

MAGIA I MIECZ

Nr 5(15)95



MIECZEM I MAGIA

Witajcie!

Właśnie przed chwilą listonosz przyniósł list od naszego przyjaciela Darrtorunia – zimowego trolla. Alvin wprost nie może się doczekać, kiedy go otworzymy. Nawet Thrud wykrzywił swoją facjatę na sposób, który, jak sądzę, ma wyrażać najgłębsze zainteresowanie. A może żądze mordu? Sam nie wiem, nigdy nie potrafiłem rozgryźć tego faceta. Nie odwykajmy jednak tego, co musi nastąpić i przejdźmy do sedna, czyli listu. Oto on:

Kochany Kurzmisiu!

Droga na dalekie południe jest bardzo męcząca i wyczerpująca. W związku z czym, wraz z Cieniaskiem, wypiliśmy cały zapas miksury uzdrawiającej. Czy mógłbyś, mój drogi przyjacielu, dostać mi trochę pieniędzy, bo tak o suchym pysku sam rozumiesz... Z Cieniaskiem jest zresztą coraz gorzej. Lata coraz niżej, oj lata coraz niżej, biedaczysko, jak tak dalej pójdzie niedługo będzie orał pyskiem trawniki, a tak w ogóle to powiedział, że chrzani Magię i Miecz i w jej wstępniaku występować nie będzie, bo kto to słyszał, żeby jakiś miś, w dodatku kurzy wycierał sobie mordę smoczyim ogonem. Ty jednak Kurzmisiu, nie przejmuj się, będzie dobrze. Ja tu gadu, gadu, a tu nie pora ratować drzew, kiedy płoną lasy, jak to mówi stare trollowe przysłowie. Do Krakowa dotarliśmy w piątek z samego rana. Paliwo się skończyło, to i humory mieliśmy nienajlepsze. Cieniasek rozglądał się zawadiacko wokół aż mu się w nosie coś dziwnego zakręciło, pomyślałem – dym będzie jak nic. W pewnej chwili zamurowało mnie, przetarłem oczy, potem jeszcze raz, nie pomogło. Co widzę – paladyn Arturius cichaczem z boczku nas zachodzi, mieczem młynki kręci i mi Cieniaska denerwuje. A ty, taki owaki, mu mówię, co ty Arturius oślepieś na starość, a może okowita, co ją czuć od ciebie, do głowy ci uderzyła? To ja, Darrtorunio, nie poznajesz? On nic, uwagi na mnie nie zwraca, do Cieniaska podchodzi i pod nos miecz podkłada. Oj niedobrze, niedobrze, myślę sobie, będzie chryja jak nic. Na szczęście w tym samym momencie – i co najdziwniejsze, zupełnie niespodziewanie – zdarzył się cud. A raczej Artmar (czarnoksiężnik) pośród całej masy efektów pirotechnicznych. Hmmm, zmętniał od naszego ostatniego spotkania. Wąs mu się pod kartoflowym noskiem sypnął, a i masy właściwej mu przybyło. Arturusa zamurowało. Artmar (czarnoksiężnik) groźnym wzrokiem go zmierzył, aż mnie samego ciarki przeszły i czarem jakowymś uraczył. Dobrze, że w tym samym momencie przyszło kilku panów ze straży miejskiej, bo nie wiem, czym by się to skończyło. Zabrali Arturusa za zakłócanie porządku i dobrze, demokrację przecież mamy, a nie jakieś coś tam i pierwszy lepszy paladyn może nam..... Dokładnie to.

Na tym kończę i jeszcze raz proszę – przyslij mi trochę pieniędzy.

Twój Darrtorunio

W tym momencie do moich uszu doszedł monotony głos spikerki: „Na tym zakończymy kolejne spotkanie z Kurzymisiem i jego przyjaciółmi. Wszystkie dzieci zapraszamy za tydzień.”

Musiałem się chyba trochę zdrzemnąć, a wstępniak jeszcze nie gotowy. Pora zabrać się do efektywnej pracy. Dzisiaj kilka słów o magii, o takiej prawdziwej magii, a nie jakimś tam pitu, pitu. W dziale WFRP spotkanie z Mistrzem Lukaszem w Szkarłatnym Lombardzie (swoją drogą to całkiem miły krasnal), opis kilku magicznych przedmiotów, „Zmagania z chaosem” i artykuł Króla Artura Pendragona vel Thulhuhammera o odrażających demonach boga Chaosu Nurgla (czasami zastanawiam się czy Artur sam nie jest demonologiem i to tym najgorszego rodzaju). Dalej – *Kryształy Czasu* i – rewelacja – nowa profesja. Bard! Poza tym srebrny smok, wilkołak oraz ósmy krąg czarów. W almanachu teksty o różnicach pomiędzy magami, a kapłanami, o tym jak grać i jednymi i drugimi oraz dwa moim zdaniem arcyciekawe artykuły, pierwszy o chowańcach, drugi o tym, jak poradzić sobie z czarodziejem przy pomocy chociażby cepa. Poza tym, jak zwykle, stałe działy, druga część przygody „Smocze Prawo” i oczywiście nieoceniony Thrud. Aha, i jeszcze jedno – opis *Ars Magicy*, moim zdaniem jednego z najciekawszych systemów. Do zobaczenia za miesiąc, w następnym numerze – **Prima Aprylis**.

P.S. Od tego numeru w piśmie pojawiać się będzie nowy dział poświęcony SF. Będzie on w nim zamieszczał dodatkowe materiały do systemu *Strefa Śmierci*, scenariusze do *Battletecha* i wiele innych atrakcji dla fanów gier przyszłościowych.

Milej lektury zyczy

(am – nie mylić z Arturem Marciniakiem)

MAGIA I MIECZEM



**PISMO
POŚWIĘCONE
GROM
FABULARNYM
I STRATEGICZNYM**

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
INFORMACJE	4
KRAINA GOBLINÓW	67
THRUD BARBARZYŃCA	70

WARHAMMER

ZMAGANIA Z CHAOSEM	9
Graeme Davis, MAGICZNE PRZEDMIOTY	5
Artur Marciniak, DEMONY NURGLA	10
Ken Rolston, SZKARŁATNY LOMBARD	14

OPIS SYSTEMU

Artur Marciniak, ARS MAGICA	21
-----------------------------	----

ALMANACH MISTRZA GRY

Maciej Kocuj, OBLICZA MAGII	23
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar	
DZIESIEĆ IMION MAGA	25
Athlar, BYĆ KAPŁANEM...	28
Rafał Galecki, KTO MIECZEM WOJUJE...	32
Emil Leszczyński, CHOWANCE	36

KRYSTAŁY CZASU

CZARY, Krąg VIII	49
Bard	40
BESTIARIUSZ: Wilkołak	45
BESTIARIUSZ: Srebrny smok	46

PRZYGODA

Kevin „Raven” Caddock	
SMOCZE PRAWO, część II	53

DZIAŁ SF

Jacek Brzeziński, Tomasz Kołodziejczak	
STREFA ŚMIERCI: Uzupełnienie	64

KLAN GIER STRATEGICZNYCH

od strony 70

ILUSTRACJE ORYGINALNE:

Monika Świetlik	s. 10-12, 23-24, 32-35, 68-69
Edyta Dębińska	s. 28-31
Hubert Czajkowski	s. 36-39
Andrzej Grzechnik	s. 64-66
Jarosław Musiał	pozostałe

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG”.

Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Galecki (sekr.red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)

Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak

Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska

Stale współpracują: Maciej Kocuj, Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz, Tomasz Kołodziejczak, Janusz T. J. Kusiński, Artur Szyndler

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa

tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94

Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl

Ilustracja na okładce: Royo

Skład i łamanie własne.

**Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.**

Cześć!

Upłynął miesiąc od naszego ostatniego spotkania, ściga mnie groźny wzrok Naczelnego, domyślam się więc, że czas już na kolejną porcję listów. Sprawy są różne – list Phillipa Halles z 13 numeru MiM, reakcja na *Streję śmierci* Tomka Kołodziejczaka i Jacka Brzezińskiego, a także miazdząca krytyka tegoż, ostatniego numeru, którą wyłapaliśmy dzięki naszym (i nie tylko) wiernym PeCetom.

Jak można wywnioskować z listów, podobają Wam się propozycje Tomka i Jacka. Listy przychodziły najrozmaitsze – od tych pisanych krwistym, żołnierskim żargonem do kulfonów trzynastolatków, którzy twierdzili, że nie ma to, jak zrobić mały wyrzew. Nasz ulubiony tandem autorów zasiadł wobec tego do pracy i spłodził uzupełnienie swego minisystemu, które (o ile nie zeżał ich błotny smok) powinny znajdować się gdzieś na dalszych stronach tego magazynu. Rzecz jasna, wciąż czekamy na listy z opiniami o tej gierce – piszcie co się Wam podoba, co nie, czego więcej, czego mniej itd...

A teraz z zupełnie innej beczki, czyli coś o wampirach, krwi i Warhammerze:

...Zawsze lubię poczytać o problemach i bolączkach ludzi, a tu mi wyjeżdża taki Phillippe Halles. Co ten facet chce od Warhammera, miał pecha (a może szczęście), że nie spotkał takich gości, jak ja. Moja drużyna była tam i tu – wszędzie, gdzie nowy przybysz, uzbrojony nieco lepiej niż straż miejska powoduje, że zamyka się wszystkie okna, kapłani modlą się o ratunek, cały pilnujący bezpieczeństwa garnizon zapada na dziwne choroby, nawet umarli starają się szybciej rozpaść w swoich grobach. Każdy, kto chodzi po lochach w celach towarzyszkich skazany jest na nudę. Jaki krasnolud pozwoli snotlingowi podejść na odległość wyciągniętego topora, jaka drużyna pozwoli, by snotling zdążył coś przekazać, a tym bardziej swe uczucie. Snotlingi to coś małego i śmierdzącego, a więc awanturnik żądny krwi, stynny Phillippe Halles, przebywając w towarzystwie kobiety, będącej snotlingiem, nie był pewien swej siły, zrzeczności i może oka. Nie, nie, to na pewno nie to, on sam jest z pewnością snotlingiem, dbającym, aby jego zapach siał postrach w niewinnych istotach, które zaskoczy w czasie snu.

Hales zapytuje „...gdzie chłanie krwi?” Ja odpowiadam, mości Phillippe Halesie, a raczej mości snotlingu – żeby chleptać krew trzeba sobie coś krwistego upolować, ewentualnie znaleźć bardzo świeżą mogiłę. Nie chcę wysuwać tu idiotycznych postulatów typu „mniej miejsca dla cyberpunku, więcej Warhammera”. Ja ograniczę się raczej do wystawienia kilku propozycji. Zaczynam:

1. Hales zostanie przyznany po śmierci mojemu koleźce Wełniakowi, który zapewne zostanie nekromantą.

2. Hales w wybranym przez siebie miejscu stoczy pojedynek z krasnoludem Gobasem (z tego, co o nim ostatnio słyszałem, to poświęcił się profesji zabójcy gigantów).

3. Po tej walce Hales, a raczej jego ciało, pilnowane będzie przez halflinga o imieniu Meta, który ma dziwne skłonności.

4. Gdyby powyższe propozycje nie zostały przyjęte, na ławce rezerwowych pozostają dwaj inni zawodnicy – elf Koli, który świetnie strzela z łuku i człowiek Mrówa, który zgłębił zasady funkcjonowania kuszy(...)

Pisałem o mojej drużynie, więc dobrze byłoby dać coś więcej.

Jest wśród nas elf Wełniak, który postanowił zostać potężnym magiem, może nawet nekromantą. Na razie kiepski z niego czarodziej, sypie czymś i obmacuje wszystkich, ogólnie nie ciekawego, ani bum, ani tubudu. To się jednak przydaje, ludzie rzucają monety choremu elfowi. Kiedyś przyłączył się halfling Meta. Dziwny jegomość, coś mało je, ale jak dorwie trupa, to siłą trzeba go ścigać – lubi zrobić sobie dobrze. Krasnolud Gobas to szalenie, gotów na wszystko, byle tylko dać komuś w łeb. Ostatnio wyskoczył przez okno na pięcio-

osobowy oddział straży miejskiej, niby nie wielkiego, a jednak... Z drugiej strony ulicy siedzi drugi taki patrol. Są jeszcze dwie inne osoby, oni rozpraszają kłótnie i sprzeczki w drużynie – człowiek Mrówa i elf Koli. Kiedyś nawet uspokoiłi walczyli z sobą krasnoluda i halflinga. Hales, uważaj, krasnolud Gobas jest wszędzie!

Marek Skoczke, Władysławowo

Taaa... przyjemna drużynka.

A teraz list traktujący o nas, a ściągnięty z sieci Internet, z listy dyskusyjnej o RPG. Pozwalamy sobie go opublikować, ponieważ Internet, według nas, to taka sama poczta jak każda inna, tylko trochę bardziej nowoczesna. Nie chcąc, żeby było na zwykłe prowadzące tę rubrykę Artura Marciniaka przyznaje się do autorstwa wszystkich (niemal) komentarzy do poszczególnych paragrafów tego listu, przyznaje się szczerze i bez bicia – Dariusław J. Toruń.

Piszę ten list w związku z niepokojącym zjawiskiem. Od kiedy MiM stała się miesięcznikiem zaważalny jest GWAŁTOWNY spadek jakości zamieszczanych materiałów. Jak większość osób jestem skazany na lekturę tego jedynego pisma o grach fabularnych. Wydaje mi się, że za cenę 4 zł należy mi się chociaż odrobina szacunku ze strony redakcji. Niestety, ostatnia MiM jest taka, jaka jest. Poniższa krytyka nie jest złośliwym atakiem na MiM, ale ma na celu podniesienie poziomu czasopisma (jak wiadomo konstruktywna krytyka działa mobilizująco). Chciałbym też zaznaczyć, że nie jest to tylko moje osobiste zdanie, jest to wypadkowa opinii różnych osób z naszego klubu.

KONSTRUKTYWNA KRYTYKA „MAGII I MIECZA”

Strona 1 okładki – sama okładka

Tylko parę słów: nie jest najgorzej, ale logo to należałoby zmienić.

Podoba mi się to poklepanie po ramieniu – fajnie jest, chłopaki! Tylko dlaczego mamy zmieniać logo? Nieładne, czy też już się, po 8 numerach, zestarzało?

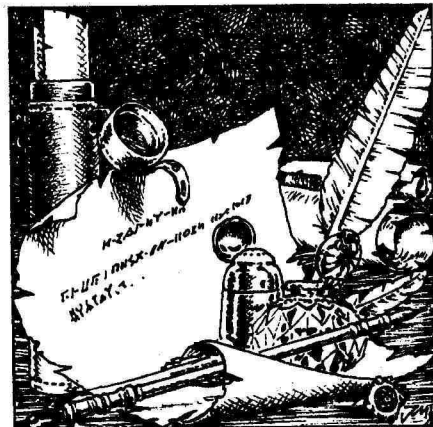
Strona 2 okładki – reklama Warhammera FRP

Nie wiem, kto to napisał, ale zdanie: „Obłąkany nekromanta spotyka Demona Chaosu i na skutek tego przypadku wśród gór zaczyna gromadzić się (...)” to chyba nie jest po polsku. Konsultacji udzielił student polonistyki.

Niedobrzy to konsultanci, którzy źle radzą. Zdanie, chociaż w sposób oczywisty nieładne, niezgrabne i na krzywych nóżkach osadzone, jednak według reguł języka naszego ojczystego JEST POPRAWNE i żaden student polonistyki, a choćby i z UJ, mu tego nie odbiorą.

Strona 1 – „Mieczem i Magią”, czyli wstępniak
Panowie – to jest TRAGEDIA. Grafomania pana Miskurki (o ile dobrze rozszyfrowaliśmy skrót „am – nie mylić z Arturem Marciniakiem”) po wypiciu pary piwek nie jest najlepszą wizytówką czasopisma. Pociągające jest, że autor sam zdawał sobie sprawę z własnej niepočetności pisząc: „Co ja bredzę, przecież to wstępniak do Magii i Miecza, a nie Świświeczyka.” Szkoda, że nie zauważyli tego inni i pozwolili na zamieszczenie tego „potworka” we wstępniaku. Gdybym po raz pierwszy sięgnął po MiM i przeczytał wycpociny „am – nie mylić z AM” to najprawdopodobniej byłoby to po raz ostatni. Tak nie zdobywa się czytelników powyżej 13-ego roku życia.

Smutek mnie ogromny ogamia, gdy sobie wyobrażam jak ponuro musi być pod Wawelem, skoro w graczach-MG taka PRYNCYPIALNOŚĆ zamieszkuje, POWAGA taka przyciężka. Mnie ten wstępniak rozbawił – przynajmniej, w swym surrealizmie, był inny niż poprzednie. Polecam



powtórkę w tym numerze. A skoro już jesteśmy poważni – jakoś mi tak mało elegancko zapachniało z tego paragrafu. Można określić kogoś „grafomanem”, gdyż jest to wyrażenie własnego sądu na temat tekstu i więcej mówi o ocenianym, niż ocenianym. Jednak zestawienie konkretnego nazwiska ze sformulowaniem „... po wypiciu paru piwek...” jakby wycieczką osobistą mi się wydaje i załatuje bezpożytecznym ocenianiem, donosikiem takim niskim. A może owo sformułowanie znalazło się w tym liście dlatego, iż masz, autorze, powyżej 13 lat i już postanowiłeś się wprawiać w umiejętnościach, które zapewne Ci się w przyszłości przydadzą.

Strona 2-3 – listy.

Cieężko chwalić kogoś za coś, czego nie zrobił (listy napisali czytelnicy), ale można pochwalić za wybór. Szczególnie podobał nam się list pana Piotra Mikszewskiego. Jest to rzeczowa i dobrze napisana krytyka, nie mówiąc o tym, że autor wyraźnie wybija się poziomem intelektualnym ponad swoich adwersarzy. Interesująca jedna wstawka redakcji (ta o magii KC).

Nam też się podobał list pana Mikszewskiego.

Strona 4-5 – informacja

Informacje powinny być napisane rzeczowo i beznamytnie, jest to pewien styl pisania. Dlatego wydaje mi się nie na miejscu zamieszczenie artykułu „RPG w Barcelonie” w tej rubryce. Wiem, że w tym momencie się czepiam, ale tak to już jest. Poza tym artykuł Jasia Rodrigueza jest całkiem interesujący. O reszcie notek nie wspomnę.

To dobrze, że już wiemy jak powinny być pisane informacje. Jednak artykuły takie, jak wymieniony wyżej będą w przyszłości zamieszczane w tej rubryce – wchłonie ona, przynajmniej częściowo, to, co przedtem drukowaliśmy w dziale „Kluby”.

Strona 6-7 – Smoki w WFRP

Interesująca kompilacja informacji zawartych w dodatkach do Warhammer FB, dotyczących armii Wysokich Elfów i Krasnoludów. Wydaje mi się, że uwaga o tym, że są to „informacje nie autoryzowane przez firmę Games Workshop” sugeruje oryginalność tych pomysłów. Jest to w pewien sposób przywłaszczenie sobie autorstwa. Oj, nieładnie! A do tego nie jest przyjęte podwójne podpisywanie się pod artykułem. Jakby trochę nachalne.

Zacytowana uwaga niczego nie sugeruje, natomiast informuje dokładnie o tym, co jest w niej zawarte.

Tego typu materiałów jest multum, jak się zapewne doskonale orientujesz, i nie wszystkie są w pełni oryginalne. A nazwisko nachalnego Artura można w tym numerze znaleźć jeszcze w kilku miejscach. Zaiste beczelny to facet.

Strona 8-9 – Zmagania z Chaosem

Jak cała reszta materiałów o Warhammerze nie jest to złe. Ale powtarzam zarzut z poprzedniego punktu. Pod erratą w książce też nie ma podpisu. Nie wiem, może nie jest to widoczne, ale według mnie tylko mniej-więcej 1/8 tegoż działu zajmują errata. Resztę stanowią odpowiedzi na pytania, niewątpliwie sformułowane przez Artura Marciniaka. Nie widzę powodów, dla których miałby się tego wstydzić.

Strona 10-15 – Szlachectwo

Oryginalny artykuł w przeciętnym tłumaczeniu. Takie powinny być standardowo wszystkie artykuły w MiM.

Fajnie, mam nadzieję, że z Twoją akceptacją spotkają się również przeciętne artykuły w oryginalnym tłumaczeniu.

Strona 16-17 – Demony Khorne'a

Nie będę ukrywał, że nie należę do zwolenników stylu pana Marciniaka. Osobiście uważam, że nie jest on (styl) zbyt „ładny” i przyjemny (np. opis Krwiopuszczki: „(...) Głowa osadzona na umiśnionych i szerokich barkach jest bardzo duża i ozdobiona długimi rogami.”, a zdanie wcześniej mówi, że „one (są) bardzo chude”. Zdecydujemy się – „chude” czy „szerokie i umiśnione”. Uwagi można mieć do tłumaczeń nazw demonów, Bloodthirster i Bloodletter, na Krwiopijcę i Krwiopuszcz. Fakt, że ciężko jest wymyślić ładnie brzmiące nazwy, zachowując oryginalne znaczenie słowa.

Artur też nie lubi szklanego stylu, w związku z czym gorąco poleca opis demonów Nurgla w tym numerze. Dwa ostatnie zdania tego paragrafu wprowiły mnie w osłupienie. Gratuluję konstruktywności uwag i trafności ocen!

Strona 18-21 – Smoki z krain wschodu

AD&D sprowadzone do poziomu KC. Początek jest znośny, ale w momencie, kiedy co drugie słowo to „TYPOWY” nie da się dalej czytać. Próba sprowadzenia kultury wschodu do KC jest wielkim nieporozumieniem. Jak by to wyglądało – „Konfucjonizm typowy, a charakter neutralny/żyły u czarodziejów/kapłanów”.

Patrz niżej.

Strona 22-23 – Rzecz o smokach

Jeden z dwóch wartych uwagi artykułów w MiM. Szkoda, że luźno związany z RPG. Może trochę zbyt infantylny.

Patrz jeszcze niżej.

Strona 25-29 – Dwa końce kija

Długie, nudne i dla debili. Szkoda słów.

Patrz tutaj. Opinie na temat trzech powyższych artykułów są doskonałym potwierdzeniem prawdy, iż gusta dyskusji nie podlegają. Nie będę więc dyskutował.

Strona 30-33 – Więcej realizmu

Jedyny artykuł, który naprawdę mi się podobał. Miło słyszeć, że inni mają te same problemy i podobnie ich unikają. Na uwagę zasługują trafność pewnych spostrzeżeń. Swoją drogą kto to wysmażył? Kto to jest SMOQ?

SMOQ to jest SMOQ, pragnie SMOQ'iem pozostać i do czasu, aż zmieni zdanie będziemy tę jego wolę szanować.

Strona 34-42 – Kryształ Czasu

BLEEEEE.....

Bez specjalnego komentarza, ale złośliwie przekazaliśmy tę opinię paladynowi Arturiusowi. Natychmiast spakował na 17 swych wiernych osłów wszystkie magiczne przedmioty, broń i zbroje i wygagniętym kłusem ruszył w stronę Krakowa. Powodzenia!

Strona 43-45 – Kraina goblinów

Lepsze niż ostatnia, gorsze niż pierwsza. Miło się czyta. Prawda?

Strona 46-47 – Gracz

100% grafomania, jak można było to wydrukować? Schematyczność tego „dzieła” jest przerażająca. Wydrukować, jak widać w numerze, można było. Nie będę się zagłębiał w szczegóły techniczne. Reszta komentarza już nie ode mnie (djt), ale bezpośrednio od autora:

„Zasadniczo zgadzam się z Pańską oceną mojego opowiadania. Napisałem je wtedy, gdy byłem jeszcze bardzo, bardzo młody i nie uważałem go za hmm... udane – choć nie ukrywam, iż było mi nieco przykro, gdy przeczytałem Pańską ocenę. Jendakże w tytule Pańskiego listu zastrzegł się Pan, iż chce dokonać konstruktywnej krytyki zawartości numeru – a Pańska wypowiedź na temat „Gracza” przypomina raczej owe stare, utarte

schematy, które łaskaw jest Pan krytykować. Bądźże Waś konsekwentny! Jak konstruktywnie, to konstruktywnie! Czekam więc na jakieś konkretne argumenty, rady itp. – ufam, iż jako koneser literatury fantasy raczy Pan mi je wkrótce przedstawić

Z poważaniem, Maciej Nowak

Strona 48 – Top Secret: R.I.P.OSTA

Panowie dyskutanci chyba pomylili barykady. To tak, jakby wojska broniące Bastylli krzyczały „Wolność, Równość, Braterstwo”. Czemu w gazecie poświęconej RPG wychwala się gry komputerowe i vice versa?

Gdyż taki jest dobry dziennikarski zwyczaj, o ile nam wiadomo. Zwykle swoje argumenty należy przedstawiać na łamach, kontrolowanych przez adwersarza.

Strona 49-51 – Zamek

Tragiczna (!) przygoda. Nic się nie klei, gracze zdezorientowani, MG jeszcze bardziej. O co chodzi, tego nikt nie wie. Bezsensowne i efekciarskie wstawki, mające na celu podwyższenie poziomu przygody. Niby-oniryczna i tajemnicza atmosfera w stylu „Twin Peaks” dla ubogich. Retrospektywne wątki tylko gmatwujące akcję. Ogólnie: idiotyczna i dziecinna intryga, a na koniec dowiadujemy się o co chodziło.

No comments.

Strona 53-55 – Cyberpunk

Taka przydługa reklamówka gry. Szkoda, że Jacek narobił masę błędów, głównie stylistycznych (zdania na dziesięć linijek, wielokrotne powtórki słów w jednym zdaniu). Drobnia aluzja w zakończeniu. Widać, że jest to najlepiej opracowany graficznie i edytorsko dział MiM.

Lubisz Jacka, co?

Strona 56-67 – Smocze prawo

Taka sobie, w sumie nie najgorsza przygoda. Beznadziejna, bo nieczytelna czcionka, którą złożono listy. Ciężko powiedzieć coś szczególnego, scenariusz jest nijaki.

Paragraf, stanowiący kwintesencję całego listu. Naprawdę nie mam pojęcia o co Ci w nim chodzi.

Strona 68-69 – Thrud Barbarzyńca

EXTRA !!!!

Nie nasza zasługa.

Strona 70-80 – strategia (nie na tej liście)

To prawda.

Strona 3 okładki – Wielki Plebiscyt

Panowie !!! To jest po prostu OBŁĘŚNE. Tak ohydnych obrazków jeszcze nie widziałem. Kompletna pixeloza.

To też prawda. Rączka wkręciła się w maszynkę i wyszła kaszana. Wypadek przy pracy. A tak na marginesie – to akurat nie wydaje mi się OBŁĘŚNE. Chyba jest to kwestia doświadczeń.

PODSUMOWUJĄC

Jak dla mnie ambicje, aby MiM była miesięcznikiem są niezrozumiałe skoro redakcja musi zapelniać pismo dwuciesięciową śmieciami. Lepiej niech MiM będzie dwumiesięcznikiem i zwiększy poziom. Jeżeli 30% gazety jest zdane do czytania, to wielu może się nie zdecydować na płacenie 4 zł co miesiąc tylko po to, by poczytać o problemach ze zdrowiem psychicznym pana Miszkurki, dowiedzieć się, że smoki są straszne czy też analizować skomplikowany problem względności naszych doznań w ujęciu autora „Gracza”.

Poglądy przedstawione powyżej są też po części podzielane przez większość ludzi z naszego klubu. Dlatego proszę nie traktować tego jak osamotnionych opinii jakiegos malkontenta.

Michał Madej, Kraków

Konstruktywna krytyka nie polega na deklarowaniu, iż taka ona jest i już. Konstruktywność polega na propozycjach rozwiązań, oryginalnych pomysłach i sugestiach, a nie na twierdzeniu „dobrze by było, gdyby było lepiej.” My pomysły mamy, czasem gorsze, czasem lepsze, ale swoje już od pewnego czasu robimy. I wielokrotnie deklarowa-

liśmy, iż chętnie przyjmiemy każdą pomoc. Konstruktywną. Natomiast nie przypuszczam, żebyśmy mieli ochotę nadstawiać drugi policzek.

A teraz kilka spraw natury służbowo-techniczno-informacyjno-porządkowej (już am).

Napisał do nas Darek Dębowczyk z Białobrzegów z dość ciekawą propozycją. Wraz z kolegami wydaje mianowicie dyskiety magazyn, poświęcony grom RPG, zwany się „Necronomicon”. Jeśli ktoś jest chętny do jego przeczytania, oto garść informacji, koniecznych do skontaktowania się z Darkiem. Magazyn jest przeznaczony dla komputerów Amiga (z minimum 1 MB RAM) i jest bezpłatny. Jedynym warunkiem jego otrzymania jest nadesłanie czystej dyskietki 3.5" wraz z zaadresowaną do siebie kopertą zwrotną ze znacznikiem. Magazyn jest z założenia miesięcznikiem, ukazał się na pewno numer pierwszy, być może w chwili, gdy piszę te słowa, jest już numer drugi. W jedynce (ok. 200 KB) jest 36 artykułów. Autorzy zapraszają do współpracy wszystkich chętnych. Adres dla osób zainteresowanych współpracą bądź otrzymaniem fanzinu: **Dariusz Dębowczyk**, Kolnica (szkoła), 16-311 BIAŁOBRZEGI

Autorzy fanzinu koncentrują się głównie na WFRP i KC. Teraz lista osób, do których z rozmaitych przyczyn nie dotarły rozmaite przesyłki. Prosimy o jak najszybszy kontakt telefoniczny z redakcją.

WARHAMMER: Maciej Kwiatkowski (Łódź), Krzysztof Nyziec (Sochaczew), Bartek Skowron (Rybnik).

LICZMISTRZ: Łukasz Kawieczak (Poznań)

GALERIA BOHATERÓW: Konrad Łopatecki (Białystok), Maciej Sławosz (Warszawa).

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ: Tomasz Nawrot (Kraków), Jacek Eliminowski (Wrocław), Wojtek Głowacki (Kraków), Bronisław Dejnego (Kędzierzyn Koźle).

ARCHIWALIA: Tomek Kalina (Wrocław) – Tomku! Skontaktuj się z nami jak najszybciej. Nie dociera do Ciebie żadna przesyłka!

Dla osób, chcących zamówić numery archiwalne ważna wiadomość. Nie mamy już w ogóle numeru 3, a numery 4 i 5 już się wyczerpały. Kto chce je zamówić, lepiej niech zrobi to szybko.

I na koniec jak zwykle adresy klubów i pojedynczych osób, szukających kontaktu z innymi graczami.

KLUBY

Klub RPG przy MOK w Legionowie

ul. Norwida 10

Kontakt: Marcin Garloch, tel. 774-25-88

Kielecki Klub Gier Fabularnych i Strategicznych „Avatar Awanturnika”
Wojewódzki Dom Kultury, spotkania w soboty od godz. 10 do 18.

Kontakt: Adam „Venom” Juśków, tel. (0-41) 25-931

ul. Ślaska 36 m 11, 25-328 Kielce

GRACZE

Maciej Głuszak, Borków 51a, 28-427 Sędziejowice, woj. kieleckie

Paweł Strycharczyk, ul. Gwarecka 35A/6,

41-705 Ruda Śląska

Maciej Wasyluk, ul. Twarda 41, 21-500 Biała Podlaska, tel. 43-94-86

Adam Byrtek, ul. Kubisza 5/9, 43-400 Cieszyn, tel. (386) 22-595

Bartosz Kitowski, ul. Sędzickiego 24/19,

83-300 Kartuzy

Marcin Bzowy, ul. Szkolna 31, 55-200 Oława, tel. 30-020 (między 17 a 19)

Łukasz Lipiński, ul. Stojalowskiego 7/2,

35-120 Rzeszów, tel. 56-78-15

Marcin Gręźlikowski (11 lat), Szosa Lubicka 162/15, 87-100 Toruń, tel. 45-03-03

Bartosz Bubuk, ul. Dworkowa 8/2, 43-300 Bielsko Biala

Mariusz Piszczak, ul. Kościuszki 26B/3,

59-300 Lubin, tel. 42-60-05

Arek Markuszewski, ul. Mała 5, 87-300 Brodnica

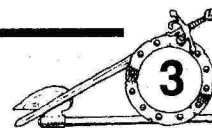
Roman Machulik, ul. Elsnera 4/9, 41-770 Ruda Śląska

Jan Frankowski, Plac Zwycięstwa 1/24,

56-400 Oleśnica

Wojciech Misiurka (12 lat), ul. Młodych 1/20,

62-700 Turek woj. konińskie



KRAKON POŃSCIMY...

Krakon 1995 przeszedł już do historii. Warto jednak wspomnieć o tej imprezie, by wszyscy ci, którzy w niej nie uczestniczyli, wiedzieli, czego mają żałować, zaś ci, którzy na niej byli, przypomnieli sobie, co się tam działo. Na wstępie chciałbym jednak zaznaczyć, że jest to mój prywatny punkt widzenia, który poza tym, że jest prywatny, to jest jeszcze niezgodny z gustem innych członków redakcji.

Konwent rozpoczął się w piątek, 17 lutego. Do miejsca, w którym się odbywał, trafiliśmy już po nieoficjalnym rozpoczęciu. Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to liczba ludzi wypełniających szkołę. Trzeba było czekać w długim ogonku, żeby się móc zarejestrować. Po kilkuminutowym oczekiwaniu udało mi się dostać w końcu plakietkę i makulaturę. Kiedy oddaliłem się od „okienka“, obejrzałem tę stertę papierów, którą otrzymałem. Poza zwyczajowym, konwentowym informatorem dostałem jeszcze reklamę gry „Aphalon“ (w kilku wersjach).

Ruszyliśmy w miasto w poszukiwaniu noclegu. Szczęśliwie już po godzinie udało nam się znaleźć lokum. Zrzuciliśmy z siebie, co się dało i powróciliśmy w sam raz na pierwsze spotkanie na imprezie: „Komputer – fantastyczna maszyna“. Mimo przeczytanej przeze mnie informacji nie była to prelekcja, lecz dyskusja. Niestety, na jej i uczestników nieszczęście w pewnym momencie zamieniła się w dialog pomiędzy prelegentem, a M.P. – dalej było już nudno i nie na temat. Po jej zakończeniu ruszyłem oglądać pole bitwy. W całej szkole, w zasadzie w każdej klasie w coś grano. Na rozkładzie były m.in. *Kryształy Czasu*, *Paranoia*, *Traveller*, systemy *White Wolf*a oraz oczywiście *Warhammer Fantasy Roleplay*. Oczywiście grano też w systemy bitewne, przede wszystkim w *Battletech*a i *Warhammera Fantasy Battle*. Byli również fani gry *Battle 1943-1945*, którzy rozegrali nawet jeden turniej.

Po zwiedzaniu szkoły trafiliśmy do stołówek, gdzie postanowiłem wzmocnić swój organizm. Zjadłem więc trochę bigosu i wypilem herbatę, która wcale nie była darmowa. Kiedy tylko skończyłem, rozpoczęło się spotkanie z redakcją *Voyagera*. W niewielkiej sali siedziało kilka osób i kulturalnie dyskutowało, jak będzie w przyszłości wyglądało pismo. Frekwencja nie była zachwycająca, za to z pewnością wszyscy obecni byli zainteresowani tematem. W tej samej sali, godzinę później, odbyło się spotkanie Internautów. Niestety, opuściłem je w chwili, gdy dyskutujący zaczęli rozprawiać na tematy natury technicznej. Jak spędziliśmy resztę wieczoru (czytaj nocy), nie będę opowiadał (trafiliśmy do naprawdę miłego lokalu znanego byłalcom poprzedniego Krakonu). Nie wspomnę też o tym, jak z lokalu wracaliśmy (pobłądziliśmy i wsiedliśmy do taksówki). Ważne jest natomiast to, że następnego dnia wstaliśmy już o godzinie 9.00 i mimo niechęci niektórych współmieszkańców („Fianna nie wstaje przed dziesiątą!”) uda-

ło nam się dotrzeć na rozpoczęcie, które, jak to zwykle na konwentach bywa, trochę się opóźniło. Po tym mało interesującym „powitaniu“ po raz drugi zwiedziłem budynek (w tym i okupowaną salę komputerową). Następnie, gdy moi współpracownicy rozpoczęli rozdawanie „Księgi wiedzy tajemnej“, ja próbowałem wysłuchać prelekcji „Średniowiecze – mit i rzeczywistość“. Niestety – żaden z prelegentów i żaden z dyskutantów nie zainteresował mnie wystarczająco, przeto ruszyłem zwiedzać okoliczne sklepy (w tym również giełdę konwentową). Wróciłem na spotkanie z redakcją *Złotego Smoka*, reprezentowaną przez redaktora naczelnego pisma, Rafała Kolińskiego i znanego twórcę, Jacka Komudę. Po kilku chwilach wraz ze znajomymi opuściłem salę – jak to powiedział prelegent – „ostentacyjnie“. Tak trafiliśmy do pomieszczenia, w którym grano w systemy bitewne. Miała się tam właśnie odbyć wielka bitwa, starcie pomiędzy żywiołami, a wysokimi elfami. Podczas gdy przeciwnicy rozstawiali swe armie, my ruszyliśmy na miasto w poszukiwaniu obiadu. Szczęśliwie trafiliśmy do dobrej chińskiej knajpki, gdzie udało nam się wypełnić nasze puste żołądki.

Powróciliśmy tuż przed rozpoczęciem drugiej tury rozgrywek. Walka zapowiadała się ciekawie. Podczas gdy armie zdzerzały się ze sobą, rozpoczęło się spotkanie na temat horroru. Niestety spóźniłem się na nie pięć minut... i już nie było jak wcisnąć szpilki do sali. Powróciłem więc obserwować bitwę. Po kolejnym ruchu, znudzony klótnią pomiędzy dwoma panami Arturami oraz sędzią, ruszyłem na poszukiwanie znajomych. Już po chwili spotkałem Marsa i W. „Sasa“ C. Rozmawiali o słynnym polskim systemie. Dołączyłem do tej interesującej dyskusji, tak jak i kilka innych osób. Tak więc „Spotkanie: Twórcy polskich gier fabularnych“ rozpoczęło się kilka godzin za wcześnie. Zaaferowany rozmową, zupełnie zapomniałem o „Konkursie tematycznym: Horror“, no i nie zdążyłem na eliminacje. Zdążyłem jedynie usłyszeć kilka ostatnich pytań... Tam też spotkałem pokonanego generała Artura, którego armia ożywieńców uległa wysokim elfom. Kiedy konkurs zakończył się, rozpoczęło się panelowe spotkanie – najciekawszy punkt konwentu.

Najpierw wystąpili panowie, którzy przedstawili się jako twórcy gry *Aphalon*. Mówili długo o systemie i świecie, ale niewiele z tego wynikało. Potem pałeczkę przejął autor systemu *Zły Cień*. Opowiadał o swym dziele w taki sposób, że chyba nikogo do niego nie przekonał. Rozśmieszył za to mojego znajomego – archeologa swą niesamowitą znajomością historii Słowian. Trzecim bohaterem wieczoru był znany już chyba wszystkim graczom Artur Szyndler. Chyba wszyscy uczestnicy spotkania musieli uznać ten punkt programu za element komediowy, bowiem śmiechu było co niemiara. Na pytanie, czy cała dyskusja miała jakiś pozytywny wpływ na

rozwój *Kryształów Czasu* może odpowiedzieć chyba tylko sam Artur. Następnie, niejako z przypadku, wystąpiliśmy my – A.M.x2 i ja. Zdążyliśmy opowiedzieć o ogólnej idei naszego systemu i na tym spotkanie dobiegło końca. Żałuję jedynie tego, że nie uczestniczyło w nim więcej osób, ale niestety, godzina nie była zbyt przystępna (skończyliśmy grubo po 2 w nocy) i nie tylko ja walczyłem z sennością. Można mieć jedynie nadzieję, że następnym razem organizatorzy zaplanują takie spotkanie na wcześniejszą godzinę.

Następnego dnia Fianna znów miał problemy ze wstaniem, ale cóż, obowiązek wzywał. Dziś miało się odbyć spotkanie z naszą redakcją. Zanim jednak nadeszła pora, pojawiliśmy się na konkursie wiedzy o *Warhammerze*. Mogę napisać tylko jedno: TO BYŁO EXTRA! Wspaniała zabawa, która wbrew pozorom miała niewiele wspólnego z grą. Brawa dla pomysłodawcy. Niedoinformowanym wyjaśnię tylko, że uczestnicy konkursu musieli najpierw wcielić się w potwora lub postać opisaną w podstawowym podręczniku. Pozostali odgrywali, kim jest ta osoba. Najlepsza była ameba! Następnie uczestnicy odgrywali scenkę na statku. To było prawdziwe *live role-playing*. Wspaniała zabawa.

Niedługo potem odbyło się spotkanie z naszą redakcją, na które stawiliśmy się w komplecie. Muszę nieskromnie powiedzieć, że przybyło całkiem sporo ludzi. Myślę, że było ciekawe. Prawie jednocześnie odbywało się spotkanie dotyczące komiksomanii i związany z nim konkurs.

Niestety, nie zdołałem pojawić się na zakończeniu konwentu, bowiem pokrzepiałem się przed drogą w znanej już chińskiej knajpce. Wkrótce potem opuściłem szkołę, żegnając się z nowymi i starymi znajomymi oraz organizatorami. Pełni wrażeń i z dobrymi humorami powróciłem do Warszawy, myśląc już o kolejnym konwencie (Srebrnym Cieniu), na którym, mamy nadzieję, będzie równie ciekawie.

Na zakończenie jeszcze kilka informacji na temat spotkań i konkursów, o których wcześniej nie napisałem. Tak więc odbyło się spotkanie z redakcjami *Fenixa* i *Nowej Fantastyki*, dyskusja „Pisarze i naukowcy“, pokaz „Zbroja i ekwipunek rycerza“, „Stroje i bronie do LARPa“, turniej *Man' O' War* i *Battletech*a, konkursy „Cyberpunk i Dark Future“, „Na najlepiej pomalowaną figurkę“ oraz „Historia broni i wojskowości“... i może jakieś inne, które pominąłem. Warto również wspomnieć o gościach (byli m.in. Feliks W. Kres, Jarosław Grzędowicz, Dariusz Zientalak, Maciej Parowski, Tomasz Kołodziejczak...) – a więc stary fandom zaczął już jeździć na spotkania „turlaczy kostek“. Z prywatnych źródeł mogę powiedzieć, że większości uczestników i organizatorów konwent się podobał. Mam więc nadzieję, że **Krakon'96** będzie jeszcze lepszy.

Do zobaczenia na kolejnym konwencie (a Krakon i tak pońscimy).

(krzaku)

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Gracze Davis

© 1987 Games Workshop

tłum. Eryk Makowski

Każda cywilizacja ma swoje legendy, pełne mniej lub bardziej groźnych stworów, bohaterów, magicznych mieczy, zaczarowanych księżniczek. Stary Świat nie jest wyjątkiem. **Warhammer Miasto** zawiera opowieść o powstaniu Niezależnego Miasta Middenheim, inne historie dotyczące folkloru i mitologii Starego Świata zostaną również zaprezentowane czytelnikowi. Tym co najbardziej różni ów świat od naszego jest oczywiście to, że jego mieszkańcy spotykają w swoich podróżach te rzeczy, które my odnajdujemy jedynie w naszej wyobraźni. Wiele przydatnych przedmiotów zawdzięcza swoje zalety magii i żaden szanujący się poszukiwacz przygód nie przepuści okazji, aby zostać ich posiadaczem. Jednak najpotężniejsze z nich – artefakty o wielkiej mocy – bardzo rzadko dostają się w ręce „przeciętnych” ludzi. Zwykle z pojawieniem się tak potężnych przedmiotów wiąże się legenda, które dodadzą smaku każdej przygodzie.

Oczywiste jest, że im potężniejszy jest magiczny przedmiot, tym uważniej powinien postępować MG. Artefakty mają bardzo duży wpływ na równowagę gry. Jeśli przez nie gra stanie się prosta, wtedy niestety będzie również nudna.

Legendarne artefakty opisane tutaj są właśnie „legendarne”. Opowieści o nich krążą w wielu częściach Starego Świata, ale nikt nie jest do końca pewien, czy są to tylko bajki, czy też może tkwi w nich ziarno prawdy. To czy istnieją one faktycznie i czy gracze będą mieli okazję je odkryć zależy wyłącznie od Ciebie. Jeżeli zdecydujesz się ubarwić nimi swoje przygody, poniżej znajdziesz wskazówki, dzięki którym łatwiej zdecydujesz gdzie i jak gracze mogą je znaleźć, jakie warunki muszą spełnić, aby ich użyć, jakie są ograniczenia ich mocy, i wreszcie najważniejsze: w jaki sposób dopasować je do twojej przygody.

TALIZMAN HAGMARA



Informacje dla gracza

Hagmar Wyrmshlager to legendarny bohater północnego Imperium obecny również w folklorze Norski i Jalowej Krainy. Pomimo wysiłków uczonych i bazarzy nie udało się ustalić kiedy żył.

Powiadają, że wielki i straszny smok pustoszył szlaki Lasu Cieni (w Norsce twierdzą, że nie był to Las Cieni, lecz któraś z puszczy na południowym wybrzeżu ich kraju). Kiedy ostatni z najlepszych rycerzy tamtejszego króla zginął w nierównym boju, syn zamkowego kowala zaproponował, że on zabije bestię. Królewscy wojacy wyśmiewali się z młodzieńca, jednak żaden nie spieszył się, by wyruszyć na niebezpieczną wyprawę zamiast niego. Tak właśnie Hagmar – kowal wyruszył na spotkanie gądziny, zabierając ze sobą jedynie zapas pożywienia i najcięższy z młotów wykutych przez swego ojca.

Po wielu dniach podróży przez las, Hagmar przybył na miejsce. Spalona ziemia i szerniałe drzewa świadczyły o obecności smoka. Po założeniu obozowiska, Hagmar upolował sarnę i upiekł ją nad ogniskiem, wypełniając wcześniej jej wnętrzności ostrymi kamieniami. (Skąd my to znamy?). Później ukrył się w pobliskich krzakach i czekał.

Kilka godzin później zapach pieczystego zwabił smoka, długiego niczym wioska i szerokiego jak rzeka. Jednym kląpnięciem paszczy smok pożarł sarnę, rożno, kamienie i większą część ogniska. Kiedy kamienie dotarły do żołądka bestii, panująca tam wysoka temperatura (o wiele wyższa niż w pieczonej sarnie) spowodowała, że popękały one tak samo jak pękały w piecu ojca Hagmara. Gdy smok poraniony ostrymi odłamkami kamieni związał się w agonii, bohater dokończył dzieła ojcowskim młotem.

Po śmierci potwora Hagmar odnalazł olbrzymie skarby, które podzielił sprawiedliwie między siebie, króla i bogów. Co najmniej trzy świątynie Taala i ponad drugie tyle w Norsce twierdzi, że zostały zbudowane właśnie przez niego. Nie może to być jednak prawdą, bowiem wiadomo, że powstała wówczas jedynie jedna świątynia, w której Hagmar złożył smoka jako trofeum cząstkę smoka. Pozostałe kości zabrał do kuźni swego ojca, ponieważ uważał, że broń hartowana w ogniu z nich rozpalonym nigdy nie pęknie.

Hagmar stał się bohaterem, od tego czasu nazywano go Wyrmshlager, jednak jego życie się nie zmieniło, gdyż był zadowolony ze swego dotychczasowego zajęcia. Aż do swej śmierci zajmował się kowalstwem, mimo, że smoczy skarb mógł zapewnić mu utrzymanie. Hagmar opuścił swój dom w poszukiwaniu nauczyciela, gdyż ojciec nauczył go już wszystkiego co sam umiał. Zabrał za sobą trzy przedmioty, które zahartował w smoczym ogniu: sztylet, kolczugę i srebrną sprzączkę do pasa. Każda z nich posiada pewne właściwości odziedziczone po smoku, zabitym przez Hagmara. I tak sztylet był ostry niczym smocze kły, kolczuga twarda jak jego łuska, a sprzączka dawała smoczą siłę.

Informacje dla MG

Mimo tego, że przytwierdzając do niej łańcuch, przerobiono ją na wisior, srebrna sprzączka została faktycznie wykonana przez legendarnego Hagmara Wyrmshlagera. Srebro pozostało niezwykle jasne i błyszczące. Sprzączka wygląda na nie więcej niż pięćdziesiąt lat, jej wartość wydaje się wynosić około 250 ZK. Dopiero udana próba oceny jej wartości i wieku przy pomocy testu oceny (wykonanego z ujemnym modyfikatorem -20) pozwala ustalić, że liczy ona sobie kilka tysięcy lat i jest bezcenna.

Jeśli postać posiadająca umiejętność wykrywania magii dotknie artefaktu, wyczuje słabą lecz wyraźną magiczną aurę. Każdy, kto pracował jako kowal, jubiler lub czeladnik tych rzemiosł może przebadać artefakt (rzut na Inteligencję: czeladnik +5, rzemieślnik +20). Sukces pozwala odkryć, że przedmiot ten został wykonany jako sprzączka do paska, nie jako wisior.

Tylko część możliwości sprzączki ujawnia się, gdy jest noszona na szyi, a nie tak jak pierwotnie zamyslił Hagmar. Działające moce to:

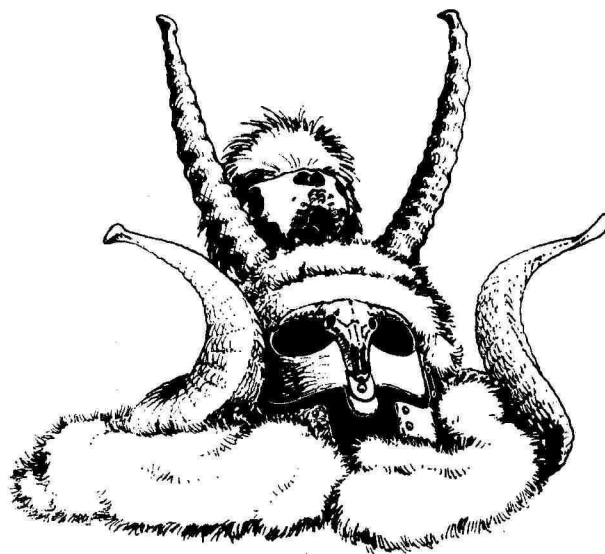
1. +10 do testów Ogłady przy kontaktach ze smokami o Inteligencji nie mniejszej niż 40. Tak inteligentny smok rozpoznaje, że talizman ten był hartowany w ogniu ze smoczych kości, dlatego też będzie ostrożny. Nie oznacza to bynajmniej, że smok będzie przyjazny. Po prostu zanim zaatakuje dwa razy pomyśli.
2. -1 do obrażeń spowodowanych niemagicznym ogniem (modyfikator nie dotyczy więc czarów takich jak ognista kula, smoczego ognia, itp.). Posiadacz sprzączki nigdy nie jest taktowany jak cel łatwopalny, nawet jeśli zostanie zmoczony palnym olejem.

Sprzączka noszona na pasie, zgodnie z zamysłem Hagmara, ujawnia wszystkie swoje właściwości. Pas jednak musi być najlepszej jakości, wykonany ze skóry jakiegoś zwierzęcia – legenda podpowie graczom, że najlepsza byłaby skóra smoka, oczywiście jest ona jednak dosyć trudna do zdobycia. Skóra istot Chaosu takich jak zwierozczłek czy gryf powoduje zanik właściwości magicznych, który trwa dopóty, dopóki sprzączka nie zostanie usunięta z „chaotycznego” pasa. Pas musi być wykonany przez rzemieślnika (krawca lub szewca) lub przez postać, która kiedyś była takim rzemieślnikiem. Wykonanie pasa wymaga wykonania testu budowy (Zręczność z modyfikatorem -20). MG może przyznać większy modyfikator ujemny, jeśli użyte materiały nie są najlepszej jakości. Jeżeli test się nie powiódł, pas – mimo, że może wyglądać całkiem dobrze – nie daje żadnych efektów. Jednak, jeśli test się udał, ujawnią się nowe właściwości sprzączki:

1. +20 do Ogłady przy kontaktach ze smokami o Inteligencji 40 lub większej; +30 jeśli do produkcji użyto skóry smoka.
2. -2 do obrażeń spowodowanych niemagicznym ogniem, i -1 do obrażeń spowodowanych ogniem magicznym (ognista kula, zionięcie smoka, itp.). Właściciel nigdy nie jest traktowany jak cel łatwopalny.
3. Właściciel pasa otrzymuje modyfikator do Siły, równy połowie Siły istoty, której skóry użyto do wykonania pasa (zaokrąglając w dół). Tak więc pas z krowiej skóry da +2 do S (ponieważ Siła bizona wynosi 5 – patrz **WFRP**, str. 247), ze skóry wilka +1 do S, ze smoka +3 do S (**WFRP** str. 244). Modyfikatora tego nie stosuje się w czasie walki (chyba, że walki ze smokiem). Do wszystkich pozostałych testów, modyfikator stosowany jest normalnie.

Miejsce gdzie ukryto pozostałe dwa artefakty Hagmara nie jest znane. Nie są znane również ich cechy. MG może zaprojektować je zgodnie z własnym uznaniem.

WIELKI HEŁM TAALA



Informacje dla gracza

Wielki Hełm Taala, to jedyna nazwa tego przedmiotu, która pojawia się w legendach Starego Świata. Zgodnie z tradycją kultu Taala, dostał on ten hełm od swego młodszego brata Ulryka, kiedy ów zawarł pokój z innymi bogami, zgadzając się ograniczyć swoją działalność do jednej części roku (Ulryk był odpowiedzialny za zimę, zimno i wiatry). Taal chętnie przyjął dar brata, ponieważ nie był szczęśliwy z powodu wiecznych utarczek z bratem. Postawiło go to jednak w niezręcznej sytuacji, gdyż zazwyczaj używał innego, bardzo dla niego cennego, hełmu. Pozwalał on widzieć, co zdarzyło się w dowolnym dzikim miejscu, a także patrzeć przez oczy dzikich istot. Nie chciał jednak obrazić swego brata odmową przyjęcia podarunku lub potraktowaniem go w nieodpowiedni sposób, co mogło by zburzyć niepewny pokój. Po długim namyśle Taal postanowił zesłać hełm do świata śmiertelnych. Umieścił go w rozpadlinie skalnej na szczycie góry w sercu swej dziedziny, gdzie pozostaje po dziś dzień. Jest to najpotężniejsza relikwia kultu Taala na świecie i może być odnaleziona jedynie przez najbardziej szczerego wyznawcę Taala i tylko wtedy, gdy bóg uzna go godnym noszenia tego hełmu. Jego posiadacz staje się najważniejszym wyznawcą Taala wśród śmiertelników i jemu przyjdzie ogłosić czas harmonii i pokoju całej natury z rodzajem ludzkim.

Informacje dla MG

Powyższe informacje są w pełni dostępne jedynie dla wyznawców Taala. Aby poznać je wszystkie, bohater musi wykonać test Inteligencji (kapłan Taala +10 na poziom, umiejętność teologia +10). Niektóre informacje można otrzymać od wyznawców Vereny i Ulryka. Badania, przeprowadzone w świątyni Vereny (w Cieniach nad Bögenhafen i Warhammer – Miasto) znajdziesz przykłady takich badań pozwalają odkryć pochodzenie hełmu, i to, że uważa się, iż jest on ukryty gdzieś w świecie śmiertelników. Wyznawca Ulryka ma szansę dowiedzieć się, że Taal powiedział swemu bratu, że hełm ów będzie jego najświętszą relikwią (wymagany test Int z modyfikatorami jak wyżej).

Wielki Hełm Taala staje się często przedmiotem poszukiwań potężnych kapłanów Taala. Podpowiedzi gdzie można go znaleźć mogą być porozrzucane po różnych świątyniach tego boga. Oprócz odnalezienia miejsca ukrycia artefaktu (być może jest on ukryty gdzieś na szczycie najwyższej góry którejś z krain Starego Świata), poszukiwacz być może zostanie poddany próbom, mającym na celu sprawdzenie tego, czy jest on godny znalezienia relikwii. Taal może pozwolić jednemu ze swych wyznawców odnaleźć swój Hełm, aby pomóc mu spełnić określone zadanie (np. zniszczyć grupę istot Chaosu zagrażających lasom Imperium), po czym odbierze swój artefakt i ukryje go ponownie, aby oczekiwał na następnego bohatera godnego noszenia tak wielkiej relikwii.

Pomimo tego, że najwięcej wzmianek o tym artefakcie odnajdujemy w ludzkich podaniach i legendach dotyczących Taala i Ulyrka, nie musi być on noszony przez człowieka. Bogowie nie robią praktycznie różnicy między swymi wyznawcami. Tak też jest i w tym przypadku. Elf wyznający Torothala, lub żonę Taala Rhyię w jej aspekcie Haleth (patrz Wewnętrzny Wróg, str. 21) może dostąpić zaszczytu używania tej relikwii, podobnie jak każdy godny tego nieczłowiek, wyznający Taala pod jakimkolwiek imieniem.

Wilki Hełm Taala ma niemal namacalną aurę magiczną; nawet osoba nie mająca umiejętności wykrywania magii jest w stanie ją wyczuć, jeśli będąc nie dalej niż 10 metrów od hełmu wykona udany test Int. Możliwości Hełmu są następujące:

1. +3 PP dodawane do ochrony głowy osoby noszącej Hełm.
2. Właściciel nie może zostać zaatakowany przez dzikie zwierzęta, nawet jeśli są one magicznie kontrolowane. Gigantyczne zwierzęta muszą wykonać udany test Siły Woli, by móc zaatakować postać chronioną Hełmem. Ta właściwość nie działa na istoty wywodzące się z Chaosu, takie jak chimery i mantikory.
3. Hełm daje całkowitą odporność na używaną przez śmiertelników magię elementarną, daje również odporność na zimno, wiatr, i błyskawice pochodzenia nieboskiego.
4. Właściciel może rozmawiać z każdym zwierzęciem (również gigantycznym), otrzymuje wówczas modyfikator +30 do testów Oglady.
5. Hełm dodaje modyfikator +20 do rzutów ochronnych przed magią wpływającą na umysł (używaną przez śmiertelników). Odnosi się to do wszystkich czarów, wywołujących efekty psychologiczne (np. Wzbudzenie strachu), jak również do iluzji.
6. Bohater noszący Hełm, ma dostęp do dowolnych umiejętności z Tabeli Umiejętności Rangera, również tych których jeszcze nie posiada. Każde jej użycie wymaga najpierw wykonania testu Int, a potem standardowego testu tej umiejętności. Jeżeli test Int będzie nie udany, powtórna próba

wykorzystania tej umiejętności może nastąpić dopiero wtedy, gdy osoba nosząca hełm złoży szczerzy pokłon w świątyni Taala, lub poświęci mu jakieś miejsce.

7. Właściciel Hełmu, i wszyscy, wyznający Taala jego towarzysze, są w sposób szczególnie poświęceni Taalowi. Mogą prosić Taala o błogosławieństwo lub wyrocznie (patrz WFRP, str. 193-194) zawsze wtedy, gdy są na wolnym powietrzu, ale nie w czasie walki. Szansa wysłuchania przez Taala takiej prośby jest podwójna.

Są to jedynie pomniejsze moce Hełmu – inne zależą jedynie od ciebie. Chcąc przydzielić mu jakieś poważniejsze możliwości, powinieneś wziąć pod uwagę konsekwencje tego czynu, ponieważ tego rodzaju moce są oparte na interwencji boskiej. Czy bohaterowi uda się osiągnąć swój cel bez dodatkowej pomocy ze strony boga? Jak ściśle przestrzega on zaleceń swej wiary? Czy traktuje Hełm jedynie jako narzędzie, dzięki któremu oszczędza swego wysiłku, czy też uważa go za uświęcony skarb dany mu przez Taala? Podobnie jak pozostali bogowie z panteonu Starego Świata, Taal ma lepsze rzeczy do roboty, niż dogłądanie spraw kupki śmiertelników.

Należy też pamiętać, że przeznaczeniem Wielkiego Hełmu jest służenie jedynie największemu i najczystszzemu z wyznawców Taala. Bohater noszący Hełm musi wciąż starać się, by być ziemskim wcieleniem zasad wiary swego boga. Każde zejście z tej ścieżki przyniesie rezultat w postaci utraty Hełmu (w nadzwyczajnych przypadkach wraz z Punktem Przeznaczenia) i nieprzyjemnej świadomości własnej niedoskonałości. By pozbyć się tej hańby, konieczne będzie podjęcie się jakiejś próby, poza tym, jeśli bohater będzie chciał powtórnie odnaleźć święty Hełm, jeżeli w ogóle mu się to uda, to dopiero po pokonaniu licznych niebezpieczeństw i przejściu szeregu prób.

WYROCNIA BOKU-SANA



Informacje dla gracza

Thijs van Zwoteyvaant był jednym z najodważniejszych kupców-podróżników z wielkiego portu Marienburg. Opowieści o jego podróżach od Kataju po Lustrię

słychać wszędzie tam, gdzie spotykają się marynarze. Oczywiście historie te znacznie się między sobą różnią, jednak jedno jest pewne: w Starym Świecie nie było nikogo, kto mógłby się z nim równać.

Thijs zdobył w czasie swoich wypraw dużo dziwnych i cudownych przedmiotów. Wielu handlarzy antykami czy ciekawostkami, dla podbicia ceny, wiąże przedmioty, które chce sprzedać z jego osobą. Wszyscy zgadzają się co do tego, że van Zwoteyvaant przywiózł część z przypisywanych mu przedmiotów, jednak nikt nie może być pewien, że jakiś konkretny przedmiot rzeczywiście pochodzi z jego wojaży.

Informacje dla MG

Ta magiczna statuetka została przywieziona z Kataju lub Nipponu przez Thijsa van Zwoteyvaanta i niegdyś należała do Boku-sana – legendarnego maga Nipponu, nieznanego jednak w Starym Świecie. Posążek można odnaleźć w jednym z wielu miejsc w Starym Świecie: u handlarzy antykami, takiego jak np. Hieronimus Neugierde w Middenheim; w domach kolekcjonerów, w pracowniach magów. Na pierwszy rzut oka jest to w przybliżeniu sferyczny, dziwnie wyrzeźbiony kawałek wypolerowanego drewna o rozmiarze dwóch pięści.

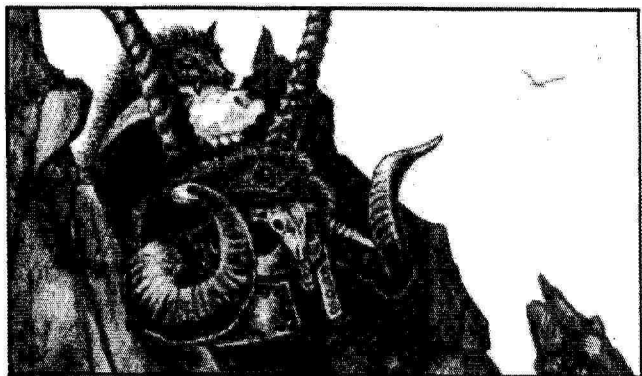
Bliskie przyjrzenie się posążkowi (lub przy przypadkowym spojrzeniu udany test Inicjatywy, wykonany z ujemnym modyfikatorem -10) pozwala odkryć, że w rzeczywistości jest to rzeźba potężnie zbudowanego człowieka o orientalnym wyglądzie, siedzącego ze skrzyżowanymi nogami i z twarzą ukrytą w dłoniach.

Bohater mający umiejętność wykrywanie magii może odkryć, że przedmiot ten emanuje słabą aurę magiczną, lecz jego zastosowanie może zostać odkryte jedynie wtedy, gdy postać użyje w pobliżu figurki umiejętności medytacja. Odzyskanie w ten sposób punktów magii będzie trwało dwa razy dłużej niż zwykle; w rzeczywistości bohater odzyskuje punkty w normalny sposób, ale taka sama ilość jest pochłaniana przez posążek. Nie ma to jednak żadnego efektu, aż do czasu, gdy statuetka wchłonie 10 punktów magii (niekoniecznie w czasie jednej sesji).

Kiedy statuetka wchłonie odpowiednią ilość punktów magii, wtedy wstaje, a medytująca osoba może wykonać test Inteligencji +10. Jeśli jest on udany, postać otrzyma informację tak, jakby użyła umiejętności wróżenie. Bohater nie musi mieć tej umiejętności, by figurka zadziałała. Powinienesz być ostrożny w udzielaniu informacji uzyskanych tą metodą, pamiętaj o uwagach na temat wróżb zamieszczonych w głównym podręczniku WFRP (patrz **WFRP**, str. 50).

Wróżba pochodząca od statuetki jest przekazywana telepatycznie i wie o niej tylko osoba medytująca – zapisz ją na kartce papieru i przekaz osobie, której bohater otrzymał wróżbę. On sam zdecydować, czy przekazać ją innym graczom, czy zmienić jej treść, czy też zachować ją do swej wyłącznej wiadomości. Jeśli w jednym pomieszczeniu medytuje kilka osób (oczywiście w towarzystwie figurki), punkty magii będą zabierane po równo od wszystkich, a informacja dotrze do wszystkich medytujących.

Jeśli test Int został wykonany, niezależnie od tego, czy był udany, czy nie, statuetka traci swoje 10 punktów magii i wraca do pierwotnej pozy. Jedyny sposób na „ładowanie” figurki to medytacja – całą tę procedurę można powtarzać dowolną ilość razy.



Nick Bloby

Mamy przyjemność zaprosić Ciebie
(wraz ze wszystkimi Twoimi znajomymi)
na

SZEDARIADĘ V

WROCŁAWSKI KONWENT MIŁOŚNIKÓW
FANTASTYKI I GIER

Przyjemność ta jest tym większa, iż konwent, który organizujemy jest połączeniem na równorzędnych prawach dwu rodzajów imprez – konwentu fantastyki ze zjazdem fanów rpg.

Przewidujemy bardzo rozbudowany program atrakcji w obu tych dziedzinach, bez ograniczania jednej z nich kosztem drugiej. Postaramy się zmieścić wszystko i do tego w bardzo atrakcyjnej cenie – koszt wjazdu na imprezę wynosi 200 000 starych złotych (20 nowych złotych) za cały czas jej trwania, to jest prawie pięć dób! Przyjeżdżać możecie już w **piątek, 28.04** po godzinie 20, termin wyjazdu zaś jest przewidziany na **środę, 03.05**. To wychodzi po jakieś 40 000 za dobę! Pokażcie mi drugi taki konwent...

W tym samym czasie proponujemy wam cztery dni tematyczne (w nich oczywiście stosowne seminaria i konkursy), a ich tematy wiodące to:

- science-fiction
- fantasy
- cyberpunk
- horror.

Poza tym przygotowujemy dla was liczne atrakcje nie związane bezpośrednio z tematyką poszczególnych dni. Już teraz możemy mówić o silnym bloku komiksowym, dużej ilości strategii (**Warhammer Fantasy Battle**, **Warhammer 40K**, prezentacja **Melkor SS** – przestrzennego systemu bitewnego z elementami rpg w realiach II wojny światowej, z wykorzystaniem figurek w skali 1:72).

Ogólnie będzie ponad 15 konkursów, w tym konkurs na najlepszy strój w konwencji fantasy, wiedzy o Amberze czy tradycyjne już pola rywalizacji: na najlepiej pomalowaną figurkę oraz Puchar Kalessina – największy i najstarszy w Polsce konkurs dla Miśtrzów Gry.

Oprócz tego liczni goście – autorzy, krytycy, redakcje i... gra terenowa! Przyjeżdżajcie i próbujcie swoich sił.

Na terenie imprezy będą też prowadzone: antykwariat książek fantastycznych i aukcja materiałów rpg; jeżeli chcecie więc coś sprzedać – przywieźcie to ze sobą, razem z pieniędzmi na planowane zakupy. Tyle tytułem wstępu, dokładniejsze dane w następnych numerach.

A oto nasz adres kontaktowy:

Zbigniew „Zigzag” Zygałto
ul. Strzelińska 12

55-012 Żemiki Wrocławskie
tel. 071/11-33-76 po 21:00.

Jeszcze raz serdecznie zapraszamy.

Organizatorzy.

ZMAGANIA z CHAOSEM

Witam po raz drugi w Zmaganiach z Chaosem. Aby nie tracić czasu i miejsca przejdźmy od razu do konkretnów.

Jakiś miesiąc temu ukazała się *Księga wiedzy tajemnej*. Niestety, nasz redakcyjny chochlik drukarski był wyjątkowo głodny i zeżarł kilka znaków. Podczas składania artykułu o przyjacielu zwierząt zjadł spacje w schematach rozwinięć tej profesji. Oto one, tym razem poprawne i gotowe do skserowania i naklejenia we właściwym miejscu.

Schemat rozwinięć

Zwierzę	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
Niedźwiedź		+10		+2	+2	+2						+10		
Dzik			+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10
Sokół		+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10		
Koń		+1			+1	+2	+2				+10	+10	+10	
Pies		+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10	
Dziki kot	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	

O *Księdze wiedzy tajemnej* tyle, przejdźmy może do Waszych pytań i wątpliwości.

– Czy w jednej rundzie można uniknąć ciosu i, jeśli się to nie udało, później próbować go sparować?

Jest to pytanie, na które w zasadach brak jednoznacznej odpowiedzi. Autorzy gry piszą, że zależy to od zdania MG, ale oni raczej na to pozwalają, jeśli walka jest ciężka, a bohater ma odpowiednią umiejętność. Jeśli MG chce, by było to nieco trudniejsze, może zarządzić, że bohater może unikać ciosu i później parować go jedynie wtedy, gdy jego I jest wyższa niż I przeciwnika. Jeśli przeciwnik ma więcej niż jeden atak, można też zastosować pewną kombinację – jeden cios wroga jest unikany, drugi parowany.

– Czy dochodząc do wroga mogą zaatakować go jeszcze w tej samej rundzie?

Nie za bardzo rozumiem, o co w tym pytaniu chodzi. Domyślam się, że nie o sytuację, w której bohater szarżuje na wroga (normalny sposób rozpoczęcia walki), lecz o taką, w której jego bohater, wykonawszy jednego wroga, w tej samej rundzie podchodzi do kolejnego. Otóż do takiego przypadku odnoszą się wszelkie zasady stosowane przy szarży, konieczne może być jedynie znaczne zmodyfikowanie I szarżującego (np. atakuje on jako ostatni w całej rundzie). Poza tym, rzecz jasna, muszą mu pozostać jakieś ataki, by mógł jeszcze w tej samej rundzie walczyć z kolejnym przeciwnikiem.

– Czy kobieta-kleryk np. Ulryka może zostać rycerzem zakonnym?

To zależy od wyznawanego boga, któremu służy zakon rycerski. Akurat w przypadku Zakonu Białego Wilka jest niemożliwe, by kobieta została rycerzem zakonnym, gdyż ten zakon jest całkowicie męski. Tak naprawdę rzadko spotyka się kobiety na polu bitwy, chociaż niektóre oddziały najemne (zwłaszcza ze Stirlandu) mają w swych szeregach kobiety, wyznające Mymridię.

– Na ile powszechny jest 4 poziom kaptana, tzn. jaki jest to procent ogólnej liczby kaptanów danego kultu np. Ulryka czy Grungniego. Czy przy tak wysokim poziomie kaptana otrzymuje on pod opiekę jakiś klasztor lub świątynię, a jeśli tak, to w mieście jakiej wielkości?

Po pierwsze – w świecie gry nie istnieje ktoś taki jak kaptan 4 poziomu. To określenie pochodzi z mechaniki gry i nie ma nic wspólnego z rzeczywistością świata. Nie istnieje wobec tego sposób dokładnego sprawdzenia „poziomu” kaptana. Oczywiście w naszym świecie też brak jest takiego sposobu, ale jednak hierarchie rozmaitych kościołów jakoś sobie z tym problemem radzą. Wracając do mechaniki gry, nie jestem w stanie powiedzieć, ile dokładnie kaptanów danego kultu osiągnęło 4 poziom. Wiem tylko jedno – jest to na pewno dość rzadkie. Ten poziom mają najwyżsi kapłani danego kultu, może jeszcze kilkuset innych, przy czym nikt nie mówi, iż muszą być to osoby mające największe wpływy w danym kościele. Równie dobrze (a jest to może nawet bardziej prawdopodobne) mogą to być ci kapłani, którzy najwierniej wypełniają nakazy swego boga i jednocześnie usuwają się w cień. Z powyższych założeń wynika, że świątynie i klasztory dostają się w ręce nie

tych kapłanów, którzy osiągnęli najwyższy poziom, lecz tych, którzy mają najlepsze układy z hierarchią kultu. Tak jak u nas...

– Zgodnie z artykułem „Pnij się w górę” zwiększając cechę o rozwinięcie większe niż poprzednie, płacę tylko różnicę, tzn. przykładowo moja cecha Int jest równa 48. Zwiększając ją o +10 do 58 płacę 100 PD, potem w schemacie rozwoju kolejnej profesji mam +30 do Int, wobec czego zwiększam ją do 78 i płacę za to rozwinięcie 200 PD. Czy tak?

Dokładnie tak. Należy jedynie zauważyć, że za drugie rozwinięcie nie trzeba wydawać od razu 200 PD. Awans można wykupić dwukrotnie płacąc po 100 PD i uzyskując dwukrotnie rozwinięcia po +10.

