

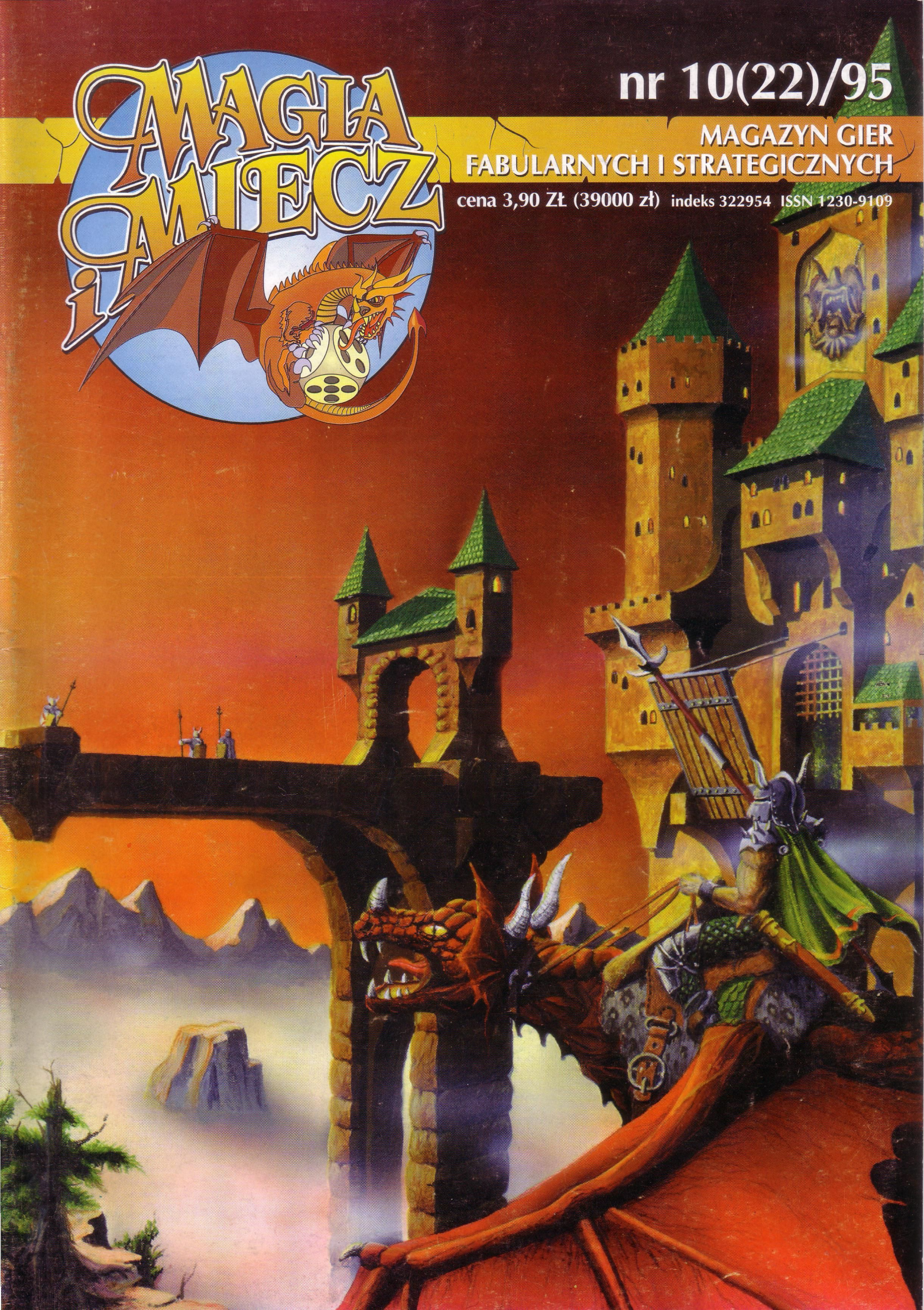
MAGIA i MIECZ



nr 10(22)/95

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

cena 3,90 ZŁ (39000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109



**ZOSTAŃ POWIERNIKIEM PIERŚCIENIA I
URATUJ ŚRÓDZIEMIE !**

Władca Pierścieni



middle  earth



JUŻ WKRÓTCE !!!

MIECZEM I MAGIĄ

Cześć!

Zaczyna się sezon. Sezon na gry – wydawcy w okresie jesienno-przedgwiazdkowym wypuszczają na rynek znaczącą część swojej produkcji. Sezon na konwenty – jego finałem będzie wielka zabawa na Polconie. Sezon na granie – bo jesienne wieczory sprzyjają siedzeniu w domu i kostkologii. Rozpocznijcie ten sezon (a także go zakończcie) z „Magią i Mieczem”!

Cieszy nas ogromne zainteresowanie systemem „Doomtrooper – Żołnierz Zagłady”. Otrzymujemy mnóstwo telefonów z prośbą o dodatkowe informacje i warunki zakupu. Wszystkie osoby, które mają jakieś wątpliwości co do tych spraw, namawiam na uważną lekturę stron poświęconych prenumeracie. Tam NAPIRAWDE jest wszystko napisane. Naszych miłych telefonospondentów prosimy też o dzwonicie do redakcji w godzinach 9.00-16.00 (we wszystkich sprawach dotyczących zamówień). Szczególnie niechętnie odbieramy telefony, które dryndają w niedzielę po 23.00. Wtedy albo pracujemy, albo rozwalamy kolejną wyspę Złotymi Metalowymi Marinerami.

Numer i tak przeczytacie, więc nie będę go streszczał. Zwracam tylko uwagę na duży blok grozy – mister Cthulhu jest już blisko! Dla zaniedbywanych ostatnio kryształowców mamy prawdziwą rewelację – profesję wiedźmina. Solidna dawka różnorodnego materiału czeka też na zwolenników solidnej sf i cyberpunka.

Po wielu trudach i znojach udało się wprowadzić do redakcyjnych mózgów elektronowych ponad siedemset ankiet. Rolplejowa Polska trochę się zmieniła od stycznia – ukazało się kilka systemów, wystartowały nowe pisma, my opublikowaliśmy kolejne kilkadziesiąt artykułów. Tak więc niektóre punkty ankiety nieco straciły na ważności. Jednak choć wy poznajecie wyniki dopiero teraz, my już wcześniej zwróciliśmy uwagę na pojawiające się w nich postulaty i zgodnie z nimi lekko zmieniliśmy pismo. Czy nam się to udało – ocena należy do czytelników.

Tych z Was, których interesują nie tylko gry, ale też inne fantastyczne media namawiam do wyjazdu na Polcon-Nordcon (patrz str. 5). Imprezy organizowane przez Gdański Klub Fantastyki są doskonale przygotowane. Dwa lata temu bawiliśmy się w Jastrzębiej Górze na Altingu Sił Magicznych, w zeszłym roku wojowaliśmy z siłami Imperatora pod hasłem „Czas na rebelię”, a w tym roku spotkamy się na seminarium Uniwersytetu Bałtyckiego. Impreza trwa prawie pięć dni! Pięć dni, w ciągu których będziecie otoczeni przez kilka setek takich samych maniaków jak wy sami! Czyż to nie cudownie maniakalna perspektywa?!

Z maniakalnym pozdrowieniem,

Tomasz Kołodziejczak

P.S. Dbajcie o koty. Są magiczne.

MAGIĄ I MIECZEM

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Red. nac. wydawnictwa: Darosław J. Toruń

Redaguje zespół:

Tomasz Kołodziejczak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar, Artur Marciniak,
Andrzej Miskurka, Jarosław Musiał (dział graficzny)

Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak

Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska

Stale współpracują:

Maciej Kocuj, Rafał Galecki, Jarosław Grzędowicz,
Dariusz Paszkowski, Wojciech Zalewski (strategia)

Korekta: Elżbieta Szelest

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: Andrzej Barć & Mirosław Fleszar

Skład i łamanie własne.

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

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw.



**PISMO
POŚWIĘCONE
GROM
FABULARNYM
I STRATEGICZNYM**

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
INFORMACJE	4
RECENZJE	6
APHALON: ERRATA	42
PREHISTORIA RPG	46
CYBERPUNK: ZUŻYCIE SPRZĘTU	68
CYBERPUNK: TERAPIA	71
MAGIA KART	72
KONKURS	74
KRAINA GOBLINÓW	75
OMÓWIENIE ANKIETY	76
THRUD BARBARZYŃCA	78

WARHAMMER

ZMAGANIA Z CHAOSEM	9
SKAVENI	10

ZEW CTHULHU

DŁUGIE RAMIĘ SPRAWIEDLIWOŚCI	16
OPOWIADANIE: ON	20

ALMANACH MISTRZA GRY

ZRZĘDZENIE Z KRYPTY	32
TRUMNY I ŁOPATY	26
JAK UGOTOWAĆ NEKROMANTĘ	30
CHLEB NAJEMNIKÓW	33
SZANUJMY WSPOMNIENIA	34
KOSMICZNY KATALOG HANDLOWY	43

OPISY SYSTEMÓW

GURPS SPACE	37
PRIME DIRECTIVE	38

ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

SPIS KART	40
-----------	----

WŁADCA PIERŚCIENI

PRZYGODA: ZAKŁADNIK	50
---------------------	----

KRYSTAŁY CZASU

WIEDZMIN	58
BESTIARIUSZ	60
WSPÓŁCZYNNIKI DO PRZYGODY	62

STREFA ŚMIERCI

ENKLAWA LUPUS – ŻOŁNIERZE	63
---------------------------	----

OŁOWIANYM MIECZEM

SMOKI	64
FIGURKI, CZĘŚĆ 2	66

Cześć!

Tym razem w zastępstwie Artura, który wraz z Prezesem udał się w podróż, wita was Krzaku. Listów ostatnio przyszło sporo (to chyba zasługa odezw Artura) i jak zwykle udało się znaleźć kilka ciekawych. A co do ich treści, to mamy do was wielką prośbę: nie knijcie w listach. Uwierźcie nam, że znamy te wszystkie wyrazy, którymi chcecie nas zaszokować. I sprawa druga – nie wysyłajcie anonimów. To podły obyczaj tchórzliwych donosicieli. Nie planujemy wysyłania ekip gorylopodobnych do osób, które nas krytykują, więc naprawdę nie ma się czego bać... Listy z bluźgami i anonimami będą lądować w redakcyjnym koszu!

Zacznijmy od zarzutów...

(...) piszę, bo zaskoczyliście mnie straszliwie. Przeczytałem właśnie „Łowców koni”, przygodę, która była wg Was najlepsza z bardzo wielu, jak sami napisaliście. Przeczytałem więc i co zobaczyłem? Pomijając już fakt, że nie ma w niej ani krzty oryginalności (...), to tekst roi się aż od absurdów i niekonsekwencji. (Tu autor podaje aż 30 absurdów i niekonsekwencji przyp. red.). I jeszcze na koniec uwaga ogólniejsza. Czy wśród prac, którymi Was zasypano nie znalazł się ani jeden scenariusz, który nie polegałby na zejściu do lochów, zabiciu potwora i zabranii jego skarbów? Czy nie było scenariusza, w którym gracze mogliby rozwiązać problem kilkoma sposobami i musieliby dokonywać wyboru właściwego działania z kilku możliwości? Czy nie było przygody, która wymagałaby choć trochę myślenia?

szczerze oddany Malkontent

W liście autor domaga się publicznej odpowiedzi, więc:

Po pierwsze: nie znalazł się taki scenariusz, który polegałby na czymś więcej niż zejściu do lochów itd., a jeśli już, to niestety pomysł nie był najwyższych lotów.

Po drugie: była to jedna z niewielu przygód, w których autor nie tylko opisał akcję, ale również bohaterów niezależnych i nowy, specyficzny klan. To postanowiliśmy docenić.

...I poprzez następne zarzuty...

(...) Po pierwsze, po co w czasopiśmie poświęconym RPG drukujecie opowiadania?

Po drugie „Strefa Śmierci”: wszyscy wiemy, że system ten napisał osoby inne od tych, które się pod nim podpisują. To, że był on w SIECI nie upoważnia do niepublikowania nazwisk autorów. (...)

Po trzecie recenzja „WH40000”: Sugerowałbym panu Arturowi M. kupienie sobie kalkulatora (...). Mimo szczerych chęci nie doliczyłem się stu figurek, a tym bardziej ponad setki (...).

Po czwarte okładki: są nędzne, szczególnie ta z nr 19-20.

Po piąte „Doomtrooper”: Przecież to nędza. Nie lepiej od razu wydrukować te „Kroniki Mutantów”? Inne gry karciane biją „Doomtroopera” na głowę.

Po szóste scenariusze: ostatnio są bardzo kiepskie. Jedynie „Mircalla” jest scenariuszem, który okazał się być ciekawy. Cała reszta jest kiepska.

Po siódme „Labirynt”: mam nadzieję, że go mocno zmienicie, bo nie wytrzyma

konkurencji z „Talizmanem”. Nie rezygnujcie jednak z planów podłóg, bo to mnie się naprawdę przydało (myślę że nie tylko mnie).

TRAITOR

Wpierw odpowiedzi na kolejne zarzuty: Do zarzutu nr 1: Odpowiedź w „O'HY-DE PARKu”.

DZN2: Autorzy, którzy podpisują się pod „Strefą Śmierci” nie mają i nie mieli nigdy styczności z krążącymi po SIECI systemami. Wszelkie podobieństwa do innych systemów są przypadkowe. Prosimy o informacje dotyczące tego sieciowego systemu – gdzie go można znaleźć? Będziemy mogli ocenić zasadność zarzutów i uniknąć w przyszłości nieświadomych powtórzeń.

DZN3: Artur twierdzi, że to on ma rację.

DZN4: Przykro nam, że okładki ci się nie podobały. Na pocieszenie dodam, że wielu innym naszym czytelnikom przypadły do gustu.

DZN5: „Doomtrooper” jest w pierwszej dziesiątce systemów karcianych na świecie (patrz „Conjurer” – pismo poświęcone grom karcianym). Dodam tylko, że wyszło do tej pory kilkadziesiąt systemów karcianych. A „Kroniki Mutantów” będą później.

DZN6: Autorzy „Mircalli” cieszą się, że ktoś ich docenił. Autorzy innych przygód martwią się, że nie zostali docenieni.

DZN7: „Labirynt” zmieniamy. Podłogi najprawdopodobniej będą „Talizmanu” się nie boimy, co nie znaczy, że go nie poważamy.

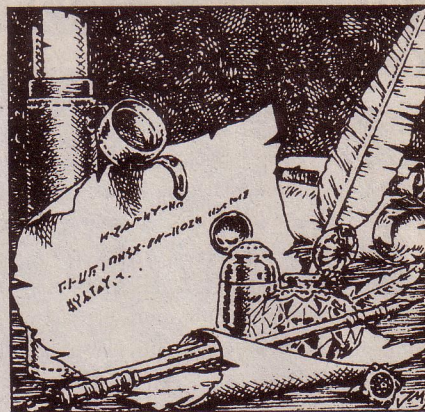
Aby podnieść nas na duchu, na zakończenie swojego listu TRAITOR pochwalił nas. Spodobał mu się:

– cykl artykułów o Chaosie,
– mała ilość „Kryształów Czasu” (tu smutna wiadomość dla TRAITORA – kiedy wyjdzie system, „Kryształki” wrócą do łask).

...dojdźmy w końcu do pochwał

(...) na wstępie składam Wam ogromne podziękowania i gratulacje za tak dobre prowadzenie fantastycznego pisma, jakim bez wątpienia jest „MiM”. Treść, ogólna forma pisma są po prostu genialne! Ach, te okładki. No może do jakości papieru trochę się przyczepię (...). Widzę także, że z każdym kolejnym numerem „MiM” następują korzystne zmiany. Więcej „Warhammera” i „Strefy Śmierci”, więcej Thruda i opowiadań Lovecrafta! Almanach jest O.K. (...) Na razie dosyć tych pochwał, jeszcze woda sodowa uderzy Wam do głowy (...)

Maciej Czyżewski



Woda sodowa nie uderzyła nam do głowy, ale cieszymy się, że ty się cieszysz, że „MiM” ci się podoba.

Cieszymy się również, że napisała do nas Joanna (Asiu – całusy od całej męskiej części redakcji), której ochoczo pomagał Maciek. Opracowali oni profesję dla prawdziwych mężczyzn. Dziękujemy bardzo – Artur z pewnością będzie starał się ją wykorzystać.

Jak zwykle pojawiły się listy związane ze słynną sprawą Phillipe’a Hallea. Traktowały m.in. o wyższości cyberwampirów nad wampirami typowymi.

W wielu waszych listach powtarza się pytanie, czy można nam przysłać scenariusz do oceny lub wydrukowania, czy chcemy jakieś artykuły. Ludzie, my czekamy na każdy tekst! Piszcie i przysyłajcie do nas!

Dziękujemy za wszystkie listy i czekamy na więcej. Na zakończenie jeszcze adresy:

Jastrzębski Klub Miłośników Gier Fabularnych
Adam Suder/Vini

ul. Marusarzówny 23/38
44-335 Jastrzębie-Zdrój

Klub RPG PSYCHOSIS
ul. Konopnickiej 2/4

37-310 Nowa Sarzyna, woj. Rzeszów

Klub Tolkienistyczny Młodzi Inkilngowie
Albert Hupa
ul. Trawiasta 9
04-618 Warszawa

Szukam graczy i Mistrzów Gry do WFRP i Kryształów Czasu, wiek 14-18
Wojciech Świątek
ul. Abrahama 28
80-307 Gdańsk-Oliwa

Szukam wszystkich fanatyków literatury tolkienistycznej i nie tylko do wspólnej gry w „MERPA”
Damian Natkaniec
os. Wandy 23/9
31-907 Kraków

Mile widziani gracze i MG z okolic Opola
Krzysztof Moszyński
ul. Hubala 14d/9
45-263 Opole

Przypominamy: w „O!HYDE PARKu” dyskutujemy o związkach między rpg a literaturą, łączeniu tych mediów na łamach „Magii i Miecza” oraz o stosunku świata literackiej fantastyki do graczy.

Otrzymaaliśmy trochę ciekawych listów, ale dyskusja dopiero się zaczyna, więc wciąż czekamy na wasze opinie. A oto najciekawsze wypowiedzi:

Temat, jaki poruszyliście w „O!HYDE PARKu” bardzo przypadł mi do gustu. (...) Pierwszy list, Mordercy itd. pominię milczeniem nie dlatego, że autor najadł się (cenzura) i stał się niebezpiecznym fanatykiem – takich nie da się przekonać (współczuję jego MG).

Autora drugiego listu, Roberta, odsyłał do „Feniksa” 8/44/95, w którym to Paulina Braiter doskonale całą sprawę wyjaśnia, demaskując cały spisek.

Szerzej chcę odpisać na list Andrzeja Stachowiaka. Może dlatego, że sam studiuję historię, może dlatego, że zabolalo mnie trochę stwierdzenie „rozrywka ogłupiająca”. Faktem jest, że literatura pobudza wyobraźnię, ale czy tylko ona? Znalazłem w tym liście trochę nieścisłości i wytknę je nie przez złośliwość – są to po prostu klucze. Najpierw autor mówi o sztuczności reguł, o ich abstrakcyjności, a potem z ogromną naiwnością stwierdza, że bohaterowie „muszą jeść, że klną, że po długich marszach śmierzdzą”. Coś mi tu nie pasuje.

Sam jestem raczej Mistrzem Gry niż graczem, swoje scenariusze staram się konstruować bardzo szczegółowo oddając realizm – w tym celu starannie czytam dostępną literaturę (...). Przecież nie chodzi o nic innego, jak o zabawę, spotkanie w gronie przyjaciół i radosny śmiech. (...)

Jeszcze jedna sprawa – dlaczego korzystać ze światów stworzonych przez innych – po co tworzyć nowe, mniej realne narażając się na plagiat. Jestem za przenoszeniem rzeczywistości literackiej do gry.

Lukasz Krawiec

(...) W liście killera elfów można zauważyć, że nie lubi on książek, a kocha gruchotanie goblinom kości – bezsens. Nie wyobrażam sobie grania w RPG bez czytania książek. Większość pomysłów na przygody czerpię z opowiadań Tolkiena i Howarda. (...)

Podsumowując list pana Tomasza, mam jeszcze jedno ale. Cytuję: „I komu się podlizujecie, kiedy piszecie, że żeby grać, to trzeba czytać. Debilizm!” I kto tu debil? Niby komu i po co miałibyście się podlizywać? To wasze pismo i wy drukujecie w nim, co się wam spodoba. Cokolwiek związanego z RPG.

Piotr Sakowski

(...) Kiedy przeczytałem list Mordercy Elfich Paralityków”, krew mnie załata, szlag trafił, a ręka sama w morderczych zamiarach skoczyła do klawiatury. Ten

człowiek wypisuje bowiem takie „debilizmy”, że nie sposób wobec nich przejść obojętnie. Wskazuje to zresztą, iż mamy do czynienia z przedstawicielem tak zwanej „złotej polskiej młodzieży”, tej, która wystaje po bramką pijąc jabłota, paląc popularne i słuchając Liroya. Sam się do tego przyznaje, mówiąc, że nie ma czasu na czytanie fantastyki (a pewnie i w ogóle książki widuje jedynie w oknie księgarni). W swojej beczelności osobnik ów podnosi brudną rączkę nawet na mistrza. Znamca literatury, kurde balans, pewnie fan Conana. Mamy tu do czynienia z typowym syndromem Rambo, ze wszystkimi charakterystycznymi objawami. (...) A może on jest Mistrzem Gry? Pewnie biedaczek młoci wciąż „Demoniczne hordy”, nie wiedząc nawet, że istnieje coś takiego jak wczucie, dobre odgrywanie i te inne wszystkie. A może mu z tym dobrze?

Morderca Morderców Elfich Paralityków
Książę Coor de Balance

Gdy przeczytałem list Tomasza Grębowicza to ręce i nogi opadły mi na ziemię z ubolewania nad autorem. Morderca Elfich Paralityków stwierdza, że nie ma czasu na czytanie, ale za to ma czas na granie. Można z tego wynioskować, że raczej nie jest Mistrzem Gry, a i graczem zapewne też dziwnym. (...) Dlatego też gratuluję MG, który posiada tak mało wymagającego gracza pragnącego tylko „komuś przywalić i porzucić jakimiś fireballami”. Sam jestem MG i nazywam takie zachowanie kultem mięśnia i głupoty. Cóż może być ciekawego w ustawicznym zabijaniu? (...) Dziwi mnie fakt, że Morderca Elfich Paralityków woli oglądać „Dynaśnię” w poszukiwaniu prawdziwego życia niż uwalniać się od niego. Przecież to jest zaprzeczenie istoty fantasy! Jak można grać w fantasy i jednocześnie oczekiwać, że wszystko będzie tak, jak w prawdziwym życiu? Dziwi mnie też fakt, że Howard nie urajcował Mordercy Elfich Paralityków (...) Redakcja „MiM” nie podlizuje się pisząc, że aby dobrze grać, trzeba czytać. Po prostu drukuje teksty dla tych ludzi, którzy pragną urozmaicić swoje przygody. Przecież dobre opowiadanie jest skarbnicą wiedzy dla MG. (...)

Tomek Wojsiński

Nowy dział? Pomysł niezły. Temat? Niezwykle interesujący. Lecz to, co wybraлиście do druku w „Parku” to faktycznie O!HYDA. W dodatku niezwykle prowokacyjna. Cóż, czas na ripostę. (...) Robertcie z Wrocławia, zaznaczyłeś, że jesteś młodym fanem RPG – niepotrzebnie, świadczy o tym Twój brak zrozumienia dla niektórych spraw. (...) Miałeś szczęście być na kilku konwentach. Cóż, mnie ten zaszczyt ominął (...), lecz dotarły do mnie wieści o spotkaniach z niektórymi gośćmi. Nie najlepiej świadczą one o polskiej fantastyce (...). Nie zgadzam się z tobą, że lekceważenie RPG w pismach dotyczących fantastyki jest świadectwem, iż autorzy tych artykułów nie mają zielonego pojęcia

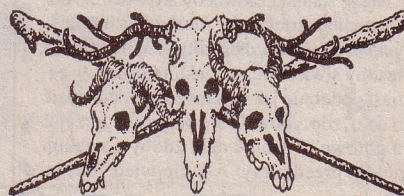
o grach fabularnych. (...) Nie można wymagać żadnych objawów zrozumienia od kogoś, kto nigdy nie próbował być kimś innym, „żyć” w innym świecie, od kogoś, kto nie próbował grać, a nawet jeżeli do tego doszedł to, jak mawia kilku moich przyjaciół, widocznie mu „nie poszło”. Nie mniej jednak chciałbym przypomnieć Ci, że to właśnie takie czasopisma jak „Fantastyka”, „Feniks”, a nawet „Razem” drukowały pochlebne artykuły na temat RPG w czasach, gdy informacje na ten temat docierały do naszego kraju w niezwykle skąpych ilościach. (...)

Tomasz J. Jackowski „Ramirez”

Tomaszu z Poznania, kto dał Ci przydomek tak dziwaczny, że w żadnym języku nie brzmi w sposób rozsądny? (...) Pismo to niezwykle „Magia i Miecz” zwane i do mych rąk dociera. (...) Czytuję więc pismo owe regularnie, lecz „debilizmu” żadnego nie ujrzałem, z wyjątkiem może, chciej wybaczyć, listu Twego, którego prostota i monotematyczność żenicie brakiem wiedzy i odczytania rażąca sprawiają, iż oburzony wielce jestem. Twierdzisz Waśc z uporem maniaka, że książek jakowych nie czytujesz, gdyż czasu na granie ino Ci staje. Wiedz zatem, że ja – istota, która gra ino i niczem innym nie stoi – czas znajduję i na żmudne książkowe wertowanie, aby wiedzę swą pogłębiać, a ciekawość światów niezliczonych zaspokajać. Tak więc, choć dziwnem wydać Ci się może, także i dzieła pióra znanego wszem światom imię pana Tolkiena szczęście czytać miałem. Choć i mnie, przyznać trzeba, dziwnym widzi się, iż Howardowskiego pióra historie nie są w stanie „urajcować” Twej, aco, osoby, tem bardziej, że słownictwo Twoje barbarzyńce z Norwiku lub zgoła berserkerów mi przed oczy stawia. A zatem nie gniewaj się Waszmość, że spytam kim Waśc jesteś, że po równi elfów i orków (...) bić chcesz? Kim jesteś Ty, którego słowa, choć zda się z ust barbarzyńcy pochodzą, świadczą jednak, że magią władasz równie dobrze jak orężem? Bez obrazy, mój Panie, lecz wiedzieć chciałbym, kogo na pojedynek wyzywam. Wybieraj zatem: rapiery czy pistole? Bo pióro Twe i język albo do potyczek nie dorosły jeszcze, albo sprostać im nie potrafią... i jeśli chcesz, obrażaj się do woli.

Don Juan Jose Gabriel
Vila Lobos Ramirez

Jak widać, list Mordercy Elfich Paralityków wywołał burzę. Ciekawe, czy ktoś zgadza się z jego zdaniem? Czekamy na wasze listy! A tak poza tym, to jak wam się podobało opowiadanie do „Doomtropera” i „Nocni żeńcy”? A ostatnie Lovcrafta?



FALCON'95

Ostatnimi czasy zauważyć można rosnące zainteresowanie grami fabularnymi „na żywo”, popularnie nazywanymi „terenówkami” lub LARPami (Live Action Role – Playing). Jak grzyby po deszczu pojawiają się coraz to nowe imprezy oferujące ten rodzaj rozrywki. Do ich grona dołączył tego lata kolejny konwent, FALCON, którego pierwsza edycja odbyła się w okolicach Mirowa-Bobolic, w dniach 20-27 sierpnia. Zorganizowany został siłami katowickiego klubu GALLHUR, pod „przywództwem” Krzysztofa „Solo” Pomierskiego.

Droga do pola namiotowego była dość męcząca, lecz kiedy już doń dotarliśmy ukazał nam się widok jak z bajki: górujący nad okolicą zamek, las, skałki – a także niepokojąco wyglądająca, zbudowana przez organizatorów szubienica. Tego samego dnia, o północy, wśród mrocznych ruin, dowódca gwardii imię von Drachenfels, oznajmił przybyłym awanturnikom, w jakim to celu wezwano ich do tego miejsca. Okazało się, iż zdobyć mamy zaginiony miecz króla owej krainy (poniekąd również zaginionego) i przynieść go Arcymagowi, pełniącemu obowiązki regenta.

Na tym zakończyło się wprowadzenie do gry terenowej – następne dwa dni poświęcono, zapowiedzianym w informatorze, kursom jaskiniowym i skałkowym. Niestety, z powodu niedostatku sprzętu, nie wszyscy mogli wziąć w nich udział. Pozostali, wolni czas spożytkowali na sesję RPG, spacerów oraz inne, ciekawe zajęcia (do baru było niedaleko...).

Nadszedł w końcu 23 sierpnia – dzień w którym my, dzielny irlandzki klan O'Callanów, wkroczyliśmy na drogę chwały. Co prawda, gra terenowa odbyć miała się dopiero nazajutrz, ale przed nią zorganizowano swoistą rozgrzewkę w postaci szturmamirońskiego zamku. Bitwa zakończyła się oczywiście zwycięstwem reprezentowanej (m.in.) przez nas strony. Po oblężeniu, w blasku zachodzącego słońca, odbył się konkurs strojów, również zakończony wygraną członków naszego klanu (a dokładniej, niżej podpisanej).

Następnego dnia wyruszyliśmy już na szlak, gdzie krążąc po lesie i rozmawiając z bohaterami niezależnymi, próbowaliśmy rozwiązać zagadkę zaginionego miecza. Na temat miejsca ukrycia owej broni i sposobu jej odzyskania krążyło mnóstwo plotek oraz legend – gdzie kryła się prawda?

Przyznać należy, że mieliśmy niewielki udział w ogólnym zamieszaniu, rozpoznając fałszywe pogłoski o straszliwym demonie Havrogu (zbudowaliśmy rozwiązać zagadkę zaginionego miecza. Na temat miejsca ukrycia owej broni i sposobu jej odzyskania krążyło mnóstwo plotek oraz legend – gdzie kryła się prawda?)

Nasze starania zaowocowały wreszcie odnalezieniem artefaktów niezbędnych do odzyskania miecza. Niestety, z przykrością musimy stwierdzić, iż niektóre drużyny, zamiast podobnie jak my, mozolnie dochodzić do celu, zdecydowały się po prostu „przyjść na gotowe” i zabrać nam zdobyte z takim trudem przedmioty. Ale nie wiedzieli, na

kogo się porywają... Choć pod koniec imprezy, organizatorzy (składają bardzo mili ludzie), jakby zapomnieli o zasadach fair play i zmusili nas do bitwy z konkurencyjną drużyną oraz rezygnacji z zawartych wcześniej paktów z BNami – to i tak przewaga była po naszej stronie. Doszliśmy jednak do wniosku, iż gra ta jest mimo wszystko zabawą i chcąc uniknąć niepotrzebnych kłótni, zdecydowaliśmy się na ugodę z naszymi adwersarzami. Wspólnie odebraliśmy miecz od jego strażnika i dokonaliśmy podziału królestwa, a wkrótce potem wygnaliśmy Arcymaga, który okazał się być uzurpatorem.

Tak oto zakończył się FALCON'95, pierwsza i, jeśli bogowie pozwolą, nie ostatnia impreza z tego cyklu. Pomimo kilku zgrzytów, gra ogólnie była bardzo interesująca i bawiliśmy się na niej całkiem dobrze (brawo Solo!). Życzymy organizatorom jeszcze wielu udanych konwentów i mamy nadzieję, iż wraz z nimi nabędą doświadczenia, które pozwolą im na przyszłość uniknąć różnorakich, niefortunnych posunięć. Pozdrawiamy i powodzenia!

Maciek „Bryan” Nowak i Małgosia „Coileen” Męczyńska z klanu O'Callan

reprezentantów Wizards of the Coast odsyłam do internetowych „Ars Magica News”.
/quaesitor/

GEHEIMNISNACHT '95

W dniach 26-27 sierpnia odbył się w Augustowie konwent miłośników gier fabularnych Geheimnisnacht. Była to jedna z tych kameralnych imprez, których niepowtarzalny klimat pozostaje na długo w pamięci uczestników. Konwent został zorganizowany w leżącym nieco na uboczu, drewnianym budynku szkoły podstawowej. Ten stary, stojący w otoczeniu przyrody dom, był wprost wymarzonej miejscem na tego typu imprezę. Honorowymi gośćmi byli: wydawnictwo ISA (z Grzesiem Szulcem na czele), oraz redakcja Magii i Miecza w osobach Tomka Kreczmara i redaktora am – nie mylić z Arturem Marciniakiem. Niewątpliwą atrakcją był wielki maraton konkursowy i spotkanie z zaproszonymi gośćmi, w trakcie którego wywiązała się burzliwa dyskusja na temat rynku RPG w Polsce. W międzyczasie przeprowadzono rozgrywkę Cyberpunka, Warhammera i niezniszczalnych (odpornych nawet na magiczny walec) Kryształów Czasu. Gwoździem programu okazała się nocna gra terenowa. Właściwie była ona nie tyle gwoździem, co raczej kołkiem, bo odbywała się pod hasłem „Zabić wampira”. Brali w niej udział wszyscy organizatorzy i uczestnicy konwentu, prócz nielicznych wyjątków, które padły ofiarą Magic: The Gathering. Przez długie godziny dochodziło z mroków nocy bojowe okrzyki łowców wampirów i ciche mlaskania pożywających się dzieci nocy. Im bardziej zbliżał się świt, tym szybciej topniały szeregi łowców. Geheimnisnacht (Noc tajemnic) zmieniała się powoli w Vampirnacht. Na szczęście, gdy wyruszyliśmy nad ranem w powrotną drogę do domu wszystkie wampiry spały już w swych podróżnych trumnach, mylnie nazywanych przez niektórych śpiworami. W samym środku nocy miało miejsce wspólne ognisko, w trakcie którego zwykli śmiertelnicy posilali się kielbaskami, a pozostali gasili pragnienie czerwonym płynem (nazywanym dla niepoznaki sokiem z aronii). Jednym słowem, niech załują ci, których z nami nie było! Mam nadzieję, że się poprawią i przybędą do Augustowa w przyszłym roku na Geheimnisnacht '96.

Maciek Kocuj

PRZYSZŁOŚĆ ARS MAGICA

Wreszcie przedstawiciele Wizards of the Coast, firmy która przejęła po White Wolfie system Ars Magica, wypowiedzieli się na temat przyszłości tej gry.

Mieli oni problemy z dystrybutorami i dlatego premiera nowej edycji została przeniesiona z lata na jesień tego roku. Ponadto zapewniają, że Ars Magica jest dla nich interesem, nie przedsięwzięciem charytatywnym, co niektórzy im zarzucali. Zgromadzone w tym celu nowych ludzi z nowymi pomysłami, a także dawnych współpracowników systemu, w tym samego Jonathana Tweeta, twórcy i pomysłodawcy pierwszego wydania Ars Magica. Poza zmianami i poprawkami w podstawowej książce, o których niewiele jeszcze wiadomo, nowi wydawcy zaplanowali zmodyfikowane odpowiedniki starych dodatków i co ważniejsze, mnóstwo zupełnie nowych suplementów.

Jeszcze w tym roku ma wyjść „Exotic Magic”, książka dotycząca magów i magii innych, niechrześcijańskich kultur oraz uczelni i stowarzyszeń w samym Zakonie Hermesa. Zapowiadany na zimę tego roku „Tribunals of Hermes” ma zawierać dawno już oczekiwany przez fanów opis wszystkich trybunałów, łącznie z samymi obradami, a nawet zasadami prowadzenia terenowej wersji trybunału. Jednak zalew książek nastąpi w przyszłym roku. Przystąpiono już do pracy nad dodatkami o Środkowym Wschodzie, o wygasłym (czy aby na pewno?) Domu Diedne, o szlachcie, rycerstwie i o religii. Pozostałe dodatki to głównie nowe wersje klasyków: „Pax Dei”, „Maleficium”, „Covenants” i „Mythic Europe”. Możliwe także (ale to jeszcze nic pewnego), że poza nowymi zasadami walki dołączone zostaną figurki, co na pewno ucieszy zwolenników bitew w RPG.

Wszystkich zainteresowanych pełnymi tekstami oficjalnych oświadczeń

TAKTYKA I STRATEGIA

Ukazał się już drugi numer czasopisma Strategów, czekaliśmy na niego ponad dwa miesiące, ale w końcu stało się. W dwójce wszyscy czytelnicy znajdą artykuł wprowadzający, tym razem rzecz dotyczyć będzie bitwy pod ARRAS w 1400 roku. Jest to jedna z wielu bitew Kampanii Francuskiej i tak jak i pozostałe, niezbyt dobrze znana polskiemu czytelnikowi. Do artykułu została załączona wkładka z mapą oraz zadania dla samotnych strzelców.

Kolejny temat dotyczy Wojny Jesiennej, czyli jak w 1939 wygrać Wojnę Obronną Polski. Publikujemy też scenariusz – „Bitwa

o Łódź" – do wydanej przez Wydawnictwo MAG gry „Piotrków 1939”.

Nie zabraknie również scenariusza do systemu Battle 1943-1945, zatytułowanego „Mała Dunkierka”. Tym razem symulowany będzie odwrót wojsk z plaży pod bardzo silnym naciskiem wojsk niemieckich. Czy uda się graczom wykonać zadanie teoretycznie niewykonalne, zależeć będzie tylko od ich inwencji. Upamiętniam, że scenariusz ten jest bardzo trudny dla strony alianckiej (broniącej się).

Nie zabraknie też Oka Stratega (tym razem omówione zostały gry Szczury Pustyni i Hannibal), Atlasu Wojny Obronnej Polski 1939 oraz recenzji książkowych.

Na koniec z przyjemnością poinformuję Was, że dział strategiczny organizuje, po wiem więcej zorganizował już, przyszłoroczny wyjazd do Normandii. Wyprawa nosi dumną nazwę „Front Zachodni 1996” i przebiegać będzie przez Arnhem, Eben-Emael, Waterloo, Normandię, Paryż, Verdun i Ardeny. W ciągu dziesięciu dni zwiedzimy wszystkie miejsca bitew północnej Europy, zarówno te związane z okresem II wojny światowej, jak i z konfliktami wcześniejszymi.

Wszystkich strategów odsyłam do drugiego numeru, na pewno każdy z Was znajdzie tam coś, co go zacieka!

Wojciech Zalewski

TURNIEJ KUSZNICZY

- CHOJNIK '95

Ósmego września br. w województwie jeleniogórskim, na Zamku Chojnik odbył się turniej w strzelaniu z kuszy o Złoty Belt Chojnika.

Na zaproszenie pana Czajki – kasztelana i głównego organizatora imprezy – zjechały delegacje rycerzy z całej Polski. Wieczorem, po długiej i uciążliwej wspinaczce, na zamku stawiły się drużyny z: Plocka, Konina, Gdańska, Gniewu, Torunia, Bolkowa, Warszawy, no i ma się rozumieć Chojnika. Po pobjeżnym powitaniu wszyscy udali się na kwatery, aby odpocząć przed zawodami.

Drugiego dnia (9.09) w godzinach przedpołudniowych uczestnicy imprezy wylegli na dziedzińce zamku, aby oficjalnie rozpocząć turniej i pokazać się publiczności, która mimo pochmurnego nieba i długiej wspinaczki po śliskich skałach, a także iście spartańskich warunków panujących w twierdzy, tłumnie stanęła u bram.

Niestety monotony turniej strzelecki, trwający ogółem dwa dni, nudził nieco publikę, więc w przerwach – chcąc uczynić go bardziej atrakcyjnym – rycerze dawali pokazy walk na miecze, tudzież inne kłujaco-rąbiące żelastwo. Co, jak można było przewidzieć, rozbudzona gawiedź nagradzała gromkimi brawami. O zmierzchu wszyscy: rycerze, białogłowy i najbardziej wytrwali widzowie mieli okazję spróbować, słynnego już na całą Polskę, chojnikowego pieczonego barana, obficie popijając go piwem.

Dzień trzeci (10.09) był kulminacyjnym dniem imprezy. Spośród sześćdziesięciu biorących udział w turnieju rycerzy wyłoniono zwycięzcę, który otrzymał główną nagrodę – Złoty Belt Chojnika – belt do kuszy oczywiście. Rozdano nagrody za pojedynki

piesze i przyznano nagrodę publiczności za najlepszy strój.

Kto wygrał? Nie to jest ważne, ważne jest to, że są jeszcze ludzie, którzy lubią i potrafią dobrze się bawić. Na uwagę zasługuje również fakt iż są oni w różnym wieku, a wielu z nich to gracze (sic) RPG.

Na zakończenie imprezy odbyła się bitwa o zamek Chojnik. Widowisko przyciągnęło tak wielu widzów, że dobre pół godziny trwało przygotowanie miejsca starcia. Napastnicy – kilku Szkotów, Krzyżaków i zbuntowanych polskich rycerzy – próbowali wdrzeć się do twierdzy. Oczywiście silna załoga obrońców pokrzyżowała im plany. Zresztą nie dziwota, pono ów zamek od XIII w. dziewięć razy próbowano zdobywać i ani razu ta sztuka oblegającym nie wyszła. W efekcie, wszyscy napastnicy, po zaciętym boju, utracili życie, a najgorszy, choć zasłużony los spotkał ich herszta, którego ku ucieście przypatrującego się ochoczo tłumowi obwieszono na bramie.

Jako uczestnik wielu tego typu turniejów mogę śmiało powiedzieć, iż jest to jedna z lepszych imprez, mająca swój niepowtarzalny klimat i urok.

Zamek Chojnik położony jest na wysokiej, granitowej górze w pobliżu wsi Sobieszów w województwie Jeleniogórskim. Zamek zbudowano w latach 1353-1364 dzięki staraniom księcia świdnicko-jaworskiego Bolka II. W XV i XVI wieku ówczesni właściciele zamku Schaffgotsch przebudowali średniowieczną strażnicę na bastionowy zamek. Pożar w 1675 roku spowodował opuszczenie zamku który stopniowo popadł w ruinę. Obecnie trwają prace renowacyjne. (P.P.)

III SOBOTA Z FANTASTYKI

Zapraszamy wszystkich na trzecią edycję imprezy organizowanej przez Magazyn Fantastyki Radia WAWA i DKF Uniwersytetu Warszawskiego. Po nieco przedłużonej wakacyjnej przerwie spotykamy się 7.X.95 (w sobotę, rzecz jasna) w kinie „Grunwald” (róg ul. Madalińskiego i Niepodległości), a bawimy od 10.00 do 20.00. A co w programie konwentu? Atrakcji co nie miara.

Pokażemy przedpremierowo film „Judge Dreed”, a z klasyki zaprezentujemy „Draculę” Coppoli i obraz „Hardware”. Odbędzie się turniej gry karcianej „Doom Trooper-Zołnierz Zagłady” a także promocyjna sprzedaż tej gry. Gościem imprezy będzie Artur Szyndler, autor „Kryształów czasu” i redaktor polskiej edycji AD&D. Pojawia się także inni goście – pisarze i wydawcy oraz odbędzie się promocja nowej książki Tomasza Kołodziejczaka zatytułowanej „Wróć do ciebie, kacie”. Odbędą się konkursy: wiedzy o horrorze i kolejny konkurs na multifana fantastyki (do wygrania góra książek, gier i figurek!). Mam nadzieję, że na imprezie pojawi się także stanowisko komputerowe, odbędzie się pokazowa rozgrywka w Man O'War, a także odbędzie się spotkanie z muzykami grającymi muzykę elektroniczną do prozy Tolkiena. Szykujemy też parę niespodzianek. Zapraszamy wszystkich miłośników fantastyki z Warszawy

i bliższych oraz dalszych okolic. Przed nami cały dzień z waszym hobby!

(kolecki)

MAGAZYN FANTASTYKI RADIA WAWA

W każdą niedzielę, między 15.00 a 16.00 zapraszamy do słuchania audycji radiowej poświęconej grom, literaturze, komiksom (i wszystkiemu innemu) fantastycznemu. Audycję prowadzi Tomasz Kołodziejczak, wśród gości programu pojawiają się pisarze, dziennikarze, tłumacze, wydawcy, dystrybutorzy fantastyki. Na słuchaczy czekają liczne konkursy z bardzo cennymi nagrodami.

RADIO WAWA 69.8 89.8 FM

FANDOM POLSKI & GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI ZAPRASZAJĄ NA 11 KONWENT POLSKIEJ FANTASTYKI

POLCON '95

19 KONWENT
POLSKICH KLUBÓW FANTASTYKI

NORDCON '95

(w skrócie PiN)

Termin: 29 listopada (środa) – 3 grudnia (niedziela) '95.

Miejsce: Ośrodek Wczasowy „Hutnik”, Jastrzębia Góra+okolice.

Program: spotkania autorskie, wycieczki po okolicy, filmy, komputery, kąpiele zwykłe i ekologiczne, gry fabularne, fandisco, wystawy, Wielki Bal Akademicki, konkurs Fandomu, gra terenowa, wręczenie nagrody im. Janusza Zajdla, aukcja, gry strategiczne, konkurs strojów, wystawa oraz różne dziwne niespodzianki.

Wszelkie informacje:

Gdański Klub Fantastyki,
P.O.Box 76, 80-365 Gdańsk 37,
tel. 0-58-531073.

