jak już powiedziano, stary Mickiewicz stoi na czele Legionu Wolność.

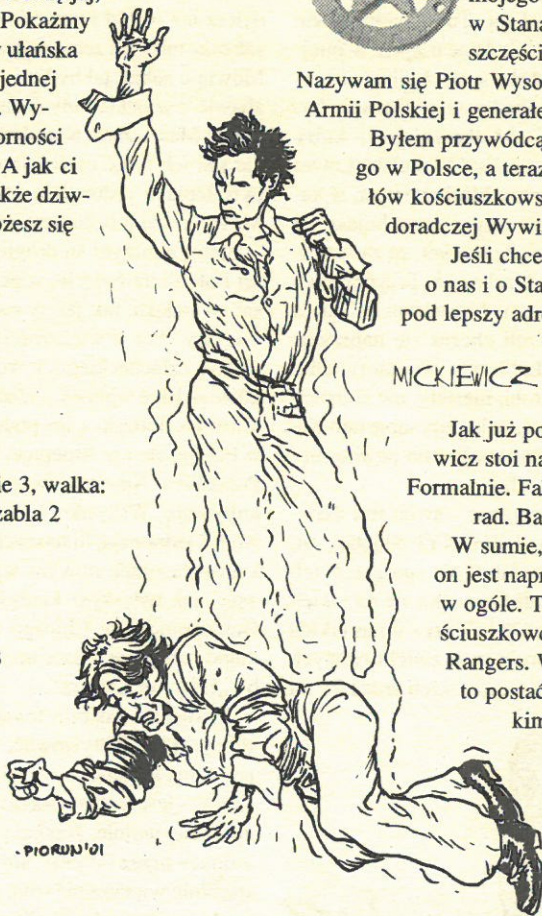
Formalnie. Faktycznie rządzi tam Konrad. Bardzo tajemniczy osobnik.

W sumie, prawie nikt nie wie, kim on jest naprawdę. Prawie nie znaczy w ogóle. Tajemnicę znamy my, Kościuszkowcy, oraz Agencja i Teksas Rangers. W rzeczywistości Konrad to postać przywołana do życia jakimś magicznym obrzędem.

Pojawił się nagle, jakby wyjęty z kart „Dziadów”. Wydaje się również, że Legioniści wykorzystują jakieś dziwne moce, żeby nie powiedzieć

wprost: szatańskie, do walki z Rosjanami, a główną osobą czyniącą takie dziwy jest właśnie Konrad. Niestety, unika on jakichkolwiek kontaktów z ludźmi. Zastanawiający jest również fakt, że nigdy nie był widziany razem z Mickiewiczem. Podejrzewamy, że przejął w jakiś sposób kontrolę nad poetą, ciekawi nas tylko jak.

Z informacji i obserwacji, jakie do nas docierają od naszych szpiegów, wynika, że Mickiewicz praktycznie się nie liczy – jest kukłą, marionetką w rękach Konrada i jego popleczników, nazywających się



Prometeuszami. Nie pamiętają jednak, że Prometeusz to symbol szatana, który również był nazywany Niosącym Światło.

W Legionie działała jedna jedyna święta osoba – stary przyjaciel Mickiewicza jeszcze z czasów studenckich – ksiądz Piotr. Niestety, zaginął na początku 1877 roku, kiedy wyruszył do Labiryntu nawracać niewiernych i walczyć z wynaturzeniami. Podejrzewamy albo jakiegoś podłe knowania tamtejszych kultów, albo – co gorsza – zdradę jego kompanów. Jak widać, Pomsta sięga głęboko (*A jak daleko, wiedzą tylko Strażnicy Pomsty – przyp. Cierzy*). Musimy jednak mieć nadzieję, że ksiądz Piotr zostanie odnaleziony.

ADAM MICKIEWICZ

(STWORZONY PRZEZ PWO)

Siła 3k4

Sprawność 2k8

Szybkość 2k6

Wigor 3k6

Zręczność 2k6

Charyzma 2k10

Wmawianie 4.

Duch 2k12

Jaja 1

Spostrzegawczość 4k12

Sztuka: poezja 5

Spryt 3k10

Wiedza 3k10

Wykształcenie: literatura 5

Język: angielski, francuski, rosyjski 2, język: polski 3

Przewagi: Głos: uspokajający 1; przyjaciele na wysokich stanowiskach: rząd Unii, Legion Wolność i spiskowcy 5; sławny: wśród Polaków i pisarzy 3

Zawady: Cel: „zmartwychwstanie” Polski jako Chrystusa narodów -5; kiepski słuch -3; kiepski wzrok -3; przekonanie: „Polska Mesjaszem narodów!” -3; wróg: carska Rosja oraz wszyscy jej polepznicy -5

Klamoty: Pióro, notatnik, wisior przedstawiający białego orła

KONRAD

Siła 3k6

Sprawność 4k8

Jeździectwo 2, skradanie 3

Szybkość 4k8

Wigor 3k8

Zręczność 4k10

Charyzma 2k10

Dowodzenie 4, wmawianie 4

Duch 4k12

Jaja 5, wiara: Konrad święcie wierzy w to, co jest napisane w Wielkiej Improwizacji – traktuj to jako czarną magię (jeśli nie wiesz, czemu, przeczytaj dokładnie II rozdział trzeciej części „Dziadów”) 5

Spostrzegawczość 4k12

Sztuka: poezja 5

Spryt 3k10

Wiedza 3k10

Wykształcenie: literatura 5, język: angielski, francuski, rosyjski, łacina 2, język: polski 3

Przewagi: Głos: rozkazujący 1; mistyczna przeszłość: czarna magia 3; przyjaciele na wysokich stanowiskach: rząd Unii, Legion Wolność i rewolucjonści 5

Zawady: Cel: Pokonanie Moskali w każdy możliwy sposób -5; przekonanie: „Ja i Ojczyzna to jedno” -5; wróg: Kościuszkowcy, Rangerzy, Rosja -5

Klamoty: Notatnik, wisior przedstawiający kruka, jakakolwiek broń, której potrzebuje, oprawione w skórę „Dziady”

MESJASZE NARODU

...Krew jego dawne bohaterzy,

A imię jego będzie czterdzieści i cztery.

Ksiądz Piotr w „Dziadach”

Mesjaszami narodów nazywa się tych ludzi, którzy pod wpływem zmian zachodzących na świecie potrafią „otworzyć się” na tzw. ogólną świadomość ludzką. Pod wpływem transu tworzą niesamowite dzieła, których efekty przechodzą ludzkie pojmowanie. Pod wpływem mesjanistycznych pieśni ludzie ci potrafia widzieć w ciemnościach, lecząc, poruszać się z niesamowitą prędkością, posiadają też wyczulone zmysły. Równie często pieśni te są zabójcze dla przeciwników – wrogowie Mesjaszy stają nagle twarzą w twarz z Upiorem: dziwną istotą, która walczy z wrogami Polaków. Jest w swej walce niezwykle skuteczna, jednakże zdarza się, że żąda ofiary z krwi od osób, które ją przyzywały.

Według moich kumpli z Austin, Mesjasze przypominają świątobliwych, są jednak mocno związani z polskim Romantyzmem i nie spotyka się ich praktycznie wśród innych nacji.

REWOLUCJONISCI

W Ameryce istnieje jeszcze jeden ruch Polaków, o którym mało kto wie. Jest on bowiem całkowicie tajny i nielegalny po każdej ze stron linii Mason–Dixon. Organizacją są tak zwani Bojownicy Świętej Trójcy. Wchodzący w jej skład ludzie są terrorystami, walczącymi z każdym objawem władzy,

Jaki napotkają na swej drodze. W szczególności zaś nienawidzą arystokracji i inteligencji. Posługują się przeróżnymi sposobami – od podpałen i podkładania bomb do mordowania niewinnych ludzi. Uprzedzam cię przed nimi, a w szczególności przed ich przywódcą – diaboliczną postacią znaną pod pseudonimem Pankracy. Amerykanie znają go lepiej jako „Bomberman”. Jeśli kiedykolwiek skontaktowałby się z tobą jakiś ich przedstawiciel – pamiętaj, aby natychmiast zgłosić o tym do biura szeryfa czy Teksas Rangers albo którejsz z polskich organizacji.

ŚWIĘTEJ PAMIĘCI POR. PIOTR WISOCKI

Ja też nie pozostaję świętym. Jestem czymś, co tutaj nazywają „wygrzebaniec”. Po prostu od dziesięciu lat jestem sztywny. Zastrzelił mnie jakiś Moskal, kiedy próbowałem przedostać się z Alaski do Kanady. Na moje szczęście (albo i nie) powstałem z grobu, by przedostać się na Południe. Tu znaleźli mnie Rangerzy, akurat potrzebujący kogoś, kto mógłby pokierować tłumnie zwalającymi się tutaj emigrantami z Polski. Nauczyli mnie, jak kontrolować złego ducha, który mnie ożywia.

PIOTR WISOCKI
(STWORZONY PRZEZ PWO)

Siła 4k6

Sprawność 3k8

Jezdździectwo 3, skradanie 3, uniki 2

Szybkość 2k10

Dobywanie 2

Wigor 4k8

Zręczność 2k10

Strzelanie: rewolwery 3, strzelanie: karabiny 3

Charyzma 3k10

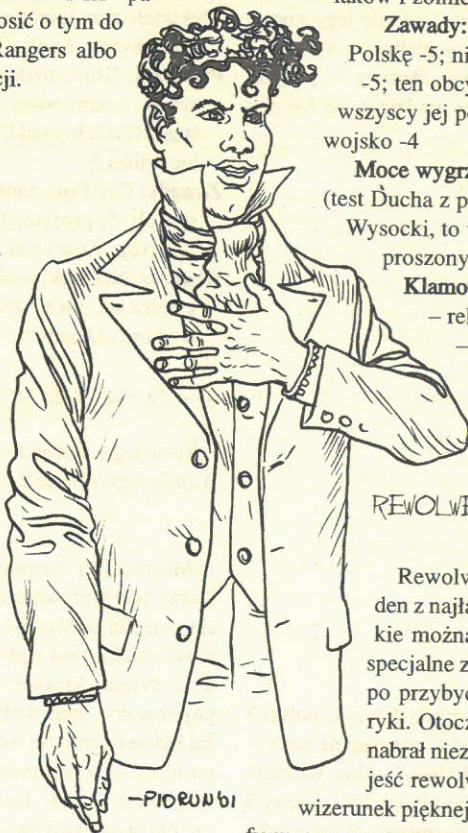
Dowodzenie 3

Duch 3k8

Jaja 3

Spostrzegawczość 3k6

Artyleria 2, szukanie 1, tropienie 1



—PIORUNBI

Spryt 2k8

Przetrawianie: las 4, przetrwanie: góry 4

Wiedza 2k12

Język: angielski, rosyjski 2, język: polski 3, wykształcenie: taktyka 4, znajomość terenu 2

Przewagi: Odważny 2; przyjaciele na wysokich stanowiskach: rząd CSA, Anglii i Prus oraz spiskowcy 5; ranga 3; ruchomości 5; sławny: wśród Polaków i żołnierzy CSA 3

Zawady: Cel: odbudować niepodległą Polskę -5; nietolerancja: Rosjanie -2; szal -5; ten obcy -3; wróg: carska Rosja oraz wszyscy jej poplecznicy -5; zobowiązanie: wojsko -4

Moce wygrzebanie: *Głos przeklętych 4* (test Ducha z przeciwnikiem; jeśli wygrywa Wysocki, to wróg jest automatycznie rozproszony), *Łatanie 3*, *Relikt 4*

Klamoty: Colt Army („Magdalena” – relik, szabla, koń („Wolność” – odważny, mądry), praktycznie wszystko, co tylko mu będzie potrzebne

„MAGDALENA”:

REWOLWER WISOCKIEGO, RELIKT

Rewolwer Piotra Wysockiego to jeden z najładniejszych coltów Army, jakiego można ujrzyć. Został zrobiony na specjalne zamówienie Polaka, niedługo po przybyciu do targanej wojną Ameryki. Otoczył go taką czcią, że pistolet nabrał niezwykłych właściwości. Rękojeść rewolweru z masy perłowej zdobi wizerunek pięknej kobiety. Po obu stronach lufy wygrawerowane są słowa „Bóg, Honor, Ojczyzna”. Geneza jego nazwy sięga jeszcze czasów sprzed ucieczki Wysockiego z Polski, kiedy to jego przyjaciółka, narażając się na śmiertelne niebezpieczeństwo, ukryła Piotra przed wojskiem carskim.

Moc: Właściciel broni może raz uratować się przed śmiertelną raną. Zostanie wtedy ranny krytycznie, ale nie ginie. Zredukuj odpowiednio obrażenia, bez wydawania żadnych stonów przez gracza. Np. jeśli postać nie ma żadnej rany i została postrzelona za 6 w brzuch, redukujemy je do 4; jeżeli ma już krytyczną ranę i właśnie dostała 3 kolejne, redukujemy je do 0. To tak, żeby nie było żadnych wątpliwości. Rewolwer zadaje też dodatkową kostkę obrażeń.

Skaza: Kiedy postać skorzysta z uratowania się przed śmiertelną raną, nabawia się zawady chorobsko: poważne -3.

PRZEKLĘTY MIECZ

Przeklęty miecz” jest przygodą luźno powiązana z kampanią „Powietrzny okręt”. O wiele łatwiej będzie Ci, Mistrzu, umotywić bohaterów, jeżeli uczestniczyli oni w wydarzeniach „Mgiel Gór Smoczych”, drugiej przygody kampanii. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby do wykonania poufnej misji mądra *shivalahala* domu V'strimon wybrała innych adeptów, których sławne czyny zaskarbiły sobie wdzięczność tego potężnego domu t'skrangów.

Przedstawiam Ci, Mistrzu, opowieść, w której Twoi gracze zapoznają się z kulturą koczowniczych plemion orków, udadzą się na eksplorację zniszczonego w czasie Pogromu kaeru i zmierzą się z lepką siecią intryg rozplatanych nad Barsawią przez therańskie pająki.

WPROWADZENIE

Niewiele brakowało, a matactwa Dormadraala Hurgasha doprowadziłyby do wojny pomiędzy khanem orkowych plemion żyjących w dorzeczu Wiji, na stepach na północ od Urupy, a domem V'strimon. Aby zabezpieczyć się przed podobnymi wydarzeniami na przyszłość, *shivalahala* postanowiła związać się z orkowym wozdem traktatem przyjaźni, wzmocnionym dodatkowo licznymi umowami handlowymi. Delegacja klanów i kupców uzgodniła wraz z t'skrangijskimi mędrcami treść traktatu. Teraz strona orkowa, przywódca klanów popierających Kudun khana, muszą w czasie Wielkiego Zgromadzenia Klanów zatwierdzić traktaty, tym samym przypieczętując przyjaźń między khanatem a domem V'strimon.

Bohaterowie, jako stawni herosi Barsawii i przyjaciele domu Trzcini, zostają obarczeni misją dostarczenia traktatu Kudun khanowi i dopilnowania, by doszło do jego podpisania. Mądra *shivalahala* zdaje sobie sprawę, iż orkowy khanat nie jest jednym państwem ani nawet narodem – to zlepek klanów podbitych przez Kuduna Krwawego. Władczynie obawia się sprzecznych interesów i ambicji wodzów klanów, które mogą zagrozić pokojowi. Dlatego zamiast dyplomaty posyła zaufanych adeptów, których magiczne moce mogą w razie kłopotów uratować rodzaje się przymierze.

KHANAT ORKÓW

Tysiące lat temu, jeszcze przed Pogromem, orki posiadały swoje wielkie państwo – Cara Fahd (patrz: **Rise of the nation**,

Prelude to War). Później jednak, w czasie wojen brichalkowych, ich państwo upadło, orki zaś rozproszyły się lub stały niewolnikami we wszystkich królestwach Barsawii. To one wznosiły kaery, pracowały w kopalniach, wykonywały najcięższą niewolniczą pracę. Pogardzane przez prawie wszystkich Dawców Imion, cały czas marzyły o odrodzeniu dawnej świetności. Po Pogromie orki strząsnęły niewolnicze okowy i tak powstały wolne klany koczowników, starające się ożywić dawne tradycje sprzed eonów. Cóż jednak, skoro klany nie potrafiły zjednoczyć się pod jednym sztandarem! Krwawym, bratobójczym walkom nie było końca. I tak jest po dziś dzień w prawie całej Barsawii.

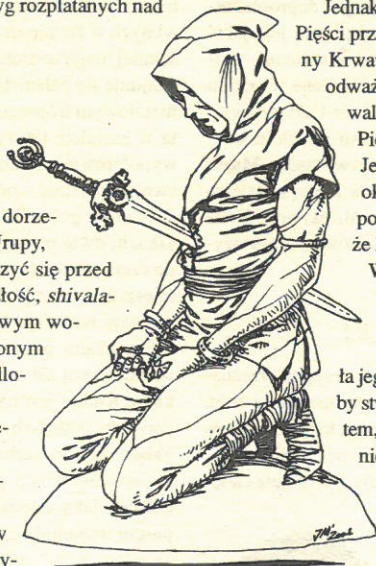
Jednakże trzydzieści lat temu w klanie Żelaznej Pięści przyszedł na świat Kudun, później nazwany Krwawym. Okazał się doskonałym i bardzo odważnym wojownikiem, który szybko wywalczył sobie przywództwo nad Żelaznymi Pięciami. Na tym jednak nie poprzestał. Jego ambicją było uczynić siebie władcą okolicznej krainy. Niósł śmierć i pozołę, podporządkowując sobie dalsze dwa duże klany – Złote Oko i Czarne Kły.

Wtedy pojawiła się Garhin Piękna – niezwyklej urody głosicielka pasji Mynbruje. Rozkochała w sobie Kuduna (i nie tylko jego), została jego żoną i przekonała Krwawego wodza, by stworzył khanat. Z jej pomocą, siłą i sprytem, Kudun podporządkował sobie również niezwyklej kobiecej klan Krzywy Szpon i nieustraszone Gromy. Następnie włączył do khanatu kilkanaście pomniejszych klanów. Każdego z wodzów pięciu wielkich klanów Kudun pokonał w walce, jednak – wbrew koczowniczej tradycji – pozostawił przy życiu, tworząc Radę Wodzów. Sam przyjął tytuł khana, stając się niekłamany władcą południowo-wschodnich stepów Barsawii.

Mimo iż podporządkował sobie klany siłą, Kudun klan musi liczyć się z opinią wodzów. Dlatego w zakolu Wiji, w miejscu nazwanym przez khana Wzgórzami Pięciu, zwołał zjazd wszystkich klanów. Tam ma dojść do spotkania posłów domu V'strimon i ratyfikowania traktatu.

W STEPIE SZEROKIM...

Proponuję Ci zacząć przygodę podczas podróży. Opisz, jak bohaterowie podążają przez rozległe, lekko pofałdowane pagórkami morze traw. Ta ziemia wciąż się odradza po Pogromie – trawiasta równina wydaje się bezładna i tylko



kupiecki szlak, udającą przez stepy do Urupy, wydaje się bezpieczny. Jadąc nim, niejednokrotnie można dostrzec w oddali zbezczeszczone przez Horrorzy miejsca – ziemię, która na wieki przestała być żyzna, powykęcane czarne gaje wynaturzonych drzew czy też wypalone słońcem pradawne ruiny – blade wspomnienie miast południowych królestw.

Pozwól bohaterom powoli zbliżyć się do miejsca przeznaczenia, a zawiązanie przygody przedstaw im w scenie retrospektywnej.

POWIERZENIE MISJI

Dzięki temu zabiegowi pozbędziesz się przydługiego wstępu, całej tej meczącej, często nic nie wnoszącej do przygody „rozpędówki”, kiedy gracze dopiero zaczynają się wczuwać w klimat opowieści lub zastanawiają się, czy w ogóle podjąć się przygotowanego przez Ciebie zadania.

Opowiedz im więc, jak to we wspaniałej sali audiencyjnej, znajdującej się w głównej, centralnej wieży Miasta Trzcina, przyjęła ich sama *shivalahala V'strimon* w otoczeniu świąty i dworu; jak uznając ich sławę oraz zasługi dla Barsawii, powierzyła misję, której celem jest doprowadzenie do podpisania traktatu. Jeżeli w drużynie jest jakiś t'skrang (najlepiej powiązany z domem V'strimon), właśnie jemu władczyni przekazała pisma (spisane w języku krasnoludzkim oraz „obrazkowym” piśmie t'skrangów).

Jeśli chcesz nadać większej wagi misji swych bohaterów, możesz opisać rytuał przysięgi krwi (patrz **Magia krwi**, **Magia: księga wiedzy tajemnej**), w której bohaterowie zobowiązują się wykonać zadanie (dzięki przysiędze będą mogli zwiększyć moc swych talentów w czasie wykonywania misji).

WZGÓRZA PIĘCIU

Pod wieczór bohaterowie docierają do miejsca przeznaczenia. Wzgórza Pięciu, jak nazwano to miejsce w dniu, w którym khan skonsolidował swą władzę, to kompleks pagórków oddalonych o kilka godzin jazdy od rzeki. Pięć pagórków otaczają liczne inne wzniesienia, porośnięte zielonymi trawami stepu. Na najwyższym pagórku umieścił namiot sam khan, a otacza go jego klan – Żelazna Pięść. Pozostałe klany rozłożyły obozowiska na czterech sąsiednich wzgórzach. Gdy bohaterowie się zbliżają, stokami pagórków ciągną długie ogniste węże. To mniejsze klany zjeżdżają się na zgromadzenie – a chcąc zaznaczyć liczebność, każdy ork dzierży w ręku pochodnię. Całe wzgórze rozświetla płomienny blask.

Poselstwo wkrótce zostaje otoczone przez wartowników, dumnych orkowych jeźdźców w skórzanych

pancerzach, uzbrojonych w topory, włócznie oraz luki. Adeptom będą przyglądać się ciekawie liczni dumni koczownicy. Wartownicy poprowadzą ich prosto do jurty khana.

Potężny namiot Kuduna ma około 30 metrów średnicy i 15 wysokości. Zrobiono go z przedniej bydlęcej skóry. Wokół namiotu wozda wbito pięć mieczy (największy przy samym wejściu) – są to miecze wszystkich członków Rady Wodzów. Największy stanowi własność Kuduna Krwawego, pozostałe odebrał wodzom, gdy zwyciężył ich w pojedynku i podporządkował ich klany. Miecze mają przypominać im, za każdym razem, gdy wchodzi do jurty khana, kto jest zwycięzcą.

Przybyszów powita żona khana – Gharin Piękna. Ubrana w śnieżnobiałą, długą szatę opinającą nadobne wdzięki, długowłosa orczyca powita śmiazków w imieniu Kuduna, wozda wszystkich klanów, i zaprosi na posiłek. Przy blasku pochodni bohaterowie zostaną zaproszeni do jurty. Nim jednak wejdą do środka, będą musieli zdjąć buty, co jednak nie powinno im zanadto przeszkadzać, jako że podłogę przykrywają bogato zdobione, miękkie dywany. Również ściany pomieszczenia stanowią wzorzyste kołnierze, podwieszane na drewnianych ramach opartych na wbitych w ziemię słupkach. Gharin poprowadzi ich do gościnnej, najprzystrojnniejszej części jurty, na środku której znajduje się palenisko. Nad paleniskiem, podwieszona na metalowym trójnogu, znajduje się potężna mosiężna płyta w kształcie tarczy. Jej wypukła powierzchnia została wypolerowana i namaszczonea tłuszczem – stanowi teraz swoistą patelnię – od spodu zaś grzeje ją ogień paleniska. Gdy tylko goście zasiądą na rozrzuconych wokół poduszkach, dwie orczyce pośpiesznie wrzucą na rozżarzoną do czerwoności płytę płaty różnorakiego mięsiva. Po pomieszczeniu rozejdzie się smakowita woń. Za plecami bohaterów ustawią się najważniejsi spośród przyboycznej straży khana, po chwili zaś, kiedy już strudzonym bohaterom skręca się kiszki, do pomieszczenia wkroczy sam khan. Kudun jest naprawdę potężnym orkiem – wysoki, szczupły, o długich czarnych włosach zaplecionych w sięgający ramion warkocz. Jego ręce są wspaniale umięśnione, co dodatkowo podkreśla skórzana kamizela bez rękawów, jaką założył na przywitanie gości. Khan ma za pasem wspaniały kindżał, na palcach zaś liczne pierścienie, wszystkie „kupione żelazem”. Co

jednak rzuca się od razu w oczy, Kudun wkracza do jurty, mając na nogach buty do konnej jazdy – chce w ten sposób zmanifestować swoją wyższość nad postami,

którzy musieli się dostosować do lokalnej tradycji, którą on – khan – może dowolnie lekceważyć.

Khan siada obok gości, bierze kawałek mięsiva, odrywa kawałek dla siebie i podaje



Charakterystyka pięciu klanów

Żelazna Pięść: największy i najbogatszy klan khanatu. Ma najwięcej wojowników i adeptów. Jego bogactwo to przede wszystkim zagarnięte innym klanom i złupione Dawcom Imion stada bydła oraz koni. Klanowi przewodzi Kudun Krwawy klan pod czujnym okiem Gharin Pięknej, głosicielki Mynbruje.

Krzywy Szpon: nietypowy klan, w którym rodzi się więcej dziewczynek niż chłopców. Tradycyjnie to kobieta jest przywódczynią klanu – i tak jest w przypadku Jothy Nieustępliwej. W tym klanie większość kobiet to bezlitosne wojowniczkę, mężczyźni zaś mają mniejsze znaczenie. Jotha bardzo pragnęła zostać khanem i nadal pozostaje w ciągłej opozycji do Kuduna. Jest jednak honorowym przeciwnikiem i respektuje niewątpliwą siłę i charyzmę wodza.

Złote Oko: drugi co do majętności klan w khanacie. Jednak jego członkowie nie dorobili się bogactwa wyprawami łupieżczymi, a poprzez handel (czym zaskarbiają sobie pogardę pozostałych klanów). Utrzymują kontakty handlowe z Urupą, domem V'strimon, a nawet Thoralem. W przeciwieństwie do Żelaznych Pięści, nie obawiają się pokazywać swego bogactwa, nosząc bogate szaty i biżuterię. Ich wódz – Mado Czamy – sprytny łgarz i nieustraszony wojownik, również chętnie widziałby siebie khanem, jednak rozsądek podpowiada mu, iż nie zdobyłby wystarczającego poparcia.

Gromy: dość biedny klan, któremu przewodzi Jiktor Twarda Pięść. Jego jeźdźcy przede wszystkim nienawidzą niewolnictwa i uczynili ze zwalczania tego procederu swoją misję. Jeźdźcy klanu w całej niemal wschodniej Barsawii spadają niczym grom na terańskie karawany, a nierzadko atakują również niewolnicze ekspedycje prowadzone przez dom K'tenshin. Jiktor z chęcią podporządkował się khanowi. Jako wróg t'skrangów z domu Dziewięciu Wież, będzie nastawiony przyjaźnie do ich odwiecznych wrogów – przedstawicieli domu V'strimon.

Czarne Kły: najmniejszy i najsłabszy spośród pięciu klanów. Mają opinię podstępnych i zdradzieckich (na polu walki używają czasem taktyki, a nie frontalnej szarży). Są mało lubiani, choć ich wódz, Jor Wielki, jest z pewnością potężnym wojownikiem. Pozornie nie zgłasza on żadnych pretensji do roli khana.

go osobie, która według niego przewodzi poselstwu (w wyborze kieruje się kryteriami orkowymi, więc będzie to z pewnością adept parający się wojenną dyscypliną i o najwyższej charyzmie). Potem w podobny sposób wita się z pozostałymi członkami delegacji. Gdy już wszyscy zostaną obdzieleni mięsiwem, khan skinie na usługujących i wszystkim obecnym zostaną podane rogi, które w mig wypełni cierpko pachnący kumys ze sfermentowanego kobyłego mleka. Khan natychmiast wzniesie toast „za pokój”.

Należy przedstawić całą scenę w ten sposób, by bohaterowie się zorientowali, iż khan jest trochę nieokrzesany, a subtelniejszymi sprawami kieruje jego żona. To ona będzie rozmawiała z bohaterami na temat poselstwa i wszelkich dyplomatycznych kwestii. Gdyby któryś ze śmiazków zwrócił się z pytaniem dotyczącym tych spraw do khana, ten natychmiast zapyta żonę o radę. Khan wie natomiast jedno – traktat musi zostać poddany dyskusji na obradach zgromadzenia wszystkich wodzów. Nie kryje przed bohaterami, iż z pewnością wodzowie będą długo debatować nad każdym punktem. Jest jednak pewien, że traktat zostanie podpisany, tak jakby naprawdę zależało to tylko od niego. I rzeczywiście tak jest – Kudun Krwawy niezbyt przejmując się opinią podbitych klanów, choć zdaje sobie sprawę, iż pewnych tradycji nie wolno lekceważyć. Wie też, iż podając traktat pod dyskusję wodzom i na koniec wymuszając na radzie jego podpisanie, da wszystkim przeświadczenie, że wspólnie podjęli ową decyzję, przez co warunki zawarte w porozumieniach będą respektowane przez wszystkie orki khanatu.

Jeżeli bohaterowie oddadzą wodzowi pisma, ten natychmiast przekaże je żonie. Z dumą oświadczy, iż nie potrafi czytać. Wielu orkowych wojowników uważa umiejętność czytania za zbędną prawdziwemu jeźdźcowi równi. Gdy popłynie wystarczająca ilość kumysu, khan pożegna się z gośćmi i wraz z Gharin opuści pomieszczenie gościnne.

Na odchodnym rozkaże, aby posłów położyć spać w przygotowanej dla nich jurcie.

SPISEK

Jak łatwo się domyślić, do podpisania traktatu nie dojdzie tak łatwo. A to dlatego, iż na życie khana dybią jego wrogowie. W orkowej społeczności istnieje prawo, które mówi, iż rządzić innymi może tylko ork tego godny. Tak więc nie do pomyślenia jest sytuacja, w której wódz jest słabym starcem lub kiepskim wojownikiem. W ten sposób szlachetne urodzenie nie gwarantuje niczego, jeżeli nie jest poparte siłą, odwagą i estymą.

Podobnie jest w przypadku stanowiska khana – tutaj też do roli Wodza Wodzów predestynują zalety osobiste, liczy się jednak również siła i bogactwo stojące za wodzem klanu. W wyniku tego w polityce khanatu ma znaczenie tylko pięć głównych klanów: Żelazna Pięść na czele z Kudunem khanem; Krzywy Szpon, rządzony przez Jothę Nieustępliwą; Złote Oko, któremu przewodzi Mado Czamy; Gromy na czele z Jiktorem Twardą Pięścią oraz, na koniec, Czarne Kły – klan Jora Wielkiego.

Nikt nie wie jednak, iż Jor Wielki, zwany tak z powodu potężnych mięśni i wzrostu, postanowił zostać khanem za pomocą podstępów i mocy swego szamana, Munbroka Staroego. Kilka dni temu jeden ze złodziei Czarnych Kłów podmienił wbyty przed jurta miecz Kuduna. Munbrok słusznie podejrzewał, iż miecz, którym klan pokonał wszystkich pięciu wodzów, stał się przedmiotem jego wrozcza. Dodatkowo Kudun przebywa właśnie w miejscu nazwanym przez siebie na cześć wiktoria – na centralnym spośród Wzgórzy Pięciu. A wzorzec miejsca również wplata się w prawdziwy wzorec khana.

Za pomocą przedmiotu i magii szaman pragnie złożyć khana niemocą. Aby jednak dokonać czegoś więcej, Jorowi będą potrzebni nasi bohaterowie.

Bohaterowie udadzą się na spoczynek do przekazanej im przez wodza jurty. Nie pozwól im rozejść się po obozowisku. Opisz, jak ciężar obfitego posiłku i trudy podróży mogą ich snem.

Po dwóch godzinach do ich namiotu przybędzie posłaniec z klanu Żelazna Pięść. Obudzi przewodzącego poselstwu i poprosi go, aby zebrał wszystkich bohaterów, którym ufa, i natychmiast udał się w sekrecie do namiotu wodza. Ork zaprowadzi ich cichcem do tylnego wejścia jurty, a później prosto do sypialni khana.

Przy wejściu do sypialni przywita ich Gharin. Jest blada; aż trząse się ze strachu. Na pobliskim łożu spoczywa khan. Kudun nawet nie drgnie. Jego twarz jest biała niczym płótno, oddech bardzo płytki, ciało zaś trawi wysoka gorączka. Choroba nadeszła nagle i niespodziewanie.

Gharin wyzna bohaterom, iż khan był zawsze zdrowy i nigdy nie chorował. Wyjaśni im również, iż jego słabość musi pozostać bezwzględnie tajemnicą. No, chyba że nie chcą, aby ich misja zakończyła się sukcesem. Według Gharin pozostali wodzowie nie są w stanie dostrzec politycznych korzyści płynących z traktatu, a na dodatek, gdy tylko dowiedzą się o słabości khana, rzucą się sobie do gardeł, walcząc o władzę. Jeżeli bohaterowie nie zdołają jej przekonać o swojej dyskrecji, zażąda od nich złożenia przysięgi krwi, uniemożliwiającej im zdradzenie komukolwiek tego, o czym dowiedzieli się w tym namiocie.

Poprosi bohaterów, by pomogli jej wyjaśnić przyczynę choroby męża. Zdaje się nie wierzyć, by miała ona naturalne przyczyny. Dokładne oględziny nie wykażą na ciele wodza ran czy nawet skaleczeń. Nie można też wykryć żadnych śladów trucizny. Również dokładne przeszukanie pomieszczenia nic nie da – nie ma podejrzanych śladów, bo przecież nikt się tu nie zakradał. Jedyną informację może uzyskać, badając wzorzec khana w przestrzeni astralnej (przydadzą się tu wzrok astralny lub astralny zmysł). Duży sukces w teście o trudności 10 (efektywna siła czaru, jaki rzucono na khana) ukaze, iż we wzorzec wodza wpleciono pasma zaklęcia, które zniekształca jego kształt. Wydawać by się mogło, iż wysysa ono z khana energię, przez co nie chce mu się żyć. Dopóki owo pasmo istnieje, khan nie odzyska sił.

Być może drużynowi magowie będą próbowali rozprościć czar pętający witalność khana. Niestety, do odczynienia oroku brakuje im wiedzy o wzorcu przedmiotu, z którego pomocy skorzystano przy rzuceniu zaklęcia.

CZARNE KŁY

W czasie, gdy bohaterowie będą debatowali, co począć z khanem (Gharin przeprosi ich, zorientowawszy się, iż nic więcej nie mogą zrobić, i zamknie się z ukochanym mężem w sypialni, chcąc złagodzić jego mękę), do śmiałków przybędzie posłaniec. Początkowo może się zdawać bohaterom, iż przyszedł ich szpiegować, jednak w rzeczywistości jest to nic nie wiedzący o spisku młody ork, który szuka posłów po całym obozie (co prawda Jor spodziewał się zastać ich w namiocie wodza, jednak nie zamierza się zdradzać z ową wiedzą). Hektor, bo tak zwie się poseł, ma zaszczyt zaprosić ich na ucztę do wodza Czarnych Kłów,

pragnąc go uczcić pokój, którego ponoc zawsze był ordownikiem. Daj do zrozumienia bohaterom, iż odmowa byłaby znacznym uchybieniem, nawet jeśli Jor nie jest najbardziej wpływowym spośród wodzów.

Hektor poprowadzi śmiałków w kierunku wzgórza, nad którym zatknęto buńczuk Czarnych Kłów. W namiocie przez całą noc uczują wojownicy wodza. Przed wejściem widnieje wbity w wielki pień topór bojowy wodza – znak, iż Jor urządza dziś ucztę.

Wnętrze jurty jest urządzone niezbyt wystawnie. Brak pięknych kobierców, wyszywanych poduszek, wspaniałego paleniska. Wojownicy Jora mniej hołdują dawnym tradycjom – stąd bohaterowie dojrzą stoły i ławy, a sam wódz zasiada na pokaźnym krześle. Jor rzeczywiście zasługuje na przydomek Wielki – jest to ork wzrostu około 1,8 metra, o olbrzymiej piersi i potężnych muskułach. Jego długie, czarne włosy spływają kaskadami na ramiona, a wielkie, czarne kły wystają groźnie z ust.

Pieśń o Milbornie

(na melodię „Morskich opowieści”)

*Niech słowa me się niosą
Po same elfów knieje.
I niech wam opowiedzą
Legend dawnych dzieje.
Był raz sobie heros wielki,
Co Milbornem był nazwany.
Miał on mocy pełen oręż
Ze srebra wykonany.
Owym mieczem przepotężnym
Władł sprawnie z siłą gromu.
Wielka była jego sława
Przed czasem Pogromu.
Miecz ów był zaś, że tak powiem,
Całkiem to niespotykany.
Bo gdy Milborn tego zechciał,
To zasklepiął rany.
Według mędrców z kaer Vitrog,
Co zanoszą Pasjom dzięki,
Dostał Milborn ów artefakt
Z samej Garlen ręki.
Wielu Dawców więc widziało,
Jak to Milborn bez ohydny
Mieczem gromił niegodziwych,
Zdrowie dał godziwym.
Gdy nadeszły Dni Pogromu,
Milborn zdobył Czar Przetrwania.
I się zamknął z swym plemieniem
Na czas wyczekania.
Nikt nie wyszedł z cytadeli,
Miecz spoczywa w skarbcu jego.
Czeka znowu na herosa
Siebie Godziwego.
Ten, kto się nie lęka wcale,
Po pradawny oręż sięgnie.
I okiełzna jego moce,
W tym Garlen potęgę.*

Wódz powita bohaterów z wielką jowialnością, zapraszając ich do stołu. Będzie częstował gości najlepszymi mięsami, t' skrangów zaś specjalnie przygotowanymi na tę okazję rybami. Tym, którym kwaśny kumys nie przypadł do gustu, zaproponuje doskonałe wino.

Pozostali goście Jora to prawie wyłącznie rośli orkowi wojownicy; wszyscy mają czernione kły jako widomy znak przynależności klanowej. Na szczególną uwagę zasługuje siedzący w kącie stary ork wsparty na pokręconej lasce – to Munbrok Stary, przebiegły szaman – oraz najdziwniejszy gość w tym towarzystwie: człowiek, bard w wieku około trzydziestu lat. Gdy tylko bohaterowie zasiądą przy stole, trubadur o roześmianej twarzy, okolonej jasną czupryną i niemniej jasną brodą, zerwie się z ławy i zacznie ich witać. Będzie starał się bez przedstawiania odgadnąć ich imiona (w tym miejscu możesz przypomnieć sobie dawne czyny bohaterów, które weszły do legend Barsawii – bard z pewnością je zna, a ponieważ śmiałkowicie są już w obozowisku jakiś czas, zdążył się odpowiednio przygotować). Niech poczują się dumni, iż rozpoznaje ich zwykły człeczyna.

Wszystko to jest jednak podstęp, w którym uczestniczy również bard, przedstawiający się fałszywym imieniem Jakor Zielony. Gdy tylko Jakor odpowiednio przywita śmiałków, poprosi o łaskę zaśpiewania im ballady o pewnym orkowym herosie sprzed Pogromu (patrz ramka *Pieśń o Milbomie*). Proponuję MG odśpiewać ją na sesji, najlepiej przy akompaniowaniu instrumentu strunowego).

Z pewnością bohaterowie zaczną się zastanawiać, jaki jest powód wybrania przez barda takiej właśnie pieśni. Wtedy z kąta wypełznie na środek namiotu stary szaman i oznajmi, iż wódz zaprosił śmiałków na ucztę na jego osobistą prośbę. Drżącymi, pełnym namaszczenia głosem doda, iż miał przerażającą wizję, w której khana złoży straszliwa choroba. Według Munbroka atak niemocy nastąpi następnego dnia. Oczywiście, bohaterowie wiedzą już, iż „wizja” szamana się sprawdziła.

Następnie do rozmowy włączy się wódz, wyjaśniając, iż obawia się o losy traktatu – wszak w razie niemocy khana najmocniejsze spośród pięciu klanów rozpoczną walkę o władzę (Jor zaznaczy, iż on nie ma na stanowisko khana najmniejszych szans, a poza tym był zawsze orędownikiem traktatu z t' skrangami).

Innymi słowy, Czarne Kły będą starały się przekonać bohaterów, by wyruszyli jak najszybciej – i najlepiej w tajemnicy – do kaeru Milborn (który szczęśliwie znajduje się niedaleko) i przynieśli Miecz Milborna. Munbrok obiecuje uzdrowić za jego pomocą wodza.

Całkiem możliwe, iż Twoi bohaterowie dadzą się nabrać na ten grubymi nićmi sztyt fortel. Może się jednak zdarzyć, iż od razu przejrzą nieporadne knowania orków i zorientują się, że Czarne Kły chcą wyssać ich do artefakt. Będą

podjeżdżać, iż to właśnie Munbrok sprowadził chorobę na Kuduna. Nie martw się takim obrotem sprawy. Pozwól im na przeprowadzenie śledztwa i porozmawianie z wodzami orków. Niech starają się odnaleźć ślady przygotowywanego przewrotu. W końcu, skoro Czarne Kły są za słabe, by przejąć władzę, za fortelem może stać ktoś inny.

NOCNE ŚLEDZTWO

Pierwszym i najsensowniejszym działaniem, jakie może podjąć bardziej podejrzliwa drużyna, jest próba udowodnienia, iż to właśnie Munbrok rzucił na wodza czar. Niezbitym dowodem będzie z pewnością odnalezienie oryginalnego miecza wodza. Broń rzeczywiście znajduje się w posiadaniu Czarnych Kłów – a dokładniej, samego wodza, Jora, który umieścił go wśród dziesiątków egzemplarzy oręża, jaki zgromadził w swojej jurcie. Miecz znajduje się w prywatnych, należących do wodza częściach namiotu – teraz, gdy trwa ucztę, dostanie się do nich powinno być ekstremalnie trudne (w końcu zgromadzili się tu wszyscy klanowi wojownicy, a obsługujące ich kobiety cały

czas kursują wszystkimi wejściami, donosząc mięswo i kumys).

Dla dobra przygody polecałbym raczej uniemożliwić (oczywiście, w granicach rozsądku) bohaterom odnalezienie tak wczesnie broni Kuduna. Gdyby jednak im się udało, pozostaje jeszcze kwestia, co śmiałkowie zrobią ze swym znaleziskiem – zabrawszy go z miejsca ukrycia, zniszczą dowód, a nikt nie będzie chciał uwierzyć im w fakt odnalezienia go w namiocie wodza. Poza tym, przekleństwo jest tak skomplikowane i niestandardowe, iż tylko inny szaman byłby w stanie rozpoznać jego działanie za pomocą znalezionej przedmiotu wzorca khana. Doprowadzenie zaś do odnalezienia owego miecza w jurcie Jora w obecności Gharin i innych wodzów nieuchronnie doprowadzi do wyjawienia choroby Kuduna, a co za tym idzie – do wojny domowej.