– Ani nowicjusz, ani kapłan nie posiada umiejętności rzucania czarów magii prostej, tymczasem w opisie boga jest napisane, że kleryk może korzystać z tych czarów.

Zarówno nowicjusz, jak i kapłan korzystają z czarów, które są uzależnione od wyznawanego boga. Jeżeli pozwala on im na korzystanie z czarów magii prostej (czary, których mogą używać kapłani są wyliczone w opisie boga) nie jest im potrzebna ta umiejętność, ale należy zauważyć, że muszą mieć umiejętność rzucania pierwszego poziomu, czyli osoba pragnąca czarować musi być kapłanem co najmniej tego poziomu (nowicjusz nie potrafi czarować).

– Jest napisane: Czasami bohater będzie chciał przejść do profesji, której schemat rozwoju nie będzie mu oferował żadnych bonusów do cech, ani dodatkowych umiejętności... Dlaczego zakłada się, że prowadzony przez gracza bohater przeszedłby do takiej profesji, tracąc 100 PD?

Zdanie to wbrew pozorom ma sens. Odnosi się ono do zmiany profesji zaawansowanych. Oczywiście, jeśli bohater chce zdobyć profesję podstawową, to przejście do takiej, która nie ofiarowuje mu nic, poza wyjściem do profesji, jaką chce zdobyć jest bezsensowne. Sprawa ma się zupełnie inaczej w przypadku, gdy gracz chce zdobyć którąś z profesji zaawansowanych. Tych profesji nie da się wylosować czy wybrać. Jedynym sposobem ich zdobycia jest wejście do profesji, która pomimo, iż nie ofiarowuje żadnych awansów ani umiejętności, dysponuje wyjściem do tej właśnie profesji zaawansowanej.

– Czy gdy spotyka się krasnolud i goblin to należy stosować standardowy test nienawiści, testując Opanowanie, czy też należy uwzględnić -30% modyfikator do testu, przyznany ze względu na odmienną rasę?

Trzymając się ściśle zasad, należy przeprowadzić ten test, stosując modyfikatory wynikające z rasy, ale zastanówmy się, jak tak naprawdę reaguje krasnolud na widok goblina? Oczywiście, mogą się zdarzyć sytuacje, w których wykonanie takiego testu będzie konieczne ze względu na wymagania scenariusza, tzn. goblin będzie dysponował jakimiś cennymi wiadomościami, ale nawet wtedy krasnolud znajdzie jakiś sposób, by pokazać jak bardzo tego zielonoskórego nie lubi...

– W podręczniku RASA I CHARAKTER jest napisane jakie modyfikatory stosuje się podczas testowania Oglady. Jest tam napisane, że modyfikatory te stosuje się m. in. do testowania lojalności. A przecież lojalność testuje się testem CP?

Rzeczywiście, lojalność jest testowana rzutem na CP, ale modyfikatory do tego rzutu są identyczne do modyfikatorów przyznawanych ze względu na rasę przy testach Oglady. Mają one zastosowanie wtedy, gdy osoby, których lojalność jest testowana pochodzą z rasy innej, niż osoba wydająca polecenia.

– W podręczniku jest napisane, że druid może odzyskać punkty magii tylko w określonym miejscu i czasie, co uzależnione jest od rodzaju jego ducha opiekuńczego. Czy żeby druid odzyskał punkty magii muszą być spełnione wszystkie warunki (tzn. czas i miejsce), czy tylko jeden z nich?

Odpowiedź jest prosta. Bezwzględnie muszą być spełnione wszystkie warunki.

– Czy niestabilność testuje się dla całej grupy istot jej podlegających, czy test wykonuje się oddzielnie dla każdej takiej istoty?

Jest to uzależnione od MG. Jeśli MG uzna, że należy test wykonać oddzielnie dla każdej podlegającej niestabilności istoty, może to zrobić, ale szybciej jest wykonać test dla całej ich grupy.

Myszę, że wyjaśniliśmy nieco niejasności. Czekam na listy, zawierające pytania dotyczące Warhammera, Wasze przemyślenia na temat tego systemu, być może proponowane zmiany...

Do przeczytania za miesiąc...

Artur Marciniak

Artur Marciniak

Demony Nurgla

Masa zgnitego mięsa drgnęła. Z rozdartego boku wysunęła się główka nurglinga, lecz zaraz potem przywalila ją faldą tłustego cielska. Nurgle wysunął lepki język, na którym baraszkowało stado karaluchów i pozwolił, by obsiadły go muchy. Wciągnął język z powrotem, a z paszczki popłynął w dół lepki śluz. Pan Rozkładu i Chorób, Władca Wszystkich i Wszystkiego zastanawiał się właśnie, gdzie wysłać swoich wyznawców, jaką chorobę roznieść dzisiaj na świecie... Taaaak, zapowiadał się piękny dzień.

Nurgle jest chaotycznym bogiem, którego domeną są choroby, zarazy, rozkład i zniszczenie. Jest bogiem wszystkich i wszystkich, gdyż niezależnie od tego jak ktoś lub coś wygląda w tej chwili, ostatecznie umrze lub zostanie zniszczony. Ludzie nie lubią myśleć o tym, że w końcu umrą, że mogą zachorować, że ich ukochani skończą jako pożywienie robaków. Spychają te myśli w głąb swoich umysłów, nie dopuszczając do swej świadomości, ale gdzieś na krańcach postrzegania, ledwo widoczny, snuje się cień nieuchronnej starości, choroby i śmierci.

Próbując przedstawić Nurgla i jego demony nie można zapomnieć o powyższych faktach, bowiem Pan Chorób czerpie swą moc z tych właśnie uczuć, jest ich ucieleśnieniem i jednocześnie sprawcą.

Powyższy opis jednak nie oddaje całkowicie natury tego boga. Przedstawiciele ras wyższych, a zwłaszcza ludzie, spychając swój strach w podświadomość starają się go jednocześnie zagłuszyć radością życia, płodzeniem potomstwa, tworzeniem wspaniałych i pięknych rzeczy. Iluż z budowniczych świątyń traktowało swe dzieła nie tylko jako pomniki chwały swego boga, lecz jednocześnie jako swego rodzaju sposób na zdobycie nieśmiertelności – *Non omnis moriar!* – wołają klejnoty wytworzone przez tileańskich złotników, sztuki teatralne Detlefa Siercka i Tarradascha czy, zdawałoby się wieczne, mury krasnoludzkich twierdz pobudowane tysiąclecia temu przez dawno już jednak zapomnianych inżynierów. Ta właśnie radość życia stanowi drugą naturę Nurgla, podsyca jeszcze bardziej strach ludzi przez chorobami i śmiercią, jest jego największym sojusznikiem. Dzisiejsza radość jest jutrzejszą rozpaczą, młody dziś chłopak jutro będzie zgrzybiałym starcem, strzelista wieża przemieni się w porośniętych mchem kupkę kamieni.

Z tych uczuć – radości i tajonego strachu – Nurgle czerpie swą siłę, one powołały go do życia, lecz jednocześnie to on jest ich sprawcą. Są niczym dwa uzupełniające się twory, z których jeden nie może istnieć bez istnienia drugiego. Moc Nurgla pochodzi z uczucia rozpacz i poczucia beznadziejności, leżących u podłoża ludzkiej egzystencji, dlatego jego największym wrogiem jest inny z bogów Chaosu – Tzeentch, Zmieniający Drogi – którego siła czerpiona jest z nadziei na odmianę losu, ze zmian i mutacji. Te dwie Potęgi są ze sobą w stanie wiecznej wojny.

Wojny, w której żołnierzami są zarówno śmiertelni wyznawcy obu bogów, jak i ich nadnaturalni słudzy, tacy jak

Wielki Nieczysty – Większy demon Nurgla

Rasom inteligentnym demony tego rodzaju są znane pod wieloma nazwami, z których najczęściej powtarzają się Władcy Zarazy, Panowie Smrodu, Władcy Much.

Demony te są dość niezwykle, gdyż o ile większość innych istot demonicznych jest potężnymi sługami rozmaitych bogów, Wielki Nieczysty jest uosobieniem samego Nurgla, jest z nim identyczny zarówno pod względem wyglądu, jak i jaźni. Każdy Wielki Nieczysty jest wobec tego Nurglem i rzeczywiście, oprócz indywidualnego imienia, każdy z nich tazywany jest Ojcem Nurglem lub po prostu Nurglem.

Wygląd: Wielki Nieczysty wygląda niczym sam Nurgle – olbrzymie, tłuste ciało pokryte ropiejącymi wrzodami, z widocznymi oznakami wielu różnych chorób. Część ciała rozkłada się, a całość pokryta jest śluzem i ropą. Skóra Nieczystego ma niezdrowy, zgniłozielony kolor. Miejscami rozłożyła się całkowicie, przez co na zewnątrz wydostają się zgnite organy wewnętrzne. Wśród nich uwijają się małe demonki, zwane nurglingami (patrz dalej). Żują one ściwo demona i zlizują wyciekającą z jego skóry ropę i śluz.

Wielkiego Nieczystego zawsze otacza rój much, u jego stóp kłębią się robaki. Zagarnia je olbrzymimi, tłustymi łapskami i wypycha je do swej oślinionej paszczki.

Charakter: Chaotyczny (Nurgle)

Cechy psychologiczne: Wbrew pozorom nie jest to demon opętany żądzą zabijania i myślami ośmierci. Wręcz przeciwnie. Nieczysty kieruje się tymi samymi uczuciami, które są motywacją działań żywych ludzi. Jest radosny i szczęśliwy, kocha swych wyznawców, nazywa ich swymi „dziećmi”.

Demon ten wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych i grozę w tych, które mają poniżej 3 metrów wzrostu. Jest odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne, za wyjątkiem tych powodowanych przez bogów, nie można go też zmusić do przerwania walki. Wielki Nieczysty *nienawidzi* wszystkich demonów, istot i wyznawców Tzeentcha.

Zasady specjalne: Wielki Nieczysty ma ogółem 10 ataków: 8 *uderzeń szponami*, 1 *ugryzienie* i 1 *tratowanie*. Jeśli demonowi uda się trafić atakując *ugryzieniem*, jego język, który jest zakończony głową węży, przeprowadza dodatkowy atak. Jeśli jest on celny, zadawane są dodatkowe obrażenia z *Siłą* 4. Rany, powstałe na skutek ugryzienia lub trafienia pazurami są *zainfekowane*. Każda niemagiczna broń, która uderzy w Wielkiego Nieczystego natychmiast rozsypuje się w proch. Każda walcząca z nim istota żywa może zostać zarażona *Zgnilizną Nurgla*. Gruba i twarda skóra demona daje mu 2 PP na każdej lokacji ciała. Poza Pustkowiami Chaosu demony te podlegają *niestabilności*.

Magia: Czary Nurgla i innych bogów Chaosu zostaną opisane w oddzielnym artykule, poza nimi demon dysponuje czarami opisanymi w podręczniku *WFRP* i dodatkach do gry, których wybór pozostawiony jest uznaniu Mistrza Gry.

Magiczne przedmioty: Magiczne przedmioty, którymi dysponuje demon pozostawione są uznaniu MG. Demon rzadko nosi je ze sobą, ale jeśli MG chce, może mu przydzielić K6 magicznych przedmiotów Chaosu, odpowiednich do rodzaju boga.

Kolejnym z demonów Nurgla jest





Siewca Zarazy – Mniejszy demon Nurgla

Jednym z licznych darów Nurgla, którymi obdarzył on świat jest jego *Zgnilizna*. Straszliwa choroba, łącząca w sobie zaraźliwość cholery, złośliwość czarnej ospy i obrzydliwość trądu. Jest jednak od nich znacznie bardziej niebezpieczna, gdyż nie kończy się wraz ze śmiercią chorego. Nie jest to bowiem zwykła choroba, lecz choroba piekielna, roznoszona przez demony i atakująca zarówno ciało, jak i duszę ofiary. Po śmierci chorego jego dusza dostaje się we władanie Nurgla, który w odrażający sposób deformuje ją i nadaje jej inny, demoniczny kształt. Tak powstaje Siewca Zarazy – mniejszy demon Nurgla, roznosiciel plag i chorób dręczących Stary Świat. Jedynym sposobem uniknięcia tego strasznego losu jest pozabawienie się życia zanim nastąpi śmierć wskutek choroby. Dokładny opis rozwoju i działania choroby jest przedstawiony w końcowej części scenariusza „Kontrakt Oldenhallera”, zamieszczonego w głównym podręczniku **WFRP**.

Siewcy Zarazy są również znani pod innymi nazwami, na przykład jako Nosiciele Zgnilizny, Naznaczeni, Robaczywi czy Liczący.

Wygląd: Siewca Zarazy jest istotą humanoidalną. Jego skóra ma żółtobrazowy odcień zgnilizny. Pokryta jest wrzodami i krostami, z których bezustannie wycieka ropa, materia i śluz. Miejscami skóra odpada od ciała, tworząc podskórne bąble, wypełnione surowicą, gdzieś tam przegniła, odsłaniając zepsute mięso. Siewca ma tylko jedno oko, nad którym wznosi się pojedynczy róg. Z oka, spływając po ohydnych ciele, bezustannie cieknie plazma i krew. Na jego skórze i tuż pod nią żerują robaki, cmentarne ohydztwa, żywiące się jego zgniłym mięsem. Opatrzony pazurami dłonie i stopy pokryte są nieczystościami, zakrzepłą krwią i innymi odchodami. Wokół Siewcy Zarazy zawsze unosi się rój much – robaczy.

Charakter: Chaotyczny (Nurgle)

Cechy psychologiczne: Siewcy Zarazy mają za zadanie porządkowanie sił Nurgla, liczenie chorób, zwolenników, śmiertelników i wszystkiego,

co tylko mogą zobaczyć. Do nich należy utrzymywanie porządku w szeregach jego wyznawców, przydzielanie chorób nowym ofiarom, opiekowanie się bestiami Nurgla. Czynności te są odzwierciedleniem ludzkich prób wprowadzenia porządku we własnym życiu i, podobnie jak one, są bezskuteczne. Siewcy Zarazy bezustannie liczą, próbując nadać za potrzebami i pragnieniami swojego władcy. Ich głosy są basowe i głębokie, co sprawia, że jeśli jest ich kilka, słychać tylko jednostajne mruczenie, wprawiające w drgania wszystkie okoliczne przedmioty.

Siewca Zarazy poza Pustkowiami Chaosu podlega *niestabilności*. Jest niewrażliwy na ataki zwykłą bronią, jego własne są traktowane jako magiczne. Ataki te można je podzielić w następujący sposób: jedno

uderzenie *rogiem* i jeden cios *mieczem zarazy*, dodatkowo w rundzie, w której szarżuje może *uderzyć rogiem*. Przy uderzeniach rogiem stosowany jest modyfikator +20 do **WW**. Wszystkie udane ciosy, czyli takie, które spowodowały obrażenia są *zainfekowane*. Każda walcząca z tym demonem istota żywa może zostać zarażona *Zgnilizną Nurgla*. Siewcy Zarazy są otoczeni przez roje much, które, choć bezpośrednio nie walczą, wlatują do nosa i gardła przeciwnika, zasłaniają mu oczy, przez co znacznie trudniej jest mu walczyć. Do testów trafienia przeciwnika demona (**WW**) stosuje się ujemny modyfikator -10. Na wszystkich lokacjach ciała gruba skóra Siewcy Zarazy liczy się jak 1 PP. Wydzielina skóry tego demona jest śmiertelną trucizną, która łączy w sobie działanie *jadów na ludzi*, *elfów*, *bestie* i *czarnego korzenia*. Siewcy Zarazy *nienawidzą* wszystkich demonów, istot i wyznawców Tzeentcha.

Magia: Czary Nurgla i pozostałych bogów Chaosu będą opisane w oddzielnym artykule, poza nimi demon dysponuje czarami opisanymi w podręczniku **WFRP** i dodatkach do gry, których wybór pozostawiony jest uznaniu Mistrza Gry. Każdy Siewca Zarazy zna jeden czar, który ustalany jest losowo przez Mistrza Gry.

Magiczne przedmioty: Siewcy Zarazy są zwykle

uzbrojeni w *miecz zarazy*. Jest to demoniczna broń chaosu, której każde uderzenie, nawet jeśli nie zadało obrażeń, może zarazić *Zgnilizną Nurgla*. Cel uderzenia musi wykonać test *Wytrzymałości*. Jeśli jest on nieudany, następuje zarażenie chorobą. *Miecz zarazy* jest dodatkowo normalną bronią magiczną, bez żadnych właściwości specjalnych. Po „śmierci” demona jego broń zazwyczaj rozsypuje się w proch.

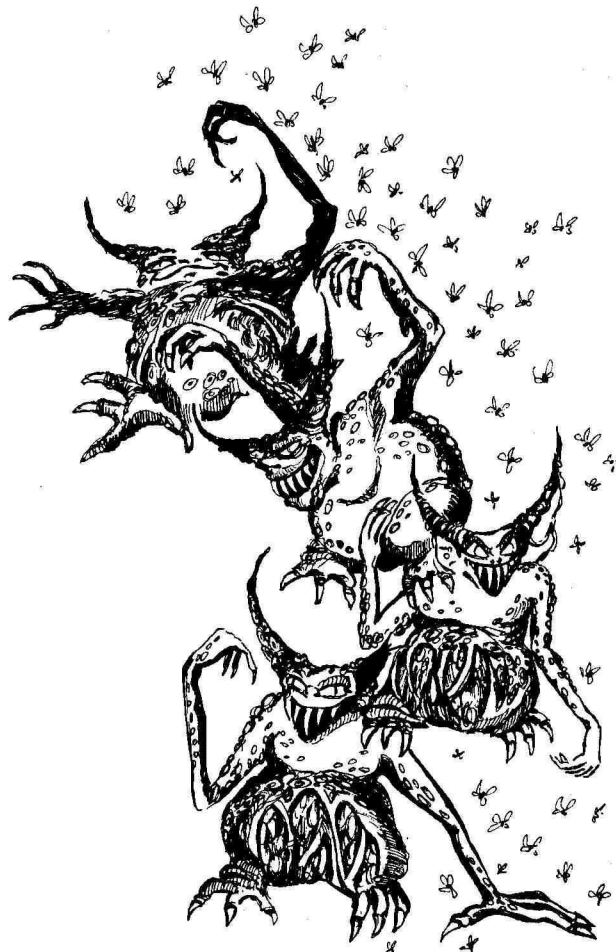
Najmniejszymi demonami Nurgla są

Nurglingi – Demoniczni śludzy Nurgla

W zakazanych księgach, opisujących Chaos i jego twory, te małe demony są znane pod jeszcze kilkoma innymi imionami, mianowicie Drobiny Nurgla, Kwasorody, Kulki Brudu.

W zagłębieniach cielska Wielkiego Nieczystego, tam, gdzie zbiera się jego ropa, śluz i inne wydzieliny, rodzą się małe demonki – nurglingi. Żywią się one wyciekającymi z demona płynami i w końcu stają się jego miniaturowym odbiciem. Nieczysti są niezwykle dumni z tych małych stworów, pałają do nich rodzicielską miłością (co nie przeszkadza im od czasu do czasu zgnieść któregoś, czy też potraktować go jako zakąskę). Pozwalają im ssać ich ropiejące wrzody i żuć kawałki ich gnijącego ciała.

Nurglingi powstają też w inny sposób. Kiedy Wielki Nieczysty toczy po ziemi swe cielsko, pozostawia za sobą szeroki ślad swych wydzielin, zbierających się w zagłębieniach gruntu. Gdy jakiś śmiertelnik wdepnie w taką kałużę, do jego ciała przedostaje się część tych obrzydliwych substancji. Zdąza ona do jego przewodu pokarmowego. Tam małe nurglingi osiadają i zaczynają dorastać. Wraz z dorastaniem zaczynają krzyczeć, a jego



Demony Nurgla

wraski i przekleństwa są wyraźnie słyszalne przez wszystkie, stojące obok „rodzica” osoby. Kiedy jest już gotowy do wyjścia na świat, wydostaje się z ciała przez jeden z końców układu pokarmowego swego nosiciela. Ma teraz do wyboru dwie możliwości. Albo może odszukać inne istoty swego rodzaju, co czasami może być dość trudne, albo zamieszkać gdzieś w pobliżu ludzkich domostw – na przykład w kupie gnijących ziemniaków lub w wygodce. Nurglingi lubią przebywać w pobliżu ludzkich osiedli, gdyż ze swej natury są bardzo towarzyskie, a, nie mogąc odnaleźć przedstawicieli swego rodzaju, zadowolają się towarzystwem ludzi. Szczególnym uczuciem darzą osobę, dzięki której przyszły na świat. Z wdzięczności dbają o to, by zawsze cieszyła się jakimś wrzodem, krostami, ropiejącymi ranami czy ciekawą chorobą. Jeśli nurgling zamieszka w pobliżu siedzib wrzodów, lubi się nieco zabawić. Jego ulubioną rozrywką jest skwaszenie mleka czy kradzież jakichś małych, cennych przedmiotów.

Zazwyczaj jednak nurglingi starają się trzymać w kupie (bardzo odpowiednie słowo), w pobliżu Wielkiego Nieczystego, gdzie walczą pomiędzy sobą o najlepsze, najbardziej wypełnione zagłębienia w jego ciele, o jego pieczytę, czy o dostęp do ropiejących wrzodów. Swych nieprzyjaciół atakują stadami – nie są specjalnie niebezpieczne, gdyż rzadko który może sięgnąć wyżej niż do kolan, jednak jeśli jest ich wystarczająco dużo, mogą poważnie poranić nogi swej ofiary przy pomocy swych pazurów i kłów, a nawet ją przewrócić, co zazwyczaj jest śmiertelnie niebezpieczne.

Wygląd: Przypominają Wielkich Nieczystych lub samego Nurgla, z tym, że są znacznie mniejsi, rzadko przekraczają trzydzieści centymetrów wzrostu. Podobnie jak u ich większych kuzynów, ich skóra jest zgnilozielona, pokryta ranami, krostami i zbliżonego rodzaju paskudztwem. Równie często, jak większe demony mają nieproporcjonalne kończyny – bardzo długie ramiona i małe, króciutkie nóżki.

Charakter: Chaotyczny (Nurgle)

Cechy psychologiczne: Są podatne na furję w stosunku do demonów, istot i wyznawców Tzeentcha, dodatkowo ich *nienawidzą*. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, poza wywołanymi przez bogów oraz Większe i Mniejsze Demony. Nie można ich zmusić do przerwania walki, z wyjątkiem wypadków, gdy rozkaże im to ktoś z tych istot.

Zasady specjalne: Poza Pustkowiami Chaosu podlegają *niestabilności*. Wzbudzają strach we wszystkich istotach żywych. Są odporne na ataki zwykłą bronią, ich własne są traktowane jako magiczne. Atakują *ukąszeniem*. Każda walcząca z nimi istota żywa może zostać zarażona *Zgnilizną Nurgla*.

Magia: Nurglingi nie znają żadnych czarów.

Przedmioty magiczne: Brak.

Charakterystyka nurglingów odnosi się do grupy około 10 takich istot. Dla potrzeb mechaniki gry są one traktowane w sposób zbliżony do roju.

O ile wszystkie powyższe istoty można zaliczyć do inteligentnych (nurglingi są tylko nieco głupsze od przeciętnego człowieka), to poniższa istota jest raczej głupia.

Bestia Nurgla

Określana jest ona czasami jako Maskotka Nurgla czy Śluzowy Ogar.

Wygląd: Wygląda niezwykle dziwnie – niczym połączenie kilku różnych istot. Jej tułów przypomina gigantycznego, brązowego ślimaka, przód ciała wznosi się na dwóch, zaopatrzonych w szpony łapach, których palce połączone są błoną. Głowy brak, w jej miejscu kłębi się rój bladezielonych lub białych macek, które są zakończone niewielkimi przyssawkami, uzbrojonymi w dziesiątki małych zębów. Podobna macka wyrasta z końca ciała.

Charakter: Chaotyczny (Nurgle)

Cechy psychologiczne: Bestia jest śmiertelnie groźna – jej dotyk jest paraliżujący, a pozostawiana na ziemi wydzielina, oprócz tego, że wywołuje *Zgniliznę Nurgla*, działa niczym silny kwas – osoba, mająca kontakt z wydzieliną w każdej rundzie traci jeden punkt **Żywotności**. Pomimo swych śmiertelnych właściwości, bestia jest niezwykle przyjacielska. Zachowuje się niczym domowy pies, łaszcząc się do nowych dla niej osób i dotykając ich swymi przyssawkami. Dla istot i demonów Nurgla nie jest to specjalnym problemem, ale dla zwykłych śmiertelników jest to śmiertelne zagrożenie. Kiedy nowo poznany przyjaciel Bestii przestanie się już poruszać, nieco rozczarowana tym faktem bestia pełźnie ku swej kolejnej ofierze.

Bestie Nurgla są w najlepszej komitywie z Siewcami Zarazy, gdyż to zwykle oni opiekują się tymi istotami. Uwielbiają, gdy Siewca drapie ich po grzbiecie, czule głaszcze macki czy lekko poklepuje oślizłe ciało.

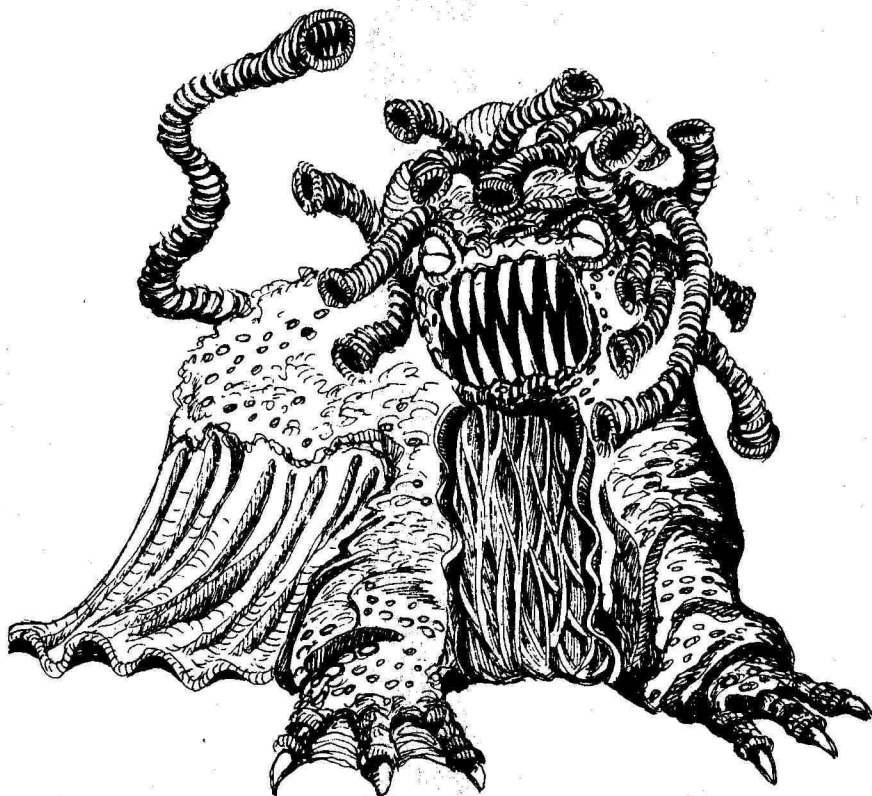
Bestie Nurgla *czują strach* przed ogniem, są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Wzbudza *strach*. Bestia atakuje przy pomocy K6 przyssawek, umieszczonych na końcu macek. Przyssawki wydzielają paraliżujący płyn, który przenika przez wszystko, nie bierze się więc pod uwagę pancerza noszonego przez zaatakowaną ofiarę. Jeśli ktoś został skutecznie trafiony i odniesie jakies obrażenia, musi wykonać test *trucizny*. Jeżeli będzie on nieudany, cel ataku zostaje sparaliżowany, a następnie oplątany przez mackę wyrastającą z grzbietu potwora i podniesiony w powietrze. Bestia nosi go ze sobą, mając nadzieję, że po walce będzie mogła go zjeść lub ofiarować swemu ulubionemu Siewcy Zarazy.

Osoba, która zdecyduje się na przecięcie bez przeszkody szlaku trującego śluzu, pozostawionego przez bestię, ma 5% szans na pośliznięcie się i utratę 1 punktu **Żywotności** na skutek działania silnego kwasu zawartego w wydzielinie. Oprócz tego jest 5% szans, że zarazi się ona *Zgnilizną Nurgla*.

Magia: Bestia nie zna żadnych czarów.

Przedmioty magiczne: Bestia nie posiada żadnych przedmiotów magicznych.



Charakterystyka Wielkiego Nieczystego

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	90	93	7	7	39	100	10	89	89	89	89	89	01

Charakterystyka nurglingów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	30	3	3	15	40	3	70	30	25	30	30	45

Charakterystyka Siewcy Zarazy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Charakterystyka Bestii Nurgla

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	0	3	5	15	30	K6	6	24	10	89	98	00

Wpłoni

ROLE-PLAYING GAME



**NOWY, POLSKI
SYSTEM RPG**

Tylko do 10 kwietnia cena wynosi: 35 złotych. Przewidywana cena detaliczna: 41 złotych
MULTI MEDIUM S.C. al. Wojska Polskiego 168, 71-335 Szczecin, tel/fax (91) 714 71
Konto: KREDYT BANK o/Szczecin, Nr. 625102-83830-2511-1

SZKARŁATNY LOMBARD

Przygoda do WFRP

autor: Ken Rolston

© 1988 Games Workshop

tłum. Artur Marciniak

Ach! To jest NIEZŁE, NAPRAWDĘ NIEZŁE... A tak właściwie to co to jest?

Niech mnie szlag trafi, jeśli wiem. Ale jestem pewien, że to dość magiczne. Masz, poczuj to... (przyciska jakiś przedmiot wielkości pięści do policzka drugiego faceta).

AAAAACHHHH! (Tamten odskakuje w przerażeniu) – *To ŻYJE!*

Eeee... Nie sądzę... To tylko kawałek skały – tak mi się wydaje...

Ta, ale zawsze warto się upewnić, zanim wciśniesz to komuś w twarz. Słuchaj (pochyła się i szepcze), *może lepiej zanieść to do Szkarłatnego Lombardu. Ta świnią właściciel pobiera strasznie wygórowane opłaty, ale z tego, co słyszałem jest dobry... i dyskretny.*

Streszczenie przygody

Właściciel Szkarłatnego Lombardu, Mistrz Lukas, wykonuje usługi nieocenionej wartości w każdej kampanii WFRP – identyfikuje i szacuje wartość przedmiotów magicznych. Zdesperowanemu poszukiwaczom przygód Mistrz Lukas służy również kredytem, chociaż jest on dość kosztowny i wymaga pozostawienia w roli zabezpieczenia jakiegoś magicznego przedmiotu.

Umiejscowienie

Przygoda może zostać rozegrana w dowolnym dużym mieście, w którym toczy się twoja kampania – najlepiej byłoby, gdyby miasto było wystarczająco duże, by miało własną uczelnię i gildię magiczną, gdyż w swych badaniach Mistrz Lukas czasami potrzebuje dużych bibliotek, którymi dysponują tego rodzaju instytucje.

Reputacja

Pospólstwo, które ma raczej mało wspólnego z zastawianiem czy identyfikacją magicznych skarbow, zna Mistrza Lukasa i jego przybytek jedynie z plotek:

Ech? Mata coś magicznego, co chceta wycenić? Och! Niech no pomyśl... Nie, nie wiem gdzie musita pójść. Może do gildii, albo do banku... albo świątyni... Aaa! Jest jeszcze Czerwony Lombard, czy coś takiego, gdzieś w dzielnicy Frieburg.

Doświadczeni poszukiwacze przygód, studenci, parający się naukami tajemnymi i osoby je praktykujące znają Lukasa albo osobiście, albo poprzez kogoś, kto ma z nim bezpośredni kontakt:

No cóż.... Nie ma wielkiego wyboru, jest Lukas i jego Szkarłatny Lombard. Możesz też pójść do gildii, jeśli jesteś czarodziejem, jej członkiem i wiesz ogólnie czego szukasz. Mają tam bibliotekę i może uda ci się przekonać jakiegoś starego dziwaka, by pomógł ci w badaniach. Ale słyszałem, że jeśli nie masz właściwych powiązań i do nich nie należysz, to nie palą się do pomocy.

Pewnie, jeśli jesteś wierzący możesz też pójść do świątyni – chociaż o czarostwie wiedzą tam niezbyt wiele, a to, co zbadają zazwyczaj rekwirują – „dla wyższych celów” lub czegoś takiego.

Niee, Lukas jest najlepszy. Bogowie, pewnie, że żąda wiele za swoje usługi, ale jeśli potrzebujesz gotówki – on ją ma, a poza tym nie zadaje pytań. Jest strasznie szybki i bardzo dobry – niektórzy mówią, że jest zbyt dobry, by nie był oszustem. Kręci się tu od lat, więc można na nim polegać – poza tym, jak już powiedziałem, nie macie wielkiego wyboru.

Wygląd i pozycja społeczna

Mistrz Lukas jest miło wyglądającym krasnoludem, przeżywającym właśnie ostatnie lata wieku średniego. Ma niewielki brzuch. Otacza go charakterystyczna dla uczonych aura nieporządku. Ma przenikliwe i wesołe niebieskie oczy. Lukas terminował u alchemika, zdobył zaawansowaną profesję bakałarza i demonologa drugiego poziomu. Odszedł jednak od tej dziedziny magii i rozpoczął życie czarodzieja. Pomijając jego konszachty z ciemną stroną magii, nigdzie nie znaleźlibyście milszego przywoływacza demonów.

Jako demonolog Lukas cierpi na dwie choroby zawodowe, jednak żadna z nich nie jest specjalnie groźna. Ma alergię na pyłek kwiatowy, ale trzyma się z dala od terenów wiejskich, a takie schorzenie nie jest niezwykle. Cierpi też na *utrata siły* – co jest niewygodne, ale na pewno niezbyt groźne.

Jako właściciel lombardu Lukas jest niezwykle zgodny. Za swoje usługi liczy sobie naprawdę dużo, ale podobnie robią lekarze i inni profesjonaliści. Targowanie się z nim jest przyjemne, ale bardzo trudno uzyskać u niego zniżkę. Wie, że na swoje usługi ma praktycznie monopol i nie obawia się przypomnieć o tym klientowi – *Nie podobają ci się moje ceny? Cóż, gdzie jeszcze możesz się udać?*

Lukas jest szanowanym członkiem intelektualnej części społeczeństwa. Ponieważ jest ekspertem w dziedzinie magicznych kolekcji, szczególnie faworyzują go bogaci szlachcice, którzy zawsze próbują wyciągnąć od niego darmową poradę na temat szczególnie wartościowych magicznych skarbow. Jest również pożądanym gościem na rozmaitych przyjęciach, gdzie rzucane przez niego mimochodem uwagi – *Panie Kanclerzu, widzę, że posiada pan zestaw Kul Janaceka* – wzbudzają zazdrość i podziw innych arystokratycznych kolekcjonerów.

Lukas jest dumny ze swego krasnoludzkiego pochodzenia, dlatego i w handlu, i w przyjaźni stara się godnie traktować innych krasnoludów. W rzeczywistości jego maniery w stosunku do nich są nieco protekcyjne – *O tak, my krasnoludy powinniśmy trzymać się razem, czyż nie?* Równie dobrze czuje się jednak w kontaktach z ludzkimi i elfimi uczonymi, czarodziejami czy szlachcicami.

Krasnoludscy strażnicy: Lukas, jeśli tylko może, zatrudnia sześciu krasnoludzkich wojowników. Wyposaża ich w kolczugi i dobrze im płaci. Zazwyczaj dwóch strażników chroni jego dom w lepszej dzielnicy miasta (w Middenheim jest to dzielnica

Mistrz Lukas Pfandleiher: Czarodziej 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	52	25	3	5	10	43	1	38	51	67	58	85	32

Umiejętności: język tajemny (magia demoniczna), astronomia, piwowarstwo, kartografia, rzucanie czarów (magia prosta, wojenna poziomu 1 i 2, magia demoniczna poziomu 1 i 2), chemia, wiedza o demonach, szacowanie, zielarstwo, historia, rozpoznawanie roślin, rozpoznawanie magicznych przedmiotów, rozpoznawanie ożywieńców, uzdolnienia językowe, wykrywanie istot magicznych, wykrywanie magii, medytacja, widzenie w ciemnościach, monetoznaństwo, czytanie i pisanie, rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, znajomość języka obcego – mroczna mowa.

Przedmioty: skórzany kaftan, krótki miecz, gwizdek (w razie potrzeby służy do wezwania straży miejskiej), amulet nieugiętości (ukształtowany w formie ręki demona – podnosi Wt do 7), różdżka z gagatu (z 14 pozostałymi ładunkami; komenda Macie!).

Punkty magii: 18

Charakter: Neutralny

Czary magii prostej: Dar języków, Płonące światło, Otwarcie, Zabezpieczenie przed deszczem, Wzmocnienie drzwi, Uśpienie.

Magia wojenna poziomu 1 (również demoniczna): Aura ochrony, Wywołanie paniki, Mistyczna mgła, Przyzywanie energii, Strefa sanktuarium.

Sześciu krasnoludzkich ochroniarzy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	65	22	5	4	9	34	2	20	47	31	52	48	20

Umiejętności: rozbrajanie, specjalna broń – uliczna, bi-jatyka, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: kastety, topór, kaftan kolczy z rękawami, czepiec kolczy, tarcza, 2K6 ZK.

Nordgarten). Dwóch kolejnych zawsze ochrania Szkarłatny Lombard, a ostatni dwaj towarzyszą mu w drodze do domu lub lombardu i w czasie spotkań towarzyskich.

Rozkład dnia Lukasa

Lukas nie ma określonych godzin pracy – jak sam mówi, ma to zniechęcić ewentualnych spiskowców. W czasie dnia jest 50% szans, że jest akurat w sklepie, w czasie nocy 10%. Przez resztę czasu jest albo w domu – gdzie nie przyjmuje klientów, albo w gildii magicznej, prowadząc badania, albo na uniwersytecie lub w końcu na jakimś spotkaniu towarzyskim.

Gdy jest akurat w sklepie, strażnicy dostarczają mu żywność, a oprócz tego co tydzień kilka tuzinów żywych szczurów – których większość służy za pokarm dla psów (ale patrz niżej).

Lombard

Jest to mocny, kamienny budynek, wciśnięty pomiędzy stare księgarnie, hurtownie alchemiczne, antykwiariaty i inne specjalizujące się w starociach sklepy. (W Middenheim sklep stoi w dzielnicy Frieberg, w bezimiennej alei na tyłach północno-wschodniej krawędzi Wielkiego Parku). By go odnaleźć należy jedynie popytać wśród miejscowych sklepikarzy lub powąłęsać się w poszukiwaniu kamiennego budynku z wymalowanym na drzwiach czerwonym pionkiem szachowym.

Sam sklep jest masywną, pozbawioną okien, kamienną kryptą, przypominającą wojskowe strażnice. Obróbki kamieni dokonały krasnoludy, a budynek został wybudowany z dopasowanych do siebie bloków kamiennych, połączonych wyjątkowo solidnie, choć bez użycia zaprawy. Kopuła dachu wspiera się o grube ściany wewnętrzne – *Solidne niczym sama skala* – z zadowoleniem może powiedzieć krasnolud – *najlepsze, jakie można znaleźć na powierzchni ziemi*. Szkarłatny Lombard, dzieło rąk krasnoludzkich kamieniarzy, sprawia wrażenie solidniejszego od przeciętnego banku czy więzienia (i w istocie jest).



Spacer wokół budynku zaowocuje jedynie znalezieniem frontowych drzwi i mocnej, drewnianej przybudówki z wejściem tylnym. Jeśli akurat Mistrz Lukas jest wewnątrz, przypadkowi goście, zbliżający się do budynku od tyłu są zbyt radośnie witani przez dwa psy bojowe, uwiązane na niepokojąco długich łańcuchach.

W czasie budowy Lukas rozmięcił w ścianach bezwartościowe, obłożone klątwą przedmioty magiczne, które mają zapobiec próbom magicznego badania wnętrza budynku. Przy użyciu *wykrywania istot magicznych* można stwierdzić, że cały budynek emanuje magiczną aurę.

Drzwi frontowe: Lokacja 1

Są to grube, dębowe drzwi, dodatkowo wzmocnione żelazem. Namalowano na nich wizerunek czerwonego pionka szachowego i następujący napis:

„Głośno zapukać i czekać”

Lukas przygląda się odwiedzającym go osobom przez ukryte, szerokokątne otwory obserwacyjne, umieszczone w pracowni. Jeśli te osoby nie są demonami lub oddziałem wojska, otwiera zamki i podnosi zasuwę.

Stragan: Lokacja 2

W tym wąskim pokoju umieszczono, dla wygody klientów, drewnianą ławę. – *Wejdźcie do środka i zamknijcie za sobą drzwi, dla zachowania prywatności swojej i mojej* – zaprasza Lukas i nie robi nic więcej do zamknięcia zewnętrznych drzwi.

Lukas obserwuje klientów przez szparki obserwacyjne. Jeśli podejrzewa gości o jakieś nieczyste zamiary, uruchamia umieszczony w suficie pokoju mechanizm wyzwalający bombę z proszkiem z czarnego lotosu. Wyzwała pierwszą dawkę i, jeśli nieuczciwi goście wydają się po prostu głupi, otwiera zamknięte drzwi i pozwala im uciec, by ostrzegli przed takim zachowaniem innych. Jeśli ofiary wydają się być prawdziwymi kryminalistami, zostawia drzwi zamknięte, wrzuca drugą dawkę czarnego lotosu i wysyła strażnika, by ten sprowadził Straż Miejską.

Jeśli wszystko jest w porządku, Lukas otwiera żelazne okiennice na okienku (60x60 cm) umieszczonym pomiędzy pracownią, a straganem. Właśnie przez to okienko załatwia się interesy. Przy pierwszych oznakach kłopotów Lukas zamyka okiennice i odwołuje się do czarnego lotosu.





Pracownia: Lokacja 3

Lukas przechowuje tu swoje zapiski handlowe, magiczne przedmioty o małej wartości, kilka tekstów źródłowych oraz narzędzi badawczych. Pozwalają mu one na poczekaniu zidentyfikować większość powszechniejszych eliksirów i urządzeń magicznych.

WSZYSTKIE PRZEDMIOTY MUSZĄ BYĆ PRZEZ LUKASA ZBADANE I OSZACOWANE, ZANIM ZACZNIE ON ROZMOWĘ NA TEMAT OFEROWANEJ ZA NIE POŻYCZKI LUB PRZED ROZWAŻENIEM MOŻLIWOŚCI ICH ZAKUPU.

Procedura jest prosta. Lukas wyjaśnia swoje warunki (patrz niżej), a klient, jeśli się na nie godzi, zostaje obciążony kwotą 10 ZK za każdy identyfikowany, oceniany, wzięty w zastaw lub oferowany na sprzedaż przedmiot. Następnie Lukas zamyka okiennice i rozpoczyna wstępne badania oferowanych przedmiotów. Zwróć uwagę, że jeśli Lukas nie może rozpoznać przedmiotu przy pomocy prostych testów, klient wciąż traci 10 ZK zaliczki, o czym zresztą zawsze zostaje uprzedzony.

Jeśli identyfikacja natury i wartości przedmiotu przebiegnie pomyślnie, Lukas znowu otwiera okiennice i ogłasza wynik badań, wcześniej jednak pobierając pełną opłatę. Jeśli przedmiot wymaga dalszych badań i studiów, Lukas informuje o tym klienta i mówi mu, kiedy mniej więcej ma wrócić po pełny raport.

Osoby, zainteresowane nabyciem jakiegoś przedmiotu muszą dokładnie wyjaśnić czego szukają i ile mogą zapłacić, a dopiero potem Lukas mówi czy dysponuje daną rzeczą i czego za nią chce. Targowanie się ma normalny wpływ na cenę sprzedaży.

Jeśli próba *targowania* zakończyła się sukcesem, okiennice się zamykają, Lukas idzie po przedmiot, wraca, otwiera okiennice i finalizuje umowę. Jeśli on i klient nie mogą dojść do porozumienia, krasnolud grzecznie prosi rozmówcę o opuszczenie sklepu i zamyka okiennice. Osoby, sprawiające kłopoty są odprowadzane przez strażników lub, w razie konieczności, Straż Miejską.

Handlowe zwyczaje Lukasa

Zastaw przedmiotów

Lukas wypłaca 50% oszacowanej wartości przedmiotu. Za każdy dzień trwania zastawu pobiera 1% jego wartości, przy minimalnej stawce 20 ZK (na pokrycie wstępnego badania i wyceny).

Tak więc jeśli oszacuje twój *pierścień ochrony* na 500 ZK, wypłaci ci pod jego zastaw 250 ZK. Bierzesz forszę i zwracasz ją po dziesięciu dniach. Przy 1% odsetkach, Lukas dodatkowo pobierze 25 ZK za 10 dni, czyli ogółem 275 ZK. Gdybyś wykupił przedmiot w jeden dzień, byłbyś winien Lukasowi jedynie 2,5 ZK tytułem oprocentowania, ale wciąż musiałbyś spłacić pożyczkę (250 ZK) plus minimalną wartość kredytu w wysokości 20 ZK.

Identyfikacja przedmiotów

Za analizę przedmiotu pobierana jest standardowa opłata 20 ZK + 5% oszacowanej wartości, z czego 10 ZK płaci się z góry.

O swej ofercie mówi: *Jeśli sądzisz, że moja wycena jest zbyt wysoka, odkupię od ciebie ten przedmiot po tej cenie. Jeśli myślisz, że wyceniłem go za nisko, bądź wdzięczny, gdyż dzięki temu twoja 5% opłata jest niższa.*

Gdy Lukas nie może w pełni zidentyfikować przedmiotu przy pomocy swych podstawowych analiz, oferuje swe usługi w postaci badań szczegółowych – *Nie mogę zbadać przedmiotu zwykłymi metodami – możecie zabrać go do kogoś innego lub zapłacić za szczegółowe badania wykonane przeze mnie: 200 ZK i 5% oszacowanej wartości plus moje koszty.*

Badania szczegółowe trwają od 4 do 6 tygodni i nie mają gwarancji powodzenia. Jednak jeśli Lukas nie potrafi zidentyfikować przedmiotu, klient płaci podstawową opłatę 10 ZK, odzyskuje przedmiot i może go zabrać, by identyfikacji dokonał ktoś inny.

Identyfikowanie przedmiotów magicznych

Oprócz ujawnienia tego, czy dany przedmiot jest, czy nie jest magiczny, umiejętność *wykrywanie istot magicznych* dostarcza wiadomości na temat mocy przedmiotu (tzn. jak jest on potężny). Osoba, mająca tę umiejętność musi trzymać przedmiot, by odkryć jego właściwości. Po wykonaniu każdego kolejnego testu **SW**, staje się jej znana jedna właściwość. Kiedy badającej osobie nie powiedzie się któryś z testów, nie zdobędzie już ona żadnych dalszych informacji.

Lukas używa właśnie tej umiejętności, a pierwszą odkrytą przez niego informacją jest zawsze ogólne wyczucie historii lub działania przedmiotu. Dla przykładu *pierścień leczenia lekkich zranień* zostanie rozpoznany jako pierścień leczniczy, a *szytylet śmierci* jako dzieło Mario Fettuciniego, tileańskiego czarownika, niegdyś zatrudnionego przez grupę morderców, znaną jako Zabójcy Ostrza.

Po wykonaniu kolejnych udanych testów **SW** można odkryć konkretne właściwości badanego przedmiotu, w razie potrzeby wraz z hasłami. Większość przedmiotów do uaktywnienia swych magicznych właściwości wymaga specjalnej inkwizycji, a ponieważ zazwyczaj jest to rodzaj zabezpieczenia, hasło to jest rzadko zaznaczone na samej rzeczy.

Oprócz tych normalnych metod badawczych, Lukas może odwołać się do dużego zbioru ksiąg i urządzeń, których używa wtedy, gdy jego *wykrywanie istot magicznych* nie wystarcza. Na tych to materiałach opierają się jego badania szczegółowe i to dzięki nim zdobywa informacje wtedy, gdy nie może już nic odkryć przy pomocy swej umiejętności. Dla typowego poszukiwacza przygód dowiedzenie się czegoś o właściwościach magicznego urządzenia jest bardzo trudne, ale dla doświadczonych magicznych hackerów, takich jak Lukas, jest to dziecinnie proste. Używając urządzeń i korzystając z tekstów źródłowych Lukas wciąż musi wykonać test **SW**.

Przedmioty, których funkcje zostały celowo, bądź przypadkowo utajnione są dla magicznych hackerów poważniejszym wyzwaniem. Dostępne są rozmaite wyszukane procedury badawcze, z których większość jest jednak albo długotrwała albo niebezpieczna, a żadna z nich nie daje gwarancji powodzenia. W tych bardzo trudnych przypadkach Lukas zawsze może poprosić swą *demoniczną szafkę*, by zbadała dany przedmiot. Zazwyczaj używa tej możliwości jedynie w wypadku, gdy zawiody wszystkie inne metody, gdyż demon żąda opłaty w postaci krwi, pochodzącej z jakiejś istoty humanoidalnej. Lukas jest miłym facetem i nie przepada za tymi praktykami, ale jest też trzeźwo myślącym człowiekiem interesu i użyje tej opcji, jeśli zawiódą go wszystkie inne możliwości.

Nabywanie przedmiotów

Lukas sprzedaje magiczne przedmioty za podwójną wartość swej wyceny. Na czarnym rynku sprzedaje taniej, ale wtedy i tak ma z tego większy zysk.

Ponieważ kupinie magiczny przedmiot u kogoś innego jest prawie niemożliwe, podwojona cena jest tak naprawdę dość uczciwa – *Ludziska, szukający czegoś konkretnego płacą z zadowoleniem, a ci, którzy marudzą na temat cen nie mają czego szukać w tak dobrym sklepie.*

Do sprzedaży przeznaczono poniższe przedmioty magiczne – są one przechowywane na półkach za zasłoną, tak, że klienci ich nie widzą. Przy każdym z nich jest wypisana szacunkowa wartość i proponowana cena. Swoim klientom Lukas uczciwie wyjaśnia prawdziwe możliwości przedmiotu – uporczywie przestrzega tej zasady. (Szczegóły magicznych właściwości przedmiotów są opisane w podręczniku **WFRP** na stronach 183-190). Bardziej wartościowe przedmioty są dostępne dla właściwych ludzi, ale Lukas trzyma je bezpiecznie schowane w specjalnej szafce.

Lukas może przyjąć cenę niższą od tej, którą proponuje, ale nigdy taką, która jest niższa od jego szacunkowej wyceny. Czynniki, skłaniające Lukasa do przyjęcia niższej zapłaty to umowy hurtowe i udane *targowanie*. Osoby w sposób oczywisty zaznajomione z magią otrzymują dodatni modyfikator +10 do testu *targowania się*, co wynika z zawodowego szacunku, żywiołowego względem nich przez Lukasa. Żaden z poniższych przedmiotów nie ma specjalnej wartości kolekcjonerskiej ani nie jest specjalnie cenny.

Przedmioty na sprzedaż

Pierścień daru języków: 2 punkty magii. Działa na hasło „*Mów i bądź mi znany*”. (120 ZK /240 ZK)

Pierścień magicznego zamknięcia: 9 punktów magii. Działa na hasło „*Broń dostępu memu wrogowi*”. (190/380 ZK)

Pierścień leczenia lekkich zranień: 10 punktów magii. Działa na hasło „*W imię Shallyi*”. (200 ZK /400 ZK)

Pierścień leczenia lekkich zranień: 6 punktów magii. Działa na hasło „*Błogosławieństwo Shallyi temu, kto przychodzi w potrzebie*”. (160 ZK /320 ZK)

Pierścień ochrony przed Chaosem: 10 punktów magii. Po wypowiedzeniu hasła „*W imię Solkana! Precz Chaosie!*” zostaje wydany punkt magiczny i od tej chwili przez 7 rund trwa ochrona (200 ZK /400 ZK)

Pierścień ochrony przed Chaosem: 6 punktów magii. Po wypowiedzeniu hasła „*Śmierć Chaosowi!*” zostaje wydany punkt magiczny i od tej chwili przez 7 rund trwa ochrona (160 ZK /320 ZK)

Pierścień ochrony przed Chaosem: 5 punktów magii. Po wypowiedzeniu hasła „*W imię Sigmara, wyklinam cię, stworze Chaosu!*” zostaje wydany punkt magiczny i od tej chwili przez 7 rund trwa ochrona (150 ZK /300 ZK)

Hełm rycerski +1: W kiepskim stanie. (100 ZK /200 ZK)

Miecz ochrony: +1 PP na wszystkie lokacje ciała, 10 punktów magii. Po wypowiedzeniu hasła „*Chroń przed moimi wrogami!*” zostaje wydany punkt magiczny i od tej chwili przez 2K6 rund trwa ochrona (300 ZK /600 ZK)

Miecz strachu: 5 punktów magii. Po wypowiedzeniu hasła „*Podddaj się lub gni!*” zostaje wydany punkt magii i ochrona trwa przez 2K6 rund (200 ZK /400 ZK)

Szytlet śmierci: +2 do zadawanych obrażeń, 6 punktów magii. Nie posiada słowa – rozkazu, ale przy każdym udanym ataku zostaje wydany punkt magii i zadawane są dodatkowe obrażenia. (400 ZK /800 ZK)

Bulawa snu: 4 punkty magii. Po wypowiedzeniu hasła „*Miłych snów*” wydawany jest punkt magii, a uderzona ofiara wykonuje test *magii* z ujemnym modyfikatorem -30 lub zasypia na 2K6 tur (300 ZK /600 ZK)

Grot włóczęgi – zgubna broń przeciw ożywioncom: 7 punktów magii. Przy rozkazie „*Służ Morrowi i gni, ożywieńcze!*” zostaje wydany punkt magii i efekt rozłączany przez broń trwa przez 10 rund. (170 ZK /340 ZK)

Laboratorium: Lokacja 4

W tym pomieszczeniu Lukas przeprowadza większość badań szczegółowych. Usługi dla klientów zajmują mu mało czasu. Zajmuje się głównie projektami osobistymi – studiami magicznymi lub badaniem przedmiotów dla swej własnej kolekcji.

Nawet sama gildia magiczna nie posiada tak wspaniałej kolekcji tekstów źródłowych w materii, którą Lukas się interesuje. Wartość samych narzędzi i książek wynosi ponad 8000 ZK. (Bardzo chciałbym wylizować każdy tytuł i urządzenie, ale i tak się już nieco rozpisalem. Jeśli prowadzeni przez graczy bohaterowie dostaną się do laboratorium i zaczną zadawać kłopotliwe pytania na temat jego wyposażenia, no cóż – przepraszam – jesteś zdany na własne siły).

Wartościowe przedmioty magiczne i te, którymi Lukas interesuje się osobiście są przechowywane w czymś, co wygląda jak metalowa szafka. W rzeczywistości jest to *mniejszy demon*, zmuszony do przyjęcia takiego kształtu i służby Lukasowi przez 1001 lat. Demon jest inteligentny, potrafi mówić i jest niesamowicie zajadły. Potrafi utworzyć tysiące niewielkich, zębatych paszczy, których każde ugryzienie jest jadowite niczym ukąszenie węży. Lukas żywi demona jednym żywym szczurem dziennie.



Sikinnes – demoniczna szafka

Sikinnes zwykle ma zamknięte swe paszczki, gdyż tak nakażał mu jego pan. Jednak jeśli dotknie go ktoś, kto nie ma na to zgody Lukasa, Sikinnes z radością uformuje 1K6 paszcz i złapie nimi niespodziewającą się tego ofiarę, automatycznie zadając K6 *ugryzień* o S1, z których każde dodatkowo wywołuje taki efekt, jak *korzeń zmiłji* (patrz **WFRP** str. 82). Nie mogąc powstrzymać swego rozbawienia, Sikinnes skrzeczy potem niczym sroka, wychwala swój atak, poniża prawdopodobnie umierającą ofiarę i ogólnie robi z siebie durnia.

Życie w postaci szafki nie jest dla Sikinnes specjalnie uciążliwe – *Spróbuj pożyć kilka milionów lat jako mniejszy demon i przekonaj się, czy ci się to spodoba – zauważa. – Przez cały dzień większe demony stoją dookoła ciebie i obrzucają cię stopioną skalą i ektoplazmatycznym śluzem. To nie jest zabawne, uwierz mi.*

W formie szafki Sikinnes nie wzbudza strachu, ani nie podlega też *niestabilności*. Jeśli odniesie obrażenia od ataku fizycznego bądź magicznego, czar, wiążący go pod postacią szafki traci moc, a on sam może atakować jako *mniejszy demon*. (To dobrze, że Sikinnes o tym nie wie, gdyby było inaczej, prawdopodobnie skłoniłby BG do zaatakowania siebie).

Zawartość szafki

Wewnątrz szafki znajdują się cztery przeznaczone na sprzedaż przedmioty, wszystkie dość cenne, ale niczym specjalnym się nie wyróżniające. Zwróć uwagę, że ich podana wartość odnosi się do kolekcjonerów; żaden zdrowy na umyśle poszukiwacz przygód nie zapłaci takich pieniędzy. Dwa kolejne przedmioty nie są przeznaczone do sprzedaży, nie są też specjalnie wartościowe, ale oba są dość niezwykle.

Buty Gucciego: 3 punkty magii. Kiedy w języku tileańskim zostanie wypowiedziane hasło „*elegancja nie podlega modzie*”, zostaje zużytkowany punkt magii, a osoba nosząca te buty otrzymuje +40 modyfikator do testów **Ogłady**, tak długo, jak długo je nosi. Przedmiot ten jest cenny zwłaszcza dla kolekcjonerów, gdyż Gucci jest magiem o światowej renomie. (8000 ZK/16000 ZK)

Miecz Tain-Ella: 0 punktów magii. Tajemnica powtórzonego naładowania tego elfiego miecza oraz znajomość jego działania zaginęły dawno temu, ale miecz wciąż jest magiczny. Tain-Ella występuje w zapiskach jako kupiecki książę morskich elfów, żyjący pod koniec 23 stulecia. Przedmiot dla kolekcjonerów. (1500 ZK/3000 ZK)

Dłoń Hardarina: różdżka z gagatu z wyrzeźbioną na wierzchołku zacisniętą pięścią. W tej chwili zadziała tylko wtedy, gdy rozkaże jej to Hardarin – nie żyjący już od 75 lat. Hasło mogłoby zostać zmienione przez mistrza w fachu czarodziej-skim, ale zniszczyłoby to kolekcjonerską wartość przedmiotu. (5000 ZK/10000 ZK)

Różdżka pięciu części: starożytne urządzenie nieznanego pochodzenia i działania, w folklorze powszechnie opisywane jako różdżka która miałaby wielką moc, gdyby tylko zdołano zebrać jej pozostałe części. W chwili obecnej nic więcej niż zadziwiająco droga osobliwość. (10000 ZK/20000 ZK)

Nie na sprzedaż

Mocno zużyta miniaturowa zbroja pasująca na humanoida wysokości jakichś pięciu centymetrów, z naniesionymi na nią trzema aktywnymi runami, z których żaden nie został zidentyfikowany przez Lukasa. Pochodzenie, funkcjonowanie i wartość nieznana.

Pozłacana czaszka fimira. Lukas rozpoznał ją przy pomocy starożytnej kroniki jako dekorację z fimirskiego sztandaru bojowego, ale nie potrafił stwierdzić żadnych szczegółów dotyczących funkcjonowania przedmiotu. Wartość nieznana.

Tylny przedpokój: Lokacja 5

Kiedy Lukasa nie ma wewnątrz budynku, przebywają tu dwa psy bojowe (nieuwiązane). Gdy Lukas jest w budynku, są one uwiązane w pobliżu tylnego wejścia.

Każda próba otworzenia fałszywych drzwi spowoduje wyrzucenie, przez zamaskowaną w suficie kłapę, trzech bomb z proszkiem z czarnego lotosu. Na lewo od fałszywych drzwi, pomiędzy dwoma kamieniami, na wysokości kolan znajduje się dźwignia otwierająca zamek ukrytych drzwi. By go otworzyć, pomiędzy kamieniem należy włożyć i później nacisnąć jakiś cienki przedmiot o długości mniej więcej 5 centymetrów. Zamek otwiera się wtedy na jedną rundę – co akurat wystarcza na dojsię do ukrytych drzwi i przejście przez nie. Mimo to, naciśnięcie dźwigni nie ujawnia położenia tajnego przejścia, więc osoby na tyle sprytnie, by odnaleźć mechanizm stwierdzą prawdopodobnie, że otwiera on fałszywe drzwi – he, he!

Pokój strażników: Lokacja 6

Kiedy akurat nie ma Lukasa, przebywa tu dwóch strażników, którzy kolejno czuwają i ucinają sobie drzemkę. Gdy Lukas jest w lombardzie, przebywają tu jego osobliści ochroniarze, dzięki czemu zwykli strażnicy mogą się trochę pokreć po mieście i zająć własnymi sprawami (Lukas jest hojnym i łaskawym pracodawcą).

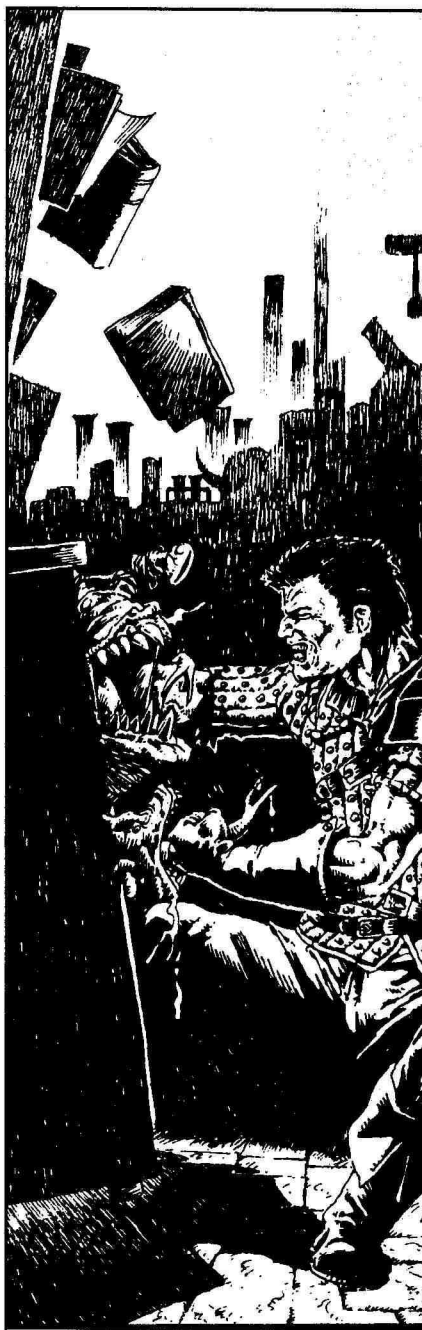
Zarówno Lukas, jak i akurat przebywający na służbie strażnicy mają klucze do mocnych zamków umieszczonych w drzwiach prowadzących z pokoju strażników do tylnego przedpokoju.

Dodatkowe środki bezpieczeństwa

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy, rozważający możliwość włamania się do Szkarłatnego Lombardu powinni mieć możliwość wykonania testu **Inteligencji**, przy pomocy którego mogą przewidzieć poniższe zabezpieczenia, jeśli ci to odpowiadają mogą się też dowiedzieć o nich od miejscowych przestępców.

Lukas zadał sobie wiele trudu, by ochronić swoje laboratorium i urządzenia, ale zdaje sobie sprawę, że uczynienie z budynku fortecy nie wystarcza do odstraszenia zawziętego złodzieja. Dlatego płaci sporą sumę za ochronę wpływowym szefom miejscowych reketerów. Żaden zdrowy na umyśle miejscowy złodziej nie pomyśli o wejściu na terytorium tych potężnych przestępców.

Co więcej, Lukas ma potężnych przyjaciół w gildii magicznej, którzy będą szczęśliwi mogąc pomóc mu wysledzić każdego, kto naruszył jego prywatność i ukradł jego magiczne skarby i urządzenia badawcze. Wobec tego, Lukas nie będzie ryzykował swego życia w obronie swego sklepu, przekonany, że później może odnaleźć złodziei i strasliwie się na nich zemścić.





Sikinnes – Małczy Demon

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	5	12	60	2	89	89	89	89	89	14

W zwykłej postaci Sikinnes wygląda podobnie do tradycyjnego demona, ma tylko bardzo długi język, którym błyskawicznie porusza. Jego ugryzienie jest jadowite, i podobnie jak w formie szafki, działa tak jak *korzeń żmij*.

Ten unikalny demon dysponuje również umiejętnością *wykrywania istot magicznych* i może tyle razy próbować rozpoznać właściwości przedmiotu, ile kwart krwi dostanie: nieudany test SW wciąż pozwala mu na dalsze próby. Jedynie bardzo dobrze zabezpieczony przedmiot oprze się próbom potwora. Od czasu odejścia od demonologii, Lukas rzadko korzysta z tej możliwości identyfikacji przedmiotów.

Dwa psy bojowe

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Oba wyszkolono tak, by pożywienie przyjmowały wyłącznie od Lukasa.

Pomysły na przygody

1. Bohaterom, prowadzonym przez graczy, ich pracodawcom lub ich kultowi skradziono wartościowy przedmiot magiczny. Przewidując, że złodzieje spróbują upłynnić skradziony przedmiot w sklepie Lukasa, zasugerowano im, by się tam udali i zyskali jego pomoc.

2. Pomocy BG potrzebuje doskonały mag posiadający niezwykłą *budkę teleportacji*. – *Pewien facet ma ładną parę magicznych butów, których akurat potrzebuję. Przteleportuję was do laboratorium, w ten sposób ominiecie wszelkie zabezpieczenia i wszystko, czego musicie dokonać, to odnalezienie butów. Dam wam na to godzinę, po czym teleportuję was z powrotem. Dziecinnie łatwe.*

3. Do Lukasa dochodzą niejasne pogłoski o planowanym włamaniu do jego laboratorium. Wynajmuje BG jako dodatkowych strażników, choć jak sam mówi – *Wątpię, bym potrzebował waszej pomocy, gdyż potrafię sam zadbać o siebie.*

Włamywacze przychodzą wieczorem. Czterech mutantów Chaosu wchodzi do pomieszczenia dla klientów. Jeden z nich,

dysponujący nieprawdopodobną siłą, zanim zadziała czarny lotos, rozbija z zewnątrz żelazne okiennice. Siedzący w pokoju strażników bohaterowie słyszą pisk i odgłos rozbijanych metalowych okiennic.

Co robić? Lukas nie uważał za konieczne ujawniać swym czasowym pracownikom tajnych wejść do swego laboratorium. Zanim nie uderzono go tak, iż stracił przytomność, zdołał jedynie otworzyć frontowe drzwi. W tej chwili mutanci, wciąż osłabieni działaniem czarnego lotosu grasują wewnątrz laboratorium.

4. Skrzaty grożą BG, że jeśli ci nie pomogą im w odzyskaniu cennego skarbu przodków ze sklepu Lukasa, będą dotrzymywać im towarzystwa. (Tak, tak... Zbroja skrzatów. Patrz wyżej, jeśli mi nie wierzysz). – *Nie martwcie się, ludzie – skrzeczą – pomożemy wam naszymi cudownymi mocami magicznymi!*

Nasi bohaterowie mniej lub bardziej pewnie wkraczają frontowymi drzwiami do sklepu Lukasa, a w rękawach koszul niosą koło tuzina zdecydowanych na wszystko skrzatów...

Uwagi do kampanii: Przedmioty magiczne

Przeznaczone na sprzedaż przedmioty magiczne odzwierciedlają moje dwie podstawowe zasady odnoszące się do Idealnego Przedmiotu Magicznego:

Bogactwo szczegółów: przykładowo, hasła i tajemnicza historia dają przedmiotowi nieco osobowości. Bez tego jest on po prostu fantastycznym odpowiednikiem anonimowych produktów naszego świata.

Ograniczona moc i zastosowanie: ważne z dwóch powodów – po pierwsze, umożliwia to MG kontrolowanie w jego kampanii magii, po drugie, użycie przedmiotu magicznego, który posiada ograniczoną ilość „użyć” staje się ważną decyzją taktyczną, kształtującą rozsądne dawkiwanie rzadkich zapasów.

Uwaga końcowa

W Szkarlatnym Lombardzie niepokoi mnie tylko jedna rzecz, a mianowicie demoniczna szafka – Sikinnes – umieszczony w miejscu, w którym BG raczej się z nim nie spotkają. Bez wątplenia jego umiejscowienie jest podyktowane względami logicznymi, gracze też chyba nie będą przeciwko temu protestować, jednak szkoda tracić tak czarujące paskudztwo. Może więc wielu czarodziejów, chaotycznych wrogów i bogatych, złych ludzi ma szafki podobne do Sikinnesa, które tylko czekają, by odnaleźć je BG – włamywacze.

A może chcesz po prostu postawić taką jedną gdzieś na ulicy. W każdym razie zachęcam.



Artur Marciniak

Ars Magica



Gra zatytułowana **Ars Magica**, czyli **Sztuka Magii**, ukazała się pierwotnie w Stanach Zjednoczonych. Obecnie gracze korzystają już z trzeciego wydania, a i ono ma wkrótce zostać zastąpione nową, poprawioną i uzupełnioną edycją, przygotowaną przez obecnego właściciela gry, czyli amerykańską firmę **Wizards of the Coast**. Dotychczasowe wydania były przygotowywane w firmie **White Wolf**, której właściciel – Mark Rein Hagen – jest wraz z Jonathanem Tweetem współautorem gry. **Ars Magica** jest pierwszą z linii gier, produkowanych przez tę firmę, a opierających się o system tzw. *storytellingu*, czyli przezwagi elementów narracyjnych nad mechanicznymi rzutami kośćmi. Do pozostałych gier tego typu należą: **Vampire: The Masquerade**, **Werewolf: The Apocalypse**, **Mage: The Ascension**, **Wraith: The Oblivion** i (tej jeszcze nie ma na rynku) **Changeling**. Idea, która leży u podłoża tych wszystkich gier jest prosta – ważna jest opowieść, rozwijająca się przed oczami wyobraźni graczy, nastroj, przeżycia i emocje, a nie monotonne odczytywanie wyników rzutów i ich suche komentowanie. Ale przejdźmy może do samej gry...

Europa, Anno Domini 1220. Kontynent szlachty, rycerstwa, mieszczan i chłopów oraz... magów. W tej *mitycznej Europie* magia jest bowiem obecna na każdym kroku. Świat jest taki, jakim widzieli go ludzie żyjący w tamtych czasach. Zaludniają go groźne demony, skrzaty, elfy, niebożęta i wszelkie inne baśniowe stworzenia. Magia jest siłą, w której istnienie nikt nie wątpi. Spowija świat w swych delikatnych spłotach, oddziaływając na wszystko i wszystkich w niezwykle subtelny sposób. Jej poznanie nie jest wcale łatwe, a jednak znalazło się grono ludzi, którzy posiedli Dar. Dar, dzięki któremu są w stanie kontrolować magiczne moce, ich przepływ i kierunek. Ale posiadać Dar to nie wszystko, trzeba jeszcze zdobyć ogromną wiedzę, przeczytać wiele ksiąg i długo ćwiczyć, by móc poszczycić się mianem maga. Gracze wcielają się właśnie w takie osoby – ludzi, którzy poświęcili swe życie nauce i studiowaniu zawitych tajemnic, odkrywaniu nowych zaklęć i rytuałów, poznaniu wspaniałego świata magii. Celem ich życia jest władza, a środkiem do jej osiągnięcia – wiedza, dla której zdobywania podejmują się niebezpiecznych wędrówek i badań.

Magowie różnią się od innych ludzi. Są wykształceni, nie mają feudalnych zobowiązań. To wolni i dumni ludzie, którzy oddali swe życie praktykom magicznym, poznali istotę magii i wiedzą jak się nią posługiwać.

W roku 767 po narodzeniu Chrystusa jeden z największych magów w historii świata, Bonisagus, zebrał rozproszone dotychczas zasady magii w jeden spójny system. Jego praca umożliwiła wymianę doświadczeń pomiędzy magami, a ostatecznie stała się początkiem Zakonu Hermesa. Został on stworzony przez Bonisagusa z pozostałości rzymskiego kultu Merkurego – opiekuna nauk tajemnych, boga alchemii i okultyzmu. Dzięki pomocy maga Trianomona, a później Bjornaera i kilku innych, Bonisagus stworzył organizację magów, która miała chronić ich wszystkich przed rosnącym wpływem chrześcijaństwa i przed zabobonami, prostymi ludźmi. Miała też zarazem pilnować ich samych, aby swą nieuczciwością nie robili sobie wrogów wśród zwykłych ludzi, ani nie toczyli ze sobą śmiertelnych bojów. Od czasu

powstania Zakonu każdy z jego członków wie, że wdranie się w otwartą wojnę z innym magiem kończy się interwencją hierarchii. Wszystkich członków Zakonu obowiązuje bezwzględne przestrzeganie jego Prawa, które reguluje postępowanie magów zarówno w stosunkach pomiędzy nimi samymi, jak i wobec zwykłych ludzi. Sprzeciwianie się regułom tego kodeksu jest karane śmiercią. W praktyce jednak niewielu magów przestrzega ściśle tych zaleceń. W poszukiwaniu większej mocy i wiedzy ryzykują własne życia, a nierzadko również bezpieczeństwo Zakonu – organizacji, dzięki której mogą przetrwać w nieprzyjnym im świecie.