PiN odbywać się będzie pod hasłem: **UNIwersytet Bałtycki** (w skrócie UB). Uczelnia pod Wyższym Patronatem Galaktycznej Akademii Nauk zaprasza na I Konferencję Nauk Alternatywnych i Magicznych. W trakcie konferencji odbędą się następujące sesje tematyczne: Magii Teoretycznej i Stosowanej; Drakonologii i Potworystyki Ogólnej; Atlantologii i Innych Zaginionych Kontynentów, Ufologii i Napędów Międzygwiazdowych; Omnitologii Porównawczej; Inne.



SPACE HULK

Akcja gry umiejscowiona jest w uniwersum Warhammera 40.000, a koncentruje się na walce obrońców ludzkości – Kosmicznych Marines – ze straszliwymi genokradami. Gra przeznaczona jest w zasadzie dla dwóch osób, ale bez specjalnych trudności może się nią bawić większa liczba graczy.

Rozgrywka jest odtworzeniem walki toczzonej na pokładach kosmicznych wraków przez wybrańców Imperatora z rasą obcych. Zadaniem gracza kontrolującego Marines jest osiągnięcie określonych w ramach odpłaty celów poszczególnych misji, do czego oczywiście nie może dopuścić osoba grająca genokradami.



Instrukcję gry podzielono na dwie części – *Zasady* oraz *Misje i Świat*. W pierwszej z książek zawarto wszelkie niezbędne w rozgrywce przepisy, druga opisuje „background”, zamieszczono w niej także zestaw misji, układających się w całą kampanię. Stawia ona jeden z Zakonów (Legiones Astartes) przed zadaniem zmycia krwią haniebną porażki poniesionej kilkaset lat temu w walce z genokradami. Żołnierze Imperium abordażują pogrążony w mroku kosmiczny wrak, o którym wiadomo, że wiezie na swym pokładzie tysiące śmiertelnie groźnych obcych. Marines muszą najpierw zdobyć przyczółek, a następnie w serii rajdów opanować komory kriogeniczne, w których spoczywają powoli budzące się z hibernacji genorady. Zadanie nie jest łatwe, ale światło Imperatora prowadzi wojowników ludzkości...

Oryginalne wydanie Space Hulka ukazało się w Wielkiej Brytanii w roku 1989. Gra została wydana przez firmę Games Workshop w serii „3D Roleplay”. Niech jednak

nikogo nie zwiedzie ta nazwa – produkt nie ma nic wspólnego z grami fabularnymi, jest to po prostu planszówka. W Polsce *Kosmiczny Wrak* został wydany przez firmę ISA, której zabrakło to sporo czasu. Trzeba jednak przyznać, że polska edycja prawie niczym nie ustępuje oryginalnej.

Wielkie pudło zawiera kilkadziesiąt plastikowych figurek Marines i genokradów, liczne kawałki korytarzy, które można składać ze sobą na wiele sposobów, przez co plansza gry może być bardzo zróżnicowana, rozmaite żetony, kostki i instrukcję. Na samym pudełku pokazano, w jaki sposób należy malować figurki, podano też informacje o Legiones Astartes (czyli zakonach Kosmicznych Marines) i Terminatorach.

Niestety, sporo do życzenia pozostawia tłumaczenie przepisów gry. Kuriozalna składnia, pozostawione angielskie terminy (w tym kilka dość ważnych) zmniejszają nieco moje zadowolenie z wydania tej gry. Naprawdę nie potrafię zrozumieć, dlaczego część nazw broni przetłumaczono, a część nie. Lenistwo tłumacza? Jego niewiedza? Słaba redakcja tekstu? Prawdopodobnie wszystko po trochu.

Wydanie oryginalne:

Games Workshop 1989

Wydanie polskie: ISA 1995

Tłumacz: nie podano

PS I. Firma ISA zapowiada wydanie dwóch dodatków do gry, z których pierwszy ma się ukazać jeszcze tej jesieni.

PS II. Games Workshop zapowiada wydanie na początku 1996 roku nowej, znacznie ulepszonej wersji Space Hulka.

(A.M.) ■

AD&D

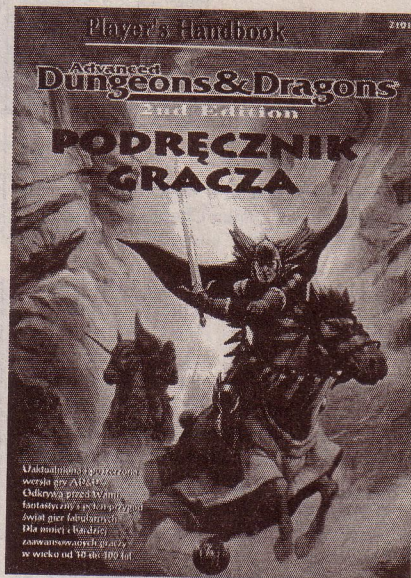
Players Handbook – wersja polska

Mimo ukazania się Warhammera Fantasy Role Play, Kruków Urojenia, Aphalonu i Cyberpunka 2020, ilość gier fabularnych w języku polskim jest nadal niewystarczająca. Dlatego też duże zainteresowanie wzbudza każdy nowy tytuł, tym bardziej jeżeli jest to podręcznik do AD&D, najstarszego i największego systemu tego typu. Mowa tu oczywiście o Players Handbook, czyli po naszymu – Podręczniku Gracza. Nie ukrywam, że do polskiej wersji jednej z moich ulubionych gier podszedłem z wielkim zainteresowaniem i niepokojem zarazem. Dlaczego niepokojem? Znajac krajowych wydawców, obawiałem się o jakość tłumaczenia, zgodność z oryginałem, szatę graficzną itp. Muszę z żalem stwierdzić, że część z moich obaw potwierdziła się. W niniejszym tekście nie będę zajmował się historią, wadami i zaletami AD&D (zainteresowanych odsyłam do opisu systemu w 8 numerze MiM), a raczej krótką analizą jego polskiej wersji.

Jakość wydania i szata graficzna są chyba najmocniejszą stroną Podręcznika Gracza. W tym względzie wydawcy są w miarę wierni oryginałowi. Twarda oprawa oraz szczerze grzbiety gwarantują, że podręcznik nie rozpadnie się po kilkakrotnym przeczytaniu. Zastanawia nieco dobór ilustracji. Nie rozumiem dlaczego część z nich została wybrana ze starej wersji Playersa, a część z nowej. Za przykład może posłużyć chociażby

okładka. Ilustracja na jej pierwszej stronie pamięta czasy początków drugiej edycji. Ta z tyłu to zupełnie nowa jakość, bardziej odpowiadająca dzisiejszym wymaganiom rynku. Mimo podobnej kompilacji w środku, całość sprawia naprawdę dobre wrażenie. Niektórzy wydawcy powinni postawić sobie Podręcznik Gracza za przykład!

Niestety (to już norma), tłumaczenie pozostawia wiele do życzenia. Nie chodzi mi bynajmniej o niezgodność z oryginałem, ale o wszelkiego rodzaju błędy językowe. Irytujące są też polskie wersje nazw czarów, przedmiotów oraz terminów używanych w systemie. Weźmy chociażby taką zbroję jak field plate, która została przetłumaczona jako zbroja płytowa polowa. Muszę przyznać, że nigdy nie słyszałem o czymś takim, być może jednak jestem ignorantem w tej materii. Jeszcze jedną rzeczą, która denerwuje jest interpretowanie przez tłumaczy zasad po swojemu. W wielu przypadkach, kiedy coś nie brzmi w oryginale jednoznacznie, podają własną wersję, według siebie właściwą (co nie zawsze jest zgodne z intencjami autorów gry). Drobnych potknięć tego typu można by wymienić więcej, mija się to jednak z celem. Najważniejsze jest to, iż uniknięto poważnych błędów merytorycznych – mimo wszystkich zarzutów do tłumaczy muszę przyznać im dużą znajomość tematu.



Nie chciałbym, żeby moje narzekania zabrzmiały jak słowa kogoś, kto za wszelką cenę stara się udowodnić, że produkt innej firmy jest zły – bo tak nie jest. Players Handbook to pierwszy z serii podręczników do AD&D. Mimo tego, iż został napisany ładnych parę lat temu, nadal stanowi bogate źródło informacji, zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Znajdą oni opis tworzenia postaci, tabelę ekwipunku, broni, listę czarów, opis profesji oraz wiele, wiele innych wiadomości o świecie gry Smoków i Podziemi. Dlatego też, mimo kilku niedociągnięć krajowego wydawcy, chciałbym go polecić wszystkim fanom gier fabularnych.

PS. Teraz pozostaje nam tylko czekać na Podręcznik Mistrza Podziemi. Miejmy nadzieję, że zostanie on wydany nie gorzej od Podręcznika Gracza. Jeżeli nie... no cóż, złośliwi recenzenci nie śpią.

Kurzymiś ■

LEKTURY NADOBOWIAZKOWE

„Władcy niebios” Johna Brosnana – znacznie lepiej znanego polskim czytelnikom jako Harry Adam Knight, autor podręcznych horrorów – są historią w zasadzie science fiction. Wszystkich zagorzałych miłośników fantasy, których oblicza wykrzywił grymas niechęci, spieszę uspokoić i zwrócić uwagę na słówko „w zasadzie”. Nie ma magii sensu stricto, wszystko co się dzieje jest jakoś tam wytłumaczalne naukowo, ale został wykorzystany stereotyp „świat po zagładzie”, więc realia są mocno średniowieczne. Miecze – proszę bardzo.

Muszę przyznać, że przez jakieś sto stron walczyłem z lekką irytacją i zniecierpliwieniem. Główna bohaterka została wychowana w enklawie założonej kiedyś przez jakieś feministki, gdzie żyją nieco poprawione genetycznie amazonki, oraz „pozbawieni negatywnych cech” mężczyźni, przypominający głupkowate zwierzątka domowe. Enklawa jest niemożliwie sztafpowa, nie je się tam mięsa, czci Boginię Matkę i bez przerwy pomstuje na ohydnych samców, którzy doprowadzili do zagłady.

Równie źle rokuje postać głównej bohaterki, będącej nieodrodną córką swojego społeczeństwa, a więc jak to zwykle bywa ze zindoktrynowanymi fanatykami, uboga psychologicznie i ślepa na wszystko, co nie pasuje do prostego, czarno-białego wzorca. Na szczęście akcja rozwija się szybko, a wyobraźnia autora ciska bohaterkę w coraz to nowe środowiska, na tyle egzotyczne i malownicze, by były interesujące i na tyle oryginalne, by można je zapamiętać.

Wizja świata jest najmocniejszą stroną tej książki. Autor zdołał uniknąć pułapki fabularnej „Mad Maxów” i stworzył realia naprawdę oryginalne. Osią fabuły jest tu istnienie tytułowych „Władców Niebios” – gigantycznych sterowców, skonstruowanych na orbicie jeszcze za istnienia cywilizacji i, w założeniu, tanich środków transportowych, mogących przenosić olbrzymie masy towarów i całe rzesze ludzi, za psie pieniądze. Teraz, sterowce zostały opanowane przez zupełnie nowych mieszkańców i trzymają w szachu nieliczne naziemne enklawy, żądając danin w postaci płodów rolnych i innych towarów.

Enklawa głównej bohaterki decyduje się na dość nieudolny bunt, i na próbie ostrzelania sterowca domowej produkcji rakietami, zostaje całkowicie zniszczona. Jan, główna bohaterka, zostaje pojmana jako niewolnica na pokład „Władcy Panglotha” i tam rozpoczyna swoją karierę mścicielki oraz bohaterki wielotomowego cyklu.

Książka ta, oprócz wielu zalet, ma też i wady: jest to część cyklu, więc nie można w niej liczyć na porządną fabularną kłamrę, spinającą treść opowieści jakimś nadrzędnym sensem. Toczy się od wydarzenia do wydarzenia, nieuchronnie zmierzając do przekształcenia się w sagę. A że toczy się zgrabnie, to już inna sprawa.

Najpierw był komiks, który zdobył miliony czytelników. Potem pojawiły się adaptacje filmowe, a na końcu na podstawie scenariusza powstała powieść, „Batman. Na zawsze”. Owoc takiej praktyki w Stanach nazywa się *novelisation*. Po polsku nie ma na to odpowiedniego słowa. Jesteśmy raczej przyzwyczajeni do odwrotnej kolejności, ponieważ dyktuje ją różnica między tymi mediami. Film jest z natury uboższy, ponieważ słowem można opisać więcej doznań niż obrazem. Można przedstawić uczucia, zapachy, barwy i dźwięki, a nawet smak. Świat opisywany w powieści wygląda za każdym razem inaczej, ponieważ maluje go własna kreacja czytelnika. Jeszcze inaczej jest z komiksem, który posługuje się obydwojema efektami naraz: słowem i obrazem, choć słowo jest w nim zredukowane do minimum.

Jeżeli natomiast postawimy to wszystko na głowie, otrzymamy *novelisation*. Zwłaszcza w przypadku Batmana. Nie jest to efekt kreacji autora, tylko tłumaczenie pracy scenarzysty na język literatury. Adaptacja adaptacji. Film w wersji dla czytających.

Bywały przypadki pisania takich adaptacji z filmów, które były adaptacjami książek. To jest dopiero paranoja! Autor opowiada własną historię najlepiej jak umie. Bierze ją scenarzysta i nagina do potrzeb filmu, obcinając jedne wątki, a rozdmuchując inne, skracając i przekraczając. Czasami daje to bardzo dobre efekty. Na końcu przychodzi jakiś facet i opowiada ten film na papierze.

Mroczny urok historii o Batmanie, mrocznym mścicielu z miasta Gotham, polegał na rysunku – typie kreski, umownej, niepokojącej, nawet jakby trochę niechlujnej, operującej światłem i plamą, cieniem i karykaturalnym przerysowaniem.

Na ukazaniu pokracznych, neogotyckich wnętrz, pełnych gargulców i maszkaronów.

Film ratował się scenografią tworzącą umowną atmosferę fantastycznej krainy, będącej jakąś alternatywną wizją naszej cywilizacji łączącej elementy gotyku, lat dwudziestych naszego wieku i współczesności. Do tego doszła muzyka, pompatyczna i doskonale podkreślająca fantastyczny wymiar towarzyszącego jej obrazu. Kamera umożliwia przeniesienie kadrów komiksu wprost na ekran. Jeżeli bohater pojawia się nagle i jest to „mocne wejście”, widzimy dach niesamowitego budynku, przypominającego biurowiec postawiony przez templariuszy, jest noc i wszystko siecze deszcz, a krople błyskają w świetle reflektorów. W tle, szarpnięta nerwy muzyka, niczym Wagner prosto z piekła. Potem uderza piorun i na ścianie maluje się olbrzymi, prostujący się złowieszco cień, przypominający raczej demona niż nietoperza. Tak to wygląda w filmie. A potem Peter David pisze na przykład: „Błyskawica i grzmot uderzyły razem, ukazując słowa wypisane na ścianie krwią”. Po prostu zapisuje sucho to, co zobaczył na ekranie montażowego telewizorka. Nie ten efekt, nie ta poetyka, nie to medium. Chałtura. Jeżeli Batman wydobywa ze swego pasa jakieś dziwne wyglądające urządzenie i wstrzeliwuje hak z linką w ścianę budynku sto metrów wyżej, a potem szybuje na tej linie, to w komiksie jest to zgodne z poetyką i oczywiste. W filmie efektowne i zabawne. A na papierze idiotyczne. Ot, i cała różnica.

Powieść „Batman na zawsze” zawiera to samo co film. Co do sceny. Tylko, że jest to film bez obrazu, bez muzyki i bez aktorów.

„Córka imperium” Raymonda Feista i Janny Wurts jest pierwszą częścią cyklu, który liczy sobie trzy tomy (jak dotąd). Wygląda to prosto i logicznie, gdyby nie fakt, że jest to boczna gałąź innego cyklu, który liczy dziewięć tomów.

Niemniej warto tę powieść zauważyć, ponieważ nie jest tak straszliwie standardowa, jak to się fantasy ostatnio przydarza. Autorzy, tworząc świat tej powieści zapatrzyli się na cywilizację Wschodu, a zwłaszcza na Japonię i przenieśli stamtąd wiele obyczajów, elementów scenografii i rozmaitych efektów, których zadaniem jest tworzyć nastrój.

W pierwszym tomie nie ma przekłętęgo questu, ani potrzebnej do tego drużyny, nie ma też prawie magii. Jest za to wojna klanów oraz historia młodziutkiej córki pewnego możnowłady, która znieściska musi zostać głową klanu i ocalić go, pomimo militarnej klęski, pomimo wendetty z wyjątkowo potężnym innym rodem, pomimo zupełnego braku doświadczenia w tych kwestiach. Jest to powieść o potężnej intrydze, zwłaszcza w sformalizowanym



o ceremonialnym na sposób japoński społeczeństwie. Niestety, wszystko byłoby dobrze, gdyby nie powszechny ostatnio obłęd political correctness. Główna bohaterka ma przed sobą trudne zadanie: żeby ocalić ród musi zwyciężyć, nie dysponując niemal żadną siłą militarną. Czini to więc za pomocą intrygi, szpiegów i naginania sztywnego obyczaju i prawa do własnych celów. Na nieszczęście, jest to świat tzw. męskiej dominacji, niestety przedstawionej tak nachalnie i sztafpowo, że aż się niedobrze robi. Bohaterka zachowuje się, jakby wpadła do tego świata prosto z uniwersytetu Berkeley, a nie urodziła się w nim i wychowała. Jest to objaw niezrozumienia niuansów jakiegokolwiek kultury innej niż amerykańska, tym bardziej bolesny, gdy autorzy usiłują tę kulturę przekształcać artystycznie i budować na jej podstawie własną wizję. Nawet tam, gdzie piękna część ludzkości tradycyjnie traktuje się podle, jak choćby w krajach arabskich, kobiety od pokoleń dysponują sposobami dyktowania swojej woli, a pewnych rzeczy, które my postrzegamy jako niesprawiedliwość, w ogóle nie dostrzegają, natomiast z pewnymi często godzą się z własnej woli. Nade wszystko jednak, nawet w takich krajach, nie wszyscy mężczyźni są podłymi sadystami, molestującymi seksualnie bezbronne istoty, są różni jak wszyscy ludzie, stąd i stosunki pomiędzy płciami układają się w sposób zróżnicowany.

Tutaj jednak obowiązują tanie stereotypy. Mąż, którego Mara wybierze sobie w nadziei zdominowania go i wzmocnienia pozycji klanu Acoma, okaże się brutalnym i prymitywnym. Inny, którego kusi, gdy została już wdową, zadufanym w sobie głupim bawidamkiem. I tak dalej. Pojawia się tam zła kobieta, będąca szpiegiem wrogiego klanu, ale autorzy natychmiast spieszą z wyjaśnieniem, że jest zła, bo była molestowana w dzieciństwie, a potem dręczona przez męskie potwory w domu publicznym. Niemniej, nawet sztafpowość bohaterów nie psuje tej książki na tyle, by nie było jej warto czytać.

Istnieje wszakże jej inna słabość, też nie nakutująca, ale jednak. Są nią opisy licznych ceremonii pałacowych, relacjonowane z drobiazgową dokładnością rubryki towarzyskiej, naszpikowane opisami strojów, gestów i pustych rytualnych rozmów, kryjących w sobie jad intryg. Zapewne istotne, jednak rozwlekłe i nudne, na szczęście akcja powieści na ogół trzyma tempo.

Nie przepadam za cyklami, niemniej po przeczytaniu pierwszego tomu gotów jestem sięgnąć po następny i jest to najlepsza rekomendacja, jakiej można udzielić, nie znając całości.

Jarosław Grzędowicz

REBIS 1995: *Córka imperium*. Raymond E. Feist & Janny Wurts, tłum. Michał Rogacki. Wyd. I.

PROSZYŃSKI i S-ka & Nowa Fantastyka 1995: *Władcy niebios*. John Brosnan, tłum. Ryszard D. Goliański. Wyd. I.

PROSZYŃSKI i S-ka & Nowa Fantastyka 1995: *Batman: Na zawsze*. Peter David, tłum. Paweł Ziemkiewicz & Paulina Braiter. Wyd. I.

SEPTIMA COMPUTER

ul. Świętojańska 2
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(10⁰⁰-18⁰⁰) poniedziałek - piątek
(10⁰⁰-14⁰⁰) sobota



*Nowo otwarty
sklep zaprasza
fanów gier RPG
z Bydgoszczy
i okolic.*

W ofercie: ♦ systemy
Warhammer
AD&D
♦ Star Wars
♦ Vampire
♦ Space Hulk
♦ gry planszowe
♦ gry strategiczne
♦ figurki, kostki
♦ a także inne

SKLEP CENTRUM GIER WROCŁAW

ul. Kuźnicza 10, I piętro
Systemy, figurki, kości, malowanie figurek
MOŻLIWOŚĆ GRY NA MIEJSCU

SKLEP PAPIERNICZY PLASTUŚ

Warszawa, ul. Zamiany 16
W ciągłej sprzedaży:
Warhammer z dodatkami, inne gry RPG,
figurki, kości, „Magia i Miecz”, „Talizman”

SKLEP KAERN POZNAŃ

ul. Podgórna 5,
Pawilony Handlowe nr 6 i 7

OFERUJE

duży wybór gier fabularnych (RPG)
gry bitewne fantasy i SF,
gry karciane fantasy
figurki, kostki, akcesoria do gier

Zapraszamy od poniedziałku
do piątku w godz. 10-18
soboty 10-14

Sklep CMS

poleca:

Figurki do systemów bitewnych
WFB i WH40000

*

System karciany "Magic: The Gathering"

*

Gry RPG, kości, Warhammer,
pisma MiM i Talizman, dodatki itp.

*

Prowadzimy sprzedaż na zamówienie
CMS sc.

ul. Grunwaldzka 417, Gdańsk, tel. 522702
naprzeciw restauracji McDonald's
znajdującej się obok Hali "Oliwia"

GRY FABULARNE SYSTEMY BITEWNE KOSTKI I FIGURKI

Sklep „MASTER”

Gdańsk-Wrzeszcz, ul. Grunwaldzka 99/101
(Galeria nad Kawiarnią Newska)
tel. 48-35-50

SKLEP PAPIERNICZY GRY ROLE-PLAYING I INNE

Alcja i Wacław Labrych
Łódź, ul. Bratysławska 10e,
tel. 86-49-14

GMP-GEA

Wrocław, ul. Kadłubka 24,
tel./fax 336-20

Poleca:

kolorowe budowle kartonowe do
samodzielnego montażu, niezbędne
przy rozgrywkach bitewnych i przy-
godowych systemach fantasy:

STRAŻNICA 20 x 20 x 20

DOM 11 x 6 x 10

MOST 20 x 10 x 3

Zamówienie przyjmujemy tylko w formie
wpłaty kwoty 15 ZŁ na konto PBK SA filia
o/W-w 379210-2932-136

Realizacja w pierwszej dekadzie listopa-
da 1995 r.

Planujemy wydanie:
PLANSZ w formacie 70/100, ZAMKU I
GOSPODY.

SKLEP MODELARSKI MIRAGE

Warszawa, ul. Puławska 43

W ciągłej sprzedaży: Warhammer oraz
rozszerzenia i numery „Magii i Miecza”

ZMAGANIA Z CHAOSEM

Dzisiaj trochę nietypowo. Nie będzie odpowiedzi na Wasze pytania, a zamiast tego zaprezentuję dwie nowe profesje, nadesłane do naszej redakcji przez **Aśkę i Maćka z Warszawy**. Myślę, że są warte zaprezentowania. Chciałbym jeszcze tylko przypomnieć, że poniższe profesje nie są autoryzowane przez firmę **Games Workshop**.

Pierwsza profesja to coś dla żarłocznych niziołków:

Kucharz

(jedynie halflingi mogą mieć kucharza jako profesję podstawową)

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10			+1	+2				+10		+10			+10

Przedmioty: kociołek, K2 patelnie, chochła, tasak, K4 komplety sztućców, K3 żelazne racje żywności, K8 pudełek na przyprawę (33% szans, że każde z nich jest pełne), hubka i krzesiwo, 50% szans na posiadanie książki kucharskiej, fartuch i czapa, jeżeli kucharz jest halflingiem ma też mały posążek Esmeraldy.



Umiejętności: gotowanie, zielarstwo, rozpoznawanie roślin, 50% szans na warzenie trucizny, 50% szans na targowanie się, czytanie i pisanie, piwowarstwo, 10% szans na chemię.

Klasa zawodowa: Łotr

Poziom socjalny: 0

Choroby zawodowe: każdy halfling po K3 miesiącach od zdobycia tej profesji zapada na **żarłoczność**.

Tasak jest traktowany jako zwykła broń jednoręczna.

Profesje wejściowe: służący, wędrowny kramarz.

Profesje wyjściowe: handlarz, uczeń alchemika, zielarz.

Uwaga: jeżeli gracz zdecyduje się na duuużą patelnię i nosi ją na plecach, to może ona być traktowana jako 1 PP (na plecach rzecz jasna)...



Kolejna propozycja przeznaczona jest dla śmiałych i wyzwołanych pań.

Poniższa profesja jest trzypoziomowa. Przed przejściem z poziomu na poziom konieczne jest całkowite skompletowanie poziomu poprzedniego, czyli wykupienie wszystkich rozwinąć, umiejętności i zdobycie przedmiotów. Uwaga: możliwe jest bezpośrednie zdobycie któregoś z poziomów wyższych tej profesji (patrz profesje wejściowe).

Poziom I: Dziwka

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10				+2	\		+10					+10

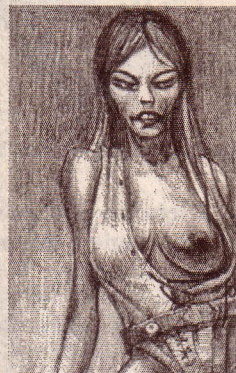
Umiejętności: obureczność, erotyka +10 (nowa umiejętność; patrz niżej), 50% szans na **targowanie się**, 25% szans na **uwodzenie**.

Przedmioty: znoszona kiecka, K6 kiepskich prezerwatyw (po 5/-).

Klasa zawodowa: Łotr

Choroby zawodowe: 45% szans na dowolną chorobę weneryczną.

Profesje wejściowe: cyrko-wiec, rajfur, złodziej, żebrak.



Poziom II: Prostytutka

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10			+1	+3	+10		+20					+20

Umiejętności: gadanina, śpiew, uwodzenie, erotyka +20, taniec, zwinne palce.

Przedmioty: K3 sukienki, 45% szans na perukę, pantofle, K10 prezerwatyw (po 10/-), K10 + 10 złotych koron.

Poziom socjalny: -1

Profesje wejściowe: minstrel.



Poziom III: Kurtyzana

Schemat rozwoju

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10			+1	+4	+20		+30		+10			+30

Umiejętności jak wyżej plus: erotyka +30, błyskotliwość, urok osobisty, etykieta, znajomość języka obcego.

Przedmioty: K2 eleganckie suknie (do każdej z nich pantofle), K5 sukien, K4 książki, komplet do makijażu, kufer, K100 +100 złotych koron.

Poziom socjalny: +1

Profesje wejściowe: szlachcic.

Umiejętność **erotyka** daje ww. modyfiakator do rzutu na tabeli z numeru 14 MiM z artykułu „Sexsesja” oraz do testów **Oglady**, podczas prób zdobywania informacji w sytuacjach intymnych.



Jes Goodwin i Rick Priestley



Copyright 1989 Games Workshop

tłum. Wojciech Szypuła

**Głęboko pod powierzchnią ziemi skaveni drążą tunele, którymi niosą światu wojny i zarazy, plą-
gawą magię i mutacje. Te żywiące się spaceniem istoty hodują dziwaczne stwory i warzą śmiert-
nośne mikstury. W ciemnościach największe klany skavenów snują plany zagłady rodzaju ludzkiego.**

Chłodny spokój nocy sprowadza na mieszkańców Starego Świata sny o życiu i śmierci, o potędze i strachu. Jednak niewielu ludzi zdaje sobie sprawę z tego, że kiedy pogrążają się we śnie, głęboko pod ich domostwami, w starych, murszejących kanałach, inne istoty toczą aktywny żywot. To kraina skavenów – Panów Rozkładu – ohydnej rasy szczuroludzi Chaosu.

Tunele prowadzą od miasta do miasta, umożliwiając po drodze badanie istniejących przejść, systemów kanalizacyjnych i ruin tak na powierzchni, jak i pod ziemią. Skaveni są mrocznymi wysłaniami entropii, wiecznie dążącymi do naruszenia struktury materii, tak by wszystko poddało się zniszczeniu; wedle ich filozofii ruinami zawładnie (po uprzednich walkach) plemię szczuroludzi i ich pochodzący z Chaosu władcy.

Skaveni zamieszkują tereny sięgające daleko poza Stary Świat i w głąb Kitaju na wschodzie. Sieć ich siedzib rozciąga się od jednej zrujnowanej budowli do drugiej, obejmując miasta, miasteczka i ludzkie domostwa, aż po Południowe Krainy i Arabię. Morza również nie stanowią dla nich przeszkody, toteż plaga dotknęła już Lustrię i Nowy Świat, gdzie na polanach w dżungli odnaleźć można pomniki Dawnych Slannów, a skaveni królują pośród ruin będących świadkami upadku potężnej niegdyś rasy.

Ale śpiący spokojnie ludzie niewiele wiedzą o tym rozciągającym się pod ziemią imperium i niespecjalnie im na tej wiedzy zależy; szczuroludzie pracują zaś bez pośpiechu,



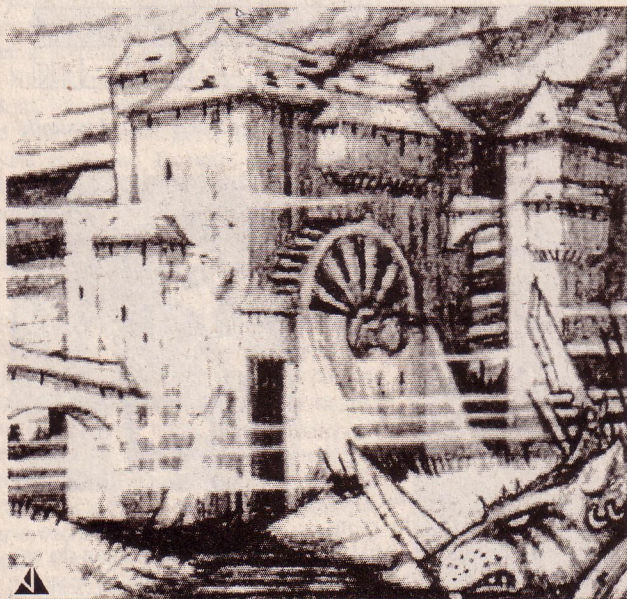
realizując swe tajemne plany pod osłoną mroku. A jeśli jakiś mężczyzna lub kobieta zniknie w tajemniczy sposób z własnego łóżka lub miejski strażnik zaginie w niejasnych okolicznościach – no i co z tego? Otaczający świat i bez szukania przyczyn tego typu zdarzeń jest dostatecznie niebezpiecznym miejscem, pełnym rozbójników i złej magii.

Cóż to za wiedza, której brak nie przeszkadza smacznie spać zwykłym śmiertelnikom? Kim są stworzenia pełzające podziemnymi tunelami, sławiące rozkład i innych inteligentnych stworzeń. Były to dziwne, niezgłębione istoty, których potęga przekraczała wszelkie wyobrażenia. Przed tysiącami laty astrofizyka, mistyka, filozofia i najbardziej sekretna magia były jednym. Życiem Slannów kierowały myśli i uczucia nie znane i niemożliwe do ogarnięcia przez liche umysły obecnych mieszkańców ziemi. A jednak, mimo wszystkich wspaniałych osiągnięć, stracili łaskę bogów, a ich cywilizacja stała się zaledwie patetycznym wspomnieniem, o mocy będącej zaledwie smutnym cieniem minionej chwały. Niewiele zachowało się informacji na temat ich upadku; niewielu ludzi odważyłoby się dziś choćby domyślać, co stało się przed tyłoma eonami.

Dawni Slannowie żyli i osiągnęli najwyższy stopień rozwoju w czasach, których nie sięga pamięć, w wieku poprzedzającym pojawienie się człowieka i innych inteligentnych stworzeń. Były to dziwne, niezgłębione istoty, których potęga przekraczała wszelkie wyobrażenia. Przed tysiącami laty astrofizyka, mistyka, filozofia i najbardziej sekretna magia były jednym. Życiem Slannów kierowały myśli i uczucia nie znane i niemożliwe do ogarnięcia przez liche umysły obecnych mieszkańców ziemi. A jednak, mimo wszystkich wspaniałych osiągnięć, stracili łaskę bogów, a ich cywilizacja stała się zaledwie patetycznym wspomnieniem, o mocy będącej zaledwie smutnym cieniem minionej chwały. Niewiele zachowało się informacji na temat ich upadku; niewielu ludzi odważyłoby się dziś choćby domyślać, co stało się przed tyłoma eonami.

Szczegóły nigdy nie zostaną odkryte – gdyż jest to niemożliwe – ale obdarzony inteligencją badacz, mający dostęp do prastarych dokumentów tej antycznej rasy, potrafi odtworzyć prawdopodobną wersję przebiegu wydarzeń.

Slannowie przybyli do Znanego Świata przed 7000 laty i choć co do ich pochodzenia można snuć wyłącznie domysły jest prawie pewne, iż pochodzili spoza ziemi. W okresie największego rozwoju podróżowali między planetami, mogli więc odwiedzić Znany Świat, sprowadzając nowe rośliny i zwierzęta. Ze zdumiewającą łatwością przemierzali galaktykę,



wykorzystując coś, co wydaje się być rozległym systemem tuneli wydrążonych w strukturze przestrzeni, a łączących gwiazdy i planety, oddalone o całe lata świetlne. Nazywano je „bramami” i wiele wskazuje na to, że sporo z nich znajduje się w Znanym Świecie. Pozostawione przez Slannów dokumenty wspominają także o domniemanych niebezpieczeństwach, związanych z korzystaniem z bram oraz nieustającym ryzyku zniszczenia tuneli przez straszliwe siły istniejące w „międzyprzestrzeni”. Jeśli tunele przecięły jakąś inną rzeczywistość, otwarte zostało przejście dla wielu przerażających, czyhających w niej zagrożeń. Być może pojawiły się one przenikając przez kipiące oceany czystej energii, powstrzymywane jedynie potężną technologią i magią, a może bezpośrednio przez Sale Bogów. Pisma Dawnych Slannów stosują określenia „Kraina Bogów” i „brama” w tym samym kontekście, ale ich sposób myślenia jest dziwny, a język nietatwy i częstokroć wprowadza tylko zamieszanie w ludzkim umyśle.

Bez względu na to, jaka była prawdziwa natura tuneli, tajemnicze twory w końcu przyniosły zagładę Slannom w Znanym Świecie. Nie wiadomo – przypadkiem czy też z powodu błędów w konstrukcji – jedna z bram stała się wysoce niestabilna, powodując powstanie we wnętrzu planety, olbrzymiej, zmiennej struktury w kształcie rdzenia i zmieniając okolicę biegunów w mętne czarne dziury, gdzie czas i rzeczywistość ulegały odkształceniu. Efekt był taki, że kiedy brama wymknęła się spod kontroli, wytworzyły się dwa obszary nie będące już częścią prawdziwego wszechświata, a mające trwałe połączenie z inną rzeczywistością, zwaną przez Slannów Krainą Bogów.

Podczas tej wielkiej katastrofy wiele dziwnych i niepojętych stworów znalazło drogę do Znanego Świata; oprócz żywych istot „wessane” zostały również znaczne ilości pierwotnej materii Chaosu, o nieznanej i śmiertelności mocy. Później odkryto w niej potężne źródło czystej magii. Materia ta znana jest jako spaczeń, a jej wpływ potrafi w przerażający sposób odmienić żywe istoty – zwierzuludzie i inne stwory zmutowały na skutek jej działania. Taki jest właśnie sekret pochodzenia mutantów zwanych skavenami.

W ruinach budowli Dawnych Slannów, a później i innych inteligentnych ras, zawsze zamieszkiwało dużo robaków i gryzoni. Szczególnie dobrze powodziło się olbrzymim szczurom, karmiącym się resztkami pozostawionymi przez wymarłe cywilizacje, aż pewnego dnia, w jakiejś ukrytej, zrujnowanej budowli, natrafiły na spaczeń. Pochłonęły go również, na początku niewiele, być może przypadkiem, później w coraz większych ilościach. Nastąpiła przemiana i bardzo szybko, na przestrzeni kilku zaledwie pokoleń, stały się stworami inteligentnymi, o bardziej humanoidalnych kształtach i bystrzejszych umysłach. Z czasem uzależniły się od spaczenia, który do dnia dzisiejszego karmi i napędza ich cywilizację, stając się istotnym elementem plugawych ceremonii i czci oddawanej bogom Chaosu.

Od tamtych czasów minęło wiele lat. Skaveni rozproszyli się po całym świecie; wyruszając ze swych siedzib w opuszczonych pozostałościach po prastarych cywilizacjach,



osiedlili się w podziemiach tętniących życiem miast i miasteczek. Rozesłali szpiegów wszędzie tam, gdzie żyją inteligentne stworzenia. Znacznie lepiej poznali magię. Ich głównym celem jest niesienie zniszczenia i rozkładu, a do jego osiągnięcia potrzeba im coraz więcej i więcej spaczenia. Dzięki rozległej siatce szpiegów i informatorów szybko dowiadują się o jego nowych źródłach. W takich sytuacjach zawsze starają się zdobyć spaczeń za wszelką cenę.

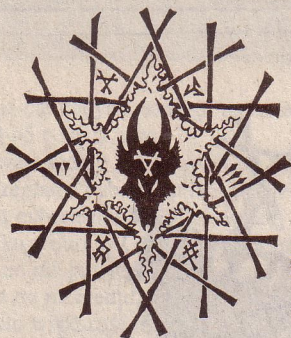
ROZMIESZCZENIE SKAVENÓW

Skaveni są z natury bardzo ruchliwi i szybko przemieszczają się, by wykorzystywać proces rozkładu. Można ich znaleźć w większości podziemnych budowli, w przejściach pod górami, lochach prastarych, zburzonych warowni, ale i w kanałach zamieszkałych miast. Ich twierdze rozmieszczone są wśród ruin całego świata – rozchodzącej się z nich rozległej, przypominającej pajęczynę, sieci tuneli nie sposób objąć umysłem. Ich włóści rozciągają się od legendarnych, zagubionych wśród pustyń ruin Arabii, opuszczonego miasta w Kitaju i tajemniczego martwego miasta Krain Południowych, aż po od dawna zapomniane zgłiszczające budowli Dawnych Slannów w Lustrii.

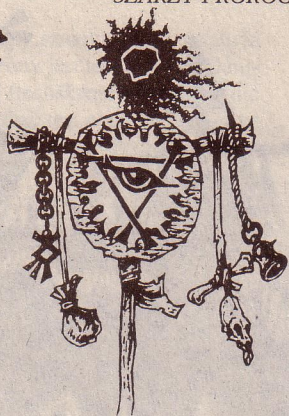
W samym Starym Świecie szczuroludzie wybudowali duże, wciąż rozwijające się miasto zgnilizny zwane Skavenblight. To otoczone największą tajemnicą i przesiąknięte złem miejsce leży zagubione głęboko wśród pustkowi południowych mokradel w północno-zachodniej Tilei.



PANOWIE ROZKŁADU



SZARZY PROROCY



KLAN SKRYRE



KLAN ESHIN

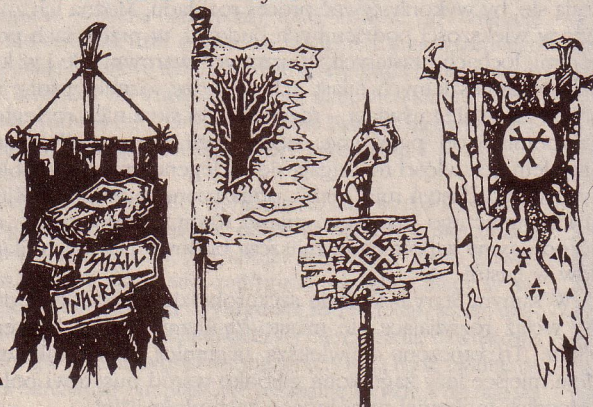


KLAN MOULDER



KLAN PESTILENS

KLANY LORDÓW WOJNY



SPOŁECZEŃSTWO SKAVENÓW

Rogaty Szczur jest bogiem patronującym skavenom, którzy oddają mu cześć i jednocześnie się go boją. To potężne bóstwo Chaosu wżera się w strukturę wszechrzeczy, podżegając do działania siły rozkładu. Wizerunek i symbole Rogatego Szczura, będące przedmiotem kultu, można znaleźć na odzieniu i przedmiotach noszonych przez skavenów.

Trzynastu Panów Rozkładu – są to przywódcy szczuroludzi i najwyżsi kapłani Rogatego Szczura. Każdy z nich jest potężnym władcą, rządzącym w jednym z wielkich siedlisk szczuroludzi lub studiującym sekrety magii i śmierci. Wbrew nazwie, jest ich tylko dwunastu, trzynasty to sam Rogaty Szczur, będący raczej symbolem niż jednym ze śmiertelnych władców.

Szarzy Prorocy są sługami Trzynastu Panów Rozkładu. Stanowią liczną grupę, zajmując w społeczności skavenów wysoką, uprzywilejowaną pozycję i poświęcając uwagę jedynie najważniejszym problemom. Są czarownikami obdarzonymi znaczną mocą, choć często można ich spotkać dowodzących całymi armiami.

Większość skavenów należy do jednego z dużych klanów, z których każdy specjalizuje się w innej dziedzinie.

Klan Skryre jest jednym z najbardziej wpływowych wśród szczuroludzi; jego członkowie znani są również pod mianem czarodziejów-inżynierów. Do mistrzostwa opanowali tajemną sztukę będącą szaloną mieszanką magii z nauką, która pozwala im przekształcać spacznię w najróżniejsze dziwaczne i straszliwe bronie, w rodzaju miotaczy płomieni, zatrutego wiatru i przerażającej Czarnej Arki. Wszystkie one są niezwykle niebezpieczne i niepewne w użyciu. Mimo że członkowie klanu noszą zbroje, stosują przeciwzakłęcia i wykorzystują zastępy niewolników w charakterze królików doświadczalnych, wielu pada ofiarą własnych urządzeń. Wszyscy inżynierowie z klanu Skryre noszą przemyślnie zdobione maski i porozumiewają się dziwnym, zagadkowym językiem, pełnym terminów z dziedziny magii i techniki.

Członkowie **klanu Eshin**, zwani Przemierzającymi Noc, to szczuroludzie-zabójcy działający w miastach zamieszkałych przez ludzi. Sieją strach i niepokój, stosując skrytobójstwo i truciznę. Na polu bitwy można z nich utworzyć niewielkie oddziały groźnych wojowników. Wykorzystują spacznię do wytwarzania specjalnych broni i warzenia trucizn oraz mikstur, dzięki którym przejmują kontrolę nad zwykłymi szczurami, zamieszkującymi miejskie kanały.

Skaveni z **klanu Moulder** wykorzystują moc spaczni do hodowania potwornych bestii z nieprzeliczonych rzesz niewolników, poprzez manipulowanie i ulepszanie ich struktury genetycznej. Dziełem członków tego klanu są szczury-tropiciele, wilkoszczury oraz rzadko spotykane, budzące grozę szczurogry, podobnie jak liczne, mniej udane stwory. Do boju Mutantów prowadzą Władcy Bestii klanu Moulder.

Członkowie **klanu Pestilens**, zwani inaczej Mnichami Zarazy, to z kolei fanatycy, bez reszty oddani sprawie roznoszenia zarazy i rozkładu ku chwale swego pana, wielkiego Rogatego Szczura. Moc spaczni służy im do wywoływania epidemii. Agenci klanu Pestilens rozprzestrzeniają się po wszystkich miastach cywilizowanego świata.

Klany Lordów Wojny to najczęściej małe bandy i gangi, rządzone przez najsilniejsze i największe szczury. Lordowie mają bardzo mały dostęp do spaczni – zwykle w formie gotowych broni lub „środków dopingujących”. Z klanów Lordów Wojny w rodzaju klanu Rictus lub Mors wywodzi się znakomita większość skavenskich wojowników.

Niewolników znaleźć można na każdym szczeblu społecznej drabiny skavenów, gdzie wykonują najróżniejsze prace. Mogą pochodzić z dowolnej rasy – trafiają się ludzie, orki itd., nie wyłączając skavenów. Czasem wcielani są do armii, w celu podniesienia liczebności sił zbrojnych – wówczas kiepsko uzbrojonych skuwają się razem łańcuchami, by nie mogli uciec; przydają się również podczas ryzykownych

doświadczeń, prowadzonych z wykorzystaniem spaczenia. To najniższa kasta społeczności szczuroludzi – wiodą ciężki i pelen krzywd żywot, na szczęście dla nich, litościwie krótki.