Znacznie łatwiej zinfiltrować sypialnię szamana – co prawda, znajduje się ona również w jurcie wodza, jednak jest bardziej na uboczu i oddziela ją od zewnętrznej ściany wyłącznie jeden rząd pomieszczeń. Munbrok, po przekazaniu bohaterom wiadomości, uda się na spoczynek. Aby więc przeszukać jego sypialnię, bohaterowie będą musieli w jakiś sprytny sposób wywabić go na zewnątrz (choćby pod pretekstem dowiedzenia się czegoś o kaerze Milborn). Jeśli chcesz jeszcze zwiększyć napięcie akcji, możesz dodać dwóch orkowych wartowników, którzy okrążają namiot wodza – nie powinni wkryć naszków herosów. gdz



spowodowałyoby to pewnie perturbacje w scenariuszu (w rodzaju nasadzenia głów ludzi na pale zaraz przy buńczuku wodza), ale bohaterowie o tym nie muszą wiedzieć – niech pocą się na samą myśl o możliwości dostrzeżenia ich poczynań.

W sypialni szamana panuje półmrok, wszędzie porozwieszano wróżbiarskie akcesoria i tajemnicze fetysze. Na dodatek, na całe pomieszczenie rzucono delikatny czar – *Sennosc*. Mumbrok ma problemy z zasypianiem i dlatego wspomaga się magicznie. Każdy, kto pozostaje w pomieszczeniu dłużej niż dziesięć sekund, musi testować co rundę Siłę Woli przeciwko trudności 9. Każda porażka oznacza spadek Percepcji o jeden stopień, a gdy osiągnie ona zero – zaśnięcie.

Oczywiście, w pomieszczeniu nie ma miecza, ale jeżeli ktoś użyje talentu *analiza śladów* (o trudności 6) i spędzi w sypialni na poszukiwaniach co najmniej minutę, może dojść do wniosku, iż szaman posiada w zapasach magiczne komponenty do rzucania kilkunastu rodzajów przekleństw. To jednak raczej poszlaka niż prawdziwy dowód.

Drugim narzucającym się wątkiem prowadzenia śledztwa przez bohaterów są próby ustalenia, kto naprawdę stoi za spiskiem. Dość prawdopodobne jest, iż dowiedzieli się, że klan Czarnych Kłów jest słaby i mało poważany – oczywistym wnioskiem jest więc, iż któryś z potężniejszych klanów może wykorzystywać Jora do przygotowania przewrotu. Bohaterowie mają z kolei za zadanie doprowadzenie do podpisania traktatu, ktokolwiek będzie przy władzy! Logiczne jest więc, iż spróbują porozmawiać z wodzami pozostałych klanów, by wy badać ich nastroje i ewentualne plany. Tutaj pozostaje Ci, Mistrzu, skorzystać z poniższych wskazówek oraz opisu klanów i zaszerwować bohaterom kilka bardzo interesujących spotkań z dumnymi wodzami klanu. A oto kilka wskazówek dotyczących nstawienia orkowych wodzów względem ewentualnych planów przejścia władzy.

* Najbardziej buntownicze nastawienie wykazuje Jotha Nieuściepliwa – fakt, iż rządzi ją mężczyzna, stoi w sprzeczności z jej ideałami. Cały czas przygotowuje się do przejścia władzy, dlatego wypytywanie o przewrót może potraktować podejrzliwie lub też, jeżeli bohaterowie okażą się zręcznymi dyplomatami, zdradzić im, iż po przejściu władzy chętnie podpisze traktat po wprowadzeniu odpowiednich poprawek. To oczywiście fałszywy trop – Jotha nie ma żadnych powiązań ze spiskiem Czarnych Kłów. Po prostu jest dumna, żądna władzy i nigdy nie mogła się pogodzić z podporządkowaniem innemu wodzowi. W przypadku wyjawienia tajemnicy o słaści Kuduna, natychmiast przystąpi do próby przewrotu.

* Mado Czarny – wódz Złotego Oka – jest przeciwny wszelkiemu zamieszaniu. Ów ork ma mentalność kupca,

a dla kupca wojenna zawierucha oznacza spadek zysków. Będzie jawnie dystansował się od wszelkich insynuacji, jakoby próbował przejąć władzę. W istocie jego klan doskonale radzi sobie pod wodzą Kuduna, którego żelazna dłoń ukroczyła bratobójcze najazdy, dające się bogatemu klanowi szczególnie we znaki.

* Jiktor Twarda Pięść to ork odważny i zapalczywy, ale niezbyt rozgarnięty. Ponieważ Kudun mądrze ukierunkował energię rozpierającą Gromy, nigdy nie musiał się obawiać, iż władza zwierzchnia, jaką sprawował nad klanami, stanie się dla współplemieńców Jiktora nie do zniesienia. Oczywiście, Twardą Pięść wszelkie aluzje co do obalania jakiegokolwiek krepującej kogokolwiek władzy bardzo zainteresują (pod warunkiem, iż dyplomatyczni bohaterowie nie uczynią ich zbyt subtelnymi dla mało wyrafinowanego wodza), jednak gdy tylko się zorientuje, iż sugerują jego uczestnictwo w przewrocie przeciwko Kudun klanowi, natychmiast zaprzeczy. Jiktor, jako zapalczywy wojownik, bardzo poważa sobie siłę i waleczność Kuduna. Nie omieszką oznajmić bohaterom, iż jego klan może być podporządkowany tylko i wyłącznie takiemu silnemu wojownikowi jak Kudun. To powinno dodatkowo dać im do myślenia!

Niewykluczone również, iż bohaterowie postarają się dowiedzieć czegoś ciekawszego o Gharin Pięknej. Jest ona zdecydowanie ciekawą osobistością i dlatego może wydawać się



bohaterom podejrzana (szczególnie tym o skłonnościach do paranoi, którzy mogą uznać, iż miłość i odanie to tylko maska, a w rzeczywistości kobieta pożądana władzy).

Pytając to tu, to tam, wiele można dowiedzieć się o nadobnej głośnicelce Mynbruje. Otóż według powszechnych plotek, piękna orczyca pochodzi z mało znaczącego klanu, który przeczekał Pogrom w kaerze zbudowanym głównie przez społeczność elfów, wygnańców z dworu Alachii. Przez cztery wieki orki, chcąc nie chcąc, przesiąkły wyrafinowaną kulturą Smoczej Puszczy. Krążą również plotki – dość uszczypliwe w ustach niezbyt przychylnych orków – jakoby elficy czarodzieje, nie mogąc znieść urody orkowych współplemieńców, za pomocą „czarnej magii” dokonali zmiany ich szlachetnego orczego wyglądu – w efekcie przedstawiciele owego plemienia wydają się znacznie bardziej urodziwi (niestety, mężczyźni tego plemienia nie byli w stanie zaskarbić sobie szacunku innych orków). To właśnie powód, dla którego wygląd Gharin (w jej przypadku „skumulowały się” delikatne manipulacje elfich czarodziejów) jest taki niesamowity. Na dodatek orczyca została starannie wykształcona – zna elficki, krasnoludzki, parę dialektów orkowego,

PRAWDZIWA HISTORIA
MILBORNA I THERAŃSKIEJ INTRYGI

a nawet potrafi odczytywać magiczne inskrypcje. Od młodych lat wykazywała wielkie oddanie dla ideałów uosabianych przez Mynbruje (sprawiedliwość, prawda, litość). Gdy dorosła, stała się zagorzałym głosicielem owej Pasji, usilnie działającym wśród skłóconych koczowniczych plemion orków południowo-wschodniej Barsawii.

To właśnie wtedy rozegrał się romans, o którym po dzień dzień bardzo śpiewają po jurtach. W nadobnej głosicielce zakochało się dwóch ambitnych i potężnych wojowników – Jor i Kudun. Mimo iż pierwszy z nich był synem wodza Czarnych Kłów i wszyscy uważali, że odziedziczy ową funkcję, dziewczyna wybrała miłość Kuduna, który wkrótce później stanął na czele plemienia Żelaznej Pięści. Ten agresywny wojownik wstąpił się krwawymi najazdami, które wzbogaciły klan. Później jednak – jak powiada ją złośliwi: pod wpływem żony – skoncentrował się na stworzeniu khanatu, podporządkowaniu słabszych klanów i zaprowadzeniu porządku i sprawiedliwości. Wielu mądrzejszych orków postrzega Gharin jako faktyczną przyczynę sprawczą aktualnej siły khanatu. Inni, którzy zazdroszczą jej niezwykle silnej pozycji, nie usankcjonowanej w orkowej kulturze, mogą dostarczyć bohaterom różnych pomówień, które oczernią Gharin i podsyca ich wątpliwości co do czystości jej intencji.

KNOWANIA ZA KULISAMI

Czas przekonać bohaterów, by jednak wybrali się do kaeru Milborna. W tym celu należy przedstawić im dwie sceny z drugiej strony – ukazujące knowania therańskiego szpiega.

Z ciemności wynurzyła się zakutana w płaszcz postać. Błdy blask pochodni nie wydobywał jednak szczegółów skrytej w głębi kaptura twarzy. Zachęcony gestem ork o czarnych kłach zbliżył się do przybyłego. Cicho wymienili kilka zdań. Po chwili kilkanaście srebrnych monet zmieniło właściciela. Wtem zabłąkany promyk światła wzbudził srebrzysty refleks na trzymanej przez orka monecie. W świetle zaślnął emblemat Thery...

Ciemna noc. Ork z emblematem klanu Czarnych Kłów wspina się na wzgórze, nad którym zatknęto buńczuk klanu Krzywy Szpon. Podchodzi do straży, wymienia kilka słów. Po chwili zostaje wpuszczony dalej i skierowany do namiotu Jothy Nieustęplivej.

Teraz czas na ostateczny motyw. W zależności od tego, gdzie Twoi bohaterowie właśnie przebywają (w którym klanie), należy zmodyfikować powyższą scenkę. Następnie ktoś ze starszyny tego klanu, do którego przyszedł opisany wcześniej ork, zapyta bohaterów wprost, czy zamierzają udać się do kaeru. Niezależnie od tego, co powiedzą, podziękuję im, po czym wyśle natychmiast do kaeru dwóch najsprawniejszych jeźdźców, by przynieśli miecz. Należy umożliwić bohaterom podsłuchanie tego rozkazu. Teraz nie pozostanie im nic innego, jak tylko wyruszyć po legendarną broń – niezależnie od tego, czy wierzą, iż może się ona przyczynić do uratowania Kuduna, czy też wręcz odwrotnie. Niemniej powinni zdawać sobie sprawę, iż oręż będzie bezpieczniejsz w ich rekach.

Czas na wyjawienie prawdy. Otóż Milborn faktycznie był sławnym herosem, zabójcą Horrorów. Przewodził sporej bandzie składającej się z orków i ludzi. Aż pewnego razu sprytny Horror, Giaff, zastawił na niego pułapkę. Stworzył miecz, w który wpisał swój astralny wzorec. Miecz miał magiczne właściwości – wysysał energię życiową Horrorów, którym zadał rany, i potrafił przekazać tę życiową energię właścicielowi miecza (w postaci żywności oraz karmy). Aby uczynić przynętę jeszcze słodsza, Giaff, ofiarowując miecz herosowi, stworzył w jego umyśle wizję wręczającej mu artefakt Garlen. Milborn zachwyił się darem, który umożliwił mu zabicie dwóch następnych Horrorów, a przy okazji uratowanie życia therańskiemu dyplomacie. Therańin z wdzięczności ofiarował Milbornowi sekret *Rytuałów ochrony i przetrwania*. Tak oto Milborn stworzył kaer dla siebie, swej bandy oraz okolicznych Dawców Imion (w tym grupki zbłąkanych elfich mistyków).

W kilka lat po zamknięciu kaeru Horror rozpoczął destrukcyjną działalność. Milborn oszalał i stał się krwawym tyranem, zabijającym swym mieczem niewinnie skazanych. W kaerze wybuchł bunt, herosa zabito, lecz miecz stał się symbolem władzy. Wkrótce rozpoczęła się w kaerze regularna wojna – każdy pragnął miecza Milborna dla siebie (to oczywiście kolejne z działań Horrorów). W czasie wojny zniszczono płomby zabezpieczające poziomy i uszkodzeniu uległa główna brama kaeru. Do środka wtargnęły inne potwory, lecz zastały w środku tylko oszalałe żywotrupy. Ocalało jedynie trzech elfich mistyków, którzy osiągnęli oświecenie i zjednoczenie z Prawdziwym Wzorcem Barsawii. To właśnie jeden z nich, chcąc ratować kaer, przebił się mieczem i przemienił swój wzorec tak, iż stał się kamiennym posagiem; przy okazji uwieził oręż w kamienu. Jednak interwencja nadeszła za późno – stworzone przez Horrorów potwory rozprawiły się z resztą mieszkańców.

Mistycy przetrwali Pogrom – są teraz bardzo starzy, dziwni i – można by rzec – szaleni. Zajmują się medytacją i kontemplacją prawdy o wszechświecie. Prócz tego poskramiają drzemiące w kaerze zło – liczne pomniejsze Horrorów, które znalazły schronienie w jego trzewiach, żywotrupy oraz, oczywiście, zamieszkałą w mieczu Milborna istotę.

Jakieś 25 lat temu kaer odkryła therańska ekspedycja badawcza. Należący do niej ksenomanta, dzięki magii i po-

Jeżeli bohaterowie jednak nie pojadą

Co zrobić, jeżeli bohaterowie nie pojadą? Scenariusz się „rypnie”? Otóż nie! Wystarczy przynieść miecz – są przekonani, iż ta potężna broń może uczynić wodza ich klanu khanem. Gdy oręż dotrze do obozu, therański agent postara się tak zagrać bohaterami, by go odzyskali dla Jora i Munbroka. Będzie chciał, aby miecz zgładził Kuduna, a później zaczął działać – ma však przekłęta moc zwracania przeciwko sobie Dawców Imion!

przez rozmowy z dziwnymi mistykami, poskładał elementy układanki w całość – Theranie postanowili zostawić kaer swojemu losowi w nadziei, że kiedy przyda się Imperium. I tak się stało – do khanatu przybył therański agent, Bakaliaros Idra, podający się za bardą Jakora Zielonego. Agent dyskretnie podsunął pomysł wykorzystania żywego miecza Munbrokowi, ten zaś przekonał do intrygi Jora. Miecz ma posłużyć do zabicia wodza – w sposób magiczny – a zabójczynią ma być sama Gharin, którą do użycia „świętego” miecza ma przekonać Jor.

Oczywiście, plan jest niebezpieczny również dla Czarnych Klów, jednak sprytny agent zdołał zamyslić oczy zarówno szamanowi, jak i wodzowi. Pragnie doprowadzić do rozbicia khanatu, aby nie powstało państwo orków – siła, z którą Thera musiałaby się liczyć, przywracając władzę w zbudowanej prowincji. Idra zdaje sobie sprawę, że zaklęty w mieczu Horror jest straszliwie wygotowany (kilka-set lat spędził w orężu, nie żywiąc się w żaden sposób) i z chęcią wysie

Kuduna, gdy tylko Munbrok wplecie wąż miecza we wzorec khana. Zdaje sobie sprawę, iż miecz może okazać się niebezpieczny, więc będzie się starał trzymać go od wszystkiego z daleka.

Tymczasem bohaterowie najprawdopodobniej mkną ku wzgórzom, gdzie Milborn postanowił przetrwać Pogrom. Jeżeli wysłano orki, by przyniosły miecz, z pewnością śmiałkowicie popędzają wierzchowce, chcąc wyprzedzić konkurentów. Wkrótce w bladym świetle przedświt wyłonią się potężne bloki skalne pokryte magicznymi inskrypcjami *Rytuałów ochrony i przetrwania*. Pomiedzy nimi widnieje czarna dziura wiodąca do podziemi.

W DÓŁ, W CIEMNOŚĆ!

Nadchodzi czas najbardziej klimatycznej części opowieści. Bohaterowie mają za zadanie zbadać kaer, do którego wtargnęły Horror. Trzeba przyciemnić światło, puścić ponurą muzykę i rozpocząć opis.

Podłogi podziemi są zasłane gruzem i kośćmi. Wszędzie widać ślady walki, która toczyła się przed wieloma laty. W wielu pomieszczeniach są jeszcze resztki barykad, na których w groteskowych pozycjach piętrzą się kości wrogów. Ściany noszą ślady użycia bojowej magii żywiołów. Cały kaer jest zrujnowany, wiele komnat uległo zawaleniu. Również większość schodów wiodących w dół uległa poważnej destrukcji, poza klatką schodową z centralnego pomieszczenia.

W kaerze bohaterom zdaje się, iż ciągle ktoś ich obserwuje. To elfi mistycy, strażnicy tego cmentarzyska, przyglądają im się z ukrycia. Co bystrzejsi bohaterowie

mogą muchwycić blask oczu w ciemnościach lub też roz-wiewającą się sylwetkę.

Dopiero gdy bohaterowie zjedną na środkowy poziom kaeru, jeden z elfów postanowi się im ukazać. Będzie siedzieć na skalnym postumencie, zupełnie bez ruchu, zamarty w medytacyjnej pozycji lotosu. Dopiero gdy śmiałkowicie podejdą blisko, otworzy oczy i wypowie jedno zdanie-zagadkę – w stylu mnicha Zen. Będzie starał się w ten zagmatwany sposób przekazać bohaterom, iż Miecz Milborna, po który przyszli, jest czymś więcej niż myślą (przykładowo zapyta: „Z której strony najpierw spala się kartka?” – odpowiedź: „Z prawej i z lewej” ma wskazać na złożoność prawdy i rzeczywistości). Gdy tylko się wypowie lub gdy którykolwiek z herosów uczyni gwałtowniejszy ruch, elf rozwieje się w powietrzu (mystycy osiągnęli tak wysokie zjednoczenie ze wzorcem Barsawii, iż mogą dowolnie manipulować swoim położeniem w przestrzeni). Ich obecność powinna być niepokojąca i zagadkowa zarazem.

Oczywiście, bohaterowie mogą próbować zgłębić tajemnicę kaeru (choćby przez analizę przestrzeni astralnej czy dzięki ksenomantycznemu czarom w rodzaju doświadczenia śmierci) – dostarcz im wtedy krótkich opisów starc czy też obrazów zbrukanej magią Horrorów przestrzeni astralnej. Wrażliwy czarodziej może wykryć silne źródło magii – na samym dnie kaeru, na trzecim poziomie.

Ostatni, najgłębszy poziom kaeru to olbrzymia jaskinia podparta setkami filarów. Jest tak wielka, iż z centralnie umieszczonej klatki schodowej nie widać ścian. Podłogę zalała głęboka na kilkanaście centymetrów woda. Wtedy boha-

terów zaatakują żywotrupy! Oczywiście, w liczbie odpowiedniej dla potęgi Twojej drużyny. Jeżeli bohaterowie nie doścignęli orkowych wystawników, możesz przerazić ich dodatkowo – niech orki będą dwoma spośród ożywieńców! Żywotrupy to dawni mieszkańcy kaeru, głównie orki o umęczonych twarzach. Pragną tylko ciała i krwi bohaterów, by choć na chwilę zapomnieć o cierpieniu!

Gdy bohaterowie poradzą sobie z zagrożeniem, pozwól im odnaleźć miecz. Artefakt w subtelny sposób ich przyciąga, tak że w którymkolwiek kierunku się udadzą, będzie to ta właściwa. Nieomylnie trafią na doskonały posąg elfa przebitego przepięknym srebrnym mieczem, na którym wygrawerowano Imię Milborna. Posąg jest zaskakująco doskonały – oddano nawet krople krwi! Oglądanie miecza w przestrzeni astralnej wydobędzie złożoną strukturę jego wzorca. Chcąc wykryć ukrytego w nim Horror, potrzeba jednakże wyjątkowego sukcesu w teście o trudności 13. Oczywiście, podejrzliwi bohaterowie na pewno będą obawiali się wyciągnąć miecz z posągu. Czas więc wykonać testy Siły Woli – kto uzyska najmniejszy wynik, pierwszy ulegnie kuszeniu!



Jest to magiczny przedmiot, który do efektywnego używania nie potrzebuje dostrojenia – zawarty w nim Horror sam łączy się z wzorcem użytkownika, by móc napędzać magiczne zdolności broni. Miecz jest doskonale wyważony i bardzo lekki (+2 stopnie do inicjatywy). Jeżeli Giaff chce w danym momencie współpracować, miecz zadaje +6 stopni obrażeń (zamiast +5) przeciwko wszystkim żywym stworzeniom, przeciw Horrorom zaś – +10 stopni. Jeżeli zawarty wewnątrz miecza Horror jest wygłodzony, wysysa dodatkowo z ofiar życie – każda zadana mieczem rana powoduje dodatkowe 6 obrażeń.

Horror potrafi wpływać na umysły otaczających go Dawców Imion, szczególnie jeżeli trzyma go jakiś adept. Jeżeli ktoś powiąże wątkiem swój wzorec z mieczem Milborna, Horror wysysie jego życiowe siły w ciągu co najwyżej kilkunastu godzin.

KUSZENIE

Zaklęty w mieczu Horror nie ma pojęcia o planie Theara. Kona z głodu i pragnie jak najszybciej się wydostać. Przez lata udało mu się delikatnie „obruszać” w posagu, więc zdecydowane pociągnięcie jest w stanie oswobodzić ostrze. Teraz, gdy adepci znaleźli się w bezpośredniej jego bliskości, może oddziaływać na ich umysły (nie są w stanie tego zablokować nawet mistycy). Bohaterowi o najłabszej psychice zaszczepi przepiękną wizję. Weź gracza na stronę i szeptem wyjaw, iż zdał sobie nagłą sprawę, że ów oręż przeznaczono właśnie jemu. Stało się dla niego oczywiste, że za pomocą tego oręża stanie się naprawdę sławny i dokona wiekopomnych czynów. Jeżeli gracz wczuje się w postać, natychmiast sięgnie po miecz i z łatwością go wyciągnie.

Pozornie nic się nie stanie. Rękojeść będzie świetnie dopasowana, ostrze doskonale wyważone. Nie przerywaj jednak kuszenia. Szeptaj dzierzącemu miecz bohaterowi, iż za nic w świecie nie zgodzi się oddać go komuś innemu – a inni śmiałkowicie z pewnością chcą go dla siebie (tak właśnie działa Horror). Jednocześnie możesz zaszczepić pragnienie posiadania miecza w drugiej co do słabości postaci (może chcieć go zdobyć dla siebie, dla swego władcy bądź mistrza – wszystko jedno: Horror znajdzie w umyśle herosa odpowiedni powód, by go przekaonać). Bardzo prawdopodobne, iż bohaterowie skoczą sobie do gardel.

Jednocześnie ze swych nor wypełzną stwory, które zdomowały się w przeklętym kaerze. Bohaterowie powinni nagle spozrzeć, iż ich życiu zagraża niebezpieczeństwo. Horror zaś się orientuje, że może stracić szansę ucieczki i będzie dzierzącemu miecz pomagać – tak samo jak pomagał Milbornowi. Jeden celny cios pozbawi esencji życia wypelzające ze szczelin w ścianach bezrozumne konstrukty, przemieniając je w poskręcane szczątki. Dzięki magicznemu orężowi bohaterom powinno udać się przebić na zewnątrz.

Tam możesz rozpocząć kolejną serię kuszenia – tym razem miecz zadziała na wszystkich (oswobodzony z oków magii elfów i najedzony energią pokonanych Horrorów). Niech staną przeciwko sobie, niech walczą – niech opanowanie przyjdzie z największym trudem. Miecz można transportować bezpiecznie, pod warunkiem jednak, iż nikt nie dotyka go gołą dłonią, tak aby zaklęta w nim istota nie mogła czerpać magicznej energii z dzierzącego go adepta (potrzeba czegoś więcej niż rekawica – może to być

plaszcz lub koc: wtedy Horror nie będzie mógł wykorzystywać swych talentów i zdolności, korzystając z mocy bohaterów, a jedynie z własnej – tej zaś stara się strzec, gdyż wciąż ma jej niewiele). Teraz bohaterom nie pozostaje nic innego, jak udać się z powrotem do obozów orków.

CEREMONIA UZDROWIENIA

W obozie orków wrze. Agent rozpuścił plotki, iż z kha-nem jest „coś nie tak”. Na razie Gharin udało się uspokoić wodzów, lecz Jotha aż drży z niecierpliwości, by stanąć do konfrontacji z Kudunem. Gdy bohaterów nie było, Munbrok skontaktował się z żoną wodza, przedstawiając swój plan jako pomysł śmiałków – twierdził, iż przyniosą artefakt, dzięki któremu on, szaman, pokona chorobę wodza. W rzeczywistości Munbrok jest w stanie powiązać przeklęty miecz z wzorcem wodza i jednocześnie rozproszyć swój czar. Będzie wyglądało to na uzdrowienie, a przeklęty miecz powinien doprowadzić do śmierci Kuduna w kilkanaście godzin później (tak, aby nikt nie podejrzewał Munbroka). Jor aż zaciera ręce, gdyż sądzi, że po śmierci Kuduna jego ukochana zwróci się ku niemu, on zaś w końcu będzie mógł uczynić ją swą kobietą. Tak więc, gdy tylko bohaterowie dotrą do Pięciu Wzgórz, wyjdzie im na spotkanie Gharin i podziękuje za podjęcie się niebezpiecznej wyprawy. Natychmiast zaprosi ich do środka, gdzie ma już czekać Munbrok. Z pewnością zaskoczy ich ta wiadomość, lecz Gharin będzie bardzo spieszno – obiecała, iż Kudun rozpocznie zebranie wodzów w południe.

Nad złożonym niemocą wodzem zebrało się kilka osób – Munbrok, Jor Wielki, Gharin. Małżonka Kuduna nie wie, iż tuż za „ścianą” znajdują się orkowie Jora – „tak na wszelki wypadek” (ich liczbę dopasuj do siły drużyny, by stanowili odpowiednie wyzwanie). Munbrok z niecierpliwością będzie czekał na miecz, jednak zgodzi się, aby dzierzyl go któryś z bohaterów. Następnie rozpocznie rytuał.

Jeżeli bohaterowie obserwują poczynania szamana w przestrzeni astralnej, zorientują się, iż rzeczywistość dostraja on miecz do Kuduna i jednocześnie rozplata czar wiążący wzorec wodza. Nie powinno być żadnych wątpliwości – to on jest autorem owego zaklęcia! Gdy tylko bohaterowie zorientują się w sytuacji, Horror zacznie działać. Wcale nie ma ochoty zabijać Kuduna. Wyjątkowy instynkt podpowiada mu, iż w pobliżu znajduje się istota służąca sile przeciwdziałającej się jego naturze – jest nią siostrzyczka Munbroka.

Gdy więc Mumbrok wykrzyknie słowa, iż do uzdrowienia potrzebna jest ofiara, Horror przejmie kontrolę nad dzierżącą miecz osobą i jednym zaskakującym ruchem za głębi ostrze w piersi niczego nie spodziewającej się głośnicelki! Jor oszaleje z rozpaczy i natychmiast rzuci się na bohaterów. Munbrok, kompletnie oszołomiony, będzie próbował chronić wodza przed bohaterami, przy czym z pewnością zginie. Jego śmierć natychmiast uwolni wózrucz Kuduna, który powoli zacznie wracać do zmysłów. Wtedy z za przegród oddzielających sypialnię wyskoczą strażnicy Jora. Zrozpaczony wódz, który właśnie w wyniku własnych knoawi stracił miłość swego życia, rozkaże zabić bohaterów, twierdząc, iż zamordowali Gharin i chcieli zabić wodza. Bohaterom nie pozostaje nic, jak tylko eks-terminacja Czarnych Kłów!

A gdy już poleje się krew, wpadną strażnicy khana. W ogólnym zamieszaniu nie będą wiedzieli, po której stronie stanąć, postarają się więc wyłącznie zabezpieczyć życie wodza, który nie będzie chciał opuścić umierającej Gharin. Ona to ostatnim tchem – otrzymanym dzięki Pasji sprawiedliwości – wyszepta mu o niewinności bohaterów i przypomni o pokoju, po czym odejdzie na wieki.

ZAKOŃCZENIE

Jak łatwo się domyślić, koniec tej historii nie jest wesoły. Umarła Gharin, terański agent czmychnął, Czarne Kły wypowiadziły posłuszeństwo khanowi i odjechały w stronę dal. Jednak Kudunowi udało się zachować jedność pozostałych orków, poskromić ponownie Jothę Nieustępliwą i wymusić na wodzach podpisanie traktatu.

Co się stanie z przeklętym mieczem? Obawiam się, że bohaterem przypadnie rola pilnowania lub pozbycia się oręża.

WYSTĄPILI

Jor Wielki – wódz klanu Czarne Kły (ork)

Wygląd: Olbrzymiej postury i muskulatury ork o długich, czarnych włosach i potężnych, poczemionych kłach.

Charakter: Choć sprawia wrażenie tępego i nieokrzesanego wojownika, jest przebiegły i – co ważniejsze – potrafi korzystać z rad mądrzejszych od siebie. Wybuchowy i porwoczy. Targają nim silne namietność, choć potrafi być miły i grzeczny, gdy wymaga tego sytuacji.

Dyscyplina: Wojownik trzeciego kręgu

Zręczność (16) 7 / k12 Siła Fizyczna (19) 8 / 2k6

Żywotność (16) 7 / k12 Percepcja (13) 6 / k10

Siła Woli (10) 5 / k8 Charyzma (14) 6 / k10

Inicjatywa k12

Obrona fizyczna 9 Pancerz fizyczny 5

Obrona magiczna 7 Pancerz duchowy 0

Obrona społeczna 8 Próg ran 11

Próg życia 39 Próg przytomności 31

Testy zdrowienia 3 dziennie Kostki zdrowienia k12

Karma 15

Talenty: Akrobatyczny atak 2k6, broń biała k10+k8, broń miotana 2k6, drewniana skóra 2k6, powietrzny taniec 2k6, tygrysi skok 1, unik 2k6, walka wręcz 2k6

Ekwipunek: Sztylet +2 (10) k10+k6, młot bojowy +7 (15) k20+k6, topór bojowy +6 (14) k20+k4, koleczuga łuskowa

Wygląd: Bardzo stary ork o długich, bielutkich włosach, poźółkłej, pomarszczonej skórze. Cały czas zgarbiony, poskręcanymi od artretyzmu dłońmi wspiera się na kosturze. Ubrany w skóry zwierzęce i obwieszony przeróżnymi dziwnymi fetyszami.

Charakter: Munbrok jest wierny plemieniu – służył już trzem pokoleniom wodzów i pamięta jeszcze życie w kazerze. Jest stary i przebiegły – większość podstępnych planów realizowanych przez wojowników plemienia wychodzi właśnie od niego. Uważa się za mistrza intrygi i przebiegłości. Ma wysokie mniemanie o swych zdolnościach magicznych.

Dyscyplina: Szaman czwartego kręgu

Zręczność (8) 4 / k6 Siła Fizyczna (12) 5 / k8

Żywotność (11) 5 / k8 Percepcja (15) 6 / k10

Siła Woli (15) 6 / k10 Charyzma (14) 6 / k10

Inicjatywa k6

Obrona fizyczna 5 Pancerz fizyczny 0

Obrona magiczna 8 Pancerz duchowy 2

Obrona społeczna 8 Próg ran 8

Próg życia 32 Próg przytomności 24

Testy zdrowienia 2 dziennie Kostki zdrowienia k8

Karma 20

Talenty: Broń biała k8, fetysz k4, poznanie wzorca czaru k8+k6, rytuał karmiczny (szaman) 2, rzucanie czarów k8+k6, spojrzenie astralne k12, stworzenie fetysza k8+k6, tkanie wątków (szamanizm) k8+k6, unik k8, złowieszcze mamrotanie k12

Czary: Astralna tarcza, Astralna włócznia, Ból, Rozproszenie magii, Upiorny dotyk

Ekwipunek: Pałka +3 (8) 2k6, nóż: +1 (6) k10

Bakaliarios Idra alias Jakor Zielony (człowiek)

Wygląd: W roli Jakora Idra wygląda na jasnowłosego człowieka lat około trzydziestu, niewysokiego, średnio zbudowanego. Ubrania się z gustem, ale tak, by nie wprawiać orków w zakłopotanie. W rzeczywistości jest mistrzem makijazu i jako zawodowy bard potrafi doskonale zmieniać głos – nieraz uchodził nawet za podstarzałą kobietę.

Charakter: Bakaliarios należy do najbezwzględniejszych terańskich agentów. Nie waha się sprzymierzyć nawet z Horrorami, jeżeli może to tylko przysporzyć korzyści imperium. Jest fanatycznie lojalny Therze i swojej służbie. Nie uznaje zasad moralnych poza oddaniem swym przełożonym. Uwaga: Ponieważ z Bakaliariosem bohaterowie nie powinni walczyć, podajemy „okrojone” współczynniki.

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 7 SW: 7 CHA: 7

Inicjatywa: 6/k10

Liczba ataków: 1

Atak: 8/2k6

Obrażenia: 11/k10+k8

Obrona fizyczna 7

Pancerz fizyczny 4

Obrona magiczna 8

Pancerz duchowy 2

Obrona społeczna 9

Próg ran 10

Próg życia 36

Próg przytomności 27

Ekwipunek: eliksir uzdrawiający, oko Thery, lutnia, miecz, zestaw do charakteryzacji

Przed Wami wielowłatkowa przygoda. Natraficie w niej na zakonników, zabójców, biedotę, Pozyskiwaczy. Po odpowiednim przerobieniu, każdy MG będzie mógł poprowadzić pasjonującą rozgrywkę. Czytając ten tekst, miejscami miałem wrażenie, iż znajduję się w świecie CyberPunka. Cóż, mowa tu jednak o brudnej stalowej stacji orbitalnej, a nie słonecznej planecie. Mitego grania.

Puszkini

Marcin Wełnicki

ODKUPIENIE

SŁOWO O PRZYGODZIE

Są to właściwie dwie oddzielne intrygi, których akcja toczy się w tym samym czasie. Można je więc rozdzielić i po pewnych kosmetycznych zmianach poprowadzić jako dwie przygody. Stacja „Odkupienie” umieszczona jest na orbicie Stosu, chociaż po kolejnych drobnych zmianach można ją umiejscowić w dowolnym systemie planetarnym.

ZARYS

Za kilkanaście godzin na stację ma przybyć arcybiskup Callervein. Obejmie wówczas stanowisko najwyższego duchownego na pokładzie „Odkupienia”, dotychczas zajmowane przez dwóch inkwizytorów, dzielących się władzą. Jeden z inkwizytorów, biskup Mockerre, chce za wszelką cenę zachować swoją pozycję. W tym celu wynajmuje płatnego mordercę, Heilana, który tuż po przybyciu arcybiskupa ma go „sprzątnąć”. Drugi inkwizytor – biskup (choć woli, by zwracano się do niego per magister) Cessnock – nie wie nic o zleceniu (a przynajmniej tak nie sprawia wrażenie).

Kolejnym wątkiem przygody są poszukiwania brata Almaina. Ten zakonnik odkrył, że gdzieś na powierzchni planety ukryty został rózaniec Horacego. Byłby to wspaniały dar dla przyszłej głowy kościoła stacji – arcybiskupa Callerveina. Brat Almain nie zna dokładnego położenia, wie jednak, kto posiada lepsze informacje.

W sercu powyższych wydarzeń znajdują się bohaterowie graczy, którzy dopiero przybywają na „Odkupienie”, dziwnym trafem podróżując tym samym statkiem co Heilan.

ZAWIĄZANIE AKCJI

Siedzicie z ponurymi minami, zamyśleni, zajęci swoimi sprawami. Statek, którym leccie, właśnie dokuje na stacji „Odkupienie”. Kabina jest brudna, nie ma nawet pryczy, za łóżka starczą wam brudne koce rozrzucone po kątach. Ściany wyglądają, jakby były zrobione z pomalowanych i niezręcznie posklejanych kawałków tektury... Może tak właśnie jest, bo słyszycie rozmowę zza „ściany”.

– Tak, 3000 feniksów. Broń dostarczę ci w barze „Andromeda”, Kopała C, poziom 7. Ten bałwan, Cessnock, zacieśnił kontrolę celną.

– Dobra. Bar „Andromeda”. Jak cię rozpoznam?

– O to się nie martw, przyjacielu...

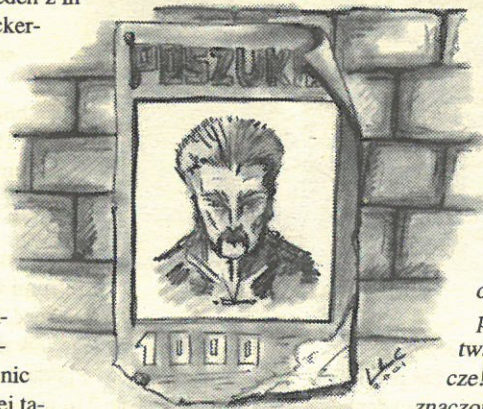
– Zrozumiałem, do zobaczenia...

Słyszycie dźwięk wyłączanej skrzekotki, po czym wiszący na ścianie koc, spełniający funkcję drzwi, odchyła się – z pokoju obok (tego, z którego słyszeliście rozmowę) wychodzi wysoki, barczysty mężczyzna. Rzucił wam tylko szybkie spojrzenie, po czym wychodzi drzwiami po przeciwnej stronie pokoju. Gdzieś już widzieliście twarz tego człowieka... listy gończe! Za głowę tego człowieka wyznaczona jest spora nagroda.

„ODKUPIENIE”

Statek ląduje w jednym z doków „Odkupienia”. Stacja sprawia niewiele lepsze wrażenie niż statek, którym przylecieliście. Jest za to bardziej zatłoczona.

Bohaterowie ruszą zapewne w pogoń za Heilanem. Wybiegną ze statku i zauważą mordercę zmierzającego do wejścia do Kopały C. W tej chwili wykonaj „tajny test” i powiedz, że niestety, po chwili Heilan znika w tłumie. (Możliwe, że bohaterowie w ogóle nie przejmą się bandytą. Na szczęście, nie



G A S N A C E
S Ł O Ń C A

przeszkadza to w scenariuszu. Ważna jest sama informacja – przyp. Puszkin)

Zawiedzeni bohaterowie, po kilku minutach poruszania się po zatłoczonym porcie, zostaną zaczepieni przez niewysokiego, łysawego mężczyznę w szatach Ortodoksji. Przedstawi się jako brat Almain. To właśnie on kilka dni wcześniej najął ich (lub poprosił – na wzgląd dawnej znajomości), by zajęli się sprawą świętego artefaktu. Opowie bohaterom o różańcu Horacego; wyjaśniając, że jego dokładne położenie zna Claudius Rhemmok – były członek Inżynierów. Człek ów odkrył w zbiorach gildii starą mapę, na której zostało umieszczone miejsce ukrycia różańca. Almain prowadził z Rhemmokiem negocjacje, ale rozmowy zostały zerwane dwa dni temu.

Brat prosi drużynę o pomoc w zlokalizowaniu Rhemmoka. Za jego odnalezienie lub odkrycie różańca zakonnik jest gotów słono zapłacić. Brat Almain wie, że Inżynier mieszka gdzieś w Kopule C. Podobno w znajdującym się tam barze „Andromeda” często go widywano. Brat informuje bohaterów, gdzie można się kontaktować z nim samym – kaplica Kopuły A, na poziomie 5.

Przy wejściu do każdej z kopuł przeprowadzana jest kontrola celna. Po porcie chodzą patrole, sprawdzające losowo wybranych ludzi. Cessnock stara się, aby podczas przybycia arcybiskupa nie wydarzył się żaden incydent.

KOPUŁA C

Jest najbrudniejszą i najbardziej zaludnioną ze wszystkich trzech kopuł. Na każdym rogu stoją koślawe stragany, pod ścianami leżą brudne koce i kawałki pudeł, niektóre z nich poruszają się, ujawniając kryjących się pod nimi ludzi.

Bar „Andromeda” i mieszkanie Rhammoka można znaleźć bardzo łatwo – tylko mały test *uroku osobistego*, *wywierania wrażenia* lub *błyszczący pieniądz w dłoni*... Każdy zna dziwnego inżyniera i bar

z najlepszym piwem. Co chwila ktoś będzie zakreślał bohaterów i chciał im coś sprzedać czy określić ich – niech gracze czują się, jakby byli na targu.

BAR „ANDROMEDA”

Wita was dziwna muzyka i gwar rozmów. Wyda się to dziwne, ale lokal jest bardzo czysty, wręcz nie pasuje do wyglądu całej Kopuły C. Waszą uwagę przykuwa od razu klientela lokalu. Znajdziecie tutaj przedstawiciela każdej rasy i każdego stanu. O, tam w kącie siedzi dwóch ur-obunów, a tutaj – tak, jesteście pewni, że ta kupa żelastwa była kiedyś człowiekiem. Nagle zauważacie Heilena, który spokojnie siedzi przy barze, popijając jakiś zielony napój...

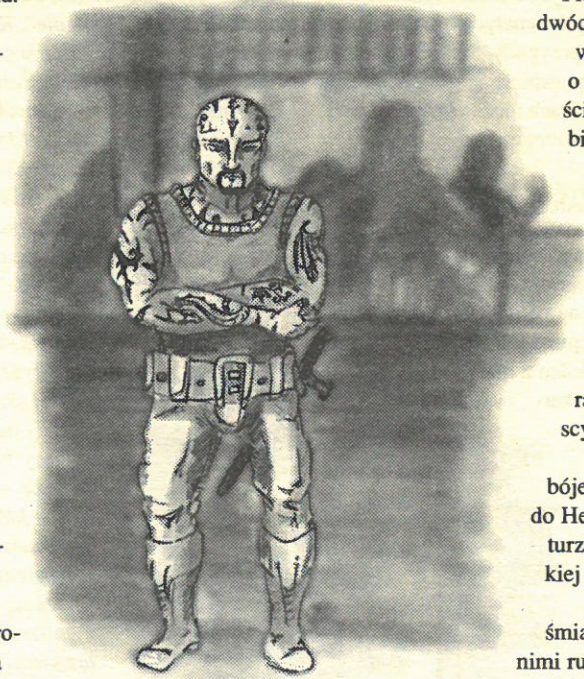
Przy wejściu do baru stoi dwóch voroksov i wytatuowany człowiek. Poprosi o broń bohaterów – właściciel baru nie życzy sobie burd i strzelanin. Postaci mogą się przysiąść i zamówić coś. Próby zagadnięcia Heilana spała na panewce. Złapanie go w lokalu także nie wchodzi w grę – do akcji od razu wkroczą voroksańscy strażnicy, mówiąc, że w barze istnieje zakaz bójek. Kilka minut później do Heilena podejdzie zakapturzony człowiek. Po krótkiej rozmowie obaj udadzą się na zaplecze. Jeżeli śmiałowie będą chcieli za nimi ruszyć lub ich powstrzymać, pierwszego z bohaterów

zatrzyma Liege (tak ma na imię wytatuowany człowiek, jeden z „bramkarzy” Andromedy). Ten człowiek ma ok. 2 m wzrostu, ogoloną głowę (z wyjątkiem brodki), całe ciało w tatuażach (włączając w to głowę), przedstawiających smoki i inne mityczne stworzenia.