To właśnie warunki zewnętrzne wymusiły powstanie zgromadzeń. Są to siedziby kilku czy kilkunastu zaprzyjaźnionych magów, którzy wspólnie mieszkają. Wraz z nimi żyją ich towarzysze i służący. Ci, w zamian za opiekę i ochronę, utrzymują zgromadzenie w porządku, dbają o jego zaopatrzenie, zajmują się codziennymi pracami. W zgromadzeniach magowie mogą w spokoju prowadzić swoje badania, nie są tam bowiem przez nikogo nękani. Czasem jedynie wyruszają na jakąś wyprawę, której celem może być na przykład zdobycie *vis* – mocy surowej magii, będącej składnikiem wielu potężnych czarów i rytuałów – prawdziwego bogactwa magów.

Zakon Hermesa podzielony jest na 12 Domów, noszących nazwy od imion ich założycieli. Są to Domy: Bonisagus, Bjornaer, Jerbiton, Criamon, Mercere, Flambeau, Titalus, Quaesitor, Tremere, Verditius, Ex Miscellanea i Merinita. Dawniej istniał również Dom Diedne, jednak jego członkowie zostali rozproszeni, schwytani i zabici przez pozostałych magów. Każdy z Domów wyróżnia się czymś szczególnym. Każdy z nich dysponuje jakimiś unikalnymi zaletami, każdy jest charakterystyczny i na swój sposób pociągający – dla przykładu magowie Domu Flambeau specjalizują się w magii związanej z ogniem i zniszczeniem, są gwałtowni i porywczy. Ci, którzy wywodzą się z Domu Bjornaera, z północy Europy, są znani ze swego zafascynowania zwierzętami i bestią, tkwiącą w każdym człowieku. Niekiedy szepczą, że magowie tego Domu są zwierzołakami. Istnieje również Dom – Dom Quaesitoris – który czuwa nad przestrzeganiem Prawa Zakonu. Magowie tego odłamu Zakonu Hermesa ścigają tych, którzy łamią ustanowione reguły, dopuszczają się diabolizmu, zagrażają istnieniu organizacji.

Gra **Ars Magica** została podzielona na dwanaście rozdziałów, kolejno: wstęp, zgromadzenia, tworzenie bohatera, cechy, walka, świąty, magia, czary laboratorium, mityczna Europa, saga i w końcu rozdział traktujący o *storytellingu* – alternatywnej formie RPG.

Wstęp zaznajamia gracza z podstawowymi wiadomościami dotyczącymi gry. Tu poznajemy skrótoną historię Zakonu Hermesa, dowiadujemy się o roli, jaką odgrywa w mitycznej Europie magia. Zamieszczono tu również coś w rodzaju słownika podstawowych, występujących w grze pojęć. Gracz zapoznaje się z podstawowymi zasadami mechaniki gry, uczy się rozróżniania i interpretowania wyników swych rzutów, dowiaduje się jak dzielić się w tej grze czas, w jaki sposób rozstrzygane są sytuacje sporne.

Ars Magica jest oparta całkowicie na kostce dziesięciościennych. Wyróżniono dwa rodzaje

rzutów – normalny i stresowy, wykonywany wtedy, gdy rozstrzygana rzutem sytuacja niesie ze sobą jakieś napięcie. Typowym przykładem rzutów stresowych są rzuty wykonywane w czasie walki, rzucania czarów itp. Różnica pomiędzy oboma rodzajami rzutów jest dość duża. Rzuty proste nie mają żadnych konsekwencji negatywnych, natomiast stresowe, przy wyniku 0 kończą się zwykle naprawdę złe, natomiast 1 oznacza, że rzut można powtórzyć, a jego wynik podwoić (co z reguły jest bardzo korzystne).

Kolejny, drugi rozdział zapoznaje nas z bohaterem. W **Ars Magice** tak naprawdę mamy do swej dyspozycji co najmniej trzech bohaterów. Pierwszym i najważniejszym jest mag, bohater, którym będziemy się posługiwać najczęściej. Kolejnym pod względem ważności będzie tzw. towarzysz – czy to rycerz, czy złodziej, czy jeszcze ktoś inny. Tu nie jest ważna profesja, a łączący tę postać z magiem stosunek przyjaźni. Towarzysz jest kimś więcej niż tylko najemnikiem. Jest wyszkolonym i wyjątkowym bohaterem, kimś tylko trochę mniej ważnym od maga. Jego zadaniem jest zapewnienie graczowi umiejętności, których ze względu na brak czasu koniecznego na ich naukę nie posiada jego podstawowy bohater – mag. Towarzysze nie są ograniczeni Prawem Zakonu, nie mają problemu z wmieszaniem się w średniowieczne społeczeństwo, są wskutek tego nieocenioną pomocą zarówno dla graczy, jak i dla magów.

Ostatnim bohaterem, a raczej ostatnimi bohaterami są tzw. grogowie, czyli osoby na co dzień nie zauważane, służące w zgromadzeniu – kucharze, chłopcy stajenni, służący, strażnicy itp. Gracze przed rozpoczęciem właściwej gry poświęcają trochę czasu na stworzenie kilkunastu takich postaci, którymi w zależności od potrzeb posługują się zazwyczaj wszyscy gracze; grogowie nie są raczej przypisani konkretnemu graczowi.

Bohater w **Ars Magice** określony jest następującymi grupami współczynników: cechy, zalety i wady, zdolności, cechy osobiste i reputacja. Dzięki możliwościom wyboru poszczególnych elementów składających się na tworzonego bohatera gracz dysponuje niezwykle dużym wpływem na ostateczną osobowość stworzonej postaci, co w grach firmy **White Wolf** ma olbrzymie znaczenie. Podczas tworzenia bohaterów mamy możliwość skorzystania z dwóch metod. Pierwsza z nich, podstawowa, jest znacznie prostsza, lecz gracz ma mniejszą kontrolę nad powstającą postacią. Nie są wykorzystywane wszystkie zasady, dzięki czemu mało doświadczony gracz ma doskonałą możliwość zapoznania się z założeniami gry. Ten uproszczony system tworzenia bohatera polega na wyborze jednej z gotowych postaci i ewentualnym uzupełnieniu jej o pewne dodatkowe elementy. Przedstawiono tu licznych przykładowych grogów i towarzyszy oraz po jednym magu z każdego Domu. Są oni jednak zaledwie podstawą, prawie czystą osobowością, której konkretne szczegóły muszą być uzupełnione przez gracza.

Zaawansowany system generowania bohatera jest znacznie bardziej skomplikowany. Pierwszym krokiem musi być wymyślenie swego bohatera. Należy określić jego osobowość, wymyślić mu przeszłość, stworzyć pewien wzorek, którym będziemy posługiwali się podczas obiektywizacji tego pomysłu w ciele. Kolejną sprawą są cechy. W grze występuje 8 cech, uszeregowanych w 4 grupy.



Są to, w wolnym tłumaczeniu: Inteligencja/Postrzeganie, Siła/Wytrzymałość, Wygląd/Komunikowanie się, Zręczność/Szybkość.

Istnieją dwie metody określenia ich wysokości. Pierwsza to losowanie, druga dobór. Pierwsza polega na wykonaniu dwóch rzutów k10. Od pierwszego wyniku odejmuje się wynik drugi. Jak łatwo zauważyć, cechy mogą przybrać również wartości ujemne. Po losowaniu mamy 4 cyfry. Teraz każdą z czterech grup cech musimy przydzielić do któregoś z rezultatów rzutów, co z kolei dzielimy w dowolny sposób pomiędzy dwie zgrupowane cechy. Musimy jedynie pamiętać, że wartość żadnej cechy nie może być wyższa niż +5 i niższa od -5, a ich suma musi być zgodna z wylosowanym rezultatem. Metoda doboru daje nam nieco większą możliwość określenia wielkości poszczególnych cech, jest jednak znacznie mniej ekscytująca i ciekawa. Po zakończeniu pierwszego etapu tworzenia bohatera czeka nas wybór wad i zalet postaci, jej zdolności i umiejętności, określenie posiadanych czarów i umiejętności magicznych, reputacji itd., itp.

Pomysł tworzenia bohatera został bardzo dobrze rozwiązany. Co prawda trwa to dość długo, ale gotowa postać w pełni zaspokaja oczekiwania gracza. Jest ona plastycznym, „żywym” człowiekiem. Wielka ilość rozmaitych szczegółów: wad, zalet, umiejętności i zdolności sprawia, że każdy gracz może stworzyć sobie bohatera dokładnie takiego, jakiego chce.

Stworzenie bohaterów to jednak dopiero początek. Musimy jeszcze określić miejsce, w którym żyją nasi bohaterowie, czyli zgromadzenie. Autorzy gry wyróżniają ich cztery rodzaje, nadali im symboliczne nazwy od nazw pór roku. I tak istnieją zgromadzenia wiosenne, letnie, jesienne i zimowe. Można by zapytać – po co? Otóż każda kategoria oznacza stopień rozwoju zgromadzenia – wiosenne są z reguły dość młode, żyjące w nich magowie są pełni zapału, aktywnie poszukują wiedzy i magii, często wyruszają na wyprawę. Zgromadzenia letnie są już dość dobrze zaopatrzone, mieszka w nich sporo ludzi, magowie zaczynają obrać w piórka, jednak dopiero w zgromadzeniu jesiennym pokazują, co naprawdę potrafią. Są wtedy u szczytu swej potęgi. Biblioteka zgromadzenia pęka w szwach od zgromadzonych w niej magicznych ksiąg, magowie są tak potężni, że nikt nie może ich lekceważyć, ale podobnie jak w przyrodzie, nic nie trwa wiecznie. Zgromadzenie jesienne powoli popada w stagnację. Magowie coraz mniej czasu poświęcają otoczeniu, coraz mniej interesują ich własni towarzysze. Skupiają się na osobistych pragnieniach, dążeniach, starają się osiągnąć spokój ducha. Zgromadzenie z jesiennego zamienia się w zimowe. W końcu bądź to wymiera, bądź na skutek działalności nowych magów przechodzi znowu w fazę wiosenną. Drużyna graczy (zwana w tej grze trupą) swoje zgromadzenie tworzy wspólnie. Najpierw trzeba zdecydować o jego fazie rozwoju, a następnie określić wiele rzeczy – położenie, bibliotekę, źródła dochodu, stosunki z sąsiadami,

ilość grogów. Po zakończeniu tej pracy trupa dysponuje gotowym schronieniem, w którym mieszkają bohaterowie. Tam prowadzą badania, tworzą nowe czary i spędzają czas pomiędzy przygodami.

Kolejnym rozdziałem jest walka. Jak słusznie zauważają autorzy gry, jest ona sercem większości gier fabularnych. W *Ars Magice*, choć nie jest ona najważniejszą częścią gry, opracowana jest bardzo dobrze. Sugeruje się, by duży nacisk położyć na część opisową, zwracać uwagę na dokładne i szczegółowe przedstawienie terenu i przeciwników. Do wyboru mamy dwa różne systemy rozgrywania starć. Pierwszy z nich jest przeznaczony do prowadzenia walk, w których występuje duża ilość walczących, natomiast drugiego używa się do rozstrzygnięcia starć pomiędzy poszczególnymi

sprawa przedstawia się następująco. Magię podzielono na 5 technik i 10 form. Ich kombinacje określają rozmaite czary. Np. czary grupy *Perdo Corpore* (z łac. niszczenie ciała) są ofensywnymi czarami, bezpośrednio naruszającymi strukturę ciała ludzkiego. Takim właśnie czarem jest np. *Skręcenie języka*, przemieniające go w spiralę, czy *Pocatlunek śmierci*, którego efektów wyjaśniać chyba nie trzeba. Przy pomocy odpowiedniej kombinacji techniki i formy oraz manipulowania poziomem zaklęcia można stworzyć dowolny efekt magiczny. Magowie nie są bowiem ograniczeni ilością zaklęć podanych w podręczniku, czy też w rozmaitych dodatkach. Sami mogą wymyślać nowe czary albo skorzystać z tzw. magii spontanicznej. Ma to miejsce wówczas, gdy mag nie zna jakiegos czaru, ale wie jaki efekt chciałby przy jego

pomocy osiągnąć. Wraz z Mistrzem Gry określa trudność określonego rzutu i... pozostaje jedynie modlić się, by wynik toczenia kostek był odpowiednio wysoki. Ładnie to wygląda w opisie, ale wbrew pozorom nie jest to takie proste. Oczywiście czary nie są jedyną dziedziną magii, którą zajmuje się mag. W rozdziale opisującym magiczne laboratorium zapoznajemy się z podstawami wiedzy dotyczącej chowańców, uczymy się w jaki sposób prowadzić badania mające na celu wynalezienie nowych czarów, jak tworzyć magiczne przedmioty, jak wreszcie przyrządzać mikstury, dzięki którym można sobie przedłużyć życie. Tu też opisano w jaki sposób magowie odczytują zagmatwane traktaty magiczne, jak sami zapisują swą wiedzę, dlaczego i jak prowadzą eksperymenty magiczne.

Oprócz powyżej opisanych działów, w podręczniku głównym opisano również (dość pobieżnie) mityczną Europę, panujące w niej stosunki, system monetarny, a raczej jego podstawy, gdyż jest on różny w zależności od kraju, w którym toczy się gra, a także najciekawsze miejsca (np. Puszcza Białowieńska, będąca jednym z najbardziej magicznych miejsc Europy) itd. itp.

Podsumowując, ze spokojem sumienia mogę polecić tę grę każdemu, kto w RPG zainteresowany jest magią. Nie znam żadnego innego systemu, który w tak dokładny i jednocześnie przystępny sposób opisywałby działanie magii, sposoby zdobycia chowańców, czy odkrywanie nowych czarów. Gra nie przeraża mnogością współczynników, jednocześnie nie jest też zbyt prosta. Wielkim jej atutem jest olbrzymia ilość funkcjonujących na rynku dodatków, z których najbardziej godne polecenia są według mnie: *The Maleficium*, *The Wizard's Grimoire*, *Order of Hermes*, *Medieval Bestiary* i *Fearies: The Complete Handbook of the Seelie*. Uzbrojeni w tajemną wiedzę, zdobytą po przeczytaniu podręcznika gry *Ars Magica*, możemy wyruszyć na poszukiwania smoków, dawno zapomnianych ksiąg zawierających tajemnice magii i potężnych artefaktów. Życzę wam miłego tworzenia potężnych zaklęć...



osobami, kiedy można bawić się w jakieś manewry czy brać pod uwagę wpływ pogody. Brak tu miejsca, by szczegółowo omówić oba rozwiązania, ale powiedzieć należy, że zarówno pierwszy, jak i drugi doskonale spełniają swe zadania. Zwłaszcza drugi zadowoli zwolenników realizmu. W doskonały, przystępny sposób rozwiązano wpływ obciążenia na walkę, rozpisano właściwości poszczególnych rodzajów broni. Opisano także walkę wręcz, strzelanie, użycie w czasie walki czarów.

Pomimo swego dopracowania to nie walka, choć bardzo atrakcyjnie rozwiązana, jest największą zaletą gry. Zdecydowanie najciekawiej i najlepiej rozwiązaną częścią *Sztuki Magii* jest sama magia. Dział zajmujący się tą trudną dziedziną jest najbardziej obszerny, nawet jeśli nie weźmiemy pod uwagę opisów licznych czarów.

Ciężko jest krótko napisać o czymś, co w podręczniku zajmuje około 100 stron, ale pokrótce

OBLICZA MAGII

Tork zaśmiał się, wzniosł ku niebu zaciśnięte pięści i zawołał:

– Mam moc! Magia jest moja!

Potem zaczął kichać.

C. S. Gardner *Katarem i Magią*

Magia – ta najbardziej tajemnicza i jednocześnie najczęściej spotykana potęga każdego świata fantasy. Ta, którą jedni przeklinają, a inni pożąдают za wszelką cenę. Ta, która na równi używa swych względów nędznej znachorce i królewskiemu synowi. Jest w zasadzie warta tego, by skreślić na jej temat kilka słów, co niniejszym czynię z niemałą rozkoszą.

Trudno jest udzielić jednoznacznej odpowiedzi na pytanie: Czym w istocie jest magia? Generalnie uznaje się magię za pierwotną (nie mylić z prymitywną) potęgę o prawie nieograniczonej mocy. Pomimo tego, że jest ona siłą całkowicie nadnaturalną, można wyróżnić pewne zasady, którym niewątpliwie podlega:

1. Zasada niestałości. Każdy mag wie doskonale, że te same zaklęcia przynoszą czasami odmienne efekty. Niejednokrotnie zależy to od okoliczności, stopnia koncentracji czarodzieja lub po prostu od szczęścia. Często zdarza się, że raz ognista kula osmali jedynie pobliskie krzaki, drugi raz (ciśnięta przez tego samego maga i to nawet chwilę później) spopieli kilku krewkich berserkerów.

2. Zasada nieprzewidywalności. Zauważenie tej reguły nie jest zbyt trudne nawet dla kogoś, kto nie jest biegłym teoretykiem sztuk magicznych. Wystarczy posłuchać tego, co mamroczą do siebie czarodzieje tuż przed użyciem jakiegoś zaklęcia. *Mam nadzieję, że tym razem w końcu się uda. Jeżeli znowu coś pójdzie nie tak, to się chyba powieszę. Ciekawe w co trafię tym razem?* Inne wypowiedziane w takich chwilach zdania nie nadają się, niestety, do publikacji, ale myślę, że powyższe przykłady wystarczająco ilustrują omawianą tu zasadę.

3. Zasada nieograniczoności. Znajomość tej reguły jest dość powszechna. Dzieje się tak głównie za sprawą plotek na temat potęgi magów, rozpowszechnianych przeważnie przez samych zainteresowanych. Nie zmienia to jednak faktu, że magia naprawdę może wszystko, począwszy od unicestwienia w ciągu jednej chwili całego królestwa, a skończywszy na odkręceniu słoika (oczywiście rękami przyzwanego specjalnie w tym celu demona).

Przejdźmy teraz do czegoś o wiele ciekawszego. Zajmijmy się podziałem magii. Powszechnie przyjął się podział na magię czarodziejów i magię kapłanów. Warto zwrócić uwagę na pewną rysującą się tu ogólną prawidłowość, a mianowicie – że pierwsza ma raczej charakter destruktywny, a druga twórczy. Przypomnijcie sobie jaką trudność sprawia czarodziejowi zamiana kawałka ołowiu w złoto. Musi on najpierw zdobyć kamień filozoficzny, później opracować odpowiednie

zaklęcia i wreszcie, stosując skomplikowane procedury alchemiczne, ślęczeć godzinami w laboratorium z nadzieją osiągnięcia pożądanego efektu. Tymczasem na przykład przemiana pewnej ilości winy w krew nie stanowi większego problemu nawet dla zupełnie początkującego kapłana. Znamienny jest również fakt, że czarodzieje w celu stworzenia czegoś, co nie istnieje, posługują się zwykle iluzją. Nie wspominając już o tym, że ich zaklęcia służą przeważnie do masakrowania wszystkiego, co się rusza, a uzdrawianiem ran i regenerowaniem utraconych kończyn zajmują się tylko kapłani. Skończmy jednak z tymi uogólnieniami i przyjrzyjmy się każdemu rodzajowi magii oddzielnie.

1. Czarodzieje

Zatem sądzisz, że doświadczyłeś wibrującej ekscytacji, sądzisz, że wiesz jak smakuje najstraszniejszy strach, sądzisz, że nie ominęły cię chwile skrajnej i bezdennej rozpacz i że poznałeś tę najohydniejszą, kompletnie zdegenerowaną drugą stronę naszego świata, także otchłanie podłości i ohydy, w które pograjają się twoi ziomkowie toczeni zgnilizną moralną i grzybicą etyczną najgorszego gatunku... Ach, też jesteś czarnoksiężnikiem. W takim razie, chyba wiesz, co mówisz.

Dialogi Ebenezuma, tom III
C. S. Gardner *Katarem i Magią*

Zacznijmy od magii czarodziejów. Posługują się nią magowie, czarnoksiężnicy, nekromanci, alchemicy, wiedźmy i iluzjoniści. Każda z tych osób jest jednak po prostu czarodziejem, a to, że każe się tytułować w taki, a nie inny sposób, jest tylko kwestią jej indywidualnych upodobań. Należy uświadomić sobie, jak trudna jest droga, którą podąża przez życie czarodziej. Nie jest wcale łatwo zostać uczniem u kogoś obeznanego z arkanami magii (a jest to przecież zazwyczaj jedyny możliwy sposób na rozpoczęcie kariery maga). Trzeba się zwykle wykazać jakimś uzdolnieniem lub osiągnięciami albo mieć pokaźną ilość złota. Przy czym bogactwo nie stanowi raczej żadnej gwarancji przyjęcia na ucznia, gdyż doświadczeni magowie mają lepsze (no, może nie lepsze, ale na pewno ciekawsze) sposoby na wzbogacenie się, niż wielomiesięczne

wtlaczanie wiedzy do jakiejś tępej mózgowicy. Jeżeli już komuś się uda i po wielu staraniach zostanie uczniem jakiegoś czarodzieja, nie oznacza to wcale, że będzie on tak po prostu pobierał nauki. Oznacza to raczej, że na długie lata stanie się osobistym sługą swojego mistrza – będzie musiał wykonywać wszystkie najgorsze prace, od sprzątania wychodka poczynając, a na obieraniu ziemniaków kończąc. Należy dodać, że niektórzy magowie w ogóle nie czują się zobowiązani do udzielania jakichkolwiek nauk swym uczniom. Uważają oni, że sama możliwość ciągłego przebywania w ich towarzystwie jest wystarczającą pouczającą, jeżeli zaś ktoś chce zostać czarodziejem, to powinien nauczyć się wszystkiego dzięki uważnej obserwacji i wyciąganiu odpowiednich wniosków. Zwykle kończy się na tym, że taki uczeń ma możliwość zapoznania się z arkanami sztuki magicznej dopiero po śmierci swojego nauczyciela, studiując pozostałe po nim zapiski i księgi. Czasami zachodzą nadzwyczajne okoliczności, w których trzeba podjąć jakąś natychmiastową wyprawę. Jeżeli czarodziej z pewnych względów nie może się tym zająć, to nauczywszy naprędce swego ucznia kilku podstawowych zaklęć, wysyła go w podróż. Nie muszą chyba nikogo uświadamiać, czym przeważnie kończą się takie wyprawy.

Zakończenie praktyki uczniowskiej i awans na prawdziwego czarodzieja nie jest niestety końcem upokorzeń i przykrości. Teraz trzeba rozpocząć mozolne zgłębianie wiedzy tajemnej, co nie polega tylko na ślęczeniu nad księgami i manuskryptami. Wiedza ta wymaga wielu poświęceń, z których większość jest raczej dość mocno nieprzyjemna.

Największym wyzwaniem dla początkującego maga jest niewątpliwie laboratorium. Niestety, są na to skazani wszyscy ci, którzy chcą osiągnąć jakieś sukcesy w dziedzinie sztuk magicznych. Wiercie mi, że normalni czarodzieje serdecznie nie cierpią tego miejsca. Oczywiście zdarzają się od tej reguły wyjątki, które zwane są powszechnie alchemikami. Lubują się oni w sporządzaniu kleików ze szczurzych odchodów i żołądków żab, które to żaby muszą zostać uprzednio złapane przez maga osobiście, o północy, na środku bagna. Wprost uwielbiają wycinać trupom brodawki i babrać się w cudzych płynach organicznych wszelkiego typu (o jądrach salamandry takownie nie wspomnę). Większość doświadczonych czarodziejów przypuszcza, że magia z powodzeniem mogłaby posługiwać się innymi, bardziej przyjemnymi akcesoriami. W takim jednak przypadku zajmowałoby się nią zbyt dużo osób, co w konsekwencji groziłoby naruszeniem równowagi świata.

Równie nieprzyjemne przeżycia pociąga za sobą przywoływanie demonów. Szczególnie przykra jest warstwa zapachowa tego typu przedsięwzięć. Zapach unoszący się zwykle w laboratorium bez problemu doprowadza każdego do mdłości, jednak wonie towarzyszące pojawianiu się demonicznych istot



biją na głowę każdy smród, jaki tylko można sobie wyobrazić. Dojmujący odór siarki należy jeszcze do najdelikatniejszych i jest zwykle wstępem do dalszych atrakcji. Pentagram stanowi wprawdzie (przynajmniej czasami) dostateczną zaporę dla demona, ale nie daje żadnej ochrony przed efektami poprzedzającymi jego przybycie. Zwykle są to rozpryskujące się bąble ekskrementów i fermentującego błota w ilościach wystarczających na pokrycie wszystkich okolicznych obiektów kilkucentymetrową warstwą brudu. Wtedy można się naprawdę przekonać, co to takiego siła nieczysta. Nie muszę chyba dodawać, że prowadzenie w takich warunkach negocjacji z demonem to prawdziwa katanga.

Poza takimi torturami fizycznymi czarodziej (zwłaszcza początkujący) narażony jest na tortury psychiczne ze strony bliźnich. Najczęściej zwykli ludzie uważają go za dziwaka, który w dodatku przynosi ponoć nieszczęście. Dlatego wszyscy wolą trzymać się od niego z daleka. Czarodziej (zwłaszcza, gdy jest nim kobieta – zwana oczywiście wiedmą lub czarownicą) jest ulubionym tematem koszmarnych historyjek, którymi babunie uwielbiają straszyć małe dzieci. Z tego to powodu bogu ducha winny mag zostaje częstokroć obrzucony zgniłymi owocami przez co odważniejszych smarkaczy. W dodatku czasem pojawiają się osobnicy, którzy publicznie wyśmiewają się z potęgi czarodzieja i po wątpiewają w jego umiejętności (niestety, często mając w tym względzie sporo racji). Niektórzy magowie usiłują wtedy bronić swego autorytetu, próbując zademonstrować swoją moc. Zwykle są tak zdenerwowani, że nic z tego nie wychodzi i stają się ogólnym pośmiewiskiem dla gawiedzi. Dlatego doradzam w takich okolicznościach wynająć kilku osiłków, żeby obili kpiarzowi mordę i poprosili, by nie pojawiali się więcej w okolicy. Tak czy inaczej, adept sztuk magicznych zostaje skazany na wyobcowanie i samotność, chyba że postanowi utrzymywać bliższe kontakty z innymi kolegami po fachu.

„Nie ufaj innemu czarnoksiężnikowi” – mawiają niestety nazbyt często adepci owej sztuki. W gruncie rzeczy, można spokojnie zaufać innemu koledze po fachu, zwłaszcza gdy w grę nie wchodzi większe pieniądze, a zaklęcia wasze ze sobą nie kolidują.

**Nauki Ebenezuma, tom 14
C. S. Gardner, Katarem i Magią**

Stosunki towarzyskie między czarodziejami wyglądają bardzo różnie. Mają jednak zawsze jedną wspólną cechę. W mniejszym lub większym stopniu nasycone są pewną dozą podejrzliwości. Zwykle magowie podejrzewają się nawzajem o jedną i tą samą rzecz. Każdy z nich przypuszcza, że ten drugi chce mu wykraść zaklęcia. Utrzymywanie bliskich przyjaźni w takich warunkach jest dość trudne i wymaga lat praktyki.

Na stosunki życiowe czarodziejów w zasadniczym stopniu wpływa charakter. Z pozorów wydaje się, że łatwiej jest żyć złym (to znaczy takim, co mają zły charakter) magom. Mogą oni bez skrupułów zmuszać innych do robienia za nich rzeczy, którymi nikt nie chciałby się zająć za żadne pieniądze (patrz fragment na temat laboratorium). Łatwiej się wzbogacają, zbijając fortunę na grabieniu słabszych i przyjmowaniu zleceń na

wykonywanie różnych, zawsze będących w wysokiej cenie, niegodziwości.

Podczas gdy ci niegodziwi czarodzieje mają do wyboru dziesiątki dróg, prowadzących do pomnożenia własnego majątku, dobrym czarodziejom (to znaczy takim, którzy mają dobry charakter) pozostaje właściwie jedna sensowna możliwość. Mogą wzbogacać się, pokonując złych magów i przejmując ich własność. Takie działanie jest bardzo korzystne i nie można mu nic zarzucić z moralnego punktu widzenia.

2. Kapłani

Religia jest sprawą bardzo osobistą i wszyscy trudniący się czarnoksiężską profesją zrobili najsmardziej, trzymając się od tych spraw z daleka. Mogą jednak zaistnieć sytuacje, gdy twoje zaklęcie zupełnie przypadkiem zdemoluje czyjeś miejsce kultu i wówczas pozostaje ci bardzo skromny wybór:

- a. Albo natychmiast staniesz się żarliwym wyznawcą tej religii;**
- b. Albo staniesz się centralną postacią ceremonii ofiarnej.**

Właśnie w takiej chwili pojmujemy całą głębię i piękno religii, przynajmniej do momentu znalezienia sposobu szybkiej ewakuacji z tego miejsca, tak by nawet swąd po tobie nie został.

**Nauki Ebenezuma, tom 39
C. S. Gardner, Katarem i Magią**

Magia kapłańska jest darem bogów. Dar ów otrzymuje każdy kapłan w odpowiednim stopniu do swoich zasług. Zasłużyć sobie na ten przywilej można na wiele różnych sposobów. Zależy to w dużym stopniu od rodzaju i upodobania wyznawanego bóstwa. Kapłan może zyskać przychyłność swego boga, prowadząc na przykład działalność misyjną, to znaczy siłą lub sposobem nawracać na swą wiarę każdą napotkaną istotę (większość misjonarzy ma dość krótką karierę). Może również opiekować się jakimś miejscem kultu, odprawiać w nim modły i zgłębiać dogmaty wiary. Może wreszcie zasłużyć się w wojnie religijnej z niewiernymi lub podejmować wyprawy w celu odnalezienia zaginionych świętych przedmiotów, ksiąg czy relikwii. Każdy bóg obdarza swych kapłanów częścią swej mocy, dzięki której mogą oni posługiwać się magią. Używanie magii przez kapłanów przypomina raczej czynienie cudów niż rzucanie zaklęć. W takich przypadkach kapłan wypowiada zwykle krótką modlitwę czy też inwokację i wznosi ręce w geście błogosławieństwa.

Trzeba sobie otwarcie powiedzieć, że zostać kapłanem jest stosunkowo łatwo. Nie do pomyślenia jest sytuacja, w której jakaś religia ogłosiłaby, że ma zbyt dużą ilość kapłanów i przestałaby przyjmować do swych świątyń nowych akolitów. Zresztą nawet w takim przypadku zawsze można pójść do

konkurencji. W dodatku mnogość różnych kultów sprawia, że można zawsze dobrać sobie religię zgodną z własnymi upodobaniami. Naprawdę wystarczy tylko dobrze poszukać, a znajdzie się nawet bóg lenistwa lub bogini piwa. Dla chcącego nic trudnego.

Życie kapłana też wygląda na stosunkowo przyjemne. Większość czasu spędza on na modlitwie i medytacji, a także na uczestniczeniu w różnych ceremoniach religijnych. Trzeba przyznać, że ceremonie takie odznaczają się dobrym gustem i dużą estetyką (oczywiście dla wyznawców określonej religii, gdyż na przykład kapłani jakiegoś boga miłości i dobroci czuliby się raczej kiepsko, uczestnicząc w składaniu krwawych ofiar). Dodatkowo wydarzeniom tym towarzyszą zawsze przyjemne dla powonienia zapachy kadzideł i miłe dla ucha dźwięki muzyki lub chóralnych śpiewów. Dla dopełnienia obrazu dodajmy, że kapłani sporą część życia spędzają w świątyniach o wspaniałej architekturze oraz w otoczeniu będących dziełami sztuki malowideł i ołtarzy.

Jedyną budzącą niepokój kwestią w życiu kapłana jest uzależnienie od hierarchii świątynnej i mocy własnego bóstwa. Pojęcie hierarchii sprowadza się przeważnie do bezwzględnej lojalności i posłuszeństwa wobec wyższych rangą, czyli posiadających większą moc kapłanów. Natomiast magia otrzymywana od boga nie może być trwoniona na błahostki i wykorzystywana w celach nie mających żadnego związku z wiarą. Postępujący w ten nieodpowiedni sposób kapłan narażony jest na różnego typu kary (głównie w postaci kłatw) ze strony swego bóstwa, do całkowitego pozbawienia mocy włącznie. Jeden nieodpowiedni postępek może w takim przypadku zniweczyć wysiłek całego życia.

3. Magia kości

Czy te kolorowe paciorki, chłopcy, służą wam do wróżenia?

babcia jednego z graczy RPG

Trzecią odmianą magii jest stosunkowo często spotykana magia kości. Nie chodzi tu bynajmniej o zaklęcia związane z animowaniem różnego typu szkieletów, ale o czary, które zwykli odprawiać gracze w związku z rzucaniem kostkami. Czary te polegają głównie na odprawianiu dziwnych i tajemniczych rytuałów. Praktykowane jest noszenie własnego kompletu kości do gry i posługiwanie się tylko nim. W żadnym wypadku nie może dotyczyć tych kostek nikt inny, a zwłaszcza Mistrz Gry, bo zostaną zepsute lub wyczerpane. Przy rzucie kilkoma kośćmi na raz, muszą być one odpowiednio dobrze kolorystycznie, a sam rzut musi zostać wykonany w taki sposób, aby kostki nie obłyły się o siebie. Najczęściej rozpowszechnione są zaklęcia w postaci chuchania i długotrwałego potrząsania kostkami, a także rzucanie kością przez całą długość stołu lub na odpowiednio dobranym podłożu. Czasem wśród kości dokonywany jest specyficzny podział i gracze innymi kostkami wykonują rzuty obronne, innymi testy na poszczególne współczynniki, a jeszcze innymi trafienia w przeciwnika podczas walki.

Dodajmy, że ciskanie kostkami w Mistrza Gry żadną magią nie jest i zwykle może się okazać dość ryzykowne, gdyż podręczniki, którymi posługuje się prowadzący grę, nie od parady są ciężkie i kanciaste.



JACEK BRZEZIŃSKI i Tomek KRECZMAR

DZIESIĘĆ IMION MAGA

Każdy wie, jaki winien być prawdziwy rycerz, ale nie każdy, jaki powinien być mag. Mimo tego jest to postać, której prowadzenie sprawia doświadczonym graczom dużą przyjemność. Chcielibyśmy przybliżyć ją i tym, których spotkanie z grami fabularnymi dopiero się zaczęło.

Wbrew pozorom graniem magiem nie jest proste i oczywiste. Nie jest to zakuty w zbroję osiłek, ani chytry złodziejasek. Mag to ktoś więcej niż tylko miotacz kul ognia. To mędzec odkrywający wiedzę zapisaną na zmurszałych pergaminach, posiadający moc zdolną kształtować rzeczywistość, zmieniający siłą swej magii historię świata. Aby dobrze odegrać tę postać, trzeba się zastanowić nad kilkoma elementami, które są z nią nierozdzielnie połączone. W tym artykule chcielibyśmy zwrócić twoją uwagę właśnie na te elementy.

Zazwyczaj tworzenie bohatera kończy się na wykonaniu kilku lub kilkunastu rzutów i wypełnieniu skończonej ilości tabel (oczywiście są systemy, które wymagają od gracza trochę więcej inwencji). Ale tak naprawdę, w tym właśnie momencie powinien zacząć się zastanawiać, kim chciałby być. Załóżmy, że chcesz zostać magiem. Na pewno zdajesz sobie sprawę, że nie wystarczy powiedzieć: „Jestem czarodziejem”. To jest gra fabularna! Tu musisz odgrywać rolę, a nie beznamiętnie rzucać kostkami. Pomyśl więc sobie, jakim magiem chciałbyś zostać. Czy szanowanym przez wszystkich Gedelem z „Czarnoksiężnika z Archipelagu” Ursuli K. Le Guin? Czy może przerażającą Babą Jagą znaną wszystkim z bajek dla dzieci? A może tak wspaniałym Gandalfem Szarym z „Władcy Pierścieni” J. R. R. Tolkiena? Spróbujemy pomóc ci w dokonaniu tego trudnego wyboru.

Skąd tu jednak wziąć pomysł na bohatera? Odpowiedź jest prosta. Wystarczy sięgnąć po kilka książek (czy nawet kaset video lub gier komputerowych) i o to masz przed sobą niesamowitą grę postaci. Zaczynaj więc wybierać, a my będziemy się wraz z tobą zastanawiać. Na początek zajmijmy się klasykami gatunku i najbardziej oczywistym archetypem – czyli

zwykłym czarodziejem.

Czarodziej to typowa postać parająca się magią, której przykładami mogą być Gede z „Czarnoksiężnika z Archipelagu” Ursuli K. Le Guin, czy Belgarath z „Belgariady” Davida Eddingsa. W systemach AD&D

i *Kryształy Czasu* właśnie ten rodzaj maga wydaje się być preferowany.

Tego rodzaju adept obdarzony jest zwykle nieprzeciętną mocą i talentem. Jego pochodzenie społeczne nie ma wielkiego znaczenia, jeśli tylko zostanie zauważony przez jakiegoś mistrza, który zechce wskazać mu właściwą drogę. Tak właśnie się stało w przypadku Geda. Sam talent jednak nie wystarczy. Trzeba jeszcze pracować i uczyć się trudnej sztuki tkania zaklęć. Nauka dla takiego czarodzieja to zgłębianie tajemnic świata, które dają moc potrzebną, by uczynić życie lepsze, szczęśliwsze i spokojniejsze. Oczywiście proces uczenia i doskonalenia się nie jest krótki – trwa w zasadzie przez całe życie. Czarodziej jest osobą światłą, inteligentną, posiadającą dużą wiedzę i mądrość. Jest otwarty na świat zewnętrzny, żyje w przyjaźni z naturą, stara się zachować równowagę sił przyrody, choć częściej staje po stronie dobra. Jego wiedza ma służyć przede wszystkim pomaganiu ludziom. Życie jest dla niego wartością najwyższą i dlatego odbiera je tylko w ostateczności. Moc jest siłą, która nie istnieje dla siebie samej – jest jedynie potężnym narzędziem, które można wykorzystać na różne sposoby. Jednak każdy czarodziej jest niezwykle przywiązany do swej magii i wiedzy – wiele zrobi, by je zachować. Oczywiście pociąga go zdobywanie większej potęgi i poznawanie nowych zaklęć, jednak zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa, jakie to za sobą niesie. Wie, że istnieje granica, której nie może przekroczyć, gdyż może to oznaczać przejście na ciemną stronę mocy.

Taki czarodziej ubiera się dość prosto; zazwyczaj nosi szary płaszcz z kapturem, opiera się na drewnianym kosturze, który jest symbolem jego siły. W całym ubraniu pełno jest różnego rodzaju kieszonek i porzeczek zawierających ingrediencje do czarów. Z tego też powodu wokół czarodzieja unosi się zwykle specyficzny zapach.

Pomyśl, jak próbowałbyś odegrać taką postać? Jeśli byłbyś początkującym czarodziejem, twoja moc nie byłaby zbyt wielka. Mimo to próbowałbyś pomagać reszcie drużyny w jak najlepszy sposób, w pełni korzystając ze swych umiejętności i wiedzy. Nie wywyższałbyś się nad innych, a nawet starałbyś się zatrzeć różnice pomiędzy tobą a twoimi towarzyszami. Przez cały czas z pewnością poszukiwałbyś nowych czarów i zdobywał coraz więcej

i więcej wiedzy po to, żeby móc lepiej przysłużyć się innym. Z czasem, gdy zdobyłbyś już większą moc, stałbyś się poważniejszym (i bardziej poważanym) czarodziejem. Jednak twój stosunek do ludzi nie zmieniłby się zbyt wiele, mimo że pełniejsze zrozumienie świata i większa mądrość życiowa sprawiłyby, że zwykle, ludzkie sprawy stałyby się dla ciebie bardziej odległe. Wówczas stałbyś się bardziej enigmatyczny i zamknięty w sobie. Za to twoje rady byłyby głębsze i dawałyby o wiele więcej.

Co? Nie podobają ci się taki cukierkowy bohater? Wolałbyś może weselszego i mniej poważnego

kuglarza-wesołka.

Przypomnij sobie Toma Bombadila z „Władcy Pierścieni”. Może nie był on zwyczajnym magiem, ale za to od razu wiadomo, o kogo nam chodzi. Kuglarz to wesołek, który czarów używa po to, by zabawić siebie i innych, albo by spłatać komuś psikusa. Nie traktuje życia poważnie. Uważa je raczej za wielki spektakl pełen dowcipów i śmiesznych scenek. Zawsze patrzy na dobrą stronę życia, a nie na tę mroczną, czarną i smutną. W każdej, nawet najgorszej sytuacji potrafi zebrać się na opowiadanie dowcipu – często używając do tego celu magii, która jest dla niego zabawą i często źródłem utrzymania. Prawdziwą sztuką jest dla niego nie tyle znalezienie rozwiązania jakiegoś problemu, ale znalezienie rozwiązania, które byłoby śmieszne i zabawne. Taki obraz kuglarza wesołka nie oznacza, że jest to postać korzystająca tylko z najprostszych i najsłabszych zaklęć. Ktoś taki może parać się również potężną magią, która w jego rękach obraca się w zabójczą broń, jaką jest sam śmiech. Kuglarz nie bierze na poważnie wszelkich tradycji czarodziejskich – nawet jego ubiór jest raczej mało zobowiązujący. Jest przyjacielski w stosunku do ludzi, poczciwy, a jego często niewyszukane żarty nie mają na celu rozczłowieczenia (mimo że mogą na takie wyglądać).

Ale jak takiego wesołka odgrywać? Przede wszystkim musisz zawsze żartować. Nigdy nie powinieneś być zbyt poważny ani zmartwiony. Zastanów się, czy naprawdę potrafisz wcielić się w takiego bohatera? Czy masz odpowiednio cięty dowcip? Czy potrafisz przez cały czas żartować i czy nie boisz się, że towarzysze spiorą cię kiedyś na kwaśne jabłko za

twoje złośliwe psikusy? Jeśli nie spełniasz któregoś z tych wymogów, to zawsze możesz zostać

mrocznym iluzjonistą,

który wykorzystuje podobne metody, lecz w zupełnie innych celach. Książkowym przykładem może tu być klaun z powieści „To“ Stephena Kinga. Jest to mag, który wykorzystuje swą zdolność tworzenia iluzji do oszukiwania i omamiania innych, do zaciemniania rzeczywistości, ukrywania fałszu i brzydoty pod przykrywką piękna i prawdy. Iluzjonista to bohater zdecydowanie negatywny. Moc, którą posiada i umiejętność manipulowania ludźmi za pomocą oszustwa, kłamstwa i intrygi jest dla niego środkiem do zdobycia władzy. Często jest to osoba chora, która sama wpada w utkany przez siebie świat urojeń i iluzji. Magia to narzędzie, które poznaje tylko po to, aby otworzyć nowe wymiary przed tkany przez siebie światem kłamstwa i intrygi.

Niestety, nie jest łatwo grać taką postacią. Chyba już wiesz, że odgrywanie antybohaterów nie jest wcale proste. Być bardzo złym jest prawie tak samo trudno, jak być bardzo dobrym. Jako iluzjonista powinieneś pamiętać, że twój bohater nie czerpie przyjemności z masowych morderstw. Woli raczej pleść zdradzieckie sieci, w które wciąga swe kolejne ofiary, a potem bezlitośnie wykorzystuje je dla swych własnych, mrocznych przedsięwzięć. Musisz uważać, aby prawdziwe cele twojej postaci były dobrze ukryte przed towarzyszami. Kiedy zdołają cię zdemaskować, nie powinieneś liczyć na ich litość.

I co? Brakuje ci nieco talentu intryganta? Ale ogólnie podoba ci się idea? To możesz wolisz zostać

wiedźmą

lub jej męskim odpowiednikiem, zwanym przez niektórych wiedźminem (nie mylić z profesją Gerałta). Zapewne znasz bajkę o Babie Jadzie, która chciała zjeść Jasia i Małgosię. Pewnie łatwo ci wyobrazić sobie staruchę mieszkającą w chatce na kurzej nóżce, warzącą wywary z ogonów jaszczurek, skór żmiji i muszych skrzydełek. Staruchę, która ma konszachty z diabłem (może nawet jest jego kochanką) i potrafi wezwać swego pana na pomoc. Umie również rzucić uroki, przez co wywołuje choroby i spowodować nieszczęścia. Zna wiele mrocznych tajemnic, o których nikt inny nie ma pojęcia. Potrafi rzucać przeróżne klątwy i zwykła jest czynić zło. Wiedźmy przeważnie żyją samotnie, choć często spotykają się podczas sabatów (znanym miejscem ich zlotów była – i jest – Łysa Góra). Ich częstymi towarzyszami są chowańce pod postacią różnych zwierząt – kruków, kotów i szczurów. Czarów używają sporadycznie. Częściej stosują rytuały i sporządzane przez siebie magiczne eliksiry, zwane

wywarami (na przykład trucizny czy lubczyki). Jedną wiedźmą na tysiąc jest rodzaju męskiego i nazywa się wiedźminem, którego obraz został przedstawiony w filmie „Warlock“. Dobrym przykładem wiedźmina jest również znany wszystkim czarownik Gargamel.

Czy potrafisz wyobrazić sobie jako wiedźmą/wiedźmin? Podstawową sprawą jest tu pochodzenie społeczne – wiedźmy żyły przeważnie w społecznościach wiejskich, o niewysokim stopniu rozwoju cywilizacyjnego, w których magia wiązała się z rytuałami i była często opłacana w naturze. Powinieneś również pamiętać, że gra wiedźmą pociąga za sobą poważne ryzyko. Po pierwsze, twój pan może się w pewnej chwili znudzić twoją osobą. Po drugie, większość ludzi nie lubi wiedźm i pewnego pięknego dnia mogą postanowić spalić cię na stosie. Poza tym jest to osoba złośliwa, krzywo patrząca na świat i wypełniająca wolę szatana – pamiętaj o tym. Może być przez to pionkiem w misternej grze swego pana. Jeśli więc nie lubisz być przez nikogo kierowany, a jednocześnie chciałbyś posiadać związki z nadnaturalnym światem, to możesz zawsze zostać

demonologiem

– magiem zajmującym się przywoływaniem demonów. To zazwyczaj czytany i wykształcony człowiek, który posiadał moc przywoływania potężnych szprymierzeńców. Demonologowie są skryci, zwykle żyją samotnie w wieżach pełnych dziwów, które często opisywał Robert E. Howard w swych utworach o nieśmiertelnym Conanie. Nie cenią życia innych, często wręcz odbierają je podczas krwawych rytuałów przywoływania. Wykorzystując swą moc, ryzykują śmiercią, utratą zmysłów i duszy lub nawet czymś jeszcze gorszym. Przywołują demony po to, by wykorzystać ich siłę i wiedzę dla własnych celów. Często chcą, aby odpowiedziały na nurtujące pytania. Przeszukują starożytne księgi, pergaminy, wyruszają na dalekie wyprawy i poszukują imion demonów, sposobów ich przywoływania, tajemniczych rytuałów. W ich życiu liczy się przede wszystkim zdobyta wiedza i władza nad innymi istotami.

Nie jest łatwo wcielić się w postać demonologa. Jeśli jednak postanowisz zagrać takim magiem, pamiętaj, że resztę drużyny będziesz starał się wykorzystać do swych własnych celów. Nikt nie zdobędzie twego zaufania, bowiem nie wierzysz niczemu i nikomu poza sobą. Rzadko również będziesz używał czarów w standardowym znaczeniu tego słowa. Twoja magia służy do przywoływania istot, które mają tobie służyć. Dlatego też będziesz się wyłączał innymi, zamiast samemu ryzykować. Zajmiesz pozycję gdzieś w tle i będziesz starał się pociągać za odpowiednie sznurki. Nie jest to łatwe zadanie.

Może jednak nie przepadasz za żywymi sługami? Może bardziej odpowiadają ci ożywieńce – zombie podające obiady do stołu, szkielety myjące naczynia, duchy czyszczące twój zamek? Jeśli bardziej odpowiada ci ten właśnie styl, zostań

nekromancerem,

który zajmuje się wskrzeszaniem i kontrolowaniem umarłych. Przypomnij sobie Pyratesa ze „Smoczego tronu“ Tada Williamsa, który wykorzystywał moc martwych, i film „Armia ciemności“. Jeśli chciałbyś dowodzić taką potęgą, powinieneś zostać właśnie nekromancerem – magiem, który wykorzystuje martwe istoty. Może on zarówno tworzyć ożywieńców, jak i korzystać z ich mocy, tak jak to robił Raistlin, czy bohater „Nekroskopu“ Briana Lumley’a.

Nekromancer prawie w ogóle nie interesuje się życiem żywych, sam poniekąd istnieje na granicy między życiem a śmiercią. Otacza się ożywionymi sługami i raczej nie przepada za odwiedzinami żywych. Korzystając z mocy umarłych, pragnie zwiększyć swą potęgę. Często podczas dążenia do władzy przestaje zwracać uwagę na to, że zniszczył tych, którymi miał rządzić. Nie przejmie się tym jednak, bowiem (jak powiedział Strahd von Zarovich) ma niedaleko jeszcze jeden cmentarz i może sobie stworzyć nowych poddanych.

Nekromancer, który cały czas jest otoczony przez martwych, powoli przestaje rozumieć żywych. Zaczyna utożsamiać się z umarłymi. Towarzystwo ludzi mu nie odpowiada. Z czasem pojawia się u niego pragnienie stania się takim, jak jego sługi – pragnie odrzucić potrzeby i ograniczenia, z jakimi wiąże się posiadanie śmiertelnego ciała. Dlatego też po wielu latach obcowania z ożywioncami nekromancerzy przemieniają się w licze, wampiry lub inne ożywieńce.

Ale jak zostać takim magiem? Niestety, znów musimy stwierdzić, że nie jest to łatwe. Oczywiście na początku kariery nekromancera nie musisz wszędzie poruszać się z armią martwiaków. Będziesz raczej korzystał z czarów i raz na jakiś czas przejmiesz jakiegoś ożywieńca, „wskrzesisz“ kogoś lub porozmawiasz z duchem. Będziesz pomagał drużynie, która wszak cię chroni. Kiedy jednak twoja moc wzrośnie, możesz uznać, że twoi towarzysze nie są ci potrzebni. A może nawet są, ale wolisz, by spełniali dokładnie wszystkie twoje polecenia. Zmienisz ich wtedy w bezrozumne stworzenia, gotowe umrzeć na jedno twoje słowo.

Oczywiście jako nekromancer nie musisz być zły (przynajmniej na początku), ale zbyt dobry też nie będziesz. Pamiętaj jednak, że z czasem obcowanie ze śmiercią zmieni twój umysł. Musisz uważać, by nie przekroczyć granicy, która dzieli żywych od martwych i dobro od zła. To właśnie zrobił Raistlin, jeden z bohaterów „Kronik“ i „Legend“ Margaret Weis i Tracy Hickman. Poszukując coraz więcej

i więcej mocy zatracił się w złe. A może ty chcesz zostać właśnie takim Raistlinem? Spokojnie, mamy coś także dla ciebie:

straconego maga.

Jest to postać, która przeszła wszystkie nauki, które przystoją czarnoksiężnikowi. Poznała wszystkie (albo większość) tajemnych arkanów magii. Jednak jej pragnienie i dążenie do mocy zatępiło wszystko inne. Zapomniała o bliskich, których wcześniej umiejętnie wykorzystywała. Przekroczyła granicę pomiędzy dobrem a złem i zrobiła to świadomie, pragnąc zdobyć moc, która leży po ciemnej stronie.

Tego rodzaju magowie na początku studiują sztukę tak samo, jak typowi czarodzieje. Od początku jednak wszystkie ich poczynania kierowane są przez pragnienie zdobycia wielkiej potęgi. Pragną wykorzystać ją po to, by osiągnąć władzę – nad innymi, nad życiem i śmiercią. Umiejętnie ukrywają swe pragnienia przed innymi aż do chwili, kiedy już nikt nie jest im potrzebny. Wtedy ukazują swoje prawdziwe oblicze. Dalej jednak poznają coraz to nowe arkana magii po to tylko, aby zwiększyć swą moc. Czasem niektórzy z nich zawracali pod koniec drogi, widząc, że źle wybrali. Inni szli nią do końca, gdzie często spotykała ich zguba.

Chyba wiesz, jak zagrać taką postacią. Widzisz siebie, gdy na początku drogi poznajesz pierwsze zaklęcia. Wykorzystujesz je po to, by pomóc drużynie, jednocześnie pragnąc coraz większej mocy. Powoli twoja potęga staje się coraz większa. Musisz jednak cały czas starać się, by towarzysze ufali ci, albo przynajmniej nie podejrzewali, jakie są twoje prawdziwe cele. Cały czas musisz być aktorem, który do ostatniego aktu nie odkrywa swej prawdziwej twarzy. Kiedy jednak to robi, nic już nie może mu stanąć na drodze. Osiągnie to, czego pragnął.

Czy dobrze zauważyliśmy? Nie widzisz siebie jako takiego zimnego, wyrachowanego sk.... Wolisz jednak być zwykłym czarodziejem, który po prostu pragnie mocy. Hmm... Musisz uważać, by nie stało się z tobą to, co przydarzyło się

Sarumanowi.

Pamiętasz jak pragnienie czynienia dobra i zdobycia większej potęgi, która by mogła mu służyć zmieniło jego osobę? Na początku swej drogi był wspaniałym czarodziejem, jednym z najpotężniejszych i najmądrzejszych. Jednak zapomniał się. Zapomniał o istnieniu granicy. A może specjalnie ją przekroczył?

Powinieneś wiedzieć, że takiego bohatera nie da się w zasadzie zagrać z założenia. Tak się po prostu może stać. Zaczyniesz grę jako zwykły czarodziej, jednak z czasem zauważysz, że moc pociąga cię coraz bardziej. Mistrz Gry odpowiednio wykorzysta twoje pragnienia i w spokoju przeciągnie cię na ciemną stronę. W grze

Star Wars byłby to koniec kariery twojego bohatera. Ale w innych systemach możesz jeszcze nacieszyć się tą postacią.

Czyżby przez twoją twarz przebiegł grymas zniechęcenia? Może jednak wolisz pozostać zwykłym poszukiwaczem wiedzy? Może chcesz odkryć tajemnicę kamienia filozoficznego, szukać w starych księgach dawno zapomnianych receptur? Mamy też coś dla ciebie:

alchemika,

który oczywiście nie zajmuje się tylko warzeniem mikstur. Czy słyszałeś kiedyś o Fauście? Jest to tytułowy bohater sztuki Johanna Wolfganga Goethego. Faust poszukiwał wiedzy. Czytał stare księgi, mieszał mikstury, rysował znaki magiczne. Taki właśnie winien być alchemik. Jego największym pragnieniem jest zdobywanie wiedzy. Nie pragnie on mocy, która jest dla niego jedynie środkiem do poznania nowych dziedzin. Za alchemika można również przy odrobinie dobrej woli uznać doktora Frankensteina.

Alchemik jest więc osobą oświeconą pragnieniem poznawania coraz to nowych arkanów wiedzy. Magia jest dla niego środkiem, którego używa do przeprowadzania eksperymentów. Jest samotnikiem, który rzadko opuszcza swe laboratorium – pomieszczenie pełne fiolek, retort, ksiąg i mikstur. Przystaje przejmować się swym wyglądem, traci umiejętność i potrzebę kontaktowania się z innymi. Jeśli nie znajdzie się osoba, która zdoła oderwać go od badań, to najprawdopodobniej całkowicie zapomni o świecie i zatraci się na zawsze.

Czy potrafisz sobie wyobrazić siebie jako szalonego poszukiwacza wiedzy? Jest kilka sposobów odgrywania tej postaci. Mogłbyś próbować zatracić się w badaniach naukowych, ale musiałbyś zapomnieć o drużynie, przyjaciółach, rodzinie, zamknąć się w laboratorium i samotnie prowadzić badania. Chyba już widzisz, że nie jest to postać, którą można odgrywać na początku kariery. Jeśli chcesz zostać takim alchemikiem, to raczej po długim okresie gry, kiedy rzadziej będziesz podróżował, a drużyna przestanie się prawie w ogóle spotykać. Ale nie polecamy tego, nie jest to postać dla graczy, lecz raczej ciekawy bohater niezależny, którego może wykorzystywać Mistrz Gry. Z drugiej strony możesz odgrywać szalonego naukowca, błąkającego się po świecie w poszukiwaniu okrucich potrzebnej mu wiedzy oraz materiałów do doświadczeń; człowieka całkowicie opanowanego pragnieniem odkrycia wszelkich zagadek wszechświata, nie zwracającego uwagi na to, co się dzieje w jego pobliżu. Jest to ktoś, kto żyje na uboczu, jakby obok normalnego życia, codziennych spraw – pochłonięty jest całkowicie pasją nauki.

Podobną osobą, również nieco oderwaną od spraw codziennego życia jest

wróż,

czyli mag, który zajmuje się przepowiadaniem i przewidywaniem. Nie jest to postać, którą gracz mógłby efektywnie odgrywać. Warto jednak wiedzieć, że taka istnieje – kto wie, może komuś spodoba się idea na tyle, by ją rozwinąć?

Wróż jest to osoba obdarzona dziwną mocą. Widzi lub potrafi przewidzieć wydarzenia, które mają się wydarzyć w przyszłości. Zwykli ludzie boją się takich osób z powodu ich zadziwiającego wzroku. Sam wróż stara się ograniczać kontakty z ludźmi do minimum; często boi się tego, co widzi, albo uważa, iż jego dar nie powinien być szeroko udostępniany. Nierzadko jest osobą szaloną lub upośledzoną fizycznie, co jest zapłatą za dar. Jego moc nie jest wynikiem długotrwałych studiów. To dar, czy może raczej przekleństwo, od którego nie może się uwolnić.

Widać, że jest to postać trudna do odgrywania. Właściwie jedyną „odmianą” wróża nadającą się do gry jest osoba odrzucająca otrzymany dar widzenia przyszłości lub taka, dla której jest on czymś trudnym do zniesienia, niezrozumiałym i nieprzewidywalnym. Nie jest chyba możliwe w grze dobre oddanie postaci, która rozumie i utożsamia się ze swoją wizją – przecież obrazy widzeń kreuje mistrz gry, wobec czego gracz nigdy nie będzie w stanie kontrolować ich i korzystać z nich w takim stopniu, w jakim by chciał, czy nawet w takim, na jaki być może powinna mu zezwalać posiadana przez niego moc.

Wróż jest w każdym razie osobą dość tajemniczą – kimś, kto widzi więcej niż inni, lepiej zna prawdę o świecie, być może wie, co się stanie w niedalekiej przyszłości. Ta wiedza powoduje, że z jednej strony ma pewną przewagę nad innymi ludźmi, potrafiąc przewidzieć bieg wydarzeń, z drugiej strony zwykli ludzie często odnoszą się do niego z rezerwą, uważając za człowieka niebezpiecznego czy przekłętą – kogoś, kto znając przyszłość, skazany jest na przeżycie tego, co już wcześniej widział w swych wizjach. Pewien wgląd na to, co się dzieje z człowiekiem, który zna przyszłość, można uzyskać czytając cykl „Diuna” Franka Herberta.

W literaturze spotkać można często również inny archetyp czarodzieja – osobę dysponującą ogromną, niezrozumiałą mocą, a jednocześnie tajemniczą, o zupełnie niezrozumiałych pobudkach i motywach działania. Dobrym przykładem jest tu tolkienowski Gandalf. Jest to postać, którą można wykorzystać wyłącznie jako bohatera niezależnego i podporządkować praktycznie każdej z powyższych kategorii – w zależności od tego, kim jest naprawdę, lub też kim ma się wydawać.

No tak. I to by było na tyle. Ponieważ wyniki ankiety z numeru 12 mówią, że artykuły bez zakończeń są dość popularne, no to cześć...

ATHLAR

NIM ZDECYDUJESZ SIĘ OBRAĆ KAPŁAŃSKĄ PROFESJĘ, CZYLI... BYĆ KAPŁANEM...?

KILKA UWAG DLA GRACZY RPG ZE SZCZEGÓLNYM UWZGLĘDNIENIEM SYSTEMÓW AD&D I KRYSZTAŁÓW CZASU

I. Abecadło – „technika” grania elementarne spostrzeżenia i przestrogi

W „kostkowych” systemach gry – gdzie wiele zdarzeń rozstrzyga porównanie wyniku rzutu właściwą kostką lub kilkoma z odpowiednią cechą z karty postaci – pewna arytmetyczna biegłość liczenia i przeliczania wszystkiego, co potrzebne do symulacji działań w fantastycznym świecie prowadzonych bohaterów, jest po prostu niezbędna. Wiedzą o tym doskonale kryształowcy zaciekle sprawdzający sumę $1/2$ z $1/4$ + premia z rasy, z profesji itd.

Znajomość przepisów (dozwolonych wiedzy gracza!), rozsądne i racjonalne rozdysponowywanie dostępnych środków (co i gdzie można kupić w świecie gry, na co przeznaczyć wolne punkty przy generowaniu postaci itp.), zrozumienie i naturalna łatwość w interpretowaniu wyników rzutu kośćmi (choć można nimi tylko rzucać – wyniki obliczy kolega, który mówi także kiedy nimi rzucić) – to elementarz gry.

Gry, a nie grania. Opanowanie podstawowych zasad działania systemu gry pozwala na sensowny i płynny (bez pytań „A po co to? Dlaczego? Co mam zrobić?”) oraz samodzielny udział w rozgrywce. Rozgrywce, sesji, spotkaniu drużyny z MG i przygotowaną przez niego przygodą. Granie to radość płynąca z udziału w przygodzie, stawiania czoła niebezpieczeństwom fantastycznego świata. Granie to uciecha, jaką sprawiają udane akcje prowadzonego bohatera, zadowolenie ze swoich pomysłów, dbałość o „dociąganie” współczynników, charakterystyk i zachowań swego bohatera do własnych śmiałych wyobrażeń tej postaci (mieszczących się w porządku świata gry).

Dobre granie, to podstawa wczucia się w swoją postać, jej rolę. Jednak podobnie do elementarnych reguł systemu, istnieją elementarne reguły grania. Ich znajomość (nie koniecznie świadoma, wystarcza intuicyjna – częściej występująca) pozwala dobrze odgrywać swoją rolę. Jej rozwijanie

i wzbogacanie (niekiedy nawet przez zaprzeczenie!) wspiera się właśnie na tym fundamencie.

Rola w drużynie

Kapłan jest w drużynie niezastąpiony jako ten, którego magia chroni i leczy innych (*Kryształy Czasu*).

Drużynie potrzebne są tzw. leczenia – najprostszym sposobem przywrócenia do pełni naruszonej wytrzymałości postaci jest magiczna pomoc znajdującego się w grupie kapłana. Dlatego pozostali członkowie drużyny zawsze będą od Ciebie, jeśli zdecydujesz się na tę rolę, żądali leczenia, jeśli tylko ich wytrzymałość będzie mniejsza od wyjściowej. Im częściej będziesz w stanie zaspokoić te żądania, tym lepiej świadczy to o Tobie jako kapłanie.

Nie należy jednak popadać w skrajności – same leczenia w zestawie czarów wykluczają skorzystanie z innych możliwości, jakie stwarza dostępna Ci magia. Same leczenia można medytować w miarę bezpiecznych warunkach, pod ochroną reszty drużyny, gdy po krwawych przejściach trzeba szybko przywrócić wszystkim pełnię sprawności przed kolejnymi zdarzeniami scenariusza przygody.

Bądź czujny i uważny. Stale śledź przebieg wydarzeń, przysłuchuj się wypowiedziom MG, rób notatki. Bardziej niż maga nawet interesuje Cię, kto, co i w jakich warunkach czeka na drużynę w przewidywanym przez MG rozwoju wydarzeń. Od tego przecież zależy rodzaj i ilość czarów, jakie należy przygotować na następny epizod przygody. A Twoją specjalnością (poza leczeniami) są zaklęcia ochronne. Inny zestaw czarów przygotowuje się (*AD&D* – medytuje, *KC* – co się ma, tego się używa) na spotkanie z żywiołami, inny do walki z demonem, inny jeszcze na potyczkę z wojskiem, a odmienny do ataku na świątynię przeciwnego kultu. Nie chodzi tu bynajmniej tylko o wynalezienie i przygotowanie zabójczego czaru na przewidywanego przeciwnika. Drużyna oczekuje od Ciebie (i słusznie), że zapewnisz im

właściwe w danej sytuacji protekcje i zabezpieczenia.

Należy to robić. Oczywiście w miarę możliwości i nie kosztem własnego bezpieczeństwa. Najczęściej czar chroniący, np. przed ogniem, warto w pierwszej kolejności rzucić na siebie. Na innych w miarę możliwości. (Ale uwaga: już to jest zależne od charakteru wybranego dla postaci i wyznawanej wiary). Oczywiście niekiedy rozsądek podpowiada, aby jedyną osiągalną osłonę przed ogniem wyczarować dla najlepszego wojownika w drużynie, który ma największe szanse zabicia smoka w bezpośrednim starciu wręcz.

Czary ochronne z reguły można rzucić znacznie wcześniej, nim nastąpi sytuacja bezpośredniego zagrożenia. To najwłaściwszy sposób ich używania. Jeśli znajdujecie się w starych ruinach, przed wejściem do zapomnianych podziemi, a wiesz skąd inąd, że najpewniej rezydują w nich martwiaki, wymóż na przywódcę drużyny odpoczynek przed zejściem do lochów. Przygotuj właściwy zestaw czarów chroniących przed żywiołami i rzuć je na członków drużyny (nie pomijając siebie!). W miarę możliwości miej przygotowane czary zapasowe (pożyteczne w tej mierze są pergaminy magiczne, popularne „scrolle”). I do dzieła!

Nie jesteś wojownikiem. To, że nieźle walczysz jest ogromną zaletą. W pełni z niej korzystaj, ale Twoją największą siłą są czary (patrz następny punkt)...

Pamiętaj, że prócz czarów większość kapłanów w *AD&D* oraz w *Kryształach Czasu* dysponuje specyficzną zdolnością do odpędzania martwiaków.

Odgrywanie roli kapłana wymaga sporej dozy altruizmu. Tego oczekują od Ciebie towarzysze. Leczeń i protekcji. W przeciwieństwie do maga, jako kapłan powinien stale myśleć o innych (nie wyłączając siebie) – czy nie trzeba leczyć, czy nie należałoby dać takiego to a takiego (np. ochrony przed elektrycznością) czaru ochronnego. W zamian możesz i powinien liczyć na osłonę i pomoc wojowników

w fizycznych starciach, zagrożeniach walką. Nie można oczekiwać od Ciebie w czasie potyczek magii dziesiątkującej wrogów (choć to i owo możesz) – to domena maga. Również jego i złodzieja sprawą jest prowadzenie działalności zwiadowczej. Twoje możliwości i sposoby zdobywania wiadomości są mniej „militarne”, lecz w odpowiednich sytuacjach po prostu niezastąpione.

Kapłan nie jest postacią z pierwszego szeregu drużyny – tam jest miejsce dla wojowników. Nie możesz też, jak mag, unosić się w powietrzu za sferami ochronnymi razić z bezpiecznej pozycji przeciwników, gotowy w każdej chwili do natychmiastowego wypowiedzenia zaklęcia umożliwiającego ucieczkę w bezpieczne miejsce. Twoje miejsce jest pośrodku – z drugiego szeregu używasz czarów i to zarówno bojowych, jak i leczenia bądź ochronnych zaklęć, wspierając wojowników, bądź zagrożonego maga. Gdy trzeba, stajesz do walki wręcz, zajmując miejsce wojownika. Jesteś niezastąpiony, gdy leczysz wszystkich po walce.

Na odpowiednio wysokich poziomach kapłan staje się dla drużyny wręcz bezcenny (mag już od dawna chadza własnymi ścieżkami, ale i on martwy tylko na Ciebie może liczyć). Przeważnie dysponujesz możliwością wskrzeszania martwych, przywracania kończyn, leczenia wszelkich chorób, nawet przywracania energii życiowej postradanej przy spotkaniu z potężnym martwiakiem.

Magia – podstawowe narzędzie

Czary są, jednak, podstawowym narzędziem kleryka, pomocnym mu w służeniu tym, co znaleźli się pod jego opieką, wzmacnianiu ich, ochranianiu i przywracaniu utraconych sił (*AD&D*).

Źródło kapłańskiej mocy magicznej jest odmienne niż maga. Czarodziej bada Naturę, poznaje występującą w świecie moc magiczną, rozpoznaje i określa rządzące nią prawa. Posażny zdobywaną wiedzą korzysta z magicznej energii, kształtując jej działanie w czary. Energia jest uniwersalna – można poszukiwać nowych form jej spożytkowania – nowych czarów.

Kapłan swoje czary otrzymuje bezpośrednio od wyznawanego bóstwa, w swoistym natchnieniu, w pewnym rodzaju wewnętrznej oświecenia.

Ta różnica ideowa funkcjonowania magii w fantastycznym świecie gry wpływa na odnoszące się do obu profesji przepisy szczegółowe, dotyczące korzystania z czarów. W *AD&D* odmienne dla maga i kapłana współczynniki decydują o ich zdolnościach do posługiwania się magią: dla maga ważna jest inteligencja (wysokość tak nazywanego współczynnika), dla kapłana istotna jest mądrość. W *KC* nieznacznie, a szkoda, wykorzystywany jest do posługiwania się magią współczynnik wiary w boga.

Bezpośrednia zależność przysługującej mocy magicznej od wyznawanego bóstwa oprócz pewnych stron dobrych (w *AD&D* kapłan nie musi zdobywać formuł czarów – zawsze są dla niego dostępne wszystkie czary z dozwolonego poziomu dozwolonej sfery) ma też swoje wady. Wymóg religijnej prawowierności (zob. punkt o etosie) aż nazbyt często bywa pretekstem dla MG do ograniczania Twoich możliwości rzucania czarów.

Czary, którymi dysponuje kapłan, są oczywiście odmiennego rodzaju niż zaklęcia maga. Odpowiadają właściwiej dla kapłana roli w drużynie, umożliwiając jej zaistnienie i wypełnianie.

Naturalnie, są to wszelkiego rodzaju zaklęcia lecznicze (służące do redukcji obrażeń po walce), wspomniane już czary ochronne, magia służąca zdobywaniu informacji oraz wykrywaniu niebezpieczeństw i, oczywiście, nieco czarów bojowych (oraz wszystkie pozostałe).

Leczenia tak ran, jak i innych dolegliwości, np. naturalnych czy magicznych chorób bohatera, ew. odtwarzanie utraconych organów ciała (regeneracja), jest specyficzną zdolnością jedynie kasty kapłańskiej. Do czarów leczniczych zalicza się w naturalny sposób także tak potężną i „cudowną” magię, jak czary wskrzeszania i przywracania utraconej energii życiowej.



Mag także ma do swej dyspozycji pewną ilość czarów ochronnych, jednak zaryzykować można wskazanie dwu różnic między jego a kapłańską magią ochronną. Po pierwsze, jak wiadomo, mag to egoista i rzadko kiedy daje komuś innemu z drużyny swoje czary (może za wyjątkiem *Latanii*). Wynika to też z faktu, że większość posiadanych przez niego zaklęć ochronnych może być rzucona tylko na maga lub nawet dokładnie tylko na siebie (np. *Shield* – Tarcza – w *AD&D*). Po drugie, wydaje się, że ochronne zdolności czarodzieja tworzone były z myślą o magicznych pojedynkach równorzędnych przeciwników.

Jak widać, ochronne czary kapłana są bardziej uniwersalne – mogą służyć do ochrony każdego członka drużyny i są niezwykle pożądane przez ruszających do boju z określonym (dysponującym znanymi mocami, takim jak np. zionięcie ogniem) przeciwnikiem wojowników. Oczywiście nie znaczy to, że ochronne zaklęcia walczącym fizycznie może dawać tylko kapłan, ale to jest typowe postępowanie przewidziane dla jego roli.

Zaklęcia służące zdobywaniu informacji to uzupełnienie lub powtórzenie możliwości maga. Na szczególną jednak uwagę zasługują czary typu przepowiedni (*Augury* – Wróżba – *AD&D*) i kontaktu z bogiem (*Commune* – Zjednoczenie – *AD&D*). W gruncie rzeczy są to pytania do MG: „Co jest grane? O co ci chodzi?”, nie naruszające spójności iluzji świata, w jakim przebywają bohaterowie. Szczególne wzruszenie wywołuje (u kolegów graczy..., pardon, tj. u członków drużyny pada zwykle natarczywe pytanie: „Rzucisz?”) myśl o niepozornym, drugopoziomowym czarze z *AD&D* – *Find Traps* (Wskazanie pułapek). Dla grających w tym systemie wszelki komentarz jest zbędny.

Magia bojowa kapłana jest oczywiście dużo słabsza od tej, jaką rozporządza mag. Nie należy jednak narzekać – znajdzie się kilka całkiem skutecznych czarów. Trzeba jednak pamiętać, że rolą kapłana nie jest odgrywanie maszynki do mięsa – zwłaszcza trzeba to pamiętać, gdy się widzi jatkę wyczynianą przez wojowników i maga. Czasami trzeba umieć stać z boku (i nie dać się zabić).

Bojowy czar kapłański z *AD&D* – *Prayer* (Modlitwa) – jest kolejną dobrą ilustracją roli wyznaczonej kapłanowi we wspomnianych systemach. Zakwalifikowany do sfery czarów bojowych jest typowym zaklęciem wzmacniającym całą drużynę.