WYGLĄD SKAVENÓW

Skaveni przypominają olbrzymie szczury przekształcone w dziwną parodię ludzkiej formy. Mają od 120 do 150 cm wzrostu. Ich inne cechy zewnętrzne mogą się znacznie różnić – liczne, dziwaczne mutacje są wynikiem braku dopływu świeżej krwi i wystawienia na działanie spaczenia. Krótka sierść pokrywa całe ciała szczuroludzi, z wyjątkiem uszu i ogonów. Nikczemne ślepia żarzą się czerwienią, a duże, ostre, szpiczaste zęby są dobrze przystosowane do rozszarpywania ofiar na kawałki. U większości szczuroludzi łatwo dostrzec blizny i inne ślady częstych, gwałtownych walk oraz potyczek, stanowiących nieodłączną część ich egzystencji. Wiele spośród mutujących efektów spaczeni, obserwowanych u skavenów, jest typowych dla istot poddanych działaniu mocy Chaosu: Ich futro ma zazwyczaj barwę brązową, czasem jest laciate, ale trafiają się okazy czarne, białe i szare. Czarni szczuroludzie to najczęściej ogromni wojownicy, choć bywają też wśród nich drobniejsi, ale za to przebiegli, zabójcy. Osobniki białe (albinosi) zostają zwykle znakomitymi czarownikami – wykazują się szczególną podatnością na działanie spaczenia. Do najrzadziej spotykanych należą skaveni o sierści szarej; większość z nich jest dotknięta mutacjami Chaosu.

Szczuroludzie ubierają się w ciemne, przypominające szmaty stroje; większość z nich nosi również zbroje, najczęściej skórzane (choć lepiej nie zastanawiać się nad tym, z jakiego stworzenia pochodzi skóra), nabijane metalowymi płytkami, ćwiekami i częściami kolczug oraz zbroi płytowych. Zazwyczaj jest to nieco przerobiony pancerz zdobyty na polu bitwy – źle dopasowany i w kiepskim stanie. Tak odzienie, jak i zbroja są zaniedbane i brudne, a oznaki przynależności np. klanowej maluje się na zaskorupiałej warstwie brudu. Dodatkowo niektórzy skaveni kopiuja symbole z gnijących sztandarów na własne ciała, malując lub wypalając sierść.



SKAVENI I WOJNA

Główną bronią skavenów są długie noże, częstokroć zębate, umyślnie poszczerbione lub wyposażone w zadziory; ze śmiertelnością skutecznością posługują się również bronią drzewcowymi. Dodatkowo używają wielu rodzajów sieci, lin z ciężarkami i hakami, pozwalających obezwładnić przeciwnika i ściągnąć go w zasięg noży (prawdopodobnie zatrutych) i zębów (ukąszenie może przenieść zarazę). Poza tym, wielu spośród skavenów ma przyłączone do ogonów, nabijane kolcami lub ćwiekami końcówki; inni z kolei potrafią posłużyć się ogonem jak dodatkową ręką – dzierżąc nóż lub dusząc przeciwnika. Wprawdzie w pojedynkę zięjący nienawiścią skaveni są groźni, ale w większych oddziałach trudno utrzymać dyscyplinę i niewiele trzeba, by szczuroludzie rzucili się na dowolnego przeciwnika (w tym na siebie nawzajem). Jednak właściwie kontrolowani, ujęci w karby silną ręką dowódcy lub pod wpływem wytwarzanych przez czarowników-inżynierów przedmiotów, stają się fanatykami, nie zważającymi na niebezpieczeństwo i ponoszone straty. W takim stanie prawie nie sposób ich powstrzymać.

Skaveńscy magowie wywodzą się z klanu Skryre lub spośród Szarych Proroków. Ci ostatni są potężniejsi, za to członkowie Skryre dysponują szczególnymi magicznymi umiejętnościami, które pozwalają im w przerażający sposób kształtować moce spaczenia.

Szczuroludzie rzucają czary, takie jak czarodzieje innych ras. Nie odzyskują jednak energii magicznej odpoczywając – muszą w tym celu zjeść pewną ilość spaczenia. Szarzy

Prorocy potrafią odzyskiwać moc w jeszcze jeden sposób – podczas procesu destylacji surowego spaczenia. W takich przypadkach ujmują spaczeń w łapy i czerpią z niego energię, przekształcając go jednocześnie w czystszy, bezpieczniejszy produkt, wprawdzie nadal groźny, ale nie tak, jak przed przemianą. Szary Prorok może potem zjeść przetworzony w ten sposób produkt, lub zachować go do innych celów.

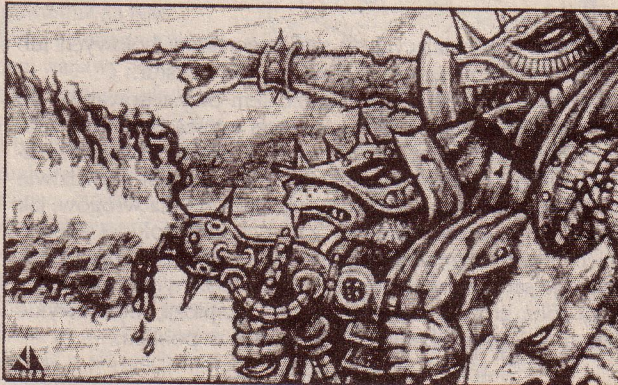
SPACZEŃ: DZIAŁANIE I ZASTOSOWANIA

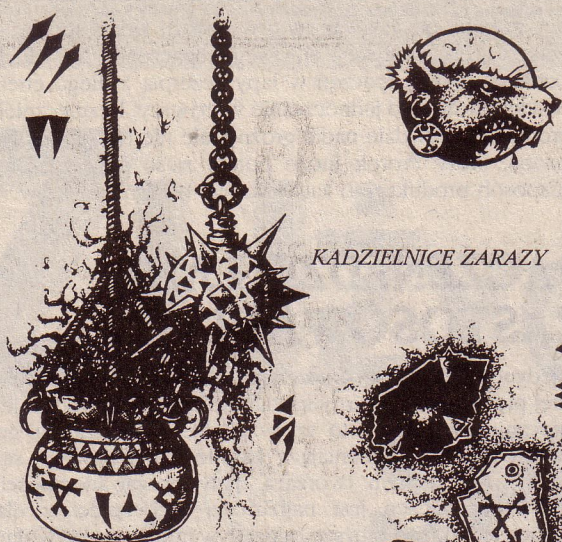
Pojedynczy kawałek spaczenia ma najczęściej rozmiar ludzkiej pięści i nieregularny kształt, który zresztą trudno jednoznacznie określić, a to ze względu na otaczającą go mroczną poświatę, wchłaniającą światło z najbliższego sąsiedztwa i tym samym tworzącą mały obszar ciemności. W tej formie spaczeń jest najbardziej niebezpieczny dla wszystkich istot i jego dłuższe oddziaływanie może wywołać poważną mutację, a nawet śmierć.

W sposób w miarę bezpieczny można wykorzystać spaczeń dopiero po destylacji. Jest to proces nielatwy i tylko najpotężniejsi z magów mogą się podjąć jego przeprowadzenia. Szarzy Prorocy stanowią tu wyjątek – mają naturalną zdolność przetwarzania spaczenia i pozyskiwania w ten sposób energii magicznej. Każda istota wystawiona na działanie tej substancji w jej pierwotnej formie przez okres jednego dnia lub dłuższy ryzykuje mutację; Szarzy Prorocy pozostają stale pod wpływem spaczenia, jednak w ich przypadku ryzyko jest minimalne, co wcale nie znaczy, że są całkowicie niewrażliwi na jego moc – większość z nich nosi jakiś ślad oddziaływania Chaosu.

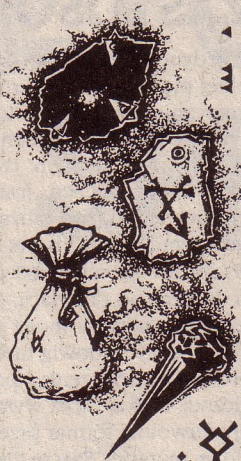
Przetworzony spaczeń ma formę szarego proszku, zupełnie nie przypominającego pierwowzoru. Nie ma również dawnej mocy, działa dopiero po spożyciu, a i wtedy szansa mutacji jest niewielka. Normalne, zdrowo myślące istoty, nawet nie próbowałyby go jeść, ale ze skavenami sprawa ma się inaczej – u wielu z nich widać efekty piekielnej diety. Ze względu na swą wyjątkową odporność Szarzy Prorocy nie ryzykują w żaden sposób zjadając rafinowany spaczeń.

Oprócz dostarczania czarodziejom energii, spaczeń jest wykorzystywany przez każdy z klanów do innych celów. Czarodzieje-inżynierowie z klanu Skryre używają go do konstruowania dziwnych i potężnych broni. Starannie wybrane kawałki dorzuca się do metalu w czasie procesu wytopu lub później, podczas wyżarzania i kucia, tym samym nadając broni i pancerzom magiczne właściwości. Inne bronie charakteryzują się znacznie bardziej ezoteryczną ideą działania. Członkowie klanu Moulder, korzystając z niewielkich ilości spaczenia, wywołują mutacje u przetrzymywanych w niewoli istot, co prowadzi do powstania nowych ras w rodzaju wilkosszczurów. Mnisi Zarazy z klanu Pestilens są mistrzami w stosowaniu spaczenia w charakterze broni biologicznej – przy jego pomocy wywołują sięjące zniszczenie epidemie. Klan Eshin zaś używa go podczas wytwarzania śmiertelnych broni i trucizn. Także w klanach Lordów Wojny spaczeń znajduje zastosowanie w formie specjalnie wytworzonych





KADZIELNICE ZARAZY

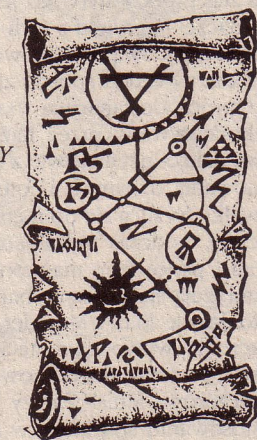


AMULETY SPACZENIOWE



KULE ZATRUTEGO WIATRU

PERGAMIN SPACZENIOWY



SPACZENIOWA BRON

amuletów, wprowadzających w szal specyfików bojowych lub oddziałujących na umysł w inny sposób mikstur.

Miotacz płomieni jest urządzeniem przystosowanym do wyrzucania strumienia płonąco-żrącej mieszanki (lotnej substancji), którą to otrzymuje się dzięki magicznemu połączeniu spaczenia i innych chemikaliów. Miotacz jest prawdziwie przerażającą bronią, śmiertelnością zarówno dla wrogów, jak i dla obsługi, która składa się z dwóch szczuroludzi – jeden z nich celuje i strzela, drugi natomiast niesie zbiornik i przygotowuje samą substancję. Posługiwanie się tym orężem niesie za sobą groźbę uszkodzenia go i eksplozji, która zwykle powoduje śmierć obsługi i innych istot w pobliżu.

Mnisi z klanu Pestilens posługują się **Kadzielnicami zarazy**. Odpowiednio przetworzony spaczeń, spalający się na podobieństwo kadzidla, umieszcza się we wnętrzu takiego przyrządu, który następnie trafia w łapy wyjątkowo odważnego skavena. Ten kręci nim ponad głową, rozsiewając wokół ohydny, trujący dym; sam zabezpiecza się przed jego działaniem przewiązując pysk grubym szalem, co zresztą wcale nie jest metodą w pełni skuteczną. Efekty działania gazu są istic przerażające – u każdego, kto go wdycha, w błyskawicznym tempie rozwija się bolesna forma zarazy – skóra pokrywa się bąblami i puchnie, po czym na ciele otwierają się krwawiące wrzody.

Amulety spaczeniowe wykonuje się z kawałków spaczenia. Najważniejsi (czyli najwięksi i najbardziej podli) skaveni noszą je dla ochrony przed magią. Przedmioty te mają formę nieregularnych bryłek barwnego kamienia, klejnotów lub odłamków metalu: w część z nich wstawiono kawałeczki spaczenia, inne po prostu poddano jego działaniu. Podczas wytwarzania amulety obdarza się własnym „życiem”, dlatego też później wydają się wciąż zmieniać i poruszać, zaś w dotyku są ciepłe lub miękkie. Później wbija się je w skórę skawena – wystają z niej niczym ćwieki. Jeśli szczurolczek straci np. oko lub ucho, amulet może je zastąpić, stając się sztucznym narządem zmysłów.

Zatruty wiatr to jedna z najsłynniejszych broni klanu Skryre. Niosący zagładę gaz zostaje zamknięty wraz ze spaczeniem wewnątrz szklanej kuli. Jego drobinki są bardzo dobrze widoczne w jej wnętrzu. Kulę taką można po prostu stłuc bądź też rzucić w przeciwnika – efektem jest podmuch dziwnego, trującego wiatru, który działa w najróżniejszy sposób na różne istoty – niektóre w ogóle nie odczuwają jego wpływu, u innych zaś wywołuje on kompletną dezorientację lub wręcz szaleństwo – i ofiara rzuci się na własnych sprzymierzeńców.

Pergaminy spaczeniowe, potężne przedmioty magiczne, spisuje się na skórze żywych istot atramentem, do wyrobu którego wykorzystuje się spaczeń. Atrament doprowadza kogoś takiego do śmierci w męczarniach. W celu uzyskania jak największej mocy ofiarę należy obdrzeć ze skóry, póki jeszcze żyje; do wyprawienia pergaminu używa się zmielnego na drobną proszek spaczenia. Istota poddana działaniu mocy takiego zwoju błyskawicznie i nieodwracalnie starzeje się, usychając i umierając w zaledwie kilka sekund.

Skaveni z klanu Eshin posługują się **spaczeniowymi broniąmi**. W strukturę takiego oręża, już podczas wytwarzania, wprowadza się niewielką ilość spaczenia, czemu towarzyszą specjalne zaklęcia, znane wyłącznie członkom klanu. Dzięki temu ostrze broni zabójców nieustannie wydzielają pewną ilość śmiertelnej trucizny – każda, nawet najmniejsza, rana zawsze okazuje się śmiertelna. Najczęściej w ten sposób przygotowuje się miecze i noże, ale zabójcy posługują się również gwiazdkami do rzucania.

Wojownicy używają specjalnych **skawieńskich mikstur** w celu zwiększenia swych możliwości bojowych. Każdy dowódca oddziału ma fiołkę mikstury, którą może wypić przed wkroczeniem do walki. Stosowany w procesie wytwarzania napoju spaczeń sprawia, że efekty działania tych specyfików trudno przewidzieć: raz będzie to uniewrażliwienie na wszelakie niebezpieczeństwa lub wprowadzenie w zabójczą furję, innym razem szal gorączkowego działania, zbyt intensywnego dla organizmu, co doprowadza do śmierci z wyczerpania.

Inne bronie spotyka się niezbyt często. Do tych rzadkich okazów należą **Wyjące Dzwony** – gigantyczne dzwony, będące tworem czarodziejów-inżynierów. Kiedy nad polem bitwy przetacza się wygrywana na nich melodia śmierci, całe armie i miasta ulegają zagładzie. Najbardziej przerażającą bronią jest jednak **Czarna Arka** – magicznie chroniona skrzynia, w której ogromny odłamek pierwotnego spaczenia spoczywa zawieszony w polu energii. Zazwyczaj Arka pozostaje w zamknięciu, a wyznaczeni szczuroludzie noszą ją w specjalnie do tego celu wykonanej lektyce. Jej odsłonięcie przynosi straszliwą zagładę – pociski czystej, mrocznej energii wystrzelują we wszystkich kierunkach, niszcząc budynki i równając z ziemią wszystko na swej drodze.

WYDAWNICTWO S.R.

KSIAŻKI – GRY

SPACE – OPERA
Rafał Nowocien
„Czarny Legion”

Jesteś oficerem Czarnego Legionu – elitarniej formacji armii Imperium. Musisz unieszkodliwić byłego oficera Legionu, posiadającego tajne informacje. Od twojej inicjatywy zależy los stacji kosmicznej „Honesto”.

termin wydania – październik '95; cena – 10 zł

DARK FANTASY
Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar
„Wewnętrzne zło”

Jesteś dzieckiem nocy. Nareszcie wolny po sześciu latach. Szukasz zemsty na swym największym, nieśmiertelnym wrogu. Kiedy go dopadniesz, w mrokach nocy rozegra się pojedynek, który zadecyduje o losach świata.

termin wydania – listopad '95; cena – 10 zł

THRILLER FANTASTYCZNY
Jacek Brzeziński i Maciej Kocuj
„Ręka przeznaczenia”

Twoje zwyczajne życie zamienia się nagle w piekło. Zostajesz wpłany w machinację przestępczego półświata. Kluczem do ocalenia twojego życia jest gra osadzona w wirtualnej rzeczywistości.

termin wydania – grudzień '95; cena – 10 zł

wszystkie gry w formacie A-4

Uwaga!

Kwota wpłaty wynosi:

przy zamówieniu jednej, dowolnie wybranej gry 10 zł
przy zamówieniu dwóch dowolnych gier 17.60 zł
przy zamówieniu trzech gier 26.40 zł

KSIAŻKI

H. P. LOVECRAFT
„Reanimator”

Kolejny tom opowiadań mistrza horroru. Jeżeli będziesz grał w „Zew Cthulhu”, musisz mieć ten zbiór, w którym między innymi znajdziesz:

„Herbert West – Reanimator”, „Horror w Red Hook”.

termin wydania – październik '95; cena – 10 zł

TOMASZ KOŁODZIEJCZAK
„Wróć do ciebie, kacie”

Jeżeli grasz w Strefę Śmierci i Rzeźbiarzy Pierścieni, wkrocz do fascynującego świata przyszłości: poznaj

Katów z Alghary; terroryzujących ziemskie kolonie Głowobójców; mszczących się w kolejnych wcieleniach Wdowców; szybujących w atmosferach gazowych olbrzymów Lotniarzy. Zbiór dziesięciu opowiadań SF.

termin wydania – wrzesień '95; cena – 10,50 zł



KONRAD T. LEWANDOWSKI
„Most nad otchłanią”

Nowa powieść fantasy autora „Ksina” i „Różanookiej”. W mieście, położonym nad gigantyczną Otchłanią, której głębokości i długości nikt nie zna, panuje chaos. Andreml – oficer armii – staje na czele powstania.

Intrygi, zabójstwa, tajemnicze sekty, wojna i magia.

termin wydania – listopad '95; cena – 10,90 zł

Wydanie wspólne z wydawnictwem „MAG”

Numer konta:

Wydawnictwo S.R. s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658-203964-136

Informacje: tel. (0-00) 628-07-82; 41-21-75

Reklamacje, tylko listownie, prosimy przysyłać na adres:
03-966 Warszawa, ul. Afrykańska 16/17

Wysyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu: 15-go i 30-go każdego miesiąca.

/w cenę książek wliczone są koszty przesyłki/

Wszelką korespondencję poza reklamacją prosimy kierować na następujący adres:

00-963 Warszawa 81 skr. poczt.3

UWAGA!!!

28 PAŹDZIERNIKA 1995

PROMOCJA

KOLEJNEGO PRODUKTU

WYDAWNICTWA „MAG”

WŁADCA PIERŚCIENI

NOWOŚĆ NA POLSKIM RYNKU

GRA FABULARNA
NA PODSTAWIE PROZY

J.R.R. TOLKIENA

Wszystkich zainteresowanych serdecznie
zapraszamy do naszego sklepu firmowego

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47

Dojazd autobusami: 106, 155, 166, 522.

i tramwajami: 20, 22, 24, 32.

W dniu promocji specjalne kupony uprawniające do
zniżkowego zakupu jednego produktu. Każdy, kto
okaże oryginalne, zamieszczone poniżej kupony,
będzie mógł zakupić: produkt wydawnictwa „MAG”
ze zniżką 10%, wszystkie pozostałe
wydawnictwa ze zniżką 5%.

OFERTA SPECJALNA

GRA FABULARNA „WŁADCA PIERŚCIENI”

taniej!!!!



UWAGA! Kupony ważne tylko w dniu promocji, tj. 28.10.1995.

John H. Crowe, III

Długie ramie sprawiedliwosci

tłum. Tomek Kreczmar

W większości gier fabularnych, których akcja toczy się w świecie realnym, gracze, wcześniej czy później, stykają się w jakiś sposób z władzą. Bardzo często bohaterowie i prawo stają po przeciwnych stronach – „Zew Cthulhu” nie jest tu wyjątkiem. Celem tego artykułu jest dostarczenie koniecznych w takich wypadkach informacji, które będą przydatne zarówno dla graczy, jak i dla Strażników Tajemnic, prowadzących grę na terytorium USA.

Koniec XIX wieku

Aż do pierwszej wojny światowej poszczególnym organizmom, składającym się na władzę wykonawczą, brakowało profesjonalizmu. Oczywiście pracowało wielu świetnych funkcjonariuszy, którzy wyteżali wszystkie siły, pragnąc zmienić stan policji, ale norma była niezbyt zachęcająca. Ujmując rzecz w skrócie: władzy wykonawczej nie uważali za zawód ani jej przedstawiciele, ani nikt inny. Duże posterunki policji były często podporządkowane skorumpowanym władzom miasta, więc nie było szansy na jakiegokolwiek niezależne działania. Funkcjonariusze

nie przechodzili żadnego szkolenia. W zasadzie nie istniały normy określające kogo przyjmować, a kogo nie. Na wsiach nie było żadnych przedstawicieli władzy, więc wszystkim zajmowała się straż obywatelska. W tej sytuacji nikogo nie powinno dziwić, że aż do pierwszej wojny światowej wszędzie panowała korupcja (zarówno na niskim, jak i wysokim szczeblu).

Kiedy wystąpienia przeciw prawu (strajki, rozruchy) przekraczały możliwości lokalnej policji, często powoływano specjalnych funkcjonariuszy lub konstabli. Nie było to zajęcie bezpieczne. Rekrutami zostawali więc często potrzebujący pieniędzy robotnicy, pijacy, włóczędzy czy awanturnicy, którzy nadużywali władzy lub kradli pilnowane przez siebie rzeczy.

Alternatywą było użycie milicji obywatelskiej. Mimo że w całym kraju zarejestrowano w niej milion obywateli, tylko kilka tysięcy zorganizowano w oddziały, wyszkolono i odpowiednio wyekwipowano. Na dodatek jednostki zwykle albo nie rozwiązywały problemów, albo zupełnie niepotrzebnie stosowały siłę. Niektórzy funkcjonariusze uciekali przed tłumem, inni strzelali bez rozkazu, a jeszcze inni bratali się z motłochem, jak to miało miejsce podczas konfliktów rasowych. Jeżeli tym oddziałom nie udało się opanować sytuacji, do przywrócenia porządku wzywano regularną armię. Wiele wypadków pokazało, że policja lepiej dawała sobie radę niż milicja, która nie była odpowiednio wyszkolona i nie umiała sobie poradzić z niesfornym i bardzo brutalnym tłumem. Oddziały federalne były lepiej wyszkolone i wyekwipowane. Miały również doświadczenie w rozwiązywaniu tego rodzaju problemów.

Lata 20. i 30. naszego wieku

Kilka pierwszych dekad XX wieku upłynęło pod znakiem zmian we władzach wykonawczych Stanów Zjednoczonych. Powoli adaptowano nowe, naukowe techniki prowadzenia śledztw, które dopiero co powstały w Europie. Policja stawała się coraz bardziej profesjonalna. W dużych miastach uniezależniono posterunki policji od władzy i wzmocniła się pozycja federalnych agencji, takich jak FBI.

Policja stanowa

W planach miała to być siła, która zajmie się różnymi grupami etnicznymi, uczestnikami rozruchów, strajków itd. Później, z powodu częstych konfliktów z lokalną policją, oddziały szybko znalazły dla siebie nową rolę. Powodów było kilka: szokująca korupcja władzy i policji w większych miastach, brak przedstawicieli władzy na wsi, początki masowej produkcji, większy dostęp do samochodów, dzięki czemu kryminaliści zwiększyli swą ruchliwość. Odpowiedzią na te zagrożenia była właśnie policja stanowa. Jej funkcjonariusze byli nieskorumpowanymi, zdyscyplinowanymi zawodowcami, którzy mogli wypełnić lukę, jaka powstała w regionalnych oddziałach władzy wykonawczej. Wkrótce policja stanowa zaczęła odpowiadać za ruch drogowy i kontrolować przestępczość na wiejskich obszarach wielu stanów.



Jarosław Musiał

Warto dobrze przyrzeć się historii Policji Stanowej New Jersey. W roku 1921 Herbert Norman Schwartzkopf (ojciec generała dowodzącego siłami koalicji podczas Wojny w Zatoce), absolwent West Point, były oficer kawalerii i dowódca żandarmerii wojskowej, został mianowany nadinspektorem Policji Stanowej. W tym czasie liczyła ona sobie 120 funkcjonariuszy. Schwartzkopf od razu zorganizował wszystko po wojskowemu. Strasi oficerowie musieli mieć za sobą przynajmniej dwa lata służby w wojsku. Rekrutów przyjmowano na dwa lata i zwalniano wcześniej jedynie wtedy, kiedy popełnili wykroczenie. Uczyli ich oficerowie Policji Stanowej Pensylwanii i Królewskiej Kanadyjskiej Konnej Policji w ośrodku szkolenia Gwardii Narodowej. Funkcjonariusze, których delegowano do północnej części New Jersey, otrzymywali motocykle. Ci, których wysyłano do mniej rozwiniętych, południowych obszarów, dostawali konie. Kiedy ilość dróg i autostrad wzrosła, konie wycofano ze służby. Stosunki z obywatelami były dobre. W ciągu dekady Policja Stanowa New Jersey stała się silną i stabilną organizacją. Chyba najbardziej znaną sprawą, jaką się zajęli jej funkcjonariusze w okresie międzywojennym, było uprowadzenie dwudziestomiesięcznego syna znanego lotnika, Charlesa Lindbergha. Ta tragiczna sprawa doprowadziła do tego, że w 1933 roku porwanie stało się ustawowo przestępstwem federalnym pod jurysdykcją FBI.

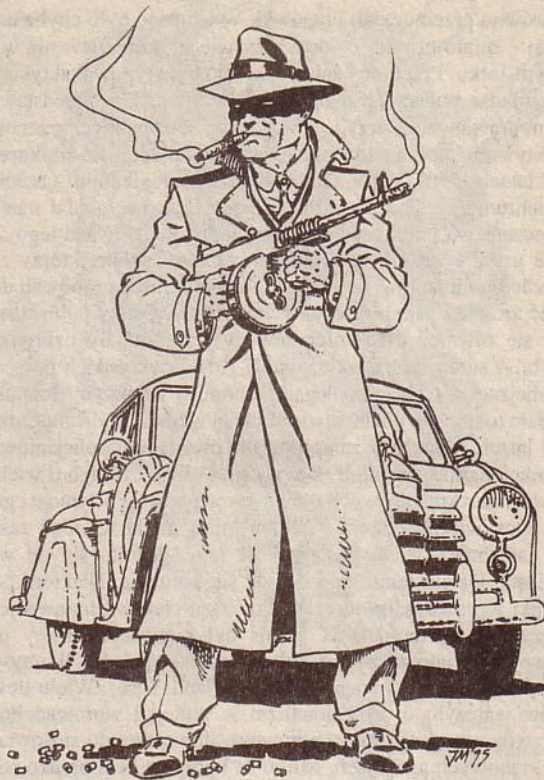
Pensylwania przeszła podobny proces tworzenia policji stanowej. W odpowiedzi na trwające długi czas niepokoje i częste strajki w kopalniach węgla, gubernator Pennypacker podpisał akt powołania policji stanowej, pierwszej tego rodzaju agencji w Stanach Zjednoczonych. Zaczęła działać w 1905 roku. Jej pierwszym dowódcą był John C. Groome, oficer Gwardii Narodowej. Podobnie jak Schwartzkopf, zwerbował on oficerów Gwardii Narodowej i regularnej armii. Zostali oni oficerami Policji Stanowej Pensylwanii. Większość z pozostałych 228 funkcjonariuszy służyła w armii przynajmniej przez jeden pobór. Doświadczenie wojskowe nie było jedynym kryterium, które Groome brał pod uwagę. Ważne również były „wytrzymałość fizyczna, oddanie służbie, niezachwiana odwaga i pogarda dla obcych”.

Przyjęci przechodzili ciężkie szkolenie. Potem wysyłano ich do zachodniej Pensylwanii, gdzie miały miejsce największe niepokoje. Funkcjonariusze wyglądali raczej jak kawalerzyści, a nie przedstawiciele prawa. Każdy posiadał konia, strzelbę, rewolwer, a nawet szablę. Rezultat był zaskakujący. Po raz pierwszy stan zdołał narzucić regionowi porządek. Poradzono sobie nie tylko z biorącymi udział w rozruchach górnikami. Nawet kompanie zorientowały się, że nie mogą już dłużej brać prawa w swoje ręce. Pokojowe pikety nie będą celami ataków, a robotnicy nie będą obrażani i bici, jak to miało miejsce wcześniej. W latach 1923-1937 Policja Stanowa działała wraz z inną organizacją – Stanowym Patrolem Drogowym Pensylwanii. W roku 1937 obie siły połączono, tworząc Zmotoryzowaną Policję Pensylwanii, która liczyła sobie sześciuset funkcjonariuszy. Podczas II wojny światowej odtworzono Policję Stanową.

Zwróćmy uwagę, że „Policja Stanowa” to nie to samo co „Stanowe Patrole Drogowe”. Patrole drogowe stworzono z myślą o pilnowaniu rozrastającej się infrastruktury dróg w danych stanach. Ich jurysdykcja często sięgała obszarów, które były silnie związane ze stanową policją.

W latach 1908-1923 czternaście stanów, w większości uprzemysłowionej północy, zaadaptowało ideę organizowania policji stanowej. W niektórych powtórzono model, jaki powstał w Pensylwanii. W innych, takich jak Nowada, wybrano inne drogi. Tu policja stanowa powstała pod silnym wpływem kręgów biznesmenów. Kolorado i Oregon poszły w 1918 roku tą samą drogą. Niestety w latach 20-tych pojawił się nowy, większy problem – samochody.auta wymagały nie tylko wprowadzenia kontroli ruchu. Dzięki nim przestępcom łatwiej było się poruszać. Trzeba było sprowadzić policję do wielu niechronionych obszarów. Banki w małych miastach stały się celami gangsterów. W wielu wypadkach policja stanowa była jedyną siłą, która odstraszała przestępców. W latach 30. przyjęto nową taktykę i nowe metody działania. Tworzono coraz więcej patroli drogowych, które różniły się od policji stanowej. Niektóre

Jarosław Musiał



stany zaczęły przeprowadzać kontrole pojazdów i prowadzić kursy bezpiecznej jazdy. Do 1934 roku w ponad dwudziestu stanach istniały biura identyfikujące przestępców, które korzystały z daktyloskopii i kartotek fotograficznych. Na metody działania policji wpłynęło również radio, dzięki któremu funkcjonariusze mogli się ze sobą porozumiewać. W 1933 roku, w stanie Michigan, po raz pierwszy zastosowano blokadę drogi, odcinając przestępcom drogę ucieczki.

Podczas II wojny światowej policja stanowa stała się mniej elitarna i nowatorska, niż miało to miejsce jeszcze kilkanaście lat wcześniej. Aby osiągnąć wyższe szarże, nie trzeba już było być oficerem wojska. Zachowano jednak silniejszą dyscyplinę, od tej, jaką miały lokalne organizacje policyjne.

Szeryfowie

Szeryfowie to przedstawiciele władzy w swych okręgach, ale wielu z nich robiło naprawdę niewiele w ramach walki z przestępczością. Zajmowali się raczej pilnowaniem więzień i ochroną sądów. W 1916 roku, w New Jersey, dokonano przeglądu stanowisk. Okazało się, że spośród dwudziestu dwóch szeryfów, szesnastu nie robi nic, by zwalczać przestępczość. Mieszkańcy wiejskich okręgów byli wielokrotnie zdani na siebie – sami bronili się i sami wymierzali sprawiedliwość. Nie zaskakuje również fakt, że przedstawicielowi straży obywatelskiej morderstwo mogło uść na sucho. Ta nie najlepsza sytuacja uległa niewielkim zmianom w latach 20.

Lokalna władza wykonawcza

Lokalna władza to wszelkiego rodzaju posterunki policji w miastach, miasteczkach i wioskach. Niektóre społeczności wspomagały miejscowe posterunki, jednak w wielu miejscach nie było w ogóle sił policyjnych. Mieszkańcy opierali się wtedy na stanowych lub okręgowych agencjach. Społeczności różniły się od siebie, ale ogólnie rzecz biorąc, w małych miastach posterunki policji były bardzo podobne do okręgowych posterunków szeryfów (szczególnie jeśli chodzi o wyszkolenie i stosowane środki).

Policja w wielkich miastach

W większości wielkich miast zarówno policja, jak i władze były bardzo skorumpowane. Organizacje przestępcze, zachęcane możliwością zarobku, jaką dawała prohibicja, stosowały

zarówno przemoc, jak i łapówki. W Chicago było chyba najgorzej – miało tu miejsce dwa razy więcej morderstw niż w Nowym Jorku. Przemoc i zabójstwa – to była typowa taktyka, którą władze miasta stosowały przeciw wścibskim przedstawicielom prawa; gangsterzy i powiązani ze sobą bandyci przeciw dektetywom i policjantom; a nawet gazety przeciwko gazetciarzy i ochroniarzy. Jeszcze bardziej przerażająco wyglądał stan bezpieczeństwa publicznego w Illinois. Najwyższy sąd tego stanu nie uznał winy dwóch gangsterów Ala Capone, którzy zabili dwóch policjantów, ponieważ funkcjonariusze próbowali dokonać aresztowania bez legalnych podstaw. Osoby publiczne stały się również ofiarami przemocy i zatrudniały uzbrojonych w broń automatyczną strażników. Z tych wszystkich powodów, policjanci w Chicago polegali na broni w większym stopniu, niż miało to miejsce gdziekolwiek indziej w Stanach Zjednoczonych. W latach 1926-1927 zamordowano dwudziestu policjantów, zaś funkcjonariusze zabili 89 obywateli. Policja Chicago (i wielu innych miast) miała dwóch głównych wrogów: prostytutkę i gangi.

Oczywiście, policja wielkich miast miała również zasługi. W latach 20. wiele posterunków uniezależniło się od władz miasta. Dzięki temu zmniejszyła się korupcja. Niektóre posterunki wprowadzały od czasu do czasu ciekawe innowacje. Na przykład, posterunek St. Louis był pierwszym, który przed I wojną światową zaczął zbierać odciski palców (korzystając z systemu opracowanego przez Scotland Yard). Wiele dowódców walczyło o profesjonalizm w policji i wprowadziło naprawdę wysokie normy, porównywalne nawet do stosowanych w stanowych agencjach. Mimo że korupcja była bardzo rozpowszechniona, wielu funkcjonariuszy było mniej lub bardziej uczciwych i walczyło o poprawę sytuacji.



Straż obywatelska

Niestety czasem byli to jedyni przedstawiciele „sprawiedliwości” na wsiach. Okręgowi zastępcy nie chcieli lub nie mogli wprowadzać prawa, a policja stanowa nie mogła być wszędzie. Tak więc mieszkańcy czasem brali sprawiedliwość w swoje ręce, czasami łamiąc prawa oskarżonych. Typową karą dla morderców i rabusiów było powieszenie; zdarzały się też przypadki spalania na stosie. Często nie łapano sprawców tego rodzaju okrucieństwa. Rzadko też zdarzało się, by przeprowadzono szczegółowe śledztwo.

Władze federalne

W okresie międzywojennym przedstawiciele władz federalnych nie byli elitą, profesjonalistami, za jakich niektórzy ludzie ich uważali. Aż do 1908 roku Kongres starał się ograniczyć działalność agencji federalnych, obawiając się, że jeśli nie będzie kontroli, ich siła zbyt wzrośnie. Ta tradycja zmieniła się właśnie w 1908 roku. Wtedy powstało Biuro Śledcze, które było poprzednikiem założonego oficjalnie w 1924 roku Federalnego Biura Śledczego (FBI). W roku 1910 biuro otrzymało pierwszy impuls do rozwoju. Kongres ustanowił „Mann Act” mówiący o zwalczaniu prostytucji i międzystanowym przewożeniu kobiet w niemoralnych celach. Rząd zareagował również na powtarzające się zarzuty lekarzy, którzy mówili o rosnącej narkomanii. W ciągu dekady Kongres wydał kilka ustaw, w których wiele substancji uznano za nielegalne. Przestępcy zaczęli handlować różnego rodzaju narkotykami, więc aby lepiej egzekwować ustawy, dokonano podziału w Wewnętrznych Służbach Podatkowych (IRS).

Najważniejszym wydarzeniem, dzięki któremu władze federalne stały się tym, czym są teraz, była pierwsza wojna światowa i następujący po niej Czerwony Strach. Opinia publiczna interesowała się działalnością wywrotową i sabotażami, więc rząd musiał zareagować. W 1917 roku ustanowiono „Espionage Act”, który miał pomóc w walce z tego rodzaju działalnością. Nielegalne stało się pomaganie wrogowi i rozpowszechnianie wywrotowej literatury. W roku 1918 ustanowiono „Sedition Act”, według którego nielegalną działalnością było wypowiadanie lub drukowanie nielojalnych lub krytykujących rząd myśli. Ta ustawa w dużym stopniu ograniczyła wolność prasy i słowa. W dodatku nie najlepiej definiowała ona nielegalną działalność, więc interpretacje bardzo się od siebie różniły. Służba Bezpieczeństwa, Biuro Śledcze, a nawet Urzędy Pocztowe pilnie poszukiwały łamiących ustawy. Nieuniknionym wynikiem tych działań było naruszenie prawa i intencji, z jakimi je ustanowiono. Mimo że antyśpiegowskie działania Biura Śledczego i Służby Bezpieczeństwa były całkiem udane, wiele osób aresztowano przez pomyłkę i bez wystarczających powodów. Powodem aresztowania mógł być chociażby fakt, że podejrzany nie posiadał odpowiednich dowodów swej tożsamości. Większość osób zwalniano, ale mimo to było wiele okazji do łamania prawa.

Po wojnie Czerwony Strach sprawił, że agencje federalne rozwijały się dalej. Działania anarchistów i organizowane przez związki zawodowe strajki wywoływały gwałtowne reakcje władz federalnych, których przedstawiciele widzieli wywrotowców za każdym drzewem. Prowadzony przez J. Edgara Hoovera główny oddział wywiadowczy Ministerstwa Sprawiedliwości zebrał informacje i dossier 450 000 osób podejrzanych o lewicową działalność. Ta ogromna liczba jest sama w sobie alarmująca. Na dodatek większość zebranych informacji była bez znaczenia. Agenci federalni w całym kraju dokonywali aresztowań rzekomych radykałów, nie posiadając dowodów ich winy. Wynikiem tych działań nie było skazanie winnych, a naruszenie praw tysięcy obywateli. W końcu opinia publiczna zareagowała i na początku lat 20. ograniczono tego rodzaju działania.

Jakie były powody tak rażącego naruszenia prawa? Są aż cztery poważne. Po pierwsze, Kongres zezwolił na zbyt szybki rozwój agencji federalnych, szczególnie FBI. Oczywiście, należało to zrobić, ale nie przygotowano wcześniej odpowiednich planów rozwoju tych istotnych pomocników rządu. Po drugie, Kongres ustanowił wiele aktów prawnych, nie podając wystarczających definicji terminów i nie wyjaśniając swych intencji.

A więc ustawa taka jak „Sedition Act” mogła być łatwo wykorzystywana przez nadgorliwych agentów. Po trzecie, wysoko postawieni urzędnicy, tacy jak J. Edgar Hoover, namawiali do dokładnych śledztw i sprawdzania obywateli bez takich formalności, jak ewentualne powody lub rozsądne podejrzenia. Doprowadziło to do zaatakowania prywatności, łamania prawa, niszczenia reputacji i rujnowania życia. Po czwarte, federalni agenci byli, ogólnie rzecz biorąc, nie wyszkoleni lub słabo wyszkoleni, choć uznawano ich za najlepszych przedstawicieli władzy. Nie istniały normy określające kogo przyjmować, więc wielu funkcjonariuszy było wcześniej prywatnymi detektywami. Politycy niewłaściwie zajęli się sprawą agencji i dopiero w połowie lat 30. sytuacja zaczęła się zmieniać.

Zamieszczona tabela zawiera listę najważniejszych agencji federalnych, które istniały w okresie międzywojennym.

Znaczące agencje federalne lat 20. i 30.

Nazwa agencji	Rok założenia	Ministerstwo
United States Marshals Service	1789	Sprawiedliwości
Internal Revenue Service (IRS)	1862	Skarbu
United States Secret Service	1865	Skarbu
Immigration and Naturalization Service (INS)	1891	Sprawiedliwości
Border Patrol (część INS)	1924	Sprawiedliwości
The Federal Bureau of Investigation (FBI)	1924*	Sprawiedliwości
Bureau of Customs	1927	Skarbu
Bureau of Alcohol, Tobacco, and Firearms (ATF) (przed 1972 roku część I.R.S.)	1972	Sprawiedliwości

* Poprzednik FBI to Biuro Śledcze założone w 1908 roku jako część Ministerstwa Sprawiedliwości. Była to niewielka, ale szybko zwiększająca się grupka specjalistów, którzy w chwili wybuchu pierwszej wojny światowej otrzymali nowe zadania (przeciwdziałanie szpiegostwu i sabotażom, itp.).

Sądy

Rzadko kiedy funkcjonariusze władz mieli na uwadze wolność osobistą. Niestety, także w sądach zdarzały się uchybienia. W większości wypadków ofiary spotykała niesprawiedliwość. Kiedy prowadzony przez gracza bohater trafi podczas przygody przed sąd, na wydany wyrok mogą wpłynąć nie tylko dowody, ale wiele innych czynników, takich jak: osobiste uprzedzenia sędziego, ławy przysięgłych, prokuratora, czy nawet obrońcy. Na przykład, oskarżyciela może bardziej interesować znalezienie koźła ofiarnego, niż wymierzenie sprawiedliwości. W przypadku, kiedy sprawa nie jest całkowicie jasna, na skazanie niewinnej osoby mogą wpłynąć uprzedzenia sędziego lub ławy przysięgłych, czy też nadgorliwość prokuratora. Oczywiście, Strażnik Tajemnic nie powinien w latach 20. i 30. wsadzać Badaczy do więzienia przy każdej nadającej się okazji.

Podsumowanie

Do drugiej wojny światowej nie istniał jeden model władzy wykonawczej dla całych Stanów Zjednoczonych. Każdy stan miał własną policję, na którą wpływ wywierała lokalna społeczność, ekonomia, sytuacja polityczna i wiele innych czynników. Podejrzany miał jeszcze do czynienia z nie najlepiej działającym systemem sądownictwa, mógł również zostać pojmany przez straż obywatelską. Ponadto mogła się nim zająć prasa, która częściej szukała sensacji niż prawdy.

ROBSON POLECA:

figurki do
AD&D,
Pendragona
MERPa
kości wielościennie,
wszystko dla graczy RPG

Do nabycia

Warszawa

księgarnia U IZY, ul. Wilcza 71, tel. 628-07-82
sklep ESTEL, ul. Chłodna 47

Gdańsk

sklep CMS, ul. Grunwaldzka 417, tel. 522-702

Bydgoszcz

sklep SEPTIMA COMPUTER, ul. Świętojańska 2,
tel. 45-50-16

Wydawnictwo COPERNICUS poleca nowe dodatki do systemu CYBERPUNK 2020 edycja polska

październik 95	CHROM 1	cena 20.00 zł*
	Nowe: pojazdy, broń, elektronika, usługi, chipy, mieszkania, oprogramowanie	
listopad 95	MAXIMUM METAL	cena 20.00 zł*
	Wojskowe pojazdy i pancerze. Nowe zasady walki.	
grudzień 95	LISTEN UP, YOUR PRIMITIVE SCREWHEADS	cena 20.00 zł*
	Setki dobrych rad dla grających w CP2020	
grudzień 95	TALES FROM THE FORLORN HOPE	cena 20.00 zł*
	Ośiem scenariuszy o przygodach weteranów wojen w Środkowej Ameryce.	
w sprzedaży		CYBERPUNK 2020 cena 45.00 zł
* Przy wpłacie do 31.10.95 specjalna premia: gratis 2 kostki (1k6 + 1k10) o wart. 3 zł.		
COPERNICUS PKO V O/W-WA 1557-266754-136		

W cenę wliczony jest koszt wysyłki.

Oferta aktualna do końca 1995 r.

Howard Philip Lovecraft

ON

Tłumaczył: Grzegorz Iwanciew

Spotkałem go pewnej bezsennej nocy, gdy spacerowałem pogrążony w rozpacz, z coraz mniejszą nadzieją na uratowanie duszy i artystycznej wyobraźni. Mój przyjazd do Nowego Jorku okazał się pomyłką. Wszędzie, gdzie szukałem twórczej inspiracji – w rojnych labiryntach zabytkowych ulic, wijących się bez końca; obok zapomnianych posiadłości, placów, nabrzeży; czy też w sąsiedztwie gigantycznych, nowoczesnych wieżowców i iglic, wznoszących się czarno na tle bladej, księżycowej poświaty – znajdowałem jedynie niszczące, paraliżujące uczucie strachu i udręki.