Liege zatrzyma bohaterów za wszelką cenę (sam lub z obstawą dwóch voroksov). Najprawdopodobniej wyrzuci postaci z baru.

NA TYŁACH BARU

Bohaterowie mogą zakreślić się na tyły baru i wspiąć się do szybu wentylacyjnego, przez który uda im się podслуchać rozmowę Heilena z jego pracodawcą – po



udanym teście Percepcja + *spostrzegawczość*. (Jeśli na to wpadną, he, he – przyp. Puszkina) Kolejny udany test pozwoli stwierdzić, że pracodawca mówi przytłumionym głosem, jakby przez maskę. Z rozmowy bohaterowie dowiedzą się (zależnie od uzyskanych sukcesów w teście):

- * Broń zostanie dostarczona do skrytki pod kapliczką, na poziomie 3 (1 lub więcej punktów).
- * Zostanie dostarczona punktualnie za 12 h (2 lub więcej).
- * Do skrytki potrzebny jest klucz, który posiada Heilan (3 lub więcej).

HEILAN

Jeżeli bohaterowie pokażą się Heilanowi, skojarzy ich z pasażerami promu, którym przybył. Domyśli się, że postaci coś wiedzą i będzie nastawał na ich życie (dwukrotnie). Jeżeli ich nie zauważy, pomiń część „Zaułek”.

SKRYTKA POD KAPLICZKĄ

Jeżeli bohaterowie pójdą do niej od razu, nic w niej nie będzie. Jeśli zaś pójdą za 12 godzin, skrytka będzie zamknięta na klucz. Gdy z kolei przyjdą za 13 godzin, skrzynka znów będzie pusta (morderca zabierze broń).

Jeśli zastaną skrytkę zamkniętą i poczekają w jakimś zaułku, Heilan pojawi się po kilkunastu minutach. Udany test Percepcji + *spostrzegawczości* (modyfikator -2) pozwoli bohaterom go zobaczyć (pomieszczenia na stacji nie są w pełni oświetlone, a zabójca znów ma na sobie kombinezon rozmywający). Jeżeli bohaterowie nie zauważą zabójcy, ich uwagę przykuje skrytka, która sama się otwiera. Heilan szybko wyjmie z niej dużą walizkę i niezwłocznie uda się na „z góry upatrzoną pozycję”.

Trzeba dodać, że wydarzenia opisane w ostatnim akapicie powinny się wydarzyć po powrocie bohaterów z powierzchni planety.

MIESZKANIE CLADIUSA RHAMMOKA

„Kapsuła C, poziom 12, sektor czerwony” – informuje jąkająca się winda. To jedyna działająca winda na stacji. Zastanawia was, jak w takiej dziurze może jeszcze coś działać, a zwłaszcza tak zaawansowana technika. Odpowiedzią jest Cladius Rhammok. Macie wielką ochotę poznać tego utalentowanego człowieka.

Drzwi windy otwierają się, ukazując brudny, długi korytarz.

Pokój Rhammoka jest za ostatnimi drzwiami po prawej. Na korytarzu co kilka metrów siedzi jakiś bezdomny. Gdy postaci zapukają, drzwi po prostu się uchyla, ukazując dość duży pokój, na podłodze którego wala się kilka mat. Otworzenie drzwi do końca pozwoli ujrzeć jeszcze dymiące zwłoki. Nad ciałem stoi dwóch mężczyzn, a trzeci przegląda właśnie jakąś szafkę. Napastnicy zorientują się, że ktoś ich „nakrył”. Dwóch zacznie strzelać, trzeci zaś skieruje się do małego okna, które dopiero w tej chwili spostrzegą bohaterowie. Następuje walka – napastnicy nie poddadzą się łatwo.

Niestety, mężczyzna, który wyszedł przez okno (zrobi to w drugiej turze walki), zabrał wszystkie informacje dotyczące różańca. Na ubraniach zbirów widoczny był jednak dziwny znak (czerwona łapa na metalowym tle). Łatwo się dowiedzieć (jak poprzednio), że jest to znak urzędujących na poziomie pierwszym Pozykiwaczy.

Jeden z obrotnych przedsiębiorców sprzeda postaciom mapę budynku, w którym znajduje się siedziba Pozykiwaczy. Zaznaczy także miejsce kwatery grupy zielonej i czerwonej, a także kancelarii-magazynu.

ZAUŁEK

Kierując się do bazy Pozykiwaczy, co chwila musicie skręcać w ciemne zaułki, brudniejsze i ciemniejsze niż ulice. Zadziwiająco, że może być gorzej, prawda? Większość zabudowań musiała mieć tani żelazny szkielet, bo budynki sprawiają wrażenie pochylających się ku sobie. Ale uliczka, w którą właśnie weszliście, jest inna. Nie z powodu wyglądu, ale z charakteru. Jest tu coś... nie: raczej ktoś...

Z ciemnego zaułka wyskoczy na śmiałków owo „coś”. Bohaterowie nie widzą dokładnie – jest ciemno, a postać jest bardzo rozmyta. W rzeczywistości jest to Heilan w kombinezonie rozmywającym. Zaatakuj najbliższego z bohaterów wibronozem, a po utracie połowy żywotności rzuci granat oslepiający i „zniknie”. To zdarzenie ma osłabić drużynę przed bazą Pozykiwaczy, a także uświadomić im, że ich działania nie pozostały niezauważone.



Lucyan

Poziom pierwszy jest właściwie opuszczony, jeśli nie liczyć leżących tu i ówdzie bezdomnych. Dowiedzieliście się, dlaczego nikt nie chce tu mieszkać. Poziom pierwszy zwany jest strefą śmierci – wszystkie gangi mają tu swoje siedziby, tu dokonuje się najmroczniejszych transakcji i tu, jak głosi plotka, istnieje duży kult antynomistów. Widzicie przed sobą mroczny budynek – to właśnie baza Pozyskiwaczy. Z zewnątrz przypomina sześcian. Gdy wchodzić do środka, zauważacie, że budynek bardziej wygląda na labirynt niż na normalny biurowiec. Płatamina korytarzy przecina się na każdym kroku. To musiał być kiedyś szpital – widać jeszcze czerwone krzyże na ścianach. Na jednej go zabrakło. Jest za to łapa. Czerwona. Farba jeszcze świeża. To na pewno ten budynek.

Bohaterom strasznie przeszkadzać będą wiszące co pewien czas, migoczące neonowe lampy. Nie jest to jednak główne źródło światła – są nim także wiszące w równych odstępach pochodnie.

Dostanie się do kancelarii będzie problemem – trzeba unikać strażników, którzy mogą zaalarmować cały gang (nastąpi kilka spotkań – zależnie od siły grupy; każdego można jednak uniknąć, podejmując z wczesną odpowiednio środki – skradanie się, poruszanie się gęsiego itd.). W kancelarii jest dwóch strażników i skryba. Można się od niego dowiedzieć (po uprzednim zastraszeniu/tortuowaniu/dobicciu targu), że śladów różniaka bohaterowie powinni szukać na powierzchni planety, w wiosce Yann. Skryba nie ma notatek Rhemmoka – przywódca gangu, gdy tylko dostał mapę w swoje ręce, zabrał część ludzi, trochę sprzętu i wyruszył na planetę.

Ucieczka z bazy może być przeprowadzona na wiele sposobów: normalnymi schodami, schodami w mrocznej strefie (znajduje się na zachód od kancelarii – jest to część bazy przejęta przez przemienionych) lub ukrytym panelem za jedną z szaf w kancelarii (25% szans, że postaci go znajdą).

PRZELOT

Wynajem wahadłowca to kwestia kilku lub kilkunastu feniksów. Pilot zawiezie bohaterów, gdziekolwiek mają ochotę, a za dodatkową opłatą poczeka nawet na nich i zawiezie z powrotem na stację.

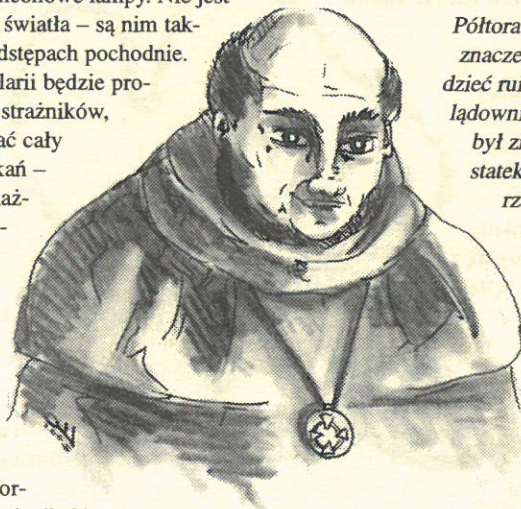
Wtulona w brzeg płaskowyżu wioska z daleka wydawała wam się piękna i majestatyczna. Gdy wyłądowaliście, dostrzeżliście prawdę. Wioska to jedynie kilka szałasów zbudowanych na ruinach jakiejś starej świątyni.

Wypywanie tubylców (mówią łamanym urtyjskim) i test Spryt + wywieranie wrażenia sprawią, że bohaterowie zostaną zaprowadzeni do „wodza”. Przywódca tubylców to stary, chudy i bardzo opalony człowiek. Po krótkiej rozmowie i wyjaśnieniu celu podróży, starzec powie postaciom, by udały się do Hen Thandoor (miejsce położone o 300 km na wschód od wioski Yann). Doda, że całkiem niedawno byli u niego inni ludzie pytający o to samo.

HEN THANDOOR

Półtora kilometra od miejsca przeznaczenia, gdy już zaczęliście widzieć ruiny, przyrządy nawigacyjne ładownika zaczęły wariować. Pilot był zmuszony wylądować – gdy statek znalazł się na ziemi, przyrządy wróciły do normy. Resztę trasy musieliście przebyć pieszo. Szliście niecałą godzinę, ostatnie kilka minut już w cieniu kolumn. Wyglądają na stare, bardzo stare, ale zachowały się na nich jakieś inskrypcje.

Zbliżacie się do centrum ruin. W ich środku znajduje się coś na kształt ołtarza. Wokół niego kilka kół. Przypomina to nieco kamień rzucony w wodę. Każdy kolejny krąg wznosi się o pół metra wyżej od poprzedniego, tworząc jakby małe Koloseum. Do ołtarza prowadzą trzy ścieżki, dzielące teren na tyle równych części (w kołach istnieją wycięcia, więc idąc jedną z dróg, człowiek znajduje się niżej, niż gdyby stał na jednym z okręgów). Na placu znajdują się cztery kolumny. Dwie z nich stoją, dwie zostały przewrócone (jedna w zamierzczłych czasach, a druga ostatnio – przez zgarniarkę). Znajduje się tu też zmodyfikowana zgarniarka Pozyskiwaczy. Obok niej widać troje ludzi. Zamiast otwartego luku, na szczycie zgarniarki znajduje się obrotowa kabina z zamontowanym laserem górniczym. A w niej siedzi obsługujący laser człowiek. Zbiorniki z gazem są obudowane (5 kilogramów panczerza). Górniczy laser kończy właśnie odcinanie górnej części ołtarza.



Jeżeli gracze się skradali, Pozyskiwacze nie zauważą ich. Jeżeli dotarli do „Koloseum”, nie przejmując się kamuflażem, ktoś z gangu na pewno ich wypatrzy. Oto plan wydarzeń na następnych kilka tur walki (niezależnie, czy bohaterowie graczy zaatakują, czy też nie).

1 tura – laser kończy odcinać górą pokrywę ołtarza.

2 tura – przywódca Pozyskiwaczy odsuwa górą pokrywę ołtarza (znajduje się po drugiej stronie miejsca, w którym są postaci, więc bardzo trudno go trafić).

4 tura – przywódca znajduje w piasku zalegającym w ołtarzu różaniec.

5 tura – przywódca kieruje się do zgarniarki.

7 tura – wiada do zgarniarki i rusza (jeżeli ta zostanie wcześniej uszkodzona, będzie uciekał pieszo).

Jak potoczy się walka, czy bohaterowie powstrzymają Pozyskiwaczy, czy przywódca ucieknie z różańcem – to już zależy od MG i graczy. Jedynymi rzeczami wartymi odnotowania są takie oto sprawy:

- 1) Napastnicy używają pistoletów maszynowych.
- 2) W drugiej turze do walki włączy się laser górniczy (obrażenia 13k, zasięg 25 m, -2 do łatwości, liczba strzałów praktycznie nieograniczona).
- 3) Kilometr za Hen Thandoor (po przeciwnej stronie niż stoi pojazd bohaterów) czeka gotów do odlotu statek Pozyskiwaczy.

ZAMACH

Gdy postaci powrócą na stację, zapewne udadzą się do brata Almaina (niezależnie od tego, czy posiadają różaniec, czy też nie). Do Kopuły A może ich także zwabić poznanie lokalizacji schowka z bronią. Tak czy inaczej, gdy bohaterowie znajdą się w pierwszej kopule, zobaczą, że główna droga jest udekorowana. Pierwszy lepszy przechodzień, zagadnięty o powód dekoracji, odpowie, że już za kilkanaście minut na „Odkupienie” przybędzie arcybiskup.

Jak już opisałem w rozdziale „Skrytka w kapliczce”, Heilan uda się na „z góry upatrzoną pozycję” – dach jednego z budynków przy trasie Callerveina. Na kilka minut przed przyjazdem arcybiskupa zabójca przybędzie tutaj i zmontuje broń – nietypowy karabin

snajperski, większy od standardowego modelu, choć ładuje się tylko jeden pocisk naraz. Zresztą, Heilan i tak dostał tylko jeden nabój – jego produkcja była zbyt kosztowna, a nawet Mockerre musi martwić się o fundusze.

Pocisk jest dwukrotnie dłuższy od normalnego – w jego tylnej części znajduje się miniaturowy tłumik tarcz energetycznych. Działa dopiero od niewielkiej odległości (ok. 40 cm), ale to nie ma znaczenia – pocisk wyłączy pierwszą tarczę, do której zbliży się na ten zasięg. Wyprodukowanie takiego pocisku kosztuje od 1000 do 1200 feniksów. Do jego wystrzelenia potrzebny jest także specjalny karabin.

Heilan położy się i będzie czekał na arcybiskupa. Gdy ten znajdzie się w umówionym miejscu,

Mockerre zacznie wygłaszać mowę, zatrzymując tym samym pochód.

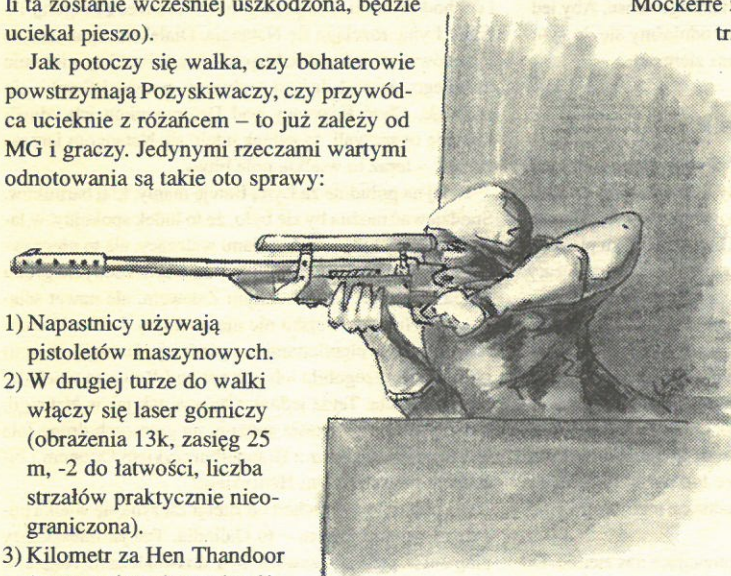
Heilan będzie mierzył 3 tury, celując w głowę, a następnie zaakcentuje rzut o jeden w dół, aby zapewnić jak największe rany: 7 (Zręczność) + 9 (strzelanie) + 2 (celownik) + 3 (za celowanie) – 2 (za wybranie na cel części ciała) – 1 (za akcentowanie) = 18. Jeżeli nikt go nie powstrzyma, zabójca najpewniej zabije Callerveina. Strzał będzie słyszalny, ale nikt nie dobiegnie do budynku tak szybko, by powstrzymać mordercę przed ucieczką.

PODSUMOWANIE

Jeżeli arcybiskup zginie, Mockerre i Cessnock utrzymają swój status. Jeśli Heilan zostanie powstrzymany, Callervein uczyni Cessnocka i Mockerre swoimi doradcami – boi się kolejnych ataków, a dwaj inkwizytorzy znają „Odkupienie” jak własną kieszeń (tym sposobem Mockerre również osiąga swój cel). Bohaterom osobiście podziękuje arcybiskup wraz z nowymi doradcami. Śmiałkowie, którzy podsłuchiwali rozmowę w barze „Andromeda”, rozpoznają w głosie inkwizytora Mockerre głos pracodawcy płatnego zabójcy.

Jeżeli bohaterowie odnajdą różaniec Horacego, Almain podaruje go Callerveinowi, zdobywając tym samym jego przychyłość. Wkrótce stanie się jedynym z najbliższych przyjaciół arcybiskupa.

Za powstrzymanie zabójcy, Mockerre z pewnością będzie chciał się zemścić na bohaterach.



NOWE, ZŁE CZASY

Obszerna opowieść do MROZOWYCH WIEKÓW

WSTĘP

Mamy połowę XIII wieku. Żaden tutejszy wampir nie rachuje lat względem narodzin żydowskiego anarchisty, nie czyta zachodnich pergaminów, zasmarowanych pokracznymi rzymskimi znaczkami, roszczącymi sobie prawo do odmierzenia dni, pór roku czy kolejnych sezonów, dlatego też podawanie dokładnych dat nie ma żadnego sensu. Aby jednak uściślić tak czas, jak i miejsce, odnieśmy się do sytuacji panującej na interesujących nas ziemiach.

GEODEZJA

„Jakich ziemiach?” – zapytacie pewnie. Odpowiem jednym słowem: Prusy. I to nie tereny, które później Prusami nazwano, ale te, na których bałtyjskie ludy żyły, między ujściem Wisły a ujściem Niemna. Ciąg krain, ziem plemiennych, które od siebie rozdzielały rzeki, puszcze, mokczary. Krain, gdzie różne plemiona żyły, choć języki podobne miały, a i wierzenia zbliżone. Krain, gdzie wszyscy – wojownicy, myśliwi, bartnicy, rybacy, kowale, rolnicy – w starej wierze żyli, dopóki nie przybyli najeźdźcy z nową religią. Nie byty to oczywiście ziemie ludu pokojowego, o nie. Północne tereny Duńczycy najeżdżali, od zachodu i południa Polacy, od wschodu Litwini i Rusini. Lokalne wojny plemienne zdarzały się również, więc lud był w boju zaprawiony i bronił się zaciekłe. Cóż jednak z tego, skoro z potęgą wielką się ścierał?

Popatrzmy oczami kruka na interesujące nas ziemie. Od zachodu pierwszą jest Pomezania, czcząca niegdyś Perkuna, ale teraz już ujarzmiona i sprzedana białym płaszczom z krzyżami. To tam Pipina umęczono, wnętrzności mu do stupa przybiwszy i do kroku zmusiwszy, by biegając, wywlekał je sam. Na wschód od niej, przedzielony puszcza, kraj krzaków i zarośli leży – Pogeżania. I ona już stracona; wcześniej serca ludzi ostygły i zmiękły przez misję biskupa Chrystiana, a potem saski Otton zgniół resztki starej wiary i Krzyżakom krainę podporządkował. Na północ dalej lecąc, nad Pasłęką krążymy i patrzymy na Zalew Wiślany. Oto czerwona ziemia – Warmia. I tu, niestety, dotarł wspomniany Otton z Brunzwiku – zbyt dużo zbrojnych za nim szło i choć dwa lata się opierali mieszkańcy, ulec musieli. Zalewem się kierując, na północny wschód zmierzając, do Sambii docieramy. Tu najęściej Prusów żyło, choć kraina nie największa; tu jantar dobywali z bogatych pokładów; tu kupców zatrzymanie mieszkalko, którzy nawet z krajami śródziemnomorskimi towary wymieniali.

Wysokie skarpy brzegów dobrze Sambię chroniły, co pozwoliło duńskiego króla Waldemara II odepchnąć z powrotem za morze, skąd przybył. Tu też dotarła misja biskupa Chrystiana. Mieszkańcy Sambii uwieźli go i trzymali

w jamie przez lata cztery, skąd dopiero pomorski książę Świętopelk go oswobodził. W czasach nas interesujących Chrystian Krzyżaków zwalcza, ale to żaden sojusznik dla Prusów, skoro i on bogów chce wypłenić, zastępując ich wizerunkiem hańby na krzyżu. W krzyżackim uścisku kraina tkwi, ale jeszcze kąsa i o podporządkowaniu nie myśli. Waleczny tam lud, szczególnie ze dużych majątków i dochodów broni. Lecąc ku południu, za rzeką Pregołą, ale przed Łyną, rozciąga się Natangia. Dialektem tym samym tam mówią, co w Sambii, bogowie ci sami rządzą, więc i nic dziwnego, że pod dużym wpływem potężnej Sambii się znajduje. Choć Krzyżacy pod Dzierzgoniem ich zdusili i ziemię opanowali, to jednak udało się Natangom jarzmo zrzucić – teraz to wielkie pole bitwy.

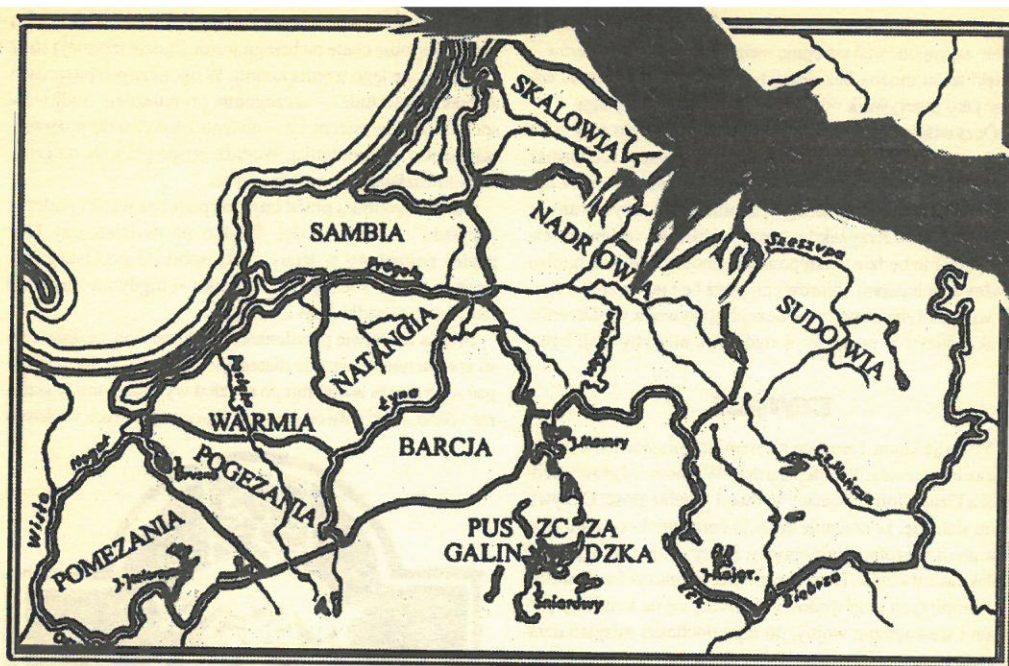
Dalej na południe za Łyną Barcję mamy, kraj bartników. Spodziewać można by się było, że to ludek spokojny, w lasach żyjący i tylko z pszczołami walczący, ale to nieprawda. Krzyżacy zakusy czynili już od czasu zdobycia grodu Bałga, leżącego nad Wiślany Zalewem, ale nawet ściągnięte z Niemiec wojska nic nie pomogły. Ludność miejscowa wraz z plemionami z sąsiedniej Natangii, Warmii i Pogeżanii przegoniła ich i nawet pod Bałgę za uciekającymi podszła. Teraz jednak sytuacja, tak jak w Natangii, jest ciężka, bo po czasie spokoju na granicach druga fala wojsk zbiera się wraz z Branderburczykiem Ottonem i biskupem merseberskim Henrykiem.

Na południowy wschód od Barcji zaczyna się wielka puszcza i wielkie jeziora – to Galindia. Tutejsi mieszkańcy plagami wszelkimi zawsze byli doświadczeni. Najpierw ciąg kłesk, po której część przesiedliła się na Ruś, potem liczne polskie najazdy, a niedawno napaść Jaćwiegów, z leżącej na wschodzie Sudowii, i znacznej części mieszkańców uprowadzenie. To właśnie tu, nad jeziorem Mamry, gdzie ciągle wiszą czarne chmury, zacznie się nasza opowieść. Ale nie uprzedzajmy faktów i dalej lećmy.

Na północ od puszczy galindzkiej, w dorzeczu Pregoły, znajduje się Nadrowia. Jest ośrodkiem starej wiary, choć z powodów językowych, geograficznych i społecznych zostaje pod silnym wpływem pobliskiej Sambii. Tu Krzyżacy jeszcze nie dotarli, za to zebrał się tu wygnany z innych podbitych rejonów Prus.

Dalej na północ, nad dolnym Niemnem, Skalowiec mamy, która mimo położenia na szlakach gospodarczych i politycznych Sambów, Litwinów i Rusinów, zachowała odrębność. Krzyżacy już się tu pojawili, ale nic podbijać nie próbowali – gdzie indziej siły ich uwieźli.

Na wschód od Skalowii i Nadrowii rozciąga się największa kraina – Sudowia. Żyje tam kilka plemion jednoczących się na wojnę lub łupieżcze wyprawy. Nikt mieszkających tam Jaćwiegów nie lubi, bo brutalny i krwawy to lud. Ale dzięki temu Krzyżacy się tam nie zapuszczają, a nawet cieszą się



z siły Sudowii, bo chroni ona resztę podbijanych przez nich Prus od najazdów polskich, litewskich i ruskich. Puszcze Sudowii i Galindii mogły być przez Krzyżaków celowo pozostawione same sobie, żeby oddzielić dziczą tereny krzyżackie od Mazowsza i Litwy. Ów pas dziewiczej puszczy zwany jest przez zakonnych kronikarzy Wildnis.

Patrząc ogólniej, mamy więc ludne i bogatsze Prusy Górne, składające się z Pomezanii, Pogezanii, Warmii i Skalowii, które – oprócz tej ostatniej – są już w krzyżackich rękach; Prusy Dolne z bardziej dzikimi, lesistymi i słabiej zaludnionymi terenami Barcji, Natangii, Sambii i Nadrowii, które albo są zupełnie wolne, albo nadal opierają się Krzyżakom; mamy wreszcie dziki pas Wildnis, na który składa się Galindia i Sudowia.

SPÓŁCZEŃSTWO

Ludność Prus posługuje się wieloma dialektami języka bliskiego litewskiemu i łotewskiemu, który później wygasł całkowicie i nie dotwał do XX wieku nawet w piśmie (Prusowie nie mieli literatury pisanej). Ponieważ dialekty są zbliżone, najłatwiej założyć, że wampiry mieszkające na terenie Prus mogą porozumieć się z każdym plemieniem – zbyt mało wiemy, żeby różnicować odmiany języka, a wymyślone podziały bardziej będą przeszkadzać niż pomagać.

Prusowie zajmują się głównie rolnictwem i hodowlą, znają się na wytopie żelaza oraz brązu. Nadmorscy dobywają bursztyn, którym handlują, a dzięki dalekim kontaktom kupieckim nie są hermetyczną społecznością dzikusów. Niech nikogo jednak nie zmyli używanie w odniesieniu do grup Prusów słowa „plemie” – mają oni swoją szlachtę, zwyczaje, kulturę, budują warowne grody, podróżują, płyną po Bałtyku. Błędem jest patrzeć na nich jak na prymitywny lud z puszczy, przepasany skórą i walący się po głowach maczugami.

Wizerunek wojowników pruskich umieszczony na drzwiach gnieźnieńskich przedstawia grupę mężczyzn z tarczami (tak zwana pruska tarcza), mieczami i włóczniami. Włócznie zresztą używali też Krzyżacy, bo była to broń dobra zarówno dla jazdy (dłuższa odmiana, która ewoluowała z czasem w kopię), jak i dla piechoty, a sprawdzała się dobrze w polu i przy zdobywaniu grodów. Lekkimi włóczniami typu litewskiego – sulicami – posługiwali się Krzyżacy jeszcze w dobie bitwy pod Grunwaldem.

Opowieść przewidziana jest dla trzech postaci. Dwie z nich to wampiry klanu Tzimisce, a trzecim bohaterem jest wygnany z rodzinnej Barcji czarownik. Ponieważ scenariusz toczy się w dość nietypowym (przynajmniej z punktu widzenia

Saga, którą właśnie czytacie, nie rości sobie praw do bycia opowieścią historyczną. Znajdujący się wyżej opis ma za zadanie wyłącznie przybliżyć tło opowieści. Dla wygody posługiwali się będę w treści nazwami pruskich terytoriów plemiennych, dlatego najpierw chciałem je naszkicować. Oczywiście, starałem się będę zachowywać przynajmniej pozory historycznego realizmu, ale robię to tylko dlatego, żeby grać i narratorów z historycznym zacięciem nie rozbolały zęby. Trzeba jasno powiedzieć, że ważne są osoby, konflikty i wydarzenia opisane w scenariuszu, nie zaś te rozgrywane się w podręcznikach historii.

Mapkę terytoriów plemiennych Prus z okresu XI–II wieku zacerpnąłem (tak zresztą, jak większość ciekawych historycznych informacji w tej opowieści) z leksykonu *Krzyżacy od A do Z* Pawła Pizuńskiego, Wydawnictwo Arenga 1999. Polecam ów leksykon wszystkim, którzy chcieliby rozszerzyć swoje wiadomości o Krzyżakach.

podręcznika **MROCNZYCH WIEKÓW**) miejscu, pozwole sobie zaproponować wstępnie naszkicowanych bohaterów – dzięki temu można bez długich przygotowań rozegrać całość jako przerywnik od normalnie prowadzonej sagi.

Oczywiście, jeśli ktoś zechce oprzeć na tym materiale własną sagę lub w ogóle jest to pierwszy scenariusz **MROCNZYCH WIEKÓW**, jaki poprowadzi, również będzie mu łatwiej rozegrać wydarzenia dla już zarysowanych postaci. Zakon Krzyżaków jest w tej historii szalenie istotny. Choć nie będzie występował bezpośrednio, jest bardzo ważnym bohaterem zbiorowym, gdyż bez jego działań Prusy wyglądałyby zupełnie inaczej i opisywane wydarzenia, a także niektóre postacie, w ogóle nie miałyby racji bytu.

TZIMISICE

Sytuacja klanu Tzimisice na ziemiach pruskich jest nie do pozazdroszczenia. W całej Europie Wschodniej głowy podnoszą Uzurpatorzy, rosnący w moc i przebiegłość. Oczywiście stało się, że rzucanie do boju coraz większych oddziałów ghuli nie rozwiązuje sprawy. Prusy cierpią od najazdów Polaków, Litwinów, Rusinów, a nawet Duńczyków. Konflikty wampirycznych wojewodów przenoszą się na konflikty plemion i wewnętrzne wojny, do tego dochodzi misyjna działalność biskupa Chrystiana, który niesie zarazę nowej religii, a wraz z nią obietnicę końca krwawych ofiar i tyranii wcielonych demonów. Na to wszystko nakładają się Krzyżacy z próbą podbicia Prus i zbudowania tu państwa kościelnego. Krzyżaków wspierają możliwe rody Niemiec związane z Kościołem, więc pieniądze i Krzyżowców – czyli wyszkolonego w bojach wojska – im nie brakuje. Za rycerzami przybywają z Zachodu wampiry posługujące się innymi mocami, niezrozumiałymi metodami i filozofią nie do przyjęcia. Utarty styl władzy Tzimisice zdaje się nie wystarczać, młodzie buntują się i łączą w grupy, za nic mając rodowe wojny, prawa zemsty i odwetu, a nawet odwieczne ścieżki moralne. Na spotkaniach takich grup wszyscy dzielą się wspólnie krwią, co osłabia lub nawet zrywa naturalne linie Przysięgi Krwi, biegnące dotychczas tylko od rodzica do potomka. Świat klanu Tzimisice drży w posadach. Kołek, ogień i magia Tremerów zwiastują Apokalipsę. Neonata skacze starszemu do gardła, ludzkie marionetki chwytają widły i święconą wodę, idąc walczyć z bogami. Każde „jutro” zdaje się nierealne, bo wszystkich sił potrzeba, żeby przeżyć „dzisiaj”. W takiej atmosferze zaczyna się nasza opowieść.

BOHATEROWIE

Oto proponowani przeze mnie bohaterowie. Można ich oczywiście zmienić na innych, ale taka decyzja wymaga gruntownego przemyślenia i poprawek w linii fabularnej. Aby nie narzucać postaci dopracowanych w każdym szczególe, a przez to być może uciążliwych do wprowadzenia, podam tylko te elementy tła postaci, ich historii i mocy, które wydają mi się niezbędne. Resztę pozostawiam graczom, aby mogli je dopasować do własnego stylu.

Wodnik

Jego domem jest wyspa położona niedaleko północnego brzegu jeziora Mamry, na której stoi ukryta wśród drzew

drewniana warownia. Mieszka z zaufanym ghulem, a dwóch innych zajmuje chatę na brzegu jeziora, gdzie trzymają straż i opiekują się jego trzema kołmi. W okolicznych puszczech mieszka mało ludzi – szczególnie po najeździe Sudowów sprzed kilkudziesięciu lat – dlatego zdobywanie pożywienia nie jest sprawą łatwą. Wodnik żeruje głównie na rybakach mieszkających wokół jeziora.

Rodzic Wodnika przed laty przepadł bez wieści podczas „objazdu” swoich włości. Trudno powiedzieć, czy leży gdzieś pograżony w letargu, czy spotkała go Ostateczna Śmierć. Mimo wielu prób, Wodnikowi nigdy nie udało się rozwiązać zagadki jego zniknięcia.

Imię, a właściwie przydomek, wzięło się stąd, że dużo czasu spędza nad wodą. Nie dlatego, oczywiście, że lubi się kąpać – po prostu został mu po rodzicu wyhodowany w jeziorze *vozhd*, czyli potwór-ghul, pozepliany z różnych wodnych





zwierząt i materi nieorganiczej. Wodnik go dość regularnie (przynajmniej co dwa tygodnie) karmić krwią (jednorazowo przynajmniej 5 PK) i mniej więcej co miesiąc „wymieniać” zużyte, obumarłe i przegniłe fragmenty ciała. Jak potężny jest potwór, pozostawiam decyzji Narratora – jest on obrońcą miejsca zamieszkania Wodnika, nie może opuścić jeziora, a więc nie istnieje raczej ryzyko, że zaburzy równowagę scenariusza. Dzięki niemu wampir jest dużo bezpieczniejszy niż gdzie indziej, dlatego nie wynosi się z okolicy, nawet mimo kłopotów z pożywieniem. Przy okazji używa potwora jako promu na wyspę i z powrotem.

Wodnik posługuje się Zniekształceniem do poziomu Rozbicia Kostnych Ram oraz Mową Natury z Animalizmu. Właśnie dzięki Zniekształceniu może w ogóle „naprawiać” *vozhda*.

Przed rokiem trzymał się razem z kilkoma młodymi jak on Tzimisami z okolicznych pruskich terytoriów. Niestety, ich koteria została rozbita przez rodziców zbudowanej młodzieży, którym wcale się nie podobało, że potomkowie dzielą się krwią między sobą i budują własną strukturę, zamiast wspierać rodowe przymierza. Sprawa zakończyła się smutno: dwóch młodzików nie przeżyło gniewu rodziców, jeden został wysłany daleko na wschód z jakimiś bezsensownymi poleceniami, mającymi po prostu utrzymać go z daleka, Wodnik powłókł się wraz z głułem nad jezioro, a ostatni – Czarny z Sudowii (który pojawi się w naszej opowieści) – został osuszony z krwi, wprowadzony w śpiączkę i zakopany w piwnicy do czasu, aż jego opiekun wymyśli mu karę.

Od roku Wodnik nastuchuje coraz gorszych wiadomości o zbliżającej się wojnie z Krzyżakami. Nie chce zostawiać domu i swego potwora, przy którym czuje się bezpieczny, ale zdaje sobie sprawę, że jeśli nie wojna bezpośrednio, to wygonić z głuszy może go głód, gdy resztki miejscowej ludności padną od krzyżackiego oręża.

Czarownik

Oto drugi bohater naszych wydarzeń. Kiedyś był człowiekiem, ale teraz nie można o nim tego powiedzieć. Najprościej rzecz ujmując, należy stwierdzić, że jest zaufanym głułem Wodnika (mieszka z nim na jego wyspie), choć nie wyjaśnia to wszystkiego. Nie jest bowiem niewolnikiem czy służącym, ale raczej przyjacielem i towarzyszem, którego wampir poi krwią, aby mieć silniejszego stronnika na wypadek kłopotów. Trudno powiedzieć, jak Czarownik nazywa się naprawdę – jego imię przypadło dawno temu, jeszcze zanim za mroczne praktyki wygnano go z leśnej osady w Barcji, a wpółszalonego z bólu, głodu i gorączki znalazł Wodnik w okolicy swego jeziora. Wampir sam nazwał go Czarownikiem, a człowiek zaakceptował przydomek.

Czarownik jest infemalistą. Niegdyś, o ile jego przyćmiona i dziurawa pamięć nie kłamie, był kapłanem starej wiary i mieszkał w Pomezanii. Na własne oczy oglądał pierwszą falę natarcia na Prusy; był pod Dzierzgonią, gdzie krzyżowcy z Polski i Pomorza z Konradem Mazowieckim i Świętopielkiem Gdańskim oraz wojska krzyżackie z mistrzem krajowym

Hermanem Balkiem stłamsili Prusy. Widział trupy kilku tysięcy rodaków i kłękę starej wiary, upadającej pod ciosami nowej religii. Wtedy narodziło się jego szaleństwo i opętały obiecujące potęgę demony. Przez ponad dziesięć lat błąkał się po Prusach, wyganiany zewsząd, ścigany zarówno przez księży misji Chrystiana, Krzyżaków, jak i pogańskich rodaków – dla wszystkich był odstępca i bluźniercą. W końcu natknął się na Wodnika, którego krew w znacznej części przywróciła mu władzę umysłową, powstrzymała starzenie bez konieczności kolejnych paktów demonicznych, a co najważniejsze, zakończyła jego wieloletnią tułaczkę i strach. Z całą pewnością ma sporo wrogów w różnych miejscach Prus (może kilka dodatkowych punktów wolnych na odstępek?), ale niestety, nic nie pamięta – obrazy z przeszłości niewiedząją go koszmarami, a on wypiera je jak najdalej.

Czarownik posługuje się infemalnymi mocami, które odpowiadają pierwszym trzem poziomom Dyscypliny Striga. Zna także na tyle Mroczną Taumaturgię, że jest w stanie wykonać rytuał Zasupiany Sznur. Może również dwa razy w ciągu nocy atakować, rzygając silnym kwasem (to efekt piekielnej inwestycji – zadaje trzy poważne rany i podlega rzutowi na Uniki ofiary przeciw Zręczności + Okultyzm infemalisty). Obszerne informacje o infemalizmie, inwestycjach, mocach i piekielnych Dyscyplinach znajdziecie w podręczniku **Przewodnik po Mrocznych Wiekach**, w rozdziale siódmym. Moce Czarownika, jak napisałem wyżej, nie są w ścisłym znaczeniu Dyscyplinami. To ludzka odmiana owych efektów, które dla wygody nazywam tak, jak w podręcznikach. Przy tych, gdzie w wampirzej wersji wydatkować trzeba Punkty Krwi, a więc w tym przypadku tylko trzecim poziomie Striga, infemalista musi wykonać skomplikowany rytuał albo wydaje zamiast PK punkty Siły Woli.



Czarownik traktuje Wodnika jak jednego z demonów, które namawiają go do oddania duszy, choć doskonale zdaje sobie sprawę, że ta znajomość jest dla niego dużo mniej destrukcyjna. Przez kontakt z wampirem nie stał się wcale normalny, ale jego szaleństwo złagodniało i nie posuwa się dalej. Przy towarzyszu czuje się bezpieczny i raczej nie odstepuje go na krok (oczywiście, nie łączy z nim na polowania, tylko siedzi w warowni albo włóczy się po wybrzeżu jeziora i gada z duchami). Po kilku godzinach rozłąki zaczyna odczuwać stany lękowe, które nasilają się, im dłużej nie widzi Wodnika.

Czarny

Oto wampir mieszkający w południowej Sudowii nad Rospodą, jeden z towarzyszy Wodnika z rozbitej rok wcześniej koterii. Jak już wiemy, został zabrany do domu przez rodzica i pogrążony w letargu, jednak z powodu niepewnej sytuacji w Sudowii objęła go amnestia – stwórca obudził go, by bronił rodowych posiadłości. Trudno określić jego stosunki z rodzicem innym słowem niż ambiwalentne. Obrzędy picia krwi, których dopuszczał się z towarzyszami, a które za kilka wieków znane będą pod pojęciem vaulderii, przetamały Przysięgę Krwi, jaką winien był staremu. Nadal wie, że jest słabszy, że sporo się może od niego nauczyć, ale czas

bezkrytycznego patrzenia w rodzica minęły bezpowrotnie. Choć zdarzają się jeszcze na tym tle śpięcia i kłótnie, jego przodek również to rozumiał i z oporami próbuje dostosować się do nowej sytuacji. Są więc partnerami o wyraźnie nieproporcjonalnych możliwościach, którzy z ostrożnością, ale też wśród starć, próbują zbudować nowe porozumienie.

