Wieża Snów

kwartalnik o grach fabularnych i fantastyce

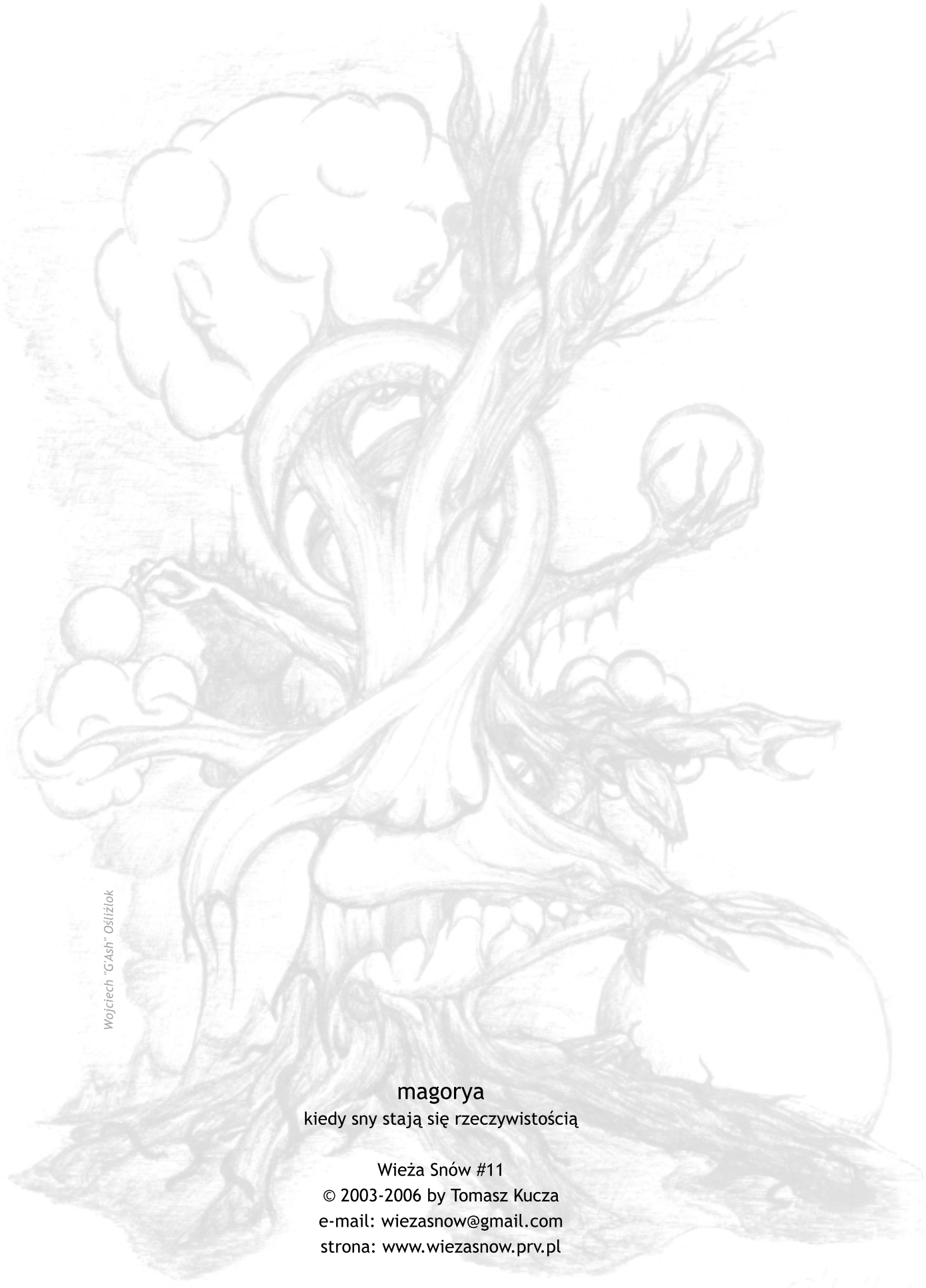
FANTASY
SCIENCE-FICTION
POSTAPOKALIPSA
ALTERNATYWA
HORROR I GROZA

temat numeru

Zaginione cywilizacje

obszerny artykuł
przygoda

ponadto
przygoda do Wiedźmina
liczne artykuły
prezentacja autorskiego bitewniaka
recenzja Midnight d20
literatura
felietony
profesja do Nieboraków
mięcho



Wojciech "GAsh" Oślizłok

magorya

kiedy sny stają się rzeczywistością

Wieża Snów #11

© 2003-2006 by Tomasz Kucza

e-mail: wiezasnow@gmail.com

strona: www.wiezasnow.prv.pl

Wstępniak

Tematem Jedenastki, czyli numeru Wieży Snów, który właśnie czytasz, są zaginione cywilizacje – zarówno dawno zapomniane, z których zostały tylko zarośnięte mchem ruiny, jak i ukryte w tajemnych dolinach, czekające na odkrycie przez nieświadomych podróżników, ciągle żywe relikty przeszłości. Obszerny artykuł otwierający numer stara się pokazać różne pomysły jak wprowadzić na sesji klimat kojarzący się zazwyczaj z facetem w kapeluszu biegającym z biczem. Kilku autorów prezentuje różne spojrzenia na wspólny temat, jak w poprzednim numerze w artykule o snach.

Jedenastka jest pierwszym numerem Wieży Snów, który poskładałem w całości w systemie Ubuntu Linux wykorzystując wyłącznie darmowe i otwarte programy: Scribusa, GIMPa i Inkscape'a. Po raz pierwszy nie musiałem specjalnie przełączać się do nieszczęsnego Windowsa. Mimo pewnych problemów poradziłem sobie – jak widać – i muszę przyznać, że jestem mile zaskoczony ogromem zmian jakie dokonały się w wymienionych programach, od kiedy zacząłem używać ich po raz pierwszy. Ale dość o linuksach i open source – nie o tym jest Wieża Snów.

W procesie tworzenia numerów nastąpiły pewne zmiany, dzięki którym zostałem nieco odciążony, co jest szczególnie ważne, gdyż mam coraz mniej czasu, a coraz więcej chciałbym dla Wieży Snów robić... Cóż, nie da się wszystkiego. Najważniejsze to nowy adres e-mail redakcji, który leży sobie spokojnie w stopce po prawej i czeka, aż coś na niego wyślesz. Dostęp do adresu ma cała redakcja, dlatego odpowiadać na maile będę nie tylko ja, może dzięki temu odpowiedzi będą dochodziły szybciej.

Jeszcze o zawartości numeru – jak szybko się przekonasz tym razem postawiliśmy na jakość, nie na ilość. Jeśli zmiany przypadną czytelnikom do gustu (czyli będzie pozytywne przyjęcie na forum – zagląda tam ktoś spoza redakcji? – i w komentarzach), będziemy dalej maszerować dzielnie w tym kierunku.

Tomasz Kucza

Witaj czytelniku, kimkolwiek jesteś.

W numerze spore zmiany spowodowane dyskusją na forum „Wieży Snów" na temat przyszłości magazynu. Zmienia się zawartość, a właściwie proporcje składników zawartych w finalnym wypieku naszej piekarni. Zmniejsza się ilość newsów, recenzji i opowiadań, rośnie dział stricte dotyczący grania. Ze względu na różne głosy (anonimowe, nikt nie miał odwagi się podpisać?) wieszczące, że „Wieża schodzi na psy" zmniejszamy ilość stron z zakresu 85-100, do około 60. Pozwoli to nam być bardziej selektywnymi, ostrymi i wybierać naj-naj-najlepsiejsze teksty, takie po przeczytaniu których mózg staje w pionie i wychodzi zamieszkać w Galerii Krakowskiej.

Zmniejszenie ilości stron jest też podyktowane względami czasowymi. Jako, że „Wieża..." dawniej kosztowała o złotych, od wstąpienia Polski do Unii – o euro, musimy podejmować pracę zarobkową w celu dofinansowania fundacji „Rachunki się same nie zapłacą". Ale generalnie i w ostatecznym rozrachunku jest dobrze i będzie już tylko lepiej.

Już to widzę... „Wieża Snów" w każdym kiosku w Polsce. Osiemdziesiąt stron za symboliczną piątkę, nakład kwartalny – milion egzemplarzy. Magnes przeprowadza się na Majorkę i stamtąd zarządza imperium „Wieży...". Ja mieszkam z DaMaGe w Edynburgu i planuję podbój krajów anglojęzycznych przygotowując angielskie wydanie „Tower of Dreams" w nakładzie kwartalnym trzy miliony egzemplarzy w UK, dwadzieścia milionów w USA, a Australia niech sobie sprowadza prenumeratę pocztową o podwójnie zawyżonej cenie. Buahahahaha! Co będziemy dziś robić Móżdżku? To samo, co każdej nocy, Pinky! Będziemy próbować przejąc władzę nad światem! Siostro, skończyły się zielone tabletki, te co odganiają macki spod łóżka! SIOSTRO!

A jeśli nie spodobają ci się, czytelniku, wprowadzone przez nas zmiany, możesz mieć za złe jedynie sobie nieuczestniczenie w dyskusji i/lub nieodwiedzanie forum. Pamiętaj, że twój głos się liczy. I, że to nie jest agitacja przedwyborcza.

Piotr „Century-Child" Nowakowski

Wojciech "G'Ash" Oślizlok

Wieża Snów

numer 11 jesień 2006

wiezasnow.prv.pl
forum: forumws.prv.pl
e-mail: wiezasnow@gmail.com
redaktor naczelny: Tomasz Kucza
zastępca redaktora naczelnego: Piotr A. Nowakowski
skład i projekt graficzny: Tomasz Kucza
logo: Wojciech „Gulash" Oślizlok
okładka: Marek „Farvus" Tarnawski

WSPÓŁPRACUJĄ
-=baca=-, Paweł „Cronos" Branecki, Marcin Cybulski, Jacek Jamroży, Marcin „Jachu" Jasiński, keano, Jarosław „beacon" Kopeć, Przemysław „Gerion" Kusiakiewicz, Nolron, Kacper „Hilsim" Pluta, Jarosław „Tadeopulous" Smolar, Paweł „gilbert" Świątek, Marek „Farvus" Tarnawski, Tomanek9, Sławomir „Zuhar" Wrzesień

ILUSTRACJE
Marcin Cybulski, Marcin „Kroghul" Górecki, Jakub „JakkaS" Kasper, Wojciech „Gulash" Oślizlok, Marek „Farvus" Tarnawski, Kinga „Hollow" Spiczko

ZAPRZYJAŹNIONE STRONY
Moorhold, Aleja Fantasy,GOBAS, Athel Loren, Autorskie Fora, Avatarae, DragonLady.pl, ErtClub, Exodus WFRP, Extreme Nights, Fantasy Forever, Fantazyn, Forum RPG, Galeria Hollow, Gerion Portal, Gildia Fantasy, Imperium Ashnod, Inkluz, Insimilion, Ogień i Lód, Karczma RPG, Kislev.prv.pl, Klan Mrocznego Miecza, Konpiracja, Królestwo Szarego Smoka, Krypta XIII, Kryształy Czasu, magorya.prv.pl, Middenheim, Mystery of the Ring, Nieboracy, Samaetry Town, Starcraft RPG, Strażnicy Starych Praw, Trihex, Unreal Fantasy, Wiedźmin, Zielona Wieża

© 2003-2006 Tomasz Kucza & Łowcy Kynitu

Autorem okładki jest Marek „Farvus" Tarnawski

Strona Wieży Snów – pamiętasz adres? to www.wiezasnow.prv.pl – zawiera wieści ze świata RPG, prezentuje także nagłówki wieści z kilku ciekawych miejsc na stronie głównej. Możesz łatwo dodać własne elementy, poprawić błędy, dodać baner lub wieść, ponieważ oparta jest o oprogramowanie MediaWiki, takie samo jak w Wikipedii z kilkoma rozszerzeniami. Jeśli chcesz pomóc w tworzeniu strony i znasz się na php, nie wahaj się, tylko napisz do redakcji - każda pomoc nam się przyda. Aktualnie system komentarzy wymaga gruntownej przeróbki!

www.wiezasnow.prv.pl

MEGAKONKURS RPG

Wieści

··· „Niebawem” wyjdzie trzeci tom cyklu husyckiego Andrzeja Sapkowskiego pod tytułem „Lux Perpetua”.

··· W listopadzie ukażą się „Imię bestii” Jacka Komudy oraz „Łowcy dusz” Jacka Piekary, zbiór opowiadań o Mordimerze Madderdinie.

··· Do 19 listopada trwa Mroczny Konkurs w Rebelu.

··· Na stronie fanowskiego serialu Star Trek Horizon pojawiło się nagranie fragmentu programu ZAP z TVP1 prezentujące powstający serial. Można zobaczyć fragmenty teaser-trailera oraz wypowiedź jednego z członków załogi Horizona i twórców serialu. Muzykę do serialu tworzy między innymi redaktor naczelny Wieży Snów.

··· W dziale download Wieży Snów znów można pobierać grę Zagadka Dzikiej Wyspy oraz materiały do Nieboraków.

··· Wraz z dniem pierwszego listopada wystartował megakonkurs na setting d20. Twórcy settingów zmagają się pisząc notki developerskie wzorowane na pamiętnikach Monastyru, a reszta głosuje śląc esemesy – zachęcamy do udziału, aby wesprzeć gry fabularne w Polsce i obejrzeć ciekawy setting drukiem. Do pierwszego etapu zakwalifikowało się dwadzieścia settingów, na stronie są już dostępne notki developerskie z pierwszego etapu.

··· Na forum autorskie.fora.pl można śledzić bloga Beacona dotyczącego powstającej gry SHOSA – czyli systemu o steampunkowych superbohaterach.

··· A jeśli już mowa o Steampunku, do na Gobasie pojawiła się obszerna informacja wraz z odpowiedziami na pytania z Power19 o powstającym systemie Daved w klimatach steampunkowych.

··· Reaktywowany został magazyn Fantazyn i tym razem dostępny jest w sklepach w całej Polsce. Numer siódmy powinien ukazać się niedługo.

··· W GOBASie, czyli bazie systemów autorskich pojawiła się kategoria Autorzy, która umożliwia na autoprezentację twórców gier.

··· Dla miłośników FATE ciekawą wiadomością będzie ukazanie się na GOBASie „Finezji i brawury” - próby dopasowania mechaniki do potrzeb gatunku Płaszcza i Szpady.

··· Na blogu Kaduceusza na Poltergeiście ukazało się kaduFATE, czyli konwentowa modyfikacja FATE.

··· W połowie listopada ma nareszcie ukazać się polska edycja d20 Modern. Następny będzie pewnie słynny Wolsung. Wśród ciekawych projektów związanych z mechaniką d20 Modern jest także Anomalia tworzona przez grupę Asylus – połączenie horroru z science-fiction w stylu m. in. Stargate, Piknika na skraju drogi, czy też gry komputerowej Half-Life.

··· Na boardgixie, blogu Huberta „Saise” Spala i Marcina „Ezechiela” Zaróda poświęconym grom planszowym pojawił się artykuł w postaci dyskusji poświęcony polskim serwisom o planszówkach.

··· Internetowe sklepy z erpegami w formie PDF (i drukiem na żądanie) RPGNow i DriveThruRPG połączyły się w nowy serwis OneBookShelf. Co z tego wyniknie? Zobaczymy.

Źródła: Poltergeist, Wrota Wyobraźni, Aleja Fantasy, Konspiracja, Wieża Snów, źródła własne

Temat przewodni

7 **ZAGINIONE CYWILIZACJE**
autorzy różni

Cywilizacje powstają i upadają, warstwy ziemi przykrywają skorupy dzbanów tworzonych przez rzemieślników kolejnych epok. Każda kultura pozostawia ślad na historii świata, wpływając na przyszłe pokolenia.

Przygody

15 **SUROGAT**
Tomasz Kucza

Gracze stają się świadkami morderstwa. Co więcej zamordowany upada prosto pod ich nogi, a wraz z nim narzędzie zbrodni – zakrzywiony nóż. Wszystko stało się tak nagle, że nie zauważyli nawet kto mógł być zabójcą.

20 **ZEMSTA I BESTIA**
Marcin Cybulski

Pod wieczór dał się słyszeć z zewnątrz turkot kół, tętent koni i trzaskanie z bata. Chwilę potem wrażliwy słuch wiedźmina wyłowił rozmowy stajennych. Nie ulegało wątpliwości, że do zajazdu zawitali kolejni goście.

Artykuły

31 **GLOBALNE ZAGROŻENIE**
keano

Z biegiem czasu jego obsesją stało się badanie działania rozmaitych toksyn i trucizn. Z niezdrową fascynacją przyglądał się jak eksperymentalne substancje osłabiają i uśmiercają organizmy laboratoryjnych szczurów.

47 **KATRINA**
Tomasz Kucza

Siedziała na ławce w parku. Ludzie przechodzili obok nie zwracając uwagi na samotną kobietę. Z pobliskiego baru dobiegała cicha muzyka stłumiona gwarem rozmów. Pociągła, opalona twarz pozostawała nieruchoma.

Literatura

51 **HLAUMENI**
Tomanek9

Problem w tym, że nie są to typowe ofiary działań wojennych, lecz ich nowa całkiem kategoria wynikająca z rodzaju użytej broni. I w tym, jak na razie cały problem, że w arsenałach sił czarmackich brak skutecznego środka obrony oprócz... mnie (...).

www.wieżasnow.prv.pl

Wieża Snów #11

3 **Wstępniak**

4 **Spis treści**

6 **Wieści**

Temat numeru

7 **Zaginione cywilizacje**
Tomasz Kucza, keanu, Jacek Jamroży, Altar, Piotr „Century-Child" Nowakowski
Artykuł o cywilizacjach zaginionych, zapomnianych i porzuconych w grach fabularnych.

Przygody

15 **Surogat**
Tomasz Kucza
przygoda z zaginioną cywilizacją w tle

20 **Zemsta i bestia**
Marcin Cybulski
scenariusz do Wiedźmina: Gry Wyobraźni

Artykuły

31 **Globalne zagrożenie**
keano

32 **Niezwykłe zjawiska w Złego świecie**
Paweł Branecki

38 **Schronienie**
Tomasz Kucza
lokacja do dowolnego systemu fantasy

42 **Historia Imperium**
Szymon „Alkioneus" Chojnacki
historia Imperium w alternatywnej wizji Warhammera powstającego dodatku Warhammer: Zmierzch

45 **Cybertronik**
Jarosław „Tadeopulous" Smolar
kolejna korporacja z Kronik Mutantów

47 **Katrina**
Tomasz Kucza
postać do Neuroshimy

49 **Czarujemy nietypowo**
Piotr „Century-Child" Nowakowski

Literatura

51 **Hlaumeni**
Tomanek9
opowiadanie

Prezentacje

59 **Sengoku Jidai**
Jarosław Pyrka
autorski bitewniak w klimatach japońskich

60 **Noc żywych Patałachów**
Tomasz Kucza
powstający setting d20 parodiujący horrory

61 **Erda: Świat Wielkiego Drzewa**
Black Sun Studios
powstający setting d20

Recenzje

62 **Midnight**
setting d20

63 **Marchia Cienia**
powieść fantasy

63 **Nuages du Monde**
muzyka

Publicystyka

64 **Piórem w płot: Apokalipsa XXI wieku**
Nolron

65 **Rzyg, rzyg, rzyg**
-=baca=-

67 **Rok świra**
-=baca=-

68 **W kupie raźniej!**
Jarosław „beacon" Kopeć

Stałe działy

69 **Skrzywiona Wieża**
Tomasz Kucza: profesja Strażak Pożarny do Nieboraków

70 **Krypta**
Jacek Jamroży
Droga przeznaczenia
Zabytkowa broń
Czarna skrzynka
Zegarek
Tomasz Kucza
Lampa
Jakub „JakkaS" Kasper
Lu

72 **Ostatnia strona**

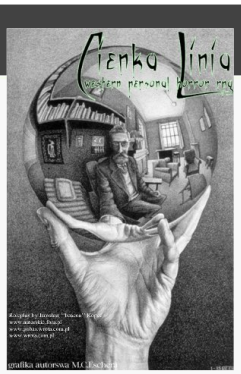
www.wiezasnow.prv.pl

Crystalicum RPG

Gra fabularna Crystalicum nareszcie ujrzy światło dzienne. Na początku listopada tego roku podręcznik ukaże się nakładem wydawnictwa Imperium. Na pewno dostaniemy coś nietypowego wśród polskich erpegów – żeglowanie latającymi statkami, nadmetal, Lodowe Elfy, Kryształowi Rycerze, człekokształtne koty, dżungla Księżyca – na pewno będzie oryginalnie. Na pewno też grą zainteresują się miłośnicy mangi i anime, cała bowiem grafika w podręczniku jest utrzymana w klimatach mangowych.

Z serii Crystalicum ukazała się dotychczas karcianka i dodatki do niej, fabularyzowany opis Znanego Wszechświata, a także płyta z muzyką.

Cienka Linia



Cienka Linia to gra fabularna w klimatach określonych przez autora jako personal horror western. Akcja toczy się na Dzikim Zachodzie, gracze wcielają się w mieszkańców Ameryki Północnej, którzy podpisali pakt z diabłem. Teraz są jego sługami, ale czasami mogą też samemu decydować o swym losie. To jednak kończy się poważnymi konsekwencjami. Na ich ciałach pojawiają się kolejne litery cyrografu. Kiedy ten zostanie ukończony, bohater traci świadomość i staje się opętanym (opis za gobas.prv.pl). Mechanika z założenia jest prosta, opiera się o karty do gry, autorem jest znany wśród twórców systemów autorskich Beacon.

Podręcznik jest dostępny w formie PDF, gra powstała w dwa dni.

Portal zapowiada

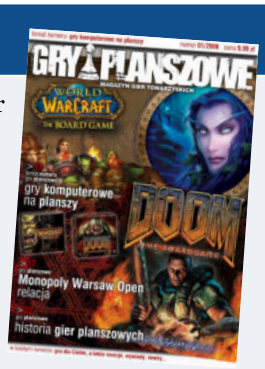
Wydawnictwo Portal po wydaniu Nordii (dodatku do Monastyru) zmieniło zapowiedzi na swojej stronie. Aktualnie do wydania szykują się:

··· Machina II: Przeładowanie (planszówka, druga edycja, listopad)
··· Unexploded Cows (polska, rozszerzona edycja szalonej karcianki o wściekłych krowach... detonowanych na polach minowych, luty 2007)

Reszta niestety (w tym część przesunięta) ma enigmatyczną datę wydania „2007”.

··· MG^2 (dodatek dla Mistrzów Gry do Neuroshimy)
··· Czerwone Oko: Antologia Opowiadań NS (zbiór opowiadań do Neuroshimy)
··· Dwanaście krzyży: Antologia Opowiadań Monastyrowych
··· Podręcznik Gracza (do Monastyru)
··· Sojusznicy (do Monastyru)
··· Mutanci (do Neuroshimy)
··· Bestiariusz: Mutanci (do Neuroshimy)
··· Sojusznicy (do Monastyru)

Gry Planszowe #1



Ukazał się pierwszy numer magazynu „Gry Planszowe”.

Tematem numeru są gry planszowe na komputerze, w środku znaleźć można liczne recenzje, relację z Monopoly Warsaw Open, wywiad, historię planszówek, a nawet pełną grę „Polowanie na Trolla”. Redaktorem naczelnym pisma jest Michał „Puszon” Stachyra.

Nowe w Starcrafcie

Na stronie Starcraft RPG ukazały się nowe materiały z powstającego podręcznika. Zilustrowane i poskładane rozdziały obejmują opis sprzętu Terran, Świat Zergów, sprzęt protosski, przygodę Cyberdyne Systems. Aktualnie system jest już w takim stadium rozwoju, że pobierając dostępne na stronie materiały dostajemy wszystko co potrzebne do rozpoczęcia gry w świecie znanej gry komputerowej. Oficjalna strona systemu to www.stacraft.eu, twórcą jest Mateusz „Craven” Wielgosz, ale w procesie powstawania podręcznika bierze udział sporo współpracowników.

Hail to the king, baby!

Gra fabularna utrzymana w klimacie Duke Nukem Forover i innych wyżynanek FPP? Takie właśnie jest Hail to the king, baby!, niewielka gierka RPG autorstwa Macieja Rogatko dostępna na Gobasie. Gracze wcielają się oczywiście w mięśniaków z wielkim ego i jeszcze większą giwerą, a za przeciwników mają wszelakie monstra, demony, potwory, czy inne alieny. Jak pisze autor, w grze „nie zabraknie (...) brawurowych akcji, spluw o ogromnej mocy, pogodnych komentarzy i gorących panienek.”

Piszesz teksty do gier fabularnych? Tworzysz ilustracje? Nie twórz do szuflady – przyślij do Wieży Snów. Adres **wiezasnow@gmail.com** czeka na Twoje artykuły i rysunki. Szczególnie preferujemy teksty do systemów autorskich, przygody i artykuły nieosadzone w konkretnym systemie oraz porady dla Mistrzów Gry do Kroniki i mięcho do Krypty.

www.wiezasnow.prv.pl

grafiki źródłowe: www.reisenett.no, www.dynastyantique.com

Zaginione cywilizacje

otwarty artykuł o zaginionych cywilizacjach w grach fabularnych

Autorzy:

Tomasz Kucza

keanu

Jacek Jamroży

Altar

Piotr „Century-Child" Nowakowski

artykuł | dowolny system

Wprowadzenie

Tomasz Kucza

Cywilizacje powstają i upadają, warstwy ziemi przykrywają skorupy dzbanów tworzonych przez rzemieślników kolejnych epok. Każda kultura pozostawia ślad na historii świata, wpływając na przyszłe pokolenia. Tymczasem w grach fabularnych motyw dawnych cywilizacji jest często traktowany obcesowo. Owszem, gracze przeczesują starożytne ruiny, by odkryć tak zwane „artefakty", ale często brak dobrze zarysowanej historii i kultury ludzi, którzy stworzyli budowle – teraz ledwie miejsca poszukiwań skarbów – powoduje, że kolejne opustoszałe miasta traktowane są jak questy nastawione na zbieranie łatwo przeliczalnych na złoto anonimowych skarbów.

Artykuł powstał w celu uzmysłowienia grającym w RPG jak wielka siła tkwi w zaginionych cywilizacjach i pokazanie gdzie i jak można wykorzystać pozostałości starożytnych na sesji.

Zainstaluj sobie zaginioną cywilizację

keano

Motywy związane z zaginionymi cywilizacjami mogą stać się wielce użyteczną pomocą dla warsztatu każdego Mistrza Gry. Niektóre systemy RPG (na myśl przychodzą mi tutaj chociażby „Gasnące Słońca", „Zew Cthulhu" i „7th Sea") kładą duży nacisk na obecność artefaktów i innych pozostałości po zaginionej cywilizacji w świecie gry. Uważam jednak, że można z powodzeniem „instalować" takie obiekty w systemach, w których na pierwszy rzut oka nie ma dla nich miejsca. Wystarczy, że Mistrz Gry odmaluje w swojej wyobraźni zarysy jakiejś kultury, która będzie wyraźnie egzotyczna w porównaniu ze znanymi realiami danego uniwersum. Kolejnym krokiem jest logiczne umieszczenie tejże cywilizacji w ramach czasowych danego systemu RPG. Idąc dalej, należy wymyślić przyczynę upadku tejże kultury, a także zadecydować jakie są po niej pozostałości. Pamiętajmy, że nie muszą to być tylko ruiny i skarby – wszak nasi „przedwieczni" mogli nam zostawić istną puszkę Pandory! Kiedy Mistrz Gry „zainstaluje" już taką cywilizację w realiach świata gry, pozostaje mu tylko delikatnymi wskazówkami (opowieści, legendy, manuskrypty) naprowadzać graczy na trop artefaktów i ruin dawnej kultury. Stąd już krótka droga do spektakularnych przygód w rodzaju „Indiany Jonesa", które niewątpliwie przypadną do gustu naszym graczom, wcielającym się w role archeologów-awanturników. Na zakończenie jeszcze raz podkreślam – to nie świat gry decyduje o istnieniu zaginionej cywilizacji, ale kreatywność Mistrza Gry! Ja, na ten przykład, bez problemu wyobrażam sobie Atlantydę, czy też Złote Miasto Azteków w grze Deadlands...

Klimat starożytności

Tomasz Kucza

Cienie mrocznych bogów nawiedzające omszałe budowle pośrodku starodawnych bagien, wielcy bohaterowie spoczywający w zdobionych grobowcach, niezrozumiałe hieroglify, które odsłaniają tajemnice trudne do zrozumienia dla współczesnych... Zaginione cywilizacje mogą być zupełnie różne od dzisiejszych albo stanowić dowód powtarzalności dziejów. Dzisiejsze zamki przysypane ziemią mogą być zarówno

pozostałością wielkiego imperium zła jak i starożytną twierdzą stanowiącą ostoję „tych dobrych".

Do dzisiejszych czasów zachowały się wyłącznie najtrwalsze lub uchronione magią albo przypadkiem miejsca i przedmioty, dlatego Mistrz Gry nie musi przygotowywać wielostronicowego planu, wystarczy drobny element, który później – w dalszym ciągu kampanii przypadkiem wpasuje się w inny. Przykładowo gracze znajdą w ruinach amulet, który otworzy wrota do starożytnej świątyni w podobnych ruinach w zupełnie innym miejscu. Nie musimy dopracowywać wszystkich szczegółów, określać liczebności armii, które starły się zanim nastąpił ostateczny upadek. Ważne jednak, aby pozostałości jednej cywilizacji były czymś powiązane – aby gracze od razu widzieli, że świat gry posiada bogatą historię – mogą to być posągi delfinów w ruinach wskazujące na lud żyjący w zgodzie z morzem. Możliwe, że dzisiejsze pustkowia były ongiś dnem oceanu zamieszkanym przez podwodne istoty jakże różne od ludzi...

Chcąc wprowadzić nastrój grozy, możemy przywołać do życia długo uśpione siły, które przyczyniły się do zmierzchu ongiś potężnego królestwa. Najlepszym przykładem będzie „Zew Cthulhu" z Wielkimi Przedwiecznymi. Inspiracji może dostarczyć lektura fantasy – dziwne cywilizacje można znaleźć w powieściach Andre Norton, żabowate stwory, ludzi o dziwnych zwyczajach... Na podstawie takich pomysłów już prosto stworzymy dowolną cywilizację, której pozostałości dostarczą graczom wielu przygód.

Warto wprowadzić element centralny, wokół którego rozsnujemy naszą wizję cywilizacji – może to być skłonność do używania niebieskich barwników, wrodzona brutalność, system trójkowy, prostokątne symbole, specyficzne narkotyki, czy też magia zaklęta w artefaktach przepełniona wolą dawno nie żyjących osób.

Wyobraźmy sobie, że gracze w ruinach znajdują magiczną księgę. Drużynowy czarownik spędza długie godziny próbując rozszyfrować pisane odręcznie znaki w zapomnianym języku, z czasem zaczyna rozumieć pojedyncze słowa, cieszy się, że jest bliski odkrycia nowych czarów lub znalezienia potrzebnych w kampanii wskazówek. Tymczasem wokół graczy zaczynają dziać się dziwne rzeczy. Najpierw trudne do zauważenia drobnostki – ktoś przywiązuje konie przed gospodą skomplikowanym węzłem, wokół obozowiska pojawiają się głęboko odciśnięte ślady bosych stóp jakby ktoś całą noc siedząc w jednakowej pozycji obserwował śpiących. Z czasem prawda wyjdzie na jaw – czarownik wykazuje coraz więcej cech autora księgi, może nawet potrafi posługiwać się magią, której nikt już nie zna i której nikt nie potrafi powstrzymać. Czy będzie to brutalne łamanie kości ruchem ręki, wysuszanie ciał, wywoływanie choroby umysłowej, czy też proste leczenie dotykiem, będzie w dużej mierze zależeć od cywilizacji, którą wyobraził sobie Mistrz Gry.

Czytaliście „Czarną Kompanię"? Był tam specyficzny motyw, który utkwił mi w głowie. Bogowie byli nieśmiertelni. Ale tak naprawdę – nie do zabicia. Dlatego stosowano prostą metodę, by się nieszczęśników pozbyć – zakopywano żywcem, pętano łańcuchami i magią. Łatwo wyobrazić sobie konsekwencje, gdyby gracze przebudzili takiego po wielu wiekach szperając w ruinach miasta, na które zagładę sprowadził.

Ale nie tylko zło i cierpienie przychodzi z przeszłości. W światach postapokaliptycznych i „mrocznych" przeszłość może być jedynym miejscem, gdzie jeszcze można upatrywać się nadziei. Wśród gruzów można znaleźć przydatne urządzenia, przedmioty, medykamenty albo czary, który dzisiaj już nikt nie tworzy. A co najważniejsze – wskazówki jak pokonać zło, Molocha, czy cokolwiek zalęgło się współcześnie, niekoniecznie po raz pierwszy i czyni zakusy, by opanować cały świat.

O magicznej naturze ruin

keano

Ruiny to kruche pozostałości po potędze dawnych cywilizacji. Ruiny to miejsca niezwykłe, gdzie różnica między przeszłością, a teraźniejszością delikatnie się zaciera. Ruiny to wreszcie siedziby duchów, ale i inspiracja dla żywych. Mimo, że sposobów na ich opisanie jest wiele, to łączy je wszystkie jeden istotny szczegół – ta dostojna i ledwie wyczuwalna aura magiczna, która podkreśla ich niezwykłość. My, jako Mistrzowie Gry, powinniśmy przywiązywać wielką uwagę do opisów takich właśnie miejsc. Często się bowiem zdarza, że ruiny to jedynie skupisko omszałych głazów, zniszczonej przez czas architektury czy potrzaskanych monumentów. Kiedy kładziemy nacisk jedynie na przymiotniki takie jak: „stary", „opuszczony", czy „zaniedbany", szybko może się okazać, że wszystkie opisywane przez nas ruiny zlewają się w jeden, oklepany obrazek. Jeśli jednak zależy nam na tym, by każde pojedyncze spotkanie z pozostałościami dawnych cywilizacji zapadło w pamięć naszych graczy, powinniśmy odwołać się do magicznej natury ruin. Każde z takich miejsc ma bowiem szanse na trwałe wpisanie się do mapy ulubionych miejsc naszych bohaterów. Przyłóżmy się zatem sumiennie do stworzenia subtelnej, acz niepowtarzalnej atmosfery każdego z takich miejsc. Niechaj da się tam poczuć gęsty i ciężki nastrój, typowy dla siedliska prehistorycznego zła. Może to też być atmosfera absolutnego spokoju, gdzie od niezwykłej ciszy niemal bolą uszy. A może bohaterom udzieli się poważny i patetyczny nastrój, kiedy przechadzać się będą między pomnikami wielkich herosów? A może zatriumfuje radość i przyjemna lekkość bytu, kiedy postacie graczy wkroczą na zalaną słońcem polankę i skierują swe kroki do starej kaplicy poświęconej dobremu bóstwu? To już chyba kwestia gustu – najważniejsze jednak, by prowadząc grę pamiętać o podkreślaniu niezwykłej natury takich miejsc. Każda z ruin powinna zawierać jakiś dystynktywny element. Może to być kolor – na przykład biały jak kości kurhan ledwie widoczny pośród falujących wrzosów, a wszystko to zalane czerwienią zachodzącego słońca. Można użyć też dźwięku – ruiny na polanie, która rozbrzmiewa burzą ptasich odgłosów i hukiem pobliskiego wodospadu. Nie będzie też problemu z oddziaływaniem na powonienie – stara świątynia, wokół której unosi się wykręcający nos smród gnijącego mięsa, pomieszany z zapachem ziół i grzybów.

Na koniec jeszcze jedna rada dla Mistrzów Gry. Planując opis jakichkolwiek ruin, czy innych pozostałości dawnych cywilizacji, dobrze jest zainspirować się jakimś realnym obrazem. Poszukajcie zatem w filmach, albumach, czy internecie zdjęć i na ich podstawie skonstruujcie przekonywujące opisy, lekko je modyfikując do potrzeb świata gry. Postarajcie się wyobrazić sobie jaka atmosfera panuje w tych miejscach, a potem tą właśnie atmosferę oddajcie swoim graczom. To naprawdę nie kosztuje wiele, żeby przenieść do uniwersum gry takie, na przykład, Machu Picchu, pozostałości zamku Montearagon czy ruiny Greyfriars.

Upadek

Tomasz Kucza

Jeźdźcy apokalipsy. Pamiętacie ich? Wojna, głód, zaraza... Zaginione cywilizacje mają to do siebie, że upadły pod wpływem jednej z tych rzeczy. Wbrew pozorom to nie wojna jest najczęstsza. Choroby mogą znacznie skuteczniej zdziesiątkować ludność, sprowadzając wielkie imperium do kilku wiosek w przeciągu miesięcy. Głód spowodowany zmianami klimatu i związanymi z tym klęskami nieurodzaju będzie działał wolniej, ale równie zabójczo. Rzadko jednak zagłada jest całkowita, chyba że po wygranej wojnie doszło do masowego ludobójstwa, i mimo upad-

www.wieza snow.prv.pl

ku cywilizacji potomkowie ongiś potężnych władców kiedyś dadzą początek nowej cywilizacji albo zginą w niepamięci w kolejnych klęskach.

Do upadku może przyczynić się także nagłe skończenie się stanowiących podwaliny cywilizacji bogactw – czy to złota, czy węgla albo ropy naftowej. Kurczące się zapasy staną się przyczyną kolejnych wojen, ustanie handel, a władcy nagle nie potrafiący zapewnić dobrobytu zginą z rąk rozwścieczonego tłumu.

Od przyczyny upadku zależy dzisiejszy stan w jakim zachowają się budowle oraz ciała. Czasem można nawet po wielu wiekach bez większej wiedzy archeologicznej zrozumieć co stało się w danym miejscu... Stosy szkieletów znaczą masowe groby, spopielone kości mogą znaczyć ostatnie próby powstrzymania zarazy, skamieniałe zwłoki efekt nieudanego zaklęcia, które spetryfikowało wszystkich mieszkańców, a może nawet budynki, ziemię, rośliny i zwierzęta.

Co więcej wiedza o sposobie upadku cywilizacji może pomóc graczom uniknąć wielkiego błędu – przebudzenia pradawnego zła. Przykładowo spowite pajęczynami – klasyczne wydawałoby się – ruiny mogą okazać się źródłem zniszczenia rozprzestrzeniającego się wzdłuż późniejszej trasy podróży graczy. Szare pajęczyny i rozsypujące się w proch przedmioty, a w końcu także zwierzęta i ludzie będą znaczyły każde miejsce odwiedzone przez graczy. Pamiętacie owo opowiadanie Lovecrafta, gdzie meteoryt w studni zmienia dolinę w żyzny raj, który jednak z czasem rozpada się w pył? Spróbujcie wprowadzić coś takiego na sesji, ale pył będzie przyczyną upadku cywilizacji, którą gracze przypadkowo na nowo sprowadzili na świat.

Warto motyw upadku dopasować do scenariusza, kampanii oraz świata w którym się prowadzi. Gracze pracujący dla cholernie bogatego arystokraty mogą trafić do miasta, które zostało zniszczone z powodu pychy i bogactwa władcy, który chcąc uczynić się jeszcze bogatszym zamienił źródła wody w źródła płynnego złota i tym samym zabił wszystkich mieszkańców. Co więcej płynne złoto okazało się... rtęcią i do dziś zatruwa ruiny. Objawy zatrucia rtęcią to między innymi halucynacje, poczerniałe usta, prowadzi do uszkodzenia układu nerwowego.

Cywilizacja która po okresie renesansu przeszła w stan dekadencji i „zgniła od środka" rozdarta wojnami domowymi, niszczona od środka przez silne kasty kapłanów, wodzów, czy też arystokrację, może zakończyć istnienie w gwałtownym exodusie albo masowej rzezi dokonanej przez niewolników na panach.

Osada na końcu świata

keano, Jacek Jamroży

Wyobraź sobie niewielką wioskę usytuowaną w zapomnianej przez czas i ludzi dolinie, do której dostępu bronią okoliczne góry, rwące potoki i nieprzebrane bagniska. Kilkudziesięciu mieszkańców tejże osady żyje tutaj według starych prawideł i zwyczajów, tworząc bardzo hermetyczną i specyficzną kulturę. Poziom rozwoju technicznego tych ludzi jest bardzo niski, ale za to ich sztuka swoją oryginalnością mogłaby zachwycić najwybitniejszych artystów. Sielankowa monotonia i wolność związana z brakiem jakichkolwiek wpływów cywilizacyjnych wydaje się odpowiadać radosnym mieszkańcom osady. Aż tu nagle, pewnego dnia, cały ustalony porządek wali się w gruzy. Jeden z myśliwych odnajduje na obrzeżach wioski kilku skrajnie wyczerpanych ludzi. Przybysze wzbudzają w osadzie sensację, a rada starszych po burzliwych dyskusjach decyduje się udzielić schronienia tym dziwnie ubranym i wyposażonym ludziom. Kolejne kilka tygodni to zarówno dla miejscowych, jak i nowo przybyłych, okres wzajemnego poznawania się – prawdziwe zderzenie kulturowe. Zaintrygowani mieszkańcy osady przyglądają się działaniu broni palnej, a towarzyszy temu mieszanka przerażenia i fascynacji. Przybysze z kolei nie mogą wyjść z podziwu dla urokliwej sztuki, którą w osadzie można napotkać na każdym kroku. Kilku „obcych" zachwyca się również naturalnym pięknem okolicy i niezwykłym, magicznym wręcz, spokojem panującym w całej dolinie. Obie grupy szybko nawiązują nić porozumienia, budują wzajemną przyjaźń i szacunek oparty na respekcie wobec odmienności kulturowej. I żyli długo i szczęśliwie, chciałoby się powiedzieć...

A teraz przenieśmy powyższy obrazek na grunt RPG. Można dopasować go do chyba każdego systemu, jeśli nie dokładnie, to z małymi modyfikacjami. Twoim zadaniem, Mistrzu Gry, będzie doprowadzenie do sytuacji, w której drużyna bohaterów znajdzie się w jakichś dzikich ostępach, w jakiejś zapuszczonej okolicy. Tak czy inaczej, nasi bohaterowie trafią do zapomnianej osady resztką sił i nie będą mogli odmówić gościny w tym miejscu. Kolejnym zadaniem dla Ciebie będzie doprowadzenie do sytuacji, w której obie strony szybko nabiorą do siebie wzajemnej sympatii, a postacie graczy zaczną się czuć w osadzie jak we własnym domu. Wtedy przyjdzie czas na pogranie na uczuciach graczy. Z bardzo podstawowych tricków nasuwa się tutaj miłość między członkiem drużyny, a mieszkańcem/mieszkanką wioski. I owszem, zakochani mogą żyć ze sobą do końca swych dni, ale tylko i wyłącznie na terenie zaginionej doliny, bo tak każe archaiczne prawo osady. Czy w imię miłości postać gracza zrezygnuje z powrotu do wygodnej i kuszącej cywilizacji? Drugi wariant to wyniesienie bohaterów do rangi półbogów, dla których mieszkańcy osady gotowi są zrobić wszystko. Jedyny szkopuł to po raz kolejny egzotyczne prawidła osady, które mówią, że posłańcy bogów przyjdą, aby w walce wręcz pokonać olbrzymiego trolla, który grasuje po okolicznych wzgórzach. Jeśli tak, to pozostaje mieć nadzieję, że nasi bohaterowie to tęgie chłopiska. Jest też trzecia możliwość – postacie graczy wpadają na pomysł, że dzieła sztuki mieszkańców osady świetnie by się sprzedały. Czy nasi bohaterowie, omamieni blaskiem złota, które mogliby zarobić na handlu sztuką, zdecydują się pokazać światu dzieła z osady? Jeśli tak, to zmuś ich, by patrzyli jak cywilizacja zaciska swoje chciwe łapska na osadzie i jak kultura mieszkańców tejże osady chwieje się i upada pod naporem tej brutalnej, obcej siły. Aż w końcu ludzie z wioski, którzy niegdyś uratowali życie naszej drużynie, zatracą swe wartości i wymrą, nie mogąc odnaleźć się w nowej rzeczywistości.

Trzecią opcję zawsze można odwrócić, zwłaszcza gdy komuś zależy na tym, by gracze koniecznie byli „tymi dobrymi". Drużyna może być wszak ledwie częścią większej grupy podróżników, która dostała się do osady, ale członkowie drużyny integrują się z miejscowymi szybciej niż ich towarzysze. Czy w tej sytuacji, gdy pozostali postanowią powrócić do cywilizacji, gracze spróbują ich zatrzymać, żeby nie narażać swego zaginionego raju na późniejszy najazd intruzów? Działania takie są nawet bardziej prawdopodobne, gdy spełniony zostanie też pierwszy i/lub drugi wariant wymieniony w tym tekście. Jeśli zaś niezależni uczestnicy wyprawy odejdą spokojnie, można zastosować wspomnianą już ingerencję świata zewnętrznego. Czy wtedy członkowie drużyny zajmą w konflikcie zdecydowaną postawę, broniąc miejscowych nawet za cenę swego życia?

Dla wątku „Osady na krańcu świata" można znaleźć jeszcze całe mnóstwo innych RPG-owych zastosowań. Pozostawiam to już jednak Tobie, Mistrzu Gry i życzę wiarygodnego przedstawiania zderzenia cywilizacyjnego na płaszczyźnie gier fabularnych.

Na sesji

Tomasz Kucza

Kultura zaginionych cywilizacji odciska ślad w piaskach czasu, dlatego szperając po ruinach gracze natkną się

www.wieza-snow.prv.pl

www.wiezasnow.prv.pl

Tomasz Kucza

Przepis na cywilizację

1. Wymyśl coś wyróżniającego daną cywilizację, sposób zachowania, element kultury, ubioru, uzbrojenia, wyglądu lub architektury. Możesz spróbować wymyślić dwie, trzy takie rzeczy posiłkując się wylosowanymi słowami kluczami, pierwszymi jakie przyjdą ci na myśl. Przykładowo: nóż, dłoń, kot. Wstępny pomysł: cywilizacja, która żyła w symbiozie z kotami, stawiała im posągi, czciła je, specjalnymi nożami składała jednak ofiary z kotów, a symbolem na najwyższej świątyni w każdym mieście była kamienna dłoń.
2. Mówimy o zaginionej cywilizacji, najczęściej zapomnianej, na pewno dawno minionej, dlatego musimy wymyślić powód i sposób upadku. Kilka luźnych pomysłów: klęska żywiołowa (wielki pożar, huragan, trzęsienie ziemi, wulkan, zmiana klimatu), może wojna (domowa lub z najeźdźcami), zaraza, kończące się dobra naturalne (susza, kończące się złoto w górach), religia (rytualne mordy, może samobójstwo lub szalone bóstwo niszczące wszystko na swojej drodze), rewolucja (buntujący się niewolnicy, chłopi, biedacy), magia lub potwory (nieudane zaklęcie, przyzwane demony, potwory przebudzone w podziemiach).
3. Duże pozostałości: czyli budowle, miasta, piramidy, grobowce, słupy albo podziemne lochy, jamy w ziemi przysypane dawno piaskiem, kamienne ołtarze, zegary...
4. Artefakty: drobne przedmioty, zastanów się z czego wyrabiane (glina, różne metale, szkło, obsydian jeśli w pobliżu wulkanów), ile warte, czy magiczne, czy nie,
5. Sposób myślenia: czy lubili ukrywać wszystko, czy też zostawiać na wierzchu, czy kochali skomplikowane mechanizmy, czy proste zapadnie, czy cenili siłę, czy umysł, honor, czy skłonności do okrucieństwa.

Wszystko co wymyśliłeś będzie podstawą do opisywania pozostałości cywilizacji podczas sesji, planowania pułapek i zagadek, a także rozwiązań. Jeśli brakuje ci pomysłów, sięgnij po gotowe wzory z historii naszego świata lub dowolnego innego, którego opis masz pod ręką. Możesz też zaczerpnąć inspirację z książek, polecam tutaj twórczość Andre Norton, która skupiała się na kreowaniu realistycznych, a jednocześnie ciekawych kultur.

na pierwotne odpowiedniki dzisiejszych motywów z różnych dziedzin sztuki, podobne pisma, bronie, czy też postacie bogów. Czasem jednak minione imperium mogło zaginąć zupełnie w mrokach dziejów i będzie się wydawać egzotyczne, nieziemskie i zupełnie niezrozumiałe.

Najczęściej do dzisiejszych czasów przetrwają miejsca pochówków, składania ofiar, świątynie, budowle władców, wszechobecne wyroby rzemieślnicze, a może także magiczne i magicznie utrwalone. Nie zawsze muszą mieć łatwo rozpoznawalną postać. Architektura mogła rozwinąć się w sposób dzisiaj niespotykany, chociażby z pomocą magii, zorganizowanej pracy niewolników lub lokalnego budulca albo umiejętności. Przykładowo istnieje teoria, że budując piramidy kamienie wciągano na górę specjalnym układem lin, bardzo prostym, ale znacznie ułatwiającym wznoszenie takich grobowców.

Niekoniecznie musieli ludzie lub nieludzie tamtych czasów wyznawać identycznych bogów jakich wyznaje się w danym świecie dzisiaj. Może służyli jednemu z bóstw pod innym imieniem, byli ateistami lub utopijną społecznością wierzącą w reinkarnacje albo czczących duchy wyobrażone przez zanurzonych w narkotycznych oparach szamanów. W światach wypełnionych magią narkotyczne zjawy i reinkarnacja mogą okazać się prawdą i ponownie ożyć pod wpływem działań graczy.

Ważnym z elementów, które mają duże szanse przetrwać są posągi – mogą przedstawiać mieszkańców, bogów albo królów, posiadać magiczną moc, a może nawet ożyją przepełnione esencją duchów zmarłych. Wyroby gliniane będą pokruszone, ale mogą kryć różnorakie skarby, zaś drewniane skrzynie i meble nie mają szans przetrwać długich wieków. Często z gigantycznych budowli i figur tylko górne części wystają ponad ziemię, która z upływem lat przysypała całe metropolie. Zastanawiając się jakie wytwory i przejawy kultury mogły przetrwać do dzisiaj warto się rozejrzeć – co z tego co nas otacza będzie tutaj za tysiąc albo kilka tysięcy lat. Może przetrwają rysunki na murach, może stalowe bramy i mury domów, monety i ozdoby, szkło, metale i plastik. Rozsypią się w proch papiery i tkaniny.

Nie wolno też zapominać w jakim celu wprowadzamy zaginione cywilizacje do gry – aby dostarczyć graczom rozrywki, czy to poprzez kreowanie odpowiedniego klimatu na sesji, czy też dostarczanie wyzwań, zagadek i przeciwników. Przeciwnicy mogą okazać się ożywieńcami jak w „Mumii" przedstawicieli nieznanych w dzisiejszych czasach ras, potworami, które ukryły się głęboko w lochach. Z jaj złożonych w kamiennych grobowcach przez pradawne istoty, pod wpływem światła mogą wykluć się potwory, których nadaremno szukać w bestiariuszu.

Stare grobowce mogą być chronione skomplikowanymi mechanizmami lub wymagać rozwiązania określonych zagadek lub wykonania zadań, wymyślonych przez twórców miejsca. Drzwi otwierane ukrytą dźwignią będą na porządku dziennym, ale także lustra, którymi trzeba skupić światło na soczewce, zapadnie z pułapkami, przesuwane kamienie o różnych kształtach, które trzeba umieścić w specjalnie oznaczonym miejscu, studnie bez dna, ukryte pod miastem starożytne podziemia, do których przejście znajduje się pod wodą...

Każdy chętny na przeszukiwanie starożytnych ruin powinien wyposażyć się w liny, łopaty i pochodnie lub latarki. Tak wyposażonego gracza czeka wiele przygód. Zegary o przesuwanych tarczach, które należy ułożyć tak, aby wskazywały odpowiednią – poznaną z rozszyfrowanych ksiąg godzinę – będą w stanie otworzyć tajne przejścia. Czasem trzeba będzie wpasować w otwory w ścianach odpowiednie amulety znalezione w pobliskiej wiosce, innym razem po omacku w zapadniętej jaskini odszukać dźwignię dostęp do tajnej komnaty. A w najgłębiej odkrytych zakamarkach ruin można się natknąć na ciągle działające źródła energii albo magii, wypływające z ust posągów strumienie lawy, które trzeba jakoś pokonać, a może przekierować w inne miejsce skomplikowanym systemem dźwigni?

Czasem rozwiązując jedną zagadkę będziemy musieli eksplorować ruiny w wielu zakątkach świata. Nie zawsze

miejscowi będą chętni nas dopuścić do wykopalisk lub miejsc uważanych za święte, innym razem ostrzegą przypominając starą przepowiednię o śmierci grożącej każdemu kto stanie oko w oko z pradawnym bogiem. Okaże się tymczasem, że w zarośniętej mchem świątyni posąg dawnego półzwierzęcego króla skupia soczewką światło tak silnie, że przepala skórę w kilka sekund. Niepozorna statuetka może po rozbiciu odkryć amulet lub magiczny kamień, który pozwoli odkryć wcześniej skryty za iluzją ścienny fresk, stanowiący wskazówkę pozwalającą dotrzeć głębiej do wnętrza ruin lub znaleźć przedmiot, którego się szuka, zaś pradawna skamielina czy też zamarznięte zwierzę kryć we wnętrznościach magiczny artefakt albo ostrze zaginionej broni potężnej mocy.

Celem eksploracji ruin mogą być poszukiwania starożytnych skarbów lub broni, gracze mogą rywalizować z innymi grupami „archeologów". Archeologiczne organizacje np. Stworzyszenie Archeologiczne mogą werbować ludzi do gromadzenia ozdób, skarbów i innych przedmiotów dla swoich badań lub dla wzbogacenia kolekcji królewskiego muzeum. Co więcej zaginiony przedmiot, księga lub broń może być nadzieją na rozwiązanie innej sprawy, uratowanie kogoś lub uśmiercenie odwiecznego wroga.

Że kto? Że niby my? – czyli jak zaginąć nawet o tym nie wiedząc

Piotr „Century-Child" Nowakowski

Większości nie jest obca historia przedstawiona w powieści i wielu ekranizacjach „Zaginionego świata" Arthura Conan Doyle'a. W tym przypadku mamy całą dolinę, która w odległej przeszłości została odcięta od reszty świata (przez co uznaje się ją za zaginioną), co doprowadziło do pozostania tam dinozaurów, dziwacznych zwierząt i pierwotnych plemion ludzkich. Zastanówmy się nad drugą stroną medalu, czyli jak wygląda to z punktu widzenia mieszkańców doliny. „Mieszkamy sobie całe lata w dolinie. Po odcięciu od świata nie możemy się z niej wydostać, ale tak naprawdę wcale nie zamierzamy, bo całe nasze dotychczasowe życie toczyło się i nadal będzie się toczyć tutaj, na miejscu". Dla siebie nie są cywilizacją zaginioną, co więcej nigdy nie przyjdzie im nawet taka myśl do głowy. Dla ludzi z zewnątrz, w tym przypadku Brytyjczyków, dolina jest zaginiona. Nietrudno wyobrazić sobie więcej tego typu sytuacji. Mała społeczność, niezależna od kogokolwiek poza sobą i najbliższym otoczeniem naturalnym może zostać odcięta przez powódź, trzęsienie ziemi, wybuch wulkanu i rzekę lawy, tak naprawdę cokolwiek. Jeśli spełniają warunek niezależności albo są w stanie szybko się do niego dostosować, przekształcą się w społeczność zamkniętą, którą tylko ludzie z zewnątrz postrzegać będą jako zaginioną. Z biegiem lat mogą wykształcić zachowania kulturowe zupełnie odmienne od tych, które cechowały wszystkie ludy na tym terenie lub przeciwnie, zachować tradycje i po kilkudziesięciu-kilkuset latach reprezentować egzotyczny anachronizm. Rozmnażanie się w ramach bardzo

ograniczonej puli genowej również może doprowadzić do znacznej odmienności zaginionych.