Rozczarowanie przychodziło stopniowo. Przemierzając po raz pierwszy miasto, oglądałem je w świetle zachodzącego słońca, z wysokości mostu, wznoszącego się majestatycznie ponad wodą – z mostu, którego kolumny, niczym delikatne kwiaty nad powierzchnią fioletowej mgły tworzyły niepowtarzalne kombinacje barw z pierzasto-plomiennymi chmurami i pierwszymi gwiazdami, tkwiącymi na niebie. Jedno po drugim zapalały się światła w lukach statków, kołyszących się na polyskliwej fali. Pokładowe latarnie kiwały się i ślizgały w tańcu, w rytm okrętowych syren, które wydawały dziwne dźwięki. Miasto stawało się wtedy gwieździstym firmamentem snu, przywołującym na myśl baśniowe krainy – pełną dziwów Carcassone, Samarkandę, El Dorado oraz inne bajkowe miasta. Krótco potem miałem okazję zwiedzić drogie mej wyobraźni wąskie, kręte zaułki i pasáže. Tam znów, wśród murów z czerwonej gregoriańskiej cegły, ponad kolumnami ganków, pod którymi stawały niegdyś pozłacane powozy, podziwiałem światła w mansardowych oknach. Obserwując to wszystko miałem wrażenie, że ziściły się moje długoletnie marzenia, pomyślałem, że naprawdę dostąpiłem czegoś wyjątkowego, poznałem tajemnice, które uczynią mnie za jakiś czas poetą.

Ale szczęście i powodzenie nie były mi dane. Jasne światło dnia ukazało bowiem nędzę i okropność tam, gdzie poprzednio księżycowa poświata stwarzała piękne i czarowne widoki. A i ludzie na ulicach byli inni – tłum nieznanomych o smagłych twarzach i oczach jak szparki; ludzi bez marzeń, nieczułych na piękno wokoło. Nic nie łączyło ich z niebieskookimi Amerykanami starej daty, rozmówianymi w zielonych uliczkach i białych domach Nowej Anglii. Tak więc, zamiast spodziewanych doznań, napotkałem jedynie przygnębiającą ciemność i niewysłowioną samotność. I w końcu zrozumiałem straszną prawdę, której nikt wcześniej nie odkrył. Nowy Jork nie jest romantycznym przedłużeniem tradycji starego

Nowego Jorku w tym sensie, w jakim Londyn jest dziedzicem tradycji starego Londynu, a Paryż – starego Paryża. To miasto jest martwym, źle zabalsamowanym cieleśmiem, w którym roi się od żywych stworzeń, nie mających jednak nic wspólnego z jego dawną świetnością. Z chwilą, gdy poczyniłem to odkrycie, przestałem dobrze sypiać, a w końcu poddałem się milczącej rezygnacji. Stopniowo też nabrałem nowych zwyczajów. W dzień przesiadywałem w domu, na ulice wychodziłem jedynie nocą, gdy ciemność z powrotem odmieniała miasto. Przyniosło mi to ulgę – napisałem nawet kilka wierszy. Powiedziałem sobie, że nie wrócę w rodzinne strony pokonany. Pewnej bezsennej nocy, podczas spaceru poznałem Jego. Do spotkania doszło na podwórzu w Greenwich, gdzie – w swej ignorancji – zamieszkałem, usłyszawszy, iż jest to dzielnica poetów i artystów. Architektura starych zaułków wprawiała mnie w zachwyt, lecz gdy zorientowałem się, że tutejsza bohema to jedynie hałaśliwi pretendenci do miana artystów, zwróciłem się ku urokom odleglejszej przeszłości. Lubilem wyobrażać sobie Greenwich u szczytu świetności, gdy była tylko spokojną wioską, nie wchłoniętą jeszcze przez miasto. Godzinami przed nadejściem świtu wędrowałem samotnie, rozmyślając nad zagadkami, które musiała w sobie kryć. Utrzymywało to mą duszę przy życiu, a marzenia

i wizje stawały się pożywką dla poetyckich doznań. Natknąłem się na tego człowieka o drugiej w nocy, gdzieś w sierpniu, gdy przechadzałem się po opuszczonych podwórkach, do których wiodły nie oświetlone bramy. Podwórza te w czasach swej prosperity tworzyły ciąg malowniczych, bocznych uliczek. Zasłyszałem kiedyś o istnieniu takiego zakątka, a potem stwierdziłem, że nie ma go na żadnym z współczesnych planów miasta. Jednakże fakt, że był zapomniany przez Boga i ludzi tylko wzmógł moją ciekawość. Tak więc szukałem go ze zdwojoną energią, odnalazłszy zaś poczułem, jak mój zapal znów rośnie. Miałem bowiem przeświadczenie, że natknąłem się na miejsce wyjątkowe – pełne ciemnych, niemych pasażów, wtłoczonych między wysokie ściany domów i opuszczonych biur; miejsce nie odwiedzane przez hordy cudzoziemców, lecz zamieszkałe przez artystów-odludków, tworzących prawdziwą sztukę.

Odezwał się bez wyraźnej zachęty z mojej strony, gdy oglądałem stare drzwi zaopatrzone w mosiężną kołatkę. Jego twarz skrywał głęboki cień. Na głowie nosił kapelusz z szerokim rondem, który świetnie pasował do staromodnego płaszcza. Poczulem lekki niepokój jeszcze zanim przemówił. Był drobnej postury – chudy jak szkielet. Głos miał niezwykle łagodny i niezbyt głęboki. Powiedział, że widział



Hubert Czajkowski

mnie parokrotnie podczas wędrówek, z czego wynioskowałem, że mamy wspólne upodobania – umiłowanie relikwii przeszłości. Zapytał też, czy nie zgodziłbym się, aby został moim przewodnikiem, gdyż ma ogromne doświadczenie i dysponuje głęboką wiedzą na interesujące mnie tematy.

Gdy mówił, w żółtawym świetle padającym z okna na poddaszu dostrzegłem rysy jego twarzy. Należała do przystojnego, starszego mężczyzny zdradzając dystynkcję i wytworność nie pasującą do tego miejsca i pory. Zaniepokoila mnie jej bladość i brak wyrazu, niemniej jednak zdecydowałem się pójść w ślad za nieznanym. Pragnienie poznania piękna i tajemnic przeszłości było tym, co utrzymywało mą duszę przy życiu. Dziękowałem losowi, że zetknął mnie z kimś o podobnych zainteresowaniach, lecz o daleko głębszej wiedzy. W tej nocy było coś takiego, co zmuszało mojego przewodnika do zachowywania milczenia. Przez ponad godzinę prowadził mnie nie wypowiadając prawie żadnych słów – tylko od czasu do czasu podawał nazwy i daty oraz komentował zmiany, jakie zaszły przez lata. Przeciskaliśmy się wąskimi przesmykami, przechodziliśmy korytarzami, pokonywaliśmy ceglane mury, raz nawet przeciskaliśmy się na czworakach niskim, kamiennym, łukowatym tunelem – tak długim i krętym, że straciłem orientację. Podczas wędrówki oglądaliśmy rzeczy stare i cudowne – takie przynajmniej sprawiały wrażenie – w świetle nielicznych lamp ulicznych. Nigdy nie zapomnę rozsypujących się jońskich kolumn, żłobionych pilastrów, klutych w żelazie ogrodzeń, uginających się naporoży i dekoracyjnych latarni, które wydawały się tym bardziej niezwykle, im bardziej zanurzaliśmy się w labirynt starych zaułków. Po drodze nie spotkaliśmy żywej duszy. W miarę jak upływał czas, gasły ostatnie światła w oknach mijanych domów. Na początku natknęliśmy się na stare latarnie naftowe. Później dostrzegłem inne, wewnątrz których osadzone były świece. W końcu przemknęliśmy obok upiornych, mrocznych zabudowań starego dworu. Mój towarzysz przeprowadził mnie przez gruz, podając rękę odzianą w rękawiczkę, po czym przeszliśmy przez drewnianą furtkę w wysokim murze. Teraz naszym oczom ukazał się zaułek, skąpo oświetlony blaszanymi latarniami typu kolonialnego, o stożkowych pokrywach, z otworami wywierconymi po bokach. Piął się stromo pod górę – niezwykle stromo jak na tę część Nowego Jorku. W pewnym momencie porośnięty winoroślą mur, broniący dostępu na teren prywatnej posiadłości, zagroził nam drogę. Ponad nim widać było lśniąca blado kopułę, będącą zwieńczeniem jakiejś budowli, oraz czubki drzew kołyszące się na tle nieba. W murze znajdowała się niewielka furtka z czarnego, dębowego drewna, którą mój przewodnik otworzył wielkim, starym kluczem. Potem poprowadził mnie w całkowitych ciemnościach zwinorową alejką, aż do kamiennych stopni, wiodących do drzwi budowli. Następnie je otworzył i zaprosił mnie do środka. Weszliśmy, i w tej chwili poczułem się bliski omdlenia wskutek zapachu stęchlizny, który powitał nas na progu, a który nagromadził się przez stulecia powolnego rozkładu. Mój przewodnik zdawał się nie zwracać na to uwagi. Więc i ja dyplomatycznie



Hubert Czajkowski

milczałem, gdy prowadził mnie schodami, a potem przez dużą salę do pokoju. Przekręcił klucz w zamku, podszedł do okien, żeby je zasłonić, w końcu zapalił dwie świece osadzone w stojącym na kominku kandelabrze. Teraz mogłem dokładnie przyjrzeć się pomieszczeniu. Znajdowaliśmy się w przestronnej bibliotece umeblowanej w stylu modnym na początku osiemnastego wieku, o ścianach wyłożonych boazerią, z drzwiami o wspaniałych frontonach, pięknymi doryckimi gzymsami i cudownie rzeźbionym kominkiem. Nad pełnymi książek regałami wisiały stare portrety rodzinne – wiek pozostawił na nich swe piętno. Niektóre z twarzy na portretach wykazywały podobieństwo do rysów mojego gospodarza, który właśnie wskazał mi miejsce na krześle przy pięknym stole Chippendale. Jednak, nim usiadł naprzeciw, zawahał się przez chwilę, jakby w zaskopieniu. Potem zdjął rękawiczki, szeroki kapelusz i płaszcz, i stanął przede mną w teatralnym kostiumie z epoki gregoriańskiej – ze splecionymi w warkocz, długimi włosami, w koronkowym żabocie, w jedwabnych pończochach i bryczesach do kolan oraz w butach z kłami, których wcześniej nie zauważyłem. Dopiero wtedy powoli usiadł na krześle i począł mi się bacznie przyglądać.

Bez kapelusza wyglądał staro, bardzo staro. Zastanowiłem się, czy właśnie to wrażenie nie stało się źródłem mojego wcześniejszego

niepokoj. Gdy nareszcie odezwał się, jego łagodny głos łamał się i drżał, tak że miałem pewien kłopot ze zrozumieniem tego, co mówił. Słuchałem go w zaskoczony i zdenerwowany, uczucia te potęgowały się z każdą chwilą.

– Oto widzisz, panie – zaczął – człowieka o ekscentrycznych zwyczajach, którego strój nie wymaga komentarza dla osoby interesującej się historią. Wiele rozmyślałem o dawnych czasach i postanowiłem nosić się i zachowywać tak, jak moi przodkowie. To moja słabość, która – praktykowana bez ostentacji – nikomu nie wadzi. Miałem szczęście być w posiadaniu wiejskiej siedziby rodzinnej, wchłoniętej później przez dwa miasta; najpierw przez Greenwich, później przez Nowy Jork. Istniało wiele powodów, dla których moja rodzina nie rozstała się z domem. Głównym z nich było to, że mój przodek, który wszedł w posiadanie tego majątku w 1768 roku, odkrył coś, co musiało być pilnie strzeżone. Zamierzam uchylić panu rąbka tajemnicy, pod warunkiem, że zachowa pan absolutną dyskrecję. Zresztą, doświadczenie w ocenie ludzi podpowiada mi, iż nie mam powodu, aby w to wątpić.

Tu przerwał na chwilę, a ja, nie mogąc wydobyć z siebie głosu, skinąłem potakująco głową. Nadal odczuwałem pewien niepokój, lecz Nowy Jork za dnia wydał mi się straszniejszy niż opowieści starego, nieszkodliwego ekscentryka – może mistrza dawnej wiedzy tajemnej.



Kimkolwiek był ten starzec, nie miałem innego wyboru, jak wysłuchać go i zaspokoić rozbudzoną ciekawość.

– Mój przodek – ciągnął po chwili starzec łagodnym głosem – odznaczał się niezwykle siłą woli, pozwalającą mu nie tylko na sterowanie własnym zachowaniem, lecz także umożliwiającą wpływ na innych ludzi i wszelkie siły natury, wraz z elementami uważanymi za potężniejsze niż sama natura. Niech mi wolno będzie powiedzieć, iż miał władzę dającą prawo szydzić z uświęconych kanonów czasu i przestrzeni. Jak do tego doszedł? Otóż wykorzystał staroindiańskie rytuały, podpatrzone u czerwonoskórych, którzy obozowali kiedyś opodal tego wzgórza. Indianie byli niezwykle wzburzeni, gdy wzniesiono ten dom i zawsze podczas pełni księżyca domagali się wpuszczenia na teren posiadłości. Podobno całymi latami przekradali się przez mur, gdy tylko mogli i w wielkiej tajemnicy odprawiali tu jakieś pogańskie rytuały. Później, w 1768 roku, nowy właściciel przytapał ich na gorącym uczynku. To co wtedy zobaczył wprawilo go w osłupienie. W zamian za wprowadzenie w tajniki ceremoniału,

obiecał Indianom, że będą mieli wolny wstęp na jego ziemię. Dowiedział się również, że zwyczaj ten odziedziczyli po swoich przodkach, którzy z kolei część rytuału przypisywali staroindiańskiej tradycji, część zaś pewnemu Holendrowi z czasów Stanów Generalnych. I, niech diabli porwą mego przodka, prawdopodobnie poczęstował tych Indian zatrutym rumem, gdyż w tydzień po tym, jak wydobył od nich wszystkie tajemnice, stał się jedynym żyjącym człowiekiem, który je posiadał. Jest pan pierwszym, który się o tym dowiaduje. Niech mnie kule biją, nie zdradziłbym panu ani słówka, gdyby nie pańskie zainteresowanie tą historią.

Zadrżałem, gdy usłyszałem, że używa potocznych wyrażań z tamtych czasów.

– Lecz musi pan wiedzieć – mówił dalej – że to, co ów dziedzic wyciągnął od Indian, było jedynie częścią wiedzy, którą posiadał i później udoskonalił. Nie na darmo studiował w Oksfordzie i prowadził długie rozmowy z pewnym starym astrologiem i alchemikiem w Paryżu. W końcu przekonał się, że cały świat jest jedynie obłokiem intelektu – rzecz nie do pojęcia dla pośpółstwa – i jako taki może być dowolnie

wdychany i wydmuchiwany, niczym chmura toniowego dymu. Jesteśmy władni zrobić wszystko, na co mamy ochotę. Na przykład, znieść z powierzchni ziemi to, co nam przeszkadza. No, może to nie cała prawda, ale dość, aby urządzić mały pokaz. Wyobrażam sobie, że będzie ci miło zobaczyć to na własne oczy. Powstrzymaj więc wszelki lęk, podejdź do okna i zachowaj ciszę.

Nieznajomy ujął mnie pod rękę, żeby doprowadzić do okna, a ja poczułem przenikliwy chłód. Jego dłoń była lodowato zimna, z trudem opanowałem chęć wyrwania się i rzucenia do ucieczki. Podeszliśmy do okna, po czym gospodarz rozsunął żółte, jedwabne zasłony i kazał mi patrzeć przed siebie, w mrok. Przez chwilę nie widziałem nic prócz ciemności. Potem, jakby w odpowiedzi na zagadkowy ruch ręki mego przewodnika, błyskawica rozświetliła niebo i zamiast spodziewanych dachów domów w Greenwich ujrzałem gęszcz bujnej roślinności. Po prawej migotały lśniącej wody Hudsonu, a w oddali na wprost – cuchnące słone błota i roje niespokojnych świetlików krążących nad nimi. Błyskawica znikła, a na woskowej twarzy starego czarownika pojawił się grymas złośliwego uśmiechu.

– Tak było przed moimi narodzinami, przed narodzinami dziedzica, o którym mówiłem. Spróbujmy raz jeszcze.

Zrobiło mi się niedobrze. Czuję się gorzej, niż za dnia na ulicach znienawidzonego miasta.

– Wielki Boże! – wyszeptałem. – Może pan tak zrobić z każdym czasem?

A gdy potakująco skinął głową, kurczowo ucpiłem się zasłony, aby nie upaść. Lecz on przywołał mnie do porządku ściskając mi ramię lodowato zimnymi palcami. Ponownie wykonał zagadkowy gest ręką.

Znow uderzył piorun, a błyskawica rozświetliła mrok. Jednak tym razem sceneria widoku za oknem nie była mi całkiem obca. Czyż to nie Greenwich? Greenwich sprzed lat? Gdzieś tam widać było dachy domostw – takich, jakie spotyka się tu i dzisiaj. Wszędzie było pełno zieleni – pól, łąk, trawiastych skwerów. W pewnym oddaleniu widziałem mokradła, a za nimi majaczyły wieże ówczesnego Nowego Jorku: Kościoła Św. Trójcy, Św. Pawła i Brick Church. Horyzont zasnut był dymem z domowych kominków. Z trudnością łapałem oddech. Nie sam widok był tego przyczyną, lecz myśl o siłach, które manipulowały moją wyobraźnią, wywołując takie obrazy.

– Czy ośmiela się pan cofać... cofać dalej w przeszłość? – odezwał się z obawą w głosie. Przed chwilą zdawało mi się, że on również się przeląkł, lecz po chwili uśmiechnął się szyderczo.

– Dalej? Postradałbyś zmysły, gdybym ci pokazał, co sam widziałem. Do tyłu i do przodu – spójrz mazgaju! – odezwał się szyderczo i ponowił władczy gest ręką, wywołując jeszcze potężniejszą błyskawicę.

Przez pełne trzy sekundy obserwowałem piekielny widok. Zobaczyłem coś, co od tamtej chwili nęka mnie w koszmarnych snach. Niebo rojące się od potwornych, latających stworów, a poniżej czarne miasto, wykute w skalnych tarasach – ze sterczącymi bezbożnie piramidami, kierującymi swe wierzchołki ku księżycowi. W niezliczonych oknach płonęły diabelskie ogniki, a na tarasach mrowił się tłum dzikich

mieszkańców, odzianych w pomarańczowo-czerwone szaty, tańczących opętaniczo w szalonym rytmie bębnow. Dźwiękom tym towarzyszyło zawrośnięcie rogów – to wznoszące się, to opadające żałobne łkanie – jak fale bezbożnego, smolistego oceanu.

Widziałem to i słyszałem towarzysząc obrazowi kakofonię dźwięków. To było ponad moje wyobrażenia o tym potwornym mieście. Więcej już znieść nie mogłem. Odmówiły mi nerwy i, niepomny wcześniejszych ostrzeżeń, aby zachować ciszę, zacząłem krzyczeć. Krzyczałem i krzyczałem, aż zadrżały ściany budynku.

I wtedy, gdy znikło światło błyskawicy, ujrzałem zmianę na twarzy nieznajomego. Pojawił się na niej wyraz strachu i furii spowodowanej chyba moimi wrzaskami. Zachwiał się i kureczowo przytrzymał kotary, tak samo jak ja przedtem kręcąc głową, niby osaczone przez myśliwych zwierzę. Jeden Bóg znał przyczynę jego strachu. Gdy przebrzmiały echa mojego krzyku, pojawiły się nowe, niepokojące dźwięki. Było to skrzypienie schodów dobiegające zza zamkniętych drzwi, jakby jacyś ludzie wchodzili boso na górę. Po chwili usłyszeliśmy, że ktoś porusza klamką. Starzec plunął mi w twarz; usiłował wykrztusić jakieś słowa, lecz głos uwiązł mu w gardle. Zatoczył się, czepiając zasłony.

– Księżyc w pełni... bądź przeklęty... ty... ty... skamlający psie... To ty ich wezwałeś! Przyszli po mnie! Martwe, czerwone diabły... niech was piekło... Nie zatrąłem tego rumu. Czyż nie dochowałem tajemnicy waszych przeklętych czarów? Zachłaniście się na śmierć, przeklęci... a teraz... czego chcecie?! Zginić! Zostawcie te drzwi! Precz...

Ktoś z drugiej strony drzwi podjął próbę ich wyważenia. W kącikach ust starca pojawiła się piana. Strach i niemoc ustąpiły miejsca nowej fali wolności. Chwiejąc się, zrobił krok w stronę stołu, za którym stałem. Ścisnął zasłonę prawą ręką, ściągając za sobą cały karниз. Przez odsłonięte okno do pokoju wdarło się blade światło księżyca. Teraz ujrzałem nowe znamiona rozkładu w tym cuchnącym stęchłym pokoju: zżartą przez robactwo boazerię, rozsypujące się meble, podarte draperie i obtłuczony kominek. W blasku księżyca twarz starca była jeszcze bardziej pomarszczona i ciemna. Nadal usiłował dosięgnąć mnie sępimi szponami. Tylko jego oczy pozostawały niezmiennie – bił z nich niesamowity żar, który jaśniał w miarę, jak oblicze starca marszczyło się i ciemniało.

Łomotanie do drzwi stawało się coraz głośniejsze. Czarny potwór bezskutecznie usiłował opanować targające nim konwulsje. I wtedy drzwi nagle pękły. Ujrzałem ostrze tomahawka, gdy przebijało spróchniałe drewno. Sparaliżowany strachem wpatrywałem się w to oszalone. Po chwili do pokoju wlała się ogromna, bezkształtna masa atramentowoczarnej substancji o błyszczących, wrogich oczach. Wtargnęła jak woda po przerwaniu tamy, przewracając napotkane krzesło. Od razu skierowała się w stronę leżącej na podłodze postaci, wchłonęła ciało i zaczęła wycofać się, unosząc z sobą niewidoczne brzemię. Wycofując się dotknęła mnie – a następnie zniknęła za drzwiami – doszło do mnie jeszcze oddalające się skrzypienie schodów.

I wtedy podłoga pode mną zarwała się. Runąłem w dół, nie mogąc złapać tchu, krztusząc się od pyłu i pajęczyn, na pół omdlały ze strachu. Zielonkawy księżyc, zaglądając do środka przez wybite szyby, oświecił mi drzwi do hallu. Gdy podnosiłem się z rumowiska desek i tynku, poczułem, że podłoga w tym pomieszczeniu także skrzypi. Gdzieś w górę rozległ się trzask i po chwili coś grzmotnęło ciężko o ziemię. Musiało to być wieżyczka z kopułą. Oswobodzony, podniosłem się w końcu z gruzów i ruszyłem przez hall w stronę drzwi frontowych. Nie mogąc ich otworzyć, krzesłem stukłem szybę w oknie. Potem wdrapałem się na parapet i skoczyłem na zewnątrz – tam, gdzie światło księżyca pelzało po wysokich chwastach. Mur był wysoki, a furtka zamknięta, ale udało mi się ustawić jedną na drugiej jakieś stare skrzynki. Gdy dostałem się na krawędź ogrodzenia, zdołałem złapać się kureczowo ozdobnej, kamiennej urny.

Byłem wyczerpany. Wokół widziałem tylko obce budynki z dwuspadowymi dachami.

Pojawiła się gęsta mgła i nigdzie nie można było dostrzec wąskiej uliczki, która przywiodła mnie w tę stronę. Uznałem, że desperacko się trzymałem, zaczęła się chwiać jakby dzieliła mój strach i zawroty głowy. W następnej chwili runąłem w dół na spotkanie wielkiej niewiadomej.

Człowiek, który mnie odnalazł, mówi, że musiałem długo się czołgać, pomimo złamania kilku kości. Krwawy ślad ciągnął się ponoć bardzo daleko. Potem jednak spadł deszcz i zatarł wszelkie ślady prowadzące na miejsce mej kazi. Prasa pisała, że znaleziono mnie przy wejściu do pewnego małego dworku w głębi Perry Street...

Nigdy już nie przyszło mi do głowy, by wracać w mroczne labirynty; nigdy też – nawet gdybym potrafił – nie wskazałbym do nich drogi. Nie mam pojęcia, kim był ten starzec, mogę tylko powtórzyć: to miasto jest martwe i pełne nieoczekiwanych potworności. Gdzie ON się podział? Nie wiem. Ja wróciłem do domu – do zwyczajnych uliczek Nowej Anglii – tam, gdzie wieczorna bryza niesie z sobą zapach morza.



Hubert Czajkowski



DARIUSZ ZIENTALAK JR

ZRZĘDZENIE Z KRYPTY

Żeby wszystko było jasne – nie zamierzam nikogo nawracać. Horror broni się sam. W poniższym tekście próbowałem jedynie przesledzić karierę tego gatunku w Polsce. Od roku 1989 do teraz. Z pewnością nie ostrzegłem czytelników przed wszystkimi złymi autorami, prawdopodobnie też pominąłem milczeniem czyichś faworytów. Wypada przeprosić. Nie pisałem o polskim horrorze, gdyż moim zdaniem jeszcze na to za wcześnie (choć wciąż go przybywa).

Nie wspominałem słowem o autorach gatunkowego pogranicza, koncentrując się na twórcach, których przynależność do horroru jest bezsporna i oczywista.

Sami musicie zdecydować, czy warto sięgnąć po książki Barkera, Strauba, McCammona. Na wszelki wypadek, pisząc o najciekawszych autorach, wymieniam tytuły najważniejszych – bądź moim zdaniem najlepszych – utworów w ich dorobku, w miarę możliwości uzupełniając listę krótkimi streszczeniami. Drobny tytułów jest w zupełności subiektywny.

Podobnie jak cała reszta.

Falę horroru zapoczątkowała powieść Grahama Mastertona „Manitou” wydana pod koniec 1989 roku. Niewiele dobrego da się o niej powiedzieć. Ta głupawa raczej historyjka o indiańskim demonie, który odradza się z ciała młodej i atrakcyjnej (a jakże) panienki, by gnębić Amerykanów za grzechy ich przodków (to jest eksterminację Indian), ale zostaje powstrzymany przez komputer (bez komentarza), okazała się nieoczekiwanie (jeśli wierzyć plotkom – nawet dla wydawcy) spektakularnym sukcesem wydawniczym. Otworzyła furtkę tego typu prozie na nasz rynek i... spowodowała, że horror od początku był u nas kojarzony z krótkimi, nieskomplikowanymi historyjkami, gdzie rządzi czarno-biały podział bohaterów i gdzie zawsze można liczyć na odrobinę erotyki w tle. Masterton pałuje do tego schematu idealnie.

Po „Manitou” opublikowano wiele jego powieści, w sumie ponad dwadzieścia tytułów.

Wszystkie dość sprawnie napisane, nie wyrastające jednak ponad poziom przeciętności.

Osobiście polecam „Zwierciadło piekiel”, nastrojową przeróbkę przygód Alicji z lustrem, „Rytuał”, splatterpunkową historię o facęcie, którego syn wstępuje do sekty kanibali, oraz wydany niedawno zbiór opowiadań „Dwa tygodnie strachu”. Znajdziecie tam kilka naprawdę ostrych tekstów.

Dzięki serii „Amber-Horror” na nasz rynek trafił również inny Brytyjczyk – James Herbert, „najlepszy wśród najgorszych”, twórca traktujący występujących w jego książkach bohaterów, nie jak żywe postacie, z którymi czytelnicy mogliby się identyfikować, ale raczej jak pionki w grze przeciwko „siłom ciemności”. Siłom uosabianym już to przez agresywne szczury, już to przez mgłę wyzwalającą u ludzi najgorsze instynkty.

Sztampowe fabuły Herberta obfitują w opisy makabrycznych zgonów, najczęściej niewiele poza nimi czytelnik pamięta. Ale i wśród książek tego pisarza znajdują się utwory warte zainteresowania. Według mnie należą do nich „Ocalony” – krótka powieść o misji człowieka, który jako jedyny wyszedł cało z katastrofy lotniczej, oraz utrzymana w sensacyjnej konwencji „Włóczęga” o prywatnym detektywie tropiącym neonazistowski kult.

Mniej więcej w tym czasie, gdy wciąż rosnące grono miłośników opowieści o potworach zaczytywało się Mastertonem, Herbertem i pierwszymi powieściami Kinga, wyrastające nagle (i równie nagle znikające) wydawnictwa ujrzały w horrorze sposób na łatwy zarobek.

I tak na księgarskie półki, lady i stoliki trafiły przerobione powieści Shauna Hutsona, podobno byłego perkusisty w zespole heavy-metalowym i, na Boga, mam nadzieję, że ten facet lepiej wali w bębny niż w klawisze maszyny do pisania; żenujące dziełko Harry Adama Knighta (pod takim pseudonimem dorabia sobie autor science-fiction John Brosnan), książki Hugh’a B. Cave’a (nie dotykać!), Roberta Blacka (też pseudonim, Roberta Holdstocka), Davida Shobina (Toxic Waste!), Roberta Faulcona (znowu Holdstock) oraz „last &

least” niezliczone powiastki Guya N. Smitha, a każda lepsza od poprzedniej.

Łatwość trafienia na zły horror sprawiła, że większość inteligentnych ludzi zaczęła kwitować całe zjawisko wzruszeniem ramion, albo spojrzaniem pełnym politowania: Duży chłop, a... ten tego. Krytycy naturalnie pierwsi położyli na horrorze kreskę, no, może ten i ów wykonał wpięty kurtuazyjny gest, udął, że przygląda się z bliska, pokiwał głową, by następnie stwierdzić z nieszczerym smutkiem, że niestety, ale, tu cytat: „nie postrzega w horrorze propozycji do znaczącej intelektualnej potyczki, do zmierzania się ze sprawami istotnymi” – koniec cytatu.

Ja wiem swoje – te same pierdoły wypisywano kiedyś o czarnym kryminale, science-fiction, fantasy i pewnie każdym gatunku, jaki przyjdzie wam na myśl. Tymczasem dobra książka pozostaje dobrą książką bez względu na to czy okładkę zdobi facet w pomiętym tren-czu, kosmiczny krążownik czy szczerzący kły stwór charakterologicznie najbliższy pani z pocztowego okienka.

Nie istnieją gatunki ani rodzaje sztuki naznaczone szczególną odpowiedzialnością za nasze biedne dusze, ani szczególnie predysponowane do przekazywania ważkich treści. A jeśli ktoś wam powie, że jest inaczej, to dajcie mu w pysk.

Zresztą, z lektury złych książek też coś wynika. Zgrabnie ujął to ostatnio jakiś krytyk. Mając na myśli złe filmy stwierdził, że ich oglądanie uświadamia nam walory wielkiego kina. Święta prawda; po lekturze trzech powieści Guya Smitha i jednej Davida Shobina w pełni zaczynamy doceniać i inaczej patrzeć na twórczość Roberta Blocha, Johna Farris, czy nawet Briana Lumleya. Dwaj pierwsi panowie należą do klasyki gatunku, Bloch napisał ze wszech miar godną polecenia „Psychozę” (później film), Farris jest autorem kilku naprawdę wyśmienitych powieści, z wydanych u nas najciekawsza to „Axeman nadchodzi”.

A Lumley? Chociaż nie udało mi się przebrnąć przez choćby jedną jego książkę, to równocześnie wiem, że na Zachodzie cieszy się on

niesłabnącą popularnością, jego cykl „Nekroskop” jest wciąż wznawiany, a i u nas ma swoich zagorzałych zwolenników.

Ponieważ co szósty wydawca znał określenie „polityka wydawnicza”, a co dziesiąty umiał je sensownie użyć w zdaniu, na rynek trafiały absolutnie przypadkowe książki. Naturalnie było wśród nich kilka interesujących pozycji.

„Twierdza” F. Paula Wilsona. Napisana z dużym talentem literackim historia z czasów II światowej o niemieckim oddziale kwaterującym w miejscu, gdzie niegdyś uwięziono demona. Mistyczna walka dobra ze złem. Spaprane zakończenie. Niestety autor poszedł za ciosem, dopisał do „Twierdzy” trzy tomy i zepsuł wszystko. Potem próbował jeszcze swoich sił w klasycznej SF, a teraz poświęcił się pisaniu thrillerów medycznych.

„Jestem legendą” Richarda Mathesona. Ludzkość zostaje zdziesiątkowana przez wirus nieznanego pochodzenia. Zakażeni stają się wampirami. Główny bohater, co noc broni się przed hordami krwiożerczych stworów oblegających jego dom, co dzień jest bliższy odkrycia tajemnicy wirusa. Ale czy żyje jeszcze ktoś, komu ta wiedza mogłaby pomóc? Klasyka.

„Wilkołaki” Whitleya Striebera. No może niedokładnie wilkołaki, a już prędzej wilkowaci, ale tłumacz poszedł na całość. Przepojona mistycyzmem, napisana z werwą historia o poliejancie, który prowadząc dochodzenie trafia na ślad drugiego inteligentnego gatunku, żyjącego obok ludzi.

„Egzorcysta” Williama Petera Blatty’ego. Realistycznie opisana historia młodej dziewczynki opętanej przez demona. Lektura miejscami silnie obrzydliwa, taki pre-splatterpunk. Film nakręcony na podstawie powieści Blatty’ego zrobił swego czasu w Stanach sporo huku.

Na każdą tak dobrą książkę, jak wyżej wymienione, przypadało dziesięć, albo i więcej, książek robiących złą reklamę autorowi, wydawcy i całemu gatunkowi. Patrząc na te zwąły chłamu łatwo można było uwierzyć, że horror, niestety, nie oferuje propozycji do znaczącej intelektualnej potyczki, oraz za cholerę nie jest w stanie zmierzyć się ze sprawami istotnymi. Innymi słowy, nie warto sobie nim zaprzątać głowy. Mańka, włącz wydeo.

Tymczasem, żeby było śmieszniej, horror podejmował kilkakrotnie intelektualny dialog z rzeczywistością. Za każdym razem skutek był jeden. Małe zainteresowanie, katastrofa w kasie.

W przypadku Stephena Kinga, działa się tak, bo opisywana przez niego rzeczywistość z pewnością nie była naszą rzeczywistością. Oto nastolatek kupuje swój pierwszy samochód. Czas to najwyższy, wszyscy jego koledzy już mają samochody. Niektórzy to pewnie nawet dwa. Jeden sportowy, drugi terenowy. Hmm... Co tu dużo gadać, taka historia nie może być zrozumiała w kraju, gdzie jeszcze niedawno tekturze mydelniczek uparcie nazywane samochodami kupowało się na loterii, wedle zasady najpierw zapłacisz, a potem... się zobaczy.

Albo opowieść o dziewczynce wychowywanej przez mamusię maniakczkę religijną, która nie uświadomiła córce, co zaccz ta cała miesiączka. Też mi dziwowisko. U nas jak testowano wiedzę medyczną pielęgniarek, to jedna

na pytanie „co to takiego poród pośladowy” odpowiadała, że mamy z nim do czynienia wówczas, gdy dziecko przychodzi na świat przez odby.

I tak dalej.

Co nie zmienia faktu, że Kinga czytać warto. Najlepiej zacząć od jego starszych książek, takich jak „Śmętarz dla zwierzaków”, „Strefa śmierci”, „Lśnienie”.

Clive Barker dogodził wszystkim. Czytelnikom przyniósł oczekiwaną dawkę makabry, krytykom stare prawdy w nowym świetle. Nie zamierzam się rozwodzić nad jego oszałamiającym warsztatem literackim, ale wyobraźnię to on ma z pewnością bogatszą niż King. Nie zawsze natomiast potrafi dobrze opisać to, co sam wykombinował i w efekcie dopiero filmy realizowane według jego opowiadań i książek uświadamiają odbiorcy „co autor miał na myśli”. Ale przynajmniej dwie powieści Barkera godne są uwagi. „Wielkie sekretne widowisko” oraz „Potępieńcza gra”. Pierwsza jest wielowątkową historią z własną mitologią, druga to rodzaj przypowieści o nie spłaconym długu i o tym, że co ma wisieć...

Bogactwo postaci i detali „Widowiska” stanowiące o uroku tej książki, powoduje równocześnie, że czytelnik czuje się miejscami zagubiony. Szarpana narracja jeszcze pogłębia to wrażenie. „Potępieńcza gra”, mimo iż chronologicznie wcześniejsza, sprawia pod tym względem wrażenie dojrzalszej. Ogólnie Barker, Anglik, jest nam, Europejczykom bliższy niż King. Nie tylko pod względem geograficznym. Przede wszystkim duchem. Stosunkiem do narodzin, śmierci. I wszystkiego co pomiędzy.

Natomiast niewypałem okazała się próba zaszczepienia na naszym rynku twórczości Petera Strauba, też Anglika. Nie jestem tym nawet zdziwiony. Straub pisze prozę trudną. Próżno by u niego szukać prosiaków-mutantów-na-wolności, albo faceta z maczetą przerywającego średnio zaawansowany petting parze nastolatków (najlepiej różnej płci). U Strauba najważniejszy jest nastrój. Wprowadzany powoli. Przez sto stron. Albo i dwieście. Bo Straub pisze prozę wysmakowaną (czytaj: monotonną). A sześćset stron to dla niego betka. Przy tym, niestety, nie ma czytelnikowi do zaoferowania potocznej narracji Kinga ani dziwacznej magii Barkera. Dla ludzi, których pierwszy kontakt z horrorem odbył się za pośrednictwem książek Hutsona i Mastertona, Straub pozostaje autorem nieprzyswajalnym, albo co najwyżej nieatrakcyjnym. A wytrawnych czytaczy, fanów Strauba i krytyków snobów, nie starcza, by uzasadnić jego druk, choćby w niewielkim nakładzie. Niemniej, zachęcam do sięgnięcia po jego „Upiorną opowieść”. Można ją czasem dostać za grosze na wyprzedzających. Nie zrobiły również u nas kariery powieści Anne Rice, autorki dwóch serii, o wampirach (cztery tomy, na razie) i o czarownicach (trzy tomy). Właściwie trudno jej książki nazwać horrorami, są to raczej „powieści obyczajowe o potworach” i byłby to zapewne wielki atut... niestety pani Rice wpadła w tryby amerykańskiej maszyny do mielenia autorów (mam na myśli rynek wydawniczy za Wielką Wodą) i po spektakularnym debiucie zaczęła seryjną produkcję „ciągów dalszych”, tak rozwadniając fabułę,

by jej starczyło na długo. W efekcie polskie wydanie „Godziny czarownicy” musiano podzielić na cztery tomy. Cztery, przeraźliwie nudne tomy. Zaczynającym przygodę z literaturą grozy polecam natomiast „Wywiad z wampirem”. Można śmiało powiedzieć, że ta książka zmieniła oblicze horroru i z pewnością stanie się klasyką. A poza tym jest w niej wszystko, czego tak bardzo domagają się krytycy: intelektualna, tego, dotycząca oraz mierzenie się.

Wicie, co mam na myśli.

Naturalnie za pisarzami tego formatu co Barker, Rice i Straub postępują szeregi autorów nieco gorszych, za nimi jeszcze gorsi, i tak dalej, aż do samego końca, gdzie Guy Smith wędruje zupełnie sam. Nic zwykłego pod słońcem, stara dobra science-fiction też nie składa się wyłącznie z Dicków, Bradburych oraz Heinleinów. A fantasy z Tolkienów i Edgingsów tego świata. A kryminał... i tak dalej, i tak dalej. Dotyczy to pewnie każdego gatunku jaki wam przyjdzie na myśl.

Ponieważ ukazywało się mało dobrych horrorów, ludzie przestali je czytać. Nie każdy ma czas i ochotę na poszukiwanie nielicznych pereł. Ponieważ nie było chętnych na tego rodzaju literaturę, wydawcy stracili nią zainteresowanie. Nie przynoszące zysku, ani tym bardziej splendoru serie poczęto jedną za drugą likwidować. Horroru wręcz nie wypada wydawać.

Najlepiej ilustruje to fragment ankiety „Jestem dumny, że wydałem” opublikowanej w biuletynie nowości wydawniczych Megaron 2/95: „Ja osobiście mogę powiedzieć, że dumna jestem z tego, że nie wydajemy już horrorów”. Pani Małgorzata Cebo-Foniok. Wydawnictwo Amber.

Ale Amber horrory drukuje, tyle że już poza serią. Przez ostatnie dwa lata otrzymaliśmy w ten sposób kilka książek Stephena Gallaghera (autora wykorzystującego atmosferę grozy i tajemnicy w podobny sposób co Dean R. Koontz), Roberta McCammona (niestety jego najlepsze powieści wciąż pozostają u nas nieznanne), książki wspomnianej już Anne Rice oraz Tanith Lee, która po latach pisania fantasy skierowała swoje zainteresowania ku mroczniejszym krainom (cykl „Krwawa opera”).

Prima przygotowuje nowe książki Stephena Kinga, Grahama Mastertona i Jamesa Herberta, Alfa wydała głośną, nagrodzoną powieść Dana Simmonsa „Pieśń bogini Kali”, której akcja toczy się w egzotycznej Kalkucie, a „Czytelnik” robi przymiarki do kolejnych utworów Petera Jamesa, autora próbującego tworzyć w podobnej konwencji co King.

Wprawdzie przestała istnieć seria Horror Phantom Pressu (podobnie jak sam Phantom Press), wprawdzie zniknęli „Mistrzowie Grozy” wydawnictwa Pik, i wprawdzie dokonała żywota seria „Z wampirem” jeleniogórskiego Civis-Pressu, ale wciąż napływa do nas warki strumyk interesujących książek. Mam nadzieję, że będzie ich coraz więcej.

Sądzę, że zapaść mamy już za sobą i choć minie jeszcze trochę czasu, nim horror odzyska kondycję, wierzę jednak, że jest to możliwe. Wszak nie wygnaliśmy z naszych serc wszystkich strachów.

Ale to już temat na inną opowieść.



Jacek Komuda

Trumny i łopaty

Niniejszy artykuł przeznaczony jest jako pomoc do wszystkich systemów gier fabularnych fantasy. Ponieważ Stary Świat z Warhammer Fantasy Role Play, dzięki swej specyficznej atmosferze i spaceniu, wydaje się być szczególnie predysponowany do prowadzenia opisywanej działalności, to jego przede wszystkim będą dotyczyć zawarte w tym szkicu informacje.

Doprawdy nie wiem, dlaczego zdecydowałem się napisać to, co teraz czytacie. Niemal bezwiednie zbieram cisnące mi się do głowy strzępy słów i myśli. Może po to, aby imiona takich jak ja zostały zapamiętane przez potomnych. A także, aby niektórzy z was, jeśli są na tyle szaleni, mogli wkroczyć na drogę, którą podążałem. Albowiem to, co robiłem przez całe życie, w umysłach zwykłych, bogobojnych ludzi, budzi grozę. Jest zbrodnia, świętokradztwem, a sama myśl, że można kiedyś uczynić coś, co dla mnie jest powszednią rzeczą, wywołuje u nich dreszcz lęku. Przez większość mego żywota byłem rabusiem grobów. Cmentarną hieną, wyciągającą w księżycowe noce świeże, ludzkie ciała z drewnianych trumien.

Wszystko zaczęło się w dzieciństwie. Urodziłem się w Gisoreux o rozpadających się murach, daleko stąd, w Bretonii. Mój ojciec był grabarzem, więc od najmłodszych lat prześląłem atmosferą cmentarza. Prześląłem wtedy, gdy jako dzieciak biegałem samotnie alejkami pośród grobowców, przeskakiwałem przez zarosłe trawą pagórki, będące śladami po starych mogiłach i wczolgiwałem się do krypt, szukając samotności i miejsca do zabawy. Czasami czułem także mdłą woń rozkładających się ciał i mieszkających z nią zapach sozycznej, zielonej pokrzywy. To wszystko, co wtedy przeżyłem, było początkiem mego szaleństwa. Bo potem zacząłem okradać groby, rozkopywać rojące się od robaków mogiły, by ograbiwać trupy z kosztowności lub poszukiwać samych ciał. Otwarte grobowce, widzę po dziś dzień, a zapach świeżej ziemi z cmentarza prześlada mnie nawet w snach.

Kto odwiedza w nocy groby

Zgodnie z obietnicą, przystępuję teraz do opisywania trudnej i niebezpiecznej pracy porowawczych zwłok. Rzecz jasna, szkic mój nie będzie traktował tylko i wyłącznie o poprawnym prowadzeniu postaci rabusia grobów.

Mowa w nim będzie także o tym, jak należy zachowywać się w nocy na cmentarzu i jak wykorzystywać to miejsce w przygodach.

W Starym Świecie istnieją dwa rodzaje rabusiów grobów. Hieny Cmentarne i Porywacze Zwłok. Różnice między nimi często się zaciera. Hieny zajmują się głównie ogoławaniem trupów z kosztowności i cennych szat, porywacze zaś zainteresowani są raczej samymi nieboszczykami, chociaż nie jest to regułą. Porywacz zwłok, podobnie jak hiena, okrada ciała z kosztowności, hiena nie gardzi zaś świeżutkami, ludzkimi zwłokami. Prawdą jest też, że przedstawiciele tej drugiej profesji działają przede wszystkim poza obrębem Starego Świata. Ich zainteresowanie skupia się bowiem na pradawnych grobowcach, w których złożone są wielkie skarby. Mnóstwo dawnych nekropolii znajduje się w dalekiej Arabii, o nich wszakże nie będzie mowy w tym szkicu. Uwagę poświęcę przede wszystkim cmentarzom w Imperium i Bretonii. Nie są one zbyt bogate, stąd z samego rabunku grobów nie sposób jest wyżyć. Dlatego też największą popularnością cieszy się w tych krajach profesja porywacza zwłok.