Czarny jest zafascynowany Zniekształceniem; uważa, że rozwój w tej Dyscyplinie odzwierciedla samodoskonalenie. Wyznaje unikatowy, spotykany tylko u Tzimisce system etyczny, zwany Drogą Metamorfozy, który postuluje transformacyjne zmiany siebie, prowadzące do udoskonalenia się ponad poziom wampirzy i sięgnięcia do boskości. Oprócz używania i doskonalenia Zniekształcenia sugeruje uwalnianie Wewnętrznej Bestii i pętanie, aby poznać wszystkie jej mechanizmy. Nie pochwała rozpasania i hedonizmu, bo widzi w nich ślepa uliczkę, odciągającą od doskonalenia się, ale także podkreśla, że głód rozprasza, a przejmowanie się problemami innych degeneruje, zamiast uwznioślać. Jeśli nie masz dostępu do źródeł o tym systemie moralnym (np.: **WAMPIR: MASKARADA 3 ED.**, str. 292) lub graczywo nie pasuje jego koncepcja, można to zmienić i zostawić tylko fascynację Zniekształceniem.

Czarnego nie interesują inne Dyscypliny, a w Zniekształceniu osiągnął moce aż do Przebudzenia Kształtu Zulo. Jest z natury gwałtowny i raczej nie miewa wyrzutów sumienia, choć absolutnie nie bawi go bestialstwo. Nie czuje potrzeby udowadniania wszystkim dookoła, że jest lepszy. Sam o tym doskonale wie i to mu wystarcza. Od czasów udziału w nieszczęśliwej koterii młodzików nie angażuje się zbyt w nic poza samodoskonaleniem. Sudowia należy do pasa Wildnis, więc o Krzyżakach wie, ale nie nekąją ani jego, ani bezpośrednio jego terenów.

Imię nadano mu po pewnym zdarzeniu, kiedy to samodzielnie pokonał bandę rabujących w okolicy Rusinów. Wytropił ich i dopadł w środku nocy w formie zulo, a gdy zaczął siać śmierć, rozdzierał ciała i odgryzał łby ich wierzchowcom, wpadli w przerażenie i rzucili się na kolana, krzycząc „Czernobog! Czernobog!”. Tak mu się spodobało, że biorą go za wcielenie swojego mrocznego boga, że od tamtego czasu zawsze przedstawia się jako Czarny.

PRIMIO

Nie będę opisywał całego preludeum, bo trudno mi zgadnąć, jak gracze rozwiną zaproponowane szkice postaci oraz które sceny wybierze narrator do przedstawienia. Opiszę tylko kończące preludeum sceny zawiązania akcji. Mogą w nich uczestniczyć wszyscy. Warto pamiętać, że nadal jest to część preludeum, a więc mimo udziału graczy, zdarzenia są już zdeterminowane. To po prostu odegranie tego, co się wydarzyło i czego zmienić nie można.

PRZEBUDZENIE

Wodnik obudził się dość wcześnie. Stofice zaszło już za



granatowo-siwe chmury, wiszące nieruchomo nad płaską taflą jeziora. Powietrze było duszne. Czarownik również się zbudził, bo choć mógł oglądać stofice, już dawno przestał się na nocny tryb życia, pasujący do cyklu aktywności kompana. Wymienili uprzejmości i wyszli przed budynek, który rzucił uwagę o męczącej pogodzie i nieuchronnie zeszli na temat krzyżackiego najazdu. Nie mieli właściwie nic nowego do powiedzenia – obaj czekali po prostu, aż mieszkający na drugim brzegu ghule zapalą ognisko oznaczające, że wszystko jest w porządku, a Wodnik wezwie swego pięciometrowego pupilka, nakarmi go krwią i przepłyń na stały łąd.

W końcu, gdy mrok spowił jezioro, ujrzeli płomień na brzegu i blask płonącej gałęzi. Sygnał był odpowiedni, więc nie czekając dłużej, Wodnik zszedł nad wodę, zbliżył dłoń do powierzchni i zaczął charakterystycznie klaskać o tafle. Po kilku chwilach zabulgotało i w zapadających ciemnościach zamajaczył wielki kształt. Gdy potworny grzbiet wysunął się nad powierzchnię, Czarownik wstrzymał powietrze. Nie tylko z powodu rozchodzącego się dookoła fetoru gnijących ryb i wodorostów, ale dlatego, że *wzhd* przerażał go zawsze, mimo że widywał go właściwie co noc. Wodnik przeskoczył na potwora i skinął na Czarownika, ale ten machnął przecząco głową. Nie miał nic do załatwienia na brzegu, a księżyc i gwiazdy chowały się za chmurami, więc nawet włączenie się bez celu mogło skóńczyć się rozbiciem nosa o drzewo albo skruceniem nogi w wykrocie. Wołał popilnować warowni, może załatać dziury w ścianach (była dopiero wczesna jesień, ale to jemu chłód dokuczał, a nie wampirowi, więc i tak on musiał się tym zająć). Wodnik zgodził się bez słów. Gdy kucnął na śliskim cielsku, przytrzymując się za dwudziestocentymetrowe kostne wypustki, bez obawy (a wręcz z czułością i pieśczością) wsunął dłoń w najbliższą szczupaczą paszczę wyrastającą z łuskowatego cielska. Jęknął cicho, gdy bestia zatopiła zęby w jego nadgarstku, pozwolił się jej nasycić, po czym powoli, ale stanowczo rozjął paszczę drugą ręką i wyciągnął krwawiącą dłoń. Pomachał do Czarownika na pożegnanie i klepnął potwora, który, mącąc wodę, skierował się ku ładowi.

PUKAPKA

Czarownik wszedł do warowni. Zapalił więcej pochodni w głównej sali, a potem wyszedł na zewnątrz i, chodząc po omacku wzdłuż ścian, sprawdzał, czy drewno nie rozeschło się gdzieś i czy nie widać ze środka żadnych przebłysków. Zadowolony z wyników, już miał wchodzić do środka, gdy dobiegło go niosące się po wodzie odległe i urwane kwiknięcie osta. Wodnik trzymał tylko konie, więc musiało to oznaczać, że na brzegu był obcy jeździec. Fala strachu przemaszerowała mu po plecach. Wezwał na pomoc Strix – czarci wiatr przenoszący wszelkie dźwięki (pierwszy poziom Dyscypliny Striga) – i nasłuchiwał. Wtedy w uszach zagrał mu dziki jazgot, z którego wybił się krótki, przerażający wrzask Wodnika, świdrujący mu mózg beznadziejnym wołaniem o pomoc.

Cóż takiego zdarzyło się na brzegu? Wampir dobił do łądu, odprawił potwora i skierował się do chaty ghuli, przed którą w wykrocie płonęło małe ognisko osłonięte ziemnymi ścianami tak, aby widać je było tylko z jeziora. Zdziwiło go trochę, że żaden z jego sług nie czeka przed wejściem, ale ponieważ nie mieli takiego obowiązku, machnął

na to ręką. Gdy dochodził do drzewi, zza chaty dobiegło zdurszone kwiknięcie osła, tak jakby ktoś złapał go za chrapy. Wodnik pomyślał, że to służący przygotowują mu dodatkowy posiłek z jakiegoś zagubionego wędrowca i uśmiechnął się do siebie. Przed chwilą jeszcze miał ochotę przypomnieć im boleśnie, komu winni są szacunek, a tu okazało się, że to nie lekceważenie, tylko niespodzianka. Pchnął deskę, pewnie przekroczył próg i stanął jak wryty.

W izbie było czterech napastników. Jego ghule leżeli nadszyty w klepsku z rozplatanymi gardłami i ciałami pokaleczonymi jak po torturach, a dookoła, naprężeni jak cięciwy, stali wojownicy, wysuwając przed siebie zaostrome drzewce włóczni, pozbawione żelaznych grotów. Jak na komendę rzucili się na niego, krzycząc, wbijając draży w ciało, przewracając go i przyszpilając do ziemi. Zdażył jeszcze ryknąć, wzywając pomocy i spalając przy okazji jak największą ilość krwi, ale jedna z tyłek, na której uwiesił się wąż, z dzikim spojrzem, zazgrzytała o żebra i przebiła serce. Krzyk umarł mu w gardle i łomotał przez chwilę pod czaszką, a potem na oczy opadła mokra, zasząca i tłumiąca wszystko płachta nieprzytomności.

PROBLEM

Na wyspie stał skamieniały ze strachu Czarownik i dzięki piekielnym mocom podstuchiwał napastników. Dowiedział się, że byli oddziałem zwiadowczym krzyżowców stacjonujących gdzieś w Natangii (niestety, niemiecka nazwa osady nic mu nie mówiła), którzy tropili i łapali dla swych mocodawców różne nadludzkie istoty. Najeźdźcy, po poprzednich porażkach, dość już mieli spotkań z obcymi siłami i postanowili je poznać przed następną ofensywą.

Oddział składał się z nawróconych na chrześcijaństwo Prusów z Pogezanii, którzy dzięki znajomości języka i zwyczajów mogli dość swobodnie poruszać się po Prusach, a przy okazji dużo wiedzieli o sposobach walki z nadnaturalnym. Zgodnie ze swoją wiedzą, wrzili koł w serce strzygonia (bo za takiego mieli Wodnika – zupełnie zresztą słusznie) oraz dla pewności przebili mu czaszkę żelaznym prętem. Bali się jednak transportować go tak małą grupą przez skraj Galindii i Barcję, bo miejscowi pew-

nie daliby mu pomocy – bzdur. Dlatego uradzili, że czterech, rozdzielając warty, zostanie z unieruchomionym wampirem w chacie, a piąty, który wcześniej pilnował wierzchowców (dwóch osłów, jeśli chodzi o ścisłość), pojedzie od razu po silny oddział wsparcia.

Horę – ów jadący po pomoc – chciał wziąć konie Wodnika (wiadomo, byłoby szybciej, a warte były majątek), ale gryzły i kopały, gdy tylko wchodził do ich zagrody, więc zrezygnował. Pozostali przez moment zastanawiali się głośno, może warto znaleźć jakąś łódź i popłynąć na jezioro, gdzie potwór mieszkał (w tym momencie serce Czarownika zatrzepotało w panice gdzieś na wysokości gardła), ale potem stwierdzili, że – po pierwsze – jest ich za mało, żeby się rozdzielać, po drugie – w okolicy jest mniej rybaków niż łosi, po trzecie – wybili już sługusów strzygonia, a po czwarte – popłyną, gdy przybędą posiłki, bo i tak mają obiecane wszelkie skarby znalezione przy potworach.

KATAWAŁA

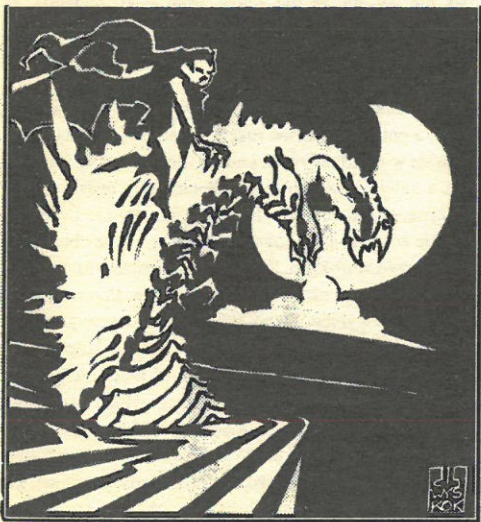
Czarownik pogrzyżył się w rozpaczy. Wygasił wszelkie światła w warowni i zszedł do piwnic tylko z łojową świeczką. Gdy po godzinach paraliżujący strach minął, zaczął się zastanawiać, jak uwolnić towarzysza. Nic rozsądnego nie chciało mu przychodzić do głowy, aż w końcu wymyślił, że wezwie skrzydlatego demona, obieca mu, cokolwiek tamten zażąda za pomoc, rozkaże przeniesie się na brzeg, ukaze się napastnikom, siedząc na stworze i oznajmi, że zabiera strzygonia do piekła, gdzie jego miejsce.

Biorąc pod uwagę przeciwników – nawróconych nie tak dawno pogan – plan miał jakąś szansę powodzenia. Jednak do realizacji nie doszło, bo zamiast przypominać sobie piekielne wezwania, Czarownik ze zmezczenia i napięcia zasnął.

Nasza historia nie może się jednak skończyć przed rozpoczęciem. Oto ostatni krzyk przerażenia Wodnika, któremu towarzyszyło paniczne spalanie krwi i rozpaczliwa wola przeżycia, rozległ się nie tylko w powietrzu nad jeziorem Mamry, ale w tajemniczy sposób odezwał się we wszystkich połączonych krwią z wampirem. Czarownik usłyszał go w normalny sposób i nie zauważył, że krzyczała również dusza ranionego. Ale zauważyły to konie-ghule wampira, jego schowany w toni *vozd* oraz – co najważniejsze – również Czarny z Sudowii. Ów szybko pożegnał się z rodzicem, który choć prychnął i krzywił się niezadowolony, nie chciał zatrzymywać go siłą. Wskoczył na konia i wrzaskiem zmusił go do biegu.

Gdy po kilku godzinach szalonej jazdy przez łąki, puszcze i mokradła biedne zwierzę padło z wycieńczenia, przed oczami Czarnego był już brzeg jeziora Mamry. Następną godzinę zabrało mu znalezienie łódki i odszukanie siedziby Wodnika (był tu tylko dwa razy) – całe szczęście, że zza chmur wyglądał już księżyc, bo inaczej przegapiłby wyspę, a i chata na brzegu nie była oświetlona. Wpadł do warowni, odnalazł Czarownika i obudził – zapamiętał go jako pomocnika Wodnika, dlatego nie zrobił mu krzywdy, choć złość i obawy kipiały w nim jak w wiedzim kotle.

Od ghula dowiedział się o całej sytuacji, a ponieważ do świtu było niedaleko, postanowili nie myśleć nad nowym planem, tylko zrealizować już gotowy. Z drobnymi poprawkami. Zamiast demona piekielnego wystąpił Czarny w formie zulo.



Nie było żadnych targów ani żadania wydania strzygonia siłom piekielnym – gdy Czarownik naklonił siedzących w chacie, aby otworzyli zabarykadowane drzwi (wołając ich po imieniu), wampir wpadł do środka i błyskawicznie wymordował śmiertelnych. Wyciągnęli tkwiący w czasie Wodnika pręt, wyszarpnęli kolek, a następnie napoiili oszołomionego i poranionego wampira krwią trupów. Potem, uciekając przed rojącym się za lasem słońcem, dopłynęli do warowni i zamknęli się w środku. Wiedzieli, że ten, który pojechał po pomoc, może ściągnąć im na karki zbrojną drużynę albo nawet kapłana nowej wiary, ale natura była nieubłagana – słońce weszło, wlewając w żyły wampirów otępienie, Czarownik zaś sam nie odważył się ruszyć. Zapadli w niespokojny sen. Następną noc będzie pierwszą, podczas której gracze całkowicie kontrolować będą poczynania swoich bohaterów.

CZEŚĆ PIĘRUSZKA: POŚCIG

WŁADYSLAW

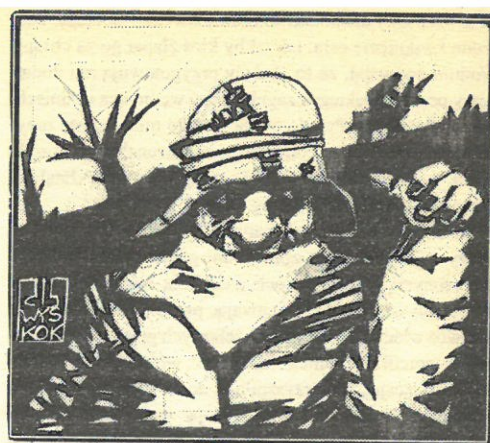
Hore, który po unieruchomieniu Wodnika pojechał po pomoc, pełen obaw przemierzał ciemny las. Nie był wojownikiem, tylko kupcem, który kolekcjonował opowieści o nadnaturalnych istotach Prus, dlatego został włączony do grupy poszukiwaczy. To on doradził metodę spętania potwora. Wiedział, że niektóre strzygonie nie mieszkają same, dlatego chciał jak najszybciej znaleźć się daleko od miejsca zajścia. Nie powiedział tego wojownikom, bo z całą pewnością zatrzymaliby go ze sobą, aby poczekać i nieszkodliwie następnego stworzy. Nie chciał także dłużej z nimi zostawać, bo wiedział w ich oczach błyski chciwości na myśl o nagrodzie i zdawał sobie sprawę, że patrzą krzywo na konieczność równego podzielenia się z nim przyszłym łupem. To nic, że sam zaplanował całą pułapkę i dzięki jego informacjom dało się najpierw za dnia pokonać upiomych pomocników, a potem zaskoczył nocnego potwora – wojownicy z pewnością woleliby podzielić nagrodę na czterech zamiast na pięciu, a jeśli by doszło do walki, nawet by pewnie żadnego nie zdołał zranić. Dlatego jechał przez ciemny las i drżał ze strachu.

Wyobraźnia nie próżnowała. Słyszał podejrzaną szelesty i oczami duszy widział tabuny nocnic, zmór, strzygoni, leśnych, boginek i wiedźm, które go ścigają. Cały czas rozmyślał o tym, czy jego towarzysze nie ruszą jednak za nim w pościg, aby pozbyć się go i zagarnąć nagrodę. Cały czas bał się także, że ujęty strzygoń nie był samotnikiem i wojownicy dali już gardła, a teraz trwają łowy na niego.

Przez noc udało mu się pokonać zaledwie piętnaście kilometrów i dojechać do jeziora Oświn. Był podrapany, odzienie miał w nieładzie, a nogawkę czerwieniła krew – rozciął sobie tydkę, gdy osioł wpełchnął go na ostrą gałąź. Miał zdecydowanie dosyć przygód i był potwornie zmęczony. Dlatego, gdy o brzasku zobaczył brzeg jeziora i stojącą koto niego rybacką chatę, uknuł pewien plan.

PRZYMETKA

Hore dogadał się z samotnym rybakiem. Opowiedział mu historię, że mieszka między jeziorami Galindii i spieszy się do Laumygarbis w Natangii, aby wrzucić do świętego



Piotr Wyskok

źródła pęk ziół na przebłaganie boginki, która porwała mu dziecko. Wstrętna boginka miała mu dać owe ziola i zastrzec, że zadania dopełnić musi do następnego świtania, bo inaczej małe zostanie z nią na zawsze. Hore wyprosił u rybaka, by ten pojechał dalej za niego, bo sam jest już wycieńczony, ranny i nie zdąży. Dał mu wiecheć polnego kwiecica (którego narwał, gdy wymyślił swój plan), ośła i własne ubranie, oraz przykazał, aby przedstawiał się imieniem Hore, bo boginka mogła w ślad za nim puścić ludzi, którzy jej służyli, aby sprawdzili, czy wypełnia misję. Obiecał, że za pomoc będzie mógł zatrzymać jego osła, co ostatecznie przekonało rybaka – nawet jeżeli rozmawiał z szaleńcem, to nagroda była wielka. A że z boginkami nigdy nic nie wiadomo, nie myślał nawet o niewykonaniu powierzonych zadań – a nuż była to prawda, za oszukanie zaś nieszczęśnika, który zawitał do jego chaty, sprowadzi na siebie klątwę?

Rybak wziął jedzenie na drogę, przebrał się w poszarpane odzienie przybysza, uzbroił się w gruby kij, nóż, przygotowany na sprzedaż worek suszonych ryb i ruszył. Wiedział, że najpierw musi się udać do Gierdaw, potem do brodu na Łynię obok Prawdainska, a stamtąd czeka go już najwyższa godzina drogi do Laumygarbis. „Pół – poprawił się w duchu – bo przecież wierzechem jadę.” Cała trasa od chaty to niecałe 50 kilometrów po całkiem niezłych drogach, więc rybak nie bał się, że nie zdąży. Miał tylko nadzieję, że w Gierdawach na targu długo nie zabawi z rybami, bo przed nocą chciał dotrzeć do Laumygarbis, by po zmroku nie płać się po niebezpiecznej okolicy.

Hore został w chacie rybaka. Chwilę tylko planował odpocząć, a potem na północ ruszył wzdłuż potoku zaczynającego się w jeziorze Oświn i nim dotrzeć okrężną drogą do Łyny, a dalej do swoich wojsk. Potem, gdy będzie wracał z drużyną, chciał zabrać rybakowi osła, aby nie być stratnym. Ale zmęczenie go pokonało i zasnął, tak że obudził się dopiero przed zmrokiem. Żył jeszcze, co znaczyło, że kompani nie ruszyli za nim albo ominęli chatę. Przez moment chciał od razu wybiec, ale pomyślał, że jeżeli strzygonie będą go ścigać nocą, to i tak dogonią, a jeśli nie, nigdzie nie musi się spieszyć i samotnie przedzierać przez ciemny las. Postanowił zostać tutaj do rana i udawać rybaka, a ewentualną pogoń za swą przynętą skierować do Laumygarbis.

Tymczasem rybakowi droga go Gierdaw zleciała szybko. Tylko dwa razy, gdy przejeżdżał przez osady, pytali się, kto on, podejrzliwie patrząc na poszarpane ubranie i burą plamę

na nogawce, ale kiedy pokazywał ryby i groził sękątym kijem, dawali mu spokój. Na targu za to zeszyły mu całe dwie godziny, bo przed nim byli tu rybacy z dużymi połowami, więc trudno było znaleźć kupca, a półdarmo oddawać nie chciał. Ruszył potem, przyspieszając osła i nieco po zmroku stanął przy brodzie na Łynie. Spotkał tam bawiących się przy ognisku ofiarników, którzy także udawali się do źródła przy Laumygarbis, a teraz odpoczywali po dniu znojnego marszu. Wyszedł na niebo duży księżyc i zaświeciły gwiazdy. Ofiarnicy orzekli, że jeszcze trochę poczekają, a potem idą dalej, żeby przed świtem wrócić do brodu i odpocząć przed powrotem. Został więc z nimi rad, że nie będzie musiał samotnie wędrować po nieznanach i strasznych nieco lasach.

OPISY

Zapada pogodna noc, następną po uwolnieniu Wodnika. Hore drży ze strachu w pustej chacie rybaka, rybak za godzinę dołączy do zabawy ofiarników przy brodzie na Łynie, a dla naszych bohaterów przyszedł czas poważnych decyzji. Czarownik wie, dzięki podsłuchanej poprzedniej nocy rozmowie, że jeden z napastników – Hore – pojechał po drużynę zbrojnych. Najważniejsze jest dognić go i uciszyć, zanim sięgnie nad Mamry prawdziwe kłopoty. Ma dużą przewagę nad bohaterami, ale czy zbyt dużą? Czas się zastanowić.

Poprzednia noc była ciemna, więc nie mógł dotrzeć daleko. Wcześniej, za dnia, walczył z ghumami i zastawiał pułkę na Wodnika, w nocy jechał, więc z pewnością był zmęczony i z dużym prawdopodobieństwem zatrzymał się gdzieś na odpoczynek. Nie wie o uwolnieniu wampira, więc przed nikim nie ucieka – pewnie się nawet bardzo nie spieszy. Jechał na osła, który równać się nie może z rączymi i wytrzymałymi końmi-ghumami. Teraz, dzięki księżycowi i gwiazdom, pościg może ruszyć szybko, przynajmniej na odcinku do bardziej uczęszczanego traktu, gdzie trudno już będzie rozpoznawać ślady.

Podsumowując: pościgowa wyprawa nie niesie sama w sobie dużego ryzyka – biegnie głównie przez tereny Barcji, na których nie ma jeszcze regularnych oddziałów najeźdźców. Owszem, będzie trudna, bo trzeba się dowiedzieć o miejscowość docelową, której niemiecką nazwę usłyszał Czarownik poprzedniej nocy, odczytywać po nocy ślady, bardzo się spieszyć i szukać miejsc na przeczekanie dnia.

Natomiast brak działania skończy się z całą pewnością tak, że prędzej czy później pojawią się nad Mamrami zbrojni, którzy w dodatku będą przygotowani na spotkanie wampira, doskonale wiedząc, gdzie go szukać.

Rozsądek podpowiada: ścigać. Do dalszej części rozgrywki nie do końca pasuje, by bohaterowie pozostali i np. przygotowali się do obrony warowni Wodnika. Narrator powinien jednak na to pozwolić. To wspólna gra i wypychanie bohaterów na siłę w scenariuszu nie ma żadnego sensu. W takim wypadku należy od razu przejść do odpowiednio zmodyfikowanej części czwartej, a wydarzenia drugiej i trzeciej zostawić sobie jako gotowe pomysły do rozegrania w innych opowieściach.

PODOWRANIE

Wampiry i ghum wsiadają na konie i ruszają za uciekinierem. Czarny już w preludium przywiózł ze sobą worek

rodzinnej ziemi (z powodu wady klanowej Tzimize), a jeśli gracz prowadzący Wodnika o tym zapomni, zwróć mu dyskretnie uwagę. Nie chodzi przecież o wykorzystywanie potknięć już na początku.

Po kilkugodzinnej podróży przez las docierają do zwalonego drzewa leżącego w poprzek ścieżki, po której – jak mówią ślady – jechał Hore. Na sterczącej, ostro złamanej gałęzi dostrzec można kilka nitek odzienia, a po bliższych oględzinach także nieco zaschniętej krwi. Tu uciekinier się zranił. Bystre oczy Wodnika wypatrzą czające się w krzakach wilka. Jeśli graczowi przyjdzie do głowy z nim „porozmawiać” (przypomnijmy, Mowa Natury z Animalizmu), to dowie się, że poprzedniej nocy jechał tędy człowiek na osle i zranił się w nogę. Jeżeli Wodnik będzie miły dla wilka, zwierzę może ich nawet zaprowadzić do miejsca, w które ów człowiek pojechał. Dzięki temu dużo szybciej dotrą do chaty rybaka.

Gdy pościg dojedzie do rybackiej chałupy na brzegu jeziora, przed którą leży odwrócona do góry dnem dębunka, wszyscy poczują zapach gotującej się zupy rybnej. Choć okiennice są pozamykane i nie widać żadnego światła, oczywiste jest, że ktoś siedzi w środku. Tym lub innym sposobem dojdzie do konfrontacji bohaterów z Horem. Wszystko wskazuje na to, że myśliwi nie rozpoznają w nim swej zwierzyny (nikt go noc wcześniej nie widział). Ubrał się w polatane i cuchnące rybami, choć solidne odzienie rybaka, mówi drżącym i łamiącym się ze strachu głosem, jest w chacie sam, właśnie gotuje strawę, a na stole ma porządkowaną starą sieć i narzędzia do jej naprawiania. Opowie, że nad ranem przybył do niego z południa mężczyzna na osle, ranny w nogę. Kazał nazywać się Hore, odpoczął do południa, pytał o najkrótszą drogę do brodu na Łynie koto Prawdinska i pojechał. Chciał kupić ubrania, bo swoje miał strasznie potargane, ale rybak nie mógł odstąpić mu własnego.

Oczywiście, kamuflaż nie jest doskonały. Czarownik może rozpoznać głos Horego, choć to gracz prowadzący tę postać musi wpaść na pomysł i zapytać Narratora, czy słowa rybaka nie brzmią znajomo – wtedy potrzeba jeszcze odpowiedniego testu Spostrzegawczości o wysokim ST. Hore jest przerażony, więc trudno, żeby jego tamiący się i drżący głos brzmiał tak samo, jak ten niesiony czarcim wiatrem w momencie triumfu nad Wodnikiem. Poza tym zdradzić go może rana na nodze, choć ta z kolei jest dobrze okryta szmatą i nie plami ubrania, a sam Hore nie kuleje, bo w ogóle stara się naśladować dość niezdamny chód rybaka. Owszem, wyśpiewa wszystko, jeśli zmuszą go do tego, choćby stosując tortury, ale jeżeli Twój bohaterowie rozpoczynają rozmowę z pierwszym napotkanym człowiekiem od sięgania po przemoc, to coś jest nie tak.

W przypadku zdemaskowania, Hore padnie na kolana, błagając o litość. Zaproponuje, że będzie służył Wodnikowi, bo przecież wraz ze współnikami zabił jego sługi. Będzie się zarzekał, że do oddziału poszukiwawczego wcielono go siłą; że po prostu dużo wie o strzygoniach i innych dziwnych stworach, a jego wiedza może się przydać.

Jeśli zaś uda mu się maskarada, bohaterowie co prędzej ruszą w dalszy pościg. Drogę przed sobą mają prostą i jasną, także mogą puścić się galopem bez żmudnego jechania po śladach. Jeżeli będą zatrzymywać się w osadach po drodze, wyciągać chłopów z łózek i przepytywać, dowiedzą się, że jechał tędy mężczyzna na osle w poszarpanym

ubranu i płamą krwi na nogawce, a nieliczni mogą wiedzieć, iż przedstawiał się jako Hore. Sam zaś Hore odczeka do rana (które zastanie bohaterów najprawdopodobniej w Laumygarbis) i ruszy na północ, znikając ze sceny.

Czas upływa, a wraz z nim mijają kilometry. Na godzinę przed świtem – jeżeli tylko bohaterowie zadeklarowali, że jadą forsownie (jak mogliby powiedzieć inaczej?) – dotrą do brodu na Łynie. Konie robią już bokami i gdyby nie zostały nakarmione krwią, już w połowie drogi mogłyby paść. Przy dogasającym ognisku koło przeprawy śpią pijani ofiarnicy. Po ocuceniu mogą wybełkotać, że spotkali tu Horego, jedli z nim, pili, bawili się, a gdy postanowili, że do Laumygarbis ruszą dopiero rano, on oprzytomniał i pojechał do źródła sam.

Na dźwięk nazwy Laumygarbis w umysłach bohaterów zapewne zrodzą się poważne wątpliwości. Oznacza ona bowiem „góre łaum”, a łaumami Prusowie nazywają boginki. Po co niedawno nawrócony na chrześcijaństwo łowca demonów jedzie do świętego, pogańskiego miejsca kultu? Przecież tam nie mogą stacjonować wojska najeźdźców. Czarownik również skądś zna tę nazwę, choć poza wrażeniem nie pamięta żadnych szczegółów – niestety, już samo jej wspomnienie jest paskudne.

Cóż zrobić? Zawrócić, gdy siedzą ściganemu na plecach? Same boginki (o ile w ogóle jakaś im się objawi), choć są istotami władającymi silną magią, nic złego raczej im nie zrobią, bo interesują się głównie wykradaniem ludzkich dzieci i podrzucaniem w zamian własnych, rozwrzeszczanych i krnąbrnych bachorów. Nie ma chyba innego wyjścia – trzeba złapać zbiega i dowiedzieć się, o co chodzi.

Po przebyciu brodu i dziesięciu minutach galopu, bohaterowie dojadą do pagórka. Droga do osady wiedzie dookoła wzniesienia, ale ofiarnicy powiedzieli, że Hore miał jechać do źródła, które jest z drugiej strony, i prowadzącą tam ścieżkę opisali. Po kilkunastu krokach oczom bohaterów ukaże się jadąca w ich stronę postać na osle. Obejmuje szyję zwierzęcia z pijacką czułością i się chwieje. Rzeczywiście, ma na sobie zniszczone ubranie, a na nogawce brunatną plamę jakby od krwi. Gdy jadąca zobaczy nieznamych, krzyknie bełkotliwie: „...Zziotta rzucicie, zdążyłem... eep... A teraz do puszczy... po dziecko...” – i z tymi słowami zsunie się na ziemię. Czarownik już wie, bo mimo pijackiego stylu, słychać kolosalną różnicę w głosie. To nie Hore. Pozostali dowiedzą się po wymianie z pijanym kilku zdań. Zostali oszukani.

Gdy skończą z rybakami (wypiją go, zostawią na trawie – wszystko jedno), za ich plecami rozlegną się głosy. Na ścieżce stoją trzy chude kobiety w zwiewnych, białych sukienkach i ze zwiędłymi kwiatami w potarganych włosach. To łaumy – bez wątpienia. Zaproponują gościnnie i ochronę przed palącym słońcem, czym wyraźnie zaskurują, że wiedzą, kim są podróżni, i z bijącą z głosów szczerością zapewnią, iż to sanktuarium, a więc nikomu krzywdy nie zrobią, chyba że jest wrogiem boginek. Zbliży się świt, więc wystarczy odpowiednio to rozegrać, by bohaterowie się zgodzili. Przybyłe zaproponują nawet ze śmiechem, że dla potwierdzenia uczciwości mogą wypić nawzajem swoją krew, choć nie wiadomo, dla kogo będzie to dziwniejsze (łaumy to, upraszczając, wróżki – skutki picia ich krwi są analogiczne do picia krwi *faerie*; patrz podręcznik podstawowy, str. 262). Wszystko jedno, gdzie



bohaterowie zatrzymają się na noc, będzie to w pobliżu Laumygarbis. Gdy wampiry zapadną w sen, do Czarownika przybędą niechciani goście.

CZEŚĆ DRUGA: LAUMYGARBIS

SPRACIJAŁ STARE DRUGI

Przed nami najkrótsza część, będąca jednoosobowym epizodem. Najlepiej rozegrać ją pomiędzy sesjami, tylko z graczem prowadzącym Czarownika. Ma miejsce w ciągu jednego dnia, tuż po dotarciu bohaterów pod górę łaum. Jej osią jest historia sprzed lat, kiedy Czarownik (jeszcze się tak nie nazywał) błąkał się po Prusach i coraz bardziej pograżał w szaleństwie. Dotarł wtedy do Laumygarbis i dogadał się z boginkami, że w zamian za odmładzający eliksir porwie dla nich dziecko. Miksturę wypił i pod pozorem szukania odpowiedniej ofiary uciekł do Barcji. Pech jednak chciał, że łaumy to wyjątkowo pamiętliwe istoty i rozpoznały Czarownika. To wyjaśnia wrażenie niepokoju i strachu, jakie odniósł poprzedniej nocy przy brodzie, gdy tylko usłyszał „Laumygarbis”.

Boginki nie chcą się na nim mścić. Pragną tylko, by wrócił stary dług z nawiązką, to jest porwał dla nich dwójkę dzieci. W dodatku rozkazują zrobić to, zanim wieczorem obudzą się jego towarzysze – jeśli ucieknie, obiecują, że tamci już nigdy nie obejrzą księżycy, a za nim ruszy pościg magicznych istot.

Trudno podać jakiś konkretny plan rozegrania tej części. Z całą pewnością powinien zacząć się od przesłuchania Czarownika, zmuszenia go do opowiedzenia, dlaczego wrócił i czego od łaum chcą wampiry. Potem nastąpi przypomnienie starego długu, a podczas opowieści boginki, għulowi staną przed oczami opisywane wydarzenia. Na końcu pojawi się żądanie spłaty.

Dalsza część zależy od inwencji twórczej prowadzącego tę postać gracza. Postaraj się, aby było ciekawie. Nie utrudniaj ponad miarę, ale też nie pozwól, aby wszystko

przebiegło gładko. Zmusił bohatera, żeby zapracował na własność towarzyszy. Pamiętaj też, że dobrze by było, gdyby na zadanie nie zmitrężył całego dnia, bo w nocy będzie musiał jechać z wampirami, a kiedyś spać trzeba.

Gdy wszystko się uda, niech laury podziękują Czarownikowi, zapewniam, że nie będą dręczyły go więcej i dadzą dobrą radę w rodzaju: „Smuća wieści o łowcach demonów i szykującej się wojnie, dlatego chciałybyśmy wam pomóc. Wasz ścigany za daleko już uciekł, żeby dać się go złapać normalnym sposobem. Wracajcie przez Nadrowie i zajdźcie do wsi Romowe nad Węgorapą; nie nadłożycie wiele. Tam mieszka Kriwe. To wieszci, on mądry jest i przyszłość przepowiada. Klątwę na Horego rzucić może, radę dać, gdzie go szukać, pokazać, czy w przyszłości będzie Wodnika najeżdżał zbrojniami. Powiedzcie tylko, że Posupla was przysłała, bo on z obcymi rzadko gada”. Potem laury znikną i nie dadzą się spotkać ani Czarownikowi, ani wampirem, gdy te obudzą się o zmroku.

CZEŚĆ TRZECIA: WŁĘSZCZĄ BRONIA

DECYZJA

Wampiry obudzą się wypoczęte i nieświadome kłopotów, jakie miał Czarownik (chyba że nie poradził sobie i uciekł, ale wtedy wcale się nie obudzą, bo laury zatłuką ich we śnie, a to żadne rozwiązanie). Ghul zapewne opowie im wszystko i powtórzy radę boginek, która wydaje się całkiem rozsądna. Do Kriwego (o którym mówią lokalne bajki, które najprędzej pamiętać będzie Wodnik) najlepiej – z punktu widzenia wampirów – dojechać, wracając do chaty rybaka na brzegu jeziora Oświn, tam spędzić bezpiecznie dzień, potem przejechać 30 kilometrów do Romowego, znów dzienny odpoczynek, a następnej nocy wrócić bezpośrednio nad Mamry. Decyzja oczywiście należy do bohaterów i jeśli nie zechcą jechać do Nadrowii, nie należy ich do tego zmuszać, a tylko przejść od razu do części czwartej. Warto po prostu przypomnieć, że nie są na wycieczce krajoznawczej i skoro wypuścili się tak daleko od domu w pogoni za Horem, może warto poczynić jeszcze jeden wysiłek – tym bardziej, że nie jest to wyprawa „w ciemno”.

NAŚPONDZIEWIANE BOPOTY

Droga do chaty nad jeziorem Oświn mija spokojnie, o ile oczywiście bohaterowie nie narobili sobie wrogów, jadąc w drugą stronę za domniemanym Horem. Czasu jest dużo, gościniec wygodny (przynajmniej przez 2/3 odległości), noc jasna. Można rozegrać kilka spotkań z dzikimi zwierzętami, zapóźnionym wędrowcem albo podejrziwym strażnikiem jednej z ludzkich osad.

Potem dobra passa się kończy. Kilkanaście minut po dotarciu do chaty za postaciami przyjadą bandyci. Mieszkają w wiosce przy trakcie, widzieli poprzedniej nocy galopujących bohaterów, ale dogonić ich nie mogli. Teraz zauważyli, że postacie wracają, nie spiesząc się zbytnio, więc postanowili je ograbić. Konie i dobre ubrania wydały się obserwatorowi, który przyglądał się wędrowcom na drodze, wystarczająco bogate, aby mieć nadzieję na prawdziwe skarby. Poza

tym, podróżowanie po nocy oznacza najprawdopodobniej, że przyszłe ofiary się ukrywają, więc nikt pewnie za nimi tęsknił nie będzie.

Sześciu bandytów – uzbrojonych we włócznie i noże, a odzianych w ubrania z grubej, utwardzanej w ogniu skóry – otoczy dom rybaka, w którym schronili się bohaterowie. Rozpała pochodnie i powbijają je w ziemię, aby oświetlić teren. Dwóch ma łuki, z których potrafią niezłe strzelać, i choć w ciemnościach rozpraszanych tylko światłem pochodni nie można liczyć na wysoką celność, efekt psychologiczny będzie duży. Jeden z nich zawoła donośnym głosem, aby otoczeni oddali dobrowolnie wszystkie bogactwa i konie, to może ocala choć głowy (oczywiście, rabusie nie zamierzają nikogo zostawić przy życiu). Czas na prawdziwą walkę.

To pierwsza poważna potyczka zbrojna i warto się do niej dobrze przygotować. Tak dobierz cechy napastników, aby byli niemalym problemem dla bohaterów. Są ludźmi żyjącymi z roboju i zabijania, więc mają zarówno możliwości, jak i doświadczenie. Choć z pewnością zaskoczą ich potencjał napadniętych, raczej niemożliwe jest, aby przstraszyli się i uciekli. Gdy zorientują się już, że nie walczą z normalnymi ludźmi, także nie umkną – będą zażarcie bronić własnego życia. Im dłużej obłężeni będą zwlekać z podjęciem walki, tym mniej czasu do świtu.

Scena ta to najlepsza okazja, żeby Kainici się wykazali. Czarownik będzie z pewnością bardzo zmęczony po dwóch nocach w siodle i pełnym wrażeń dniu w Laumygarbis, choć oczywiście – w krytycznej sytuacji – może włączyć się do walki. Jeśli prowadzący go gracz będzie chciał rzucić się od razu w wir śmiertelnego boju, przypomnij mu, jak aktywnie spędzał ostatni czas. Nie chodzi oczywiście o zabronienie mu działania, ale raczej o położenie nacisku na odgrywanie postaci. Dzięki tej sytuacji możesz pokazać graczom, jak niepewne są czasy Mrocznego Średniowiecza, jak przypadkowa (i wcale nie taka rzadka) napaść zbrojnych bandytów może nagle zagrozić ich losowi i jak bardzo zdani są tylko na siebie w tej epoce bez telefonów czy zmotoryzowanej policji.

Po zaciętym boju bandyci polegą. Czas na opatrzenie ran, uzupełnianie zapasów krwi, leczenie i przygotowanie chaty do dziennego snu. Czarownik, nawet mimo szczerych chęci, nie będzie w stanie pilnować wampirów (przynajmniej przez pierwszą część dnia). Całe szczęście, że aż do zachodu nie wydarzy się nic szczególnego, co mogłoby zakłócić odpoczynek. Upewnij się tylko, czy gracz prowadzący Czarownika pamięta o jedzeniu – jego bohater jest ghulem, więc potrzebuje, oprócz krwi, także normalnego pokarmu.

SPOTKANIE Z WŁĘSZCZAKI

Droga do wsi Romowe nad Węgorapą nie jest długa, ale za to męcząca. Okolica obfituje w potoki, strumyki, rzeczki, jeziora, rozlewiska i bagna, a wszystko to wśród starej i dzikiej puszczy, gdzie powalone piorunem, robactwem lub starością pnie próchnieją i porastają brodami mchów. Trudno przedzierać się przez ten gąszcz, szczególnie w nocy, gdzie nieuważne stąpnięcie konia kończy się zapadnięciem po brzuch w bagnie. Ale przecież podróżnicy są przyzwyczajeni do dzicy, obeznani z rozlewiskami od długich lat, potrafiący znajdować w nikłym świetle gwiazd ścieżki zwierząt.

Ta część podróży minie więc na wypłytywananiu się Czarownika z kolczastych gałęzi, jego pomstowaniu i ironicznych uśmieszkach towarzyszy, którzy widzą lepiej i są bardziej doświadczeni. Bohaterowie nie spotkają na swej drodze żadnego człowieka, co najwyżej nocne zwierzęta, które Wodnik może wypytwać o dalszą drogę lub niepokojące wieści. Gdy dotrą do Węgorapy, będą solidnie strudzeni podróżą. Całe szczęście, że cały czas kierowali się w dobrym kierunku, bo do przejechania zostały im tylko dwa kilometry w górę rzeki. Do świtu jeszcze trzy godziny, a więc dostatecznie dużo czasu, aby odwiedzić wróża. Spokój i bezpieczeństwo tego fragmentu są potrzebne do różnicowania niedawnej sceny walki z bandytami i przyszych wydarzeń. To, że nie dzieje się w niej nic dramatycznego, tajemniczego czy strasznego, nie oznacza jeszcze, że można ją zbyć dwoma zdaniem opis. Warto rozegrać ją spokojnie i uważnie, choć oczywiście zbytnie jej przeciągnięcie zaowocować może tylko znudzeniem.