Mroczna strona

keano

Zaginione cywilizacje. Archeologia, wykopaliska i odkrycia. Spektakularne przygody w labiryntach, grobowcach i majestatycznych komnatach. Pokryte kurzem i nadgryzione zębem czasu relikty dawnej kultury. Potężne artefakty dające wielką władzę i splendor ich posiadaczom. Jakbym nie patrzył, to i tak mam wrażenie, że motyw zaginionych cywilizacji w RPG cierpi w ogromnej większości przypadków na kompleks Indiany Jonesa. Wiem, że sam, jako Mistrz Gry, staram się zazwyczaj nagrodzić archeologiczno-awanturnicze wysiłki moich graczy jakimś cennym artefaktem, przełomowym znaleziskiem, czy choćby zapadającym głęboko w pamięć malowniczym i egzotycznym krajobrazem. Zastanawiając się nad tym, dochodzę do wniosku, że cudownym urozmaiceniem RPG-owych rozgrywek byłoby pokazanie graczom naprawdę mrocznych konsekwencji ich archeologicznych poczynań. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – nie chodzi mi tutaj o trudy i niebezpieczeństwa związane z całym procesem odkrywania zaginionych cywilizacji. Nie chodzi o spadające głazy, pędzące kamienne kule, wystrzeliwujące ze ścian włócznie czy zapadające się w otchłań chodniki. Gracze kochają bowiem takie rzeczy, które urozmaicają rozgrywkę i nadają jej prawdziwie przygodowego aromatu. Myśląc o mrocznej stronie, chodziło mi raczej o finalny efekt dążeń graczy-archeologów. O to, co znajdą w ostatniej komnacie, za ostatnimi drzwiami, po pokonaniu ostatniego strażnika i przechytrzeniu ostatniej pułapki. Niech tam na nich nie czeka Święty Graal, Arka Przymierza czy nawet młot bojowy, dający +10 do walki przeciw gigantom. Zamiast tego, niech tam czeka jakieś niepojęte zło, jakaś przeklęta plaga czy śmiertelna klątwa. A najlepiej będzie, jeśli ta mroczna siła będzie posiadać aspekt globalny – niech zaraz po otworzeniu komnaty zło zaleje potężną falą pobliski gród, potem księstwo, aż wreszcie całe uniwersum. Naszym niewątpliwie zaskoczonym bohaterom należy pozwolić przeżyć, by mogli obserwować skutki swoich działań. Taki zabieg, polegający na uwolnieniu straszliwej bestii z klatki, niesie za sobą wiele smakowitych RPG-owych rozwiązań. Można dzięki temu postawić reguły rządzące światem gry na głowie – niech w obliczu zagrożenia przyjaciele stają się wrogami, a wrogowie nieocenionymi sojusznikami. Niech zaufani znajomi postaci graczy ukażą swoją mroczną stronę przy aktywnej pomocy wszechobecnego zła. A co do naszych bohaterów, to i dla nich taka drastyczna zmiana przyniesie wiele korzyści. Od teraz będą stale w centrum uwagi – może zaślepiony złością lud będzie chciał zlinczować tych, co wypuścili bestię? Ale z drugiej strony, stara przepowiednia głosi, że tylko Ci, którzy przywołali zło, mogą je odegnać z powrotem. Dwa ostatnie zdania mogą już stanowić ogólny szkielet heroicznej kampanii. Podsumowując, zachęcam wszystkich do tego, by poszukiwania zaginionych cywilizacji nie zawsze kończyły się znalezieniem artefaktów i falą splendoru spływającą na poszukiwa-

www.wieza-snow.prv.pl

czy. Niech nasi bohaterowie mają czasem okazję przebudzić śpiące monstrum i potrząsnąć nieco fundamentami świata.

Aztecs – be inspired

Altar, keano

Czytałem ostatnio nieco o ciekawostkach dotyczących kultury Azteków i, a jakże, znalazłem kilka smakowitych motywów. Przy odrobinie wysiłku można dzięki nim ubarwić opis jakieś obcej cywilizacji w dowolnej grze fabularnej. Pozwolę tu sobie podać kilka przykładów wykorzystania kultury azteckiej w RPG.

Po pierwsze, natknąłem się na interesującą wiadomość o tym, jak Aztekowie traktowali hiszpańskich najeźdźców. Dotychczas uważano, że Aztekowie odnosili się do przybyszów jak do powracających bóstw. Najnowsze badania natury archeologicznej dowodzą jednak, że witanie Hiszpanów nie zawsze miało taki sympatyczny charakter. Odnalezione w meksykańskiej miejscowości Calpulalpan szkielety noszą ślady gotowania i oddzielania mięsa od kości; na kościach znaleziono również ślady ludzkich zębów! Jak łatwo się domyślić, Aztekowie powitali Hiszpanów ucztą, na której Ci ostatni stanowili główne danie. Ponoć sam Hernan Cortes nazwał tą okolicę „Tecuaque", co w języku miejscowych miało znaczyć „miejsce, gdzie zjadani są ludzie". Żeby było ciekawiej, badania naukowe dowiodły, iż ofiary zjadane były na surowo, a azteccy wojownicy robili sobie z kości zjedzonych ludzi ochronne amulety. Jeśli chodzi o zastosowanie tego motywu w RPG, to wyobraźcie sobie, że drużyna naszych dzielnych bohaterów ma za zadanie odnaleźć znanego podróżnika i kartografa, który zaginął na terenach należących do przedstawicieli dzikiej i wrogiej kultury. Ciekawe, czy nasi herosi przyjmą zlecenie, usłyszawszy wcześniej krwawą i przerażającą opowieść o obcych-kanibalach.

Inny motyw wiąże się bezpośrednio z azteckim świętem o ciekawie brzmiącej nazwie „Toxcatl". Wybierano na tę okoliczność jednego młodzieńca, który odznaczał się wielką urodą i dobrymi manierami. Chłopak na okres roku stawał się uosobieniem jednego z azteckich bogów, wiódł niemal rajski żywot, otaczał się całym „haremem" urodziwych dziewcząt, a mieszkańcy osady nieustannie składali mu hojne dary. Wybraniec przez cały rok żył pełnią życia – był wolny od jakichkolwiek obowiązków, a przyjemności miał pod dostatkiem. W ostatnim dniu swojego „urzędowania" młodzieniec żegnał się ze swoimi najbliższymi i ze swą świtą, a potem w samotności płynął na pobliską wyspę. W świątyni na wyspie oczekiwali na niego kapłani, by dokonać na nim rytualnego mordu. Dzień później Ci sami kapłani wybierali nowego „boga". Praktyczne zastosowanie tego elementu nasuwa się chyba od razu – drużyna trafia do zaginionej osady, gdzie zostaje ugoszczona przez życzliwych mieszkańców. A potem wystarczy już tylko spośród męskiej części drużyny wyłonić tego najprzystojniejszego i zrobić z niego wybrańca kapłanów.

Już na pierwszy rzut oka można zauważyć, że powyższe przykłady są dosyć krwiste i brutalne w swej wymowie. Pamiętajmy jednakże, iż kultura aztecka nacechowana jest katastrofizmem i przywiązaniem do krwawych rytuałów. Jeśli komuś nie odpowiada owa „brutalność" kultury Azteków, zawsze może sięgnąć do innych źródeł inspiracji – chociażby kultura Indian Ameryki Północnej wydaje się być bardziej lekkostrawna. Tekst ten ma na celu uświadomienie Mistrzowi Gry jak w łatwy sposób można odnaleźć źródła inspiracji twórczej. Konwersja różnych cywilizacji świata rzeczywistego do potrzeb RPG może się okazać szczególnie pomocna np. w przypadku tworzenia nowej rasy w systemie autorskim. Zapoznawajcie się tedy z wierzeniami i kulturą przeszłych cywilizacji i wplatajcie najsmakowitsze wątki do Waszych rozgrywek.

Dobrym przykładem wykorzystania starożytnych „azteckich" cywilizacji jest znana gra cRPG. Gothic. A mianowicie górach na wyspie Khorinis możemy znaleźć ślady dawnych cywilizacji: Świątynia na bagnach, piramida w górach...

Obcy

Jacek Jamroży

Nie jesteśmy sami we Wszechświecie – tego zdania są dziesiątki, jeśli nie setki milionów ludzi na planecie. Jednocześnie prawie każdy uznaje gatunek „homo sapiens sapiens" za jedyną inteligentną cywilizację na Ziemi i nie jest w stanie wyobrazić sobie organizmu społecznego podobnego naszemu. Tym dziwniejsza jest mnogość ras i gatunków zasiedlających wymyślone światy. A tych jest sporo i prawie wszystkie tętnią życiem. Przykładów jest mnóstwo. Wystarczy spojrzeć na uniwersum stworzone w filmowym „Star Treku", trylogii „Władca Pierścieni" lub znanej miłośnikom komputerowej rozrywki serii „Warcraft". W każdym z tych przypadków możemy zliczyć co najmniej kilka gatunków istot o własnej kulturze i organizacji społecznej. Występują one w różnych odmianach i konfiguracjach, powiększając jeszcze wrażenie niezwykłego bogactwa świata.

Ta pozorna różnorodność maskuje całkiem skutecznie dwie charakterystyczne cechy wspólne dla każdej z cywilizacji. Pierwszą jest fizyczne podobieństwo ich przedstawicieli. Bez względu na to, którą z ras będziemy rozważać, napotkamy człekokształtne istoty o zbliżonej do ludzkiej psychice. Drugie, co wyróżnia i łączy je ze sobą, to ich rola w światowym układzie sił. Każda z nich jest stroną w poważnym konflikcie zbrojnym lub też w krótkim czasie zostanie zmuszona do niego przystąpić.

Jak więc widać, mamy do czynienia z istną „armią klonów", zaś cywilizacje naprawdę obce wciąż pozostają nieznane. Wymyślenie czegoś naprawdę oryginalnego a jednocześnie nie będącego kolejną wersją Ziemian'06 jest na pewno trudne, może nawet bardzo. Ale nie pozwólmy się zniechęcić. Mistrzowie Gry – ruszajcie wraz z Waszymi graczami na poszukiwania tego co nadal nieodkryte. Gry fabularne Wam to umożliwią.

Przepraszam, zgubiłem statek kosmiczny, czyli piknik na skraju drogi

Piotr „Century-Child" Nowakowski

Cywilizacja zapomniana także zasługuje na miano zaginionej. Co stanie się jednak, gdy zapomniana, zaginiona cywilizacja była bardziej zaawansowana technicznie niż ta „obecna"? Daje to ciekawe możliwości zwłaszcza w systemach o realiach pseudo-średniowiecznych, jak na przykład Wiedźmin, Warhammer, czy którykolwiek z Dungeons & Dragons. O ile w Warhammerze (przynajmniej w starej edycji i w Warhammer Fantasy Battle) pojawiała się sugestia, że magia Dawnych Slaanów łączyła się z zaawansowaną technologią, a sami Slaanowie mieli przybyć do Starego Świata na pokładach statków kosmicznych, o tyle w innych systemach czasem wspomina się ruinach, pozostałościach po dawno zapomnianych cywilizacjach.

Dla istot żyjących w takim pseudośredniowieczu, zgodnie ze stwierdzeniem Arthura C. Clarke'a, wystarczająco zaawansowana technologia będzie nieodróżnialna od magii. Jeśli wprowadzimy poziom rozwoju zapomnianej cywilizacji zbliżony do naszego obecnego, lub wyższy, jak w Star Trek, istoty znające magię z „praktyki" lub chociaż opowieści, będą traktować telefon komórkowy (zwłaszcza z kolorowym wyświetlaczem) jako magiczny kryształ do komunikacji – a takie przecież w niektórych światach są dobrze znane. Latarka? Magiczna latarnia. Broń palna? – a strzelców cesarskich nie wi-

www.wiezasnow.prv.pl

dział? Samoloty, statki kosmiczne? Rydwany bogów nawet. Istoty ze światów o wysokim poziomie umagicznienia mogą po prostu uznać taką technologię za inny, nieznany rodzaj magii. Ciekawiej robi się w momencie, gdy (jak w Warhammerze) mamy coś w rodzaju Inkwizycji lub lobby magów. „Magia starożytnych" nagle okazuje się być heretycka, skażona, przeklęta, zła moralnie, wysysająca dusze. Oczywiście dopóki organizacja rozgłaszająca taką opinię nie położy na niej swych chciwych łap, nie rozłoży każdego urządzenia na kawałki, nie pozna zasady działania każdego elementu i łaskawie zatwierdzi lub nie, ewentualnie zatrzyma całą wiedzę dla siebie, co wydaje się być najbardziej prawdopodobnym scenariuszem. Niby nic Inkwizycji nie przyjdzie z rozgryzienia zasad działania fal radiowych, ale już armia posiadająca radioodbiornik i mogąca przechytrzyć przeciwnika dzięki wiedzy o rozmieszczeniu wrogich oddziałów to poważna przewaga. Zminiaturyzowana (względem armat) broń palna, zwłaszcza ta szybkostrzelna, również może poważnie zmienić układ sił.

Pozostaje jeszcze alternatywa w postaci sytuacji zbliżonej do Fallouta. Dawna cywilizacja była bardziej zaawansowana technicznie, ale ze względu na konflikt nuklearny większość tej wiedzy została utracona. Być może po kilku pokoleniach, w których nikt nie będzie w stanie używać technologii sprzed katastrofy, dojdzie do drugiego średniowiecza i traktowania dawanej technologii jak magii, a samej dawnej cywilizacji jako na wpół legendarnej.

Podróże w czasie

Jacek Jamroży

A gdyby tak cofnąć się w czasie i zobaczyć w pełnym rozkwicie cywilizacje już dziś nieistniejące? Możliwości jest sporo – poczynając od indiańskich szczepów zasiedlających puszcze i równiny Północnej Ameryki poprzez zaawansowane kultury Olmeków i ich następców aż po starożytne imperia Rzymu, Persji czy Egiptu. Błądząc po meandrach czasu, można napotkać także mityczne cywilizacje jak chociażby słynną Atlantydę.

Podróżnicy w czasie mogą zagościć w minionych światach na różnych etapach ich rozwoju. Można trafić do nich zarówno w okresie szczytowej potęgi jak również napotkać ludzi kładących dopiero podwaliny przyszłej wielkości lub utknąć w dobie zawirowań towarzyszących rychłemu upadkowi. W zależności od etapu rozwoju danej kultury, jaki przyjdzie Ci poznać, napotkasz zdecydowanie odmienne realia i zróżnicowane wyzwania. W przypadku kształtującej się dopiero społeczności głównym problemem – wspólnym dla wszystkich jej członków – jest adaptacja do nowych warunków bytowych i stworzenie bezpiecznego, przyjaznego domu na często wrogiej ziemi daleko od rodzinnych stron. Jako nowy mieszkaniec kraju o rozwiniętej już kulturze napotkasz zgoła inne problemy codziennego życia. Na pierwszy plan wysuwa się wówczas zdobycie możliwie wysokiej i pewnej pozycji w życiu społecznym, publicznym, zawodowym, zaś największym fizycznym zagrożeniem jest szerząca się przestępczość i pospolite choroby. Z kolei cywilizacja znajdująca się na skraju upadku może być areną niepokojów społecznych, narastającego napięcia w stosunkach międzyludzkich oraz ewentualnie klęsk żywiołowych lub ciężkich walk z najeźdźcami.

A jak przedstawia się Twoja rola w tym wszystkim? Przybywasz przecież z przyszłości – realia, w których przychodzi Ci funkcjonować możesz znać chociażby z lekcji historii lub opowiadań. Być może ta wiedza i znajomość zdarzeń, które jeszcze nie miały w tym świecie miejsca pozwolą Ci na zajęcie wyjątkowej pozycji wśród lokalnych notabli i może nawet późniejszą zmianę historii. Z drugiej strony, jesteś produktem innych czasów i – być może – po prostu nie będziesz w stanie przystosować się do całkowicie odmiennych warunków panujących w tym starym (nowym?) świecie. Może zapragniesz wrócić tam skąd przybyłeś. Co wtedy? Będziesz mógł odbyć podróż z powrotem czy też zostaniesz już na zawsze uwięziony w czasie i spędzisz resztę życia z piętnem odmieńca? A jeśli już uda ci się zamiar ten zrealizować, będziesz czuł się dobrze? Będziesz bogatszy o doświadczenia, które niewielu są dane. Czy nadal będziesz tym samym człowiekiem, którym byłeś poprzednio? Czy też Twoje wspomnienia zaważą na całej osobowości tworząc z Ciebie jedynego człowieka w swoim rodzaju – jedynego wśród innych, mimo że takich samych?

www.wieza-snow.pl

źródło: www.wildlife.state.nh.us

Tomasz Kucza

Cylizacja Ang Nagar

Czarnoskórzy, niscy ludzie, żyli w społeczności skupionej wokół „Ulda Hana", czyli Pana Krwi. Wyrabiali kościane ozdoby i bronie, budowali przypominające kopce budowle, zmarłych palili na rytualnych stosach na dachach kopców. Żywili się głównie mięsem Ang Sorna, czyli Wielkich Niedźwiedzi, ogromnych (półtora raza większych od grizzli) stworów, które zamieszkiwały licznie tutejsze tereny. Ang Sorna z kolei polowały na ryby w okolicznych rzekach i jeziorach, a czasem na większe zwierzęta, a nawet ludzi. Latem żywiły się wyłącznie owocami lasu, wtedy też najczęściej Ulda Hana pozostawiali je w spokoju. Skóry zabitych stworzeń zdobiły mieszkania.

Cywilizacja upadła, gdy wybito wszystkie niedźwiedzie. Domy opustoszały, a ludzie podzielili się na plemiona i rozeszli po świecie. Pozostawili po sobie opustoszałe kopce, posągi niedźwiedzi robione z pozlepianych żywicą kości, amulety i kościane wyroby, ponadto w największym kopcu znajduje się grobowiec Ulda Hana.

Historię Ang Nagarów można poznać z naściennych rysunków i zapisanych hieroglifami (łatwymi do rozszyfrowania, bo układającymi się w rysunkową historię) opowieści na skórach Ang Sorna. Co ciekawe można tam znaleźć opisy rytuałów oddawania krwi Ulda Hanowi, a co więcej na wszystkich rysunkach – starszych i nowszych – zawsze występuje ten sam wizerunek Pana Krwi.

Dokładne badanie grobowca wodza Ang Nagarów odkryje, że zawinięte w skóry, zakopane i obsypane skarbami (złotymi samorodkami) ciało jest doskonale zachowane i odpowiada rysunkom. Ulda Han bowiem był wampirem, który przewodził Ang Nagarom w zamian za ich krew. Żyje do dzisiaj w uśpieniu, tysiące lat stary. Możliwe, że posiada moce, których dzisiejsze wampiry już nie mają – potrafi obudzić kościane posągi niedźwiedzi, przywołać niedobitki Ang Sorna, albo dusze zmarłych Ang Nagarów.

Tomasz Kucza

Cywilizacja Shusi

Rasa niskich, podobnych do krasnoludów istot, bez bród, czy jakichkolwiek włosów na ciele. Żyli w środku lasów u podnóża skalistych gór. Domy budowali między drzewami, wycinkę prowadzili tylko w miejscach, gdzie miały stanąć przypominające słupy ogromne wieże. Shusi wierzyli bowiem, że spadli z niebios i teraz muszą zbudować schody, po których będą mogli się wspiąć z powrotem. Społeczeństwo Shusi podzielone było na kasty – kapłanów, architektów i niewolników, władzę nad wszystkimi sprawował Arcykapłan. Siedziby kapłanów znajdowały się u podnóża wież, w szerokich, okrągłych podstawach. Tam znajdują się wszystkie skarby i zapiski.

Cywilizacja upadła w wyniku trzęsienia ziemi, które zburzyło wszystkie wieże i zdruzgotało nadzieje Shusi, ponadto najwyraźniej nawiązali kontakt z koczowniczymi plemionami leśnych elfów i zarazili się od nich jakąś chorobą, która zdziesiątkowała tubylców.

Pozostawili po sobie zdruzgotane, przewrócone wieże, ogromne stosy materiałów budowlanych, liczne teksty nasączone religijnym bełkotem – autorstwa kapłanów Shusi – oraz kilka dziwnych gadżetów, które wyglądają na wytwór skomplikowanej technologii.

Pod ruinami centralnej wieży – najwyższej i zbudowanej w najbardziej pokrętny sposób, z licznymi podporami, stalowymi (skąd u nich stal?) linami i wzmocnieniami z dziwnych materiałów – znajdują się obszerne podziemia, z których dotrzeć można do stalowych drzwi zakrytych zetlałym materiałem. Za drzwiami chronionymi przez dwa posągi znajduje się... wnętrze statku kosmicznego, którym Shusi przybyli do tego świata. Statek jest zniszczony, wgłębiony w ziemię, może kryć jednak wiele tajemnic. A kto wie, może w komorach kriogenicznych znajdują się do dzisiaj przodkowie ludu Shusi? Albo niebezpieczni kryminaliści, których statek przewoził?

Thomas Cole „Ruined Tower" (1832-26)

www.wiezasnow.prv.pl

Tomasz Kucza

Surogat

przygoda z zaginioną cywilizacją w tle

przygoda | dowolny system fantasy

Scenariusz zapożycza pewne elementy z przygody, którą prowadziłem dawno temu w formie PBEMa i której nie udało się ukończyć. Pozdrawiam wszystkich uczestników, jeśli to czytają i jeszcze cokolwiek pamiętają.

wyrwę paznokcie, wolno zedrę skórę, wykupię oczy, ku chwale tych, którzy przeminęli, wyjmę wątrobę, poleję kwasem, ku pamięci tych, którzy odeszli

Początek

Mężczyzna w czarnym płaszczu szedł środkiem drogi, rozglądał się na boki i odskakiwał z drogi przechodniom, jakby bojąc się na kogoś wpaść. Nagle zachwiał się i upadł prosto pod nogi grupki podróżnych. Kałuża krwi rozlała się pod ciałem, nóż potoczył po kamieniach.

Gracze stają się świadkami morderstwa. Co więcej zamordowany upada prosto pod ich nogi, a wraz z nim narzędzie zbrodni – zakrzywiony nóż. Wszystko stało się tak nagle, że nie zauważyli nawet kto mógł być zabójcą. Szli drogą w stronę centrum miasta i nagle znaleźli się w środku tłumu, który wytyka ich palcami ze zgrozą patrząc na leżące na ziemi ciało.

Zanim zdążą zareagować lub zniknąć – ucieczkę utrudnia kilku osiłków, którzy uparli się, żeby zatrzymać domniemanych sprawców zbrodni – z otaczającej ich grupy wyłaniają się strażnicy miejscy i prowadzą bohaterów do szefa straży po wcześniejszym dokładnym wypytaniu świadków i obejrzeniu zwłok.

Szef straży miejskiej to Anton, wysuszony, podstarzały mężczyzna ciągle spowity tytoniowym dymem, chociaż fajka pozostaje ukryta przed wzrokiem graczy, najwyraźniej leży w uchylonej szufladzie biurka. Anton mówi zachrypłym głosem, czasem pokasłuje, wysłucha graczy i będzie dla nich przychylny, każe jednemu ze strażników spisać protokół.

Następnie okaże się, że ma propozycję nie do odrzucenia: albo skaże bohaterów za zabójstwo Adrio Tallana, kuzyna burmistrza – owego osobnika, który padł martwy pod ich nogi – albo znajdą sprawcę. Na pierwszy rzut oka szykuje się więc przygoda-śledztwo. Wiele jednak zależy od tego co zrobią gracze, dlatego następna część przedstawia opisy osób, lokacji i możliwych wydarzeń. Zależnie od działań bohaterów NPC będą podejmować różne decyzje, niektóre wydarzenia potoczą się inaczej, niektóre nigdy nie dojdą do skutku, a przygoda może zakończyć się na wiele różnych sposobów.

Zaczynając scenariusz rozpocznij akcję od razu sceną z morderstwem, nie wyjaśniaj graczom co robili na ulicy, ani gdzie szli, chyba że będą się dopominać lub sami wymyślą. W rzeczywistości – możesz im to powoli uświadamiać – mają lukę w pamięci i nie zdają sobie sprawę skąd wzięli się akurat w tamtym miejscu. Domyślą się zapewne, gdy usłyszą jakąś datę, prawda może też wyjść na jaw, gdy w jakiejś gospodzie, w której stale bywają zostaną przywitani, jakby dawno tutaj nie byli.

Amnezja obejmuje około tygodnia. Więcej o tym, co robili

w tamtym czasie, dowiedzą się później.

Śledztwo

Zebrałem tutaj wszystkie ważniejsze informacje, na jakie natkną się gracze podczas szukania zabójcy Adrio Tallana. Kolejność i sposób dochodzenia do podanych faktów zależy od działań graczy, niektórych mogą nigdy nie odkryć, a inne uzyskać w przekręconej formie, zależnie od swoich umiejętności i wytrwałości w śledztwie.

Adrio Tallan został zamordowany 17 listopada w poniedziałek na szerokiej alei prowadzącej w stronę centrum miasta. Mężczyzna był kuzynem burmistrza miasta, Luisa Tallana, prowadził prywatne biuro detektywistyczne w centrum miasta, skończył 34 lata, był kawalerem. Zawodowo zajmował się głównie zdradami małżeńskimi i kradzieżami. Przyczyną śmierci Adrio było poderżnięcie gardła. Ponieważ świadkowie – w tym gracze – nie widzieli, aby ktokolwiek zbliżył się do mężczyzny przed jego śmiercią (co więcej najwyraźniej denat unikał kontaktu z kimkolwiek przemykając ulicą), istnieje podejrzenie samobójstwa lub użycia magii.

Mieszkanie (pełniące także rolę biura) Adrio Tallana wypełnione jest książkami historycznymi, powieściami, ale także przyrządami alchemicznymi i opisami różnych metod śledczych (gracze mogą się trochę poduczyć, zyskać nowe umiejętności przekopując się przez notatki Tallana).

W szufladzie biurka zamkniętej na klucz, który można znaleźć przy ciele denata, znajduje się notes z wszystkimi informatorami, starannie opisanymi niezbyt czytelnym charakterem pismem. Prócz tego ostatnia strona zapisana jest ponumerowaną listą ciągów liter najwyraźniej zawierającej zaszyfrowane imiona i nazwiska (można to stwierdzić, ponieważ każdy wpis zawiera dwa ciągi znaków oddzielonych spacją o długości mniej więcej takiej jak imion i nazwisk), jest podpisana „Sprawy". Szyfr jest prosty, po prostu literę A zastąpiono B, literę B literą C i tak dalej. Z zastępuje A. Ostatni wpis po rozszyfrowaniu to „127. Edgar Naikato" (przed: „127. Behbs Objlbsp).

Nazwisko Naikato jest graczom znane. Edgar Naikato był jednym z najbogatszych kupców tej części kraju. Wzbogacił się w krótkim czasie i krążyły (uzasadnione) plotki, że wzbogacił się dzięki powiązaniom z podziemnym światkiem. Mówi się też, że złamał niegdyś święte prawo jednego z księstw na zachodzie i teraz ścigają go nieuchwytni zabójcy, Stalowe Diabły. Dlatego też, gdy zniknął przed dwoma miesiącami, ludzie zaczęli o nim mówić w czasie przeszłym. Dotychczas nie dowiedziano się, co się z nim stało.

Od informatorów Adrio można się dowiedzieć, że detektyw wypytywał o kilka osób zajmujących się ochroną osób, posiadłości i karawan. Jeśli będą wspominać o Stalowych Diabłach, ktoś podpowie im, żeby skierowali się do niejakiego Fohrena.

Znaleźliście go w jednej z jego ulubionych gospód. Fohren był doskonałym najemnikiem, ale gdy nie miał nic do roboty, skłonność do kufla doprowadzała go szybko na skraj nędzy. Wczesnym rankiem był jeszcze w miarę trzeźwy, ale wyraźnie dokuczał mu ból głowy. Przywitał was z uśmiechem. Zapytany o Stalowych Diabłów spoważniał.
– Chyba nie weszliście im w drogę, co? – zapytał. – To najlepsi asasyni, jakich zna ten świat. Nikt im jeszcze nie umknął. – Ściszył głos. – Słyszeliście pewnie o tym kupcu, Naikato? Dopadli go przed dwoma miesiącami. Nadako, mój brat, pracował wtedy dla Naikato.
Fohren pokręcił głową i otarł nos.
– Widziałem trupy. Zabili wszystkich, wypatroszyli jak prosięta. Nadako miał szczęście, zginął szybko – od strzały.
Przerwał i zamyślony wpatruje się w dno kufla.

Jeśli zadadzą pytania o Edgara, który najwyraźniej wynajął detektywa i szukał ochrony dla karawany zaledwie tydzień temu, ściszy głos i opowie o śmierci brata: „To była na południu, w okolicach Kafa Durus (nazwa miasta, możesz zmienić). Byłem wtedy w Kada Durus, gdy Nadako wyruszył z karawaną Naikato. Wpadli w pułapkę w wąskim kanionie. Stalowe Diabły najpierw zasypały ich strzałami, potem wpadły z szablami i wyrżnęli jak świnie. Wieść o tym zdarzeniu dotarła do miasta szybko. Wyruszyłem wraz z innymi i stanąłem na miejscu zdarzenia może dwie, trzy godziny po. Nadako leżał z tyłu, przebity strzałą. Niektórzy z karawany jeszcze żyli – z rozciętymi brzuchami błagali o ukrócenie cierpień."

Na pytania jakim cudem Naikato udało się ujść z życiem, odpowie: „Nie mam pojęcia. Szczerze powiedziawszy wątpię czy to on. Może ktoś się pod niego podszywa? Widziałem jego trupa, a trupy nie wstają z martwych i nie wyruszają z karawanami."

Najwyraźniej Adrio Tallan skontaktował się z Tereną Siristią. Kobieta posiada świetną reputację wśród ochroniarzy karawan. Jej posiadłość jest opustoszała, kiedy będą w pobliżu mogą natknąć się na starszego mężczyznę, Oroko, który będzie pukał w drzwi i zaniepokojony zaglądał w okna. Oroko był nauczycielem i mentorem Tereny, doświadczonym najemnikiem, który jednak ostatnimi laty częściej siedzi w gospodzie nad piwem niż jest w drodze. Jeśli nie natkną się na starca pod domem Tereny, mogą na niego wpaść w jakiejś gospodzie. Najemnik niepokoi się nieobecnością dawnej uczennicy. Rozpozna graczy, jest bowiem osobą, którą spotkali podczas wydarzeń z przeszłości, których nie pamiętają.

Stracona pamięć

Co zatem działo się przez ostatni tydzień, który gracze tajemniczo zapomnieli? Rozegraj to jako retrospekcję, gdy zaczną sobie przypominać prawdę – ale nie za wcześnie, niech najpierw poznają Naikato po raz drugi nieświadomi dlaczego pała do nich taką nienawiścią. Wbrew pozorom nie będzie to liniowa historia – mimo że „już się wydarzyła". Pozwól graczom robić dowolne rzeczy, ustalone i niezmienne są jedynie początek (czyli wyruszenie z karawaną) oraz koniec (kamienie – o tym dalej).

Edgar Naikato zatrudnił Terenę Siristię, aby nadzorowała ochronę karawany, którą zamierzał wyruszyć na północ do starożytnych ruin na brzegu niemal mitycznego Czerwonego Jeziora. Na karawanę składały się trzy wozy, kupiec we własnej osobie, dwóch przybocznych Naikato (skośnoocy Sahar i Malhir), Adrio Tallan, uczony Markurius oraz wynajęci przez Siristię ochroniarze – wśród nich gracze. Wstępne rozmowy, zanim zostali zatrudnieni, prowadził z nimi Oroko (dlatego najemnik ich zna).

Wyruszyliście skryci w nocnych ciemnościach. Pan Naikato chciał wydostać się z miasta niezauważony i chyba mu się to udało. Przekupieni strażnicy otwarli bramę i ruszyliście w drogę. Kupiec nie opuszcza pierwszego wozu, obok jadą jego dwaj ochroniarze. Malhir jeździ od jednego wozu do drugiego, zachowuje się, jakby czegoś wypatrywał.
Nad ranem Edgar zarządził postój. W dalszą drogę wyruszyliście jednak już koło południa. Minęliście samotną wioskę, ale wkrótce pola ustąpiły miejsca lasom. Droga wiła się serpentynami między skalistymi pagórkami, właściwie wszędzie mogła czaić się pułapka. Siristia wyglądała na zaniepokojoną, chociaż wokół było spokojnie, żadnych śladów ludzkiej obecności.
Wieczorem zatrzymujecie się w niewielkiej kotlinie. Jest tu źródełko, z którego woda zbiera się w kamiennej studzience. Ściany są porośnięte zielskiem. Sahar gdzieś zniknął, ale Naikato nie wydaje się zaniepokojony.

www.wiezasnow.prv.pl

Zwiadowca zameldował, że trzy kilometry przed wami znajduje się wioska, najwyraźniej opustoszała.

Podczas podróży gracze od jednego z ochroniarzy albo od Tereny – jeśli będzie im ufać – usłyszą o historii opowiedzianej przez Fohren. Możliwe, że Siristia ostrzeże ich, żeby mieli się na baczności i obserwowali Naikato. Kupiec nie ma żadnych blizn, nie wygląda na nieumarłego, zachowuje się w miarę normalnie.

Wieczór minął, zastąpiła go ponura, wypełniona niepokojącymi odgłosami noc. Sahar jeszcze nie wrócił. Nagle zauważyliście cień przemykający między strażnikami. W słabym blasku ognisk jest ledwo widoczny, nie wygląda jednak na człowieka. Ognisko zabłysnęło jaśniej. Długi cień stwora kładł się na ziemię. Bestia zawarczała. Była przygarbiona, z grubsza człekokształtna, ale jej usta wypełnione były nadmiarową ilością ostrych zębów, a spod łachmanów wyzierało czarne futro.

Podczas podróży gracze kilkakrotnie zauważą dziwne stwory, które nie będą jednak atakować karawany. Naikato będzie dziwnie unikał rozmów na ich temat. Aby urozmaicić wędrówkę możesz wprowadzić Stalowe Diabły – asasynów, którzy dowiedzieli się, że Naikato jeszcze żyje i próbują dokończyć dzieła. Zabójców będzie kilku, będą niezawodni i precyzyjni. Za każdym razem będą stosować inną strategię i nigdy nie będzie to frontalny atak. Mogą próbować strzału z daleka, zatruwania jedzenia, zastawiania pułapek, zakradania się pod osłoną nocy, będą starać się likwidować członków karawany jednego po drugim, może mają jakiegoś szpiega wśród ochrony...

Wreszcie karawana znajdzie się w pobliżu Rdzawych Wzgórz, wśród których znajduje się Czerwone Jezioro. Siristia wyśle graczy przodem, żeby wybadali teren, chyba że zbyt wielu ochroniarzy zginęło w potyczkach ze Stalowymi Diabłami. Jeśli pójdą przodem staną się świadkami wydarzeń w domku lub wiosce, jeśli nie, wjadą wraz z karawaną do wioski Słupice.

Wioska i chata

Kolejność i dokładny przebieg wydarzeń zależy od działań graczy. W momencie gdy zbliżą się do wioski będzie działo się wiele jednocześnie, dlatego zacznę od opisu tła wydarzeń w Słupicach.

Od jakiegoś czasu w wiosce znikają ludzie. Dodatkowo pojawiły się przygarbione, z grubsza człekokształtne stwory, które atakują po zmroku i porywają mieszkańców. Wszystko zaczęło się kilka miesięcy temu, gdy Kijas, mężczyzna w średnim wieku, drwal, ujrzał idącego przez las Aretha (patrz ramka). Zaciekawiony, bo niewielu nieznajomych pojawiało się w Słupicach, śledził mężczyznę aż do ruin nad Czerwonym Jeziorem. Tam Areth znalazł szkatułkę i na oczach Kijasa wziął do ręki czerwony kamień. Kamień wtopił się w dłoń mężczyzny, a ten natychmiast padł na ziemię, dostał drgawek i przestał się poruszać.

Kijas okradł domniemanego trupa i zajrzał do szkatuły. W środku znajdowały się czarne i czerwone kamienie. Areth tymczasem przebudził się i oszalały uciekł do lasu. Drwal zabrał skrzynkę i ukrył w swoim domu. Wypróbował działanie czarnych kamieni na swoim psie, który zamienił się w dziką, szarą bestię i uciekł, ale po pewnym czasie wrócił i od teraz był niezwykle posłuszny Kijasowi. Drwal zdradził prawdę kochance, Solenie. Przypadkiem jednak wystawił się na działanie czerwonego kamienia.

Kiedy się przebudził z transu uciekł do ruin. Wrócił dopiero po tygodniu, bez pamięci co się w tym czasie działo. Teraz zaczął się powoli zmieniać, coraz bardziej ogarnięty pasją wypróbowania kamieni. Podstępnie użył czerwonego kamienia na Solenie i gdy wróciła z ruin, postanowili przetestować czarne kamienie na ludziach. Napadli męża Soleny i użyli na nim czarnego kamienia, zmienił się w szare monstrum – jednego ze stworów, które później nawiedzały wioskę.

Później odmienili w ten sposób jeszcze kilka osób. Stąd znikający ludzie, ataki i stwory w lasach. Wszystkie stwory są posłuszne Kijasowi i Solenie, ale pod warunkiem, że ci karmią je ludzkim mięsem.

Zdolność czerwonych kamieni do zmieniania ludzi jest wolniejsze im dalej człowiek z czerwonym kamieniem jest od ruin. Dlatego Areth zdołał zachować zmysły do dzisiaj, a Kijas i Solena zmienili się tak szybko. Kiedy osoby z kamieniami są w pobliżu ruin kamienie zaczynają świecić – na czerwono lub fioletowo (czarne), w przypadku Surogata także na zielono (o tym dalej) poprzez ciało.

Areth przebudził się w środku lasu nie pamiętając kilku ostatnich dni. Poszedł na północ i natknął się na leśną chatkę, w której postanowił odpocząć. Możliwe, że wraz z nim dom zechcą sprawdzić gracze, w środku pali się światło. W tamtą noc w chatce znajdują się właśnie Kijas i Solena. Przyprowadzili także związanego ojca Soleny (Sibiana), którego chcą przekazać stworom, żeby były im posłuszne.

Kiedy gracze lub Areth wejdą do chaty i ujrzą związanego staruszka, na pewno rzucą się na pomoc, ale Kijas i Solena stawią opór i jednocześnie przyzwą (nieludzkim wyciem) stwory. Chatka stanie się miejscem potyczki. Jeśli staruszek przeżyje, będzie w szoku, ale opowie co się działo ostatnio w wiosce (nie zna szczegółów, nie wie o kamieniach, ani o roli jaką odegrali Kijas i Solena, wie jedynie, że znikali ludzie i pojawiły się stwory).

W trakcie potyczki na odsiecz przybędzie Koortis (patrz ramka i rysunek), barbarzyńca nie znający tutejszej mowy, walczący magicznym młotem. Koortis przybył do wioski kilka dni wcześniej i gościł w domu Sibiana i jego żony.

Areth

Rzeka w dole huczała na kataraktach. Nazywano ją płomienną rzeką – teraz też połyskiwała w świetle zachodzącego słońca, jakby odbijała w sobie ogień. Stał na brzegu i wpatrywałeś się w nurt. Zacisnął niewidoczną dłoń w pięść. Jej energia była teraz bardzo słaba. Nadszedł czas na regenerację.
Usiadł na brzegu i zanurzył eteryczną rękę w żółtym piasku. Ciepło przepływało przez ciało Aretha, a moc ziemi napełniała dłoń energią. Zanurzony w transie czuł jedność z piaskiem i ziemią. Wyczuwał także coś więcej – niedaleko na północy znajdowało się ogromne źródło mocy – tam coś próbowało się wyrwać na zewnątrz. Coś ukrytego. Coś zamkniętego.
Gdy otworzył oczy, była już noc. Niebieskie światło księżyca odbijało się w niespokojnej wodzie. Poszedł na północ, bo tak podpowiadał mu instynkt. Po kilku chwilach stanął na wzgórzu. W dole, kilkoma niespokojnymi płomykami błyskała wioska.

Ma na oko dwa metry wzrostu, długie ciemne włosy, skórzany pancerz i krótki miecz. Jest elfem, na prawej ręce nosi skórzaną rękawicę, która skrywa uciętą dłoń, która została przez magów zastąpiona eterycznym odpowiednikiem. Eteryczna ręka daje Arethowi moce telekinezy, ale wymaga raz dziennie regeneracji. Stracił pamięć niedawnych wydarzeń, zdaje sobie jednak sprawę, że wcześniej wyruszył do ruin nad Czerwonym Jeziorem, o których przypadkiem usłyszał w mieście od Naikato, licząc, że znajdzie jakieś magiczne artefakty (nikt inny nie wie, gdzie dokładnie leżą poza wieśniakami ze Słupic, także niewielu wcześniej nawiedziło ruiny, mogło tam być ciągle wiele skarbów).

www.wieza-snow.prv.pl

Ponieważ stwory są bardzo żywotne i ciężko je zabić, pomoc barbarzyńcy będzie nieodzowna. Na końcu, jeśli zdoła, Koortis z zimną krwią zabije Solenę i Kijasa, a następnie wyszarpie z ich ciał kamienie. Dodatkowo po walce przy przeszukiwaniu budynku, jeśli Areth natknie się na zawinięte w chusteczkę czarne kamienie, poczuje się dziwnie, jakby coś mąciło jego myśli i nabierze ochoty, by udać się na północ, możliwe, że natychmiast to zrobi i zacznie się dziwnie zachowywać. Jeśli Koortis znajdzie kamienie weźmie je do ręki (nie wnikną w jego skórę!) i schowa do kieszeni. Odmówi oddania, będzie w razie czego o nie walczył.

W wiosce tymczasem okaże się, że wcześniej barbarzyńca zamordował syna młynarza. Chłopak został znaleziony martwy na progu domu Kijasa ze zgniecioną najwyraźniej młotem klatką piersiową. Właśnie jest pogrzeb, a ludzie zbierają się, żeby Koortisa zabić. Prawa ręka trupa lekko świeci na czerwono, przez skórę widać zatopiony w środku kamień – chłopak zakradł się do domu Kijasa i wykradł ze szkatuły kamień.

Jeśli gracze przyjadą do wioski z karawaną trafią zapewne na pogrzeb, który bardzo zainteresuje Naikato (przed wjazdem do wioski założy czarne rękawice skórzane, których wcześniej nie nosił, żeby ukryć blask zielonego kamienia – Naikato jest tytułowym Surogatem, ale o tym dalej). Jeśli przyjadą najpierw do wioski, także trafią na pogrzeb albo spotkają Koortisa i może pójdą za nim do chaty.

Koortis po tym jak zabił chłopaka natychmiast poszedł zabić Kijasa i Solenę. Następnie chce wrócić zabrać szkatułę z kamieniami. Jeśli wieśniacy go zaatakują, może dojść do masakry, ponieważ stawi opór.

O co w tym wszystkim chodzi?

Ruiny nad Czerwonym Jeziorem to pozostałości dziwnej cywilizacji, która składała się z trzech kast – czarnych, czerwonych i zielonych. Zieloni byli panami i władcami nad pozostałymi, czerwoni sługami, a czarni najniższą kastą, która służyła wyłącznie jako wojsko, niewolnicy lub nawet pożywienie. Przynależność do kasty była zagwarantowana kamieniem odpowiedniego koloru wtłoczonym pod skórę, co więcej ciała były nazywane surogatami i mogły być stosowane wymiennie przez kamienie. Gdy ciało umierało, kamień był przenoszony do nowego (np. ciała pojmanego człowieka) i żył dalej.

Rasa toczyła walki z barbarzyńcami z północy, ale ostatecznie zostali pokonani. Barbarzyńcy zniszczyli wszystkich, ale część Twórców zdołała schować kamienie w szkatułce w ruinach. Na zgliszczach cywilizcji najeźdźcy zostawili posąg Koortisa, który miał stanowić ostrzeżenie i jednocześnie ochronę, żeby ponownie twórcy kamieni nie ożyli. Posąg został zaczarowany i ożywa, kiedy wyczuwa w pobliżu działające kamienie.

Naikato – gdy był jeszcze zwykłym kupcem – trafił do ruin i w jego ciało wtopił się zielony kamień przywódcy twórców kamieni. Teraz Surogat – którym się Naikato stał – chce odbudować cywilizację Twórców.

Wszystkich faktów dowiedzą się gracze albo rozszyfrowując mowę Koortisa, albo od Naikato, albo poprzez pamięć (możesz im przebłyski pamięci ukazać) wywołaną kamieniami, albo wreszcie z rysunków lub ksiąg znalezionych w ru-

Jakub "JakkaS" Kasper

Koortis

Wysoki, barczysty barbarzyńca o długich włosach i ciele pokrytym tatuażami. Ubiera się w krótkie skórzane spodnie, i płaszcz. Walczy magicznym młotem, który uderza piorunami, mówi w nieznanym języku, śmieje się głośno i potrafi dogadać się na migi. Chętnie pomaga w walce ze stworami.

Prawdę o Koortisie – skąd wziął się w wiosce i kim jest, gracze dowiedzą się na końcu przygody. W rzeczywistości jest magicznym tworem z duszą niegdyś żyjącego człowieka, który został pozostawiony w ruinach nad Czerwonym Jeziorem, by pilnować, aby twórcy kamieni nigdy nie wrócili. Przebudzi się, gdy wyczuje, że kamienie na powrót stały się aktywne.

Rany barbarzyńcy goją się niezwykle szybko, ale mocno poraniony będzie musiał jakiś czas odpoczywać. Można go zabić, wtedy posąg w ruinach, z którego powstał legnie w gruzach. Posąg znajduje się nad wodą, przysypany do połowy piaskiem, a naprzeciw niego znajdują posągi Twórców i ich niewolników, nosicieli czarnych kamieni.

www.wiezasnow.prv.pl

inach, czy też opowieści mieszkańców Słupic lub po prostu z... biblioteki.

Działanie kamieni

Czarny kamień – powoduje gwałtowne drgawki i zmiany na ciele, które postępują bardzo szybko. Człowiek lub zwierze zamienia się w szarego stwora, posłusznego czerwonym i zielonym Twórcom.

Czerwony kamień – powoduje chwilową śpiączkę, później dezorientację i amnezję, najczęściej w tym czasie osoby z kamieniem wracają do miejsca, z którego wyruszyły albo tułają się po okolicy. Po pewnym czasie – zależnie od odległości od ruin – kamień przejmuje kontrolę nad daną osoby, świadomość Twórcy ożywa.

Zielony kamień – działa podobnie jak czerwone kamienie, ale potrafi także wskrzeszać (i leczyć) martwe ciała.

Aby wyjąć kamień, trzeba użyć noża – to jedyny sposób. Jeśli zmiany zaszły za daleko, nosiciel kamienia umrze.

Czerwone Jezioro

W każdym przypadku Koortis odchodzi ze szkatułą Kijasa (możliwe, że zostawiając za sobą zmasakrowaną wioskę, chociaż raczej po pierwszym trupie wszyscy ustąpią mu drogi, możliwe też, że ciężko ranny, ale rany goją się na nim szybko) do ruin. Tymczasem Naikato z karawanami także rusza w stronę Czerwonego Jeziora, zapewne razem z graczami i ochroną. Jeśli wcześniej spotkał się z Koortisem, mogło dojść do starcia, w czasie którego okaże się, że Naikato ma niezwykłe umiejętności – jest nieludzko zręczny, włada szablą jak mistrz szermierki, a ponadto jego rany goją się w przyspieszonym tempie. Koortis zostanie zmuszony do wycofania się.

W ruinach Naikato uda się do centralnej świątyni – omszałej kopuły częściowo schowanej w wodach Czerwonego Jeziora. Graczom każe pilnować wejścia, sam zaś wejdzie do środka. Wyniesie stamtąd mniejszą szkatułę. Wokół tymczasem zaczną się gromadzić stwory z czarnymi kamieniami, a Koortis będzie odzyskiwał siły i będzie się starał zabić Surogata.

Tutaj wiele zależy od graczy, ale w jakiś sposób muszą dotknąć kamieni, możliwe, że przypadkiem, może próbując je ukraść. Może Terena zechce je ukraść i gracze ją złapią (albo pomogą), kamienie się wysypią, ktoś ich zaatakuje i całkiem przypadkiem... Możesz też doprowadzić do walki Koortisa z Naikato, w której ten pierwszy zostanie zniszczony albo zamieniony w Surogata...

Ostatecznie jednak gracze mają w sobie zielone kamienie ze szkatułki Naikato. Na tym się zakończy ten etap – następne co pamiętają to zamordowany Adrio Tallan na ulicach miasta.

Ale wróćmy do teraźniejszości

Gracze spotkali Oroko, nauczyciela Tereny, który będzie co najmniej zaskoczony widząc ich i zaraz zasypie ich pytaniami o najemniczkę i karawanę, nawet o Naikato. Opowie, że wyruszyli w drogę, a potem nie wrócili, mimo że Adrio Tallan ponoć widział w mieście Naikato i jednego z jego przybocznych. Gracze zapewne będą zaszokowani, że zapomnieli tyle ze swojej przeszłości – szczególnie, że jeszcze nie poprowadziłeś im retrospekcji. Orko wspomni też, że Adrio dziwnie się zachowywał, nie wie jednak, że było tak dlatego, że był nosicielem czerwonego kamienia. Co więcej ciało było dokładnie przeszukiwane przez pracowników szefa policji Antona i kamień mógł wpaść w ręce któregoś z nich albo nawet szefa policji – i będzie on już teraz Twórcą na usługach Naikato.

Tymczasem Surogat będzie teraz próbował graczy dopaść,

aby odzyskać zielone kamienie, zanim nabiorą pełni mocy. Nie chce bowiem, by inni zieloni Twórcy się przebudzili – chce być jedynym. Jeśli Koortis przeżył, może im pomóc w którymś momencie.

Surogat

Surogat jest teraz w ciele Naikato albo – co gorsza – Koortisa. Może przybrać także dowolnie inną formę – zależnie od wydarzeń z retrospekcji – dlatego zanim go ujawnisz, będziesz musiał retrospekcję poprowadzić. Najlepiej wtedy, gdy po raz pierwszy ujrzą Surogata, wtedy nie opisuj im co ujrzeli, tylko zrób retrospekcję, a gdy się skończy wróć do tego momentu i opisz, że to Naikato, Koortis, Terena albo ktoś jeszcze inny. Adrio Tallan także był nosicielem kamienia i miał na celu zabicie graczy, ale w ostatniej chwili świadomość Adrio powstrzymała cios i poderżnął sobie gardło.

Surogat wszystkich ochroniarzy Tereny i członków karawany zamieni na czerwonych, zabierze też ze sobą wieśniaków zamienionych w czarnych Twórców – tylu na ilu wystarczy mu kamieni. Czarnych musi jednak ukrywać (np. w skrzyniach, magazynie lub za miastem), a tylko czerwoni mogą jawnie chodzić po mieście.

Role się odwrócą – teraz to nie gracze będą szukać zabójcy, ale zabójca będzie próbował dopaść ich. Zostawiam to wyobraźni Mistrza Gry – trudno przewidzieć, co się będzie działo. W każdym bądź razie na początku będą to ataki różnych czerwonych Twórców oraz czarnych, sam Surogat nie będzie się ujawniał. Ostatecznie jednak dojdzie do spotkania albo gracze zostaną pojmani.

W tym drugim przypadku zostaną związani i z workami na głowach przetransportowani do jakiegoś ciemnego miejsca. Usłyszą znajomy głos i przypomną sobie przeszłość – wtedy poprowadź retrospekcję. Jeśli zaś dojdzie do spotkania zakończ szybko akcję (nawet jeśli Surogat miałby się wycofać kryjąc twarz pod kapturem) i niech rozpoznając Surogata przypomną sobie przeszłość (oczywiście wtedy zacznij retrospekcję).

Dlaczego Twórca próbuje ich pojmać, a nie od razu zabić? Chce się zemścić na innych zielonych twórcach. Jeśli gracze zginą nie będzie płakał tylko przełoży kamienie do innych ciał, ale jeśli zdoła ich pojmać... wtedy się zemści. Zacznie wymyślać najgorsze tortury, może w trakcie opowiadać historię kamieni. Gracze będą najpierw przetrzymywani w magazynie i możliwe, że Anton sprowadzi pomoc (jeśli nie jest nosicielem kamienia). W każdym przypadku może się dużo wydarzyć i zakończenie nie jest określone.

Tak czy inaczej, gdy Surogata uda się zabić, najlepiej jeśli Koortis jeszcze żyje – kamienie wystarczy mu przekazać, aby zapewnił ich zniszczenie. Jeśli jednak Koortisa nie ma, gracze muszą sobie poradzić ze szkatułką pełną uśpionych Twórców. Najprostsze wyjście to wrzucić wszystkie do hutniczego pieca.

Nigdy jednak nie wiadomo, czy któregoś dnia nie okaże się, że kamień Surogata przetrwał i w nowym ciele Twórca powróci, wściekły i żądny zemsty na graczach.

www.wiezasnow.pl

Zemsta i bestia

Marcin Cybulski

scenariusz do Wiedźmina: Gry Wyobraźni

przygoda | Wiedźmin, fantasy

Leśny biwak

Zachodziło słońce. Jesienny las mienił się barwami. Cichły śpiewy ptaków. Polana była wymarzonym miejscem na postój i widać, że niejedna grupa podróżnych tu nocowała. Trawa płożyła się licha i wydeptana w miejscach, gdzie zwykle stawia się namioty, a także wokół paleniska.

Trzej podróżni rozbijali właśnie namiot i szykowali chrust na opał, kiedy ich krzątaninę zakłóciły odgłosy rogów i ujadanie psów.

– Musi, szlachcic jaki poluje – powiedział pierwszy z wędrowców, pękaty hobbit o pryszczatej twarzy – trzeba szybko sprawić królika, bo nie wiem, czyje to lasy. Jeszcze nas wezmą w dyby za kłusownictwo...

– Tchórz jesteś – powiedział drugi, elf o wyglądzie żaka. – Kto by się ze szlachty o królika przejął?

Trzeci z podróżnych nic nie powiedział, bo był niesympatycznym milczkiem i miał pionowe źrenice.

Kilka chwil później potrawka z królika bulgotała w kociołku. Zmrok powoli ogarniał polanę, zaś odgłosy myśliwskiej zabawy przybierały na sile.

– Żeby nas tylko za zwierzynę nie wzięli – marudził hobbit, próbując potrawy. Skrzywił się. – Mało przypraw, ale nic więcej nie mam.

Myśliwski popis

Wkrótce hałas zbliżył się jeszcze bardziej, a po chwili z lasu wypadł dzik, zdaje się, ścigany przez sforę zawziętych ogarów. Zaraz po nim z lasu wyjechał młodzian na koniu, uzbrojony we włócznię. Niestety, jeździec miał pecha, czy też wierzchowiec w ostatniej chwili przestraszył się ściganego zwierza – dość powiedzieć, że myśliwy wylądował na trawie, a obok jego włócznia. Ścigana bestia jak na złość przystanęła. Zapewne widząc przed sobą obozowisko, uznała się za osaczoną i postanowiła walczyć do ostatka. Z psów poszły wióry.

– Oto szansa dla nas. Możemy się wykazać, ratując szlachcica. Cóż za nietypowy zbieg okoliczności – powiedział z przekąsem elf i sięgnął po swoją magiczną laskę.

– A co, szlachcic może mieć jakieś przyprawy ze sobą? – dopytywał się jego mały kompan, napinając kuszę.

Trzeci z wędrowców nic nie powiedział, bo jako się rzekło był apatycznym milczkiem, tylko chwycił miecz i ruszył biegiem w stronę zwierza. Przy bliższym przyjrzeniu się okazał się on być niedźwiedziem, nie zaś dzikiem.

Gracz – Atakuję go mieczem! Za 14! Ile ten dzik ma wytrzymałości?

MG – [szelest kartek, poszukiwanie w bestiariuszu gry Wiedźmin, dzika oczywiście brak, zapewne nie zmieścił się bo klimatyczne wyjaśnienia, czym różni się gra wyobraźni od gry fabularnej potrzebowały dużo przestrzeni] – Po bliższym przyjrzeniu, okazało się, że to nie dzik, a niedźwiedź.

Gracz – Wycofuję się na z góry upatrzone pozycje...

Pędzącego wiedźmina wyminął Grot – czar objął korpus zwierzęcia wyładowaniami... i naprawdę bydlę wkurzył. Sukces polegał tym, że miś dał sobie spokój z oszołomionym, podnoszącym się z ziemi szlachcicem i zajął się trójką nowych przeciwników.

Miał pecha.

– No, gdyby nie wy panowie, byłoby ze mną krucho – młodzian podniósł się z ziemi, oglądając ubite zwierzę i strzępy psów. Resztka sfory otoczyła go, łasząc się do rąk. – Ot i nauczka dla mnie, nie wyprzedzać zanadto pościgu.

Właśnie wtedy na polanę wyjechało kilkunastu jeźdźców.

– A teraz – zwrócił się do nich szlachcic – możecie sobie te włócznie i kusze w dupy wsadzić. Dzik okazał się być niedźwiedziem, ja ofermą, a wszystko jak zwykle zakończył wiedźmiński miecz.

Pogłębianie znajomości

Miód rozgrzewał gardła i głowy, od żarcia wszystkim się już bekało (nie licząc hobbita, którego apetyt i pojemność zdawały się nie mieć granic). Karczmarz i jego pomocnicy biegali jak w ukropie, starając się nadążyć za zamówieniami myśliwskiej kompanii. Nie było łatwo, jako że kompania ochoczo przebranżowiła się z myśliwskiej na pijacką.

– Na Targ Morski zatem się udajecie? – pytał Ethain (tak bowiem miał na imię młody szlachcic). – Prosto do Cidaris. Ładne miasto, powiadam. I mądrze rządzone przez miłościwego Rengthana. Jedno co można o nim powiedzieć, to że wiedźmina nie było tam dawno. A przydałby się.