Jak już wspominałem, praca w moim zawodzie naznaczona jest szaleństwem i obłędem. Ktoś, kto decyduje się na takie życie, zawsze kiedyś znacznie się zmieni. Po latach przemienić się może w chudego, niepozornego człowieka o bladej twarzy i zmęczonych oczach. Właśnie tacy za dnia przesiadują zwykle w gospodach, prowadząc hulalszczy tryb życia, tak, aby nie dopuścić do siebie myśli o koszmarach, jakie przeżywają na jawie – co jakiś czas na cmentarzu, a także w czasie snu – w mrocznej głębinie marzeń. W knajpie można ich spotkać i zlecić im nocną robotę. Nawiązanie znajomości nie jest łatwe, bo naszym wypaczonym osobowościom nie odpowiada towarzystwo zwykłych, przeciętnych ludzi, chyba że są nimi ładacznice. Poza nimi przestajemy zwykle z podobnymi nam wyrzutkami społeczeństwa: złodziejami, grabarzami i hyclami, tymi, których szanujący się, opasły i bogaty mieszczanin z Altdorfu określa mianem szumowin.

To wszystko robimy za dnia. Po zmroku, każdy z nas przekrada się zwykle szybko i cicho poprzez cmentarne aleje, zalane trupim, zielonkawym blaskiem księżyca, aby wydobywać z drgającej od robaków ziemi, jeszcze nie rozłożone zwłoki. Praktyki takie wzbudzają grozę u większości uczciwych mieszkańców Imperium. Nieuchronnie wiodą one także ku

obłędowi. Wielu spośród rabusiów grobów naznaczonych zostało piętnem szaleństwa – tak wielkiego, że uleczyć go nie mogły nawet siostry Shalyi. A wielu, nawet jeśli go uniknęli, nosi na sobie oznaki bliskości obłędu. Mają siną lub ziemistą barwę skóry, albo też czerwone, wiecznie mrugające oczy. I częstokroć, jakoby jakieś straszne przekleństwo bogów, ciągnie się za nimi ledwie wyczuwalna woń świeżo rozkopanej mogiły, zapach, którego nie jest w stanie usunąć żadne mydło ani perfumy. Niektórzy z porywaczy zwłok ulegli spaceniu i stali się wyznawcami, a potem bohaterami bóstw Chaosu – przede wszystkim pana rozkładu – Nurgla. Zresztą, jak powiadają, wszyscy uprawiający tę profesję, noszą w sobie jakieś nasiono pierwotnego wiru magii, które rozkwitnąć może, dając początek wielkiemu spaceniu i mutacji. Nie ma w tym niczego dziwnego, bowiem ten, kto odważa się przemykać w cmentarnym mroku z małą latarenką w ręku i łopatą na ramieniu, balansuje pomiędzy obłędem, czającym się w starej, spróchniałej trumnie, a przerażeniem na myśl, co stanie się z nim, gdy zostanie zauważony. Albowiem tak w Imperium, jak i w pozostałych częściach Starego Świata, za kradzież ciał z grobów, grożą straszne kary. Przede wszystkim – zakopanie żywym w ziemi, ukamienowanie i spalenie na stosie.

Komu rękę, komu nogę, a komu korpusik

Podstawową zasadą, jaka obowiązuje w pracy porywaczy zwłok, jest, jak to się powiada potocznie: „wyluskać twardziela tak, aby nie został tybniętym”, czyli ukraść zwłoki tak, by nikt nie zdołał zauważyć złodzieja, ani też nie dowiedział się o występku. Z tego właśnie względu liczba miejsc, w których możemy działać, znacznie się zawęża. Zwykle dla zdobycia ciał nie okrada się wielkich, królewskich ani książęcych krypt, jak również świątyń. Są one po prostu zbyt dobrze strzeżone przez straż. Areną działań podobnych mi potępieńców pozostają zatem miejskie cmentarze, pilnowane słabo przez milicję z miast. Najczęściej spotyka się tutaj trzy rodzaje nagrobków: zwykle, ziemne, mające postać niewysokich kopców, takie, które posiadają obmurowanie i tablicę nagrobną, a także wielkie, kamienne grobowce, krypty i tumby, należące do najzamożniejszych. Ryzyko w fachu porywacza zwłok rośnie wraz

z łupem, który znaleźć można w grobie. Najbardziej niebezpieczne mogiły najłatwiej jest rozkopać, ale też poza ciałami nie znajdzie się w nich niczego wartościowego. Lepsze pod tym względem są już groby bogatszych warstw społeczeństwa. Tam trafić się mogą prawdziwe skarby. Należy wszakże pamiętać o niebezpieczeństwach. Bogacze zwykle budują swoje groby tak, aby zniechęcić ewentualnych rabusiów. Często zakładają w nich pułapki, a sarkofagi i trumny są ciężkie i szczególnie pozamykane.

Co wszakże wydobyć można w księżycową noc z głębokich trzewi ziemi, z wnętrza cuchnącego zgnilizną, zionącego chłodem grobu? Rzecz jasna świeże, jeszcze nie rozłożone ludzkie ciała. Także szaty i biżuterię umarłych. To jeszcze nie wszystko. Ze zwłok i grobów uzyskać można wiele rzeczy, które spieniężone być mogą za duże sumy. To, co rabuś grobowców wydobydzie z trumny, zależy tylko od woli aktualnego pracodawcy. A klienteli naszej nie stanowią przeciętni mieszczanie i chłopcy, którzy na samą myśl o nocnej wyprawie na cmentarz gotowi są narobić w portki. Przede wszystkim nekromanci i ich słudzy, potrzebujący świeżych ciał, aby zmienić je w ożywicieli lub wykonać w tajemnych eksperymentach. Z usług porywaczy korzysta także arystokracja Bretonii

i Imperium – bogata i jak każda arystokracja, zdegenerowana, zepsuta ze szczerem, oddająca część Chaosowi. Dość często na dworach odprawia się obrzędy ku czci zakazanych bóstw, do których niezbędne są np. ciała młodych kobiet. Zachcianki szlachetnie urodzonych są czasami naprawdę zdumiewające.

Porywanie samych trupów to nie wszystko, czego żądają od nas różni dziwni ludzie. Czasami wydobyć mamy z grobów różne przedmioty: rodowe insygnia, klejnoty, szaty lub broń, która jest komuś potrzebna. Niekiedy arystokracja pragnie tylko części zwłok. Na przykład pewien hrabia z Bretonii, dowiedziawszy się, że zmarł jego odwieczny wróg i rywal, nakazał przynieść sobie głowę adwersarza. Ponoć, dopóki całkiem nie zgniła, ustawił ją w swym salonie przy stole, tak aby móc patrzeć na ów szczątek w czasie obiadów. Wygłaszał także do niego uroczyste mowy z okazji zgonu wroga, napominał, a nawet okładał kijem i lagą, dopóki mu się to nie znudziło.

Kolejnym rodzajem ludzi korzystających z naszych usług są uczeni z cesarskich uniwersytetów. Wielu z profesorów z Nuln przeprowadza w swoich pracowniach dziwne i budzące grozę eksperymenty z ludzkimi ciałami. Wielu studentów i lekarzy uczy się na nich anatomii.

Uczeni mają naprawdę dziwne wymagania. To każą dostarczać sobie świeże zwłoki samobójcy, innym razem z kolei głowę spaśnego kupca, kiedy indziej rozkopywać grób wielokrotnego mordercy, a czasami przynieść kości zwykłego żebraka.

Nekromanci, uczeni i arystokracja to jeszcze nie wszyscy, których spotykamy na naszej drodze my – cmentarni porywacze ciał, przetrząsacze zgnilizny i zaduchem otwartego grobu. Niektórzy z naszych klientów – zwykle najbardziej zdegenerowani mieszkańcy Starego Świata – potrzebują trupów do najbardziej odrażających praktyk, jakie można sobie wyobrazić. Są oni po prostu pożeraczami ludzkich, elfich i krasnoludzkich zwłok. W Imperium i Bretonii jest ich naprawdę wielu i sam czasami dziwię się, jak daleko sięga w głąb społeczeństw Starego Świata zgnilizna Chaosu. Pożeracze ciał, jak sama nazwa wskazuje, zjadają zwłoki, aby tą drogą wejść w posiadanie myśli, pragnień i wspomnień, a także wiedzy przechowywanych niegdyś w umyśle zmarłego. Dość jednak o tych zwyrodniałcach. Są oni stokroć bardziej przekłeli od nas. O ile bowiem każdego z mego cechu czeka po śmierci lodowaty chłód świeżo rozkopanego grobu, o tyle pożeracz staje się ghoulem, potwornym ożywicieli, zjadającym w księżycowe noce zwłoki zmarłych. Pożeranie martwych wiedzie zaś nieuchronnie ku szaleństwu, bowiem ktoś, kto przywłaszcza sobie duszę innych, przestaje być sobą, a staje się kłębem sprzecznych istnień. Przywieść to może do wielkich zbrodni, jak było w przypadku profesora Wilhelma T. Lengnauera z uniwersytetu w Nuln. Otóż kilka lat temu miała tam miejsce seria niewytłumaczonych zgonów wśród wykładowców i studentów. Niemal jednocześnie Lengnauer zasłynął jako znakomity znawca historii, filozofii i wiedzy o antycznych czasach. Kariera owego profesora zakończyła się, gdy w jego laboratorium odnaleziono szczątki zwłok szlachetnych bakałarzy uniwersytetu. Wilhelm Lengnauer zabijał kolegów, a potem kradł z grobów ciała, po czym przyswajał sobie ich wiedzę i doświadczenie. Co ciekawsze, gnany żądzą poznania, wydobył także zwłoki kilku najbardziej znanych morderców i złodziei. Aż strach pomyśleć, co mogłoby stać się w przyszłości, Lengnauer bowiem zjadł także ciała kilku skazanych na śmierć rabusiów grobowców. Na szczęście jednak władze domyśliły się wszystkiego. Jednak gdy owego zbrodniczego profesora ścięto, ktoś nieznanymi ukradł trupa z grobu. Ponoć od czasu owej ponurej historii władze Nuln uważnym okiem śledzą poczynania wykładowców uniwersytetu.

O ile wszyscy wymienieni wyżej odbiorcy ciał pożądamy zwłok ludzkich w całości, o tyle czarodzieje, demonolodzy i alchemicy potrzebują często tylko pewnych ich części, lub nawet samych kości, które stanowią niezbędne komponenty poszczególnych czarów i zaklęć. Na dobrą sprawę, każdy szanujący się czarodziej nie może obejść się bez stałego dostawcy świeżych ciał. Podobnie jest zresztą z wieloma medykami i aptekarzami, którzy ekstrahują z trupów leki lub trucizny, sprzedawane potem za duże pieniądze. Bardzo chętnie kupują też od nas rosnące na cmentarzu zioła. Jak wiadomo





posiadają one szczególną moc, bowiem wyciągają energię z ciał umarłych. Wielu pożąda także mandragory, która powstaje z nasienia samobójcy lub mordercy.

Myli się ten, kto sądzi, że my, cmentarni porywacze zwłok, otrzymujemy gigantyczne sumy za swoje usługi. To prawda, że arystokraci płacą nam dużo. Za jedno ciało potrafią dać średnio sto koron. Bardziej hojni są tylko nekromanci. Bywa, że czasami oferują za ciało nawet 500 i więcej koron. Z kolei do największych sknerów należą czarodzieje. Czasami, za młodego, zdrowego parobka, nie chcą wypłacić nawet 40. Zresztą ceny zależą od wieku zmarłego, a także stopnia rozkładu ciała. Zwłoki młodych, pięknych kobiet, wydobytych z grobu zaraz po pogrzebie, osiągają zawrotne sumy. Ja sam sprzedałem kiedyś pewną ładacznicę z Altdorfu za 470 koron i to prawie bez targów. Krzepcy chłopkowie i żołnierze idą zwykle po 50 do 100, za dzieci zaś dostaje się odpowiednio 20 do 80. Oczywiście bardziej nadszuty zwłok nie sprzeda się nawet za połowę tej ceny. Dwutygodniowy twardziel nie pójdzie nawet za dwadzieścia koron. Dlatego wielu z nas często upiększa trupa, oszukując klientów. Zwykle malują jego twarz, wypełniają zgniłe miejsca mąką zmieszaną z wodą, ale ja sam nie czyniłem nigdy tak wielkiej nieprawości.

Jak dobyć twardziela?

Skoro wiemy już, kto może zostać naszym klientem i komu zaoferować odpowiednie części zwłok, przejdźmy do sedna sprawy, czyli samej wizyty na cmentarzu. Porywanie ciał, połączone z ograbianiem zmarłych, wymaga wielkiej odwagi, sprytu i zwinności. Oczywiście, można okradać ich po prostaku, wówczas jednak istnieje możliwość, iż takiego nieudolnego rabusia pochwyć miejscy milicjanci. Twardzieli, czyli umarłych, należy wydobywać skrycie i w ciemności. Do rozkopania grobu i wyniesienia zwłok tak, aby nikt niczego się nie domyślił, potrzeba będzie kilku przedmiotów. Przede wszystkim porywacz ciał powinien mieć ze sobą dobrze naostrzoną łopatę. Oprócz niej przyda się też duży worek, w który włoży trupa, obszerna płachta materiału, a także taczki, lub wózek. Ekwipunek cmentarnego rabusia uzupełnia jeszcze mała latarnia o czerwonym lub zielonym świetle (wiele latarenek pozostawianych przy grobach daje światło tej barwy, stąd nietłatwo je od nich odróżnić). Przyda się także zwój liny z kotwiczką, łom, skórzane rękawiczki, chusta nasączona octem, ochraniająca nos i usta, sztylet, a także wytrych. Mając taki ekwipunek możemy śmiało przemukać się bocznymi uliczkami miasta na cmentarz, a potem wbić oskard w miękką ziemię grobu. Ale zanim to uczynimy, należy przemyśleć jeszcze jedną, nadzwyczaj ważną kwestię.

Wszystko, co tylko dostanie się do ziemi, gnieje. Ciała rozkładają się powoli. Najpierw zaczynają puchnąć, potem skóra napina się, pęka, odsłaniając rojące się od robaków mięśnie. Takich zwłok nikt już nie kupi. Należy zatem wiedzieć, kiedy odkopać grób, kiedy ukraść ciało, tak aby nie odsłonić przegnilego,

śmierdzącego trupa rojącego się od larw i glizd. My okradamy groby tuż po lub też dopiero kilka lat po pogrzebie. Jeśli chcemy wydobyć z trumny świeże, ludzkie szczątki, musimy rozkopać mogiłę niemal natychmiast po pochówku. Zwłoki nie powinny spoczywać w ziemi dłużej niż tydzień. Tak więc okrada się groby zaraz po pogrzebie w celu zdobycia świeżych ciał, a w kilkanaście lat po śmierci przychodzi się do grobów, aby zdobyć kości, broń, zbroje i kosztowności zmarłego. Rabowanie starych grobowców jest także znacznie bezpieczniejsze, niż okradanie świeżych mogił, o których pamięta jeszcze wielu ludzi. Ale z oczekiwaniem nie należy też przesadzać. Po 15-20 latach zwykła trumna przysypiana zwałami wilgotnej ziemi zgnije, a piasek zasypie szczątki szkieletu, dokonując dzieła zniszczenia. Oczywiście czas rozkładu zależy także od rodzaju grobu, a także pory roku. W mroźne zimy, ciała nie rozkładają się prawie wcale, a gorące i wilgotne lato zmienić może świeżego, „zdrowego”, jak to powiada się w naszej gwarze sztywniaka, w szkielet okryty resztkami gnijącego mięsa. Ciała zamknięte w solidnych, dębowych, lub kamiennych trumnach rozkładają się znacznie wolniej.



Uzbrojeni w wiedzę i doświadczenie, możemy już udać się na cmentarz, przemukać wąskimi alejkami z małą latarenką w rękę, wsłuchani w ciszę cmentarnego mroku. Już wkrótce zgnile, trupie światło księżycy wskaże nam drogę do właściwej mogiły. Jeżeli będzie nią jeden z małych nagrobków biedaków, ujrzymy niewielki, świeży kopiec i drewnianą lub kamienną, na wpół wkopaną w ziemię tablicę. Teraz zaczyna się najtrudniejsza część pracy. Powoli wyjmujemy łopatę i wbijamy w wilgotną ziemię grobu. Nie zapomnijmy wszakże wcześniej rozłożyć gdzieś z boku przygotowanej zawczasu płachty materiału. To właśnie na nią wysypywać będziemy ziemię z grobu, tak aby wokół mogiły nie pozostać budzących podejrzania śladów piasku. Gdy wydobędziemy zwłoki, należy płachtę złożyć, strząsnąć z niej resztki urobku i zabrać ze sobą. Jeśli mogiła porośnięta jest trawą, należy ostrożnie wyciąć darń, po czym ostrożnie podważyć każdy płat z osobna, tak by po skończonej pracy

ułożyć je na nowo. Dopiero po tym można wziąć się do rozkopywania. Wgryźć się w grób, aż do chwili, gdy dojdzie do nas stukot łopaty uderzającej o drewniane wieko trumny. Każda zabita jest zwykle gwoździami, więc do podważenia wieka konieczny będzie łom lub co najmniej mocny sztylet. Po otwarciu trumny nie należy nigdy przyglądać się twarzy zmarłego, lecz szybko wyciągnąć zwłoki, zapakować je do worka, po czym dokładnie przysypać grób ziemią z płachty, formując z niej taki sam kopiec, jaki był wcześniej w tym miejscu i okładając go płatami darni.

Do przewiezienia ciała konieczny będzie wózek lub taczki. Zwłoki niesie się trudniej niż żywego człowieka. Poza tym, każdemu mogą w końcu puścić nerwy i wówczas ucieknie z cmentarza, porzucając twardziela. Czasami do pomocy przydaje się druga osoba, nawet zwykły, miejski chłystek, któremu zapłaci się za przewiezienie ciężkiego worka, który zaczeka na nas, nie podejrzewając niczego, w bocznej uliczce nie opodal cmentarza.

Praca porywacza zwłok komplikuje się, gdy zamiast z ziemnymi mogiłami biedoty, mamy do czynienia z kamiennymi, murowanymi kryptami i tumbami bogaczy. Do kaplic prowadzą zwykle metalowe drzwi, niektóre z grobów są zaś zamurwane, a ciała spoczywają w granitowych sarkofagach, do których podniesienia potrzebna będzie, poza łomem, lina z hakiem. W grobowcach najbogatszych warstw społeczeństwa Imperium i Bretonii, czekają często pułapki i niebezpieczeństwa. Cmentarze zamożnych są ogradzane murem, lub też znajdują się przy świątyniach. Wiele z wejść do krypt zamkniętych jest na zamek, stąd w opisywanym fachu przydatna staje się umiejętność otwieranie zamków.

Oprócz szczelnie zamkniętych drzwi, grobowce bogatych, jak już wspominałem, obfitują w liczne pułapki, mające na celu odstraszanie lub zadawanie śmierci ewentualnym porywaczom zwłok. Wielokrotnie tumbi i kaplice budowane są tak, by w nocy budziły grozę. Na niektórych występują kamienne posągi pytonów, harpii i innych pradawnych monstrów. Częstokroć w oczodoly posągów wstawia się fosforyzujące w mroku kamienie, tak by martwe spojrzenia potworów budziły grozę wśród tchórzliwszych spośród rabusiów grobowców. Niektóre z krypt posiadają specjalne otwory wentylacyjne, umieszczone tuż nad sarkofagiem. Gdy zawieje wiatr, lodowate powietrze dostaje się do wnętrza grobu, owiewając przebywającego tam człowieka niby szponiasta dłoń upiora, a jednocześnie przechodząc przez szczelinę wydaje niespodziewany jęk lub świst, mogący wystraszyć niejednego tchórzliwego chłopka, który zamiast uprawiać w spokoju ziemię w swej rodzinnej wiosce, udaje prawdziwego porywacza zwłok. W innych z kolei grobach dotknięcie wieka trumny lub wrót powoduje, że gdzieś w głębi grobu rozlega się głośny świst lub stukot, albo też łomot we wnętrzu trumny.

Inne z kolei, rzadziej spotykane pułapki godzą już w samo życie cmentarnych rabusiów. Często spotyka się zapadnie, odsłaniające wilcze doły najeżone sterzącymi, metalowymi kolcami, a znacznie rzadziej spadające z góry glazy. Aby w nie nie wpaść, należy unikać zawsze gładkich i czystych powierzchni na

posadzce krypt, zwracać uwagę na wszelkie szczeliny w podłodze i badać drogę postukując łomem w kamień przed sobą. Jedną z najmniej-bezpieczniejszych pułapek są zatraskujące się drzwi. Wiele z grobowców posiada wielkie, żelazne furty, które zatraskują się, gdy tylko ktoś wejdzie do wnętrza krypty. Uwięzionego we wnętrzu grobowca człowieka czeka niechybna śmierć z głodu. Dlatego też zawsze, przechodząc przez jakiegokolwiek drzwi, należy po otwarciu zablokować je łomem lub drewnianą belką.

Praca porywacza zwłok wiąże się także z wieloma innymi zagrożeniami. Przede wszystkim z możliwością zachorowania na którąś z chorób przenoszonych przez zmarłych. Może być nią zaraza, stąd też przed rozkopaniem grobu upewnić się należy, na co zmarła dana osoba, ewentualnie po otwarciu trumny obejrzeć uważnie ciało, szukając śladów po czarnej pladze czy ospie. Należy dodać, że ciała zmarłych na którąś z zaraz nie sprzedaje się nikomu, wyjąwszy szaleńców lub nekromantów. Ochrona przed zarażeniem polega na zasłanianiu nosa i ust przez zmoczoną w occie chustę. Przy częstym kontakcie ze zwłokami można także narażać się na śmierć poprzez zatrucie trupim jadem. W wyniku rozkładu pojawia się on na skórze martwego i może wnikać do krwi człowieka przez otwarte zranienia. Stąd też należy pamiętać, aby nie skaleczyć się niczym należącym do trupa, dla bezpieczeństwa zaś pracować w skórzanych rękawicach, wymienionych w liście ekwipunku na początku tego rozdziału. Jedną z najgroźniejszych chorób czyhających na rabusia grobów jest także zgnilizna grobowa. U zarażonych powoduje ona powolne gnicie ciała, aż do śmierci. Dokładny jej opis znajduje się w głównym podręczniku systemu Warhammer.

Choroby to oczywiście nie wszystko, z czym zetknąć się może w swojej pracy doświadczony porywacz zwłok lub cmentarna hiena. Niektórzy w obawie przed złodziejami nasączają szaty lub ciała martwych trucznymi powodującymi paraliż lub nawet śmierć. Prawie w pełni zabezpieczają przed nimi opisywane już grube, skórzane rękawice używane przez każdego rabusia grobowców.

Najgroźniejszym jednak niebezpieczeństwem czyhającym na tego, kto uważa się za okradacza grobów, jest szaleństwo i obłąd. Każdy porywacz zwłok z biegiem czasu staje się coraz bardziej szalony, gnębą go różne dolegliwości i fobie. Zasady przyznawania punktów obłądu pozostawić należy w gestii Mistrza Gry, proponuję wskazać, by każdy z porywaczy zwłok, który nie wykona danego testu Opanowania, otrzymywał przy pierwszym rabunku grobu 1k3 punktów obłądu. Rzecz jasna, doświadczony rabuś popadnie z biegiem czasu w rutynę, przestaje się bać umarłych, stąd też okradanie grobów nie wzbudza w nim tak wielkich emocji. Jeżeli jednak na swej drodze natknie się na zupełnie inny rodzaj grobowca, np. dotąd okradał z ciał mogiły biedaków, teraz zaś natrafił na zupełnie nowy nagrobek, to jeśli nie uda mu się test strachu, powinien otrzymać 1 punkt obłądu. Oczywiście, jeśli będzie dalej okradał groby tego typu, następne wyprawy na cmentarz nie przyniosą poważniejszego uszczerbku jego psychice.

Grupa na cmentarzu

W trakcie przygody dość często może się zdarzyć, że grupa lub pojedynczy gracz będą mieli coś do załatwienia na cmentarzu. Jest to najwdzięczniejsze miejsce do przeżycia wielu mrozących krew w żyłach przygód. Pomysłów na nie może być bardzo wiele. Poczynając od najprostszej, polegającej na wydobywaniu z groby czyichś zwłok, skończywszy na skomplikowanych fabułach. Ot, choćby historia jak z mego szalonego życia: ekscentryczny arystokrata wynajmuje grupę, aby wydobyła z jednej z trumien pochowany razem ze zmarłym przedmiot magiczny. Albo zupełnie inny: założmy, że któryś z członków grupy dostał się do więzienia, skąd ucieka, udając zmarłego. Zostaje pogrzebany żywcem w grobie, a przyjaciele muszą odkopać trumnę, zanim dana postać udusi się z braku powietrza. Wielką przygodą może być polowanie na wampira. Np. istnieje podejrzenie, że jeden z umarłych zmienił się w potwornego ożywieńca. Zanim to się stanie, należy odszukać jego trumnę i wbić w serce osinowy kołek. Jeszcze ciekawsze może być spotkanie z gangiem porywaczy ciał służących Chaosowi, którzy np. kradną zwłoki w pewien ściśle określony sposób (np. wszystkich zmarłych w jednym roku), po to, aby wykorzystać ciała do mrocznych obrzędów na cześć Nurgla, Pana Rozkładu. Przeciwnikiem graczy może być też nekromanta, zmieniający skradzione ciała w ożywieńców, lub szalony profesor, dokonujący tajemnych eksperymentów na zwłokach (polecam spotkanie z prof. W.T. Lengnauerem z Nuln).



Hubert Czajkowski

Rzecz jasna, aby każda z opisywanych przygód mogła się udać, Mistrz Gry stworzyć musi prawdziwie niesamowitą atmosferę cmentarza. Powinien on przerażać, budzić grozę i lęk, zwłaszcza jeśli bohaterowie wybierają się tam, aby w nocy rozkopywać zgniłą ziemię starych grobów. Wszystko zależy od sugestywnego opisu (polecam artykuł „Włos się jeży” A. Miszkurki i T. Kreczmara w 5(10) numerze MiM-a). Grający przemyczać powinni ciemnymi alejkami, ledwie rozjaśnianymi bladym, trupim blaskiem księżyca, który akurat stoi w pełni. Mistrz Gry nie powinien szczędzić im opisów tego miejsca: szeregów cmentarnych

nagrobków zalanych potokami bladego światła, upiornie pokrzywionych drzew i krążących nad głowami nietoperzy. Niechaj też nagle gdzieś w cmentarnej niszy zapalą się dwa punkciki, niby oczy bestii patrzące na swoją przyszłą ofiarę. Gdy wszakże grupa zbliży się tam, przekona się, że są to po prostu dwa świetliki lub fosforyzujące robaki uczepione muru.

Wszystko powinno przejmować graczy szaleństwem. Niech wiatr nagle zaszeleści gałęziami drzew, tak jakby przemyczała się wśród nich jakaś bezcielesna istota. Wszyscy mogą mieć wrażenie, że są śledzeni. Należy też pamiętać, że w mroku zawsze inaczej się widzi. Coś, co w blasku dnia wydaje się spokojne, nabiera może groźnych kształtów. Niechaj np. graczom nagle zda się, że krzaki przy ścieżce nie stoją tak, jak powinny; że jest ich więcej niż być powinno. Niech też jeden ze skradających się upadnie nagle z wielkim hałasem, lub też, gdy stanie na szczycie starej mogiły, przegniła trumna pęknie pod jego ciężarem i ziemia zapadnie się, budząc przerażenie. Do wywołania grozy nie trzeba zatem wcale hord goblinów ani band zwierzoczków Chaosu.

Już wkrótce grupa, przemycając się pośród drzew, dotrze do celu. Przyjmijmy, że jest nim stary, zarośnięty trawą nagrobek. Pierwsze uderzenie łopaty zabrzmi jakby głośnym echem i wszystkim powinno zdać się, że słyszą pod ziemią tajemniczy łomot. A potem nadejdzie wreszcie ta chwila, w której oskardy uderzą wreszcie w nadpróchniałe wieko trumny. Zaś później... Niechaj graczami wstrząśnie widok rozkładających się zwłok młodej kobiety, uśmiechu rozwartych szeroko szczęk, przegniłych oczodołów, z których wypływają białe robaki. Niechże spojrzenia śmiarków spoczną na portrecie zmarłej umieszczonej na nagrobnej płycie i porównają jej smukłe rysy twarzy z tym, co znajduje się w otwartej trumnie. Zresztą nie trzeba wcale otwierać grobów młodych kobiet. Wystarczy, jeśli rozkopie się mogiłę kogoś, kto miał stać się upiorem i zobaczy jego obciętą, ułożoną odwrotnie głowę. Lub odkopie przypadkowo trumnę osoby pogrzebanej za życia i zobaczy w jej wnętrzu skurzonego, napierającego na wienko trupa, z ustami rozwartymi w szaleńczym ryku grozy, którego nikt nie zdołał usłyszeć.

To już wszystko, o czym chciałem napisać dla tych szaleńców, którzy zamierzają porywać ciała z grobów. Niechaj pamiętają oni jeszcze o jednej rzeczy – karze, która w większości światów fantasy czeka cmentarnych rabusiów po śmierci. Otóż ockną się oni w wilgotnej, przejmującej chłodem trumnie. Przez całą wieczność będą wyć w przerażeniu, uderzać pięściami w zabite gwoździemi wieko, ale nikt i nic nie zdoła ocalić ich przed szaleństwem, tym groźniejszym, że nigdy nie będzie miało ono końca. Poznają wszystko po kolei: obłądny strach zaraz po przebudzeniu, nieudolne próby wydostania się z trumny i długą mękę konania w ciemności. Niepokoić ich będą jedynie dusze tych, których ciała ukradli kiedyś z grobów, i tym samym naruszyli spokój ich wiecznego spoczynku.

Jak ugotować Nekromantę

Emil Leszczyński

*„Tylko władający potęgą może traktować wszystkich na równi.
Śmierć, mroczna pani, tańczy z każdym, jak z tym samym partnerem, dobierając jedynie muzykę.
Można powiedzieć, że Śmierć jest potężna.*

*Ludzie wymyślili, że aby stać się potężnym wystarczy pokonać potężnego.
Istnieją tacy, którzy starają się pokonać Śmierć, aby w ten sposób zyskać potęgę, jednak zawsze okazuje
się jak myłne są ich założenia.*

*Jeżeli i ty chcesz spłonąć we własnym ogniu, spróbuj tajemnej sztuki nekromancji,
nie zapomnij jednak tego: Memento mori”. – tablica ze snu.*

Nie jest łatwo stworzyć baśniowy świat, wymyśloną rzeczywistość, w którą uwierzą i w której będą przeżywać przygody gracze. Jedną z prawidłowości jest również i to, że im bardziej uczestnicy gry zaczynają obrastać w doświadczenie, tym Mistrz Gry musi włożyć więcej pracy, aby zaspokoić ich oczekiwania. Będzie wręcz zmuszony do poszukiwania coraz to ciekawszych pomysłów na przygody, aby kolejna opowieść kreowana przez niego i graczy była jeszcze bardziej ekscytująca niż wszystkie poprzednie. Oto kilka takich pomysłów. Czy mi się to udało, czy nie, ocenicie sami.

Magowie, grupa ludzi zgłębiających wiedzę tajemną, która daje im możliwości nieosiągalne dla zwykłych śmiertelników, są do życia szczególnie przywiązani. Nie chcą się z nim zbyt szybko rozstawać. Jak mówi stare przysłowie: „apetyt rośnie w miarę jedzenia”, a im większą mocą dysponują, tym więcej pragną – niektórzy sięgają nawet po nieśmiertelność, atrybut przysługujący bogom oraz istotom wyższym.

Dzieje się tak niezależnie od rodzaju magii, który uprawiają, ja jednak chciałbym się skupić przede wszystkim na sztuce nekromancji, a w zasadzie na ludziach nią się parających.

Nekromanta jest przez graczy prawie zawsze kojarzony ze złem. Czy słusznie? Aby odpowiedzieć na to pytanie, należałoby sprecyzować, kim w rzeczywistości są adepci tej odmiany magii. Sądzę, że możemy wyróżnić kilka ich typów.

Zacznijmy jednak od słownikowej definicji słowa nekromancja. Nekromancja to rodzaj wróżenia, polegający na rzekomym wywołaniu duchów zmarłych w celu pytania ich o przyszłość. Nekromanta to oczywiście ten, który praktykuje tego typu wróżby. Podpierając się tą definicją uzyskujemy obraz jakże odmienny od tego, do którego przywykliśmy (zły

czarnoksiężnik, prowadzący zastępy martwiaków). Na jego podstawie stworzymy pierwszy typ nekromantów, zajmujących się przyzywaniem duchów. Będą to media i szamani.

Drugim typem byłiby ci najczęściej spotykani we wszelkiego rodzaju systemach RPG. Czarnoksiężnicy posiadający moc ożywiania umarłych, bezwolnych sług z oddaniem wypełniających rozkazy swojego władcy.

Napadając na osady ludzkie oraz tworząc coraz większe i większe zastępy ożywieńców, zyskali złą sławę. Niestety, wszyscy inni nekromanci są kojarzeni właśnie z nimi, niezależnie od tego, czy to co robią jest szkodliwe, czy też nie.

Przeciwnikami „czarnych” nekromantów są adepci należący do trzeciej kategorii. Magowie, którzy wykorzystują moc do niszczenia ożywieńców i ich twórców. Najczęściej chcą w ten sposób oczyścić swoje sumienie ze straszliwych czynów popełnionych w przeszłości lub po prostu z chęci zemsty, chociażby za śmierć najbliższych podczas jednego z upiornych ataków żywych trupów. Oddają się oni bez reszty temu zajęciu, dążąc uparcie do zniszczenia swoich wrogów.

Jakże niewiele wiemy o tych, którzy w sztuce nekromancji widzą sposób na poznanie ludzkiego organizmu. Nie rozumiani przez ludzi muszą chować się w podziemnych laboratoriach, aby móc spokojnie pracować nad cudownymi lekami. Odkrywając tajemnicę śmierci, chcą znaleźć sposób na nieśmiertelność, ale i sposób przywrócenia życia martwemu ciału. Oto naukowcy, którzy wykorzystują sztukę nekromancji dla ludzkości – najczęściej jednak kończą jako czarnoksiężnicy, spaleni na stosie.



Kamil Ambroszcak



Historycy, archeolodzy, poszukujący prawdy o przeszłości, nierzadko natrafiają na pradawne grobowce, w których znajdują tylko stare, nadgryzione zębem czasu szczątki ludzi, żyjących przed wiekami. Wyobraźmy sobie, co by było, gdyby ciała umarłych mogły mówić... a jeżeli będą mogły? Dzięki sztuce nekromancji – naukowcy zgłębiają tajniki ludzkiej przeszłości.

Są jeszcze i tacy, którzy zauroczeni światem zmarłych opuszczają nasz, aby dostać się do krainy rządzonej przez Śmierć. Tam zgłębiają jej tajemnice. Ich także nazwiemy nekromantami, jednakże spotkać się z nimi będziemy mogli tylko w zaświatach.

Jak widać, charakter nekromanty, nie jest jednoznacznie określony. W grupie tej znajdziemy różne osobowości, posiadające mocno zróżnicowane cele, jak i sposoby wykorzystania samej sztuki nekromancji. W związku z tym, że definicja słownikowa jest niewystarczająca dla dalszego omawiania tematu, wprowadzę własną, obejmującą wszystkie wyżej wspomniane typy nekromantów.

Nekromancja – dziedzina magii dotycząca umarłych i śmierci. Umożliwia rozmawianie, ożywanie i kontrolowanie zmarłych. Ogólnie można ją określić jako moc pozwalającą na przekroczenie granic, które wytycza Śmierć.

Czymże kierują się magowie wybierając nekromancję jako swoją drogę? Z pewnością, każdy ma własne powody, wynikające z specyfiki sytuacji, a czasami po prostu z nieznamośności innego rodzaju sztuki, jednak wszystkich łączy jedna i ta sama rzecz – jest nią chęć wydarcia Śmierci wiedzy, usilnie ukrywanej za drzwiami kresu życia.

Jedni znajdują w niej klucz do potęgi, tworząc z podniesionych umarłych straszliwe, niemal niemożliwe do zatrzymania armie. Kontrolując żołnierzy, którzy nie boją się śmierci, wykonują dokładnie zadane rozkazy, nie skarżą się na złe warunki, nie potrzebują prowiantu, wzbudzają strach wśród ludzi, bez problemu można pokonać każdą, nawet najwspanialszą armię ludzką. Jest to szybki sposób na zdobycie władzy.

Drudzy znajdą w nekromancji sposób na zrealizowanie marzenia o nieśmiertelności. Gromadząc przez kilkadziesiąt lat wiedzę magiczną, nekromanta dochodzi do wniosku, że wkrótce będzie musiał odejść, zostawiając to wszystko, co osiągnął na ziemi. Stając się nieśmiertelnym będzie

możliwy dalej kontynuować swoje prace, nie troszcząc się o to, że kiedyś nadejdzie kres.

Jeszcze inni starają się wyrwać tajemnice, jakie skrywa przed nimi przyszłość i przeszłość. Rozmawiając ze zmarłymi, szukają odpowiedzi na pytania, które zadaje sobie cały rodzaj ludzki: „Kim jesteśmy?”, „Po co żyjemy?” itp. Zwykłym śmiertelnikom często nie wystarcza życia, aby uzyskać odpowiedzi na te pytania.

Oczywiście są to tylko niektóre z powodów, które nimi kierują.

Władza, nieśmiertelność, nieograniczona wiedza to rzeczy kuszące nekromantów, jednak nie ma nic za darmo. Wraz z oddaniem się tej ponurej sztuce, mag doświadczy przerażających obrazów malowanych trupią ręką Śmierci, które są na tyle nienaturalne, że oddziałują na umysł ludzki. Prawie zawsze praktyki nekromancji kończą się obłędem, a czasami wręcz śmiercią ośmielającego się wyciągnąć po nie rękę.

Cały dramat polega na tym, że na początku swojej kariery nekromanci są zaślepieni obietnicami o wielkiej potędze, którą, jak uważają, można zyskać w łatwy sposób, a co gorsza za darmo. Później, gdy jest już za późno, zaangażowani w eksperymenty, nie zauważają, jaką cenę musieli ponieść i jaką jeszcze poniosą,

aby osiągnąć to, co zamierzali.

Obcując z umarłymi, nekromanci stają się obojętni na rzeczy, które w zwykłym śmiertelniku wzbudzają obrzydzenie i strach. Wartości moralne, którymi kieruje się większość ludzi, przestają mieć dla nich jakiegokolwiek znaczenie, tworząc z nich fanatyków dążących do swojego celu, że tak powiem, po trupach. Nekromancja to sztuka pochłaniająca całą osobowość wydzierającego mroczne tajemnice. Zgłębiający jej arkana porzuci rodzinę, swoje przeszłe zainteresowania, nawet nie zauważając, jak szybko ulega zmianie. Jego mieszkaniem stanie się laboratorium usytuowane gdzieś przy cmentarzu lub wręcz na jego terenie. Po pierwszej próbie podzielenia się zdobytymi tajemnicami, nie zrozumiany przez innych ludzi, stanie się wobec nich nieufny. Zadowolony w sobie, nada własnej osobie statut człowieka o wyższym stopniu rozwoju, doświadczającego tajemnic boskich. Gdy zostanie zdradzony lub wytopiony przez ludzi i zdoła im uciec, przekształca się w osobnika zrywającego z całą ludzkością. W przypadkach drastycznych poprzysięga zemstę na ludzkich pokurczach, których małe rozumki nie są i nigdy nie będą w stanie zrozumieć jego drogi ku wielkiej potędze.

Prześladowania ze strony ludzi, zakazy używania sztuki nekromancji, nierzadkie nagonki organizowane ze strony łowców czarownic, zmuszają nekromantę do nieufności wobec innych. Ciągły strach, ucieczki, ukrywanie się przed prześladowcami, pogłębiają obłęd w jakim czarnoksiężnik żyje.

Czy jednak magowie zrzeszają się w grupy, które mogłyby uchronić ich przed prześladowcami? Nie i poniekąd jest to logiczne. Każdy z nich jest indywidualistą, każdemu nekromancja obiecuje potęgę, głęboko w ich umysłach zagnieździła się nieufność wobec innych. Po przez doświadczenie nauczyli się, że ludzie starają się za wszelką cenę wykorzystać innych – jest to naturalne, sami stosują taką zasadę. W związku z tym, jeżeli nawet dochodzi do przymierza dwóch nekromantów, to każdy z nich od początku zakłada, że ten drugi prędzej czy później zdradzi – problem polega na tym, aby odpowiednio wcześniej zareagować i samemu zostać zwycięsko na placu boju.

Drugi nekromanta to skarbnica poszukiwanej wiedzy, to źródło nowych tajemnych to mów, magicznych przedmiotów, nierzadko niesłychanie przydatnych. Zabicie konkurenta, pozwoli zagarnąć jego skarby, ale to tylko początek. Wszak można później zamordowanego czarnoksiężnika przywrócić do życia, zyskując potężnego sługę. Można wyssać moc, ale także zmusić go do wyjawienia zdobytej za życia wiedzy. Oczywiście można także, odpowiednio kierując jego ciałem i poczynaniami, wszelkie winy, jakimi obciążyli nas zwykli ludzie, przenieść na niego, oczyszczając się i zdobywając w ten sposób chwilowy spokój.

Nekromanta wie, że jeśli on wymyślił takie rzeczy, to i pozostali wpadli już na podobne pomysły. Dlatego unika innych adeptów, a zwłaszcza tych potężniejszych.

Odrzucając towarzystwo ludzi, nekromanci skazują się na samotność wśród umarłych. Nie



wszyscy jednak obierają tę drogę. Niektórzy, można ich nazwać przewrotnie szczęśliwcami, natkną się na takich samych jak oni wyrzutków społeczeństwa, nieszczęśników, z których natura sobie zadrwiła. Chodzi o wszelkiego rodzaju kaleki, których wygląd i zachowanie wzbudza w zwykłych ludziach obrzydzenie i strach.

Nekromanci wykorzystują ich dramaty życiowe, udając przyjaciół, w zamian za całkowite oddanie i służbę. W ten sposób zyskują kogoś, z kim mogą porozmawiać, kto wykona za nich niektóre prace i będzie ich strzegł w czasie snu.

Rzadko zdarza się, aby takim przyjacielem były zwierzęta, które wyczuwają złą moc jaką przesiąknięty jest czarnoksiężnik. Jednak i wśród nich zdarzają się takie, które wręcz dążą do przebywania w obszarze działania złych mocy – to wszelkiego rodzaju obrzydliwe, wijące się robaki, żerujące na ciałach zmarłych, kruki, nietoperze i inne wypaczone przez naturę zwierzęta, których instynkt nie działa tak jak powinien.

Nekromanci niezwykle ostrożnie wybierają sobie nowe siedziby. Wiedzą, że prędzej czy później będą znowu musieli uciec przed kimś silniejszym, czującym na ich życie, przygotowują więc sobie zawsze jedną lub kilka dróg odwrotu. Domostwo powinno stać w terenie odludnym, bez natrętnych, ciekawskich sąsiadów, wciskających nos w nie swoje sprawy. Bywa to samotnie położone domostwo, zamieszkiwane przez ludzi opanowanych zaklęciami, zachowujących się jakby nie zauważali dodatkowego lokatora. W ten sposób nekromanta zyskuje bezpieczną siedzibę. Któż będzie szukał zła w domu szacownej rodziny.

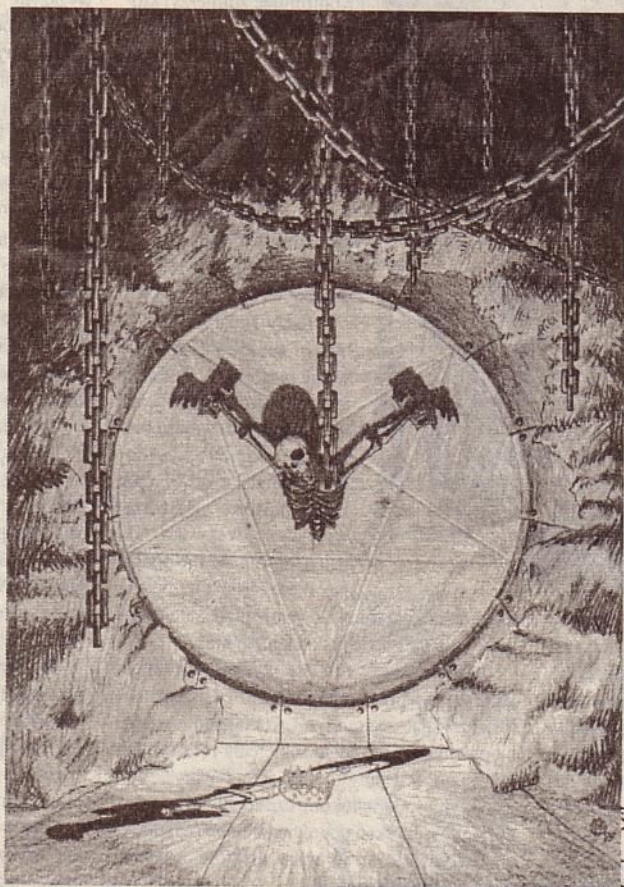
Najczęściej mieszkaniem czarnoksiężników są opuszczone cmentarze, podziemne katakumby, stare samotne domy. W przypadku potężnych nekromantów zdarza się, że ufni w swoje nadzwyczajne siły, budują gdzieś na pustkowiach, na szczycie góry, pośrodku pokrytych mgłą moczarów lub na innym niedostępnym terenie, przerażające pałace, których sam wygląd wystarczająco odstrasza nieproszonych gości. Wnętrza takich siedzib zamieszkiwane są przez upiornych domowników, których tragiczne historie związane są z gospodarzem lub z samą budowlą. Zdarza się, że mury, meble i cały wystrój wykonane są z ciał ludzkich: z kości, skóry, wnętrzności, włosów. Do takiego miejsca na stałe przykute są dusze potępieńców, którzy, nie mogąc zaszkodzić odpowiedzialnemu za ich męki, starają się przelać swą złość i cierpienie na przybywających śmiertelników.