Kriwe mieszka dziesięć minut marszu za wioską (czego bohaterowie mogą dowiedzieć się od kogokolwiek, jeśli tylko wyciągną go z łózka), w hacie na środku leśnej polany. Maltretowanie miejscowych, zastraszanie czy przemoc nie będą najlepszym pomysłem, ponieważ Romowemu opiekuje się leśny duch (tak mówią opowieści, które ktoś z bohaterów mógł słyszeć – wszystkie nieodmiennie kończą się śmiercią natrętów zakłócających spokój jego poddanych), a Kriwe jest jego kapłanem. Z odnalezieniem chaty wieszczego nie będzie problemu, choć trudniej go obudzić i przekonać, że bohaterowie zastępują na rozmowę. Pokrecony artretyzmem staruch długo będzie się opierał i wyklócał; dopiero imię Posupli sprawi, że otworzy drzwi i popatrzy na gości inaczej, niż na nachodzących go włóczęgów.

Poprosi o zreferowanie problemu i przez cały czas będzie im się przyglądał. Wyjaśni potem, że tak dziwnych gości dawno już nie miał – dwa strzygonie i człowiek, który zmienił wiarę tylko po to, żeby jej zaprzeczyć i zbratać się z demonami. A do tego jeszcze fakt, że gości tych wysłała do niego łauma. Ale ponieważ doskonale rozumie wiążące nad ich głowami zagrożenie, nie widzi powodu, dla którego miałby odmówić pomocy. Zapyta też, czy przyjmą jego gościńcę na czas dnia (obok chaty wykopana jest ziemianka, w której wieszczki przechowuje jedzenie; nie jest to może luksusowa sypialnia, ale z pewnością chroni przed słońcem i nikt do niej nie zajrzy z obawy przed gniewem kapłana). Wyjaśni, że rozmowa, rada i zaglądnienie w przyszłość nie zajmą więcej czasu niż do świtu, ale doskonale wie o obawie strzygoni przed dziennym światłem i chce od razu omówić to z gośćmi. Poprosi także o schwytnie jakiegoś żywego, małego i ciepłokrwistego zwierzęcia do celów prekognicyjnych, ostrzegając przy okazji, że jeśli ich wybór padnie na jagnię z Romowych, to niech lepiej za nie zapłacą wieśniakom, bo dowie się o tym i „wrzodami ich porazi, nawet jeśli uciekną na koniec świata”.

Dziwna to część naszej opowieści. Bohaterowie muszą stać się choćby na te kilka godzin przyjaźni. Najtrudniej pewnie przyjdzie to Czarnemu, który nie jest przyzwyczajony do odzywiania się do istot niższych inaczej niż rozkazującym tonem. Ale to cena za pomoc Kriwego i lepiej byłoby, gdyby bohaterowie to zrozumieli.

Jeśli Twój gracz należy do kategorii hardych i zawsze twardych, opowiedz im trochę o tych terenach. Tu jeszcze



nie dotarli najędźdźcy, za to sporo przybyło wyrzutków, kapłanów starej wiary, wygnańców i uciekinierów, których los i orężna pięść z zachodu bardzo boleśnie doświadczyły. To niemal muzeum dawnych dni, za którymi każdy z bohaterów nieraz tęsknił – choćby w duchu i skrycie. Unosi się tu nieuchwytny duch czasów, kiedy wszystko wydawało się prostsze, bardziej zrozumiałe; gdy wampiry nie musiały uganiać się za jakimś przerażonym śmiertelnikiem; gdy kapłani świętowali bez obawy, a chłopcy bali się wrogiego plemienia, a nie zakutych w żelazo najędźdźców. Choć dawne czasy nie były przecież łagodne i sielankowe, to ich nastrój nadaje Romowemu aurę niemal świętości. A w takich warunkach nie godzi się mordować, przymuszać czy ranić bez potrzeby. Rozumieją to nawet wampiry.

Największym zagrożeniem dla tych scen jest zbytnia sielankowość. Świętość, także pogańska, nie polega na rozwodnienu, cięłych uśmieszkach i bezkształtności. Kriwe jest zrzedliwy i szorstki, miejscowi ludzie nie kryją przerażonych spojrzeń, gdy wyrwani ze snu odpowiadają na pytania strzygoni. Słowa, które najlepiej oddają nastrój, to tradycja i ład.

LEJMANA PRZYSZŁOŚĆ

Gdy bohaterowie dorwą jakiegoś małego zwierzęcia i wrócą do Kriwego, zastaną go przygotowanego do działania. Siedzi w jedynej izbie swej chaty, gdzie półki na ścianach zastawione są glinianymi naczyniami przeróżnej wielkości, gamkami, narzędziami nieznanego zastosowania, a przy powale wiszą pęki suszonych ziół. Na umieszczonym pośrodku palenisku żarzą się węgle, na których tłą się jakieś liście, wydzielając sporo gryzącego dymu, próbującego bez większych rezultatów wydostać się przez otwór w dachu. Obok stoi gotowy stół, drewniana misa i nóż ofiarny. Wieszczki poprosi o przygotowane zwierzę, w zależności od jego rodzaju poda mu odpowiedni środek oszalałaiający (wyjaśni, że nie lubi zadawać niepotrzebnie bólu), po czym rozetnie ofiarę i wyjmie parujące, ruszające się wnętrzności. Rozłoży je w sobie tylko znany wzór, przymknie oczy i zacznie monotonicznie recytować zaklęcia. Po kilku minutach wpadnie w trans, co objawi się zupełnie zmienionym głosem, szerokim otwarciem powiek, niezbownymi ruchami gałek ocznych i palcami konwulsyjnie przebiegającymi we flakach. Zacznie mówić.

Nie napiszę żadnego monologu, bo czytanie tekstu z kartki w przełomowym momencie sesji momentalnie zabija nastrój; treść jednak, oczywiście, opiszę.

Pierwsze swoje słowa wieszczki zwróci do Czarownika. Zapyta, czy rzeczywiście zna on sposób na uciszenie dowolnej osoby na odległość, bo jeśli tak, to wystarczy drobna pomoc wróża i sprawa Horęgo się rozwiąże

To należy się wyjaśnienie. Uwagi czytelnik już zauważył, a z pewnością dostrzegą to także gracze, że Czarownik zna rytuał Zasupłany Sznur z Mrocznej Taumaturgii (czy też ekwiwalent tej mocy, bo dostał ją w ramach paktu jako śmiertelnik, więc nie jest to Dyscyplina w ścisłym sensie). Po cóż więc te pochody, wyprawy, pościgi, skoro w arsenale bohaterów jest moc, dzięki której da się uniemożliwić denuncjację, a potrzebne jest tylko imię ofiary, które ghul zna od samego początku? Otóż nie jest tak prosto. Mroczna Taumaturgia, tak jak pozostałe piekielne moce, jest z założenia egoistyczna, a Zasupłany Sznur nie jest wyjątkiem. Owszem, Czarownik mógłby sprawić, że Horemu przez gardło nie przejdzie żadna informacja o nim, ale nie przeszkodzi to w wydaniu Wodnika (a po spotkaniu w rybackiej chacie – także Czarnego). Ogromna większość infernalistów jest samotnikami, więc demony nie oferują im mocy do ratowania skóry komuś innemu. Rozwiązanie, które Kriwe zobaczył w wieszczej wizji, polega na tym, że dzięki swojej magii splecie na jakiś czas aury Czarownika, Wodnika i Czarnego, a wtedy inferalista odprawi rytuał, który najprawdopodobniej sprawi, że Hore nie będzie mógł ani słowem wspomnieć o nikim z trójki bohaterów. Do czasowego splecenia aur potrzebne mu będzie trochę krwi obu wampirów (po ok. 2 PK) i kilka godzin. Jeśli dostanie krew, może swój rytuał odprawić za dnia – potrzebny mu tylko Czarownik.

Skończmy jednak dywagacje, bo metodę pomocy Kriwe poda dopiero, gdy wyjdzie z transu. Teraz nawet nie zwróci uwagi na odpowiedź Czarownika, tylko będzie kontynuował. Właśnie stwierdził, że sprawa Horego może zostać pomyślnie rozwiązana. Ale zanim wszyscy odetchną z ulgą, powie, że widzi coś jeszcze. Za pięć dni, w najczarniejszej godzinie nocy, z południa przyleci na skrzydłach wiatru śmierć i zawiśnie nad warownią Wodnika. Będzie chciała tam zamieszkać i jeśli wampir zamierza ratować swą siedzibę, musi stawić jej czoło. Sam nie zwycięży, a nawet z pomocą przyjaciół wynik walki nie jest przesądzony. Jedyna rada, jakiej może udzielić, to przez kilka dni polewać warownię wodą, żeby drewno dobrze nasiąkło.

Po wypowiedzeniu takiego prociwta Kriwe zachwieje się, otrząśnie, jakby wynurzył się z wody, i wyjdzie z transu. Sprawnym ruchem weźmie ofiarny nóż, przetnie zwierzęciu jakąś dużą tętnicę i znacznie skrwawiać je do miski. Wyprosi gości z chaty, mówiąc, że musi zakończyć wróżenie złożeniem ofiary i wolałby zrobić to samotnie. Obieca, że za kilka chwil ich zawoła i wtedy porozmawiają.

Teraz bohaterowie mają trochę czasu na denerwowanie się. Z jednej strony obietnica rozwiązania problemu Horego, ale z drugiej zapowiedź dalszych kłopotów – co gorsza, nieznanych i niespodziewanych. Możesz wykorzystać te chwile do podbudowania atmosfery niepokoju. Gdy dowiedzą się, że Wodnik do zadawalającego poziomu, wieszczęci zaprowadzi postaci do środka. Niewiele może im powiedzieć, bo wizje, których doświadcza, składają się z symboli. W pierwszej części widział skracający się z trzech części powrót, który następnie zawiązywał się w supły. Po upewnieniu się, że Czarownik rzeczywiście zna rytuał zamknięcia ust, gdzie wiąże się sznur, przedstawi swój pomysł, tak jak opisałem go wyżej. Jeśli bohaterowie zgodzą się na to, weźmie od wampirów krew i za dnia wykona z Czarownikiem całą resztę.

Co się zaś tyczy drugiej części, widział po prostu wielką śmierć machającą skrzydłami, która usiadła na dachu warowni Wodnika i próbowała przebić się do środka, a jej palce ślizgały się po mokrym dachu. Najlepszą interpretację, na jaką było go stać, wygłosił podczas transu. Nie ma pojęcia, co wizja oznacza. Nie zadawał bogom konkretnego pytania, tylko – chcąc zbadać skutki pomysłu porażenia sobie z Horem – ogólnie: „Czy w najbliższym czasie czeka Wodnika atak wrogów?”. Nie, nie może powtórzyć wieszczęci dla tych samych osób w tak bliskim czasie, na ten sam temat. Bogowie szybko ciskają piorunami lub w podobny sposób okazują gniew.

Zbliża się świt. Jeśli wampiry oddadzą trochę własnej krwi, Kriwe i Czarownik wykonają za dnia, co do nich należy. Plan jest dobry i się powiedzie. Czas wracać nad Mamry i stawić czoło nieznanemu.

CZEŚĆ CZWARTA: FJAJA IATAJAJA ŚMIERĆ

Bohaterowie wracają nad Mamry. Trudno mi zgadnąć, jakie podejmowali decyzje podczas scenariusza, więc nie wiem, czy byli u Kriwego i wysłuchali ostrzeżenia wieszczęci. Nie wiem, czy Czarny będzie jeszcze z nimi; nie wiem, czy w ogóle będą w warowni, gdy rozlegnie się topot skrzydeł. Dlatego rezygnuję z proponowania linii fabularnej, a opiszę tylko zagrożenie.

Nazywa się Bartłomiej i pochodzi z Mazowsza. Kiedyś miał wiatrak i był bogatym, spokojnym człowiekiem. Przez pychę i chciwość wpadł w objęcia szatana, a na mocy ostatecznego paktu (sprzedał duszę) uzyskał wielkie moce. Teraz jest planetnikiem – człowiekiem opętanym przez demony, który rozkazuje duchom powietrza. Dzięki magii, jego wiatrak może odrywać się od ziemi i szybować niesiony piekielnym wiatrem (czyli przez dwie godziny każdej nocy, co pozwala mu przelecieć maksymalnie 50 kilometrów w linii prostej). On sam zajmuje się głównie łapaniem ptaków, mieleniem ich lekkich kości na bielutką, puszystą mąkę i wypiekaniem przekłętęgo chleba, który smakuje zakazanymi rozkoszami cielesnymi. Pieczywo owo sprzedaje, a im więcej się go zje, tym bardziej się go pragnie. Tym sposobem usidla, zniewala i uzależnia od siebie ludzi (szczególnie gustuje w młodych i niewinnych panienkach), a potem nakłania do rzekania się praw do duszy. Jego umowa z piekłem jest taka, że dopóki dostarcza nowych dusz, sam może żyć, nie starzejąc się, i dysponować magią.

Bartłomiej jest wysoki, garbaty i zawsze chodzi w wstrzępionej kapocie. Ma wielkie dłonie i wyraz twarzy naczyniony obłędem, choć szalony nie jest, a tylko na wylot przeczarty złem.

Niedawno nakłonił kolejne młódki do zaprzędania się diabłu, ale mieszkający Wizny, gdzie od jakiegoś czasu działał, domyślił się tym razem, kto stoi za wpełchnięciem niewiast w szpony rozpusty i wypędził go. Postanowił zmienić klimat i spróbować narzędzi pokusy na rycerzach krzyżowych podbijających Prusy, bo to i kiesę mogło mu podreperować, i łatwie musiało być, gdyż szlachetnie urodzony wojak na wyprawie z dala od domu na pewno chuci powstrzymywał nie umiał. Już w Wiznie zapewnił sobie kolejne dziesięć lat życia, więc nigdzie mu się nie

spieszyło, a czegoś nowego chciał spróbować. Na rdzennych mieszkańców Prus nie liczył, bo to przecież pogańskie nasienie, dla którego żadne rozkosze cielesne nie są zakazane, więc i jego chleb nie miałby zbytu, a poza tym trudno przekonać poganina do dobrowolnego oddania duszy, skoro nie zdaje sobie sprawy z jej istnienia.

Tak przynajmniej myślał Bartłomiej, gdy kierował wiatrak na północ. Tak naprawdę, nie zależało mu na zlocie (i tak ma go za dużo) ani na deprawowaniu rycerzy (deprawował już ciekawsze osoby), a po prostu chciał odpocząć od ciężkiej pracy łowcy dusz i zaznać tych – pozostających głównie w sferze wyobraźni – cielesnych sprośności, w których poganki miały w jego mniemaniu wieść prym. Dlatego właśnie przyleciał nad Mamry, które z początku miały być tylko przymusowym postojem w drodze do rycerzy. Mijając jednak południowy brzeg, dostrzegł osadę Sztynort i pomyślał, że nie zaszkodzi, jeśli zatrzyma się na kilka dni i obejrzy z bliska mieszkanek. Ponieważ nasuchał się wiele o magii pogan (na Mazowszu czesto straszono tak dzieci), nie chciał w środku nocy lądować w pobliżu wioski, żeby go jakaś znachorka nie przeklęła wstydliwą chorobą, zanim zdąży jej łeb ukręcić. Poleciał więc przez jezioro.

Nie przewidział jednak, że jest ono takie duże. A może to wyobraźnia, napędzająca chuć, zaćmiła poczucie czasu? Dość, że gdy magiczny wiatr zaczął słabnąć, a wiatrak opadać, był nadal nad wodą. Już chciał wzywać diabły i błagać o ratunek dla pojazdu, ale dostrzegł przed sobą wysepkę. Jakoś udało mu się do niej dolecieć, a gdy posadził wiatrak na ziemi – łamiąc pod sobą drzewa – zobaczył drewnianą warownię. To oczywiście była siedziba Wodnika.

Sytuacja wygląda następująco – wiatrak przy przymusowym lądowaniu doznał pewnych uszkodzeń i wymaga naprawy przed następnym startem, co potrwa kilka dni. Bartłomiej wcale to nie martwi, bo wie, gdzie znaleźć sporą osadę z miejscowymi atrakcjami. Planetnik potrafi latać sam (macha wtedy wielkimi dłońmi – nie, nie urosły mu takie od oblatywania niewiast), a wtedy czas go nie ogranicza, a gdyby ręce mu się nie męczyły, mógłby unosić się w powietrzu bezustannie. Posługuje się mocami identycznymi z Nadwrażliwością 1, Potencją 2 i Ścieżkami Taumaturgii Rego Motus 5 i Rego Tempestas 5. Moce zbliżone do Nadwrażliwości i Potencji nie wymagają żadnych rzutów. Przy Taumaturgii nie musi wydawać PK – dysponuje umowną pulą 30 punktów, odnawialną każdej nocy, z której odejmuje tyle, ile wynosi poziom wykorzystanego efektu. Potrafi ziać ogniem (obrażenia i rzuty jak przy rzyganiu kwasem Czarownika) i choć nie ma ograniczeń co do częstotliwości, to trzykrotne zionięcie w przeciagu mniej niż godziny powoduje już tak poważne poparzenia gardła i ust, że ból nie pozwoli mu na więcej. Może wezwać na pomoc diabelskiego pomocnika w postaci gigantycznego nietopierza o cechach nie przekraczających podanych dla piekielnego ogara (podręcznik podstawowy, str. 267).

Warownia nie wygląda na zamieszkaną, nie ma w pobliżu żadnych budynków gospodarskich, nie słychać ryków, kwików i innych odgłosów zwierząt domowych, które nieodmiennie nerwowo reagują na obecność Bartłomieja. Planetnik stwierdza więc, że albo tu nikt nie mieszka, albo żyją jacyś bandyci czy wyrzutkowie. Błyskawicznie podejmuje decyzję, że poleci na dach, zionie na niego ogniem, co najmniej raz wezwie wiatr (Rego Tempestas 3).

aby się szybciej rozpalilo, a jeśli ktoś wybiegnie z płonącego budynku, podniesie magią upatrzoną wcześniej wielką (80 kg) gałąź złamaną przy lądowaniu (Rego Motus 3) i rozgniecie wrogów jak robaki. Chce oczyścić wyspę, żeby nie zostawiać wiatraka z obcymi, gdy poleci do Sztynortu. Jeśli rzeczywiście się okaże, że ktoś mieszka w warowni, to po jej spacyfikowaniu planuje jeszcze wzmocnić wiatr albo wezwać burzę (Rego Tempestas 4), aby pogoda uniemożliwiła dopłynięcie łodzią do wyspy.

Czy bohaterowie, zgodnie z radą Kriwego, namoczyli warownię tak, że płomień na niej zgasa? Czy są w środku? Czy wyskoczą, gdy tylko spadają trzask łamanych gałęzi i drzewek pod ciężarem spadającego wiatraka? Każdy z tych elementów, a także wiele innych, może zmienić przebieg walki. Mam nadzieję, że dokładnie opisałem Bartłomieja, jego plany i możliwości. Reszta zależy od Ciebie. Pamiętaj tylko, że planetnik nie jest głupcem i gdy zrozumie, że nie może pokonać wrogów, odleci, machając dłońmi, szlochając za utraconym wiatrakiem, miotając przekleństwa i obiecując, że jeszcze wróci.

A HORE!

Cóż, to też zależy od tego, czego bohaterowie dokonali w ciągu całej opowieści. Jeśli sprawy poszły źle, to Hore po dziesięciu dniach od opuszczenia chaty rybaka dotrze do wojsk krzyżowców, stacjonujących w północno-zachodniej Natangii. Będzie na skraju załamania nerwowego, ale wygrzebie się z niego po kilku dniach odpoczynku w bezpiecznym otoczeniu. Jeżeli nie udało się zapieczętować jego ust rytuałem, wszystko opowie. Kiedy ruszy drużyna zbrojnych? Jak będzie silna i czy w ogóle dotrze do warowni Wodnika? To już temat na zupełnie inną opowieść...



Marcin „Seji” Segit

VIVAT ACADEMIA!

Tegorocznym maturzystom dedykuję

Przygoda oraz informacje jak najbardziej nieoficjalne.

Tekst odnosi się do uniwersytetu altdorfskiego, jednak podobne ustalenia obowiązują również na innych – nie tylko imperialnych – uczelniach. Nie ma więc przeszkód, by wykorzystać podane tu informacje np. prowadząc przygody w Akademii Artyleryjskiej w Nuln; konieczne będą wtedy jedynie niewielkie zmiany.

KWATERA

Władze uniwersytetu zakazały studentom zamieszkiwania w prywatnych mieszkaniach. Nawet w przypadku, gdy student pochodzi z Altdorfu, nie wolno mu mieszkać z rodzicami. Można co prawda uzyskać zezwolenie rektora na odstępstwo od tej zasady, jednakże student musi wówczas mieszkać wraz ze stróżem obyczajów i pomocnikiem w nauce (najczęściej studentem starszych lat lub już graduowanym). Główną przyczyną tego zakazu nie jest chęć narzucenia studentom obyczajnego trybu życia, lecz fakt, że mieszkania prywatne mogą być potrzebne podczas wizyt znamienitych gości w mieście – wtedy są przeznaczane na lokum dla świty (zazwyczaj bowiem różne znamienite osoby przybywają do stolicy w tak licznych towarzystwie, że w pałacu oraz gospodach brakuje dla nich miejsca; wtedy mieszczanie, za odpowiednim wynagrodzeniem, odstepniają w części swe mieszkania na kwatery dla gości). Osoba, u której zamieszkuje nielegalnie student, naraża się w razie wykrycia tego faktu na grzywnę 50 zk.

Po zapisaniu się do studia, żak musi niezwłocznie poinformować uczelnię, jaką kwaterę będzie zamieszkiwał. Niedotrzymanie tego obowiązku grozi wypędzeniem z miasta – student bowiem zostaje uznany za włóczęgę pozbawionego środków do życia, a tych wedle prawa usuwa się poza obręb murów miejskich.

Można wyróżnić kilka rodzajów wspólnych kwater studenckich: kolegia, bursy stałe i bursy ruchome.

Kolegia są domami budowanymi w celu zapewnienia kwater studentom i profesorom. Fundują je osoby (głównie kupcy), pragnące przysiąc z pomocą ubogim uczniom i akademikom. Obecnie nowe kolegia już prawie nie powstają – ich miejsce zajmują bursy przeznaczone wyłącznie dla młodzieży.

Bursy stałe mieszczą się w domach specjalnie na ten cel fundowanych i wyposażonych (również w środki finansowe). Bursy ruchome natomiast zmieniają lokację co jakiś czas – są one zazwyczaj zamieszkiwane przez jednolitą brać, czy to pod względem narodowości, kierunku studiów, czy też zamożności. Często mieszczą się w wynajętych przez profesorów budynkach uniwersyteckich (oczywiście, profesorowie zarabiają na tym, i to całkiem nieźle).

Jednak nie wszystkie nakazy i zakazy dotyczące mieszkań studenckich są ściśle przestrzegane. Wielu studentów mieszka prywatnie – czy to za zgodą, czy też bez zgody rektora. Uniwersytet często przymyka na to oczy, zwłaszcza gdy bursy są przepelnione.

Bogatsi studenci wołają wynajmować mieszkania. Ubodzy mogą znaleźć kąt u rzemieślników: szewców, piekarzy itp. Zapewnia to żakowi większą swobodę, a i rodzice zazwyczaj są zadowoleni, że syn przy okazji poduczy się jakiegoś fachu. Ubiegając się o zgodę rektora na zamieszkanie przy warsztacie, studenci najczęściej motywują to względami ekonomicznymi – takie zakwaterowanie wychodzi taniej. Gospodarz musi zaryzykować za ucznia, że ten jest dobrych obyczajów, nie rozpustny, nie zuchwały oraz że się nie włóczy. W innym razie powinien natychmiast donieść o tym władzom uniwersytetu.

Na zamieszkanie poza bursami zgody nie otrzymują zazwyczaj studenci szukający kwatery w miejscach uznanych za podejrzaną oraz ci, którzy nie stosują się do przepisów o bronii.



Jeśli student zachowuje się na kwatery nieodpowiednio, rektor nakazuje mu przenieść się do bursy. Jeśli nie posłucha, rektor wysyła pedela (woźnego uniwersytetu) do rajców miejskich, a ci z urzędu nakazują wyrzucenie studenta z mieszkania pod groźbą uwięzienia osoby dającej żakowi schronienie. Czasem dodatkowo, zaraz potem, wyrzuca się ucznia z bursy, z zakazem wstępu do innych. Żak staje się w ten sposób włóczęgą i zostaje wygnany z miasta.

Gospodarze donoszą na studentów, ale rzadko. Najczęściej wtedy, gdy lokator użyje przeciw nim siły lub stanie się bardzo uciążliwy.

Bursy służą przede wszystkim pomocą ubogim studentom. Jednakże obecnie, wraz ze wzrostem ich liczby, zamieszkują w nich również zamożniejsi żacy, choć wciąż miejsca bezpłatne zajmują ubodzy. W bursach ruchomych mieszka młodzież bogatsza, ubodzy zaś przebywają tam w roli serwitów. Student korzystający z pomocy serwitora ma obowiązek go utrzymywać.

Bursy stałe mają zazwyczaj do pięciuset miejsc. Bursy ruchome – zwykle sto do dwustu, choć tak naprawdę tyle, ile osób się zgłosi.

UTRZYMANIE

Poniższe ceny są z dolnego przedziału i pozwalają utrzymać studentów na nieco wyższym poziomie niż wymagane minimum. Są to ceny przykładowe; na ich podstawie można oprzeć własne wyliczenia.

Miejsc darmowych w bursach jest niewiele i zazwyczaj są one rozdzielane między najuboższych studentów. Wpisowe (tzw. poczesne) wynosi przeciętnie 2-5 koron i wpłacane jest seniorowi (często suma ta jest podwyższana w formie łapówki – by dostać miejsce w bursie czy też z innych przyczyn). Dodatkowo należy uiścić opłatę wstępną w wysokości 2 zk.

Karą za niezapłacenie składek w terminie jest podniesienie następnego dnia opłaty do kwadratu, a kolejnego – do sześcianu. Zalegający z opłatami studenci są usuwani z bursy. Zobowiązania reguluje się w pierwszy dzień tygodnia.

Oczywiście, niewielu studentów – lub ich rodziców – stać na opłacenie pełnych kosztów utrzymania. Dlatego też większość żaków dorabia, mając się różnych zajęć.

Opłaty za kwatery

Bursy stałe: 2 korony tygodniowo za mieszkanie i wikt, plus około 2 koron miesięcznie na inne potrzeby. Łącznie około 10 koron miesięcznie. Całorocznie mniej więcej 120-140 koron.

Gracjaliści: Składka 3 korony co tydzień, dodatkowo 30 koron rocznie na potrzeby kolegium. Rocznie około 175 koron.

Prywatne mieszkania: Za mieszkanie 5 koron tygodniowo. Całe utrzymanie (wikt itp.) z mieszkaniem wynosi 10 koron, lecz można znaleźć lokum nieco taniej, za 8 koron. Rocznie daje to nawet 400 koron, więc jest to rozwiązanie dla zamożniejszych studentów.

Studenci zazwyczaj dają korepetycje. Często zdarza się też, że bogatsi obywatele biorą na kwatery studenta, aby ten nauczał ich dzieci w zamian za dach nad głową i wikt, a czasem dodatkowe wynagrodzenie. Żacy dorabiają też graniem na instrumentach, malując miniatury do ksiąg (całkiem dochodowe zajęcia – można zarobić nawet 20 zk za jedną ilustrację), posługując przy stole w kupieckim domu lub robiąc za kelnera w szynku (bardzo źle widziane przez władze uczelni), ucząc się rzemieślniczego fachu (najpopularniejsze jest krawiectwo – w bursie zawsze coś trzeba komuś zszyć lub zaczerować) lub będąc za pisarza u kupca czy u magistrata. Najmują się jako gońcy, tragarze, a nawet pracują przy przygotowywaniu pochówków – najczęściej kopiąc groby.

Najuboższych studentów nie stać jednak zazwyczaj na dach nad głową i posiłek (są to najczęściej synowie chłopów, ubogich mieszczan i rękodzielników). Często opłaty za lokum pochłaniają całe ich zasoby. Zwykle właśnie ci żacy mają się zająć nie do końca uczciwych.

Wielu studentów chodzi żebrac. Często czynią to w zorganizowanych grupach, a miasto dzieli między sobą na rewiry. Nierzadko dochodzi do starć pomiędzy żebrzącymi żakami, oskarżającymi się nawzajem o wkroczenie na cudzy teren.

Czasem studenci mogą otrzymać posiłek przy świątyniach (przede wszystkim Shallyi, ale także i Vereny – zazwyczaj za darmo lub drobną pomoc w pracach porządkowych) bądź domach mieszczkańskich. Żebrzący żacy jednak często dopuszczają się wyłudzeń datków, więc nie są zbyt lubiani przez większość mieszkańców. Poza tym trudnią się wszystkim, co może przynieść im jakiegokolwiek zysk: egzorcyzmami, zaklaniem szczurów i węży, poświęcaniem roli podczas wypraw za miasto, sprzedażą cudownych amuletów i leczniczej wody źródlanej, i szarlatanerią wszelkiego rodzaju (słynny jest przypadek, gdy kilka lat temu jeden żak sprzedał świątynię Sigmara za 1000 koron, a zaraz potem kilka świadectw uprawniających do zostania elektorem imperialnym po 200 koron plus podatek każde).

Jednakże obywatele zazwyczaj litują się nad biednymi żakami i pomagają im – co wykorzystują przebiegający się za studentów oszuści. Dlatego też rektor wprowadził świadectwa dla ubiegających się o jatmużnę oraz kazał sporządzać co pół roku listę ubogich studentów.

Biedni studenci mają możliwość ubiegania się o zwolnienie z niektórych opłat w całości lub części – po wykazaniu, że nie mają z czego płacić. Przede wszystkim chodzi tu o opłaty za zdane egzaminy (dla profesorów i uniwersytetu – 15-20 zk, w tym 5 zk na uniwersytet). Z opłaty na uniwersytet zwolnieni są jedynie serwitrzy posługujący u profesorów od co najmniej 2 lat. Oczywiście, studenci robią, co mogą, by zwiększyć wielkość umorzeń. Czasem rada miasta decyduje się przyznać kilku osobom zapomogę i pokrywa część opłat.

Chorymi studentami zajmują się kaptanki Shallyi. Prowadzą niewielki szpitalik. Pobyt w nim jest bezpłatny, a leczenie finansowane z datków i darowizn. W wypadku śmierci biednego żaka, zostaje pochowany na koszt miasta. Pogrzeb – na który zazwyczaj nikt nie przychodzi – jest skromny. Ciało zostaje zawinięte w słomę i złożone w ziemi, w bezimiennym grobie.

Bursy biorą nazwy od zamieszkującej je braci studenckiej (kierunek studiów), nazwiska fundatora, narodowości osób ją zamieszkujących, bądź też lokalizacji czy innych specyficznych czynników. Mamy więc między innymi bursy: *Tyleańska*, *Medyków*, *Von Richthoffena*, *Majętnych*, *Nadrzeczną* oraz słynną *Mysią Norę*. Nazwa tej ostatniej pochodzi stąd, że mieszkając w niej, można błyskawicznie ukończyć *Mausjäger Universität* – dziwnym trafem gryzoni szczególnie upodobały sobie tę bursę i pierwszą rzeczą, jakiej uczy się nowo przybyły bursak, to zastawianie pułapek. Oczywiście, ukończenie „uczelni” potwierdza dyplom wypisany na własnoręcznie wyprawionych szczyrzych skórkach. Zdobyć „dyplomu” umożliwiła bezproblemowe przejście w dowolnej chwili na profesję szczyrolapa (za cenę 100 PD).

FUNKCJE W BURŚCIE

Każda bursa ma swoją administrację. Poniżej znajduje się zestawienie istotnych dla działania bursy funkcji.

Senior przewodzi bursie; jest to zazwyczaj student starszych lat bądź też student już graduowany. Jego obowiązki (określone przez ustawę uniwersytecką) są następujące: senior ma świecić przykładem dla innych studentów, wykonywać ustawy uniwersyteckie, brać udział w naradach profesorów dotyczących burs, pilnować, by studenci żyli uczciwie i spokojnie, prowadzić dyskusje w bursach, donosić o nieposłuszeństwie i łamaniu prawa i ustaw.

Senior jest również sędzią w sporach między członkami bursy. Do pomocy ma sześciu konsyliarzy (wybiera się ich dwa razy w roku w momencie wybierania rektora uniwersytetu, według pochodzenia osób zamieszkujących bursę: nie może być dwóch z tego samego landu). Dwóch naznacza prowizor, dwóch senior, a pozostałą dwojkę wybiera zgromadzenie bursaków – naznaczają dwóch kandydatów i w głosowaniu wybierają jednego, później ponownie głosują, wybierając drugiego spośród dwóch kolejnych kandydatów.

Prowizor jest profesorem uniwersyteckim i do niego można się odwoływać od wydanego przez seniora wyroku. Sprawuje nadzór nad seniorem, rachunkami, zarządza bursą i kontroluje jej działanie. Jego pozycja jest jednak ograniczona, gdyż nie może podejmować żadnych istotnych decyzji bez narady z seniorem i konsyliarzami (np. aby wyrzucić studenta z bursy, musi się nad nim odbyć sąd seniorski – w innym przypadku

decyzja o wydaleniu jest nielegalna). Od decyzji przewoźra odwołać można się jedynie do rektora uniwersytetu (do niego trafiają też wszystkie inne ostateczne apelacje).

Skarbnik (kolektor) jest uważany przez bursaków za ich reprezentanta (przewodzi bursie w razie konfliktu z seniorem). Wybiera go społeczność bursy w porozumieniu z seniorem, konsyliarzami i prowizorem. Dbą o zaopatrzenie bursy w żywność i drewno oraz dokonuje innych niezbędnych zakupów. Jego też pociągają do odpowiedzialności w razie nieuregulowanych zobowiązań finansowych bursy.

Kucharz lub **kucharka** pełnią – poza swoją oczywistą funkcją – dosyć istotną rolę, gdyż to od nich najczęściej studenci pożyczają pieniądze. Bywa, że w razie nieoddania długu student pozywany jest przez wierzyciela przed sąd rektorski.

ŻYCIE W BURŚCIE

Posiłki spożywa się wspólnie. Śniadanie jest o 11, a obiad o 18. Jeżeli student chce, może obiady jadać poza bursą. W czasie posiłku bursacy obowiązani są zachować ciszę i używać własnych sztućców. Porządek siedzenia przy stole zależy od stażu na studiach oraz terminu wstąpienia do bursy – najpierw siadają studenci wyższych lat, potem kolejno pozostali bursacy, na najpóźniej zapisanym do bursy skończywszy. Senior ma obowiązek jeść razem z bursakami i pilnować, by nie wybuchaty przy stole bójk.

Walki przy stole mają swoją długą, uświęconą tradycję i nie jest łatwo im zapobiegać. Wystarczy, by ktoś dla żartu „strzelił” łyżką kaszy w osobę siedzącą naprzeciw, by rozpętał się prawdziwy chaos. Potrawy, naczynia i sztućce latają wszędzie wokół, przy akompaniamencie okrzyków rozbawionych studentów. Później jednak cała grupa musi dokładnie wysprzątać salę, a prowokatorzy zazwyczaj trafiają na kilka dni do karceru. Jednak, jak mówią sami żacy, „karcer to nic w porównaniu z głową seniora okraszoną skwarkami”.

Bursę w lecie zamyka się godzinę, w zimie zaś trzy godziny po zachodzie słońca. Przed zamknięciem bram wszyscy bursacy powinni być obecni w domu. Za spóźnienie grozi kara 5 koron. Za każdym kolejnym spóźnieniem podwaja się ją. A po trzeciej wpadce żak jest usuwany z bursy. Za nocowanie poza bursą również grożą kary finansowe: kolejno 6, 12 i 18 koron – po trzecim przewinieniu student musi opuścić dom. Jednak nie jest to zbyt rygorystycznie przestrzegane. Włóczgów nocnych karze się najczęściej karcerem (do trzech dni – z możliwością zamiany na grzywnę w wysokości 25 koron) lub stosuje inne kary (głównie różgę).



Za znaczniejsze przewinienia, takie jak udział w bójkach (dosyć powszechne są nocne awantury między studentami), starcia z pachółkami miejskimi i mieszczanami, doprowadzenie do rozlewu krwi, kary są o wiele wyższe – grzywna wynosi wówczas co najmniej 15 koron i zazwyczaj jest zwiększana w przypadku recydywistów.

Rzadko kiedy żak jest usuwany z bursy za udział w bójce lub włóczęgostwo. Zazwyczaj odwołuje się on do kolejnych sądów, senior zaś samemu nie może go wykluczyć z bursy bez zgody konsyliarzy. Poza tym, seniorzy wolą żyć w zgodzie ze studencką bracią, gdyż sami również lubią nocne wyprawy w miasto.

Profesorowie mają dawać przykład studentom, więc wszystkie przepisy dotyczą również mieszkań profesorskich i kolegiów. Kolegia zamykane są trzy godziny po zachodzie słońca. Spóźnialskim profesorem nie odmawia się wstępu w obawie przed skandalem, lecz każdy z nich musi zapłacić karę za uchybienie. Ponadto nie wolno im chadzać do szynków, zamtuzów oraz spoufalać się za bardzo z kobietami, a także nocować poza kolegium. Za nocowanie w miejscu przyzwoitym grozi kara 1 korony, za nocleg w nieprzyzwoitym – 50 koron.

W kolegiach profesorskich miejsca dla siebie mogą również znaleźć studenci, pracując w zamian za dach nad głową w roli służących, jednak na specjalnych zasadach.

Servitorzy obsługują profesorów w kolegium za część wikt i mieszkanie. Pozostałe wyżywienie otrzymują bezpośrednio od profesorów. Jadają w kolegium przy osobnym stole.

Gracjaliści płacą za mieszkanie i mogą jadać przy jednym stole z profesorami (składka wynosi 3 korony tygodniowo). Dodatkowo na kolegium (opał i inne potrzeby) płacą rocznie 30 koron. Jednak, aby gracjalista mógł stłować się wraz z profesorami, musi być im przedstawiony i zostać przez nich przyjęty. Gracjaliści mogą też nie stłować się w kolegium i płacić tylko za mieszkanie.

Zarówno servitorzy, jak i gracjaliści mieszkają nędznie. Zajmują najczęściej sienie, ganki, poddasza w profesorskich domach. Są to zazwyczaj pomieszczenia nie opalane zimą, bez pieców. W kolegiach i bursach opalana jest za to jedynie sala wspólna, a wszędzie indziej rządzi okienny zakaz. Na poddaszach umieszcza się też często karcery dla niesfornych żaków.

Mimo wszystko mieszkanie wraz z kadrą pedagogiczną ma swoje dobre strony. Co prawda płaci się więcej niż w bursie, a warunki są niewiele lepsze – czasem nawet gorsze – ale nic tak nie wpływa na wynik egzaminu, jak odprowadzanie pijanego profesora do domu. *(Jakie to prawdziwe... – przyp. Toread).*

Język klasyczny od dawna jest uniwersalnym środkiem komunikacji między centrami naukowymi. Spisuje się w nim niemal wszystkie dzieła naukowe. Studenci uczeni są go od początku studiów, ponadto wykłady prowadzone są głównie w tym języku – dobrze więc mieć wcześniej przygotowanie, choć nie jest to konieczne... Między innymi z obowiązku dobrego opanowania klasycznego wprowadzono nakaz mówienia tym językiem.

Studenci mają obowiązek rozmawiać między sobą w języku klasycznym (od godziny 10 do 22 w lecie i od 12 do 24 w zimie). Przyłapany na łamaniu tego nakazu student zostaje spisany. Po trzykrotnym stwierdzeniu przewinienia, żak musi zapłacić grzywnę w wysokości 15 koron – dotyczy się to jedynie starszych studentów; dla młodszych przewidziana jest różga. Nakaz obejmuje tak teren uczelni, jak i kwater.

MORALNOŚĆ

W bursach zdarzają się oczywiście kradzieże oraz inne drobne przestępstwa. Dokonują ich tak przybysze z zewnątrz, jak i sami studenci. Jednak w razie niewykrucia sprawcy, współlokatorzy okradzonego muszą z własnych kieszeni pokryć szkodę – zasadę tę wprowadzono z myślą o ograniczeniu kradzieży i wymuszeń dokonywanych przez żaków na żakach, i jak na razie sprawdza się.

Co pół roku ma miejsce przeglądanie burs przez prowizorów i wyrzucanie zamieszkujących tam osób, nie będących studentami *(czyli tak zwane waletowanie lub cichaczce – przyp. Toread)*. Seniorzy zazwyczaj bowiem

Studenci Uniwersytetu Altdorfskiego mają swoją ulubioną winiarnię „Pótnoc”. Mieści się ona tuż obok stynnej gospody „Pod Skrzyżowanymi Lancetami”. Jej właścicielem jest Tileańczyk Antonio, zwany – od obfitych kształtów – Baryką. Antonio otworzył szynk jakieś dziesięć lat temu – nikt dokładnie nie pamięta kiedy. Po prostu jednej nocy pojawiła się miła knajpka, w której podawano przednie wina sprowadzane z Południa. O właścicielu niewiele wiadomo, jako że ten nie ma w zwyczaju zwierzać się komukolwiek – nawet swym liczny kochankom. Krążą plotki, że Tileańczyk należy do jakiejś tajemnej organizacji przestępczej lub też kultu Chaosu, lecz póki co, nie ma na to żadnych dowodów. Wiadomo jednak, że Baryka nie chce popaść w żaden konflikt z prawem, więc umykający przed strażą miejską żacy nie mają co szukać u niego schronienia – zawsze wyda ich najbliższemu patrolowi. Może jest po prostu uczciwy, a może rzeczywiście ma coś do ukrycia...



Swego czasu były próby narzucenia żakom jednolitego ubioru. Na próbach – ku radości żaków – się skończyło. Zamiast jednolitych burych koszul, studenci ubierają się kolorowo. Im jaskrawsze kolory i weselszy wzór, tym lepiej. Często urządzone są konkursy na najbardziej pstrokaty, a zarazem najładniejszy ubiór.

przyjmują na kwatery każdego, kto da dobre poczesne, a niekoniecznie wykaże się metryką studenta.