Dużo się rozmawiało o dzikach, niedźwiedziach i subtelnej różnicy między nimi, a także o rozmaitych przygodach myśliwskich, których jeden z podwładnych Ethaina znał tyle, że nie powstydziłby się jego opowieści nawet królewski wielki łowczy.

Pozostali myśliwi widząc, że młody szlachcic tak zagustował w swych wybawcach, nie skąpili im pochwał, a także grosiwa, toteż trzej podróżni wyjść mieli z gospody niewątpliwie bogatsi niż weszli – uzbierało się, jak naliczyli potem – po osiem florenów na głowę!

Dama wkracza na scenę

Pod wieczór dał się słyszeć z zewnątrz turkot kół, tętent koni i trzaskanie z bata. Chwilę potem wrażliwy słuch wiedźmina wyłowił rozmowy stajennych. Nie ulegało wątpliwości, że do zajazdu zawitali kolejni goście.

Rzeczywiście, wkrótce do sali wkroczyło kilku ludzi. Dwaj uzbrojeni szli przodem, następni – słudzy – taszczyli bagaże. A za nimi lekkim krokiem weszła młoda dama.

Ethain cały spąsowiał na jej widok. Ona, jeśli nawet zauważyła, nie zwróciła nań uwagi.

– Karczmarzu, potrzebuję noclegu. Osobną komnatę.

Głos miała ładny i głęboki. Spokojne oczy okryte długaśnymi rzęsami utkwiła we właścicielu zajazdu, który skłonił się pospiesznie.

– Co to za jedna? – szepnął wiedźmin do elfa – niezła sztuka. Wcale mu się nie dziwię – pokazał głową Ethaina, który zaprzestał rozmów i uporczywie gapił się w nowo przybyłą.

Kobieta była szczupła i wysoka. Czarne włosy bujnymi lokami okalały wąską, bladą buzię. Wielkie oczy i karminowe usta mocno odcinały się od bieli skóry.

– Witaj Azalio – młody szlachcic wreszcie zebrał się w sobie i podniósł z miejsca. Był teraz, dla odmiany, raczej blady. Za to uszy – na szczęście trochę ukryte we włosach – płonęły śliczną czerwienią.

– Ethain – powiedziała i uśmiechnęła się uroczo, prezentując biel idealnych zębów. Podeszła do stołu.

– Panowie, hem, oto panna Azalia z Mariboru.

– Aha. Z Mariboru – mruknął wiedźmin cichutko. – Jak ona jest z Mariboru, to ja jestem z Rivii.

Daygon

Elf kopnął go w kostkę.

Młody szlachcic, posadziwszy damę obok siebie, próbował nawiązać rozmowę. Musiał zobaczyć jak niechętnym okiem potoczyła po towarzystwie, bo dał znak by najbardziej przebranżowionych myśliwych odniesiono na nocleg do stodoły.

Azalia, ku niezadowoleniu Ethaina, nie zabawiła długo wśród kompanii. Wkrótce wyjaśniła, że czuje się zmęczona podróżą i zamierza udać się na spoczynek. Ethain siedział zamyślony, a piwa ani wina nie ruszał wcale.

Indagowany o pannę powiedział tylko, że od dłuższego czasu tkwi mu ta zadra w sercu, ale wydobyć jej nie sposób, a i zdobyć niełatwo.

– Ach, nie chcę już o tym mówić – zakończył – opowiedzcie mi lepiej jakąś wesołą historię!

Tu mała uwaga: powinieneś położyć pewien nacisk na opis Azalii. Niech zapadnie im w pamięć, bo ta dama ma się okazać jedną z kluczowych postaci w nadchodzących wydarzeniach. Nie zawadzi też w kolejnych dniach sugerować, że Ethain stara się o przychylność panny, umawia się, że często się zamyśla i chodzi smutny. Póki co jednak drogi naszych BG i młodego szlachcica rozchodzą się. On pozostaje na polowaniu, oni – ruszają zobaczyć Targ Morski.

Miasto Cidaris

Cidaris było całkiem ładne. Pełne urokliwych wąskich uliczek, tylko czasem cuchnących rynsztokiem, wysokich kamienic, niewielkich ogródków. Domy przy głównych ulicach miały obowiązek posiadać ogródki od pewnej pamiętnej nocy czterdzieści dwa lata temu. Właśnie wtedy dziadowi obecnego króla wylano z piętra zawartość nocnika na głowę, gdy nocą szedł przez miasto w asyście gwardii.

Całkiem ładne były panny, które takoż ładnie uśmiechały się do przybyszów (a najbardziej do wiedźmina). I tylko czasem śmierdziały tryprem, trądem czy inną cholerą.

A targ był po prostu piękny. Tak go przynajmniej ocenił

www.wieza-snow.pl

hobbit swoim złodziejskim okiem. Zmienił zdanie dopiero na widok kilku ludzkich głów zatkniętych na włócznie koło miejskiego szafotu, na samym środku placu. Uspokojono go jednak, że to jacyś pechowi dworzanie. Ponoć kilka miesięcy temu sprowokowali pojedynek, w którym wziął udział następca tronu. Za spowodowanie zagrożenia jego życia, zostali publicznie rozdarci końmi.

– A, to bardzo słusznie im się należało – ocenił hobbit. – Ufff, już się bałem, że kradzież tu na gardle karają. Nie ma to jak łagodny i sprawiedliwy król.

Mając trochę pieniędzy, nasi bohaterowie poczęli rozglądać się za przyzwoitym noclegiem. Toteż knajpy o nazwach „Mordownia" „Pod Płaskim Ryjem" i „Babia Dziura" (malowniczy szyld!) od razu sobie odpuścili. Odpadł także „Wyszczerbiony Tasak" ale z innych powodów – był drugą, obok „Szlacheckiej", prawdziwie ekskluzywną gospodą w mieście. Pozostało kilka innych nazw, wybrali wreszcie „Przytulną". Bo była przytulna i dużo tam grano w karty. A elf pograć lubił. Zwłaszcza z nowymi, nie znającymi jego sztuczek ofiarami.

Jedno nie dawało im spać. Żadnej prawdziwej pracy. Takie ładne i duże miasto, a roboty jak na lekarstwo. No, chyba żeby nosić ładunki w porcie, za pół denara dziennie. Ale nikt z naszej trójki nie miał zamiaru.

Wieczorem wylazł też jeszcze jeden feler wspaniałego grodu – brak nocnego życia. Zamiast ożywać, wieczorne uliczki pustoszały, lampy gasły dziwnie szybko i niedługo po zachodzie słońca całe Cidaris – rzekłbyś – spało już snem głębokim.

Staraj się nie pominąć sprawy rozdartych końmi dworzan. Ta historia jest podpowiedzią, a raczej ostrzeżeniem. W dalszej części przygody (patrz rozdział „Dylemat") pamięć o tym zdarzeniu pozwoli graczom uniknąć zbytniej prawdomówności...

Wieści od karczmarza

– E, to wy widzę nie wiecie, co się w mieście dzieje – oberżysta uśmiechnął się krzywo. – Ulicznice po zmroku wymiotło, to prawda. Ale wszystko dlatego, że coś grasuje nocami po Cidaris.

– Jakie zostawia ślady? – zainteresował się wiedźmin.

– Ano, wyraźne. Dogłębne. Na pół głębokości klatki piersiowej. Zdaje się, że wyjada serce. Ale może i nie tylko – toć różne rzeczy ludziska gadają...

– Często rzecz się zdarza?

– Oj, często. Prawie co noc znajdywano ciała, póki ludziska nie zaczęli się po domach chować, na ulice nocą nie zapuszczać.

– Dawno się to zaczęło?

– Będzie ze dwa miesiące. Chyba. Boć trudno orzec. Na początku to psy czy koty znajdowano rozszarpane, to i nikt się nie połapał, dopiero później ludzie pokojarzyli. Jak dzieci zaczęły ginąć. Oj, matki co się napłakały... A na koniec – dorośli ludzie. Częściej kobity, im bardziej cycate, tym większa szansa. Ma bestyja gust, hę? Aż szkoda niektórych. Ale dzieci też giną.

– I nikt bestii nie tropił, zabić nie chciał?

– Z początku nikt. Ot, ogłoszono, że za potwora nagroda, żeby się może wiedźmin jakiś zjawił. Ale pięć niedziel temu zrobiła się chryja, bo zaginęła królewna Deirdre. Młodsze dziecko króla, niemowlę jeszcze, roku nie mająca. Dość powiedzieć, że młoda królowa dostała histerii, król obu szefów straży kazał do lochu wtrącić. Czekają w lochu na kata. Ponoć specjalnie sprowadzanego z Redanii specjalistę.

– A za potwora jaka nagroda?

– Było dwadzieścia florenów, ale po śmierci... ekhem... zaginięciu królewny – jest dwieście. A królewna nie zginęła, jeno zaginęła, panowie. Inaczej mówić nie wolno, bo za to do lochu albo w dyby zakują. Pojęli?

Karczmarz kiwnął pustym dzbanem, który właśnie zabrał ze stołu i odszedł, wzywany do innych stolików.

– Chyba jest robota – powiedział wiedźmin.

Ustami karczmarza czy jakiejkolwiek innej osoby w mieście możesz także podać graczom szereg innych informacji, które mogą być użyteczne:

- *Rengthan jest sprawiedliwym, ale bardzo surowym władcą – niedawno skazał na śmierć arystokratów, którzy narazili życie jego syna pojedynkiem (jeszcze raz przypomnimy sprawę, a co!)*
- *władca niedawno się ożenił z młodziutką, piękną księżniczką Filippą z Bremevoord. Jest bardzo zakochany, toteż królowa stałą się osobistością bardzo potężną na królewskim dworze*
- *wiele lat temu pewna czarodziejka dostała szału i zabiła pół miasta, a potem spłonęła na stosie – odtąd w Cidaris patrzą z niechęcią na czarodziejów*

Królewicz smokobójca

Targ był pełen ludzi. Przekupnie nawoływali, złodzieje rzezali mieszki, dzieci się pruły, targujący wrzeszczeli co sił w płucach. A jednak nad to wszystko uniósł się głos herolda.

– Przejście dla królewicza! Przejście dla królewicza Ethaina!

– Słyszeliście? – niziołek podskoczył, jakby miał nadzieję zobaczyć wymienionego.

– Tośmy koronowaną głowę ratowali. – pokiwał głową wiedźmin.

– Jeszcze nie koronowaną. Ty, duży, pomachaj łapskami, może nas zauważy! Robotę może jaką da!

Królewicz przejeżdżał przez plac z bardzo zadowoloną miną. Za nim, w równie pysznym humorze, podążali inni uczestnicy łowów. Kiedy zaś między kramy wtoczył się powóz wiozący trofeum, publika zapiała z zachwytu: pojazd trzeszczał pod ciężarem łuskowatego cielska.

– Królewicz smokobójca! – ryczał uszczęśliwiony tłum.

– Eee tam, jaki smok, to zwykły oszluzg – skrzywił się wiedźmin.

– Oszluzg czy smok, dla nich żadna różnica – elf wzruszył ramionami – niech się ludziska cieszą.

– Ale głupi ci ludzie – stwierdził hobbit.

Królewicz musiał ich dostrzec, bo wkrótce jeden z łowców odłączył się od orszaku i począł przebijać się przez gawiedź w stronę trójki awanturników.

– Królewicz zaprasza do karczmy „Wyszczerbiony Tasak", ma ofertę dla waszmościów.

Zlecenie

– Sprawa jest prosta. Polować mam na bestię, która nocami ludzi napada. Wcześniej zajmował się tym ojciec, ale od czasu, kiedy znikła moja siostra, wszystkie siły na jej szukanie przerzucił.

Ethain łyknął wina i kiwnął ręką w stronę okna.

– Całą ta gwardia i rycerze owszem, po mieście łażą, patrole wzmocniono, ale... ja do dyspozycji mam 10 ludzi, bo reszta szuka królewny Deirdre. Aha, sprawa jest delikatna, bo tatko nie przyjmuje do wiadomości, że obie rzeczy mogą być powiązane. Trzy dni temu przy śniadaniu wspomniałem, że być może potwór dostał się do zamku. Filippa – znaczy się mamuśka moja – dostała histerii. Tatko wrażliwy na jej punkcie, wściekł się i musiałem na łowy ruszyć, by zniknąć mu z oczu. Dlatego sugerowałbym dyskrecję. Zwłaszcza w kwestiach zamkowych.

– Wracam wciąż do tematu śmier... to jest zniknięcia Deirdre. Bo mam wrażenie że coś o niej wiem. – Królewicz tarł brodę, patrząc w zamyśleniu w kąt pokoju – Jakbym wpadł na wyjaśnienie, może we śnie, ale umknęło mi. Męczy mnie

www.wieżasnow.pry.pl

Marcin Cybulski

to, nieraz spać po nocach nie mogę. Kłóciłem się z ojcem, ale bezwzględnie odsunął mnie od poszukiwań. Teraz zresztą już mnie nie dopuści do nich, boi się że mamuśka histerii dostanie.

– I jeszcze ta, jak jej tam, Sara. Służąca jednej z panien. Dwórek mamy. Głupawa. Kilka dni temu przyszła do szefa straży i powiedziała, że ona dziecko porwała i wyniosła z zamku, by oddać jakiemuś człowiekowi w kapturze. Dlaczego? Tego to już nie wiedziała. Idźmy dalej: miejsce gdzie miał stać powóz zakapturzonego osobnika, całą noc było puste, widać je było z wieży strażniczej. W bocznej furcie, którą rzekomo miała wyjść, jeden z moich ludzi spędził wiele czasu, bo schadzkę miał z panną. Chyba by zauważyli Sarę. I tak dalej, nic się nie zgadza. Dziewuszka kłamie, nie wiem dlaczego. Jak powiem tatce, każe ją obdzierać ze skóry. Wolałbym sensowniejsze metody, może się przynajmniej czegoś dowiem.

– Przesłuchanie? A, tak. Tylko że Sara siedzi w zamkowym loszku, nie będzie łatwo wpuścić was na zamek. Od czasu zaginięcia mej siostry tatko zakazał wpuszczania obcych – na życzenie królowej. Wiem, pomysł głupi i spóźniony, ale nie mój.

Znaleziony list

– Czatowaliśmy na potwora całą noc i co? Nic. Napiłbym się, pochędożył, a tymczasem po zmierzchu wszystkie wyszynki zamknięte, bab jak na lekarstwo – marudził niziołek.

– Chyba mamy coś, co cię wyleczy. Przynajmniej z malkontenctwa. Ot, masz, w sam raz na lekarstwo – powiedział wiedźmin.

Kobieta leżała na bruku, cała we krwi. To, co zostało z jej klatki piersiowej, było jednym wielkim strzępem. Strasznie wykrzywiona twarz była nietknięta. Jedyna nienaruszona część ciała.

Fragmenty sukni powiewały na nocnym wietrze, czarne plamy krwi błyszczały w świetle latarni.

– Ale jej dał do wiwatu – burknął wiedźmin.

– No i cóż to było? Ghul? Może graveir czy fleder? – pytał elf.

– A może wyrośnięta kikimora, albo inny leszy? – dodał niziołek.

– Leszy w mieście? – wiedźmin pokręcił głową – niemożebne. Z pozostałych – nie wiem. Ślady trudne do oszacowania. Graveir wyżarłby wnętrzności z brzucha, Fleder wyssał krew, zamiast na ziemię wytaczać...

– Jedno jest pewne, bestia była niepiśmienna. – Elf podniósł poplamioną kartkę. – Liścik. Nadal zapieczętowany. Tylko w jednym miejscu nadszarpnięty pazurem.

– No więc na co czekasz? – zdenerwował się niziołek – może zostałeś właśnie zwolennikiem teorii, że znaleźne liściki należy oddać adresatowi?

– Nie da się, adresata brak – mag bezceremonialnie złamał pieczęć.

Najmilsza Moja Czarodziejko!
Jaskinio rozkoszy, krynico z której napić się pragnie umierający z pożądania! Tej nocy nie zapomnę aż po kres mych dni, aż po rozstanie duszy z ciałem, aż po grób. Chyba żeby – na co żywię nadzieję – zdołały ją przyćmić noce kolejne. Dotknąć raz jeszcze aksamitu Twej skóry, leżeć słodką ogarnięty niemocą i w upojeniu wdychać Twój zapach... on umarłego by postawił, niekoniecznie na nogi. Słowem – marzę, aby powtórzyć zajęcia z heraldyki i wreszcie stwierdzić, który znak lepszy: Panna na Niedźwiedziu, czy Niedźwiedź na Pannie.
dogłębnie oddany, Twój
Rycerz z Wielką Kopią

Elf skrzywił się niemiłosiernie.

– Ludzie się uwodzą z gracją krakena w szklance ze sztuczną szczęką.

– No, ale co pochędożą, to ich – pokiwał palcem hobbit. – Bo jak widzisz, skutecznie. To jest liścik „po" a nie „przed" faktem.

– Widzę.

– Wiem co to za kobieta – powiedział wiedźmin, który wciąż przyglądał się twarzy ofiary. Widziałem ją jakąś godzinę temu, była w naszej karczmie. Rozmówiła się z pomocnikiem karczmarza i poszła na piętro.

Rycerz z Wielką Kopią

Pomocnik karczmarza wskazał szlachcica, do którego dziewka przyszła. Rycerz, indagowany, przyznał, że przyniosła mu liścik od znajomej. Kiedy się dowiedział, że znaleźli i odczytali bilecik, odmówił podania imienia kochanki, w trosce o jej dobre imię.

Dlatego właśnie niziołek szedł teraz chyłkiem za sługą rycerza, wysłanym na miasto wkrótce po rozmowie. Kiedy służący zatrzymał się przed „Wyszczerbionym Tasakiem", trzeba było przypaść za beczkami koło studni, bo rozejrzał się uważnie – po raz pierwszy w czasie drogi.

Chwilę po tym jak wszedł do zajazdu, wbiegł zadyszany hobbit.

– Tamten pan – wysapał, cały czerwony na twarzy – zgubił po drodze rękawiczkę. Chciałem ją oddać, ale – uff! – nie nadążyłem. Mogę wiedzieć, gdzie jest?

– Pytał o panią Azalię, zaraz go poszukamy – powiedziała karczmarka.

– Aha. Świetnie. To ja poczekam – hobbit opadł ciężko na krzesło. Dziewczyna poszła poszukać rzeczonego pana, ale gdy po chwili wróciła, małego ludka już nie było.

Dylemat

– Mówimy królewiczowi? – zapytał hobbit.

– E, lepiej nie. Rycerz na niezłego rębacza wyglądał, więc może być krucho, gdyby się mieli wyzwać – elf odpukał w odrapany blat stolika.

– Myślisz że byłby pojedynek?

– Nie wiem. Przestępstwa nikt nie popełnił, by go do lochu wtrącać. A jeśliby królewicz wdał się przez nas w bijatykę, to wiecie, co będzie? Nasze głowy na środku targu.

– Jak myślicie, Azalia naprawdę jest czarodziejką, czy to tylko taka ładna gadka w liściku?

– To była figura retoryczna. Jeno jak teraz o tym myślę, widzę, że panna jest nad podziw piękna – jak czarodziejka; nad wyraz rzutka – niczym czarodziejka; niezwykle pewna siebie – iście niby czarodziejka, i na koniec po czarodziejsku bezpruderyjna.

– Znaczy, „kurwi się jak pannica z Aretuzy"? – uśmiechnął się wiedźmin.

– No właśnie. To samo powiedzonko miałem na myśli.

Tutaj wychodzi raz jeszcze sprawa skazanych dworzan. Owszem, pojedynek Ethaina byłby na pewno emocjonujący i widowiskowy, ale nie dałoby się sprawy ukryć, i gracze zginęliby w sposób równie emocjonujący i widowiskowy, na oczach zgromadzonej gawiedzi.
Natomiast jest możliwe, że gracze podejmą próby śledzenia Azalii. Pozwól im to robić. Być może nawet odkryją jej pracownię wcześniej, niż przewidziano w scenariuszu – nie pozwól jednak, by zdołali swoje rewelacje przekazać Ethainowi przed nocną konfrontacją z potworem. Jeśli bohaterowie znajda pracownię, Azalia zniknie ze sceny. Ukryje się i wkroczy do akcji dopiero w finale.

Czatowanie na bestię

Była noc, miasto stało ciche i mroczne. Brakło zapóźnio-

www.wieczasnow.prv.pl

Marcin Cybulski

nych przechodniów, nie świeciły też lampy na rogach ulic. Widocznie mało któremu gospodarzowi starczyło odwagi, by po zmroku wyjść i je zapalić. A i nie było potrzeby, skoro nikt się nie szwendał ulicami.

Dziewuszka, rzucając niespokojne spojrzenia, zawróciła, żeby raz jeszcze przemaszerować przez bulwar. Ledwo ją było widać w ciemności. Była drobna i cycata. Chodziła dość ociężale, bo na polecenie królewicza założono jej kolczugę.

Była przynętą.

Wokół niej, w różnych miejscach bulwaru, nie bliżej niż o 50 kroków, przycupnęli kusznicy Ethaina oraz wynajęci przezeń awanturnicy. Oczekiwanie w milczeniu było wyjątkowo nużące. Już druga noc. Poprzednio po czterech godzinach królewicz kazał im się zwinąć.

– Znowu dupa, już trzy godziny czekamy – syknął elf. Hobbit pokiwał głową, ale nic nie powiedział. Wiedźmin tkwił nieruchomo jak głaz, trupio blady od eliksirów, opierając dłonie na rękojeściach swoich obu mieczy. Wszyscy słuchali opowieści starego kusznika, który gadał o mieście z nudów.

Bulwar szalonej czarodziejki

– Tę ulicę nazywają Bulwarem Szalonej Czarodziejki. Dlaczego? Ano, bo tu kilkadziesiąt osób zginęło, jak jedna taka szału dostała. Jak jej było? Aha, Berenika z Lennetieux. I tutaj też spłonęła na stosie. O, tam koło słupków. To było zaraz po pierwszym ślubie króla, ile to już będzie? A z siedemnaście lat pewnie.

Stary żołnierz uśmiechnął sie, potrząsnął głową, jakby odpędzał jakieś natrętne myśli.

– Czemu to zrobiła? – dopytywał się elf. Zrobiło mu się nieswojo, kiedy patrzył na miejsce, gdzie nie tak znów dawno spalono kogoś za uprawianie magii.

– To była faworyta królewska. Długo, kilka lat chyba. Rengthan był jeszcze smarkatym wyrostkiem, jak ją poznał. A ludzie sarkali. Sarkać zaczęli na dobre, kiedy stary król umarł, a młody zamiast żony poszukać, z czarodziejką się zadawał. Na szczęście Berenika sama wyjechała, chyba na rok. I właśnie po roku wróciła. Tu, a bulwarze spotkała się z królem... i jego młodą żoną, już ciężarną. Ot, i tyle. Babska złość wzięła górę. Pioruny poszły i inne takie. Król miał ochronny medalion, zamiast w niego i żonę, w ludzi poszło dookoła. Kapituła magiczna się awanturowała potem, że bezprawnie czarownicę spalono, ale było po sprawie. Wojny z Cidaris nie chcieli wszczynać.

– Piękna była, oj piękna. Czarne włosy, aż granatowe. Skóra mleczna, jakby słońca nigdy nie widziała. Pysio jak malowane. I wysoka, i szczuplutka, ale co miało odstawać, odstawało. Ej, wiele panien z Cidaris nosiło się wówczas na jej wzór. Nawet kapłani Kreve gadali, że takiej ślicznej aż szkoda palić.

– Spłonęła tutaj, sam widziałem. Coś krzyczała w ogniu, nikt nie rozumiał. Ale powiadam wam...

Atak bestii

Nie dowiedzieli się, co stary wojak miał do powiedzenia, bo właśnie wtedy to się stało.

Miękkie człapnięcie. Zgrzyt pazurów na bruku.

Coś ciemniejszego niż noc porusza się tuż obok. Dziewczyna-przynęta zdążyła jęknąć. A potem bestia dopadła i przewróciła. Za szybko. Ledwie dwa bełty zdążyły świsnąć w powietrzu, żaden nie trafił potwora.

Dziewuszka wrzeszczała.

– Dobrze. Żyje znaczy – skonstatował hobbit. Elf nie odpowiedział. Czarował. Wyciągnął rękę i zanucił kilka słów. Nad szamotaniną rozjarzyła się bladoczerwona kula, zalewając bestię i ofiarę piekielnym poblaskiem. Oświetliła także wiedźmina, który pędził już z mieczami w dłoniach.

– O żeby ją... co to jest? – stęknął hobbit. I wypuścił kamień z procy. Z innych stron kilka bełtów poszybowało w kierunku widocznego teraz potwora.

Był wielki, niemal dwa razy większy od dziewczyny. Blade ciało, purpurowe w magicznym świetle, było pokryte wrzoda-

www.wiezasnow.pl

mi, ropiejącymi ranami i zaskorupiałym brudem. Z głowy, barków i pleców wzdłuż kręgosłupa sterczały ciemne, rogowe guzy. Długie pazury szarpały nieszczęsną. Z powykręcanych różnorako kłów ciekła śluzowata ślina.

Dziewczyna jęknęła przeciągle i ucichła.

Ruszyli szturmem ze wszystkich stron. Bestia zobaczyła ich, podniosła okrwawiony pysk. Widząc atakujących zewsząd wojowników, skoczyła w ciemną uliczkę, zdawało się – nieobstawioną.

Tam czekali kusznicy z królewiczem. Bełty uderzyły w koślawe cielsko, lecz nie powstrzymały potwora. Już wypadł poza krąg światła.

– Psiakrew – wiedźmin jako jeden z niewielu mógł widzieć, co się święci – przedrze się do Ethaina!

Rzeczywiście, kusznicy roztrąceni otworzyli bestii drogę. Skoczyła, obaliła królewicza. Wiedźmin zaklął – już wiedział że nie zdąży. Nikt by nie zdążył. Jeden ruch pyska, jedno szarpnięcie pazurami – ale nie zrobiła tego. Stała nad młodzieńcem, a on leżał, celując w jej gardło z kuszy.

Chwila przeminęła. Wiedźmin nie dopadł – to potwór sam zerwał się i skoczył w ciemność.

– Caliście, panie?

– Tak. Cały... Nie wiem, czemu nie strzeliłem... byłoby po sprawie... ale tak, jakbym miał siebie zabić... nie mogłem – dukał Ethain, patrząc wciąż nad siebie, gdzie nie było już bestii, a błyszczały gwiazdy na nieboskłonie.

– Delikatesik, cholera – mruknął hobbit, ale bardzo cichutko.

W scenie z atakiem bestii prawdopodobnie trzeba będzie trochę oszukiwać. Byle inteligentnie, żeby gracze się nie zorientowali. Przede wszystkim tak rozmieść polujących, by bohaterowie graczy nie mieli zbytnich szans na konfrontację z potworem, a już na pewno – na ingerencję w scenę pomiędzy bestią i królewiczem. Słowa Ethaina są bowiem podpowiedzią, która być może w dalszej części przygody pozwoli się zorientować, czym była kiedyś koszmarna istota.

Knajpiane przechwałki

– Karczmarzu, następną kolejkę! – ryczał barczysty najemnik. Jego towarzysze byli już bardzo rozochoceni.

– Picie z samego rana, a to dobre. Patrzcie, to ten typek, który wczoraj chciał od nas pożyczyć na drinka – stwierdził niziołek. – Ciekawe skąd ma kasę, pewnie kogoś okradł.

Ostatnie zdanie powiedział zbyt głośno, bo najemnik zaperzył się.

– Za swoje piję! Uczciwie zarobione! Ha, wiedźminie! Tym razem ja ratowałem księżniczkę!

– Nie ratuję księżniczek – powiedział wiedźmin. – Zabijam potwory. Za pieniądze. Księżniczki co najwyżej chędożę, ale za to bezpłatnie.

– A przed czym tą księżniczkę ratowałeś? – zainteresował się niziołek.

– A opadli ją jacyś dranie w Niskiej Dzielnicy, w bramie starej kamienicy. Tej nocy. Pewnie pieniądza chcieli. Pętałem się tam, prawda, sam bym przecie kogo kiesy pozbawił, ale jak popatrzyłem – żal mi się ślicznotki zrobiło. Takie bezradne oczki miała, takie przestraszone... To i pomogłem. Myślałem, że się bidulka przestraszy, jak trupy padły, i uciekać zacznie, ale nie. Sama mi dała spory grosz w nagrodę. I jeszcze to – na pamiątkę! – wojak triumfalnie wyjął zza pazuchy medalionik na srebrnym łańcuszku.

Znali ten naszyjnik. Poprzednio widzieli go na dekolcie Azalii z Mariboru.

– To gdzie właściwie ją napadnięto? – zapytał elf.

Dobrze, żeby ta rozmowa miała miejsce przed wizytą u Sary, ale aby gracze nie mieli czasu zwiedzić miejsca wskazanego przez najemnika. Pozwól im się udać na miejsce dopiero po wizycie u Sary i po przechwyceniu listu do Filippy, kiedy wszystko się już zawali. Dlatego najlepiej powyższy epizod umieścić w dniu Święta Przodków, i zaraz po rozmowie przerwać plany graczy natychmiastowym wezwaniem na zamek: wszyscy są zajęci przygotowaniami do święta i zapewne uda się przemycić postaci graczy do wnętrza, by rozmówili się z Sarą.

Przesłuchanie Sary

Dziewczyna siedziała na wąskiej pryczy, wpatrując się w mur naprzeciwko. Nie poruszyła się, kiedy weszli, nie zareagowała, kiedy klucz zazgrzytał w zamku i odchyliła się krata.

– Nie powiem nic nowego – wychrypiała. – Możecie mnie torturować, nic nie powiem.

– E tam, zaraz torturować. Najwyżej ci żywego kota w brzuchu zaszyjemy – z wrodzoną delikatnością oznajmił niziołek. – Chcesz ciasteczko? – podsunął jej koszyk wypełniony wypiekami.

– Saro, wiemy, że mówisz nieprawdę. Chcemy wiedzieć dlaczego. Jesteśmy na służbie królewicza, a on może ci pomóc.

Służąca popatrzyła na nich dziwnie.

– Kogo chronisz i co widziałaś? – pytał wiedźmin.

– Na czyje polecenie działasz? – dopytywał się elf.

– A może chcesz bułeczkę? – niziołek nie rezygnował z prób wetknięcia służącej słodyczy. Wszystko bez efektu.

– Nic to. Jutro przyjdzie tu mistrz katowski, to cię wypyta. Gdybyś powiedziała nam po dobroci, a nie jemu po krzywdzie... może by się obeszło.

– Nie straszcie mnie – hardo zadarła głowę – Nie boję się tortur.

– Na razie się nie boisz. Na razie – wiedźmin pokiwał głową. – A potem będzie za późno.

– Dobra, nie chce po dobroci powiedzieć, pogadamy inaczej – elf zatarł dłonie i wyciągnął ręce przed siebie. – Przytrzymajcie mi ją, będę sondował.

Sara zerwała się z twarzą wykrzywioną strachem i wściekłością. Chciałą się bronić, ale silne ręce przytrzymały ją pewnie. Wierzgała i próbowała krzyczeć, kiedy czarodziej zbliżył końce palców do jej skroni.

Trwało to może z pół pacierza.

– O żeby to – burknął mag, cofając się. – Ty głupia idiotko. Ty głupia, biedna, zakochana idiotko...

Zamek i Krypta
Królewska siedziba to okazała, zadbana forteca w najlepszym stylu. Wznosi się na skale nad miastem, u ujścia rzeczki Cidarki. Zbudowano ją z białych kamieni, a ten kto się lepiej przyjrzy murom, dostrzeże fragmenty rzeźbionych zdobień na niektórych powierzchniach. To ślady elfich budynków. Na ich ruinach stanęła ludzka forteca, potem miasto. Na dziedzińcu, w rogu obok zamkowej świątyni, widać zamknięty dębową bramą kamienny portal – wejście do rodowej krypty. Jego surowe, na wpół obrobione głazy są wygładzone od deszczów. Nie pasuje do reszty budynków, wygląda jakby pozostawiono go wbrew woli architekta takim, jakim zbudowali go prymitywni przodkowie królów. Tu pada ostrzeżenie dla graczy: nie wolno pod żadnym pozorem wchodzić do grobowca w Grocie Przodków. Każdy, kto tam wejdzie a nie jest krwi królewskiej, umiera. Tak po prostu.

Rewelacje z głowy Sary

– Gadaj wreszcie, uszaty, jako było! – zdenerwował się niziołek. Zdążyli już wyjść z lochów i zmierzali do komnat królewicza.

– Cicho bądź, konusie na piętach kudłaty. Niech pozbie-

www.wieczasnow.prv.pl

ram fakty.

Pozbierał i zatrzymał obu kompanów, by w ustronnym zakątku krużganka podzielić się rewelacjami.

– No więc panna oczywiście dzieciaka nie ukradła. Była na wieży, bo czekała tam na gacha z liścikiem od pewnej dwórki. Mniejsza o to. Ważne, że stamtąd widziała, jak ktoś wynosił dziecko – szedł dziedzińcem w stronę zamkowej kaplicy. Widziała, ale go nie zdradziła. Bo tego kogoś skrycie, ale na zabój kochała.

– Kto to był?

– Królewicz Ethain, oczywiście.

Zapadła cisza.

– Macie coś mocniejszego? – mruknął hobbit. – W gardle mi zaschło.

– Poczekaj jeszcze. – Wiedźmin cofnął malca do ściany, pokazując coś wzrokiem. Podążyli za jego spojrzeniem. Na krużganek właśnie wyszła Królowa Filippa otoczona wianuszkiem dworzan i panien. Uśmiechała się zdawkowo do dworzan, lecz napuchnięte oczy i nieobecny wyraz twarzy zdradzały, że ich żarty wcale do niej nie docierają.

– Patrzcie, rycerz z wielką kopią! – syknął elf. Rzeczywiście, pośród dworzan zauważyli znajomego szlachcica z panną na niedźwiedziu, wyszytą na pięknym wamsie.

Rycerz z ukłonem podał królowej małą sakiewkę i liścik. Na zapytanie zdziwionej władczyni rozłożył ręce. Filippa przebiegła wzrokiem bilecik. Jej twarz stężała, ku przestrachowi dworzan.

– Straże! – wrzasnęła. – Idziemy odwiedzić więźnia, moi panowie. Weźcie broń, na wypadek, gdyby ktoś chciał nas powstrzymać! – dodała pod adresem otaczających ją kawalerów. Szybkim krokiem ruszyła ku Północnej Wieży. Nie zwróciła uwagi na trzech osobników, którzy w kącie krużganka ukłonili się przechodzącym. Zmięła liścik i cisnęła na dziedziniec.

Nie trzeba dodawać, że trzy pary oczu śledziły lot papierowej kulki bardzo uważnie.

Umiłowana Królowo,
Pod Północną Wieżą sekretnie przetrzymuje się więźnia. Więzień ów powiada, że widział rzecz ważną w noc zniknięcia Deirdre. Być może Pewne Osoby nie chcą, by prawda wyszła na jaw. Dlatego przekazuję buteleczkę z Eliksirem Prawdy, który pozwoli przepytać więźnia. Spieszcie się, Wasza Miłość, i baczcie na tych, których zdrady najmniej się spodziewacie.
Życzliwość

Ostrzec Ethaina

– Pilna sprawa do królewicza! – wołali, biegnąc po schodach. Jednak drogę zastąpili im strażnicy.

– Nic z tego – powiedział dowódca. – Następca wraz z królem odbywają poważną rozmowę. Jutro przyjdźcie. Dzisiaj mamy Święto Przodków i obaj będą bardzo zajęci.

– Ale to jest PILNA sprawa. I prawdopodobnie dotyczy zaginionej królewny!

Niestety, strażnik okazał się twardy jak kamień i głupi jak but. I przetrzymał kompanię na schodach tak długo, że wkrótce usłyszeli krzyki nadchodzącej Filippy i jej stronników.

– Zdrajca! Dzieciobójca! Ród mój chciał wygubić! I znajdźcie tych jego popleczników, którzy się po zamku kręcą! Spiskowcy! Na tortury! Pasy drzeć każę!

– No cóż – uśmiechnął się elf do dowódcy straży – skoro nie wejdziemy, to trzeba nam już iść, inne sprawy czekają.

– Chodu – dodał ciszej do swych towarzyszy.

Prawda jest przykra – nie powinieneś teraz pozwolić na konfrontację z królem Rengthanem. Ingerencja graczy w tej chwili popsułoby prawdopodobnie cały finał. Jednak jeśli dziwnym zrządzeniem losu twoi gracze przedrą się przez straże, lepiej, by natknęli się na Ethaina, który właśnie skończył rozmowę z królem i jest sam. I żeby mieli już na karku Filippę z jej dworzanami, czyli – mało czasu. W sam raz na dwa zdania, na to, by Ethain rzucił „Ja to jakoś rozegram, ojciec ma świra na punkcie Filippy, ale nie każe przecież zabić następcy tronu. Wy lepiej zmykajcie, bo nie wiem czy was obronię."
Gracze zapewne dadzą nogę, tak zachęceni. Wkrótce potem po mieście gruchnie wieść, że młodego królewicza wtrącono do lochu. Miasto huczy od plotek, wszyscy prześcigają się w najfantastyczniejszych domysłach. Od zdrady stanu, po romans z macochą. Wielu uważa, że młodzian popadł w złe towarzystwo – włóczył się wszak nocami po mieście z jakimiś typkami spod ciemnej gwiazdy...

Pracownia w starej kamienicy

Budynek był stary, masywny i zdawał się bardzo zapuszczony. Jednak nie nosił śladów zniszczenia lub rabunku. Okna i drzwi zabito deskami i zdaje się że nikt ich nie próbował wyłamywać.

Zła sława starego domu odstraszała.

– To co, wchodzimy? – niziołek majstrował przy drzwiach. Wytrychy tylko migały w jego dłoniach.

– Dobrze naoliwiony, zadbany zamek. I trudny – pochwalił, kiedy masywne wierzeje stanęły otworem. – Pora zajrzeć, co kryje.

Myszkowali po budynku kilkanaście minut. Wnętrze było surowe i zaniedbane.

Stali właśnie w progu rozległej, zaśmierdłej piwnicy, gdzie urządzono pracownię magiczną.

Były tu alembiki, retorty, księgi, rozmaite składniki i wykresy – a także stos notatek na dużym stole w kącie. Nimi to zainteresował się w pierwszej kolejności elf. Pierwsze spostrzeżenie narzuciło się od razu.

– No proszę – powiedział, oglądając pismo i porównując z wymiętym liścikiem. – Oto wiem, czyja ręka podpisała się „Życzliwość"!

Zagłębił się w zapiski, pomrukując cicho do siebie. Pozostali tymczasem zwiedzili pomieszczenie. Szybko odkryli spore stalowe drzwi zamknięte na cztery grube zasuwy. Zdawało im się, że zza drzwi dobiega Za nimi czekała zębata i szponiasta niespodzianka. Bydlę rzuciło się na wchodzącego niziołka, który z miejsca podał tyły.

– Po trupach do celu – rzekł wiedźmin, obnażając ostrze.

Wkrótce oglądali truchło.

Stwór był masywny, lecz jakiś koślawy, zdeformowany; wielkości rosłego psa lub nawet cielaka. Ciało pokrywały zgrubienia i dziwne narośle. Ale najdziwniejsze były kolce i pazury – stalowe, sterczące wprost ze skóry, obrośnięte u nasady zrogowaciałą tkanką.

– Może i podobny, ale nie ten, którego widzieliśmy poprzednio. – skonstatował wiedźmin. Rozejrzeli się po salce. Podobna była raczej do celi więziennej, niż fragmentu pracowni. Ze ścian w kilku miejscach wisiały łańcuchy z obręczami. W kącie zrzucono stos szmat, który ktoś – lub coś – ugniótł w legowisko. W innym ziała w podłodze dziura, opatrzona stalową kratą. Zajrzeli tam – jak się okazało, prowadziła wprost do miejskich kanałów.

– Jak myślisz, bydlę, które tu leży, bawiło się taką grzechotką? – niziołek podniósł ze stosu brudnych szmat kościaną zabawkę.

– To coś – raczej nie. Ale może nie ono jedno tu mieszkało. Mówię ci, potwór z Bulwaru Szalonej Czarodziejki był jakiś inny. Bardziej wyglądał mi na humanoida, zaś to tutaj – było stanowczo czworonożne.

– Chodźcie tutaj, mam parę ciekawostek – dobiegło ich z sąsiedniego pomieszczenia. Wrócili więc do pracowni, gdzie elf siedział na stole obok stosu kartek i książek.

www.wiezasnow.prv.pl

– Widzicie te znaki na podłodze? Tu ktoś rzucał trójkąt w trójkącie. Dwa razy. Za pierwszym – tu mag potrząsnął jedną z notatek – zrobił to, żeby zamienić szczeniaka w paskudną bestię. Tą właśnie ubiliście. Ale za drugim razem mag użył rytuału na kimś, nie na czymś.

– Na niemowlaku. – pokiwał głową wiedźmin.

– Taaak. Bardzo ważnym niemowlaku.

– Ale po co? Po co zrobiła to małemu dziecku?

– To nie koniec rewelacji. Spora kolekcja notatek i książek dotyczy metod rzucania uroku. A alchemiczna aparatura... to tylko przypuszczenie, ale nie pomylę się chyba, jeśli uznam, że niedawno uzyskano na niej eliksir prawdy?

Niziołek, w przeciwieństwie do wiedźmina kręcił się cały czas po pracowni, on też w końcu wypatrzył portret, schowany w jednej z szafek.

– O! Azalia – zawołał, ale zaraz się zreflektował. – Tylko podobna do niej panienka. Jaka ładna! Wezmę sobie ten konterfekcik, nieliche pieniążki za niego dostanę...

– Jeżeli nie Azalia, to kogo ten malunek przedstawia? – zastanowił się elf. – Trzeba będzie popytać. Może ktoś rozpozna.

A jakże, rozpoznali. Berenikę, dawną faworytę królewską, niejeden zapamiętał, zwłaszcza jej widowiskową śmierć na stosie.

Czas na kilka wyjaśnień, bo niektórym cała sprawa może wydać się zbyt pokręcona.

Azalia to córka Bereniki. Wychowana przez przyjaciółkę matki, która odkryła magiczne zdolności dziewczynki i wysłała ją do Aretuzy. Jako rzekomą znajdę.

Azalia dopiero w szkole dowiedziała się o losie Bereniki, bo wcześniej przybrana matka bardzo ograniczyła relację. Wtedy też poprzysięgła zemstę Rengthanowi. Postanowiła, że zabije go własny potomek, dlatego że dla potomków porzucił czarodziejkę i znalazł sobie inną niewiastę. Tak, jak zapowiedziała Berenika w swych ostatnich słowach, wykrzyczanych na stosie.

Przybyła do Cidaris jako bogata szlachcianka. Odnalazła dawną pracownię matki. Tam, dla próby, rzuciła trójkąt w trójkącie na szczeniaka. Zmienił się w potwora, którego Azalia wypuszczała czasem na wędrówki mieście. Porywał koty, psy a potem także dzieci.

Jednak plan był taki: zamienić w bestię (czarem trójkąt w trójkącie) Deirdre, najmłodsze dziecko Rengthana, i użyć do zabicia króla. Aby to zrobić, musiała dziewczynkę wykraść. Miała szczęście poznać królewicza Ethaina, który zresztą łatwo się w niej zadurzył. Użyła go zatem do wydobycia dziecka. Przemieniła Deirdre. Potem musiała wypuszczać ją na żer – i dlatego ginęły kobiety, głównie piersiaste, bo takie się małej Deirdre kojarzyły z obfitością pokarmu. Osią planu Azalii było Święto Przodków. Tego dnia król Rengthan – zgodnie z tradycją – spędza wieczór w zamkowej krypcie, rozmawiając z duchami. Krypta owa ma ważną magiczną cechę – zabija każdego, kto do niej wejdzie, a nie jest królewskiej krwi. (Dlatego np. wnoszono nowonarodzonych królewskich potomków do podziemnej sali, by upewnić się co do prawości ich pochodzenia). Czyż to nie wymarzone miejsce na zamach? Żadne straże nie przeszkodzą... Azalia postanowiła wejść tam razem z przemienioną Deirdre i zapolować na Rengthana.

Jedynym, kto mógłby królowi przyjść z pomocą, jest Ethain. Przypomnij o tym graczom, gdyby zapomnieli. Trzeba go uwolnić (ale najpierw – dostać się na zamek!) i jakoś się wraz z nim przebić do bram grobowców. A potem Ethain ruszy do krypty, a pozostali... no cóż, złożą broń lub zginą zapewne.

Jeszcze tylko kwestia Sary w planie Azalii. Dziewczyna poszła się „przyznać" przed szefem służby, który jest w przyjaźni z królewiczem Ethainem. Dlatego informacja nie doszła do króla, lecz zatrzymała się na królewiczu. Ethain uznał, że władca każe dziewkę stracić albo torturować, skoro bzdury gada. Dlatego postanowił ją ukryć i poczekać na eliksir prawdy, który zamówił w Bremevoord. Jeszcze kilka dni.

Niestety, Ethain opowiedział też Azalii o Sarze, a ona domyśliła się zarówno tego, co Sara widziała, jak i jej motywów. Efektem jest dodatkowy plan, do którego wykorzystała Rycerza z Wielką Kopią: powiadomić królową o więźniu. Dzięki temu Ethain został uwięziony i zdany na łaskę Filippy i jej stronników.

Znaleziska w starej pracowni powinny graczom dać wystarczającą ilość dowodów, żeby wiedzieli, kto jest czarnym charakterem tej imprezy. Być może już teraz domyślą się wszystkiego, jednak prawdopodobnie nadal będą zachodzić w głowę: jaki jest cel pięknej czarodziejki? Co właściwie chce zrobić?

Będą zatem potrzebne dodatkowe podpowiedzi.

Pierwszej może dostarczyć sama pracownia, albo np. pokój Azalii w „Wyszczerbionym Tasaku" – bardzo możliwe że będą chcieli tam zajrzeć zaraz po wizycie w pracowni – gdyby graczom sie nic nie kleiło, pozwól im znaleźć jeszcze jeden zapisek: mapkę przedstawiającą fragment kanałów z zaznaczonym przejściem do królewskiej krypty. Oto, gdzie czarodziejka zamierza się dostać. Ale po co?

Tu już potrzebna będzie druga podpowiedź. Dostarczy jej Rycerz z Wielką Kopią. Mogą go napotkać zarówno w „Przytulnej" jak i gdzieś na ulicy. Fajnym smaczkiem byłoby znaleźć go uśpionego w pokoju Azalii pod „Wyszczerbionym Tasakiem". Przyciśnięty do muru – zwłaszcza w sprawie dostarczania listu – przyzna, że miał go tylko przekazać, nie znał treści. Azalia także twierdziła, że tylko przekazuje – niemniej porównanie charakteru pisma nie pozostawia wątpliwości, że jest autorką. Na pytanie, gdzie czarodziejka, rycerz nie będzie umiał udzielić odpowiedzi. Powiedziała tylko, że dzisiejszego wieczora nie będą mogli się spotkać, bo „musi zaprowadzić siostrę na spotkanie rodzinne". No, teraz już chyba powinno być dla graczy jasne.

Postać rycerza można wykorzystać na dwa sposoby. Jeśli bohaterowie będą silnymi zawadiakami szukającymi burdy, rycerza źle potraktują czy obrażą, albo gdy gracze zwyczajnie lubią wygrzew, może dostarczyć emocjonującej bijatyki. Dopiero pokonany, przesłuchiwany, poda potrzebne informacje. W innym wypadku, jeśli sprawę dobrze rozegrają, szlachcic stanie się sojusznikiem. Jest wprawdzie dworzaninem Filippy, ale młodego królewicza lubił. Nie podoba mu się też, że został użyty przez Azalię jako ślepe narzędzie. Kiedy zaś dowie się, że być może z jego winy król jest zagrożony, zapewne będzie chciał go bronić, ramię w ramię z naszymi bohaterami. Gdyby zyskali takiego sojusznika, istnieją szanse na dialog z Filippą – jednak nadal bardzo marne. Wyobraź sobie co zrobi matka, kiedy powiedzą, co stało się z jej córeczką...

Możliwe jest także, że twoi bohaterowie nie zrobią nic.

Ot, po prostu, kazano im z zamku uciec, to uciekną, może nawet dadzą sobie spokój z całą sprawą. Wtedy zakończ przygodę, a w ramach epilogu przeczytaj im poniższy fragment. A potem dodaj, ze następnego dnia Ethaina stracono, razem z kilkoma przyjaciółmi, a za głowy przybłędów, z którymi się zadawał, ogłoszono w Cidaris nagrodę. A że za czasów Wiedźmińskiej sagi właśnie Ethain był królem w Cidaris? To imię bardzo wśród cidaryjskiej szlachty rozpowszechnione, więc mógł się imiennik napatoczyć...

Rodzinne zaduszki

Mury krypty kończyły się niedaleko za wejściem, zaś dalej ciągnęła się surowa, naturalna grota. W kątach spoczywały szkielety: tych, którzy próbowali zakłócać spokój zmarłym, pozostawiono ku przestrodze.

Naturalny korytarz ciągnął się kilkanaście metrów, następnie za ostrym zakrętem otwierał na szerszą pieczarę. Małą latarnia z trudem ją oświetlała. Ze sklepienia sterczały

www.wieczasnow.prv.pl

Marcin Cybulski

stalaktyty, zaś pośród stalagmitów na podłodze piętrzyły się kamienne kurhaniki. Groby przodków.

Jedne miały elegancko rzeźbione tablice opatrzone subtelną cidaryjską majuskułą, inne zaś były prymitywnymi stosami, pamiętającymi pierwszych królów na ruinach elfich miast. Kilkadziesiąt mogił, kilkadziesiąt ludzkich historii – a zarazem dzieje wielkiego miasta.

Rengthan wszedł do pieczary, ugięty pod ciężarem worka. Jak każdy najstarszy z rodu, miał w dniu święta przodków dodać kamień do każdego z kopczyków. Żaden sługa nie mógłby mu pomóc w dźwiganiu – każdy spoza rodu władców padłby trupem już w korytarzu, nie mówiąc o samej pieczarze. Taka była moc przodków.

Dlatego też krypta stanowiła doskonałą kryjówkę w razie gdyby wróg zdobył zamek. Ponadto – a prawie nikt o tym nie wiedział – istniało z niej sekretne wyjście. Wąski tunel prowadził w dół, poza obręb zamku, i kończył się niepozorną kratą w bocznej odnodze jednego z miejskich kanałów. Korytarz nie stanowił jednak zagrożenia dla twierdzy: próbujący tędy przejść musieliby zginąć w grobowcu.

Zmachany, król rzucił worek na podłogę i przysiadł na nim.

– Zanim oddam co wasze, poradźcie mi, ojcowie – rzekł – co zrobić z synem? Dowody wskazują jego winę, ja mam być sprawiedliwym sędzią... ale czy mam ród swój wygubić? Krew z krwi mojej wytoczyć? Syna swego na śmierć posłać? Gdzie zaś podziała się moja córka? Wspomóżcie ubogiego krewnego, potężni. Dla was te pytania i ten toast.

Rengthan wyjął zza pasa flakonik i wychylił zawartość. Było to Wino Przodków. Sekretna receptura przechowywana przez królewskich winiarzy, dawała napój pity tylko i wyłącznie w obliczu martwych ojców – aby zapaść w bliskie snom otępienie, w którym mogli zesłać wizję.

Władca siadł na ziemi, oparty o grobowiec ojca. Stalaktyty, ściany i groby tańczyły mu przed oczami. Światło latarni zdawało się kołysać.

Nagły dźwięk z bocznej odnogi groty. Czy to już objawienie?

Bestia. Ohydztwo. Czyżby upiór? W to zamienia się człowiek po śmierci? Nie. Rengthan potrząsnął głową, odrzucając wizję. Patrzył przytomniej, choć jaskinia nadal kołysała mu się przed oczyma. I dopiero wtedy ją zobaczył.

– Bereniko?

Czarnowłosa dziewczyna trzymała wielkiego, paskudnego potwora na postronku. Była śliczna, jak zawsze. I wydawała się jeszcze młodsza niż zapamiętana sprzed lat. Spoglądała na niego z takim samym ironiczym uśmiechem. Ale wzrok miała taki, że w Rengthanie drgnęła jakaś struna pamięci – tak patrzyła jego własna matka, dawno temu, w dzieciństwie. Znów potrząsnął głową. Wino Przodków wszystko mu mieszało.

– Berenika? – zapytała dziewczyna – Nie, ją kazałeś zamordować bardzo skutecznie. Ale blisko trafiasz: jestem jej córką. I twoją także. Kiedy mama wróciła do ciebie po roku rozłąki, chciała powiedzieć, że urodziła ci córkę. Ale nawet nie dopuściłeś jej przed swoje oblicze, miałeś już inną w łóżku! Właśnie dlatego przyszłam, postanowiłam zorganizować takie małe rodzinne przyjęcie. Tatuś i obie córeczki.

– Jakie obie córeczki? – Rengthan pokręcił głową.

– Jeszcze nie poznajesz? – szarpnęła postronkiem. – Przyjrzyj się swojej latorośli. Deirdre, idź do tatusia.

Zerwała smycz, bestia z głuchym pomrukiem rzuciła się na króla.

– Tak, biegnij władco, to będzie iście królewskie polowanie. Od dwóch dni nie wypuszczałam jej na żer. A teraz z chęcią obejrzę, jak zjada kolację – Azalia wspięła się jeden z kurhanów i usiadła, podciągając kolana pod brodę. Rozpoczęło się krwawe widowisko.

www.wieza snow.prv.pl

Umiłowana Królowo,

Pod Północną Wieżą sekretnie przetrzymuje się więźnia. Więzień ów powiada, że widział rzecz ważną w noc zniknięcia Deirdre. Być może Pewne Osoby nie chcą, by prawda wyszła na jaw. Dlatego przekazuję buteleczkę z Eliksirem Prawdy, który pozwoli przepytać więźnia. Spieszcie się, Wasza Miłość, i baczcie na tych, których zdrady najmniej się spodziewacie.

Życzliwość

Najmilsza Moja Czarodziejko!
Jaskinio rozkoszy, krynico z której napić się pragnie umierający z pożądania! Tej nocy nie zapomnę aż po kres mych dni, aż po rozstanie duszy z ciałem, aż po grób. Chyba żeby - na co żywię nadzieję - zdołały ją przyćmić noce kolejne. Dotknąć raz jeszcze aksamitu Twej skóry, leżeć słodką ogarnięty niemocą i w upojeniu wdychać Twój zapach... on umarłego by postawił, niekoniecznie na nogi. Słowem - marzę, aby powtórzyć zajęcia z heraldyki i wreszcie stwierdzić, który znak lepszy: Panna na Niedźwiedziu, czy Niedźwiedź na Pannie.

dogłębnie oddany, Twój
Rycerz z Wielką Kopią

keano

Globalne zagrożenie

artykuł do dowolnego systemu fantasy

artykuł | fantasy

Jakub „JakkaS" Kasper

Pewnego razu był sobie czarnoksiężnik. Od lat pasjonował się biologią, chemią i wiedzą tajemną. Z biegiem czasu jego obsesją stało się badanie działania rozmaitych toksyn i trucizn. Z niezdrową fascynacją przyglądał się jak eksperymentalne substancje osłabiają i uśmiercają organizmy laboratoryjnych szczurów. Niestety, pewnego dnia eksperymenty wymknęły się spod kontroli – czarnoksiężnik był zmuszony oglądać jak w długich męczarniach ginie jeden z jego służących. Nieszczęśnik został przypadkowo wystawiony na działanie jednej z trucizn – najsilniejszej ze wszystkich, które jego panu udało się wyprodukować. Dzikie wrzaski konającego jeszcze długo odbijały się gromkim echem w murach zamczyska.

Tragedia wstrząsnęła czarnoksiężnikiem, który zaczął szukać ukojenia w alchemicznych miksturach produkowanych na bazie narkotycznych substancji. Ten niegdyś potężny mężczyzna w ciągu kilku miesięcy przeistoczył się w cień człowieka. Coraz częściej odmawiał posiłków i zamykał się w wieży na długie godziny. Kreatywność i pasja ustąpiły miejsca samotności i zobojętnieniu. Pewnego dnia ostatni wierny sługa czarnoksiężnika znalazł zimne, pozbawione iskry życia ciało swego pana na kamiennej podłodze komnaty. Czarnoksiężnik zażył najpotężniejszą ze swych mikstur – truciznę, której nie sprostałby nawet najodporniejszy organizm. A wszystko to działo się dokładnie w pierwszą rocznicę tragicznego wypadku.

Zamczysko czarnoksiężnika opuścił nawet ostatni, najwierniejszy sługa. Zła sława tego miejsca przez długie lata odpędzała nawet najbardziej ciekawskich. Budowla, niczym organizm trawiony trucizną, stawała się powoli zupełną ruiną; utraciła majestat i solidny wygląd. Podczas jednej z potężnych burz, jakie regularnie nawiedzają tą okolicę późną wiosną, zamczysko zawaliło się z hukiem i zdawać by się mogło, że sekrety czarnoksiężnika zostaną na wieki pogrzebane w tej ruinie.