W każdym domostwie, niezależnie od tego, czy jest to mała chatka czy olbrzymi pałac,

czarnoksiężnicy budują ukryte, tajemne komnaty, gdzie mogą czuć się bezpiecznie. Tutaj udają się na spoczynek, tutaj też często umykają przed prześladowcami. Stąd będzie prowadzić droga ewentualnej ucieczki. Wszelkie skarby, najwartościowsze przedmioty będą składowane właśnie w tym pomieszczeniu.

Przygotowując swoje domostwo, czarownicy nie zapominają o wszelkiego rodzaju zabezpieczeniach, alarmach i pułapkach na wypadek przybycia nieproszonych gości. Przypadki zaskoczenia nekromanty w jego „domu” należą do rzadkości i albo mamy do czynienia z plotką, albo z czarownikiem idiotą, który jakimś cudem zapomniał, że posiada rozum.

Każde zaklęcie nekromantyczne wymaga użycia energii przepełnionej śmiercią, rozkładem, złem i chorobą. Posługujący się nią staje się przekąźnikiem, przez który



Lesław Miksza

Choroby ciała są niczym w porównaniu z chorobami umysłu. Wszelkiego rodzaju kosmary przepełniające sny, makabryczne wizje na jawie, niepokojące odgłosy, ukradkowe dotknięcia trupiozimych, niewidocznych palców, wypaczają umysł nekromanty – często doprowadza to do samobójczej śmierci. Ci, którzy wytrzymali, mają umysły tak wyprane z wszelkich uczuć, że śmiało można nazwać ich potworami.

Wraz z umysłem i ciałem przekształca się dusza, której wnętrze wypełnione zostaje złem i cierpieniem. W nekromancie z wolna zaczyna dojrzywać myśl o zapanowaniu nad wszystkim co żywe. Pojawiają się myśli o nieznanach bogach, o demonach, o mrocznych miastach umarłych. Wizje rzesz oddanych sług z rozkoszą wpatrujących się pustymi oczodołami w jedynego władcę świata, jakim może się stać adept czarnej sztuki. To wszystko rodzi się po woli. Delikatnie przechodzi od przyjemnej przypadkowej myśli, do idei, która przejmie całą duszę czarownika, aby w końcu skierować wszystkie działania ku upragnionemu celowi.

Oprócz rozkładu umysłu, ciała i duszy nekromanta zyskuje moce niedostępne dla zwykłych śmiertelników. Wykształca się w nim zmysł wyczuwania i postrzegania zmarłych, widzenia w ciemności. Nekromanta uodparnia się czasami na choroby, zyskuje wielką siłę fizyczną, choć ciało zaczyna gnić i rozkładać się. Pojawiają się też inne zdolności, które jedynie sam szalony czarownik jest w stanie uznać za błogosławieństwa.

Poszukując nieśmiertelności, nekromanta natknie się na władców nocy – wampiry, które, aby żyć wiecznie, muszą pić krew. To one mogą dać mu nieśmiertelność. Może również zacząć szukać innej drogi osiągnięcia celu – a wierzyć mi, że taką drogę znajdzie – jest nią rytuał przemiany w licza. Podczas ceremonii ciało umiera. W zamian za to dusza zostaje uwolniona – może przenosić się bez przeszkód z ciała do ciała. Czarownik dysponuje całą świadomością, pamięcią, mocami magicznymi. W tej postaci, nie musi troszczyć się o własne ciało i o to, że

kiedyś wraz z nim umrze. Nawet jeżeli ciało ulegnie zniszczeniu, będzie mógł „przywdziać” nowe – w ten sposób staje się nieśmiertelny. Oczywiście, tak jak w przypadku wampirów, istnieje sposób na ostateczne zabicie licza, ale jest to bardzo trudne i wymaga użycia potężnej magii.

Nekromanci tworzą jedną z najciekawszych grup magów. Rozdarcie pomiędzy dążeniem do władzy, a ceną, jaką muszą za nią płacić, nie zauważają negatywnych konsekwencji swojego wyboru drogi życiowej. Czy jednak po śmierci faktycznie cierpią? Cóż, o tym przekonamy się chyba dopiero po przekroczeniu wrót kresu życia... chyba, żeby zrobić to wcześniej, na przykład wywołując ducha jednego z nich. Ale czy to nie byłby przypadkiem początek kariery nekromanty?

Maciej Nowak Chleb najemników

Poniższy tekst nie stanowi próby historycznej rekonstrukcji życia średniowiecznych najemników (choć na historii się opiera), nie jest także zbiorem konkretnych rad i wskazówek, rozpisanych na tabele czy współczynniki. Ma on za zadanie uświadomić graczom, co w istocie czynią i czują postacie wykonujące tę profesję (występującą między innymi w WARHAMMERZE i KRYSZTAŁACH CZASU), a tym samym pomóc im w pełniejszym odgrywaniu takich bohaterów. Nie zapominajcie też, iż drużyny awanturników to w istocie mniejsze kompanie najemników... Miłej zabawy.

Kiedyś moje życie było szczęśliwe. Miałem dom, żonę, każdy dzień witałem uśmiechem, każda noc przynosiła mi spokojny sen. Pracowałem ciężko, ale wiedziałem, że czynię to dla siebie i ukochanej kobiety – nie brakło mi więc sił ani ochoty. Nie przeszkadzałem nikomu i z nikim nie szukałem zwady. Świat wydawał mi się piękny.

Pamiętam też dzień, kiedy przed mym progiem stanęli pijani żołnierze. Pamiętam ból uderzeń, krzyki gwałconej żony i ciemność, która spłynęła na mnie po kolejnym ciosie. Gdy obudziłem się następnego dnia, ujrzałem już tylko zgłiszczą domu i okaleczonego trupa. Wylem jak zwierzę, wzywając Boga, aby zesłał na mnie śmierć, tarzałem się po ziemi, płakałem. Kiedy uroniłem już ostatnią łzę, pochowałem żonę, umyłem się w studni i ruszyłem ku miastu.

Moje serce było puste.

Znałem się trochę na robieniu mieczem – pomyślałem więc, iż teraz, gdy wszystko, co kochałem obróciło się w proch, zarabiać będę zadawaniem śmierci. Nie miałem nic do stracenia, niewiele też do zyskania. Mogłem zadzierzgnąć sobie pętlę na szyi, mogłem też umrzeć jak mężczyzna, z bronią w ręku.

Zaciągnąłem się do jednej ze stacjonujących w mieście, najemnych kompanii. Czasy były wówczas niespokojne (zresztą, czy bywała inne?). Dwóch grafów prowadziło swą prywatną wojnę, wojnę o pieniądze, ziemię i wpływy, mało obchodzącą nawet tych, co w niej walczyli.

Skłamałbym, mówiąc, że najemnicy przyjęli mnie przyjaźnie. Zanim stałem się jednym z nich, musiałem wprawdzie udowodnić, iż jestem tego godzien. Zdarzyło się właśnie, że członek kompanii sprzeniewierzył powierzone mu pieniądze. Miał zostać powieszony, ale herszt zdecydował się wykorzystać go do sprawdzenia

moich umiejętności. Dano nam obu noże i kazano walczyć na śmierć i życie. Jeśli zwyciężyłby on, darowano by mu winy, jeśli ja, przyjęto by mnie do grona Kruków (tak bowiem zwał się ów oddział). Chyba domyślacie się, kto wygrał?

Kompanią dowodził ponury, jasnowłosy mężczyzna, który kazał tytułować się Pułkownikiem. Rządził żelazną ręką – ale chyba mądrze, skoro banda dzikich zabijaków słuchała się go niczym ojca. Oddawali mu do podziału wszystkie łupy i bez słów protestu wykonywali najuciążliwsze nawet rozkazy. W zamian, Pułkownik reprezentował kompanię w kontaktach z werbownikami, dbając o to, aby dostała się jej najlepsza z przedstawianych przez nich ofert. Troszczył się też o strawę, noclegi – i przede wszystkim, dowodził podczas bitew.

Wydawać może się to dziwne, ale kompania miała nawet własnego kapelana. W naszych sercach tliły się widać jakieś resztki pobożności. Z błogosławieństwem kapłana rażniej szło się walczyć, łatwiej było umierać, gdy udzielał ostatniej posługi. Myłby się jednak ten, kto myślałby, iż nasz pocziwy księżuło stanowił jaśniejszy wzór cnót. Wprost przeciwnie, pił i jadł za trzech, całkiem nieźle robił toporem, nie gardził też towarzystwem dziewczek. Wszak był tylko człowiekiem...

A jacy byli sami najemnicy? Pytanie to trudne, bowiem udzielić na nie można setek odpowiedzi. Ci, którzy wybierali żołnierski żywot, rekrutowali się niemal ze wszystkich warstw społecznych. Kogóż tam nie było: zubożała szlachta, wyrzuceni z uczelni zacy, zbiegli chłopcy – i przede wszystkim tacy straceńcy jak ja. Każdy z nas dostał od życia solidnego kopniaka, stracił to, co kochał i cenil. Świat nas odrzucił, więc i my przestaliśmy go akceptować. Zatracić się w zadawaniu śmierci i folgowaniu swym żądom – oto czego pragnęliśmy najbardziej.

Za tą kupą ciągnęło się zawsze coś na kształt taboru. Nie wiem czemu, ale ci, którzy zabijają, wzbudzają u innych coś na kształt chorobliwego podziwu. Tak jak dziewczęta śnią czasem o nocy spędzonej z katem, tak o naszym towarzystwie marzyły ladacznice i rozmaici dziwaki. Podróżowanie z tymi pierwszymi było, ze zrozumiałych względów, całkiem miłe – co więcej, często znaleziono się na leżeniu i gotowaniu. Pozostali stanowili jednak

raczej uciążliwą kompanię – na co nam bowiem żebracy, złodzieje i bardowie?

W walce i tak najważniejszy był zwarty, równy szyk, idący w rytm uderzeń bębna. Z przodu pikinierzy, dzierżący swe spisy, partyzani i halabardy. Za nimi knechci uzbrojeni w tasaki i dwuręczne miecze. Często towarzyszyli nam łucznicy i kusznicy, idący z przodu i dziesiątkujący nieprzyjaciela swymi strzałami. Dobry, długi łuk to była straszna broń – szybka, celna, zdolna powalić nawet zakutego w stal jeźdźcę.

Jednak nie zawsze szliśmy do ataku. Pamiętam szalone bicie serca, gdy przykucnąwszy, wraz z innymi oczekiwałem wrogiej szarży. Jedną ręką trzymałem pikę, opartą o ziemię i skierowaną w stronę nieprzyjaciela, drugą zaś wielką tarczę piechura. Potem był już tylko wstrząs uderzenia, kopyta przeskakujących nad nami koni, o włos mijające głowy, przekleństwa i zabijanie.

A po bitwie? Po bitwie, gdy opatrzyliśmy już rannych, pochowaliśmy zabitych i zebraliśmy łupy, rzucaliśmy się w wir rozpusty i pijatyki. Tania gorzałka płynęła równym, wartkim strumieniem, krwawiły rozbite w bójkach łby, a dziewczki niemal padały ze zmęczenia. Nikt nie ważył się choćby pojawić na naszej drodze! Wieśniacy ryglowali drzwi chałup i chowali do piwnic swe córki i żony, spóźnieni podróży czmychali, gdzie pieprz rośnie, gdy tylko usłyszeli naszą ryczącą sprośną pieśń kompanię.

Prawdziwa zabawa zaczynała się jednak wtedy, kiedy dawano nam do złupienia jakieś miasto. Zabijaliśmy mężczyzn, gwałciliśmy kobiety, podpalaliśmy domy wraz z mieszkańcami. I rabowaliśmy, rabowaliśmy wszystko, co wpadło nam w ręce: złoto, kosztowności, sukna, jedzenie. Biada temu, kto odważył się nam przeciwstawić! Wiele miał szczęścia, jeśli tylko ginął przebity mieczem. Wciąż jeszcze pamiętam nieludzkie wrzaski człowieka, któremu przybiliśmy trzewia do pnia drzewa i ganiałmy dookoła niego...

Jednak, prędzej czy później, wydawaliśmy ostatni złupiony grosz i znów zaglądała nam w oczy stara bieda. Co gorsza, ci których kiedyś grabiliśmy, często przypominali sobie wówczas stare krzywdy... Niejeden chwyt ginął wtedy pod ciosami cepów i siekier rozjuszonych kmiotków. Poranieni, zmarznęci, często głodni, maszerowaliśmy ku kolejnej wojnie, by znów, krwią i potem zarobić na swój chleb. Gorzki chleb najemników...

Adam Matuszewicz

Szanujmy wspomnienia

Generowanie nowych bohaterów może być równie dobrą i emocjonującą zabawą, jak branie udziału w samej grze. Napisano sporo niezłych i kilka dobrych systemów rpg, które mając to na uwadze pozwalają graczowi na dużą dowolność oraz pozostawiają szeroki margines swobody przy tworzeniu postaci (mało lub wcale rzutów kośćmi przed przystąpieniem do przygody). W takiej chwili, niezależnie od systemu, grającym przyświeca jeden cel: stworzyć ciekawą postać, którą przyjemnie będzie się prowadzić. W domyśle ma to być ktoś nieprzeciętny, a nawet wybitny, na pewno o niebo lepszy od zwykłego śmiertelnika – po prostu heros. Niestety, w 99,9% przypadków tworzymy kaleki psychiczne, cierpiące na poważne zaburzenia umysłowe, z czego ani gracze, ani Mistrz Gry zwykle nie zdają sobie sprawy. Dlaczego? Otóż zapatrzeni we współczynniki, umiejętności, zaklęcia, ekwipunek i przyszłą sławę postaci zapominamy o tym, że nikt nie przychodzi na świat dorosły, w kolczudzie i z mieczem, z bagażem doświadczeń i nabytych (kiedy?) umiejętności. Aby stać się takim, jakim jest w chwili wejścia do gry, bohater musiał wcześniej przeżyć ładny kawałek życia. Nieznajomość tej oczywistej prawdy prowadzi do tworzenia postaci z totalną amnezją obejmującą całość losów bohatera do momentu dołączenia do drużyny. Wygląda to tak, jakby postać została wyprodukowana w fabryce androidów i w chwilę później teleportowana do miejsca, gdzie spotka kilka podobnych sobie osób, cierpiących na zaniki pamięci.

Na szczęście obowiązuje niepisana umowa pomiędzy graczami a Mistrzem Gry: nie poruszać problemu przeszłości bohaterów. Dla gracza to wygoda, ponieważ nie musi się wysilać i wymyślać faktów ze swojej przeszłości, zdobywając się przy tym na oryginalność. Takie improwizowane historie mają jeszcze to do siebie, że za każdym razem brzmią inaczej i ktoś mógłby zarzucić graczowi próbę oszustwa (zaraz, zaraz, poprzednio chyba byłeś synem szewca, a nie nieślubnym potomkiem króla Audendoena i czarodziejki Mitrallii!).

Mistrz Gry też korzysta na takim układzie – gracz nie zaskoczy go wymyślonymi przez siebie faktami, które mogłyby być z pewnych względów dla prowadzącego niewygodne (np. godzić w scenariusz lub zaprzeczać realiom świata). On sam może w każdej chwili wprowadzić do gry jakiś wątek, nie licząc się przy tym ze zdaniem gracza, który przecież nie zna historii swojej postaci, a tym samym nie ma podstaw do protestowania.

Przykład

„Podnosisz porzyblicę Czarnego Rycerza, którego właśnie zabiłeś i widzisz, że to twój

brat Rodryg. Nie mówiłem nigdy, że masz brata? No cóż. A pytałeś mnie kiedyś o to? Ha! Teraz dosięgnie cię kłątwa waszego ojca, którą rzucił na tożę śmierci, chcąc ustrzec synów przed nastawianiem nawzajem na swoje życie. O tym też nie wiedziałeś? Może po prostu wyleciało ci z pamięci?”

Zmowa milczenia wokół życiorysów bohaterów funkcjonuje doskonale i niesie za sobą korzyści wymierne dla obu stron. Ale czy warto iść na łatwiznę, jeżeli ma to oznaczać rezygnację z dobrodziejstw, jakie oferuje graczom znajomość wcześniejszych losów i przekona się o tym każdy, kto przeczyta podane niżej przykłady.

1. Zgodnie z zasadą, że to otoczenie kształtuje osobowość, a nie odwrotnie, gracz znający przeszłość swego bohatera może lepiej poznać go i zrozumieć – tym samym głębiej i szybciej wczuć się w rolę. Do takiej postaci nietrudno jest się przywiązać, bo jest ona pełna życia już w momencie przystąpienia do gry i w niczym nie przypomina pustej skorupy, którą dopiero trzeba mozolnie wypełniać doświadczeniami.
2. Niektórzy gracze z biegiem czasu – metodą prób i błędów – odkrywają taki archetyp postaci, który im najbardziej odpowiada. Od tej chwili każdy następny bohater stworzony jest według tego samego schematu – mimo różnych imion, każda kolejna wersja nie różni się prawie niczym od poprzedniej. W tym miejscu wyposażenie postaci w odmienne życiorysy niejako wymusza na graczach zróżnicowanie przynajmniej niektórych zachowań bohaterów, inne reakcje w tych samych sytuacjach (ktoś może darzyć magów szacunkiem, ale jego następca – w młodości obłożony klątwą przez pewnego czarodzieja – traktuje ich nieufnie, spodziewając się po nich najgorszego; jeżeli w tym czasie jest mag, to gra od razu nabiera rumieńców).
3. Bardzo często życiorys daje bohaterowi nadrzędny cel, do którego powinien dążyć. Zazwyczaj jest to również powód, dla którego postać przemierza świat, po drodze angażując się w niebezpieczne przygody, narażając życie własne i cudze. Ktoś, kogo działania pozbawione są głębszych motywów, ze scenariusza na scenariusz będzie tylko miotać się chaotycznie w różne strony, nie wiedząc tak naprawdę, co ma zrobić ze swoim życiem i po jakimś czasie tłucze się po górach, lasach i podziemiach. Dla postaci, która widzi przed sobą życiowy cel, każda przygoda będzie kolejnym krokiem zbliżającym ją do niego. Inaczej – bohater powinien wierzyć w to, co robi,

gdyż pozwala mu to na czerpanie satysfakcji z tych osiągnięć, których nie da się zmierzyć punktami doświadczenia czy sztukami złota, np. z poznania wpływowego bohatera niezależnego (dla scenariusza może to nie mieć żadnego znaczenia, ale dla kogoś szukającego po świecie zaginionego brata – wprost olbrzymie). Świadomość istnienia w życiu postaci jakiegoś nadrzędnego celu sprawi, że gracz zacznie wybiegać myślami w przód, poza najbliższy scenariusz, często spróbuje przedsięwziąć długofalowy plan działania. Może to wprowadzić do gry nowy, ciekawy wątek, w każdej niemal chwili do rozwinięcia przez MG.

4. Historia życia bohatera stanowi dla Mistrza Gry kopalnię pomysłów na nowe scenariusze i dziełki bohatera w niezależnych. Pozwala mu wprowadzać do gry elementy osobistego dramatu postaci, trudne lub niemożliwe do wprowadzenia w inny sposób (najczęściej przez nawiązanie do pewnych faktów z przeszłości, w stosunku do których dana osoba żywi duże emocje, np. nieszczęśliwa miłość, popełniona zbrodnia, zdradzony przyjaciel itd.).
5. Przy okazji przedstawiania życiorysu postaci, Mistrz Gry ma okazję przekazać parę dodatkowych informacji o świecie, w którym Drużyna przeżywa przygody. Jest to ważne zwłaszcza wtedy, gdy zabawa toczy się w realiach wymyślonych przez prowadzącego i nie opisanych w żadnym podręczniku, z którym gracze mogliby się zapoznać: informacje splecione z historią postaci mają szansę na stałe zapasać w pamięć graczy.

Przygotowanie życiorysu bohatera w sposób tradycyjny (MG lub gracz wymyślają „z głowy” pewne fakty) bywa nieraz czasochłonne – zwłaszcza że każdy powinien być ciekawy i oryginalny bez popadania w schematy. Konieczność sporządzenia kilku życiorysów jednego wieczora może każdego do tego zniechęcić („Pomysły, pomysły! A skąd ja mam je brać? To już coś ze czterdziestu życiorysów, który tworzę dla tej bandy, przez zwykły przypadek nazywającej siebie Drużyną. Ech, szkoda słów...”). Ale głowa do góry, gdyż jest na to świetny sposób, gwarantujący szybkie, ciekawe, proste tworzenie historii, z których każda będzie jedyną w swoim rodzaju, a przy tym zajmującą i oryginalną; wszystkie te możliwości oferuje Generator Życiorysu (GŻ).

Posługiwanie się Generatorem to przywilej Mistrza Gry; jedynie on, doskonale znający świat, w jakim przyszło mu prowadzić



przygody, może tworzyć historie będące w całkowitej zgodzie z realiami świata, a przy tym obiektywne (niektórzy gracze wykazują tendencje do unikania w życiorysie wszystkiego, co dałoby MG pretekst do wpędzania ich kiedyś w kłopoty, albo też wymyślają opowieści w rodzaju „...gdy umarł Cesarz Gregorius – mój ojciec...”). Znakając historie innych postaci, MG może splotać je ze sobą, potęgując i piętrząc w ten sposób zależności panujące w Drużynie, wzajemne układy, emocje (Manipulacje! To jest to, co tygrysy i Mistrzowie Gry lubią najbardziej!).

Kreowane historie nie powinny być długie, bo będą trudności z ich zapamiętaniem. Z tego samego powodu nie należy przesadzać z nazwami czy imionami – czasami warto je po prostu pominąć. Najważniejsze fakty gracz może zanotować na Karcie Postaci, a MG to samo zrobić w swoich notatkach. Całość jest

przedstawieniem najistotniejszych wydarzeń w dotychczasowym życiu bohatera i nie powinna koncentrować się na nieistotnych drobiazgach, szczegółach, których i tak nikt nie zapamięta.

Do posługiwania się GŻ niezbędne są dwie kości: K20 i K10. Rzuty wykonuje się obiema kośćmi jednocześnie jako K200 (16 i 9 to 169; 7 i 3 to 73; 20 i 5 to 5 itd.). Główna idea Generatora polega na podsuwaniu Mistrzowi Gry pomysłów, które ten będzie rozwijał i tworzył na ich podstawie konkretne fakty. Mogą one, ale wcale nie muszą, łączyć się ze sobą, co pozostawia dużą swobodę ich interpretacji. Dzielenie życia bohatera na kilka okresów przyjmujemy, że w każdym z nich miało miejsce przynajmniej jedno wydarzenie warte odnotowania.

1. POCZĘCIE – nieraz dochodzi do niego w dramatycznych okolicznościach, odciska-

jących swoje piętno na przyszłych losach bohatera.

2. WCZESNE DZIECIŃSTWO – do 7 roku życia.

3. DZIECIŃSTWO – do 14 roku życia.

4. WIEK MŁODZIEŃCZY – do 20 roku życia.

5. WIEK DOJRZAŁY – tutaj MG, w zależności od aktualnego wieku postaci, może ten okres pominąć, lub podzielić go na kilka etapów.

Aby sprawdzić, co też takiego się przytrafiło postaci w konkretnym okresie, należy wykonać dwa rzuty K200 i w podanym dalej zestawieniu odszukać ukryte pod wylosowanymi liczbami dwa terminy opisujące to zdarzenie, np. 169 – „przeszkoda” i 73 – „przemoc”. Opierając się na tych słowach Mistrz Gry szuka nasuwających mu się z nimi skojarzeń, na ich podstawie wymyślając fakty.

1. UCIECZKA
2. PORWANIE
3. HAŃBA
4. ZEMSTA
5. ZABÓJSTWO
6. ZAMĄŻPÓJŚCIE
7. NARZECZEŃSTWO
8. CHOROBA
9. POŚMIEWISKO
10. NIEWOLA
11. HULANKA
12. POKUTA
13. KLASZTOR
14. MISJA
15. SŁUŻBA
16. WIADOMOŚĆ
17. KONKURS
18. TURNIEJ
19. PODRÓŻ
20. PIELGRZYMKA
21. ZNALEZISKO
22. ZGUBA
23. PODARUNEK
24. SPADEK
25. MIŁOŚĆ
26. INICJACJA SEKSUALNA
27. OBRAZA
28. KŁÓTNIA
29. CUD
30. NAWRÓCENIE
31. SZKOŁA
32. NAUKA
33. OBÓZ PRACY
34. ZESŁANIE
35. WĘDRÓWKA
36. HARÓWKA
37. PRACA
38. WYPOCZYNEK
39. SPOTKANIE
40. POMYŁKA
41. STRACH
42. ZWYCIĘSTWO
43. PORAZKA
44. KRADZIEŻ
45. POSZUKIWANIA
46. ĆWICZENIA
47. WIERNOŚĆ
48. NIEWIERNOŚĆ
49. DEPRESJA
50. SAMOSĄD
51. KARIERA

52. KARA
53. MISTRZ
54. MARZENIA
55. TRUD
56. ZDROWIE
57. SPORT
58. HAZARD
59. KATAKLIZM
60. MAGIA
61. ŻYWIOŁ
62. WOJNA
63. BITWA
64. ROŚLINY
65. ZWIERZĘTA
66. PRZYRODA
67. MANIERY
68. WIEDZA
69. WYKSZTAŁCENIE
70. RASA
71. ZWYCZAJE
72. NIENAWIŚĆ
73. PRZEMOC
74. RODZINA
75. KULT
76. SZTUKA
77. CHOROBA
78. JEDZENIE
79. TAJEMNICA
80. ZAGADKA
81. ZNIKNIĘCIE
82. PRZEKLEŃSTWO
83. DŁUG
84. PRZEPOWIEDNIA
85. ZMIANA
86. DOBROBYT
87. NĘDZA
88. PECH
89. SZCZĘŚCIE
90. PRÓBA
91. ZABAWA
92. HONOR
93. WOJSKO
94. MORZE
95. CYKLIČNOŚĆ
96. PODOBIENSTWO
97. RÓŻNICA
98. WINA
99. NIEWINNOŚĆ
100. PRZYMUS
101. UZNANIE
102. KŁAMSTWO

103. OCZEKIWANIE
104. PRAWDA
105. TĘSKNOTA
106. NAGRODA
107. PRAGNIENIE
108. ŻĄDZA
109. PODEJRZENIE
110. ZASADZKA
111. WYPADEK
112. GWAŁT
113. WALKA
114. OBAWA
115. FANATYZM
116. OBELGA
117. BÓL
118. POWTÓRKA
119. WSPÓŁPRACA
120. FASCYNACJA

121. PRZYGODA
122. ŻYCIE
123. ŚMIERĆ
124. BANICJA
125. PRZYBYCIE
126. WSTYD
127. POMOC
128. BŁĄKANIE SIĘ
129. OKRUCIEŃSTWO
130. ATRAKCYJNOŚĆ
131. SPÓŹNIENIE
132. HANDEL
133. INTERESY
134. ZAKAZ
135. OBOWIĄZEK
136. ODPADKI
137. ZNALEZISKO
138. ZASKOCZENIE



Andrzej Janicki

139. BESTIA	153. GŁUPOTA	169. PRZESZKODA	185. MIASTO
140. WRÓG	154. GRANICA	170. OCZEKIWANIE	186. OCZEKIWANIE
141. PRZYJACIEL	155. ZMAGANIA	171. BRAK	187. NIESŁAWA
142. PIĘKNO	156. RZEMIOSŁO	172. OBRONA	188. SŁAWA
143. BRZYDOTA	157. DOM	173. SPISEK	189. POMYŁKA
144. MONOTONIA	158. PAŁAC	174. ZDOBYCIE	190. DRAMAT
145. PRZYNALEŻNOŚĆ	159. CMENTARZ	175. UTRATA	191. LEGENDA
146. ZAKŁAD	160. STATEK	176. CZAS	192. ODDALENIE
147. KALECTWO	161. KOPALNIA	177. GOSPODARSTWO	193. SPRZECIW
148. POŁĄCZENIE	162. LAS	178. NIEDOKŁADNOŚĆ	194. SAMOTNOŚĆ
149. ROZŁĄKA	163. OPIEKA	179. NIEKOMPETENCJA	195. WDZIĘCZNOŚĆ
150. NIEZGODA	164. DZIECKO	180. POPRAWA	196. OSZUSTWO
151. NIEPOROZUMIENIE	165. POCZĄTEK	181. PRZYCZYNA	197. STARANIE
152. MUZYKA	166. KONIEC	182. SKUTEK	198. RADA
	167. GÓRY	183. OBRAZA	199. CIAŁO
	168. BUNT	184. WIEŚ	200. MYŚL

Przykład

Na warsztacie jest poczęcie bohatera. Wylosowano „przeszkodę” i „przemoc”. Interpretacja MG: „Twoi rodzice mieli to szczęście, że baaardzo się kochali, ale też tego pecha, że oboje pochodzili z różnych warstw społecznych: on był prostym rybakiem, a ona córką lorda. Ojciec twojej matki dowiedziawszy się o łączącym ich uczuciu rozkazał uwięzić młodzieńca, córkę zaś odesłał do klasztoru. Dzielnny rybak nie dał się jednak złapać i tydzień później pomógł ukochanej w ucieczce. Oboje wyruszyli w świat, aby znaleźć miejsce, gdzie będą mogli żyć długo i szczęśliwie”.

Jeżeli wylosowane terminy nie podsuwają żadnych pomysłów lub tworzą zestawienia pozbawione sensu, wykluczające się, można wtedy spokojnie dolożyć do nich trzeci, czwarty itd. albo po prostu powtórzyć rzuty. Gdy fantazja podsuwa Mistrzowi Gry rozwinięcie wymyślonego właśnie zdarzenia, niech śmiało wzbogaca wybrany okres życia postaci w kolejne fakty, które w tym przypadku będą ze sobą w jakiś sposób powiązane.

Przykład

Jak wiadomo, rodzice postaci uciekli z oczyszczonych stron. Czas sprawdzić, jak przebiegało wczesne dzieciństwo bohatera: 143 – „brzydota” i 122 – „życie”. Po chwili zastanowienia kolejny rzut: 192 – „oddalenie”. „No taak... Rodzice długo czekali twoego przyjścia na świat, lecz w chwili, gdy cię ujrzeli, natychmiast pożałowali sprzeciwiania się woli lorda: byłeś tak przerażająco szpetnym noworodkiem, że uznali cię za karę zesłaną przez bogów. Po namyśle ojciec zaniósł cię nocą do lasu i tam porzucił”. Ciekawe, co było dalej, prawda? 165 – „początek”, 41 – „zwierzęta”. Pięknie, po prostu pięknie! „Ty szczęściarzu! Znalazła cię wilczyca, która dwa dni wcześniej straciła swoje młode. Ona cię przygarnęła, wykarmla i wychowała najlepiej, jak umiała – na porządnego wilka. Zaraz, zaraz: czy ty przypadkiem nie masz na imię Tarzan albo jakoś podobnie?”. Nie wolno jednak pozwolić bohaterowi na spędzenie całego dzieciństwa wśród wilków, bo grozi mu to nieodwracalnym zdziwieniem i odbiera szansę na nauczanie się kiedykolwiek ludzkich zachowań i języków. Miejsce takiej postaci byłoby wtedy nie w Drużynie, a w zakładzie dla obłąkanych. Dlatego też w późnym dzieciństwie: 120 – „fascynacja”, 37 – „praca”. „Po kilku latach na skraj puszcz osiedliła się rodzina smolarzy i wtedy po raz pierwszy zobaczyłeś człowieka. Zafascynowała

cię ich codzienna krzątania. Stopniowo, powodowany ciekawością i czymś jeszcze, czego nie potrafiłbyś nazwać, zacząłeś podchodzić coraz bliżej ludzi. Była tam kobieta, która wcale się ciebie nie bała. Szybko się zaprzyjaźniłeś i zaczęło do ciebie docierać, że wcale nie jesteś wilkiem. Po roku nauczyłeś się pierwszych słów, po dwóch nadano ci ludzkie imię i przyjęto do rodziny. Znowu byłeś człowiekiem!”.

Generowanie życiorysu powinno być ostatnim etapem tworzenia postaci. Mistrz Gry, znając wielkość współczynników, zdolności, umiejętności, profesję bohatera, będzie mógł uwzględnić to przy tworzeniu historii, tak aby była ona w zgodzie z ogólnym profilem postaci (zyciorys paladyna wyjaśni, w jaki sposób wstąpił on na drogę prawdy i sprawiedliwości, mag dowie się, kto i kiedy nauczył go sztuki, czarodziejskiej itp.).

Jeżeli prowadzący ma dobre serce i lubi, gdy go chwala za obiektywność, powinien być konsekwentny w tym, co umieszcza w życiorysie postaci. Jeżeli spędziła ona dzieciństwo pracując na roli, MG zobowiązany jest ofiarować jej za darmo umiejętność „rolnictwo”, o ile ta już jej nie posiada (mało prawdopodobne, bo kto przy zdrowych zmysłach „mamowałby” punkty na naukę takich przyziemnych umiejętności jak np. rolnictwo, szewstwo czy wyplatanie wiklinowych koszyków). Takie postępowanie wydaje się być logiczne, gdyż dzięki niemu faktycznie widać, że bohater miał barwną przeszłość, a posiadane przezeń umiejętności są tego odbiciem i najlepszym dowodem.

Jak łatwo zauważyć, Generator preferuje tworzenie życiorysów nieprzeciętnych, dramatycznych, heroicznych. Jakie jednak inne mogłyby być koleje losu heroisa, którego przeznaczenie od kołyski prowadzi prosto do legendy? Wystarczy przypomnieć sobie dzieciństwo Herkulesa: wiele postaci mogłoby mu pozazdrościć. Zresztą, niejedna z przygód rozebranych z udziałem bohatera przymi zapewne nawet najbardziej nieprawdopodobne zdarzenia z jego przeszłości, dlatego nie trzeba mu żałować paru zajmujących wspomnień, którymi

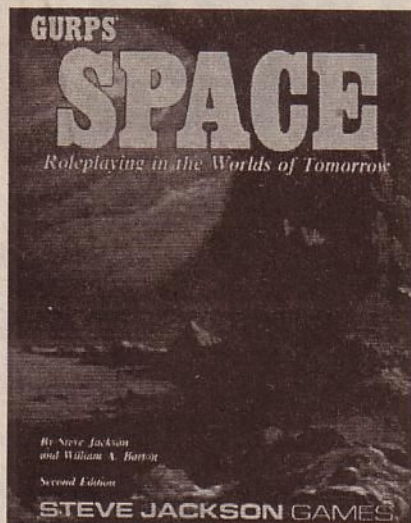
mogłby podzielić się z Drużyną przy pierwszym wspólnym ognisku.

Kto oglądał film Ridleya Scotta „Blade Runner” (pol. „Łowca Androidów”) pamięta z pewnością, że oprócz androidów serii Nexus-6 ściganych przez Deckarda (wiadomo, co się z nimi stało), w gmachu Korporacji Tyrella był jeszcze jeden egzemplarz: Rachel – taka sama jak inne, ale jednocześnie różniąca się od nich tym, że w jej świadomości odtworzono wspomnienia bratanicy konstruktora. Doktor Tyrell, próbując wyjaśnić przyczynę destrukcyjnych zachowań Nexus-6 i ich pragnienie, by stać się, jak ludzie, powiedział do tytułowego bohatera między innymi te słowa: „Odkryliśmy w nich dziwną obsesję... oni żądają wspomnień...”. Rachel jako jedyna została wyposażona w to, czego jej poprzednikom tak bardzo brakowało i również jako jedyna dożyła happy endu, a może nawet stanęła przed szansą uzyskania człowieczeństwa.

Nauczani tym przykładem dajmy swoim bohaterom wspomnienia: oni ich potrzebują!



Andrzej Janicki



Wydawca: Steve Jackson Games
Autorzy: Steve Jackson i William A. Barton
Data wydania: 1988

GURPS Space to pozycja specyficzna. Po pierwsze nie jest samodzielną grą, a jedynie rozszerzeniem opisującym zasady Generic Universal Role Playing System potrzebne do rozgrywania przygód dziejących się w dalekiej przyszłości. Po drugie, nie zawiera nawet namiastki opisu świata. Po trzecie nie jest to jeden spójny zbiór zasad, a jedynie zbiór propozycji, z których nieszczęsny Mistrz Gry musi zbudować własną wersję systemu. Nie brzmi to najprawdopodobniej zachęcająco i rzeczywiście, GURPS Space jest systemem, który wymaga od Mistrza Gry bardzo wiele. Jednak z drugiej strony, gra została wybrana na jednym z GenCon-ów najlepszym suplementem roku i nie stało się tak bez ważkich powodów.

Trzeba przyznać, że GURPS Space jest chyba jedyną grą, która może starać się konkurować z Traveller: New Era w realistycznej drobiazgowości i bardzo rozbudowanych zasadach szczegółowych. Trzeba zaznaczyć, że w GURPS Space większość reguł jest opcjonalna, co znaczy, że o ile Mistrz Gry ma czas, aby spędzić przy przygotowaniu przygody 3 dni, to może użyć absolutnie wszystkiego. Jeśli zaś dopiero przed chwilą dowiedział się, że prowadzi, to wystarczy mu 3 kostki sześciennych. W tym właśnie leży cała idea systemu GURPS, gdzie z ofiarowanych klocków Mistrz Gry buduje własny system.

Pierwsza rzecz, jaką Mistrz Gry musi zrobić, to bagatelka, stworzyć własny wszechświat. Na początek należy przyjąć 5 podstawowych założeń. Po pierwsze należy zdecydować o charakterze kampanii: czy gracze mają wcielić się w nieustraszonych oficerów gwiazdowego patrolu czy też może chcą być chciwymi najemnikami w służbie piratów. Należy również określić, czy gra będzie miała charakter space opery czy też będzie to prawdziwe hard SF. Po drugie musimy zdecydować o rozmiarach naszego wszechświata i wiążącym się z tym rodzajem napędu statków kosmicznych. Teoretycznie, najmniejszą

GURPS SPACE

areną wydarzeń może być jeden układ planetarny, nie istnieje żadna górna granica. Jednak jeśli chcemy, by ludzie sięgnęli do gwiazd, pozostają nam dwie możliwości. Albo gigantyczne statki wielopokoleniowe (bardzo polecam lekturę „Obłoku Magellana” Stanisława Lema) albo silniki pozwalające rozwijać prędkości większe niż światło. W tym miejscu należy również podjąć pierwszą decyzję dotyczącą poziomu zaawansowania technologicznego wszechświata. Trzecim krokiem jest ustalenie tego, jak daleko posunęły się pozostałe technologie, takie jak zbrojenia, łączność, medycyna, nauki teoretyczne i nauki niekonwencjonalne. Tutaj właśnie trzeba się zastanowić, które z kilkunastu rodzajów broni są dostępne i jakie jest ich zaawansowanie technologiczne. Również w tym miejscu można zdecydować, czy wprowadzona zostanie psionika bądź inne nie znane współcześnie zjawiska. Czwarta decyzja określa, jakie rasy znajdują się na planetach naszego wszechświata. Można nawet stworzyć wszechświat bez ludzi. W końcu piątym i ostatnim założeniem jest decyzja dotycząca częstotliwości występowania światów zamieszkałych. Twój wszechświat wypełnił federacje, imperia, korporacje, rebelie, syndykaty i tajne stowarzyszenia.

Pozornie wszystko może wydawać się proste, ale niestety nie jest. Jako przykład wezmę wybór napędu międzygwiazdowego. Do jednej z kampanii wybrałem trzy rodzaje napędów. Pierwszym, stosowanym najczęściej, był silnik „skokowy”, który umożliwiał wykorzystanie ponadprzeciętnych połączeń między dwoma miejscami. Skok nie był natychmiastowy, jego czas zależał od odległości między konkretnymi dwoma punktami. Skok wymagał odpowiedniego paliwa, oczywiście bardzo kosztownego. Skok powodował skutki uboczne w postaci „choroby kosmicznej”. Czas dla osób pozostających w skoku płynął tak samo jak w normalnej przestrzeni. Następnie trzeba było określić, jaka moc silników musi przypadać na jednostkę wielkości statku, cenę, sprzedawane typy i moce oraz całą masę innych parametrów technicznych. W końcu należało stworzyć mapę połączeń międzyplanetarnych, które można było pokonywać tym napędem.

Niestety, twórcze cierpienia nie kończą się, gdy już przebrnie się przez wymyślenie ogólnych założeń wszechświata. Przed nami wciąż pozostają planety, statki, rasy, bronie i wszystko, co można znaleźć w prawdziwym świecie SF. Przykładowe rozwiązania większości problemów można znaleźć w książce. Dobrze opracowane są rozdziały dotyczące technologii, szczególnie medycyny i uzbrojenia. Niestety podręcznik bazowy zawiera jedynie kilka przykładów ras obcych, jeden przykład statku kosmicznego i jedną przykładową

planetę. Oczywiście GURPS Space zawiera masę odsyłaczy do innych suplementów. GURPS Aliens zawiera opisy obcych ras, GURPS Ultratech bardziej szczegółowo prezentuje technologię. Aby znaleźć więcej implantów cybernetycznych powinniśmy sięgnąć po GURPS Cyberpunk. Mniej zaawansowane technologie prezentuje GURPS Hightech, alternatywny rodzaj psioniki GURPS Supers oraz GURPS Psionics, więcej danych o sprzęcie GURPS Vehicles, a bestiariusz GURPS Space Bestiary. Nie wspomnę o innych. Jeśli chcemy skompletować pełną kolekcję zasad do prowadzenia GURPS w świecie SF, czekają nas poważne wydatki. Jest to moim zdaniem największa wada GURPS Space.

Wróć jednak do pozytywnych stron. Przede wszystkim możliwości. Najkrócej byłoby powiedzieć, że nie ma żadnych, ale to absolutnie żadnych ograniczeń. Jeśli ktoś ma taki kaprys, może bez najmniejszego problemu zaadaptować ulubiony film lub książkę. Jeśli ktoś ma ambitniejsze plany, może stworzyć świat w absolutnie dowolnym kształcie. Oczywiście, istnieje psionika, w przynajmniej 3 wariantach, ale na tym nie koniec. Istnieje rozbudowany system magii, w tym również magii technologicznej (jeśli kupisz GURPS Grimoire...) kompatybilnej z technologią.

System zawiera również bardzo dobre zasady pozwalające na tworzenie statków i światów. Drobiazgowość w opisywaniu wszelkiego latającego w przestrzeni złomu jest tak ogromna, że notuje się nawet dokładne rozmiary śluz kosmolotów. Autorzy zasypują nas tonami informacji astronomicznych typowych dla hard SF i chociaż dodaje to dużo realizmu, jednak ustalanie takich faktów, jak to, że planeta należy do gwiazdy typu G3V, jest ziemopodobna typu low-iron o gęstości średniej 4,2 ton/m³, jej odchylenie w płaszczyźnie ekliptyki wynosi 28 stopni i tak dalej (łącznie ze sporządzeniem mapy w rzucie ikosaedralnym) trwa minimum 4 godziny. A czasem gracze mają ochotę odwiedzić kilka planet w ciągu jednej godziny gry! Niewątpliwie brak większej ilości przykładów planet i statków (budowanie tych ostatnich trwa nie krócej niż tworzenie światów) utrudnia prowadzenie.

Podsumowując: GURPS Space jest mimo wielu wad grą (o ile można tak powiedzieć) bardzo dobrą. Zawiera dużo rzetelnie przygotowanego materiału, wiele nowych i ciekawych rozwiązań. Prawie nieograniczone możliwości oraz duże ilości dobrych wskazówek i przykładów pozwalają tworzyć bardzo ciekawe wszechświaty. Jednak GURPS Space to system raczej trudny do prowadzenia, a zdecydowanie łatwiejszy do grania. Niestety, jak na razie nigdy nie udało mi się u nikogo zagrać.

Jan Rodriguez

O P I S S Y S T E M U

PRIME DIRECTIVE

Wydawca: Task Force Games
Autorzy: Timothy D. Olsen, Mark Costello
Data wydania: 1993

Prime Directive wprowadza nas w świat stworzony przez Gene Roddenberry'ego, czyli świat Star Trek. Te dwa słowa, przetłumaczone na język polski znaczą tyle, co Gwiezdna Wędrówka i aby nie oszpecać tekstu nadgorliwością w tłumaczeniu, pozostanę jednak przy nazwie angielskiej. Serial Star Trek powstał prawie 30 lat temu i jego pierwsze odcinki działały się w czarno białej rzeczywistości kartonowej scenografii. Z bliżej nie znanych przyczyn (Technokracja?) serial bardzo spodobał się widzom i z roku na rok jego budżet zaczął wzrastać, co zaowocowało poprawą scenografii oraz jakości scenariuszy, które z początku były zdecydowanie nie najlepsze. Poszczególne odcinki zaczęły regularnie zdobywać prestiżowe nagrody Nebula w kategorii najlepszego filmu SF. W 1979 roku powstał pierwszy film pełnometrażowy oparty na Star Trek. W końcu bohaterzy filmów, niezłomna załoga Enterprise, postarzelali się tak bardzo, że nie byli w stanie nakręcić ani jednego odcinka więcej i oficjalnie ogłoszono koniec serii. Zmarł również twórca – Gene Roddenberry. Jednak, mimo wszystko, powstały dwa nowe cykle: Star Trek: The Next Generation i Deep Space Nine. Ostatnio nawet trafił do kin Star Trek: Generations, film w którym występują bohaterzy obu serii, starej i nowej.