Jak używać magii? Zawsze aktualna i właściwa odpowiedź na to pytanie brzmi: skutecznie.

Każdy dopracowuje się prędzej czy później własnych, lepszych czy gorszych, ale sobie właściwych i naturalnych sposobów posługiwania się czarami. Można jednak zawsze podzielić się z innymi swoim doświadczeniem oraz wysłuchać ich spostrzeżeń i przemyśleń odnośnie użytkowania magii w znanym systemie gry.

Warto obmyślić sobie standardowy układ czarów (medytację), możliwie najbardziej wszechstronny i dający możliwość sięgnięcia przynajmniej po kilka czarów w każdej sytuacji. Zwykle kapłan medytuje go, gdy jeszcze nic nie wiadomo o konkretnych zadaniach i przeciwnikach w rozgrywanej przygodzie. W miarę zdobywania dokładnych informacji o wydarzeniach i miejscach ważnych dla przygody należy modyfikować pierwotną medytację, dostosowując ją do zaistniałej sytuacji.

Warto w *AD&D* zwrócić uwagę na

Medytacja kleryka, AD&D, IX poziom, 19 Mądrości

Poziom I	Poziom II	Poziom III	Poziom IV	Poziom V
4 * Cure Light Wounds Protection from Evil Command Light	Find Traps Hold Person Silence, 15' Radius Withdraw Chill Metal (rev. Heat Metal) Augury	Prayer Protection from Fire Create Food & Water Negative Plane Protection	2 * Cure Serious Wounds Free Action Protection from Lightning	Rainbow

„rewersy“ czarów, czyli te same zaklęcia o odwrotnym działaniu. Przykładowo, **odwrócone użycie** *Raise Dead* czyli *Slay Living* (Pozbawienie życia) czyni ze zdolności wskrzeszenia dosłownie zabójczą broń. Przykład mniej oczywisty: w medytacji (patrz tabela **Medytacja klerycka**) znajduje się czar *Chill Metal* (Zmrożenie metalu). Ta wersja użycia *Heat Metal* (Rozgrzania metalu) zadaje mniej ran niż użycie bezpośrednie, nagrzewające zwykle zbroje przeciwników. Jednak: znacznie częściej spotykane są ochrony przed ogniem i gorącym niż przed zimnem, czar w tej wersji działa również pod wodą, zwykle paladyn z Twojej drużyny (lub inna „blaszanka“) jest atakowany raczej *Rozgrzaniem metalu* niż jego odwrotnością – rzucenie *Zmrożenia* na nagrzewającą się pancerz i oręż niweluje działanie obu czarów.

Używaj magii we współdziałaniu z innymi. Przykładowo – kleryk w *AD&D* chroniony czarem *Protection from Fire* jest całkowicie (przez pewien czas) niewrażliwy na czary zadające rany od ognia. Tak zabezpieczony możesz iść do zwarcia i zatrzymać (bynajmniej nie wdając się w walkę wręcz, wybierz od razu opcję parowania, co poprawi Twoją obronę!) zagrażającego drużynie potwora *Paraelemental of Ice* (subzwiol lodu). W tym czasie mag rzuci na potwora, wyglądającego jak mała góra lodowa, *Kule ognia* (*Fireballs*), jednocześnie obejmując Ciebie działaniem czaru. Tobie to nic nie robi (przynajmniej nie przy pierwszej czy drugiej ognistej eksplozji), a co do potwora... Może będzie kiedyś okazja to sprawdzić.

Ciągle szukaj nowych i nieoczekiwanych zastosowań dla poznanych czarów. Nie zaniedbuj czarów niskopoziomowych! Opowiadano mi kiedyś o kapłanie, który starł się z magiem. Walka przeciwnych drużyn, w których się obaj znajdowali, trwała już dość długo. Niewiele magicznych formuł czarów pozostało w pamięci zarówno kapłana, jak i maga. W pewnym momencie mag sięgnął po magiczny pergamin, bogowie wiedzą z jak zabójczym czarem, zapewne na lepszą okazję starannie przechowywanym. U kapłana kompletna pustka w głowie – żadnego czaru bojowego, żadnego czaru ochronnego... Nic! – poza paroma nieistotnymi czarami wspomagającymi życie, typowymi „narzędziami“

do robienia jedzenia, tworzenia wody, kształtowania kamienia... I wtedy kapłan rzucił czar, wygrał inicjatywę, efekt zdążył się pojawić nim mag doczytał magiczną formułę do końca. Było to *Stworzenie wody* (*Create Water*) – zmoczony nagle pojawiającą się znikąd wodą magiczny zwój przestał nadawać się do użytku! (O możliwości wykorzystania wody przeciw magii w *KC* nikogo z grających w tym systemie przekonywać nie trzeba).

Jak tylko będziesz mógł – sporządzaj magiczne zwoje. Zamieszczaj na nich czary, których najczęściej używasz (zapewne leczenia i bojowe) i te, których nie używasz nigdy (a wiadomo kiedy i do czego mogą być potrzebne?). Nie pomijaj też żadnej okazji (nie znaczy – zostań złodziejem we własnej drużynie, przynajmniej jeśli nie masz odpowiedniego po temu charakteru) do zdobycia przedmiotów umożliwiających rzucanie czarów.

I nie przesadzaj. Jak lepiej jest komuś (czemuś) dać w ucho tęgim kijem, to nie kombinuj, tylko przyłóż!

Etos – na to trzeba uważać

Etos to ogólnie ujmując sposób zachowania i postawy, które kapłan powinien zachowywać i przejawiać w czasie gry. Warto sprawdzić dobrze, jakie są wymagania odnośnie wybranego rodzaju wiary, z jakim wiąże się charakterem (kolejny wymóg właściwych zachowań i postaw), czy nie ma, i jeśli są to jakie, specjalnych rygorów dla kapłanów wybranego bóstwa.

Szczerze pisząc, bierność i zachowawczość przestrzegania tych ograniczeń nie jest zwykle dostrzegane i nagradzane przez MG. Natomiast najmniejsze uchybienie w przestrzeganiu etosu (niekiedy nawet nieświadome – bo nie wiedziałeś, że tego Ci nie wolno; urojone w jakiejś pomyłkowej interpretacji przepisów, którą poznajesz dopiero po fakcie) bywa skwapliwie karane. Standardowo klątwą (dla wprawki, poczytaj sobie w nr 2/93 *Magii i Miecza*, na str. 12 o „mocno niewesołej sytuacji“ upominanych przez bogów za niestanną modlitwę błagalną) lub odebraniem możliwości rzucania niektórych czarów lub całych magicznych poziomów albo sfer (za karę bóg Ci ich nie daje).

Nie jest to przyjemne. Dlatego wybierając jakiegoś kapłana (nie najprostszego kleryka *AD&D*), należy o wszystko dopytać

się swojego MG. Więcej, samemu należy przeczytać wszystko, co się odnosi do wybranej religii i jej kapłanów (albo poprosić o to kolegę znającego niekiedy potrzebny język obcy). Jeśli Twój MG sam czegoś nie doczytał – powiedz mu o tym, nim uzupełni w przyszłości swe braki w tej mierze. Najczęściej wtedy jego wykładnia poznanych przepisów jest nastawiona na utrudnienie Ci życia, co jest najprostszym sposobem utrudniania przygód przy ciągłym tych samych schematach fabularnych i potworach. Unikaj takich sensacyjnych „doczytań“!

Lecz – znowu – bez przesady. Niekiedy klątwa jest zasłużona, a poza tym stwarza okazję do „pokutnej“ przygody dla całej drużyny (byłe nie za często).

II. Ponad prawidłami – przyjemność grania i radość wczucia się w rolę

I oto stoje, Pan Serca, a przyzwałem potajemnie was, którzy jesteście mi wierni, aby dzielić z wami czarne królestwo jutra. Dzisiejszej nocy będziecie przytomni rwanemu kajdanów Thoth-Amona, co nas niewolą i narodzinom nowego imperium.

Lecz kimże jestem ja, Thutothmes, by wiedzieć, jakie kryją się moce w tych szkarłatnych głębiach? Są tam sekrety zapomniane od tysięcy lat. Ale będę wiedział. Ci mi powiedzą!

I ukazał rzędy milczących sarkofagów. – Patrzcie, jak śpią, spozierają oczyma swych marmurowych masek. Królowie i królowe, wodzowie i kapłani, czarnoksiężnicy i arystokraci Stygii – z otchłani dziesięciu tysięcy lat! Dotyk Serca zbudzi ich z odwiecznego snu. Długo, bardzo długo pulsowało Serce i biło w starożytnej Stygii. Tu był jego dom przez wiele stuleci, zanim przeniosło się do Acheronu. Starożytni znali jego pełną moc i opowiedzą mi o niej, gdy przywrócę im życie, by się dla mnie trudzili. Poruszę ich, rozbudzę, by osiąść zapomnianą mądrość, wiedzę zamkniętą w tych murszejących czaszkach. I tajemnicą martwych zniewolimy żywych! Takim sposobem królowie, wodzowie i czarnoksiężnicy przeszłości będą pomocnikami naszymi i rabami. Któż nam się oprze!

Patrzcie! Ten wyschły, skurczony zewłok na ołtarzu był niegdyś Thothmekrim, arcykapłanem Seta i zmarł trzy tysiące lat temu. Był wtajemniczonym Czarnego Kręgu i znał Serce. Powie nam o jego mocach!

Uniósłszy wielki klejnot położył go na pomarszczonej pierśi mumii i uniósł dłoń rozpoczynając inkantację...

Robert E. Howard „Godzina Smoka“



Podstawą gry, umożliwiającą przeniesienie się do fantastycznego świata, jest poznanie jej prawideł, elementarnych zasad i zachowań przypisanych do stereotypów ról przewidzianych i obmyślonych przez twórców systemu. Jednak rzeczywiście wielką frajdę sprawia dopiero mocne i głębokie wczucie się w rolę.

Ta postać to Ty. Trzeba ją lubić (jak trzeba lubić siebie samego), aby jej sukcesy i porażki w wymyślnym świecie cokolwiek Ciebie, graczu, obchodziły. By przyjęta rola bohatera była interesująca i dawała poczucie zadowolenia, musi on być postacią żywą. Nie osiągnie się tego przez rzucanie kostką i podliczanie zdobytych punktów (choć to też jest ważne).

Kluczem dobrej zabawy jest wyobraźnia. Jeśli zgadzasz się, aby Twój bohater był przez pewien czas, w pewien sposób Tobą, poczuć, że wpływa on na swój los i kształt otaczającego go w realiach gry świata. Korzystaj ze swobody, jaką jest obdarzona w świecie przygód Twoja postać i nie bądź bierny – niech Twój bohater ma swoje upodobania i antypatie, swoje przyzwyczajenia i słabości. Niech będąc tym, kim jest (jego profesja i charakter), będzie w swojej skórze.

Aby dobrze odgrywać pewną rolę, trzeba wiedzieć kim się w niej jest. Dobry kapłan (pomijając rzeczy wspólne dla dobrego odgrywania wszelkich postaci – zrozumienie swego charakteru i zwyczajów swojej rasy) zna swoją religię.

Jeśli system religijny wiary, którą wybrałeś nie jest opracowany i opisany dokładnie – tym lepiej. Możesz go sam powołać do istnienia, zwyczaj, prawa, obyczaje, sekrety, rytuały, wymyślając i opracowując proponując swemu MG. Zapewne część z Twych propozycji zmieni i przedstawi Ci obyczaje własnego pomysłu – to dobrze, bowiem gdyby wszystko w stwarzanym kulcie było znane od A do Z, to gra mogłaby prędko stać się nudna. Ważne, by MG znał, rozumiał i aprobował jego

podstawowe rysy i nie wymuszał na Tobie swych dziwactw, kompletnie destruujących tworzoną religię.

KANTACJA DO SETA ZE STAROŻYTNEGO MANUSKRYPTU, KRYSZTAŁY CZASU przekład z Dawnej Mowy

*Secie, Boże Ciemności, okryty łuską
Panie Mroków, przez krew dziewicy i siedmioraki symbol wzywam twych synów
z głębi czarnej ziemi! Dzieci otchłani
spod ziemi czerwonej i spod ziemi czarnej,
przebudźcie się i wstrząśnijcie Waszymi straszliwymi grzywami! Niech się
góry zakotłyszają, a runą na mych nieprzyjaciół!
Niech nad ich głowami pociemnieją niebiosy,
niech pod ich stopami rozkołysz się ziemia.
Niech powiew z serca czarnej ziemi spowie ich nogi,
szczerń i pomarszcz ciała, a splugawione niewiarą
w Ciebie dusze mgła śmierci przeniesie w otchłanie wiecznej nocy.
Niech z serca ziemi czerwonej wypłyne sok
ciał uśmierconych i falą załaje wrogów moich,
falą co niesie załadę. Niech ich krew spłynie cała,
spieni się strużką z żył rozdartych, czerwienią
spłynie pod ziemię, napoi Twe mroczne dzieci.*

*Panie, niechaj oczy Twego gniewu zapłoną
ogniem zuby dla wrogów Twego kapłana
i spoczną na niewiernych. Oto wznoszę
nóż dla Ciebie i trzykrotnie go opuszczam,
na ołtarz płynie krew dla Twych ust,
z ołtarza w otchłanie biegną jęki cierpienia
dla Twych uszu, na ołtarzu rozwarte
w bólu oczy sycą Twe zła świata wejrzenie.
Przyjm, o Wieczny w Mroku, ofiarę
Tobie złożoną i racz spełnić błaganie kapłana.*

Gdy już brak sił, wytrwałości i sprawności fantazjowania, przyjemnie i pożytecznie jest sięgnąć do istniejących wzorców. Choćby kapłan Seta w KC może (ba!, czy nie powinien?) skorzystać z opisów kultu tego bóstwa w starożytnym Egipcie.

Najważniejsze, aby rozumna fantazja, śmiała wyobraźnia nie opuszczała Ciebie nigdy w czasie gry i wcześniej jeszcze, przy planowaniu generowanej postaci (tu przydaje się dobra orientacja w znaczeniach uzyskiwanych liczb i opisywanych własnościach postaci).

Już widzę, jak zatwardziały miłośnikom Seta z KC zapłonęły oczy przy czytaniu fragmentu powieści Howarda. Toż to jeden z kapłanów Seta wszedł w posiadanie potężnego Kryształu Czasu! Otwiera się przed nim droga do nieskończonej potęgi i władzy, jeśli zdoła poznać jego tajemnice i jeśli oczywiście pożyje dostatecznie długo.

Ale tę historię być może opowie kiedyś ktoś z Was, szanowni czytelnicy – Was, którzy zastanawiacie się nad wyborem profesji dla swojego nowego bohatera. Poprzedni przecież nie żył zbyt długo. Myślicie – może tym razem się uda...

PS.

W *Kryształach Czasu* tak śmiesznie się dzieje, że dobrze jest od razu, na początku wybrać kapłana, łączącego tę profesję z jakąś inną. Daje to szansę nieco nieco dłuższego, a może nawet całkiem długiego życia. Poza tym dostarcza nowych, bogatszych możliwości tworzenia nietuzinkowej osobowości, w jaką wyposażą się tego bohatera. Tym bardziej, że w ten sposób zwiększa się swoje możliwości, a przecież o to chodzi, tym bardziej, że system na to pozwala, a nawet mocno do tego zachęca.



RAFAŁ GAŁECKI

KTO MIECZEM WOJUJE...

... ten od fireballa ginie! – chciałoby się rzec, trawestując stare porzekadło na bardziej odpowiednie dla sytuacji obecnej. Cóż, kiedy magii jeszcze nie znano, życie było o wiele prostsze: wziął jeden siekiere do ręki i dalej wymierzać słuszną, niesłuszną sprawiedliwość; a jak się komu nie podobało to zaraz sięgał po miecz i po sprawie. Prawo siły było należycie przestrzegane zarówno przez swych zwolenników, jak i przeciwników, a to dzięki logice paradoksu, na której się opierało; najlepiej ilustruje to właśnie powyższy przykład. Mało (albo nawet jeszcze mniej!) jest systemów RPG odnoszących się do czasów zamierzonych, a pozbawionych przy tym magii. Fantasy – tłumacz: „magia i miecz” (czyżby kryptoreklama?), żeby ująć rzecz krótko. Taka jest prawda i temu nie da się zaprzeczyć.

Uwaga! wszyscy wojownicy – ludzie, elfy, krasnoludy, hobbici, orki etc. o profesjach wojowniczych i każdych innych, nie mających z magią absolutnie nic wspólnego – do Was kieruję me słowa i dla Was cały poniższy artykuł jest przeznaczony.

Chyba nie raz przeklinałście wszystkie te parszywe profesje czarodziejskie, tych wkurzających magów, przeklętych nekromantów, nadętych półbogów i wszystkich im podobnych, parających się tym jakże nam znieprawionym rzemiosłem. Prawda jest taka, że wszelkie zło bierze się z magii. Ile to razy musieliście stawiać czoła złym czaroksiężnikom, okrutnym kapłanom, wstrętnym wiedźmom? Ile razy toczyliście walki z siłą nieczystą, magicznymi stworami z piekła rodem, magicznymi istotami o utrudniających życie magicznych zdolnościach, czy nawet zwykłymi zwierzętami, ściągniętymi przeciw wam za pomocą magii, zmutowanymi dzięki „dobroczynnej” sile magii lub też za jej pomocą opętanymi? Ileż to razy w końcu uciekliście z powodu magii – zabójczych czarów, magicznych pułapek, przeklętych magicznych przedmiotów i klątw, które spadały raz po raz na wasze boga ducha winne głowy? Nawet w krasnoludzkim języku brakuje właściwych słów, by w pełni oddać nasz stosunek do całej tej parszywej sztuki magicznej.

Nie oszukujmy się jednak, nawet my częściej lub rzadziej wykorzystujemy możliwości magii. Możemy więc swobodnie zaryzykować podział magii na „pożyteczną” – magiczną broń, magiczne zbroje, magiczne mikstury wspomagające, kapłańskie leczenie, regeneracje i wskrzeszenia (słowem: wszystko to, co nam odpowiada!), i „szkodliwą” –

wszystko to, co nam nie odpowiada! Jest to typowy, zdroworozsądkowy sposób myślenia każdego prawdziwie dzikiego barbarzyńcy i nie tylko. W każdej drużynie znajdzie się jakiś mag i jakiś kapłan. Tego drugiego można z powodzeniem tolerować, ponieważ większość magii, którą się posługuje, zaliczyć należy do wyodrębnionej przez nas kategorii magii „pożytecznej”. Leczy rany po każdej walce, daje niezbędne czary ochronne i zwykle świetnie gotuje. Ogólnie rzecz biorąc, jest dość przydatny. Niestety, jeśli idzie o magów, nie da się o nich powiedzieć aż tyle dobrych słów. Przykro mówić, lecz są to z reguły zwykli egoiści, egotyści, egocentrycy oraz próżniacy i złodzieje jakich mało. Wystarczy poświęcić odrobinę czasu na uważną obserwację zwyczajowego zachowania magów w drużynie, a wszystkie motywy ich postępowania staną się dla nas jasne i zupełnie oczywiste. To mag zwykle opóźnia wszelkie podróże, wymagając czasu i odpowiedniego miejsca na medytację czarów. Nigdy nie stoi na warcie, innym zlecając czuwanie nad własnym bezpieczeństwem. Podczas wędrówki staje się niewidzialny – „bo tak bezpiecznie!” – ha, ciekawe dla kogo? Gdy dojdzie do walki, chowa się za naszymi plecami, w pierwszej kolejności rzucając na siebie wszelkie możliwe czary ochronne, na samym końcu zaś, kiedy my już ledwie stoimy, bojowe. Zawsze gotowy jest na natychmiastową ucieczkę: buch!, teleportacja – i już go nie ma – a inni niech się martwią sami. Wykrywa magię w każdym napotkanym „po drodze” skarbie, potem dyskretnie chowa interesujące go przedmioty i sprzedaje gildii za olbrzymie pieniądze. Z każdego skarbu potrafi coś uszczknąć dla siebie i to oczywiście w taki sposób, by inni tego nie zauważyli. Sami wiecie, że magowie są zwykle najbogatszymi osobami w każdej drużynie. A zapytani skąd mają tyle pieniędzy, zwykle łgają w żywe oczy, tłumacząc się zyskami z gildii, sprzedanymi komponentami, udzielanymi korepetycjami itp., itd. Hej, a słyszełście o czarach kontrolujących umysł? Podobno są zaklęcia, które z najbardziej zjadłego wroga potrafią zrobić przyjaciela na całe życie. I, co najgorsze, biedna ofiara maga nawet nie będzie podejrzewała, że jest pod działaniem takiego czaru! Zaraz, zaraz, czy my przypadkiem nie jesteśmy kontrolowani przez magów z naszej drużyny!?! – Dawać mi topór!!!!

Moim celem nie jest bynajmniej szczucie was przeciwko waszym drużynowym magom, choć na pierwszy rzut oka tak to może

właśnie wyglądać. Starłem się jedynie wyzulić was na pewne sprawy, wzbudzić w was tę minimalną dozę podejrzliwości, która nie jednemu i nie raz uratowała już życie. Nota bene, sam jako MG byłem świadkiem tych niecnych praktyk, jak to gracz-mag werbował sobie pośród pozostałych bohaterów najlepszych czarów zauroczających. Należy to jednak do rzadkości i nie sądzę, abyście kiedykolwiek z takim świństwem mieli okazję się spotkać (ale miejcie się na baczności!). Mag w drużynie jest złem koniecznym, do którego trzeba się przyzwyczaić. O wiele większe zagrożenie stanowią dla nas magowie – przeciwnicy, których podstępny Mistrz Gry zsyła na nas prawie w każdej przygodzie. Oni są naszym celem numer jeden, przeciwnikiem, z którym naprawdę trzeba się liczyć. Mam nadzieję, że dzięki tej lekturze nabierzecie nieco doświadczenia w dziedzinie masowej eksterminacji magów.

Moje własne doświadczenia pochodzą z głównej mierze z *Advanced Dungeons & Dragons, 1st i 2nd edition*, ale z powodzeniem znajdują także zastosowanie w *Kryształach Czasu*, które zdają się być w zamyśle ich autora (czyżby świadomy plagiat?) całkowicie kompatybilne z *AD&D*. Niemniej jednak, również wojownicy Starego Świata i innych światów z innych gier powinni znaleźć w tym tekście cenne uwagi.

Chyba zdążyliście już zauważyć, że magowie niskopoziomowi w zasadzie plasują się w kategorii „leszczyki” i starczą nam na 2 (słownie: dwa!) cięcia mieczem. Na początku kariery drużyny magowie stanowią dla reszty bohaterów prawdziwą kulę u nogi; trzeba się nimi opiekować, chronić, obchodzić jak z dzieckiem. Mag jest wtedy jedynie potencjalnym, zyskownym w przyszłości przedsięwzięciem, w które inwestują pozostali bohaterowie, czyli także i my, wojownicy. Kiedy awans drużyny sięga poziomów 6-8, szanse wyrównują się – mag potrafi już sam zadbać o siebie, potrafi przeżyć bez pomocy innych. Natomiast powyżej poziomu dziesiątego, kiedy to przygody zaczynają być coraz trudniejsze i ciekawsze, rolę się odwracają, szala zdecydowanie przechyla się na niekorzyść wojowników; mag dysponuje już potężną mocą, stanowi prawdziwą siłę, zdolną unicestwić przeważającą ilość wrogów. Wojownik staje się praktycznie bezużyteczny, pełniąc co najwyżej rolę wartownika podczas snu i medytacji maga, a w wolnych chwilach spełniając zadanie chłopca na posyłki. Nie wiele jest istot całkowicie odpornych na magię

i zdaje się, że mag mógłby się już doskonale obyć bez wojowników, zupełnie zapominając o tym wszystkim, co im zawdzięcza. Pannie i panowie! Tak być nie może! To trzeba zmienić, a jedyną na to metodą jest poznanie skutecznego sposobu walki z tymi drakonami, magami.

Na początek poznamy wszystkie słabe punkty magów. Największą, a zarazem jedyną siłą magów są czary. Jest to składowa dwóch (w KC trzech) czynników: umiejętności magicznych, pozwalających czary rzucać i wiedzy, czyli dostępnych, wyuczonych czarów (w KC dochodzi jeszcze Potencjał Magiczny). Przyjmuje się, że rzucenie jakiegokolwiek czaru wymaga co najmniej dwóch komponentów – komponentu werbalnego, czyli wypowiedzianej właściwie formuły magicznej i komponentu manualnego, czyli wykonanych właściwie gestów i znaków (często dochodzi jeszcze trzeci komponent – materialny, czyli np. głównie nietoperza potrzebne do rzucenia osławionego *Fireballa*; składnik materialny zazwyczaj zużywa się podczas rzucania czaru). Podstawowym elementem jest jednak zawsze komponent werbalny, bez tego nie może się obyć żaden (no, prawie) czar. Dlatego też kiedy to uda nam się dorwać przebrzydłego magusa, a chcemy z nim jeszcze chwilę pogadać, dla zachowania zasad bezpieczeństwa (swoiste BHP wojownika) wybijamy mu przednie zęby, co na długo pozbawia go możliwości poprawnego wypowiedziania magicznych formuł i poprawnego wypowiedziania czegośkolwiek w ogóle. Dla pewności – przeczony zawsze ubezpieczony – można mu na dokładkę połamać wszystkie palce u obu rąk i z rozpędu wydłubać jedno oko. Zanim jednak do takiej sytuacji dojdzie, trzeba się sporo natrudzić.

Powróćmy do meritum sprawy. Doszliśmy już do tego, że rzucenie czaru wcale nie jest takie proste, jak by się z pozoru wydawało. Nie dajcie sobie wmówić waszym Mistrzom Gry (lub kolegom odgrywającym postacie posługujące się magią), że stojący nieopodal was mag rzucił właśnie na was potężne zaklęcie zniewalające (lub jakiekolwiek inne), zanim zdążyliście się spostrzec. Bzdura! Jest fizycznie niemożliwe, aby rzucać czary po kryjomu, co dość często, o ile mi wiadomo, praktykuje się w wielu różnych grupach graczy. Klasyczną sytuacją, jaka nasuwa się tutaj na myśl, jest scena w karczmie, gdzie wśród głośniego tłumu mag rzuca czary na lewo i prawo, a nikt nawet o tym nie wie. Podobnie ma się sprawa ze sprawdzaniem magii i charakteru za pomocą „niepostrzeżenie” rzuconych zaklęć. Niestety dla magów,

pewne prawa ich także obowiązują. Formuła zaklęcia musi być wypowiedziana jasno i wyraźnie, a potrzebnych do czaru gestów po prostu nie sposób wykonać inaczej niż jawnie. Spróbujcie sobie wyobrazić maga starającego się rzucić czar po kryjomu – zgarbiony w kącie, sepleniący coś pod nosem i miedlący palcami pod połami płaszcza klient wydaje się co najmniej podejrzany i to o co najmniej skrytą masturbację przypomina prędzej erotomana-zboczeńca niż maga, zaś jego „szeptane” czary są tyleż samo warte, zdolne zaszkodzić najwyżej zbłąkanej pluskwie.



Rzucenie czaru wymaga od czarodzieja koncentracji. Oznacza to ni mniej ni więcej tylko tyle, że mag nie w każdych okolicznościach może rzucać czary. W karczemnym tłumie, gdzie raz po raz jest szturchany przez pijanych obwiesiów, mag może co najwyżej oddać kuksańcem i jak najszybciej salwować się ucieczką. Szczęśliwie dla nas, koncentracja to nie wszystko. Wypowiedzenie formuły i wykonanie niezbędnych gestów pochłania sporo cennego czasu. Wszyscy wiemy, że gdy w tym momencie ktokolwiek przeszkodzi magowi – trąci go, zrani – zaktóci tym samym prawidłowy przebieg procedury rzucania zaklęcia i czar spali na przysłowiowej panewce. Reguła mówi, że im silniejszy jest czar, tym więcej czasu zajmuje magowi jego rzucenie. Tym lepiej dla nas, zdążymy wcześniej rozplatać maga mieczem. Pod warunkiem, oczywiście, że wygramy inicjatywę!

Sprawa inicjatywy ma dla wojownika olbrzymie znaczenie. Częstokroć to właśnie szybkość reakcji decyduje o przeżyciu – zwłaszcza, gdy mamy za przeciwnika maga. Pamiętam pewien oryginalny, wydany przez TSR scenariusz do *Ravenloftu*, przeznaczony na poziomy 15-18. Przygoda nosiła tytuł: „The Thoughts of Darkness” i była piekielnie trudna. Był taki moment, kiedy podczas kulminacyjnej walki musieliśmy stawić czoła kilkudziesięciu fanatycznym ciemnym elfom, naddciągającym z jednej strony małego jeziora i dziesięciu ciemnym elfom – magom, atakującym nas czarami z drugiej strony. Sytuacja była na pozór beznadziejna, jednakże po raz kolejny zaufaliśmy naszemu szczęściu, które i tym razem nas nie opuściło. Magowie i pozostali wojownicy z naszej drużyny stanęli na drodze krwiożerczego tłumu fanatyków, ja zaś, jako czołowy wojownik, ruszyłem wraz z kapłanem na wrogich magów. *Magic Resistance* (KC: Antymagia), czyli odporność na magię jest głównym atutem ciemnych elfów; magowie, z którymi przyszło mi walczyć, posiadali ten współczynnik w wysokości ok. 85% – nasi czarodzieje mogli im najwyżej „nakukać”. Traf chciał, że w każdej rundzie wygrywałem inicjatywę, a że walczyłem na dwa miecze, moimi atakami trafiałem trzech magów w rundzie, psując im w ten sposób rzucane na mnie czary. (Sytuacja była dla mnie nad wyraz korzystna: było mało miejsca, oni nie mogli uciekać i z założenia nie dysponowali czarem *Latanie*.) Położyłem trupem ośmiu, zanim zwałem się do wody w oczekiwaniu na *Uzdrowienie* (*Heal*) od asekurującego mnie z oddali kapłana. Cóż, ma się to do szczęścia!

Nie zawsze jednak szczęście dopisuje i trzeba wtedy temu szczęściu nieco dopomóc. Tytułowe powiedzonko – kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie – znajduje w naszym przypadku pełne zastosowanie przy odpowiednio zmienionej wersji: kto magią wojuje, ten od magii ginie. Wyobraźcie sobie, że magowie sami sobie kładą na szyję stryczek, produkując przedmioty magiczne o tak „przydatnym” dla nas działaniu jak np.: *Szabla Szybkości*, *Kusza Szybkości* czy też zwykła *Mikstura Szybkości* (AD&D: *Scimitar of Speed*, *Crossbow of Speed*, *Potion of Speed*). Automatycznie wygrana inicjatywa to połowa sukcesu. Niech no tylko taka szabelka czy też mieczyk (bo i takie odmiany tej cudownej broni powinny się znaleźć) wpadnie nam w ręce – mag nie ma żadnych szans! Przynajmniej taki, który znajdzie się w zasięgu ostrza lub polu rażenia w przypadku kuszy. A z doświadczenia wiemy, że klasa zbroi maga nie należy do najlepszych. Nic, tylko walić jak w bęben.

Istnieją sposoby, aby w prosty sposób unieszkodliwić mageusza-słabeusza na co najmniej kilka rund – a to z reguły wystarczy, aby zdążyć posiekać go na plasterki i zjeść na deser. Na początek udajmy się do najbliższego alchemika (nie mylić z magiem) lub wielobranżowego shopu i zaopatrzmy w butelkę kwasu, woreczek pieprzu lub soli. Tę pierwszą rzecz najtrudniej zdobyć, a na dodatek trzeba stono zapłacić (za pieprz i sól także, bo to towar delikatesowy). Instrukcja obsługi kwasu jest prosta: nie pić (wyjątek – krasnoludy), wylać na maga. Schlapany takimowym alchemicznym płynem mag powinien przepisowo zawyć z bólu i zacząć odstawiać coś w rodzaju tańca św. Wita, miarowo skandując: łoj, parzy!, łoj, parzy, łoj, parzy!... Kwas będzie palić delikwenta nieustannie przez parę dłuższych chwil, całkowicie uniemożliwiając rzucanie jakichkolwiek

skądinąd przyprawy sprawi, że bydlak znacznie kichać, trzeć oczy i płakać, miast czarów miotając w naszą stronę co najwyżej paskudne przekleństwa. Dalszego postępowania w takich wypadkach nie musimy już chyba podpowiadać; przypominam jednak, że magowie charakteryzują się stosunkowo niską wytrzymałością, dlatego jeśli chcemy takowego schwycić żywcem, należy w odpowiednim momencie powstrzymać swoją zapalczywość.

Zwykle jednak, niestety, zdarza się, że mag-przeciwnik znajduje się poza naszym zasięgiem, za to w zasięgu działania jego czarów. Zanim zdążymy podbiec, w najlepszym razie zwieje, teleportując się na z góry upatrzoną pozycję, w najgorszym – cóż, lepiej nie mówić, nikt przecież nie wie jakim arsenałem czarów dysponuje. Nie ma chwili do zastanowienia, trzeba działać, co pod ostrza-

łem tych wszystkich *Fireballi*, *Błyskawic*, *Trujących Chmur* itp., itd. wydaje się być dosyć trudne. A przecież każdy może mieć pecha i nie obronić się na tę przykładową *Dezintegrację*. Łucznicy, kusznicy – do dzieła! Teraz ma okazję wykazać się każdy, dysponujący sprzętem dalekiego rażenia. Najlepsza byłaby w tym wypadku jakaś wersja magicznej *Kuszy Szybkości*, ale cóż – z braku laku i kit dobry. Nadeszła dobra chwila wprowadzenia koniecznej tu dygresji na temat różnorakich strzał i bełtów specjalnego przeznaczenia.

Każdy zapewne o tym słyszał, lecz nie każdy dokładnie wie, jak to tak naprawdę jest z rozmaitymi rodzajami gro-
tów do strzał i bełtów. Pokróćce spró-

zadziorów. Kiedy taka strzała trafia przeciwnika, zadziory grotu grzęzną w jego ciele, hacząc na tkance mięśniowej i praktycznie uniemożliwiając wyrwanie strzały bez jednoczesnego wyciągnięcia na wierzch bebeczków, rozerwania żył i ważnych arterii, naruszenia delikatnej struktury układu nerwowego etc., etc. Ssss! – bardzo bolesny i niebezpieczny zabieg, lepiej poczekać na medyka, a ściślej – chirurga. Z drugiej strony wypadaloby się pozbyć tego opierzonego kawałka drewna z ciała jak najszybciej, bo przy każdym ruchu grot coraz głębiej zanurza się w ranie, zadziory grzęzną w mięśniach na dobre, krew leje się strumieniami, a poszkodowany wyje z bólu głośniejszy niż syrena (alarmowa!). Według zasad powinno to wyglądać tak:

– strzała harpunowa – traktuje się jako ciężką strzałę bojową; ujemny modyfikator do trafienia (-10%) ze względu na specyfikę wyważenia; obrażenia standardowe dla strzał bojowych; poruszanie się ze strzałą w ranie, wykonywanie jakichkolwiek działań powoduje dodatkowe obrażenia: 1 punkt w każdej takiej rundzie; próba wyrwania powoduje dodatkowe obrażenia – standardowe dla strzał bojowych – i ryzyko 20% na spowodowanie krwotoku (*AD&D/KC*: 1k4/5k10 obrażeń co rundę aż do zatamowania); uważne i precyzyjne usunięcie grotu przez doktora (rzut na odpowiednią umiejętność medyczną) zwiększa obrażenia jedynie o 1/3 standardowych, wylosowanych przy trafieniu (zaokrąglając w górę); w przypadku kilku trafień efekty obrażeń sumują się, np. trzy strzały w ciele zadają łącznie 3 obrażenia w każdej rundzie poruszania się, zaś wyrwanie każdej z nich pociąga oddzielne ryzyko wywołania krwotoku (3x20%); są drogie, trudne do kupienia, zakazane przez prawo (i konwencję genewską); UWAGA: ze zrozumiałych względów osoba trafiona strzałą harpunową nie może rzucać czarów, dopóki się jej nie pozbędzie!!!

Pozostałe interesujące nas strzały należą do strzał o tzw. grotach bulwiastych (nie mylić z roślinami bulwiastymi). Zamiast zwykłego grotu posiadają obciążony koniec, do którego przymocowany jest mały, nadmuchany pęcherz, wypełniony różnymi tajemniczymi substancjami. Kiedy strzała uderza w cel, pęcherz nabija się na mały, niewidoczny kołec i pęka, uwalniając swą zawartość. I tak można wyróżnić np. strzały bulwiaste pieprzowe i błyskowe oraz wiele innych – ale o tych kiedy indziej. W momencie trafienia „pieprzówką”, czyli pierwszą z nich, z pęcherza strzały uwalnia się gwałtownie chmura pieprzu, obejmująca swym działaniem obszar o średnicy trzech metrów wokół celu. Efekt „pieprzowy” opisywałem już wcześniej, więc nie będę się powtarzał. Efektem trafienia strzały błyskowej jest nagły błysk, oślepiający niczym flesz aparatu fotograficznego odpalony prosto w oczy. Trafiony osobnik oraz ci, którzy znajdowali się tuż obok niego, zostają na krótki czas zupełnie oślepieni. Tak to wygląda zgodnie z zasadami:



czarów. Zalecane jest chluśnięcie z butli wprost na twarz maga, dzięki czemu w przyszłości (aż do regeneracji) będzie mógł czytać jedynie brajlem. Ale istnieją wszak czary chroniące przed zgubnym działaniem kwasu i wskutek dziwnego zbiegu okoliczności (tak to zwykle lubi określać każdy MG) mag może być właśnie czymś takim zabezpieczony. Dlatego też warto nosić przy pasku sakwę z pieprzem (ewentualnie solą), którego garść zawsze można „pieprznąć” magusowi prosto w jego kaprawy nos. Nadmiar tej wyśmienitej

buje wam to zagadnienie przybliżyć, ignorując traktujące na ten temat naukowe opracowania nawiedzonych historyków-militarystów (co to czasem produkują się na łamach *Złotego Smoka*), a w najprostszy sposób wdrażając tę ideę w kwestie zasad systemów fantasy. Otóż, w naszym wypadku warto zwrócić uwagę na trzy spośród mnogości nietypowych grotów, a mianowicie: grot harpunowy i dwa grot „bulwiaste”. Pierwszy, jak sama nazwa wskazuje, charakteryzuje się dużą ilością ząbków i haczykowatych

– strzała bulwiasta, pieprzowa – efektywny zasięg nie przekracza połowy zasięgu standardowej strzały bojowej; ujemny modyfikator do trafienia (-20%) ze względu na specyfikę wyważenia; przy obliczaniu szansy trafienia nie uwzględnia się zbroi ani tarczy przeciwnika; obrażenia: żadne; efektem trafienia jest chmura pieprzu o średnicy 3 m, osoby znajdujące się w zasięgu działania chmury kichają i łzawią, na czas 1+1k4 rund mając zmniejszone o 20% szanse na pozytywne wykonanie jakiegokolwiek zamierzonej akcji; efektu nie można uniknąć przez pomysłne wykonanie jakichkolwiek rzutów obronnych; osoby poddane działaniu pieprzu nie mogą rzucać czarów.

– strzała bulwiasta, błyskowa – wszystko jak wyżej, oprócz efektu: silny błysk oślepia na 1k6 rund wszystkie osoby znajdujące się w średnicy 6 m od celu trafienia; osoby oślepione traktowane są jak ślepe i podlegają wszystkim wynikającym z tego tytułu ograniczeniom; ślepi w zasadzie nie mogą rzucać czarów, najwyżej na siebie.

Tyle o strzałach.

Magowie, jak przystało na prawdziwych tchórzach, zwykle kryją się przed nami stosując najróżniejsze sztuczki, z których ich najbardziej ulubioną jest *Niewidzialność*. Niestety, nie dysponujemy możliwością widzenia niewidzialnych, dlatego musimy sobie radzić w inny sposób. Po pierwsze, musimy mieć podejrzenie, że „niewidzialny” jest wśród nas lub kręci się gdzieś w pobliżu. Spokojnie, bez paniki! Nie podskakujmy na każdy podejrzaną szelest, bo to prowadzi do ostrej paranoi. Reguła mówi, że gdy niewidzialny mag poczyni jakiś agresywny krok, natychmiast się pojawi. Problem tylko w tym, że wcześniej może nam ostro nakopać, sygnalizując nam swoją obecność. Najlepiej jest to zaobserwować w zamkniętym pomieszczeniu – dziwne szmery, cichy odgłos skradających się kroków, nienaturalny powiew powietrza lub mało prawdopodobny w tym miejscu smród chemikaliów. Trzeba tu zawrzeć własnej intuicji. Niezwykle pomocne w tym względzie okazują się psy, które doskonale wyczuwają niewidzialnych; przy okazji zawsze można nimi magusa poszczuć. W każdym razie najważniejsze jest w tym momencie zlokalizowanie niewidzialnego osobnika (parszywi magowie posługują się czasem ulepszoną wersją niewidzialności, która funkcjonuje stale, niezależnie od tego, co robią). Załóżmy więc, że wiemy już orientacyjnie, gdzie bydlak się znajduje (z podobnym przypadkiem mamy do czynienia wtedy, gdy mag nagle podczas walki zniknie – choć może się okazać, że po prostu spieprzył, używając *Teleportacji*). Na takie chwile musimy być zawsze przygotowani. W tym celu wyciągamy zza pazuchy kilo maki lub puszkę sprayu – tfu!, tj. stój

z farbą i obficie sypiemy/lejemy w kierunku, w którym, jak podejrzewamy, magus się znajduje – ewentualnie wokół siebie, jeśli podejrzenia nie sprawdzą się. I oto, dzięki temu prostemu trickowi, oczom naszym pojawia się niewidzialna – teraz już widzialna postać szubrawca. Rucho, żywa tarcza – jak znalazł, akurat dla nas!

Niektórzy z was zapewne posiadają już własne warownię, zamki czy kasztele. Doskonale wiem, jak irytująca jest świadomość, że po korytarzach własnego domu mogą się kręcić szpiegdy, a zwłaszcza niewidzialni magowie, co zdarza się dość często przy takim statusie społecznym. W tej sytuacji wskazane jest trzymanie nowych ulubieńców – potężnych brytanów obronnych. W drzwiach do niektórych pomieszczeń można dodatkowo wstawić zasłony w postaci gęsto zwisających kolorowych sznurków z nанизanymi koralami. Po pierwsze, wygląda całkiem gustownie, po drugie i najważniejsze – niewidzialny nie ma szans przejść przez drzwi, nie poruszając przy tym sznurowej zasłony. Zwróćcie uwagę, iż w wypadku zwykłych drzwi niewidzialny intruz mógłby się prześliznąć, kryjąc się tuż za plecami kogoś przez te drzwi właśnie przechodzącego. Przy głównej bramie wjazdowej warto powiesić na ścianie szkieleta-martwiaka, liczącego przechodzących (jak wiadomo, martwiaki nigdy nie dadzą się zmylić żadną niewidzialnością). Taki szkielec stanowi, jakkolwiek dość ekstrawagancką, to jednak bardzo efektowną ozdobę każdego zamku, budzącą przy okazji postrach u wroga i respekt wśród poddanych.

Na koniec warto powiedzieć parę słów o taktyce defensywnej. W zasadzie sprowadza się to do starej, sprawdzonej metody – najlepszą obroną jest atak. Magowie raczej nie posługują się bronią białą, a jeśli tak, to chyba na swoją zgubę. Zawsze stosują brudne chwytły, podstępne tricki, obłudne sztuczki, łgają jak z nut i grają nie fair – w skrócie: rzucają czary. Nie wymyślono chyba dotąd bardziej skutecznej i bardziej ogólnodostępnej obrony przed czarami ponad dobrze wykonany rzut obronny. Co gorsza, są



czary, których efekty dają się odczuć nawet przy pozytywnie wykonanym rzucie. Można oczywiście odwołać się do „pozytecznej” magii kapłana, który z chęcią użyje nam swej protekcji w postaci niezbędnego czaru ochronnego. Istnie błędne koło. Niestety, nie jesteśmy na magię odporni w tym stopniu, co magowie, którzy w tym przecież stale siedzą. Musimy przede wszystkim liczyć na swą dużą żywotność i szczęście. Aczkolwiek istnieją pewne sprawdzone sposoby zwiększenia odporności na czary, przynajmniej na te, oddziałujące na świadomość, czyli wszelkiego rodzaju *Sugestie*, *Hipnozy*, *Iluzje*, *Czytania w myślach*, *Kontrolę umysłu* itp. Czasami wystarczy nosić ołowiany hełm (w pewnym stopniu ekranuje fale myślowe), klepać w myślach do znudzenia jeden i ten sam głupi wierszyk, np. „siała baba mak...” (znaczenie utrudnia próby każdej dominacji psychicznej), głośno i zdecydowanie zaprzeczać temu, co podejrzaną osobnik (czyli perfidny magus) zawzięcie sugeruje (blokuje próby sugestyjnego oddziaływania i hipnotyzowania), powątpiewać we własne, omyłne zmysły (obnaża iluzję). Raz skutkuje, innym razem nie (MG: „bo ja tak chcę!”), ale zawsze lepsze to niż nic.

Ponoć berserkera, który wpadnie w szal, nie mają się czary umysłowe. Może więc czasem nie warto się hamować i dać upust gromadzonej od lat ślepej furii? Raz kozie śmierć...

ALMANACH MISTRZA GRY

EMIL LESZCZYŃSKI

CHOWAŃCE

Jednak dotarłeś na spotkanie, a już myślałem, że nie starczy Ci odwagi. Cóż, zgodnie z naszą umową opowiem Ci historię tego kim lub czym jestem. Czy pozwolisz, że zawisnę sobie tuż obok Ciebie, tu na tym drążku? Od czego by tu zacząć? Może od tego, czym kiedyś byłem. Nie wiem, czy mówi Ci coś nazwa chowaniec – jest to zwierzę, przysparzane przez maga i za pomocą tajemnych rytuałów magicznych „połączone” z nim specyficzną więzią.

Otóż wyobraź sobie, że i ja kiedyś byłem zwykłym zwierzęciem – niestety, niewiele pamiętam z tamtych czasów – i mnie też przysparzył pewien czarownik, o którym może Ci kiedyś opowiem. Jak już wspomniałem, zwierzę zostaje najpierw „złączone” z magiem, a dopiero później przemienione w chowańca. Chowaniec przejmuje w miarę upływu czasu zdolności i wiedzę jakie posiada mag, a mag przejmuje od zwierzęcia jego naturalne zdolności i część sił astralnych (przez niektórych nazywanych magicznymi punktami, czy potencjałem magicznym). Jak widać, następuje zgodna z naturą wymiana „coś za coś”, tak więc równowaga zostaje zachowana. Ostatecznym etapem przejścia od zwierzęcia do chowańca jest pełne „złączenie”, objawiające się przejściem przez jedną i drugą stronę odpowiednich zdolności (w równej ilości), wybranych przez maga, a nie przez zwierzę (w większości przypadków niekorzystnie dla zwierząt).

Tak to wygląda, rozpatrując problem ogólnie. Tobie najprawdopodobniej zależy na poznaniu technicznej strony zagadnienia. Wiem, że na tym Ci zależy, w związku z tym spytam się, czy masz ze sobą to, co mi obiecałeś. Wspaniale, jeszcze ciepła! Czy to Twoja? No, dobrze, już mówię dalej. Długo

się zastanawiałem, dlaczego ludzie-magowie potrzebują chowańców. Istnieje kilka przyczyn.

Po pierwsze, zaangażowani w swoje dążenie do wiedzy często porzucają ludzkie towarzystwo, nierzadko męczące, natrętne, gadatliwe i nie rozumiejące ich wyższych celów. Zwierzęta nie mają tych wad, są wspaniałymi słuchaczami, odwiedzając się za opiekę i nigdy, ale to przenigdy, nie zdradzają swoich przyjaciół. Za odrobinę pożywienia i ciepły kąt towarzyszą magowi w samotnych wędrówkach, nawet na koniec świata – wierz mi, że taki istnieje. Zwierzę jest towarzyszem doli i niedoli maga, a zarazem wiernym przyjacielem. Jako chowaniec staje się więcej niż przyjacielem – stąd wielka popularność chowańców wśród magów samotników.

Drugim powodem może być oczywiście chęć zdobycia zdolności posiadanych przez zwierzę, czy też poznania niezbadanych przez ludzi tajemnic natury. Na przykład posiadania wspaniałego nocnego wzroku sowy czy cichego poruszania się kota. To wszystko można zdobyć, ale trzeba dać coś zwierzęciu w zamian. Najczęściej dostaje się nam od ludzi ich wiedza, umiejętność mowy, przyzwyczajenia (np. noszenia ubrań), a wraz nimi cała masa przywar jak porywczność, zazdrość, brak umiaru i zachowania równowagi, itp.

Trzecim powodem będzie jedno z największych marzeń ludzkości – nieśmiertelność. Wprawdzie nie istnieje sposób pełnej ucieczki pani Śmierci spod kosa, ale można odłożyć na później okres starzenia. Mag, „łącząc” się w pełni ze swoim chowańcem jest w stanie, wykorzystując siły vitalne zwierzęcia, opierać się procesowi starzenia. Oczywiście przy takiej zależności musi uważać na

to, aby zwierzę nie zostało zranione lub, co gorsza, zabite, gdyż w tym samym momencie jego ciało przejdzie metamorfozę w stan, jaki mieć powinno naturalnie (np. jeżeli mag od 200 lat nie starzeje się, a powstrzymanie procesu starzenia się zainicjował mając lat 50, to gdy chowaniec zostanie zabity, ciało maga przybierze postać 250 letniego starca (rozumie się samo przez się, że ciało maga natychmiast się rozpadnie!). Pamiętaj jeszcze o tym, że każda rana zadana chowańcowi postarza (bezpownownie!) ludzkie ciało o 10 lat. Wniosek jest prosty: należy dbać o chowańca. Proces starzenia zwierzęcia także zostaje zatrzymany, ale dzień po tym jak mag umrze, chowaniec także umiera. Aczkolwiek istnieje od tego wyjątek, a przykładem na to jestem właśnie ja. Wyobraź sobie, że czarownik, który zrobił ze mnie chowańca nie żyje już od 500 lat, a ja beczelnie nadal dobrze się czuję! Jak do tego doszło – to już moja słodka tajemnica.

Nie przeczę, że istnieje jeszcze kilka powodów, dla których magowie tworzą chowańce, ale te podane powyżej wydają mi się najbardziej logiczne.

Myślę, że powinienem Ci teraz powiedzieć o tym, jakie zwierzęta są odpowiednie do „złączenia”. Mag zanim rozpocznie poszukiwania musi zastanowić się nad tym, jaki jest cel w tworzeniu chowańca (nieśmiertelność, przyjaciel, zdolności). Zauważ, że ma to istotny wpływ na wybór zwierzęcia (kruk, sowa, wilk – mają różne zdolności). Poza tym musi jeszcze zastanowić się nad tym, jaki on sam ma charakter – czy jest porywczy, ospały, silny czy inteligentny. To z kolei związane jest z tym, czy przyszły chowaniec zaakceptuje maga jako przyjaciela. Temperamenty obu stron muszą być zgodne, aby rytuał się powiódł (ospały mag nigdy nie będzie w stanie „zbratać się” z impetywnym wilkiem). Gdy mag weźmie to wszystko pod uwagę, powinien wiedzieć, jaki gatunek zwierzęcia mu odpowiada. Dopiero teraz może rozpocząć poszukiwania odpowiedniego przedstawiciela interesującego go gatunku. Ten odpowiedni osobnik wyróżniać się będzie od swoich braci tym, że nie boi się ludzi, jest potężniejszy, posiada większy temperament, nie posiada wad fizycznych i jest odporniejszy. Nie ma się co oszukiwać, takie zwierzęta są rzadko spotykane i dla maga szukającego przyszłego chowańca może okazać się to dosyć trudnym i czasochłonnym zadaniem. Podczas poszukiwań warto uważnie przysłuchiwać się tubylcom, zwłaszcza pastuchom i wieśniakom, czy nie słyszeli o jakichś wybitnych zwierzętach (np. śnieżnobiały sokół bezlitośnie tępiący wszystkie myszy w okolicy, czy duży wilk odganiający od wioski inne wilki czy drapieżniki). Z tego co wiem, niektórzy druidzi i szamani potrafią przy pomocy odpowiednich czarów zlokalizować wyróżniające się zwierzęta, ale na tej podstawie nie będą Ci



w stanie powiedzieć, na czym polega ich wybitność.

Załóżmy, że mag znalazł już takie zwierzę – coż ma czynić dalej? Teraz będzie musiał pozyskać przyjaźń zwierzęcia. Na początek musi z nim dużo przebywać, aby upewnić się, czy ich temperamynty na pewno się zgadzają i po to, aby zwierzę przyzwyczyło się do jego towarzystwa. Pamiętaj, że zwierzę musi zaakceptować maga z własnej woli, wszelka ingerencja magii bądź, co gorsza, siłą splami cały ceremoniał „złączenia”, w wyniku czego obie strony narażają się na późniejsze powikłania (efekty uboczne). Mag może zwierzę przekupić, przynosząc mu żywność, mówiąc do niego, czy w inny sposób pomagając. Zwierzę samo po jakimś czasie, o ile polubi maga, przyjdzie do niego i okaże swoje przywiązanie – na ogół czas przyswajania trwa od tygodnia do kilku miesięcy. Po tym okresie, jeżeli proces akceptacji maga przez zwierzę się nie uda, można zacząć szukać inne.

W końcu można rozpocząć właściwy rytuał „złączenia”. Zaczyna się od tego, że mag musi nawiązać ze zwierzęciem pozawerbalny kontakt. Musi myśleć o otoczeniu w taki sam sposób jak one (o zdobywaniu żywności, rozmnażaniu, zagrożeniach itp.). Musi stać się jego „starszym bratem”. Musi kierować do zwierzęcia odpowiednio silne i szczere myśli, zgodne z jego naturą (poparte odpowiednim kosztem potencjału magicznego). Pierwszymi oznakami, że wszystko jest na dobrej drodze, będzie pojawienie się języka gestów. Na początku prymitywnego, pozwalającego na określanie prostych myśli (sam czasownik i rzeczownik), który wraz z upływem czasu będzie się rozwijał, pozwalając obu stronom na wymianę bardziej złożonych zdań. Kolejnymi zmianami zwierzęcia będzie powiększenie jego budowy zewnętrznej, skóra stanie się grubsza i zdrowsza, a oczy zmienią kolor na kolor oczu maga. Jeżeli ten etap się nie powiedzie bądź zostanie nagle przerwany (np. przez nagłą śmierć jednej ze stron, czy też wcześniejsze zmuszenie zwierzęcia do zaakceptowania maga), to nastąpią efekty uboczne (wcześniej wspomniane powikłania). Zwierzę zgłupieje, zacznie atakować innych ludzi, będzie przeżywać ciągłe zmiany nastroju, zapomni o naturalnych potrzebach (jak odżywianie się), aż w końcu umrze z głodu lub z odniesionych ran. Mag natomiast przemieni się pod względem umysłowym w zwierzę. Będzie myślał i zachowywał się jak one (zdarzały się przypadki magów, którzy skakali ze swoich wież, myśląc że są ptakami – teraz już możesz się domyślić dlaczego).

Czas rozpocząć kolejny etap, nazwany „chwytnością więzi”. W dzisiejszych czasach wydano wiele książek na temat eksterioryzacji, czyli wychodzenia z ciała. Jeżeli je czytałeś, to z pewnością pamiętasz, że pojawia się tam pojęcie „srebrny sznur”, który łączy ludzkie fizyczne ciało z ciałem astralnym. Wyobraź sobie, że jest to tylko jeden z całej rzeszy istniejących sznurów, my nazywać je będziemy „więziami”. Jeżeli posiadasz zdolność pozwalającą widzieć magiczne, czy też obdarzone nadzwyczajnymi zdolnościami przedmioty, to będąc na tym etapie rytuału tworzenia chowańca powinieneś móc dojrzeć trzy „więzi”, wychodzące z punktu położonego na czole, pomiędzy oczami zwierzęcia.

Wyglądają one jak jaskrawo kolorowe sznury, które lekko falują w powietrzu. „Więzi” powinny mieć kolor: brązowy, srebrny i złoty. Jeżeli są to jakieś inne kolory, należy zastanowić się, czy warto ponosić ryzyko, ale o tym później. Widząc „więzi”, mag powinien mentalnie (przy pomocy siły woli lub potencjału magicznego) skierować je ku sobie, aby dotarły do splotu słonecznego i w tym miejscu połączyły się z jego ciałem. Jeżeli zwierzę ma jakiś uraz do maga, nawet podświadomie ukryty (np. nie do końca go zaakceptowało), „więzi” będą się wymykać, nie dając możliwości połączenia.

Jeżeli połączenie zakończyło się pomyślnie, w zasadzie możemy już zacząć wykorzystywać „więzi”, ale jak i do czego poszczególne służą, dopiero teraz postaram się wyjaśnić.

Złota „więź” odpowiedzialna jest za strumień magicznych zdolności. Przy jej pomocy mag może przekazywać zwierzęciu swoje zdolności magiczne (potencjał magiczny,

wyczuwanie magii itp.) i pobierać zdolności magiczne od zwierzęcia (szósty zmysł, jasnowidztwo itp.). Jeżeli zostanie zerwana, pozostałe „więzi” przestaną działać. Chowaniec dzięki niej jest w stanie, używając mocy maga, odparować ataki magiczne.

Srebrna „więź” odpowiedzialna jest za połączenie umysłów. Przy jej pomocy mag może wnikać w umysł zwierzęcia, przelewając weń swoją wiedzę i inteligencję. W ten sposób chowaniec zdobywa wiedzę i umiejętność posługiwania się ludzką mową. Zanim zwierzę zacznie porozumiewać się w tradycyjny sposób (nauczy się mówić), będzie mogło porozumiewać się właśnie poprzez tę „więź” – niektórzy nazywają to telepatią. Mag może też przekazywać swoje emocje. Kiedy sytuacja wymaga od niego koncentracji, a jest on zbyt zdenerwowany lub podniecony, może swe emocje przekazać zwierzęciu; dzięki temu pozbywa się wszelkich niepotrzebnych myśli i może się już skupić na zamierzonym zadaniu. Pamiętaj jednak, że



zwierzę w tym czasie będzie miało twe myśli i będzie zgodnie z nimi reagować – zachowa się tak, jak ty byś to zrobił. Oczywiście mag też może uspokoić chowańca, przelewając jego wściekłość na siebie, ale wtedy on będzie wściekły. Jednakże w odróżnieniu od chowańca, mag może próbować panować nad emocjami.

„Więź” brązowa łączy fizyczne ciała maga i chowańca. To właśnie dzięki niej mag może powstrzymać proces starzenia swego organizmu. Oprócz tego mag może przelać na siebie zdolności fizyczne chowańca i na odwrót. Najczęściej ludzie czerpią ze zwierząt ich siłę, wytrzymałość, odporność na głód, pragnienie, rany, choroby, senność, a także umiejętności latania, pływania, oddychania pod wodą; tak można by mnożyć w nieskończoność. Zwierzęciu natomiast dostają się kolor oczu, owłosienia, czasami wygląd zewnętrzny (np. długi nos). Istnieje

jest stopniowana przez poziomy, tak też można stopniować moc „więzi”. Zależy ona od poziomu zaawansowania maga oraz czasu jej aktywności (jak długo łączyła maga z chowańcem bez przerwania).

Silna złota „więź” pozwala magowi rozpocząć poznawanie tajemnic natury (dlaczego życie jest cykliczne? czym jest harmonia natury? itp.). Natomiast chowaniec może rozpocząć poznawanie magię (zasady rzucania czarów, wykorzystywanie potencjału magicznego itp.).

Silna srebrna „więź” pozwala chowańcowi rozpocząć naukę ludzkiej mowy, mag natomiast może zacząć przyswajać sobie niektóre pojęcia zwierząt (np. czym jest księżyc dla wilków lub czym jest bezustanny bieg dla lemingów). Mag może też korzystać z wyjątkowej percepcji chowańca tak, jakby używał jego zmysłów (np. patrzeć oczami wilka).

Posiadanie chowańca ma również swoje wady. Najmniej znaczącą jest fakt, że po śmierci chowańca mag traci wszelkie zdolności, jakie przedtem dzięki chowańcowi zyskał. O wiele gorsze następstwa ma jednak sytuacja, w której wrogi mag przejmie chowańca i przeprowadzi mu pranie mózgu, ubezwłasnowolniając go psychicznie. Wrogi mag będzie mógł wtedy, oddziałując na ciało chowańca, atakować magią maga z nim związanego (w przypadku potraktowania chowańca uderzeniem magicznym rezultat uderzenia odbije się nie na zwierzęciu a na związanym z nim magu; pod warunkiem, że są oni wciąż połączeni chociaż jedną „więzią”).

Jak już wcześniej powiedziałem, czasami może się zdarzyć, że oprócz trzech podstawowych „więzi” mag zauważy jeszcze inne. Nie znam ich wszystkich, ale jedna z nich jest bardzo niebezpieczna – nazywa się „więzią” ciemności. Jeżeli zwierzę, z którego

chcesz zrobić chowańca, będzie posiadało taką „więź” (ma czarny kolor), należy być ostrożnym, gdyż nie jest to zwykłe zwierzę, ale demon, który z jakichś powodów (najczęściej z powodu Ciebie) przybrał taką postać. Wydałoby się, że w takiej sytuacji wystarczy po prostu przerwać ceremonię. Niestety, na ogół młodzi, nieuwważni magowie dowiadują się o tym zbyt późno, gdy „więzi” zostaną połączone. Wówczas demon przejmuje kontrolę nad magiem i role się odwracają, gdyż teraz to on będzie robił z maga „chowańca”. Pamiętaj, przyglądaj się uważnie całej postaci chowańca, uważnie prześledź, jak wyglądają poszczególne „więzi”, zanim je pochwycisz i przyłączysz; jeżeli masz do czynienia z demonem w skórze zwierzęcia, to po dłuższej chwili on sam zniecierpliwiony podsunie Ci „więzi” pod nos – będzie to znak, że coś jest nie tak. Zwykle zwierzę samo nie podaje swoich „więzi”, gdyż nie potrafi



jeszcze jeden problem – ta „więź” jest najmniej „rozciągliwą”. Określa zarazem bezpieczną odległość na jaką mag może oddalić się od swojego chowańca. Jeżeli brązowa „więź” pęknie z powodu zbyt dużego oddalenia, to w tej samej chwili przestają funkcjonować pozostałe.

Przerwane „więzi” można ponownie przyłączyć, kiedy mag zbliży się do chowańca i na powrót je pochwyci. Im silniejszy jest mag, tym „więzi” są bardziej elastyczne i rozciągliwe. Czasami w sytuacji wyjątkowej mag może użyć części potencjału magicznego, w celu uelastycznienia „więzi”. W ten sposób będzie mógł bezpiecznie oddalać się na większą odległość – od razu uprzedzam, że jest to operacja kosztowna i jej efekty są krótkotrwałe. Tak jak moc maga

Silna brązowa „więź” to możliwość wymiany zdolności fizycznych pomiędzy magiem i chowańcem. Dzięki niej mag może korzystać ze wszystkich „więzi” na olbrzymie odległości (jest wtedy niesłyszanie rozciągliwa).

Gdy chowańcowi została już przekazana inteligencja maga i umiejętność mówienia, mag może rozpocząć przekazywanie chowańcowi (przez złotą „więź”) swojej wiedzy magicznej, zdolności rzucania czarów, potencjału magicznego, zaklęć itd. Ten etap trwa nieustannie przez całe życie. W międzyczasie dochodzi do trwałego ustabilizowania wszystkich „więzi”. Jedna i druga strona rozpoczyna pełną, harmonijną współpracę, przejmuje od siebie zdolności i cechy. Więzi stają się w końcu nierozdzielne i są o wiele silniejsze od tych, jakie łączą ludzi.

objąć swoim umysłem takiego pojęcia jak „więź” magiczna, a co dopiero nią sterować. Reasumując, w razie nawet najmniejszych anomalii przerwij rytuał „chwytania więzi” i albo od razu rozstań się ze zwierzęciem, albo rozpocznij jego pilną obserwację przy użyciu zdolności postrzegania magii. Jeżeli jednoznacznie określisz, że to demon, zabij go (póki jest w postaci zwierzęcej) albo zmykaj czym prędzej! Wiedź jedno, są na świecie czarnoksiężnicy, którzy wręcz poszukują zwierząt opętanych przez demony; są to jednak ludzie spaczeni umysłowo. Zjednanie się z demonicznym chowańcem jest na dłuższą metę nieopłacalne, a wręcz zabójcze. Prędzej czy później doprowadzi to do rytualnego zabójstwa maga. Nie muszę dodawać, że po jego śmierci „niewinne”, zwierzątko zostaje

przy ciebie bez opieki i czeka na kolejnych głupców, którzy skuszeni „gotowym” chowańcem przybędą, aby go przejąć.

Pozostałe nietypowe „wiewi” nie są mi znane, ale z pewnością podczas poszukiwań chowańca na nie się natkniesz. Mogę Ci jedynie doradzić, abyś unikał ich jak ognia, ale jeżeli jesteś na tyle szalony, aby zaryzykować, to cóż, eksperymentuj.

Oprócz chowańców i demonów w skórze zwierzęcia, istnieją jeszcze tzw. duchy opiekuńcze. Każdy z druidów, który przeszedł inicjację posiada takiego ducha. Sporo magów identyfikuje je jako chowańce, co jest absolutną pomyłką i nieporozumieniem. W rzeczywistości są to duchy zwierząt, którym druidzi oddają cześć. Duch opiekuńczy zostaje ogólnie nadany druidowi przyjmującemu święcenia i staje się jego łącznikiem pomiędzy światem ludzi a światem sił natury. Druid ma obowiązek szczególnie opieką obdarzać zwierzęta spokrewnione z jego duchem opiekuńczym, w zamian za co zostaje obdarzony niektórymi ich zdolnościami – przekazywane są w formie błogosławieństwa, a nie świadomego wyboru, jaki ma miejsce przy tworzeniu chowańców.

Rytuał już znasz, czas poznać konkretne zdolności, jakie możesz przejąć od poszczególnych zwierząt.

Najpopularniejsze, bo najbardziej zbliżone do ludzi są ssaki. One najszybciej uczą się od magów, ale też mają najmniej do zaoferowania. Głównie sprowadza się to do wiedzy na temat obszaru, który zamieszkują.

Ptaki są na drugim miejscu pod względem przystosowania się do człowieka. Od nich mag może przejąć umiejętność latania i, nierzadko, doskonały wzrok. Posiadają wiedzę na temat powietrza i przestrzeni.

Od ryb nauczyć się można pływania pod wodą, oddychania w wodzie (zachodzi przeobrażenie płuc w skrzela, ciało maga pokrywa się łuską) i zwinności – niestety bardzo trudno zaprzyjaźnić się z rybą. Tkwi w nich wiedza o niezbadanym i tajemniczym świecie podwodnym.

Od płazów również można nauczyć się swobodnego oddychania pod wodą. Mag zachowuje jednak swoje płuca i może oddychać także na lądzie. Mag może też przejąć od płazów umiejętność oddychania skórą. Jeżeli do tego dojdzie, skóra maga będzie wiecznie wilgotna, pokryta śluzem. Ciało maga przybiera na wadze i staje się bardziej opasłe; kończyny staną mniej zwinne, zmniejszając zręczność i zdolności poruszania się. Płazy posiadają olbrzymią, zbieraną latami wiedzę o świecie.

Gady oferują zmiany w skórze, która staje się sucha i zrogowaciała – w ten sposób staje się odporniejsza na zranienia. Zdolnością, która przyciąga wielu magów jest zmienność ciepłoty, czyli umiejętność przystosowania temperatury ciała do temperatury otoczenia. Pozwala ona stać się niewidzialnym dla osobnika obdarzonego tzw. „infrawizją” – widzeniem w ciemnościach.

A teraz opowiem dokładniej o niektórych zwierzętach.

Kot – najpopularniejszy towarzysz magów i wiedźm. Poszukiwany przede wszystkim dla jego zdolności widzenia w ciemności i cichego poruszania. Kot lubi ludzi, lubi być głaskany i wylegiwać się – dzięki temu jest wspaniałym słuchaczem samotnego maga, który musi komuś opowiedzieć o swoich badaniach, odkryciach, sukcesach, porażkach itp. Koty, jak wiemy, to zwierzęta, które potrafią wyjść obronną ręką nawet z największych opresji. Jedni tłumaczą to faktem, że posiadają one dziewięć wcieleń, inni instynktem przeżycia. Tak czy inaczej, kocie szczęście jest w tym wypadku bardzo cenne.

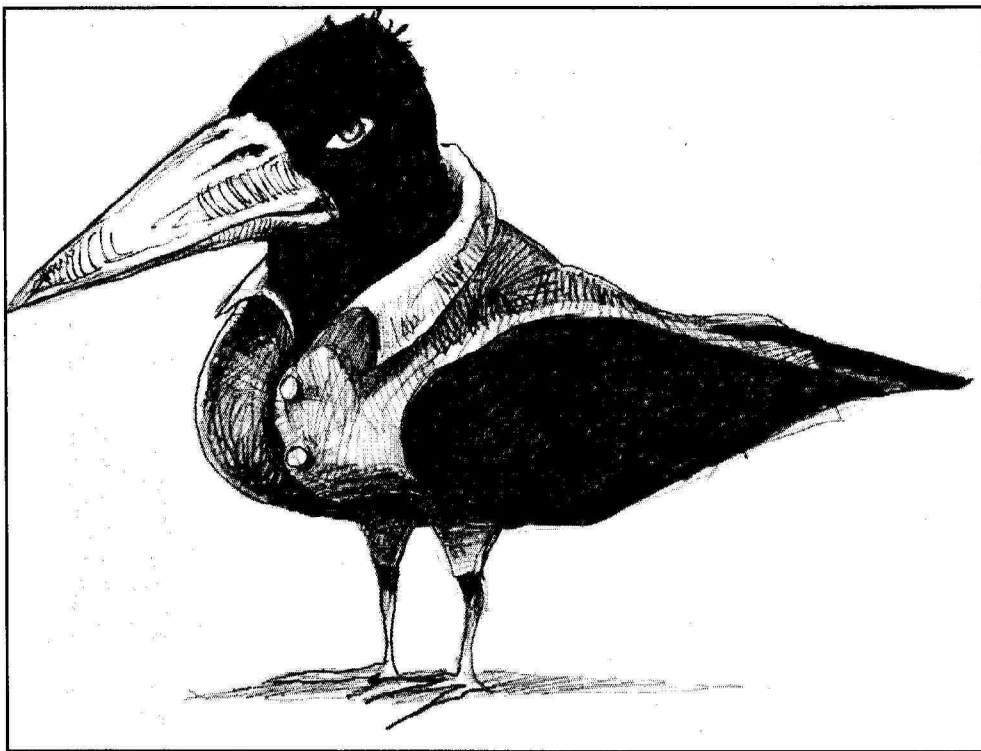
Kruk, ten owiany tajemnicą ptak obdarzony jest kilkoma niezwykle zdolnościami. Posiada zmysł odnajdywania bezpiecznej drogi, dlatego uznawany jest za doskonałego przewodnika. Wielu czarnoksiężników przyznaje mu jako jedynemu zdolność bezpiecznego przeprowadzenia duszy z krainy zmarłych do naszego świata. Oprócz odnajdywania bezpiecznych dróg, kruk potrafi odnaleźć drogę do bogactwa – z reguły łączy się to ze śmiercią, ale przecież pieniądze szczęścia nie

z jego instynktu łowcy. Na drodze bezlitosnej selekcji naturalnej pozostają tylko najsilniejsze osobniki. Potrafią wpatrywać się w Słońce bez szkody dla wzroku (nie można ich zaskoczyć atakując od strony Słońca). Akceptują magów silnych i zdecydowanych, słabeuszy nie tolerują. Doskonałe jako wojownicy i obserwatorzy.

Zaba – popularna wśród czarownic. Posiada niestychaną wręcz odporność na trucizny i jest jedną wielką skarbnicą wiedzy na temat wszelkich składników magicznych. Z jej pomocą odnajdziesz wszystkie potrzebne zioła. Cenną zdolnością jest odporność na trucizny, zwłaszcza gdy masz wielu wrogów.

Lis – zwierzę obdarzone dużym sprytem (wysoka inteligencja), szybko reaguje na to, co dzieje się wokół. Potrafi w niesamowity wręcz sposób unikać sidła i innych pułapek.

Pies – poza tym, że jest największym przyjacielem człowieka, ma jedną ważną zaletę, umie odganiać złe duchy i zmarłych swoim szczekaniem – stąd porzekadło: „na psa urok!”. Mag może też przejąć od psa wspaniałe rozwinięty zmysł węchu.



dają. I ostatnią, najbardziej znaną wśród zwykłych ludzi zdolnością jest umiejętność przewidywania nadchodzącego nieszczęścia. Może właśnie dlatego wielu ludzi nie przepada za tym ptaszkiem. Mag może wykorzystać zdolności kruka do własnych celów. Na przykład umiejętność przewidywania może być pomocna przy czarach przepowiadających przyszłość.