Los chciał, że niedługo po tych wydarzeniach cały kraj stanął w obliczu nadchodzącej wojny. Zaborcze i ekspansywne imperium zamierzało wchłonąć ten skrawek ziemi i uczynić z niego swoją prowincję. Zdesperowany władca księstwa próbował wszelkich sposobów, żeby zapobiec wojnie. Kiedy jednak zrozumiał, że władcy imperium są nieprzejednani w dążeniu do ekspansji, rozesłał najbardziej zaufanych ludzi we wszystkie zakątki księstwa, by mobilizowali lud do walki. Zupełnym przypadkiem, jeden z książęcych wysłanników poznał mroczną legendę czarnoksiężnika i jego eksperymentów. Już następnego dnia, w asyście sowicie opłaconych najemników, rozpoczął eksplorację ruin. Tydzień później, z załadowanym po brzegi wozem, książęcy posłaniec opuścił okolicę, a ci, którzy zbyt ochoczo opowiadali o odkrytych tajemnicach zostali skróceni o głowę.

Wkrótce potem, najzdolniejsi czarodzieje w księstwie zostali wezwani w trybie natychmiastowym przed oblicze władcy, który oznajmił, że wojska imperialne lada dzień przekroczą granice księstwa i należy jak najszybciej stawić zdecydowany opór. Większość magików z miejsca wyśmiała pomysł władcy i zaczęła namawiać go do przyjęcia imperialnego jarzma, byle tylko wynegocjować wcześniej jak najlepsze warunki kapitulacji. Jednak książę szybko uciął dyskusję i powiedział, że o poddaniu się nie może być mowy. Potem zamyślił się na moment, szelmowsko uśmiechnął i rzekł, że jeden z jego ludzi znalazł sposób na pokonanie armii imperium.

Dziesięciu wybranych magów bitewnych w tajemnicy przed światem odbyło nietypowe szkolenie w ekspresowym tempie. Ukryci przed wzrokiem ciekawskich w zimowej posiadłości księcia, czarodzieje doskonalili zaklęcia opracowane na bazie zabójczych formuł i receptur. Materiały te, jak łatwo się domyślić, zostały wydobyte z ruin zamku przez jednego z książęcych posłańców. Dziesięciu wybrańców wplatało cudem odzyskaną wiedzę o potężnych truciznach w magiczną formułę zaklęć. Efektem były czary o niewyobrażalnej mocy, które, jak pokazały eksperymenty, zdolne były nawet uśmiercać całe stada bydła w ciągu krótkiej chwili. Gęste chmury dymu o niezdrowo zielonym odcieniu unosiły się nad zimową rezydencją księcia, gdy dziesięciu czarodziejów doskonaliło przerażające umiejętności przed właściwym sprawdzianem.

Każdy mag bitewny otrzymał do dyspozycji pięćdziesięcioosobowy hufiec doborowych żołnierzy, z których pomocą miał dokonywać spustoszenia we wrogich oddziałach armii imperialnej. Czarodzieje z zadania wywiązywali się doskonale. Wkrótce blady strach padł na imperialne wojska, a między żołnierzami zaczęła krążyć plotka o wrogich czarnoksiężnikach, którzy ciągną za sobą „morową zarazę". Dokładnie pół roku po rozpoczęciu inwazji stała się rzecz, która definitywnie złamała morale imperialnych żołdaków. Otóż cały trzynasty legion najeźdźców został rozbity w proch przez zaledwie setkę lokalnych partyzantów, prowadzonych przez jednego z „trujących magów". Jak donoszą nieliczni świadkowie, chmura zielonkawego dymu przykryła na kilka minut pole bitwy, a kiedy została rozwiana przez porywisty wiatr, na placu boju zostało tysiąc imperialnych trupów i radujący się ze zwycięstwa oddział partyzantów.

Po tym przerażającym wydarzeniu, wrogie wojska w pośpiechu opuściły granice księstwa, a obie strony konfliktu zawarły rozejm. Niestety, w tej opowieści nie ma szczęśliwego zakończenia. Niedługo potem żądni krwawej zemsty władcy imperium przekupili kilku z „trujących magów" i przeciągnęli ich na swoją stronę. Szybko rozpętała się nowa wojna, po stokroć straszniejsza niż wszystkie poprzednie. Co kilka dni wsie i miasteczka po obu stronach granicy zamieniały się w masowe groby, kiedy to „trujący magowie" próbowali udoskonalać przerażające zaklęcia. Księstwo z każdym miesiącem wojny zmieniało się w trującą pustynię – ludzie umierali z głodu i pragnienia, a zwierzęta padały całymi stadami. Na palcach jednej ręki zliczyłbyś wolne od trucizny źródła i wolne od toksyn pola uprawne. Zagłada nadchodziła wielkimi krokami.

Powyższy tekst jest próbą przeniesienia współczesnych motywów na płaszczyznę RPG. Każdy czytelnik łatwo zauważy, iż wymienieni w artykule „trujący magowie" to tak naprawdę personifikacja współcześnie rozumianych środków masowego rażenia, takich jak broń chemiczna czy biologiczna. Wojna między księstwem i imperium to oczywiście metafora zagrożeń związanych z „galopującą" globalizacją i wyścigiem zbrojeń.

Mam nadzieję, że tego typu artykuł zachęci Was do przemycania współczesnych motywów i bieżących problemów do fabularnej rozgrywki. Według mnie jest to świetny sposób na pogłębienie emocji przeżywanych na sesji. Poza tym postacie graczy mają możliwość opowiedzenia się po jednej ze stron, zamanifestowania swoich poglądów na dany temat, a to zdecydowanie pomaga rozwinąć rys psychologiczny postaci.

www.wieza-snow.prv.pl

Paweł Branecki

Niezwykłe zjawiska

w Złego świecie

artykuł | Zły, współczesny, horror

Podręcznik do drugiej edycji gry Zły: Władza, Moc i Nieśmiertelność znajdziesz w dziale Download na stronie Wieży Snów. Autor pracuje nad trzecią edycją.

W świecie Złego Bóg daje czasem znaki swego istnienia czyniąc cuda. Zdarza się, że posąg Matki Boskiej płacze łzami krwi, czy też po ziemi chodzą ludzie ze stygmatami. Wszystkie te i inne zjawiska zdarzają się niezwykle rzadko, ale podsycają wiarę w Boga i napełniają najbardziej żarliwych wyznawców Łaską Bożą zrodzoną ze szczerej wiary. W mechanice gry każdy poziom Wiary w Boga powyżej piątego może dać 1 poziom w Łasce Bożej. Potrzeba jeszcze ascetycznego trybu życia. Człowiek przepełniony Łaską Bożą jest odporny na czynienie zła. Siły Mocy i Władzy spadają o poziom za każdy poziom Łaski Bożej w towarzystwie osoby głęboko wierzącej. Dodatkowo PO takiej ofiary rośnie dla Czarta o 10 na poziom kary boskiej – trudniej ją skrzywdzić. Teraz podam charakterystykę wybranych rodzajów niezwykłych zjawisk w Złego świecie.

Święte miejsce

Jest to miejsce, w których objawia się Łaska Boża. Mówiąc językiem mechaniki jest to lokacja, w której zdarzają się cuda. Cuda te dotykają wszelkich przybyszów o Wierze w Boga na poziomie przynajmniej 5. Co więcej święte miejsca chroni Łaska Boża. Każdy, kto chce je sprofanować musi wykonać test Wiary w siebie KPN 40; liczba ugranych sukcesów to liczba rund, w których może dopuścić się wandalizmu – patrz też „Strażnik".

Marcin „Kroghul" Górecki

Ludzie o nikczemnym charakterze, kultyści, Czarty korzystający ze diabelskich mocy oraz wszelkie istoty z zamiarem zbezczeszczenia tego miejsca są dotknięci Przerażeniem. Osoby wyżej wymienione muszą w każdej rundzie wydać 1 punkt tymczasowy Wiary w siebie, albo uciekną w popłochu ze świętego miejsca (lokacji). Mogą się bronić wykonując test Wiary w Boga (premia od poziomu Wiary w Boga) na KPN równy 25. Warunkiem testu jest wymagana w tej rundzie maksymalna koncentracja, a istota jedynie może się bronić.

Teraz pokrótce o wynikach testu:

- Pech – istota traci wszystkie punkty tymczasowe Wiary w siebie i ucieka w Popłochu – otrzymuje 1 karte utraty Psychiki.
- Porażka – istota traci dodatkowy punkt tymczasowy Wiary w siebie (w sumie 2 w tej rundzie).
- Pat – test nierozstrzygnięty. Istota traci 1 punkt tymczasowy Wiary w siebie i może podejść do testu jeszcze raz w kolejnej rundzie, o ile ma jeszcze tymczasowe punkty Wiary w siebie.
- Szach – istota odzyskuje utracony w rundzie tymczasowy punkt Wiary w siebie plus 1 dodatkowy.
- Szach Mat – istota odzyskuje tyle punktów tymczasowych Wiary w siebie, ile zadeklarowała sukcesów plus 1 dodatkowy wydany w tej rundzie.
- Fart – istota odzyskuje pełną pulę tymczasowych punktów Wiary w siebie, jakie może mieć.

Oto przykłady cudów w świętym miejscu:

Uzdrowienie ciała – wszystkie rany istoty, nawet ciężkie, zostają wyleczone, a choroby wypędzone z jej ciała.

Uzdrowienie umysłu – leczy się psychika istoty o liczbę kart równą Wierze w Boga istoty albo poziom choroby psychicznej spada o 1 poziom.

Wiara – istota odzyskuje wszystkie punkty tymczasowe Wiary w Boga lub jej poziom rośnie o 1 poziom.

Na koniec jedna uwaga: aby doznać cudu bożego oprócz podstawowego wymagania, czyli Wiara w Boga 5 poziomu, potrzeba jeszcze spełnić warunek konieczny do cudu boskiego. Oto przykłady warunków:

Święta misja – bohaterowie są natchnieni przez Boga i mają okazję wypełnić zadanie ku chwale Boga, na przykład zlikwidować szajkę kultystów.

Relikwia – bohaterowie doznają cudu boskiego, jeżeli przyniosą w darze do świętego miejsca relikwie.

Modlitwa – całodzienna modlitwa, wystarczy na cud Wiara. Odzyskanie punktów Wiary W Boga.

Teraz kilka słów o strażnikach świętych miejsc. Są to ludzie głębokiej wiary (Wiara w Boga na 7), którzy opiekują się przybytkiem. Mają zdolność zaproszenia Anioła w swe ciało. W tym wypadku strażnik świętego miejsca ma moc Potencjału na poziomie 5 i regenerację wszelkich ran za wyjątkiem śmiertelnych. Prócz tego ma Łaskę Bożą. Jak widzimy lepiej nie profanować świętych miejsc.

Przeklęte miejsce

To miejsce skażone Złem. Przeklęte miejsca są celem kultystów, którzy w nich zakładają siedziby. Także potężni Czarnoksiężnicy kolekcjonują adresy tego rodzaju miejsc z tego samego powodu co kultyści. W przeklętym miejscu łatwo, bo bez specjalnej ceremonii, można zaprosić Upadłego Anioła do swego ciała. W odróżnieniu od kultystów, którzy zapraszają Diabły bezpośrednio w swoje ciała, Czarnoksiężnicy wabią Upadłe Anioły w ciała zniewolonych kukiełek. Opętany przez Upadłego Anioła człowiek ma Potencjał na poziomie 5. Może być strażnikiem Przeklętego Miejsca, ale dodatkowo z prawem opuszczenia go.

Pamiętajmy, że opuścić Przeklęte Miejsce może tylko je-

www.wieżasnow.prv.pl

den Diabeł w ciele człowieka. To Pan przeklętego miejsca. Dodać, też trzeba, że walcząc z opętanym człowiekiem w Przeklętym Miejscu najlepiej go obezwładnić, by zamknąć Diabła w ludzkiej skorupie i egzorcyzmować poświęcając 1 punkt tymczasowy Wiary w Boga. Zabicie opętanego w Przeklętym miejscu spowoduje tylko, że Diabeł przeniesie w ciało kolejnego, chętnego kultysty.

Teraz parę słów o Przekleństwie tego rodzaju miejsc. Otóż każdy przebywający tu człowiek jest narażony na kuszenie diabła. Aby oprzeć się kuszeniu człowiek musi wykonać wydać tymczasowy punkt Wiary w Boga co rundę przebywania w Przeklętym Miejscu. Utrata tymczasowej Wiary w Boga oznacza w efekcie zarażenie złem. Test Wiary w Boga na KPN 20 to obrona przed kuszeniem diabła.

- Pech – ofiara traci wszystkie tymczasowe punkty Wiary w Boga i jest zarażona Złem.
- Porażka – ofiara traci oprócz 1 tymczasowego punktu Wiary w Boga co rundę dodatkowy, drugi już, punkt tymczasowej Wiary w Boga.
- Pat – stracona szansa na zdobycie choćby marginalnego sukcesu i 1 punktu tymczasowego Wiary w Boga.
- Szach – zdobycie marginalnego sukcesu i odzyskanie utraconego w rundzie punktu Wiary w Boga.
- Szach Mat – ugranie zadeklarowanej liczby sukcesów, co oznacza odzyskanie za każdy ugrany sukces liczby tymczasowych punktów Wiary w Boga plus jeden.
- Fart – zdobycie pełnej puli tymczasowych punktów Wiary w Boga.

Zarażenie Złem – człowiek doznaje czasem luk pamięci. Nie wie co robił w konkretnym czasie i gdzie. Nie zdaje sobie sprawy, że dokonuje nikczemnych czynów jak morderstwa, pobicia itd. Żyje w błogiej nieświadomości, do czasu aż ktoś sprowadzi go na ziemię. To jednak za mało żeby wypędzić diabelskie moce. Należy przeprowadzić Egzorcyzm. Czarty w tym celu poświęcają 1 tymczasowy punkt Wiary w Boga.

Nawiedzone miejsce

Jest to miejsce, w którym granica miedzy światem materialnym a światem duchów jest bardzo cienka. Co to jest świat duchów? To Czyściec. Trafiają tam duchy, które są zawieszone między Piekłem a Niebem. Muszą odkupić grzechy, by zasłużyć na Niebo, czyli biblijny Raj. Na Czyściec skazane są też wybitne jednostki, eksperci swej epoki w Wiedzy Tajemnej. Ceną za nadludzką moc za życia jest Czyściec po śmierci. W każdym razie, aby skontaktować się z duchem w Nawiedzonym Miejscu, nie trzeba go przywoływać stosownym czarem Białej Magii. Zajmują się tym Spirytualiści, czyli eksperci tego rodzaju białej magii. W Nawiedzonym Miejscu duchy manifestują siły lub nawiązują kontakt z żywym człowiekiem bez tego rodzaju wiedzy tajemnej.

Natura Nawiedzonego Miejsca zależy od rodzaju Duchów, które w nim można spotkać. Ściślej mówiąc od ich charakteru. Rodzaje Duchów podane są w stosownym tekście Rozdziału „Czy wiesz, że... czyli ciekawostki ze świata". Adresy Nawiedzonych miejsc, które są siedliskiem duchów o dużej i interesującej wiedzy, są często pod opieką Czarowników Białej Magii – Spirytualistów.

Oto podstawowe zaklęcia tego rodzaju magów:

Kontakt – czar Białej Magii oparty o I i III prawo Magii. Rytuał wstępny to zaklinanie przedmiotu (lub części ciała, jak włos) należącego do zmarłego (rekwizyt) związanymi z prochami (ziemią) miejsca pochówku lub z miejsca Nawiedzeń słowami „Niech więź miedzy tymi częściami całości na nowo zakwitnie". Rytuał właściwy to pocieranie rekwizytu i słowa „Duchu powróć w ten czas do korzeni swych". W Nawiedzonych miejscach czar ten jest niepotrzebny, ale Duch musi chcieć nawiązać kontakt. Czar skłania (zmusza) go do tego.

Dodać można, że w Nawiedzonym miejscu Spirytualista może nawiązać kontakt stosownym czarem zmodyfikowanym tak, iż niepotrzebne jest związanie przedmiotu zmarłego z prochami jego pochówku. Wystarczy sam przedmiot.

Ochrona przed Duchami – czar ten daje ochronę +7 , która odejmuje się od efektu (atak Ducha) karty zabierającej punkty Psychiki w starciu z wrogim Duchem. Rytuał wstępny to Zaklinanie przedmiotu należącego do zmarłego przodka słowami „Niechaj duchowa siła mego zmarłego przodka wstąpi w ten... (nazwa rekwizytu)". Rytuał właściwy to potarcie rekwizytu ze słowami: „Niechaj duchowa siła mnie wypełni".

Przepędzenie Ducha – czar stosuje się w walce z Duchem. Daje +10 do testu Intelektu + poziom Egzorcyzmu lub Łaski Bożej na KPN równe PO Ducha. To rzadki czar, bo wymaga niezwykłego rekwizytu. Rytuał wstępny to zaklinanie kości Egzorcysty słowami „Niechaj moc Pogromcy Duchów zwiąże się na powrót z tą kością". Rytuał właściwy to potarcie rekwizytu ze słowami „Wspomórz mnie Egzorcysty siło".

Koszt rytuału wstępnego powyższych czarów to standardowo dwa Punkty Wiary w siebie na stałe. Pamiętajmy, że Opiekun Nawiedzonego Miejsca może pomóc w kontakcie z konkretnym Duchem, ale czasem wymaga Przysługi...

Teraz natomiast podam trzy kadry z życia Czarta Wiktora traktujące o jego doświadczeniach z wymienionymi wcześniej Niezwykłymi Zjawiskami.

Studnia Dusz – kadr z Historii Wiktora

Studnia Dusz. Nawiedzone miejsce w lesie na Śląsku. Opiekuje się nim Stara Kobieta, pomarszczona niczym stuletnia staruszka. Tak wypowiadają się o niej miejscowi chłopi. Tyle dowiedziałem się Mikołaju z Twojej Pracy Doktoranckiej na temat niezwykłych zjawisk w Polsce. Skąpe informacje wynikają z faktu, iż w pracy skoncentrowałeś na próbie wytłumaczenia natury tego rodzaju zjawisk. Szkoda.

Mogłeś napisać lepszą charakteryzację wybranych miejsc w Polsce, w tym Studni Dusz. A tak, w finale przydługich wywodów, rozważań i badań doszedłeś do wniosku, że to brama między naszym, materialnym światem, a biblijnym Czyśćcem. To prawda, ale naprawdę nie warto było strzępić języka, a raczej pióra, na te analizy i dyrdymały, by udowodnić oczywisty fakt. Nieważne zresztą. W lasy Śląska wybierałem się wozem na spotkanie ze Starą Kobietą. Miałem do niej interes. Zaginął mój człowiek, z ważną przesyłką, która za przyczyną tego nie trafiła w me ręce.

Informatorzy donieśli, że Dorian może już nie żyć. Odpowiedź na to miała dać mi Studnia Dusz za pośrednictwem Starej Kobiety. Jeżeli był martwy, biała czarownica mogła rozjaśnić sprawę daleko lepiej nawet, niż grono moich informatorów. Dwie godziny. Wieczorem zajechałem pod wskazany Adres. Na szczęście do Studni Dusz prowadziła polna droga i dopiero około kilometra przed samą studnią zmuszony zostałem zostawić wóz. Teren stał się podmokły. Przedzierałem się wpierw przez chaszcze i krzewy, ale w końcu trafiłem na wąską udeptaną ścieżkę. Tędy okoliczni chłopi wybierają się po rady Starej Kobiety. Zgadywałem. Na miejscu przywitało mnie światło z okna drewnianego domku na niewielkiej polance. Ani śladu Studni.

Zaczynałem się już martwić, kiedy w progu stanęła staruszka. Stara Kobieta. To musiała być ona. Bardziej pomarszczonej baby nie widziałem, jak żyję. Gestem zaprosiła do wewnątrz chaty. Podobnie bez słowa czy gestu skierowałem swe kroki posłusznie do wnętrza domu. W środku był kamienny piec, garniec, stół i parę krzeseł. Najważniejsze – w samym centrum pomieszczenia studnia. Z kamienia porośniętego mchem.

Wyłożyłem problem, a Stara Kobieta poprosiła o fant należący do Doriana. Znam się nieco na tej odmianie Białej

www.wiezasnow.prv.pl

Magii, której przedstawicielką była Stara Kobieta. Wiedźma nie potrzebowała ziemi z pochówku mego przyjaciela. Z tego powodu tu przyjechałem. Nawiedzone miejsce, oto czego potrzebowałem. Stara Kobieta nie rozczarowała mnie. Oznajmiła mi, że mój przyjaciel dołączył do społeczności zmarłych. Miałem, więc pewność, że nie żyje.

Poprosiłem o kontakt z Duchem Doriana. Zażądała przysługi (KPN na drodze do celu – przyp. Autora). Nie tracę czasu na takie bzdury i wyłożyłem kasę na stół. Pięć tysięcy. Uczciwa zapłata, ale olała mój gest dobrej woli. „Przysługi wymagam" – zaskrzeczała. Nie miałem wyboru. Mogłem starą zabić, ale nie chciałem rozgniewać Duchów tego miejsca i stracić szanse na odzyskanie przesyłki. Stara Kobieta zażądała włosa niejakiego Jacentego z miasteczka nieopodal. Facet miał trudnić się wyrobem grobów. Czyżby Stara trudniła się też Czarną Magią? Czarnoksiężnikiem nie była, ale Wiedźmą?... W cholerę, olałem to. Obiecałem zdobyć ten włos. Było już ciemno kiedy wyruszyłem. Zależało mi na czasie, więc za sprawę wziąłem się ostro. Zajechałem do miasteczka jeszcze tej nocy.

Pierwsze lokum jakie odwiedziłem to jedyny w okolicy Nocny Klub. Barman. Wziąłem go na spytki. Nie minął kwadrans jak wycisnąłem parę faktów. Wiedziałem już, gdzie Jacenty mieszka i, że to zapalony domator. Warsztat też ma przy Domu. Nie będę tu opisywał ze szczegółami przygód związanych ze zdobyciem włosa. Na miejscu okazało się, że gospodarz popija sobie w najlepsze z Komendantem Policji (kolejne KPN). Dodajmy do tego jeszcze dwóch mundurowych przy stole i pokera jaki rozgrywano (i następne KPN Pana Losu). Wszystko widziałem przez okno czając się na podwórzu. Psa na szczęście nie było. UFF, przysługi dopełniłem. Włos zdjąłem z grzebienia w łazience. Nie pytaj jak się tam dostałem. Powiem tylko, że omal nie zdemaskował mnie pijany gliniarz szukający kibla.

Marcin „Krogh ul" Górecki

Podsumowując, z rana stawiłem się z fantem u Starej Kobiety. Nawiązała kontakt z Duchem Doriana. Pamiętam do dzisiaj ten chłodny dreszcz towarzyszący zanurzeniu się w niebyt Duchów. Czyściec. Przypomina bezmiarem kosmos przeplatany miejscami, które wiążą Duchy błąkające się po nim. Jak kadry z filmu. Za pośrednictwem Wiedźmy znalazłem miejsce, gdzie leży ciało zamordowanego Doriana. Głęboki jar. Na samy dnie ciało Doriana. I jeszcze coś... Duch mego człowieka był udręczony i wkrótce poznałem tego powód. Zabójca. Dorian zabrał go ze sobą. W Czyścu walka trwała nadal. Widmo mordercy szarpało duszę Doriana. Śpieszyłem na ratunek, aby ostatecznie rozprawić się z łotrem. To dług wobec Doriana, który z mojej winy zginął. Widmo było niezwykle silne, a ja wykazałem się małym doświadczeniem w walce mentalnej. Starcie szybko zmieniło się w rozpaczliwą walkę o życie. Moje życie. Z każdą chwilą pogrążałem się w Niebycie. Pomocną dłoń wyciągnęła Stara Kobieta. Jej magia uratowała moją Psychikę przed obłąkaniem i totalnym zatraceniem. Doszedłem do siebie czując w ustach gorzki smak jakiegoś wywaru. To Stara Kobieta. Zapewniła, że to uspokajające zioła. Ostatecznie zebrałem się do kupy po południu. Czas najwyższy odnaleźć ten Jar i odzyskać przesyłkę. W duchu dziękowałem Bogu, że przysługi dopełniłem uczciwie. Bez wsparcia Wiedźmy mój żywot zgasłby niczym świeca tej nocy...

Siedlisko Lewiatana – kadr z Historii Wiktora

Kult Lewiatana. Tak proszę księdza. Mój przyjaciel Mikołaj padł ofiarą Zła Lewiatana. Twój adres dostałem od zaufanego, który twierdził, że Wasza Świętobliwość jest w opozycji do Zakonu Kamienia. Mało tego, Ksiądz jest Czartem jak ja, który wybrał drogę Pokuty i służbę Bogu w tym klasztorze. Potrzebuję Twojej pomocy Bracie. Mój przyjaciel to niewinny Pisarz, złoty człowiek, teraz pod wpływem Diabła zwanego Lewiatanem. Związałem go i dałem środek nasenny, aby czego Złego nie zrobił. Proszę o pomoc! Sam nie mam sił, by przeprowadzić Egzorcyzm. Jestem wyczerpany po walce z Trzodą wspomnianych kultystów i ich Panem. Co? Mam o tym opowiedzieć? W porządku. Ksiądz dobrodziej potrzebuje więcej informacji, aby poznać naturę tego Zła. Zacznę, więc od początku. W skrócie oczywiście, ale nie pomijając ważnych szczegółów.

To była rutynowa robota dla Warszawskiej Mafii. Bogaty Adwokat wyciągał chłopców Firmy z kłopotów, a Firma w zamian zapewniała mu plecy. Gość poskarżył się, że ciśnie go jakiś Metalowiec, aby zniszczył akta urodzenia dziecka jego klienta. Puściłem w ruch kontakty i namierzyłem drania. Mieszkał w wynajętej kawalerce we wschodniej części Olsztyna. Moi informatorzy twierdzili, że gość jest nowy w mieście, a melina jest bazą wypadową na Protegowanego Firmy. Zajechałem tam z rana i złapałem faceta za przysłowiowe jaja. Świeżo rozbudzonemu po imprezie chyba, złoiłem tęgo skórę. Jeden potężny strzał w brzuch. Wierz mi Bracie, przy mojej sile flaki powinienem mu zgnieść na miazgę. Typ padł, ale jak tylko się odwróciłem, rzucił się na mnie od tyłu. Cholera, zaskoczyła mnie jego siła i moja głupota. Przyzwyczaiłem się do walk z leszczami. Zrzuciłem metala na ziemię i potraktowałem poważniej. Dwa potężne kopy. Rozbiłyby samochód, a gość wbił się w ścianę. Nie poszła w rozsypkę tylko dlatego, że nośna i z betonu.

Dorwałem metala z szybkością błyskawicy i chwyciłem za kark. Raz, dwa, trzy szarpnięcia i kark metalowcowi poszedł jak kurczakowi, w drzazgi. Puściłem trupa i usiadłem na łóżku. Kurde, czas najwyższy na papieroska. Musiałem wszystko przemyśleć. Zadanie wykonane, ale czy sprawa zakończona? Ten metal był zbyt silny jak na zwykłego człowieka. Siłą odpowiadał Czartowi, ale słabszemu niż ja. Czy miałem do czynienia z jednym z nas? Czy reprezentował potężniejszego od siebie? Na pewno nie należał do Kręgu Mistrza Twardowskiego. Czy był z Opozycji Starszego? Na te pytania musiałem znać odpowiedź. Na razie w światku Czartów w Polsce jest Pokój, ale moja egzekucja mogła to w kurwę zmienić. Już widziałem siebie na dywaniku Wielkiego Gabriela. Oj, było niedobrze. Dokończyłem papieroska i z niepokojem podszedłem do truposza, aby go obejrzeć. W myślach krystalizował mi się plan, jak oto pozbywam się ciała metala paląc Pirokinezą doszczętnie, a prochy rozsypuje na wietrze. Plan prysł jak bańka mydlana tak szybko jak się pojawił. To łatwizna dla Opozycji Starszego sprawdzić kto wykonał wyrok na ich człowieku. Dranie mają wtyki w Mafii Warszawskiej, co podejrzewałem. W kurwę, nie było dobrze. Przeklinałem w duchu, że nie zmieniłem Firmy, ale płacili dobrze. Bardzo dobrze. Ach, ta forsa.

Wtedy to mój wzrok przykuł tatuaż na prawym przedramieniu metala. Serce załomotało mocniej, a gęba wykrzywi-

www.wiezasnow.prv.pl

ła się w uśmiechu. Skurwiel miał tatuaż w kształcie ogromnego węża morskiego owiniętego w odwrócony krzyż. Hehe, symbol Zła, a dokładniej mówiąc Lewiatana. Kultysta. Wzmocniony magią. Czarną magią. Musiał stać za nim Wiedźmin. Najpewniej, bo Czarnoksiężnik to okaz tak rzadki jak złoto nad Bałtykiem. Dwie sprawy. To nie był szarlatan. Dwa, wpadłem w mniejsze szambo, kultyści to nie Czarty, ale mniejszą moc nadrabiali mściwością.

To nie koniec sprawy. Musiałem zdusić kiełkujący problem w zarodku. Telefon do Firmy, że Egzekucję przeprowadziłem, ale sprawa na tym się nie kończy. Tak, więc Bracie czas najwyższy było wziąć na tapetę Kultystów. W kurtce metala znalazłem wizytówkę Klubu Rokita. Miałem, więc dwa punkty zaczepienia: Klub Rokita i Akta jakiegoś dzieciaka, których zniszczenia domagał się Metalowiec. Postanowiłem zacząć od tego ostatniego. W godzinę byłem u Adwokata. Pozwolił zerknąć w akta po oświadczeniu, że pracuję dla Firmy. Zabrać nie dał, ale zrobiłem sobie ksero

Aktu urodzenia tego chłopca. Sprawa sprzed dwudziestu paru lat. Klientem mecenasa była kobieta, która za jego pośrednictwem adoptowała dziecko z przytułku. Akta tyczyły tej sprawy i danych o dzieciaku, które miałoby teraz 24 lata. Nie rozjaśniło to problemu. Pozostał Klub Rokita. Mieści się w miasteczku położonym 43 kilometry na południe od Olsztyna. Hehe, Klub ten znam i kiedyś byłem tam częstym gościem, a w samym miasteczku miałem paru kumpli. Dobrze się zapowiadało.

Zawitałem tam następnego dnia z rana. Cały dzień poświęciłem na sondę uliczną i w samym Klubie licząc na jakieś konkrety, które posuną temat do przodu... Ech, rozgadałem się, Bracie, a mój przyjaciel zdycha... Co? Mam kontynuować? Ze szczegółami? Dobra, pociągnę Spowiedź dalej. Oto co ustaliłem:

1. W Klubie Rokita widuje się metali z tatuażami Lewiatana od kilku miesięcy. Mają jakiś układ z Szefem Klubu i ochrona ich nie rusza.

2. Są grzeczni, zadym nie ma, ba, część z nich robi w ochronie Klubu. Czas spędzają na pogaduchach z turystami.

Marcin „Kroghul" Górecki

3. Do miasteczka zajechał gość wypytujący ludzi o osoby, które zaginęły w ostatnim czasie w tych okolicach. Nota bene, zaginęło w ciągu pół roku troje osób. Wszyscy byli turystami.

4. Tutaj szczęka mi opadła. Moja wtyczka doniosła, że gość nazywa się Mikołaj Straszewski – mój przyjaciel pismak!

5. I ostatnia wieść. Mikołaj dołączył do trójki zaginionych. Po prostu wyparował.

Miałem naprawdę sporo informacji. Zawdzięczam to układom wypracowanych przez lata. Czas na podsumowanie. Kultyści w Klubie są nie do ruszenia. Silna ochrona plus, jak donoszą informatorzy, układ z właścicielem lokalu. Zaginęło troje nieznanych mi turystów. Najprawdopodobniej maczali w tym paluchy. Uff, zaginął też Mikołaj. Nie widziałem go ze trzy miesiące. Wiedziałem jedynie, że, jak pisał, postanowił się zrehabilitować w oczach Kościoła serią artykułach o kultystach. Tym sposobem zatrzeć złe wrażenie po niefortunnym tekście o Czartach, Złych itd. Mikołaj miał wystawiać trzody kultystów Zakonowi Kamienia. Czyżby w pogoni za sektami dotarł aż tu do miasteczka Tymowicz? Byłem pewny niemal, że za jego zaginięciem stoi Trzoda Kultu Lewiatana.

Musiałem działać szybko. Postanowiłem wywabić kultystów z Klubu Rokita w ustronne miejsce i tam wycisnąć z nich tyle informacji, ile tylko się da. Gdzie jest siedziba kultu? Gdzie Mikołaj? Gdzie ukrywa się Kapłan Trzody? Na te pytania odpowiedź musiałem mieć. W tym celu wynająłem melinę na obrzeżu Miasteczka, a w okolicy rozpuściłem wieść, że jestem egzorcystą i szukam Mikołaja Straszewskiego. Dodatkowo jeden z okolicznych złodziei zaczął rozpuszczać ploty, że nie da się mnie okraść, bo cały dzień zalegam w pokoju i studiuję notatki. Wspomniany złodziej to mój człowiek. Upewniłem się, też aby wieści dotarły i rozeszły się szerokim echem po Klubie Rokita.

Teraz wypadało czekać. Wszystko zagrało jak w zegarku szwajcarskim. O północy miałem gości. Trzech typów. Metale jak ten z Olsztyna. Wkroczyli oknem i rzucili się z nożami na łóżko. Pruli poduchy pod kołdrą z minutę za nim się zorientowali, że to podpucha. Nie dałem im przejąć inicjatywy. Z progu pokoju wygarnąłem z mojej megagiwery z rodzaju biorozpylaczy. Niesamowite, ale dwie salwy pod rząd, a gości tylko zachwiało. Magia. Skróciłem dystans i typków dobiłem kopami. Całą noc ich maglowałem. Rano zadzwoniłem na komórę kumpla, sprzątacza ciał, aby zajął się tym co z nich zostało. Zapłaciłem mu ekstra i zapaliłem papierosa.

W okolicznych lasach jest bunkier po niemiecki. Drogę znałem. Tam jest siedziba Kultu. Jeden z kultystów nazwał ją ze strachem Siedliskiem Lewiatana. Wymawiając te słowa bał się kurde bardziej niż mnie. Olałem niestety to ostrzeżenie. Uwagę moją przykuł bardziej jeden szczegół. Mikołaj tej nocy ma być poświęcony na ołtarzu Lewiatana na jego cześć. Miałem cały dzień i wieczór na przemyślenie sprawy. Postanowiłem znów puścić w ruch kontakty. Po miasteczku rozeszła się wieść, że przyjezdny Egzorcysta znikł jak i trzech metali niczym duch. Chciałem by tej nocy w bunkrze byli wszyscy kultyści. Spodziewali się jednego Egzorcysty, a spotkać mieli potężnego Czarta, Bracie. Moje możliwości przerastają wzmocnionych Czarną Magią kultystów dalece. Starcie z trzodą to betka. Największy problem to Wiedźmin, przywódca Kultu. Kapłan mógł podczas ceremoniału zaprosić Lewiatana w swe ciało. Nie chciałem tego. Upadły Anioł w materialnym świecie przerasta nawet moje możliwości. Do Ceremoniału jednak miało nie dojść. Oznaczało to przecież poświęcenie Mikołaja. Plan był prosty. Wpadam do Bunkra i robie rzeźnie. Odbijam ostatecznie Mikołaja.

Ruszyłem wieczorem do lasu, kierując się wskazówkami kultystów. Po pół godziny doszedłem do wielkiego dębu. Był suchy. W ogóle od tego miejsca las zmienił się. Zieleń zastąpiła szarość wyschniętych drzew. Tylko ziemia była jakaś lepka i wilgotna, co kontrastowało z otoczeniem. Powietrze stało w miejscu, a gęste było tak, że można było nożem ciąć. Zero wiatru czy śpiewu ptaków. Kurde, to były kolejne ostrzeżenia, które zignorowałem! W końcu dotarłem do bunkra. Jego naziemna część porośnięta była suchym, wyschniętym mchem. Łamał się pod dotykiem. Już stąd moje nozdrza uderzył smród. Zgnilizna. Zagłębiłem się w podziemia. Na ścianach były malowidła przedstawiające gigantycznego wieloryba, smoka o kilku głowach i węża morskiego. Kultyści rozstawili straż. Zaskoczyłem ich. Pomogła mi nadludzka sprawność, która nadała moim krokom lekkość i chyżość kota. Szybkie uderzenia w głowy zgniotły ich czaszki. Nie hamowałem siły, Bracie.

W końcu dotarłem do głównego pomieszczenia Bunkra. Miał to być najprawdopodobniej skład na broń. Teraz wielka sala, przy której ścianach rozstawione były gęsto świece. Rozświetlały mrok pomieszczenia i wykonane sprayem na ścianach malowidła.

www.wiezasnow.prv.pl

Kultystów było dwunastu. Metale. Dodajmy do tego wielkiego faceta ubranego w skóry wieloryba stojącego za betonowym blokiem. Kapłan. Na betonowym bloku, który służył niechybnie za ołtarz, leżało ciało Mikołaja. Ofiara. Żywa jeszcze. Nie siliłem się na zaskoczenie. Pozwoliłem na to by bezmiar mocy w mym ciele opuścił je. Kultystów zaatakowałem falą Pirokinezy. Jest efektem lat treningu nad wykorzystaniem pełni możliwości mojego wzmocnionego umysłu. Ogień począł trawić ciała Metali, ale mimo tego najsilniejsi rzucali się na mnie. Magia. Tych najtwardszych zmiękczałem serią potężnych ciosów pięścią i nogą. Wzmocnione jak żelazo ciało należy także do moich atutów.

Minuta i rozprawiłem się z Trzodą Kapłana. Pozostał tylko on. Niestety popełniłem błąd. Założyłem, że będę miał do czynienia ze zwykłym Wiedźminem. Do samego ceremoniału miało nie dojść i nie doszło. Jednak przez ścianę oddzielającą czeluście Piekła a świat materialny coś przeszło. Ciało Kapłana wzdęło się i rozrosło. Skóry wieloryba jakie go okrywały zrosły się z jego ciałem! I tak o to miałem do czynienia z Upadłym Aniołem, Serafem Piekła, Lewiatanem. Teraz dopiero do mojej świadomości dotarła natura tego miejsca. Siedlisko Lewiatana – wyszeptał jeden z konających metali tamtej nocy. Przeklęte miejsce, gdzie ściana oddzielająca dwa światy była cieńsza, niż gdziekolwiek. Na czoło wypłynął mi zimny pot. Stanąłem przed walką na śmierć i życie. A siła tym razem nie była po mojej stronie. Lęk, Bracie, jest mi jednak obcy zupełnie. Jestem przecież Czartem, czarownikiem, który zmusił do uległości Diabła aż czterokrotnie! Rzuciłem się z furią na człowieka-wieloryba! Cios za ciosem. Wywołałem samozapłon cielska olbrzyma. A ono wiło się jak wąż płonąc i sycząc przeraźliwie. I tylko tyle. Pozostało nieme i niewrażliwe na ciosy, które rozbiłyby czołg. Odparował tak silnym uderzeniem (5 Potencjał!), że odleciałem z hukiem wbijając się we wschodnią ścianę. Malowidła otaczające mnie zdawały się ruszać jak żywe. Przed moimi oczami stanęło Piekło. Gigantyczny wąż morski przebijający się z rykiem przez morze ognia i lawy. Zewsząd wydobywało się Kuszenie. Nie było dobrze. W ustach poczułem żelazny smak krwi, ze dwa żebra musiałem mieć złamane. Potwór zbliżał się. Potrzebowałem czasu. Wykorzystując telekinezę zacząłem miotać w niego kawałkami betonu i bronią spalonych kultystów. Noże, siekiery. To wszystko dało mi czas na chłodną kalkulacje. Wyciągnąłem zza koszuli srebrny krzyżyk. Pamiątka po komunii świętej. Jestem Czartem, ale wierzę w Boga. Głupi nie jestem. Potrzebowałem pomocy Anioła Stróża. Musiałem obezwładnić, choć na chwilę Lewiatana i egzorcyzmować.

W tym celu zaatakowałem telekinezą Diabła bezpośrednio, tym razem pętając go w splotach mocy mojego umysłu (test Intelekt + Oddziaływania KPN 35 6 sukcesów! – nadludzki wyczyn). Następnie przeprowadzić Egzorcyzm i wypędzić w niebyt precz z ludzkiej skorupy przeklętego Lewiatana (poświęcenie 1 punktu tymczasowego Wiary w Boga). Było ciężko. Krwawiłem z ust i nosa, trzymając cały czas krzyżyk w oparciu o Wiarę W Boga. Dokonałem nadludzkiego wysiłku (ugranie 6 sukcesów), niemal nie padłem trupem (Lewiatan, też zaatakował telekinezą zadając ciężką ranę Wiktorowi). Ostrze noża, które poszybowało w moją stronę wbiło się niemal do połowy w mój lewy bok. Kurwa! Dokonałem jednak cudu. Na kolanach skręciłem kark kapłana dopełniając rytuału.

Potem, Bracie, już tylko dojście do Mikołaja. Nie był związany, tylko ktoś namalował wieloryba na jego piersi. Obudziłem go. Oczy miał jednak inne. Złe i mściwe. Zaatakował mnie z furią gryząc w szyję, bijąc i kopiąc. Poczułem się jak Cezar z nożem Brutusa w plecach. Ostatkiem sił ogłuszyłem szaleńca. W kurwę, koniec historii. Godzinę trwało zanim doszedłem do siebie. W części zregenerowałem obrażenia. Fizyczne. Pozostało psychiczne wyczerpanie. Opuściłem leże Lewiatana zawalając wejście do Bunkra betonowymi blokami. Z Mikołajem na plecach do miasteczka, wozu i heja do Olsztyna. Tam kumpel dał namiary Brata i oto jestem. Wpółżywy przed tobą i ze związanym przyjacielem, którego od czasu do czasu trzeba ogłuszać, bo ta przeklęta Furia go nie opuszcza. Co robić? Twierdzisz, że jest nie tylko zarażony Złem, ale i spętany Czarną Magią? Cholera, dlatego opierał się próbom Egzorcyzmowania! I co teraz?! UFF, potrafisz odprawić rytuał oczyszczający i pokonać wrogą magię. Dlaczego chcesz ksera aktu urodzenia tego dzieciaka? Prawie zapomniałem o tym świstku... Myślisz, że to akt urodzenia Kapłana?! Na tak mając prawdziwe imię i nazwisko gościa, datę urodzenia, można odkryć sekret jego Numerologii! Jesteś geniuszem bracie! Ten atut ułatwi odprawić Egzorcyzm i rytuał oczyszczenia. Cholera, Bracie, czyń powinność. Ja tymczasem położę się na tej kozetce. Jestem wyczerpany niemiłosiernie...

Cmentarna fontanna Amorka – kadr historii z pamiętnika Wiktora

Prochy, nieprzespane noce i koszmary. Wydarzenia w Bunkrze z lasów miasteczka Tymowicz odcisnęły piętno na mej psychice, jak rozgrzane do czerwoności żelazo na zadzie byka. Ciało zregenerowało obrażenia, ale z umysł znaczyły rany nie do wyleczenia. Tak stwierdził Doktorek, który oświadczył, że jestem skazany na prochy do końca życia. Na pytanie „Co mi dolega?", usłyszałem – schizofrenia. Cholera, nie za różowo to wyglądało. Siedlisko Lewiatana. Nie dawało mi spać i przyzywało każdej nocy. Wizje odprawionych rytuałów i Diabłów, których pokonałem nawiedzały mnie coraz intensywniej. Funkcjonowałem wyłącznie, dlatego, że brałem prochy. Zolafren, prozak. Duże ilości. W końcu powiedziałem dość. Musiałem to przerwać. W Firmie czekały mnie obowiązki. Nie dla mnie luksus chorować. Wtedy przyszedł do mnie Mikołaj z gazetą w ręce. Był tam zakreślony kółeczkiem artykuł o cudzie na Cmentarzu jakieś 32 kilometry od Warszawy. Fontanna Amorka. Z tekstu wynikało, że woda fontanny leczyła wszelkie rany fizyczne jak i psychiczne. To było wyjście z sytuacji. Jeden szczegół. To miejsce z rodzaju świętych. Takie mają strażników najczęściej. Walka z takim gościem jest sto razy gorsza od starcia z wspomnianym Lewiatanem. Byłbym bez szans. Kurde, postanowiłem zaryzykować. Spakowałem graty i ruszyłem w drogę. Samotnie. Nie wiedziałem co mnie czeka, a chciałem uniknąć powiązania Mikołaja z moją osobą. Późnym popołudniem zajechałem na miejsce. Cmentarz był na odludziu. Prowadziła do niego polna droga. Próżno tu szukać ludzi odwiedzających groby bliskich. Cmentarz jest bardzo stary. Najmłodszy grób ma ze 112 lat. Nikt tu nie zagląda. Dowiedziałem się tego wszystkiego od dziada zagadniętego po drodze.

Niestety polna droga skończyła się zamieniając się w nieprzejezdne wertepy. Musiałem wyjść z wozu. Dalej szedłem chyba z godzinę. Zaczynało się ściemniać. Zaciął wiatr. Chłodny i orzeźwiający. Brama cmentarna okazała się cała pordzewiała. Otworzyła się z przeraźliwym zgrzytem. I tyle jeżeli chodzi o przewagę zaskoczenia. Powoli, nieśpiesząc się, zagłębiałem się w gąszcz marmurowych grobowców. Szybko zorientowałem się, że na cmentarzu chowano znaczniejszych ludzi, najprawdopodobniej arystokrację. Wielkie masywne grobowce. Rzeźby, pomniki, zdobienia w stylu gotyckim. Wyniosłe sylwetki. Niektóre posągi wynosiły grobowce na trzy metry. To naprawdę zrobiło na mnie wrażenie. W poświacie księżyca marmur mienił się niebieskawo. Odczułem wrażenie, że granica między Niebem a ziemskim Padołem w tym miejscu zacierała się.

Posągi aniołów zdawały się uśmiechać do mnie. Złowrogi to uśmiech, pełny ostrzeżenia. Wiatr szeptał w porywach: „Śmiertelniku, człowiecze coś Dusze nieśmiertelną kawałecz-

www.wiezasnow.prv.pl

kami sprzedawał Diabłu, Panu Piekła. Po coś tu przybył? Po skruchę? A może po naukę? Nie znajdziesz tu skarbu większego od Duszy twej. Idź precz, czarna owco ludzkiej rodziny, na zatracenie!". Wiatr zacinał niemiłosiernie, a szept przeszedł w ryk. Padłem na kolana, by czołgać się cal po calu do przodu. Zastanawiałem się poważnie, czy to był dobry pomysł. Na odwrót jednak było za późno. Dokonałem wyboru na dobre i złe. Nie pierwszy raz i nie ostatni. Tak sobie rozmyślałem, gdy zaskoczony uderzyłem pochylonym czołem w kamień.

Podniosłem głowę i oczom moim ukazała się sylwetka marmurowego Amorka, który odlewał się z uśmiechem do fontanny. Wstałem ciężko z kolan i nachyliłem się nad taflą wody w fontannie. Wspaniała, kryształowa woda. Z pożądaniem nachyliłem się, by zaczerpnąć w usta tej wspaniałości, kiedy jakaś siła chwyciła mnie za kark i wyprostowała do pionu. Dziad. W porywie złości uderzyłem ze wszystkich sił starucha w twarz. Cios rozwaliłby blok betonowy, ale starzec stał niewzruszenie. Strażnik. Dotarło do mnie, że moja piekielna siła uszła jak powietrze z rozprutego balona. Co więcej, wiatr wył teraz tak niemiłosiernie, że naszła mnie ochota uciec stąd jak najdalej. Na przełaj przez las, byle najdalej stąd. Musiałem wytężyć wszystkie siły woli i wiary w Boga, by nie zwiać. Nie było to proste. Oprócz irracjonalnego lęku doszedł zwykły strach przed Strażnikiem świętego miejsca o sile Anioła przy moim braku nadludzkich przewag. Dziad mógł mnie po prostu zabić. Tak łatwo jak łamie się zapałkę w dłoni. Pozostałem jednak na miejscu wyrzekając się piekielnych przewag. Tylko tym sposobem uspokoić mogłem gniew Aniołów zaklętych w posągach grobowców.

Marcin „Kroghul" Górecki

Stałem tak oto, słaby śmiertelnik, przed obliczem Strażnika. A może Anioła? Poprosiłem o cud uzdrowienia, który oczyści z ran mój umysł. Dziad milczał przez chwilę, zapalił fajkę i oświadczył, że Cudu dostąpię jak spełnię warunek. Odzyskam Relikwiarz z ołtarza niewielkiego kościółka nieopodal. Muszę się udać w tym celu do Warszawy, gdzie Relikwiarz jest przedmiotem handlu grzeszników. Dziad rzekł, że jeżeli warunku dopełnię znaczy, że Bóg mną kierował. Doprawdy warty cudu się stanę. Jeżeli zawiodę Karą Boską (patrz podręcznik II edycja Złego) obdarowany zostanę nie cudem, ku przestrodze. Świetnie. Cmentarz opuściłem na miękkich nogach. Przez całe życie odkąd praktykuje czartowską sztukę bronię się nogami i rękoma przed Karą Boską, a tu miałem ją na bank jak coś skrewię. Sprawa poważna. Wóz, albo przewóz. Specjalne traktowanie dla Czarta. W cholerę, nie było co narzekać.

Ruszyłem do Warszawy. Nie miałem chwili do stracenia. Dobrze, że w stolicy mam całą sieć wypróbowanych kontaktów. Nie spałem całą noc, a z rana wprawiłem w ruch kontakty. Pierwsza rzecz to wiedzieć co w trawie piszczy. Oto co ustaliłem:

1. Niejaki Jaco Retrowski zamierza wysłać Relikwiarz i inne tego typu skarby za zachodnią granicę. W tym celu przygotowuje konwój. Przesyłkę wyśle samochodem, ale czeka na jej skompletowanie. Ściślej mówiąc na jakąś księgę.

2. Jaco zapłacił działkę od lewizny Mafii Warszawskiej, która ma zapewnić bezpieczeństwo przesyłce na trasie Polska – Niemcy.

3. Przesyłka mieści się w melinie na Mokotowie. Chronią ją ludzie Jacego i Mafii Warszawskiej.

Oj, niedobrze. W sprawę zaangażowała się moja Firma. Musiałem niestety wpieprzyć się w jej interes, czyli, kurwa, nawalić do swego koryta. Nie ma jednak przebacz. Nie miałem wyboru. Wszystko jest lepsze od Kary Boskiej. Musiałem to tylko sprytnie rozegrać. Rozesłałem wieści po ulicy. Chciałem, aby melinę opuścili moi kumple z Firmy. Wieści z ulicy głosiły, że Opozycja Firmy planuje odbić przesyłkę. Idąc dalej rozeszły się ploty o bazie wypadowej wspomnianej Opozycji na Żoliborzu. Wszystko poszło zgodnie z planem. Najlepszą obroną jest atak – dewiza Mafii Warszawskiej. Kumple ruszyli tylko pod bronią z meliny. Ja z drugiej strony natomiast wspinałem się na balkon. Potem już tylko dyskretne luknięcie przez okno. Kurde! W pokoju było czterech gości. Trzech nie znałem – ludzie Jacy. Czwarty, w cholerę, to znajomy z Firmy – Topór! A miało być tak pięknie! Musiałem szybko myśleć, jak pozbyć się Topora. Pięć minut dumałem na tym pieprzonym balkonie, ale nic nie wymyśliłem. Ech, w końcu postanowiłem najpierw wyeliminować z walki Topora wykorzystując Telekinezę. Po prostu zacząłem kumplem obrzucać po ścianach pokoju (Intelekt + Oddziaływanie KPN 25, 4 sukcesy – porażka oznaczała by, że Topór spostrzegł, kto się nim zabawia z za okna). Tym sposobem obezwładniłem Topora, który chyba mnie nie dostrzegł, ale pozostała trójka zaczęła walić do mnie z pistoletów maszynowych (Mat – częściowy sukces w teście powyższym). Musieli zginąć. Żadnych świadków. Już i tak puściłem smród w sprawę sposobem w jaki obezwładniłem Topora. Wpadam, więc do pokoju i wywalam do gangsterów z giwery. Dobry, wysłużony pistolet. Prezent od kumpla, który miał zmylić trop. Nigdy nie strzelałem z tej broni. Cholera, nie korzystałem z osłon typu ściana, ale naprawdę tego nie potrzebowałem. Te chłystki, z takich lekkich giwer nie mieli prawa mi coś zrobić. Poszli do piachu, a ja odbiłem Relikwiarz. Był ukryty, jak i inne cenne drobiazgi, w walizce. Zmyłem się z lokalu tak szybko jak się pojawiłem. Teraz jeszcze zatrzeć ślady. Znałem jednego złodzieja, nadzwyczajnego człowieka, który znał się na telekinezie. Jeszcze tego dnia podrzuciłem mu spluwę do kosza na brudy. Druki krok to puszczenie w obieg wieści, że to wspomniany Zenek Telekinetyk rąbnął Jace. Trzeci krok to cynk Policji o melinie Jacy. Finito. Zatarłem za sobą ślady. Relikwiarz zwróciłem do Kościółka, a Dziad pozwolił mi na skosztowanie uzdrawiającej wody. Ech, piło się ją jak najlepsze wino. Niezapomniany smak. W efekcie odstawiłem prochy, a Doktorek stracił pacjenta.

Tym kończę wpis do Pamiętnika.

autorskie.fora.pl
100% systemów autorskich

www.wiezasnow.prv.pl

Tomasz Kucza

Schronienie

lokacja do dowolnego systemu fantasy

artykuł | fantasy

Artykuł powstał na konkurs zorganizowany przez forum Bissel.pl.

Lokacja została stworzona do wykorzystania w dowolnym systemie fantasy, na końcu przedstawiono jednak wskazówki jak użyć opisanego miejsca w innych konwencjach. Schronienie usytuowane jest na skraju dużego miasta – najpewniej stolicy – które było miejscem zbrojnego konfliktu między bliżej nieokreśloną grupą buntowników a władzami.

Wydarzenia możesz dopasować do historii świata danej gry lub prowadzonej kampanii. W opisie wspomniano o kilku czarach, które zostały użyte podczas budowy bazy, może być konieczne dostosowanie ich działania do twojego systemu. W razie potrzeby możesz też zmienić dowolnie wygląd zewnętrzny i lokalizację Schronienia. Dołączone plany przedstawiają schematycznie parter i piętro lokacji.

Wiatr targał brodą starego człowieka, który brnął przez poszycie z naręczem chrustu. Zagrzmiało i zaczęło padać. Mężczyzna obejrzał się nerwowo i zanurkował w gęstych krzakach u podnóża skalnej iglicy wyrastającej na skraju lasu. Grube krople szybko zamieniły ledwie widoczną ścieżkę w błoto, szara zasłona deszczu przesłoniła światła miasta u podnóża wzgórza.
Spomiędzy drzew wyłonił się wysoki elf w skórzanym płaszczu. Przeklął niepogodę i ruszył śladem starca. Rozgarnął krzewy, gdzie mężczyzna zniknął, i zachłysnął się ze zdumienia. Tam, gdzie spodziewał się zobaczyć drzwi do tajemnej kryjówki, była tylko lita skała.

Schronienie powstało jako baza wypadowa komórki rebeliantów Ya'Kesh, ale buntownicy zginęli albo opuścili kryjówkę kilkanaście lat temu. Możliwe, że para dziwaków, która aktualnie tutaj zamieszkuje, wywodzi się z tamtej grupy.

Miejsce jest dobrze ukryte i nieznane nikomu poza garstką dawnych członków Ya'Kesh. Stworzone zostało z pomocą silnej magii przez zręcznych rzemieślników w miejscu naturalnej skalnej groty.

Wejście i wyjście

Baza usytuowana jest na skraju wielkiego miasta, ukryta pod ziemią. Wejście (oznaczone na planie cyfrą 1) znajduje się pod skalną iglicą wyrastającą na porośniętej lasem skarpie zaraz za ostatnimi z biednych chałup leżących poza murami miasta. Chronione jest silną iluzją, a dodatkowo, w razie gdyby magia zawiodła, ciężką skórzaną osłoną zawieszoną nad przejściem i pomalowaną we wzór imitujący skałę.

Klapa z czasem porosła mchem i stwardniała, dlatego mimo że magia osłabła z upływem lat – ale nigdy nie przestała całkiem działać – wejście trudno wykryć, nawet dotykiem. Za osłoną znajduje się wgłębienie w skale, w którym może się ukryć rosły człowiek. Posadzkę stanowi okrągła dębowa pokrywa, którą otwiera się do środka.