Studenci też są ludźmi i potrzebują rozrywek – zwłaszcza że są młodzi i spragnieni nowych mocnych wrażeń. Mimo wszelkich zakazów i groźących im kar, lubią wymknąć się nocą do szynku i na rozpustę. Zazwyczaj ma to miejsce za zgodą seniora, który również lubi dobrą zabawę i nie chce, by pewnego pięknego dnia bursacy złożyli na niego donos.

Nie ma formalnego zakazu przyjmowania niewiast na uczelnię – dokumenty ponoć gdzieś zaginęły – jednakże powszechnie wiadomo, iż kobietom na uniwersytecie wstęp wbroniony. Co nie przeszkadza jednak bardziej przedsiębiorczym dziewczętom przebrać się za chłopaka i pobierać nauki. Taki przypadek zdarza się raz na kilka lat i zazwyczaj zostaje szybko wykryty. Krążą jednak opowieści o dziewczynach, którym udało się nierozpoznanym ukończyć naukę. Powoli jednak sytuacja zmienia się, głównie w wyniku nacisków wykształconej szlachty. Jednak minie jeszcze nieco czasu, zanim kobiety – w pierwszej kolejności najprawdopodobniej szlachcianki – będą mogły podjąć naukę na uniwersytecie.

Ulubionymi rozrywkami żaków podczas nocnych wypraw w miasto są różnego rodzaju gry hazardowe (np. w trzykartowego pegaza), kobiety oraz szukanie zwady z szynkarzami, bywalcami lokali oraz miejskimi pachotkami. Zazwyczaj na nocne eskapady studenci wychodzą z bronią, co w razie awantury kończy się nieciekawie – krewki żak za użycie oręża może trafić do więzienia, a ponadto łamie przepisy uniwersyteckie.

Jeśli w lokalu dochodzi do zwady między studentami, a później jedna ze stron poskarży się rektorowi, to zazwyczaj karany jest i skarżący, i oskarżony – za złamanie zakazu odwiedzania szynków.

Do bursy nie wolno wprowadzać kobiet. Za takie przewinienie żak zostaje zazwyczaj wyrzucony z kwatery. Jednak nawet sami seniorowie od czasu do czasu sprowadzają sobie na noc „podejrzane” niewiasty. Przytłapani na tym niecnym procederze studenci zazwyczaj potrafią znaleźć wymówkę. Znana jest powszechnie historia, jak to przecho-dzący obok domu studenckiego kapłan Ulryka ujrzał, jak żacy wciągają oknem do bursy kobietę. Następnego dnia zaskarżył seniora. Studenci stanęli jednak murem i świadczyli na korzyść przelozonice. Według nich historia wyglądała inaczej. Mianowicie posłali kolegę do miasta po piwo. Senior bramę zamknął, więc wciągali go oknem, coby nie płać kary, wchodząc przez bramę – a wtedy i piwo by stracił. I to właśnie według żaków widział kapłan, który

gramolącego się oknem studenta wziął za kobietę. Drwili z duchownego, twierdząc, że wołał do nich: „Ciagnijcie do-brze tę niewiastę, panowie studenci, a wpuście i mnie do siebie, będę wam szynkował”. W odpowiedzi odkrzyknął mieli: „Dajcie, mnichu, pół korony na napitek”. „Dam i 5 koron, tylko wpuście mnie i pozwólcie ze sobą triumfować” – odpowiedzieć miał kapłan.

BRONŃ

Kwestię noszenia przez żaków broni reguluje ustawa uniwersytecka. Zakazuje ona posiadania i używania broni. Przed wstąpieniem do bursy należy ją złożyć u seniora. Nie wolno jej także trzymać w mieszkaniach prywatnych. Grozi za to grzywna w wysokości 25 koron.

Oczywiście, zalecenia sobie, a studenci sobie. Broń bywa bardzo często używana w burdach i bójkach. Posiadanie oręża jest dla studenta sprawą honoru. Jeśli nie miecz, to chociaż nóż. Zdarza się, że żacy zastawiają wszystko (książki, ubranie), by zdobyć jakieś „narzędzie”. Legalnie wolno studentowi posiadać jedynie nożyk do temperowania pióra.

Ponadto istnieje coś takiego, jak status „łowcy blizn pojedynkowych”. Mianem tym określa się lubiących pojedynki studentów – jednak nie każdy zasługuje na to miano. Należy się ono jedynie tym, którzy celowo prowokują pojedynki, a w trakcie walki specjalnie przyjmują kilka niegroźnych cięć. Później obnoszą się z odniesionymi ranami, pokazując blizny przede wszystkim dziewczętom, zwykle licznie otaczającym pojedynkowiczów. Ponoć nic tak nie zwiększa powodzenia u kobiet, jak jedna czy dwie dobre blizny.

OTRZEŚINY

Nie wiadomo, skąd wziął się ten zwyczaj, ale tradycja otrząsania nowych studentów jest popularna na wszystkich uczelniach Starego Świata. W Imperium otrześiny przybrały w miarę łagodną formę, choć i tak młodzi scholarzy drżą, słysząc opowieści o tym „przerażającym rytuale”.

Otrześinom poddaje się nowych studentów, jak i uzupełnienia kadry akademickiej (wyłącznie jednak za zgodą profesorów). Ma to na celu „przygotowanie” ich do nowego etapu w życiu, jakim jest pobyt na uczelni, a w przypadku profesorów – odpowiednie „powitanie” szanownych uczonych.

Okres przed otrześinami zwany jest *beanią*. Termin pochodzi od bretońskiego *bec jaune* – pisklą, żółtodziób lub też (uczeni nie są w tej kwestii zgodni) od dźwięku „be”, wydawanego przez owce i barany. *Bean* jest zwierzęciem nieświadomym życia studenckiego. Należy więc go z owym życiem zapoznać – i to tak, by inicjację zapamiętał na długo.

Otrześiny zawsze są misternie przygotowanym spektaklem, na który zaprasza się władze uniwersytetu oraz rajców

Typową karą, poza grzywną, jest różga. Karze się nią tak za nieuważanie na zajęciach, jak i za drobne przewinienia w bursie.

miejskich. Beani są podczas „obrzedu” obiektem różnego rodzaju drwin oraz wymyślnych tortur. Młodym studentom „przycina się” przyprawione osłe uszy za pomocą wielkich narzędzi, obmywa z brudu, wygładza, hebluje, smaruje różnymi mazidłami, karmi „studentkimi specjałami” (o których skład lepiej nie pytać) itp. Błagania o litość powodują jedynie nasilenie starań oprawców. Organizatorzy co roku wymyślają nowe atrakcje i dbają, by kolejne otrzęsiny różniły się od poprzednich. Nieco łżej traktuje się otrzęsanych profesorów, ale ich również czekają niemałe przeżycia. Wszak jest to jedyna okazja, by ponaiżyć się z szacownym pedagogów. A jeśli któryś wykaże się dużym poczuciem humoru i znieśie męczarnię z uśmiechem na ustach, może liczyć na życzliwość studentów.

KONFLIKTY

Brać studencka to mieszanina wielu osobowości i temperamentów. Nic więc dziwnego, że od czasu do czasu dochodzi wewnątrz niej do mniejszych lub większych „zgrzytów”, które czasem ogarniają swym zasięgiem nie tylko bursę, ale i miasto. Powodów konfliktów jest wiele. Wymienione tutaj są najczęstsze, lecz oczywiście nie jedyne.

Trudno jest wskazać główną linię nieporozumień między żakami. Często są wzajemne – prawdziwe lub nie – oskarżenia o wyrządzone krzywdy. Bójka może wybuchnąć z byle przyczyny i przerodzić się w zamieszki uliczne. Zresztą, dla żaków starcia z pachotkami miejskimi to niemal chleb powszedni. Ale tak to już ze studentami bywa. Często zwykłe bójki mają swój ciąg dalszy, przeradzając się w małą studencką wojnę. Kulminację znajduje ona w napaściach na bursy.

Napad na bursę polega na zbiorowym szturmie i obiciu wszystkich, którzy się nawiną pod rękę. Najczęściej akcja taka ma na celu pomszczenie doznanej zniewagi lub odplacenie za jakieś krzywdy czy urazy – bądź też wynika z nudów, albo też uprzedzeń prowadzących do zajścia. Napadają na siebie bursy narodowościowe, bursy biedne na bursy bogate, walczą też ze sobą studenci z burs „kierunkowych” – nie ma tu jakiegos ustalonego schematu; jednego dnia bogacz i biedak stają przeciwko sobie, by nazajutrz wspólnie bić studentów medycyny.

Oskarżenia czasem są prawdziwe, czasem wymyślone. Niejeden raz żacy walczyli o względy jakiejś panny czy z powodu oskarżenia się nawzajem o kradzież. Nieraz pijany student „tłumaczył” rozszłoszczonemu mieszczaninowi, że żak też człowiek i ma prawo śpiewać o późnej godzinie wracając do bursy, a że pęcherz pełen, to i załatwić się trzeba. A, że akurat na drzwi padło...

Konflikty nie wybuchają jedynie na tle rasowym. Na Uniwersytecie Altdorfskim studentów-nieludzi spotyka się

Słynny jest „Pogrom 15. Nachgeheim”, który miał miejsce nie tak dawno temu. Wtedy to kilku krewkich kislewskich żaków pociągnęło za sobą całą bursę rodaków przeciw Tileańczykom. Żaków z Południa sprono okrutnie, ograbając przy okazji z zapasów – ponoć przyczyną zajścia była sprzeczka w barze o drobną wygraną z karty.

niezwykle rzadko. Kilka razy się zdarzyło, że na uczelnia uczęszczał halfling. Kilka razy uczelnia gościła krasnoludzkich wykładowców. Jednakże tylko raz zdarzyło się, że bramę uniwersytetu przekroczył elf. Choć oczywiście się zdarza, że żacy obijają napotkanego na ulicy gнома.

Inną przyczyną sporów są zwyczajnie przynoszone przez żaków spoza Imperium. Przykładem tego jest estalijski „Dzień młodzianków” – jego obchodzenie polega na biciu młodych studentów. Nie byłoby w tym nic strasznego, ale obrywa się wszystkim młodym, bez względu na narodowość. Estalijczycy twierdzą, że ma to uczyć posłuszeństwa i pokory. Cóż, wszyscy poza nimi mają na to inny pogląd. Natomiast przybysze z Tilei lubią sporo wypić w winiarni, a następnie próbują wyjść, nie płacąc – twierdzą, że skoro pili swoje, tj. tileańskie wino, to nie muszą za nie płacić, gdyż „jakby pili je w domu”.

Równie częste są zatargi ze służbami miejskimi. Najczęściej ich przyczyną jest jedna: straż miejska usiłuje rozdzielić walczących studentów, którzy natychmiast zawierają rozejm i wspólnie stają przeciw gwardzistom. Nic przecież nie łączy tak, jak wspólny wróg.

Jak wspomniano wcześniej, często do starć dochodzi między grupami żebrzących studentów. Wystarczy, by jeden nieopatrznie – lub celowo – wkroczył na ulicę należącą do „terytorium” innej grupy, by doszło do potężnej bijatyki.

Inną kwestią jest „ciemna” strona życia studentów. Chcac dorobić, niejednokrotnie żacy tworzą grupy, które krążą po mieście, oferując kramarzom „ochronę” w zamian za „dobrowolne” datki. Oporni kupcy straszeni są różnymi „nieszczęściami”, jakie mogą spotkać towar, sklep czy też ich samych. Często wśród takich grup działają prawdziwi przestępcy, posługując się studentami jako użytecznym – i tanim – narzędziem. Stąd też żacy – zwłaszcza ci najubożsi, zebrzący o grosz i jedzenie – mają nienajlepszą opinię u większości mieszczan. Choć z drugiej strony, niejedno twarde serce zmiękło na widok wychudzonej twarzy młodego człowieka, proszącego o kilka pensów na gorącą zupę i kąt do spania. Zwłaszcza gdy prosba była motywowana ukradkiem przyciśniętym do brzucha „darczyńcy” nożem.

KIBICE SNOTBALLU

Snotball najpopularniejszy jest oczywiście w Middenheim – co do tego nie ma wątpliwości. Jednak również inne miasta mogą się pochwalić swoimi drużynami. Nie zawsze jednak są one równie Kochane, jak te w Middenheim. Podstawowym powodem takiego stanu rzeczy są kibice.

Kim jest kibic snotballu? Nie, nie, nie. Zapomnijcie o statecznym, czterdziestoletnim kupcu, który w dzień zawodów zakłada klubową kurtkę i wraz z synami idzie obejrzeć mecz, pogryzając przy tym pasztecik nabyty u ulicznego sprzedawcy. Kibic snotballu ma zazwyczaj kilkanaście lat, chustę w barwach drużyny na szyi, nóż w rękawie i kilka blizn wyniesionych z poprzednich rozgrywek pucharowych. Do tego śmierdzi od niego alkoholem, a sam zainteresowany zastawia właśnie w lombardzie podreźnik do arytmetyki, by mieć na „środki pomagające” na najbliższy mecz. Tak właśnie wygląda przeciętny fan tej rozrywki. Dalej dziwicie się niechęci władz?

Krótko o drużynach

Altdorf Jägers: Symbolem drużyny jest herb Karla-Franza I – co prawda cesarz nigdy nie wyraził na to zgody, ale też nie zdarzyło się jeszcze, by ktokolwiek zaprotestował. Barwy drużyny to czerwień, złoto i biel. Fani na czerwono-białych chustach mają zazwyczaj wypisane złotymi nićmi hasło *Sigmar mitt Uns*.

Nulnen Drachen: Symbolem drużyny jest smok na tle litery N. Barwy drużyny to zieleń i czerń. Fani zazwyczaj noszą zielono-czarne chusty z wyhaftowanym białą nicią wizerunkiem bombardy.

Oczywiście, rozgrywki przyciągają nie tylko chuliganów, jednak to właśnie o nich jest najgłośniejsze. Większość kibiców wywodzi się spośród młodzieży, w tym żaków. Nic więc dziwnego, że władze uniwersytetu w Altdorfie nie są zbyt przychylnie istnieniu drużyny. Dotychczas jednak zespół nie narobił zbyt wielkich kłopotów, więc i rektor nie miał powodów, by interweniować.

Poza drużyną uniwersytecką istnieje kilka czyściwo amatorskich zespołów, z których najbardziej znane są *Sigmar Ritters* – składający się z młodych kleryków Sigmara – oraz *Ulrik Wintersturmgruppe*, założony – zapewne przez przekorę – przez nowicjuszy Ulryka. Jak na razie, mecze między tymi drużynami kończyły się bez większych awantur.

Do treningów używa się skórzanej piłki wypełnionej piaskiem – snotlingi oszczędza się na meczu.

Nikt nie wie, dlaczego kibice walczą między sobą, ale wszyscy wiedzą, że starcia podczas meczu należą do tradycji. Oczywiście, apogeeem tego zjawiska ma miejsce w Middenheim, lecz fani wszystkich drużyn z Imperium znani są z krewkiego zachowania. Zwłaszcza że na mecz przybywają w stanie co najmniej lekko wskazującym na spożycie – zazwyczaj dosyć podłych, ale mocnych – trunków. Walki nie muszą wybuchać z konkretnej przyczyny – wystarczy byle pretekst lub jego brak. Znane są też przypadki, gdy kibice umawiali się w ustronnych miejscach na „ostrą walkę”. Najczęściej najpoważniejszymi obrażeniami, jakie można odnieść, są złamanie, ale miało miejsce już kilkanaście zgonów na skutek wykrwawienia, gdyż coraz częściej drągi i kamienie zastępują noże.



Piotr Wysłok

Zazwyczaj kibice łączą się w mniejsze lub bardziej zorganizowane bojówki. W Altdorfie drużynę uniwersytecką najmocniej „wspiera” *Rittergruppe*. W Nuln najwięcej słychać o *Wolfenschutz*.

NAPITKI W „PÓLNOCY”

W winiarni „Północ”, poza tradycyjnymi trunkami (wino, piwo itp.) można również dostać koktajle (mieszanki wódek i likworów, soków owocowych, czasem cydru i białego wina; patrz dodatek *Middenheim*). Podobnie jak w middenheimskich pubach (skąd zresztą moda na koktajle przyszła do stolicy), w Altdorfie również zamawiają je głównie ludzie młodzi. Ostatnio furorę robi doskonale znany bywalcom middenheimskiego lokalu „Upadku Templariusza” koktajl o nazwie *Spokój, szczeniaku*, podawany tradycyjnie, czyli w żołądku wypatroszonego młodego psa (nawet nie pytajcie, jak to się pije).

Właściciel „Północy”, Antonio, początkowo niezbyt chętnie patrzył na tę trunkową „nowość”, ale widok potencjal-

nych zysków przekonał go do wprowadzenia koktajli na stałe do menu. Obecnie można nabyć w pubie kilkanaście różnych drinków (Antonio nie podzielił się z nikim recepturą), z czego najbardziej znane to właśnie *Spokój, szczeniaku* (cena 50/-), *Snotling* (ponoć do jego przyrządzenia używa się snotlińskiego moczu – ale pewnie dlatego drink kopie jak wściekły muł; nawet jedna porcja wystarczy, by słabsza osoba zwała się pod stół, często też bywa wykorzystywany do „testowania” nowych znajomych i nieświadomych klientów; cena 30/-), *Jego wysokość* (nic specjalnego, przeciętny smak, całość oparta na soku z cytrusów i winie; cena 10/-), *Studencki* (główny składnik to sok z jabłek i – według niektórych – inkaust, dzięki czemu koktajl ma śliczną, granatową barwę; nazwa wywodzi się stąd, iż jest to najtańszy napój w lokalu; cena 5/-), *Kanał* (piliście wodę z kanalizacji miejskiej? – smakuje podobnie, mimo to jest jedną z najczęściej zamawianych mieszanek; cena 15/-), *Grzaniec Chaosu* (wbrew nazwie, całkiem smaczne grzane wino z korzeniami, sokiem z cytrusów i kilkoma „tajemnymi” dodatkami; cena 20/-).

Co prawda, za wymyślenie nowego koktajlu nie ma żadnej nagrody, ale Antonio chętnie włączy go do menu, jeśli tylko napój zostanie zaaprobowany przez stałych bywalców.

Uniwersytet Altdorfski jest uczelnią świecką, jednakże religie mają pewien wpływ na jego działanie. Liczą się tu przede wszystkim kościoły Sigmara i Vereny – tak kapłani, jak i ludzie związani z kultem.

Uczelnia korzysta z olbrzymiej biblioteki kościoła Vereny. Ponadto kapłani prowadzą część wykładów – głównie historii, geografii i prawa. Podobnie rzecz ma się z przedstawicielami kultu Sigmara – ci wykładają przede wszystkim teologię (dosyć rzetelnie, bez wpajania wrogości do kultu Ulryka, choć nie zawsze) oraz przedmioty związane z wojskowością (inżynieria, dowodzenie itp.). Do tego dochodzą wykłady z medycyny i farmacji, prowadzone przez przedstawicieli kościoła Shallyi. Kapłani Vereny i Sigmara (w tym Wielki Teogonista i Arcylektorzy) zasiadają także w senacie uczelni.

To wszystko nie oznacza, że wymienione wyżej przedmioty nie są wykładane przez osoby świeckie – po prostu kultury religijne mają lepsze przygotowanie i niezbędna wiedzę.

Jednakże nie zdarzyło się jeszcze, by wykład poprowadził kapłan Ulryka. Gdyby się tak stało (w umowie zawartej między uczelnią a kościołem Sigmara jest na to klauzula), Kościół wycofa całą pomoc finansową dla uniwersytetu oraz zabierze swoich ludzi. Byłby to znaczny cios, gdyż władz miasta nie stać na samodzielzenie (czy też w połączeniu z kościołem Vereny) utrzymanie uniwersytetu. Ponadto znany wszystkim jest fakt, że sigmaryci bardzo chętnie objęliby uczelnię całkowitą „opieką” na wzór ulrykańskiego Collegium Technicum w Middenheim. Jak na razie, władze skutecznie opierają się temu (kościół Vereny zachowuje neutralność).



Piotr Wysłok

Nikt nie wie, ilu żaków znajduje się pod wpływem kultów Chaosu, lub też ilu się o nie otarło. Szacunki wahają się od niemal zerowych wartości do objęcia całego Uniwersytetu Altdorfskiego siecią spisków, knoafi i podchodów mrocznych i bluźnierczych organizacji.

Prawda leży, jak zwykle, pośrodku. Świadomych kultystów, aktywnie wyznających Bogów Chaosu, jest wśród żaków niewiele. Uniwersytet nie jest w stanie zapewnić im zbyt przydatnej wiedzy. Jednakże nie znaczy to, że mroczne kultury nie wyciągają macek po studentów.

Kulty często wykorzystują nieświadomych niczego żaków jako postańców. Za kilka szylingów przeniosą oni każda przesyłkę. Taki kurier zazwyczaj bez problemów dociera na miejsce – student chce zarobić, a jeśli się postara, może liczyć na przyszłe zamówienia. Czasem zdarza się, że wiedziony ciekawością – bądź głupotą – żak otworzy przesyłkę. Bywa też, że mający nadzieję na cenną zawartość posłaniec zaszyje się gdzieś i zajrzy do paczki. Nieuczciwość i zbyt ciekawość nie popłacają – zbyt ciekawskich znajduje się kilka dni później w Reiku, albo nie znajduje wcale.

Największe wpływy wśród studentów ma kult Slaanesha. Wielu żaków poznaje środki odurzające i wpada w nałóg. A wszystko za sprawą kultystów, szukających nowych uczestników wyuzdanych zabaw. Podsuwając studentom przede wszystkim środki odurzające i halucynogenne – jako „poprawiające samopoczucie i zapewniające dobrą zabawę”. Gdy ktoś wpadnie w nałóg, zazwyczaj zmuszają go do „zarabiania” na kolejną działkę, niekiedy na bardzo wyszukane sposoby...

ciąg dalszy w następnym numerze

Kult Vereny (przede wszystkim on, a poza tym również kościół Shallyi i inne) prowadzi ponadto szereg szkół przyświątynnych – również w Altdorfie. Przeznaczone są dla dzieci i dają podstawowe wykształcenie. Koszt rocznej nauki wynosi 10 koron (nauka czytania i pisanie, rachunków, elementy teologii – tzw. wydział niższy, przeznaczony dla młodszych uczniów) lub 20 koron (dodatkowo historia, geografia i elementy prawa oraz specyficzna dla danego kultu wiedza – dla przykładu w szkołach przyświątynnych Shallyi uczy się udzielania pierwszej pomocy, leczenia pospolitych chorób itp. – tzw. wydział wyższy dla starszych). Dla dziewcząt prowadzone są kursy haftu, krawiectwa, prowadzenia gospodarstwa i innych rzeczy przydatnych młodym niewiastom. Oczywiście, są też zajęcia dla przyszłych kleryków.

Szkoły przyświątynne i przyklasztorne również czasem prowadzą bursy – jeśli takowa istnieje, koszt korzystania w niej jest o wiele niższy niż w bursach uniwersyteckich – przede wszystkim nie płaci się za samą kwatery (jest to wliczone w opłatę za szkołę). Za niewielką dopłatą można też otrzymać tam wyżywienie – uczniowie stołują się więc w bursie lub też na mieście jako „biedni żebrzący”. Wstępne do bursy wynosi 10 szylingów. Drzewne (opłacane co miesiąc) wynosi koronę.

Czasem na wolne miejsca przyjmuje się studentów (opłaty niższe o około 50% za kwatery niż w bursach uniwersyteckich lub też brak opłat w zamian za pracę). Często żacy mieszkają tam w charakterze opiekunów młodszych uczniów. Wychowankowie szkół przyświątynnych służą pomocą kapłanom przy świętach i obrzędach.

Nieautoryzowany tekst pomocniczy do systemu WARHAMMER, napisany w oparciu o materiały do gry bitewnej MANOWAR firmy Games Workshop, zawarte w podręczniku głównym, rozszerzeniach *Sea of Blood* i *Plague Fleet* oraz informacje zaczerpnięte z książek „Z dziejów żeglugi” Mariana Mickiewicza i „Żaglowce” Stefana Gulasa.

Sławomir Łukasz

Z CYKLU „10 W SKALI BEUFORTA” – CZĘŚĆ 2:

ARMADA MROCZNYCH BOGÓW

TAJEMNICE MORZA ZMIAN

Morze Zmian, znane bardziej jako Morze Chaosu, to rozległy akwen, rozciągający się pomiędzy jałowymi wybrzeżami Północnych Pustkowi i krainy Naggaroth a posępnymi, skalistymi fiordami Norski. Bezpośrednie sąsiedztwo przeklętych, skażonych mocą Chaosu ziem odcisnęło na wodach Morza Zmian niezatarte piętno. Surowa północna aura, która czyni ten obszar wystarczająco trudnym dla żeglugi, walczy o prymat z anomaliami pogodowymi wywołanymi dużym stężeniem spaczenia w tym rejonie. Zdradliwe wiry i prądy morskie stanowią śmiertelną pułapkę nawet dla doświadczonych kapitanów. Olbrzymie góry lodowe dryfują tu swobodnie pośród białych tafli kry. Obszary gwałtownych sztormów sąsiadują ze strefami martwej ciszy, a niekontrolowane erupcje magicznej mocy tworzą gigantyczne fale i niszczycielskie trąby powietrzne. Wśród gęstych oparów spaczeniowej mgły powstają gdzieniedzie Wiry Chaosu, stanowiące bramę do przerażającego dominium bogów Ciemności. W mrocznych głębinach lodowatego morza znajdują schronienie nie tylko plugawe istoty Chaosu, ale również behemoty, węże morskie, krakeny i inne pradawne bestie, które narodziły się na długo przed otwarciem międzywymiarowych Bram Starych Slaanów...

Zła aura i morskie potwory to nie jedyne niebezpieczeństwa Morza Zmian. Jego wody, podobnie jak Północne Pustkowie, stanowią bowiem arenę śmiertelnych zmagających przez wyznawców Khome'a, Slaanesh, Nurgla i Tzeantha. W obrębie Morza Chaosu flotyle mrocznych bóstw nieustannie toczą ze sobą bitwy o panowanie nad tym przeklętym akwenem. Zwycięzcy tych krwawych zmagających prowadzą ocalałe okręty tzw. Czarnej Floty na południe – ku wybrzeżom Cesarstwa, Norski lub Królestwa Ulthuanu, walcząc ze wszystkimi, którzy wejdą im w drogę w trakcie tego niszczycielskiego rejsu.

Oprócz ogromnych statków, których budowę od początku do końca nadzorowali demoniczni skutnistrze Chaosu, część upiornej floty tworzą okręty

przechwycone przez zwierzoludzi w zdobytych podczas Wielkiej Inwazji cesarskich stoczniach. Wiele innych okrętów zostało zdobytych podczas abordaży w bitwach stoczonych przed laty na południu Staro Świata. W ten sposób w ciągu stuleci w ręce wyznawców mrocznych bogów wpadła ogromna liczba rozmaitych okrętów – począwszy od pływających pałaców władców Khemri, poprzez mideańskie diremy, remeańskie liburny czy arabskie dhow, a kończąc na współczesnych tileańskich galeasach i marienburskich karawelach.

Flotyle poszczególnych bogów Chaosu odzwierciedlają spaczoną naturę ich mrocznych patronów. Również zdobywcze okręty i ich załogi noszą piętno Chaosu – niszczycielskiej siły, która z równą łatwością deformuje i spaja w nowe, odrażające formy zarówno żywą tkankę, jak i metal czy drewno. Odmienione za sprawą czarów, obdarzone własnym niby-bytem, żywe statki o żaglach z ludzkiej skóry i wiosłach z kości olbrzymów przemierzają wzburzone wody północnych mórz niczym stada wygłodniałych rekinów w poszukiwaniu kolejnych ofiar.

Na pokładach okrętów, jak wszszy na łachmanach nędzarza, mrowią się tłumy ogarniętych ekstazą, krwiożerczych mutantów i zwierzoludzi, wiedzionych ku zatraceniu przez demonicznych Wybrańców Chaosu. Tysiące oszałałych z bólu i strachu niewolników, brodząc po kostki w kałużach krwi i własnych nieczystości, porusza wiosłami tych okrętów śmierci w morderczym tempie narzuconym przez nieludzkich nadzorców. Z ust galeników nie wydobywają się jednak żadne słowa skargi. Nie słychać lamentów ani przekleństw. Przed wyruszeniem w niszczycielski rejs oprawcy zaszywiają nieszczęśnikom wargi lub wyrwywają języki, aby żadne skamlenia nie zagłuszyły pieśni i okrzyków wznoszonych na cześć bóstw Chaosu przez wiernych wyznawców.

Pojawieniu się Czarnej Floty towarzyszą często nagle zmiany aury i nienaturalne zjawiska pogodowe. Słońce zakrywają gęste chmury spaczeniowego pyłu o niewiarygodnych barwach, które rychło zasnuwają całe niebo. Panujące ciemności rozświetla jedynie

zimny blask błyskawic i piekielne ognie pełgające po olinowaniu okrętów. W powietrzu czuć orzeźwiający zapach ozonu, który miesza się z odorem siarki. Porywisty wiatr szarpie żagle, a kilkunastometrowe fale przetaczają się przez pokłady statków. Widok naciągającej na skrzydłach huraganu demonicznej floty wzbudza grozę w najodważniejszych sercach.

FORMY CHAOSU

Poznałem życia swego sens: ludzkości nadchodzi kres! Zbudźcie się, bracia! Mordować czas! Rabować czas! Podpalać czas! Krew dla Boga Krwi! Czaszki na Jego tron!

„Blutschiff” – „Okręt Krwi” (Khorne)

Podobnie jak większość floty Chaosu, armadę Khorne’a tworzą okręty o archaicznej konstrukcji nawiązującej do statków z okresu Cesarstwa Remeańskiego. Znajdują się pomiędzy nimi biremy i triremy, liburny i pentery. Flagowy „Okręt Krwi” Khorne’a to przerażająca machina wojenna – olbrzymia, klasyczna na tesserokontera (czterdziestorzędowiec), licząca ponad 150 metrów długości! Niezliczone rzędy wiosel uderzają w wodę z oszałamiającą prędkością, popychając poprzez fale pancerny kadłub z kutego brązu, ozdobiony bluźnierczymi runami.

„Blutschiff” ma dwanaście pokładów, na których stłoczono 4000 wioślarzy-niewolników i blisko 3000 wojowników. Dziobnicę potężnego okrętu zdobia żelazne szczypce, których przemyślny mechanizm pozwala miażdżyć zbliżające się statki wroga. Pomiedzy gigantycznymi kleszczami szczerzy zęby olbrzymia czaszka demona. Pełni ona rolę nie tylko makabrycznego ozdobnika, ale stanowi również wyłot lufy straszliwej broni, miotającej zapalającą substancję zwaną „Posoką Khorne’a”. Cesarscy alchemicy twierdzą, iż „posoka” jest mieszaniną smoły, ropy naftowej, siarki, saletry i krwi, jednak dokładny skład nadal pozostaje tajemnicą.

Kadłub okrętu został wzmocniony pancerzem z żelaznych płyt. Dodatkową ochronę zapewniają spiżowe tarcze zawieszane na ażurowych burtach między pokładem a parapetem wioślarskim. Do burt okrętu przymocowane są również boczne tarany, służące do łamania wiosel. Na głównym pokładzie znajduje się bateria czterech moździerzów, miotających spacenio-we pociski, oraz ogromny kocioł wypełniony wrzącą „Posoką Khorne’a”, spływającą specjalnymi kanałami do wyrzutni na dziobie. W przedniej części statku zamocowano także ruchome pomosty abordażowe, zwane „gawronami”, dzięki którym rozszalały tłum dzikich wojowników Boga Krwi wdziera się na pokłady wrogich okrętów, siejąc śmierć i zniszczenie.

Zastosowanie wspomnianych trapów abordażowych stanowiło niegdyś milowy krok w rozwoju floty Cesarstwa Remeańskiego i zapewniło jej zwycięstwo nad osławionymi morskimi łupieżcami z Khartagenu. Na skutek rozwoju artylerii pokładowej i stopniowego zwiększania dystansu pomiędzy walczącymi jednostkami, pomosty straciły jednak na znaczeniu i obecnie są stosowane niemal wyłącznie na okrętach Khorne’a.

W części rufowej, zamkniętej stewą wyprofilowaną na kształt żądła skorpiona, znajduje się tron czempiona, czyli dowódcy. Stamtąd właśnie okrutny Rycerz Krwi nadzoruje swoich niewolników i żołnierzy w trakcie rejsu. Na czas bitwy i abordażu Wybraniec Khorne’a opuszcza jednak swoje stanowisko, aby osobiście wziąć udział w rzezi – wmieszać się w tłum walczących i zdobyć kolejne czaszki na tron swego ponurego władcy.

„Eisenshark” (Khorne)

„Żelazny Rekin” to specyficzna adaptacja mideańskiej galery bojowej – triremy – dokonana przez demonicznych magów-inżynierów w stoczniach na wybrzeżu Morza Chaosu. Okręt wyposażony jest zarówno w wiosła, jak i żagiel, co zapewnia mu szybkość i zwrotność bez względu na warunki pogodowe. Chociaż z reguły nie dorównuje rozmiarami pozostałym okrętom bojowym Czarnej Floty, jest prawdopodobnie najdoskonalszym narzędziem zniszczenia, jakim dysponują na morzu Bogowie Chaosu. Nie było dziełem przypadku, iż nadano tym statkom kształt przywodzący na myśl Megalodona – olbrzymiego rekina zamieszkującego głębiny Morza Szponów. U zarania dziejów te drapieżne bestie zostały powołane do istnienia przez samego Boga Krwi i nadal pozostają jego ulubieńcami. Brutalna siła, bezrozumna agresja i krwiożerczość tych potworów to doskonałe odzwierciedlenie destrukcyjnej natury ich stwórcy, która znalazła odbicie również w wyglądzie statków typu „Eisenshark”.

Zasadniczo, konstrukcja okrętu nie uległa znaczącym zmianom, jednak w miejscu stewy dziobowej i ostrogi taranu przytwierdzono potężną, najeżoną stalowymi zębami paszczę, poruszaną przez ukryty w jej wnętrzu mechanizm. Podczas taranowania żelazna paszczyka opada z ogromną siłą, rozdzierając na strzępy burty zaatakowanego okrętu i tworząc pomost, przez który na wrogi pokład wdzierają się wyjące hordy żądnych krwi przeobrażeńców.

Mocarne „szczęki” stanowią praktycznie jedyne – poza bocznymi taranami – uzbrojenie triremy. Okręty pod banderą Pana Czaszek bardzo rzadko wyposażone są w balisty, onagery lub inną broń miotającą. Wojownicy Khorne’a, wierni etosowi swego boga,

przekładają bowiem abordaż ponad inne sposoby walki na morzu. Liczne zwycięstwa umacniają ich w przekonaniu, że dokonali właściwego wyboru.

*Byłem ślepy – teraz widzę
Byłem głuchy – teraz słyszę
Byłem niemy – teraz mówię
Więc mówię w imieniu Tzeentcha!*

„Uskrzydłona Groza” (Tzeentch)

Konstrukcja i zasada działania tej zadziwiającej maszyny pozostaje poza zrozumieniem najzdolniejszych cesarskich inżynierów i uczonych. Metal i drewno połączono tu za sprawą bluźnierczej, czarnoksięskiej magii z żywą tkanką. Żebra gigantycznego ptaka posłużyły za wręgi, a skóra behemota – za poszycie kadłuba. Z obydwu burt dziwnego okrętu wyrastają potężne, wielobarwne skrzydła poruszane siłą potężnych mięśni i ścięgien, których zwoje oplatają cały kadłub statku, z dziobnicy zaś spoglądają w dal przenikliwe oczy, w których drzemie nieludzka, złośliwa inteligencja. Wzdłuż pokładu i burt widmowego żywostatu pełgają oślepiające błyski elektrycznych wyładowań.

Niesamowity pojazd bezszelestnie unosi się wysoko ponad falami, poza zasięgiem dział i katapult większości wrogich okrętów. Siłą napędową magicznego powietrznego pojazdu jest czysta energia Chaosu. Jej źródło stanowi Kamień Przemian znajdujący się w chronionej ołowianymi płytami ładowni statku. Niewyobrażalna moc spaczenia kanalizowana jest we właściwy sposób przez dowodzącego okrętem Wybrańca Tzeentha. Jej kontrolowanie wymaga od niego często nadludzkiego wysiłku woli i ogromnych zasobów potencjału magicznego.

W trakcie długiego rejsu i licznych walk, zgromadzona w ładowni spaczmatéria ulega stopniowo zużyciu. Pozbawiony magicznego napędu smukły okręt radzi sobie jednak na powierzchni morza równie sprawnie, jak w powietrzu, a to dzięki rozkładanym w razie potrzeby masztom i ożaglowaniu.

Kamień Przemian nie tylko wprawia statek w ruch, ale zasila również umieszczone na dziobie i rufie miotacze śmiertcionośnych promieni. Wiązki niszczącej energii, które są w stanie spopielić na żużel nawet krasnoludzkie pancerniki, z łatwością radzą sobie z drewnianymi kadłubami innych okrętów. Opanowanie surowej, niestabilnej spaczmaterii jest czasami niemożliwe. Dlatego właśnie „Uskrzydłona Groza” porusza się często w nieprzewidywalny, chaotyczny sposób. Bywa, że przez całe godziny spoczywa bez ruchu – pozornie martwa – aby niespodziewanie, jarząc się niezwykłym blaskiem i miotając wokół magiczne błyskawice, pomknąć z niewiarygodną prędkością do

wyznaczonego celu. Bywa również i tak, że okręt znika niespodziewanie w oslepiającym rozblasku eksplozji, a miejsce, w którym jeszcze przed chwilą się znajdował, znaczy upiorny „grzyb” spaczeniowego pyłu.

„Liebeshiff” – „Okręt Rozkoszy” (Slaanesh)

„Okręt Rozkoszy” to niezwykle, jedyny w swoim rodzaju, urzekający zmysłowym pięknem statek. Pomimo iż dysponuje niesamowitym potencjałem niszczycielskiej mocy i w bitwach stanowi równie wielkie zagrożenie, co „Blutshiff” Khorne’a, trudno określić go mianem okrętu wojennego. W rzeczywistości jest to bowiem dawny, pływający pałac-świątynia władcy Kemetu Ramzesa XXV, który przed wiekami stał się łupem Wybrańca Slaanesh, Kaanga Chutliwego.

Zarówno sama konstrukcja, jak i dekadentki wystrój, zgodny z pierwotnym przeznaczeniem statku, znalazł uznanie również w oczach kapłanów i wojowników Pana Uciech. Dlatego właśnie szkutnicy Slaanesh zdecydowali się na wprowadzenie jedynie kosmetycznych zmian w wyglądzie okrętu, koncentrując się przede wszystkim na „gustownych” wykończeniach. Cały kadłub statku i ściany wznoszących się na jego pokładzie budowli zdobią zawile, asymetryczne wzory, bluźniercze symbole i obsceniczne malowidła. Powietrze wokół okrętu jarzy się aureolą jasnych, pastelowych barw niczym w tileańskiej dzielnicy uciech. Morska bryza wypełnia kolorowe, jedwabne żagle podobne do skrzydeł motyla.

W centralnej części okrętu znajduje się olbrzymia, zwieńczona złotą kopułą świątynia Slaanesh. Wokół niej wznoszą się wysoko smukłe wieże o falicznym kształcie. Oslepiające snopy czerwonego światła padają z okien tych wież, rozświetlając ciemności nocy niczym perwersyjne latarnie morskie.

Widok skapanego w niezwykłym blasku „Okrętu Rozkoszy” rzadko cieszy oczy zwykłych śmiertelników. Ze szczytu kopuły świątyni wydobywają się bowiem kłęby różowej mgły, które skrywają statek przed oczami niewiemych. Dobiegające zza zasłony gęstego, narkotycznego oparu hipnotyczne melodie i ekstatyczne jęki pogrążonych w transie kultystów stanowią jedyną świadectwo obecności demonicznego statku.

Odurzający dym, wydzielany przez palący się Purpurowy Lotos, który z takim upodobaniem wdychają wyznawcy Slaanesh, stanowi śmiertelne zagrożenie dla marynarzy z innych okrętów. Nawet krótki kontakt z trującym halucynogenem powoduje u ludzi, elfów i krasnoludów zaburzenia wzroku, słuchu oraz równowagi. Podobny efekt wywołuje również emanujące z „Okrętu Rozkoszy” magiczne promieniowanie, określane przez magów z Kolegium w Altdorfie mianem Aury Slaanesh. Różowa mgła

i migoczące światło wywołują dziwaczne omamy lub senność. Osłabiają wolę. Odbierają władzę nad ciałem i umysłem. Bywa, że zabijają. Jakże często ogarnięte szaleństwem załogi imperialnych jednostek mordowały się wzajemnie bez pardonu lub wyskakiwały za burty swoich statków prosto w paszczę czających się tam potworów.

Zaprawdę wielka jest moc Pana Rozkoszy...

„Pestshiff” – „Siewca plag” (Nurgl)

„Siewcy Plag” to potężne statki wojenne floty Władcy Much. Za pierwowzór ich konstrukcji posłużyły wczesne krasnoludzkie bocznokołowce, które wyznawcy Nurgla zdobyli podczas bitwy u ujścia rzeki Rhun w roku 1850 wg K.I. Pod wpływem bluźnierczej magii Chaosu przyjęły one jednak nową, budzący grozę kształt.

Kadłub statku tworzą pokryte ohydny, lepkiem śluzem deski poszycia połączone niedbale ze spleśniałymi wręgami. Olbrzymie płachty postrzępionych, gnijących żagli zwieszają się z krostowatych, spękanych masztów. Wielkie koła łopatkowe napędzane przez uwięzionych w kieracie niewolników leniwie beltają spienioną wodę, mozolnie popychając okręt po wzburzonym morzu. Rechoczące chmary nurglingów pełzają po zbrukanych moczem, krwią i kałem deskach pokładu. Wiatr niesie od statku straszliwy, mdlący odór śmierci. Nad statkiem, niczym nad rozkładającym się ścierwem padłego zwierzęcia, unoszą się zwabione odrażającym smrodem roje much.

Za rufą tego pływającego śmietniska pozostaje kilowater pełen ohydnych, gnijących szczątków, które zatruwają morze i uśmiercają żywe stworzenia w obrębie wielu mil. Czasami niektóre z nich zostają poddane przerażającej przemianie, a jej efektem są narodziny kolejnej Bestii Nurgla. Ławice tych istot, niczym stada koszmarnych delfinów, skaczą ponad falami, towarzysząc „siewcom plag” podczas rejsu.