Po tym przydługim wstępie czas przejść do meritum sprawy, czyli gry Prime Directive. Historia jej ma swe początki w Star Fleet Battles, strategicznej grze planszowej, prawdopodobnie najbardziej skomplikowanej i zaawansowanej wśród wydanych na tej planecie. W Star Fleet Battles (SFB) gracze stawiali naprzeciwko siebie jako dowódcy statków lub flotyli usiłujących rozbić przeciwnika na pojedyncze atomy. Do dzisiaj SFB pozostaje główną pozycją wydawniczą Task Force Games, jednak obok niej pojawiły się: Federation & Empire, pozwalająca na rozegranie epickich wojen pomiędzy międzygwiezdnymi imperiami, oraz właśnie Prime Directive.

Światem Star Trek jest nasza lokalna grupa galaktyk, zasiedlona istotami myślącymi gęściej niż Górny Śląsk ludźmi. Wszechświat zdominowany został przez kilka silniejszych ras, wśród których prym wiodą Ziemiańskie (dobrzy), Klingoni (źli i brzydzy) oraz Romulanie (źli, wcale niebrzydzy, ale za to perfidni). Stworzony przez filmowców świat pełen był klimatu typowego dla space opery, czyli strzelających z gwizdem fajerów oraz dysruptorów, statków płonących w próżni, grawitacji, która zawsze działa prostopadle do

podłogi Enterprise i wszystkich innych stałych elementów tego typu produkcji. Do tego dorzucono dużo pseudonaukowego bełkotu, nazw w stylu analizatora subimpulsów, paneli mrugających tysiącami światełek oraz obcych, którzy wyglądali jak ludzie z poważnymi chorobami skóry (Klingoni, Bajoranie). Całość pakowano w 45 minutowe odcinki i puszczano raz w tygodniu.

Autorzy gry Prime Directive podeszli do rzeczywistości filmowej z dużym dystansem. Aczkolwiek wciąż można spotkać trzy główne rasy filmu, jednak gra została uszlachetniona o ponad 20 nowych ras samodzielnych i kilkanaście podbitych lub nie rozwiniętych. Trzeba przyznać, że stworzono rasy obce nie tylko wyglądem, ale również obce kulturowo, co nie zdarza się w wielu systemach. Poza tym wzięto się solidnie za technologię i astrografię (mapowanie układów gwiazdnych), wyrzucając większość nonsensu pochodzących z serialu. Tutaj trzeba zaznaczyć, że świat Star Trek jest bardzo, ale to bardzo zaawansowany technicznie i równie zróżnicowany. Na porządku dziennym są technologie, takie jak teletransportacja, silniki typu warp, stabilizatory inercyjne (coś, co powoduje, że stacja kosmiczna nie drgnie ani o milimetr, chociaż jest w próżni) albo skanery, które wykrywają pojedynczego człowieka na obszarze całej planety. Do tego trzeba doliczyć fakt, iż każda z ras ma własne zamiłowania i używa zupełnie innych form pozyskiwania energii, innych rodzajów broni osobistej, jak i pokładowej. Mimo wszystko autorzy radzą sobie z tym faktem nie najgorzej, jednak wprowadzają wiele zmian względem tego, co pokazano w filmach i serialach. W efekcie powstała gra, o której można powiedzieć, że należy do hard-SF bez względu na swoje korzenie w space operze, może jednak ona nie zadowoli ortodoksyjnych fanów Star Trek.

Już w chwilę po otwarciu książki rzuca się w oczy pierwsza cecha charakterystyczna: gracze stanowią Prime Team (Zespół Specjalny), rodzaj elitarniej grupy komandosów, która teoretycznie, oprócz umiejętności strzelania, powinna również posiadać rozwiniętą zdolność myślenia. Prime Teams przydzielane są do dużych samodzielnie działających jednostek floty Federacji, takich jak na przykład filmowy USS Enterprise. To, czym takowa grupa się zajmuje, powinno być jasne dla każdego, kto obejrzał chociaż jeden odcinek Star Trek. Przydziela się im dowolne zadania w rodzaju sabotażu na planetarnej bazie wroga, ratowania rozbitków, zbadań nowej formy życia inteligentnego lub dochodzenia winnych morderstwa na macierzystym statku. Realizacja wszystkich zadań jest oceniana przez odpowiednich

przełożonych i, w zależności od powodzenia, przydzielane są odpowiedniki punktów doświadczenia oraz punkty reputacji zawodowej. Pomysł tak wyraźnego zdefiniowania roli graczy jest czymś bardzo rzadkim w grach fabularnych, ale w tym przypadku się sprawdza. Mechanika gry jest przeciętna, bez większych pozytywnych lub negatywnych odskoków. Pomimo dużej ilości cech i biełości, system tworzenia postaci jest bardzo prosty. Kolejna zaleta to dobre opracowanie broni różnych typów. Wspomniane już wcześniej SFB stanowi znakomity materiał, opisujący od strony technicznej statki i walkę w przestrzeni międzygwiezdnej, chociaż niestety nie spotkałem się z opisem możliwości zakupu własnego, chociażby małego, statku i działania na własną rękę. Niewątpliwym minusem jest raczej uboga lista ekwipunku, ograniczająca się wyłącznie do podstawowego wyposażenia wojakowego. Na końcu książki umieszczono bogate tło historyczne Federacji oraz dwa przykładowe scenariusze. Oprócz książki podstawowej Prime Directive, dostępnych jest również kilka suplementów, jak na przykład rozszerzenia dotyczące Federacji, Klingonów i Romulan. Te ostatnie umożliwiają graczom wcielenie się w członków odpowiedników Prime Team u innych ras, czyli Daggers (Sztyletów) u Klingonów i Pretorianów u Romulan.

Na tle innych wydawanych obecnie gier, Star Trek wyróżnia się również klimatem – brak w niej mrocznych i krwiożerczych nastrojów. Gracze są nieomalże skazani na bycie dobrymi i prawowitymi orędownikami sprawiedliwości. Przemoc stosuje się jedynie w ostateczności. Wojna między najpotężniejszymi cywilizacjami galaktyki polega głównie na spektakularnych pojedynkach pomiędzy statkami kosmicznymi, bez poważniejszych starć naziemnych. Jeśli ktoś lubi grać nieskazitelnym bohaterem walczącym ze złem, na pewno chętnie wcieli się w członka jednej z Prime Teams przydzielonej do gwiezdnego krążownika, patrolującego czarny bezmiar kosmosu.

Można śmiało powiedzieć, że Prime Directive jest dobrą grą fabularną, którą warto polecić. Wydaje się ciekawsza od wydanej przez FASA „Star Trek” (już nie wznawianej). Trzeba jednak przyznać, że gra firmy FASA jest bardzo wierna serialowi, zdecydowanie bardziej niż Prime Directive. Prime Directive zdecydowanie różni się nastrojem od popularniejszej od niej, a też opartej na świecie filmowym, Star Wars. Prime Directive należy do hard SF, podczas gdy Star Wars to czysta space opera. Niestety, nie zapowiada się na to, aby Prime Directive zostało przetłumaczone na polski przed końcem tego tysiąclecia...

Jan Rodriguez

Nowa seria MAGa.

Co miesiąc kolejny tytuł.





LISTA

Karty powszechne

AGENT NICK MICHAELS
ARCHANIOŁ
BAGNET
BIEGŁOŚĆ
BILLY
BŁOGOSŁAWIONY LEGIONISTA
BŁYSKAWICA
BŁYSKAWICA BAUHAUSU
BRĄK AMUNICJI
CELOWNIK OPTYCZNY
CYBERGLINA
CYBORG
CZĘŚCIOWE PRZEJĘCIE KONTROLI
CZŁONEK KLANU
ĆPACZ
DOPALACZ
DRAGON
DROGA PRAWDY
DZIECKO ILIAN
ETOILES MORTANT
GĘSTA MGŁA
GROZA
HATAMOTO
HERETYK
HUZAR
INICJATYWA
INKWIZYTOR
INSPIRACJA
KIRASJER
KRWAWY BERET
KULA ŻYWIOŁÓW
LEGIONISTA SEMAI
LEW MORSKI
MACHINATOR
MARSJAŃSKI DUCH
MŁODY STRAŻNIK
MOC ODDZIAŁYWANIA
MOC PRZEMIAN
MOC PRZEWIDYWANIA
MOC TELEKINEZY
MOC WPLYWANIA
MOC WYKLINANIA
MOC ŻYWIOŁÓW
MORTYFIKATOR
MROCZNY PŁOMIEN
NAJEMNI KOMANDOSI
NAJEMNIK (BAUHAUS)
NAJEMNIK (CAPITOL)
NAJEMNIK (CYBERTRONIC)
NAJEMNIK (IMPERIAL)
NAJEMNIK (MISHIMA)
NEKROMUTANT
OBECNOŚĆ
OCZYSZCZENIE Z TRUCIZNY
ODPORNOŚĆ NA BÓL
ODTWORZENIE CIAŁA
OPĘTANY LEGIONISTA

OSTRZAŁKA WIBRACYJNA
OŚLEPIENIE
OŻYWIONY LEGIONISTA
PANCERZ BOJOWY
PIORUN
POTĘŻNY CIOS
PRZEGNANIE CHOROBY
PRZEGNANIE MROCZNYCH WPŁYWÓW
PRZEGNANIE ZAKAŻENIA
PRZEGNANIE ZŁYCH MYŚLI
PRZEPAŚĆ
RADAR
RADOŚĆ ZWYCIĘSTWA
REWIZOR
SAMURAJ
SAPER
SIŁA WOLI
SIŁA ŻYWIOŁÓW
SŁABA HIPNOZA
SŁABA TELEPATIA
SZCZĘŚLIWY STRZAŁ
ŚCIANA MYŚLI
ŚCIANA ŻYWIOŁÓW
ŚWIĘTY WOJOWNIK
TARCZA
TELEPORTACJA
TĘPE OSTRZE
UCIECZKA!
UKRYCIE SIĘ
UKRYCIE W CIENIU
USZKODZENIE
UTRATA ŁASKI
WALKIRIA
WENUSJAŃSKI ZWIADOWCA
WYCELOWANIE
ZASIEKI
ZASKAKUJĄCY MANEWR
ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY
ZŁOTY LEW
ŻĄDZA KRWI
ŻOŁNIERZ PIECHOTY
ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

Karty rzadkie

AC-40 „PROKURATOR”
ATAK Z ZASKOCZENIA
BANDZIÓR
BŁOGOSŁAWIONA WESTAŁKA LAURA
BOMBA DYMNA
CENTURION
CHEMOGEN
CHREST HONOROWY
CYTADELA ALGEROTHA
CYTADELA DEMNOGONISA
CYTADELA ILIAN
CYTADELA MUAWIJHE
CYTADELA SEMAI
CZARNA DZIURA

DAR LOSU
DEFORMACJA
DEGRADACJA
DZIECKO SZCZĘŚCIA
EGZORCYZM
FAY I KLAUS
FUKIDO
GRANAT BAKTERYJNY
HEIMBURG
HONOROWA SŁUŻBA
ILUZJA
INFEKCJA
INTRUZ Z CALLISTO
INTUICJA
KARABIN PLAZMOWY L&A
KARZĄCE OSTRZE
KATEDRA
KAWALERIA POWIETRZNA
KOŁO ZĘBATE
KONTROLA MYŚLI
KRATACZ
KURATOR
KWATERA GŁÓWNA
LANE CHUNG
LATANIE
LEWITACJA
LONGSHORE
ŁADUNEK WYBUCHOWY
MIECZ HONORU CAPITOLU
MIECZ KLANOWY
MIECZ KURATORA
MIECZ PRZEMOCY
MIECZ ŚMIERCI
MISTYK
NIESTRAWNOŚĆ
NIESUBORDYNACJA
NIETYKALNOŚĆ
NIEZWYKŁA WYDAJNOŚĆ
OBJAWIENIE
ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA
ODWIEDZINY CIEMNOŚCI
OGIEŃ CIĄGŁY
OKOP
OPĘTAŃCZY TANIEC
PAM AFTON
PASOWANIE NA RYCERZA
PILOT TREVOR BARTHOLOMEW
PISTOLET „EGZEKUTOR”
PM III „PRZECINACZ”
POSIŁKI
POZNANIE PRAWDY
PRZEGRUPOWANIE
PRZEKAZANIE DANYCH
PRZEKLEŃSTWO
PRZEWAGA TAKTYCZNA
PRZYMUSOWY MARSZ
PRZYWRÓCENIE DO ŁASK
RAKIETA
RAKIETA TAKTYCZNA

KART



REKA ŚMIERCI
ROZKAZ
ROZKŁAD
SAMODOSKONALENIE
SAN DORADO
SHERMAN 74 MODEL 13 „GROM”
SIERŻANT MCBRIDE
SKALPER
SPACZONY CZAROWNIK
SPECJALNA REKOMENDACJA
SUGESTIA
SZALEŃSTWO NEKROMUTANTÓW
SZCZĘŚCIE
SZCZĘŚCIE WOJOWNIKA
SZKOLENIE TECHNICZNE
SZTUKA POKOJU
SZYBKOŚĆ
ŚLEPA FURIA
TAJNA MISJA
TARCZA SPACZENIA
TCHÓRZOSTWO
TELEPATYCZNA WIADOMOŚĆ
TEMPLARIUSZ
UCIECZKA
UNICESTWIENIE MOCY
VASSHT
VENDETTA
WICHRY OBŁĘDU
WILCZA KAWALERIA
WIZJA PRZEDMIOTU
WPŁYW
WRÓBIENIE
WYMIANA
WYTROPIENIE
WYWOŁANIE BÓLU
WZMOCNIENIE JAŹNI
ZAGUBIONE DOKUMENTY
ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI
ZAMÓWIENIE
ZASADZKA
ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ
ZESŁANIE SNU
ZŁUDZENIE
ZNIEKSZTAŁCENIE
ZNIEKSZTAŁCENIE PRZESTRZENI
ZRZĄDZENIE LOSU
ZWIASTUN ZWYCIĘSTWA

Karty wyjątkowe

AH/UH-19
ALAKHAI PRZEBIEGŁY
ARCYINKWIZYTOR NIKODEMUS
BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ
BŁĘDNE ROZKAZY
BOSKIE NATCHNIENIE
CAIRATH
CAŁUN
CAP 7000P

CIOŚ DLA KARDYNAŁA
CKM XIXB „OGIER”
CRENSHAW, MORTYFIKATOR
CYBERNETYCZNA REKA
CYBERNETYCZNE SIATKÓWKI
DESPERACKIE ŚRODKI
DOBOROWY ODDZIAŁ
DOWÓD ODWAGI
DZIAŁKO AUTOMATYCZNE „MYŚLI-
WY”
EDWARD S. MURDOCH
EKSPLOZJA
EMPATIA
ESENCJA MOCY
EZOGHUL
FUKIMURA NR 12 „KAMIKADZE”
FURIA
GRANATNIK
HERETYCKIE PODSZEPTY
HIPNOZA
INFILTRACJA
INQUISITOR MAJORIS
INSTALACJA
KARDYNAŁ DOMINIK
KORPORACYJNE MACHINACJE
KOSA SEMAI
KRYZYS POLITYKI WEWNĘTRZNEJ
ŁĄCZE NEKROWIZYJNE
MAX STEINER
MIOTACZ GEHENNY
MISJA OCZYSZCZENIA
MITCH HUNTER
MOC BRACTWA
MOC JASNOŚCI
MROCZNA KOHORTA
NATCHNIENIE
NEFERYTA DEMNOGONISA
NEFERYTA ILIAN
NEFERYTA MUAWIJHE
NEFERYTA SEMAI
NEPHARITE ALGEROTHA
NIESPODZIEWANA INWAZJA!
NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ
OBŁĘŻENIE CYTADELI
OPĘTANIE
OSOBISTA MINA
OSZUSTWO!
OŻYWIENIE
PANCERZ KOMPOZYTOWY
PECH
PIĘTNAŚCIE MINUT SŁAWY
POLOWANIE NA NEFERYTE
PORTAL OŻYWIENIA
PORTAL UZDRAWIAJĄCEJ CIEMNOŚCI
PORTAL WIELKIEGO ZDOBYWCY
POSTARZENIE
PRETORIAŃSKI ŁOWCA
PRZEJĘCIE KONTROLI
PRZENOŚNA TARCZA SIŁOWA

PSYCHOSKANER
PURPUROWY REKIN
RAZYDA
REPUTACJA
ROZŁAM W KLANIE
SABOTAŻ!
SAMOBÓJCZA MISJA
SEN
SHRIEKETH
SIEWCA ZAGŁADY
SIŁA CZYSTOŚCI
SIŁA JEDNOŚCI
SKRUCHA
SPLUGAWIONY
SPOJRZENIE
STREFA BRONIONA
STRUMIEŃ KWASU
STRZELEC WYBOROWY
STYGMAT
SZKOLENIE MISTYCZNE
SZKOLENIE OBRONNE
SZKOLENIE WOJSKOWE
SZPIEG W SZEREGACH
ŚMIERCIONOŚNY KUŁOMIOT
ŚWIĘTY PANCERZ
T-32 „WILCZY PAZUR”
TAJNA KWATERA
TATSU
TELEPATIA
TRZĘSIENIE ZIEMI
UJAWNIEŃ PRZEZNACZENIA
VALERIE DUVAL
WEZWANIE
WICHURA
WIELKI BOB WATTS
WIELKI WYGARNIACZ BAUHAUSU
WROTA PRAWDY
WYBRANIEC
WYKRYCIE AGENTÓW
WYKRYCIE ZDRAJCY
WYRZUTNIA RAKIET TYP XIIC
WYWOŁANIE SZAŁU
YOJIMBO
ZABÓJSTWO
ZAGUBIENIE
ZAMROŻENIE CZASU
ZEMSTA KLANU
ZGLĄDZENIE TCHÓRZA
ZMIENNY LOS
ZMYLENIE
ZNAWCA SZTUKI
ZNISZCZENIE KOHORTY
ZNISZCZENIE SZWADRONU



Tabela 3.4 -1 „Ekwipunek - ciąg dalszy”

NAZWA	kg	CENA	UWAGI
Płaszcz zimowy	5	8 s.s.	grube futro, wełna
Płaszcz tropicielski	1,5	45 s.m.	barwy ochronne, impregnowany
Pochodnia	1,5	3 s.m.	6 sztuk po 30 minut każda
Pióro (do pisania)	0,01	1 s.s.	pióra ptasie, 6 sztuk
Piwo	1	1 s.m.	1 litr
Rękawiczki	0,1	8 s.m.	delikatna skóra
Rzemień	0,08	1 s.m.	1 metr
Sakiewka	0,05	4 s.m.	na 50 sztuk monet
Sakwa podróżna	2	15 s.m.	skórzana, pojemność 10 l
Sandały	0,5	28 s.m.	
Siodło	od 9 do 14	24 s.s.	bez juków
Sól	0,25	6 s.s.	w płóciennym woreczku
Sznurek	0,05	2 s.m.	konopny, 1 metr
Sztućce	0,25	5 s.s.	widelec, łyżka
Śpiwór	5	8 s.s.	1 osobowy, wełniany
Śpiwór nieprzemakalny	4	11 s.s.	1 osobowy, futro bobra
Świeca	0,5	1 s.z.	6 sztuk po 15 minut każda
Tytoń	0,1	1 s.s.	w płóciennym woreczku
Ubranie wykwintne	2	5 s.z.	jedwab, haftowane ornamenty
Ubranie podróżne	4	2 s.z.	ze skóry i mocnego płótna
Ubranie zgrzebne	1,5	3 s.s.	ze zwykłego płótna
Uprząż konna	2	5 s.s.	uzda, rzemień + metal
Wino	1	2 s.m.	1 litr
Worek	0,1	6 s.m.	mocny materiał, pojemność 30 l
Żywność	0,5	1 s.b	mięso i chleb na 1 dzień

KOSMICZNY KATALOG HANDLOWY FRANKA CAPELLEGO

KOSMICZNE ŚRODKI TRANSPORTU

(Nie pytaj o ceny. Chyba nie jesteś aż tak poważnym kontrahentem?)

Rakiety

Pozostałość z przeszłości. Przeciętna rakietka składa się z dużego silnika, zbiornika na paliwo i niewielkiej przestrzeni ładunkowej. Zwykle używa się ich do bezzałogowego transportu towarów z powierzchni planet i księżyców na orbitę. Są skuteczne, łatwo dostępne, tanie i jednorazowe – chociaż niezupełnie; kadłuby zużytych rakiet łatwo przerabia się na moduły mieszkalne w małych stacjach orbitalnych.

Wahadłowce

Takie w stylu starych, dobrych maszyn z NASA, jak niesławny Challenger. Te dzisiejsze są szybsze, lepsze i bezpieczniejsze. Używa się ich do przewożenia załóg większych statków, robotników i turystów. Wersje mini są wynajmowane jak taksówki; wersje maks mogą przewozić pokaźne ilości towaru. Na orbitę wynoszone są przez rakiety lub inne podobne środki transportowe. Ich podstawową zaletą jest to, że sięgają tam, gdzie nie sięgają zwykłe samoloty, a mogą lądować na planetach tak jak samoloty.

Myśliwce suborbitalne i nadorbitalne

Myśliwce suborbitalne to szybkie, jedno- lub dwuosobowe statki kosmiczne przeznaczone do walki na orbitach i przechwytywania wrogich maszyn. Zwykle mają dwa silniki: normalny silnik odrzutowca naddźwiękowego umożliwiający osiągnięcie poziomu stratosfery oraz silnik raketowy do wybiecia się na orbitę. Są też tańsze wersje (z jednym silnikiem), które wynosi się na orbitę na pokładzie większych maszyn lub dzięki jednorazowym rakietom. Istnieją też wersje do walki w głębi kosmosu (zwane nadorbitalnymi). Są one przenoszone na pokładach wielkich statków eksploracyjnych oraz na większych jednostkach bojowych. Myśliwce nadorbitalne nie mogą lądować na planetach i księżycach.

Myśliwce zwykle wyposażone są w lasery chemiczne, pociski kosmos-kosmos, rakietki ASAT do zwalczania wrogich satelitów oraz miny kinetyczne. Myśliwce muszą uderzać szybko, a następnie wykorzystywać resztę paliwa na powrót do bazy.

Lądowniki

Lądowniki to pojazdy przeznaczone do lądowania i startowania z powierzchni księżyców oraz mniejszych planet. Silniejsze wersje lądowników mogą startować z powierzchni planet takich jak Mars, ale z Ziemi żaden lądownik

nie oderwie się samodzielnie. Z lądowaniem też może być problem – nie są w stanie przejść przez gęstą atmosferę. Z reguły używa się ich do transportu materiałów budowlanych oraz wydobytych surowców. Wiele z nich to maszyny bezzałogowe.

Windy laserowe

Windy laserowe wykorzystują małe, jednorazowe rakiety do wyniesienia na orbitę innych obiektów. Rakiety te nie zawierają silnika, a ich paliwo stale jest podgrzewane przez stacjonarny laser pozostający na powierzchni ciała niebieskiego. Jest to bardzo tani środek transportu, a odpowiednio przerobiony laser podnoszący może posłużyć jako obrona przeciwlotnicza (albo raczej przeciw-kosmiczna).

Samoloty transatmosferyczne

Popularne TransAty to statki kosmiczne, które dzięki kombinacji zwykłych silników odrzutowych, napędu turboodrzutowego i klasycznych rakiet mogą kursować na trasie powierzchni planety, niska orbita i z powrotem. Nie mogą one wychodzić poza orbitę. Zwykle dokują w stacjach transferowych i tam przeładowują pasażerów i ładunek. Mogą przewozić do kilkuset osób. Większość z nich kształtem przypomina klasyczne odrzutowce Concorde lub TU-144.

Massdrivery

Massdrivery (masdrajwery) to „magnetyczne katapulty”, które dzięki polu siłowemu rozpędzają kapsuły załadowane materiałami do prędkości trochę większej od pierwszej prędkości kosmicznej, co umożliwia im wyjście na orbitę, gdzie są przechwytywane przez orbitalne pojazdy transferowe. W jednej kapsule można wystrelić do 10 ton ładunku, ale nie nadaje się to do transportu pasażerów – przeciążenie jest zbyt duże. Massdrivery na Ziemi muszą mieć około 3 km długości; na Księżycu wystarczy 150 metrów.

Orbitalne Pojazdy Transportowe (OPTy)

OPTy są używane do przenoszenia pasażerów i ładunku pomiędzy niskimi i wysokimi orbitami planet. Istnieją trzy typy OPTów:

OPTy towarowe przenoszące towary pomiędzy statkami kosmicznymi na orbicie i satelitami lub stacjami transferowymi. Posiadają zestaw wygodnych doków, śluz oraz zewnętrznych wysięgników ułatwiających przenoszenie towarów. Mogą być bezzałogowe.

OPTy pasażerskie do przewożenia załóg większych statków kosmicznych, robotników oraz turystów.

OPTy eksploracyjne są podobne do towarowych, ale mają potężniejsze silniki i większe kabiny dla załogi. Mogą lądować na asteroidach

„Lecisz w Kosmos?!”
Jeśli czegoś zapomniałeś zabrać ze sobą,
to możesz zginąć.
Jeśli zabrałeś ze sobą coś, co nie działa prawidłowo,
to możesz zginąć.
Jeśli masz wątpliwości, to przyjmij założenie,
że w kosmosie zawsze możesz zginąć.”
– Komandor J. Picard z Policji Galaktycznej

„Lecisz w Kosmos?!”
Mam tu wszystko, czego ci trzeba.
A jeśli czegoś nie ma w katalogu, to i tak to mogę zdobyć.
Specjalnie dla ciebie. Oczywiście masz czym zapłacić!?”
– Frank „Total” Cappelli – gwiazdny kupiec

**Tomasz „AdIn”
Jasinkiewicz**

oraz mniejszych księżycach. Każdy wielki statek eksploracyjny ma na pokładzie przynajmniej kilka OPTów eksploracyjnych.

Fruwaki

Mają kabinę dla czterech osób i mały bagażnik. Są używane do ruchu po orbicie pomiędzy stacjami i satelitami. Nie mogą nigdzie lądować. Stanowią standardowy „kosmiczny pojazd rodzinny” – doskonały na krótkie wycieczki.

Kosmoludki

Kosmoludki to jednoosobowe pojazdy serwisowe przypominające kształtem człowieka, wyposażone w niewielki napęd raketowy oraz dwa wysięgniki z narzędziami. Kosmoludki mają ograniczony zasięg i zwykle operują wokół stacji kosmicznych.

Statki eksploracyjne

Są to ogromne kosmiczne laboratoria pełne czujników, komputerów i innego sprzętu. Załoga (zwykle sami naukowcy i wojskowi) przez większość lotu pozostaje w stanie hibernacji i tylko niewielka grupa czuwa na straży (pamiętacie Odyseję Kosmiczną 2001 – to właśnie coś w tym stylu, tyle że większe). Statki eksploracyjne zawsze mają na swoim pokładzie kilkanaście mniejszych maszyn, takich jak lądowniki, OPTy, fruwaki i kosmoludki.

Cyklomobile

Ich nazwa nie ma nic wspólnego z rowerami. Te kolosy po prostu krążą w jednostajnym, cyklicznym rytmie pomiędzy dwiema planetami. Gdy raz wprawi się je w ruch nie potrzebują już zbyt wiele paliwa. W odpowiednich miejscach mniejsze maszyny, takie jak OPTy, podlatują do nich i zostawiają lub zabierają ładunek. Jeden kurs pomiędzy sąsiednimi planetami to zwykle kilka do kilkunastu miesięcy (ziemskich miesięcy) – trochę długo, ale bardzo tanio.

Klipery

Klipery to szybkie statki transportowe z dużymi silnikami i niewielką przestrzenią ładunkową do przewożenia drogowców lub rzadkich towarów. Załoga jest zwykle tylko kilkuosobowa, co jest niezwykle dla tak wielkiego pojazdu.

Lotniskowce

Jak sama nazwa sugeruje jest to wersja statków bojowych przeznaczonych do transportu kosmicznych myśliwców. Konstrukcyjnie lotniskowce są skrzyżowaniem statku eksploracyjnego z kliperem, tyle że załoga to nie kilka, ale kilkaset lub nawet kilka tysięcy osób. Na lotniskowcu zwykle jest co najmniej kilkadziesiąt myśliwców i niezliczona ilość pojazdów serwisowych, OPTów, fruwaków itp. Same lotniskowce są uzbrojone zwykle słabiej od

typowych statków bojowych, ale myśliwce zapewniają im wystarczającą ochronę i siłę uderzeniową.

Okręty wojenne

Te typowo bojowe statki kosmiczne przenoszą niewiarygodnie ilości broni i stanowią duże wyzwanie dla mniejszych maszyn kosmicznych. Niektóre większe statki bojowe mogą zabierać ze sobą kilka myśliwców, a na pewno wszystkie mają ze sobą wystarczającą liczbę OPTów i fruwaków.

Okręty wojenne, podobnie jak statki eksploacyjne, cyklo-mobile, klipy i lotniskowce, nigdy (no, najwyżej raz) nie schodzą poniżej wysokiej orbity jakiegokolwiek planety.

JEDNOSTKI NAPĘDOWE STATKÓW KOSMICZNYCH

Silniki chemiczne

Używają paliw chemicznych, na przykład płynnego tlenu i wodoru, które łączą się w komorach spalania dając duże ilości energii. Dają niezłą szybkość i mają bardzo krótki czas reakcji (czyli dobre zdolności manewrowe), ale zużywają ogromne ilości paliwa.

Silniki jonowe

Nie dają zbyt mocnego ciągu, ale mogą być włączone bardzo długo, co po odpowiednim czasie daje niezłą prędkość. Zużywają niewiele paliwa, ale nie nadają się do skomplikowanych manewrów. Rewelacyjne rozwiązanie dla długodystansowych statków transportowych lub eksploracyjnych.

Silniki atomowe

Reaktory nuklearne wytwarzają ogromne ilości energii przekształcane w siłę ciągu za pośrednictwem paliw, takich jak wodór, amoniak lub zwykła woda. Są bardzo ekonomiczne – energia produkowana przez nie jest bardzo tania. Jedyne problem to zakorzenienie w ludzkiej psychice lęk przed promieniowaniem – wydają nam się bardziej niebezpieczne niż naprawdę są.

Silniki na baterie słoneczne

Wykorzystują wielkie lustra słoneczne do zbierania światła słonecznego (lub światła innej najbliższej gwiazdy), które jest kierowane do komór spalania, gdzie odpowiednie paliwo jest podgrzewane i wyrzucane. Pod względem konstrukcyjnym są one silnikami atomowymi, tyle że reaktorem jest najbliższa gwiazda.

Żagle słoneczne

Słyszeliście o wiatrach słonecznych? Tak, coś takiego istnieje. Są to strumienie fotonów przemierzające kosmiczną przestrzeń, lecące od źródeł światła (gwiazd) ku nicości (albo do najbliższej czarnej dziury). Kilka kilometrów kwadratowych odpowiedniego „żagla” potrafi wykorzystać fotonowe „ciśnienie” do napędzania kosmicznych pojazdów. Siła ciągu jest minimalna, ale nic cię nie kosztuje i trwa wiecznie (chyba że nastąpi koniec wszechświata). Jeśli lecisz bardzo daleko i nie śpieszy ci się, to jest to dobre rozwiązanie.

Silniki na antymaterię

Odpowiednie wykorzystanie antymaterii daje niewiarygodnie duże ilości energii w bardzo krótkim czasie. Gdyby dało się budować małe silniki na antymaterię, to byłyby one idealne dla myśliwców. Ale przecież wszyscy wiemy, że nie ma takich silników. Nawet w postaci prototypów (choćby jeśli masz parę trylionów kredytek, to ci taki załatwię, ale nikomu ani mru mru).

SPRZĘT BOJOWY STATKÓW KOSMICZNYCH

Lasery

Wypuszczają skoncentrowane wiązki światła, które topią cel jak masło. Mają bardzo dobry zasięg, ale zużywają dużo energii i łatwo je rozproszyć aerozolami.

Działa magnetyczne

Dzięki potężnym magnesom wyrzucają niewielkie pociski z ogromnymi prędkościami. Pociski to zwykle małe kawałki metalu lub plastiku z metalową wkładką. Przy takiej prędkości kulka wielkości pestki od wiśni jest groźniejsza niż ciężki laser. Zużywają jeszcze więcej energii niż lasery i wywołują charakterystyczne minizakłócenia na radarach.

Pociski rakietowe

Klasyczna broń z naprowadzaniem cieplnym lub radarowym. Przenoszą duże klasyczne ładunki wybuchowe lub małe głowice atomowe.

Działa cząsteczkowe

Rozpędzają do dużych prędkości cząstki atomowe, które po trafieniu celu wytwarzają duże ilości ciepła oraz promieniowania radioaktywnego. Nie są zbyt skuteczne w obszarach o dużych zakłóceniach magnetycznych lub w obszarach o podwyższonym promieniowaniu.

Działa i miny kinetyczne

Działa kinetyczne wyrzucają chmurę maleńkich pocisków w kształcie igieł, które z dużą szybkością uderzają w cel. Takie działo jest kosmicznym odpowiednikiem śrutówki – bardzo celne, ale mały zasięg skuteczności (żeby statek wroga ucierpieć choć trochę, musi go trafić kilkadziesiąt igiełek). Miny kinetyczne działają podobnie, ale strzelają we wszystkich kierunkach dookoła i zazwyczaj detonuje się je dopiero, gdy są daleko od ciebie. Mogą być wyzwalane zdalnie lub mogą mieć zestaw radarów połączonych z czujnikami zbliżeniowymi (wcale nie trzeba na nie wpaść, wystarczy przelecieć w odległości kilkuset metrów).

SPRZĘT OBRONY STATKÓW KOSMICZNYCH

Flary i Konfetti

Flary to maleńkie rakietki wydzielające ciepło imitujące silniki statków kosmicznych. Zmniejszają o połowę celność cudzych pocisków rakietowych, gdyż pociski takie mogą naprowadzić się na flarę zamiast na cel. Konfetti zaś to miniaturowe ścinki aluminium wyrzucane we wszystkich kierunkach dla zmylenia radarów – są skuteczne nie tylko przeciwko pociskom naprowadzanym radarowo.

Antypociski

To takie miniaturowe pociski służące do strzelania w cudze pociski (tak jak amerykańskie „Patriots” używane w Pustynnej Burzy). Antypociski mogą być albo małymi raketkami naprowadzanymi na ciepło lub radarowo, albo po prostu miniaturowymi działkami kinetycznymi.

Aerozole

Gęste gazy o odpowiednim składzie, rozpylane wokół statku, gdy spodziewasz się ataku laserowego. Są bardzo skuteczne. Niestety rozciągają się już po kilku sekundach, ale przecież strzał z lasera trwa dużo krócej.

Generatory szumu

Wytwarzają biały szum na prawie wszystkich pasmach elektromagnetycznych, skutecznie

zakłócając wroga czujniki i celowniki. Zapewniają niezłą ochronę przed każdym rodzajem ataku, ale są bardzo drogie.

SPRZĘT OSOBISTY KOMBINEZONY

Kombinezony standardowe

Standardowe kombinezony do przebywania w przestrzeni kosmicznej (nazywanego EVA od angielskiego „extravehicular activity”). Zapewniają odpowiednie ciśnienie wewnątrz i ochronę cieplną. Wystarczają na 6 godzin pracy i zapewniają 2 godziny rezerwy. Wszystkie mają system komunikacji radiowej. Czas zakładania: 3 minuty.

Cena: 15 000 jednostek kredytowych.

Kombinezony lekkie

Wyglądają jak obcisły strój pletwonurka z dodatkowym hełmem i nadają się tylko do krótkich prac. Z reguły są używane przez turystów, przez załogi statków w razie awarii (wyćwiczony człowiek ubiera go w kilkadziesiąt sekund) oraz przez pilotów myśliwców, którym standardowe kombinezony krępowałyby ruchy. Lekkie kombinezony są obcisłe, wykonane z gumowanej powłoki, której napięcie powierzchniowe utrzymuje ludzkie ciało w całości gdy wokół jest próżnia. Wewnętrzna, podgrzewana wyściółka piankowa zapewnia utrzymanie temperatury ciała. Zapas powietrza starcza na 60 minut, ale wytrzymałość termiczna sprawia, że w bezpośrednim świetle słonecznym lub w całkowitej ciemności wytrzymasz tylko 10 minut.

Cena: 2 500 jednostek kredytowych.

Kombinezony robocze

Zazwyczaj używane do EVA związanej z pracą, konserwacją lub obsługą urządzeń zewnętrznych, takich jak baterie słoneczne, końcówki czujników, sluzi i doki. Wersje robocze mają dodatkowy zapas powietrza (plus 2 godz.) i zestaw narzędzi. Mają wzmocnione zewnętrzne pokrywy i większą ilość sztywnych elementów, co zapewnia ochronę przed większością lekkich wypadków, jakie mogą się zdarzyć podczas prac konstrukcyjnych. Czas zakładania: 4 minuty.

Cena: 20 000 jednostek kredytowych.

Kombinezony bojowe

Ulepszone wersje kombinezonów roboczych. Silniejsze opancerzenie i wewnętrzny sześciokąt hydrauliczny zwiększający siłę użytkownika. Czas zakładania: 8 minut.

Cena: 50 000 jednostek kredytowych.

Kombinezony radioodporne

Są to kombinezony standardowe, robocze lub bojowe do zastosowań w rejonach o podwyższonym promieniowaniu radioaktywnym. Zawierają odpowiednie wkładki ekranujące zapewniające całkiem skuteczną ochronę przed radiacją.

Cena: +15 000 jednostek kredytowych do ceny podstawowej.

JEDNOSTKI MANEWROWE

Są to specjalne napędy odrzutowe służące do poruszania się w przestrzeni kosmicznej, najczęściej na zewnątrz pojazdu. Ich wydajność jest mierzona maksymalną prędkością, jaką mogą ci dać. Jeśli np. wydajność jednostki manewrowej wynosi 150 m/s oznacza to, że gdybyś zużył cały zapas energii tego urządzenia kierując jego wylot ciągle w tę samą stronę, to uzyskałbyś prędkość 150 m/sec. Oczywiście musisz pamiętać o tym, że po wykonaniu każdego manewru musisz zużyć drugie tyle energii, żeby się zatrzymać, chyba że chcesz rozbić się o ścianę z szybkością 540 km/h (150 m/sec).

Kosmiczny katalog handlowy

Ręczna jednostka manewrowa

Do szybkich i krótkich manewrów. Kształtem i wielkością przypomina pistolet malarski. Składa się z kanistra na azot i dwu dysz zwróconych w przeciwnych kierunkach, uruchamianych osobnymi przyciskami. Niezbyt łatwa w obsłudze – wymaga wprawy. Maksymalna prędkość: 150 m/sek.

Cena: 100 jednostek kredytowych + 2 j.k. za wymienny kanister.

Plecakowa jednostka manewrowa

Urządzenie to przypina się do plecaka dowolnego kombinezonu przy pomocy pasków lub „rzepów”. Wewnętrzny stabilizator i minikomputer zapobiegają niekontrolowanym zmianom położenia, więc nawet nowicjusz dobrze sobie w tym radzi. Przygotowanie do działania zajmuje 3 minuty. Maksymalna prędkość: 500 m/sek.

Cena: 800 jednostek kredytowych.

kilku sekund. Bąble wyposażone są w małą słuchawkę, przez którą można przechodzić, a wewnątrz znajduje się pojemnik z wyposażeniem podobnym do tego, jakie znajduje się w kapsułach ewakuacyjnych (jedyna różnica to zapas powietrza starczający dla pełnej załogi tylko na 24 godziny). Metalizowana powłoka zapewnia ochronę termiczną i ciśnieniową. Występują w trzech rozmiarach: 1, 4 i 6-osobowych.

Ceny: 300, 600, 800 jednostek kredytowych.

Bąble osobiste

Są miniaturową, jednoosobową wersją bąbli awaryjnych, w której jedna osoba może się skulić, zamknąć za sobą zamek błyskawiczny (szczelny hermetycznie), nałożyć maskę tlenową i czekać na ratunek. Bąble osobiste są wyposażone w wyskakujące lampy oraz radioboję o zasięgu 3 km. Powietrza starcza tylko na 2 godziny...

Cena: 150 jednostek kredytowych.

SPRZĘT OSOBISTY

Alarm ciśnieniowy

Małe ręczne urządzenie kontrolujące ciśnienie otoczenia. Jeśli ciśnienie spadnie o zaledwie 5% poniżej normy włącza się alarm dźwiękowy. Rewelacyjny do wykrywania niewielkich wycieków. Prawie wszyscy ludzie kosmosu noszą je przy sobie, często w postaci kolczyków lub broszek.

Cena: 2 jednostki kredytowe.

Analizator powietrza

Małe ręczne urządzenie badające skład chemiczny powietrza. Ostrzega sygnałem dźwiękowym, jeśli poziom tlenu jest zbyt niski lub poziom innych gazów jest zbyt wysoki. Większość analizatorów powietrza ma automatycznie wbudowany alarm ciśnieniowy.

Cena: 20 jednostek kredytowych.

Radiomierz

Jest to mały, ręczny licznik Geigera ostrzegający o nadmiernym promieniowaniu. Może także mieć wbudowaną opcję liczenia radów pochłoniętych przez właściciela od chwili ostatniego skasowania licznika (pod warunkiem, że nosisz go przy sobie).

Cena: 100 jednostek kredytowych.

Rzepy

Dwustronne paski lub łaty pokryte rzepami z jednej strony i taśmą przylepną z drugiej. Nieustannie używa się ich do mocowania różnych rzeczy, aby nie dryfowały po całej okolicy: książek, długopisów, narzędzi, śpiących dzieci. W większości modułów mieszkalnych na stacjach lub stacjach i satelitach całe ściany pokryte są „rzepowymi” powłokami. Najpowszechniejszy odgłos w kosmosie to „zgrzyyyyyyyy!” towarzyszący odrywaniu rzepa.

Cena: 1 jednostka kredytowa za paczkę 20 sztuk.

Zaczep elektromagnetyczny

W różnych kształtach i rozmiarach. Zawiera małą baterię i elektromagnes z jednej strony. Włączony i przyłożony do dowolnej metalowej powierzchni (z wyjątkiem 100% aluminium) przyczepi się i będzie trzymał cokolwiek, co do niego przyczepiono. Zastosowanie jak dla „rzepów”, ale większa skuteczność.

Cena: 20 jednostek kredytowych.

Uchwyt transportowy

Wiele stałych obiektów kosmicznych, takich jak stacje transferowe czy satelity z fabrykami posiada system transportu składający się z lekkich kabli biegnących wzdłuż korytarzy w obu kierunkach, napędzanych rolkami znajdującymi się na końcach tych kabli. Gdy chcesz się bez wysiłku dostać na drugi koniec korytarza to po

prostu zaczepiasz swój uchwyt transportowy (wygodna rączka plus szczeka zaciskowa) o kabel i jedziesz. Jak jesteś na miejscu to się odpinasz i zabierasz uchwyt ze sobą.

Cena: 5 jednostek kredytowych.

Buty

Miękkie, wygodne „papucie” z podeszwami z rzepów oraz małymi magnesami na piętach. Umożliwiają wygodne chodzenie po ścianach (czy to na pewno są ściany, czy może sufit) bez konieczności dryfowania w poprzek pomieszczenia.

Cena: 5 jednostek kredytowych.

Ubrania elastyczne „Atlas”

Są to obcisłe ubrania na całe ciało z wbudowanymi elastycznymi paskami, które podczas poruszania się w warunkach zerowej grawitacji zmuszają twoje mięśnie do pracy symulującej „normalne” ruchy. Normalność tych ruchów jest dość wątpliwa – ludzie używający „Atlasów” są powszechnie nazywani pingwinami ze względu na sposób, w jaki się poruszają – jednak ich wpływ na organizm jest bardzo korzystny. Brak wysiłku fizycznego przy niskiej grawitacji powoduje stopniową atrofię (zanik) mięśni, któremu można przeciwdziałać stosując ćwiczenia fizyczne. Korzystając z takich kombinezonów nie musisz tracić swego drogiego czasu na takie ćwiczenia. Mimo że jako „pingwin” wyglądasz dość śmiesznie, wcale nie ogranicza to twoich zdolności ruchowych i nie przeszkadza w normalnej pracy (tylko wykonujesz mnóstwo dodatkowych, nadmiarowych ruchów).

Cena: 1 000 jednostek kredytowych.

Portki podciśnieniowe (APDPC)

Oprócz zaniku mięśni, brak grawitacji powoduje zaburzenia krążenia krwi. Aby temu zapobiec można stosować „portki podciśnieniowe” nazywane fachowo Aparatem Podciśnieniowym Dolnych Partii Ciała, które obejmują twoje ciało od pasa w dół wytwarzając wewnątrz ciśnienie nieco niższe niż to wokół ciebie. Pomimo faktu, że są one dość niewygodne, wielu kosmonautów stosuje je, gdyż nawet parę godzin na dobę w takich spodniach wystarcza na widoczne spowolnienie procesu fizycznego osłabienia ciała. APDPC często stanowią dodatkowy element kombinezonów „Atlas”.