Jak dostać się do Schronienia? W czasach, kiedy służyło za rebeliancką bazę można było na dwa sposoby: zapukać w podłogę wnęki specjalnym kodem znanym jedynie członkom komórki Ya'Kesh i zmienianym co kilka dni – wtedy ktoś ze środka otwierał pokrywę. Druga metoda wymaga posiadania specjalnego amuletu, który powoduje, że pokrywa otwiera się samoczynnie. W każdym przypadku po otwarciu podłogi spadamy w dół około półtora metra do opadającego w dół korytarza w miejscu oznaczonym na planie cyfrą 1, jedna z dźwigni w ścianie pozwala z powrotem zamknąć przejście, druga otworzyć, jeśli zaistnieje taka potrzeba.

Ponieważ wejście do Schronienia wymaga zeskoczenia w dół, trudno wydostać się tamtą drogą z powrotem. Dlatego rebelianci wychodzili zawsze innym przejściem. W razie gdyby baza została odkryta przez wroga, buntownicy mogli umknąć drugą stroną, a jednocześnie – jeśli ktoś dostał się do środka przypadkowo – nie wiedział jak uciec i szybko wpadał w ręce rebeliantów. Każdy kto atakuje kryjówkę musi się liczyć z tym, że żołnierze będą jeden po drugim spadać ze znacznej wysokości prosto pod ostrza broniących.

Wyjście oznaczone jest na planie cyfrą 2, znajduje się na końcu bocznego korytarza, prowadzi krętymi schodami do wnętrza dębu rosnącego u podnóża skarpy, kilka metrów od skały. Na zewnątrz można wydostać się przez pęknięcie w korze z zewnątrz zamaskowane iluzją. Pozwala na przejście tylko w jedną stronę – nie można się tą drogą dostać do środka Schronienia. Miejsce jest magicznie ekranowane, magia pozostaje niewykrywalna w promieniu kilku kroków od skalnej iglicy.

Historia

Nie istnieją żadne zapiski odnoszące się do Schronienia. Nawet nazwa miejsca jest znana tylko nielicznym. Ya'Kesh było dobrze zorganizowaną, bogatą grupą rebeliantów, którym nie odpowiadały ówczesne rządy, mającą poparcie w szerokich kręgach. Ostatecznie bojowników rozgromiono, a przywódca ruchu, Keshar Ar'Sani, pojmany w wyniku zdrady przyjaciela, został stracony.

Baza nigdy nie wpadła w ręce wroga, dzisiaj nie wiadomo nawet, czy była legendarną kryjówką samego Keshara, czy też tylko jedną z licznych placówek działającej w rozproszeniu Ya'Kesh. Zamieszkana jest przez dwóch starszych ludzi, którzy opiekują się miejscem od wielu lat.

Pierwsze spojrzenie

Zeskakując do środka Schronienia po chwili stajemy na nogi w wąskim, opadającym w dół korytarzu. Kamienne ściany porastają świecące w ciemnościach grzyby, które nadają wszystkiemu zielony odcień i stanowią jedyne poza ogniem na palenisku źródło światła.

Główną salą zebrań była sala A (patrz: plan parteru) ze schodami prowadzącymi na balkon na piętrze. Woda ze źródełka spada tutaj wodospadem prosto do niewielkiego kamiennego basenu, którego dno ginie w ciemnościach. Obok schodów znajduje się stos zwierzęcych skór – miejsce do spania aktualnych mieszkańców kryjówki.

W sali poniewiera się także parę krzeseł i stół – tutaj odbywały się główne zebrania, pożywiano się i opracowywano plany na przyszłość. Sale B i C to sale mieszkalne, w każdej znajduje się rząd ciasno ułożonych, piętrowych prycz, które mogą pomieścić do dwudziestu czterech ludzi, niewielkie stoliki do przyrządzania jedzenia oraz odgrodzony przegniłą tkaniną wychodek – składający się z deski nad otworem w skale prowadzącym do wartkiej podziemnej rzeki.

W komnacie D znajdowało się najwyraźniej mieszkanie i pracownia maga grupy. Ciągle pozostały tutaj stosy ksiąg, w większości przegniłych od wilgoci lub pociętych przez my-

www.wiezasnow.pry.pl

szy, które zrobiły sobie gniazdo w rogu. Tomy są zabezpieczone przed otwarciem przez niepowołane osoby zaklęciem, które powoduje czasową ślepotę. Zawartość pozostawiam w twojej gestii – pamiętaj, że mag interesował się głównie zabezpieczeniami, ekranowaniem magii i iluzją. Warto także zamieścić tam zaklęcia przydatne w ujarzmianiu dzikich stworzeń i manipulowania żywą tkanką.

Wejście do sali F znajduje się przy wyjściu z kryjówki. W środku przechowywano zapasową broń i zbroje. Większość przedmiotów przerdzewiała, ale można znaleźć, powieszone osobno na ścianach – a nie porzucone w stosach jak reszta – lepiej wykonany oręż, może nawet magiczny. Jest tutaj także kilka skrzyń zawierających cenniejsze przedmioty – magiczne drobiazgi, które mogą pomóc podczas wyprawy zwiadowczej lub ataku dywersyjnego oraz środki wybuchowe. Niektóre uległy zniszczeniu, część może nadal działać.

W obszernej sali E przechowywano łupy. Można tutaj znaleźć trochę skarbów, które gromadzono, aby opłacić ruch oporu, ale fundusze najwyraźniej były mocno nadwerężone pod koniec walki albo zostały roztrwonione przez aktualnych mieszkańców Schronienia, w szkatułach znajdzie się jednak trochę monet, biżuteria, złote kielichy i garść diamentów. Wszystkie przedmioty zostały starannie posegregowane w osobnych skrzyniach, przy niektórych znajdują się kartki lub kawałki skóry z zapisanym źródłem, z którego pochodziły, jak „wydarte z rąk barona Ulmera".

Tutaj też znajduje się niewielkie biurko, które najwyraźniej służyło przywódcy Schronienia. W szufladach znajduje się kilka zapisków prowadzonych nieznanym szyfrem, a do blatu ktoś przybił sztyletem kartkę z nabazgraną listą osób, które naraziły się Ya'Kesh.

Na piętrze znajduje się obszerna sala (na planie oznaczona literą I), która otwiera się od południa balkonem z widokiem na salę A. Na dół można zejść po schodach lub zeskoczyć (niecałe dwa metry) nie ma bowiem żadnych barierek. Woda ze źródła w ścianie płynie wydrążonym w skale korytem i spada w dół do basenu. W rogu po prawej znajduje się palenisko z kominem w postaci otworu w suficie – na zewnątrz nie widać jednak wylotu, ani dymu, możliwe, że użyto magii, aby to zamaskować.

Niewielka salka J jest zamknięta na głucho. Drzwi są z dębu, nienaruszone przez czas i zamknięte na kłódkę, która przytrzymuje w miejscu grubą żelazną sztabę. Znajdująca się we wschodniej części komnata H zawiera szafy wypełnione konserwami, sucharami i innymi zapasami żywności, w większości zniszczonymi przez myszy, robaki albo po prostu upływ czasu. Komnatę G zaś wypełnia szary pył, w którym można znaleźć pożółkły szkielet człowieka i spróchniały kostur. Nie ma grzybów, unosi się zapach spalenizny.

Stara kobieta zaczerpnęła wody z pojemnika do zardzewiałego garnka. Odgarnęła siwe włosy z czoła i poczłapała w stronę palącego się w rogu ogniska. Nagle znieruchomiała. Od strony wejścia dobiegł głuchy łomot. Odłożyła garnek i powoli sięgnęła po leżącą między resztkami kości kuszę. Przyłożyła broń do ramienia i kiedy elf wyłonił się z korytarza nacisnęła spust.

Nie wszystko widać od razu

Mieszkańcy

Schronienie zamieszkuje para staruszków. Ronin, zawsze opatulony podartym płaszczem wydaje się większy niż w rzeczywistości, utyka i pomrukuje pod nosem. Długa broda mężczyzny lepi się od brudu, a twarz szpeci blizna ciągnąca się od policzka przez nos aż do pustego oczodołu. Alba jest otyłą kobietą, siwe włosy wiąże w kucyk, ubiera się w skóry, rzadko wychyla nos poza kryjówkę.

Czasem żebrzą w mieście, najczęściej jednak pozostają samowystarczalni, żywią się grzybami i zwierzętami (nie zawsze dzikimi) upolowanymi przez Ronina. Są małomówni, a jeśli komuś uda się skłonić dziwną parę do wynurzeń, okaże się, że nie pamiętają wiele z przeszłości.

Amulety

Amulet otwierający wejście do schronienia to prosty żelazny trójkąt na sznurku. Kilka jest w posiadaniu Ronina i Alby, trochę można znaleźć w szufladzie biurka przywódcy albo w różnych miejscach Schronienia. Możliwe także, że któryś ze skazanych Ya'Kesh miał przy sobie taki amulet i przedmiot zapodział się gdzieś w miejskich archiwach albo znalazł w posiadaniu niepowołanej osoby, która nie wie do czego służy.

Plany

Plany Schronienia można znaleźć gdzieś w bibliotece miasta bez żadnego opisu i wyjaśnienia czym są, a także pod stolikiem w głównej sali.

Grzyby i Wieczny

Ściany wszystkich pomieszczeń poza jedną z komnat na górze porastają świecące na zielono grzyby w postaci bulw przypominających huby. Jak łatwo się przekonać – obserwując Ronina i Albę – są jadalne i można snuć przypuszczenia, że stanowiły dogodny zapas pożywienia dla rebeliantów na wypadek konieczności dłuższego pozostania w ukryciu.

Nie jest to jednak pełna prawda. „Grzyby" stanowią w rzeczywistości część przedwiecznego organizmu, który przerasta skały, zapuszcza wypustki w podziemne strumienie i oplata całą kryjówkę. W notatkach w biurku przywódcy Schronienia można znaleźć – jeśli komuś uda się złamać szyfr – wzmianki o Wiecznym. „Dzisiaj pojmaliśmy przywódcę straży miejskiej, Estevara. Oddaliśmy go Wiecznemu" albo „Wieczny upomniał się o nowe źródło" – nic konkretnego. Dokładniejsze wyjaśnienie ukryte jest w jednej z magicznych ksiąg. Na ostatniej stronie okładki tomu o magicznych stworzeniach ktoś nabazgrał krótkie wyjaśnienie czym jest Wieczny.

Istota żyje w skalnej jaskini od wieków, posiada zdolność ekranowania magii, co więcej odżywia się wszelkimi przejawami magii, wchłania w siebie moc i dzięki temu może się rozrastać. Wypustki przypominające grzyby służą do gromadzenia energii, ale także jako przynęta.

Osoba, która odżywia się grzybami staje się uzależniona, a z upływem lat traci pamięć. W smaku grzyby przypominają czerstwy chleb, powodują zwiększenie pewności siebie i dziwne sny, w czasie których uzależniony – o ile znajduje się w pobliżu Wiecznego – traci siły. Magowie nie będą regenerować mocy podczas snu, jeśli będą przebywać w kryjówce i odżywiać się grzybami. Ponadto każde użycie czaru, który w jakiś sposób dotknie wypustek Wiecznego, spowoduje, że jego działanie zostanie stłumione, a moc wchłonięta. Mechaniczne aspekty uzależnienia i efektów działania grzybów pozostawiam w twojej gestii.

Jeśli magia jest tłumiona przez Wiecznego, jak zatem mag z Ya'Kesh stworzył kryjówkę, w której na iluzję można natknąć się na każdym kroku? Odpowiedź ukrywa się w niewielkiej sali na piętrze, którą strzegą dębowe drzwi.

Zamknięta komnata

Zamknięta komnata na pewno wzbudzi zainteresowanie graczy. Otworzyć ją można trójkątnym kluczem, który znajduje się w szufladzie biurka przywódcy, ale jest chroniony iluzją, dlatego można wyczuć że się tam znajduje (np. poczuć ciężar na wyciąganych kartkach, usłyszeć stukot, gdy spanie na ziemię), ale pozostanie niewidoczny.

Komnata jest pełna grzybów – które tutaj są jaśniejsze i pulsują równomiernie – a na środku znajduje się proste krzesło z wysuszonym szkieletem przywiązanym mocnymi łańcuchami. Na kościach zostały resztki tkaniny, które wskazują, że ofiara była bogatym obywatelem. Co więcej w środ-

www.wieza-snow.pl

ku znajduje się rozrzuconych kilka magicznych ksiąg, a osoba uzdolniona magicznie może usłyszeć głos Wiecznego, o ile wcześniej jadła chociaż trochę grzybów. Głos najpierw niezrozumiały, z czasem będzie się stawał wyraźniejszy. „Nowe źródło. Osłony słabną, potrzebne nowe źródło. Czy to nowe źródło?" – będzie się dopytywać. Rozmowa z Wiecznym jest trudna, ponieważ istota nie rozumie wielu pojęć, a jedyne czego oczekuje to moc, którą nazywa „pożywieniem". Dopytuje się też o „Ariasa" i pyta czy umowa z nim będzie kontynuowana.

Arias był magiem Ya'Kesh, który stworzył Schronienie wcześniej zawierając pakt z istotą, że będzie dostarczał pożywienia w postaci uzdolnionych magicznie osób w zamian za pozostawienie w spokoju, a nawet wzmocnienie, zaklęć, którymi otoczy kryjówkę. W efekcie członkowie Ya'Kesh co jakiś czas przywiązywali do krzesła w sali jeńców, których Wieczny nazywał „źródłami". Istota otaczała nieszczęsne ofiary podobnymi do grzybów wypustkami i wysysała moc. W efekcie osoba traciła zmysły i stawała się bezwolną rośliną.

Światło w basenie

Głęboko w basenie, do którego spływa woda ze źródełka można czasem zauważyć czerwoną poświatę. Jeśli zajrzy się do środka znajdzie się kryształ wielkości pięści najwyraźniej magicznego pochodzenia. Jest to kamień służący do oczyszczania wody z zarodników grzybów. Bez niego ludzie szybciej poddaliby się działaniu grzybów, nawet gdyby nie jedli bulw. W górnej części Schronienia, przy wylocie źródła, woda nie jest oczyszczana.

Spopielony

Spopielone ciało na piętrze w sali J to pozostałości Ariasa, który złamał umowę z Wiecznym i został przez istotę zaatakowany. Popioły to efekt pojedynku, który stoczyli. Wieczny nie rozumie śmierci, dlatego nie wie, że zabił Ariasa i kontynuuje pakt utrzymując jego magię wokół Schronienia. Czary użyte przez maga sprawiły jednak, że zniszczona komnata jest dla grzybów niedostępna.

Ukryte przedmioty

W kryjówce Ya'Kesh można się spodziewać wielu materiałów, które skompromitują władcę, z którym rebelianci walczyli – zapiski i notatki będą się ukrywać wśród planów i raportów z akcji, które w większości znajdują się w zaszyfrowanych notatkach przywódcy. Nie ma tam jednak wszystkiego. Dużo zależy od tego co ty chcesz tam umieścić dla graczy do znalezienia. Może to być na przykład obszerny pamiętnik Keshar Ar'Saniego pokazujący jakieś mroczne sekrety miasta albo nawet całego kraju. Możesz przy tym założyć, że buntownicy nie przegrali, ale przejęli władzę – wtedy takie notatki mogą zawierać informacje bardzo dla nich niewygodne (szczególnie biorąc pod uwagę, że Keshar został zdradzony). Tego typu materiały będą schowane gdzieś w pobliżu biurka w sali E, zapewne w jakimś ściennym sejfie, ale wątpliwe, by do ukrycia użyto iluzji, przywódca nie ufał bowiem Ariasowi i wolał skrytkę wykonać bez jego pomocy.

Inne przedmioty, które mogły zostać ukryte to wszelkie przybory Ariasa – niekoniecznie przecież księgi były wszystkim, co posiadał. Trudno jednak oczekiwać, by jego czary były łatwe do przejrzenia, biorąc pod uwagę współpracę maga z Wiecznym. Na pewno jednak, jeśli istota zginie, iluzja, która je skrywa, pryśnie (podobnie zresztą jak wiele innych czarów, które utrzymują miejsce w całości).

Pod stertą skór, na której śpią Ronin i Alba, można znaleźć osobiste przedmioty, a może nawet notatki, które pozwolą odkryć prawdziwą tożsamość staruszków. Czy możliwe jest przywrócenie im pamięci? Jeśli tak, co skrywa? Czy są dawnymi członkami Ya'Kesh, a może jeńcami, którzy przypadkowo przeżyli dłużej niż rebelianci, ale zostali zapomniani przez świat i pogrążeni w grzybnym nałogu stracili pamięć? Być może w rzeczywistości byli ważnymi osobami w kraju i przywrócenie im pamięci zachwieje równowagą w okolicy albo nawet doprowadzi do wojny domowej?

Pomysły na przygody

Ciężko ranny

Drużynowy mag zostaje ciężko ranny podczas ucieczki. Graczy zatrzymuje Ronin, obiecuje pomoc i prowadzi do Schronienia. Tam Alba opiekuje się rannym, a gracze nie są zatrzymywani. Mag jest karmiony grzybami i mimo że rany goją się dobrze, słabnie z dnia na dzień. Ronin znalazł klucz do komnaty z krzesłem i zawarł nowy pakt z Wiecznym – drużynowy mag ma być pierwszą ofiarą.

Oblężenie

Gracze uciekają przed wrogiem i ukrywają się w Schronieniu, gdzie muszą przetrzymać do czasu nadejścia posiłków. Tymczasem wróg stosuje różne metody na zdobycie bazy: wlewanie wrzącej smoły, wpuszczanie gazu, wysyłanie opancerzonych żołnierzy, wysyłanie psów, wrzucanie bomb. Na szczęście magia jest wobec kryjówki bezsilna. A może to gracze muszą zdobyć Schronienie, w którym ukrywają się złoczyńcy, np. siejąca zniszczenie grupa rabusiów?

Ważna osoba

Gracze dostają zadanie odnalezienia jakiejś osoby, która kiedyś była związana z Ya'Kesh. Ślady naprowadzają ich na mapę oraz amulet. Okazuje się, że ową osobą jest Alba. Kobieta jednak nie pamięta przeszłości, a dodatkowo jest uzależniona od grzybów.

Uwięzieni

Gracze dostają się do środka Schronienia – może w poszukiwaniu skarbów – okazuje się jednak, że wydostanie się nie jest takie proste. Z jednej strony ciężka klapa, która najwyraźniej się zacięła, dodatkowo zawieszona półtora metra nad ziemią, z drugiej twardy dąb, którego nie da się przeciąć zwykłym mieczem, a magia nie działa tak jak powinna. A tymczasem Ronin zawiera pakt z Wiecznym...

Sen

Mag (może jeden z graczy, a może ważna osobistość, którą gracze będą musieli uratować) ma sny, w których widzi możliwość zdobycia ogromnej potęgi. Sny prowadzą go do Schronienia. Tutaj wysłuchuje Wiecznego i zawiera z nim pakt, ale jest powoli pozbawiany mocy przez wygłodzoną istotę.

Na dłużej?

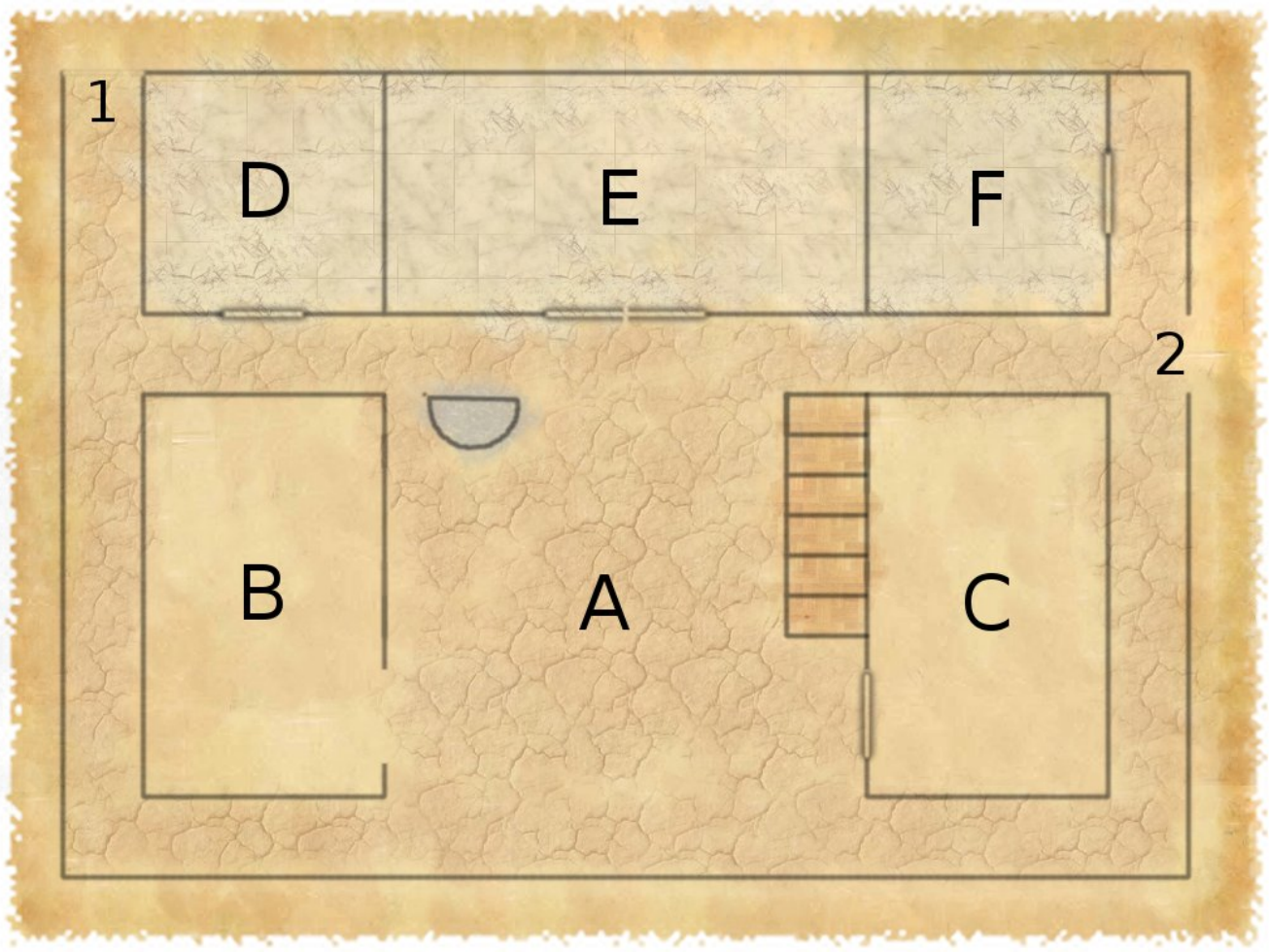
Gracze zatrzymują się w kryjówce na dłużej, robią ją swoją bazą. Dopiero po pewnym czasie okazuje się, że kryje pewne tajemnice...

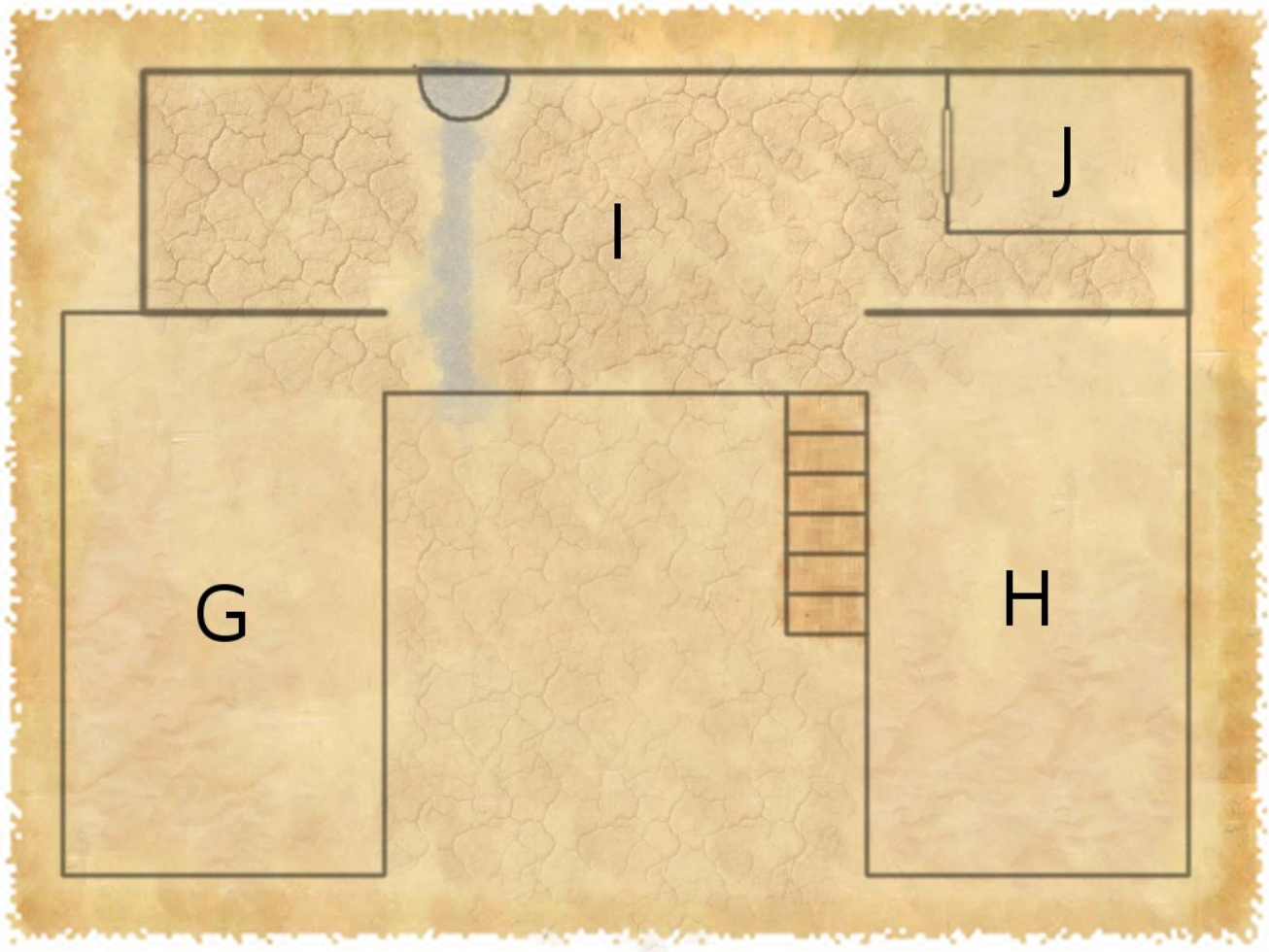
Inne konwencje

Aby wykorzystać Schronienie w systemach innych niż klasyczne fantasy, niektóre rzeczy trzeba będzie zmienić. W SF i postapokaliptycznych na pewno pozbędziemy się magii na rzecz rozwiązań technicznych (pola siłowe, projekcje holograficzne), a Wiecznego zrobimy po prostu przedstawicielem obcej rasy albo mutantem stworzonym manipulacjami genetycznymi. W cyberpunkowych można przenieść miejsce akcji do gigantycznej metropolii, a Schronienie uczynić częścią betonowego molocha, ukrytym pośród kanalizacji.

Usiadł na krześle. Stare kości zachrzęściły pod ciężarem maga, pył skruszonych szczątków uniósł się w powietrze. Bulwy grzybów wydawały się pulsować w rytm serca mężczyzny. „Jestem źródłem." - wyszeptał sennie Albedius. Poczuł przesuwającą się po przedramieniu guzowatą wypustkę. Kolejne pełzły już po szyi i plecach. „Jestem źródłem" - wycharczał cicho.

www.wiezasnow.prv.pl





www.wieżasnów.pl

Szymon „Alkioneus" Chojnacki

Historia Imperium

artykuł | Warhammer Zmierzch

Warhammer Zmierzch to projekt autorski, opisujący alternatywną historię świata Warhammera, który wedle założeń nie zdoła oprzeć się kolejnej fali Chaosu i zginie pod jej naporem. Upadek rozpisany będzie na trzy dziesięciolecia, kraina po krainie. Pełno w nim ciekawych, stojących na wysokim poziomie merytorycznym, materiałów opisów wydarzeń, profesji, bohaterów niezależnych. Projekt powstaje na stronie www.unreal-fantasy.pl.

I było powiedziane, że upadek Pana Końca Czasów będzie początkiem ich końca.

I faktycznie był.

Ostatecznym triumfem Archaona był nie chaos, który ze sobą przyniósł, ale chaos, który po sobie zostawił. Imperium, choć zwycięskie, otrzymało cios, którego nie miało już nigdy zapomnieć. Pochody uciekinierów ciągnęły na zachód, rozprzestrzeniając się po prowincjach, których uniknął gniew Archaona. Przywiedli ze sobą nędzę, choroby i ponure wieści. Agitatorzy i demagodzy, szarlatani i samozwańczy prorocy – do nich należała teraz władza nad wściekłym i szukającym ofiar tłumem. Fala odnowy religijnej, która przewalała się przez Imperium zbierała żniwo. Nie było już Valtena, wciąż uznawanego przez biednych za wcielenie Sigmara. Wielu wędrownych kaznodziejów nawoływało do otwartego buntu przeciwko władzy, rozsiewając herezje.

Początkowo cesarstwo patrzyło na zarzewie buntu przez palce. Pospolite ruszenie organizujące się pod sztandarami wichrzycieli gniew kierowało na razie przede wszystkim na niedobitki armii Archaona, wciąż jeszcze kryjące się po lasach i stanowiące poważne zagrożenie dla słabego wewnętrznie Imperium. Jedynym, który przeciwstawiał się fali fanatyzmu był sam Luthor Huss, który powoli dostrzegał, że tego szaleństwa nie da się kontrolować. Zbyt wielu jednak pragnęło zakończyć rozlew krwi cudzymi rękami. Wielu skrycie też liczyło, że obie strony się wykrwawią i problemy rozwiążą się samoistnie. Huss, nie mogąc znieść krótkowzroczności magnatów po prostu wyjechał z Altdorfu mówiąc, że ci, którzy mu się przeciwstawiali będą przeklinać jego nieobecność. A był to rok 2526.

Zaczątek wojen religijnych

„Przerażenie dopadło mnie dopiero, gdy dowiedziałem się, że zebrania podobnego typu nie są rzadkością na terenach Imperium. Wiece, bachanalia – cokolwiek to było, było na masową skalę. Jedna osoba była w nich jakby przewodnikiem; wyglądało to jak wykład. Przez dłuższy czas nie rozumiałem o co im chodzi. Okazało się, że byli to siewcy buntu, rozrzucający wprost do serc rozgoryczonych prymitywów ideologię gniewu, zemsty i nienawiści. Trafiał na podatny grunt. Wtedy, gdy po raz pierwszy ich spotkałem, byli jeszcze spokojni. Wczesne stadium zaśle-

www.wiezasnow.prv.pl

pienia? Nie sądzę, mogli rozkazać tłumowi zabić mnie w każdej chwili."

Wyciąg z dzieła „Dzieje minione", spisanego ręką Thiethamara Zza Gór

Zniknięcie Luthora Hussa dało sygnał dla wielu kaznodziejów do głoszenia coraz to nowych doktryn, jawnie trącących herezją. W 2528 Magnus Hexxensson, wsławiony dzielnością podczas Burz Chaosu rycerz, zgromadził wokół siebie wielu fanatyków i wyszkolił ich na armijną modłę. Ogłosił się wcieleniem Sigmara i zaczął na własną rękę toczyć wojnę z Chaosem na coraz większą skalę. Po rozbiciu jednego z ostatnich większych oddziałów zwierzoludzi, puryci, jak nazywano popleczników Hexxenssona zwrócili się przeciwko elfom, magom i wszystkim, którzy podchodzili pod ich definicję Chaosu. Armia Hexxenssona, do której lgnęli łowcy czarownic, wykolejeńcy i degeneraci, w ciągu następnych kilku lat stała się poważnym zagrożeniem dla stabilności Imperium, a tabory puryckie szybko stały się wyzwaniem dla ówczesnej myśli militarnej. Fanatyzm i myśl taktyczna, wojskowe przeszkolenie i nowoczesne metody walki – Hexxensson uczynił ze zbieraniny fanatyków, łowców i wieśniaków znakomitą armię, która wkrótce rozpanoszyła się po całym Nordlandzie, ściągając haracze z miast, paląc faktorie handlowe i krwawo rozprawiając się z niedobitkami Chaosu.

Jakby nie było dość Hexxenssona, to w 2530, w odradzającym się Middenheimie pojawił się szalony eremita, który ogłosił, że Sigmar odwrócił się od Imperium, bo Imperium odwróciło się od niego. Wkrótce Ponury Zwiastun zaczynał się pojawiać w różnych miejscach, głosząc swoje straszliwe herezje. Obwiniał kapłanów o wszystkie nieszczęścia, dopatrywał się w ich służbie uchybień i niedociągnięć. Co gorsza, zaczął znajdować wyznawców. Skrytobójstwa i zamachy na kapłanów stały się codziennością, najbardziej ucierpieli ci, którzy byli najmniej chronieni, czyli kapłani Shallyi. Ponury Zwiastun szybko dał się poznać jako biegły w sztukach magicznych, choć skrzętnie ukrywał fakt, że jest magiem.

W ten oto sposób wewnętrzna słabość Imperium i lęk cesarza przed wtrąceniem państwa w odmęty wojny domowej doprowadziły do eskalacji zdarzeń. Dopóki Hexxensson nie wypowiedział posłuszeństwa cesarzowi, dopóty ten go tolerował. Dopóki bestialskie mordy na kapłanach nie przybrały na częstotliwości i okrucieństwie, Imperator pozostawiał sprawę lokalnym władzom. Rezultaty tej indolencji były straszne. Hexxensson rozpanoszył się po całym Nordlandzie, jak udzielny władca i jawnie zaczął dążyć do oderwania prowincji od Imperium. Blisko kilkunastu samozwańczych proroków zgromadziło małe armie liczące nierzadko po kilkuset ludzi, które były postrachem całych prowincji. Gdy zabrakło już niedobitków Archaona, oddziały te zamieniły się w watahy i bandy, napadające na wsie i zaprowadzające nowy ład na swoją modłę.

Czarę przelano dopiero w roku 2531, kiedy liczący dwustu szalonych fanatyków oddział spalił kilkanaście elfickich faktorii handlowych zapewniających łączność handlową i dyplomatyczną z Athel Loren. Wśród ofiar był też daleki kuzyn cesarza, posłujący właśnie do Oriona. Athel Loren zareagowało zerwaniem wszelkich kontaktów z Imperium i zagroziło straszliwymi konsekwencjami, jeśli cesarz (dosłownie) „nie weźmie psów na krótką smycz". Wobec takiej sytuacji Imperium nie mogło być już bierne. Rok 2531 był początkiem nowej wojny.

Wojna domowa

„Za małą ofiarą dał? Chciwiec! Odciąć mu palce. W gniewie pochopnie wezwał Sigmara? Bluźnierca! Rozpalone żelazo wlać do gardła! Widziano go samego w lesie? Elfi przyjaciel! Nabić na pal jego i jego rodzinę. A córkę przyprowadzić do mnie."

Sternherst Pobożny
Samozwańczy prorok z Ostenlandu

Jedną z głównych sił stojących w wojnie domowej po stronie cesarza stały się Kolegia Magiczne, które w chaosie wojny szybko uniezależniły się ponad wszelką miarę. Jeden z Złotych Magów, Juergen Sturmhelm, utworzył wespół z kilkunastoma wpływowymi magami tzw. Fundusz Kolegialny, który pozwolił kolegiom na utworzenie korpusu najemników podległych tylko i wyłącznie arcymagom. Jego celem było stworzenie nowego rodzaju armii, w którym miecz i magia współgrałyby całkowicie. Najemnicy byli szkoleni, by na polu bitwy nawiązywać jak najbliższą współpracę z magami wszelkich tradycji. Korpus Altdorfski szybko stał się elitarną jednostką Imperium, w której odsetek służących magów dwukrotnie przewyższał każdą inną ludzką armię.

Na wieść o mobilizacji w Imperium, Magnus Hexxensson nie dał szansy cesarzowi i sam uderzył na niczego nie spodziewające się oddziały księcia Nordlandu. Wiktoria, którą odniósł była równocześnie gwoździem do jego trumny. Choć zwycięstwo było kompletne, zaprzepaściło wszelkie szanse na negocjacje i możliwą amnestię dla Hexxenssona. Hexxensson został ogłoszony nie tylko heretykiem, ale też wrogiem Imperium i jako taki nie mógł już liczyć na większe poparcie. Zanim doszło do rozstrzygających starć z cesarskimi oddziałami, wśród których znajdował się Korpus Altdorfski czekający właśnie na chrzest bojowy, masowa dezercja praktycznie ogołociła szeregi heretyków. W 2533, w bitwie niedaleko Salzenmundu, wzięta w kleszcze między siłami cesarskimi a elektorskimi armia Hexxenssona została niemal doszczętnie rozbita, a choć jeszcze przez dwa lata trwało likwidowanie punktów oporu, to puryci zeszli z areny dziejów, zaś niedoszłe wcielenie Sigmara zbiegło z Imperium i zaszyło się w Bretonii.

Choć walna rozprawa z Hexxenssonem wysunęła się na pierwszy plan, to podobne wypadki miały miejsce w niemal każdym zakątku Imperium. Śpiesznie mobilizowane oddziały stoczyły wiele drobnych bitew i potyczek z bandami fanatyków. Korpus Altdorfski szybko stał się specjalną jednostką do polowań na schizmatyków. Magowie surowo odpłacili się im za czystki, które pochłonęły wiele niewykształconych talentów magicznych. Niejedna z fanatycznych band została też zlikwidowana przez specjalnie wysłane kommanda elfickie z Athel Loren, które działały za cichym przyzwoleniem zarówno cesarza jak i Oriona. Jednak dopiero w 2534 zdławiono ostatni większy bastion schizmatyków, twierdzę Nebelheim. Upadek tej warowni praktycznie przekreślił już jakiekolwiek szanse schizmatyków na odwrót niekorzystnego biegu kampanii.

Powrót Luthera Hussa i Upadek Ponurego Zwiastuna

„Są dwa łona: łono Sigmara i łono Morra. My powiemy Ci, na którym spoczniesz."

Luther Huss
fragment mowy poprzedzającej przypieczętowanie ogłoszenie Aktu Amnestyjnego

Ostatni akt wojen religijnych rozegrał się jednak w Middenlandzie, gdzie trwał ostatni już przywódca religijny schizmatyków, Ponury Zwiastun. W przeciwieństwie do innych samozwańczych przywódców religijnych, Ponury Zwiastun

www.wieza-snow.prv.pl

nigdy nie koncentrował swoich sił i nie tworzył z nich regularnych oddziałów, więc militarne zwycięstwo nie wchodziło praktycznie w rachubę. Na domiar złego wokół tego bezimiennego heretyka wciąż gromadzili się wyznawcy wśród wielu warstw społecznych.

Sytuację dopiero odwrócił powrót Luthera Hussa, który został przywitany jak bohater. Wzgardzony w 2526, w 2535 został nazwany mężem stanu. I momentalnie zaczął działać. To on stał za Aktem Amnestyjnym gwarantującym większości schizmatyków powrót na łono Sigmara. Dokument ten wyłączał tylko najbardziej zatwardziałych fanatyków i morderców, ale pozwolił opanować sytuację w Imperium. Sytuacja zaogniła się dopiero, gdy doszło do zamachu na Hussa, z którego prorok Sigmara wyszedł straszliwie okaleczony.

Korpus Altdorfski momentalnie został przeniesiony do Middenlandu, gdzie współpracując z odbudowywaną siatką agentów Imperium, krok po kroku rozbijał sektę Ponurego Zwiastuna. Wtedy właśnie podczas jednej z akcji, doszło do pojedynku magicznego Sturmhelma ze Zwiastunem, w którym ten pierwszy okazał swoją wyższość. Pokonany przywódca religijnych schizmatyków został zdekonspirowany jako mag-renegat i schwytany żywcem.

Jako heretyk został publicznie spalony na głównym placu w Altdorfie, przed śmiercią przeklinając zarówno Hussa jak i Sturmhelma. Szczególnie zagadkowe były jego słowa skierowane do obecnego przy wydarzeniu Hussa, które sugerowały, że Zwiastun wie więcej o jego tajemniczej nieobecności w Imperium, niż mogłoby się zdawać. W każdym razie gdy Huss usłyszał te słowa, nakazał natychmiast zagasić rozpalony już stos. Było już jednak za późno.

Chronologia

2526
Huss opuszcza Imperium.

2528
Magnus Hexxensson, rycerz hojnie stawiający świątynie Sigmarowi zaczyna tworzyć swoją „Armię Pielgrzymów". Wkrótce staje się siłą, z którą musi się liczyć sam cesarz.

2529
Powstaje Fundusz Kolegialny. Magowie tworzą własny korpus najemników i uniezależniają się coraz bardziej od cesarza.

2530
Ponury Zwiastun pojawia się po raz pierwszy w Middenheim, głosząc śmierć Sigmara i winą za stan rzeczy obarcza stan kapłański. Całym Middenlandem wstrząsają rzezie i pogromy kapłanów.

2531
„Rzeź na Szlaku", fanatyczni sigmaryci palą kilkanaście faktorii elfickich, masakrując przy tym innorasowców. Całkowita indolencja lokalnych garnizonów imperialnych sprawia, że zostają rozbici dopiero za sprawą zebranych pośpiesznie przez grupkę awanturników oddziałów pospolitego ruszenia.

2532
Karl Franz II wypowiada bezpardonową wojnę herezji pleniącej się w Imperium. Ogłoszona zostaje Lista Herezji zawierająca 229 odstępstw od kanonu wiary. Jeszcze tego samego roku Magnus Hexxensson uprzedzając cesarskie uderzenie rozbija w bitwie Księcia Elektora Nordlandu

2533
Bitwa pod Salzenmundem, siły Hexxenssona rozbite.

2534
Hexxensson ucieka do Bretonii, jego wyznawcy pozbawieni przywódcy tracą ducha bojowego, choć utrzymują się jeszcze przez rok. Na południu upada twierdza Nebelheim, ostatni bastion schizmatyków.

2535
Powrót Hussa do Imperium. Na prywatnej audiencji domaga się natychmiastowego zaprzestania walk wewnętrznych i skoncentrowaniu się na Kislevie, który nie jest w stanie się oprzeć kolejnej fali Chaosu.

2536
Schwytanie ostatniego z schizmatyków. Ponury Zwiastun zostaje publicznie spalony w Altdorfie. Jego ostatnie słowa sugerują, że wie więcej o tajemniczej wyprawie Hussa niż mogłoby się wydawać.

www.wiezasnow.prv.pl

UNREAL FANTASY
unreal-fantasy.pl
Kompletujemy silną redakcję.
Chcesz dołączyć? Zapraszamy!

Jarosław „Tadeopulous” Smolar

Cybertronik

korporacja ze świata Kronik Mutanów

artykuł | Kroniki Mutantów, SF

Oto dokonało się. W ciągu jednej nocy podczas skomplikowanych operacji giełdowych powstała nowa potęga. Inne MegaKorporacje patrzyły z niedowierzaniem i zanim ktokolwiek podjął działania, Cybetronik przyszedł na świat. Największą przewiną nowej korporacji jest otwarte łamanie postanowień dotyczących nie używania sztucznej inteligencji, wszczepów, czy innych, dotychczas zakazanych nowinek technicznych. Najważniejszym i najdotkliwszym ciosem dla pozostałych był fakt, że do uprzednio nic nie znaczącego Cybertroniku przeszły masy najlepszych inżynierów, techników oraz specjalistów czy naukowców wszelkiej maści.

Bractwo otwarcie nawoływało początkowo do krucjaty przeciwko nowej korporacji, ale handel oraz towar najwyższej póki technicznej i elektronicznej, odsunął to zagrożenie. Chęć zysku oraz posiadania najnowszych technologii przeważyła na korzyść nowicjusza i cała reszta nie poszła na głosem Bractwa, lecz zaczęła najpierw po kryjomu, potem coraz jawniej handlować z Cybertronikiem. I choć najnowsze technologie MegaKorporacji nie zostały nigdy zaoferowane innym, to i tak skok technologiczny był duży.

Konflikty między poszczególnymi korporacjami rozgorzały na nowo, na czym jeszcze bardziej skorzystał sam Cybertronik. MegaKorporacja produkuje większość własnego wyposażenia, wyroby są rozwinięte i zawierają najnowsze osiągnięcia w technologii miniaturyzacji i bioelektronice. Do ich produkcji używa się materiałów ceramicznych, szerokiej gamy nikomu dotychczas nie znanych plastików, czy specjalnych stopów metali jako materiałów podstawowych swoich produktów. Technologia stosowana przez Cybetronik jest tak daleko przed innymi MegaKorporacjami, że nie jest możliwe skopiowanie jakiejkolwiek nowej techniki, jeśli firma na to nie pozwala. Oczywiście skutkuje to tym, że ceny produktów są bajecznie wysokie. Pierwsze nieudane (i ostatnie, należy dodać) próby innych, aby skopiować produkty Cybertroniku, spotkały się jedynie z podwyżkami cen.

Jak dotychczas najbardziej znanym i podziwianym produktem są Szaserzy. Cybertronik jak na razie jako jedyny połączył człowieka z robotem. Ciężko ranni a nawet konający żołnierze mają szansę zostać Szaserami. Wszczepy łączone z systemem neuronowym podnoszą niesamowicie zdolności bojowe legendarnych już wojowników. Połączone elementy mechaniczne z żywym ciałem zawierają standardowo wzmacniacz pasywny wizji, detektory ruchu, czy inne zależnie od odniesionych uszczerbków na polu walki.

Odkąd powstał Cybertronik, jest sprawą jasną, że jego fenomen polega na technologii. Istnieje wiele teorii, które próbują go wyjaśnić, jedne zawierają wiele prawdy, inne są stekiem kompletnych bzdur. W rzeczywistości jedynymi osobami które znają prawdę, jest ścisłe kierownictwo Cybertroniku.

Jedno jest pewne, naukowcy Cybertroniku są najlepszymi fachowcami w całym Układzie Słonecznym i nikt nie jest w stanie im sprostać na polu wynalazczości. Inne MegaKorporacje wysyłały szpiegów, czy innych infiltratorów, jednak wiedza jaką udawało się zdobyć była znikoma, a wartość praktyczna praktycznie żadna. Nawet najlepsi na tym polu agenci Mishimy nie zdołali niczego konkretnego wykraść. Zadziwiające jest, że niegdyś mała firma doskonale poradziła sobie w świecie gigantycznej finansjery, podkradając (czy też może podkupując, tego poza zainteresowanymi nie wie nikt) elitę inteligencji innych MegaKorporacji.

Jedna z teorii, nazwana od jej propagatora teorią Offenhauera, postuluje biochemiczne metody wpływania na umysł przez Cybertronik. Naukowiec Bauhausu Generał Jean-Louis Offenhauer twierdzi, że Cybertronik wynalazł tajną substancję, bakterię czy inny zmutowany wzór genetyczny, pozwalający zarazić swoją mentalnością innych. Zmanipulowany w ten sposób umysł jest w stanie tylko i wyłącznie pracować dla Cybertroniku, myśli jak pracownik tej Megakorporacji, będąc całkowicie przewidywalnym, prawie jak maszyna. Taki pracownik Cybertroniku bierze pod rozwagę wszystkie czynniki pomagające w decyzji, następnie logicznie podejmuje decyzję postępując niemal liniowo. Co ciekawe sam generał jest aktualnie przewodniczącym Rady Nadzorczej Cyberchemicals Inc.

Były psycholog Capitolu, Dr. Simon Sullivan, ekspert psychologicznych reakcji w walce, teoretyzował że fenomenem Cybertroniku – jest *umysłową anormalnością między zdrajcami* (cyt. za Dr. Sullivanem). Człowiek stawiany pomiędzy wieczną groźbą ze strony Legionu Ciemności, terroru-propagandy ze strony Bractwa, wysokich oczekiwań od społeczeństwa, wykształca chorobę podobną do schizofrenii. Nowy stan umysłowy powoduje że ludzie rezygnują z przeszłości i zaczynają nową karierę w nowym środowisku, które ulepsza zdolność logicznych myślenia i obliczeń, całkowicie eliminując emocje i wyobraźnię. Teoria zyskała dużo reputacji i rozgłosu, przez co jest dość niewygodna dla zwalczającej ją maszyny propagandowej Cybertroniku. Pisałem na początku o doktorze Sullivanie w czasie przeszłym, gdyż umarł na atak serca w wieku 28 lat.

Co do Bractwa – świadczenia Cybertroniku na jego rzecz są czysto symboliczne. Katedry wznoszone w dzielnicach Cybertroniku stoją puste i wyludnione, wszelkie groźby wyklęcia są po prostu przez Cybertronik ignorowane. Wszyscy Kaznodzieje czy Inkwizytorzy Bractwa, pomimo że nie ustają w dziele misyjnym, nie odnoszą praktycznie żadnych postępów, zupełnie jakby mówili do ściany. I choć sondują umysły spotykanych obywateli Cybertroniku na okoliczność Ciemnej Symetrii, nie znajdują w nich absolutnie nic. Tak jak gdyby ich dusze były całkowicie nieczułe na zagrożenie płynące ze strony Mrocznych Apostołów. Misjonarze roztaczając wizje zła zalewającego nasz układ słoneczny, pół bitew czy cierpień innych ludzi ponoszonych w walce ze złem, prosząc o aktywną pomoc w tej walce, słyszą jedynie pytanie: *Po co mamy wspomagać Bractwo w walce z Ciemną Symetrią, skoro ta Nas nie nawiedza ani dotyczy?*

Ponieważ Bractwo jest silnym sojusznikiem innych MegaKorporacji, Cybertronik wie, że nie musi utrzymywać jakikolwiek kontaktów z Bractwem. Oficjalne wytłumaczenie Bractwa na temat fenomenu Cybertroniku jest takie, że spe-

Mutant Chronicles Copyrights 2005 paradox entertainment

Prawa autorskie do nazwy i materiałów związanych z Kronikami Mutanów należą do Paradox Entertainment.

www.wieza-snow.prv.pl

cjalnie nic się zdarzyło. Jako że nie ma absolutnie żadnych dowodów na powiązania Ciemnej Symetrii i Cybertroniku, oficjalnie nie można nic zrobić. Natomiast nieoficjalna wersja, a nawet cała doktryna, wobec Cybertroniku jest zgoła inna. Myśl ta ma poparcie u większości z Bractwa, począwszy od szeregowych członków, a skończywszy na Kurii. Doktryna jest krótka, lecz jakże treściwa, mówi o tym że Cybertronik jest pierwszym znakiem nowego wzoru Ciemnej Symetrii. Trzeba poświęcić każde środki i siły, aby obserwować MegaKorporację, by móc natychmiast zareagować na to, co dotychczas jest niewidoczne dla reszty ludzkości. Nadciąga nowe zagrożenie. Mówi się nawet na korytarzach Bractwa, że Cybertronik pokaże prawdziwą twarz dopiero, gdy przejmie kontrolę techniczną nad całą ludzkością w Układzie. Niepotrzebne są więc stwierdzenia o napiętych jak struna relacjach między tymi dwoma MegaKorporacjami.

Cartel ze swojej strony nie może za wiele zrobić, a właściwie nie może nic zrobić. Cybertronik uczciwie opłaca składki w Cartelu, a nawet Bractwo czy Mishima zaprzestały składać skargi wobec tajemniczej MegaKorporacji. Transakcje wchłaniające pomniejsze spółki i firmy są tak skomplikowane i zagmatwane, że nawet bywa śledzonych po kilkaset powiązań zanim firma kupowana trafi na łono Cybertroniku.

Żołnierze Cybertroniku w oddziałach Żołnierzy Zagłady są raczej ambiwalentni. Są zawsze wspaniałymi wojownikami, niezrównanymi w sile i umiejętnościach, ale z oczywistych powodów mają trudności zżycia się z żołnierzami z innych MegaKorporacji. Z drugiej strony, wszyscy Żołnierze Zagłady są na tyle doświadczeni że rozumieją, że nie może być jakichkolwiek konfliktów w oddziale. Życie każdego z nich zależy od jedności wszystkich.

Bauhaus jest korporacją, która wycierpiała najwięcej z powodu fenomenu Cybertroniku oraz wykradania fachowców. Duża ilość oficerów opuściła Bauhaus i stała się poświęconymi pracownikami Cybertroniku, pokazując nawet więcej lojalności niż w poprzedniej MegaKorporacji. Bauhaus powinien zareagować, ale zamiast tego okazał szacunek i podziw dla tych, którzy zdołali skusić ich elitę. W umysłach wielu urzędników Bauhausu wydaje się drzemać marzenie o byciu rekrutowanym do Cybertroniku.

Zarówno na Marsie jak i na Merkurym oddziały Bauhaus walczą ramię w ramię z wojskami Cybertroniku. Czasami zdarzają się przypadki, szczególnie na Wenus, gdzie te dwie MegaKorporacje walczą ze sobą. Jednak generałowie Bauhausu znają nazbyt dobrze starych kolegów z szeregów Cybertroniku i potrafią dzięki temu (oraz prostolinijnemu myśleniu ludzi z Cybertroniku) przewidzieć praktycznie każdy ruch i posunięcie. Bolesne doświadczenia dowódców Cybertroniku wymuszają niejako unikanie starć czy konfliktów z Bauhausem. Z kolei w oczach oficerów Bauhausu jest całkowicie amoralne atakowanie starych druhów, nawet jeśli teraz są w innej MegaKorporacji.

Średni obywatel Capitolu nie ma żadnego specjalnego uprzedzenia dotyczącego Cybertroniku. To po prostu MegaKorporacja, jak każdy inny partner do biznesu. Relacje między Capitolem i Cybertronikiem są zdrowe i dobrze prosperują. Capitol nie wycierpiał szczególnie od infiltratorów, czy zdrajców chętnych do zmiany korporacji. Generalnie korelacje między nimi można ująć prostymi słowami – ja długo Cybertronik nie miesza się w Capitol, Capitol nie miesza się w Cybertronik. Cybertronik nawiasem mówiąc kontroluje dużą część biznesu, produkcji oraz dzielnice rozrywki w San Dorado, stolicy Capitolu na Marsie.

Relacje między Mishimą i Cybertronikiem są bardzo podobne do tych między Capitolem i Cybertronikiem: świeckie i z otwartym umysłem. Jednakże, handlowe związki Mishimy nie są aż tak obszerne. W handlu dla unikalnej technologii Cybertroniku, koniecznej w dużej części elektroniki Mishimy, Cybertronik zaopatruje w półprodukty, surowce, czy po prostu prowadzi szeroki zakres napraw urządzeń Mishimy.

Imperial jako jedyna MegaKorporacja otwarcie *przyznaje się* do nieoficjalnej doktryny Bractwa, dotyczącej nowego wzory Ciemnej Symetrii. Nie oznacza to otwartej wojny, ale Imperial odmawia jakichkolwiek kontaktów dyplomatycznych, komunikacji, powiązań biznesowych czy łączenia przedsięwzięć osadniczych lub kopalnianych z Cybertronikiem. Imperial często twierdzi, że Cybertronik jest forpocztą Legionu Ciemności i nieważne czy to prawda – jest to dobre usprawiedliwienie, by zdobyć osady Cybertroniku. W terenach cywilizowanych, działania na pograniczu terroryzmu podejmowane są przez firmy Wolnych Strzelców, gdyż Imperial nigdy nie weźmie na siebie aż takiej odpowiedzialności.

www.wiezasnow.prv.pl

Tomasz Kucza

KATRINA

Jakub „JakkaS" Kasper

artykuł | Neuroshima, postapokaliptyczny

Artykuł zajął drugie miejsce w konkursie zorganizowany przez forum Bissel.pl.

Siedziała na ławce w parku. Ludzie przechodzili obok nie zwracając uwagi na samotną kobietę. Z pobliskiego baru dobiegała cicha muzyka stłumiona gwarem rozmów. Pociągła, opalona twarz pozostawała nieruchoma.
Czasem ktoś spojrzał przypadkowo na siedzącą, wzdrygnął się i przyspieszył kroku.
Wyciągnięte na kolanach dłonie splecione w koszyk nosiły ślady ciężkiej pracy, robocza koszula i dżinsy okrywały szczupłe ciało. Krótkie włosy spięte w kok maskowały wgłębienie w czaszce, ale nic nie było w stanie ukryć pozbawionej uczuć, nieruchomej twarzy.
Słońce przesuwało się na niebie, a kobieta siedziała w niezmienionej pozycji, niczym figura zostawiona na ławce przez szalonego rzeźbiarza.

Katrina Thompson pochodzi z biednej dzielnicy Nowego Orleanu. Ojciec zmarł na raka, gdy miała cztery lata, a matka pracowała przez większą część dnia, zostawiając dziewczynkę pod opieką babki, Japonki Reiko Yamamury, po której mała odziedziczyła azjatyckie rysy.