Trująco wyziewy i odrażający zapach to jednak nie wszystko. W centralnej części pokładu znajduje się potężna wieża wzniesiona z przemieszanych ze sobą fragmentów przegniłych belek i rozkładających się ciał. Stamtąd olbrzymie katalupy wyrzeliwiają skórzaste torbiele wypełnione cuchnącą ropą i zarodnikami Czerwonej Pleśni. Niezwykle groźną bronią są również maszyny umieszczone wzdłuż burt i na szczycie przedniego kasztelu, miotające przgniłe, zarazone mięso i ekskrementy na pokłady wrogich okrętów.

Niewielu kapitanów Cesarskiej Floty decyduje się na zaatakowanie „Siewcy Plag” bez wyraźnego rozkazu. Często sam widok zbliżającego się koszmarnego statku wywołuje popłoch wśród mniej doświadczonych załóg. Krąży bowiem plotki, iż nic nie jest w stanie ocalić śmiazków, którzy podejmą walkę z „Siewcą Plag” – nawet szczęśliwcy, którzy przetrwają bitwę, wkrótce po niej umierają w strasznych męczarniach, powaleni tajemniczą chorobą. Oczywiście – jak mawiają middenheimczycy – „strach ma wielkie oczy”, jednak z drugiej strony: „w każdej plocie skrywa się ziarno prawdy”...



CENTRUM GIER - KRAKÓW

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

Bezpośredni importer i dystrybutor

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:

karciane



bitowne



RPG



planszowe



WIELKA PROMOCJA!!!

GRY WARZONE

Nasze sklepy:

BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11

BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17

Nasza strona internetowa: www.bard.pl; e-mail: sklep@bard.pl

Zabaczka

Bohaterowie, rozwiązawszy kolejny problem, zapewne liczą na to, że ich sława, reputacja i zasobność rosnąć będą w zastraszającym tempie. A tu figa! Niezależnie, jak poradzili sobie w trakcie wcześniejszej opowieści, kogoś na pewno urazili. A ten ktoś zaczyna się mścić. Przede wszystkim rozpłaszcza dość plugawe plotki o awanturkach, przez co, ku swemu zaskoczeniu, spotkają się z dosyć niemiłym przyjęciem w miejscach, gdzie przybędą, co gorsza dowiedzą się, że dopuścili się czynów, o których nie mają w ogóle pojęcia... Niewykluczone, że wróg też wraz z wynajętymi zbirami usiłuje im zaszkodzić i zapewne nieco porani, a nawet może coś zrabuje.

Hanza wreszcie będzie musiała zmykać jak najdalej, do miejsc, gdzie nikt o niej jeszcze nie słyszał, zabitych dechami i odległych. W jednym z nich dozna wreszcie tego, o czym marzyła i o czym zdążyła już zapomnieć. Przygnębieni swymi problemami wieśniacy, w nieznanych, okazałych zbrojnych ujrzą wybawicieli! Drużynę...

A propos dalszych przygód naszej dzielnej hanzy – nie zapominaj, wróg nie śpi. I może nadal chce szkodzić.

Łukasz „Klocek” Sikorski

ZAPACH CZŁOWIEKA

Wszystkie postaci występujące w poniższym tekście są wymysłem spaconej wyobraźni autora i jakiegokolwiek podobieństwo do osób żywych lub umarłych jest czysto przypadkowe.

CYCUEM WSCĘPU

Poniższa opowieść przeznaczona jest do systemu **Wiedźmin: gra wyobraźni**. W zasadzie nie ma żadnych ograniczeń co do poziomu wprawy biorących w niej udział postaci. Głównym zadaniem bohaterów będzie rozwiązanie zagadki Niosącego Zgubę Amuletu, a nie walka, której można w tej opowieści uniknąć.

MIEJSCE AKCJI

Przygoda rozpoczyna się przybyciem Drużyny (choć hanza też wchodzi w rachubę) do niewielkiej wioski, w której już wkrótce rozegrają się dramatyczne wydarzenia z naszymi bohaterami w roli głównej. Dokładny wybór lokacji pozostawiam Tobie, kolego Bazarzu, nie chcę ingerować w Twoją sałę, narzucając z góry jakiegokolwiek miejsce akcji. Generalnie wioska powinna leżeć raczej z dala od innych siedzib ludzkich i uczęszczanych traktów. Zresztą po przeczytaniu tekstu sam będziesz wiedział, gdzie najbardziej pasuje Ci, by działa się cała rzecz.

Jak już wspominałem, akcja zaczyna się, kiedy zmęczona podróżą drużyna dociera do wioski. Kiedy tylko miejscowi zorientują się, że mają do czynienia z DRUŻYNĄ, a nie z byle jakimi łachudrami, sprzedającymi jakieś cholerstwo za nie wiadomo

jakie pieniądze, posłają szybko po sołtysa, aby ten przedstawił nowoprzybyłym Problem. Problem ten streszczam poniżej.

ZAKWIĄZANIE AKCJI

Otóż, od kilkunastu dni w wiosce i wokół niej dzieją się dziwne rzeczy, złe rzeczy ma się rozumieć. Wieśniacy około dwóch tygodni temu, nocą dostrzegli nad lasem „...błyski jakoweś, coś jakoby burza, lecz ani grzmotów nie było, ani nawet chmur na niebie”. Na domiar złego te dziwne zjawiska widać było od strony nawiedzonej polany (a jakże, to poważna wioska, w okolicy swoją nawiedzoną polanę ma!), choć nikt pewności mieć nie może, że akurat stamtąd. Nikt oczywiście nie poszedł bliżej się wszystkiemu przyjrzeć, ani wtedy, ani później, że niby nikomu się nie chciało, roboty dużo i tak dalej. Zresztą to jest akurat ta część lasu, gdzie wieśniacy wołają się nie zapuszczać z przyczyn bliżej nieokreślonych, choć na pewno nie ze strachu. W każdym razie dwa dni później zaczęło się na dobre. Wpierw znaleziono martwą starą Babę (nikt o niej inaczej niż Baba nigdy nie mówił, chyba już nawet nikt nie pamięta, jak rzeczywiście miała na imię), wyglądała, jakby ją kto dużym kamieniem załutkł, zresztą obok leżał jeden, zakrwawiony. Nikt specjalnie śmiercią Baby się nie przejął, wszak nie miała tu już żadnej rodziny, choć i nikt z tego powodu się nie wesełił. W każdym razie strach padł wtedy na twardych wieśniaków, któż bowiem mógł tak potraktować starszkę? Wszak nie wilki.

Po trzech dniach znów znaleziono trupa, pod lasem, od strony polany. Tym razem był to chłopak Radosta

i Zehny. Coś go ukatrupiło w środku dnia, kiedy chłopak uciekł do lasu, po tym jak dostał od ojca po siedzeniu. Miał zaledwie jedenaście lat... Na szyi widać było ślady, jak po uduszeniu. Potem ludzie zrobili się ostrożni, nikt samotnie nie oddalał się od wioski.

Przed trzema dniami coś zaatakowało Ernsta, na szczęście przeżył. Walnęło go w łeb czymś ciężkim, aż stracił przytomność. Owo coś chyba się przestraszyło, spłoszone przez idącego w pobliżu młodego Zelesta (syna starego Zelesta, ma się rozumieć). Zdażył tylko spozrzeć jakiś kształt, co mignął między drzewami, lecz nie zobaczył żadnego szczegółu. Na szczęście, Ernst łeb miał twardy i skończyło się tylko na guzie.

Co do wspomnianej wyżej, nawiedzonej polany, to krąży o niej mnóstwo opowieści. Jedno, co je wszystkie łączy, że jest tam strasznie i nikt zdrowy na umyśle tam nie chodzi. Jedni twierdzą, iż w owym miejscu stoją ruiny wieży jakiegoś maga, zamieszkane przez dusze zmarłych druidów, inni, że grasują tam bobolaki i nietopyrze, a nawet wapięrze. Baba imieniem Margosta zaś twierdzi,

że widziała konia bez głowy, zresztą próbowała nawet ją zgwałcić, ale mu uciekła. Teraz dla ochrony sół w kieszeniach nosi, jak by co, to w oczy sypnie.

Chyba rozumiesz, przyjacielu Bajarzu, o co mi chodzi. Przedstaw powyższe informacje w formie wzajemnego przekrzykiwania się wieśniaków – tak, by gracze zaczęli się uśmiechać, by zlekceważyli chłopskie gadanie. Jednak, kmiecie, jakby to przewidując, złożyli się na nagrodę za zbadanie i rozwiązanie całej sprawy. Nie jest to może majątek, ale ze sto denarów na głowę by wypadło (niezależnie od tego, jak liczna jest Twa grupa). Wieśniacy tylko czekali na przybycie Drużyny...

Uwaga! Dokładniejsze wskazówki dotyczące prowadzenia tej sceny (jak i wielu innych spraw) znajdziesz w rozdziale **Zaczynamy przedstawienie**.

KUCISY WYDARZENI

No dobra, nie patrz tak na mnie, już spieszę z wyjaśnieniami. Pewnie chcesz wiedzieć, o co naprawdę tu chodzi. Z bełkotu wieśniaków niewiele zrozumiałeś?

I dobrze. O to chodziło. Również. Twoi gracze powinni być na początek tak samo niedoinformowani jak Ty teraz. No, ale już przechodzę do rzeczy. Usiądź wygodnie i posłuchaj.

Dwadzieścia dwa lata temu, pewien szlachcic poprosił dżinna (a w zasadzie zażądał od niego, zresztą sam wiesz, jak to bywa) aby jego przyszły syn okazał się największym wojem na świecie, takim, jakiego jeszcze nikt nie widział. Dżinn potraktował prośbę bardzo dosłownie, rok później urodziło się rzeczonemu szlachcicowi dziecko, a dokładnie syn: Wielkosz, tak bowiem, jako wróżbę przyszłych zwycięstw, rodzice dali mu na imię. Dzieciak rósł od najmłodszych lat ponad wszelką miarę, przerastając wszystkich swych rówieśników. W wieku trzech miesięcy nie mieścił się w kołysce, a kiedy miał roczek, to, gdyby stanął na nogach, sięgałby ojcu po pierś. Kiedy „synek” miał półtora roku, nieszczęśliwi rodzice, wyszydzeni przez wszystkich w mieście, postanowili, że nie będą dłużej wychowywać dziwnego dziecka. Oddali „małego”

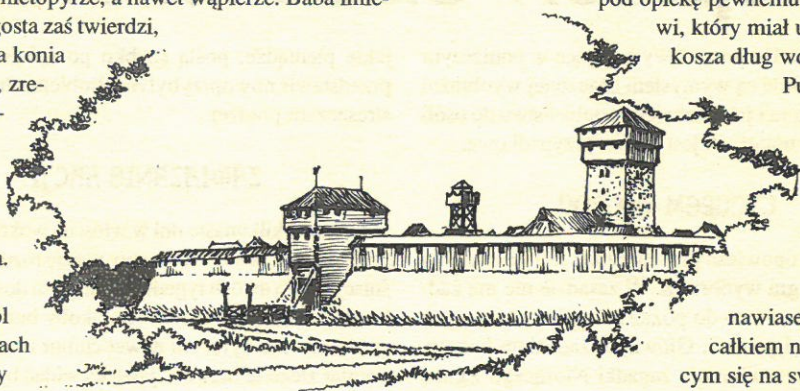
pod opiekę pewnemu pustelnikowi, który miał u ojca Wielkosza dług wdzięczności.

Pustelnik ten, imieniem Rozgart, był w rzeczywistości czarodziejem,

nawiasem mówiąc, całkiem niezłe znającym się na swym fachu.

Postanowił wychować Wielkosza tak, jak tylko najlepiej potrafi. Próbował nawet uczyć chłopca podstaw sztuki magicznej, lecz niestety ten nie wykazywał w owym kierunku żadnych predyspozycji – choć ciągle obcowanie z zaklęciami wykształciło u niego umiejętność wyczuwania magii, podobną do posiadanej przez czarodziejów.

Kiedy młodzian skończył czternaście lat i sięgał już głową ponad dach domu, zaczęli nachodzić Rozgarta nieproszeni goście. Początkowo chcieli tylko obejrzeć sobie giganta, ale szybko oglądanie zamieniło się w rzucanie coraz to wymyślniejszych wyzwisk. Odjeżdżali jedni, przyjeżdżali drudzy, a po nich kolejni. Życie Wielkosza zmieniło się w piekło. Nie było dnia, żeby ktoś nie rzucił w niego kamieniem, zwyzywał albo po prostu wyśmiał. Wreszcie, Rozgart postanowił ruszyć w świat wraz ze swym wychowankiem. Doszedł do wniosku, że wędrowka bezdrożami, z dala od innych ludzi, dla nich obu będzie lepszym życiem. By dodatkowo ustrzec się przed nieprzyjemnościami (ktoś przecież mógłby



chcieć olbrzyna ubić), kazał znajomemu płatnerzowi zrobić dla swego podopiecznego wielki miecz oraz kolczugę. Nawet nie tyle do obrony (choć znajomy Rozgarta, pewien poczciwy krasnolud, nauczył Wielkosza całkiem wprawnie się tym sprzętem posługiwać), co dla odstraszenia ewentualnych zabójców gigantów. Trzeba przyznać, że mało co tak pozbawia odwagi, jak widok zakutego w stal, ponad czterometrowego giganta, trzymającego w łapskach trzymetrowy brzeszczot. W ten oto sposób spełniło się życzenie ojca Wielkosza, jego syn stał się największym wojem na świecie...

Rozgart i Wielkosz przez kilka lat wędrowali po różnych krainach. Stali się przyjaciółmi, gotowymi oddać za siebie nawzajem życie. Ich podróże nie miały konkretnego celu, choć dobrotliwy czarodziej starał się reagować zawsze, kiedy w jego pobliżu znalazł się ktoś naprawdę potrzebujący pomocy.

Pewnego dnia, podczas wędrowki po bezdrożach, Rozgart nagle wyczuł, iż niedaleko znajduje się źródło jakiejś wielkiej mocy. Wielkiej i złej. Nie zastanawiając się długo, obaj przyjaciele, zaintrygowani, ruszyli w jego kierunku. Czarodzieja wiodła jego niezawodna intuicja. Wiedział tylko, że niedaleko dzieje się coś złego, coś związanego z potężną magią.

Gdy wieczorem rozbijali w lesie obóz, zostali zaatakowani. Zaatakowani przez innego czarodzieja. Napastnik bez ostrzeżenia potraktował Wielkosza zaklęciem pozbawiającym wzroku i słuchu. Przerażony i oszalały z bólu olbrzym, trzymając kurczowo swój miecz, pobiegł w las. Miał się jak oszalały, objając się o drzewa. Chciał wrócić do Rozgarta i pomóc mu, zaczął więc iść w stronę źródła energii magicznej, które czuł w pobliżu. Wierzył, iż jego źródłem są walczący czarodzieje. Po pewnym czasie wyszedł na jakąś polanę – i nagle, jego zmysł magiczny został porażony niesamowicie silnym impulsem. Wielkosz nie wiedział, co się dzieje, poczuł tylko, że upada – i stracił przytomność.

Co się stało? Tuż przed nocą zaatakował naszych bohaterów czarodziej, który uznał maga Rozgarta za konkurenta do potężnego artefaktu, znajdującego się w pobliżu. Zaatakował go więc całą swą mocą. Od razu udało mu się wyeliminować giganta, który uciekł w las. Z przeciwnikiem dysponującym magią nie poszło mu jednak tak łatwo. Po trwającym kilkanaście sekund magicznym pojedynku obaj czarodzieje padli bez życia. To właśnie skutki tej walki widzieli wieśniacy ponad lasem.

Wielkosz po ucieczce w bór wyczuł aurę znajdującej się niedaleko polany, przepelnionej magią, a przez wieśniaków z okolicznej wioski zwanej przekłętą. Po wejściu na łąkę olbrzym przestał orientować się, gdzie jest. Błąkając się po omacku, wpadł

do piwnicy znajdujących się tam ruin i stracił przytomność.

Czar wrogiego maga wypalił oczy Wielkosza, na szczęście utrata słuchu była przejściowa. Rankiem olbrzym próbował odnaleźć swego przyjaciela. Z trudem wyczołgał się z loszku i zaczął nawoływać Rozgarta. Oczywiście, bez skutku. Nie wiedząc, co zrobić, postanowił pozostać w piwnicy, wierząc, iż może przeznaczenie samo podsunie mu jakieś rozwiązanie. A może przyniesie mu szybki kres... Kilka kroków od wejścia do podziemi gigant znalazł leżące na ziemi martwe zwierzę. Przynajmniej miał co jeść.

Od czasu, gdy Wielkosz zamieszkał na magicznej polanie, minęły już dwa tygodnie. Kilkakrotnie znajdował leżące na bujnej trawie martwe zwierzęta. Potraktował je jako dar od Matki Natury.

Niestety, wkrótce zaczęła się wspomniana wyżej seria morderstw. Wieśniacy nie zdają sobie sprawy z obecności olbrzyma, tak samo jak i on nie zdaje sobie sprawy z niewielkiej odległości do wioski. Jednakowoż, przesądni chłopci winą za wszystko, co złe, obarczają siły nieczyste z przeklętej polany. Tylko czekać, aż jacyś narwańcy znajdą Wielkosza i zechcą przejechać mu cepem po czasce.

Tak w ogóle, cóż to w końcu za polana? Niezwykła... Dawno, dawno temu, druidzi wyczuili potężną aurę przepelniającą owo miejsce i odprawiali tam wiele swych obrzędów. Nie ustawili jednak żadnych kamiennych kręgów, sama polana była dla nich wystarczająco świętym miejscem, doskonałym do medytacji i oddawania czci naturze. Starożytni druidzi odkryli również jeszcze jedną, niezwykle cechę swego sanktuarium: okazało się, iż na polanę przychodziły stare lub chore zwierzęta, aby tam dokonać żywota.

Minęły lata i druidzi, z przyczyn dziej zapomniałych, musieli odejść. Jakis czarodziej, zafascynowany mocą przepelniającą polanę, postanowił wybudować na niej swoje domostwo. Święte miejsce nie zniosło jednak takiej ingerencji w naturę. Chata maga splanęła wraz ze swym mieszkańcem. To pod nią rozciągały się piwnice, w które wpadł Wielkosz.

Drugi Bajarzu, cały czas nie wiesz, kto jest sprawcą mordów na ludziach z wioski! Już śpieszę z wyjaśnieniami! Wszystko zaczęło się ponad trzy tygodnie temu, kiedy to wioskowie głupek, niejaki Rupert znalazł przypadkiem (nad brzegiem rzeki, lub w strumieniu, zależnie od tego, gdzie osadziłeś akcję tej przygody) srebrny łańcuszek z zawieszonym na nim niewielkim kamieniem. Chłopak, niewiele myśląc, zawiesił świecidełko na szyi i dobrze schował pod koszulą. Dziwne, bowiem dotąd niewiele miał rzeczy do ukrycia... Biedny Rupert znalazł jednak coś szczególnego: osławiony **Amulet Niosący Zgubę**, starą relikwię Corama Agh Tera – Lwiołowego Pałaka. Być może niektórzy nazwaliby całe zdarzenie

przypadkiem, lecz przecież nikt nie zna splątanych nici przeznaczenia...

Amulet, jako jedno z pierwszych dzieł swego twórcy, jest przedmiotem zawierającym w sobie skondensowane, czyste Zło. Ponoć wewnątrz zamknięto małeńką cząstkę samego Lwiogłowego Pająka, sycącą się strachem i śmiercią. Amulet niesie zgubę wszystkim, którzy przebywają w jego pobliżu. Wytwarza aurę negatywnej energii, wywołującej nienaturalnie agresywne zachowanie u wszystkich, którzy znajdują się w jej zasięgu. Jest wyczuwalny przez istoty bardzo wrażliwe na magię – jednak złowroga aura jest na tyle wypaczona, iż praktycznie niemożliwe jest ustalenie jej źródła. Emocje wywołane działaniem relikwii są tym większe, im dłużej przebywa się w jej pobliżu. Początkowo jest to rozdrażnienie i nerwowość, po jakimś czasie (zależnym od siły woli ofiary) efekty się zwiększają, powodując częste napady coraz mniej kontrolowanej złości. Po kilku miesiącach przebywania w zasięgu destruktywnej magii, istoty zmieniają się w bestie żądne śmierci (oczywiście cudzej). Ludzie, pod wpływem Amuletu, nie zdają sobie sprawy ze swego zachowania. Dostrzegają (choć niewyraźnie) zmiany u innych, lecz sami są przekonani, iż wszystko z nimi w porządku. Jeżeli ktoś podlega bezpośredniemu wpływowi relikwii (czyli nosi ją stale przy sobie), podlega jeszcze jednej straszliwej mocy. Od czasu do czasu całkowicie traci nad sobą kontrolę, by zaspokoić żądze Corama Agh Tera. Kiedy tylko nadarza się okazja pozbawienia kogoś życia, Amulet zaczyna kontrolować swego właściciela i jego dłońmi dokonuje aktu zniszczenia. Przedmiot działa w ten sposób zazwyczaj tylko, gdy nie ma ryzyka, iż ów fenomen dostrzeże ktoś niepowołany. Nie zawsze jednak tak bywa. Czasem wszystko zależy od tego, jaka sytuacja może przynieść bogu większe niżno śmierci. Jedynie najwyżsi kapłani Lwiogłowego Pająka potrafią tak obchodzić się z Amuletem, by jego moc nie miała wpływu na innych. Dokonuje tejże sztuki (a raczej dokonywali, gdyż przedmiot zaginął wieki temu) niezwykle rzadko, pozwalając raczej, by artefakt przynosił do jakiejś spokojnej osady gniew i mord.

Już teraz chyba wiesz, przyjacielu, co się dzieje w wiosce... Rupert znalazł amulet i przyniósł go do osady. Początkowo jego wola opierała się woli przedmiotu, lecz po niecałym tygodniu osłabła na tyle, że wisiorek przejął kontrolę nad swym „właścicielem”. Od tamtej pory już trzy razy Rupert tracił świadomość, zamieniając się w żądną krwi bestię. Dwa razy mu się udało (utłukł kamieniem Babę oraz udusił Doromira – syna Radosta), za trzecim razem przeszkodził mu młody Zelest. Rupert nie zdaje sobie sprawy ze swoich przemian, nic nie pamięta i poza nimi zachowuje się zwyczajnie.

ZACZYNAJMY PRZEDSCHEMIENIE

Bohaterowie wjeżdżają do wioski, a ja mam dla Ciebie, drogi kolego, zadanie. Otóż musisz przedstawić osadę barwniej niż zwykle, z wieloma szczegółami. Dlaczego? Już spieszę z wyjaśnieniem. Pośród wielu „szczegółów klimatycznych”, które opiszesz (miejsc, wydarzeń oraz, przede wszystkim, postaci), będą znajdowały się elementy kluczowe dla przygody, bez których gracze się pogubią. Musisz je sprytnie powtykać między sprawy o mniejszej wadze. Gdybyś od razu wyłożył kawę na ławę, członkowie hanzy zbyt szybko połapaliby się w całą fabulę, a cała gawęda straciła na jakości. No dobrze, jakież to ważne rzeczy przyjdzie Ci opisać? Przede wszystkim, już na początku przygody powinnięś przedstawić bohaterom postać Ruperta – wioskowego głupka, kluczową osobę naszej opowieści. Najlepszym sposobem będzie rozmowa z wójtem, zaraz na początku, kiedy to wokół drużyny zbierze się prawie cała wioska. Niechaj głupek kręci się gdzieś w pobliżu, zwracając na siebie uwagę dziwnymi odgłosami (sapaniem, mlaskaniem i głośnym stękanem) i debilnym wyrazem twarzy (ciągle otwarte usta, obfite ślinienie się, wybałuszanie oczu). Naturalnie, poza Rupertem przedstaw graczom też kilka innych postaci, wcale nie mniej dokładnie. Niechaj sądzą, że zwróciłeś ich uwagę na głupka tylko dlatego, że jest inny. Wszak w tłumie są jeszcze inne osoby, mniej lub bardziej też zwracające na siebie uwagę. Przeczytasz o nich w poniższej ramce.

Kiedy na początku przygody bohaterowie rozmawiali z sołtysiem i wieśniakami na wstępie przygody, atmosfera panowała raczej luźna, sielankowa. Wieśniacy byli nastawieni przyjaźnie do awanturników, nic nie wskazywało na to, iż Drużynę (a może hanzę) już wkrótce czekają nieprzyjemności. No cóż, mieszkańcy osady uradowali się widokiem grupy, która być może rozwiąże ich problemy. Stąd te dobre humory. Lecz nie możemy zapominać o tym, że cała wieś już od trzech tygodni jest pod wpływem Amuletu Niosącego Zgubę. Jak na razie, ludzie panują jeszcze nad swoimi emocjami, lecz stali się już nadmiernie porywczy i agresywni. Jedni mniej, inni bardziej. Jednak za kilka dni znacznie robić się bardzo niedobrze... Nie możesz oczywiście, Bajarzu, pominąć tej sprawy. Początkowo bohaterowie nie spostrzegą w wiosce niczego, co mogłoby wzbudzić ich podejrzenia. Wkrótce jednak (może już pierwszego dnia?) staną się świadkami nietypowych sytuacji. Przykłady dziwnych zachowań wieśniaków znajdziesz w poniższej ramce. Pamiętaj! Działaniu amuletu podlegają nie tylko ludzie, ale też zwierzęta. Niechaj konie bohaterów będą czymś wyraźnie zaniepokojone, niech warczą na nich psy, niech boleśnie podrapie głaskany kot...

Oto kilku ciekawszych mieszkańców wioski.

Młynarz Helmut ma 44 lata i na tyle właśnie wygląda. Zresztą właśnie wyglądem przede wszystkim zwraca na siebie uwagę. Ma prawie dwa metry wzrostu, niewiele mniej w barach i gębę niczym niedźwiedź. Podobno jego ojciec i dziad też tak wyglądali. Syn **Hektor** też wdał się w ojca...

Helmut jest człowiekiem wyjątkowo szczerym, od razu mówi co myśli. Wygląd sprawia, iż wielu ma go za tępaka (z twarzy, faktycznie, nie przypomina intelektualisty). Błąd! Helmut znakomicie ocenia sytuację i zawsze wyciąga nad wyraz logiczne wnioski. Jest samotnikiem, lubi trzymać się z boku. Dlatego padnie nań podejrzenie o dokonanie morderstw...

Helmut i Hektor wyjątkowo dobrze znoszą działanie amuletu. Bohaterowie mogą znaleźć w nich cennych sprzymierzeńców.

Margosta to skromna, 24-letnia dziewczyna. Jest tak wstydliva i tak bardzo nie chce zwracać na siebie uwagi, że jest to aż zauważalne. Przedstaw ją jako wcielenie nieśmiałości. Za plecami często się ją obgaduje, ponieważ to najstarsza panna w wiosce...

Sołtys jest 48-letnim grubasem. Swym stanowiskiem pyszni się niczym paw. Zachowuje się, jakby był co najmniej królem. Lubi o wszystkim wiedzieć i wszędzie zaglądać. Drażni go bardzo, kiedy ktoś robi coś poważnego, o czym on nie wie. Będzie więc nagabywał bohaterów o raporty z „dochodzenia” sprawy. Korgen (tak ma na imię, choć najbardziej lubi, gdy wszyscy zwracają się do niego per „panie sołtysie”) psychicznie nie wytrzymuje stresu związanego z trudną sytuacją w wiosce. Morderstwa prawie go załamały i nie bardzo wie, co ma dalej robić. W obecności innych osób będzie jednak starał się sprawiać wrażenie wytrzymałego i zaradczego.

Rupert ma już 23 lata, choć wygląda najwyżej na 17. Głupkiem (tak o nim mówią) jest już od urodzenia. Nigdy do niczego się nie przydawał i zawsze wszędzie się kręcił. Choć na początku może wzbudzać litość, po pewnym czasie jego mamrotanie i nachalność stają się drażniące.

Gdera (właściwie ma na imię Rohna, choć wszyscy nie mówią o niej inaczej jak Gdera, czego straszliwie nie lubi) jest starszą kobietą o wyglądzie przekupki. Gruba, rozlazła, obrzydliwa. I o równie obrzydliwym charakterze. Całymi dniami wysiaduje w oknie lub na ławce i obgaduje innych. We wsi stanowi główne źródło plotek. Z jej ust można usłyszeć wiele niestworzonych rzeczy o każdym z mieszkańców osady.

Oczywiście, warto, abyś opisał barwnie też kilka innych postaci. Postaraj się, aby wioska stała się wrecz realna, niech każdy, z kim bohaterowie rozmawiają, będzie człowiekiem innym od poprzedniego. Jeden niechaj sepleni, innemu śmierdzi z gęby, następny wygląda, jakby się nigdy nie mył. Nie przesadzaj jednak z opisami, aby graczy po prostu nie znudzić.

Oto kilka przykładowych, nienaturalnych zachowań wieśniaków. Część z nich (a może i większość) jest do wytłumaczenia złym humorem lub napadem „normalnej” wściekłości. Trudno jednak wytłumaczyć tak wiele agresji w tak małej wsi w tak krótkim czasie. Dla zachowania porządku, podzieliłem sceny wedle upływu czasu. Możesz, a nawet powinieneś, drogi przyjacielu, wymyślić też swoje własne wydarzenia.

Pierwsze cztery dni pobytu bohaterów w wiosce:

Matka bijąca wyjątkowo mocno swe dziecko za małe przewinienie (np. za to, że to się przewróciło). Nie przesadzaj jednak z tą sceną, niech to wygląda po prostu na niesprawiedliwe lanie.

Bójka w karczmie. Niby nic strasznego... Ale kiedy dwóch dobrych kumpi okłada się po pyskach tylko za to, że jeden drugiemu wylał piwo, to już chyba jest niedobrze.

Pies gryzący swego pana za to, że podszedł blisko michy, kiedy zwierzak jadł.

Mężczyźni nie powinno się nic stać, choć na pewno się przestraszy.

Grupka dzieci dokuczająca jakiemuś maluchowi. Powinny być to wyjątkowo bolesne żarty, sprawiające napastującym dużą przyjemność.

Przepędzenie Ruperta. Któryś z wieśniaków nie wytrzyma drażniącego zachowania głupka i pogoni go, bijąc kijem po plecach. Razy będą jednak zbyt mocne, koszula na plecach zrobi się czerwona...

Pobicie żony przez męża. We wsiach to normalne, wszak „kiedy chłop baby nie bije, to jej wątroba gnije”... W tym jednak wypadku pobicie będzie wyjątkowo niesprawiedliwe, ot takie „bo zupa była za słona”. Kobieta nie powinna mocno ucierpieć na skutek pobicia. Kiedy się przewróci, mąż odejdzie.

Odebranie i zniszczenie jakiemuś dzieciakowi zabawki. Może to uczynić zarówno któryś z rodziców, jak i inne dzieci. Samo zniszczenie powinno być przedstawione jako czyn wyjątkowo złośliwy, pozbawiony podstaw.

Dzieciaki znęcające się nad zwierzęciem, zapewne psem albo kotem. Urwisy mogą weń rzuć kamieniami, bić je kijami lub też zamknąć zwierzę w pudełku i trzymać je tam godzinami. Cierpienie futrzaka wyraźnie sprawia im radość. Z czasem ta zabawa stanie się bardziej powszechna...

Powyższe sytuacje nie mogą prowadzić do czyjejkolwiek śmierci, inaczej gracze mogą pomyśleć, że ofiary Ruperta zginęły wskutek zwykłego wybuchu agresji. Opisane sceny mogą powtarzać się wielokrotnie, wystarczy zmienić postaci biorące w nich udział. Przykładowo, pobicie dziecka przez rodziców, bohaterowie powinni zobaczyć więcej niż raz, wszak nie jest to zjawisko rzadkie.

Dopiero po czterech dniach pobytu drużyny w wiosce powinienes wprowadzić naprawdę drastyczne sceny. Niech gracze czują, że zaczyna robić się gorąco...

Jako karę za drobne przewinienie, ojciec wymierza nastoletniemu synowi ciosy sztachetą, pozbawiając chłopaka przytomności. Potem jeszcze kilkakrotnie go kopie.

Kiedy matka szarpie za włosy (wyjątkowo brutalnie) swą małą córkę, ta nagle gryzie ją z całej siły w rękę i zaczyna drapać po twarzy. Bójkę przerywa jeden z sąsiadów, uderzając małą grubym kijem.

Dzieci przywiązują jakieś zwierzę do palika, polewają oliwą i podpalają. Potem niczym zahipnotyzowane wpatrują się w cierpiące zwierzę. Na ich twarzach wyraźnie widać uśmiechy zadowolenia.

Bójki w karczmie szybko przekształcają się w wielkie awantury. W jednej z nich może ktoś zginąć. Wieśniacy zdają się nie zwracać uwagi na to, kogo, gdzie i za co biją. W ruch często idą jakieś niebezpieczne narzędzia, z siekierami włącznie.

Ludzie w wiosce polują na wszelkie zwierzęta (po-czątkowo psy i koty, potem nawet na krowy i konie), robiąc z tego niezłą zabawę. Zresztą, w pewnym sensie, trudno im się dziwić, bo psy nie dają już do siebie podejść, koty drapią i gryzą każdego, kto jest w pobliżu, a jedna z krów dotkliwie pobodła wieśniaczkę, usiłującą ją wydoić.

W ramach zabawy, grupka dzieci będzie wyśmiewać się z jednego z kolegów, by potem zacząć dręczyć go fizycznie. Dręczenie zmieni się w prawdziwe tortury, z przypalaniem włącznie.

Z wyjątkowo okrutnymi scenami powinienes się, drogi Bajarzu, wstrzymać dłużej niż te cztery dni. Od tych najbardziej drastycznych wydarzeń już tylko krok do uśmiercenia większości ludzi w wiosce. Zmiany, które opisałem w powyższych przykładach, nie są ostateczne. Ostatni etapem to wszak zamiana istoty rozumnej w krwiożerczą bestię, żądną krwi i cierpienia. Kogoś, kto atakuje wszystko i wszystkich, niezależnie od sytuacji. Na szczęście, w tej opowieści drużyna raczej nie spotka się z czymś takim.

Oczywiście, bohaterowie mogą ingerować w większość powyższych sytuacji. To, co opisałem, wydarzy się tylko, kiedy nikt nie zareaguje.

Wiesz już, drogi Bajarzu, jak opisywać wioskę, znasz już tajniki tworzenia tła. Teraz przejdźmy do konkretów.

Kiedy sołtys poprosi drużynę o pomoc, ta bez wątpienia zechce udać się na nawiedzoną polanę, zresztą prawdopodobnie zrozumiąły sołtys sam tego zażąda. Nakaże, aby bohaterowie wyruszyli od razu. Wszak do polany jest tylko półtorej godzinki drogi przez las. Oczywiście, gracze mogą wpaść na pomysł, aby już pierwszego dnia przyjrzeć się dokładniej wiosce, a dopiero potem wyruszyć ku tajemniczemu miejscu. Pomysł zresztą niegłupi, choć sołtysowi na pewno się nie spodoba.

PRZEKŁĘTA POLANA

W pobliże polany doprowadzić może bohaterów któryś z wieśniaków. Z chęcią zrobi to Helmut, który wykorzysta tę sytuację, aby zamienić kilka słów z przyjezdnymi. Nikt z wioski nie podejdzie jednak do łąki bliżej niż na pół mili.

Kiedy awanturnicy wkroczą na polanę, opisz im walające się wszędzie kości. Śmierdzi rozkładającym się mięsem (choć nie aż tak bardzo, magia tego miejsca znacznie przyspiesza rozkład ciał), wiatr ustał, słychać coś jakby brzęczenie pszczoł. Wszyscy dostaną gęsiej skórki, a postaciom wrażliwym na magię przed oczyma będą latały mroczki. Pośrodku polany, wśród gęstej trawy, zdającej się oplątywać nogi intruzów, widać spalone zgliczcza drewnianego domostwa. Pośród nich czernieje wejście pod ziemię. Do piwnicy. Kamienne stopnie prowadzące do loszku porastają zielone i brunatne mchy, spośród których czmychają setki małych, srebrnych robaczek.

Sama piwnica ma jedną magiczną właściwość, o której jeszcze Ci nie wspominałem. Magia przesycająca to miejsce sprawiła, iż po pożarze, w piwnicy nie da się już rozpalić ognia. Zarówno zwykłego, jak i magicznego. Bohaterowie wędrować więc będą w ciemnościach.

Chata wybudowana przez czarodzieja nie była okazała, to piwnice, rozciągające się pod nią, wzbudzają podziw. Posadzkę dwóch wielkich pomieszczeń, w których kiedyś znajdowały się laboratoria, jeszcze dziś pokrywa stłuczone szkło. Sufit znacznie wyższy niż w jakiegokolwiek piwnicy powoduje, iż każdy może się tu wyprostować. Nie dotyczy to oczywiście Wielkosza, który musi chodzić zgięty w pół lub na czworakach. Jednak zdążył się do tego nieco przyzwyczać.

Kiedy drużyna będzie schodzić po schodach, przestraszony Wielkosz zacznie szurać po podłodze

i głucho jęczę. Za wszelką cenę będzie chciał wystraszyć intruzów, nie spodziewa się bowiem miłosierdzia od istot, które zawsze go poniżały. Jeśli bohaterowie (pamiętaj, że błądzą po ciemku) zechcą nadal posuwać się w głąb piwnicy, Wielkosz niskim głosem rozkaże im wynosić się z jego piwnicy. Wykorzysta wszystkie dostępne mu środki, byleby tylko nie dopuścić do walki. Będzie węszył niczym wilk (węch ma w tej chwili znacznie wrażliwszy od zwykłych ludzi), straszyl, groził – ale nie okaże swego strachu. Wierzy, że równałoby się to kłesce. Co teraz uczynią gracze, to już ich sprawa... Pamiętaj, że olbrzym nie jest żadnym krwi potworem, lecz przestraszoną, cierpiącą istotą. Nie będzie chciał rozlewu krwi, lecz kiedy poczuje się osaczony, zacznie wymachiwać swym wielkim mieczem. W razie walki będzie liczył na szczęście, słuch i węch. Jeśli bohaterowie zorientują się, że mają do czynienia z kaleką, zapewne pokonają go bez trudu...

Gdyby jednak gracze wykazali się odrobiną rozsądku i współczucia, to zapewne rozpoczną rozmowę... Być może, uda im się nawiazać z Wielkoszem dobre stosunki. Wszystko zależy tylko od graczy, od tego, co będą mówiły i jak się będą zachowywały ich postacie. Pamiętaj, iż gigant jest teraz najbardziej chyba nieufną istotą na świecie, cały zaś czujną, niczym żona czekająca na pijanego męża. Oczywiście, żadne rzuty nie mają w tej chwili sensu, niech Twój gracz po prostu grają swymi postaciami (w końcu po to je stworzyli, no nie?), niech się napocą, by zdobyć choć odrobinę zaufania wielkoluda. Jeśli uda im się zyskać nowego sprzymierzeńca, chwala im za to, należy im się nagroda. Wielkosz może podzielić się swymi informacjami na temat ich podróży z Rozgartem. Choć sam niewiele z tego wszystkiego rozumie, postara się pomóc bohaterom.

CO DAŁEJ?

Bohaterowie są już po spotkaniu z Wielkoszem. Sądzą, że załatwili sprawę w jakiś tam sposób... Okazuje się jednak, że niezależnie od tego, co poczęli na polanie, morderstwa nie ustały. Wieczorem, kiedy drużyna wróci z przelanej polany, Rupert znów atakuje. Tym razem zabije trzyletnią dziewczynkę imieniem

Adda. Ktoś z wioski powinien znaleźć ją martwą, leżącą gdzieś na uboczu. Widać, że została uduszona, prawdopodobnie sznurem.

Wszyscy zorientują się, że bohaterowie nie pozbyli się problemu. Jeśli ubili Wielkosza, wójt będzie się domagał, by mimo to pracowali dalej. Wszak za to im płaci. Jeśli członkowie drużyny oszczędzili giganta, lecz powiedzieli o nim wieśniakom, popełnili spory błąd. Wszyscy zaczęli domagać się zabicia potwora. Nie pomagają żadne argumenty, ludzie z miejsca oskarżają olbrzyma o wszystkie morderstwa i nie będą słuchać nikogo, kto weźmie go w obronę.

Kiedy sytuacja stanie się patowa, to znaczy wszystkie możliwe i oczywiste tropy zostaną sprawdzone (czyli: bohaterowie zabijają Wielkosza albo skłamią, że na polanie nie ma nic groźnego) – a Rupert będzie zabijał nadal (zaatakuję akurat wtedy, gdy wszyscy będą prawie przekonani, że już po wszystkim) – zaczęła się wzajemne oskarżenia. Dopiero teraz dojdzie do wieśniaków,

że sprawcą wszystkich zbrodni może być ktoś z osady. Ktoś spośród nich. Wszyscy staną się więc przesadnie ostrożni i podejrzliwi.

Następne dwa dni powinny upłynąć w atmosferze narastającej paranoi. Niech wszyscy lypią na innych podejrzliwie, niech w każdym słowie kryje się cień oskarżenia. Z ludzi wyją od dawna skrywane animozje, zapomniane zostaną przyjaźnie. Rupert w tym czasie nie zaatakuje, nie ma po prostu okazji, a i relikit chyba uznał, że większe szkody ludzie wyrządzą sobie sami.

W przeciągu tych dwóch dni bohaterowie mają bardzo małe szanse rozwikłania sprawy. Na przypadek niech nie liczą, co gorsza, wiosce każdy wydaje się teraz bardziej podejrzany od Ruperta. Zresztą gracze mogą (jest to nawet bardzo uzasadnione myślenie) dojść do wniosku, że nie ma jednej osoby, która jest mordercą, że mordercą jest cała wioska, wszyscy jej mieszkańcy. Jedynym, na kogo można liczyć, jest Helmut – młynarz. Do ogarniającego wieś szaletństwa podchodzi z dużym dystansem i powstrzymuje się od sądów. Dochodzi do wniosku, że wszyscy są winni zbrodni, nawet jeśli zabójca jest tylko jeden. Wszyscy są jednak odpowiedzialni za to, co dzieje się w osadzie. To właśnie ustami Helmuta możesz dawać graczom wskazówki, choć oczywiście i on popełnia błędy.



Po mniej więcej trzech dniach (możesz oczywiście, Bajarzu, ten epizod przyspieszyć lub opóźnić) do wioski przyjeżdża nowa osoba. Na pierwszy rzut oka wygląda jak kapłan Kreve – szara, obszerna szata i srebrny symbol błyskawicy na piersi zdaje się nie pozostawiać wątpliwości. Kenner, tak bowiem przedstawia się przybyły, rzeczywistości zaś jest gorliwym wynazcą strasznego Corama Agh Tera

– bóstwa nękającego wioskę. Przybył tutaj, choć nie zdaje sobie dobrze sprawy z tego, co dzieje się w osadzie. Zwabiła go jednak silna aura Amuletu, postanowił więc zbadać dokładniej jej źródło. Moc amuletu jest bardzo wyczuwalna przez osoby wrażliwe na magię... Ściąga je jak muchy do lepu. Tylko czekać, aż pojawią się następni.