Sowa – ptak prowadzący nocne życie, w związku z czym obdarzony jest widzeniem w ciemnościach. Posiada umiejętność słuchania, zapamiętywania i szybkiego uczenia się. Podczas lotu zachowuje się niezwykle cicho. Wspaniale nadaje się na szpiega, ale tylko nocnego, gdyż tylko wtedy sowa jest aktywna.

Sokół – należy do ptasiej sfery wyższej. Obdarzony jest silną wolą, ogromną odwagą, doskonałym wzrokiem i agresją, wynikającą

z jego instynktu łowcy. Wilk – posiada zdolność tropienia, która nie raz przydaje się magowi. Od niego mag może zdobyć wiedzę o lesie i legendarnych wilkołakach.

Szczur – jest odporny na choroby i potrafi wspaniale poruszać się w ciemnych, podziemnych korytarzach. Nada się na szpiega, bądź też na przewodnika po przeróżnych podziemiach.

Cóż, to chyba tyle na dzisiaj. Jeżeli będziesz chciał dowiedzieć się czegoś więcej, przyjdź jutro na to samo miejsce, tuż po zmierzchu. I proszę Cię o przyniesienie tego rozkosznego płynu, jakim mogę się teraz raczyć – pamiętaj, musi być ciepły...

Nareszcie sobie poszedł. Teraz mogę już odmienić się w człowieka. Zupełnie nie rozumiem, jak niektórzy mogą wytrzymać w postaci nietoperza – to przecież takie niewygodne...

KRYSTALY CZASU

BARD

PREMIE Z PROFESJI DODAWANE PODCZAS LOSOWANIA POSTACI

ŻYW: +; SF: +; ZR: 10+; SZ: +; INT: 10+; MD: 10+; UM: 10+;
Wi: +; ZW: -; CH: 10+; PR: 20+;
bgl. min. 30, premia do bgl. 5 pkt; początkowa ilość bgl.: 3

ODPORNOŚCI:

1. 10+, 2. 20+, 3. 10+, 4. 10+, 6. 10+

WZROSTY WSPÓŁCZYNNIKÓW PRZY WZROŚCIE POZ

ŻYW: 2, SF: 1, ZR: 3, SZ: 3, INT: 3, MD: 3, UM: 3, WI: 1, ZW -
CH: 3+, PR: 3+; bgl.: 2, ilość bgl.: 3+1 na 3 POZ,

KASTA ZŁODZIEJSKA

– szczegółowe opisy funkcji i ich zdolności

BARD (Kasta Złodziejska)

- Przynależność:** Bardowie są wędrownymi muzykantami, poetami, podróżującymi od miasta do miasta, od dworu do dworu, układającymi pieśni o wielkich wydarzeniach, bohaterach i ... szczodrych mecenasach.
- Charakter:** każdy
- Rasy:** każda; wśród półolbrzymów i gnomów nie spotyka się bardów powyżej 15 POZ, a wśród krasnoludów i hobbitów powyżej 10 POZ.
- Kodeks Postępowania:** Sława, pieniądze, wino i kobiety – to wszystko, czego bardowie pragną najbardziej.
- Dwuklasowcy:** bard może łączyć profesję z wojownikiem, barbarzyńcą, kapłanem, astrologiem, magiem, iluzjonistą, alchemikiem, ew. z czarnoksiężnikiem lub łowcą, a w ostateczności, jeśli MG zezwoli, nawet z gwardzistą i rycerzem.
- Używana Broń:** każda, chociaż gardzą bronią długą (nieporęczną), jak piki, partyzany, halabardy, a szczególnie kopie i lance. Prawdziwą bronią barda jest jego głos i ulubiony instrument, który wybiera na początku kariery.
- Używane Zbroje:** każda lekka, maksymalnie 2-krotnie ograniczająca ZR i SZ, ew. skóry smocze. Podczas wykonywania zdolności inne zbroje często przeszkadzają (ograniczają np. ZR), więc bardowie nie lubią ich nosić.
- Używanie Magii:** bardowie nie potrafią posługiwać się magią, jednak jest w niej coś, co ich pociąga. W rzadkich wypadkach, poinstruowani wcześniej przez czarodzieja, mogą się nauczyć np. uaktywniania niektórych przedmiotów magicznych, przywołania upuszczonego miecza (tak umagicznionego – zależnie od MG). Ponadto mogą posługiwać się czarodziejskimi pergaminami (% rzut na połowę UM i -5 pkt za każdy krąg magii czaru). Po osiągnięciu 10 POZ bard może wybrać jedną z trzech dróg: może pozostać zwykłym bardem; może zostać bardem zajmującym się magią natury (jeżeli jego WI jest odpowiednio wysoka

– minimum 50), pod warunkiem, że znajdzie druida, który zechce go uczyć (nauka trwa k5 lat); może zająć się magią wpływającą na umysły pod warunkiem, że znajdzie iluzjonistę, który zechce go uczyć (nauka trwa 3 lata).

Bardowie podlegają wszystkim ograniczeniom i zasadom dotyczącym rzucania czarów.

Bardowie mogą uczyć się zwykłych pieśni, jak i pieśni działających na umysł (Pieśni Heroiczne). Poprawnie śpiewane Pieśni Heroiczne oddziałują na słuchaczy jak zaklęcia. Każdy taki utwór nauczony autorytatywnie zajmuje 10 pkt MD barda (analogicznie do czarów autorytatywnych). W wypadku pieśni heroicznych należy pamiętać, że zajęte pkt MD mnożymy x2 za każdą klasę trudności pieśni (20 pkt MD za pierwszą, 40 za drugą i 80 za 3). MD wykorzystana na pieśni autorytatywne (zarówno typowe jak i heroiczne) nie może być wykorzystana do nauki czarów autorytatywnych (i odwrotnie).

9. **Formacje:** Bardowie są z natury samotnikami, jednak od czasu do czasu niektórzy z nich przyłączają się do drużyn poszukiwaczy przygód.

poziom 1-4 – Minstrel
poziom 5-9 – Piewca
poziom 10-14 – Trubadur
poziom 15-17 – Mistrz trubadur
poziom 18 – Wielki bard
poziom 19 – Mistrz bardów
poziom 20+ – Król bardów

11. Stronnicy i Posiadłości:

poziom 10-14 – bard musi mieć swoją siedzibę, np. karczmę, gospodę, zajazd oraz pełną liczbę stronników (równą 1/10 CH Trubadura).

poziom 15-19 – musi dysponować (posiadać na własność lub dzierżawić) dużą siedzibę, jak zameczek czy pałacyk oraz obstawę złożoną min. z 10 osób na POZ barda powyżej 15.

poziom 20+ – musi zostać uznany za największego barda w okolicy.

12. Zdolności:

Od 0 POZ barda:

- Wykrycie** – patrz zdolność złodzieja w 1 numerze MiM.
- Ukrycie** – patrz zdolność złodzieja w 1 numerze MiM.
- Rozbezpieczenie** – patrz zdolność złodzieja w MiM nr 1.
- Nastuchiwanie** – patrz zdolność złodzieja w 1 numerze MiM.
- Ocena wartości** – patrz zdolność złodzieja w MiM nr 1.
- Język mimiczny** – patrz zdolność złodzieja w MiM nr 1.
- Otwieranie zamków** – patrz zdolność złodzieja w MiM nr 1.
- Ukrycie wartości** – patrz zdolność złodzieja w MiM nr 1.
- Muzyczne wyczucie** – umiejętność perfekcyjnej gry na instrumencie (gra jest udana, jeśli wykona % rzut na sumę 1/2 ZR + 1/10 MD i +/-10 pkt w zależności od tego, czy gra na ulubionym instrumencie czy też nie) i śpiewu (śpiew jest udany po % rzucie na 1/2 CH + 1/10 MD). Umiejętne połączenie obydwu umiejętności w jednym utworze wywołuje u słuchaczy po około 2k10 rundach poprawę nastawienia (reakcji) w stosunku do barda (z wrogiej na neutralną, z neutralnej na pozytywną, z pozytywnej na oczarowanie). Dzieje się tak, gdy słuchacze nie wykonają udanego % rzutu na sugestię (odporność nr 2 zmniejszona o 1 pkt/POZ barda, + ew.

modyfikatory z sytuacji). Oczywiście pod warunkiem, że nic nie przeszkodziło bardowi w wykonaniu utworu. Jeśli bard zdoła wykonać cały utwór (co trwa dziesięciokrotnie dłużej), odporność słuchaczy zmniejsza się o 10 pkt.

Ta zdolność nie ma wpływu na istoty głuche i kompletnie pozbawione muzycznego słuchu, czyli większość zwierząt i dziwnych istot.

Na początku bard zna po jednej z 1k5 poniższych klas pieśni. A oto klasy typowych pieśni: (1) Ballada o czynach ..., (2) Sonet miłosny ku czci ..., (3) Ludowa pieśń weselna ..., (4) Historia o wielkiej bitwie pod ..., (5) Legenda z czasów ..., (6) Ludowa pieśń żałobna ..., (7) Pieśń marynarska ..., (8) Typowy marsz bojowy ..., (9) Pieśń humorystyczna ..., (10) nietypowa pieśń – zależnie od MG – np. naśladowanie głosów zwierząt.

10. Nietykliwość – dzięki tej zdolności bard potrafi przekonać każdego inteligentnego osobnika, że bardów nie należy krzywdzić; osoby poddane tej sugestii muszą wykonać % rzut na odporność nr 2, zmniejszoną o 2 pkt na POZ barda. Nie dotyczy cywilizowanych orków na terenie Archipelagu Centralnego.

Od pierwszego poziomu barda:

11. Dworność – umiejętność właściwego zachowania się w towarzystwie, prowadzenia rozmów z damami itp. Dzięki temu bard może wykonać drugi rzut na reakcję (% rzut na CH), jeśli poprzedni był nieudany.

12. Uniżony ton – umiejętność wkupienia się w łaski nieprzychylnie nastawionej osoby (% rzut na CH barda). Dzięki temu bard może wykonać drugi rzut na reakcję, jeśli poprzedni był nieudany.

13. Legendoznawstwo – bardowie uwielbiają gromadzić wiedzę na temat starych historii, mitów i legend. Po udanym % rzucie na 1/2 MD bard potrafi przypomnieć sobie przynajmniej fragmenty dawno usłyszanego opowiadania. Jeżeli wykona udany % rzut na sumę 1/10 części INT i MD może wysnuć jakieś ciekawe wnioski z usłyszanego opowiadania. Potrafi również znaleźć odpowiedź na pytanie dotyczące starej, dawno już zapomnianej wiedzy. Dzięki tej zdolności potrafi również odkryć pochodzenie prastarych magicznych przedmiotów, odgadnąć ich moc itp. (nie jest to jednak identyfikacja).

14. Magiczny śpiew – bard potrafi wykonywać pieśni oddziałujące na podświadomość słuchaczy. Zasięg oddziaływania pieśni jest równy sumie 1/10 CH i 1/10 SF liczonej w metrach. Bard może nauczyć się tekstu typowej pieśni heroicznej od nauczyciela, który szkoli go na 1 POZ (bard „wybiera” z 1k5 propozycji z 1 klasy trudności) lub poznać pieśni z innych źródeł (stare biblioteki, specjalne księgi, nagrody). Odpowiednie wykonanie pieśni heroicznej polega na jej bezbłędnym odśpiewaniu, co sprawdza się % rzutem na sumę 1/10 części CH, MD i UM. Istnieje wiele czynników, które mogą wpłynąć na poprawne wykonanie pieśni (patrz **Tabela 1**). Pieśń heroiczna działa na istoty, które rozumieją treść pieśni. Istnieją oczywiście wyjątki od tej reguły (np. pieśni działające na zwierzęta lub specyficzne istoty). Rodzaje pieśni oraz ich działanie jest podane w **Zestawieniu Pieśni Heroicznych**. Każdy z efektów może zostać w odpowiedni sposób zmodyfikowany (patrz **Tabela 2**). Podczas śpiewania Pieśni Heroicznych bard szybko się męczy: 1 pkt wytrzymałości na zmęczenie na rundę. Ma na to wpływ tempo śpiewu. **Uwaga:** Bard z wysoką (minimum po 100pkt) INT, CH i UM może połączyć 2 pieśni w jedną. Ich sens i melodia muszą być jednak bardzo do siebie podobne. Za zgodą MG efekty tych pieśni mogą się sumować. Wykonanie takiej pieśni jest dwukrotnie trudniejsze i dwukrotnie bardziej męczące.

15. Naśladowanie głosu – bard potrafi naśladować czyjś dobrze znany głos (% rzut na MD na 1 godzinę; rzut może być modyfikowany, np. jeżeli bard chce naśladować mniej znany głos).

16. Odczytywanie pergaminów – umiejętność rzucania czarów (o ile UM są większe od 30%) z magicznych pergaminów. Czar powiódł się, jeśli udał się % rzut na 1/2 UM, zmniejszonych o 5 pkt za krąg magii czaru.

17. Retoryka – dobieranie odpowiednich słów (% rzut na sumę 1/2 CH i 1/10 PR) w celu zwiększenia efektu działania następnej zdolności barda. Trwa min. 1 rundę. W efekcie bard może np. dwukrotnie zwiększyć antyodporność na sugestie słuchacza przy wykorzystaniu zdolności Nietykliwość itp. **Uwaga:** zdolność ta podwyższa też o +1 pkt na POZ barda szansę powodzenia następnej zdolności.



18. Zapożyczenie umiejętności – bard potrafi nauczyć się wybranej (nr 11-18), jednej zdolności innej profesji. Może wybierać z kasty złodziejskiej albo z kasty żołnierskiej. Wyuczona zdolność używana jest adekwatnie do poziomu barda. Zamiast wybrania zdolności bard może wziąć biegłość w broni. Uwaga: raz wybrana (nauczona) zdolność lub biegłość nie może już nigdy zostać zmieniona.

Od 10-go poziomu Barda:

19. Czary iluzjonistyczne albo druidyczne – bard może odbyć trzyletnią praktykę u iluzjonisty lub k5 lat pobierać nauki u druida (posiadając min. 50 pkt WI). Dzięki temu może nauczyć się posługiwania czarami iluzjonistycznymi albo druidycznymi. Bard na 10 poziomie rzuca czary jak iluzjonista na 0 itd.

20. Komponowanie pieśni heroicznych – umiejętność tworzenia pieśni heroicznych. Ułożenie pieśni wymaga 1k5 lat pracy (nie można w tym czasie układać innej) oraz wykonania każdego roku udanego % rzutu na sumę 1/10 części INT, MD, UM i CH. W zależności od uzyskanych wyników (im mniej, tym lepiej) MG ustala maksymalną siłę oddziaływania pieśni i jej przynależność do klasy trudności.

TABELA 1. CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA POPRAWNE WYKONANIE PIEŚNI

Standardowa % szansa prawidłowego wykonania pieśni jest równa sumie 1/10 CH, MD i UM.

Uwaga: Niezależnie od tego jak dobry jest bard, zawsze istnieje szansa, że w czasie wykonywania pieśni zdarzy się coś nieprzewidzianego (wynik 01-02 lub 99-100). Sprawdza się to wykonując % rzut i porównując wynik z odpowiednią rubryką w tabeli poświęconej efektom krytycznym podczas rzucania czarów. Odpowiedni efekt krytyczny (o ile jest to możliwe) MG przekłada na odpowiadający logice efekt wykonywania pieśni – np. jeśli wypadnie: eksplozja PM, MG może powiedzieć, że bard zachryplł itp.

Pieśń heroiczna zostaje natychmiast przerwana, gdy śpiewający zmęczy się (ochryplnie), zostanie zraniony, straci świadomość itp., a także kiedy bard jest przerażony, odczuwa ból lub jest zauroczony. W momencie przerwania akompaniamentu należy ponownie wykonać test.

MODYFIKATORY TESTU

x2 lub 1/2 – Udany/nieudany akompaniament na instrumencie dwukrotnie zwiększa/zmniejsza szansę prawidłowego wykonania pieśni. Sprawdzamy, czy akompaniament był udany, wykonując % rzut na sumę $1/2 \text{ ZR} + 1/10 \text{ MD}$ i ± 10 pkt w zależności od tego, czy bard grał na ulubionym instrumencie czy też nie. Brak akompaniamentu nie wpływa na szansę poprawnego wykonania pieśni.

+25 pkt za wykonanie skomponowanej przez siebie pieśni.

+20 pkt za absolutną ciszę, której nie przerywa nawet bzyczenie muchy lub szum wiatru (decyduje MG).

+10 pkt za odpowiednią akustykę pomieszczenia (decyduje MG).

+10 pkt za akompaniament na magicznym instrumencie.

+/- 10 pkt w zależności od tego czy akompaniament prowadzony jest na ulubionym przez barda instrumencie.

-10 pkt jeżeli pieśń śpiewana jest po czasie krótszym niż godzina od ostatniej pieśni. Za każdą kolejną pieśń śpiewaną w tym czasie odlicza się -10 pkt. To samo dotyczy każdej nieudanej próby zaśpiewania Pieśni Heroicznej.

-20 pkt jeżeli bard wykonuje aktualnie inną czynność (np. jest zaangażowany w walkę). MG może uznać, że wykonywanie pieśni w pewnych okolicznościach jest niemożliwe.

+10/-30 za inne czynniki (wedle uznania MG), np.: zła pogoda, niedyspozycja, choroba, ułomność, zdolności nadnaturalne itp. (średnio +10/-30 pkt), a także za spożywanie syropy lub surowe jajka (+5 pkt).

1/2 szansy w przypadku próby odśpiewania połączonych pieśni.

TABELA 2. MODYFIKACJA EFEKTÓW PIEŚNI

* **tempo pieśni** – antyodporność i moc pieśni jest o połowę mniejsza podczas wolnego, uroczystego śpiewania. Bard męczy się 10 razy wolniej.



* **antyodporność i moc pieśni** jest o połowę większa podczas maksymalnego wysiłku w czasie wykonywania pieśni. Bard męczy się 5 razy szybciej (dwa razy większa szansa na nieprzewidziany efekt (średnio 97-100). Zasięg głosu x2.

* **akompaniament bardzo dobrze wykonanego magicznego instrumentu**: zwiększa dwukrotnie premie wynikające ze śpiewu oraz obniża odporność słuchaczy na efekt pieśni o 1/2.

Zestawienie Pieśni Heroicznych

Istnieje 5 klas trudności Pieśni Heroicznych. Pieśni z pierwszej klasy trudności może nauczyć się każdy bard, elf lub osoba posiadająca zdolność nadnaturalną orator lub elokwentny. Za każde pełne 50 pkt INT, CH i UM bard może nauczyć się pieśni z kolejnej klasy trudności (np. mając po 150 INT, CH i UM, bard może opanować pieśni z czwartej klasy trudności). Bard – elf lub bard dysponujący którąś z wymienionych wyżej zdolności nadnaturalnych może nauczyć się pieśni z wyższej klasy trudności (jeżeli spełnia wszystkie trzy warunki, może się nauczyć pieśni nawet o trzy klasy trudniejszej).

Wybrane Pieśni Heroiczne z Klasą Trudności „I”:

MARSZ KOWADŁO (Sugestia)

OBZAR DZIAŁANIA: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią krasnoludów i gnomów. Walczący po stronie barda mają +10 pkt do TR, jeśli posługują się bronią obuchową, ciężkimi mieczami lub toporami. Ponadto dwa razy wolniej się męczą, jeśli zadają ciosy w rytm melodii (kosztem utraty 10 pkt SZ w rundzie).

TANIEC BITEWNY (Sugestia)

OBZAR DZIAŁANIA: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią elfów. Walczący po stronie barda zyskują +10 pkt do ZR i SZ, jeśli nie mają większych ograniczeń ruchu niż 1/2 ZR, 1/2 SZ. Ponadto o 10 pkt zwiększa się ich odporność na strach.

SERCE BOHATERA (Sugestia)

OBZAR DZIAŁANIA: osoby sprzymierzone z bardem

OPIS: Ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią ludzkiego rycerstwa. Walczący po stronie barda natychmiast wpadają w gniew rycerski (patrz odpowiednia zdolność rycerska), którego efekt utrzymuje się aż do zakończenia pieśni. Wszyscy (też wrogowie) słysząc śpiew barda mogą powtórzyć nieudany % rzut na strach.

PIEŚŃ POWITALNA (Sugestia)

OBZAR DZIAŁANIA: osoba do której kierowana jest pieśń

OPIS: Ta pieśń działa tylko na jedną osobę, o ile nie czuje się ona zagrożona. Osoba słuchająca pieśni natychmiast przyjmuje pozytywne nastawienie w stosunku do barda. Ponadto po k10 (premiowane) rundach słuchania pieśni musi wykonać % rzut na sumę CH i PR barda. Jeżeli wynik zmieści się w granicach 1/10 części tej sumy, słuchacz zostaje oczarowany pieśnią. Efekt utrzymuje się aż do snu lub do czasu otrzymania obrażeń, odczucia zagrożenia (np. reakcja na próbę okradzenia). Efekt znika, jeśli bard otwarcie skieruje swą uwagę na inną osobę. W trakcie wykonywania tej pieśni słuchacz nie ma prawa atakować barda. Pieśń nie działa na zwierzęta, potwory i istoty nie rozumiejące jej sensu.

ŚPIEW JEDNOROŻCA (Sugestia)

OBZAR DZIAŁANIA: tylko na osoby posiadające mniej niż 75 pkt INT

OPIS: Ta prosta pieśń jest ulubioną pieśnią elfów. Słyszcząc ją istoty rozumne tracą chęć do walki, stają się łagodne i przestają odczuwać wszelkie dolegliwości (np. ból brzucha). Stan zagrożenia natychmiast przerywa efekt pieśni. Jeśli słuchający pieśni byli uprzednio wrogo nastawieni do barda, po 10 rundach trwania pieśni wykonują % rzut na sugestię. Nieudany rzut oznacza, że słuchacze nie mają ochoty zrobić krzywdy bardowi i osobom mu towarzyszącym (stojącym blisko barda), o ile tylko nie poczują się z ich strony zagrożeni.

MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY WYDAWNICTWA „MAG”

MOŻESZ NABYĆ WE WSZYSTKICH KMIPIK-ach NA TERENIE CAŁEGO KRAJU ORAZ W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. „Cybersmok”
ul. Kaliny 6/25, Szczecin
2. Księgarnia „Sami”
ul. Rejtana 8, Wrocław
3. Sklep „Skrzat”
ul. Podwale, róg P. Skargi, Wrocław
4. PHU „Mimax”
ul. Piłsudskiego 34, Szczecin
5. Księgarnia „U Izzy”
ul. Wilcza 71, Warszawa
6. Artykuły modelarskie
ul. Gdańska 93, Bydgoszcz
7. Sklep „Clown”
ul. A. Struga 4, Łódź
8. Sklep „Plastuś”
ul. Zamianų 16, Warszawa
9. Dom Towarowy „KRAKUS”
stoisko Centrum Gier – podziemie
ul. Anny 1, Kraków
10. Księgarnia Naukowa
ul. Jagiellońska 6, Szczecin
11. Sklep „Ala i As”
ul. Taczaka 18, Poznań
12. Księgarnia B&B,
Pl. Bankowy 1 (Hotel Saski), Warszawa
13. Księgarnia „Daniel”
ul. Chrobrego 9, Gorzów Wielkopolski
14. Sklep „Master”
ul. Marusarzówny 1/51, Gdańsk-Wrzeszcz
15. Księgarnia Epos
Al. 23-go stycznia 54, Grudziądz
16. Sklep GMP PUHP
ul. Kadłubka 24, Wrocław
17. Księgarnia Sophia
ul. Marszałkowska 14, Warszawa

ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:
PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA I MIECZ" ☐ nr 16 - 18 za 10,50 ZŁ (105000 zł) ☐ nr 16 - 21 za 21,00 ZŁ (210000 zł)	PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA I MIECZ" ☐ nr 16 - 18 za 10,50 ZŁ (105000 zł) ☐ nr 16 - 21 za 21,00 ZŁ (210000 zł)	PRENUMERATĘ PISMA "MAGIA I MIECZ" ☐ nr 16 - 18 za 10,50 ZŁ (105000 zł) ☐ nr 16 - 21 za 21,00 ZŁ (210000 zł)
"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" ☐ nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)	"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" ☐ nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)	"MAGIA I MIECZ - LABIRYNT" ☐ nr 2 za 3,90 ZŁ (39000 zł)
"STRATEG" pismo miłośników gier wojennych ☐ nr 1 za 4,20 ZŁ (42000 zł)	"STRATEG" pismo miłośników gier wojennych ☐ nr 1 za 4,20 ZŁ (42000 zł)	"STRATEG" pismo miłośników gier wojennych ☐ nr 1 za 4,20 ZŁ (42000 zł)
Archiwalne numery "Magii i Miecza"	Archiwalne numery "Magii i Miecza"	Archiwalne numery "Magii i Miecza"
nr ☐ 1 ☐ 2 ☐ 4 ☐ 5 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 13 i ☐ 14 za 21,00 ZŁ (210000 zł)	nr ☐ 1 ☐ 2 ☐ 4 ☐ 5 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 13 i ☐ 14 za 21,00 ZŁ (210000 zł)	nr ☐ 1 ☐ 2 ☐ 4 ☐ 5 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 za 21,00 ZŁ (210000 zł) nr ☐ 13 i ☐ 14 za 21,00 ZŁ (210000 zł)
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:	ZAMAWIAM:
"Warhammer" - edycja polska sztuk x 49,50 ZŁ (495000 zł)	"Warhammer" - edycja polska sztuk x 49,50 ZŁ (495000 zł)	"Warhammer" - edycja polska sztuk x 49,50 ZŁ (495000 zł)
"Warhammer : Licznistrz" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)	"Warhammer : Licznistrz" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)	"Warhammer : Licznistrz" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)
"Warhammer : Galeria bohaterów" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)	"Warhammer : Galeria bohaterów" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)	"Warhammer : Galeria bohaterów" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)
"Warhammer : Księga wiedzy tajemnej" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)	"Warhammer : Księga wiedzy tajemnej" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)	"Warhammer : Księga wiedzy tajemnej" sztuk x 19,50 ZŁ (195000 zł)
"Warhammer : Potępieniec" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)	"Warhammer : Potępieniec" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)	"Warhammer : Potępieniec" sztuk x 15,00 ZŁ (150000 zł)
Grę wojenną "Piotrków 1939" sztuk x 13,00 ZŁ (130000 zł)	Grę wojenną "Piotrków 1939" sztuk x 13,00 ZŁ (130000 zł)	Grę wojenną "Piotrków 1939" sztuk x 13,00 ZŁ (130000 zł)
(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)	(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

WILKOŁAK

RASA: Wilkołak

CHAR: jak przed kłutwą (w specjalnych okolicznościach ch. z.);
ZYW x2; **SF** x5; **ZR** x2; **SZ** x2; **INT** x1; **MD** 1/10; **UM** 1/10; **CH** 1/10;
PR 1/10; **OBR/WYP** SKÓRY x2;

PREMIE DO BIEGIOŚCI: 30 pkt pysk (60 kl/-5 OBR; opóźn. 4); 15
pkt łapy (50 tn/-20 OBR; opóźn. 3)

PREMIE do ODP.: +20% do wszystkich odporności oraz wyjątkowa
odporność na wszelką magię (wykonuje dwa
rzuty obronne i wybiera wynik korzystniejszy)

WYGLĄD:

Tylko naprawdę doświadczeni łowcy potrafią wytropić wilkołaka, gdy znajduje się w ludzkiej formie. Zrosnięte brwi, wystające kości policzkowe, owłosione dłonie i kark – to jedyne cechy, które mogą wskazywać na piętno wilczej kłutwy. Dlatego też ofiarami łowców częstokroć padają niewinni, zarośnięci barbarzyńcy.

W formie człowiek zwierza wilkołak jest potężnie zbudowany, ma ponad 2 metry wzrostu, a jego ciało pokrywa gęsta, wilcza sierść. Najstraszniejszy jest jednak pysk bestii – ludzka twarz nienaturalnie zdeformowana w pysk wilka.

TRYB ŻYCIA:

Na Orkusie krąży wiele legend o ludziach potrafiących zmieniać się w dzikie zwierzęta. Najstraszniejsze z nich wspominają o potworach zwanych wilkołakami. Wielu mędrców zadaje sobie pytanie kim lub też czym są owe stwory. Zwykli ludzie boją się ich panicznie; wilcze wycie rozlegające się nagle w nocy powoduje, że ich słabe, śmiertelne serca zaczynają szaleńczo tłuc się w piersi. Intuicyjnie czują, że gdzieś w mroku czai się śmierć, wypatrująca swoich ofiar parą krwawych ślepiów.

Wilkołaki nie bez powodu nazywane są książętami nocy, spośród nocnych łowców ustępują siłą, przebiegłością i mocą jedynie wampirom.

Wilcza kłutwa jest wytworem ciemnych mocy. Człowiek (też półork, półolbrzym, półelf i półtroll), który zostanie zraniony przez wilkołaka, padnie ofiarą kłutwy lub zawrze pakt ze złem, natychmiast staje się wilkołakiem (osoby z aurą dobra wykonują rzut obronny). Wilkołak w odpowiednich okolicznościach zmienia się w hybrydę człowieka i wilka. Zmianę kształtu może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, podniecenie bądź żądza. Po przemianie ofiara wilczej kłutwy traci kontrolę nad sobą, zaczyna zachowywać się jak wściekła, dzika bestia, opanowana żądzą mordy. Wyrusza wtedy na łowy, które kończą się dopiero wtedy, gdy zaspokoi już swoje pragnienie krwi i ludzkiego mięsa. Jeżeli przeciwnik jest zbyt silny, wilkołak atakuje z zaskoczenia, unikając otwartej walki.

Wilkołaka można zranić tylko ogniem, srebrną lub magiczną bronią, czarami, specyficznymi truciznami oraz ziołami. Są to jednak tylko półśrodki. Jedynym sposobem na całkowite unicestwienie wilkołaka jest przebicie jego serca srebrnym ostrzem i późniejsze spalenie ciała w ogniu.

Zwykła broń odbija się od ciała wilkołaka, niezależnie od formy, jaką przyjmuje. Wszelkie rany zadane bronią srebrną i inne obrażenia wilkołak regeneruje podczas najbliższej pełni księżyca (raz na 24 godziny pełni).

WYSTĘPOWANIE:

Występują wszędzie tam, gdzie żyją ludzie i inne istoty inteligentne.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymi, półorki) zranione przez wilkołaka automatycznie zostają napiętnowane wilczą kłutwą. Pozostałe rasy po osiągnięciu stanu agonalnego zapadają tylko w stały letarg. (Uwaga: istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłutwy w momencie zranienia).
- * Wilkołaka rani tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia. (Uwaga: kiedy wilkołak osiągnie stan agonalny, powraca do ludzkiej postaci).
- * Jeżeli wilkołak nie zostanie zabity srebrną bronią i później spalony, przy najbliższej pełni księżyca całkowicie się regeneruje.
- * Doskonały słuch: wilkołaka trudniej jest zaskoczyć (jakby jego SZ była dwukrotnie większa).
- * Doskonały węch: wilkołak wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwa razy lepiej, z wiatrem dwa razy gorzej).
- * Ciche skradanie się: umiejętność bezszelestnego podchodzenia do ofiary (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- * Rozszarpywanie: wilkołak, który złapie swojego przeciwnika kłami, może w następnej rundzie próbować go rozszarpać (w ten sposób zadaje poważne obrażenia - do ich wyleczenia potrzebna jest regeneracja; jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, rany zostają tylko zaleczone). Uwaga: jeśli ofiara nosi zbroję, pancerz doznaje tyle uszkodzeń od trafienia, ile wynosi 1/10 siły ataku.
- * Obalanie: po min. 10 metrowym rozbiegu wilkołak może przewrócić przeciwnika, który nie wykona % rzutu na akt. ZR +1/10 SF. Podczas obalania wilkołak może dodatkowo atakować pyskiem.
- * naturalna oburęczność - wilkołak może w tej samej rundzie atakować bez ograniczeń lewą i prawą łapą.
- * Wilkołaki tylko w ostateczności atakują istoty ubrane w srebrne zbroje. Noszący srebrny medalion otrzymuje + 20 do obrony.

WILKOŁAK z człowieka (Lycantrop)

Wilkołak (czł.-W.); POZ. (0); CHAR. CH.Z.; Sk. *10A1;-B;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 230; SF 625; ZR150; SZ130; INT 85; M 11; UM 5; CH 7; PR 5; W 35/2
Odp.w.%:1-45;2-45;3-45;4-45;5-45;6-110;7-110;8-110;9-110;10-110;X2; DOŚW.55+
BRON 1.Pysk -Bi. 81%, TR 158%; op. 4; RANY 216kl+sp; OB-5; SP B; AT 1
BRON 2.Łapy -Bi. 66%, TR 143%; op. 3; RANY 181tn+sp; OB-20; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna; OGR. -,-; OB.BL/DAL -125/-100%; WYP. -/-/-

postać normalna -
młody wojownik; POZ.0; CHAR. N.D.; Sk.***10A1;-B;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 115; SF 125; ZR 75; SZ 65; INT 85; M110; UM 50; CH 70; PR 50; W 35/2
Odp.w.%:1-40;2-45;3-50;4-55;5-40;6-43;7-43;8-43;9-53;10-28; AM -%; DOŚW.+4
BRON 1.miecz t. -Bi. 66%, TR 85%; op. 4; RANY81kl/91tn; OB-10; SP B; AT 1
BRON 2.kusza t. -Bi. 66%, TR 95%; op. 5; RANY 106kl; OB—; SP B; AT(1)
ZBR.: z.Ku.N.-t.T.M.; OGR. -1/2; OB.BL/DAL -64/-54%; WYP. 25 / 60 / 55



Wilkołak (czł.-W.); POZ.(4); CHAR.CH.Z.; Sk.*15A1;5B1;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 262; SF 750; ZR176; SZ154;INT 89; M 12; UM 5; CH 9; PR 7; W 35/2
Odp.w.%:1-48;2-48;3-48;4-48;5-48;6-126;7-126;8-126;9-126;10-126;X2; DOŚW.65+
BRON 1.Pysk -Bi. 81%, TR 175%; op. 4; RANY 248kl+sp; OB-5; SP B; AT 1
BRON 2.Łapy -Bi. 66%, TR 160%; op. 3; RANY 213tn+sp; OB-20; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna; OGR. -,-; OB.BL/DAL -151/-126%; WYP. -/-/-

postać normalna -
Starszy kadet; POZ.4; CHAR. P.N.; Sk.***15A1; 5B1;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 131; SF 150; ZR 88; SZ 78;INT 89; M119; UM 54; CH 90; PR 70; W 35/3
Odp.w.%:1-50;2-50;3-50;4-50;5-50;6-138;7-138;8-138;9-138;10-138;X2; DOŚW.+17
BRON 1.miecz t. -Bi. 93%, TR 117%; op. 4; RANY 157tn *; OB-20; SP S; AT 2
BRON 2.kusza t. -Bi. 93%, TR 127%; op. 5; RANY 187kl; OB—; SP S; AT(1)
ZBR.:z.Ku.N.-t.T.N.; OGR.1/2,1/2; OB.BL/DAL -74/-54%; WYP. 60 / 110 / 75

Wilkołak (czł.-W.); POZ.(8); CHAR.CH.Z.; Sk.*25A2;15B1;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 280; SF 850; ZR220; SZ200;INT103; M 14; UM 7; CH 12; PR 10; W 45/2
Odp.w.%:1-50;2-50;3-50;4-50;5-50;6-138;7-138;8-138;9-138;10-138;X2; DOŚW.75+
BRON 1.Pysk -Bi. 81%, TR 188%; op. 4; RANY 272kl+sp; OB-5; SP B; AT 1
BRON 2.Łapy -Bi. 66%, TR 173%; op. 3; RANY 237tn+sp; OB-20; SP B; AT 2
ZBR.: skóra własna; OGR. -,-; OB.BL/DAL -195/-170%; WYP. -/-/-

postać normalna -
Starszy weteran; POZ.8; CHAR. P.N.; Sk.***25A2;15B1;-C;-D;-E;-F-
ZYW. 140; SF 170; ZR110; SZ100;INT103; M137; UM 68; CH120; PR100; W 45/4
Odp.w.%:1-66;2-71;3-76;4-81;5-64;6-72;7-72;8-72;9-82;10-57; AM -%; DOŚW.+74
BRON 1.miecz t. -Bi. 139%, TR 167%; op. 4; RANY 222tn *; OB-30; SP2S; AT 3
BRON 2.kusza t. -Bi.139%, TR 177%; op. 5; RANY 267kl; OB—; SP OB/2S; AT(2)
ZBR.:z.Ku.Me.C-t.T.D.; OGR.1/3,1/3; OB.BL/DAL -111/-81%; WYP. 115 / 160 / 110

SREBRNY SMOK

RASA: srebrne smoki; **CHAR** zawsze ewidentny: początkowo ntr. dbr. lub chaot. dbr., dorosłe i starsze chaot. lub praw. dobry; najstarsze praw. dobry lub ntr. dbr.

WIELKOŚĆ: w momencie wyklucia srebrne smoki są o połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ. Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,20m, szyja 0,5m, tułów 1m, ogon 1,3m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie o taką samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy. Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 20% długości.

WAGA: po wykluciu 35 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ: 70kg, 1 POZ: 140kg, 2 POZ: 280kg, 3 POZ: 560, 4 POZ: 1120, 5 POZ 2240). Od 6 POZ wzrasta już ona o tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3360, 7 POZ 5040, 8 POZ 7560, 9 POZ 11,3 tony, 10 POZ 17 ton).

ŻYW 500; **SF** 150; **ZR** 35; **SZ** 50; **INT** 75; **MD** 50;

UM 50; **WI** 0; **CH** *70; **PR** 70; **AMg** 50,

ZBROJE: 1. własna skóra: **OB** 80, **WYP** 180kl/160tn/140ob, + co POZ **OBR** rośnie o 5 i **WYP** o 5/10/15; twardość skóry zapewnia niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości mniejszej niż 4 pkt na POZ smoka (lub 1 na POZ w wypadku brzucha).

Srebrne smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok ma w takich miejscach ma o 25 pkt większą obronę, ale i o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie, którzy chcą trafić w te miejsca, a nie dysponują zdolnością selektywnego ataku lub nie atakują z zaskoczenia (muszą wcześniej przycelować) mają o 25 punktów zmniejszone Trafienie.

BRON: 1. **pysk:** biegłość +30 pkt; **SKUT** 100 kl; **OB** +10; opżn. 4 sg; uszk. x 3; zasięg 2, 1, 0 i +1 co 10 POZ (na 10: 0, 1, 2, 3, a na 20: 0, 1, 2, 3, 4).

2. **przednie łapy:** biegłość +10 pkt; **SKUT** 150 kl; **OB** +20; opżn. 5 sg; uszk. x 5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0;

3. **ogon:** biegłość +10 pkt; **SKUT** 180 ob; **OB** +30; opżn. 7 sg; uszk. x 5; zasięg zależny od długości ogona; patrz też zdolności specjalne.

4. **skrzydła:** patrz specjalne zdolności.

5. **inne bronie:** premia do biegłości zależnie od ulubionej profesji.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: +10 pkt do każdej, a do nr 6, 7 i 10 dodatkowo +20; Pamiętajmy, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) – jest ona równa 10 pkt/POZ.

ANTYMAGIA: 50 pkt + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Srebrne smoki wyglądają tak samo jak inne, odróżniają się głównie kolorem łuski. Tył głowy mają zwieńczony poprzecznym szeregiem trójkątnych, rogowych płytek, których ostre końce zawiązują się do tyłu.

Kolor ciała jest platynowo-srebrny. Brzuch, pazury i oczy są żółtawe z błękitnym odcieniem. Grzebienie i rogowe płytki i łuski odbijają światło niczym srebrne lustra, niezależnie od tego, czy światło jest naturalne czy też magiczne. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało srebrnego smoka ciemnieje. Po zrzuceniu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie ubarwienie smoka staje się białoszare.

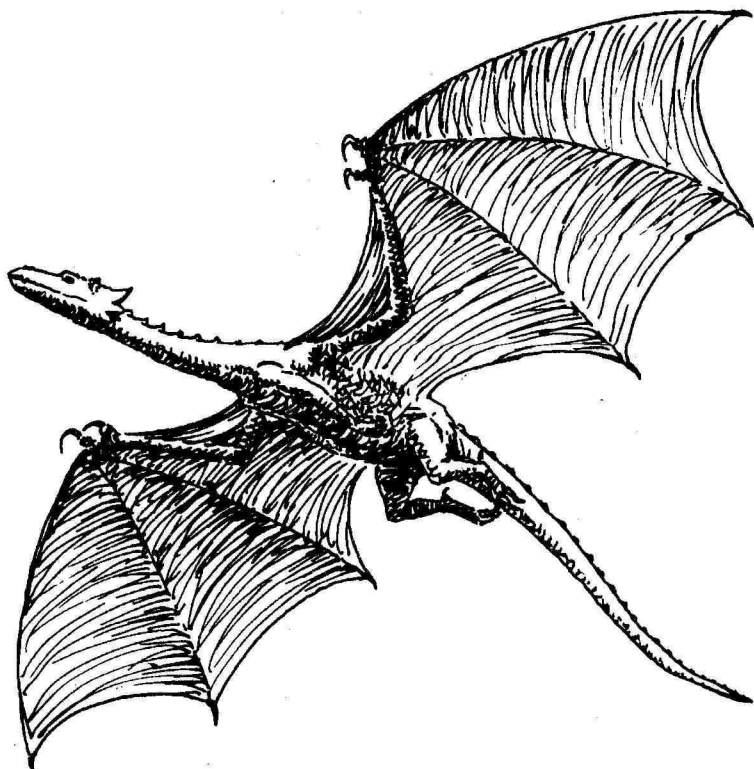
TRYB ŻYCIA:

Nie ma piękniejszego widoku od mknącego pomiędzy drzewami jednorożca lub srebrnego smoka szybującego majestatycznie w promieniach budzącego się ze snu słońca. Nic więc dziwnego, że o jednych i drugich bardowie układają pieśni, a matki opowiadają swym dzieciom przepiękne bajki. Jednorożce i srebrne smoki są uosobieniem dobra, istotami wręcz nierealnymi, a jakże przecież nam bliskimi. Biedni ludzie, elfy oraz inne istoty cierpiące ze strony Zła, właśnie ku nim wznoszą ręce w błagalnym geście o pomoc.

Srebrne smoki nie są tak opanowane jak ich złotoluscy kuzyni. W jednej chwili potrafią być łagodne, w innej wpadają w szal, rozwścieczone bezkarnością panoszącego się po świecie zła. Nigdy jednak nie krzywdzą niewinnych. To one uznawane są za najbardziej nieprzejeźdźnych wrogów Katana. To one prowadzą do walki ze złem największych herosów. To one kochają ludzi, elfy, krasnoludy, hobbitów i inne rasy podążające drogą dobra.

Zazwyczaj srebrne smoki żyją samotnie, kryjąc się w najbardziej niedostępnych miejscach. Od czasu do czasu łączą się w pary, dając początek nowemu życiu. Należy pamiętać o tym, że poza Srebrnym Imperium czynią to niezmiernie rzadko. Bieda temu, kto zabije jednego ze współmałżonków lub ich potomka. Zrozpaczone srebrne smoki stają się nieobliczalne. Na Orkusie do dzisiaj opowiadana jest historia o młodym Katanie Ming Huanie, który zabił towarzyszkę antycznego smoka, zwanego Srebrnym Płomieniem. Rozwścieczony Płomień spadł niczym błyskawica na zamek Katanów w Ostrogarze. Niebo tego dnia stanęło w ogniu. Mimo swej mocy Katan nie potrafił powstrzymać furii przepętnionego cierpieniem, rozpaczą i żądzą zemsty smoka. On i wszyscy, którzy tego dnia mu towarzyszyli, zginęli spaleni ognistym oddechem Srebrnego Płomienia.

Pośród historii o srebrnych smokach nie może zabraknąć opowieści o ich związkach ze śmiertelnikami. Miłość nie jest najrzadszym uczuciem, które łączy je z ludźmi, elfami i półelfami. Wiele smoczyc uległo urokowi śmiertelnika. Elfy opowiadają



najczęściej historię o swoim królu Signurze i pięknej smoczycy, Córce Niebios. Signur ujrzał ją po raz pierwszy, gdy szybowiała w świetle księżyca. Wydała mu się wtedy piękna niczym bogini z legend elfów. Tej nocy jego życie się odmieniło. Nie potrafił zapomnieć tego, co ujrzał. Przepętłony miłością, udał się na jej poszukiwanie. Po dwudziestu latach jego trud został nagrodzony, ale to już inna historia, która zostanie opowiedziana przez kogoś innego. Jedno jest jednak pewne, takie związki są zazwyczaj bezdzietne (o ile zakochani nie poproszą o pomoc potężnego czarodzieja bądź alchemika).

Srebrne smoki znają co najmniej cztery języki: język srebrnych smoków (3 stopień trudności), język wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język danego regionu (np. wspólny dla ojczyzstego archipelagu) oraz dawną mowę (3 stopień trudności). W niektórych przypadkach MG może założyć, że smok zna więcej języków.

Srebrne smoki dojrzewają około 12 roku życia. Samica potrafi raz na trzy lata składać od kilku do kilkunastu srebrnobiałych jaj o średnicy około 30 cm. Ze względu na grubą skorupkę waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi dopóki nie osiągną one około 8 POZ (35 lat). Poza Srebrnym Imperium rzadko decydują się w tym czasie na kolejne potomstwo.

WYSTĘPOWANIE:

Srebrne smoki spotkać można zarówno w strefach tropikalnych, jak i umiarkowanych. Mieszkają zwykle w górskich jaskiniach, opuszczonych zamkach lub na małych, bezludnych wysepkach. Najczęściej są to miejsca nasłonecznione, położone w pobliżu lasów lub wzgórz, gdzie polują one na duże zwierzęta.

Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (2%), że spotkanemu smokowi będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub któreś z dorastających młodych (k5 premiowane sztuk POZ 0-8).

W celu określenia POZ spotkanego dorosłego smoka rzuć 1k10 i dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenach cywilizowanych, odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęczego oraz w krainach od wieków zamieszkałych przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane).

W wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić, jak smok się zachowa.

- 01-10 jeżeli smok wyczuje wśród bohaterów osobę o złym charakterze, atakuje ją bez ostrzeżenia (oczywiście tylko ją);
- 11-25 jw. – smok atakuje osobę złą, jednak jeśli podda się ona, nie uczyni jej krzywdy;
- 26-75 smok zatacza kilka kręgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi, odlatuje;
- 76-90 jeżeli smok nie zostanie zaczepiony, odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju;
- 91-100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczej lub innej postaci będzie się starał nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt spotkania na korzyść graczy.

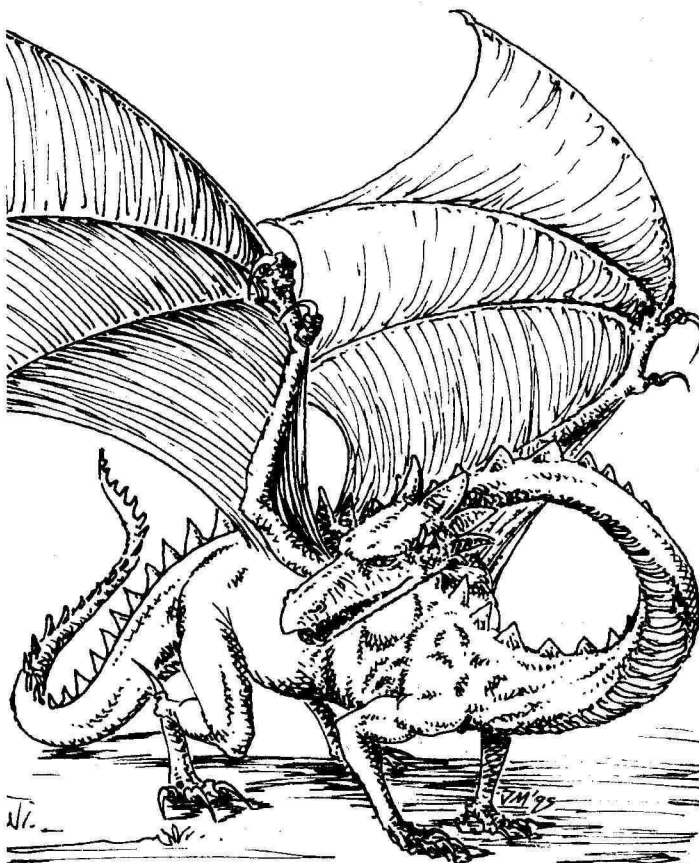
SREBRNE IMPERIUM

Srebrne Imperium zajmuje pokrytą górami, północno-wschodnią część centralnej wyspy Archipelagu Pajęczego. W jego skład wchodzi również wiele przybrzeżnych wysepek. Ze wszystkich stron niczym stado szakali otaczają je królestwa złych smoków, nic więc dziwnego, że na pograniczu trwa wieczna wojna.

Władcą podzielonego na 11 prowincji imperium jest smoczy bóg Saradan V. Jego podwładni żyją w wielkich miastach Saraj, Rasda, Karantla, Sobar, Enlaos. Ostatnie z nich jest stolicą całego imperium. Od ponad kilkuset lat są podejmowane próby odbudowy najmniej zniszczonych miast pogranicza, czyli Atlei i Oagoru, jednak ataki złych smoków skutecznie to uniemożliwiają. W Srebrnym Imperium żyje owiana legendą rasa elfio-smoczyczych mieszkańców. Najstarsze z nich w chwilach zagrożenia potrafią przeistoczyć się w srebrnego smoka (z POZ równego połowie swojego). W takiej postaci dysponują większością smoczyczych zdolności. Osobniki młodsze zyskują „tylko” ogromną siłę i żywotność. Srebrne elfy stworzyły nową rasę – tzw. elfie smocze dzieci, spośród których wywodzą się najwięksi wojownicy i żeglarze. To właśnie one na swych srebrnych łupinach (tak zwą się ich statki wojenne) bronią wyspy imperium przed zakusami złych smoków.

ZDOLNOŚCI SREBRNYCH SMOKÓW:

- * latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach/rundę
- * zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie (1 obrażenie na 100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie na 10 ŻYW), zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie na 1 pkt ŻYW); srebrne smoki posiadają zasoby gazu wystarczające, by zionąć 1 raz +1 raz na POZ;
- * transformacja (i retransformacja) – patrz naturalne zdolności smoków;
- * odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków;
- * nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to paladyn i astrolog.
- * smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków;
- * wylinka – patrz naturalne zdolności smoków;
- * smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków;
- * ryk – patrz naturalne zdolności smoków;
- * samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła;
- * absolutna niewrażliwość na niemagiczny ogień. Lawa i magiczny ogień zadają normalne obrażenia;



- * refleksy świetlne – łuski srebrnego smoka odbijają silne światło oślepiając przeciwników. Każda istota atakująca smoka z bliskiej (dla siebie) odległości (1/10 SZ w metrach) raz na 6 rund musi wykonać % rzut na iluzję (z antyodpornością -2 pkt na POZ smoka). Nieudany rzut oznacza, że istota została oślepiona na czas 1k100 rund. Przy udanym rzucie na 1/10 część odporności nr 1 nie ma w ogóle żadnego efektu (poza zmużeniem oczu). W każdym innym przypadku osoby walczące ze srebrnym smokiem zostają częściowo oślepione i mają następujące ograniczenia podczas walki i wykonywania innych czynności: -50 pkt do TR, akt. ZR (nie może być jednak mniejsza niż 5) i UM. Ten efekt mija dopiero po oddaleniu się od smoka;
- * bazowa bariera odpornościowa – od czynników, za które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt na POZ smoka – analogicznie jak wyparowania;
- * odporność na głód – smoki mogą przeżyć bez pożywienia do 1 roku na POZ. Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok posila się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie;
- * umiejętność przyswojenia obcego języka – dzięki tej zdolności smok może nauczyć się innych języków, o ile znajdzie odpowiedniego nauczyciela;
- * kontrola otoczenia – patrz naturalne zdolności smoków; działa podobnie do czaru o tej samej nazwie, z poziomu równego poziomowi smoka.
- * emanacja dobra – patrz analogiczna zdolność paladyna. Posiadają ją tylko dobre srebrne smoki; po transformacji jest nie do wykrycia przez zdolność wykrycia zachwiania równowagi;
- * aura dobra – smok ma ją tylko wtedy, gdy nabytą dodatkową zdolnością jest paladyn, bądź też w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój dobry charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie Zaklęcia Assanu). Opis patrz MiM nr 5 (Slan Mor). Antyodporność – 2 pkt na POZ;
- * uderzenie w ślizgu – patrz opis w trybie życia smoków;
- * atak z lotu koszącego – umiejętność opadnięcia na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala zahaczyć ją 1 lub 2 łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozpędu zwiększa dwukrotnie obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków;
- * porywanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków;
- * przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik, którego akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymał 1k10x10 obrażeń + 1k10x10 za każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygnieciona postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń co rundę).
- * stała infrawizja (1/2 SZ w metrach)

SREBRNY SMOK

[w nawiasach kwadratowych podano zmiany parametrów w przypadku smoków ze Srebrnego Imperium]

niemowlę; POZ 0; CHAR każdy dbr.; 3 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 251 ZYW 600; SF 215; ZR 75; SZ 90; INT 115; MD 90; UM 90; CH* 110; PR 110; WI [25]/[10] **ODP**: 1-78; 2-75; 3-66[69]; 4-5: po 66; 6-7 i 10: po 117; 8-9: po 97; AM 50 **BR**. 1: pysk; bgl. 91, TR 121; opzn. 4; SKUT 154 kl + sp.; OB +10; SP B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 71, TR 101; opzn. 5; SKUT 129 tn + sp.; OB +10; SP B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 61, TR 91; opzn. 7; SKUT 144 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. –; OB bl./dal. 125/80; WYP 180/160/140

młody podrostek; POZ 2; CHAR każdy dbr.; 9 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 320 ZYW 1180; SF 310; ZR 85; SZ 125; MD 100; UM 100; CH* 120; PR 120; WI [25]/[10] **ODP**: 1-110; 2-107; 3-97[100]; 4-5: po 97; 6-7 i 10: po 184; 8-9: po 164; AM 52; bariera 20 **BR**. 1: pysk; bgl. 97[101], TR 137[141]; opzn. 4; SKUT 178 kl + sp.; OB +10; SP B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 77[81], TR 117[121]; opzn. 5; SKUT 228 tn + sp.; OB +20; SP B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 67[71], TR 107[111]; opzn. 7; SKUT 168 ob + sp.; OB +15; SP B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. –; OB bl./dal. 155/90; WYP 190/180/170

starszy podrostek; POZ 4; CHAR każdy dbr.; 15 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 310 ZYW 2310; SF 450; ZR 95; SZ 110; INT 135; MD 110; UM 110; CH* 130; PR 130; WI [25]/[10] **ODP**: 1-161; 2-158; 3-147[150]; 4-5: po 147; 6-7 i 10: po 311; 8-9: po 291; AM 54; bariera 40 **BR**. 1: pysk; bgl. 103[111], TR 158[166]; opzn. 4; SKUT 213 kl + sp.; OB +10; SP B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 83[91], TR 138[146]; opzn. 5; SKUT 263 tn + sp.; OB +20; SP B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 73[81], TR 128[136]; opzn. 7; SKUT 203 ob + sp.; OB +30; SP B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/2; OB bl./dal. 130/100; WYP 200/200/200

młodzieniaszek; POZ 6; CHAR każdy dbr.; 19 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 645 ZYW 3880; SF 590; ZR 110; SZ 125; INT 150; MD 125; UM 125; CH* 145; PR 145; WI [25]/[10] **ODP**: 1-252; 2-250; 3-237[240]; 4-5: po 237; 6-7 i 10: po 482; 8-9: po 462; AM 56; bariera 60 **BR**. 1: pysk; bgl. 114[126], TR 184[196]; opzn. 4; SKUT 248[298] kl+sp.; OB+10[15]; SP 2B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 94[106], TR 164[176]; opzn. 5; SKUT 298 tn + sp.; OB +20; SP 2B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 84[96], TR 154[166]; opzn. 7; SKUT 328 ob + sp.; OB +30; SP 2B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 145[150]/110; WYP 210/220/230

młoda samica; POZ 8; CHAR każdy dbr.; 22 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 1175 ZYW 5590; SF 710; ZR 120; SZ 135; INT 160; MD 135; UM 135; CH* 155; PR 155; WI [25]/[10] **ODP**: 1-339; 2-337; 3-323[325]; 4-5: po 323; 6-7 i 10: po 665; 8-9: po 645; AM 58; bariera 80 **BR**. 1: pysk; bgl. 120[136], TR 203[219]; opzn. 4; SKUT 278[328] kl+sp.; OB+10[15]; SP 2B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 100[116], TR 183[199]; opzn. 5; SKUT 328 tn + sp.; OB +20; SP 2B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 90[106], TR 173[189]; opzn. 7; SKUT 358 ob + sp.; OB +30; SP 2B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/3, 1/2; OB bl./dal. 150[155]/120; WYP 220/240/260

młody samiec; POZ 10; CHAR każdy dbr.; 25 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 2000 ZYW 8050; SF 860; ZR 135; SZ 150; INT 175; MD 150; UM 150; CH* 170; PR 170; WI [25]/[10] **ODP**: 1-469; 2-466; 3-451[454]; 4-5: po 451; 6-7 i 10: po 926; 8-9: po 906; AM 60; bariera 100 **BR**. 1: pysk; bgl. 126[146], TR 226[246]; opzn. 4; SKUT 365 kl + sp.; OB +15; SP 2B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 106[126], TR 206[226]; opzn. 5; SKUT 365[440] tn+sp.; OB+20[30]; SP 2B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 96[116], TR 196[216]; opzn. 7; SKUT 395 ob + sp.; OB +30; SP 2B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/3, 1/2; OB bl./dal. 165[175]/130; WYP 230/260/290

dorośli samica; POZ 12; CHAR każdy dbr.; 28 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 2830 ZYW 9740; SF 950; ZR 145; SZ 160; INT 185; MD 160; UM 160; CH* 180; PR 180; WI [25]/[10] **ODP**: 1-556; 2-553; 3-537[540]; 4-5: po 537; 6-7 i 10: po 1104; 8-9: po 1084; AM 62; bariera 120 **BR**. 1: pysk; bgl. 132[156], TR 242[266]; opzn. 4; SKUT 388 kl + sp.; OB +15; SP 2B; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 112[136], TR 222[242]; opzn. 5; SKUT 388[463] tn+sp.; OB+20[30]; SP 2B; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 102[126], TR 212[232]; opzn. 7; SKUT 418[508] ob+sp.; OB+30[45]; SP 2B; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 175[185]/140; WYP 240/280/320

dorośli samiec; POZ 14; CHAR każdy dbr.; 31 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 3875 ZYW 11790; SF 1050; ZR 155; SZ 170; INT 195; MD 170; UM 170; CH* 190; PR 190; WI [25]/[10] **ODP**: 1-662; 2-659; 3-642[645]; 4-5: po 642; 6-7 i 10: po 1319; 8-9: po 1299; AM 64; bariera 140 **BR**. 1: pysk; bgl. 148[176], TR 269[297]; opzn. 4; SKUT 413[463] kl+sp.; OB+15[20]; SP S; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 128[156], TR 249[277]; opzn. 5; SKUT 488 tn + sp.; OB +30; SP S; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 118[146], TR 239[267]; opzn. 7; SKUT 443[533] ob+sp.; OB+30[45]; SP S; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 195[200]/150; WYP 250/300/350

starsza samica; POZ 16; CHAR każdy dbr.; 34 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 5390 ZYW 14270; SF 1160; ZR 170; SZ 185; INT 210; MD 185; UM 185; CH* 205; PR 205; WI [25]/[10] **ODP**: 1-775; 2-773; 3-754[757]; 4-5: po 754; 6-7 i 10: po 1578; 8-9: po 1558; AM 66; bariera 160 **BR**. 1: pysk; bgl. 154[186], TR 287[319]; opzn. 4; SKUT 440[490] kl+sp.; OB +15[20]; SP S; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 134[166], TR 267[299]; opzn. 5; SKUT 515 tn + sp.; OB +30; SP S; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 124[156], TR 257[289]; opzn. 7; SKUT 470[560] ob + sp.; OB +30[45]; SP S; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/5, 1/3; OB bl./dal. 205[210]/160; WYP 260/320/380

starszy samiec; POZ 18; CHAR każdy dbr.; 37 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 7225 ZYW 17300; SF 1280; ZR 180; SZ 195; INT 220; MD 195; UM 195; CH* 215; PR 215; WI [25]/[10] **ODP**: 1-929; 2-927; 3-907[910]; 4-5: po 907; 6-7 i 10: po 1893; 8-9: po 1873; AM 68; bariera 180 **BR**. 1: pysk; bgl. 160[196], TR 306[342]; opzn. 4; SKUT 470[520] kl+sp.; OB +15[20]; SP S; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 140[176], TR 286[322]; opzn. 5; SKUT 545[620] tn + sp.; OB +30[40]; SP S; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 130[166], TR 276[312]; opzn. 7; SKUT 590 ob + sp.; OB +45; SP S; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/5, 1/3; OB bl./dal. 215[230]/170; WYP 270/340/410

stara samica; POZ 20; CHAR każdy dbr.; 40 m. długości; **SKARB**: spec.; **PDośw.** 9675 ZYW 20900; SF 1550; ZR 195; SZ 210; INT 235; MD 210; UM 210; CH* 230; PR 230; WI [25]/[10] **ODP**: 1-1114; 2-1111; 3-1090[1093]; 4-5: po 1090; 6-7 i 10: po 2280; 8-9: po 2260; AM 70; bariera 200 **BR**. 1: pysk; bgl. 181[221], TR 356[396]; opzn. 4; SKUT 588 kl + sp.; OB +20; SP 2S; AT 1 **BR**. 2: łapy; bgl. 161[201], TR 336[376]; opzn. 5; SKUT 613[688] tn+sp.; OB +30[40]; SP 2S; AT 1 **BR**. 3: ogon; bgl. 151[191], TR 326[366]; opzn. 7; SKUT 658[708] ob+sp.; OB+45[60]; SP 2S; AT (1) **ZBROJA**: pancerz skóry; OGR. 1/5, 1/4; OB bl./dal. 230[250]/180; WYP 280/360/440

CZARY ALCHEMICZNE

ÓSMY KRĄG

MAŁA DEZINTEGRACJA (Energia)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów + 1 segment na lot.

ZASIĘG: średni (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Czar kreuje małą, zieloną kulę, która wylatuje z dłoni alchemika w kierunku wybranego celu. Trafiona istota musi wykonać udany % rzut na połowę odporności nr 5 (energia), obniżonej o 30 pkt. Jeżeli ofiara widzi nadlatującą kulę, może próbować się uchylić, zwiększając tym samym swą odporność o obronę wynikającą z aktualnej ZR. Ofiara może też skorzystać ze zdolności Unik (o ile nią dysponuje) lub zastąpić się tarczą, która w takim przypadku zostanie zdeintegrowana.

Nieudany rzut obronny oznacza, że ofiara (wraz z ekwipunkiem) została zdeintegrowana – nie zostaje z niej dosłownie nic. Magiczne przedmioty z ekwipunku ofiary mają prawo wykonania rzutu obronnego na połowę swej wytrzymałości.

Jeśli ofiara uniknie dezintegracji, kula leci dalej – tak długo, aż napotka na swej drodze jakąś przeszkodę lub wyleci poza zasięg czaru. Wtedy kula znika, czemu towarzyszy głośny huk.

Mała dezintegracja nie skutkuje w przypadku istot i obiektów nie mieszczących się w granicach rozmiarów sfery o średnicy 5 m. Nie działa więc na statki, budynki, wieloryby, duże smoki itp. Z tego też powodu nie uczyni krzywdy istotom leżącym płasko w błocie, kałuży lub piasku.

Uwaga: Istoty magiczne z natury, półbóg o umagicznionym ciele lub osoba w pełnej magicznej zbroi miarowej lub odlewanej mają prawo wykonania dodatkowego rzutu obronnego, jeśli pierwszy był nieudany.

LOKALIZACJA SUBSTANCJI (Czar specjalny)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: spec. (0)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 metrów/POZ wokół (minimum 10 gramów substancji); spec.

OPIS: Za pomocą tego czaru alchemik może zlokalizować najbliższe położone miejsce, gdzie znajduje się poszukiwana przez niego substancja, minerał, metal itp. Zaklęcie wskazuje kierunek w linii prostej do celu oraz dokładną odległość w metrach. Jedynie magiczne przeszkody i bariery mogą uniemożliwić działanie tego czaru.

Czar nie działa na mitryl i substancje magiczne.

TECHNIENIE ŚMIERCI/ŻYCIA (Czar specjalny)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 40 PM, ewentualnie 4000 PM

CZAS RZUCANIA: spec. (8 godzin + wielokrotność k10 na odpoczynek)

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 magiczna broń (spec.)

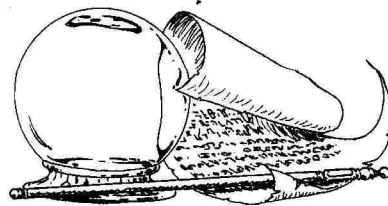
OPIS: To zaklęcie jest wyjątkowo wyczerpujące. Alchemik koncentruje się na zaklęciu przez 8 godzin, a później jest kompletnie wyczerpany i musi odpoczywać przez 8 x k10 (premiowane) godzin. W niektórych wypadkach wymagana jest nawet opieka medyczna.

Czar może zostać rzucony tylko na dostarczoną alchemikowi magiczną broń. Musi być przynajmniej średnio magiczna (np. posiadać 2 cechy) i zabezpieczona blokadą PM.

Alchemik musi określić rodzaj magii, którą chce obdarzyć swoją bronią. *Tchnienie śmierci*: Koszt – 40 PM. Alchemik podczas zaklinania broni określa osobę, dla której broń stanie się prawdziwie zabójczą. Alchemik może określić 1 ofiarę na swój POZ. Musi jednak w miarę dobrze znać tę osobę: Trafiona tą bronią wybrana osoba musi wykonać udany % rzut obronny na 1/10 odporności nr 6 (trucizna), w przeciwnym razie umiera w przeciągu k10 rund. Ofiara dysponująca Antymagią może z niej skorzystać. *Tchnienie Życia*: Koszt – 4000 PM. Alchemik nadaje swej broni pewne cechy, które będą utrzymywać się stale, aż do jej zniszczenia lub rozmagicznienia. Broń zyskuje na skutek działania czaru: charakter alchemika, INT równą 1/2 Inteligencji alchemika i MD równą 1/10 Mądrości alchemika. Broń zyskuje w ten sposób cząstkową świadomość. Osoba, która pierwsza od chwili skończenia rzucania czaru dotknie tej broni, nawiązuje trwałe telepatyczny kontakt ze świadomością broni. Właściciel tej broni, jeśli tylko ma ją przy sobie, ma zwiększoną swoją INT i MD o wielkość posiadane przez broń. Właściciel zawsze wie, czy ktoś inny dotyka jego broni. Jeżeli obcy chwyci tę broń, a jego charakter będzie inny, broń porazi go szokiem elektrycznym (1k100 obrażeń na rundę). Jeżeli charakter

właściciela i broni są identyczne, to dwukrotnie podczas każdej walki moc broni podwaja jej własną magię (np. jeśli magia broni daje +20 do TR to podczas walki dwukrotnie będzie dawać +40).

Po śmierci właściciela istnieje 1% szansa, że broń uzna za nowego właściciela osobę, która pierwsza ją dotknęła. Czar *Życzenie* załatwia sprawę. *Uwaga*: Tego czaru nie można rzucić na broń, która już posiada cząstkową świadomość.



CZARY ILUZJONISTYCZNE

ÓSMY KRĄG

SZARŻA TYSIĄCA KONI (Iluzja)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: spec.

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda + 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: prosta ścieżka szerokości 100 metrów

OPIS: Wszystkie istoty znajdujące się na obszarze działania czaru muszą wykonać % rzut obronny na odporność nr 1. Nieudany rzut oznacza, że ofiary czaru widzą przed sobą galopujący wprost na nie olbrzymi tabun koni. W drugiej rundzie działania czaru i następnych iluzyjne konie zaczynają trątać ofiary, zadając im co rundę 1k100x10 obrażeń umysłowych. Czar przestaje działać na poszczególne ofiary, gdy stracą one przytomność (np. z powodu agonii). Nie działa na osoby już nieprzytomne lub twarde śpiące.

W niektórych sytuacjach (jak szarża na powierzchni wody) MG może przyznać możliwość dodatkowego rzutu obronnego lub (i) zwiększyć odporność na iluzję (np. o 50 pkt).

OCALENIE (Czar specjalny)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 800 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: rok

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota – sytuacja (spec.)

OPIS: Ten czar uaktywnia się w momencie zagrożenia życia osoby, na którą czar został nałożony. Uaktywnia się na jej życzenie lub samoistnie, w wypadku mającej właśnie nastąpić nagłej śmierci. Czar ocala życie zagrożonej istoty, na sekundę wcześniej przenosząc ją w najbliższe bezpieczne miejsce. MG może zmodyfikować efekt czaru w zależności od sytuacji i zagrożenia.

Czar nie działa w sytuacjach, gdy śmierć następuje powoli np.: z powodu rosnącego wyczerpania, tortur, stopniowo działającej trucizny czy obniżającej się wolno w inny sposób ŻYW (agonia, *Taniec śmierci*, *Kradzież cienia*). Nie działa też w wypadku samobójstwa czy krytycznego trafienia w siebie.

USZKODZENIE UMYŚŁÓW (Iluzja)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: spec. (stały)

OBSZAR DZIAŁANIA: zależnie od sytuacji, maks. 1 istota/POZ (spec.)

OPIS: Po rzuceniu czaru iluzjonista musi się skoncentrować na wybranej ofierze lub ofiarach, jeśli tylko stoją blisko siebie. Iluzjonista siłą swej woli stopniowo uszkadza umysł ofiary, aż do ostatecznej eksterminacji jej osobowości. W pierwszej rundzie ofiara traci kontrolę nad ciałem, w drugiej traci przytomność, w następnych zaczyna tracić po 10 pkt MD w rundzie. Jeżeli w tym momencie koncentracja iluzjonisty zostanie przerwana, czar również zostaje przerwany, jakkolwiek dotychczasowa utrata MD jest permanentna. Kiedy MD osiągnie 0, ofiara staje się „rośliną” – ciałem pozbawionym umysłu, utrzymującym się przy życiu dzięki funkcjonowaniu wegetatywnego układu nerwowego. Taka istota nie przeżyje bez pomocy innych dłużej niż kilka dni. Stan ten utrzymuje się do śmierci. Jedynym ratunkiem jest czar *Regeneracja pamięci*.

Uwaga: Psychiczna tarcza chroni przed działaniem tego czaru. Jedynie istoty chronione jakimikolwiek aureolami lub aurami ewidentności, czy też znajdujące się pod wpływem furii lub szału uprawnione są do wykonania % rzutu obronnego, na połowę odporności nr 1.

HALUCYNACJA (Iluzja)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: normalny

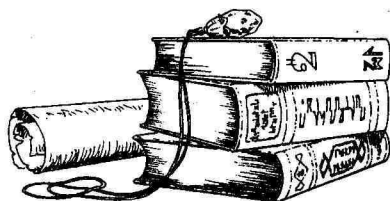
CZAS DZIAŁANIA: 1 rok/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 10 pól/POZ (spec.)

OPIS: Ten czar kreuje na wskazanym miejscu obszar iluzyjnej rzeczywistości, doskonale wpasowanej w rzeczywiste tło, np. tworzy iluzyjną oazę na pustyni lub prawdziwą „zmienia” w kilka wydm.

Ten czar (szczególnie w połączeniu z *Zaklęciem iluzji*) stosowany jest zwykle do upiększania wielu miejsc, tworzenia doskonałych pułapek lub dla świetnej zabawy.

Uwaga: Jeżeli ktoś nie wierzy w to, co widzi (czyli przykładowy efekt *Halucynacji*) – a musi mieć ku temu jakieś podstawy – to kolejnym % rzutem na iluzję niszczy fałszywy obraz.



CZARY MAGÓW

ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)

Patrz analogiczny czar iluzjonistyczny z VII kręgu.

PROMIEŃ ANTYZBROI (Czar specjalny)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota +1 istota/5 POZ

OPIS: Czar działa na istoty, które nie wykonają udanego % rzutu na połowę odporności nr 5. Ofiary czaru tracą wszelką magię ochronną, zaś noszone przez nie jakiekolwiek niemagiczne zbroje, tarcze czy ubrania pełniące rolę ochronną po prostu znikają. Magiczne przedmioty zapewniające ochronę (też zbroje, tarcze itp.) muszą wykonać % rzut na połowę swej wytrzymałości. Nieudany rzut oznacza, że przedmiot został zdeintegrowany. Czar nie dotyczy broni.

OCALENIE (Czar specjalny)

Patrz analogiczny czar iluzjonistyczny z VIII kręgu.

STATUA (Petryfikacja)

Patrz alchemiczny czar *Petryfikacja* z VII kręgu.



CZARY KAPŁAŃSKIE

ÓSMY KRĄG

REGENERACJA CIAŁA (Energia)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 320 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (najlepiej współwyznawca)



OPIS: Czar regeneruje wszelkie rany, przywraca brakującą część ciała. Ten czar potrafi też przywrócić życie, pod warunkiem, że ożywiane ciało ma choć jeden organ lub jedną kość zachowaną w całości. Ożywianej osoby dotyczą te same prawa, co w wypadku czaru wskrzeszającego, za wyjątkiem okresu wyczerpania, który jest skrócony do 1k10 rund.