Kilka lat później matka Katriny została pobita na śmierć przez konkubenta. Dziewczynka wpadła w depresję, ale dzięki Reiko zdołała odzyskać radość życia i zaczęła uczęszczać do publicznej szkoły podstawowej. Miała niewiele wolnego czasu – po szkole żebrała, ponieważ prowadzony przez babkę sklep z drobnostkami nie przynosił dużych zysków. Zdarzały się dni, kiedy nie było ani jednego klienta. Wieczorami czytała stare książki, które Japonka przywiozła z ojczystego kraju – lepiej bowiem znała japoński niż angielski.

Gdy ukończyła piętnaście lat, zachorowała na raka piersi. Nie miała ubezpieczenia zdrowotnego, ale babka zadłużyła się i znalazła wnuczce lekarza, który zgodził się operować w prywatnej, brudnej klinice. Po zabiegu Katrina obudziła się na poboczu autostrady w szpitalnej piżamie, bez nerki, macicy i części mózgu. Szczęśliwie lekarz usunął także raka, zapewne w przypływie współczucia, i profesjonalnie zaszył

www.wieżasnow.pl

rany. Niewiele pamięta z następnych dni, kiedy pogrążona w rozpaczy tułała się po okolicy, głodna, na skraju wycieńczenia.

Reiko odnalazła wnuczkę i sprowadziła do domu, gdzie dziewczyna gorączkowała przez kilka tygodni i wydawało się, że umrze. Wreszcie choroba minęła, rany zagoiły się, ale wierzyciele upomnieli się o pieniądze, które babka przeznaczyła na lekarza dla Katriny. Kobiety sprzedały sklep i uciekły na północ.

Podróżowały autostopem, przemieszczając się w stronę granicy Luizjany, kiedy zaczęła się wojna. Świat zwariował. Koczowały na poboczu drogi stanowej numer 55 wraz z setkami innych, którzy utknęli w niekończących się korkach, gdy pewnego dnia niebo nad pobliskim Hammond zapłonęło. Yamamura wiedziała co to oznacza, pochodziła z Hiroshimy i dziadek opowiadał jej o bombie atomowej, chorobie popromiennej i jak w ruinach odnalazł spopielone zwłoki rodziców. Ukryły się przed promieniowaniem w przewróconym tirze. Nocą z trwogą nasłuchiwały wybuchów.

Następnego dnia świat pokryły popioły. Źródła wody zostały skażone, nie było jedzenia, po kilku dniach pojawiły się pierwsze symptomy choroby popromiennej u tych, którzy nie schowali się na czas bombardowań. Babka zaniemogła, Katrina próbowała zdobyć żywność i leki dla niej, ale nie zdążyła. Reiko Yamamura zmarła dwa tygodnie po rozpoczęciu wojny.

Osamotniona dziewczyna pochowała babkę i ruszyła na północ, w stronę zgliszcz Hammond i Ponchatoula. Stopy zapadały się po kostki w popiele na wypalonych do gruntu polach. Zwłoki spalone atomowym podmuchem zalegały na drogach jak czarne kopce termitów i tylko wykrzywione w bólu i pozbawione oczu twarze spoglądały bez wyrazu na przechodzącą Katrinę.

Świat został zniszczony, a dziewczyna czuła perwersyjną radość wyobrażając sobie, że jeden z trupów w ruinach jest lekarzem, który ukradł jej zdrowie. Później żałowała tych myśli, ale w tamtych strasznym okresie, dodawały tak potrzebnych do przeżycia sił.

Od tamtego czasu wędrowała po zdruzgotanych Stanach łapiąc się każdego zajęcia, jakie się nawinęło. Czasem kradła lub imała się prostytucją, cały czas szukając miejsca, które mogłaby nazwać domem.

Nigdzie nie mogła liczyć na ciepłe przyjęcie. Lekarzowi zawdzięcza sztywną twarz bez wyrazu oraz wgłębienie w głowie – w miejscu gdzie przy operacji wycięto fragment czaszki – które trudno zakryć włosami. Kiedy mówi, jej słowa brzmią mechanicznie, nie wyrażają emocji. Od czasu operacji nie śpi, a jednocześnie nie odczuwa senności. Posiada jednak marzenia senne – kilka godzin na dobę pogrążona jest w stanie podobnym do lunatykowania, chodzi, rozmawia, ale później nic nie pamięta. Poza tym nie zapomina niczego – ma fotograficzną pamięć, łatwo kojarzy fakty i potrafi prowadzić w myślach skomplikowane obliczenia.

Któregoś dnia trafiła do Shreveport, gdzie mieszkańcy stworzyli niewielką, działającą społeczność – mieli bar, szpital, sklepy, a nawet szeryfa, który pilnował porządku trzymając się praw starego świata. Właśnie ów szeryf, René Peters, zawrócił Katrinie w głowie. Zadurzyła się w mężczyźnie od pierwszego spojrzenia, ale nie mogła liczyć na odwzajemnienie uczuć. Nieruchoma twarz odpychała stróża prawa, co okazywał każdego dnia, chociaż chętnie korzystał z „usług" dziewczyny i pozwolił zamieszkać na posterunku.

Katrina odkryła w sobie żyłkę do spraw kryminalnych. Czytała stare akta, uważnie śledziła problemy społeczności. Wszystko zapamiętywała i analizowała. Kiedy Peters dostał kulkę podczas nocnego patrolu, wzięła sprawy w swoje ręce – wyśledziła i pojmała zabójcę.

Mieszkańcy pozwolili dziewczynie przez jakiś czas sprawować zadania szeryfa, ale kiedy zabiła z zimną krwią miejscowego barmana, który próbował ją zgwałcić, wyrzucili Katrinę z miasta, przezywając odmieńcem i mutantem.

Od tego czasu wędruje po Stanach szukając pracy. Czasem zatrudnia się jako pomocniczka w biurach szeryfów, czasem sama rozwiązuje sprawy za drobną opłatą od zainteresowanych. Nigdzie nie zagrzewa miejsca na dłużej, a kiedy rzuca pracę stara się załatwić od miejscowego szeryfa papiery polecające, żeby łatwiej znaleźć robotę w następnej mieścinie. Pracuje tak już ponad dwadzieścia lat, ma ogromne doświadczenie i powoli rozgląda się za stałą posadą. Zdobyła już pewną sławę, dzięki czemu rzadziej jest oskarżana o bycie mutantem, w Luizjanie wszyscy słyszeli o szeryf Thomson.

Jest też bardziej ostrożna niż w młodości. Kilka lat temu podczas śledztwa w sprawie morderstwa pewnego gangersa, odkryła, że trop prowadzi do niej. Najwyraźniej zabiła mężczyznę w jednym ze stanów podobnych do snu, których doświadczała. Zrozumiała, że kilkakrotnie już mogła popełnić przestępstwo, atakowała jednak wyłącznie złoczyńców, których zbrodnie odkryła na jawie. Od tego czasu nakazuje zaufanym osobom, by pilnowały ją w stanie snu.

Chociaż twarz Katriny pobruździły zmarszczki, czarne włosy posiwiały, a na przedramionach pojawiły się plamy wątrobowe, czterdziestopięcioletnia kobieta zyskała z wiekiem wewnętrzny spokój. Pogodziła się z kalectwem, nawet z faktem, że nie może mieć dzieci. Jeszcze bardziej wyszczuplała, choruje na wrzody żołądka, dlatego trzyma ścisłą dietę, na tyle na ile to możliwe. Kiedy podróżuje nosi ze sobą tylko niewielką walizeczkę z osobistymi rzeczami. Jest tam także kimono Reiko, ostatnia pamiątka po ukochanej babce.

Cechy: Budowa 5, Zręczność 11, Charakter 13, Percepcja 19, Spryt 17

Umiejętności: Czujność 3, Skradanie 1, Wypatrywanie 5, Nasłuchiwanie 6, Pistolety 1, Broń ręczna 1, Niezłomność 3, Postrzeganie emocji 1

Ekwipunek: Smith&Wesson 659

Słońce zachodziło za pustymi budynkami, a okolica opustoszała, gdy wreszcie kobieta na ławce poruszyła się. Sięgnęła ręką za plecy i już po chwili przyciskała lufę pistoletu do żeber zaskoczonego przechodnia. Osadzone w nieruchomej twarzy skośne oczy spokojnie obserwowały reakcję mężczyzny.

Złapany poczerwieniał, z trudem łapał oddech i nerwowo oblizywał wargi.

– Kim jesteś, czego chcesz? – odezwał się wreszcie.

– Katrina Thomson, jesteś aresztowany – odpowiedziała głosem bez wyrazu.

www.wiezasnow.prv.pl

Piotr „Century-Child” Nowakowski

Czarujemy nietypowo

nietypowe zastosowania popularnych czarów

artykuł | fantasy

Dawno temu w „Magii i Mieczu” zamieszczono krótki felieton na temat wyznawców błogosławionego kjurlajta, gdzie autor szydził z częstej praktyki graczy, tzn. grania kapłanami jako chodzącymi apteczkami wypełnionymi czarem Cure Light Wounds (leczenie lekkich ran). Postanowiłem zatem podać kilkanaście nietypowych zastosowań zwykłych, popularnych czarów z praktycznymi przykładami.

Wykorzystanie praktyczne

Petryfikacja oraz zamiana kamienia w ciało

Zaklęcie to zwykle jest wykorzystywane w walce, by zamienić przeciwnika w kamienny posąg, a następnie małym nakładem sił strzaskać na kawałki i mieć święty spokój. Czasem zdarza się też, że czar pojawia się jako klątwa, którą rzucono głównie po to, by gracze mieli na czym użyć zwoju zamiany kamienia w ciało.

Zastosowaniem praktycznym pary tych zaklęć może być choćby pojmanie i transport szczególnie niebezpiecznych przestępców lub groźnych istot bez ich uszkodzenia. Mimo kosztów czasowych przewiezienie kilkunastu morderców/zbójów itp. w jednym wozie będzie łatwiejsze, gdy będą przemienieni w posągi i zapakowani w skrzynie, niż gdyby mieli się nawzajem pozabijać lub zabić strażników. Oczywiście dotyczy to tylko systemów, gdzie przestępcy nie są karani śmiercią na miejscu, a sądzeni i osadzani w więzieniach. Jeśli zaś (jak w „Wiedźminie”) zdarzają się gatunki potworów, które zagrożone są wyginięciem i ktoś ma interes w ich ochronie, to przecież łatwiej taką mantikorę zamienić w kamień i przenieść w dzikie ostępy, gdzie nikogo nie skrzywdzi, a ekosystem nie zostanie naruszony.

openclipart.com

Kula ognia

Według „Dungeons & Dragons” zaklęcie ognistej kuli, oznacza sporą kulę spadającą z nieba, która wznieca falę uderzeniową na minimum kilka metrów. Oprócz zastosowań bojowych można jej używać choćby do osuszania bagien. Nieekonomiczne? Może, ale na pewno szybsze niż tradycyjne metody zajmujące wiele lat. Zawsze to również możliwość dodatkowego zarobku dla czarodzieja.

Piórkospadanie oraz lot

Zaklęcia, które z założenia są praktyczne, ale zwykle kojarzone z rzucaniem na magów, wojowników i innych poszukiwaczy przygód. Proponuję zastosować je jeszcze bardziej praktycznie i przyziemnie. Oprócz wojen, przeszukiwania podziemi i poszukiwania artefaktów, we wszystkich światach toczy się zwyczajne życie, co oznacza, że w kopalniach nie tylko gnieżdżą się potwory/horrory/istoty sprzed początku czasu, ale pracują także górnicy. Myślę, że zwłaszcza w systemach fantasy wszyscy górnicy byliby niezmiernie wdzięczni za zaklęte pasy lub chociaż czarodzieja, który na początku szychty rzucałby utrzymujące się do końca dnia piórkospadanie, a w przypadku pracy na trudnej ścianie nawet lot. Te same czary zmniejszyłyby znacznie liczbę ofiar wśród ludzi, krasnoludów, elfów, niziołków i przedstawicieli wszelkich innych ras, w wyniku odpadnięcia od ściany w trakcie wspinaczki w górach.

Wykorzystanie rozrywkowe

Iluzje

Generalnie magia iluzji daje jedne z największych możliwości. Wystarczy wyobrazić sobie zwykły teatr, lub amfiteatr i jakiekolwiek przedstawienie wspomagane autentycznymi magicznymi „efektami specjalnymi”, typu iluzja smoka, wielkiej bitwy czy chociażby burzy w pogodny wieczór (jeśli wymaga tego sztuka).

Można także wykorzystać iluzje do ukrycia się lub ochronienia. W trakcie napadu na siedzibę czarodzieja-iluzjonisty, ten może stanąć pod ścianą i rzucić iluzję, która sprawi, że napastnicy ujrzą zamiast niego tylko dużą roślinę. Inną możliwością jest iluzja śmiertelnych ran i udawanie martwego, co może potencjalnych agresorów zniechęcić. Gorzej jeśli zechcą w jakiś nieprzyjemny sposób upewnić się o zgonie.

Sztuczka dla czarodziei-oszustów. Jeśli obłożyć zwykły miecz permanentną iluzją jakiegoś niesamowitego wyglądu, niech nawet będą to jakieś klejnoty, zdobienia itp., to tenże umagiczniony miecz można sprzedać naiwnemu bohaterowi wmawiając mu, iż jest to potężny magiczny artefakt. I rzeczywiście pobieżne badanie miecza wykaże, że jest on nasączony magią. Dopiero po wnikliwym badaniu okaże się, że owszem, ale ta magia to tylko iluzja.

Deszcz meteorytów

Potężne zaklęcie powalające zwykle całe oddziały wrogich armii. Można jednak zaprząc je do działań artystycznych. Jeśli tylko czarodziej jest zdolny kontrolować taką potęgę z dużą dokładnością, może na przykład tworzyć gigantyczne posągi, przebijać tunele przez góry, zasypywać szyby kopalni, do których wdziera się fala wody z podziemnego zbiornika. Możliwości są ogromne, jak i ogromna jest siła zaklęcia.

www.wieznasnow.prv.pl

www.wiezasnow.prv.pl

Kamienna skóra oraz siła olbrzyma

Te dwa zaklęcia razem zebrane pozwalają na awangardową i ekstrawagancką działalność artystyczną, jaką jest rzeźba nowoczesna. Artysta może dzięki takiej kombinacji rzeźbić precyzyjnie własnymi palcami, bez użycia żadnych narzędzi, w niemal każdym materiale. Niezależnie czy będzie to drewno, granit, czy inny kamień, efekty takiej pracy będą niespotykane i nieporównywalne z jakąkolwiek inną sztuką uprawianą dotychczas.

Śliskość

Zwykle środowiska dworskie nie mają zbyt wiele do roboty, ich zakres obowiązków nie jest szeroki, nadmiar wolnego czasu prowokuje więc do wynajdywania sobie różnorakich rozrywek. W tym znajdują się również te najbardziej dekadenckie związane z różnorakimi rytuałami i używkami, ale i te pośrednie. Nie całkiem niewinne, jeszcze nie plugawe. Jednym z nich jest gra, którą grywa się zwykle na zamkniętych balach arystokracji. Na wszystkich jej uczestników jest rzucane zaklęcie śliskość, a zadaniem jednej wyznaczonej osoby, z zawiązanymi oczami, jest odnalezienie wszystkich uczestników i doprowadzenie złapanych do ustalonego wcześniej punktu. Ze względu na zaklęcie śliskość nie jest to proste zadanie, ale śmiechom, obłapianiu i szalonym wrzaskom nie ma końca.

Wykorzystanie bojowe

Iluzje po raz drugi

Pomysł proponuje znaczące zmiany w mechanice działania iluzji. Zwykle kojarzy się ją z fałszywym obrazem, ale dlaczego nie miałaby iluzja obejmować także innych zmysłów, np. słuchu („z korytarza słychać odgłos, jakby biegł duży oddział straży, co robicie?"), smaku („nie wyczuwasz w tym winie niczego dziwnego. Ha, ha, tam był arszenik!"), a nawet dotyku („czujesz tylko zimną kamienną ścianę". Uff, zły liczi-iluzjonista uciekł, nada się do następnej kampanii)? Lub dodatkowa zasada. Jeśli postać „atakowana" iluzją nie zda testu odpowiedzialnego za przejrzenie oszustwa, wtedy wierzy w prawdziwość iluzji ze wszystkimi tego konsekwencjami. Zatem, gdy ktoś zostaje zaatakowany iluzoryczną kulą ognia i nie odkryje, że jest fałszywa (obraz, dźwięk i odczucia się zgadzają z prawdziwymi), powinien stracić przytomność ze względu na szok, jakim jest dla niego odczucie zostania uderzonym przez potężny czar. Traktuje się go wtedy jako ogłuszonego, nie powinien jednak otrzymać żadnych obrażeń fizycznych, gdyż cała sytuacja rozegrała się w jego umyśle.

Sugestia oraz odwaga

Mowa tu o następujących czarach. Sugestia powoduje znaczną podatność celu na wszelkie propozycje, które bezpośrednio nie stanowią dla celu zagrożenia i nie są sprzeczne z jej systemem wartości. Odwaga to czar, który budzi w docelowej osobie niemal zupełny brak strachu ze skłonnościami do czynności ryzykownych i nie zawsze zgodnych z moralnością celu. Połączenie tego typu czarów umożliwia bardzo proste nakłonienie kogoś do samobójstwa, na przykład poprzez wyzwanie na skoki z wysokiej wieży. W opinii obserwatorów cel zaklęcia, choć zachowuje się zupełnie inaczej niż na co dzień, zgadza się dobrowolnie. Jest to dość wygodny sposób na pozbywanie się niewygodnych rywali.

Teleportacja

Teleportacja jest czarem absolutnie zabójczym. Jedna możliwość to przeniesienie dowolnego obiektu, na przykład sztyletu, kawałka szkła lub tak naprawdę czegokolwiek, do wnętrza ciała ofiary. Sztylet czy kawałek szkła jako narzędzie zbrodni są dość oczywiste i ich działanie jasne. Jednak jabłko w płucach czy komorze serca? To już zakrawa na szyderstwo z ofiary. Oczywiście można również ostre narzędzie teleportować do wnętrza ciała celu, pokiereszować wnętrzności i teleportować narzędzie z powrotem na zewnątrz, dając straży, medykom itp. zagadkę dziwacznej śmierci do rozwikłania.

Daygon

Druga możliwość, mniej dyskretna, to teleportowanie wroga w nietypowe miejsce, choćby przeniesienie (tylko jego ciała) o pięć centymetrów do przodu, w części zbroi. Chrup, potężny wojownik nagle jest w dwóch tomach. Wszystkim znane są także nieudane teleportacje do wnętrza ściany czy muru przebudowanych budynków, czy nad urwisko, nad którym dawniej był most. Tego typu efekty można jednak wywołać również celowo. Ciekawe, a dla ofiary raczej nieciekawe, efekty daje teleportowanie do nurtu rwącej rzeki. Zależnie od mechanicznej strony takiego przeniesienia, ofiara może natychmiast utonąć lub zostać rozerwana na atomy przez płynącą wodę. Teleportacja to zabójczy czar.

Przemiana wody w lód

Niezależnie od tego jaką ilość wody czar pozwala zamrozić, można go zastosować do celów zadawania krzywdy bliźnim. Przykładowo jednym z okrutniejszych sposobów pozbycia się konkurencji jest zamrożenie wody w gałkach ocznych wroga, w trakcie jego snu. Po kilku godzinach wrzasków bólu, gdy woda odmarznie, cel prawdopodobnie nie będzie miał oczu, a już na pewno nie będzie widział. Przy większym zasięgu czaru możliwe jest także zamrażanie wody w mózgu czy nawet krwi w całym ciele.

Przemiana krwi w...

Tak naprawdę nieważne w co. Może to być przemiana w wino, w ocet, cokolwiek. Żadna z tych substancji nie pełni funkcji krwi, więc ofiara po prostu umiera w ciągu kilkunastu sekund. Prawie bez żadnej ingerencji z zewnątrz. Prawie.

Możliwości nietypowych zastosowań czarów są ogromne. Zaczynając od założenia, że czary leczące zadają obrażenia nieumarłym, do czarów pomagających, które zabijają (np. czar powodujący porost włosów na całym ciele – również do wewnątrz). Myślcie kreatywnie. I destruktywnie, he he.

Tomanek9

Hlaumeni

Część pierwsza, czyli „Hej, czarodzieje przybywajcie, przyszedłem znowu z wami pogadać!" ukazała się w poprzednim numerze Wieży Snów.

Zrobiłem sobie przerwę w pracy i wyskoczyłem na kawę do pobliskiego pubu. Siedząc samotnie przy stoliku, mieszając bez sensu nieosłodzony napój, wspominałem zdarzenia sprzed kilku miesięcy. Z przyjemnego otępienia wyrwał mnie czyjś głos.

– Przepraszam, czy mogę się dosiąść, zabrakło wolnych miejsc – spytał nieznajomy.

– Dobra, siadaj pan – odparłem bez namysłu.

Ogromny gość usadowił się naprzeciwko mnie, więc bacznie spojrzałem na sąsiada. Ostrzyżony na jeża, potężna żuchwa, w uszach kolczyki, na szyi gruby łańcuch, na którym coś dyndało schowane pod koszulą, na przegubach bransoletki, na palcach pierścienie, a w kołnierzyk wpięta fibula lateńska wyglądająca na oryginał. Nie miałem wątpliwości, co jest grane.

– Pan Andruid, jak sadzę – spytałem.

– Zgadza się i proszę mi mówić Andy – odparł nie będąc ani trochę zaskoczony.

– Widzę, że zmienili ci twarz i już podobieństwo do takiego naszego aktora jest mało widoczne, ale jeszcze, jeszcze...

– O dziękuję, nawet nie wiesz pan jakie to dla mnie ważne nie być podobnym do prototypów.

– Aha i co, wyłapaliście ich?

– A gdzie tam, mamy z nimi sporo problemów. Ostatecznie to eksterminatorzy.

Dopiero teraz dotarło do mnie na dobre, co się dzieje. Andruid. Tutaj? Serce skoczyło a na skroniach poczułem zimny pot. To ponowny kontakt, czy chcą mnie ukatrupić? Cholera jasna, co robić!?

– Muszę zamówić piwo, dla ciebie też? – wypaliłem.

– Nie, nie, ja nie piję.

Przytargałem cztery butelki, tak na wszelki wypadek, żeby dobrze się ochronić przed czarami. Dwie z gwinta wyciągnąłem duchem. Mój gość uśmiechał się ironicznie patrząc jak piję. Zrobiło mi się trochę głupio, ale co tam, niech wie, że ze mną nie pójdzie mu tak łatwo.

– Spokojnie, niech się pan nie boi, przysyła mnie Jego Mag-Nificencja. Ja z tamtymi nie mam nic wspólnego.

– Akurat. Nie wierzę wam za grosz. Znowu mnie wykołujecie. Nie ufam żadnemu magikowi – mówiąc to pogroziłem facetowi palcem przed nosem.

– Rozumiem, znam sprawę i wcale się panu nie dziwię – powiedział łagodnym tonem.

Zapadła cisza. Piłem trzecie piwo i paliłem papierosa, a andruid wiercił się na krześle. Pewnie zastanawiał się, co ma teraz powiedzieć. Ostatecznie to on ma sprawę.

– Szanowny panie Clonney. Jego Mag-Nificencja polecił mi ściągnąć pana. Muszę to zrobić tylko i wyłącznie za pana zgodą. Nie wchodzi w rachubę, będę całkowicie szczery, porwanie tak jak za pierwszym razem, albowiem nabył pan częściową odporność na nasze czary dzięki trunkowi, który pan pije, a poza tym zależy nam na pańskiej zgodzie, dlatego że będzie to pański wybór. Potrzebujemy pana.

– Do czego? – wpadłem mu w słowo.

– Nie wiem! O tym powiadomi pana Zgred. Ja tylko zgodnie z wytycznymi proszę pana o zgodę i przyjazd. Mam polecenie oględnie naświetlić sprawę i w żadnym wypadku nie stosować siły.

– Nie jadę – powiedziałem stanowczym tonem i wypuściłem kłąb dymu – Nie mam pewności, kto Cię, Andy, przysłał, czy faktycznie Zgred, czy eksterminatorzy. Wolałbym zamiast andruida rozmawiać teraz z Etną.

– To nie możliwe, bo Etnę porwano.

– Co?

– Właśnie w tym problem a jest jeszcze gorzej, bo eksterminatorzy faktycznie tu są i moim następnym zadaniem jest dyskretnie chronić pana przed nimi więc tak czy siak, czy się panu to podoba, czy nie, będę się tu kręcił jako ochroniarz.

– Nie – ja – dę – dobitnie skwitowałem.

– W takim razie proszę przeczytać to – odparł Andy nie zrażony mym uporem.

„My, Jego Mag-Nificencja, pomni zaszłości i z przeprosinami spiesząc, o łaskę błagamy, cobyś Waćpan jak najrychlej do Nas przybył, albowiem Waszej rady i wspomożenia Jesteśmy spragnieni. Przeto zaufajcie wysłannikowi Naszemu, któren Andy się zwie i za nim idźcie, jeśli Wasza wola taka. Całości wyjaśnień na miejscu, po przybyciu Waszmościa dopełnim". Podpisano ZGRED.

– Ha, takie coś to każdy napisać i podpisać może – odparłem.

– No to spróbuj pan – z satysfakcją odparował Andy i najwyraźniej będąc na zdarzenie takie przygotowany podał mi papier i ołówek.

Z uśmiechem na twarzy nasmarowałem pospiesznie treść listu i podpisałem, naśladując prosty do podrobienia podpis Zgreda. Podsunąłem kartkę andruidowi pod nos. Spojrzał na zegarek, a potem na mnie.

– No to patrz pan – po chwili, spokojnie i pewnie wycedził Andy.

Spojrzałem na papier, ale podpisu już nie było, zniknął. Podpisałem raz jeszcze, ale ponownie podróbka, tym razem znacznie szybciej, wyblakła.

– Chyba nie sadziłeś, że uda Ci się podrobić podpis Zgreda – z jeszcze większą satysfakcją powiedział Andy.

– Aha, to takie buty – odparłem zmieszany.

– Właśnie. To są najtęższe czary. Sam Jego Mag-Nificencja je wymyślił. Nikt nie poradzi.

– No i co z tego ma wynikać? – udałem, że trzymam fason, ale przyznam, że to, co zobaczyłem zrobiło na mnie wrażenie.

– Sprawy mają się tak – Andy rozpoczął relację – Z pozoru mało niebezpieczne zdarzenie, albowiem wydawało się nam, że szybko opanujemy sytuację po ucieczce więźniów z kazamatów, przerodziło się w bardzo poważne dla nas zagrożenie i to z całkiem niespodziewanej strony. Bardziej baliśmy się bazyliszków niż prototypowych andruidów – terminatorów. Bazyliszki padły w krótkim czasie, a w raportowej rubryce „przyczyna zgonu" wpisano autofobia. Tymczasem terminatorzy zaszyli się na pustyni uprzednio zwąchawszy się z bandą Bladena. Po pewnym czasie zaprzestaliśmy poszukiwań, bo okazały się bezskuteczne, tym bardziej, że to, co znaleziono dało liche, co prawda, ale jednak, przesłanki do wyciągnięci wniosku, że andruidzi podzielili los bazyliszków i dokonali samozniszczenia z nieznanych przyczyn. Był to jednak chytry bluff z ich strony. Ekstermina-

www.wieżasnow.prv.pl

torzy i bladeńczycy powołali tajną organizację o nazwie „Kij Alego", jest to dosyć swobodne tłumaczenie, bo dosłownie się nie da i zaatakowali w...

– Co? Zostaliście zaatakowani? – wpadłem mu w słowo.

– No tak.

– Jesteście w stanie wojny?

– Właściwie tak to można określić – odparł Andy.

– A co z Etną? – spytałem.

– Już mówiłem. Została porwana. Jedzie pan ze mną panie Clonney?

– Zaraz, zaraz nie tak szybko. Kto ją porwał?

– Jak to kto! – Andy wyraźnie stracił panowanie, ale tylko na chwilę.

– No tak, to oczywiste. Eee... właściwie to nie rozumiem, w czym miałbym wam pomóc. Nie jestem fachowcem od prowadzenia wojen.

– To znaczy, że się pan zgadza?

– Nie, pytam na czym polega haczyk, tylko szczerze Andy.

– Chodzi o Etnę, a właś...

– Mam jej szukać? – wypaliłem z irytacją.

– Nie, do diabła, daj mi pan skończyć! – Andy złożył ręce w błagalnym geście – Etna opanowała magiczną formułę odporności na czary, a pan jest pierwszym osobnikiem, u którego to działa. Jest pan czaronegatywny mówiąc fachowo. Nie znamy szczegółów formuły, bo zniknęły wraz z Etną. Teraz upowszechnienie czaronegatywności byłoby nam bardo pomocne, wręcz niezbędne w zaistniałej sytuacji kryzysowej. Musimy zbadać jak to u pana działa.

– No nie, mam być królikiem doświadczalnym. Nie – zgadzam – się.

– Właściwie już pan nim jesteś. Proszę niech pan zważy jaką mamy sytuację. Eksterminatorzy porwali Etnę. Ciekawe dlaczego? Jak pan sądzi?

– Chcą wyciągnąć od niej formułę – kiwnąłem głową.

– Jeśli im się to nie uda to, co zrobią? – Andy spojrzał na mnie tajemniczo.

– Dobiorą się do mojej dupy – oświeciło mnie.

– Mówiąc szczerze, to nie masz pan wyboru – andruid rozłożył ręce. Zamówić dla pana piwo, czy kawę?

– Kawę i to mocną – odparłem z rezygnacją.

Nie tak wyobrażałem sobie mój powrót na UAM. Myślałem o znajomych, o spadającej beczce, o fascynującej atmosferze, a tu taka historia.

Spodziewałem się ujrzeć obrazy zniszczeń wojennych jakie znam z filmów dokumentalnych, ale nie zaobserwowałem stosów gruzów, czy lejów po bombach, ani przerażonych mieszkańców opłakujących poległych. Ofiar śmiertelnych nie ma wcale, a jedynie jest kilkudziesięciu rannych, z których większość ucierpiała w wyniku powstałej paniki. Jedynym widocznym objawem stanu wyjątkowego są pozamykane niektóre obszary z racji panującego na nich skażenia, uzbrojone patrole oraz lufy czarmat i magemów skierowane w niebo, raczej ku pokrzepieniu serc niźli w celach obrony przeciwlotniczej, albowiem atak nie nastąpił z nieba i jest raczej wątpliwe, aby wróg zdecydował się na ten rodzaj ofensywy. Nieprzyjaciel zaatakował spod ziemi wykorzystując znajomość lochów i kazamatów uderzając w bardo czuły punkt społeczności czarodziejów. Zastosował nieznany dotąd rodzaj broni, która okazała się skuteczna. Szczęściem w nieszczęściu jest to, że wróg ma bardzo ograniczone możliwości technologiczne i logistyczne, więc do totalnej klęski jeszcze daleko, ale jak dotąd udało mu się zaskoczyć mieszkańców miasta i odnieść spory sukces psychologiczny. Czarodzieje, a nie zdarzyło im się to po raz pierwszy od dawna, zaczęli się bać nie tyle o swe życie, co o przyszłość magicznej cywilizacji. Jeśli tak dalej pójdzie sztuka czarodziejska zaniknie, a cała zgromadzona dotąd wiedza magiczna może przepaść. Trudno wyobrazić sobie celniejszy cios. Przeciwnik jest bardzo niebezpieczny. Rozpoczęła się wojna na czary, ale jak twierdzą tutejsi stratedzy, gdy któraś ze stron zdobędzie zdecydowaną przewagę na tymże polu, później może dojść do rzezi i innych okropnych rzeczy, o których lepiej nie myśleć. Przynajmniej tak było do tej pory, jak uczy historia wojen, w tej części Świata. Jego Mag-Nificencja wydał odezwę do narodu, w której oczywiście powołał się na uczucia patriotyczne wobec zagrożonej Rzeczpospolitej Czarmackiej, wytyczył jasną, prostą i klarowną linię obrony, nie ogłosił powszechnej mobilizacji (pewnie dlatego, żeby nie siać paniki), ale zaapelował o ochotnicze wstępowanie do Magrdii Narodowej i zachowanie spokoju. Jak dla mnie, było to typowe orędzie głowy państwa w takich okolicznościach. Poza tym odniosłem wrażenie, że Zgred ma tutaj o wiele większą władzę niż początkowo sądziłem. Ani słowem nie pisnął o nowej broni zastosowanej przez napastników, ale i tak powszechnie mniej więcej wiadomo, co to za cholera. Od plotek, nie tylko na temat broni, aż huczy, więc jak na moje lepiej byłoby, żeby wyjawił całą prawdę.

Tak się składa, że tym razem jestem tu oficjalnie i mam dostęp do informacji, nawet tych bardziej tajnych i wiem, że mimo niewielkich strat sytuacja Czarmacji nie przedstawia się zbyt dobrze. Jego Mag-Nificencja przydzielił mnie do sztabu jako doradcę od spraw obrony, ale dopóki nie przejdę wszystkich badań i testów moja funkcja ma charakter biernego obserwatora, co mówiąc szczerze odpowiada mi, albowiem nie spieszę do jakiejkolwiek roboty, że o militarnej nie wspomnę. Jak zwykle jest tak, że ofiar jest więcej niż podano w oficjalnych komunikatach. Problem w tym, że nie są to typowe ofiary działań wojennych, lecz ich nowa całkiem kategoria wynikająca z rodzaju użytej broni. I w tym, jak na razie cały problem, że w arsenałach sił czarmackich brak skutecznego środka obrony oprócz... mnie, a dokładnie mych cech czaronegatywnych. Jest tak, że oczywiście istnieją czary i ich antyczary, ale dotyczą tylko konkretnych, jednorazowych zdarzeń magicznych. Poza tym, by rzucić antyczar trzeba znać czar, którym w nas rzucono, a nie jest prosto go zidentyfikować, albowiem atakujący będzie starał się ukryć, co i czym rzuca w oczywistym celu zmylenia przeciwnika. Na niesymulowanym polu walki najczęściej zdarza się tak, że zanim uda się czar zidentyfikować, to już po nas, a w zasadzie po nich, bo ja nie czaruję w... sensie magicznym; ma się rozumieć. To, co się objawiło u mnie daje efekt odporności na czary w ogóle i na wszystkie ich rodzaje, bez konieczności identyfikowania rzucanych czarów, efekt nietrwały, czasowy, ale odnawialny za sprawą odpowiedniego specyfiku przyswajanego przez organizm w postaci cieczy. Oczywiście, żeby doszło do wzmiankowanego efektu należy organizm „przerobić" magicznie, zmodyfikować, czego dokonała Etna. Słowem, żeby być ciągle czaronegatywny należy ciągle spożywać odpowiedni napój, a im więcej go tym lepiej, bo siła totalnego antyczaru jest jakoś tam proporcjonalna do ilości wchłoniętej cieczy. To się mniej więcej potwierdza i w mojej części Świata, albowiem im więcej ktoś wypije tego czegoś, tym bardziej staje się antyczarujacy. Tyle, póki co wiem i wiem także, że efekt czaronegatywności to wielce skomplikowany proces nawet dla tutejszych fachowców, a co dopiero dla mnie. Jak na razie oficjalnie milczy się na ten temat, więc ja też trzymam „twarz w pojemniku na śmieci" czekając na dalszy rozwój wypadków. Zajrzałem „Pod spadającą beczkę". Ku mojemu zdziwieniu została czasowo zamknięta bez podania przyczyny, która w tej sytuacji jest oczywista; WOJNA.

Zgred wezwał mnie do swojej kwatery, żeby poinformować z nieukrywaną satysfakcją, o zidentyfikowaniu przez alchemików czynnika podtrzymującego efekt czaronegatywności. Przewracając w stosach papierów na biurku lub stukając jednym palcem na wszystkich obecnych w gabinecie komputerach poszukał wreszcie odpowiedniej ściągi i odczytał jej zawartość.

– To cedwahapięć-oh – oznajmił.

www.wiezasnow.prv.pl

– O-ha – poprawiłem.
– Co? – spytał ze zdziwieniem.
– Ce-dwa-ha-pięć-o-ha – powtórzyłem.
– To pan wie, co to takiego i jak to działa? – zdziwił się Zgred.
– Jasne i to nawet dość dobrze – odparłem z uśmiechem na twarzy.
– Ja pytam w kontekście czaronegatywności.
– To... też – powiedziałem poważnym tonem.
– To dlaczego pan nic nie powiedział do licha, byłoby nam łatwiej.
– Nikt nie pytał – wzruszyłem ramionami.

Zgred wsunął się głęboko w fotel i przyłożył dłoń do czoła. Podniósł słuchawkę telefonu i wydał polecenie, aby natychmiast otworzyć wszystkie knajpy, bary i puby, co mnie się bardzo spodobało. Poprosił także, abym ułożył listę wszystkich znanych mi mieszanin zawierających C2H5OH oraz, jeśli znam, receptury wytwarzania tej cennej substancji. Poinformowałem Jego Mag-Nificencję, że uczynię to z wielką radością. Moja praca w departamencie obrony stawała się z każdą godziną coraz ciekawsza i przyjemniejsza. Poza tym, właściwie to dzięki mojej – odrobinę przypadkowej – interwencji otwarto moją ulubioną beczkę.

Od tej chwili wydarzenia nabrały tempa. Naczelne Dowództwo powołało do służby pododdziały nowej formacji. Jest to Hlaudria Narodowa, która w przyszłości ma zastąpić Magrdię Narodową. Różnica polega na sposobie doboru rekrutów i szkoleniu. Najogłędniej można to ująć tak; im więcej kandydat może wypić tym większe ma szanse. Szczególnie ostre kryteria doboru postawiono hlauserom, gdyż to w tej chwili stanowią pierwszą linię obrony, albowiem może właśnie teraz wróg podkłada nowe ładunki, które trzeba będzie rozbroić. Biorąc pod uwagę fakt, że w Czarmacji oprócz piwa sikacza i wina cienkusza inne alkohole nie były znane ani konsumowane, oczywistym jest, że możliwości przyswajania wysokoprocentowych napojów przez Czarmatów są praktycznie żadne. Chłopaki mają problemy z przełknięciem czegoś mocniejszego, łatwo się upijają, a potem długo chorują. Przed nimi ciężkie szkolenie. Mój dowódca częstokroć korzystał z mych rad i doświadczenia tak, że wkrótce stałem się ekspertem tej dziedziny, co zostało docenione i awansowano mnie do stopnia hlaurążego sztabowego – według nowych szarż. Zresztą nominacji – przynajmniej w sztabie i wśród oficerów – było co nie miara i przeróżnych pijorów, hlaupowników i pijerałów porobiło się całe stado.

Moja kariera rozwija się znakomicie, szczególnie po opracowaniu przeze mnie stężonej wersji środków obrony osobistej przeznaczonej dla pododdziałów sił prędkiego magikowania, czyli spirytusu. Awansowałem na hleitnanta więc przeskoczyłem do korpusu oficerskiego. Mam coraz więcej pracy. Piszę konspekty szkoleniowe, instrukcje, regulaminy i opracowuję wstępnie taktykę działań pododdziałów na nowoczesnym polu walki. Szalenie absorbujące zajęcie, czyli: co, gdzie, z kim, jak i ile wypić, aby nie zostać trafionym z czarmaty przeciwnika. Szef sztabu pijerał Jebaryst I. Wryłło jest ze mnie całkiem zadowolony. Przydzielono nowy sort mundurowy i wyposażenie, a szczególnie ciekawie wyglądają: pas ze skóry smoka i sznapserka do niego przytroczona, drinksiówka oraz trójpiwownica.

Tymczasem sytuacja w mieście się unormowała. Otwarcie wyszynku rozładowało napięcie. Było kilka alarmów, ale fałszywych. Patrole hlaudrii czujnym wężykiem obchodzą rejony. Przemysł monopolowy Czarmacji jeszcze nie ruszył pełną parą i wódka jako surowiec strategiczny jest produkowana tylko dla wojska. Brakuje jej, a potrzeby, chociażby szkoleniowe, są ogromne. Pojawiły się pierwsze przypadki hlaustrofobii, czyli lęku przed pustą butelką. To dla mnie bardzo ważny sygnał. Muszę uwzględnić pojawienie się tego efektu wśród żołnierzy w warunkach bojowych. Możliwości zaopatrzenia cywilów w indywidualne środki osłony przeciwmagicznej też są niezadowalające. Obawiamy się, że piwo i wino nie dadzą skutecznego efektu czaronegatywności w razie następnego ataku i ponownie może być wiele ofiar. Alkohol wysokoprocentowy jest teraz dla Rzeczpospolitej surowcem strategicznym o pierwszorzędnym znaczeniu. Ruszyłem w teren – to znaczy na miasto – przy pierwszej nadarzającej się okazji, żeby zobaczyć jak radzą sobie cywile. Mój drinkfreund, Bimberyk, zaprosił mnie do knajpy, w której jeszcze nie byłem. Wyszynk nosi nazwę „Krzywy Ryj". Usiedliśmy przy barze, nad którym widniał wielki napis: „Dajemy na krechę i pod zastaw".

– Oto wódzirej – przedstawił mi barmana Bimberyk. – I tak wszyscy mówią na niego wódziryj, ale on się nie obraża. Prawda?
– No nie – uśmiechnął się wódziryj – Co dla panów?
– Czego się napijesz? – zapytał drinkfreund.
– Może być to samo, co dla Ciebie – odparłem.
– W takim razie poprosimy dwa grzańce z lodem – padło zamówienie.
– Grzane piwo z lodem? Toż to bez sensu – zdziwiłem się.
– Niekoniecznie. Ten lód ma ze czterdzieści procent.
– Czego?
– Jak to czego? Alkoholu do diabła! – wykrzyknął Bimberyk i łakomie pociągnął. – Popatrz. Tam w samym końcu sali siedzi facet i pisze.
– No i co.
– To pablicysta – oznajmił Bimberyk.
– Chyba publicysta – poprawiłem.
– Pisze się publicysta, a czyta pablicysta.
– Kto? – spytałem zdziwiony.
– No taki, który pisze różne bzdury do gazet albo opowiadania fantastyczne, ale tylko w pubach, bo gdzie indziej nie potrafi.
– Aha.
– Ten drugi, który siedzi i pisze w drugim końcu to też pablicysta?
– Nie. Ten to inwigilator.
– Kto? - znowu wyraziłem zdziwienie.
– Kabel, donosiciel, gumowe ucho, czy jak tam wolisz. Jego kryptonim to Wypił i Zjod-23.
– I co? Nie boicie się?
– A gdzie tam – machnął ręką Bimberyk. – Co wieczór zalewa się w trupa, wódziryj zabiera mu notatki, a rano wmawia, że nic nie napisał i tak w kółko.
– Boże. Gdzie ja jestem? – mruknąłem cicho.
– Mówiłeś coś?
– A ten grubas to kto, w takim razie?
– Ten to pubear, czyli tęgi piwosz z brzuchem jak niedźwiedź.
– A ta chudzina?
– O, to knajper wyborowy. Nie pije byle gdzie, byle z kim i byle czego.
– Aha.
– Knajper czeka na Wódarego Amferowicza, który zapija amfetaminę czystą.
– A ten, co tyle gada?
– To drinkfreud, tutejszy psychoanalityk, którego talent się ujawnia dopiero po trzech głębszych.
– Dalej proszę – zachęcałem.
– Obok siedzi drinkerfrajer. On to ciągnie jak leci, jakby nie wiedział, że to się dla niego źle skończy. Do drinkmasterów to on się nie zalicza.

Z zaplecza wyszła skąpo ubrana panienka z tacą.
– A to co? – wywaliłem gały nie tylko ze zdziwienia.
– Stringuardianka.
– Po co?
– Sprzedaje papierosy, gumy prewidki i alkopirynę.
– Co takiego?
– Piguły na bimberkrank.

www.wieznasnow.prv.pl

– A te prewitki to, co? – spytałem.
– To prezerwatywy niewidki. Nie widać i nie czuć.
– Toż to kupowanie kota w worku – stwierdziłem.
– Raczej plemnika – zarechotał Bimberyk.
– Daruj, pogubiłem się – westchnąłem z rezygnacją.
– Ty, popatrz, tam pod ścianą ktoś leży – zauważyłem.
– A, to podstolicznyj, już ma dosyć. On tak zawsze.

Nagle z rumorem do knajpy wpadło dwóch mocno trafionych gości.

– Niedobrze, spadamy stąd, to drinkserzy. Dawno ich nie było – wykrztusił mi w ucho Bimberyk ze strachem.

– Co to za jedni? – krzyczałem do mego drinkfreunda podczas ucieczki tylnym wyjściem.

– Ci, jak się dobrze napiorą to szukają okazji do mordobicia – wysapał Bimberyk.

Z pubu dochodziły odgłosy razów i brzdęk tłuczonego szkła. Coś mi się zdaje, że nazwa „Krzywy Ryj" ma niewiele wspólnego z dawaniem na krechę.

Opracowano projekt GORZAŁA – brałem w tym udział – którego celem jest, możliwie jak najszybsze uruchomienie na przemysłową skalę produkcji wielkich ilości wódki. Projekt przewiduje ściągniecie fachowców – między innymi gorzelanych – z mojej części Świata. Czyżbym dopuścił się zdrady? W sztabie wre gorączkowa praca. Sformowano koniaknnicę lekką – hlaułanów i ciężką – rumsarię a piechota czarska została wzmocniona przez pododdziały hlaucerne. Wszystko to na razie na papierze, bowiem sektor zbrojeniowy Czarmacji, po wiekach pokoju, został prawie całkowicie zlikwidowany.

Uderzyli. Są tysiące poszkodowanych z czego setki nieodwracalnie straciły zdolności czarodziejskie. Media w oficjalnym komunikacie podały rodzaj zastosowanej broni, rejony skażeń oraz dawki. Zamknięto około piętnaście procent miasta, a ludność ewakuowano. URAM U-235 to bardzo niebezpieczna substancja, która powoduje Urokliwe Rozmagikowanie Atomów Magimaterii i daje efekt promagniotwórczego skażenia terenu. Każdy magiczny obiekt, żywy czy martwy, poddany jej działaniu traci czarodziejskie właściwości w zależności od dawki nawet całkowicie i bezpowrotnie. Mag-Geiger i Mag-Miler opracowują mapy skażeń w naszym sztabie więc widzę na bieżąco rozwój sytuacji. Obszary napromieniowane powiększają się i mogą niebawem objąć ze trzydzieści procent. Jest jasne, że miasto następnego ataku nie przetrzyma. Ledwo sformowane siły prędkiego magikowania weszły do akcji. Z Pierwszego Galonu Szturmowego wyznaczono następujące pododdziały: kompanię A jak Arak, która weszła do lochów od południa, kompanię B jak Becherovka od północy, C jak Czysta w śródmieściu a S jak Sake od zachodu. Wschodni rejon z racji największego skażenia uznano za zbyt niebezpieczny i pójdzie tam tylko drużyna rozpoznawcza z kompanii D jak Denaturat, złożona z ochotników. Widziałem tych chłopaków. Zalani w trupa. Sądzę, że ze strachu łyknęli więcej niż przewiduje regulamin albo muszę przerobić regulamin. Istniała obawa, że ta akcja może okazać się wielką katastrofą, bo nikt nie ma odpowiedniej wiedzy i doświadczenia bojowego tak niezbędnego, w takiej sytuacji. Celem operacji, o kryptonimie „Jeden głębszy", było: dokonać rozpoznania terenu i rozbroić ewentualne ładunki U-235, a w razie napotkania wroga oczarować go wszelkimi dostępnymi środkami.

Zakładaliśmy, że w podziemiach jest o wiele mniejsze skażenie niż na powierzchni, a zamachowców teraz tam nie ma – toż to nie idioci – są natomiast ładunki pułapki. Jeśli operacja się powiedzie, kontrolę nad podziemiami przejmie piechota czarska. Siły prędkiego magikowania zostaną przeznaczone do działań ofensywnych na terenie wroga, tyle, że dokładnie jeszcze nie wiadomo, gdzie ten teren jest.

Operacja w zasadzie się udała. Większe straty objęły drużynę rozpoznawczą, z której na powierzchnię powrócił tylko jeden żołnierz. Miał kaca i trudno się było z nim dogadać, ale od razu zauważono, że jest kompletnie rozmagikowany. Reszta, w podobnym stanie, wróciła znacznie później, gdy się wyspali. W istocie wschodni rejon jest niedostępny dla nikogo z racji wysokiej radiacji. Pozostałe rejony są dostępne tylko po zażyciu odpowiedniej dawki środków osłonowych. Nie napotkano na opór i nie znaleziono ładunków uramowych. Wyciągnięto natomiast kilku osobników zagubionych w kazamatach. Byli niedożywieni i w łachmanach, no i oczywiście rozmagikowani. Większość z nich to byli przywódcy Zielonych, których zamknięto w lochach i o nich zapomniano. Jest też kilku dziwnych gości, których nie można zidentyfikować, nie odpowiadają na żadne pytania i nie pochodzą z Czarmacji. Sądzimy, że być może są to zamachowcy – „samobójcy". W tutejszym języku nie ma jeszcze określenia na takich, którzy dobrowolnie, „samobójczo" poddadzą się procesowi rozmagikowania niosąc w kieszeniach parę kilogramów uramu. Zaproponowałem „roz-bójcy", ale chyba się nie przyjęło.

Naczelne Dowództwo, a przede wszystkim Zgred, odetchnęli z ulgą, bo wydaje się, że na razie sytuacja została opanowana. Lochy zabezpieczyła piechota czarska i, jak przekonuje dowódca pijerał Rumcajs, nawet gucioperz się nie prześlizgnie. Wysyłaliśmy Samodzielną Brygadę Sił Prędkiego Magikowania – „Niebieską" – na ekspedycję karną w głąb Acji, trochę na ślepo. Na kompletnym pustkowiu namierzono jakiś obóz i sądziliśmy, że może obóz bladeński. To miał być krótki rajd, ale na wszelki wypadek wyposażyłem żołnierzy w żelazną rację o nazwie żelazna flacha. Racja składała się z: litra wody, czterystu gram cukru i dziesięciu dekagramów drożdży. Wątpiłem, czy sobie poradzą w warunkach polowych, ale chciałem, aby się przyzwyczajali do samodzielności w terenie. No i nie poradzili sobie; wodę wypili, bo było gorąco – w sensie klimatycznym – cukrem nakarmili wielbłądy, a drożdże zeżarli i w efekcie wrócili na tęgim kacu, trzeźwi jak świnie i z duszą na ramieniu. Mają luki w szkoleniu, a ja poprawiam regulaminy. Rajd nie przyniósł żadnych efektów militarnych, tylko propagandowe. Media trąbią o sukcesie Operacji „Korkociąg" – nawet nie wiedziałem, że tak ją nazwano.

Ponownie wezwał mnie do swej kwatery Zgred. Miał dla mnie delikatną robotę. Słusznie wykombinował, że szczególnie dobrze trzeba wyszkolić najwyższą kadrę oficerską w umiejętności zażywania środków osobistej ochrony magicznej. To delikatna misja – jak podkreślił – ale niezbędna, albowiem nie może być tak, że byle hlaużant będzie lepiej wyszkolony w tym zakresie od wysokiego rangą oficera. Słowem mam ze sztabowców zrobić ochlapusów pierwszej rangi. Zgodziłem się niechętnie, bo to oznacza wielodniowe szkolenia, na które nie mam ani czasu, ani ochoty, ani kondycji. Rozpocząłem bowiem tajne prace – nie wie o nich nawet Jego Mag-Nificencja – nad projektem o kryptonimie „ ESPERAL". Diabeł mi podszeptuje, ze będzie to bomba równie dobra, co uram. Nie chodzę już pod beczkę, bo tam pusto, od czasu jak na ulicach rozstawiono piwobutory. Skonstruowano też alkobutory, ale te stoją w magazynach, bo nie ma czym ich naładować. Przedstawiono mi Dalganfa, ale tenże jest już na emeryturze i trochę zdziwaczał na starość, albowiem bezustannie pierze swe szaty. Oznajmił, że nie zamierza się szprycować żadnym alkoholem, bo nie boi się Kija Alego ni innego patyka, bo ma swój i to całkiem spory. Przestrzega wszystkich przed ogólnym pijaństwem, nawet jeśli ma ratować naszą kulturę.

Swoją drogą facet ma rację. Wcale nie jest osamotniony w swych poglądach i niewykluczone, że niebawem powstanie opozycja hlaumeńska. Notujemy coraz więcej przypadków niechęci do spożywania środków ochrony osobistej. Władze powołały nową organizację społeczną działającą przy Instytucie Uzdrowień o nazwie KAA, czyli Klub Anonimowych Abstynentów. Wyraźnie brakuje tutejszej społeczności autorytetu o cechach hlaumentora, ale z drugiej strony to

www.wiezasnow.prv.pl

Jakub „JakkaS" Kasper

może i dobrze, że kogoś takiego nie ma. Dziwi mnie, że Zgred nie objął takiej funkcji, ale może zrobił to celowo. Odnoszę wrażenie, że, podobnie jak Dalganf, nie pije, mimo, że widziałem w jego kwaterze gigantyczny arsenał trunków. Skąd to ma? Dzieje się coś, o czym nie mam zielonego pojęcia. Muszę dokładnie przemyśleć projekt „Esperal", żeby przypadkiem lub przez głupotę nie władować się w jakąś aferę. Na froncie się poprawiło – jest spokój – a w polityce zaczęło się pieprzyć. Powstał nowy ruch społeczny o nazwie CZeKA, czyli Czarmacka Kolumna Abstynentów. Znakiem rozpoznawczym czekistów stała się wysoka, spiczasta czapka w kolorze czerwonym i dlatego nazwano ich czerwonoksiężnikami. Demonstrują. Nie są zbyt liczni, ale władze najwyraźniej uznały ich za zaczyn ruchu wyjątkowo niebezpiecznego. Demonstracje stanowczo rozpędzono, przywódców zamknięto oczywiście w słynnych lochach – niewątpliwie ich rozmagikuje, co już i tak jest srogą karą. Wytoczono im proces a oskarżono o... zdradę Rzeczpospolitej Czarmackiej i próbę zamachu stanu.

W manifeście czekistów czytamy: „Rozpijanie narodu to sabotaż". W obliczu agresji komisja uznała to wyrażenie za wystarczające do postawienia takiego zarzutu. Ujawniono także, że szefowie CZeKA chlali na potęgę z tym, że dla frajdy. Komisji przewodniczy Mag-Karty więc nikogo nie dziwi, że jest tak ostro. Rozpoczęło się polowanie na czerwonoksiężników i przed komisją stanął sam Dalganf – mimo, że wszyscy wiedzą o braku jego związków z czekistami – ale ją ośmieszył mówiąc, że w zaistniałej sytuacji trzeba było głębiej sięgnąć po odpowiednią wiedzę, której najwyraźniej brak współczesnym matołom, a mieli ją nasi dalecy przodkowie i nie iść na łatwiznę, czyli produkować wódę. Słowem, jak na moje, oberwało się samemu Zgredowi od Dalganfa, co ma sens, bo ci dwaj czarodzieje rywalizowali ze sobą o stołek Rektora UAM. Dalganf ma wiedzę, łeb na karku i trzeźwo myśli (jakoś to dziwnie zabrzmiało). Powinienem z nim pogadać, ale nie chcę podpaść komisji, a tym bardziej Jego Mag-Nificencji. Męczy mnie jednak o jaką wiedzę i o jakich przodków Dalganfowi chodziło. Ciekawe.

Tymczasem odkładam prace nad projektem „Esperal" i zabieram się za prahistorię Czarmacji. Mam dosyć i chcę wracać do domu, ale tam przecież wcale nie jest lepiej! Ładnie się wpakowałem. Czy można tu kupić bilet na Marsa? W kwestii prahistorii zidentyfikowałem dwie ważne i podejrzane o wielką magię kultury. Są to: Kultura Mag-Lemoska z mezolitu i starsza od niej, bo paleolityczna kultura Mag-Daleńska. Potrzebne mi konsultacje Dalganfa. Wykombinowałem następujący plan. Po pierwsze ukończyłem projekt „Esperal", a po drugie wybrałem się z nim pod pachą do Zgreda ubić interes. Szczęka mu opadła, gdy wyłożyłem w czym rzecz, ale nie wiem czy to z powodu mej bezczelności, czy dlatego, że podałem zbyt wysoką cenę za towar. Poprosiłem bowiem o List Platynowy Jego Mag-Nificencji, list, który daje ochronę wielkich czarów najtęższego ze współczesnych magów dla posiadacza tego pisma oraz wolny wstęp dosłownie wszędzie. Pomyślałem, że gdy zabraknie alkoholu, taki liścik będzie w sam raz. Zgred targując się zapytał: „Czy wiesz Waćpan, co oddając Ci takie pismo, oddaję także cząstkę siebie, a to przybliża mnie do Nieuchronnego?" Odparłem, że rozumiem, ale: „Zważ Waszmość, co ja codziennie głowę kładę dla Ciebie a mam ją tylko jedną". Po czym przedstawiłem mu projekt „Esperal", czyli: zestaw środków powodujących wstręt do alkoholu, a dobrze jest mieć w arsenale nie tylko broń, ale i antybroń, nie tylko czar, co i antyczar. Spojrzał na mnie spode łba, uśmiechnął się diabolicznie i przystał na mą propozycję mówiąc: „Wyjdziesz Waszmość na czarodzieja". Na co ja odparłem: „Moja fortuna przy radziwiłłowskiej wyrosnąć może". Pokiwał głową, udając że rozumie o co chodzi, i wyjął z szuflady niewielki medalion na kutym brązowym łańcuchu. „Uważaj Waćpan" – przestrzegł – „Raz go założysz a nie zdejmiesz".