Kenner twierdzi, iż jego przybycie jest spowodowane aktywnością jakiejś złej, zapewne elfiej mocy, której źródło wyczuł w okolicy. Zanim zorientuje się w sytuacji i zda sobie sprawę, z czym ma do czynienia, minie przynajmniej kilka godzin. W tym czasie bohaterowie na pewno zechcą zamienić z nim kilka słów. Kapłan (Kenner jest nim w istocie, choć bynajmniej nie oddaje czci Kreve) będzie starał się zrobić na wszystkich wrażenie swoją wiedzą oraz elokwencją. Potrafi doskonale odegrać wyznawcę obcej religii. Chociaż, jeśli w grupie jest prawdziwy kapłan Kreve, to po jakimś czasie zacznie się orientować, iż coś jest nie tak... Kenner postara się, aby bohaterowie całkowicie mu zaufali – ostrzega ich bowiem jako jedynych, którzy mogą mu zaszkodzić. Pierwszą rzeczą, której chce dokonać, będzie zorientowanie się w sytuacji (dlatego też, kiedy tylko dowie się, jaką rolę w wiosce pełnią bohaterowie, postara się wszystko od nich wyciągnąć). Jego osoba wzbudzi zaufanie wieśniaków i przyniesie im

nową nadzieję, dlatego też wyśpiewają mu wszystko, co sami wiedzą.

Kiedy tylko Kenner zorientuje się w sytuacji, zacznie domyślać się, z czym ma do czynienia. Jego z trudem skrywana radość powinna być dla drużyny wyraźnym ostrzeżeniem. Kapłan gorączkowo zacznie wypytywać bohaterów o to, czy nie widzieli mordercy osobiście, czy nie zauważyli przy kimś małego, białego kamienia z wyrzeźbioną na nim kszką (duchowny zna opis przedmiotu z legend i ksiąg), a wreszcie, czy któryś z wieśniaków nie zachowywał się jakoś szczególnie dziwnie (to znaczy normalnie, nie agresywnie). Hmm...

Nie odnalazłszy od razu posiadacza amuletu, Kenner uspokoi się nieco i postanowi nie działać zbyt pochopnie. Będzie chciał zdobyć relikwię i wrócić z nią do swej świątyni. Włączy się do śledztwa, zapragnie wręcz działać wspólnie z bohaterami. Wyjaśni im nawet, co prawdopodobnie jest źródłem problemów trapiących wieśniaków, i zaproponuje wspólne poszukiwania. Tłumaczyć będzie, że w razie znalezienia przedmiotu tylko on, jako kapłan Kreve, zdoła go zabrać i zniszczyć w świętym ogniu. Z drugiej strony, zdając sobie sprawę, iż Amulet przyciągnąć może jeszcze kogoś, postara się załatwić sprawę jak najszybciej.

Z jego pomocą relikwia zostanie odnaleziona dość szybko, wystarczy tylko przeszukać wieśniaków. Kiedy to nastąpi – zależy już tylko od bohaterów. Pamiętaj, że agresywni wieśniacy bardzo niechętnie będą pozwalali się rewidować jakimś obcym.

Gdy amulet zostanie już odnaleziony, Kenner powie wszystkim, iż poddany jego działaniu Rupert został dożgonnie spaczony (to nieprawda, po pozbyciu się kamienia, na powrót stał się zwykłym, wioskowym głupkiem, tyle że wiecznie wkurzonym). Aby ocalić jego duszę, należy spalić go na stosie... Żądni



odwetu wieśniacy będą oczywiście zadowoleni z takiego rozwiązania (pamiętaj, że cały czas są pod wpływem relikwii, zanim całkiem dojdą do siebie, upłynie jakiś czas). Wyznawca Lwiołowego Pałaka jest świadom, że publiczna egzekucja zapewne wywoła u wieśniaków szal, który przerodzi się w wielkie szaleństwo.

Jeśli bohaterowie będą chcieli przeszkodzić Kennerowi, ten wprawie zasugeruje, a potem otwarcie oskarży ich o spółkę ze zbrodniarzem. Może to się skończyć dla awanturników nienajlepiej... Pamiętaj, iż wieśniacy są przekonani (po odnalezieniu kamienia) o nieomyślności kapłana.

Jeśli nikt nie powstrzyma kapłana, ten wspólnie z podekscytowanymi ludźmi wzniesie stos i wieczorem, tuż po zmroku, spali na nim Ruperta. W trakcie egzekucji mieszkańcy wsi wpadną w amok, który zaowocuje wielką bijatyką – a ta przerodzi się w bezrozumną rzeź. Korzystając z zamieszania, Kenner wymknie się, zadowolony z dobrze wykonanej roboty.

Nie zapominaj o niebezpieczeństwie grożącym drużynie, przebywającej wśród rozwścieczonego tłumu. Jeśli szybko się nie schowają, mogą tego gorzko żałować.

Powyższą scenę opisz z zapalem, niech gracze w wyobraźni zobaczą jęzory płomieni, usłyszą wrzaski wściekłych ludzi, poczują zapach krwi. Miotaj się po pokoju, opisz zdawkowo, krótkimi zdaniem, za każdym razem coraz to inne miejsce, krzycz! Dobra rada – zanim poprowadzisz tę scenę, wprawie na spokojnie, spróbuj zbudować sobie w myśli plastyczny obraz całego zdarzenia. Potem wystarczy opowiedzieć grupie, co widzisz... A widzieć będziesz piekło na ziemi.

Ranka dożyje tylko kilka osób. Będzie im się wydawało, iż to nie oni byli sprawcami upiornej masakry. Minie kilka tygodni, zanim choć w części dojdą do siebie. Tylko Helmut, który wraz z rodziną siedział podczas egzekucji w domu, będzie zdolny do sensownej oceny sytuacji. Choć na pewno będzie wstrząśnięty... I nie zapominaj, że nawet na niego (choć w znikomym stopniu) działał amulet...

Powyższe wydarzenia będą miały miejsce tylko, gdy bohaterowie zaufają całkowicie Kennerowi. Jeśli drużyna nie nabierze się na maskaradę kapłana, tylko bogowie wiedzą, co dokładnie uczynią... Może go zamordują (co też wywoła radość Corama), może pojmą i oddadzą władzom. Pamiętaj tylko, że duchowny nie będzie używał siły fizycznej, czarów też użyje jedynie w ostateczności. Jeśli tylko zaistnieje taka możliwość, od razu weźmie nogi za pas. Jest wszak potrafiącym logicznie myśleć człowiekiem, a nie sposobem na zarobienie Wprawy... Całkiem prawdopodobne więc, iż samą końcówkę przygody będziesz

Trochę współczynników, tak na wszelki wypadek...

Wielkosz

Ko: 4	Po: 4	Si: 5
Zm: 1 (ślepy)	Zr: 3	Zw: 4
In: 2	Og: 2	Wo: 2

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Walka wręcz: 1 (wskutek ślepoty)

Walka bronią: 2 (wskutek ślepoty)

Uniki: 3

Obrona fizyczna: 4

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak.

Broń: Wielki miecz (2k6+2)

Moce: Niezwykle wrażliwy na magię, wyczuwa ją z odległości wielu metrów.

PW: 10

Typowy mieszkaniec wsi

Ko: 2	Po: 2	Si: 2
Zm: 2	Zr: 1	Zw: 2
In: 1	Og: 1	Wo: 1

Żywotność: 26

Rzucanie: 2

Walka bronią: 1

Walka wręcz: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/3/3

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1

Zbroja: brak

Broń: Pięści i nogi (k3+2), kłonica (k3+4)

musiał zaimprovizować. W tym Ci niestety nie dołtam pomóc, miejsca brak, aby opisać wszystkie możliwości... Ale to przecież na improwizacji polega dobre bajanie! Poradzisz sobie...

Jeśli już dojdzie do walki z Kennerem (co jest raczej mało prawdopodobne), sam określ jego współczynniki i umiejętności – tak aby nie padł już w pierwszym starciu. Nie jest jednakże potężnym kapłanem i bohaterowie nie powinni mieć wielkich problemów z pokonaniem go – chyba, że im ucieknie, co zapewne zrobi.

WPRAWA

Zajrzyj do podręcznika. Mnie nie pytaj.

Za pomysły i celne uwagi chciałbym podziękować Dominikowi „Faramirowi” Baranowi. Bez niego „Zapach człowieka” nie byłby taki, jaki jest.

KRAKON 2002: KOLONIZACJA

Krakowski Klub Miłośników Fantastyki IX Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki **Krakon 2002: Kolonizacja**. Nasz zlot po raz kolejny odbędzie się w krakowskiej Szkole Podstawowej nr 10 na ul. ks. Blachnickiego 1 (tego już jesteśmy pewni), w dniach od 24 do 27 stycznia 2002 roku.

Jak zapewne zauważyliście, Krakon co roku zmienia konwencję – tym razem proponujemy wyprawę w świat tak ostatnio zaniedbywanej, klasycznej fantastyki naukowej.

Już dziś zachęcamy wszystkich do rezerwowania sobie czasu w okresie zimowym, gdyż jak zawsze przygotowujemy dla Was szereg wspaniałych niespodzianek. Co roku staramy się zaproponować wam coś nowego, więc i tym razem szykujcie się na **Nową Jakość Konwentu** – mamy nadzieję, że znów Was zaskoczymy. Jak? O tym przekonacie się na miejscu.

Od tej chwili przyjmujemy też przedpłaty. Do końca grudnia cena akredytacji dla jednej osoby wynosi **40 złotych**, natomiast do 15 stycznia cena wzrasta do **50 złotych** (decyduje data na stemplu pocztowym).

Przedpłaty dokonane po tym terminie nic już nie dają – cena jest taka sama, jak na konwencie: **60 złotych**.

Polecamy wszystkim internautom śledzenie popularnych list dyskusyjnych, w szczególności listy Magii i Miecza, gdzie regularnie nadsyłane będą listy informacyjne. Najświeższe informacje pojawiać się będą również na portalach i stronach www poświęconych grom fabularnym i fantastyce. Niebawem ruszy też nasza strona informacyjna, umiejscowiona na jednym z najpopularniejszych portali RPG.

Dokonując przedpłaty, bierzecie w tym roku udział w losowaniu przygotowanych przez nas nagród – podczas akredytacji okazać się może, że staliście się właścicielami podręczników, książek, upominków, lub otrzymujecie zwrot kosztów wstępu. Dlatego warto już dziś opłacić swoje miejsce na największym polskim konwencie miłośników fantastyki i gier fabularnych.

U nas literatura spotyka się z grami, filmy z kartami, tłumacze z pisarzami, i, co najważniejsze, Fani z Fanami.

I jeszcze kilka uwag: Jak zawsze planujemy wspomoczenie Mistrzów Gry którzy mogą liczyć na refundację części kosztów pobytu (w różnej postaci), różne ulgi i inne atrakcje i nagrody.

Noclegi na terenie szkoły są wliczone w cenę akredytacji, wyżywienie we własnym zakresie. W szkole będzie czynny bufet.

Masz jakieś pytanie? Napisz do nas list lub wyślij e-mail do krakon@ktakon.vrpg.net. Www: <http://krakon.vrpg.net>

Przedpłaty należy przysyłać przekazem pocztowym na adres: KKMf „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1.

Patronat internetowy servis Valkiria.net

Rozstrzygnięcie konkursu ŚM. Nagrody ufundowane przez wydawnictwo ISA otrzymują: Marcin Kudła z Warszawy (**Wampir: Mroczne Wieki**), Kacper Kulik z Karpacza (**Wampir: Maskarada 3. ed.**) i Szymon Rudawski z Lubiąża (**Mag: Wstąpienie**). Nagrody prześlemy pocztą.

KONKURS „KSIĄŻE NOCY”

Wśród osób, które do 5.1.2002 przyślą wraz z kuponem poprawną odpowiedź na pytanie: „Kto jest autorem powieści **Wampir Lestat?**” rozlosujemy nagrody: pięć pakietów składających się z dwóch części komiksu „Książę nocy”, ufundowanych przez wydawnictwo EGMONT.



GILDIA WFRP

[HTTP://WWW.GILDIAWFRP.NCI.PL](http://www.gildiawfrp.nci.pl)

Zapraszamy wszystkich miłośników gry WARHAMMER (i nie tylko) do odwiedzenia pierwszej internetowej Gildii WFRP. Przez ponad trzy lata istnienia w sieci zgromadziliśmy tu materiały, które pozwolą Wam odkryć piękno Starego Świata i niezwykły klimat systemu: ciekawe scenariusze i kampanie, alternatywne zasady, wiele artykułów, tabel i zestawień, własnoręcznie malowane karty bohaterów, niezwykłe historie BG i wiele innych pozycji. Gorąco zapraszamy do dyskusji na forum i spotkań na chacie! A może zostaniesz członkiem Gildii? Jeśli tak to wejdź na <http://www.gildiawfrp.nci.pl> i przyłącz się do nas!

REGULAMIN KONKURSU QUENTIN

Oto regulamin czwartej edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej, czyli Quentin 2002. Aby wziąć udział w konkursie należy przesłać do nas do dnia 20 stycznia 2002 pracę spełniającą następujące warunki:

- **SCENARIUSZ MUSI BYĆ CZYTELNY.** Oznacza to, że tekst musi być w czytelnej dla członków kapituły postaci znormalizowanego maszynopisu, wydruku albo dokumentu elektronicznego w formacie RTF, TXT lub HTML z polskimi znakami diakrytycznymi.
- **SCENARIUSZ MUSI SIĘ MIEŚCIĆ W PRZYJĘTEJ KONWENCJI.** Nadesłana przygoda może się rozgrywać w świecie dowolnej gry fabularnej lub utworu literackiego, ale scenografia, zachowania postaci, intryga muszą się mieścić w ramach tego uniwersum. Chcielibyśmy, aby nadesłane przygody były zrozumiałe dla wszystkich, dlatego będziemy wyżej oceniać opowieści umieszczone w światach znanych lub wydanych w Polsce gier, gdyż każdy interesujący tekst wnoszący coś nowego do powtarzanych na co dzień schematów jest niezwykle cenny.
- **SCENARIUSZ NIE MOŻE ROZGRYWAĆ SIĘ W ŚWIECIE AUTORSKIM.** Tylko w wyjątkowych wypadkach kapituła może przyjąć do konkursu przygodę rozgrywającą się w świecie oryginalnym, o ile jej zrozumienie nie wymaga znajomości tego uniwersum. Dopuszczone do konkursu są przygody rozgrywające się w świecie rzeczywistym lub realiach historycznych.
- **SCENARIUSZ MUSI BYĆ ORYGINALNY.** Plagiaty lub wtórne opracowania będą odrzucane. Jak powiedzieliśmy powyżej, przygoda może być umieszczona w świecie jakiejś książki, filmu itp. jednak musi to być twórcza adaptacja.
- **SCENARIUSZ POWINIEN BYĆ KOMPLETNYM, SAMODZIELNYM TWOREM.** Oznacza to, że każdy Mistrz Gry powinien móc poprowadzić nadesłaną przygodę bez zbyteknych przygotowań. W przypadku scenariuszy rozgrywających się w świecie gry opublikowanej w Polsce, Mistrz Gry musi być zdolny poprowadzić scenariusz przy opcjonalnie pomocy materiałów dostępnych do danego systemu.
- **SCENARIUSZ MUSI BYĆ ZWIĘZŁY.** W tym roku nie określamy maksymalnej objętości prac nadsyłanych na konkurs, świadomi, że niektórych

opowieści nie da się skrócić ponad miarę i wiele dobrych historii musieliśmy w latach ubiegłych odrzucić, ponieważ były zbyt długie. Jednak tym samym przypominamy, że pustostowie, nadmiernie rozbudowane opisy i zbędne objaśnienia wpłyną negatywnie na ocenę pracy.

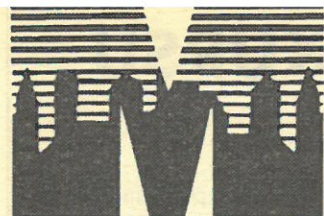
- **PRZYJMujemy WYŁĄCZNIE PRACE NIGDZIE INDZIEJ NIE PUBLIKOWANE.** Scenariusze, które zostały wcześniej w jakikolwiek sposób opublikowane (poprzez druk w prasie, zamieszczenie w Internecie itp.) nie mogą brać udziału w konkursie.

Prawa autorskie nadesłanych prac przechodzą w depozyt organizatorów konkursu do chwili ogłoszenia wyników, które odbędzie się podczas konwentu Krakon 2002. Nagrodzone teksty zostają automatycznie zakupione przez Wydawnictwo MAG, będące patronem konwentu Krakon i konkursu Quentin. Pozostałe przygody zostaną przekazane Wydawnictwu MAG, które ma pierwszeństwo do publikowania tekstów nadesłanych na konkurs. Wydawnictwo w ciągu 14 dni prześle ich autorom propozycję zakupu istniejącego tekstu do druku, propozycję współpracy nad tekstem celem jego dostosowania do druku lub informację o bezwarunkowym odrzuceniu tekstu. Wszyscy autorzy opublikowanych tekstów oczywiście otrzymają pełne honoraria autorskie wg obowiązujących stawek.

Autor nadsyłając swoją pracę automatycznie zaświadcza, że akceptuje wyrażone warunki uczestnictwa, a jego praca spełnia wymogi regulaminu. W przypadku jakichkolwiek odstępstw od niego autor bierze na siebie pełną odpowiedzialność za wprowadzanie kapituły konkursu w błąd.

Kapituła ma prawo nie przyznać głównej nagrody. Nieprzekraczalny termin nadsyłania tekstów pocztą to 15 stycznia 2002 r., e-mailem zaś to 20 stycznia 2002 r. Wszystkie teksty należy przysyłać na adres KKMf „Dzabbersmok”, skr. poczt. 656, 30-960 Kraków 1 lub pocztą elektroniczną na adres stalker@go2.pl.

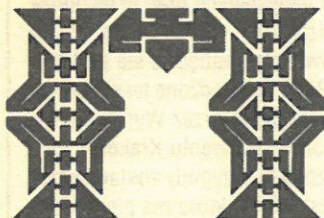
*Kapituła Konkursu i Organizatorzy
Ogólnopolskiego Konwentu
Miłośników Fantastyki
Krakon*



MIASTO



MAGIA



MASZYNA

Podczas stanu wojennego w słuchawkach telefonów – kiedy włączono już telefony – słyszało się słowa „rozmowa kontrolowana”, a listonosz przynosił koperty z pieczątką „ocenzurowano”. Pamiętam te mroczne lata dość mgliście, a większość czytelników MiMa ma szczęście nie pamiętać ich wcale. Jednak kwestia kontrolowania rozmów i korespondencji, choć w innej formie, powróciła na tapetę.

Dzięki rozpowszechnieniu nowych środków komunikacji, takich jak Internet czy telefonia komórkowa, ludzie na całym świecie przekazują sobie codziennie znacznie więcej informacji niż na początku lat osiemdziesiątych. Dla potencjalnych podsłuchiowaczy taki ogrom wydaje się niełatwy do opanowania. A jednak ktoś zadaje sobie ten trud. W dodatku czyni to skrycie, w przeciwieństwie do władzy, która wprowadziła w Polsce stan wojenny i nie wiedzieć czemu każe się zwać

Jacek Drewnowski

WSZYSTKO POD KONTROLĄ

„ludową”. Ten ktoś to amerykańska Narodowa Agencja Bezpieczeństwa (NSA), która wspólnie z organami wywiadowczymi Wielkiej Brytanii, Kanady, Australii i Nowej Zelandii stworzyła system Echelon.

Wiele wskazuje na to, że za pomocą Echelona agencja podsłuchuje i kontroluje całą międzynarodową wymianę informacji przez Internet, faksy i telefony. System składa się ze stacji nasłuchowych i satelitów szpiegowskich, które przekazują przechwycone transmisje do ośrodków, wyposażonych w potężne komputery. Ośrodki te połączone są własną siecią, która istniała już w czasach polskich „rozmów kontrolowanych” i była większa od ówczesnego Internetu!

Oprogramowanie komputerów pozwala na analizę przekazów tekstowych (faksy, e-maile, strony www), a także przekodowanie nagranej mowy na tekst. Komputery „potrafią” przetłumaczyć wszystko na angielski. Z masy informacji wyłuskują do dalszej obróbki te, które mogą zainteresować wywiad, przeszukując je po prostu pod kątem słów kluczowych (np. broń, narkotyki, zamach – baza liczy z pewnością setki wyrazów). Autor raportu o systemie, przygotowanego na zlecenie Parlamentu Europejskiego, przytacza wypowiedź byłego szefa NSA. Wynika z niej, że na milion przechwyconych wiadomości do analityków trafia tyśiąc, a jedna staje się podstawą do sporządzenia raportu. Może to i pocieszające, ale świadczy przecież o niewyobraźalnej skali nasłuchu.

System powstał jeszcze w czasach zimnej wojny i miał oczywiście służyć przede wszystkim wywiadowi wojskowemu. Jednak w naszej części Europy upadła, na szczęście, władza, każąca

się zwać „ludową” – a Echelon pozostał. Obecnie wykorzystuje się go do szpiegowstwa gospodarczego, dzięki któremu – jak stwierdziła Komisja Europejska – firmy amerykańskie zyskują przewagę na międzynarodowych rynkach. Podobno państwa Unii nie pałają się jednak do zdecydowanych działań, same bowiem od paru lat pracują nad podobnymi rozwiązaniami.

Zresztą „oszukać” Echelon jest ponoć stosunkowo łatwo – w przypadku przesytania danych przez sieć należy się postawić oprogramowaniem szzyfrującym z odpowiednio długim kluczem. Tyle że producenci owego oprogramowania mogli – na żądanie NSA – zostawić w nim odpowiednie luki. W końcu Francuzi zarzucili Microsoftowi, że w porozumieniu z Pentagonem umieścił w systemie Windows mechanizm szpiegowski.

Najprościej kwestię rozwiązała Rosjanina, dla których takie pojęcia jak prywatność czy tajemnica korespondencji od wieków pozostają egzotyczne. Rosyjska FSB (dawniej KGB) zobowiązała dostawców Internetu do przekazywania kopii całej korespondencji, zakazując przy tym użytkownikom sieci stosowania programów szzyfrujących.

Dlaczego znów piszę o rzeczywistości, a nie o fantastyce? Dlatego, że kontrola przepływu informacji nie zniknie, a stanie się doskonalsza i bardziej wyrafinowana. Nasze dzieci – i bohaterowie SF bliskiego zasięgu – staną po jednej ze stron przystawionej barykady: będą albo podsłuchiującymi, albo podsłuchiwanymi. A często i jedno, i drugie.

Wirtualne Imperium Fantastyki

-codzienne aktualizacje

-nowinki

-książka

-galerie

-film

-gry

-opowiadania

www.fantasy.gry.wp.pl

R
E
K
L
A
M
A

POSZUKIWANI ŁOWCY NAGRÓD

Nowy, wielki konkurs na rocznicę wydania w Polsce **Deadlands: Martwych Ziem!**

W kolejnych numerach, znajdziecie na tym samym tle pewne tropy, kierujące was do wynaturzenia grasującego po naszej redakcji *Tombstone Epitaph*. Potwór jest bardzo ostrożny i pozostawia niewiele śladów, z każdym miesiącem odkrywamy jednak coraz to nowe poszlaki. Tacy weterani jak wy, na pewno znacie i poradzicie sobie z tą wywłoką. Ponoć jeden z traperów opisał ją w *Przewodniku Szeryfa*. Za odgadnięcie rodzaju wynaturzenia wspaniała nagroda! Odpowiedzi, wraz z kuponami załączonymi do każdego numeru z nowym tropem, przysyłajcie na adres redakcji do końca marca.

Pierwszym śladem jaki odkryliśmy, były odciski łap, które z pewnością uzbrojone są w pazury.

ANKIETA KLUBOWICZA MIMA

Imię:

Nazwisko:

Adres:

Miasto:

Telefon:

E-mail:

Wiek:

Gram w następujące gry MAGa:

DL ED GS ZC WGW

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych
zgodnie z ustawą z dn. 29.09.1997 r. o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883.

ODGŁOSY Z KUŹNI

W najbliższym czasie w MiM:

- Korporacja „Łazarz” – niesamowita opowieść do WRIGHTa, choć może nie do końca...
- Nowe spojrzenie na czarodziejów w WFRP, czyli więcej magii subtelnej, a mniej bojowej.
- **Przyzwanie** – przygoda w dobrym starym stylu, ale z nowym podejściem; do ZC, choć nie tylko.
- Wielowątkowa kampania do ED autorstwa samego Tomasza Z. Majkowskiego.
- **Stój, kto idzie?!**, czyli dobrzy, źli i brzydcy...
- Najnowsze wieści ze stajni „Tombstone Epitaph”!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.01.2002

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW



1. DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł (nie dotyczy prenumerat).
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? DRUKOWANYMI LITERAMI!

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.

**NUMERY ARCHIWALNE
MAGII I MIECZA**

Magia i Miecz – nr (odpowiednio)	24-94
MIM24 – MIM49	4,90 zł
MIM50 – MIM77	6,50 zł
MIM78 – MIM80	6,90 zł
MIM81 – MIM84	9,90 zł
MIM85 – MIM89	11,00 zł
MIM90	8,50 zł
MIM91-92	15,00 zł
MIM93 – MIM95	7,90 zł

**PRENUMERATA
MAGII I MIECZA**

Prenumerata półroczna od numeru 97 do numeru 102	PP97	40,00 zł
Prenumerata roczna od numeru 97 do numeru 108	PR97	70,00 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: Zaw Cthulhu	LB6	39,00 zł
Labirynt nr 7: Warhammer	LB7	45,00 zł

**DEADLANDS
– MARTWE ZIEMIE**

Podręcznik gracza (twarda oprawa)	DLPGR	95,00 zł
Przewodnik Szeryfa (twarda oprawa)	DLP SZ	95,00 zł
Stróż prawa	DLS PR	45,00 zł
Karty i kanaciarze	DLKIK	45,00 zł
Tancerze Duchy	DLTND	45,00 zł
Groszowa powieść: Córa zatracenia	DLGP1	15,00 zł
Groszowa powieść: Dzień niepodległości	DLGP2	15,00 zł
Groszowa powieść: Nocny podciąg	DLGP3	15,00 zł
Groszowa powieść: Adios, a-mi-go!	DLGP8	20,00 zł

**EARTHDAWN
– PRZEBUDZENIE ZIEMI**

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	EDRPG	69,00 zł
Księga wiedzy	EDKW1	45,00 zł
Ścieżki adeptów	EDSAD	55,00 zł
Mieszkańcy Barsawii	EDMB1	45,00 zł
	EDMB2	45,00 zł
Magia: Księga wiedzy tajemnej	EDMAG	49,00 zł
Mroczne sekrety Barsawii	EDMSB	39,00 zł
Wężowa Rzeka	EDWRZ	49,00 zł
Koszmarny z przestworzy	EDKZP	35,00 zł
Powietrzna Przystań i Vivane	EDPPV	89,00 zł
Przygody w Powietrznej Przystani	EDPPP	32,00 zł
Stwory Barsawii	EDSTB	49,00 zł
Spługawieni	EDSPL	35,00 zł

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	GSRPG	89,00 zł
Podręcznik gracza (twarda oprawa) (R)	GSPGR	59,00 zł
Dziwne miejsca (O+P)	GSDZM	32,00 zł
Ekran Mistrza Gry i Przewodnik po Pandemonium (P)	GSEIP	32,00 zł
Byzantium Secundus (O)	GSBSE	45,00 zł
Lenna Hawkwoodów (O)	GSCP1	20,00 zł
Lenna al-Malików (O)	GSCP2	20,00 zł

WIEDZMIN – GRA WYOBRAŹNI

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	WDRPG	69,00 zł
Zasady podstawowe	WDZAP	9,90 zł
Czas pogardy	WDCZP	35,90 zł
Biały Wilk nr 1	WDBW1	14,90 zł

ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa)	ZCRPG	79,00 zł
Podręcznik Badacza Tajemnic (R)	ZCPBT	35,00 zł
Xęga bestyj (R)	ZCXIB	15,00 zł
Almanach potworów (R)	ZCALP	45,00 zł
Krainy Snów (O, P)	ZCKRS	59,00 zł
Przezajające podróża (P)	ZCPOP	21,00 zł
Maski Nyarhotepe (P)	ZCMAN	49,00 zł
Dzień Bestii (P)	ZCDZB	50,00 zł
Twierdza Wron (P)	ZCTWR	29,00 zł

ŚRÓDZIEMIE

Przewodnik po Śródziemiu (O)	SRPPS	35,00 zł
W poszukiwaniu palantira (P)	STWPP	28,00 zł

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Ekran Narratora (R, P)	WAEKR	7,00 zł
Rytuał przejścia (R, P)	WARPR	13,00 zł
W krwawym blasku Księżyca (P)	WAWKB	16,00 zł

DZIKIE POLA

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) (R, P)	DPRPG	30,00 zł
W stepie szerokim (R, P)	DPWSS	18,00 zł
Ogniem i mieczem (R, P)	DPOIM	18,00 zł

INNE

Aphalon	*APPOD	45,00 zł
---------	--------	----------

GRY KARCJANE**INFERNO – MAGAZYN GIER
KARCJANYCH**

Nr 2	INF02	3,50 zł
Nr 3	INF03	4,80 zł

**DOOMTROOPER
– ŻOŁNIERZ ZAGŁADY**

Warzone	DTWAR	6,00 zł
Paradise lost	DTPAL	8,00 zł

stempel
podpis przyjmującego
zł

zł
pobrano opłatę

stempel
podpis przyjmującego
zł

zł
pobrano opłatę

stempel
podpis przyjmującego
zł

zł
pobrano opłatę

stempel
podpis przyjmującego
zł

zł
pobrano opłatę

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł
słownie
wpłacający

linia numerowa: dzwoniący wnieć 2 kodymi potwierdzeń
na rachunek GW/RZ/ZNIE PRCSIMAY

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla banku
zł
słownie
wpłacający

linia numerowa: dzwoniący wnieć 2 kodymi potwierdzeń
na rachunek GW/RZ/ZNIE PRCSIMAY

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla poczty
zł
słownie
wpłacający

linia numerowa: dzwoniący wnieć 2 kodymi potwierdzeń
na rachunek GW/RZ/ZNIE PRCSIMAY

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BSK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430

MAG

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł
słownie
wpłacający

linia numerowa: dzwoniący wnieć 2 kodymi potwierdzeń
na rachunek GW/RZ/ZNIE PRCSIMAY

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuki)	Suma (nowe złote)
				5,00 zł
			Całkowita suma wpłaty	

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)

Koszty wysyłki

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuki)	Suma (nowe złote)
				5,00 zł
			Całkowita suma wpłaty	

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)

Koszty wysyłki

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuki)	Suma (nowe złote)
				5,00 zł
			Całkowita suma wpłaty	

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)

Koszty wysyłki

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuki)	Suma (nowe złote)
				5,00 zł
			Całkowita suma wpłaty	

Ogólna wartość zamówienia
Wartość z upustem 10%
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)

Koszty wysyłki

DARK EDEN: MRO CZNY RAJ			
Talia podstawowa DESTA	28,00 zł	C. S. Friedman „Nadejście nocy” (2/3) SMCF2	35,00 zł
Zestaw dodatkowy DEDOD	9,00 zł	C. S. Friedman „Korona cieni” (3/3) SMCF3	29,00 zł
KULT			
Talia podstawowa KTSTA	35,00 zł	C. S. Friedman „Obcy brząg” SMCF4	35,00 zł
Zestaw dodatkowy KTDOD	8,00 zł	Neil Gaiman „Nigdziebądź” SMNG1	27,00 zł
Inferno KTINF	8,00 zł	Neil Gaiman „Gwiezdny pył” SMNG2	22,00 zł
		Elizabeth Haydon „Rapsodia” (1/3) SMEH1	35,00 zł
		Elizabeth Haydon „Proctwo” (2/3) SMEH2	35,00 zł
I N N E			
BATTLETECH			
Battletech: Kompedium BTKOM	15,00 zł	Patricia A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed” (1/3) SMPM1	22,00 zł
WARZONE – GRA BITEWNA			
Kompedium, tom 1: Świt wojny WZSWW	55,00 zł	Patricia A. McKillip „Dziedziczka Morza i Ognia” (2/3) SMPM2	22,00 zł
Kompedium, tom 2: Bestie wojny WZSBW	55,00 zł	Patricia A. McKillip „Harfista na wietrze” (3/3) SMPM3	25,00 zł
LITERATURA			
LITERATURA RPG			
Pierścień tęsknoty (ED) EDPIT	19,90 zł	Patricia A. McKillip „Wieża w kamiennym lesie” SMPM5	25,00 zł
BELETRYSTYKA			
John Barnes „Milion otwartych drzwi” SMJB1	25,00 zł	Feliks W. Kres „Północna granica” (1/5) SMFK1	19,00 zł
C. J. Cheryny „Przybysz” (1/3, wyd. II) SMCC1	29,00 zł	Feliks W. Kres „Król Bezmiarów” (2/5) SMFK2	27,00 zł
C. J. Cheryny „Najeźdźca” (2/3) SMCC2	23,00 zł	Feliks W. Kres „Grombelarzka legenda” (3/5) SMFK3	37,00 zł
C. J. Cheryny „Spadkobierca” (3/3) SMCC3	29,00 zł	Feliks W. Kres „Pani dobrego znaku” (4/5) SMFK5	27,00 zł
C. J. Cheryny „Prekursor” (1/3) SMCC4	32,00 zł	Feliks W. Kres „Piekło i szpada” SMFK4	29,00 zł
Glen Cook „Słodki srebrny blues” (1/9) SMGC1	25,00 zł	Lary Niven, Jerry Pournelle „Miasto Pozojgi” SMNP1	35,00 zł
Glen Cook „Gorzkie złote serca” (2/9) SMGC2	25,00 zł	Bruce Sterling, William Gibson „Maszyna różnicowa” SMBS1	29,00 zł
Glen Cook „Zimne miedziane tzy” (3/9) SMGC3	25,00 zł	Bruce Sterling „Święty płomień” SMBS2	29,00 zł
Glen Cook „Stare cynowe smutki” (4/9) SMGC4	25,00 zł	Sean Stewart „Wskrzęsiciel” SMSS1	13,90 zł
Glen Cook „Ponure miesięczne cienie” (5/9) SMGC5	25,00 zł	Sean Stewart „Nočna straż” SMSS2	29,00 zł
Glen Cook „Czerwone żelazne noce” (6/9) SMGC6	25,00 zł	Michael Swanwick „Stacje Przypływu” SMMS1	15,90 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w konflikt: Prawdziwa historia” (1/5) SMSD1	10,00 zł	Michael Swanwick „Córka żelaznego smoka” SMMS2	23,00 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w więz: Zakazana wiedza” (2/5) SMSD2	29,00 zł	Walter Jon Williams „Aristo” SMWW1	19,90 zł
Stephen R. Donaldson „Skok w potęgę: Mroczny zachłanny bóg powstaje” (3/5) SMSD3	35,00 zł	Walter Jon Williams „Miasto w ogniu” (cz. 2) SMWW3	35,00 zł
Dave Duncan „Niechętny szermierz” (1/3) SMDD1	22,00 zł	Walter Jon Williams „Stacja aniołów” SMWW4	29,00 zł
Dave Duncan „Dar mądrości” (2/3) SMDD2	23,00 zł	Walter Jon Williams „Klejnoty koronny” SMWW5	23,00 zł
Dave Duncan „Przeznaczenie miecza” (3/3) SMDD3	23,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Niedoczarowany miecz” SMLW2	25,00 zł
Dave Duncan „Pozłacany tancuch” (1/3) SMDD4	29,00 zł	Lawrence Watt-Evans „Jedynym zaklęciem” SMLW1	25,00 zł
Dave Duncan „Władca ognistych krań” (2/3) SMDD5	35,00 zł	Gene Wolfe „Ciemna Strona Długiego Stołca” (1/4) SMGW2	22,00 zł
Dave Duncan „Niebo mieczy” (3/3) SMDD6	35,00 zł	Gene Wolfe „Jezioro Długiego Stołca” (2/4) SMGW3	22,00 zł
Steven Erikson „Ogrody księżycy” (1) SMSE1	35,00 zł	Gene Wolfe „Caldé Długiego Stołca” (3/4) SMGW4	27,00 zł
Steven Erikson „Bramy domu umarłych” (2) SMSE2	39,00 zł	C. S. Friedman „Świt czarnego stołca” (1/3) SMCF1	29,90 zł
C. S. Friedman „Świt czarnego stołca” (1/3) SMCF1	29,90 zł		

Wszystkie produkty Wydawnictwa MAG do nabycia w EMPIKACH

GWIAZDKOWE ZESTAWY



Gasnące Słońca
Podręcznik podstawowy
Podręcznik gracza

Cena: 115 zł

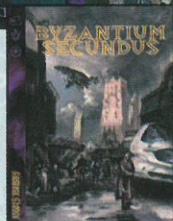
KOD: GSZ1



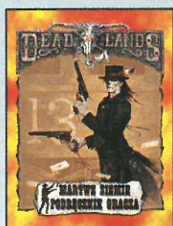
Gasnące Słońca
Lenna Hawkwoodów
Lenna al-Malików
Byzantium Secundus

Cena: 75 zł

KOD: GSZ2



W prezencie mapa
Znanych światów



Deadlands: Martwe Ziemie
Podręcznik gracza
Przewodnik Szeryfa

Cena: 160 zł

KOD: DLZ1



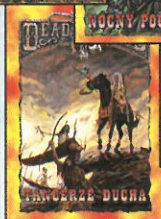
W prezencie mapa
Dziwnego Zachodu



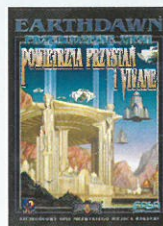
Deadlands: Martwe Ziemie
Dzień Niepodległości
Nocny Pociąg
Adios a mi-go
Tancerze Ducha

Cena: 100 zł

KOD: DLZ2



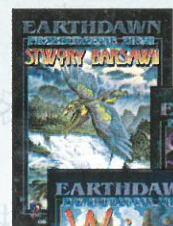
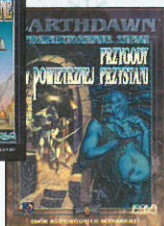
W prezencie
Córa zatracenia



Earthdawn: Przebudzenie Ziemi
Powietrzna Przystań i Vivane
Przygody w Powietrznej Przystani

Cena: 105 zł

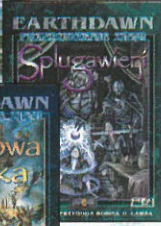
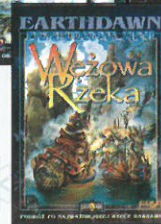
KOD: EDZ1



Earthdawn: Przebudzenie Ziemi
Stwory Barsawii
Splugawieni
Wężowa Rzeka

Cena: 130 zł

KOD: EDZ2



W prezencie
Mgły Zdrady

UWAGA: Zestawów nie można łączyć z innymi promocjami (m.in. 10% kuponowym upustem). Do każdego zestawu należy dodać 5 zł kosztów przesyłki.

Oferta ważna do 15.01.2002.

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

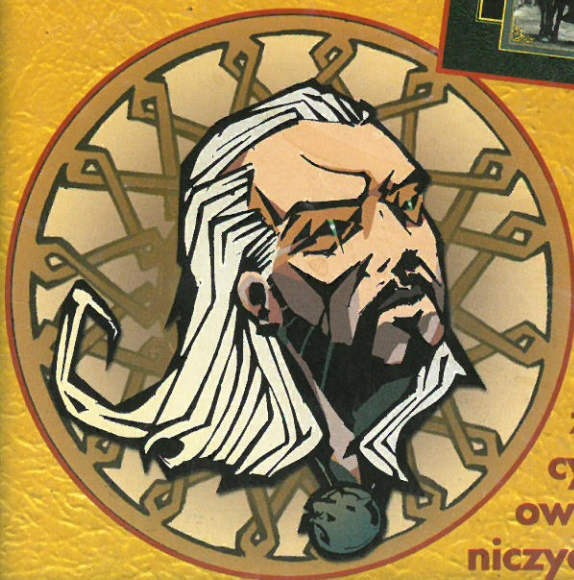
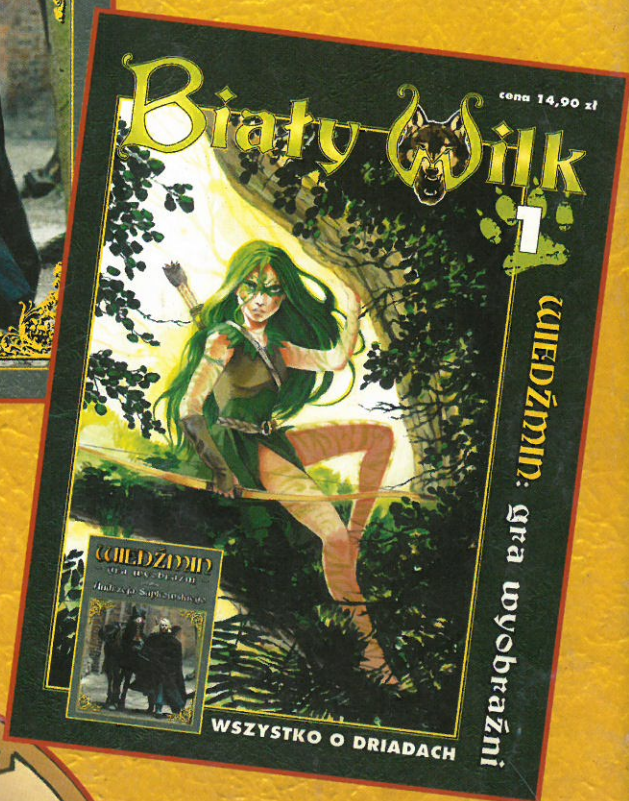
Andrzeja Sapkowskiego



„Biały Wilk” nr 1:
Wszystko o driadach.
Magia lasu, archetypy,
tajemnice Brokilonu,
przygoda...

Już do kupienia!

W przygotowaniu
pierwszy tom
Biblioteki Białego
Wilka, oznaczonej
poniższym symbolem



„Czas pogardy: Wojny z Nilfgaardem” to pierwszy dodatek do gry WIEDŹMIN, w którym poza nowymi zasadami znajdziecie wyczerpujący opis Imperium, a także owianych legendą, tajemniczych Czujnych...