Jeżeli jednak regeneracja ciała dotyczy złotok, z których pozostało mniej niż 50% tkanki, to % rzut na szok stosowany podczas wskrzeszania zostaje zmodyfikowany na niekorzyść o liczbę od -1 do -49%, odpowiadającą procentowi brakującej tkanki poniżej ww. 50%.

POCHŁONIĘCIE (Zaklęcie)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/4 POZ, o głębokości i szer. 1 metra/4 POZ

OPIS: Czar otwiera we wskazanym miejscu szczelinę w ziemi, która może pochłoniąć stojące tam istoty. Chcąc uniknąć zguby, istoty te muszą wykonać udany % rzut na odporność nr 3, a ponadto uskokczyć, wykonując % rzut na akt. ZR z mod. -1 pkt/POZ kapłana. W następnej rundzie szczelina zamyka się, a pochłonięte przez nią ofiary giną po 1k5 rundach od uduszenia i zmiażdżenia.

Czar nie ma efektu, gdy pod powierzchnią znajduje się puste miejsce (np. piwnica, jaskinia, woda). Istoty potrafiące latać unikają pochłonięcia.

SŁOWO BOŻE (Szok)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 40 PM

CZAS RZUCANIA: 1 segment

ZASIĘG: spec.

CZAS DZIAŁANIA: (1 runda), ewentualnie stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: istoty przed kapłanem i słyszające

OPIS: Kapłan mocą swego słowa potrafi zabić, sparaliżować, ogłuszyć, oślepić lub odstraszyć istoty, do których je skierował. Czar działa zgodnie z zamierzonym efektem, jeśli ofiary nie wykonają udanego % rzutu na szok. Efekt może być chwilowy lub stały, zależnie od zamysłu kapłana i logiki. Istotę zabity tym czarem można wskrzesić tylko po uprzednim zdjęciu z niej kłótni.

Uwaga: Za *Słowo boże* należy uważać pojedyncze słowa, jak: „gł” lub „głicie”, „uciekaj” lub „uciekajcie”, „bądź sparaliżowany” itp.

CHODZENIE PO POWIETRZU (Zaklęcie)



Patrz analogiczny czar półboski z VI kręgu.

POMOC NIEBIOS (Czar specjalny)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 160 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 10 minut/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca

OPIS: Po rzuceniu tego czaru kapłanowi (lub jego współwyznawcy) przychodzi na pomoc specjalny wysłannik, jak: anioł, potwór, demon itp., lub też dzieje się cokolwiek innego (wymyślonego przez MG), co w krytycznym momencie ratuje go z opresji.

Czar nie ma efektu, jeżeli kapłan nie złożył w ciągu ostatniego tygodnia wymaganej przez jego boga ofiary.



CZARY PÓLBOSKIE

ÓSMY KRĄG

REKA BOSKA (Czar specjalny)



KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: dłoń półboga (ew. współwyznawcy)

OPIS: Każde skuteczne trafienie bronią trzymaną w naznaczonej tym czarem dłoni jest zawsze krytyczne. Bezpośrednie dotknięcie tą ręką zadaje 1k10x10 obrażeń + 10/POZ półboga.

Uwaga: naznaczona tym czarem ręka jest niewrażliwa na rany, truciznę, kwas, ogień itp. – nie może jej zniszczyć.

PRZEISTOCZENIE (Czar specjalny)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 8 rund

ZASIĘG: bez ograniczeń (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 rok/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg lub wyznający go kapłan

OPIS: Ten czar może przemienić półboga lub wyznającego go kleryka w dowolną, widzianą i dotykaną wcześniej przez półboga istotę. Podczas rzucania czaru półbóg musi mieć przy sobie kawałek ciała istoty, w którą chce się przemienić. Nowa postać posiada współczynniki odpowiadające widzianemu wzorcowi. Jest magiczna, a jej ŻYW oraz Obrona i Wyparowania skóry są dwukrotnie większe (oczywiście, o ile taka istota nie była magiczna z natury).

Półbóg w nowej postaci zachowuje wszystkie własne umiejętności oraz zyskuje nowe. Dzięki temu półbóg przeistaczając się np. w smoka zachowuje umiejętności profesjonalne i nabywa wszystkie smocze zdolności, jak: zianie ogniem, kontrola otoczenia, transformacja i retransformacja itp. Tak samo po przemianie w trolla półbóg zyska zdolność regeneracji.

Półbóg może wybrać, czy po przemianie będzie korzystać z własnych cech intelektualnych (INT, MD, UM, CH i WI), czy też nabytych.

Półbóg ustala przed rzuceniem czaru hasło, dzięki któremu będzie mógł się w każdej chwili odmienić (co trwa aż 8 rund) lub powtórnie przeistoczyć w tę samą co wcześniej istotę.

Uwaga: Ten czar rzucony na osobę już znajdującą się pod wpływem takiego samego czaru powoduje, że oba się niwelują i natychmiast rozpraszają wzajemnie.

SOBOWTÓR (Polimorfia)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 10 godzin

ZASIĘG: 0 (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 rok/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (spec.)

OPIS: Podczas rzucania tego czaru półbóg musi być nagi i nikt nie może mu przeszkadzać. Przy pomocy tego czaru kreuje on swojego sobowtóra, który pod względem wyglądu, charakteru i zachowania niczym się nie różni.

Sobowtóra należy traktować jak normalną żywą osobę – półboga z tego samego poziomu co pierwowzór i o identycznych naturalnych cechach i współczynnikach.

Duplikat potrafi używać zdolności profesjonalnych półboga (nr 1-10), a więc może rzucać czary półboskie, jeśli pozna ich formuły. Nigdy jednak nie ma dostępu do przemian i wyższych zdolności profesjonalnych, a także nie może się szkolić na wyższe poziomy lub być wskrzeszany. Sobowtór podlega całkowicie woli półboga, który połączony jest z nim psychiczną więzią, zapewniającą stały kontakt telepatyczny (bez potrzeby koncentracji).

W momencie śmierci półboga jego duplikat umiera dzień później, postępując w tym czasie tak, jakby to półbóg nim kierował. W chwili śmierci sobowtóra półbóg musi wykonać % rzut na szok. Nieudany rzut oznacza, że półbóg umiera na skutek szoku. Jeżeli wynik rzutu był udany, ale przewyższał połowę tej odporności (nr 4), półbóg do końca dnia jest nieprzytomny.

Uwaga: Ponowne rzucenie tego czaru zabija sobowtóra.

DIAMENTOWA SKÓRA (Zaklęcie)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (spec.)

OPIS: Czar chroni półboga lub inną istotę, na którą został rzucony, przed wszelkimi zranieniami niemagiczną bronią, a na broń magiczną i inne czynniki zadające obrażenia daje moc wyparowania: 200 + 20 obrażeń na POZ półboga. Dodatkowo o 50 pkt zostają zwiększone wszystkie odporności fizyczne i odporność na niektóre czary specjalne (np. typu Wybuch, Eksplozja). Zaklęcie nie działa, jeżeli osoba poddana działaniu czaru nosi na sobie zbroję lub ubranie dające w sumie więcej niż 10 pkt wyparowań.

Czar zostaje natychmiast rozproszony przez czary petryfikujące lub czary typu Skruszenie kamienia, które również ulegają wtedy rozproszeniu.

OBLICZE ŚMIERCI (Iluzja)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: dotyk

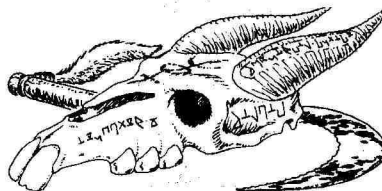
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ (spec.)

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (istoty widzące twarz Półboga)

OPIS: Pod wpływem tego czaru od twarzy półboga zaczyna bić niesamowity blask.

Wszystkie istoty, które ją zobaczą, a mają wobec półboga wrogie zamiary, natychmiast giną (śmierć umysłowa), jeśli nie wykonają udanego % rzutu na szok. Czar nie działa na martwiaki.

Uwaga: Wpisanie tego czaru w figurę magiczną, narysowaną wokół twarzy jakiegoś malowidła, płaskorzeźby lub rzeźby daje analogiczny, stały efekt, oddziałujący na wszystkich, którzy spojrzą na tę twarz.



CZARY DRUIDYCZNE

ÓSMY KRAĞ

ZMIĘKCZENIE METALU (Polimorfia)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 8 PM

CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: bryła metalu o maks. objętości 1 m. sześciennego

OPIS: Czar zamienia niemagiczny metal (lub stop) w substancję o właściwościach plasteliny. Czarem tym można zniszczyć pojedynczą broń, jeśli w jej skład wchodzi niemagiczny metal. Istotom metalowym (niektóre gołemy, animanty) lub o „żelaznej” skórze (żelazny gigant, istoty pod wpływem czarów typu Stalowa skóra) czar zadaje 1k100x10 obrażeń.

FALA EWIDENTNOŚCI (Zaklęcie)

Patrz analogiczny czar półboski z VII kręgu.

TARCZA NATURY (Zaklęcie)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 1 runda

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (przed druidem)

OPIS: Czar chroni druida od przodu przed każdym niebezpieczeństwem, też magią (na zasadzie Antymagii). Tarcza ta może zniwelować tyle ataków, ile POZ ma druid, później znika. Czar może więc chwilowo powstrzymać np. żywioł, wichurę, ogromnego potwora, jego ataki, smocze zionięcie, czary itd. Tarcza chroni też stojące najbliżej druida osoby.

OCZY NATURY (Zaklęcie)

KRAĞ: VIII

ZUŻYCIE PM: 40 PM

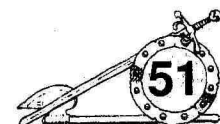
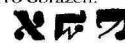
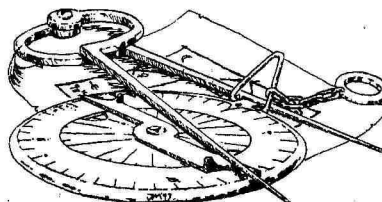
CZAS RZUCANIA: 10 segmentów

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Działanie tego czaru polega na tym, że skoncentrowany druid może obserwować „na własne oczy” dowolne zdarzenie, miejsce lub istotę, którą dobrze zna, niezależnie od odległości, jaka ich dzieli. Druid ma 5% szansę na POZ, że zobaczy to, co chce. Za pomocą tego czaru druid nie może zobaczyć miejsc, gdzie natura musiała ustąpić istotom cywilizowanym, a więc np. miast.



CZARY ASTROLOGICZNE

ÓSMY KRĄG

POMOC NIEBIOS (Czar specjalny)

Patrz analogiczny czar kapłański z VIII kręgu.

OTWARCIE BRAMY (Zaklęcie)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 800 PM

CZAS RZUCANIA: 1k100 x10 rund

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: sześciąt o boku 1k10 metrów

OPIS: To potężne zaklęcie pozwala otworzyć na krótki czas Bramę do sąsiadującej Sfery Egzystencji (lub Półsfery), którą astrolog wcześniej już odwiedzał. Przez Bramę można przechodzić w obie strony. Bohaterowie przechodzący do nie znanej im Sfery (ale nie Półsfery) muszą wykonać % rzut na odporność nr 4. Nieudany rzut oznacza, że nie przeżyli szoku obcości nowego świata. W jednej rundzie przez bramę może przechodzić tylko 1 istota. Istnieje 5% szansa w każdej rundzie otwarcia Bramy, że istota z innej Sfery zapragnie przez tę Bramę przejść.

UJRZENIE PRZESZŁOŚCI (Zaklęcie)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: dotyk (spec.)

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: spec.

OPIS: Dzięki temu zaklęciu skoncentrowany astrolog ma szansę (równą 5% na jego POZ) obserwować wybrane przez siebie zdarzenia z przeszłości. Widzi, słyszy i czuje wszystko, tak jakby znajdował się na miejscu akcji. Czar działa, jeśli astrolog w trakcie rzucania czaru dotyka przedmiotu lub osoby, które brały udział w zdarzeniu, albo znajduje się w miejscu, w którym ono zaszło.

REGENERACJA PAMIĘCI (Energia)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 160 PM

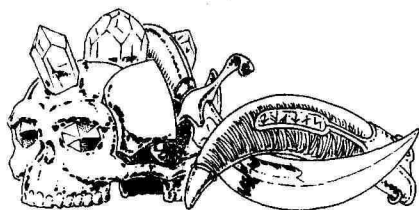
CZAS RZUCANIA: 1 godzina

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: stałe

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 umysł (spec.)

OPIS: Ten czar przywraca utraconą pamięć. Nie dotyczy szczególnych przypadków, jak np. klątwy. Przywraca jednocześnie utraconą Mądrość i inne współczynniki zmniejszone na skutek utraty pamięci. Leczy także wszystkie choroby i urazy umysłowe.



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

ÓSMY KRĄG

ODDZIELENIE ŚWIADOMOŚCI OD CIAŁA (Szok)

Patrz analogiczny czar iluzjonistyczny z VII kręgu.

ŚCIANA ŚMIERCI (Gaz)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 16 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: bliski

CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole sześciennie/4 POZ

OPIS: Ten czar wytwarza na wskazanym obszarze trującą, półprzezroczystą chmurę gazu. Czarnoksiężnik może dowolnie formować tę chmurę, nadając jej kształt np. ściany. Gaz oddziałuje na wszystkie istoty żywe, które zostały objęte chmurą. Istoty, których ŻYW jest mniejsza niż 20 pkt na POZ czarnoksiężnika, muszą wykonać % rzut na połowę odporności nr 7. Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć. Pozostałe istoty otrzymują 2k100 obrażeń w każdej rundzie. Osoby, które powstrzymują oddech, unikną zatrucia.

Wiatr natychmiast rozwiewa chmurę gazu, unieszkodliwiając go.

MASAKRA (Polimorfia)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 80 PM

CZAS RZUCANIA: 8 segmentów

ZASIĘG: średni

CZAS DZIAŁANIA: 0

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół, ew. 1 istota (spec.)

OPIS: Czar zabija wszelkie formy życia na obszarze swego oddziaływania. Wszystkie istoty żywe muszą wykonać % rzut na połowę odporności nr 10. Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć. Czar działa też na materialne martwiaki i wampiry.

Czarnoksiężnik może skomasować moc czaru na jednej istocie, która w tym wypadku wykonuje % rzut obronny na 1/4 odporności nr 10. Każdorazowe rzucenie takiego czaru wywołuje zachwianie równowagi w kierunku zła.

DZIEŃ UMARŁYCH (Zaklęcie)

KRĄG: VIII

ZUŻYCIE PM: 400 PM

CZAS RZUCANIA: 10 rund

ZASIĘG: specjal.

CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień

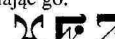
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (kwadrat o boku 10 metrów/POZ)

OPIS: Ten czar działa tylko na nieuświęconej ziemi (np. dzikie lub bitewne cmentarzysko). Wszystkie spoczywające tam zwłoki wychodzą na powierzchnię, podległe woli czarnoksiężnika. Są to martwiaki o typie i rodzaju zależnym od stopnia rokładu, ewidentności charakteru zmarłego, pochodzenia, klątwy itd. Najczęściej będą to więc zombie, szkielety, kościotrupy, zdechlaki. Czarem tym nie można uzyskać martwiaków miękkołowych.

Martwiaki wykonują rozkazy czarnoksiężnika, lecz musi on zwracać się do nich w Dawnej Mowie.

Jeżeli na obszarze działania czaru już znajdowały się jakieś martwiaki, czar zwiększa im dwukrotnie aktualną ŻYW, Obronę i ewentualne Wyparowania skóry.

Zaklęcie traci swą moc wraz z nadejściem najbliższego świtu. Raz wykorzystane zwłoki nie nadają się do powtórnej animacji. Odpowiednio rzucony czar *Sprowadzenie ciemności* przedłuża działanie tego czaru.



Kevin „Raven” Caddock



MOCZE PRAWO

CZĘŚĆ DRUGA

Witaj, Drogi Mistrzu, właśnie trzymasz przed sobą drugą, ostatnią już część przygody. Dopiero teraz, posiadając obie części, możesz się podjąć poprowadzenia jej swoim graczom. Powodzenia.

ŚWIĄTYNIA

Teraz bohaterom pozostaje tylko odnalezienie świątyni, co wcale nie jest takie łatwe, tym bardziej, że znajduje się ona w głębi bagien. Jeżeli więc bohaterowie podążają bez przewodników, narażają się na utonięcie w grzaskim bagnie. W takim wypadku MG powinien zastosować podaną wcześniej procedurę (patrz – droga przez bagna – poprzedni numer MiM, rozdział „Droga”, pkt 1)

Szansa odnalezienia świątyni wynosi 2% na każdy dzień poszukiwań (pierwszego dnia 2%, drugiego 4% itd.). Jeśli grupa „zawęży” obszar penetracji do środkowej części bagien, to szansa wzrasta do 3% na każdy dzień.

W trakcie poszukiwań gracze mogą zostać atakowani przez żyjące na bagnach potwory. Szansa na spotkanie potwora: rzut k12 w dzień i w nocy, gdzie wynik 1 oznacza spotkanie. Drużyna może zostać zaatakowana przez: błędne ogniki (*Will O' Wisps*), zwane również Ogniami Błogostawionego Ramireza – tylko w nocy; *wyndlassa*, czyli przerażające monstrum podobne do ośmiornicy – w dzień.

Wszystkich ogników jest 9. Tylko tyle może napasać na drużynę. W momencie ataku będzie ich: 3-5 (1k3+2).

Wynklass występuje zawsze samotnie. Do walki dochodzi tylko wtedy, gdy jest głodny lub zły. Kiedy jest głodny (rzut k100 – wynik do 30%), atakuje zawsze spod powierzchni wody i z zaskoczenia – po prostu nagle z wody wysuwają się macki i atakują stojące najbliżej osoby. *Wynklass* może walczyć maksymalnie z dwiema osobami (pięć macek na każdą). Jeżeli ofiara zostanie trafiona co najmniej trzema mackami, *wynklass* wciąga ją pod wodę. Złapana w ten sposób ofiara nie może się bronić, ponieważ jest skrępowana mackami. Zostanie utopiona, jeżeli nikt jej nie pomoże.

Atak rozłożonego *wyndlassa* (wynik powyżej 30%) jest o wiele groźniejszy. Potwór wykonuje go z pozycji na wpół wynurzonej, próbując trafić wszystkimi mackami jedną, wybraną ofiarę, którą następnie przyciąga do siebie. W następnej rundzie może zacząć uderzać ją dziobem, przytrzymując jedną macką. Pozostałymi mackami potwór może atakować innych przeciwników.

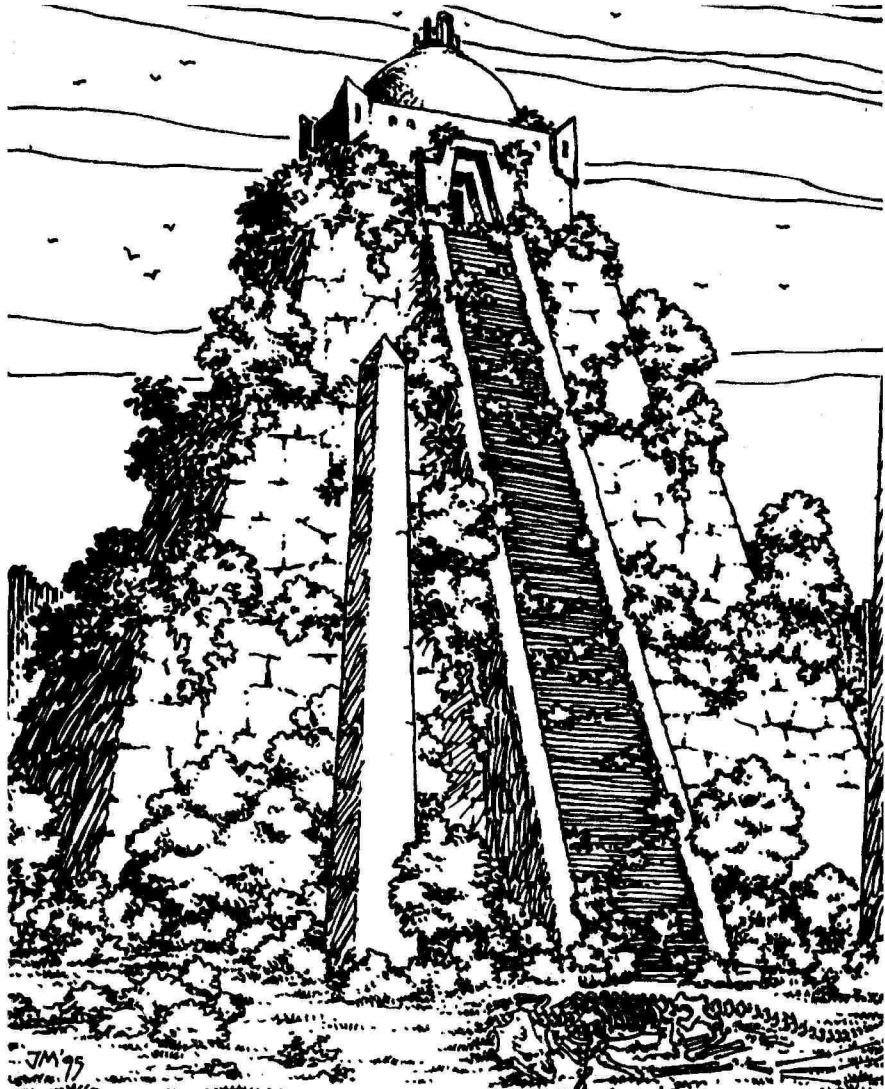
O ile drużyna nie utonie na moczarach, odnajdzie świątynię po około 8-10 dniach.

Z okazałego zespołu budynków pozostały już tylko ruiny. Tylko jeden gmach, którego kształty można ledwie dostrzec pod grubą warstwą roślin, zachował się w stanie nadającym się do użytku. Ten budynek, zbudowany na wzór piramidy, jest właśnie poszukiwaną przez bohaterów świątynią.

Przed schodami, prowadzącymi do głównej komnaty leżą kości, jakby umyślnie ułożone. Nie

bez trudu można się zorientować, że jest to szkielet ponad 60-metrowego smoka. Ogromna, popękana na drobne kawałeczki czaszka, resztki żeber, łap i kręgosłupa – to wszystko, co pozostało z dumnego szamana Ot'Herne. Bohaterowie mogą próbować je zebrać, jako komponenty czy pamiątki. To poważny błąd, ponieważ czar, wyzwolony wieki temu jest bardzo potężny. Naruszenie spokoju smoka jest wielce ryzykowne. Po raz kolejny i już ostatni Płonące Oczy, jeden z najpotężniejszych smoczycz szamanów, poderwie się do walki. W pierwszej kolejności użyje czarów; rzucając zaklęcia będzie leżał nieruchomo, przez cały czas udając zwykły szkielet. Jeżeli gracze domyślą się, kto jest za to odpowiedzialny i zaatakują szkielet, potworne monstrum stanie do walki. Mistrz Gry, pamiętaj, że potwór walczy do końca, nie poddaje się, ani nie bierze jeńców.

Po pokonaniu Płonących Oczu bezpieczni członkowie drużyny mogą przystąpić do przeszukiwania gmachu. Umieszczona na szczycie ściętej piramidy świątynia składa się z dwupiętrowego budynku i znacznie mniejszych domków dla służby świątynnej. Domki są częściowo zrujnowane i puste. Główne pomieszczenie świątyni utrzymane jest w zadziwiająco dobrym stanie. Wygląda tak, jakby ostatni wierni wyszli stąd przed paroma minutami. W powietrzu unosi się zapach kadzidła, a ciepło bijące z ofiarnego stosu jest całkiem dobrze wyczuwalne. Jedyna rzecz, która wydaje się zupełnie nie pasować do tego zadbanego i czystego pomieszczenia, to zniszczona i pokruszona statua. Dawniej musiała przedstawiać czteroręką, uskrzydloną postać. Można się tego domyślić, oglądając leżące wokół posągu szczątki. Kogo jednak dokładnie posąg dawniej przedstawiał, trzeba by zgadywać.



Przód i twarz posągu są doszczętnie zniszczone i nie ma nic, co by wskazywało, jakim bóstwu był poświęcony. Nawet smoki nie wiedzą do kogo lub czego modlono się w tym miejscu.

Pomieszczenia na piętrze były przeznaczone dla głównych kapłanów. Znajduje się tam kilka pokoi mieszkalnych, biblioteka, herbarium oraz obserwatorium astronomiczne, a w nim duża luneta. Jest ona magiczna. Ukazuje nieboskłon bez względu na porę dnia.

Właśnie w obserwatorium drużyna znajdzie rozwiązanie swego problemu. Każda z osób, które wejdą do środka, musi wykonać rzut obronny na Death Magic. Osoba, której rzut się nie powiodł lub był pozytywny, ale najniższy wśród rzutów pozostałych graczy, doświadcza dziwnej wizji. Kiedy popatrzy przez lunetę, zobaczy twarz mężczyzny w trudnym do określenia wieku, na tle krwistego zachodzącego słońca. Będzie to przelotne złudzenie, trwające krócej niż mgnienie oka. Zniknie natychmiast, a jego miejsce zajmie obraz rozgwieżdżonego nieba, na

którym widać cztery spadające gwiazdy, ciągnące za sobą ogniste warkoczce.

Gracze powinni teraz wyteżyc swoje mózgowice i powiązać kilka faktów. Cztery gwiazdy na niebie kojarzą się z emblematem na mundurach spotkanych dużo wcześniej żołnierzy. Tajemnicza twarz w przyszłości zostanie rozpoznana w obliczu maga Anarauka. Gracz, którego bohater zna się na heraldyce (Heraldry), może wykonać test tej umiejętności (z dodatkowym modyfikatorem ujemnym -3/KC: -40), aby zidentyfikować znak czterech gwiazd jako symbol bardzo potężnego maga, Anarauka. Osoby posiadające wiedzę na temat historii starożytnej (Ancient History) lub magowie (test Inteligencji z modyfikatorem ujemnym -8/KC: -80) mogą przypomnieć sobie nieco więcej na temat postaci Anarauka.

Jeżeli bohaterowie zadecydują, że jakieś księgi z biblioteki mogą im się przydać, powinni określić, czy oglądają je na miejscu czy też zabierają ze sobą. Wyniesienie jakiegokolwiek z nich spowoduje, że duchy kapłanów, opiekujące się świątynią,

zaatakują drużynę, kiedy będzie opuszczać świątynię. Kapłanów jest jedenastu. Należy wylosować ilość przeciwników dla każdego bohatera, lecz ci, którzy wynieśli księgi są atakowani przez trzy duchy dodatkowo. Na nieszczenie dla bohaterów, atak duchów nie jest fizyczny, lecz mentalny. Każdy bohater słyszy wewnątrz swej głowy coraz bardziej natrętne głosy. Treść przekazu jest niezrozumiała, za to sam głos może spowodować nieodwracalne zmiany psychiczne. Ucieczka ze świątyni nie pomoże. Duchy trzeba pokonać lub odnieść księgi (księgi) do biblioteki.

Bohaterowie muszą stoczyć z duchami walkę umysłową – jest to jedyny sposób na ich pokonanie. Rzuty na trafienie wykonuje się na Cechę własnej Inteligencji. Trafienie określa się rzutem 3k6 (KC: rzutem % na 1/2 INT); wynik mniejszy lub równy wysokości Inteligencji oznacza atak skuteczny, zaś wyższy oznacza niepowodzenie. Obrażenia są równe 1k4 + premia z wysokiej Mądrości (KC: 1k10 + 1/10 MD). Obrażenia, zamiast Żywotności, zmniejszają Ego (KC: Energię życiową) przeciwnika (jest to suma punktów Inteligencji, Charyzmy i poziomu). Bohaterowie o dwóch profesjach (lub więcej) mają zwykle większe Ego, gdyż liczą je dodając poziomy obu profesji. Za każde pełne 15 punktów Ego (KC: 50 pkt EŻ.) przysługuje jeden atak mentalny. Jeżeli któryś z bohaterów zostanie „trafiony” mentalnie po raz trzeci, musi wykonać udany test Mądrości (1k20) (KC: rzut na szok). Nieudany rzut oznacza, że osoba ta pada nieprzytomna, otrzymując dodatkowo 5k4 (KC: 10-100) punktów obrażeń fizycznych i 2k6 (KC: 3-30) psychicznych. Ofiara budzi się dopiero po 12 godzinach bez żadnych obrażeń psychicznych. Obrażenia fizyczne można wyleczyć tylko magicznie. Istnieje szansa, że ofiara ducha oszaleje; jest równa 1/3 pkt Ego (KC: 1/10 pkt EŻ.), liczonej w procentach. Kiedy bohater straci wszystkie punkty Ego (KC: EŻ.), może walczyć dalej, lecz ma ujemny modyfikator do trafienia -5 (KC: 1/2 szansy trafienia). W tym też momencie należy sprawdzić, czy pozbawiony punktów Ego (KC: EŻ.) bohater nie zwariował; szansa tego równa jest ilości punktów pełnego Ego (KC: EŻ.), liczonej w procentach. Gdy ilość obrażeń psychicznych przekroczy dwukrotnie Ego (KC: EŻ.) atakowanej osoby, natychmiast traci ona przytomność i pada na ziemię. Budzi się po 24 godzinach jako chora psychicznie. Ponadto musi wykonać rzut na szok, zmniejszony o modyfikator równy ilości otrzymanych obrażeń psychicznych. Po ewentualnym wskrzeszeniu choroba nie mija.

Po zakończonej walce gracze muszą zadecydować, co robić dalej. Jeżeli domyślą się znaczenia czterech spadających gwiazd – symbol Anarauka, mogą wyruszyć na poszukiwanie siedziby maga lub poinformować smoki o swoim odkryciu. Gdyby jednak nie zrozumieli omenu, mogą wrócić do Violetty lub Kłā i spróbować zdobyć nowe informacje. Każdy ze smoków natychmiast powiąże znak z osobą maga. Smoki opowiedzą bohaterom wszystko, co o nim wiedzą. Boją się Anarauka i ani dobre, ani złe nie odważą się wystąpić przeciwko niemu. Ponadto nadal nie mają pewności, czy to rzeczywiście on ukradł jaja.

ROZPOZNANIE

Odnalezienie wieży Anarauka nie będzie stanowiło problemu. Mieszka on o 2 dni drogi od wulkanu. Drużyna może poznać przybliżoną lokalizację wieży dzięki bullywugom. Jeżeli będzie miała przewodników (tylko w wypadku, gdy poprzedni wrócili cało), dotrze na miejsce po dwóch dniach. Bez przewodników poszukiwania będą trwały dłużej. MG powinien wyliczyć ten czas samodzielnie, posługując się mapą i otrzymanymi do tej pory wskazówkami. Okolice wieży są patrolowane w promieniu 12 kilometrów. Na tym terenie znajdują się dwie wioski zaopatrujące Anarauka



i jego ludzi w żywność. Przede wszystkim w owce, kozy i drób, a także futra, mleko i kozie sery. Na początku poszukiwań drużyna dotrze do jednej z wiosek. Jej mieszkańcy są zastraszeni, boją się własnego cienia. Bohaterowie muszą ich sobie zjednać, aby uzyskać jakiejkolwiek informacje. Mogą to zrobić na kilka sposobów. Np. wyleczyć chłopa ciężko pobitego przez sługusów Anarauka; pomóc gasić chatę podpaloną przez ludzi maga itp. Gracze muszą wykazać się dobrą wolą, a wtedy wieśniacy staną się im przychylni. Boją się jednak maga i będą unikać rozmów na jego temat. Tylko nieliczni odważą się pomóc.

Syn jednego z myśliwych opowie, co widział w pobliżu wieży. Pewnego razu wybrał się w góry i w miejscu zwanym Kręgiem dostrzegł Anarauka. Odprawiał on dziwny rytuał. Było tam dużo różnokolorowych ogní i kadzideł. Okolicę wypełniały niesamowite dźwięki. Nagle, przy wtórze gromów i błysku ogní piekielnych ziemi zaczęła się gotować. Wynurzyło się z niej dziesięć gigantycznych istot, nie podobnych do niczego, co kiedykolwiek wcześniej widział.

Drugą osobą, która przekazuje cenne informacje, będzie mężczyzna wożący do wieży co tydzień świeże towary. Powie, że gamizon jest bardzo liczny, ale żołnierze nie mają prawa wstępu do wieży. Wewnątrz mogą przebywać tylko nieliczni, najbardziej zaufani słudzy maga. Kiedyś, gdy wwoził towar na dziedziniec, widział jak strażnicy przenosili dziwne pojemniki. Całe były wykonane ze szkła i wypełnione gęstym płynem. W środku pływały dziwne, okrągłe przedmioty.

Jedna z kobiet pasących kozy również widziała coś, co może zainteresować graczy. Pewnego dnia była świadkiem, jak Anarauk rozprawił się z grasującą w pobliżu bandą ogrów i gigantów wzgórzowych. Na jego rozkaz podniosła się ziemia i uformowała na podobieństwo człowieka. Potem zniszczyła całą bandę. Na koniec ona ponad czterometrowa postać powędrowała za swym mistrzem do wieży.

Mieszkańcy wioski będą zgodni, co do jednego – Anarauk i jego słudzy są zbyt potężni jak na tak nieliczną grupę. Stanowczo przydałaby im się pomoc, zwłaszcza że dziwne stwory przywoływane przez maga potrafią latać. Mężczyzna wożący do wieży jedzenie powie, że na teren siedziby maga można się dostać tylko przez bramę. Jest co prawda drugie wejście, ale umiejscowione na drugim piętrze, za wysoko dla ludzi. Aby z niego skorzystać, trzeba by być ptakiem.

Gracze powinni domyślić się sami, że bez pomocy smoków nie dadzą sobie rady. Demony, żywioł ziemi, żołnierze – to nawet jak dla nich trochę zbyt dużo. Drużyna ma więc dwie możliwości: poprosić o pomoc smoki lub zaatakować samodzielnie – życzyć szczęścia! Najrozsądniej z ich strony byłoby wycofać się i porozmawiać ze smokami.

Gracze mogą zechcieć odwiedzić Krąg. Powinno zrobić to w nocy. Gdy pojadą tam za dnia, nic ciekawego nie zauważą. Krąg jest oddalony od wioski o 15 godzin marszu. Jest to dziwne i nienaturalnie puste miejsce. Nie rosną tam drzewa, krzaki ani nawet trawa. Pusty skalny plac o średnicy około 25 m wygląda dość ponuro. Nie przelatuje nad nim żaden ptak, ani też żadna jaszczurka nie wyleguje się na nagrzanych w słońcu kamieniach. Środek Kręgu stanowi dziwna budowla, zbudowana z różnej wielkości głazów. Ułożone jeden na drugim tworzą coś na kształt piramidy, na szczycie której leży duży płaski kamień (2x3 m). Całość otoczona jest wysokimi na prawie 7 metrów, ustawionymi bez żadnego planu słupami, wyciosanymi z jakiegoś dziwnego kamienia. Tylko osoba z dobrą znajomością astronomii i (lub) astrologii (gracz powinien mieć w sumie 4 punkty specjalizacji w tych dziedzinach wiedzy) może się zorientować (rzut z ujemnym modyfikatorem -3/KC: -30), że układ słupów odpowiada najważniejszemu konstelacjom gwiazd. Ponadto z wielokrotną moc stojącej



w kręgu osoby, posługującej się magią i znającej odpowiednie formuły. Według zasad, ta osoba rzuca czary i używa swych zdolności tak, jakby miała pięć poziomów doświadczenia więcej. Wzrasta także skuteczność jej czarów (rzuty obronne przeciwko tym zaklęciom powinny być wykonywane z ujemnym modyfikatorem -2/KC: -20).

W Kręgu drużyna nie znajdzie nic ciekawego. Jeżeli postanowi spędzić w tym miejscu noc, wartownicy zauważą godzinę po północy dziwne zjawisko. Z kamiennego blatu zacznie unosić się dziwny, sinofioletowy dym. Po około pięciu minutach z czterech rogów kamiennej piramidy wylecą cztery gwiazdy. Połączą się one w czteropalczystą dłoń, która chwyci dym i zacznie go rozszarpywać na strzępy, jakby był materialny. Cała ta dziwna walka będzie trwała dość długo (prawie godzinę). Po dokładnych oględzinach piramidy bohaterowie odnajdą cztery emanujące delikatną poświatą (i magią) romboidalne symbole. Wydłubanie któregoś z nich nie stanowi problemu. Natomiast efekt przejdzie najśmielsze oczekiwania. Ręka eksploduje tysiącem iskier jak fajerwerk. Osoba, która stoi najbliższej piramidy (w zasięgu 3-4 metrów) usłyszy cichy, wzywający pomocy głos. Dobiega on z miejsca, w którym wije się dym. Tajemnicza, niewidoczna osoba przedstawi się jako Ixytell, magicznie przetransformowy w dym sługa Anarauka. Uwieczony przez magię symbolów, setną już noc stacza koszmarną walkę z mocą Anarauka i kolejny raz ulega. Zniszczenie symboli uwolni go. W zamian za to obieca pomoc w pokonaniu Anarauka. Zna wiele jego tajemnic i może się okazać bardzo przydatny. Prawda jest jednak inna, Ixytell jest Diabłem z Otchłani (Pit Fiend), demonem doskonale znanym doświadczonym magom i kapłanom. Anarauk, ufny w swą moc, chciał zmusić tego potężnego wojownika piekieł do uległości. Ixytell pragnie się uwolnić i powrócić na swój Plan (Sferę Egzystencji), gdyż zawieszony pomiędzy piekłem a światem ludzi przeżywa

potworne katusze. Jeżeli któryś z graczy zechce użyć czaru *True Seeing* (KC: *Wzrok prawdy*), zobaczy prawdziwą postać demona – potężną, podobną do człowieka istotę, z wyrastającymi jej z pleców gigantycznymi skrzydłami. Musi jednak przełamać *Magic Resistance*/Antymagię potwora (50%).

Uwolniony demon zaryczy ze szczęścia i na krótką chwilę ukaże się w swej naturalnej postaci. Popatrz na bohaterów i wybuchnie śmiechem szatańskim śmiechem. Potem powie tak: „Przyjmijcie to, co powiem, jako radę. Daję ją w rewanżu za moją wolność. Pamiętajcie, nikt nie lubi być zmuszony do służby. Jeśli władca zniewolonej istoty złamie wiążący go pakt nietykalności, czar przyska... Dam wam teraz drugi prezent“. Znowu wybuchnie śmiechem i, rozwiewając się w powietrzu, zaryczy: „Wasze życia!“.

Jeżeli potwór zostanie zaatakowany w jakikolwiek sposób, informacji nie przekaze i zniknie, nie podejmując walki.

Teraz nadchodzi decydujący moment. Drużyna musi doprowadzić do połączenia smoczyc klanów. Ani Ot'Herne, ani ród de Cracovill nie dadzą rady pokonać Anarauka i jego sług, nawet przy pomocy drużyny. Zarówno Kiel, jak i Violetta będą tego pewni. Mimo to próbują pomóc bohaterom. Jedyną szansą na zwycięstwo i odzyskanie jaj jest połączenie sił obu klanów, mimo ich wzajemnych animozji. Smoki muszą walczyć razem, łąpać w łapę i skrzydło przy skrzydle. Królóbójca, Liść i Sebastian będą przeciwni takiemu pomysłowi. Na szczęście głowy rodów potrafią zrozumieć potrzebę ratowania potomstwa i będą dążyły do współpracy. Złe smoki, aby móc zaufać dobrym, zażądają od Violetty oddania totemu Ot'Herne, który utracił podczas jednej z walk. Totem aktualnie jest w posiadaniu Sebastiana, który zgodzi się go oddać tylko wtedy, gdy złe smoki zwrócą księgi, zawierające historię rodu de Cracovill.

Możliwe, że drużyna odnalazła księgi wcześniej, więc może wymienić je za totem i doprowadzić

do współpracy obu klanów. W innym przypadku Kiel wyjaśni, że księgi zostały utracone. To Liść posiadał zdobyczne księgi i ukrył je w swoim skarbcu na bagnach, w pobliżu świątyni. Z chwilą śmierci Ocu skarb Liścia przepadł bezpowrotnie. Klątwa uniemożliwia smokom zbliżenie się do skarbcza. Pod warunkiem oddania całego skarbu, oczywiście poza księgami, Liść poda drużynie przybliżoną lokalizację schowka. Powie, że znajduje się on pod dużym drzewem. Na koniec doda, że bohaterowie nie muszą przynosić mu monet miedzianych.

SKARBIEC

Dotarcie do skarbcza bez przewodników jest trudne – bohaterowie mogą potopić się na bagnach (patrz poprzednie rozdziały o bagnach) – jednak nie niemożliwe. Gracze wykonują w każdym dniu poszukiwań rzut k100, mając kumulatywne 10% szans na odnalezienie skarbcza. Teren wokół kryjówki jest wyjątkowo podmokły, wszyscy zapadają się w wodę aż po kolana. Dokładniejsze przeszukiwanie pozwala odkryć opisane przez Liścia drzewo. Jest tylko jeden problem. Według wskázówek miało mieć ono około 30 m wysokości, a jedyne podobne w tej okolicy ma 60 metrów. Aby to wyjaśnić, trzeba pamiętać, że Liść był tu po raz ostatni ponad 450 lat temu. Wydobyć skarb schowanego w korzeniach drzewa jest zadaniem łatwym. Gorzej z powrotem – ciężar skarbu jest przytłaczający: 20.000 sztuk miedzi, 50.000 sztuk srebra, 15.000 sztuk złota, 50 kamieni szlachetnych (wartych 11.500 sztuk złota) oraz księgi.

Jeżeli gracze wymyślą sposób na dostarczenie skarbu Liściowi, otrzymają od niego 5.000 sztuk złota. Powrót jednak nie będzie prosty. Po drodze drużynę zaatakują trzy *Shambling Mounds*. (Gdyby któryś z bohaterów został wchłonięty przez potwora, będzie otrzymywał te same obrażenia, co trzymający ją i atakowany przez innych potwór.)

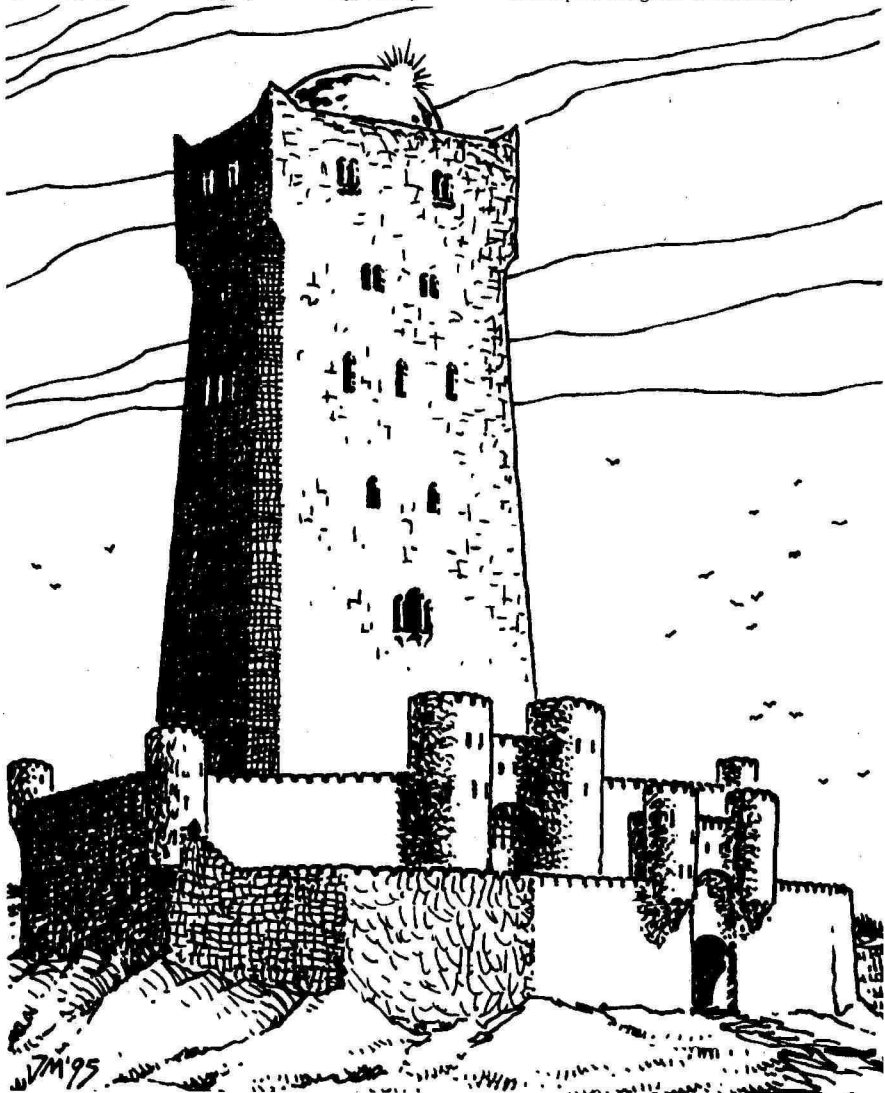
Kiedy Violetta dostanie księgi, Sebastian odda totem złym smokom. One zaś, odzyskawszy swoją własność, będą gotowe natychmiast wyruszyć do wieży. Królobójca natychmiast zacznie uzurpować sobie prawa przywódcy wyprawy, usiłując zdyktować Gwiazdę. Sebastian proponuje rozwiązanie konfliktu przy pomocy „złotego środka”. Aby nie dopuścić do konfliktu, przywództwo powinni objąć gracze. Kiel natychmiast się zgodzi, a i Królobójca ulegnie. Teraz wszystkie smoki uważnie popatrzą na bohaterów, czekając na rozkazy.

Smoki zgodzą się dostarczyć drużynę pod wieżę na własnych grzbietach. Po dotarciu na miejsce, napotkają rycerza na koniu. Ubrany jest w pełną, płytową zbroję i uzbrojony w ciężką lancę oraz halabardę. Postać ta z daleka przypominać będzie stalowego jeźdźcę, dosiadającego jakiegoś piekielnego rumaka. Dopiero z bliska będzie można dostrzec, że zbroja rycerza jest nabijana stalowymi gwoździami, długości od 25 do nawet 50 cm. Taką samą zbroję nosi koń rycerza. Całość sprawia dość niesamowite wrażenie, tym bardziej, że niemiłosiernie trudno domyślić się przeznaczenia takiego ekwipunku. Żaden smok nie chciałby chwycić czegoś takiego w szpony, gdyż przy każdym ataku sam by się ranił (otrzymywałby tyle obrażeń, ile sam dodaje z kategorii wiekowej).

Kiel, zauważywszy tę postać, zaryczy bojowo i rzuci się do walki. Violetta będzie szybsza, doleci do rycerza, wyładuje przed nim i zasłoniwszy Kł własnym ciałem, powstrzyma go. Gdy bohaterowie podesąd bliżej, będą świadkami fragmentu interesującej rozmowy, z której wynika, że ów tajemniczy rycerz od wielu lat tępił złe smoki. Gwiazda, nie chcąc dopuścić do walki, będzie utrzymywał, że rycerz robił to na jej własną prośbę. Rozwścieczony Kiel, warcząc, wypłyje z siebie potok przekleństw. Oskarży wojownika o brak odwagi za krycie twarzy pod hełmem i unikanie walki. Będzie dążył do starcia, starając się sprowokować przeciwnika. Jeździec

uniesie przyłbicę i drużyna zorientuje się, że jest to ich znajomy, Marcellus Ferastem. Rycerz chwyci za kopię, kierując ją w stronę smoka. Do walki włączy się Królobójca. Potężnym uderzeniem ogona przewróci nic nie podejrzewającego Kł. Razem z Liściem przygwoździ go do ziemi i wytłumaczy, że są ważniejsze sprawy do załatwienia. Lekko ogłupiały Kiel, gdy już ochłonie, przyzna mu rację i zrezy-

D – komnata główna
E – jaskinia Kł
F – jaskinia Liścia
G – jaskinia Królobójcy
H – jaskinia trolli
I – wyjście boczne
J – wejścia do niezamieszkałych jaskiń (bardzo niebezpieczne, grozi zawaleniem)



gnuje z walki. Marcellus przyłączy się do drużyny (tak naprawdę zrobi to dla Gwiazdy) i razem wyruszą w kierunku wieży.

Po odbyciu lotu patrolowego Kiel zauważy, że wewnątrz wieży smoki nie będą mogły przybrać ludzkich postaci. Bardzo silna magia nie dopuści do przemiany. Proponuje więc bohaterom, że smoki wyeliminują obrońców, a penetracją wieży zajmą się oni. W trakcie walki smoki zabiją prawie wszystkie demony (jeden przeżyje), pokonają żywioł ziemi i większość żołnierzy (reszta wojska ucieknie w przerażeniu). Niestety, same również poniosą straty – zginie Liść, a ciężko ranny Sebastian odleci do zamku.

Pod wieżą, bohaterowie natkną się na zniszczone baraki, cały dziedziniec jest zaślany dziesiątkami ciał. Wszystkie pomieszczenia są opuszczone. Do wnętrza budowli prowadzi tylko jedno jedyne wejście.

OPIS MAP JASKINIE SMOKÓW

A – wygaśnięty wulkan
B – krater
C – wejście do zamieszkałych jaskiń

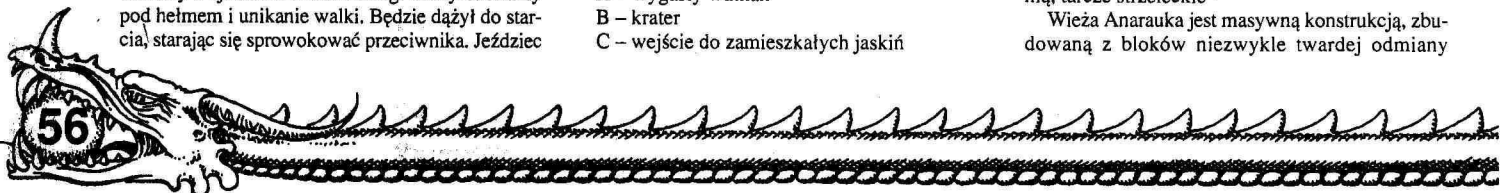
SIEDZIBA ANARAUKA

Zabudowania gospodarcze otoczone są murami obronnymi: zewnętrznymi – 6 m wysokości oraz wewnętrznymi – 12 m wysokości. Na planie ogólnym wieża jest narysowana z uwzględnieniem grubości jej murów, na planie szczegółowym widać układ wnętrza.

PLAN OGÓLNY

A – brama z opuszczaną kratą i budynkami obronnymi
B – wieża Anarauka
C – koszary żołnierzy, dwupiętrowe (dla 50 osób)
D – budynek dwupiętrowy, mieszczący kuchnię, spiżarnię i jadalnię dla żołnierzy, a w piwnicach więzienie
E – stajnia oraz pomieszczenia mieszkalne dla obsługi zamku (na piętrze)
F – zagrody dla krów, świń itp. oraz pomieszczenia mieszkalne dla obsługi zamku (na piętrze)
G – magazyny, zbrojownie
H – warsztaty naprawcze (kował, cieśla itp.)
Na dziedzińcu głównym: studnia, kozły z bronią, tarce strzeleckie

Wieża Anarauka jest masywną konstrukcją, zbudowaną z bloków niezwykle twardej odmiany



granitu (bardzo odporny na uderzenia). Ma kształt ściętego ostrosłupa, szerokiego w podstawie na ok. 30 m, zwężającego się u szczytu do ok. 20 m. Cała budowla jest niewzruszalna na trzęsienia ziemi. Budulec, z którego ją wykonano, czyni ją odporną na czary oddziałujące na kamień i skałę (np. *Rock to Mud*, *Stone Shape* itp.), zaś na wszelkie inne czary i ataki wykonuje rzuty obronne z dodatnim mod. +3/KC: +30. Niezwykle grube ściany zewnętrzne sprawiają, że nawet smoki czy giganci nie mogą zniszczyć wieży. Zamiast okien w ścianach znajdują się wykute szczeliny strzelnicze, ze względu na bezpieczeństwo zakratowane (50x25 cm + dwa żelazne pręty, krzyżujące się pośrodku okna; od wewnątrz okienka zamykane są na dębowe, wzmocnione metalem okienne). Większość drzwi wykonana jest z grubego drewna, nabijanego i wzmocnionego żelaznymi cwičkami i sztabami. Prawie wszystkie pomieszczenia są ciemne. Zamocowane na ścianach kaganki po zapaleniu wybuchają po jednej rundzie, zadając 1k6 obrażeń wszystkim w promieniu 3 m. Pokoje wyposażone są w magiczne światła *Continual Lights*, zapalane i gaszone na hasło znane tylko mieszkańcom wieży. Ściany pokryte są freskami, przedstawiającymi morskie fale. Zbyt długie przyglądanie się im (ponad 10 rund) spowoduje, że zahipnotyzują bohaterów: należy wykonać rzut obronny na odporność na magię, z ujemnym mod. -1/KC: 1/2; nieudany rzut wywołuje trwający przez 2k4 tury paraliż. Poszczególne piętra wieży mają po 6 m wysokości, piętra 3 i 4 są połączone (co daje 13 m wysokości), a w podziemiach strop sięga 3 m.

POZIOM 1

Duże, okrągłe pomieszczenie ze schodami wiodącymi w górę (A) i w dół (B). Brak okien i wentylacji sprawia, że dym z kaganków i pochodni oświetlających komnatę zaczyna bohaterów dusić. Można to przetrzymać, jednak uniemożliwia to odpoczynek (spanie, medytowanie itp.). Pentagram na podłodze więzi niewidocznego demona – Baatezu Gelugon (tylko ten przeżył atak smoków).

POZIOM 2

Schody (A) prowadzą na dół. Szeroki korytarz (C), rozjaśniony padającym zza okien światłem, prowadzi do drzwi pomieszczeń mieszkalnych i łazienek (jest tam i balia). Kończy się schodami (B) wiodącymi na 3 piętro. Komnaty zajmowane są tu przez najbardziej zaufanych ludzi Anarauka. Komnaty Sectynii (E) są czyste i zadbane. Łatwo zauważyć kobiecą rękę. Dwie szafy, skrzynia, toaletka, stół z trzema krzesłami, kominek i zwykłe łóżko – to całe wyposażenie pomieszczeń wojowniczek. W szafach, dość obszernych, dużo bielizny (koronkowej!) sporo ładnych sukien, spódnic i innych kobiecych ubrań. W skrzyni – na wierzchu talerze, sztucce, kielichy itp.; pod spodem ekwipunek biwakowy + żelazne racje żywności. Toaletka jest pełna kosmetyków, perfum, płatków róż i innych akcesoriów powszechnie stosowanych przez kobiety. Szafa przy ścianie ma podwójne dno, za nim znajduje się pusta skrytka (aktualnie otwarta).

(F) Już na pierwszy rzut oka widać, że to pomieszczenie musi należeć do kogoś kto nie przepada za wygodami. Prosta, drewniana pryzca, topornie wykonany stół, dwa zydle i cztery skrzynie – to wszystko, co potrzebuje Ferna Drall, kapłan. Skrzynia koło łóżka zawiera księgi i przedmioty liturgiczne, druga, ta w głowie łóżka, elementy zbroi płytowej (*Metal Plate*/ KC: Zbroi płytowej odlewanej) i akcesoria do jej czyszczenia. Pozostałe dwie zawierają: ubrania, uprzęż konia, buty do konnej jazdy oraz przedmioty codziennego użytku, a także dwa pergaminy – *scroll*: *Protection From Evil 10' Radius*/ KC: Strefa Niewzruszalności (są przeklęte – *Heat Metal* i *Cause Critical Wounds* na rzucającego/ KC: Kradzież Cienia i Cios Psioniczny), paczkę z ziołami i sa-

kiewkę z 250 szt. zł. Na ścianie wiszą dwie tarcze, a na nich krzyżują się okute pałki z korbaczami (*Footman Mace* i *Morning Star*).

Korytarz (D) prowadzi do komnaty Ashana – Zabójcy (G) i Yeuseusa – Wojownika (H). W komnacie Ashana znajduje się bardzo duże, wygodne łóżko z baldachimem (na baldachimie szkatuła, a w niej 1000 szt. zł., 200 szt. pl.), dwie szafy, skrzynia i stół z dwoma stołkami. Skrzynia ma w zamku pułapkę; wewnątrz niej mieści się mała skrzyneczka (5 flakonów – 2x trucizna typu D, 2x *Extra Healing*, 1x *Neutralize Poison* typ D), dwa komplety odpowiednich dla zabójcy obcisłych czarnych ubrań, sakiewka (100 szt. zł., 3 kamienie warte 50 szt. zł. każdy). Są tam też dwa sztylety z kanalikami na truciznę. W szafach wiszą ubrania na zmianę i dodatkowe zbroje skórzane (wszystko na osobnika dość otyłego). W jednej z szaf jest ukryty długi miecz i kołczan pełen strzał. Na stole leży rozłożona książka, traktująca o kulcie Yuza, obok stoją dwa kielichy i butelka wina (w koszyczku z plecionki). Wino jest zatrute (efekt: paraliż po 4k4 rundach przez 2-3 godziny) specyfikiem, na który Ashan jest uodporniony. Zabezpieczona skrzynia ma zamek wymyślnej konstrukcji (złodziejski test otwierania zamku ma ujemny mod. -30%); również pułapka jest trudna do wykrycia i rozbezpieczenia (-30% do testu) – zatruta igła trafia pechowca, wywołując śmierć po 1-2 rundach lub spowodowanie (*Slow*) na czas 1k12 tur w wypadku udanego rzutu obronnego.

Yeuseus jest barbarzyńcą, który stara się ucywilizować. Jego komnaty zalegają resztki jedzenia, brudne talerze, kubki i sztucce. Widać, że nie przepada on za sprzątaniami. W pomieszczeniach, oprócz sporej ilości różnej broni – głównie wszelkiego rodzaju toporów bojowych, siekier i toporów do rzucań (*Battle Axe*, *Hand Axe* i *Throwing Axe*), znajdują się także: skrzynia, szafa, stół z trzema eleganckimi krzesłami oraz sterta wyprawionych skór, służąca za łóżko. W szafie i skrzyni są ubrania, części kilku kołczug oraz trochę broni (tego samego typu).

(J), (I) to wychodek i łaźnia.

POZIOM 3-4

Są tu schody prowadzące na górę (B) i na dół (A) oraz sala zamknięta stalowymi wrotami zabezpieczonymi czarem *Wizard Lock*/KC: Dowolny Symbol strażniczy (15 poziom maga). Za drzwiami znajduje się siedziba Baatezu (4x Hamatula i 5x Barbazu). Na wysokości 4 poziomu jest otwór, przez który demony mogą wydostać się na zewnątrz. Jeżeli drużyna nie napuściła smoków na demony, będzie musiała teraz stoczyć decydującą walkę, w której oprócz demonów weźmie udział także sam Anarauk. Mogło się z jakichś powodów zdarzyć tak, że tylko złe lub tylko dobre smoki wyruszyły do wieży razem z drużyną. W takim wypadku przebieg walki był następujący:

- dobre smoki zabijają 4 Barbazu i 3 Hamatule, ale ginie Violetta i Marcelius, a ciężko ranny Sebastian odlatuje;
- złe smoki zabijają 5 Barbazu i 1 Hamatule, ale ginie Liś i Kieł, a ranny Królobójca wycofuje się.

Jeżeli więc gracze nie doprowadzili do zjednoczenia smoków, muszą się liczyć z tym, że finałowa walka będzie bardzo ciężka.

POZIOM 5

Schody (A), którymi drużyna weszła na to piętro, prowadzą na szeroki korytarz, ozdobiony 4 posągami (C). Posągi przedstawiają dwie margoyle i dwie gargoyle (są to tylko wykute z kamienia figury), które wbrew pozorom nikogo nie zaatakują. Korytarz (B) przegrodzony jest kotarą z magicznym alarmem, słyszalnym tylko przez czarodzieja i jego sługi, a wśród nich martwiaka – szkieleta, uruchamiającego kusze (2k4+2 belty, zadające po 2k4+2

obrażenia automatycznie trafiają osobę odstaniającą kotarę).

Laboratorium Anarauka (D) jest doskonale wyposażone. Wewnątrz znajduje się duży stół, palenisko i szafa pancerna. Wszędzie stoi szkło laboratoryjne; masa różnego rodzaju retort, kolb, flaszek, pojemników, moździerzy i innych niezbędnych alchemikowi narzędzi. Pod ścianami stoją półki z książkami i komponentami. Laboratorium jest oddzielone od sąsiedniego ściana, wykonaną ze wzmocnionego kryształu górskiego. Widziany przez tę „szybę” pokój (E) pełni rolę minipoligonu doświadczalnego dla przeprowadzanych tam eksperymentów. Duży skład komponentów i przyborów alchemicznych (F) jest rajem na ziemi dla każdego maga. Można tu znaleźć prawie wszystkie (poza tymi, których ty, drogi MG, znaleźć nie pozwolisz) komponenty do czarów, mikstur, pergaminów i obrzędów w liczbie do 10 sztuk – powszechne, do 8 – mniej znane, do 6 – rzadkie i do 4 – bardzo rzadkie. Sam zapasowy sprzęt laboratoryjny wart jest około 10.000 – 20.000 szt. zł. Pomieszczenie (G) prowadzi na schody (J) do biblioteki (I) oraz czytelnicy (H). W bibliotece jest ukryte tajne przejście na schody, otwierane na 2 sekundy, po przesunięciu książki „Tajemnice, dziwy i zęzy niezbadane” (strasznie kiepska lektura). Po tym czasie przejście zamyka się, a wraz z nim wszystkie drzwi łączące pomieszczenia G, H, I, J. W bibliotece można znaleźć wiele ciekawych, choć niemagicznych ksiąg. Drogi MG, tytuły tomów musisz wymyślić sam.

POZIOM 6

Schody wiodące na dolny poziom (A) mogą być obserwowane, przez zaznaczony na planie krzyżykiem, niewidoczny z dołu wizjer. Cały ten poziom służy jako sala balowa bądź audiencyjna. Na środku stoi bardzo długi stół z niewielką jak na swą długość ilością miejsc siedzących. Pod ścianą znajduje się podest, na którym stoi tron, a w rogu podwyższenie dla muzykantów. Na stołach pod ścianami leży misternie wykonana zastawa, przeznaczona najprawdopodobniej na wystawne uczy. Schody na górę (B) nie są zastłonięte ani drzwiami, ani nawet żadną kotarą. Jest to pułapka, o której wiedzą nieliczni. Każdy, kto na nie wejdzie lub z nich zejdzie (pułapka działa w obie strony) nie wypowiadając hasła, zostanie teleportowany na poziom 6a (rzut obronny na magię z ujemnym mod. -5/KC: - 50; pamiętaj MG, rzut nie jest konieczny w wypadku osoby, która dobrowolnie godzi się na teleportację).

Teleportowana osoba pojawia się na kwadracie określonym przez rzut dwoma dziesięciocennymi kośćmi (w miejscu przecięcia się kolumn). W wypadku wyrzucenia dwóch wyników po 10 nieszczęśliwie lądaje bezpośrednio w pentagramie.

Ten, kto wykona rzut obronny, może wejść na poziom 7, do prywatnych apartamentów Anarauka.

POZIOM 6A

Uwaga! Przed przygodą narysuj sobie planszę, na której będzie można ustawiać figurki bohaterów.

Poziom 6a tworzy gigantyczna, kwadratowa komnata o szerokości 270 m (!!!). Wysokość jest niemal równie zawrotna – strop sięga 90 m. Wykuta w skale komnata przy pomocy magii Anarauka jest jednocześnie gniazdem Smoka Zwyrodnia. To o nim myślał demon z kręgu, gdy dzięki swej mocy odstąpił rąbek przyszłości. Nie wiadomo dlaczego, Anarauk traktuje smoka gorzej niż niewolnika. Być może dlatego, że przyzwanie tej istoty było dla niego zadaniem zbyt prostym? Jeżeli gracze dobrze rozegrają tę scenę i jakiś czar Anarauka rani niezbyt chętną do walki bestię, ta mentalnie wyrwie się spod kontroli czarnoksiężnika. Natychmiast też zwróci się przeciwko swemu byłemu panu. Z założenia, scenariusz sprzyja w tym miejscu graczom. W jednej z pierwszych rund Anarauk zacznie wyzywać potwora

i przeklinać go, chcąc groźbami zmusić go do walki. W jednej z następnych rund Anarauk będzie chciał rzucić czar *Fireball* na jednego z bohaterów. Wybierz tego, który znajduje się w pobliżu smoka. Jeżeli gracz wykaże się pomysłowością i reflekssem, jego bohater skoczy w kierunku bestii, a *Fireball* obejmie swym zasięgiem także i ją. Wówczas smok zaatakuje swojego dotychczasowego pana.

W tej wielkiej komnacie poza Anaraukiem znajdują się wszyscy jego zaufani słudzy (Sectynia, Ferne Drall, Ashan oraz Yeuseus) oraz ewentualnie reszta demonów, które przeżyły starcie ze smokami. Anarauka dodatkowo wspomagają trzy, przyzwane za pomocą czaru *Monster Summoning V*, martwiaki *Ju-Ju Zombie*. Są uzbrojone w kusze, za cel ataków obierają sobie jednego z bohaterów rzucających czary.

Anarauk i jego grupa będą trzymać się blisko trzydziestometrowego pentagramu, znajdującego się w jednym z rogów komnaty. Pozwala on przenieść się na poziom 1, wprost w pentagram więzający Gelugona. Demon będzie atakował tylko graczy, mieszkańców wieży zaś, jedynie wtedy, gdy wykonają przeciwko niemu agresywny krok, co będzie równoznaczne z zerwaniem paktu. Anarauk nie będzie walczył do końca; ciężko ranny lub pozbawiony czarów ucieknie przez pentagram, aby dotrzeć do swych komnat, gdzie się wyleczy, zabierze magiczne przedmioty i zniknie. Jeżeli magowi uda się uciec, znajdzie sposób, aby się zemścić. Tylko od twojej pomysłowości drogi MG zależeć będą dalsze losy czarodzieja i drużyny.

POZIOM 7

Schody wiodące na poziom 6 (A) i na poziom 8 (B) nie są oddzielone od reszty komnat. Nie odgradzają ich ściany, lecz jedynie delikatne, drewniane poręcze. Główne pomieszczenie jest prywatnym gabinetem Anarauka. Mieści się w nim sekretarzyk, kominek i szafa. W szafie są ubrania – zwykcyjne i odświętne, a w sekretarzyku pamiętniki zapisane niemagicznym pismem, zrozumiałym tylko dla Anarauka (odczytowanie ich zajmie około 5-10 lat pracy wybitnego specjalisty) i niemożliwym do odczytania za pomocą magii. Poza pamiętnikami są tam też księgi rachunkowe (utrzymanie takiej posiadłości jest kosztowne) i rysunki wykonane przez maga. Co dziwne, głównym tematem jego prac są smoki – zawsze przedstawione jako istoty piękne i potężne, niejednokrotnie splecione w walce, a czasami w miłosnym uścisku. Najbardziej zastanawiające jest to, że wszystkie prace wykonane są w sposób niezwykle misterny kolorowymi tuszami, co w każdym oglądającym powinno wywołać nieklamany podziw dla pracowitości autora.

Pomieszczenia przylegające do gabinetu to sypialnia (D) i łazienka, zasilana przez dwie magiczne Karafki Niekończącej się Wody (*Decanter of Endless Water*) z zimną i ciepłą wodą. W skrzyni stojącej w sypialni znajduje się główny skarb maga. Jest to magiczna księga, która na stałe zwiększa poziom czytającego ją czarodzieja/KC: czarnoksiężnika. Jest też Różdżka Polimorfii (*Wand of Polymorphing*) i Bransolety Obrony (*Bracers of Defence*) – AC 1/KC: +40 do obrony. Ponadto bohaterowie mogą znaleźć 37 mikstur, w tym 4x *Extra Healing*/KC: Leczenie (reszta nie jest sprawdzona przez Anarauka, MG powinien ustalić to sam), dwa pergminy – *Wish* i *Time Stop*, sztylet +2/+5/KC: +40/+80 przeciw używającym magii oraz istną perelkę, ulubiony przedmiot Anarauka – artefakt *Hand of Fate* (Ręka Przeznaczenia) – bardzo potężny i bardzo niebezpieczny. Moce artefaktu: mniejsza moc (*Minor Power*) – zwiększa AC o 1 pkt; większa moc (*Major Power*) – wysyła Promień Śmierci (*Death Ray*), zabijający bez zrzutu obronnego – wymagane jest tylko trafienie do AC 10, zmniejszonego o premię ze Zręczności oraz magię obronną pierścieni, płaszczy i innych takich magicznych przedmiotów; niebezpieczeństwo użycia większej mocy – używający traci

jeden poziom doświadczenia. Zniszczyć ten artefakt można tylko przez „wrzucenie go w słońce”.

POZIOM 8

Laboratorium astronomiczno-astrologiczne (B); jeden z wielu „koników” Anarauka. Wyposażone jest w potężny teleskop pozwalający obserwować powierzchnię księżyca (lub księżyców – w zależności od świata, w jakim toczy się gra), gwiazdy, komety i ruch innych planet, a nawet statków ze *Spelljammera* (pod warunkiem, że takowe dopuszczasz, drogi MG). Zaraz po wejściu schodami (A) na to piętro bohaterowie mogą zauważyć, że dach jest wykonany z przezroczystego materiału. Liczne mapy konstelacji gwiazdnych, ustawione na stelażach lub ukryte w szafach absorbują uwagę nawet najbardziej tępego osobnika z drużyny. Spółś i jakość ich wykonania sprawia, że podziwiał się je z zapałem tchem. Łatwo się zorientować, że warte są majątek (jest ich 31, każda warta 3k4 x 50 szt. zł.). Zapiski na biurku wyraźnie informują o najbliższych zaćmieniach, przelotach komet i innych ekscytujących zjawiskach na niebie.

PIWNICE

Długie schody (A) prowadzą przez dwie kondygnacje do lochu, w którym przechowywane jest pożywienie dla demonów. Przy pierwszym rozgałęzieniu korytarzy czeka drużynę niemiła niespodzianka – zapadnia. Jest głęboka na 6 m, na dnie najeżona licznymi kolcami. Ten, kto wpadnie, odnosi poważne rany (do wyleczenia tylko przez kapłański czar *Cure Serious Wounds*/KC: Leczenie poważnych ran): 1k4 + 2 obrażenia od każdego kolca; spadający ma szansę nadziać się na 2k4 kolce (za każde 2 punkty AC mniejszego niż 8 – o jeden kolce mniej). Zabłokować pułapkę można tylko wypychając jeden z wystających kamieni w ścianę. Znajduje się on metr za linią pułapki, tuż nad podłogą. Pułapka uaktywnia się niezależnie od działań bohaterów – magiczne usta wypowiadają formułę, a szkielet zamurowany w ścianie ciągnie za dźwignię i uruchamia pułapkę.

W jednym z pomieszczeń (E) jest 10 szkieletów (martwiaków), które zaatakują nieproszonych gości albo intruza. Cele oznaczone jako „C” pełne są rozkładających się ciał i zmuszających kościotrupów. Po przeszkaniu lochu, w jednej z cel (F) bohaterowie odkryją ledwie żywą gromadę krasnoludów – dwudziestu trzech jeńców, przechowywanych „na czarną godzinę” (czarnoksiężnik karmił nimi swoje demony). Uwolnione krasnoludy odwdzięczą się wykonując jakąś pracę dla bohaterów (wykucie tuneli, eksploatacja kopalni, zbudowanie umocnień itp.). Jeden z nich może nawet przyłączyć się do któregoś z członków drużyny (najlepiej krasnoluda lub tego, który mu najbardziej zaimponuje) jako jego Towarzysz (*Henchman*). Pomieszczenie „D” jest równie puste jak reszta, ale znajduje się w nim tajne przejście. Prowadzi ono do ukrytych smoczyczych jai. Przechowywane są w specjalnych, szklanych kontenerach, wypełnionych odżywcą, a jednocześnie spowalniającą rozwój zarodków substancją. O dziwo, jaj jest 9. Trzy srebrne, dwa czarne, jedno białe, jedno złote i dwa spiżowe. Wszystkie są w świetnym stanie.

KONIEC ??!

Na dobrą sprawę to już koniec przygody, ale kto może zareczyć, że tak potężny mag jak Anarauk nie posiada kłona?

... cdn. ???