Odetchnąłem z ulgą za drzwiami Rektoratu. Jestem bezpieczny i mam władzę, przynajmniej tak mi się wówczas zdawało. Mając gdzieś Mag-Kartiego i jego komisję udałem się do Dalganfa. Tenże najpierw spojrzał na mnie jak na głupka, a potem zarechotał i wykrztusił. „Chciałeś zgłębić tajemnice naszych przodków. Lepiej wracaj tam skąd żeś przybył i nie wtykaj nosa w nie swoje sprawy". Grzecznie odparłem – „Zaprosił mnie Jego Mag-Nificencja". „Do mnie też kazał Ci przyjść?" – spytał zaczepnie Dalganf. „No nie, tutaj jestem z własnej woli i mam to" – pokazałem medalion. Przestał się śmiać i rzekł – „To na mnie nie działa. Ciekaw jestem czegoś dokonał, że ten zidiociały sknera ci to dał, hę?" – nie dał się pokonać Dalganf. „W zasadzie to uratowałem Was przed eksterminatorami i uramową klęską" – odparłem nieskromnie. „No tak i wpędziłeś nas w następną. Dobrze wiesz jak to pi-

www.wieżasnów.prv.pl

jaństwo się skończy. Zresztą bez ciebie też byśmy sobie poradzili, a problem w tym, że stary Zgred rozgrywa swoją partię, o czym oczywiście nie masz bladego pojęcia". Rozstaliśmy się raczej skłóceni, ale ten drugi stary zgred, Dalganf, potwierdził moje obawy, co do podwójnej, potrójnej, czy cholera wie ilekroć jakiej gry Jego Mag-Nificencji.

Nasi alfizycy opracowali metodę pozyskiwania uramu U-235, który mógłby wejść na wyposażenie armii, ale brak ołowiu do produkcji pojemników spowodował, że projekt utknął. Powiedział mi o tym hlaupownik Ma Ciąg przy sztabowym piwobutorze w czasie przerwy. Po ostatniej rundzie szkolenia prawie wszyscy oficerowie są ze mną na ty i nie mają przede mną tajemnic, tym bardziej, że czeka ich jeszcze egzamin, a ja jestem szefem komisji. Przeprowadziłem prywatne śledztwo w sprawie ołowiu, będąc ciekaw dlaczego w Czarmacji nie ma tego popularnego metalu. Okazało się, ku mojemu wielkiemu zdziwieniu, że cały ołów został magicznie przerobiony na złoto, wkrótce po tym jak rozszyfrowano formułę Kamienia Filozoficznego. Skarbiec państwa trzeszczał w szwach. Zaproponowałem reakcję odwrotną, ale usłyszałem w odpowiedzi, że chyba upadłem na głowę. Wkrótce potem Jego Mag-Nificencja wydał rozkaz o przeróbce złota na ołów, a mój znajomy hlaupownik został awansowany na pijerała. Ma Ciąg nawet nie podziękował; odwdzięczę mu się na egzaminie.

Mam kłopoty z Platynowym Listem. Nie dosyć, że do niczego się nie przydaje to jeszcze medalion zaczyna mi wrastać w ciało i nie mogę go zdjąć! Wpakowałem się w niezłe kłopoty i nie wiem jak to odkręcić. Oddałem się bez reszty pracy sztabowej, która wyraźnie przyspieszyła w obliczu planowanej ofensywy. Naczelne Dowództwo planuje ruszyć frontem na południowy wschód. Mając uram zamierzaliśmy pokonać wroga jego własną bronią. Pozostało jeszcze parę kwestii do rozwiązania, moim zdaniem bardzo istotnych, lecz nikt mnie nie słuchał, tak się rwali do walki. Kawaleria gotowa; hlaułani i rumsaria uzbrojona i wyszkolona, tylko że bez wierzchowców, bo na pijanym koniu daleko się nie zajedzie, o szarży nie wspominając. Żołnierze sił prędkiego magikowania uznali się już za weteranów i popadli w rutynę, która uśpiła ich czujność, bardziej niż alkohol. Ostrzegałem ich wielokrotnie przed zbytnią pewnością siebie na polu walki, ale mieli to gdzieś. Faktem jest, że wyszkoleni są dobrze; chleją jak szewcy i nabrali niezłej kondycji, lecz ciągle się boję, co się stanie, gdy na froncie zabraknie odpowiedniej ilości środków odbojowych? Piechota czarska ma jeszcze spore braki, ale chłopaki są ambitni i tak łatwo się nie poddadzą w rywalizacji z szybkimi magikami. Wojska hlaucerne w dalszym ciągu funkcjonują na papierze, bo do tej pory nie udało się zbudować bodaj najlichszego czołgu. Zresztą tutejsi stratedzy nie potrafią uzmysłowić sobie znaczenia tego typu broni.

Ruszamy... oni ruszają, bo ja zostaję. Propaganda trąbiła w najlepszym stylu: silni, zwarci, gotowi nie oddamy żadnego kieliszka, nawet gdyby był pusty. I poszli. I stało się. Wróg chytrze wciągnął nasze siły na swe terytorium, a potem zgrabnymi kontratakami powstrzymał natarcie. Doszło do taktycznej wymiany uramowych ciosów, które okazały się mało skuteczne. ONI też chleją! Jakiś paskudny kumys czy inną chichę, ale jednak! Tego nikt się nie spodziewał. Nagłówki w naszych gazetach były spokojne w tonie, ale jakże wymowne „Panowie – Zdrada", że niby ktoś z nas sprzedał wrogowi patent na C_2H_5OH. Ustabilizowanie się frontu na linii rzeki Kacowaja odebrano w Czarmacji jako klęskę. Od tej pory upowszechniło się określenie kac. I wówczas mieli go wszyscy Czarmaci, bo na moment wytrzeźwieli. To był dopiero początek dalszego końca; nikt tutaj nie zdawał sobie sprawy z tego co oznacza wyniszczająca wojna pozycyjna.

Siedzę w swym gabinecie w prawie pustym sztabie. Większość oficerów jest na froncie – możliwe – lub szkoli – chyba – nowe kadry gdzieś w terenie. Głównodowodzący, szef sztabu i kwatermistrz od prawie tygodnia nie wychodzą ze sztabowego bunkra. Nie wątpię, co tam robią; wypijają alkohol stanowiący element pancerza przeciwmagicznego – płaszcz wódczany między stalowymi płytami. Trochę śmierdzi i ma rdzawy kolor, ale im to nie przeszkadza. Mam po cztery baryłki na pagonach, co oznacza, ze jestem pełnym hlaupownikiem, ale jakoś wcale mnie to nie cieszy; tym bardziej, że przybywa mi obowiązków z racji braku przełożonych. Mówiąc szczerze od tygodnia czarmacką wojnę prowadzę sam, jako aktualnie najwyższy rangą, dostępny w sztabie oficer. To całkiem proste; wydawać rozkazy, które niezależnie od tego, czy mają sens, czy nie i tak nie zostaną wykonane. Mówiąc szczerze wisi mi, kto tę wojnę wygra. Uspokaja mnie fakt posiadania tego piekielnego Platynowego Listu, który tak wrósł, iż śladu po nim nie ma. Sączę piwko dla frajdy i kamuflażu, że muszę, a reszta, chciał nie chciał, ciągnie ile wlezie; to znaczy ciągnęłaby, gdyby było co, bo nawet piwa i wina zaczyna brakować. Zarządziłem wprowadzenie reglamentacji kartkowej dla cywilów. Dwa dni temu był u mnie w sztabie Jego Mag-Nificencja. Wyraził podziw dla mych „trudnych działań" i oznajmił, że wyjeżdża na czas jakiś w ciche ustronie celem medytacyjnych poszukiwań. Zaproponowałem kielicha przed podróżą, ale się wyłgał bólem wątroby. Siedzę więc i myślę: dowództwa nie ma, Zgreda nie ma; dać nogę do domu? Nie mogę, bo tam czyhają na mnie eksterminatorzy. Mam trzy wyjścia: albo wygrać wojnę, albo przegrać, albo po prostu nie robić nic i czekać, aż się jakoś sama skończy.

– Panie hlaupowniku – zameldował się dyżurny.

– Co jest? – odparłem zły, że mi się przerywa.

– Jakiś młody czarodziej prosi o chwilę rozmowy.

– Nie mam czasu.

– Mówi, że to militarna sprawa.

– No dobra – zgodziłem się niechętnie.

Po chwili, rzeczywiście młody, czarodziej siedział w mym gabinecie i delektował się przednim trunkiem jakiego najwyraźniej nigdy jeszcze nie pił.

– Słucham – zacząłem szorstko.

– Mój pomysł jest taki – zrozumiawszy, że nie jest mile widziany, gość przystąpił od razu do rzeczy.

– Wiem jak zbudować bombę o gigantycznej mocy i w ten sposób wygrać wojnę w parę dni.

– Mów dalej – zachęcałem.

– Na każde 100 cząstek uramu przypada: dziewięćdziesiąt dziewięć U-235 i jedna U-236. Jeśli odseparować te jedną to wów...

– Sam na to wpadłeś? – spytałem ledwo zachowując spokój i sięgając po papierosa.

– Tak.

– Kto jeszcze o tym wie?

– Nikt. Mogę dalej wyjaś...

– Nie. Obliczyłeś masę krytyczną?

– Nie, jeszcze nie, ale chcia...

– Milczeć. Jaką metodą chcesz odseparować izotop?

– Myślałem o wirówkach, ale to by za długo trwało, trzeba zbudować reak... – szybko zaczął mówić, abym nie zdążył mu przerwać.

– Nie zbudujesz – zdecydowałem.

– Dlaczego? – czarodziej prawie krzyknął.

– Z dwóch powodów: po pierwsze ci zabraniam a po drugie to cię przerasta. Oddaj notatki i zmiataj stąd, bo cię każę zamknąć do lochów.

– Nie dam – przycisnął jedną ręką zeszyt do piersi, a drugą sięgnął po różdżkę i wypalił do mnie jakimś paskudnym czarem, sądząc po zapachu. Oczywiście nic mi się nie stało, tylko coś śmierdzącego o podejrzanej konsystencji wylądowało na dywanie. Czarodziej nawet nie zdążył się zdziwić, a mój adiutant najnormalniej w świecie trzasnął zamachowca kolbą mag-num w łeb. Gdy gość doszedł do siebie, usiadł i dostał pełną szklaneczkę, odprężył się.

– Słuchaj chłopie. Daj sobie spokój z tą bombą, bo ścią-

www.wiezasnow.prv.pl

gniesz na nas wszystkich okropne nieszczęście. Musisz ją mieć?

– No właściwie... to nie, chcę tylko pobić wroga i żeby to się już skończyło.

– Daję ci słowo honoru, że zakończę wojnę. Daj zeszyt, albo lochy! – zagrzmiałem.

– Masz, ale i tak...

– Dobra, dobra i oczywiście ani słowa nikomu, bo ciemnica.

Chłopak na odchodnym dostał tyle różnych pełnych flaszek, ile mógł unieść. Mówiąc szczerze ogołocił do cna mój prywatny, barkowy arsenał. Od tej chwili w sztabie nie ma ani grama stężonych środków obrony osobistej i jesteśmy prawie bezbronni, bo skazani na piwo.

Nowiutką maszyną poleciałem na front. Pilotował sam Mag-Uszyn, czyli konstruktor. Zabrałem ze sobą parę butelek spirytusu, który wydębiłem od dyrektora gorzelni. Nikt nie spodziewał się przybycia sztabowca i to w tak krótkim czasie, więc zaskoczenie było pełne. To co zobaczyłem nawet mnie uradowało. Na dobrą sprawę linia frontu nie istnieje, jest iluzją, podobnie jak nasze wojsko. Co prawda czarmaty grzmią, ale widać, że walą bez sensu. Chłopaki siedzą przy ogniskach, grając w karty i niecierpliwie czekają na kolejny transport jakiegoś alkoholu. Zaopatrzenie działa całkiem sprawnie; nie ma żadnego trzeźwego szweja.

– Panie hlau... hyp... owniku, hlei... hyp... nant Zacier... ski meldddu... je...

– Spocznij – dałem mu spokój. – Gdzie przeciwnik?

– Tam, nie tam – machał łapami hleitnant.

– W jakiej sile? – spytałem rzeczowo, po hlaupownikowsku.

– Mmm... eee, nie wiadomo – wykrztusił oficer.

– Prowadź do sztabu.

– Roz ... az.

Sztab, to jest tutaj to większe ognisko, pozastawiane skrzyniami, pakami i workami. Na ogniu widzę kocioł z regulaminowym zacierem. Powinienem być zadowolony z tego widoku – ostatecznie to ja pisałem regulamin – jednakowoż jakoś teraz nie odczuwam szczególnej satysfakcji. Podano mi sznapserkę z tutejszym wypędem. Wszyscy patrzą, nie ma rady, pociągnąłem i mnie zatkało.

– Brrr ... awo panowie, niezły wyrób – udało mi się powiedzieć, gdy złapałem oddech.

– Dajcie mi mapę – rozkazałem.

– Nie ma. Poszła na roz... pałkę.

– Też dobrze – zażartowałem i wszyscy zaczęli się śmiać. Lody i dystans padły.

– Prowadźcie do dowódcy – wydałem następny rozkaz.

– Nie ma. Poszedł na roz... piździaj.

– Co?

– Na panienki.

– Co? Dokąd?

– Tam, nie tam – tym razem wszyscy zaczęli machać łapami.

– Dajcie mi tę sznapserkę – to już była prośba.

– Rozkaz – dawno nie słyszałem tego słowa wypowiedzianego z takim entuzjazmem.

Usiadłem na jakimś kuble przy ognisku. Pociągnąłem ze sznapserki, która żywo krążyła w koło. Chłopaki paplali jeden przez drugiego opowiadając bez składu i ładu. Nie słuchałem ich.

– Poukładać mi te skrzynie jedna na drugiej – wykrzyknąłem.

– Hę? – zdziwili się.

– Jazda gamonie, hlaupownik każe – pogonił hleitnant.

Wdrapałem się na szczyt i spojrzałem przez lornetkę w strony gdzie ewentualnie mógł być przeciwnik. Po chwili gnałem na przełaj w kierunku wrażych pozycji.

– Panie hlaupowniku, stój pan, tam wróg! – słyszałem za sobą, ale pędziłem dalej, aż wpadłem w okopy; puste okopy. Tak jak się spodziewałem. Tutaj nikogo nie było i to od dawna.

– Przerwać ogień – podałem komendę po powrocie z wycieczki.

– Ależ, panie hlaupowniku, to nie może być.

– Wstrzymać ogień, strzelaj zieloną flarę, kretynie – walnąłem hleitnanta pustym mapnikiem po pustej głowie, bo w hełmie trzymał zacier.

Nakazałem obserwację przedpola w dzień i w nocy i położyłem się spać, choć docierała do mnie myśl, że mógł to być kolejny podstęp i tak już podstępnego wroga. Rano natychmiast usadowiłem się na prowizorycznej wieży. Gdy opadły wątłe, poranne mgły, daleko na równinie dostrzegłem w szkłach lornetki postać, powoli i ostrożnie idącą w naszym kierunku. Zarządziłem stan gotowości bojowej i zamierzałem poczekać z otwarciem ognia, ale jakiś nerwus nie wytrzymał i pociągnął za spust czarmaty. Człowiek w oddali natychmiast zniknął z pola widzenia. Wziąłem kilku spokojniejszych chłopaków – to znaczy takich, którzy już walnęli sobie poranną ćwiarę – i wyruszyliśmy na zwiad. Idziemy. Oni z przodu, jak na spacerek, ręce w kieszeniach, spluwy przewieszone na plecach, dwóch częstuje się łykiem ze sznapserki, trzeci zataczając się wywalił na resztkach po zasiekach z pustych flaszek robiąc straszny rumor, inni debatują:

– Ty?

– Co?

– Co by było jakby tę trawkę włożyć do zacieru?

– Do zacieru? Nie, do wypędu i to tylko jedną, góra dwie na butelczynę.

– Myślisz?

– No.

Kazałem im zostać z tyłu i sam, uprzednio solidnie pociągnąwszy, kontynuowałem zwiad. W kolejnej transzei, skulona postać drgnęła ze strachu na mój widok. Była to Etna. Bez słowa podałem jej nietknięty zapas z driksiówki.

– Tfu ... co to jest? – splunęła z obrzydzeniem.

– Trzyletni rum.

– Co za świństwo, nie masz wody?

– Nie, tylko piwo.

– Może być.

Łapczywie opróżniła dwie trzecie trójpiwownicy.

– Co ty tu robisz? – spytałem.

– Jak to co? Usiłuję się przedostać do domu i nie mogę, bo ci idioci wciąż walą z tych czarmat. Patrz, wszystkie myszy pozamieniali w króliki, a teraz króliki zamieniają w mysi-króliki i tak w kółko.

– A gdzie nieprzyjaciel?

– Nie ma go od tygodni.

– Aha. Czy jesteś rozmagikowana?

– Roz... co?

– Czy możesz czarować?

– A gdzie tam. Nie potrafię już nic i nie wiem dlaczego.

– Zabieram cię.

W sztabie armii bez zmian. Bunkier dowództwa ciągle zamknięty od środka. Czuję na piersiach ogromny ciężar. Czyżby odpowiedzialności? W mym gabinecie Dalganf niecierpliwie czekał mego powrotu.

– Nadszedł czas – oznajmił.

– Jaki czas? – spytałem zdziwiony.

– Na przewrót, zamach stanu, przejęcie władzy, czy jak chcesz to nazwać.

– Zaraz, zaraz i co wtedy?

– Koniec wojny a potem pijaństwa.

– A ty, Dalganfie zostaniesz prezydentem, czy tak?

– Mniej więcej, jak zwał tak zwał.

– A co ze Zgredem?

– Już się nie liczy.

– Załatwiłeś go. Jakoś nie chce mi się wierzyć.

www.wieza-snow.pl

– Sprawdź medalion.

Faktycznie, nie jest wrośnięty i tak sobie normalnie wisi.

– I już nie działa? – spytałem ze strachem.

– Nie działa – uśmiechnął się Dalganf.

– Adiutant! – wrzasnąłem.

– Na rozkaz.

– Trzy, nie pięć butelek piwa, migiem.

– Spokojnie hlaupowniku, jesteś mi potrzebny, więc nic ci nie grozi – uspokoił mnie czarodziej – Musisz z sensem skończyć tę wojnę, Wiem, że znajdziesz na to sposób wojskowy. Ja się na tym nie znam, więc zajmę się naszą czarmacką polityką i propagandą. Mianuję cię Naczelnym Dowódcą i awansuję na pijerała, od zaraz. Gratuluję.

– Adiutant! – wrzasnąłem ponownie.

– Na rozkaz.

– Dwie butelki wody.

– Czego?

– Migiem.

– Widzę, że się rozumiemy – spokojnie skwitował Dalganf.

– Tak... zrobiło się gorąco – chuchnąłem i rozpiąłem mundur.

W drodze na front analizowałem nowa sytuację. Od Etny dowiedziałem się, że głęboko na tyłach, żołnierze wroga robią dokładnie to samo, co nasi, to znaczy chleją i czekają na atak, żeby go odeprzeć. Ich wyższa kadra oficerska też gdzieś przepadła, a eksterminatorów, czy bladeńczyków nie widzieli od dawna. Słowem jeden zacietrzewiony, uzbrojony ochlapus czeka na drugiego, coby mu przyłożyć w sumie za frajer i dla frajdy, tylko, że ani jeden ani drugi nie zdają sobie z tego sprawy. Robią to co im kazano, a w nagrodę ślą im wódę, co większości wystarcza jako zapłata za nadstawianie karku. Nie mam pomysłu jak rozbroić tę bandę. Najlepiej byłoby odciąć im dostawy alkoholu, tylko jak to zrobić jednocześnie po obu liniach frontu? Nie, to głupi pomysł. Jeśli zabraknie napitków to się wkurzą kacowo i może dojść do klasycznej rozróby, a nie magicznej, i wtedy już nic na to nie poradzę. Może, by tak tylko ograniczyć dostawy? No nie, bo też będą nerwowi i będą mieli w głowie tylko jedno; żeby się napić. Prawda, że wtedy dadzą z siebie wszystko i rozwalą każdego przeciwnika dla jednego piwa na kaca, ale nie o to mi przecież chodzi. Nafaszerować ich esperalem, ale jak? Mam go rozpuścić w piwie? A może po prostu wycofać tylko swoich? Wtedy tamci zaatakują i bal rozpocznie się od nowa. Niezły pasztet, kicha, golonka, schabowy? Mam, mam. Genialny pomysł! Zjawiwszy się na pierwszej lini od razu przystąpiłem do rzeczy. Nakazałem pędzić na potęgę, a do sztabu wysłałem ludzi z nowymi zamówieniami. Po czterech dniach byliśmy gotowi. Rano, piątego, podniosłem chłopaków do „natarcia". Byli obładowani sprzętem i furażem ponad miarę, więc marsz nie przebiegał sprawnie, ale jakoś dotarliśmy do linii wroga, który w pijanym widzie nie dostrzegł nas i nie otworzył ognia. Pełne zaskoczenie. Tora, tora, tora. Kazałem zalec i wyspać się. Rankiem, szóstego, obładowany specjalnym ładunkiem, dobrze przyprawiony mym ulubionym rumem chowanym na specjalne okazje, samotnie wyruszyłem na wroga. Ostatnie sto metrów czołgałem się, ale bez problemów dotarłem do pierwszego z brzegu ogniska.

– Ty, kto?

– Swojak – odparłem zdziwiony, że to ten język.

– Dierżi – upiłem trochę i podałem flaszkę wrogowi.

– Szto eta? – spojrzał ciekawie.

– Samogończik – odparłem.

– Nu dawaj – zgodził się.

Wypił odrobinę, posmakował i potężnie pociągnął. Tymczasem wyjąłem wędzonkę, chleb i ogórki, a chwilę potem otwarłem baniak z golonką, której aromat całkiem obezwładnił mego nieprzyjaciela, bardziej niż najstraszniejszy gaz bojowy. Musztardy nie wyjąłem, bo mogła by się źle skojarzyć, za to chrzanik owszem. Szybko odkorkowałem następną butelkę i upiwszy z niej nieco całą zawartość wlałem do... oddałem następnemu wrogowi.

– No i szto? – zagadnąłem.

– Nu gaspadin, dawaj, dawaj, skariej. Rebjata, sjuda! – wykrzyknął.

Po pięciu minutach uznałem tę pozycję za zdobytą, a ponieważ „amunicja" była na wykończeniu wezwałem posiłki. Po godzinie ten pododdział był nasz, a po kilku następnych opanowaliśmy cały front. Impreza trwała jakieś trzy dni do momentu całkowitego opróżnienia magazynków i trochę się obawiałem, co będzie, gdy wszyscy zaczną trzeźwieć, ale me obawy okazały się bezpodstawne. Przeciwnik, to znaczy nasi kumple, zrewanżowali się i przez jakieś następne trzy dni oni stawiali. Po jakimś tygodniu ciężkiej kampanii, postanowiliśmy rozejść się do domów uprzednio wymieniwszy się adresami. Nie pamiętam jak dotarliśmy do sztabu armii, trwało to mniej więcej następny tydzień, z tym, że po drodze więcej imprezowaliśmi niż maszerowali, tym bardziej, że na mój rozkaz odpowiednie transporty szły jeden za drugim; poza tym taktycznie zakołowaliśmy po terenie „wroga", coby ściągnąć jego niedopitki. Gdy ta „wojna" się wreszcie skończyła miałem serdecznie dosyć.

– Dobra robota – pochwalił Dalganf – właśnie czegoś takiego oczekiwałem, tylko możesz mi wyjaśnić jak wpadłeś na ten pomysł.

– Alkohol zawsze i we wszystkich kulturach ułatwiał kontakt – odparłem.

– Ale, żeby aż tak? – nie mógł do końca pojąć tego zjawiska.

– To ta golonka – zażartowałem.

– Golonka powiadasz – najwyraźniej nie pojął.

– Słuchaj przyjacielu. Może być, że jest tak: lepiej jest dobrze zjeść i jeszcze lepiej wypić lub odwrotnie, co i tak na jedno wychodzi, niż biegać z giwerami, czy innymi czarmatami po polach, pustyniach i lasach. Proste.

– Golonka, powiadasz.

Na tym nie koniec czarmackich kłopotów. W istocie rzeczy Dalganf przejął władzę, przyjął tytuł: Prohibitor Abstysador Generalny, co niby ma oznaczać ambasador abstynencji, oczywiście ogłosił prohibicję i wcielił w życie mój projekt „Esperal". Pozamykano wszystkie wyszynki, knajpy i puby; wprowadzono restauracyjki z golonką, a ze ścian zniknęły graffiti w stylu: „Hlaubare necese est, vivere non est necese". Niestety (a może na szczęście) golonkowy interes nie wypalił, bo co to za golonka bez chociażby najskromniejszej pięćdziesiątki; wprowadzono Mag-Donaldy, w których podają kacze, panierowane udka (niby dlaczego mieliby podawać kurze?). Po naszym powrocie z frontu o mało nie doszło do zamieszek, bo moi żołnierze sami przechrzcili się na legionistów, a mnie nadali tytuł Czar Imprezator Drinkołaj I i żądali, abym przejął władzę w państwie. Mając powyżej uszu tej notorycznej dyzmagogii nikodemicznej stanowczo odmówiłem i dla odmiany niektórzy okrzyknęli mnie zdrajcą, ale większość „legionistów" uznała me racje i potulnie wykonała rozkaz – do domu marsz. Niejaki Hlauzewitz opisał me strategiczne i taktyczne wyczyny w książce pod tytułem „Hlauzkrig nad rzeką Kacowaja" a w ostatnich zdaniach pisze tak: „w istocie rzeczy uprawnieni jesteśmy do przyjęcia tezy następującej; przedłużeniem polityki powinna być nie wojna, ale suto zakrapiana, międzynarodowa impreza". Niepokoi mnie postawa mych byłych przełożonych siedzących prawie dwa miesiące w sztabowym bunkrze. Zaopatrzenia wszelakiego wystarczy im jeszcze na jakieś sześć miesięcy, tylko, czy aby oni czasem nie kombinują nowej opozycji, podziemnego frontu. Jak ich znam, to możliwe, bo te ochlapusy tak łatwo się nie poddadzą, tym bardziej, że sam, osobiście ich szkoliłem i przyznam, że byli jednymi z najlepszych „kadetów". Wracam do mojej części Świata, do swojskich hlaumentorów i hlaucenasów, bom się za nimi stęsknił.

www.wiezasnow.prv.pl

Jarosław Pyrka

Sengoku Jidai

prezentacja| bitewniak

Wszystko co potrzebne, aby zagrać w bitewniaka Sengoku Jidai znajdziesz w Warsztacie na forum autorskie.fora.pl [http://autorskie.fora.pl/viewtopic.php?t=379].

Syndrom ołowianego żołnierzyka

Gry bitewne po grach fabularnych to najbardziej pożądana przez fascynatów fantastyki forma rozrywki. W bitewniaki grają młodzi i starzy, fani gier strategicznych, maniacy historii i hobbyści czy modelarze. Rynek przesycony jest różnymi produktami tego typu, jednak to dla wielu ograniczeniem jest cena jaką muszą zapłacić, by stać się generałem swojej mini armii.

„Sengoku Jidai" to całkowicie autorskie dzieło, przykład, że można zrobić coś, z czego ludzie mogą czerpać przyjemność nie płacąc za to grubych pieniędzy. Sengoku Jidai to autorska gra bitewna zawierający w sobie profesjonalnie wykonany podręcznik z kompletnymi zasadami gry, tłem historycznym opisującym miejsce i czas akcji rozgrywanych bitew oraz zestawem wielu dodatków ubarwiających i urozmaicających rozgrywkę.

Oryginalne w grze jest to, że przedstawia zmagania historyczne, nie zaś wojny fantastycznych armii. Traktuje bowiem o XVI wiecznej Japonii, kraju, który w tamtych czasach zmagał się z wojną domową. Zainteresuje to zapewne fanów opowieści o samurajach jak i starych wyjadaczy bitewniaków, którzy poszukują „czegoś nowego".

Historia źródłem fascynacji

Sengoku Jidai („Czas kraju ogarniętego wojną") był krwawym okresem historii Japonii, w którym naprzeciw siebie stawały armie tak wielkie, że nie sposób było ich zliczyć. Armiami dowodzili wybitni dowódcy i wielcy wojownicy.

Był to okres, w którym rodziły się legendy o wielkich czynach, historie o zdradzie, tchórzostwie i bohaterstwie. Był to czas kiedy tradycja zmywała się z nowoczesnymi rozwiązaniami przybyłymi z za oceanu. Był to czas kiedy wojna była sztuką.

Postacie takie jak Oda Nobunaga, Tokugawa Ieyasu czy Takeda Shingen wpisały się na trwałe w karty historii tego kraju czyniąc ów okres jeszcze bardziej fascynującym. Ukształtowali późniejsze dzieje kraju kwitnącej wiśni.

Ścieżka wojownika

Największym trudem przy tworzeniu gry było przełożenie zasad panujących na polach bitew feudalnej Japonii na zasady, które mogły być zastosowane podczas gry. Postanowiłem pójść na kompromis i stworzyć system łatwy do wdrożenia i zawierający podstawowe prawidła panujące podczas bitwy. Było to o tyle trudne, że sztuki prowadzenia wojen w Europie i Azji bardzo się od siebie różniły.

System, ponieważ gra w założeniach miała być przystępna zwykłemu graczowi, dlatego mechanika wykorzystuje tylko i wyłącznie kość sześcienną oraz znajomość podstawowych zasad matematyki do ustalania wyników potyczek. Gracze nie znajdą w systemie skomplikowanych wyliczeń, mnożeń czy tabel, które mogłyby opóźnić grę.

Sam podręcznik skonstruowany jest tak, aby gracze mogli łatwo i szybko odwołać się do konkretnej zasady podczas gry, nie odbiegających przy tym od schematów wykorzystywanych w innych systemach bitewnych. Wszystko to, aby gracz nie czuł się zagubiony przeglądając i czytając nieznane mu definicje.

System „Bushido" (tak został nazwany system gry) mniej niż inne mechaniki bazuje na szczęściu uzyskanym podczas rzutów. Gracze skupiają się bardziej na konkretnym zastosowaniu oddziałów i korzystnym wykorzystaniu terenu czy cech specjalnych. Bitwa dzięki temu bardziej przypomina skomplikowane szachy niż grę w kości.

Pozytywną strona systemu jest także to, że uwzględnia wiele czynników występujących podczas bitwy: warunki pogodowe, walki w budynkach, reakcje zwierząt na broń palną, rolę dowódców na polu walki czy rozbudowane zasady dotyczące morale oddziałów.

Elastyczność systemu polega na tym, że gracz może dowolnie modyfikować skale bitew (od potyczek pojedynczych samurajów do wielkich, wielogodzinnych bitew) i dostosować zasady do swoich wymogów.

System zawiera także reguły tworzenia własnych oddziałów, co daje graczom wręcz nieograniczone możliwości w udoskonalaniu gry.

Jeżeli gracze postanowią wcielić się w wielkich władców tamtych czasów, umożliwia im to kampania dołączona do gry, w której sami decydujemy o poczynaniach wojsk klanowych na terenie całej Japonii. W tego typie rozgrywki może uczestniczyć nawet ponad dziesięciu graczy!

Papierowa katana

Czymś co zawsze spędzało sen z powiek graczy było to, że musieli wydawać spore sumy na figurki i makiety do gry. Sengoku Jidai oferuje graczom gotowe do samodzielnego złożenia pionki oddziałów. Do stworzenia armii potrzebujemy tylko nożyczek, kleju i kilku flamastrów. Papier nie zastąpi plastikowych czy metalowych figurek, jednak daje graczom tą swobodę, że wielkość armii jest uzależniona tylko od czasu spędzonego na jej wykonanie, a nie od zasobności portfeli. Gra zawiera także modele gotowych do sklejenia budynków, akcesoriów czy ozdobników oraz szkice terenowe pól bitew. Dodatkowo załączony jest do gry mini poradnik jak dobrze wykorzystać te modele i stworzyć własne, profesjonalne pole bitwy.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby bardziej wymagający gracze wykorzystali do gry figurki plastikowe dostępne w lepszych sklepach hobbistycznych i modelarskich.

Gra publikowana jest na kilku forach portali zajmujących się fantastyką oraz grami bitewnymi. Tam można znaleźć uaktualnienia gry, dodatki i uczestniczyć w dyskusjach na temat systemu. Niebawem ukaże się w sieci oficjalna strona gry.

Jak widać chcieć znaczy móc. Od lat starałem się stworzyć coś, co zaspokoi moją potrzebę kreacji oraz sprawi, że w końcu będę mógł sprawdzić się jako dowódca. I udało się. Gra przybrała jak na razie formę niemowlaka jednak ciągle jest rozwijana. Ciągle czekam na osoby, które mogły by mi pomóc w rozwijaniu gry. Jeżeli jesteś taką osobą skontaktuj się ze mną: cyberfaust@o2.pl.

www.wieza-snow.prv.pl

Na stronie megakonkurs.com można już przeczytać notki z pierwszego etapu konkursu. Autorzy dwudziestu zakwalifikowanych settingów prezentują podstawowe informacje o swoich grach, a od 15 listopada można głosować na wybrany przez siebie system.

Notki dotyczące Erdy i Nocy żywych Patałachów nie zakwalifikowały się na konkurs, ale twórcy będą kontynuować prace nad settingami, aby kiedyś – tak, czy inaczej – zaprezentować światu. Możecie ocenić, czy warto czekać na ich powstanie.

Tomasz Kucza

Noc żywych Patałachów

prezentacja| setting d20 lub d20 Modern

Wieśniak na chwilę przerwał kopanie, podrapał się po brodzie i splunął.
– Zeżarło starego Azora razem z budą – powiedział wreszcie.
– Razem z budą – zanotował skrupulatnie Patryk.
– A tak w ogóle, to co wy za jedni? – zapytał nagle chłop.
Patryk chrząknął nerwowo i poprawił ciemne okulary. Teodor nagle zainteresował się swoimi butami i schował za plecami ogromną giwerę migającą czerwonym światełkiem, tylko Aegiliana nieprzerwanie robiła sobie manicure oparta o bok Bąbla. Wieśniak zatrzymał wzrok na pojeździe. Przez moment wydawało się, że odrapana, pomarańczowa śmieciarka mruga do niego jednym z wielkich reflektorów. Potrząsnął głową.
– To wy, tego, jesteście śmieciarzami, tak? – zapytał z namysłem przesuwając dłonią po drzewcu łopaty.
– Śmieciarzami? – zdziwił się Patryk.
– No, zbieracie odpadki, czyścicie ulice.
– A, tak, w rzeczy samej.

Ponury świat, wielcy bohaterowie ścierający się ze straszliwymi potworami i trudami życia w pełnej niebezpieczeństw rzeczywistości... Czasem chciałoby się od tego odpocząć i przynajmniej na jakiś czas pograć w coś luźniejszego, z humorem, co pozwoli na niezobowiązujący wygrzew, a jednocześnie dostarczy zagadek do rozwiązania i okazji do wykazania się sprytem lub elokwencją, a ponadto zapewni godziny dobrej zabawy.

„Noc żywych Patałachów" nieprzypadkowo nawiązuje tytułem do znanych horrorów klasy różnej od A. Humorystyczny, parodiujący takie horrory setting osadzony jest w strasznie poplątanej rzeczywistości, w której gracze wcielają się w role Śmieciarzy – członków niezbyt tajnej organizacji stworzonej przez łysego jak pień Profesora. Zacznijmy jednak od początku. O ile oczywiście istnieje coś takiego jak początek. Filozofowie mają z tym sporo problemów.

Wszystko zaczęło się kiedy złowrogi Nekromancjusz opętał pewnego emerytowanego górnika z wymiarów nazywanych potocznie Ziemią. W wyniku eksperymentów udało mu się sprawić, że Mroczne Wymiary, które zamieszkiwał, splątały się zupełnie z naszą (ziemską) rzeczywistością i teraz stara się zawładnąć oboma światami z pomocą – wyhodowanych w Wielkiej Maszynie do Hodowania Dziwnych Potworów – Patałachów. Główny zły musi jednak mieć przeciwnika – i tak jest także w „Nocy żywych Patałachów". Profesor z Niewielkiego Wymiaru (który przypadkiem wplątał się w całą kabałę i nie potrafi się wydostać) założył organizację Śmieciarzy, których zadaniem jest powstrzymanie Nekromancjusza i jego podopiecznych.

Gracze – zapewne – będą właśnie Śmieciarzami, którzy podróżując Bąblem (albo inną żywą, latającą śmieciarką) starają się powstrzymać inwazję Patałachów w różnych miejscach, ale także epokach z historii Ziemi oraz w Mrocznych Wymiarach.

Parodia horrorów nie będzie jedynym humorystycznym motywem settingu, ponadto jeśli ktoś będzie chciał rozegrać (w miarę) poważną sesję, także będzie to możliwe. Pełniące tytułową rolę Patałachy są różnego rodzaju potworami, które wyróżniają się sporą głupotą i pociesznym wyglądem. Gracze wyposażeni są do walki z nieszczęsnymi stworami i innymi sługusami Nekromancjusza w różne techniczne wynalazki – jak migające czerwonym światełkiem giwery, czy też straszliwe Niezbyt Poręczne Granaty Atomowe, a także specjalną odmianę magii zwaną Kruczkami. Ponadto do Śmieciarzy będą mogły dołączyć dowolne postaci z innych wymiarów lub planów egzystencji, czyli po prostu bohaterowie z innych settingów.

Niezwykle ważne dla przyszłości Poplątanych Wymiarów jest, aby ludzie z Ziemi pozostali nieświadomi tego co się dzieje – dlatego bohaterowie muszą udawać lokalnych mieszkańców, często posiłkując się przydatnym urządzeniem znanym pod nazwą Mimik, które lubi jednak zawodzić w ważnych sytuacjach. Podczas misji może dojść do problemów z policją, wojowniczo nastawionymi wieśniakami, a może nawet, próbując odkryć nowe urządzenie montowane przez Nekromancjusza w piramidzie, gracze będą musieli dostać się w czasach faraonów do budowanego właśnie grobowca udając zwykłych niewolników. Tymczasem zachowanie przebrania nie będzie proste dla zbieraniny osobników przeróżnych ras podróżujących wielką, latającą śmieciarką, która uwielbia parówki.

Jeśli nie potraficie wyobrazić sobie klimatu w jakim może toczyć się rozgrywka wyobraźcie sobie kilka sytuacji do których może dojść i miejsc w których może rozegrać się wielkie starcie Śmieciarzy z Patałachami: zatłoczone metro, stadion piłkarski podczas Mistrzostw Świata, opuszczona kopalnia, śledztwo prowadzone wśród neandertalczyków, czy też poszukiwania zaginionej córki Profesora wśród latających wysp Mrocznych Wymiarów...

„Noc żywych Patałachów" będzie napisana z przymrużeniem oka, ale jednocześnie dbałością, aby ostateczna całość była grywalna i wciągająca jak bagno. Nastawiona na przygody nie ograniczające się do polowania na potwory, ale także pełne zagadek wymagających prowadzenia śledztwa, szukania rozwiązań rozmaitych tajemnic, czy podróżowania po dziwnych miejscach w poszukiwaniu Niezwykle Ważnych Przedmiotów. Powinna przypaść do gustu każdemu, kto chce trochę odetchnąć od powagi innych systemów i na chwilę zanurzyć się w szalonym świecie parodii, cudacznych bohaterów i milutkich potworów, które zalewają ulice nieszczęsnych miast.

Pamiętaj – tylko ty możesz uratować Poplątane Wymiary przed złowrogimi zakusami Nekromancjusza!

www.wieczasnow.prv.pl

Black Sun Studios (Century-Child, DaMaGe, G'Ash)

Erda: Świat Wielkiego Drzewa

Potężna owłosiona łapa poszturchała kijem w ognisku, wzbijając w powietrze chmarę iskier. Ogień trzaskał wesoło, rozjaśniając polanę. Kilkunastoletni chłopiec owinął się derką i przykucnął blisko źródła ciepła. Niemal dwukrotnie większy od niego stary prymat-gorlok odłożył kij na kamienie wyznaczające granicę ogniska. Sięgnął po drewnianą miskę wypełnioną zupą. Ludzki chłopak w milczeniu żuł bułkę.
– Johan... – zaczął cicho gorlok. Człowiek drgnął. Od czasu gdy opuścili ostatnie zamieszkane tereny nie odzywali się do siebie ani słowem.
– Słucham? – zapytał z pełnymi ustami.
– Wstań, powoli – spojrzenie brązowych oczu osadzonych głęboko w starej twarzy, wydawało się przewiercać na wylot. Gorlok podniósł bułat leżący u jego stóp.
– Co się dzieje, Urgar? – bąknął speszony spojrzeniem olbrzyma.
– Na bok! – krzyknął nagle gorlok, rzucając się naprzód z wyciągniętą bronią. Szybkim pchnięciem rzucił człowieka na leżące nieopodal plecaki. Chłopak jęcząc upadł ciężko. Z pobliskiej gałęzi na szyję Urgara ześliznęła się półmetrowa czarna pijawka. Błyskawicznie odnalazła łączenia zbroi przy ramieniu. Podobny do goryla wojownik ryknął zwierzęco i oderwał stwora od świeżej rany. Złapał pijawkę w obie dłonie i mocno szarpnął. Piszcząc przenikliwie upadła w dwóch kawałkach ociekających białym śluzem. Dziesiątki niewielkich, ostrych zębów błysnęły na końcu okrągłej paszczy.
– Sifret! – wrzasnął Johan, odsuwając się możliwie najdalej od ścierwa. Urgar przytrzymał go za ramię. Z lasu rozbrzmiało jeszcze kilkanaście głośnych pisków. Gorlok podniósł plecak.
– Wynosimy się stąd!

Erda to świat, w którym po wiekach izolacji doszło do kontaktu dwóch podobnych, ale różnych od siebie ras: ludzi i prymatów. Po kilkudziesięciu latach od zakończenia wyniszczającego konfliktu, wojna znów zdaje się wisieć w powietrzu.

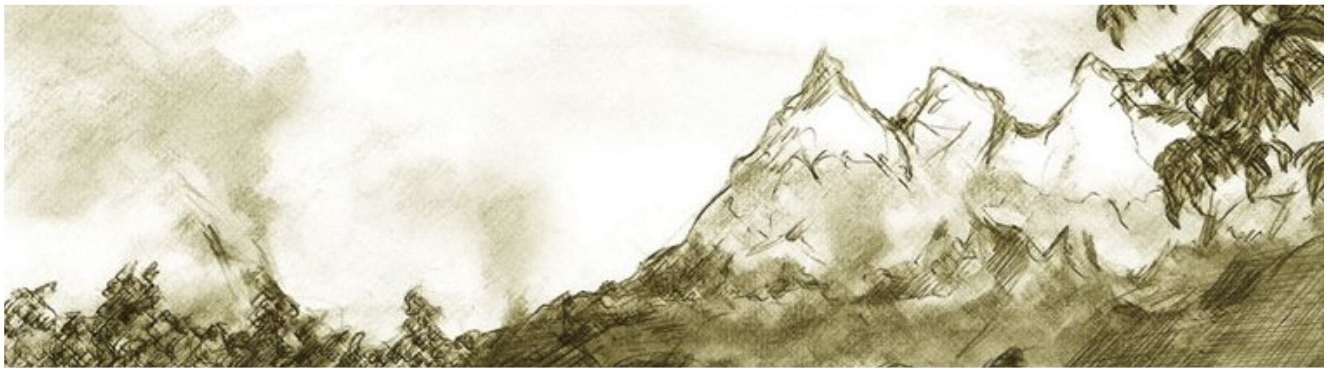
Prymaci żyją w wysoko rozwiniętym społeczeństwie kastowym obejmującym dwie pod-rasy: kimpanzich (pochodzących od szympansów) oraz gorloków (pochodzących od goryli). W przeciwieństwie do ludzi, którzy rozpełzli się niemal wszędzie, prymaci zajmują głównie jeden z trzech kontynentów. Mieszkają w kamiennych miastach w głębi dżungli wiodąc pokojową egzystencję. Ich życie przepełnione jest mistycyzmem i studiowaniem historii; we wszystkim doszukują się metafizycznych wyjaśnień. Niektórzy wybierają życie na wygnaniu. Nazywa się ich renegatami, ale są także znani jako Łowcy Ludzi.

Ludzie żyją w niezależnych od siebie miastach-państwach, księstwach i innych obszarach wpływów różnych frakcji. Ich poziom rozwoju to późne średniowiecze, początek odrodzenia. Kasta rycerska jest słaba, ale wciąż istnieje, proch to jeden z najnowszych wynalazków i niewielu wie jak go używać. W Srebrnym Mieście, do którego nikt nie może się zbliżyć, znajduje się siedziba kasty Wiedzących, potężnych magów. Niemal wszyscy sądzą, że Wiedzący władają magią, sami taki pogląd rozpowszechniają. Uważają jednak, że magia nie istnieje i tego właśnie uczą młodych ludzi przyjmowanych na naukę. Natomiast prawdziwą mocą, nie uznawaną przez Wiedzących za magię, dysponują Burzyciele, przedstawiciele różnych ras uważani za wybrańców Hanumana.

O trzeciej rasie wiadomo niewiele, większość mieszkańców Erdy zdaje się żyć w przeświadczeniu, iż ariumowie wymarli wieki temu. To oni są odpowiedzialni za powstanie legend o wilkołakach i ludziach przemieniających się w zwierzęta. Zdziwiliby się bardzo dowiadując się, że nie tylko żyją i mają się dobrze, ale również mają agentów w niemal każdej społeczności.

Ostatnia rasa to jedyny wspólny wróg wszystkiego co żyje. Sifretowie to roje na wpół inteligentnych pijawek o świadomości raczej zbiorowej niż jednostkowej. Na czele każdego z tysięcy rojów stoi królowa. Jedynym celem ich istnienia jest namnażać się i pożerać inne żywe istoty. Są przyczyną i źródłem opowieści o nieumarłych potworach i żywych trupach.

Erda to w założeniu świat fantasy, dla którego sporą inspiracją były książka i filmy z serii "Planeta Małp". Czasem mroczny, czasem heroiczny, głównie skupiający się na konfliktach i animozjach pomiędzy królestwami ludzi i prymatów. Wielość zwalczających się wyznań, różne interpretacje tych samych faktów, wzajemna nieufność gatunków. Intrygi, spiski, knowania. Potyczki, szpiegowanie, wielkie bitwy. Walka ze wspólnym wrogiem, odkrywanie zapomnianej i nieznanej przeszłości świata, to wszystko stanowi trzon idei, z jaką tworzony jest system. Świat wciąż nie został dobrze poznany, a niebezpieczeństwo czyha na każdym kroku. Historia Erdy i Wielkiego Drzewa jest wciąż żywa. Ma wpływ na codzienne małe decyzje, jak i na wielką politykę dotyczącą tysięcy żywych istot.



Wojciech "G'Ash" Oślizłok

www.wiezasnow.prv.pl

RPG

Midnight

Epic fantasy in an Age of Shadow

setting d20, druga edycja, wersja oryginalna
Wydawca: Fantasy Flight Games
Rok wydania: 2005

O Midnight mówi się, że to świat Władcy Pierścieni, w którym historia potoczyła się inaczej i to Sauron odniósł zwycięstwo. Rzeczywiście – nawiązania do trylogii są liczne, wyraźnie twórcy próbowali oddać mroczny klimat powieści tworząc jednocześnie świat nowy, bliższy kanonom Dungeons&Dragons. Większy jednak wpływ moim zdaniem miało Silmarilion, z którego czerpano pomysły niemal bez większych przeróbek – mamy Cień z Północy, bogów, którzy nie wpływają na losy świata zostawiając ludzi, elfy i krasnoludy na pastwę jednego z nich, kolejne ery, w których znaczenie ludzi rośnie, a starszych ras maleje i wiele innych drobnych szczegółów, które znamy z kart książki.

Oczywiście świat przedstawiony – oficjalnie – nie ma nic wspólnego z dziełami Tokliena, poza może elfami i krasnoludami, które wrosły już w gatunek fantasy.

Druga edycja jest wersją poprawioną i rozszerzoną. Gruby tom prezentuje się naprawdę imponująco. Ilustracja na okładce może trochę razi sztucznością, ale w środku witają nas świetnie wykonana mapa, klimatyczne tła i obramowania stron oraz ilustracje na zróżnicowanym poziomie – od genialnych po bardzo słabe. Mam nadzieję, że w polskiej edycji, która się kroi, zachowany zostanie wygląd oryginału, choć nie zaszkodziłoby wyrzucenie niektórych najsłabszych rysunków.

Podręcznik jest wytrzymały, przez półtorej miesiąca podróżował codziennie w moim plecaku i przetrwał niemal nienaruszony. Zalety szytego grzbietu i twardej okładki.

Z czym mamy do czynienia?

Midnight to setting d20, czyli zawiera opis świata i zmian mechanicznych w stosunku do mechaniki d20, ale wymaga jej znajomości, aby tworzyć postacie, grać i prowadzić. Całość d20 można znaleźć w darmowym dokumencie SRD na stronach Wizards of the Coast, ale także w podstawowych podręcznikach Dungeons&Dragons.

Nie będę ukrywał, że nie jestem pasjonatem d20. Recenzując skupię się więc na treści podręcznika z punktu widzenia osoby, która chciałaby w Midnight zagrać niekoniecznie z zachowaniem oryginalnej mechaniki. Na uwagę zasługuje fakt, że większość mechanicznych rozwiązań w Midnight jest udostępniona jako „otwarta zawartość gry", czyli można wykorzystać je w naszych własnych settingach d20 lub grach zgodnie z Open Game Licence.

Świat

Najważniejszym składnikiem settingu jest oczywiście świat. Aryth jest niezwykle interesującym miejscem o bogatej historii, ale niekoniecznie długiej przyszłości. Mamy bowiem ostatnią erę, w której ludzie zostali podbici przez armie mrocznego boga, Izradora, a elfy i krasnoludy stawiają rozpaczliwy opór, który jednak nie może trwać wiecznie. Koniec jest bliski, a gracze mogą się okazać ostatnią nadzieją rozdartego świata.

Bogowie nie mogą pomóc swoim dzieciom, ponieważ w wyniku Rozdarcia (ang. Sundering, tłum. własne) Aryth została odcięta od wszystkich innych planów egzystencji, w tym zaświatów. Jedynym bogiem, który pozostał, jest Izrador, który nadal może użyczać kapłanom magii. Bliska bogom wydaje się także Aradil, królowa Erethoru, wielkiej puszczy na zachodzie, teraz ciągle skąpanej w płomieniach.

Mimo powtarzanych kilkakrotnie zapewnień twórców, że Midnight nie jest settingiem heroic fantasy, odniosłem przeciwne wrażenie – Midnight jest do bólu heroic, co jest moim zdaniem największą wadą gry, ponieważ heroic już mamy w wielu postaciach... Całość wydaje się mroczniejszą wersją Dragonlance z naciskiem położonym na postapokaliptyczne realia świata.

Magia, broń, podróże – to wszystko jest surowo zabronione przez sługusów Izradora, co może mocno skomplikować prowadzenie gry. Już w przykładowej przygodzie na końcu podręcznika widać, że sprawia to problemy, a wyjaśnienia jak można skompletować drużynę nie wydają się przekonujące. Dopóki gracze nie będą na tyle potężni, by móc ukryć magicznie (lub niemagicznie) broń przy sobie, mogą mieć spore problemy z ruszeniem się poza swoje miasto czy też wioskę.

Co więcej, natychmiastową śmiercią na terenach podbitych przez Izradora (czyli tych ciekawych, gdzie jest miejsce na przygody) karani są wszyscy przedstawiciele starych ras, co oznacza, że granie kimś innym niż człowiekiem może być udręką... Nie jestem do końca pewien, czy o to chodziło twórcom gry. Na szczęście istnieje kilka enklaw, gdzie władza Izradora jest słabsza lub prawa nie są egzekwowane tak drastycznie.

Magia

Twórcy wyrzucili z oryginalnego zestawu klas D&D wszystkie „czarujące", w tym kapłanów, wprowadzili zamiast tego „channelerów" (ciekawe jak zostanie to przetłumaczone...), którzy nie potrzebują dziwacznych slotów, a rzucanie przez nich czarów przypomina bardziej czarowanie z Warhammera. Poza tym w systemie roi się od różnych podobnych czarom umiejętności, a dodatkowe „magiczne zdolności" daje bohaterom wybór podczas tworzenia postaci ścieżki heroiczne – jeden z najciekawszych pomysłów całego settingu, który pozwala naszym bohaterom bardziej upodobnić się do bohaterów znanych z powieści fantasy.

Czy można grać bez d20?

Moim zdaniem bez większego problemu można rozegrać przygody w Midnight korzystając z dowolnej innej mechaniki niż d20, pod warunkiem, że prowadzimy w miarę narracyjnie (i nie musimy odwzorowywać każdej cyferki w nowej mechanice).

Podsumowanie

Dużą zaletą podręcznika Midnight jest fakt, że zawiera wszystko co potrzebne, żeby poznać świat Aryth. Nie trzeba szykować się do kupowania dodatków, spokojnie poprowadzimy liczne kampanie bazując na wiedzy z settingu. Nie wyobrażam sobie także, by można było prowadzić Midnight bez silnego wpływania na dalszą historię świata, możliwości jest sporo, a lektura podręcznika dostarcza pomysłów, które łatwo można przekuć na scenariusze. Otrzymujemy rzetelnie opisany, ciekawy świat wraz z historią, mieszkańcami, silnie zarysowaną linią pomiędzy dobrem i złem, miejscami i motywami do przygód.

Co ciekawe sposób opisania sługusów Izradora umożliwia stworzenie postaci, stojących po stronie Zła. Mogłoby to być ciekawym urozmaiceniem na sesji, szczególnie, że służba Cieniowi z Północy na pewno nie będzie prosta.

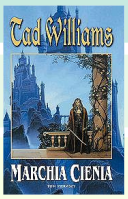
Tomasz Kucza

Ocena: ★★★★☆

Dziękujemy wydawnictwu Fantasy Flight Games za udostępnienie podręcznika do recenzji.

www.wiezasnow.prv.pl

literatura



Marchia Cienia
Tad Williams

powieść fantasy
stron: 732
Wydawca: REBIS, 2006

Rogowiec się wzdrygnął.
– Za dużo czasu spędziłem przy granicy, żeby wątpić w twoje słowa – przez chwilę popatrzył na chłopca – czy powiadomisz księcia regenta i jego rodzinę że o tym, że linia się przesuwa?

Granica Cienia przez wieki oddzielała ziemie ludzi od utraconych przez nich w wielkiej wojnie północnych terytoriów zamieszkanych przez tajemniczych Quarów. Nikt, kto przekroczył granicę, nie wrócił... Teraz zaś niepokojące pasmo nadgranicznej mgły zaczęło zagarniać południowe tereny. Tymczasem panująca w Marchii Południowej rodzina królewska przeżywa kryzys: prawowity władca, Olin, przebywa w niewoli, książę regent zostaje brutalnie zamordowany we własnym łożu, a jedynymi pretendentami do tronu i obrońcami królestwa są królewskie bliźnięta, niepełnosprawny Barrick i jego siostra Briony. Narasta chaos i poczucie zagrożenia, tym bardziej że Quarowie to nie jedyne niebezpieczeństwo. Za inną granicą czai się żądny władzy autarcha, ciemiężca Olina. Zło i zdrada, jak się wydaje, czyhają wszędzie.

Niezmiernie długo dane mi było czekać na kolejny cykl fenomenalnego Tada Williama. W tym czasie zdążyłem pochłonąć dwa tomy Sapkowskiego, jedenaście tomów Briana Lumleya, cykl Pullmana oraz cykl Susanny Clarke o dwóch angielskich magach (recenzje w poprzednich WS). Dla jednych to mało, dla innych kosmiczne ilości książek. Odkąd poznałem prozę Williama po cyklu Pamięć, Smutek i Cierń doznałem olśnienia. Wiem że teraz może napiszę herezję, ale po tym co Tad Williams stworzył w tym cyklu – postawiłem go na równi z Tolkienem. Jakiś czas potem wpadł mi w ręce kolejny cykl już nie fantasy – Inny Świat (recenzja z poprzednich numerach WS). Wielowątkowość narracji i akcji cudownie wręcz przeplatająca się między poszczególnymi motywami dawała niezłe pole do popisu nie tylko dla talentu pisarskiego autora, lecz i czytelnika. Dla mnie stało się to synonimem autora.

Tyleż musiałem czekać aż wreszcie sądny dzień nastąpił, a ja z niecierpliwością oczekiwałem przesyłki. Pomny poprzednich tomów autora wiedziałem co mnie czeka. Nie omyliłem się nawet co do ilości stron. Wszystko co do tej pory pochłaniałem całym sobą miało w jednym tomie minimum 700 stron. Może powstać zarzut o rozwlekły styl, czy zbędne opisy scenerii bądź postaci. Czytając i ten tom wiem jedno, każde – dosłownie każde zdanie należy smakować z odpowiednią starannością. Czemu? – zapytacie. Słuszna to uwaga – a odeprę ją w ten sposób. Opis sytuacji i postaci jest wręcz ociekający ilością detali, a mimo to pozostawia ogromne pole do manewru dla naszej wyobraźni. Kolejny powód dla którego każde zdanie jest arcyważne – mamy rozliczne wątki i nigdy nie wiadomo, który wypłynie jako ten główny, czy nawet bohater wątku pobocznego nie wpłynie na całokształt całości opowiadanej historii (wspominając choćby Azadora z Innego Świata). Pierwszy tom (jak i zapewne cały cykl, w Polsce wydany został tylko pierwszy tom) wpada w klasyczne fantasy. Żaden z bohaterów nie jest nijaki, nie pozostaje nam czytelnikom obojętny, mając jak w naszym realnym życiu swoje przywary jaki i dobre cechy. Każdego z nich możemy sobie łatwo wyobrazić i wcielić się w tą postać – co na pewno wpływa pozytywnie na odbiór. Nie wiem ile jeszcze *posuchy* na kolejne tomy Williamsa przede mną, ale mogę zdecydowanie polecić tą pozycję każdemu fanowi dobrej fantasy jako początek ciągu rozkręcającego się na miarę cyklu Pamięć, Smutek i Cierń z finałem nie mniejszym niż sławna przepowiednia z tejże sagi (kto czytał ten wie o co chodzi). Pozostaje jedynie życzyć miłej lektury i wciągnięcia w świat Marchii podobnie jak mnie.

Na szczęście dla Zagadki woźnica był bardziej czujny, niż się wydawał. Nie ucierpiał zbytnio poza tym, że został ochlapany, kiedy wóz zatoczył łuk i zatrzymał się jakiś jard lub dwa przed nim. Wół opuścił łeb i popatrzył na ubłoconego błazna, mrugając, jakby nigdy wcześniej nie widział równie dziwnej istoty.

Jarosław „Tadeopulous" Smolar

Ocena: ☆☆☆☆☆

muzyka

Nuages Du Monde
Delerium

album muzyczny
Czas trwania: 57 min.
Wydawca: Nettwerk 2006

1. Angelicus (ft. Isabel Bayrakdarian)
2. Extollere (ft. Mediæval Bæbes)
3. The Way You Want It To Be (ft. Zoe Johnston)
4. Indoctrination (ft. Kiran Ahluwalia)
5. Self-Saboteur (ft. Kristy Thirsk)
6. Tectonic Shift
7. Lumenis (ft. Isabel Bayrakdarian)
8. Fleeting Instant (ft. Kirsty Hawkshaw)
9. Sister Sojourn Ghost (ft. Katharine Blake & Mediæval Bæbes)
10. Lost and Found (ft. Jael)
11. Apparition

Duet Delerium w składzie Bill Leeb i Rhys Fulber, będący odskocznią tych muzyków od bardziej mrocznych dokonań wydawanych między innymi pod szyldem Front Line Assembly zaszczycił nas kolejnym, doskonałym wydawnictwem.

Najnowsza odsłona twórczości kanadyjskiej formacji okazuje się być odejściem od ostatnich, nieco w stylu pop płyt Poem i Chimera i nawiązaniem do starszych, bardziej ambientowych i refleksyjnych dokonań takich jak albumy Semantic Spaces, czy Karma.

Muzyka dojrzała, przestrzenna, dość mocno osadzona w orientalnej melodyce. Po raz kolejny swój wkład w niepowtarzalny klimat płyty wniosły znane z wcześniejszych produkcji wokalistki.

Do najciekawszych i najmocniejszych fragmentów płyty należy niewątpliwie zaliczyć otwierający album utwór Angelicus z udziałem Isabel Bayrakdarian, Extollere przypominający nieco stylistyką utwór Aria z albumu Poem, Indoctrination charakteryzujący się interesującą linią basu i wokalem Kiran Ahluwalia, instrumentalny Tectonic Shift, Sister Sojourn Ghost z udziałem wokalnej grupy Mediæval Bæbes i wieńczący dzieło, refleksyjny i monumentalny Apparition.

Marcin Górecki

Ocena: ☆☆☆☆☆

www.wieza-snow.prv.pl

Nolron

Piórem w płot: Apokalipsa XXI wieku

publicystyka | felieton

Nie ulega wątpliwości, że uzależnieni jesteśmy od natury i niejako przez nią kształtowani. Trwająca miliardy lat ewolucja doprowadziła do powstania nas, czyli homo sapiens. Na przestrzeni tej ogromnej ilości czasu człowiek powiązany był, i nadal jest, z naturalną siecią przeróżnych zależności. Nasze mięśnie i kości przystosowały się do panującej na Ziemi grawitacji, wody, składnika niezbędnego do życia, nie wytwarzamy syntetycznie, lecz czerpiemy z natury i dopiero wtedy możemy poddawać ją odpowiednim reakcjom chemicznym, by nabrała smaku, np. cytrynowego. Herbatę pijemy dzięki temu, że wzrastają odpowiednie rośliny, których rozwój z kolei zdeterminowany jest dopływem promieni słonecznych do powierzchni naszego globu. Jednak poza nieszkodliwymi dla przyrody ludzkimi działaniami wykonujemy szereg innych, które mogą doprowadzić do degradacji środowiska, lecz zagrożenia te traktujemy przeważnie z dużą dozą sceptycyzmu, a żarliwe apele ekologów wkładamy między bajki. Natura natomiast jest na tyle potężna, że nie można jej lekceważyć i podejmując działania mogące zaburzyć środowiskową równowagę należy liczyć się z konsekwencjami, które mogą nastąpić. Często bywa też tak, że manifestacje potęgi przyrody zupełnie nie są związane z czynami ludzkimi, a skutki takich kataklizmów są naprawiane przez ludzkość długimi latami.

Nie licząc kataklizmów, które mogą być wywołane czynnikami pozaziemskimi, jak na przykład uderzenie meteoru w naszą planetę, co było zresztą przyczyną zagłady dinozaurów, istnieje wiele zagrożeń, które mogą być wywołane bezpośrednio na naszym globie. Na przykład w Ameryce, w stanach Kalifornia i Wyoming, pod powierzchnią ziemi istnieją gigantyczne wulkany, których ewentualna erupcja może być katastrofalna w skutkach. Prawdopodobieństwo takiego wybuchu jest dziesięciokrotnie większe niż uderzenie w Ziemię planetoidy, a skutki erupcji odczuwalne byłyby na całym zachodzie Stanów Zjednoczonych. Spustoszenie, jakie spowodowałaby taka katastrofa byłoby ogromne. Najstraszniejsza nie jest sama erupcja, która i tak wyrządziłaby kolosalne szkody – spływy priokastyczne, czyli zarówno gorąca magma, jak i pył, pędziłyby z prędkością dochodzącą do 400km/h, pochłaniając wszystko, co stanęłoby na ich drodze – lecz popiół, który przy takim procesie powstaje. Po wybuchu opadłaby w postaci grudek na powierzchnię ziemi znacznie ograniczając dostęp promieni słonecznych do naszego globu, co spowodowałoby gwałtowne ochłodzenie klimatu. Innymi słowy, nastałaby co najmniej kilkuletnia zima, w tle której obserwowalibyśmy krajobraz, na którym każdy przedmiot czy budynek pokryty byłby szarym popiołem. Substancja ta w połączeniu z deszczem stałaby się na tyle ciężka, że dachy domów, biurowców, bądź jakichkolwiek konstrukcji nie wytrzymałyby ciężaru i zawaliłyby się z hukiem, grzebiąc wszystko to, co przykrywały. Popiół, w postaci sproszkowanego szkła, powstały po wybuchu gigantycznego wulkanu posiadałby jeszcze jedną śmiercionośną właściwość. Zapychałby płuca i ścierał zęby skazując organizmy żywe na powolną śmierć. Na szczęście dla ludzkości, naukowcy uspokajają twierdząc, że nikt z ówcześnie żyjących prawdopodobnie nie doświadczy działania wulkanu, gdyż erupcje następują raz na kilkaset tysięcy lat. Przyznają jednak zgodnie, że niezależnie od zdobytej wiedzy ludzie nie będą w stanie powstrzymać erupcji, a jej przewidywane skutki mogą nie być tożsame z tymi, które faktycznie kiedyś nastąpią.

Innym problemem dwudziestego pierwszego wieku jest zjawisko zwane globalnym ociepleniem, przez które to grozi nam nie powolną i stopniową, lecz gwałtowną zmianą warunków środowiskowych spowodowaną zwiększeniem stężenia dwutlenku węgla w atmosferze. Według badaczy nawet gdyby do połowy XX wieku udało nam się ograniczyć emisję tego związku o 70%, to wzrost średniej temperatury na świecie do 2100 roku wyniesie od 2 do 9 stopni. Może być to przyczyną całkowitego stopienia pokrywy lodowcowej Grenlandii, a jeśli stopnieje też pokrywa Antarktydy, poziom mórz wzrośnie o 5 do 10 m, co z kolei zmusi blisko 500 mln ludzi do opuszczenia domów.

Przyroda jest nieokiełznaną siłą, która rządzi się swoimi prawami, a nad którą człowiek stara się zapanować. Mimo, że życie ludzkie rozwija się na naszym globie stosunkowo krótko, to przez nasze działania możemy doprowadzić do gwałtownej zmiany warunków klimatycznych Ziemi. Eksploatujemy również jej dobra w maksymalnym stopniu korzystając nie tylko z surowców mineralnych czy wody, ale również z siły wiatru, bądź energii słonecznej. Próbujemy dostosować planetę do własnych potrzeb, zapominając czasami, że w konfrontacji ze zdarzeniami zachodzącymi w kosmosie jesteśmy bezsilni. Patrząc z naszego punktu widzenia na zależności zachodzące między człowiekiem a przyrodą osiągamy sukcesy, które są również dowodem na ludzką pomysłowość. Bo to my, ludzie, wiemy, że wydobywszy węgiel możemy przetworzyć go na energię, że z drzew zrobić można papier, że wyprodukowanie prochu jest zależne tylko od odpowiednich składników występujących na Ziemi, że rozszczepiając atomy możemy wytworzyć ogromną energię. Posiadamy zadziwiającą zdolność dostosowania się do warunków w których żyjemy, a zdolność tę wykształciliśmy dzięki ewolucji, która też przecież jest sprawką natury. Wypada też skłonić się w kierunku przyrody, że to właśnie wtedy, gdy na Ziemi powstało życie rozumne, żadna supererupcja nie miała miejsca, żaden też meteoryt nie uderzył w nasz glob niosąc całej ludzkości zagładę. I może właśnie w tych faktach należy szukać odpowiedzi na to, czy istnienie ludzkie jest pozbawione sensu.

www.wiezasnow.prv.pl

-=baca=-

Rzyg, rzyg, rzyg!

Zrobię wam z mózgu liryczne tornado
Za sensacje w stylu Bravo"

O.S.T.R. – To nie jest tak

Szlag by to. Znowu. I znowu. I znowu wyjmują przeżarte zwłoki starych, starych pierdół. Po raz kolejny słyszę bezsensowne, zbalowane gadanie o tym, jak to powinien się zmienić system lektur szkolnych. Zupełnie bezsensowna paplanina. Przepraszam plamina na papierze. Bądź też kolejny gwałt na klawiaturze.

Ile można? Potępiać Pottera i Browna, po tym jak się rozpływało w zachwytach nad miodnością fabuły, mistrzostwem pióra albo przyciągnięciem czytelnika. I co z tego zostaje dziś? To ostatnie. Bo tego nie można odmówić w obliczu porażającej ilości sprzedanych książek – w Polsce kilka tysięcy to szczyty marzeń wydawców.

Szlag by kłótnie i pisanie na darmo o tym, że „FANTASY! do listy lektur, bo wybitne i dobre, i w ogóle to orgazm!". Szlag z drugą stroną, co pisze głupoty o unikalności gatunku fantasy. Niech was piekło pochłonie. I tkwijcie tam razem ze wszystkimi niedoszłymi artystami, czyli z Hitlerem m. in.

Szlag z wami, ludzie. Wybitne. Jasne. Unikalne i kameralne. Pewnie. Bo wybitne i unikalne dla ludzi grona zamkniętego, kliki co to zachwyca się tym, co napisał analfabeta jakiś z zagranicy, a dokładniej USA. A jak się palnie polskie nazwisko, to może chociaż uprzejme usłyszy się: „No, nie wypowiem się, bo nie znam". Choć i ludzie na tyle rozumu nie mają – bo Bibliofil zaraz zarzuci gadką o tym, że „Czytałem!... i tu widzę analogię i wyższość!... bla bla bla". A dlaczego analfabeta? Czy ludzie naprawdę dają wiarę temu, że ktoś kto pisze nasty tom o tym, że babka plecie bzdury i trzeba iść po miecz w przepasce na biegun arktyczny, czytał coś z literatury europejskiej? Ten człowiek często nie ma pojęcia czym jest neoromantyzm, a o egzystencjalizmie to coś się obiło, ale o ścianę parę ulic dalej. W dodatku to plotka była. Czy ludzie naprawdę nie słyszeli o takim potworze językowym jak focusing na target? Czy lekcja na temat „Kościół jako świetny temat do zarobienia kasy na pisaniu" nie daje efektów?

Wybitne. Unikalne. Nie odmawiam. Ale teraz może przytoczmy kilka książek, które padają w WIELKICH sporach o dobro przyszłych podopiecznych, czyli listę lektur. Na początku zaznaczmy fakt śmieszny, a w zasadzie absurdalny. Otóż toczący spór chcą wycofywać obecne lektury, a przynajmniej część, podczas, gdy sami sieją zachwyt i wręcz ekstazę z czytania tych Wybitnych Dzieł. No, oczywiście zaraz padają argumenty o tym, jakież to Dzieła trudne w odbiorze są („ale wybitne, wybitne, cmok, cmok"). A dlaczego? Bo mają przesłanie! I niosą wartości! Jakie, poza tym, że martyrologia i mesjanizm ujęte w zdaniach obdartych do cna przez nadużywanie i rozdymane do stopnia absurdu, to resztę to już nie łaska wymienić. Bo chyba się ich nie dostrzega przez zblazowanie do entej potęgi. Reakcja jak po oparzeniu następuje też przy próbie choćby wspomnienia, że Harry Garnuszek nadawałby się do szkoły. Bo nie niesie wartości. No pewno! Takich jak w/w to nie. Dzięcielina też tam nie pała. Ale kto mówi o tym, by dawać to do gimnazjum albo liceum. Czy ludzie naprawdę wierzą w tą gadkę, że jak ma rysunki i na ekranie, to dla dzieciaka, ale i może przede wszystkim dorosłego (komercyjny uniwersalizm wszystkiego – no niby pampersy to i noszą dziadki)? Że złe wzory moralne, bo dobro i zło jest razem wtarte na szarość? Nie trzeba dawać od razu wszystkiego. Tam przecież nikt nie naparza się od razu jako jedenastolatek po mordzie.

Padają argumenty o wartościach i wzorach moralnych (przemoc to nie, nie, etc.). I zaraz lecimy do dzieci z Tolkienem, Norton, Le Guin. Tak, nie ma przemocy, a w dodatku to mamy coś takiego jak wzory moralne. Kongenialne. Dajmy Sapkowskiego i zabawy jak w piaskownicy Geralta, nie tylko z chłopcami. Aha i jeszcze może Conana za humanitarne traktowanie przeciwników – tzn. tak jak Armia Czerwona, wyzwala do końca. Wszystkich.

Ach, nie można zapomnieć o tym, jaki to Potter jest pusty literacko. Ale oczywiście można by dać takiego Salvatore, Goldena. Albo nie. Cały cykl a'la D&D i Forgotten Realms. Do tego dołóżmy może jeszcze Sagę o Ludziach Lodu? A żeby nie zaniżyć poziomu i ilości lektur to ja dorzucę serię Harlequin. Ze względu na wielowątkową fabułę, zróżnicowanie bohaterów, budowę dialogów, wartkość akcji, skomplikowane i złożone charakterystyki bohaterów, zwroty akcji. Ach, długo by wymieniać. Ale chyba przede wszystkim chyba ze względu na niesłabnące zainteresowanie tymi ciągami. Zaznaczam, że wszystkimi wymienionymi. I to z tych samych, często, powodów.

A teraz powróćmy do tego jak to chcą przeczyszczać spis ludzie. I do odwiecznego ubolewania nad tym, że z czytaniem u nas krucho. Że czytanie to pedofilia jest wręcz. No fakt. A dlaczego? Bo ludzie, którzy chcą tych wielkich reform i zmian w „literaturze szkolnej" nadal pieją z zachwytu nad częścią dzieł zaraz po tym jak to boleli przy pierwszym czytaniu Dzieł. Pojawiają się głosy mające nieco rozsądku. Dostrzegają to, że rzeczywiście się nie czyta, bo to co im podtyka się pod nos jest węglem dla silnika spalinowego. To co dawniej widziały pokolenia naszych rodziców, dziadków, pradziadków, etc. sprało i zdezaktualizowało się dla współczesnego czytelnika. Ale wraz ścigają się z głupotą reszty. Bo zaraz chcą coś wywalać i w miejsce tego wstawiać coś, co też już się przeterminowało, a i przy kupnie lekko śmierdziało vide Salvatory i inne demony fantasy.

Ja się dzisiejszej młodzieży wcale nie dziwię, że nie

www.wieza-snow.prv.pl

chcą czytać. Zły dotyk boli całe życie. Dadzą im coś, co dla nich śmierdzi, i każą jeść. Tak przez kilka lat i już mamy odruch Pawłowa. Śmierdzi nawet nowa książka napisana niedawno. I koniami ciągnąć do czytania. Bo człowiek ubzdura sobie, że Pilch albo inny współczesny pisarz to kolejny kat-Mickiewicz albo Słowacki-oprawca.

Dziś młodym ludziom nie pokazuje się na co stać laureatów Nobla, czy choćby naszej prześnej okolicznej Nike. Nie daje się ludziom literatury bardziej współczesnej, która traktuje o sprawach dzisiejszych, bliższych. Nie kolejnych Chrystusach na furmankach. Nie depresantów nad córkami zawodzących co to zmarły, bo lekarstwa nie było i daleko do doktora, a koń zdechł i mokro było, dojechać więc nijak.

Wcale nie odmawiam tego, aby uczyć i czytać o Mickiewiczach i innych. Wcale nie bronię tego. Ale na boga (jakiegokolwiek więc z małej)! Dajcie wreszcie do ręki ludziom wreszcie pachnące farbą powieści choćby z lat '80-tych obok tych stęchłych zgnilizną starych papierzysk. Wybiorą. Przynajmniej nie wyrzucą wszystkiego od razu. Może wreszcie inteligent nie będzie postrzegany jako ślepak w okularach i wymiętym garniturze.

I na boga! Po co ta gloryfikacja Wieszczów. Słowacki wielkim poetą był! A dlaczego? Bo tak! Bo był! I nawet nie pytaj, dlaczego! Czemu się nie mówi, o tym, że Mickiewicz miał powiązania z grupą, która była uznawana za sektę? Czemu się nie mówi o tym jak to chlali absynt wszelkie poety i pisarze? Dlaczegóż to nie mówi się, o tym, że Szekspir ćpał i pisał? Sam Witkacy to niezły artysta – na obrazach pisał co zażywał jak „tworzył". Ależ rozumiem, że wzór moralny. Ale dlaczego tak nieskalany, a przez to nudny do bólu?! Kolejny wielki, do którego daleko każdemu śmiertelnikowi. Po co czytać dzieła boskie jeśli ich się nie zrozumie. Ja biedny szarak do tego Demona...

Jeszcze na koniec o programach w TV o książkach.

Za każdym razem widzę, że nikt tam nie ma pomysłu na takowy. Po raz kolejny zaprasza się nowych autorów, paru krytyków i się zaczyna. Ludzie? Czy wy rozum postradaliście? Każdy program pocięty jest tak, że nawet ludzie, co czytają, niespecjalnie chcą to oglądać. Dla zwyczajnego widza program natomiast jest jak kurs programowania, ale podany w wartości binarnej. 1, 0, 0, 1, 0, 0. I w ten sposób oto mamy pierwszy program! Nagle „okazuje" się, że w książce nie ma nic, co mogłoby zainteresować tego szaraka. Tylko jakieś odwołania do autorów nieznanych albo do potępionych Wieszczów. Pyk i już oglądamy wygłupy na innym kanale.

Jeśli już pojawi się program, który jakoś tam próbuje zainteresować widza książką, to mamy długość audycji o częstotliwości podprogowej. Bo często jest to migawka. No, podprogowo to można manipulować ludźmi, ale jeszcze nie widziałem tłumów w Księgarniach czy choćby bibliotekach.

Słowo na temat jeszcze unikalności fantasy.

Wielu pieje, aby to za żadną cenę fantasy nie trafiło na większą skalę do masowej kultury (której sensom stricte częścią jest i tak). Ja sam zaś chciałbym, aby tak się stało. I wcale to nie musi być od razu książka, a raczej film. Uważam, że wyjdzie to na dobre nam wszystkim. Popatrzmy na ostatnie pięć lat. Władca Pierścieni wszedł na ekrany. Wynurzyły się inne pochodne, choć zdychały. Najazd na kościół w książkach a'la inkwizycja i magia, i inne. Sapkowski czytany w radiu. W programach kulturalnych z Achają wynurza się Ziemiański. Ziemkiewicz jakoś się przebija (zresztą jakoś zawsze tam gdzieś egzystował tyle, że jako publicysta nie autor). Jakiś czas temu byłem w Empiku i przepatrzyłem półkę z fantastyką. I co? Wreszcie nie ma tam tylko Sapkowskiego. W innych okolicznych księgarniach, to ja nawet nie marzyłem o tym, aby Piekarę zobaczyć albo innego autora. Zawsze cycki, miecze i smoki z zagranicy.

O co mi chodzi? A no o to, że, jeśli się upowszechni, choć na chwilę fantastyka będzie to szansa na to, aby nowi młodzi utalentowani wypłynęli. Na fali popularności, choćby chwilowej.

Inaczej już zawsze będziemy tylko dumni z Sapkowskiego i paru innych autorów. Bo tylko ich wydawnictwo zdecyduje się wydać. Ponownie.

Kończąc ogłaszam konkurs. Choć w mej kieszeni nie ma za dużo kasy, zasponsoruję nagrodę książkową. Niech będzie.

Dlaczego i po co konkurs? A, chcę się dowiedzieć, czy ludzie, którzy to przeczytali wiedzą coś na temat literatury z wieku ostatniego.

Tytuł tego felietonu to także tytuł tekstu związanego z moim ulubionym autorem. Nawiązuje też do książki jednego z pisarzy. Obaj pisarze byli przedstawicielami jednego nurtu filozoficznego. Byli ich pionierami w swoich krajach.

Ten, kto wymieni tytuł książki, nazwiska obu autorów i trzy tytuły dzieł drugiego, który jest moim ulubionym, może liczyć na bonus. W przypadku tytułu i nazwisk(a) będzie tylko nagroda książkowa. Pytanie trudne, więc możliwe, że będą wskazówki.

„Nie twierdzę, że dorosłem do decyzji, by gadać za innych
Bo to wymaga precyzji w większym stopniu"
O.S.T.R. – Rachunek sumienia

Howgh bibliofilom...

(kontakt z autorem: baca666@o2.pl)

www.wiezasnow.pry.pl

-=baca=-

Rok świra

„U nas nazywają ją su…”

„Słuchajcie kobiety może nazwiecie to shizą
Lubię dobrą telewizję, miałem ten... Telewizor”

„Brak mi doświadczeń istotniejszych
Holocaustu, Wojny, Śmierci.
Pornografia, Telewizja to mnie kształtowało”

Oh, i doktor Roman wróci to Jadwisi. Papryczka. Trochę mokra. Wessałem. Sprawdźmy! Proszę przyłożyć. I co? Kotlecik. Wczorajszy nie tak dobrze smakuje. Wyślij pusty... sedes na... kolejną powtórkę... To jak, koperta... nigdy nie traci koloru... Dzieci, proszę... zauważyć. Cholera mogłem kartofle wziąć z innego. Zawsze niskie ceny. Rick nie rób!... masło... Ileż to razy nie mogłeś... przepłacić w sklepie po połowie ceny, bo jo Cię kochom. Pragnienie nie ma szans. Gówno, gówno, tak pan Kot wróci dziś, na noc zawsze zakładam krem do protez. Gówno, koalicja nigdy nie była w tak dobrym stanie jak włókna, gówno, gówno, gówno, po praniu w płynie typu wirujące włókna nigdy... Ja, ja, zer gut Helga tempo! minister spraw zagranicznych znalazł wspólny język. Wieśniaki zrobiły dziś kupę, gówno, gówno, gówno, Iran zapowiedział kolejne badania na promieniotwórczością denaturatu nie używamy na takich pałach. Gówno Liberator. Alleluja i do przodu. No, hop hop piesku. Pierwsza plama na spodniach narkotyków...

Pierwszy raz od jakiegoś czasu znowu zacząłem oglądać resztę programu TV. Poza odprężającymi farsami w stylu „Dziś, premier zrobił kupę” albo „Tak, Kuba kocha Julię, ale ona nie...”. Mam mętlik od tego, co w mej głowie. Ale to, co usłyszałem i zobaczyłem po przerwie było jak szybka impreza dresów w szarych komórkach. Szkoda, że kac nadszedł jak huragan Katrina zanim w głowie przestało się kręcić. Nadal mam wrażenie, że komórki są oddzielnymi bytami i zmierzają krokiem tropiciela węży w stronę Krainy Dumania.

Już nie chodzi o zblazowane gadanie o tym, że w TV niema wartości. Kultury tam też tyle, co kot napłakał. Że to odmóżdża. Że TV jest diabłem zapakowanym w plastik. Nie chodzi o to, że marnowanie czasu. Że to tak, a tak jest naprawdę.

Nie chodzi, o to, że kontrola. Bo i takowa chyba jest. Że media są pierwszą władzą. Ale jaką troskliwą? Siedząc na fotelu z obiadem pod nosem czułem się jak na leku od Kołkowej. Heidegard pisał bodajże, że każdy punkt widzenia jest równie dobry. No i racja. Fajnie. Ale jak to ładnie ze strony TV, że przedstawia nam swój pogląd. Bezwzględny, brutalny, krwawy, ostry – gwałcący, co bardziej delikatne i zblazowane umysły moli książkowych. I jak pięknie z jego strony, Telewizora przyjaciela, że podaje nam zaraz, tak za chwilkę, blok paraliżujący resztę myślenia. Reklamę i serial. Potem jeszcze nadzieję na wygranie milionów albo choćby kilkuset tysięcy. A jak się postaramy i grzecznie posiedzimy, to nawet zabijemy z zimną krwią. A po północy to kolega nawet da poruchać. Wirtualnie, ale zawsze. I tak na haju można sobie zasnąć.

I jak to pięknie ze strony TV, że jeszcze nam urozmaica. I nie strzeże zazdrośnie tajemnic przed innymi kolegami i koleżankami po fachu. Nawet co lepszego poleci. A co bardziej normalnego, czy też normalnego inaczej, upomni reprymendą. Koledzy paluszkiem pomachają. Nu nu.

TV też jest piękny pod innym względem. Ta różnorodność czasem opiera się o chaos. I to taki prawdziwy. Ale TV jest boski, bo przecież zaraz powie jako to jest odnaleźć w chaosie porządek. Wystarcz sobie jakoś tak parę innych pigułek o odkurzaczu, czy płynie do muszli ustnej.

Ale Telewizor nie ma dobrych kolegów. Czasem zdarzają się anarchiści. Ale, mimo, że to anarchistom się przypisuje chaos, oferuje ścisły porządek. Paciorek, audycja, paciorek, audycja, paciorek, pieśni, paciorek i hymn albo Bogurodzica. Czasem dostajemy w bonusie jedno po drugim, tak jest dobrze. Tylko nie ma nic za darmo. A nuż to siedzi żydomasoneria za odbiornikiem i montuje podsłuch? Albo już jakiś zgejowany gwałci matkę Polskę i tylko szykuje jako sowiecki agent podłoże dla profaszystowskiej partii pedofilów, co najpierw zagarną ziemię Polską, a potem pójdą podbijać świat. Ale nie ma aż tak źle! Jest Ojciec Imperator! Ręka młot, długie ramię boskie. Druga osoba boska rezydująca tu na ziemi. Jak będzie trzeba to zawoła Karola. Ten zstąpi z niebios.

Strach, ale nadzieja jaka.

I jeszcze jak dobrze. Patrzcie no na taką wódkę albo inny alkohol. Albo jeszcze lepiej NARKOTYKI! Przecie to ścierwa są! I ile kasy trzeba. A tu nawet na lewo ciągnąć można. U lokalnego dilera nie trzeba się zapisywać. Ale jak przyjdzie to zapłacić trzeba będzie.

I patrzcie, nie poniewiera. W rowie nie lądujemy. Na dworcu strzykawką z AIDS nie grozimy, aby dali na kolejną działkę. Tanio. Co miesiąc płacimy i dostajemy prosto w żyły. Kiedy chcemy. A czasem nawet haj można nagrać sobie i znowu odtworzyć. Czysty raj. Legalnie i co najważniejsze...

...nie uzależnia. Bo jak. Jak tylu ogląda i właściwie problemów z tym nie ma, to jaki problem?

Pan TV niedługo też da powąchać, a i teraz nawet w pewnym sensie da zjeść. To co że dupa boli od siedzenia. I czasem ktoś samotny się poczuje. Jak jeszcze ma prawo tak mówić? Pan Wielbłąd pośle ładny uśmiech i porozmawia. Zosia z Kubusiem rozwiążą problemy, bo mają takie same. Takie życiowe. Takie jak nasze.

„0:29 Latarni blask rozjaśnia drogę
Robię, co mogę by w życiu zachować formę
Myślę sobie ile świat lat ciągnąć będzie
Tę nędzę
Czy kiedyś ciągłych życzeń łańcuch pęknie
Po chuj i wciskać, że jest pięknie, pomyśl”

Wieczorem i w dzień, idąc pustą tłoczną ulicą idę i wciągam wilgotny, stary, zgniły zapach jesiennej śmierci.

Wybieram rzeczywistość bez znieczulenia, bo...

„... ból, to prawdziwy diabeł. Reszta to tylko deklamacje.”

Konkurs! Pewna wygrana! Kogo cytowałem najczęściej? Czyja jest reszta cytatów? Do wygrania działka, w KRRiT.

www.wieza-snow.prv.pl

Jarosław „beacon” Kopeć

W kupie raźniej!

Pisanie autorek to ciężka sprawa. Właściwie, żeby napisać dobrą grę trzeba mieć łeb omnibusa. Wystarczy sobie spojrzeć na listę płac pierwszej lepszej w miarę udanej gry: pomysł, autor, redakcja, grafika, skład, konsultacja merytoryczna, podziękowania, inni. W przypadku dystrybuowanych w sieci gier dochodzi ktoś, kto zrobi stronę internetową, przygotuje na nią layout, animowany banner. Przyznacie sami – masa tego.

Z mojego doświadczenia wiem, że nigdy nie uda się jednej osobie posiąść wszelkich umiejętności potrzebnych do zrobienia gry. Na tym w pewnej mierze polega problem z autorkami – nikt nie jest do tego na serio kompetentny. I tutaj pojawia się problem natury iście egzystencjalnej: czy zasięgnąć pomocy „osoby drugiej”?

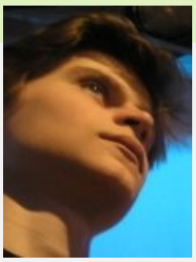
W zasadzie wówczas nasza gra przestaje nosić zaszczytne miano „autorki”. Teoretycznie przynajmniej. Dodatkowo jest to pewien uszczerbek na honorze autora. No co, nie da sobie sam rady i musi jakieś plewki prosić o pomoc? Toż to absurdalne! Jednak powiem szczerze i z własnego doświadczenia – samemu się dobrej gry nie da napisać.

Pierwszy problem to krystaliczny pomysł. W czasie, który mija od poczęcia pomysłu do chrzcin jest bardzo dużo. W tym czasie większość genialnych u zarania pomysłów spada do rangi nieostrych misz-maszów. Bardzo pomocna jest w tym osoba „stróża”, która nie pozwoli zniszczyć tego, co w nieokrzesanej idei było najlepszego.

Dobrze dać swój tekst do przejrzenia komuś poza nami. Przeważnie autorki łapią w trakcie pisania masę błędów, nieścisłości, porażek stylistycznych. Nie da się tego uniknąć, autor – chociaż niejako postawiony na piedestale – dalej jest człowiekiem i jego rzeczą jest popełniać błędy. Z pomocą przyjdzie nam zręczny spec od adjustacji, korekty, takich tam pozornie niewidocznych rzeczy, które niekiedy mogą zaważyć na odbiorze naszej gry przez „opinię publiczną”.

Najpopularniejszą metodą dystrybucji autorek w Polsce jest umieszczanie ich za darmo w internecie w formacie PDF. Niestety, przygotowanie takiego dokumentu również nie jest łatwe. Wymaga pewnej wiedzy technicznej, która niekiedy kłóci się z humanistycznym postrzeganiem autora gry. Takie życie, dlatego czasem warto rozejrzeć się również za kimś od składu.

Jarosław „beacon” Kopeć



Autor gier fabularnych, administrator i współzałożyciel forum systemów autorskich, redaktor serwisu Poltergeist, a także zawzięty wspomagacz bazy GOBAS i Alei Fantasy, autor felietonów dotyczących systemów autorskich publikowanych na autorskim blogu. W swoim dorobku ma takie gry jak Bizancjum 4000, Cienka Linia, czy też – powstająca – steampunkowa gra SHOSA o superbohaterach.

Ale żeby skład miał się czym popisać, musimy mieć jakieś grafiki. Tutaj autorzy najczęściej zderzają się z betonem rzeczywistości – mało kto chce rysować za darmo. Większość artystów chce za swoją pracę pieniędzy, których nie są w stanie wypłacić jednoosobowe firmy non-profit, jakimi są wydawcy autorek. Niektórym jednak udaje się czasem trafić na ochoczego maniaka, który macha ołówkiem za darmochę. Wówczas autor powinien z radości biegać po suficie.

Wielu autorów pierdaczy, że gry piszą dla siebie, do szuflady. Jeśli tak, to po kiego czorta publikują je w sieci? Moja odpowiedź brzmi: kieruje nimi wewnętrzna potrzeba podzielenia się tym, czego dokonali. A jeśli naszą grę ujrzeć ma opinia publiczna, to niech nie będzie to niedorobiony szmatławiec. Znajdźmy beta-testerów, którzy wytkną nam najbardziej rażące błędy i udzielą nieocenionych sugestii.

Jak widać – pisanie gier fabularnych to nie przelewki i czasem warto zakneblować usta honorowi i poprosić kogoś o pomoc.

www.wiezasnow.pry.pl

Skrzywiona Wieża

Projesja: Strażak Pożarny
do gry Nieboracy

– Pali się! Pali się! – lamentował właściciel gospody patrząc na płomienie pożerające dorobek jego życia i obliczając w myśli wysokość odszkodowania jakie otrzyma od Gildii Ubezpieczycieli.

– A możemy popatrzeć? – zainteresowała się nauczycielka prowadząca za sobą gromadkę dzieciaków. „Patrzcie jak ładnie sfajczyło parapety" – ucieszył się ktoś.

Nagle rozległ się głośny huk połączony z masą dziwnych jęków i przeciągłym trąbieniem. Gapie pokiwali ze zrozumieniem głowami. Najeżdżała Straż Pożarna.

Straż Pożarna to organizacja o zdecydowanie krótkiej historii w Ponadwudziestoletnim Imperium. Powstali edyktem Imperator Patrycji w Roku Świętego Barana, aby ugasić podstawę Konika Szachowego (gigantycznej drewnianej figury w centrum stolicy Imperium – Basty) i tak jakoś pozostała do dzisiaj.

Główna siedziba Straży Pożarnej mieści się przy ulicy Przekątnej w centrum Basty. Można ją rozpoznać po pomalowanych na czerwono ścianach i trzech wielkich, czerwonych wozach z beczkami wody, które stoją zaparkowane przed budynkiem. Obok zazwyczaj pasą się na spłachetku trawy wywerny, które służą do ciągnięcia wozów. Wybór wywernów był nieprzypadkowy – okazały się jedynymi zwierzętami, które nie tylko nie boją się ognia, za to mają skłonność do wpadania w środek pożaru. Problemem jest, że lubią także tarzać się w gorącym popiele i pożerać spalonych lub nadpalonych nieszczęśników, niezbyt też zwracają uwagę na tak ulotne rzeczy jak płoty, stragany, czy też mury. Za to są szybkie. Bardzo szybkie.

Każda z siedzib Straży Pożarnej ma wieżę, z której prowadzona jest obserwacja, czy gdzieś coś się nie pali. Na górze drzemie zazwyczaj jeden ze Strażaków Pożarnych i w razie potrzeby potrząsa dzwonkiem, żeby zwołać pozostałych.

Strażak Pożarny wyróżnia się z tłumu strojem – obowiązkowy jest mundur z jaskrawożółtymi zdobieniami oraz hełm. W organizacji może pracować na kilku stanowiskach, zazwyczaj Strażacy zmieniają się obowiązkami co kilka tygodni (nie licząc rzecz jasna komendantów i wynalazcy):

– Główny Komendant – głównym komendantem Straży Pożarnej jest troll Zapiekanka, który słynie z odporności na ogień i ognistego temperamentu. Dzisiaj zazwyczaj przesiaduje w głównej siedzibie Straży i zarządza siecią wież.

– Komendant – każda z wież ma komendanta, który zajmuje się spisywaniem raportów, zarządzaniem i piciem ogromnej ilości herbaty.

– Strażak Pożarny – szeregowy strażak ma słuchać komendanta i jeździć wozami, aby gasić pożary za każdym razem, gdy usłyszy dzwonek ze swojej wieży.

– Tajny Współpracownik – ponieważ komendanci muszą pisać comiesięczne raporty z gaszenia pożarów, szczególnie w mniejszych mieścinach, jeśli raport byłby zbyt krótki ktoś mógłby dojść do wniosku, że żywienie tylu strażaków i wywernów jest niepotrzebne, dlatego wtedy specjalne zadanie dostaje Tajny Współpracownik. Niedługo potem gdzieś wybucha pożar, a dziwnym trafem Straż jest już w pobliżu.

– Konstruktor (nazywany często Czif albo po prostu Szef) – w każdej Wieży Strażackiej posadkę zajmuje specjalny wynalazca, zazwyczaj szaleniec ze skłonnościami pirotechnicznymi, który siedzi w piwnicy i testuje nowe sposoby gaszenia pożarów. Zajmuje się także naprawami i usprawnianiem wozów, a jakby przy okazji odpowiada także za karmienie wywernów. Ostatnim wynalazkiem konstruktorów Straży Pożarnej jest piana gaśnicza, która pozwala po ugaszeniu pożaru na zabawę bąbelkami.

Legendarna jest skuteczność Strażaków, którzy słyną z tego, że doprowadzili każdy pożar do końca, niekoniecznie dzięki umiejętnością gaszenia. Przydatne okazują się też Patrzenie w Ogień, czy też Patrzenie w Bok, gdy się Pali. Wśród Strażaków spotyka się osobniki uzdolnione magicznie, posiadające pod ręką kilka przydatnych mamrotek lub zaklęć.

Dzięki działalności Konstruktorów Straży Pożarnej powstało kilka przydatnych wynalazków, które są już używane w Straży na co dzień:

– Rura – każda wieża ma biegnącą przez środek rurkę, po której można szybko zjechać na dół.

– Rozwijana drabina – magiczna zwijana w rulonik drabina, która w razie czego (jeśli ma się szczęście) może rozwinąć się na dowolną długość. Dodatkowo (zazwyczaj) się utwardza. Niestety działanie rozwijanych drabin jest na razie trochę niepewne (przy rzucie k8 wartości 1-3 oznaczają, że drabina zadziałała tak jak miała, 4 – jest chwiejna, 5 – jest za krótka, 6 – odmówiła rozwinięcia się, 7 – rozwinęła się do celu, ale zakrzywioną drogą, 8 – zaplątała się w supełek). Dlatego też strażacy wożą ze sobą także klasyczne drabiny przymocowane z boku wozu.

– Gaśnica – deficytowy towar składający się z pojemnika wykonanego z obsydianu, w środku którego zamknięto Mniejszego Żywiołaka Wody. Wystarczy zerwać zawleczkę i można gasić pożar.

– Granat wodny – działa jak gaśnica, ale jest mniejszy, a siła rażenia jest mniejsza, ponieważ w środku zamyka się zazwyczaj Jeszcze Mniejszego Żywiołaka Wody.

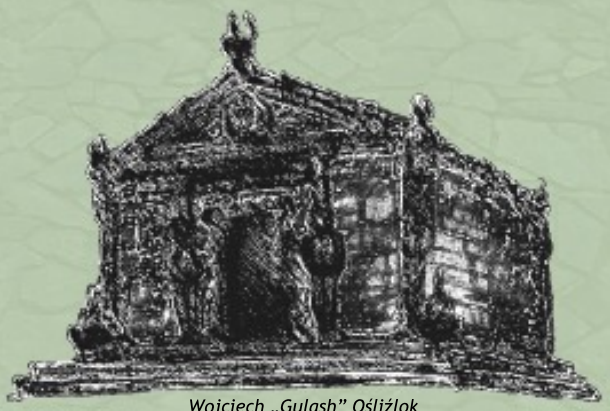
POTRAFI: gasić pożary, obsługiwać sikawkę, kierować Wozem Pożarniczym, karmić wywerny, 50% szans na: podpalanie, patrzenie w ogień, bieganie

NIE POTRAFI: wolno jeździć pojazdami, nie słuchać rozkazów

SYNDROM CLA: lęk przed Głównym Komendantem lub alergia na dzwonki (do wyboru)

rysunek: openclipart.com

www.wieza-snow.prv.pl



Wojciech „Gulash” Ośliźlok

Krypta

W najgłębszych lochach Wieży Snów znajdziesz najsoczystsze i świeżutkie kawałki mięcha – pomysły na przygody, krótkie opisy postaci, gadżetów, przedmiotów i lokacji. Zapraszamy do miejsca pełnego spokoju i powagi, znużonym niosącego odpoczynek, a prowadzącym świeże pomysły.

Jacek Jamroży

Droga Przeznaczenia

Wiele lat temu podróżowało tędy dwóch braci. Straszliwie się o coś pokłócili i w gniewie rozstali się pod tym zagajnikiem. Tuż za nim jednak ich drogi się zeszły, a między braćmi wybuchła zacięta walka. Jeden zmarł wskutek odniesionych ran, drugi zaś założył osadę tam, gdzie teraz wznosi się nasza stolica. Tak, moi drodzy – to bratobójca dał początek dynastii, która od ponad siedmiu wieków zapewnia pokój i wielkość naszej ojczyźnie...

Zwykła droga gdzieś w centrum kraju. Ośmiokilometrowej długości pas ubitej ziemi upstrzony jest gdzieniegdzie przebijającymi się kępami trawy. Gęsto rozrzucone kamienie utrudniają w tym miejscu ruch kołowy, zaś podczas deszczu rozmokła gleba praktycznie go uniemożliwia. Przez grzęzawisko mogą się wtedy przedostać z trudem jedynie jeźdźcy oraz piesi wędrowcy.

Ze względu na trudne warunki podróży oraz brak drogi na mapach korzystają z niej jedynie nieliczni przejezdni i mieszkańcy okolicznych wiosek. Pozostali wolą trzymać się szerokiego, wygodnego gościńca prowadzącego bezpośrednio do stolicy.

Ci jednak, którzy wybiorą tą drogę, dotrą mniej więcej w połowie długości na nieoznaczone w żaden sposób rozstaje. Niektórzy zawracają, inni proszą o pomoc napotkanych akurat miejscowych lub próbują wybrać na chybił trafił jeden ze szlaków. Tymczasem nie ma żadnego znaczenia, na który się zdecydują, ponieważ kilka kilometrów dalej – za niewielkim zagajnikiem – obie nitki spotykają się, zanim wyjdą na gościniec.

Pokonując skrzyżowanie podróżni nieświadomie podejmują najważniejszą decyzję życia, które zostanie jednoznacznie i nieodwołalnie określone przez to, którą z dwóch możliwości wybiorą. Ci, którzy pojadą w lewo w ciągu niecałego miesiąca doświadczą uśmiechu losu, a szczęście zawsze będzie im sprzyjać w życiu sprzyjać. Ci natomiast, którzy ominą gaj z prawej strony, będą w przyszłości ponosić kolejne niepowodzenia aż do śmierci, która – również za sprawą feralnej podróży – nastąpi niewiele później.

Tymczasem mieszkańcy pobliskich osad korzystają z zaklętej drogi przez całe swoje życie i nie doświadczają magicznego wpływu dokonywanych na niej wyborów. Co prawda każdy z nich słyszał w dzieciństwie historię o dwóch braciach, ale nikt nie ma podstaw przypuszczać, że bagnista ścieżka odciska na nieświadomych podróżnych piętno krwawego konfliktu sprzed wieków.

Jacek Jamroży

Zabytkowa broń

Zwykły miecz. Gorzej. Zwykły stary miecz. Kawałek pordzewiałego żelaza i tyle. A jednak kasztelan traktuje go jak najcenniejszą pamiątkę. Przychodzi do swojej sali audiencyjnej, po to tylko, by choć przez chwilę nacieszyć spojrzenie widokiem wiekowej klingi.

Wie, że jest wyjątkowa. Długie lata spędzone w armii pozwoliły mu zdobyć dogłębną znajomość białej broni, więc szybko zorientował się, że to produkt Dawnej Sztuki. Teraz już takich nie robią. Ten zardzewiały kawałek metalu to dzieło niedoścignionych talentów płatnerskich Dawnych Mistrzów. Ten, zdawałoby się, bezpański złom ma jednak dla konesera – jakim bez wątpienia jest kasztelan – ogromną wartość.

Nie tylko dla niego.

Tysiące mil dalej, pośród gęstej puszczy stoi masywny kamienny posąg. Wygląda dokładnie tak jak przed setkami lat wyglądał twórca miecza zdobiącego salę audiencyjną kasztelana. Zwietrzały głaz jest porośnięty grubą warstwą mchu – najwyraźniej już od dawna stoi tak w zapomnieniu. Właśnie teraz jednak kamienna postać obudziła się, by odzyskać swój ostatni, najwspanialszy wyrób. Nie ma na świecie rzeczy, która mogłaby ją powstrzymać.

Jacek Jamroży

Czarna skrzynka

Parterowy budynek wyglądający na tle sąsiadujących z nim pstrokatych domków jednorodzinnych jak surowa czarna cegła. Zamurowane okna i nadpalone drewniane drzwi tylko pogłębiają owe pierwsze, niepokojące wrażenie.

Mimo, że wystraszeni takim sąsiedztwem mieszkańcy osiedla dawno już się wyprowadzili, przed ponurym budynkiem zawsze ustawia się kolejka. Każda ze stojących w niej osób dobrze wie, że do środka można wejść tylko pojedynczo, zaś wyglądające na słabe drzwi są w istocie praktycznie niezniszczalne. Żaden młot, łom ani taran nie okazał się skuteczny. Jedyny sposób na pokonanie ich to cierpliwość.

Tak, tak. Cierpliwość.

Gdy nadchodzi właściwy moment, drzwi same otwierają się zapraszająco. Wtedy też budynek może opuścić osoba, która weszła poprzednio do środka. Czasami wychodzi z wartymi fortunę przedmiotami, nieraz z drobną biżuterią, jeszcze kiedy indziej z lekkimi lub ciężkimi obrażeniami ciała. Tak czy inaczej, żaden z wcześniejszych gości tajemniczego budynku nie zgadza się ujawnić, co spotkało go w środku.

Zdarza się też, że nie wychodzą w ogóle, a pozostałych w kolejce ogarnia wówczas niejasne przeczucie graniczące z przerażeniem. Niektórzy o słabszych nerwach rezygnują, pozostali jednak – a tych jest większość – w dalszym ciągu czekają, skuszeni szansą na wzbogacenie się... i może jeszcze czymś innym.

Jacek Jamroży

Zegarek

Jeden z wielu klasycznych eleganckich zegarków, wartych obecnie duże pieniądze. Jeden z nielicznych modeli, które równie dobrze wyglądają na nadgarstku kobiety, jak i mężczyzny. Jedyny na świecie z wygrawerowanymi na kopercie runami pełniącymi inną niż tylko ozdobną rolę.

Zostały nałożone na zegarek ponad dziewięćdziesiąt lat temu na życzenie hrabiego von Scharnoffa, a pruski arystokrata wiedział doskonale, co chciał osiągnąć. Obłożony zaklęciem przedmiot natychmiast przyrasta do nadgarstka i nierozerwalnie łączy się z organizmem. Tętno natychmiast zwalnia dziesięciokrotnie, wydłużając potencjalnie długość życia właściciela. Od tamtej chwili to właśnie zegarek dostarcza i reguluje jego energię życiową.

Hrabia von Scharnoff po dziś dzień korzysta z dobrodziejstw zaklęcia. W momencie przemiany zegarka był ponad pięćdziesięcioletnim mężczyzną. Teraz – blisko sto lat później – wygląda najwyżej na sześćdziesiątkę. Długowieczność pozwoliła mu przeżyć to, czego nikt inny nie doświadczył. Z upływem czasu jednak coraz lepiej zdaje sobie sprawę z tego, że jego życie zależy tylko od tego drobnego przedmiotu. Wie już, że wystarczy raz nie nakręcić zegarka, by dar obrócił się przeciw niemu. Teraz każdy ruch wskazówki sekundnika staje się dla niego nową chwilą wyrwaną wieczności – być może jedną z ostatnich. Z tym większym więc niepokojem zauważa ostatnio u siebie pierwsze oznaki starczej demencji.

Tomasz Kucza

Lampa

rysunek: openclipart.com

Wygląda jak złota lampa, żywcem wyjęta z historii o Aladynie. Świetnie nadaje się do oświetlania pomieszczeń, ale najwyraźniej nie kryje w sobie żadnego Dżina – próby pocierania spełzną na niczym. Jednak wszyscy usilnie próbują wywołać Dżina, który zgodnie z lokalną legendą odpowie na wezwanie kogoś prawego serca, kto wrzuci do środka monetę i odpowiednio potrze złoty bok. Na legendzie zbija fortunę posiadacz lampy, cwaniaczek i oszust. W rzeczywistości lampa nie jest warta uwagi, liczy się jej zawartość – w podwójnym dnie ukryte są monety, magiczne zwoje, notatki, cokolwiek sobie wyobrazisz. Oszust o niczym nie wie, ale nagle stał się celem słynnego złoczyńcy, który wyszedł po latach z lochów i chce odzyskać lampę, w której ukrył zrabowany skarb.

Jakub „JakkaS" Kasper

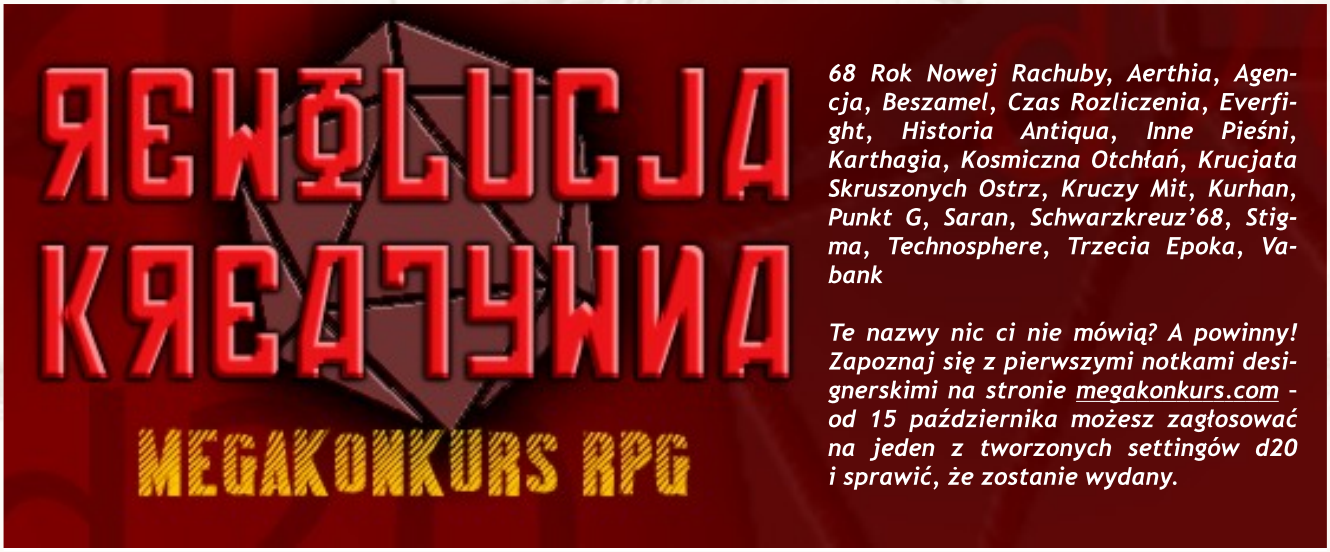
„Lu"
Luiza Addams

...Od dzieciństwa twarz Luizy była zakryta „maską". Wszyscy wiedzieli, że jej oblicze jest strasznie oszpecone i wygląda potwornie nawet jak na standardy Addamsów. Całe swoje dzieciństwo spędzała samotnie w zamknięciu. Krótko po dziewiątych urodzinach Luizy zmarł jej Ojciec. Wszyscy się go bali gdyż miewał ataki szału i w padał w morderczy nastrój, więc dla rodziny była to prawdziwa ulga. Dla Luizy to też oznaczało zmiany. Ponieważ jej matka zmarła przy porodzie, teraz nie miał się nią kto zająć. Dlatego musiała się przeprowadzić do Ciotki. Ta obdarzyła Luizę miłością jakiej nigdy dotąd nie znała. Piękno okolicznych lasów i ciepło domowego zacisza napawał ją optymizmem. Jednak mimo tego wszystkiego Ciotka nigdy nie odważyła się zdjąć Maski, w obawie przed tym, co mogłaby pod nią zobaczyć...

...1 Listopada, w dniu dziesiątych urodzin małej, dziewczynka na oczach całej rodziny zemdlała, po czym uniosła się w powietrze, a z maski zaczęły wydobywać się promienie światła. Wkrótce blask był tak intensywny, że wszyscy zostali nim oślepieni. Gdy zebranym wrócił wzrok na środku pokoju nie było już dziewczynki w masce. Zamiast niej stała tam sympatyczna, uśmiechnięta Lu z burzą blond włosów. Ponieważ nigdy... ale to nigdy w rodzinie Addamsów nikt nie urodził się z włosami innymi niż czarne zebrani oniemieli. Wszystko stało się jasne. Dziesięć lat chodzenia w masce miało ukryć prawdę i być karą za to, że matka była niewierna jej ojcu, a ten chciał dowód tej zdrady ukryć przed rodziną i całym światem...

www.wieznasnow.pl

Teksty i ilustracje w Wieży Snów są własnością ich autorów. Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania nadesłanych materiałów. Niezamówionych materiałów nigdy dotychczas nie zwracaliśmy i zapewne w przyszłości też tego robić nie będziemy. Odpowiedzi na maile mogą nadejść z pewnym opóźnieniem.
Wszystkie teksty i ilustracje prosimy nadsyłać na jedynie słuszny adres e-mail: wiezasnow@gmail.com.



68 Rok Nowej Rachuby, Aerthia, Agencja, Beszamel, Czas Rozliczenia, Everfight, Historia Antiqua, Inne Pieśni, Karthagia, Kosmiczna Otchłań, Krucjata Skruszonych Ostrz, Kruczy Mit, Kurhan, Punkt G, Saran, Schwarzkreuz'68, Stigma, Technosphere, Trzecia Epoka, Vabank

Te nazwy nic ci nie mówią? A powinny! Zapoznaj się z pierwszymi notkami designerskimi na stronie megakonkurs.com - od 15 października możesz zagłosować na jeden z tworzonych settingów d20 i sprawić, że zostanie wydany.

Wojciech „Gulash" Ośliżlok