SPOTKANIA:

Droga	
3	Czerwony smok
4-5	Bugbeary
6-8	Kupcy (np. karawana z ochroną)

9-12	Podróżni (np. pielgrzymi, wędrowcy itp.)
13-15	Żołnierze (np. patrol, zmiana w strażnicy)
16-17	Bandyty
18	Wywemy
Tereny dzikie	
3-4	Czerwony smok
5-6	Giganci
7-9	Bugbeary
10-11	Żołnierze (np. patrol)
12-14	Bandyty (np. obozowisko)
15-16	Ogry i orki (patrol armii)
17-18	Wywemy

W PRZYGODZIE UDZIAŁ WZIĘLI:

W rolach GŁÓWNYCH:

SREBRNE SMOKI

VIOLETTA DE CRACOVILL – GWIAZDA

PORANNA, Kat.wiek.: 11; **Charakter**: P-D; **THAC0**: 5 (modyfikator walki +11); **HD**: 22; **AC**: -10; **Liczba ataków**: 3; **Zadawane obrażenia**: 1-8/1-8/5-30 + 11; **Prędkość**: 9, latanie 30 (C), Skakanie 3; **Specjalne zdolności**: Zionięcie – 22k10+11 (stożek chłodu 80'x5' wierzch., 30 szer. podst./ chmura gazu paraliżującego 50' dł., 40' szer., 20' wys. – paraliż przez minutę na kat. wiek. + 1-8 min.); **Czary** – 2 2 2 2 2 2 2 (17 poziom); **Strach** – w promieniu 45 metrów (- 3); **MR**: 55%; **PŻ**: 170; **Czary**: Mag: 1) *Charm Person*, *Friends* 2) *Fools Gold*, *Summon Swarm* 3) *Haste*, *Water Breathing* 4) *Dimension Door*, *Enervation* 5) *Bigby's Interposing Hand*, *Dream*; Cleric: 1) *Remove Fear*, *Magical Stone* 2) *Detect Charm*, *Know Alignment* – 3) *Starshine*; **ZDOLN. MAG.:** *Polymorph Self* 3x dzień, *Cloud Walk* zawsze, *Feather Fall* 2x dzień, *Wall of Fog* 1x dzień, *Control Winds* 3x dzień, *Control Weather* 1x dzień, *Revers Gravity* 1x dzień.

KC: VIOLETTA DE CRACOVILL – GWIAZDA

PORANNA: Stara samica srebrnego smoka; **Czary** **Maga**: 1) *Krag: Magiczny pocisk*, *Rozkojarzenie*; 2) *Krag: Piorun*, *Światło*; 3) *Krag: Przyspieszenie*, *Ognista kula* 4) *Krag: Magiczna Zbroja*, *Cios psychiczny* 5) *Krag: Magiczna Sfera*, *Fala słabości*. **Czary** **Kapłana**: 1) *Przełamanie Słabości*, *Błogosławieństwo* 2) *Tarcza Wiary*, *Uderzenie Dobra* 3) *Światło*.

SEBASTIAN DE CRACOVILL – LŚNIAĆE

SKRZYDŁO, KAT. WIEK.: 6; **Charakter**: P-D; **THAC0**: 5; **HD**: 17; **AC**: -5; **LICZBA ATAKÓW**: 3; **RANY**: (1-8/1-8/2-20) + 8; **MV**: 9, Fly 30 (C), Sw 9; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: **ODDECH**. – 12d10 + 8 (stożek chłodu 80 dł, 5 szer. wierz., 30 szer. podst./ chmura gazu paraliżującego 50 dł., 40 szer., 20 wys. – paraliż przez minutę na kat. wiek. + 1-8 min.); **CZARY** – 2 2 1 (12 poziom); **STRACH** – w promieniu 20 metrów (+ 2); **MR**: 15%; **HP**: 100; **CZARY**: **Maga**: 1) *Identify*, *Wall of Fog* 2) *ESP*, *Protection From Cantrips* 3) *Dispel Magic*; **ZDOLN. MAG.:** *Polymorph Self* 3x dzień, *Cloud Walk* zawsze, *Feather Fall* 2x dziennie, *Wall of Fog* 1x dzień, *Control Winds* 3x dziennie.

KC: SEBASTIAN DE CRACOVILL – LŚNIAĆE

SKRZYDŁO: Młody samiec srebrnego smoka; **Czary** **Maga**: 1) *Zamknięcie Drzwi*, *Magiczna tarcza* 2) *Piorun*, *Magiczny Harpun* 3) *Niewidzialność*.

ZIELONE SMOKI

KAT. WIEKOWA: 9; **CHARAKTER**: P-Z; **THAC0**: 5 (modyfikator walki + 9); **HD**: 18; **AC**: -5; **LICZBA ATAKÓW**: 3; **RANY**: 1-8/1-8/2-20 + 9; **MV**: 9, Fly 30 (C), Sw 9;

SPECJALNE ZDOLNOŚCI: ODDECH – 18d6 + 9 (chmura trującego gazu 50' dł., 40' szer., 30 wys.); **CZARY** – 4 2 (14 poziom); **STRACH** – w promieniu 30 metrów, **MR:** 40%

ŁŚNIĄCY KIEŁ (przywódcą klanu) **HP:** 112, **CZARY:** 1) *Magic Missiles* x 2, *Grease*, *Light* 2) *Invisibility*, *Web*;

KC: Dorosły samiec czerwonego smoka; Czary czarnoksiężnika; 1) *Ciemność*, *Sfera Bólu* 2) *Duszenie*.

KRÓLOBÓJCA; **HP:** 120, **CZARY:** 1) *Hold Portal*, *Hypnotism*, *Mending*, *Alarm* 2) *Magic Mouth* x 2;

KC: dorosły samiec czerwonego smoka; czary czarnoksiężnika; 1) *Czarny pocisk*, *Sfera bólu*, *Zawezwanie martwiaka*

JESIENNY LIŚĆ, **HP:** 109, **CZARY:** 1) *Unseen Servant*, *Color Spray*, *Read Magic*, *Taunt* 2) *Detect Invisibility*;

KC: dorosły samiec czerwonego smoka; Czary Czarnoksiężnika; 1) *Przerażenie*, *Ciemność* 2) *Czaszka Strażniczka*.

KAPŁANI (11)

Inteligencja: 15, 16, 14, 13, 15, 18, 10, 16, 15, 18, 17; **Charyzma:** 12, 11, 15, 17, 12, 7, 16, 13, 15, 12, 17; **Mądrość:** +1, +1, +2, +2, +3, +2, +3, +3, +4, +4, +4; **Poziom:** 5, 5, 5, 7, 7, 9, 9, 9, 12, 13; **Ego:** 32, 32, 34, 27, 34, 32, 35, 38, 39, 42, 47;

KC: **Inteligencja:** 130, 140, 130, 120, 140, 150, 120, 150, 140, 180, 180; **Mądrość:** 150, 150, 150, 160, 160, 160, 170, 170, 170, 180, 200; **Energia Ż.**: 80, 80, 80, 90, 90, 90, 100, 100, 100, 120, 130

PŁONĄCE OCZY

Draconich Zielonego Smoka: **KAT. WIEK:** 11; **CHARAKTER:** P-Z; **PD:** 22000; **THAC0:** 5 (modyfikator walki + 11); **HD:** 20; **HP:** 120; **AC:** - 9; **LICZBA ATAKÓW:** 3; **RANY:** 1-8/1-8/2-20 + 11; **MV:** 9, Fly 30 (C), Sw 9; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** ODDECH – 22d6 + 11 (chmura trującego gazu 50' dł., 40' szer., 30' wys.); **CZARY** – 4 4 2 (16 poziom); **STRACH** – w promieniu 30 metrów, **MR:** 50% **CZARY:** Cleric: 1) *Command*, *Entangle*, *Faerie Fire*, *Sanctuary* 2) *Heat Metal*, *Hold Person**2, *Silence* 15' rad 3) *Dispel Magic*, *Prayer* 4) *Free Action*.

Specjalne zdolności: **Zimno** – Każdy udany atak zadaje dodatkowo 2k8 obrażeń od zimna; rzut obronny na paraliż (nieudany – paraliż na 2k6 rund); Co rundę może spowodować wzrokiem paraliż u 1 istoty w zasięgu 40 metrów. Bohaterowie powyżej 6 poziomu mają +3 do rzutu obronnego; Rzuty obronne dracolicha mają premię +3; Odporność na: *charm*, *sleep*, *enfeeblement*, polimorfii, zimno (magiczne i naturalne), elektryczność, *hold*, *insanity*, *death spell*, *symbols*, trucizny, paraliż. Turn undead nie działa. Broń kluta nie zadaje mu obrażeń, cięta tylko połowę.

KC: **Draconich Zielonego Smoka;** **CHAR P – Z;** **PD** 6000; **ŻYW** 18500; **SF** 6400; **ZR** 190; **SZ** 200; **INT** 230; **MD** 200; **UM** 200; **CH** 310; **PR** 200; **ODP:** 1-993; 2-990; 3-970; 4-5: po 970; 6-7 i 10: po 2570; 8-9: po 2550; **AM** 70; bar. 270; **BR. 1:** pysk; bgl. 210, TR 869; opżn. 4; **SKUT** 1800kl+sp.; **OB**+20; **SP** S; **AT** 1; **BR. 2:** łapy; bgl. 185, TR 717; opżn. 5; **SKUT** 1920tn+sp.; **OB**+40; **SP** S; **AT** 2; **BR. 3:** ogon; bgl. 175, TR 707; opżn. 7; **SKUT** 1870ob+sp.; **OB**+45; **SP** S; **AT** (1); **ZBROJA:** pancerz skórný; **OGR.** 1/3, 1/2; **OB** bl./dal. 380/220; **WYP** -/400/350; **SPEC:** Patrz zdolności czerwonego smoka MiM nr 14. **Zimno** – Każdy trafiony atak zadaje dodatkowo 20-200 obrażeń od zimna i trafiony musi wykonać rzut obronny na paraliż (nieudany – paraliż na 2k6 rund); Co rundę może

spowodować wzrokiem paraliż u 1 istoty w zasięgu 40 metrów. Bohaterowie powyżej 6 poziomu mają +3 do rzutu obronnego; **Odporność na:** uroki, polimorfii, zimno, elektryczność, paraliż, uwięzienia, symbole, spowolnienia, strach. Odporny na broń klutą, cięta zadaje 1/2 obrażeń. Zna wszystkie czary kapłan-skie do 7 kręgu magii.

LUDZIE

ANARAUK – Mag 15 p., **THAC0:** 16, **Charakter:** – L-N, **AGE:** 571 lat – z wyglądu 20-25 lat, **STR** 14 **INT** 19 **WIS** 15 **DEX** 17 **CON** 13 **CHA** 16 **HP** 43 **AC** *Bracers of Defence* 2, *Ring protection* +3, *Cloak of Displacement* (-3). **Broń P:** Sztylet +3, *Quarterstaff* +2. **Czary w księgach:** 1) *Burning Hands*, *Cantrip*, *Detect Magic*, *Detect Undead*, *Friends*, *Gaze Reflection*, *Identify*, *Jump*, *Read Magic*, *Shield*, *Shocking Grasp*, *Spider Climb*, *Taunt*, *Ventriloquism*, *Wall of Fog*; 2) *Alter Self*, *Blindness*, *Fool's Gold*, *Forget*, *Glitterdust*, *Irritation*, *Know Alignment*, *Magic Mouth*, *Melf's Acid Arrow*, *Misdirection*, *Pyrotechnics*, *Shatter*, *Spectral Hand*; 3) *Clairvoyance*, *Dispel Magic*, *Explosive Runes*, *Fireball*, *Non-Detection*, *Protection from Evil* 10', *Secret Page*, *Tongues*, *Vampiric Touch*, *Wraithform*; 4) *Dimension Door*, *Enchanted Weapon*, *Fear*, *Fire Shield*, *Fire Traps*, *Hallucinatory Terrain*, *Minor Creation*, *Remove Curse*, *Stoneskin*; 5) *Advanced Illusion*, *Avoidance*, *Conjure Elemental*, *Contact Other Plane*, *Hold Monster*, *Major Creation*, *Monster Summoning* III; 6) *Enchant an Item*, *Ensnarement*, *Geas*, *Legend Lore*, *Tenser's Transformation*; 7) *Banishment*, *Monster Summoning* V, *Mordenkainen's Sword*, *Power Word Stun*.

KC: **ANARAUK** – Czarnoksiężnik 15 poziom/Alchemik 15 poziom, **CHARAKTER** P – N; **PD:** 530; **ŻYW** 160; **SF** 220; **ZR** 170; **SZ** 150; **INT** 250; **MD** 230; **UM** 330; **CH** 250; **PR** 130; **ODPORNOŚCI:** 1-175; 2-173; 3-160; 4-160; 5-160; 6-150; 7-130; 8-130; 9-130; 10-130; **BRON 1:** SZTYLET PŁO-MIENNY; Bgl. 195; TR 224; opżn. 2; **SKUT** 195 kl.; **OB** +24; **SP** S **OB**; **AT** 4 (ew. 8); **BRON 2:** NÓZ TYPOWY; Bgl. 195; TR 224; opżn. 1; **SKUT** 155 tn.; **OB** +10; **SP** S **OB**; **AT** 5 (ew. 10); **ZBROJA:** Magia; **OGR.** – , ; **OB** bl./dal. 368/320 ; **WYP** 500/ 500/ 500; Posiadane czary: wszystkie czarnoksiężnika i alchemika do 8 kręgu.

MARCELIUS FERASTERN – wojownik 15 p., **THAC0:** 6, **Charakter:** P-N, **WIEK:** 67, **STR** 18 **INT** 15 **WIS** 15 **DEX** 17 **CON** 16 **CHA** 15 **HP** 102 **AC** *Full plate* +4 (-3) do smoków (-5). **Broń P:** Halabarda +3 – spec., Ciężka kopia +2 (*Dragon Killer* rany x 2).

KC: **MARCELIUS FERASTERN** – wojownik 15 poziom; **CHAR P – N;** **PD** 500; **ŻYW** 200; **SF** 400; **ZR** 190; **SZ** 180; **INT** 160; **MD** 190; **UM** 150; **CH** 300; **PR** 250; **ODPORNOŚCI:** 1-170; 2-175; 3-165; 4-150; 5-150; 6-160; 7-160; 8-160; 9-160; 10-160; **BRON 1:** HALABARDA TYP.; Bgl. 250; TR 339; opżn. 6; **SKUT** 510 tn. 460kl.; **OB** +68; **SP** M **OB**; **AT** 3; **BRON 2:** Ciężka kopia; Bgl. 235; TR 314; opżn. 4; **SKUT** 465 kl.(x2 przeciw smokom); **OB** +15; **SP** 2S; **AT** 3; **ZBROJA:** Płytowa odlewana magiczna + tarcza metalowa norm. magiczna; **OGR.** 1/2, 1/2; **OB** bl./dal. 383(do smoków 488)/315(do smoków 420) ; **WYP** 410/500/420

W POZOSTAŁYCH ROLACH: CZARNY SMOK

SUNSET – Zachód Słońca **KAT. WIEK:** 7; **Charakter:** CH-Z; **THAC0:** 9 (modyfikator walki + 7); **HD:** 15; **AC:** – 2; **LICZBA**

ATAKÓW: 3; **RANY:** 1-6/1-6/3-18 + 7; **MV:** 12, Fly 30 (C), Sw 12; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** ODDECH – 14d4 + 7 (strumień kwasu 60' dł., 5 szer. w prostej linii od pyska); **CZARY** – 4 (14 poziom); **STRACH** – w promieniu 25 metrów (+1), **MR:** 20%; **HP:** 90, **CZARY:** 1) *Chromatic Orb*, *Fire Burst*, *Magic Missiles*, *Shield*;

KC: Smok BŁOTNY; dorosły samiec

SMOK ŻYWIOŁAK (ZIEMI)

EARTHQUAKE – **KAT. WIEK:** 8; **Charakter:** N-N; **THAC0:** 5 (modyfikator walki + 8); **HD:** 18; **AC:** – 4; **LICZBA ATAKÓW:** 3; **RANY:** 2-20/2-20/2-20 + 8; **MV:** 10, Fly 20 (D), Br 10; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** ODDECH – 16d8 + 8 (stożek kamieni, gruzu i piachu 85' dł., 5' szer. wierzch. 30' szer. podst.); **CZARY** – ; **STRACH** – w promieniu 30 metrów, **MR** – 70%; **HP:** 144, **CZARY:** – ; **KC:** Patrz dorosły samiec Czerwonego smoka (wszystkie współczynniki razy dwa)

LUDZIE

FERNE DRALL – Kapłan 12 p., **THAC0:** 14, **Charakter:** N-N, **WIEK:** 41, **STR** 14 **INT** 15 **WIS** 18 **DEX** 14 **CON** 16 **CHA** 15 **HP** 99 **AC** *Metal plate* +1, Tarcza (1). **Broń P:** *Morning Star* +2, Proca drzewcowa.

KC: Kapłan 12 poziom. **CHAR N – N;** **PD** 500. **ŻYW** 180; **SF** 240; **ZR** 135; **SZ** 125; **INT** 170; **MD** 240; **UM** 200; **CH** 220; **PR** 180; **ODPORNOŚCI:** 1-150; 2-155; 3-145; 4-130; 5-130; 6-105; 7-105; 8-105; 9-105; 10-105; **BRON 1:** MORNING STAR; Bgl. 190; TR 247; opżn. 3; **SKUT** 340 ob.; **OB** +32; **SP** 2S; **AT** 3 **BRON 2:** PROCA DRZEWOWA; Bgl. 165; TR 202; opżn. 4; **SKUT** 180 ob.; **OB** +0; **SP** 2B; **AT** 2 **ZBROJA:** Półtbroja górna miarowa mag. + tarcza metalowa norm. mag.; **OGR.** 1/3, 1/2; **OB** bl./dal. 202/170; **WYP** 240/320/260 Posiadane czary: wszystkie kapłana do 7 kręgu magii.

ASHAN – Wojownik zabójca 13 p., **THAC0:** 8, **Charakter:** – CH-N, **WIEK:** 32, **STR** 17 **INT** 15 **WIS** 13 **DEX** 18 **CON** 15 **CHA** 13 **HP** 101 **AC** *Dragon Studded leather* **AC** = -1 ze skóry czarnego smoka (-1) -5. **Broń P:** Sztylet +4 (zatruty – poison typ D), *Dagger of Throwing* (po wymówieniu imienia sztyletu, wraca do ręki rzucającego), potrafi walczyć dwoma sztyletami na raz, bez żadnych mod. ujemnych do trafienia, **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** *Move Silently* – 75%, *Hide In Shadows* – 80%.

KC: Zabójca 13 poziom **CHAR C – N;** **PD** 500. **ŻYW** 150; **SF** 240; **ZR** 210; **SZ** 190; **INT** 190; **MD** 190; **UM** 150; **CH** 180; **PR** 100; **ODPORNOŚCI:** 1-150; 2-150; 3-135; 4-130; 5-130; 6-145; 7-145; 8-125; 9-125; 10-125; **BRON 1:** pugiński; Bgl. 240; TR 335; opżn. 2; **SKUT** 340 kl. 220 tn. + sp; **OB** +38; **SP** M **OB**; **AT** 7 (ew. 14) **ZBROJA:** Czarna skóra smocza gruba mag.; **OGR.** – , – ; **OB** bl./dal. 324/248 ; **WYP** 310/340/220 **SPECJALNE:** Trucizna na pugiński zadaje 30-300 ran lub 1/2 po udanym rzucie na odporność 6.

YEUSEUS – Wojownik 11 POZ. **THAC0:** 10, **Charakter:** N-Z, **WIEK:** 30, **STR** 18.00 **INT** 12 **WIS** 11 **DEX** 17 **CON** 18 **CHA** 13 **HP** 125 **AC** *Chain mail*, tarcza (4) 0. **Broń P:** Topór – spec., Siekiera albo toporek – spec., Włócznia.

KC: Wojownik 11 poziom **CHAR N – Z;** **PD** 500. **ŻYW** 180; **SF** 320; **ZR** 160; **SZ** 180; **INT** 150; **MD** 170; **UM** 140; **CH** 160; **PR** 120; **ODPORNOŚCI:** 1-130; 2-130; 3-120; 4-115; 5-115; 6-125; 7-125; 8-125; 9-125; 10-125; **BRON 1:** BERDYSZ; Bgl. 245; TR 293; opżn. 6; **SKUT** 455 tn.; **OB** +35; **SP** WM **OB**;

AT 4 **BRON 2**: TOPÓR TYP. BOJOWY; Bgł. 245; TR 293; opżn. 4; SKUT 405 tn. (przy rzucie 330 tn.); OB +20; SP WM OB; AT 7 **BRON 3**: WŁÓCZNIJA TYP.; Bgł. 180; TR 228; opżn. 4; SKUT 320 kl. (przy rzucie 280 kl.); OB +48; SP 2B; AT 1 **ZBROJA**: Adamandytowa kolczuga typ. + tarcza metalowa norm.; OGR. -; -; OB bl./dal. 273/238; WYP 160/480/160

SECTYNIA – Wojownik/Mag 9/9 p., 1/2 elf, **THAC0**: 12, **Charakter** – N-N, **WIEK**: 29, **STR** 16 **INT** 16 **WIS** 13 **DEX** 16 **CON** 15 **CHA** 14 **HP** 65 **AC** *Elven chain mail* +2 (3) 1. **Broń P**: Długi miecz +1, Sztylet +2, Długi łuk, potrafi walczyć mieczem i sztyltem na raz, bez żadnych mod. ujemnych do trafienia. **Czary w księgach**: 1) *Affect Normal Fires, Color Spray, Feather Fall, Hypnotism, Shield, Spider Climb, Unseen Servant*; 2) *Blur, Detect Evil, Detect Invisibility, Improved Phantasmal Force, Leomund's Trap, Levitate*; 3) *Blink, Delude, Fly, Phantom Step, Slow*; 4) *Charm Monster, Emotion, Ice Storm, Wizard Eye*; 5) *Cone of Cold, Distance Distortion, Fabricate*.

KC: Wojownik 10 poziom/Mag 10 poziom **CHAR** N-N; **PD** 300 **ŻYW** 160; **SF** 280; **ZR** 180; **SZ** 200; **INT** 220; **MD** 210; **UM** 180; **CH** 180; **PR** 180; **ODPORNOŚCI**: 1-140; 2-140; 3-130; 4-120; 5-120; 6-115; 7-115; 8-115; 9-115; 10-115; **BRON 1**: MIECZ DŁUGI TYP.; Bgł. 180; TR 236; opżn. 4; SKUT 330 tn. 290 kl.; OB +40; SP S OB; AT 2 **BRON 2**: SZTYLET TYP.; Bgł. 175; TR 241; opżn. 1; SKUT 200 kl.; OB +15; SP S; AT 5 **BRON 3**: ŁUK TYPOWY; Bgł. 175; TR 231; opżn. 3; SKUT 220 kl.; OB +0; SP S; AT 2 **ZBROJA**: Łuskowa typ. mag. + czar *Magiczna zbroja*; OGR. -; -; OB bl./dal. 333/278; WYP 320/420/350 **Posiadane czary**: wszystkie maga do 6 kręgu magii.

Gryther Debór – Czarny rycerz (Smoczy jeździec) wojownik-rycerz 10 POZ, **THAC0**: 11, **Charakter**: L-E, **WIEK**: 29, **STR** 18.35 **INT** 14 **WIS** 16 **DEX** 15 **CON** 16 **CHA** 14 **HP** 110 **AC** *Field Plate* +2, *Tarcza* +1 (-2) -3. **Broń**: Miecz (*Broad sword*) +1 – spec., Ciężka kopia;

KC: Czarny Rycerz 10 poziom **CHAR**: **PD** 300; **ŻYW** 190; **SF** 280; **ZR** 130; **SZ** 130; **INT** 180; **MD** 170; **UM** 160; **CH** 250; **PR** 150; **ODPORNOŚCI**: 1-135; 2-130; 3-125; 4-115; 5-115; 6-120; 7-120; 8-120; 9-120; 10-120; **BRON 1**: MIECZ DŁUGI TYP.; Bgł. 230; TR 281; opżn. 4; SKUT 390 tn. 340 kl.; OB +50; SP M; AT 4 **BRON 2**: CIĘŻKA LANCA; Bgł. 195; TR 236; opżn. 4; SKUT 340 kl.; OB +12; SP S; AT 2 **ZBROJA**: Płytowa miarowa mag. + tarcza rycerska typ. mag.; OGR. 1/4, 1/3; OB bl./dal. 320/270; WYP 370/460/380 **Posiadane czary**: wszystkie czarnoksiężnika z 1 kręgu magii.

TROLLE

TROLL – CHARAKTER: CH-Z; AC: 4; **MV**: 12; **HD**: 6 + 6; **HP**: 2x35, 40, 50; **THAC0**: 13; **LICZBA ATAKÓW**: 3; **RANY**: 5-8/5-8/5-12; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: używając broni + 5 do ran, rzuca głazami, zasięg 20 y, rany 1-8 / regeneracja 3 hp na rundę; **MR**: -; S.: L (9); **MRL**: 14; **XP**: 1,400;

KC: Patrz MiM nr 7. Troll nizinny – Najemnik (10 POZ)

DWUGŁOWY – **Charakter**: CH-Z; AC: 4; **MV**: 12; **HD**: 10; **HP**: 42, 59, 60, 70; **THAC0**: 11; **LICZBA ATAKÓW**: 4; **RANY**: 5-8/5-8/5-12/5-12; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: używając broni + 6 do ran / regeneracja 1 hp na rundę, zaskoczony tylko na 1; **MR**: -; S.: L (10); **MRL**: 16; **XP**: 3,000;

KC: **CHAR** C – Z; **PD** 350 **ŻYW** 750; **SF** 840; **ZR** 100; **SZ** 130; **INT** 100; **MD** 130;

UM 100; **CH** 150; **PR** 100; **ODPORNOŚCI**: 1-110; 2-110; 3-110; 4-110; 5-110; 6-210; 7-210; 8-210; 9-210; 10-210; **BRON 1**: ŁAPY; Bgł. 150; TR 244; opżn. 4; SKUT 360 tn.; OB +72; SP S OB; AT 4 **BRON 2**: PYSK; Bgł. 145; TR 239; opżn. 5; SKUT 300 kl.; OB +18; SP S; AT 2 **BRON 3**: KŁODA; Bgł. 145; TR 239; opżn. 10; SKUT 520 ob.; OB +60; SP S; AT 1 **ZBROJA**: Własna skóra + skóry; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 148/58; WYP 200/300/250 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: jak troll nizinny (patrz MiM nr 7)

PRAWDZIWI; Charakter: CH-Z; AC: - 1; **MV**: 30; **HD**: 20; **HP**: 129; **THAC0**: 8; **LICZBA ATAKÓW**: 3; **RANY**: 5-20/5-20/6-36; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: Jeżeli trafi oboma łapami, to w następnej rundzie automatycznie rozrywa ofierze gardło. Zostaje jej 1d4 hp i co rundę traci 1 hp do śmierci lub do momentu wyleczenia tyłu ran, ile otrzymała podczas rozerwania gardła. Przez 2-8 tygodni lub do wyleczenia za pomocą regeneracji ofiara nie może mówić ani jeść (przyjmuje tylko płyny); regeneracja – ten troll otrzymuje połowę wszystkich zadanych ran; **MR**: Niewrażliwy na czary do 4 poziomu magii, na 5 poziomie 50%; S.: L; **MRL**: 20; **XP**: 13,000;

KC: **CHAR** C – Z; **PD** 700 **ŻYW** 1350; **SF** 1000; **ZR** 150; **SZ** 250; **INT** 100; **MD** 120; **UM** 120; **CH** 200; **PR** 150; **ODPORNOŚCI**: 1-180; 2-180; 3-180; 4-180; 5-180; 6-250; 7-250; 8-250; 9-250; 10-250; **AM** Niewrażliwy na czary do 5 kręgu magii, na 6 krąg 50%. **BRON 1**: ŁAPY; Bgł. 195; TR 310; opżn. 5; SKUT 550 tn.; OB +90; SP 2S OB; AT 6 **BRON 2**: PYSK; Bgł. 175; TR 290; opżn. 6; SKUT 400 kl.; OB +10; SP S; AT 1 **BRON 3**: KŁODA; Bgł. 175; TR 290; opżn. 10; SKUT 550 ob.; OB +60; SP S; AT 1 **ZBROJA**: Własna skóra + skóry zwierzęce; OGR. - 1/2; OB bl./dal. 320/220; WYP 250/350/300 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: jak troll nizinny (patrz MiM nr 7) + po poważnym zranieniu może wpaść w **FURIĘ**.

SHAMBLING MOUNDS

SHAMBLER – **Charakter**: N; AC: 0; **MV**: 6; **HD**: 11; **HP**: 32, 47, 61; **THAC0**: 9; **LICZBA ATAKÓW**: 2; **RANY**: 2-16/2-16; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: Jeżeli trafi oboma atakami, to wchłania przeciwnika, ofiara dusi się po 2d4 rundach (chyba że potwór zostanie zabity lub ofiara się wyrwie); niewrażliwy na ogień, zimno (jeżeli rzut się nie uda, to połowa ran); elektryczność sprawia, że rośnie (1 stopa wzrostu i 1HD na każdą kostkę, i tyle hp, ile ran powinien otrzymać); bronie tnące i klute – połowa ran, obuchowe nie zadają ran; **MR**: Niewrażliwy na niektóre czary (to jest rośliny); S.: L; **MRL**: 17-18; **XP**: 6,000;

KC: **CHAR** N – N; **PD** 250 **ŻYW** 400; **SF** 600; **ZR** 90; **SZ** 100; **INT** 50; **MD** 60; **UM** -; **CH** -; **PR** -; **ODPORNOŚCI**: 1-100; 2-100; 3-100; 4-100; 5-100; 6-150; 7-150; 8-150; 9-150; 10-150; **AM** jest niewrażliwy na niektóre czary (jest rośliną) **BRON 1**: ŁAPY; Bgł. 200; TR 269; opżn. 6; SKUT 350 ob.; OB +40; SP 2S; AT 2 **ZBROJA**: Własna skóra; OGR. -; -; OB bl./dal. 220/140; WYP 250/300/350 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: Jeżeli trafi oboma atakami, to wchłania przeciwnika, ofiara dusi się po 2d4 rundach (jeżeli rzut się nie uda, to połowa ran); elektryczność sprawia, że rośnie (przybywa mu tyle ŻYW, ile ran powinien otrzymać); bronie tnące i klute – połowa ran, obuchowe nie zadają ran

BULLYWUGI

Bullywugi – **Charakter**: CH-Z; AC: 6; **MV**: 3; **Sw** 15; **HD**: 1; **HP**: 6 (wszystkie); **THAC0**: 19; **LICZBA ATAKÓW**: 3 lub 1; **RANY**:

1-2/1-2/2-5 lub broń; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: mogą atakować skacząc 30 stóp w dal lub 15 wzwz – mają wtedy +1 do trafienia, potrafią maskować się jak kameleon; jeżeli atakują z ukrycia, to przeciwnik ma -2 do zaskoczenia; **MR**: -; S.: S to M; **MRL**: 10; **XP**: 65; Społeczność Bullywugów liczy 80 sztuk. Jest wśród nich wódz (3 HD, 20+ hp, +2 do ran), jego zastępca (2 HD, 12+ hp, +1 do ran) oraz pięciu liderów (każdy ma 8 hp).

KC: **CHAR** C – Z; **PD** 5 **ŻYW** 100; **SF** 160; **ZR** 80; **SZ** 100; **INT** 70; **MD** 80; **UM** 50; **CH** 40; **PR** 40; **ODPORNOŚCI**: 1-40; 2-40; 3-35; 4-30; 5-30; 6-35; 7-35; 8-35; 9-35; 10-35; **BRON 1**: ŁAPY; Bgł. 100; TR 123; opżn. 3; SKUT 90 tn.; OB +10; SP S; AT 2 **BRON 2**: PYSK; Bgł. 100; TR 123; opżn. 4; SKUT 120 kl.; OB +5; SP S; AT 1 **ZBROJA**: Skóry; OGR. -; -; OB bl./dal. 66/41 WYP 30/50/70 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: mogą atakować skacząc 10 metrów w dal lub 5 wzwz – mają wtedy +10 do trafienia, potrafią maskować się jak kameleon; jeżeli atakują z ukrycia, to przeciwnik rzuca na zaskoczenie na 1/2 SZ akt.

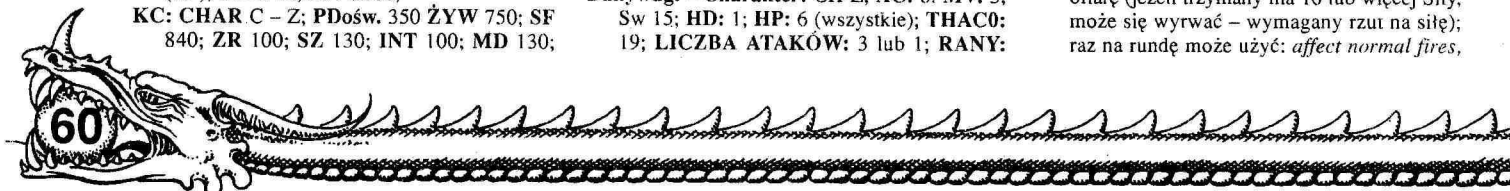
DEMONY

Wszystkie Baatezu raz na rundę, bez ograniczeń mogą używać następujących zdolności: *advanced illusion, animate dead, charm person, infravision, know alignment* (zawsze aktywny), *suggestion, teleport without error*. Dodatkowo są absolutnie niewrażliwe na: ogień (magiczny i smoczy) oraz trucizny. Wszelkiego rodzaju gazy (trujące itp.) oraz chłód zadają im tylko połowę obrażeń. Gelugon jest wyjątkiem. Jego odporność na ogień jest tylko połowiczna, za to na chłód całkowita.

BAATEZU GELUGON, Charakter: P-Z; AC: -3; **MV**: 15; **HD**: 11; **HP**: 80; **THAC0**: 9; **LICZBA ATAKÓW**: 4; **RANY**: 1-4/1-4/2-8/3-12 + 4 (bonus z siły); **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: raz na rundę może użyć: *detect magic, fly, polymorph self, wall of ice*, dodatkowo ma zawsze aktywne *detect invisibility*, emanuje strach w promieniu 3 metrów – rzut obronny na *rod, staff, wand* lub ucieczka w panice przez 1-6 rund, regeneracja 2 hp na rundę, doskonale widzi również w totalnej ciemności; **MR**: 50%; S.: H; **MRL**: 15-16; **XP**: 39,500;

KC: **BAATEZU GELUGON CHAR** P – Z; **PD** 550 **ŻYW** 1000; **SF** 600; **ZR** 120; **SZ** 150; **INT** 150; **MD** 130; **UM** 180; **CH** 20; **PR** 0; **ODPORNOŚCI**: 1-130; 2-130; 3-120; 4-120; 5-120; 6-200; 7-200; 8-200; 9-200; 10-200; **AM** 50%; **BRON 1**: ŁAPY; Bgł. 200; TR 272; opżn. 4; SKUT 350.; OB +30; SP S OB; AT 4 **BRON 2**: PYSK; Bgł. 200; TR 272; opżn. 5; SKUT 390.; OB +10; SP S; AT 1 **BRON 3**: OGON; Bgł. 200; TR 272; opżn. 6; SKUT 450.; OB +20; SP S; AT 1 **ZBROJA**: Skóra; OGR. -; -; OB bl./dal. 310/220; WYP 300/300/300 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: raz na rundę może użyć: latania, polimorfii, krągu czarnego ognia, (wszystkie tak jak z 12 poziomu) dodatkowo widzi niewidzialnych, emanuje strach – rzut obronny na 2 w momencie zobaczenia lub ucieczka w panice przez 1-6 rund, regeneracja 1/10 ŻYW na rundę, doskonale widzi również w totalnej ciemności.

BAATEZU HAMATULA, Charakter: P-Z; AC: 1; **MV**: 12; **HD**: 7; **HP**: 50 (x3); **THAC0**: 13; **LICZBA ATAKÓW**: 3; **RANY**: 2-8/2-8/3-12; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI**: jeżeli trafi przeciwnika oboma atakami z łap to może go przytrzymać, zadając mu 2-8 ran od licznych kolców wyrastających mu z ciała, w wypadku, gdy otrzyma więcej niż 15 ran, uwalnia swoją ofiarę (jeżeli trzymany ma 16 lub więcej Siły, może się wyrwać – wymagany rzut na siłę); raz na rundę może użyć: *affect normal fires*,



hold person, produce flame, pyrotechnics; przy pierwszym ataku emanuje strachem na przeciwnika – rzut obronny na różdżki – ucieczka w panice przez 1-6 rund; MR:30%; S.: M; MRL: 19-20; XP: 23.000;

KC: CHAR P – Z; PDośw. 350 ŻYW 800; SF 500; ZR 100; SZ 130; INT 120; MD 100; UM 130; CH 20; PR 0; ODPORNOŚCI: 1-110; 2-110; 3-110; 4-100; 5-100; 6-180; 7-180; 8-180; 9-180; 10-180; AM 30%; **BRON 1:** ŁAPY; Bgl. 170; TR 230; opzn. 4; SKUT 280 tn.; OB +20; SP S; AT 4 **BRON 2:** PYSK; Bgl. 170; TR 230; opzn. 5; SKUT 320 kt.; OB +5; SP S; AT 1 **ZBROJA:** Skóra; OGR. –; OB bl./dal. 175/130; WYP 200/200/200 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** jeżeli trafi przeciwnika obiema łapami, może go przytrzymać, zadając 10-100 + 125 obrażeń od licznych kółców wystających z ciała, w wypadku, gdy otrzyma więcej niż 200 ran uwalnia swoją ofiarę; raz na rundę może użyć: porażenie, ogniowy rozprysk; przy pierwszym ataku emanuje strachem na przeciwnika – rzut obronny 2 lub ucieczka w panice przez 1-6 rund

BAATEZU BARBAZU, Charakter: P-Z; AC: 3; MV: 15; HD: 6 + 6; HP: 50 (x4); THAC0: 13; **LICZBA ATAKÓW:** 3 lub 1; **RANY:** 1-2/1-2/1-8 lub broń; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** broń, którą walczą to rodzaj halabardy (2-12 ran), każda zadana tym narzędziem rana nienaturalnie krwawi, sprawiając, że ofiara od każdego trafienia otrzymuje dodatkowo 2 pkt obrażeń co rundę – do czasu zabandażowania rany lub do śmierci (te obrażenia sumują się); jeżeli Barbazu walczy bez broni, to trafienie dwiema łapami powoduje automatyczne trafienie ataku pyskiem (maksimum obrażeń), dodatkowo każde trafienie pyskiem to 25% szansa na zakażenie; raz na rundę może użyć: *affect normal fires, command, fear* (przez dotyk), *produce flame*; Barbazu, jeżeli walczą w grupie, mają 10% na rundę (sumowane), że wpadną w szal bojowy – mają wtedy dwa razy więcej ataków, +2 do trafienia i obrażeń, armor class pogarsza im się o 3 i nie robią rzutów na morale; MR: 30%; S.: M; MRL: 11-12; XP: 23.500;

KC: CHAR P – Z; PDośw. 200 ŻYW 600; SF 400; ZR 80; SZ 100; INT 100; MD 80; UM 120; CH 20; PR 0; ODPORNOŚCI: 1-90; 2-90; 3-90; 4-80; 5-80; 6-150; 7-150; 8-150; 9-150; 10-150; AM 30%; **BRON 1:** ŁAPY; Bgl. 130; TR 178; opzn. 4; SKUT 250 tn.; OB +20; SP S; AT 2 **BRON 2:** PYSK; Bgl. 130; TR 178; opzn. 5; SKUT 300 kt.; OB +5; SP S; AT 1 **BRON 3:** HALABARDA; Bgl. 130; TR 178; opzn. 6; SKUT 325 tn.; OB +40; SP S; AT 1 **ZBROJA:** Skóra; OGR. –; OB bl./dal. 125/80; WYP 150/150/150 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** broń, którą walczą to rodzaj halabardy, każda zadana tym narzędziem rana nienaturalnie krwawi, sprawiając, że ofiara od każdego trafienia otrzymuje dodatkowo 20 obrażeń co rundę – do czasu zabandażowania rany lub do śmierci (te obrażenia sumują się); jeżeli Barbazu walczy bez broni, to trafienie dwiema łapami oznacza automatyczne trafienie pyskiem (maksimum obrażeń), dodatkowo każde trafienie pyskiem to 25% szansa zakażenia; raz na rundę może użyć: *straszne oblicze, ogniowy rozprysk*. Barbazu, jeżeli walczą w grupie, mają 10% szansy na rundę (sumowane), że wpadną w szal bojowy – mają wtedy dwa razy więcej ataków, dwukrotnie zwiększa im się SF, OB pogarsza im się o 30 i nie robią rzutów na morale.

WYNDLASS

WYNDLASS – Charakter: N; AC: 3; MV: 3; HD: 12; HP: 80; THAC0: 9; **LICZBA ATA-**

KÓW: 11; **RANY:** 1-10 (x10) / 1-4; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** patrz tekst; **MR:** –; S.: H; MRL: 15-16; XP: 5.000;

KC: CHAR N – N; PDośw. 250 ŻYW 1000; SF 800; ZR 50; SZ 100; INT 50; MD 70; UM 0; CH 0; PR 0; ODPORNOŚCI: 1-120; 2-120; 3-120; 4-110; 5-110; 6-220; 7-220; 8-220; 9-220; 10-220; **BRON 1:** MACKI; Bgl. 150; TR 235; opzn. 5; SKUT 350 ob.; OB +15; SP S; AT 10 **BRON 2:** DZIÓB; Bgl. 150; TR 235; opzn. 6; SKUT 275 kl.; OB 0; SP S; AT 1 **ZBROJA:** Skóra; OGR. –; 1/3; OB bl./dal. 200/50; WYP 150/150/150

WILL O'WISPS

OGNIE BŁOGOSŁAWIONEGO RAMIREZA – Charakter: CH-Z; AC: -8; MV: Fl 18 (A); HD: 9; HP: 45 każdy; THAC0: 11; **LICZBA ATAKÓW:** 1; **RANY:** 2-16; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** Jedyne czary, które na nie działają, to protection from evil, magic missile; same atakują, wyrzeliwując ładunek elektryczny; jeżeli zostanie im 5 hp lub mniej uciekają; MR: –; S.: S; MRL: 17; XP: 3.000;

KC: OGNIE BŁOGOSŁAWIONEGO RAMIREZA CHAR C – Z; PDośw. ŻYW 500; SF –; ZR 200; SZ 250; INT 150; MD 150; UM 200; CH 0; PR 0; ODPORNOŚCI: 1-10 całkowita (patrz specjalne zdolności) **BRON 1:** Patrz zdolności specjalne. **ZBROJA:** Nie ma; OGR. –; OB bl./dal. 300/300; WYP 0/0/0 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** Jedyne czary, które na nie działają, to aura dobra, magiczny pocisk; same atakują, wyrzeliwując ładunek elektryczny, który zadaje 20-200 obrażeń; jeżeli zostanie im 50 ŻYW lub mniej, uciekają, nie rani ich broń niemagiczna;

ŻOŁNIERZE

Żołnierze Anarauka to wojownicy na 3 i 5 poziomach. Na 3 poziomach jest piechota (100 żołnierzy) wyekwipowana w *włócznie, chain mail* i tarcze (każdy ma 20 hp). Wojownicy 5 poziomowi to jeźdźcy (50 ludzi) wyposażeni w *długie miecze, metal plate* i tarcze (35 hp każdy).

KC: ŻOŁNIERZE 3 poziom ŻYW 135; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 100; MD 110; UM 60; CH 75; PR 60; ODPORNOŚCI: 1-60; 2-60; 3-60; 4-50; 5-50; 6-50; 7-50; 8-50; 9-50; 10-50; **BRON 1:** WŁOZNIA TYP.; Bgl. 126; TR 150; opzn. 4; SKUT 220 kt.; OB +36; SP S; AT 2 **ZBROJA:** Kolczuga typ. + tarcza metalowa norm.; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 83/47; WYP 40/120/40

KC: ŻOŁNIERZE 5 poziom ŻYW 140; SF 200; ZR 100; SZ 95; INT 110; MD 120; UM 70; CH 85; PR 80; ODPORNOŚCI: 1-70; 2-70; 3-70; 4-60; 5-60; 6-60; 7-60; 8-60; 9-60; 10-60; **BRON 1:** MIECZ DŁUGI TYP.; Bgl. 141; TR 171; opzn. 4; SKUT 230 tn. 200 kt.; OB +30; SP 2S; AT 3 **ZBROJA:** Płaszczyna typ. + tarcza metalowa norm.; OGR. 1/3, 1/3; OB bl./dal. 116/86; WYP 125/170/135

INNI:

ŻŁODZIEJ – Still Alduf, złodziej 6 p. STR 12 INT 14 WIS 13 DEX 18 CON 15 CHA 13 HP 33 AC Studded leather (7) 3. Broń: sztylet (zatruty, rzut obronny udany – nie, nieudany – trucizna działa jak czar *Slow* przez 5 rund), dmuchawka (zatruta, rzut obronny udany – nie, nieudany – trucizna działa jak czar *Sleep* aż do obudzenia). **ZDOLNOŚCI:** P.P. 55%, O.L. 47%, F.R.T. 45%, M.S. 47%, H.S. 37%, D.N. 20%, C.W. 92% R.L. 30% (+ modyfikatory ze zręczności i zbroi)

KC: Still Alduf. Złodziej 6 poziom CHAR N – N; PDośw. ŻYW 115; SF 160; ZR 140; SZ 125;

INT 120; MD 130; UM 100; CH 120; PR 100; ODPORNOŚCI: 1-75; 2-75; 3-70; 4-65; 5-65; 6-70; 7-70; 8-60; 9-60; 10-60; **BRON 1:** SZTYLET TYP.; Bgl. 140; TR 170; opzn. 1; SKUT 130 kl. + sp.; OB +15; SP S OB; AT 5 (ew. 10) **ZBROJA:** Skóra pojedyncza; OGR. –; OB bl./dal. 127/97; WYP 15/35/50 **Specjalne:** trucizna na sztylcie spowalnia (jak czar spowolnienie) po nieudanym rzucie obronnym na 6.

Kupiec – Hanz Stamm, Zwykły człowiek, potrafi walczyć sztyltem nosi chain mail (5 hp). Jego obstawa to wojownicy na 2 poziomach. Wyposażeni w krótkie miecze, chain mail i tarcze (każdy 15 hp).

KC: Kupiec – Hanz Stamm ŻYW 100; SF 100; ZR 70; SZ 60; INT 120; MD 140; UM 50; CH 150; PR 120; ODPORNOŚCI: 1-45; 2-45; 3-40; 4-35; 5-35; 6-30; 7-30; 8-30; 9-30; 10-30; **BRON 1:** SZTYLET TYP.; Bgl. 80; TR 97; opzn. 1; SKUT 85 kl.; OB +10; SP B; AT 3 **ZBROJA:** Ubranie; OGR. –; OB bl./dal. 33/23; WYP 10/15/20

KC: ŻOŁNIERZE 2 poziom ŻYW 130; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 100; MD 110; UM 60; CH 75; PR 60; ODPORNOŚCI: 1-60; 2-60; 3-60; 4-50; 5-50; 6-50; 7-50; 8-50; 9-50; 10-50; **BRON 1:** MIECZ KRÓTKI; Bgl. 120; TR 144; opzn. 4; SKUT 140 kt.; OB +16; SP S; AT 3 **ZBROJA:** Kolczuga typ. + tarcza metalowa norm.; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 63/47; WYP 40/120/40

GEOLOGOWIE

Ludzie. Każdy z nich ma 4 hp.

KC: Geologowie ŻYW 100; SF 100; ZR 70; SZ 60; INT 120; MD 120; UM 50; CH 70; PR 50; ODPORNOŚCI: 1-40; 2-40; 3-40; 4-35; 5-35; 6-30; 7-30; 8-30; 9-30; 10-30; **ZBROJA:** Ubranie; OGR. –; OB bl./dal. 23/23; WYP 10/15/20

DUŻY ŻYWIOŁ ZIEMI – Charakter: N; AC: 2; MV: 6; HD: 16; HP: 90; THAC0: 7; **LICZBA ATAKÓW:** 1; **RANY:** 4-32; **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** tylko magiczna broń na +2 go rani. MR: –; S.: H; MRL: 17; XP: 10.000;

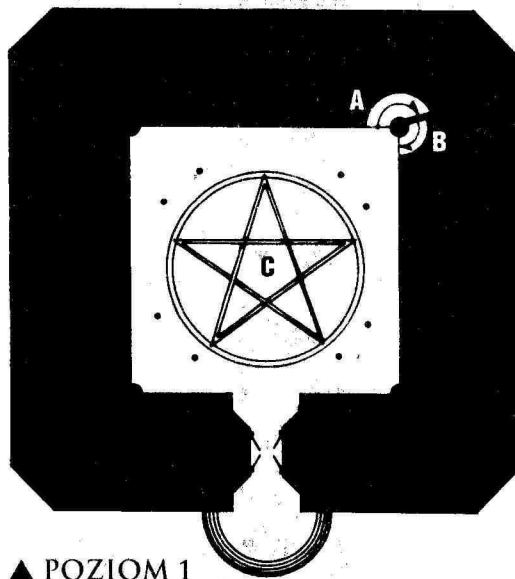
KC: DUŻY ŻYWIOŁ ZIEMI ŻYW 1000; SF 1000; ZR 60; SZ 60; INT 50; MD 70; UM 50; CH 0; PR 50; ODPORNOŚCI: 1-2 całk.; 3-120; 4-całk.; 5-120; 6-całk.; 7-250; 8-250; 9-250; 10-250; **BRON 1:** ŁAPA; Bgl. 200; TR 306; opzn. 6; SKUT 800 ob.; OB +10; SP M; AT 1 **ZBROJA:** „Skóra”; OGR. –; OB bl./dal. 160/150; WYP 400/500/600 **SPECJALNE ZDOLNOŚCI:** potrzebna do zranienia broń silnie magiczna (inne łamią się).



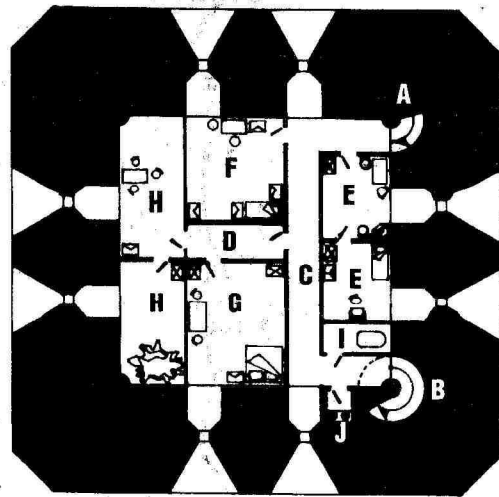
GOŚCINNIE WYSTĄPIŁI:

Stary krasnolud, Pit Fiend

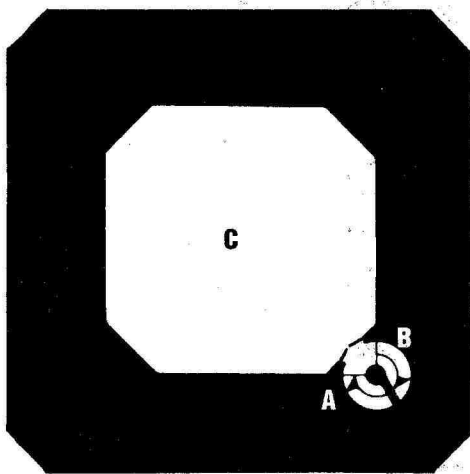
P.S. Większość występujących w tej przygodzie skarbów nie ma swoich odpowiedników w Krysztalach Czasu. Stąd też prosba do mistrzów gry prowadzących ten system – postarajcie się zastąpić je innymi, które będą odpowiadały specyfice Ochrii.



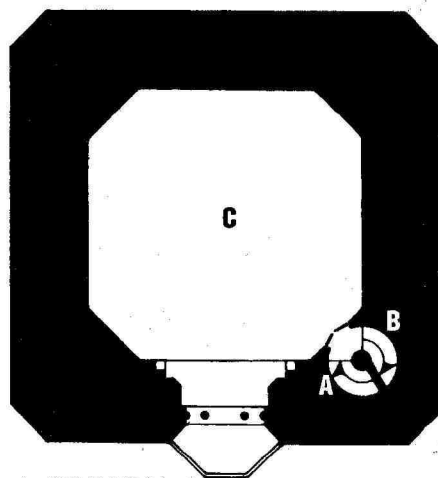
▲ POZIOM 1



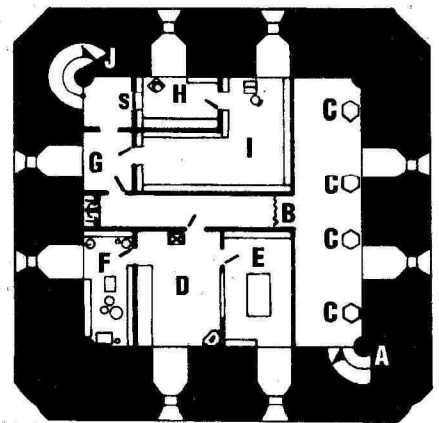
▲ POZIOM 2



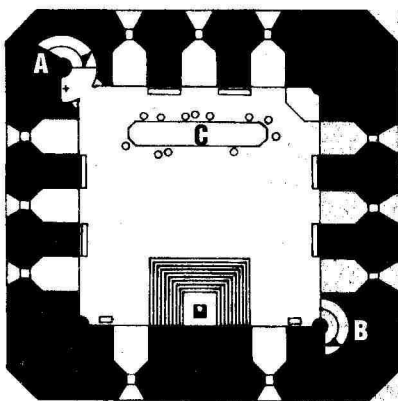
▲ POZIOM 3



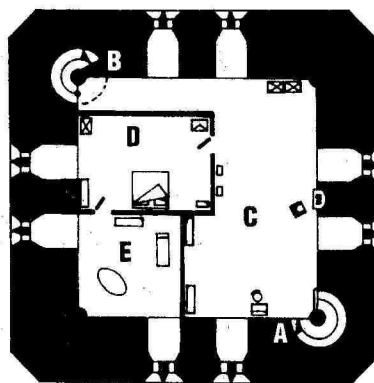
▲ POZIOM 4



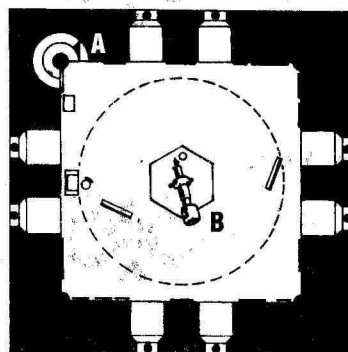
▲ POZIOM 5



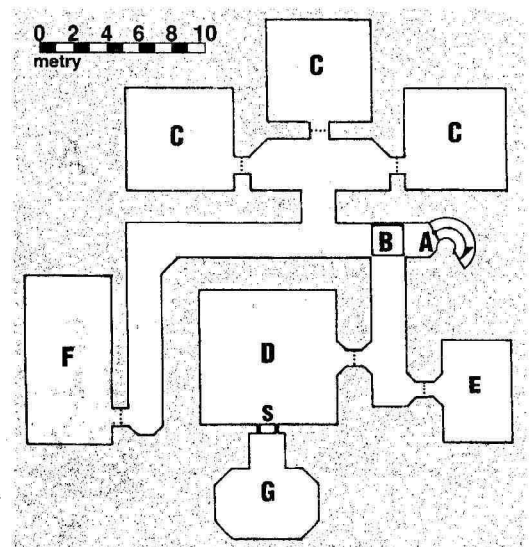
▲ POZIOM 6



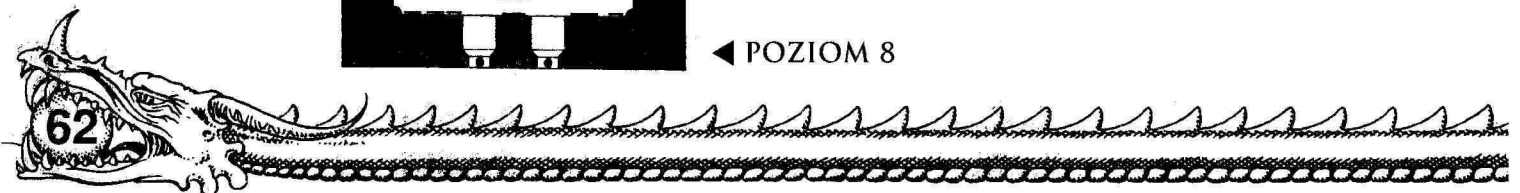
▲ POZIOM 7

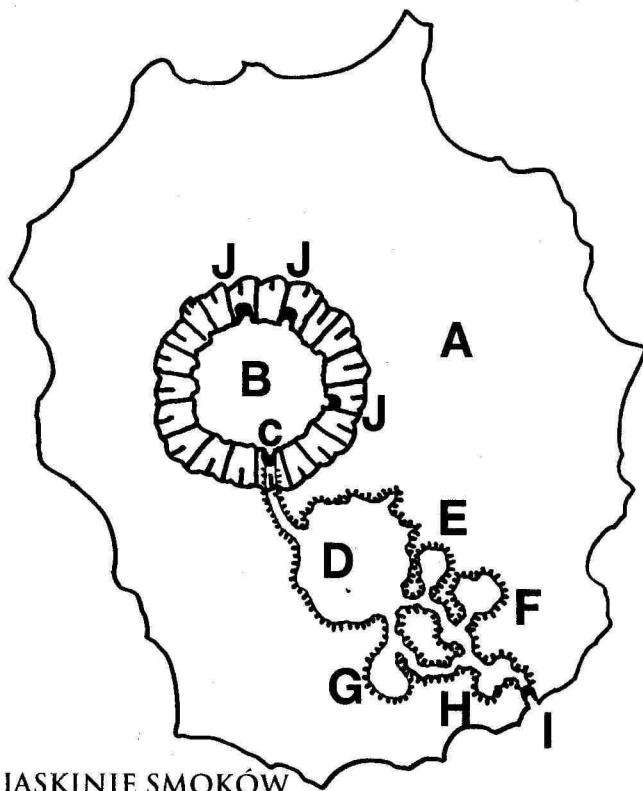
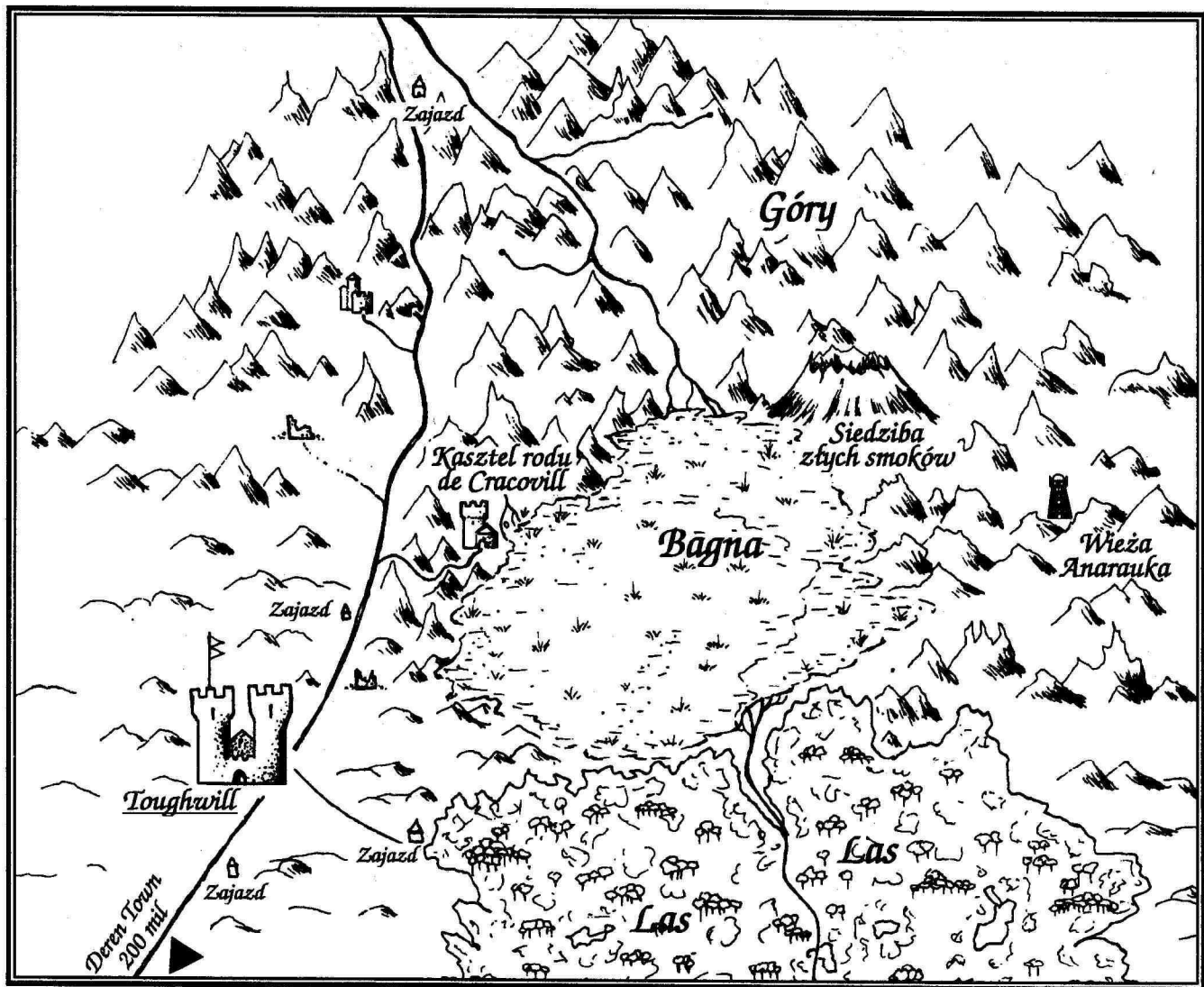


◀ POZIOM 8

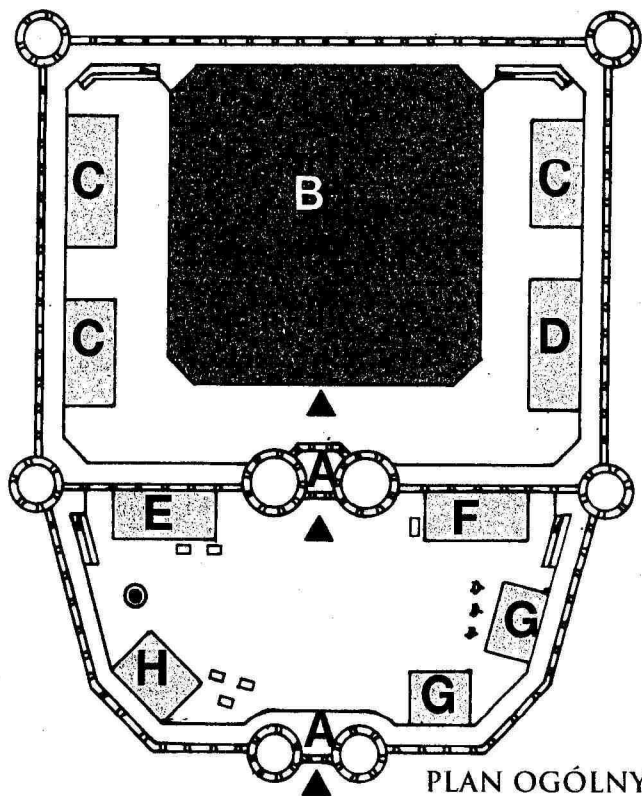


▲ PIWNICE





JASKINIE SMOKÓW



PLAN OGÓLNY

STREFA ŚMIERCI 2

TEKST: JACEK BRZEZIŃSKI & TOMASZ KOŁODZIEJCZAK • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK

Witajcie na drugim spotkaniu ze **Strefą Śmierci**. Otrzymaaliśmy wiele listów dotyczących naszego minisystemu – większość pozytywnych. Wyrażaliście aprobatę, prosiliście o kontynuację, wyjaśnienie i doprecyzowanie szczegółów, nowe scenariusze. Nie jesteśmy w stanie zrealizować wszystkich tych prób. Po prostu **Magia** i **Miecz** nie jest z gumy, niestety. Z kolei opracowanie kompletnego podręcznika to przedsięwzięcie duże i czasochłonne, nie jesteśmy jeszcze do niego przygotowani. Dlatego też na razie **Strefa Śmierci** towarzyszyć Wam będzie na kilku kolumnach każdego, mamy nadzieję, numeru pisma. Nowe scenariusze będziemy proponować co kilka miesięcy, w międzyczasie rozbudowując zasady i prezentując świat. Od razu jednak chcemy zaznaczyć że:

1. „Strefa” to system z pogranicza cyberpunka, sensacji, space opery i hard sf.
2. Jest to system narracyjny – ważna jest w nim opowieść, a nie rzuty kostkami. Oczywiście czynnik losowy i testy będą w nim odgrywać pewną rolę, ale na pewno więcej zależeć będzie od fabuły wykreowanej w opowieści MG i graczy.
3. Nie będziemy konstruować bohaterom sztucznych psychik. Macie wcielać się w postacie, ale niekoniecznie pilnować tego co dobre i złe, praworządne i chaotyczne.

Na koniec tego wstępu kilka słów o tym, skąd czerpać pomysły na scenariusze i scenografie przygód. Przede wszystkim: powstaje cykl opowiadań działających się we świecie **Strefy** (*Lotniarz – Voyager 4/92*, *Wróć do ciebie kacie – Fenix 4/94*), ukazała się też gra paragrafowa (*Rzeźbienie pierścieni*). Oczywiście, warto sięgnąć po utwory cyberpunkowe (pisaliśmy o tym w 13 numerze **MiM**), science fiction i katastroficzne.

Wystarczy chyba tego nieco długawego, ale koniecznego wstępu. W tym odcinku prezentujemy uzupełnienie reguł walki (tym razem z robotami) oraz, uwaga, uwaga, przedstawiamy mózg bojowy.

1: USZKODZENIA SPRZĘTU

W świecie **Strefy Śmierci** często zdarza się, że przeciwnik, z którym walczysz nie jest człowiekiem, lecz maszyną. Poniżej przedstawiamy metodę określania uszkodzeń automatów, robotów, pojazdów i innych urządzeń.

Na początek kilka słów o walce z maszynami bojowymi. Przede wszystkim powinniśmy zwrócić uwagę na to, że maszyny bojowe, sterowane przez [prawie] nieomyłne komputery, są często dużo groźniejszymi przeciwnikami, niż zwykli ludzie – dysponują ogromną przewagą szybkości reagowania, często większą celnością i nie wahają się użyć broni – działają ściśle według zaprogramowanego algorytmu. Z drugiej strony jednak, na dłuższą metę okazały się mniej groźne niż cyborgi, czyli ludzie wspomagani przez podsystemy komputerowe, łączący w sobie umiejętność szybkiego przetwarzania i analizowania danych ze zdolnością do świadomego, inteligentnego, często intuicyjnego myślenia. W zależności od konkretnej sytuacji powinniśmy uwzględnić oczywiste zalety i słabości maszyn bojowych. W konfrontacji z takim automatem gracze powinni mieć

możliwość wykazania się swą inteligencją i umiejętnością zauważania oczywistych wad programu sterującego ich przeciwnikiem. Z drugiej strony, w przeważającej części przypadków powinniśmy mieć możliwość rozstrzygnięcia starć bez użycia kostek – zarówno dzięki oczywistym przewagom maszyn, jak i z powodu ich charakterystycznych ograniczeń.

Staraj się na początku, przed grą, ustalić, jaki program bojowy będzie realizować określona maszyna. Staraj się, aby maszyny działały wedle jakiegoś programu. Nie znaczy to, że muszą być od początku do końca przewidywalne – istnieją przecież algorytmy symulujące ograniczoną inteligencję.

Warto zauważyć, że poszczególne rodzaje broni, w różny sposób oddziałują na urządzenia i na ludzi. Na przykład paralizator nie unieruchomi pojazdu bojowego, a dezorganizator nie zatrzyma człowieka. Te sprawy wynikają z opisu broni, więc powinniśmy zgodnie ze zdrowym rozsądkiem określać, jak dana broń oddziałuje na aktualny cel.

Procedura określania szansy trafienia urządzeń mechanicznych jest taka sama, jak w przypadku walki z ludźmi. Różne są jedynie skutki. Każde urządzenie posiada swoją sprawność, która spełnia tę samą rolę, co kondycja u ludzi i oddaje stopień uszkodzeń tego urządzenia. Sprawność podzielona jest na klasy według następującego schematu:

Klasa sprawności	Wskaźnik sprawności
normalna	0
sprawność obniżona	-1
urządzenie uszkodzone	-2
urządzenie poważnie uszkodzone	-4
urządzenie niesprawne	-10

Początkowo każde urządzenie posiada klasę sprawności normalną. Jeśli w którymś momencie to urządzenie stanie się niesprawne, całkowicie przestaje nadawać się do jakiegokolwiek użytku. Wskaźnik sprawności przyporządkowany kolejnym klasom sprawności, określa modyfikator, jaki trzeba dodać do wszelkich testów, które uszkodzone urządzenie musi wykonywać.

To, jak poważne uszkodzenia zostały spowodowane przez strzał, zależy od rezultatu testu. Jeśli test udał się gorzej niż normalnie, oznacza to, że sprawność urządzenia jest obniżana o klasę, jeśli test udał się normalnie, to sprawność urządzenia spada o 2 klasy. Jeśli uzyskany został jeszcze lepszy rezultat – o trzy klasy lub więcej (podobnie, jak ma to miejsce w przypadku spadku kondycji u ludzi).

Oczywiście urządzenia są różne – niektóre łatwiej uszkodzić, inne znacznie trudniej. Pojazdy bojowe posiadają specjalne pancerze chroniące je przed skutkami trafienia standardowych broni, czasem również inne, bardziej wymyślne zabezpieczenia, które chronią je przed efektami spowodowanymi użyciem broni mniej konwencjonalnych. W zależności od tego, jak trudno jest uszkodzić określone urządzenie oraz od tego, z jakiej broni strzelasz, powinniśmy przyznać modyfikator szansy trafienia. Spowoduje to podniesienie lub obniżenie prawdopodobieństwa osiągnięcia określonego rezultatu – a więc spowodowania określonych uszkodzeń. Postępuj się logiką.

Ze zwykłego pistoletu nie da się uszkodzić gwiazdnego niszczyciela – nawet nie ma po co przeprowadzać testu.

Czasem, jeśli uznasz, że skala klas sprawności jest zbyt mała, byś mógł płynnie regulować uszkodzanie jakiegoś robota bojowego czy innego, podobnego przeciwnika, możesz modyfikować wyłącznie wskaźnik sprawności. W szczególnych przypadkach, możesz stosować również wartości pośrednie między klasami.

Pamiętaj – współczynniki mają ci tylko pomóc w prowadzeniu przygody. Najważniejszy jest twój opis. Jeśli uznasz (na podstawie rezultatu testu trafienia lub – lepiej – na podstawie tego, co chcesz przekazać graczom w swej opowieści), że uszkodzenie jest zbyt małe w stosunku do przewidywanej utraty sprawności – zmodyfikuj ją według własnego uznania.

Na przykład, opisujesz, że strzał z pistoletu laserowego zniszczył antenkę automatycznego czołgu. To drobne uszkodzenie, nie mogące w jakikolwiek sposób obniżyć zdolności bojowej pojazdu – jego sprawność nie ulega zmianie. Z drugiej strony, utrata anteny, uniemożliwiająca komunikację, może w inny sposób wpłynąć na tok wydarzeń...

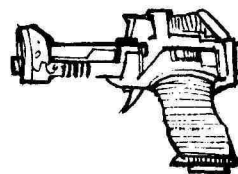
2 : BROŃ

Poniżej podajemy kilka nowych rodzajów broni, które można spotkać na terenie Pasa Mutantów. Warto zauważyć, że z uwagi na zróżnicowaną celność różnych broni oraz zadawane przez nie uszkodzenia, można oddzielnie stosować modyfikatory szansy trafienia (zależne od celności) oraz modyfikatory otrzymanego rezultatu (zależne od zadawanych obrażeń). Jednak takie rozróżnienie będzie potrzebne rzadko – w większości wypadków staraj się go nie stosować (co znacznie przyspieszy grę), a najlepiej w ogóle obejść się bez kosztów (co uczyni ją całkowicie płynną).

Warto zwrócić uwagę na pewien szczegół – w naszym systemie występuje duża różnorodność broni – oraz wynikająca z tego znaczna rozpiętość celów i ich opancerzeń. Wobec tego należy sobie zdawać sprawę z tego, że słabsze bronie nie mogą w żaden sposób oddziaływać na potężniejsze cele, i na odwrót – broń przeznaczona do niszczenia potężnych celów z łatwością, bez zbędnych problemów zmiata z powierzchni ziemi mniejsze cele. Takie sprawy określane są standardowo w SSS za pomocą rezultatów testów trafień, lecz nie powinny one polegać na nich do końca – warto, byś również rozpatrywał je na zdrowy rozsądek, biorąc pod uwagę realne możliwości atakującego i celu. W ten sposób unikniesz wykonywania niepotrzebnych testów, które będą wskazywać nieprawdopodobne wyniki. Jeśli chodzi o zasady - Skrócony System Starć nie jest w stanie dać pełnej odpowiedzi na takie pytania; wkrótce postaramy się opublikować bardziej rozbudowany Ogólny System Akcji (OSA), który będzie zawierał w sobie wszystkie te elementy.

PISTOLET LASEROWY IFG FLASHLIGHT „LATRAKA”

Jest to jedna z ciekawszych broni, jakie można znaleźć na terenie Pasa. Równocześnie jedna z rzadziej spotykanych – z uwagi na swą wartość. Flashlight jest bardzo mały w stosunku do swych możliwości. Używany głównie przez Flotę Imperialną – dostępny w Pasi również praktycznie tylko z tego źródła. Flashlight, w przeciwieństwie do najczęściej stosowanych odmian broni laserowej, nie wymaga stosowania instalacji cybernetycznych – co więcej, nie da się go także podłączyć do żadnych wspomagaczy tego typu, gdyż w celu maksymalnej minimalizacji wymiarów nie zastosowano w nim niezbędnych do tego układów. Wewnętrzny akumulator mieści 20 jednostek energetycznych. Jeden strzał zabiera 1-3 jednostek w zależności od mocy, którą ustawia się przełącznikiem na lufie. Ustawiona moc jest jednocześnie modyfikatorem rezultatu testu trafienia (tzn. strzał dwujednostkowy to modyfikator +2 do rezultatu). Zużyta energię można oczywiście uzupełniać.



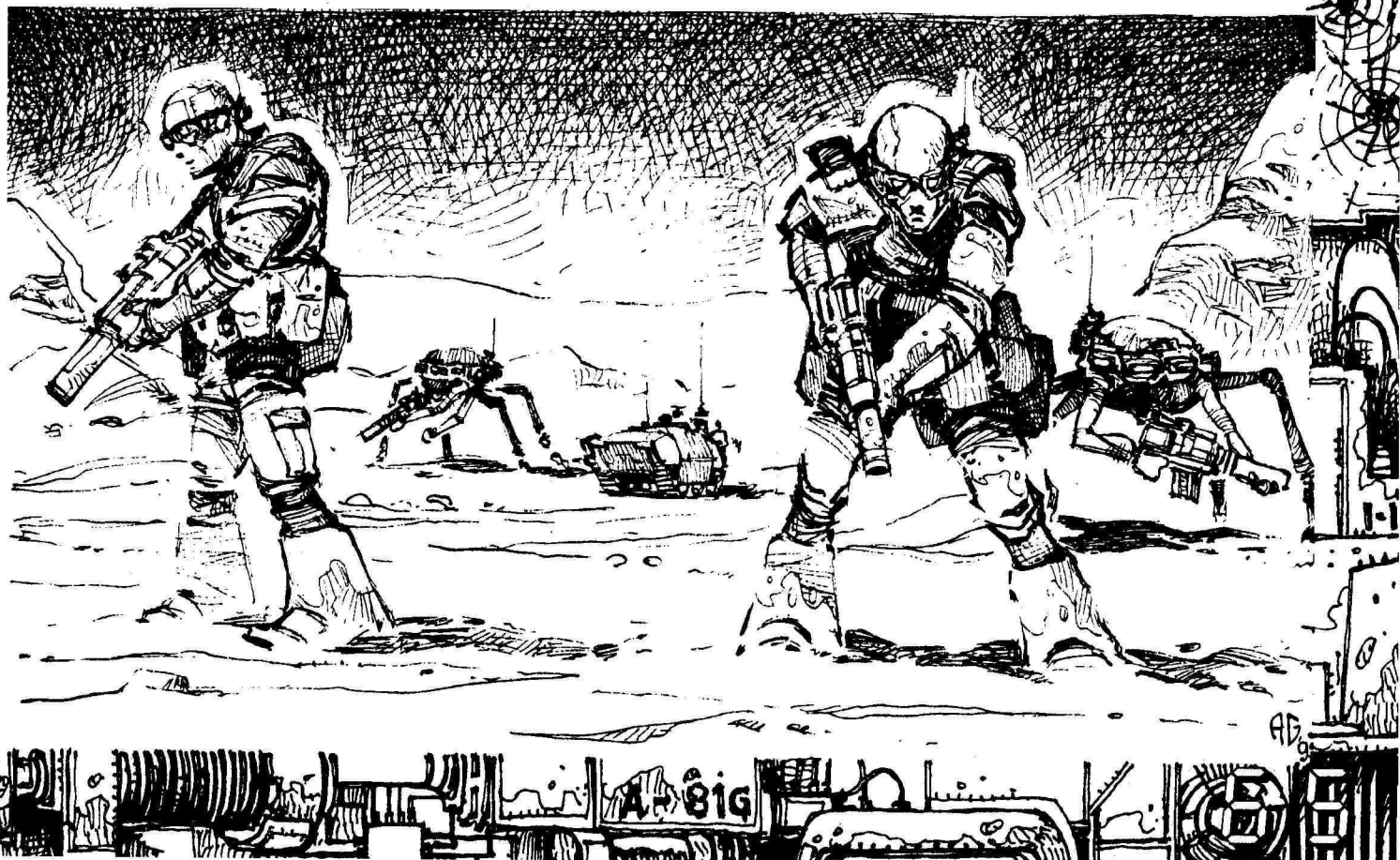
Pojemność magazynka:	20 jednostek
Możliwości strzału:	1 strzał o stopniowanej mocy (1/2/3 jednostki)
Szybkostrzelność:	1 strzał na 20 sekund
Rodzaj amunicji:	Energia elektryczna
Celownik:	Brak

PISTOLET MASZYNOWY N KRA/P- 20

To dość antyczna już broń wojskowa, jednak na Ariadnie dość popularna i często spotykana. Nie korzysta w ogóle z instalacji cybernetycznych. Amunicją są metalizowane pociski eksplodujące NaD kalibru 5mm, stanowiące starszą generację amunicji NaX. Oczywiście mają również znacznie mniejszą moc uderzeniową. Praktycznie nadaje się wyłącznie do walki z nieopancerzonymi ludźmi i innymi istotami organicznymi.

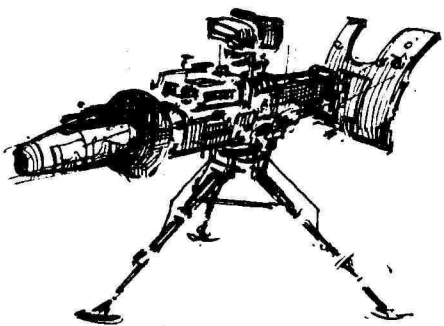


Pojemność magazynka:	20 naboji
Możliwości strzału:	1 pocisk/3 pociski/ogień ciągły
Szybkostrzelność:	10 na sekundę
Rodzaj amunicji:	NaD 5mm
Celownik:	wyłącznie optyczny



DIĄŁO DEZORGANIZACYJNE FOUBLERA

Ta sporej wielkości broń jest powiększoną i ulepszoną wersją zwykłego, ręcznego dezorganizatora. W porównaniu z nim ma znacznie zwiększony zasięg i efekty działania (trudniej się przed nim osłonić). Podczas wojen było stosowane przez Flotę Imperialną do walki ze zautomatyzowanymi maszynami bojowymi oraz piechotą cyberżołnierzy. Efektywny zasięg działa wynosi około 500 metrów. W chwili aktywacji wysyła falę Foublera, dzięki której większość urządzeń znajdujących się w obszarze działania jest efektywnie uszkodzana (prawdopodobieństwo 50%). Osłony organiczne obniżają to prawdopodobieństwo, jednak w promieniu 20 metrów od działa nigdy nie spada ono do zera. Zniszczenie aktywnych wszczepów cybernetycznych zazwyczaj wywołuje spięcia powodujące trwałe uszkodzenia układu nerwowego.



3 : MÓZG WOJENNY - GARDA

Wersja komercyjna z zestawem 6, 9 lub 12 końcówek, typ samonośny

Niech was nie zmyli to, że pojazd jest mały i nie sterczą z niego żadne lufy. To tylko mózg. GARDA to mały pojazd gasiennicowy, doskonale chroniony tytanowym pancerzem. Ma długość pięćdziesięciu centymetrów, wysokość trzydziestu, waży tonę. Posiada aktywne pole kameleona - gdy pojazd stoi, osłania go projekcja kawałka skały lub rośliny. Gdy się porusza (max. 100 km/h), emituje obraz ariadańskiego pancernika lub innego małego zwierzęcia. Nie jest to jednak projekcja idealna - z odległości pięćdziesięciu metrów człowiek dostrzeże, że obserwowany przezeń zwierzak wygląda cokolwiek podejrzanie.

Pancerz i miraż chronią to, co stanowi istotę Gardy - superszybki komputer wojskowy, sterujący końcówkami bojowymi.

Gardę produkowano z podzespołów importowanych na Ariadnę jeszcze przed wielką wojną. W tej chwili nie wytwarza się nowych mózgów, natomiast w kilku enklawach są produkowane zestawy peryerii. Hodowla jednej takiej końcówki trwa ok. 2 lat.

Kończówka Gardy to klon żołnierza - stwora bez własnej świadomości, z procesorem osobowości wszczepionym w czaszkę, zdalnie sterowanego przez Gardę. Na Ariadnie przechowywały się matryce trzech rodzajów takich klonów.

1. **Humanoid:** Wysoki, barczysty, całkowicie łysy, z wyraźnie przebiegającymi pod skórą wszczepami sztucznych ścięgien i mięśni. Zazwyczaj ubrany w ochronny pancerz i hełm, wyposażony w noktowizory. Zwinny [8], szybki [bieganie z szybkością 100m/9 sek.], silny [7]. Uzbrojony przeważnie w broń konwencjonalną, często laserową (strzał - około 20 jednostek energetycznych).
2. **Arachnoid:** Ośmionogi, pajakokształtny stwór, cztery przednie kończyny są chwytne. Procesor sterujący ukryty jest w małym, bezwłosym korpusie. Przeciętą końcówką tego typu ma wysokość jednego metra. Jest nieco wolniejsza i słabsza od człoko-kształtnej, za to doskonale porusza się w trudnym, skalistym terenie. Wyposażenie - takie jak humanoida. Jest znacznie zwinniejszy od człowieka [9], lecz słabszy [5], a przede wszystkim dysponujący większą masą, chwytnością i większą ilością kończyn.
3. **Ornitoid:** Najrzadziej spotykana końcówka latająca. Nieduży, ptakokształtny stwór, słabo opancerzony i uzbrojony (w przytwierdzone na stałe do tułowia miotacz). Zazwyczaj pełni funkcje zwiaadowcze. Strącony - eksploduje w zetknięciu z ziemią. Szybkość lotu - około 100m/17 sek. Siła [6] i zwinność [5] mniejsza niż ludzka, jednak dzięki umiejętności lotu ma znacznie większe możliwości.

Przykładowy zestaw Gardy, produkowany przez zakłady zbrojeniowe Enklawy Arachne: jednostka centralna + 9 końcówek (1 ptakoid, 4 arachnoidy, 4 humanoidy).

Mózg kontroluje końcówki w promieniu 2 km (chyba, że szczegółowy opis miejsca mówi inaczej). Żadna końcówka nie opuści tego obszaru. Obezwładniona i wyniesiona z niego - obumiera w ciągu godziny (jeśli w czasie tej godziny na powrót znajdzie się w zasięgu Mózgu - znów wchodzi w jego obszar kontroli).

Jedynym sposobem całkowitego zniszczenia Gardy jest likwidacja Mózgu. Nie jest to jednak łatwe. Po pierwsze, trzeba pojazd namierzyć (trzeba w tym celu posiadać odpowiednie urządzenie namierzające - przykłady można znaleźć w pierwszej Strefie Śmierci). Po drugie, trzeba pokonać końcówki, które porzucają każde zadanie, by chronić swój mózg. Nie jest to proste, zważywszy, że są to doskonali żołnierze. Po trzecie wreszcie, trzeba dysponować bronią, która będzie w stanie zaszkodzić pojazdowi. Garda dysponuje zbyt silnym opancerzeniem, by zwykła broń ręczna mogła się okazać skuteczna - tu potrzebne jest co najmniej działo dezorganizacyjne lub inna broń typowo bojowa o podobnej sile rażenia.

Garda stara się chronić swoje końcówki (kosztują i są przydatne), ale oczywiście poświęci je zawsze, gdy będzie tego wymagało dobro akcji.

Mózg, którego końcówki zlikwidowano, lub który uznał, że dalsze działanie nie przyniesie mu powodzenia, wycofuje się do najbliższej placówki swego właściciela. Jeśli Mózg zostanie zniszczony, wszystkie funkcjonujące końcówki obumierają.

Sztuczna inteligencja Mózgu nie jest w stanie realizować zbyt skomplikowanych zadań w zbyt trudnym terenie. Urządzenie to sprawdza się jednak wyśmienicie np. na obrzeżach Enklaw czy karnych kopalniach biomasy, pełniąc funkcje wartownicze i patrolowe.

Cały zestaw może pracować bez przerwy około 20 dni. Potem konieczny jest powrót do bazy, aby zregenerować podzespoły mózgu i ciała końcówek. Jedna końcówka, o ile wcześniej nie ulegnie zniszczeniu, może żyć do czterech lat.

4 : PROPOZYCJA SCENARIUSZA (ŚCIŚLE TAJNE - TYLKO DLA MG)

Proponujemy, abyś kontynuował pierwszą przygodę. Gracze, którzy ją przeżyli muszą się zagospodarować w Pasie. Znaleźć lub zdobyć bazę. Pokonać najbliższą hordę mutantów. Zmierzyć się z grupą pościgową albo patroliem z Enklawy. Jeśli któryś z twoich graczy zginął - niech dołączy do grupy jako nowa postać (na przykład dysydent, który uciekł do Pasa z kopalni biomasy).

Żeby żołnierze mogli czuć się w Pasie bezpiecznie, muszą zdobyć więcej broni. Dowiadują się (np. od konającego, znalezione na pustyni człowieka; albo rejestrując dziwne sygnały za pomocą dekodera), że, w pościgu za hordą mutantów, dość głęboko w obszar Pasa zapuścił się robot bojowy Gardy. To doskonały moment, żeby go zaatakować - kilka końcówek już zniszczono, a inne są uszkodzone. (A może z tą propozycją przyjdzie do grupy przedstawiciel innej bandy dysydencckiej. Zaproponuje współpracę. Gracze muszą się to zgodzić, by osiągnąć sukces. Jednak cały czas muszą się liczyć, że ich nowi kompani, po skończonej robocie, zechcą ich oszukać. Czy tak się stanie?). Garda poradzi sobie z mutantami, ale jeśli w drodze powrotnej napotka oddział uzbrojonych ludzi - może mieć kłopoty. A przecież każda końcówka Gardy ma przy sobie broń, amunicję, baterie energetyczne, pastylki odżywiające. Warto zaryzykować. Oczywiście, po drodze zafunduj swoim graczom spotkanie z wrogią grupą (może też czającą się na Gardę?), mutantami czy niebezpiecznymi stworzeniami.

Przygodę z mózgiem bojowym możesz zawsze jakoś rozwinąć. Kto jest właścicielem tego pojazdu? Być może funkcjonuje jeszcze od czasów wielkiej wojny, być może jest całkiem nowy. Czy działa na własną rękę, czy jest po prostu bronią którejś z Enklaw, czy też kieruje nim jakaś trzecia siła, mieszcząca się na terenie Pasa? Jeśli gracze nie pokonali całkowicie hakerów z pierwszego scenariusza, być może teraz nadeszła pora na ostateczną konfrontację?

Być może warto, żeby gracze zapuścili się w strefy graniczne Pasa, na których znajdują się obszary ochronne którejś z Enklaw, na przykład pola stanowiące broń biologiczną - wirusy przekształcające świadomość naszych bohaterów, czy też po prostu zabójcze toksyny. Może to być wstęp do następnej przygody, która odbywać się będzie już na terenie samej Enklawy.

Powodzenia!

Maciek Kociu

Kraina Goblinoz

Witajcie w Krainie
Goblinów!

DZIŚ:

zajrzymy w świat magii. Zrobimy to
oczywiście oczami kogoś, kto się na tym
zna, bo my, gobliny, wolimy raczej pić piwo
i zajmować się powiększaniem własnej populacji. Za-
praszam więc na:

Pamiętnik początkującego czarodzieja

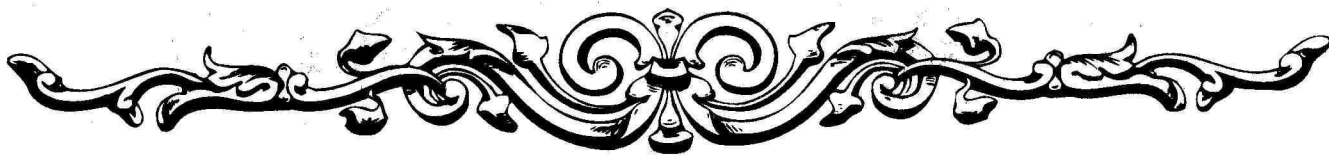
5 września 758 roku

Dziś wreszcie udało mi się wyczyścić do końca tę księ-
gę, dzięki czemu mogę rozpocząć pisanie swojego pa-
miętnika. Jestem początkującym magiem. Nie myślcie
sobie jednak, że jestem jakimś żółtodziobem. Daw-
no już minęły czasy, kiedy to jedynym ma-
gicznym efektem, który potrafiłem wywołać
była niewielka chmura zupełnie nieszko-
dliwej, zielonkawej mgły. Wiedźcie, że już
co najmniej tuzin razy zdołałem uciec
różnorodnym stworom, z których kilka było
nawet większych ode mnie.

7 września

Minął kolejny z wrześniowych wtorków. Ja i mój
przyjaciel, ranger Asmund, podróżujemy od
kilku dni. Właśnie wynajęliśmy prze-
wodnika (płaciłem oczy-
wiście ja) i kierujemy
się na bagna.





10 września (albo jakieś dwie medytacje później)

Coś wyskoczyło z krzaków i zeżarło nam przewodnika. Musimy wracać do miasta po nowego. Asmund przywołał dwa niedźwiedzie, które od teraz będą nam towarzyszyć. Podobno tak ma być bezpiecznie, tylko nie bardzo wiem dla kogo.

11 września

Dziś spotkaliśmy krasnoluda. Nie wygląda najciekawiej, ale lepsze to, niż towarzystwo samych niedźwiedzi (Asmunda raczej nie liczę).

13 września

Udaliśmy się z krasnoludem do miasta. On ma wynająć nowego przewodnika, ja mam kupić jedzenie dla niedźwiedzi, z którymi Asmund czeka pod miastem. Zastanawiałem się, co może żreć taki niedźwiedź. Żyje w lesie, więc pewnie coś stamtąd. W końcu kupiłem furę drewna i dwa worki grzybów. Ranger jakoś nie był zadowolony. Niedźwiedzie też. Trudno.

16 września

Od jakiegoś czasu jesteśmy w drodze. Trochę pada. Chociaż i bez tego bagno jest wystarczająco mokre.

23 września

Wreszcie odnaleźliśmy to miejsce. Najwyższa pora, bo już zaczynałem powoli tracić cierpliwość. Prawie zapomniana, przeklęta siedziba jakiegoś dawno zmarłego maga. Rudera, ale dość imponująca. Dwa piętra w górę i nie wiadomo ile w dół. Pułapek jak żab w bagnie. Doszliśmy do pierwszego piętra i wróciliśmy do obozu liżąc rany. Na piętrze było laboratorium. Krasnolud, jak tylko tam wpadł, poustawiał na podłodze znalezione w szafkach buteleczki, wziął ze stołu kryształową kulę i chciał grać w kregle. Wylewitowałem go z metr nad podłogę, żeby nie mógł niczego dosięgnąć. Mam nadzieję, że się trochę uspokoił. Idę spać.

24 września

Gdy spałem, krasnolud zdołał w jakiś sposób dostać się na drugie piętro. Zmieszał znalezione tam mikstury, porobił skręty z manuskryptów,

zniszczył kilka ksiąg i nasikał do skrzynki z suszonymi ziołami. Następnym razem zastanowię się dwa razy, zanim zasnę.

26 września

Po nieprzespanej nocy znaleźliśmy wejście do podziemi. Weszliśmy tam i prawie zabiło nas parę dziesiątków zombie. Asmund dostał tak, że jest nieprzytomny. Musieliśmy go stamtąd w pośpiechu wynieść. Po jakimś czasie krasnolud zaczął się z nudów bawić jego pierścieniem i zaatakowały nas niedźwiedzie. Okazało się, że nasz ranger kontrolował je przy pomocy tego, jak się okazało, magicznego pierścienia.

26 września (wieczór)

Niedźwiedzie są już historią. Krasnolud przyrządził jednego na ogniu. Był całkiem niezły.

27 września

Asmund odzyskał przytomność i trochę się wściekł o te niedźwiedzie. Sam jest sobie winien. Mógł mi wcześniej powiedzieć o pierścieniu, to przypilnowałbym, żeby krasnolud niczego nie ruszał.

28 września

Okazało się, że podziemia jeszcze są pełne rozhasanych szkieletów. Posłużyłem się magią i przesłałem wiadomość mojemu znajomemu elfowi, by przybył nam z pomocą.

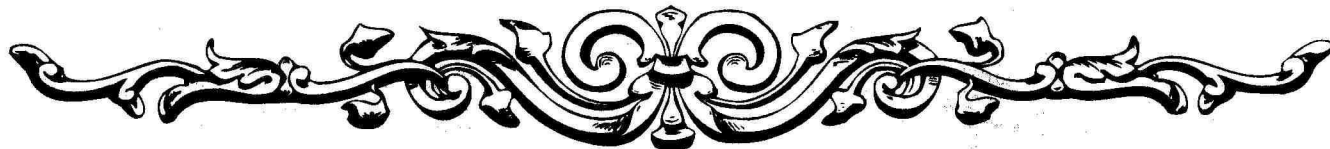
30 września

Oczekując na posiłki (dostownie i w przenośni, bo kończą się nam zapasy jedzenia) rozłokowaliśmy się na drugim piętrze. Zaczętem studiować to, co zostało z ksiąg. Ogólnie jest dość spokojnie. Czasem przypłyca się z bagien jakiś potwór, ale krasnolud sobie nieźle radzi i w zasadzie nie muszę mu pomagać.

8 października

Dziś odnalazł nas elf. Dobrze, że się nie śpieszył, bo dzięki temu zdążyłem się nauczyć czaru pozwalającego latać. Dobre i to.





9 października

Zeszliśmy do podziemi i rozprawiliśmy się ze szkieletami. Poszło łatwiej niż myślałem. Później otworzyłem przy pomocy magii wielkie, kamienne drzwi i weszliśmy do pomieszczenia, w którym siedziała na tronie jakaś całkiem ładna dama. Po chwili okazało się, że damą raczej nie jest. Chciała nas posiekać mieczem, wrzeszcząc przy tym tak przeraźliwie, że pękały w uszach bębunki. W dodatku, gdy Asmundowi udało się ją wreszcie kilka razy celnie trafić, rozpadła się w pył razem z całą biżuterią, którą miała na sobie. Oj, nieładnie, droga pani, nieładnie.

10 października

Wykryłem, że tron promieniuje magią, chyba sobie na nim siadę.

11 października

Wygląda na to, że zyskałem nieśmiertelność. W zamian za to muszę tylko pilnować tego miejsca. Zacząłem od wyrzucenia moich byłych przyjaciół. Oczywiście kazałem im zostawić wszystkie cenne rzeczy, jakie posiadali. Trochę dyskwalifikowało, ale zostawili. W końcu wiedzą, z kim mają do czynienia.

12 października

Siedzę sobie teraz w spokoju i studiuję księgi. Tron jest wygodny i daje mi siłę.

15 października

To były trzy najokropniejsze dni, jakie kiedykolwiek przeżyłem:

Najpierw wszedł do podziemi jakiś obcy czarodziej i użył szczególnie wrednej magii umysłowej, która pozbawiła mnie możliwości ruchu. Później Asmund, elf i krasnolud związali mnie, zakneblowali i wieźli przez trzy dni do miasta bez kropli wody czy odrobiny jedzenia. W dodatku musiałem patrzeć, jak płacili temu wrednemu czarodziejowi moim złotem. Po wizycie w świątyni (gdzie również dość rozrzutnie szafowano moimi pieniędzmi) doszedłem do normy i uświadomiłem sobie, że padłem ofiarą złej magii, emanującej z tronu. Następnym razem się odgryzę.

23 października

Jakiś od dawna nieżyjący mag chce, żebyśmy ratowali świat przed katastrofą. Dobrze, że wiadomość o tym przestał przy pomocy czaszki, w której tkwiły dwa diamenty. Przynajmniej mamy na drobne wydatki.

24 października

Ranger Asmund podszedł do tej sprawy bardzo poważnie. Wprost pali się do ratowania. Trudno. Nie można przecież pozwolić, aby to jemu przypadła cała sława. Wyruszyliśmy razem z nim.

30 października

Zrobiliśmy wszystko według instrukcji i dupa. Z tym ratowaniem świata to jedna wielka bujda. Okazało się, że uwolniliśmy jakieś demony, które mają zniszczyć miasto Atar. Ot, taka fikuśna zemsta maga po paru wiekach. O tej zemście zza grobu dowiedziałem się dzięki tak potężnemu magicznemu pergaminowi, że aż sam się zdziwiłem, gdy udało mi się go odczytać. Dobrze, że przynajmniej z tego mogą być zadowolony.

3 listopada

Postanowiliśmy zrobić wszystko, co było w naszej mocy. Po pierwsze, uciekliśmy jak najdalej (na południe – bo tam ciepło). Po drugie, zwaliliśmy winę na kogoś innego. Uff. Tym razem się udało.

13 listopada

Miałem parę tysięcy zbędnej gotówki. Wynajęłem katapultę i wystrzeliłem monety w miasto. Ludzie lazili po dachach jeszcze w dwa dni później. Było wesoło.

28 listopada

Jesteśmy już dość daleko na południu. Poznaliśmy tu fajnego gościa. Po pewnym czasie otrzymał od nas przydomek Pies Na Hieny, gdyż tępienie tych stworzeń jest jego największą pasją. Nawiasem mówiąc: pieczona hiena nie jest zła.

20 grudnia

To był nudny miesiąc. Wysadziłem w powietrze jakieś dwie kopalnie. Jedna była pusta, drugiej pilnowało już trochę wojska. Trudno. Tak było trzeba.

5 stycznia

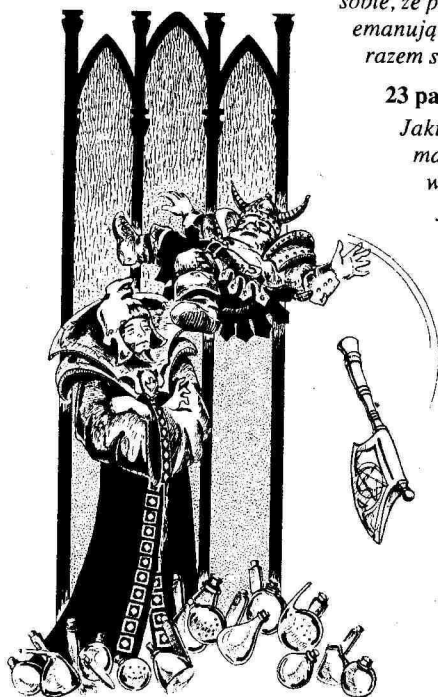
Pies Na Hieny poznał kobietę swego życia (jak przypuszczam, nie pierwszą i nie ostatnią). Wyprawilem mu wesele. Trwało trzy dni i trzy noce, a bawiło się na nim całe miasteczko (do którego trafiliśmy zupełnie przypadkowo). Zaraz potem zauważyłem, że nasz drużynowy specjalista od rozbeiczania pułapek bardzo się wzbogacił. Ciekawe dlaczego? Muszę się nad tym zastanowić.

14 stycznia

Przytączyliśmy się do orszaku jakiegoś rycerza. Nazywa się Arturius i nie wie, czemu podróżuje samotnie. Dręczą mnie jakieś dziwne przecucia.

15 stycznia

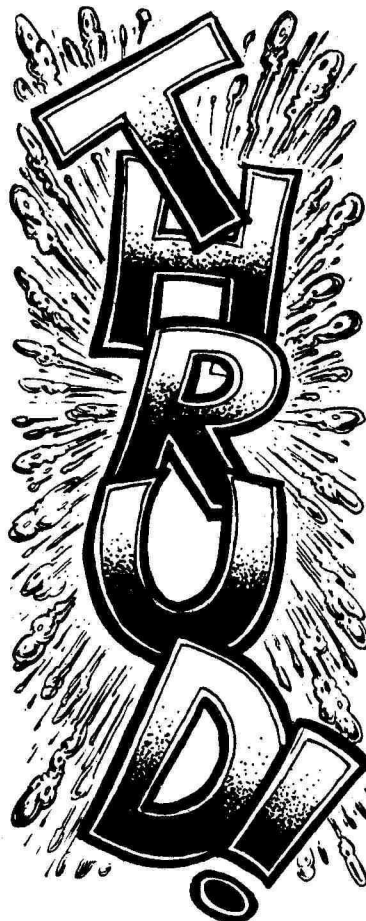
No ta, tego, jestem Arturius Palatyn i pisze dalej te ksionszke. Wczoraj poznałem trzech pszyjaciół. Ale znowu jestem jeden. Był z niemi jeden taki wojownik, ale konno nie umiał jeździć, więc uczyć go zacząłem. Może nie powinienem pokazać mu na pierwszej lekcji jak wygląda galop, ale przy kłóście tak wrzeszczał i podskakiwał z radości, że popendziłem konia, aby mu zrobić wienkszo przyjemność. Po kilkunastu metrach spad na ziemię i coś w nim straszliwie chrupło. Ten miły czarodziej powiedział, że sprubuje mu pomóc. Zasadziliśmy się cicho, żeby mu nie przeszkadzać i zaczął jakieś zaklęcia. Przez wiele minut tak się koncentrował, że aż spocilo mu się czoło. Podszedłem i poklepałem go po plecach, by mu dodać otuchy. I właśnie wtedy coś w nim wybóchtło i rozerwało go na kawałki. A to na pewno nie była moja wina, bo się wcale nie odezwałem, a wspaniale tak jak sobie życzył była cisza. Zapłakałem wtedy nad nimi oboma, bo nikt już w takim wypadku nie mógł pomóc biednemu wojownikowi. Oczywiście trzeba było ich pochować. Poprosiłem elfa, który był ich przyjacielem, żeby mi pomógł. Zgodził się, więc rzuciłem mu kilof. Tak niefortunnie go złapał, że wbił mu się w sam środek czaszki. Pochowałem go z tamtymi. Świat jest niesprawiedliwy, znurf jestem samotny.





RANKIEM, PO SPOKOJNEJ NOCY W KRYPCIE, NASZ BOHATER WYSZEDŁ NA ŚWIATŁO DZIENNE. MIAŁ NIE TYLKO NOWY HEŁM ORAZ TOPÓR, ALE TEŻ SAKIEWKĘ ZE ZŁOTEM I CZĘŚCIĄ ZAŁĘGAJĄCYCH KRYPTĘ KLEJNOTÓW. TAK WIĘC, Z GOTÓWKĄ W KIESZENI, ZDECYDOWAŁ SIĘ NA POWRÓT DO PORZUCONEJ LATA TEMU CYWILIZACJI. PO WIELU DNIACH PODRÓŻY DOCIERA NOCĄ DO MAŁUTKIEJ WIOSKI...



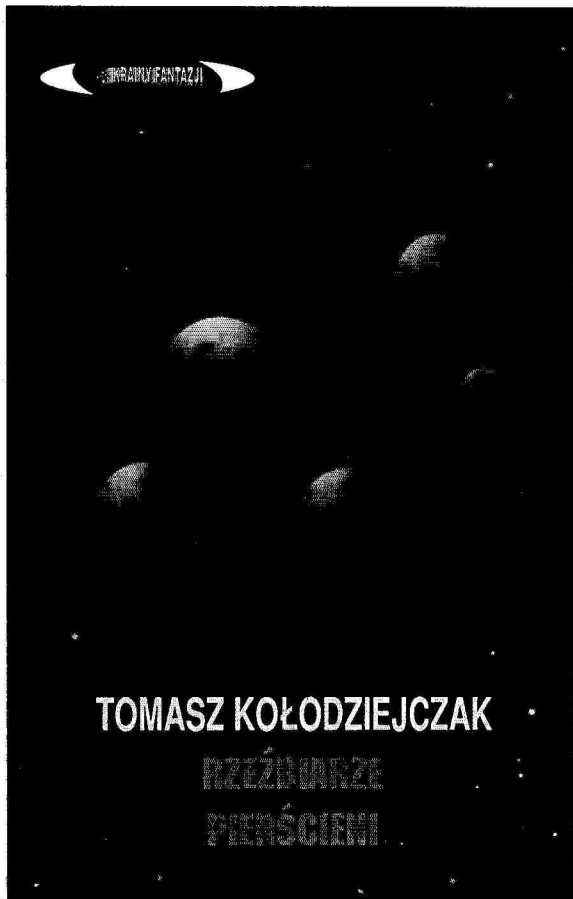


KSIĄŻKI — GRY*Cyberpunk*

„RZEŹBIARZE PIERŚCIENI“

Tomasz Kołodziejczak

/termin wydania — marzec '95/

**TOMASZ KOŁODZIEJCZAK****RZEŹBIARZE
PIERŚCIENI***Fantasy*

„POGRANICZE“

Jacek Komuda i Grzegorz Karykowski

/termin wydania — kwiecień '95/

horror

„ZAGADKA REZERWATU“

Artur Marciniak

/termin wydania — maj '95/

Jeżeli chcesz mieć gwarancję otrzymania gier, wystarczy na podane niżej konto wpłacić następujące kwoty:

4.50 zł (45.000) za jedną, dowolną wybraną grę

8.00 zł (80.000) za dwie, dowolne wybrane gry

11.90 zł (119.000) za trzy gry

/w cenę gier wliczone są koszty przesyłki/

Przesyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu: 15-go i 30-go każdego miesiąca.

Numer konta:

Wydawnictwo S.R. s.c. PKO BP XV o/W-wa, 1658-203964-136

Informacja — tel. (0-22) 628-07-82

WYDAWNICTWO S.R. skr. poczt.3
00-963 Warszawa 81

ORIGINALNE WERSJE RPG.

RUNEQUEST CALL OF CTHULHU
PENDRAGON NEPHILIM DARK CON-
SPIRACY EARTHDAWN SHAD-
OWRUN MIDDLE EARTH RPG
SHADOW WORLD LORD OF THE
RINGS UNDERGROUND CHILL AM-
BER GURPS CYBERPUNK DUN-
GEONS & DRAGONS ADVANCED
D&D FORGOTTEN REALMS MYS-
TARA SHATTERZONE STAR WARS
VAMPIRE: THE MASQUERADE
WEREWOLF: THE APOCALYPSE
MAGE: THE ASCENSION TALISANTA
ARS MAGICA WARHAMMER BAT-
TLE I INNE

KOSTKI
GRATIS
KOSTKI
GRATIS
KOSTKI
GRATIS
KOSTKI
GRATIS

Pełny katalog z ofertą przesyłamy po przesłaniu 3 zł na podane konto. Koszt katalogu zwracamy przy pierwszym zamówieniu.

COPERNICUS, PKO V o/W-wa, konto nr 1557-266754-136

Prosimy o bardzo dokładne wypełnianie przekazu pismem drukowanym.

Poszukujemy COPERNICUS
dystributorów 76-204 SŁUPSK 8
P.O. BOX 317

NOWOOTWARTY SKLEP Z GRAMI**ROBSON**

Szegoki wybór gier, czasopism
polskich i zagranicznych

Gry planszowe, przygodowe,
strategiczne, RPG (fabularne)

Ponad 100 tytułów amerykańskich
gier planszowych

Bogata oferta gier komputerowych

Przystępne ceny

W ciągłej sprzedaży wszystkie numery

„**Magii i Miecza**”, **Warhammer**
i inne produkty wydawnictwa „**MAG**”

Prowadzimy także sprzedaż hurtową
i wysyłkową na indywidualne zamówienia

ul. Chełmska 36 00-737 Warszawa

tel./fax 41-67-25

**ZAPRASZAMY DO ODWIEDZENIA
NASZEGO SKLEPU**

w godzinach 11-19 (poniedziałek-piątek)
10-15 (sobota)

TOP SECRET

W numerze 7/94 MiM na stronie 77 pojawił się artykuł poruszający między innymi temat gier, które zaliczyłbym do nowej generacji, wydanych na kompaktach. Przez wydane na kompaktach mam na myśli gry, które wykorzystują możliwości tej technologii, a nie takie, które po prostu zostały żywcem przeniesione z dyskietek. Nie będę jeszcze raz rozводził się nad ogromnymi możliwościami zarówno graficznymi jak i muzycznymi, które w sposób wręcz niesłychany pozwalają poczuć się świecie w przedstawionym na ekranie monitora. Kompakty powoli, ale z coraz większą skutecznością wypierają gry "dyskietkowe". Na srebrnych nośnikach powstało już wiele gatunków gier: strzelanki, przygodówki, wyścigi samochodowe, symulatory, itd. Natomiast nas,

jest podobny do innych klasycznych, zawartych chociażby w takich systemach jak WARHAMMER, czy AD&D.

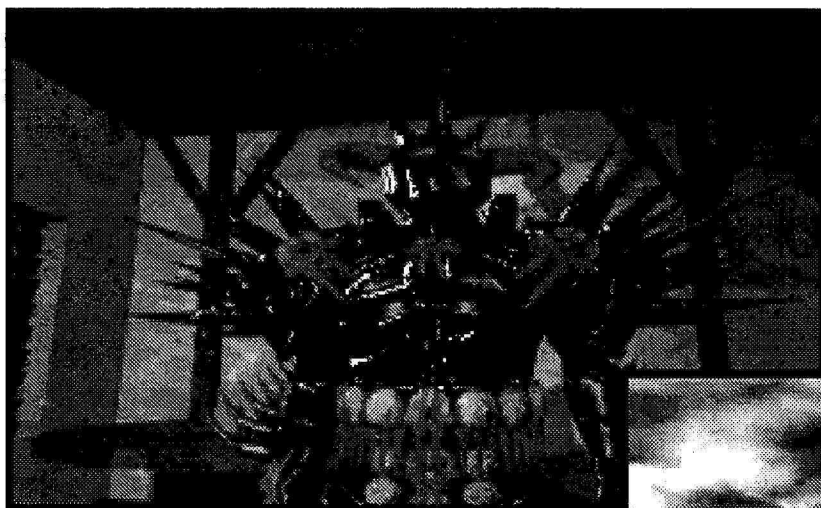
Rasa ludzka już nie pierwszy raz jest uprzywilejowana w rządzeniu światem i może dlatego jest tu tyle zła, ale też i dobra. Władza skupiona jest w rękach trzynastu smoczycy rycerzy. Każdy z nich, jak nazwa wskazuje, posiada swojego osobistego smoka (w rzeczywistości to smok jego wybiera) i pierścień smoczego rycerza. Wszyscy tworzą coś w rodzaju zgromadzenia, od którego zależą losy świata. Jeżeli któryś z nich umrze, jego smok obiera następcę – najczęściej jest to syn lub córka zmarłego rycerza. Ale zanim w pełni wejdzie do społeczności smoczycy rycerzy będzie musiał dowieść, że jest tego go-

róznego rodzaju przeszczepy, wrogów, smoczycy rycerzy, zagadki, mówiąc krótko – nie będzie łatwo. W trakcie rozmów i wykonywania kolejnych zadań będziesz musiał wybierać pomiędzy dwoma sposobami działania: siłą i mądrością. Siła to brutalność i zło. Mądrość to spryt i magia. W zależności od tego jak będziesz działał, Twój charakter będzie przesuwany bądź na stronę Siły, bądź Mądrości. Ma to istotny wpływ na późniejsze głosowanie. Jedni smoczycy rycerze popierają Siłę, inni Mądrość. Jeżeli opowiesz się za jedną stroną, to druga się od Ciebie odsunie. Na domiar złego są jeszcze tacy, którzy są po środku i właśnie droga równowagi jest zalecana. W ten sposób nie będzie się liczyło to, w jaki sposób do-



odwzorowany jest na ekranie (warto obejrzeć fenomenalne wręcz intro do gry). Poruszamy się po ograniczonych lokacjach, tzw. systemem skoków (tak jak w EYE OF THE BEHOLDER), obroty także są tylko co dziesięć stopni. Wszystko to jednak nie umniejsza klasy gry, aczkolwiek jeżeli zostałyby zmienione byłoby już pełną ekstazą dla graczy.

Muzyka oczywiście jest cyfrowo zapisana na kompaktach i na tyle realistyczna, że gdy przeby-



zagorzałych role-play owców interesują najbardziej gry RPG. Warto przypatrzeć się czy w tym kierunku coś się pojawiło. Z pewnością Ci, co mają cokolwiek wspólnego z komputerami, zakrzykną w tym momencie: CREATURE SHOCK! Ale zaraz, nie tak szybko. Po pierwsze gra ta, mimo że świetna i ma widok z oczu, nie jest prawdziwym RPG. Jest ona raczej doskonale zrobioną strzelanką i to wszystko.

Co dalej, czy jest już RPG kompaktowe? Tak. Właśnie ukazało się, wydane przez firmę MINDSCAPE na dwóch kompaktach. Świat przedstawiony w grze, to sen olbrzymiego smoka, który zależnie od tego, co mu się przyśni, modyfikuje rzeczywistość w jakiej nam przyjdzie żyć. Niestety czasami pocziwemu gadowi przyśni się jakiś koszmar i pojawiają się jakieś mroczne poczwary – barbarzyńskie orki są właśnie owocem takiej mary. W świecie tym spotkamy ludzi, smoki, orki, ożywionych demonów, duchy i inne. Bestiariusz

dzien. Po okresie próby dochodzi do głosowania, w którym rycerze głosują za lub przeciw. Wygrana to zebranie większości głosów.

Przystępując do gry wcielamy się w postać Wernera von Wallenroda, którego ojciec, smoczy rycerz, został zamordowany w tajemniczych okolicznościach osiemnaście lat temu. Nasz opiekun, przyjaciel ojca, wychowywał nas do dnia dzisiejszego, kiedy to osiągnęliśmy pełnoletność (chyba jest to kolejny warunek zostania smoczycy rycerzem). Wyjawia nam, że jesteśmy prawdziwym właścicielem zamku von Wallenrodów i czas zacząć samemu troszczyć się o swoją przyszłość – bierz, co Ci będzie potrzebne w trudnej podróży i ruszaj w drogę.

Właśnie tak zaczyna się nasza przygoda. Po drodze napotkamy

szedłeś do celu, ale czy w ogóle doszedłeś.

Współczynnikami określającymi naszego bohatera, są: LIFE określające naszą żywotność (jeżeli dojdzie do zera to ginimy), MANA wskazująca ile pozostało nam potencjału magicznego potrzebnego do rzucania czarów oraz wskaźnik POWER/WISDOM pokazujący, na którą stronę przechodzimy.

Grafika jest w całości modelowana na wektorowych obiektach, w tak doskonały sposób, że czujemy trójwymiarowość świata, jaki

wałem na polanie, gdzie ówierały sobie ptaszki, to nagle do pokoju wpadł ojciec pytając się: "nie wiesz gdzie są te wróble?".

DRAGON LORE to gra będąca pionierem RPG nowej generacji i tak należy ją oceniać. Z pewnością jest w niej wiele niedociągnięć i rzeczy, które można ulepszyć, ale musimy jeszcze być wyrozumiali wszak to dopiero początek, dopiero się zaczyna...

EMILUS

DRAGON LORE



Piotrków 1939

DYLEMAT REALNOŚCI

Zakończyły się wielomiesięczne prace nad tworzeniem systemu walki, który w pełni oddawałby realia pola bitwy okresu Kampanii Wrześniowej, projektem planszy, żetonów itp.

Nadeszła chwila podsumowania zamierzeń i rezultatów. Gra opracowana została przez zespół ludzi, których z czystym sumieniem nazwać można fanatykami Wojny Obronnej 1939 roku. Dlatego też ich dzieło osadzone jest tak mocno w realiach historycznych. O tym na ile istotna była zgodność gry z realiami tego okresu świadczyć może ilość wykorzystanych dokumentów archiwalnych, zarówno publikowanych, jak i tych z archiwów Wojskowego Instytutu Historycznego w Rembertowie. Ambicją twórców było jak najwierniejsze oddanie przygotowań do bitwy, szczególnie zależało nam na określeniu stopnia „zużycia” poszczególnych jednostek, a także ilości i rodzaju posiadanego przez nie sprzętu. Niezapomniane wrażenia pozostają po odkryciu pewnych zupełnie niespodziewanych danych. Oto pewnego dnia jeden z twórców systemu odnalazł w Wojskowym Przeglądzie Historycznym artykuł o niemieckiej broni pancernej, użytej przeciw Polsce w 1939 roku. Z powyższego materiału wynikało, że na wyposażeniu 11 pułku czołgów z 1 Dywizji Lekkiej znajdowały się czeskie czołgi LT 38, zamiast czołgów PzKfz I, II, III, IV. Reakcja była natychmiastowa. Rozpoczęły się żmudne porównania możliwości tego czołgu z możliwościami sprzętu niemieckiego. Trwały poszukiwania rysunku bocznego czeskiego czołgu, mogącego służyć jako ikonka na żetonie. Prace te, zdawałoby się marginalne i bez znaczenia, doprowadziły do nieoczekiwanych wniosków. Oddziały 11 pcz były silniejsze od jednostek tego samego szczebla, wyposażonych w sprzęt niemiecki. Przyczyna – w innych kompaniach około połowy sprzętu stanowiły przestarzałe i słabo uzbrojone czołgi PzKfz I, zaś LT 38 był jednym z najlepszych czołgów w swojej klasie.

W taki mniej więcej sposób przebiegały prace nad systemem walki do gry wojennej **Piotrków 1939**.

Założenie, że każda wojna ma swoje specyficzne cechy, które decydują o jej przebiegu zmusiło autorów do znacznego zmodyfikowania systemu **Battle 1943-45**. Powstała w ten sposób hybryda lepiej – jak przypuszczamy – oddaje pole walki wrześniowych. Podstawowym zarzutem, jaki można postawić grze **Piotrków 1939** jest duża ilość żetonów, a tym samym trudność ogarnięcia całego pola walki przez jednego gracza. Rozwiązaniem tej niedogodności może być podział planszy na dwie części, na których gracze rozgrywać mogą dwa stosunkowo niezależne scenariusze.

Gra doskonale nadaje się do gry niejawnej (gra z sędzią na dwóch planszach). Powstałe luki we frontach, oskrzydlenie przez nieprzyjaciela i obawa o własne tabory powodują, że gracze stają się o wiele ostrożniejsi przy podejmowaniu wszelkich decyzji.

Gra "Piotrków 1939" jako system

Ambicją zespołu redakcyjnego było stworzenie systemu gier wojennych, umożliwiającego rozegranie dowolnej bitwy z okresu Kampanii Wrześniowej 1939 roku. Zapytacie, być może, czy sensowne jest rozgrywanie bitew z tego samego okresu, przy pomocy tego samego systemu walki? Czy to nie stanie się nudne? Otóż nie. Kolejne gry z okresu Kampanii Wrześniowej, a raczej plansze do tych gier (wykonanych w tej samej skali) stworzą dużą mapę centralnej Polski

(II Rzeczypospolitej). Pozwoli to rozegrać całą kampanię w skali batalionu (pomysł iście niesamowity – prawda?). Dodatkowo w przyszłości mamy zamiar wydać planszę całej ówczesnej Polski, na której można rozegrać całą Wojnę Obronną 1939 roku w skali dywizji. Mapa ta może stać się również planszą pomocniczą dla plansz szczegółowych. Gracze mogliby w każdym momencie rozgrywki zadecydować o przejściu na planszę szczegółową, gdzie dochodziłoby do bitwy pomiędzy stronami konfliktu w skali batalionu. W swoich planach posunęliśmy się jednak jeszcze dalej. Posługując się dostępnymi materiałami historycznymi odtworzyliśmy dla potrzeb gry polski plan mobilizacyjny i transportowy. Prawdziwa gratka dla wszystkich, którzy mają ambicję zmienić historię. Dzięki zastosowaniu tych przepisów można przeprowadzić alternatywny plan strategiczny na wypadek wojny z Niemcami. W podobny sposób rozpracowane zostały możliwości mobilizacyjne strony niemieckiej.

Od tego, z jakim zainteresowaniem spotka się pierwsza z serii gier wojennych wydawanych przez Klan Miłośników Gier Strategicznych pod egidą *Magii i Miecza* zależy czy będziemy mieli okazję wprowadzić w życie nasze zamierzenia. Czy możliwe będzie rozegranie „nowej” Kampanii Wrześniowej?

Marcin Nietrzebka

Czekamy na Wasze listy z uwagami o grze **Piotrków 1939**, oraz opiniami na temat naszych planów. Mile widziane będą również sugestie, jakie bitwy chcielibyście widzieć w postaci gier wojennych na półkach księgarskich w najbliższym czasie.

Tabele punktów siły jednostek walczących
w zadaniach nr 21-22.

Brytyjczycy			
	PS	PR	ZO
Sztab	3	10	
49 Rozp.	4	22	
2 PLK	6	5	
Sap.	4	5	
10DLI/70	5	5	
11DLI/70	5	5	
1TS/70	5	5	
4LR.146	5	5	
4KOYLI/146	5	5	
HBTYLR/146	5	5	
6DWR/147	5	5	
7DWR/147	5	5	
11RSF/147	5	5	
41 RM	4	8	
I/69 pal	5	5	5
II/69 pal	5	5	5
I/143 pal	5	5	5
II/143 pal	5	5	5
I/185 pal	5	5	5
II/185 pal	5	5	5
55p-panc.	4	8	
89 p-lot.	2	8	

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Zadanie 22

Udany desant morski pozwolił brytyjskiej 49 DP opanować miasto i port w Limburgu, ale szybkie ściągnięcie jednostek niemieckiej 5 DG spowodowało zamknięcie Brytyjczyków w widłach Donu i Renu. Teraz 49 DP musi zdobyć przynajmniej jedną przeprawę przez rzekę, aby uzyskać przestrzeń operacyjną, konieczną do rozwinięcia przyczółka. Waszym głównym zadaniem będzie zdobycie co najmniej jednego mostu.

Przyznane punkty:

- Za zdobycie nieuszkodzonego mostu na Donie lub Renie 40 p.....
- Za każdą zniszczoną jednostkę niemiecką 1 p.....
- Za każde zdobyte pole miejskie na zachód od Donu i wschód od Renu 1 p.....

maksymalnie

40 p

14 p

4 p

suma 58 p

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	nr ruchu	pole walki w ruchu	pole końcowe	pole pościgu
Sztab 49 DP					
49 Rozp. 49					
2 PLK 49					
Sap. 49					
10DLI/70 49					
11DLI/70 49					
1TS/70 49					
4LR.146 49					
4KOYLI/146 49					
HBTYLR/146 49					
6DWR/147 49					
7DWR/147 49					
11RSF/147 49					
I/69 pal 49					
II/69 pal 49					
I/143 pal 49					
II/143 pal 49					
I/185 pal 49					
II/185 pal 49					
55p-panc. 49					
89 p-lot. 49					
41 RM XXX					

Kolejność ataków

jednostka atakowana	jednostka atakująca
I/20 GR 5	
II/20 GR. 5	
III/20 GR 5	
I/21 GR 5	
II/21 GR. 5	
III/21 GR 5	
Rozp. 5	
5 ckm 5	
Sztab 5Dgór	
I/5GAR 5	
II/5GAR 5	
III/5GAR 5	
IV/5GAR 5	

22

Wpisz swój adres wyraźnie!

Imię:
 Nazwisko:
 Adres:

Prosimy o czytelne pismo.
Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

IV/5 GAR 5 4514
 Sztab 5 DG 4502

Niemcy:

I/ GR 5 4441
 II/ GR 5 4438
 III/ GR 5 4422
 I/ GR 5 4462
 II/ GR 5 4487
 III/ GR 5 4502
 5 ckm 5 4440
 Rozp. 5 4537
 Sap. 5 4487
 I/5 GAR 5 4424
 II/5 GAR 5 4514
 III/5 GAR 5 4514

Alianci:

Ze strony Aliantów w zadaniu bierze udział cała 49 DP, jej jednostki rozstawione są dowolnie w widłach Donu i Renu.

Rozwiązania zadań przysyłajcie na adres:

Wojciech Zalewski
 02-785 Warszawa
 ul. Puszczyka 8/31

Jednostka	PS	PR	ZO
I/ GR	5	6	
II/ GR	5	6	
III/ GR	5	6	
I/ GR	5	6	
II/ GR	5	6	
III/ GR	5	6	
5 ckm	6	6	
Rozp.	4	15	
Sap.	4	6	
I/5 GAR	4	5	5
II/5 GAR	4	5	5
III/5 GAR	4	5	5
IV/5 GAR	5	5	6
Sztab 5 DG	3	10	



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

ARMAGEDON

Warszawa 1995

Drodzy „stratedzy“!

Mam zaszczyt zaprosić Was na
pierwszy ogólnopolski zjazd miłośników gier wojennych.

Odbędzie się on w Warszawie w dniach

30 kwietnia – 1 maja 1995 roku.

Miejszem spotkania będzie Dom Sztuki na Ursynowie przy ulicy Wiolinowej 14.

Główną częścią programu będzie turniej o miano „Superstratega” w **Battle 1943-45**,
z czym, oczywiście, wiązać się nagrody. Liczyć się będą również miejsca drugie i trzecie.

Wszystkich zainteresowanych zjazdem prosimy o przesłanie kserokopii
zamieszczonej poniżej karty zgłoszeniowej wraz z kserokopią dowodu wpłaty na adres:

Wojciech Zalewski

02-785 Warszawa

ul. Puszczyka 8/31

Konto: PKO SA IX O/W-wa 501217-31151632-2601-1-001114

Organizatorzy zapewniają ze swej strony nocleg we wspólnej sali, napoje i śniadanie
w poniedziałek 1 maja. Do spania radzimy zabrać śpiwory i materace.

Oczywiście chętni będą grali przez całą noc i spać nie muszą.

Koszt akredytacji na zjazd wynosi 10 zł (po denominacji).

Turniej rozpoczyna się 30 kwietnia o godzinie 12.00 pokazem filmu kinowego,
a kończy wieczorem 1 maja.

W czasie imprezy będzie można dokonać zakupów książek
o tematyce historycznej i wojennej oraz gier wojennych.

Zapraszamy wszystkich chętnych
(ilość miejsc ograniczona)

**Sponsorzy: Wydawnictwo "MAG", Księgarnia u Izy, Dragon,
Agencja Lotnicza "ALTAIR", Oficyna Wydawnicza "Ajaks"**

ARMAGEDON

WARSZAWA, 30.04-1.05.1995

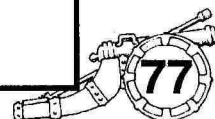


**KLAN MIŁOŚNIKÓW
GIER STRATEGICZNYCH**

Karta zgłoszeniowa

ARMAGEDON

Imię
Nazwisko
Adres
.....
Wiek



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

NAJLEPSZE ROZWIĄZANIA ZADAŃ

Punkty	Imię i nazwisko	Adres		11	12	13	14	15	16	18
63,82	Dariusz Wojtowicz	72-600 Świnoujście	ul. Wyspiańskiego 45/67					45,00	52,25	
63,80	Tomasz Mularczyk	76-200 Słupsk	ul. Wiatraczna 4c/34					33,33	39,28	59,23
61,98	Wiesław Koper	98-400 Wieruszów	ul. Fabryczna 1/38							52,92
61,86	Tomasz Zyrek	48-385 Otmuchów	ul. Ogrodowa 11/46							60,62
61,71	Sebastian Jarek	43-100 Tychy	ul. Edukacji 20/10							60,62
61,15	Arek Czerwiński									60,15
61,15	Robert Wachowski	49-300 Brzeg	ul. Mickiewicza 12/3							60,15
61,00	Paweł Strycharczyk	41-205 Ruda Śląska	ul. Gwarecka 35a/6							60,00
60,45	Tomasz Stępczyński	21-500 Biała Podlaska	ul. Kopernika 9/23							60,15
60,38	Janusz Bielewicz	88-300 Mogilno	ul. Mickiewicza 11/1							52,31
60,03	Krzysztof Giziński	05-154 Kazuń Nowy	Kazuń Polski os. PAN 7/1							60,15
57,09	Wojciech Ostrowski	41-705 Ruda Śląska	ul. Gwarecka 25/10							59,69
56,78	Tomasz Wójcik	86-200 Rawa Maz.	ul. Zamkowa Wola 41			52,00	35,00	45,03	52,26	60,77
56,14	Szymon Jóźwiak	61-546 Poznań	ul. Św. Jerzego 7A/2							45,23
54,95	Adam Kleszczewski	16-300 Augustów	ul. Cienista 17a							60,92
52,86	Jerzy Ciszewski	84-150 Hel	ul. Przybyszewskiego 4a/1			55,00	20,00			
50,60	Mariusz Kubiak	98-220 Zduńska Wola	ul. Sieradzka 36/35			52,00	20,00			61,23
50,55	Zbigniew Budziński	87-100 Aleksandrów Kuj.	ul. Cicha 39					41,67	33,43	53,54
50,49	Jakub Lisowski	48-300 Nysa	ul. Jagiellońska 31/5					41,67	39,19	
50,25	Domonik Cudek	44-100 Gliwice	ul. Odlewników 44					38,33	29,13	
49,71	Jarosław Igleńiec	99-100 Łęczycza	ul. Zachodnia 7/33			45,5	25,00	60,05	52,29	
49,39	Adrian Graczyk	50-457 Wrocław	ul. Dąbrowskiego 28/1							45,08
47,92	Rafał Kozicki	Koszalin	ul. Chrzanowskiego 4/7							52,62
47,19	Szymon Gomowicz	80-288 Gdańsk	ul. Piecowska 20d/4							27,54
47,17	Marcin Komar	32-600 Oświęcim	ul. Bałandy 42/11					50,00	29,12	36,77
46,26	Marcin Gafos	81-304 Gdynia	ul. Śląska 78/15					45,02	27,65	52,15
46,13	Andrzej Łyczko	38-401 Krosno	ul. Szklarska 3/7			18,00	29,50			60,92
45,37	Łukasz Wolski	54-129 Wrocław	ul. Drzewieckiego 10/21							44,37
44,64	Aleksander Dreczka	98-300 Wieluń	os. Stare Sady 6/8							28,00
43,53	Krzysztof Profus	32-700 Bochnia	ul. Legionów Polskich 13/36			53,00	32,00			
43,04	Stanisław Iwaneczko	19-520 Banie Mazurskie	ul. Kościuszki 23							51,54
40,25	Piotr Gruca	08-402 Płock	ul. Górna 66			35,00	41,50			
40,25	Paweł Hrycyna	82-100 Nw. Dwór Ddański	ul. Sikorskiego 6/36			55,00	14,00			
42,17	Sebastian Kończak	31-465 Kraków	ul. Ugarek 8/73			36,00	28,00			36,00
41,03	Tomasz Zubrzycki	16-080 Tykocin	ul. Glogera 3			57,00	29,00			
40,31	Robert Szymaniak	09-400 Płock	ul. Batalionów Chłopskich 5/1 m 104							28,62
38,54	Rafał Sepczyński	43-100 Tychy	ul. Elfów 61/66							37,54
38,23	W. Stefaniak									37,23
37,54	Tomasz Fiedorek	59-220 Legnica	ul. Gałczyńskiego 16/1							29,23
34,92	Stawek Pol	81-820 Sopot	ul. 23 marca 91a/38					38,33	33,33	28,00

Rozwiązanie zadania nr 14

Kluczem do sukcesu w tym zadaniu było odpowiednie dobranie proporcji ilości oddziałów, broniących miasta w stosunku do jednostek, zaangażowanych w walki o odblokowanie dróg odwrotu. Podobnie, jak w zadaniu poprzednim przed przystąpieniem do ruchu należało zastanowić się, w którym miejscu obrona przeciwnika jest najsłabsza i tam właśnie przeprowadzić atak w celu odblokowania własnych wojsk. Takim najsłabszym punktem były pozycje, broniące przez 16 pułk dragonów z polskiej 16 SBPanc. Oddział ten mógł być w bardzo prosty sposób wyeliminowany z gry przy pomocy jednostek pancernych, mogących prowadzić walkę ogniową. Najgroźniejszą bronią Niemców mógł być w tym ataku 512 b.n.cz., wykorzystany jako jednostka przeciwpancerna. Zniszczenie 16 p.drag. w praktyce oznaczało odblokowanie drogi ewentualnego odwrotu.

Pokonanie 17/6 BP, broniącego drogi południowej, wymagało zaangażowania po stronie niemieckiej znacznych sił i wiązania walką alianckiej artylerii.

Atak 16 SBPanc. planowany był z kierunku północnego. Gracz, reprezentujący stronę niemiecką mógł w łatwy sposób zahamować natarcie tej brygady poprzez zniszczenie w fazie ruchu mostów na północ od Bulfsdorfu.

Rzuty kostką:

- samodzielne ataki artyleryjskie: 2
- bombardowanie: 3

- walka: 6
- samodzielne ataki szturmowe: 6

Rozwiązanie zadania nr 13

Kluczem do rozwiązania tego zadania było przełamanie niemieckiej obrony we wschodniej części Bulfsdorfu. Dzięki takiemu zagraniu polskie oddziały pancerne (16 SBPanc.) mogły przedostać się na tyły pozycji niemieckich i zablokować im drogi odwrotu, bądź opanować lotnisko. Najsłabszym punktem obrony Niemców była pozycja kompanii panzerfaustów. Wprawdzie wsparcie lotnictwa szturmowego, przeznaczone dla tego oddziału, wydatnie poprawiło jego możliwości obronne w walce bezpośredniej, jednak silny atak artyleryjski mógł w łatwy sposób wyeliminować tę kompanię. Innym pewnym sposobem przełamania czołowej linii było zaangażowanie w atak na jednostkę panzerfaustów pułku artylerii przeciwlotniczej – osłaniałby on atak jednostek lądowych i eliminował udział nieprzyjacielskiego lotnictwa.

Podobnie jak w kilku poprzednich zadaniach istotne było wykonanie jednego silnego uderzenia na wybranym kierunku oraz współpraca wszystkich rodzajów wojsk: pancernych, piechoty i artylerii.

Rzuty kostkami:

- samodzielne ataki artyleryjskie – 1
- walka – 10
- bombardowanie – 6



TAKTYKA I STRATEGIA

W jednym z poprzednich numerów awizowaliśmy wydanie samodzielnego pisma strategów, zajmującego się rynkiem gier wojennych. To czasopismo, noszące tytuł **TAKTYKA I STRATEGIA**, będzie pierwszym w naszym kraju periodykiem, skupiającym się niemal wyłącznie na planszowych grach wojennych.

Dzięki temu, iż posiadamy niejakie kontakty z firmami, zajmującymi się wydawaniem tychże gier postaramy się informować Was o pojawiających się na rynku nowościach, testując każdą z nich i przedstawiając swą, oczywiście subiektywną, opinię w **OKU STRATEGA**.

Każdy numer **TIS** będzie poświęcony dwóm okresom historycznym. W pierwszym numerze naszego magazynu będzie to front wschodni 1943 (w tym bitwa pod Lenino jako gwóźdź programu) oraz Wojna Secesyjna. Do jednego z tematów (tego wiodącego) publikować będziemy zadania – dla każdej ze stron – oraz scenariusze historyczne i fikcyjne. Komplet tabel z punktami siły, ruchu i zasięgu ognia umożliwi każdemu z graczy rozgrywanie samodzielnych kampanii. W każdym numerze publikować będziemy żetony, biorące udział w bitwie oraz kolorową wkładkę z mapą formatu zbliżonego do A-3 – co, naszym zdaniem, da gwarancję dobrej zabawy.

Wspomniane wyżej zadania będą przez nas sprawdzane, a lista najlepszych graczy będzie publikowana na łamach czasopisma. Dla tych, którzy okażą się zwycięzcami przewidujemy stałe nagrody.

Będziemy również prowadzić dział recenzji książek i krajowych gier komputerowych. Przewidujemy, iż w każdym numerze pisma znajdą się recenzje czterech tego typu pozycji.

Dzięki **TAKTYCE I STRATEGII** będziecie również mogli dokonać zakupu omawianych na naszych łamach gier i książek – będziemy publikować specjalne blankiety, by ten zakup Wam ułatwić.

Poza tym w każdym numerze znajdziecie absolutną nowość – na rynku naszym i chyba nie tylko – mapę Kampanii Wrześniowej w skali dywizyjnej z naniesionymi historycznymi pozycjami wojsk polskich, niemieckich i sowieckich. Z tego, co wiemy wynika, iż będzie to pierwsza tego typu publikacja. Będzie ona nosić tytuł **Wojna Obronna Polski 1939 r.**

Naszym marzeniem jest, żebyście Wy to czasopismo współtworzyli – przysyłajcie propozycje nowych działów, przysyłajcie analizy znanych Wam bitew. Jeśli coś wiecie – piszcie o tym, a my wydrukujemy.

Wojciech Zalewski

KUPUJĄC „TAKTYKĘ I STRATEGIĘ” MASZ DOSTĘP DO KAŻDEJ WOJNY

BATTLE 1943-1945 – zasad ciąg dalszy

55.0 Bataliony ckm (ciężkich karabinów maszynowych)

- 55.1** Bardzo skuteczna broń w bezpośredniej walce z jednostkami piechoty i artylerii. Jeżeli użyjemy batalionu ckm, to siła nieumocnionej piechoty i artylerii przeciwnika (walczącej w walce bezpośredniej) dzielona jest przez 2 (zaokrąglając w dół). Opcja ta działa zarówno w obronie, jak i w ataku.
- 55.2** Jeżeli batalion ckm broni się w mieście, w lesie, na wzgórzach lub w górach to wyniku walki poszukujemy w kolumnie przesuniętej o 1 kolumnę na korzyść broniącego się batalionu ckm.
- 55.3** Jeżeli batalion ckm atakuje z pola „bagno” lub broni się na polu „bagno”, to nie podlega opcji 55.1

56.0 Zaopatrywanie wojsk z powietrza

- 56.1** Podstawowym warunkiem zaopatrywania wojsk lądowych z powietrza jest posiadanie lotniczych jednostek transportowych (L.T.).
- 56.2** Lotnictwo transportowe może zaopatrywać jednostki lądowe tylko wtedy, gdy nie znajduje się w strefie kontroli nieprzyjacielskiego lotnictwa myśliwskiego (w promieniu 4 pól od niego).
- 56.3 Procedura zaopatrywania z powietrza**
- 56.3.1** Ustawiamy żeton lotnictwa transportowego na dowolnym polu, na które zamierzamy dokonać rzutu zaopatrzenia.
- 56.3.2** Wszystkie jednostki lądowe, znajdujące się w promieniu dwóch pól od pola, na którym znalazł się żeton lotnictwa transportowego uznajemy za zaopatrzone – mogą one w fazie ruchu i walki dysponować pełnymi punktami ruchu i walki.
- 56.3.3** Punkt 56.3.2 nie dotyczy jednostek stojących po drugiej stronie rzeki i nie mających połączenia mostowego z polem, na które przeprowadzany jest rzut.
- 56.3.4** Żeton Lotnictwa Transportowego nie może zrzucić zaopatrzenia w strefach kontroli jednostek nieprzyjaciela.
- 56.3.5** Jednostki Lotnictwa Transportowego podlegają działaniu jednostek myśliwskich i artylerii przeciwlotniczej na normalnych zasadach.

57.0 Pola minowe

- 57.1** Jeżeli pole minowe zostanie zbombardowane przez lotnictwo bombowe, to pole uznajemy za zniszczone przy wyniku rzutu kostką równym 1 lub 2.

58.0 Most na Jeziorze Soberskim

- 58.1** Jednostki, walczące na moście posiadają jedynie dwa punkty siły

w walce bezpośredniej, ewentualne straty odpisuje się jednak od całości sił, posiadanych przez dany oddział.

- 58.2** Na tym moście nie może przebywać więcej niż jedna jednostka lądowa.

Uzupełnienia

Lotnictwo szturmowe

Ataki lotnictwa szturmowego na obiekty: mosty, pociągi itp.

- 38.10** Dany obiekt może być atakowany przez jedną i tylko jedną jednostkę lotnictwa szturmowego.

siła atakującej jednostki szturmowej	Wynik rzutu kostką					
	1	2	3	4	5	6
5 ps			U	Z	Z	Z
4 ps				U	Z	Z
3 ps				U	U	Z
2 ps					U	Z
1 ps						U

Z – zniszczenie obiektu

U – uszkodzenie obiektu (niemożność użytkowania obiektu w bieżącym i następnym etapie).



✉ LISTY

Czy jednostki motocyklowe mogą służyć jako jednostki rozpoznawcze? – P. Gruca

Tak, można używać jednostek motocyklowych jako oddziałów rozpoznawczych.

Czy oddziały rozpoznawcze mogą przekroczyć Prut i Ren, a następnie wejść na bagną? – P. Gruca

Jeżeli macie jakiegokolwiek wątpliwości, dotyczące kosztów poruszania się w danym terenie, korzystajcie z tabeli „Wpływ terenu na ruch”.

Czy w przyszłości możliwy będzie transport kolejami zarówno sprzętu, jak i zaopatrzenia? – P. Gruca

W numerze 16 opublikujemy żetony „specjalne”, w tym koleje, pola minowe, kutry torpedowe oraz powtórzymy wszystkie żetony z numeru 12 MiM.

Czy jednostki saperów mogą niszczyć tory i drogi? – P. Gruca

Oczywiście, że mogą.

Czy artyleryjskie jednostki polowe (nie zmotoryzowane) mogą po wykonaniu nawały poruszać się w fazie ruchu? – Jarosław Iglenc

Jeżeli dana jednostka artylerii polowej wykonała nawałę artyleryjską, to nie może poruszać się w nadchodzącej fazie ruchu.

Czy jednostka artylerii niezmotoryzowanej, walcząca w fazie ruchu wraz z inną jednostką z tego samego pola, używa 1 ps czy wszystkich posiadanych punktów siły? – Jarosław Iglenc

Jeżeli w fazie ruchu jednostka artylerii polowej czy przeciwlotniczej walczy w pierwszej linii, to używa 1 ps.

Iloma punktami siły walczy w fazie ruchu jednostka polowej artylerii p-panc.? – Jarosław Iglenc

W fazie ruchu wszystkie jednostki artylerii polowej walczą 1 ps. W przypadku walki w ruchu artylerii p-panc. używamy też modyfikatora podziału przez 2 (lub więcej – jeżeli użyjemy większej ilości artylerii przeciwpancernej) jednostek zmotoryzowanych. Jeżeli artyleria p-panc. jest stroną broniącą, to używamy zarówno pełnej puli posiadanych punktów siły, jak i modyfikatora podziału.

Czy rzeki niwelują wpływ stref kontroli? – Jarosław Iglenc

Nie, nie niwelują.

Czy możliwe jest, aby Magia i Miecz zajmowała się historią powstania i działania poszczególnych jednostek? – Jarosław Iglenc

Dział historyczny znajdzie się w ramach nowego pisma strategów – TAKTYKI i STRATEGII.

Czy możliwe jest, by w przyszłości połączyć gry wojenne z fantastyką? – W. Koper

Od numeru 16 MiM zaczniemy publikować system, dotyczący wojennych gier w świecie fantasy.

Jak oddziałuje artyleria przeciwpancerna na jednostki motocyklowe? – W. Koper

Jednostki motocyklowe są zmotoryzowanymi jednostkami rozpoznawczymi.

Jak oddziałują strzelcy wyborowi na jednostki motocyklowe? – W. Koper

Analogicznie, jak na jednostki piechoty.

Dlaczego w strukturze XXX KA znajdują się inne dywizje niż walczące w operacji „Market Garden”? – Paweł Wołoszczuk

Korpusy w armii brytyjskiej były montowane doraźnie w zależności od potrzeb pola walki, wielokrotnie zmiany następowały kilkakrotnie w miesiącu i kilkunastokrotnie w ciągu całej wojny. Wystarczy porównać skład wymienionego korpusu, w kampanii afrykańskiej, włoskiej, w Normandii, w operacji „Market – Garden”, w operacji oczyszczania wschodniego brzegu Renu czy podczas okupacji Niemiec.

Czy lotnisko, znajdujące się w strefie kontroli wrogich jednostek jest czynne jeżeli jest zajmowane przez własne jednostki? – Szymon Gornowicz

Nie można użytkować lotniska, jeżeli znajduje się ono w strefie kontroli wrogich jednostek.

Czy jednostki lotnicze można przyporządkować kontratakowi? – Szymon Gornowicz

Oczywiście, że można. Należy w takim przypadku podporządkować je w fazie lotniczej jednostkom liniowym, którymi zamierzamy wykonać kontratak.

Czy pamiętacie o takich broniach jak „Myszkii”, V-1, V-2 i innych? – Szymon Gornowicz

Pamiętamy, pamiętamy – problem tylko w tym, że „Myszkii” były tylko trzy i do tego użyto ich do walki tylko w Berlinie. Nie były to więc duże jednostki, a już na pewno nie były to bataliony czy nawet kompanie. Jeżeli zaś chodzi o taką broń jak V-1 czy V-2 to przymierzamy się do ich adaptacji w numerze, poświęconym zdobyciu Antwerpii i zajęciu ujścia Skaldy w 1944 roku przez 11 brytyjską DPanc.

Kiedy ukażą się kolejne gry, firmowane przez MiM? – Szymon Gornowicz

Po doświadczeniach z Piotrkowem nie chcielibyśmy składać jednoznacznych deklaracji, planujemy wydanie FALAISE w czerwcu 1995 r. i mamy nadzieję, że nabyte doświadczenia pozwolą na zrealizowanie tych zamierzeń.

Czy wchodząc we wrogą strefę kontroli wydajemy dodatkowe punkty ruchu? – Szymon Gornowicz

Nie, nie wydajemy.

Czy artyleria p-lot. 88 mm posiada strefy kontroli? – Dariusz Wojtowicz

Tak, posiada.