Cena: 1 500 jednostek kredytowych.

Kulki

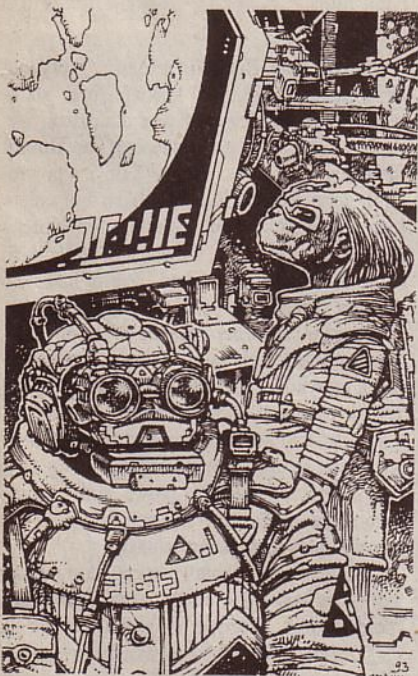
Zwane także „jajkami” lub „pinglami”, są to elastyczne pojemniczki o wymiarach piłki pingpongowej, wypełnione lepką, białą cieczą. Pod wpływem kontaktu z powietrzem, ciecz ta gęstnieje do konsystencji kitu i umożliwia łatanie dziur w przebitych powłokach hermetycznych. Jedna kulka wystarcza na załatanie dziury o średnicy około 5 cm. Każdy rozsądny kosmonauta ma zawsze przy sobie co najmniej sześć takich kulek.

Cena: 1 j.k. za 10 sztuk.

Łaty

Są to składane krążki z miękkiego plastiku pokrytego z jednej strony substancją przylepną, a z drugiej folią metalową. Używa się ich tak jak naklejek – zdzierasz powłokę ochronną i przyklejasz. Jedna łata wystarcza na przykrycie dziury o wymiarach 30 cm x 30 cm. W każdym pomieszczeniu stacji kosmicznej lub kabiny statku powinny być ze dwie takie łaty pod ręką. Cena: 5 j.k.

Zanim zamkniesz śluzę, dopniesz kombinezon i ruszysz na podbój galaktyk sprawdź, czy masz wszystko, czego ci trzeba. Jak już będziesz „na zewnątrz”, trudno będzie ci szybko wrócić po coś nowego, a w kosmosie nigdy nic nie wiadomo.



Andrzej Janicki

Ciężka jednostka manewrowa

Jest to największa jednostka manewrowa. Najczęściej stanowi integralną część kombinezonu, choć może być odpinana. Zapewnia dużą stabilność i precyzję. Kierowanie nią to jak latanie małym statkiem kosmicznym. Przygotowanie do działania: 10 minut. Maksymalna prędkość: 2000 m/sek.

Cena: 3000 jednostek kredytowych.

SPRZĘT RATUNKOWY

Kapsuły ewakuacyjne

Są tym co na pewno znacie z większości filmów SF. Jedno- lub kilkuosobowe kapsuły wyrzucane ze statku w razie awarii. Mają zapas powietrza i wody starczający na 72 godziny dla całej załogi oraz podręczną apteczkę. Są wyposażone w niewielką jednostkę manewrową o wydajności do 200 m/sek oraz w radioboję o zasięgu 1000 km.

Cena: Zwykle wliczona w cenę statku.

Bąble awaryjne

Są odpowiednikami nadmuchiwanych szalup ratunkowych. Przeznaczone są do ratowania załóg stacji kosmicznych lub statków, na których doszło do dehermetyzacji. Złożone przypominają duży parasol, który nadmucha się w ciągu



Victor Raymond

Prehistoria RPG

artykuł z pisma SHADIS

Niniejszy tekst prezentuje początki istnienia hobby o nazwie gry fantazy i role-playing. Mam nadzieję, iż uda mi się przedstawić główne punkty rozwoju tej dziedziny zainteresowań, jak również opisać szerzej pewne zagadnienia związane z rozwojem tej dziedziny w sposób pozwalający ją zrozumieć.

Chociaż przyjemnie byłoby napisać wyczerpujące opracowanie na ten temat, zajęłoby ono jednak za dużo miejsca. Dlatego też zagadnieniem, na którym skoncentruję się szczególnie, będą gry role-playing. Wspomnę o innych rodzajach gier i powiązanych z nimi subkulturach, ale jedynie w takim rozmiarze, w jakim powiązane są one z grami FRP. Cele napisania tego tekstu są w zasadzie dwa: zilustrowanie trendów i wpływów, które pomogły ukształtować tę dziedzinę gier, oraz danie pewnego zarysu rozwoju całości. Ta druga część kierowana jest do tych, którzy dopiero niedawno rozpoczęli swoją przygodę z FRP. Rozpoczniemy więc od historycznych korzeni role-playing.

Gry wojenne – strategiczne – istniały od stuleci, począwszy od szachów, warcab oraz innych wielce abstrakcyjnych form gier strategicznych. My jednak mamy zwyczaj myśleć o grach RPG jako o raczej młodym zjawisku. Rok 1974 jest często wymieniany jako data początkowa tego rodzaju rozrywki, ponieważ był to rok wydania *Dungeons & Dragons*. Czy to prawda? No, nie do końca.

Pierwszą grą strategiczną, która próbowała realistycznie odwzorować konflikt była *Kriegspiel* (niem. Gra wojenna), opracowana przez pruskiego oficera sztabowego von Reiswita, a było to w roku 1824. Jego pomysł gry powstał na bazie wcześniejszego modelu, wykorzystywanego w okresie napoleońskim, i szybko stał się rutynowym treningiem dla pruskich oficerów. W tej grze mapy topograficzne oraz metalowe żetony wykorzystywane były do przedstawiania terenu i oddziałów, a kość wykorzystywano do rozstrzygnięcia potyczek. Praktyka gier wojennych w szybkim czasie rozprzestrzeniła się na kręgi wojskowe innych państw, a oficerowie nauczyli się jak dowodzić oddziałami wykorzystując nieco abstrakcyjne sposoby pokazujące rozwiązania konfliktów.

Tło historyczne

Zainteresowanie wojskowych grami z wykorzystaniem miniatuerek przerodziło się w końcu w zainteresowanie hobbistów. Na początku naszego stulecia H. G. Wells napisał zgrabny zestaw zasad do takiej gry, nazywając je *Little Wars* (Małe Wojny). Zostały one opublikowane w roku 1913. Podawały parametry potrzebne do rozpoczynania bitew i rozstrzygnięcia konfliktów przy wykorzystaniu dostępnych w owych czasach miniatuerek, zarówno „płaskich”, jak i nieco bardziej trójwymiarowych. Mimo iż nie odniosły tak wielkiego sukcesu jak jego powieści science-fiction, Małe Wojny były katalizatorem rozwoju hobby związanego z grami wykorzystującymi miniatuarki, co w Wielkiej Brytanii i w konsekwencji w Stanach Zjednoczonych miało miejsce w pierwszych dziesięcioleciach XX wieku.

W latach trzydziestych dokonał się wyraźny postęp. Fletcher Pratt, historyk zajmujący się Wojną Secesyjną i autor powieści fantazy w jednej osobie, przygotował zestaw zasad przeznaczonych do rozstrzygnięcia konfliktów morskich, które znane są pod niezbyt pomysłowym tytułem *Fletcher Pratt's Naval Wargame* (Morska gra wojenna Fletchera Pratta). Być może Pratt nazwał grę inaczej, ale pod taką nazwą przetrwała do dziś. Obejmująca wszystko – począwszy od skutków dalekich salw armatnich do śledzenia odpalonych torped – stała się ważnym elementem dziedziny gier wojennych. Pratt był szanowany za swoje opracowania historyczne oraz za pisanstwo w gatunku fantazy, co było interesującą kombinacją w jego czasach. Razem z L. Sprague de Camp pisali o przygodach Harolda Shea, psychologa, który stał się czarownikiem. Akcja tych przygód osadzona była w różnych mitologicznych i fantastycznych sceneriach. Całość tych prac została później zebrana w zbiór o tytule *The Compleat Enchanter*. Pratt napisał również dwie najlepsze powieści fantazy tego okresu: *The Blue Star* (1952) (Niebieska gwiazda) oraz *The Well of the Unicorn* (1948) (Studnia jednorożca). Krag przyjaciół Pratta obejmował także innych autorów i zwolenników fantastyki naukowej, włączając w to Isaaca Asimova, wówczas studenta uniwersytetu Columbia. To połączenie fantastyki, fantazy oraz zainteresowania grami trwa aż do dziś.

W Wielkiej Brytanii, profesor, który nauczał staroangielskiego, saskiego oraz staronordyckiego ukończył książkę dla dzieci, wydaną w roku 1938, zatytułowaną *The Hobbit or There and Back Again* (Tam i z powrotem). John Ronald Reuel Tolkien był członkiem Inklingów, klubu literatów, do którego należał również C. S. Lewis. Potem Tolkien napisał *Władcę Pierścieni*. Pracę nad tym dziełem ukończył w latach pięćdziesiątych. Wydany w sztywnej okładce w roku 1954, *Władca Pierścieni* został ledwie zauważony przez krytyków, w każdym razie początkowo. Jednak elementy, które można tam napotkać, wliczając w to konflikt dobra ze złem w fantastycznym świecie zamieszkanym przez elfy, krasnoludy, hobbitów, orków, ludzi i inne stworzenia miały stać się integralną częścią gier role-playing gatunku fantazy.

Druga wojna światowa wywarła ogromny wpływ na wszystkie sektory amerykańskiego społeczeństwa. Rozdęte magazyny z lat 20. i 30. zostały praktycznie zamknięte z powodu braku papieru, a wielu przyszłych autorów gier trafiło na prawdziwe pola bitew. Tak było do lat 50., kiedy Charles Roberts założył *The Avalon-Hill Games Company*. Wtedy nastąpiło odrodzenie zainteresowania grami strategicznymi jako hobby. Gry produkowane przez Avalon-Hill, wliczając *Tactics II* i *Gettysburg* oraz pewne opracowania wypromowane przez firmę, takie jak *Tabela Wyników Walki* oraz heksagonalny system siatki wykorzystywany na planszach-mapach, miały później duży wpływ na projektowanie gier RPG. Niektóre z tych elementów zostały znacznie odnowione, a nowe dodane przez firmę Simulation Publications, Inc. lub SPI. Obie firmy wydawały magazyny towarzyszące ich ofertom. *The General* wydawany był przez Avalon-Hill, a *Strategy & Tactics* przez SPI.

Kształtowanie się sceny w latach 60.

Do początku lat sześćdziesiątych popularne było już hobby związane z miniatuarkami, zaś zainteresowanie grami strategicznymi stale rosło. Rozmiary obydwu tych zjawisk były nadal małe, jednak pojawiło się już wystarczająco

wielu entuzjastów, aby w większych miastach Ameryki powstały kluby, a gracze mogli spotykać się na konwentach. Równolegle z tym zjawiskiem rozwijał się gatunek fantastyki naukowej, dla której przełomowym momentem było wydanie kieszonkowej edycji Władcy Pierścieni w roku 1965. Dziwnym zbiegiem okoliczności pierwsze wydanie kieszonkowe tej powieści nie zostało zatwierdzone przez prof. Tolkiena ani jego wydawcę – legalna edycja ukazała się rok później. Książka odniosła niesłychany sukces, wydawano ją wielokrotnie w małych nakładach, a wydawcy zostali zaalarmowani o popularności fantastyki naukowej i fantasy. Wkrótce pojawiło się wiele nowych powieści z gatunku „magii i miecza”, wznawiano też książki Roberta E. Howarda opisujące przygody barbarzyńskiego Conana z Cimmerii, jak również opowiadania takich autorów jak Fritz Leiber i Poul Anderson oraz wielu innych.

Fantastyka naukowa nie miała jednak wpływu wyłącznie na samą literaturę. Konwenty sf oraz organizacje miłośników (fandomy) również wywierały swój wpływ na wiele dziedzin. W wielu przypadkach gracze w gry wojenne byli również fanami fantastyki, czytali fantastykę naukową i fantasy, a niektórzy odegrali poważną rolę w tworzeniu Stowarzyszenia dla Twórczego Anachronizmu (Society for Creative Anachronism – SCA), grupy poświęcającej się odtworzeniu Średniowiecza. SCA zostało założone w roku 1966 na przyjęciu zorganizowanym przez Dianę Paxton w Berkeley w Kalifornii. Oprócz Poula Andersona, swój udział w tworzeniu pierwszych dni SCA i Zachodniego Królestwa mieli Steve Perrin i Steve Henderson. Dwaj ostatni byli później zaangażowani w tworzeniu Runequest wydanego przez Chaosium, Inc.

Pod koniec lat 60. istniała już poważna liczba klubów gier strategicznych rozrzuconych po całym kraju, które miały częstokroć powiązania z klubami sf, często z SCA, czasami z kręgami militarnymi oraz grupami zajmującymi się odtwarzaniem historii. Właśnie odtwarzanie historii stało się modne, częściowo dzięki zainteresowaniu zbliżającą się setną rocznicą bitwy pod Gettysburgiem. Generalnie, wszystkie te kluby i grupy składały się z mężczyzn w wieku między 20 a 50 lat. Wśród nich było sporo żołnierzy – w służbie czynnej, rezerwistów i emerytów.

W miejscowości Lake Geneva w stanie Wisconsin swoją bazę założyła grupa graczy o nazwie Związek Badań nad Taktyką w Lake Geneva (Lake Geneva Tactical Studies Association). Wśród jego członków znajdowali się E. Gary Gyga, Donald Kaye, Brian Blume, Rob i Terry Kuntz oraz wielu innych. Właśnie w Lake Geneva odbył się GenCon, którego początki sięgają roku 1968. Podówczas był to mały, środkowozachodni konwent zorganizowany wspólnie z Międzynarodową Federacją Miłośników Gier Wojennych (International Federation of Wargaming – IFW), której aktywnym członkiem był Gary Gyga. Gyga był również założycielem Towarzystwa Zamków i Krucjat (Castle & Crusade Society), podgrupy IFW. LGTSA brał aktywny udział w testowaniu zestawów zasad okresu średniowiecznego z wykorzystaniem miniatur, pod nazwą Kolczuga (Chainmail), które zostały napisane

przez Jeffa Perrina i Gary'ego Gyga. Początkowo Kolczugę wydawała bardzo mała firma – Guidon Games, która działała głównie na wybrzeżu, podobnie jak większość innych małych firm zajmujących się grami wojennymi działających w tym okresie. Co warto jest podkreślenia, Kolczuga zawierała dodatek fantasy, który opisywał zasady dla elfów, bohaterów, krasnoludów i magów. Traktowano je jako typowo fantastyczne dodatki.

W Minneapolis/St. Paul w stanie Minnesota istniała inna grupa graczy o nazwie Środkowozachodnie Stowarzyszenie na Rzecz Symulacji Militarnych (Midwest Military Simulation Association). W jego skład wchodził David L. Arneson, Dave Wesley, Ken Fletcher, Dave Megarry, John i Richard Snider oraz inni. Dave Arneson napisał zestaw zasad do walki morskiej okresu napoleońskiego pod tytułem „Nie opuszczać okrętu!” (Don't Give Up The Ship!), które również zostały wydane przez Guidon Games w roku 1971. To wydarzenie pozwoliło nawiązać mu znajomość z Gary Gyga. To właśnie ta znajomość przyniosła owoce w postaci role-playing gatunku fantasy w kształcie, jaki znamy dziś.

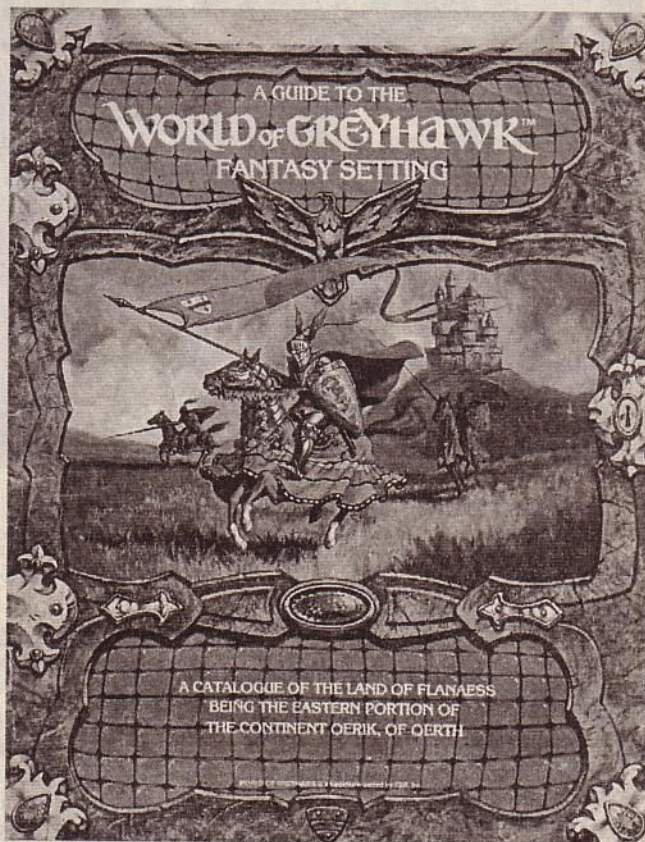
O Brownsteins i Midgardzie, Dyplomacji oraz Wojnie Imperiów

Pytanie, które często pada w odniesieniu do gier RPG brzmi: „Czy istniało coś przed Dungeons & Dragons?”. Odpowiedź jest następująca: „Oczywiście”. Główna różnica między D&D a jego poprzednikami polegała na tym, że D&D w samym założeniu twórczym był systemem RPG, kładącym nacisk na rozwój poszczególnych postaci. Gry wcześniejsze zawierały w sobie elementy role-playing lecz miało to miejsce zawsze w kontekście większej symulacji taktycznej bądź strategicznej. Mimo to trudno jest wyobrazić sobie gry nie zawierające żadnych elementów RPG. Jak powiedział Steve Jackson: „Monopol jest najczystsza grą RPG. Pozwala Ci na robienie takich rzeczy na planszy, których prawdopodobnie nigdy nie zrobiłbyś w życiu. Właśnie dlatego jest tak dobrą rozrywką”.

Świadomość faktu, iż prawie każda gra może zawierać element RPG docierała niezależnie do wielu miejsc i w różnym czasie. W Wielkiej Brytanii, a później w Ameryce, istniały wielkie

kampanie strategiczne oparte na swobodnie tworzonych realiach średniowiecznych połączonych z fantasy. Nazywały się Midgard. Również gra Dyplomacja prawie zawsze nosiła w sobie odrobinę RPG. Było również wiele innych gier-kampanii z elementami RPG, z których najznakomitsze to Wojna Imperiów (War of the Empires) oraz Gwiezdna Sieć (Star Web). Obie gry rozgrywały się pocztą, a ich realia to światy s-f. Większość z gier-kampanii narodziła się w latach 60. oraz na początku lat 70. i wiele z nich przetrwało do dziś, choć w nieco innej formie.

Jednakże dalszy rozwój gier RPG należy obserwować w kontekście gier wykorzystujących figurki. Dave Wesley, jeden z aktywnych członków MMSA, sędziował przebieg wielu bitew nieformalnie nazywanych „Brownsteins” na skutek fikcyjnego usytuowania pewnego miasteczka gdzieś w dziewiętnastowiecznych Niemczech. Poprzednie gry również zawierały elementy role-playing – gracze otrzymywali specjalne zadania dla oficerów dowodzących



jednostkami zaangażowanymi w konflikt. Prawie wszyscy uczestnicy tych zabaw zgodnie przyznali, że doskonale się bawili odgrywając różne role w czasie gier z figurkami i właśnie to był jeden z czynników, który doprowadził do powstania D&D.

Gracze dzielili się swoimi doświadczeniami wyniesionymi z tych spotkań, wykorzystując do tego gazetki oraz zebrania, a w szczególności konwenty. Jednym z nich był GenCon, innym CITEX. Było też wiele innych spotkań, zbyt małych, by je wymieniać szczegółowo. Ustanowiona została podstawa do współpracy, która z kolei doprowadziła do Dungeons & Dragons.

I w tym właśnie miejscu kroniki stają się nieco nieczytelne. Częściowo dlatego, że ludzie nie doceniali wtedy znaczenia tego, co robili (jak mogli?), a częściowo z powodu konfliktów pomiędzy autorami, którzy pojawili się nieco później, a w końcu z powodu pokretniej natury procesów twórczych. W każdym razie, Arneson zauważa:



„...cały poprzedni dzień spędziłem na obejrzeniu pięciu filmów o potworach na Kanale 5, przeczytałem powieści o Conanie (nie potrafię przypomnieć sobie tytułu, ale zawsze uważałem, że są do siebie podobne), napychaniu się popcornem i bazgraniu na kartkach z bloku rysunkowego. Zmęczylem się moją kampanią napoleońską ze wszystkimi jej skomplikowanymi zasadami i chyba zacząłem się przeciwko niej buntować (na pewno!).”

Arneson rozpoczął wtedy prace nad nową kampanią, w której gracze mogli wcielać się w postacie herosów i magów, poruszających się w głębiach zamku Blackmoor, albo przybrać postaci potwornych istot zamieszkujących te czeluści. Wykorzystując zasady „Kolczugi” (wraz z suplementem fantasy) do rozstrzygania walki, dodając co nieco od siebie, jak choćby nagrody dla graczy za zdobyte skarby oraz zabite potwory, Arneson spowodował, że jego kampania Blackmoor stała się wielce popularna wśród graczy MMSA.

Pod koniec roku 1972 lub raczej na początku roku 1973 do Lake Geneva zaczęły docierać wieści o tym, co się dzieje w St. Paul. Korzystając z wiedzy o tym, czym się zajmował, oraz znajomości na polu handlowym z Arnesonem, Gary Gyax zaprosił go do Lake Geneva, aby dać innym graczom szansę

posmakowania kampanii w zamku Blackmoor. Wkrótce potem Gyax i Arneson rozpoczęli korespondencję, która obejmowała przeróbkę pierwotnych zasad Arnesona, które z kolei rozrosły się z około 12 stron do ponad 100. Mniej więcej w tym samym czasie Donald Kaye i Gary Gyax zdecydowali się założyć nową firmę, którą nazwali Tactical Studies Rules (Zasady Badań nad Taktyką). Główną rolą nowo powstałej firmy było

przejęcie tytułów publikowanych przez Guidon Games, oraz, co było logiczną konsekwencją, wydanie gry, nad którą pracowali Arneson i Gyax.

Właśnie w tym momencie zaczęły się pojawiać pewne nieporozumienia między Gyaxem a Arnesonem. Gyax czuł, że nowe zasady to tak naprawdę jego dzieło, a twórczy udział Arnesona był znikomy. Arneson uważał jednak, iż był to twór wspólnej pracy – ten problem miał zostać rozstrzygnięty środkami prawnymi i został. Na korzyść Arnesona. Jednak w tamtym czasie, latem 1973, fakt iż TSR był

firma, nad którą częściową kontrolę sprawował Gyax spowodował, że gra poszła do druku, kiedy właśnie on uznał, że była gotowa.

Dungeons & Dragons? A co to takiego?

Tak więc, pod koniec roku 1973 gra Dungeons & Dragons została opublikowana przez Tactical Studies Rules (TSR). Pierwotnie ukazała się w kartonowym pudełku o wymiarach 12,5 cm na 22,5 cm, zapakowanym w materiał o fakturze drewna z białą okładką. Wewnątrz mieściły się trzy książeczki: Vol. I Men and Magic (Ludzie i Magia); Vol. II Monsters and Treasure (Potwory i Skarby); oraz Vol. III Underground and Wilderness Adventures (Przygody w podziemiach i ostępach). Późniejsze edycje zawierały tabele, a okładka pudełka była w całości biała, jednak pierwszy nakład był niewielki. Sprzedaż, chociaż z początku słaba, szybko wzrastała, zaskakując TSR.

Gracze związani z działalnością klubową opowiadali o tym, jak przychodzili na spotkania przygotowani do rozegrania kolejnej bitwy z miniaturowymi, a ku ich zaskoczeniu spotykali tam ludzi skupionych nad trzema książeczkami, kartką papieru w kratkę i kostkami

o dziwacznych kształtach. Krótko mówiąc, było to dziwne. Jednak ci sami gracze szybko chwytali bakcyl D&D, częstokroć kopiując zasady na ksero, ponieważ zapotrzebowanie rynku całkowicie przerosło pierwsze nakłady.

John M. Ford wspomina, że dla graczy, których znał z Indiany, lato 1974 było „latem miłości” – kampanie szybko się rozrastały, i w większości przypadków pochłonyły większą część życia ludzi, którzy w nie grali. Lee Gold zauważyła, że sędziowie dokonywali zmian w zależności od swoich upodobań: „Kiedy Hannifensowie (jej przyjaciele) powtórnie przyjechali do Los Angeles, zaprosiłam ich do gry... jednak ostrzegłam ich, że na mocy mojej władzy jako Mistrza Podziemi dokonałam pewnych zmian w zasadach.

Połączenie niewielkiej ilości zasad i indywidualnej kreatywności spowodowało, iż wiele kampanii wielce różniło się od tego, co stworzyli Arneson i Gyax. Niektórzy gracze, tacy jak Steve Marsh, skontaktowali się z Gyaxem i zespołem TSR, i prosili o wyjaśnienia. Na tyle na ile było to możliwe, Gyax i Arneson przedstawiali swoje opinie. W końcu, gry i kampanie tak się rozwinęły, że były tak odmienne jak sami gracze i sędziowie. Próbowano rozwiązać te problemy na konwentach, organizując punkty zajmujące się rozwiązywaniem różnych aspektów zasad, jednak było już za późno na zmniejszenie fali zjawiska. Gdyby TSR zajmował szanowaną pozycję zbliżoną do Wargames Research Group w Wielkiej Brytanii, mógłby wydać konkretne zasady pod tytułem „Jak Grać”. Ale tak się nie stało, w każdym razie na początku, i wydaje się, na podstawie artykułów i opinii publikowanych w tym czasie, że ta kwestia poważnie nurtowała Gyaxa. Postarał się rozstrzygnąć ją później, opracowując **Advanced Dungeons & Dragons** (AD&D).

Do końca 1974 roku rozgrywki w D&D rozprzestrzeniły się na cały kraj, obejmując zwłaszcza Boston, Nowy Jork, San Francisco i Los Angeles. Inne prężne regiony to środkowy zachód i Teksas. Wielu przyszłych twórców gier właśnie wtedy rozpoczynało przygodę z rpg: Greg Costikyan, Ed Simbalist, Marc Miller, John M. Ford, Steve Perrin. Niektórzy z nich zostali zmuszeni do sprawowania roli sędziów, ponieważ nikt inny nie był zainteresowany głoszeniem się nad zasadami.

W TSR wiadano jednak, że firma posiada w ręku prawdziwy hit. Kolejno po sobie ukazywały się trzy wznowienia, każde w większym nakładzie. I wkrótce pojawiły się plany innych gier. Wśród nich znajdowały się Warriors of Mars (Wojownicy Marsa), gra umieszczona w świecie Barsoom oraz Star Probe (Kapsuła), gra kampania osadzona w realiach sf. TSR kontynuował wydawanie różnych historycznych zestawów zasad do kampanii z figurkami, jak chociażby Tricolor oraz Cavaliers and Roundheads. Jednak mimo faktu, że kilka z nich odniosło pewien sukces, żadna nie przyciągała graczy tak mocno jak D&D.

Równocześnie z powstawaniem nowych zasad pojawiła się idea regularnych publikacji, mających na celu informowanie graczy o powstawaniu nowych gier TSR. Pomysł ten zmateriałizował się jako The Strategic Review (Przegląd Strategiczny). Pierwszy numer pojawił się wiosną 1975 i obejmował takie

zagadnienia, jak nowy potwór do D&D, Mind Flayer, pewne modyfikacje do Taktyki, gra miniaturowa TSR okresu II wojny światowej, oraz artykuł poświęcony losowemu generowaniu podziemi podczas wypraw indywidualnych. Pierwotnie planowany jako kwartalnik, przy piątym numerze był już dwumiesięcznikiem, a oprócz tego planowano stworzyć całkowicie nowy magazyn. Drugi numer The Strategic Review zasługuje na uwagę z powodu zamieszczenia informacji o śmierci Donalda Kaye, który zmarł na skutek obrażeń odniesionych w czasie wypadku drogowego. To wydarzenie uczyniło Gygaxa jedynym żyjącym założycielem TSR – a właśnie w tym czasie firma wchodziła w okres pełnego rozkwitu. Drugi numer informował również o nowej grze, War of Wizards (Wojna Magów), która to gra była tworem prof. Barkera. Jej akcja rozgrywała się w świecie Tekumel. Była to gra planszowa, która symulowała magiczne pojedynki na arenach Hirilakte, Pięciu Imperiów. Stała się prekursorką o wiele pełniejszego zestawu zasad do RPG – Empire of the Petal Throne (Imperium Płatkowego Tronu).

W kolejnych wydaniach The Strategic Review publikowano dalsze rozszerzenia do zasad i komentarze do zasad już istniejących. Jakby obok nieustającej ekspansji zasad D&D, pojawił się nowy, nieco niepokojący trend wydawniczy. Na powierzchnię zaczęły wpływać niektóre konflikty pomiędzy TSR a innymi producentami gier.

Poza wydawaniem The Strategic Review, toczyły się prace nad dwoma różnymi suplementami do D&D, które miały przybliżyć sędziom i graczom zasady gry. Pierwszy z nich, Greyhawk (Jastrząb), wart jest odnotowania, ponieważ wprowadzał nowe klasy postaci, takie jak Złodziej oraz Paladyn, a także znacznie rozszerzał listę potworów i magicznych przedmiotów. Jednak opis samej przygody był załóżnie krótki. Drugi dodatek, o nazwie Blackmoor również wprowadzał więcej klas postaci. Greyhawk ukazał się wiosną 1975 roku, a Blackmoor zaraz potem, na jesieni.

W połowie roku 1975 TSR zdołał opracować wiele różnych zestawów zasad, z których D&D był najznakomitszym. Pośród pozostałych znajdowały się takie tytuły, jak Boot Hill (Wzgórza Udeptanej Ziemi), gra role-playing z miniaturowymi z akcją dziejącą się na Dzikim Zachodzie, oraz Metamorphosis Alpha, gra s-f, z akcją umieszczoną na statku kosmicznym, uszkodzonym po przejściu przez obszar silnego promieniowania. Ta ostatnia gra była dziełem Jamesa Warda i może być traktowana jako pierwsza gra RPG w konwencji sf.

Firma TSR dalej sponsorowała GenCon, co zaowocowało prawdziwym rozwojem konwentu. GenCon VIII, który został zorganizowany w roku 1975 w Horticultural Hall w Lake Geneva, zgromadził 1500 osób. A co się działo gdzie indziej?

Łoskot dochodzący z Przełęcz Smoków, Tekumel i innych miejsc

W Illinois grupa studentów i zespołu uprzednio zaangażowanych w program SIMRAD na Uniwersytecie Stanowym Illinois zebrała siły

i sformowała rdzeń firmy Game Designers Workshop. Wśród nich znaleźli się tacy ludzie, jak: Frank Chadwick, Darryl Hany, John Harshman oraz Loren Wiseman i Marc Miller. Ich pierwsza gra RPG to En Gardel, mała książeczka, „gra o życiu dżentelmena spragnionego przygód”, osadzona w bliżej nieokreślonym kraju (najprawdopodobniej Francji) w XVII wieku.

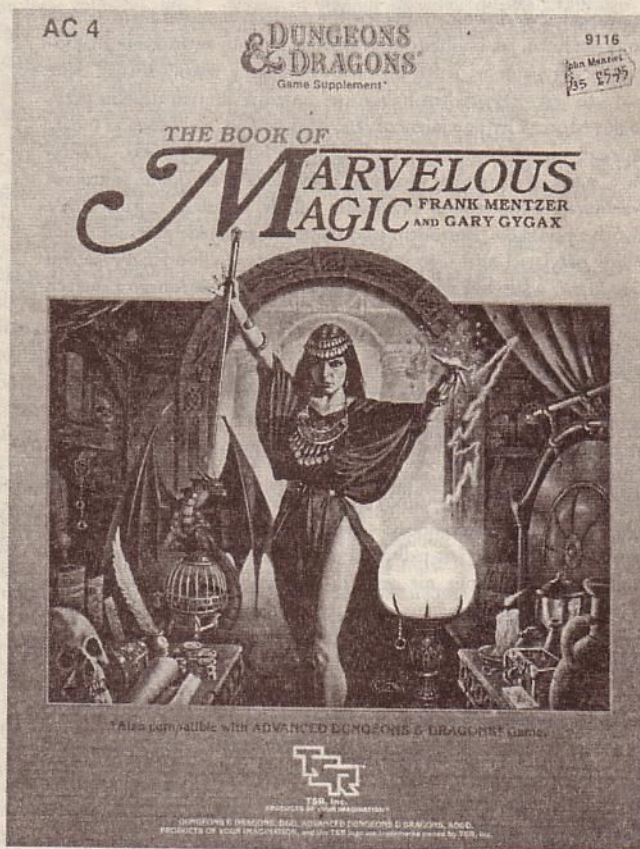
W Minneapolis tworzono całkowicie inny rodzaj gier. Profesor Barker z Uniwersytetu w Minnesocie był twórcą całego świata – Tekumel – który stał się plenerem dla gry RPG zatytułowanej Empire of the Petal Throne (Imperium Płatkowego Tronu). Profesor był członkiem wydziału zajmującego się badaniami nad Azją i Azją Południowo-Wschodnią i wielce interesował się językami i antropologią. Na jego twórczość silny wpływ wywarły elementy starożytnego Egiptu, cywilizacji Majów oraz Ameryki Środkowej, a także Indie i Arabia. Tworzenie świata Tekumelu rozpoczął, kiedy był dzieckiem, w czasach studenckich dopracował resztę.

W Tekumelu od samego początku istniały elementy gry, szczególnie figurkowej, jednak prawdziwa RPG nie powstała do chwili, kiedy prof. Barker nie ujrzał D&D. Uznał to akcji D&D za na- zbyt sztuczne i pełne wewnętrznych sprzeczności. W wymyślonych przez niego regułach widać wpływ D&D, ale powstały one z myślą o świecie Tekumel. A co to był za świat! Na początku gry gracze znajdują się w kraju z panteonem 20 bogów, gdzie Imperator Pieczęci siedzi za nefrytowym ekranem i sprawuje władzę absolutną za pomocą potężnego wojska i biurokracji. Zasady podawane były nie tylko z tłem historycznym, lecz również z podstawowymi elementami miejscowego języka, którym posługiwano się w jednym z Pięciu Imperiów, a który nazywał się Tsolyanu. Oczywiście, niebawem bogactwo tła miało na celu oszołomienie graczy i sędziego, i taki był też rezultat.

Również w Kalifornii grupa graczy, wraz ze Stevem Perrinem, Stevem Hendersonem i Gregiem Staffordem pracowała nad szeroką gamą wariantów D&D, jak również nad pewnymi własnymi projektami. Właśnie pośród tych ostatnich znajdowała się gra strategiczna dziejąca się w świecie fantastycznych żywiołów – White Bear and Red Moon (Biały Niedźwiedź i Czerwony Księżyc). Świat Dragon Pass (Przełęcz Smoków) stał się podstawą najpoważniejszego konkurenta D&D w latach 70., RuneQuest.

Wejście w Rok Drugi

Do roku 1976 na rynku znajdowało się wiele gier RPG, a jeszcze więcej było w przygotowaniu. Wydawnictwa klubowe rozrastały się wokół całego zjawiska i wtedy było wiadomo, że RPG zadowoliło się na dobre. Nadal toczyły się spory pomiędzy TSR a Avalon-Hill i SPI dotyczące ważności konwentów, co mogło mieć wiele wspólnego z wprowadzeniem tak zwanych rozgrywek turniejowych w D&D na GenCon VIII i IX. Pierwotne plany turniejowe przewidywały grę indywidualną, jednak powoli założenia zaczynały umożliwiać grę drużynową. Mimo tego, całość zjawiska okazała się być poza kontrolą. Poprzednie gry miniaturowe i strategiczne mogły jedynie wytyczać drogi dla RPG. Jednak o samej istocie przebiegu akcji decydowali gracze, sędziowie i projektanci.



W czerwcu 1976 TSR rozpoczął wydawanie całkowicie odmiennego magazynu, The Dragon (Smok). Do tego czasu The Strategic Review rozrósł się z sześciostronnicowej gazetki do potężnego czasopisma, jednak jego forma nie nadążała za treścią. Podjęto wtedy decyzję, że potrzebny jest nowy magazyn. I tak narodził się The Dragon. Pierwszy numer miał 30 stron, czterokolorową okładkę i przynosił takie materiały, jak rozszerzenia zasad do gier miniaturowych, nowe potwory oraz krótki artykuł Fritza Leibera, gościa honorowego IX GenConu.

Wraz z wydaniem pierwszego numeru The Dragon stało się jasne, że RPG przestał być tylko uzupełnieniem rynku miniaturowych. Nikt nie miał wątpliwości, że RPG będzie się rozwijało jako hobby i że w związanym z grami przemysłu szły duże zmiany.

Tłumaczenie: Robert Gołębski

Dariusz Paszkowski

ZAKŁADNIK

Scenariusz do gry „Władca Pierścieni“

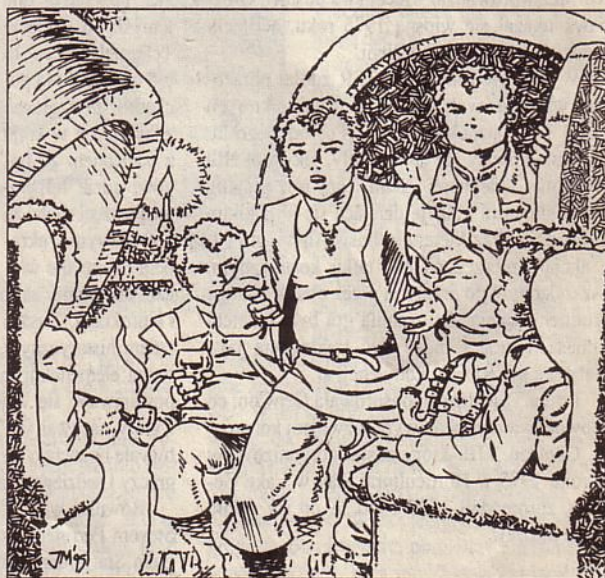
Ilustracje: Jarosław Musiał

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Akcja przygody „Zakładnik” toczy się w Bree. Można ją jednak poprowadzić w dowolnym mieście Śródziemia, zamieszkanym zarówno przez ludzi, jak i hobbitów. Wskazane jest, aby w drużynie znajdował się przynajmniej jeden niziołek posiadający własny smajal, bądź ktoś kto jest przyjacielem hobbitkiej rodziny. W tym drugim przypadku Mistrz Gry powinien znaleźć jakiś powód, aby osoba ta mogła zaprosić swoich towarzyszy na kolację do hobbitkiej norki. „Zakładnik” zaczyna się pewnej wiosennej nocy kiedy to do domu, w którym przebywają bohaterowie, przyjeżdża młody niziołek, ścigany przez dwóch opryszków. Powodem jego kłopotów są lepkie paluszki. Nasz młody przyjaciel miał tego pecha, że w karczmie „Pod Rozbrykanym Kucykiem” udało mu się ukraść pierścień z sakiewki jednego z dużych ludzi. Na nieszczęście dla małego złodzieja ofiara zorientowała się w kradzieży i ku zaskoczeniu hobbita nie krzyknęła „łapać złodzieja”, tylko dała dyskretny znak swemu towarzyszowi, wskazując na niziołka i sięgając w kierunku noża przy pasie. Patrząc na ponure twarze obu ludzi, młody złodziejasek szybko zorientował się, że wpadł w poważne tarapaty. Tak naprawdę skradziony pierścień należał do jednego z bogatszych kupców w mieście – Barnaby Teremhanda. Kupiec ten został tego wieczora napadnięty przez czterech oprychów, mających nadzieję zgarnąć oszczędności samotnie mieszkającego starca, o którym krążyły plotki, że jest jednym z najbogatszych ludzi w mieście. Ku swemu rozczarowaniu nie znaleźli kosztowności. Próbowali więc zmusić kupca do wyjawienia, gdzie trzyma swoje pieniądze, ten jednak uparcie odmawiał jakiejkolwiek współpracy z bandytami, twierdząc, że prędzej umrze niż odda im kosztowności, które przeznaczył dla swoich wnuków. Wzmianka o wnukach nasunęła rabusiom pewien pomysł. Wiadomo, że starzec ma syna o imieniu Jakub, który razem z żoną i dziećmi mieszka kilka ulic dalej. Skoro starzec nie dba o własne życie, to może złamie się, gdy będzie chodziło o życie jego syna. Bandyci zabrali więc pierścień rodowy kupca, po czym dwaj z nich wyszli z zamiarem udania się do Jakuba i zwabienia go w pułapkę w domu ojca. Pierścień był im potrzebny, aby uwiarygodnić wymyśloną historię, jakoby zostali wysłani przez Barnabę, który pilnie chciałby się widzieć z synem. Pragnąc dokładnie przygotować się do swojej roli wstąpili do gospody na kufelek piwa, w celu uzgodnienia, co dokładnie powinni powiedzieć, aby ich historyjka zabrzmiała wiarygodnie. Utrata pierścienia mogła pokrzyżować cały plan, bowiem Jakub nie ufał obcym.

Przerażony złodziej uciekł w kierunku zabudowań swoich rodaków, szukając schronienia w pierwszym napotkanym smajalu. Tak się składa, że akurat w nim przebywają nasi bohaterowie. Obawiając się bardziej złych ludzi niż konsekwencji przyznania do kradzieży, niziołek wyjawia bohaterom, w jaki sposób wszedł w posiadanie nieszczęsnego pierścienia. Dalszy rozwój wydarzeń zależeć będzie od umiejętności podejmowania szybkich decyzji przez graczy. Jeśli zdecydują się pomóc młodemu niziołkowi, wówczas czeka ich konfrontacja z bandytami, czającymi się w pobliżu smajalu. Jeśli nie zdecydują się na jakąkolwiek interwencję, bandyci powrócą do domu starca, zabiorą co bardziej kosztowne przedmioty z wyposażenia i ulotnią nad ranem z miasta. W takim przypadku przygodę należy uznać za nieudaną i nie przydzielić członkom drużyny żadnych punktów doświadczenia. Jeśli bohaterowie stawia czoła bandytom, na pewno zorientują się, że coś

jest nie w porządku. Powinni udać się do szeryfa, bądź bezpośrednio do Barnaby lub Jakuba. Ważne jest, aby członkowie drużyny spotkali się z Jakubem. Mistrz Gry powinien w taki sposób pokierować wydarzeniami, żeby wcześniej lub później im to umożliwić. Jeśli bohaterowie skierują się najpierw do domu Barnaby, zastaną drzwi zaryglowane, a okiennice zamknięte, nikt też nie będzie odpowiadał na pukanie. U szeryfa zostaną poproszeni o udanie się z nim, pierścieniem i młodym złodziejem do domu kupca, a stamtąd, po nieudanych próbach dostania się do środka, do Jakuba. U syna Barnaby akcja nabierze tempa. Wszyscy obecni dojdą do wniosku, że coś niedobrego dzieje się w domu starego kupca. Niestety, szeryf Bunce jest już zbyt stary, by stawić czoło uzbrojonym bandytom, a jego zastępcą – Wesley Privet – wyjechał do Combe na trzy dni. Szeryf poprosi więc bohaterów, aby wyświadczyli mu przysługę i wyjaśnili sprawę. Jakub zdradzi członkom drużyny sposób dostania się do domu ojca przez tajemne przejście, ciągnące się od szopy w ogrodzie do piwnic w domu. Zadaniem bohaterów jest uwolnienie Barnaby i unieszkodliwienie bandytów. Za uwolnienie kupca każdy z nich otrzyma 100 punktów doświadczenia, za unieszkodliwienie złoczyńców po 10 punktów lub po 5 za zabicie każdego z nich (bohaterowie nie powinni sami wymierzać kary, od tego jest szeryf). Szczegóły dotyczące kolejnych etapów przygody znajdują się w dalszej części scenariusza. Te rozdziały, które przeznaczone są dla graczy należy przeczytać na głos bądź zrobić ich kopie i rozdać graczom do przeczytania. Rozdziały przeznaczone dla Mistrza Gry w żadnym wypadku nie powinny być czytane przez graczy.



WPROWADZENIE DLA GRACZY

Jest piękna wiosenna noc. Przez otwarte okno mruga w waszym kierunku tysiące gwiazdnych świetlików, rozrzuconych na bezchmurnym niebie, niczym krople rosy na płatkach czarnego lotosu. Liście pobliskich drzew szeleszczą radośnie, pieszczące oddechem delikatnego

podmuchu wiatru. Siedzicie wszyscy w wygodnych fotelach, w saloniku u swojego hobbickiego przyjaciela. Z ogrodu napływa muzyka świerszczy razem z bogatą wonią ziół i kwiatów. W kominku leniwie pęłgają płomienie. W powietrzu unosi się delikatna smułka błękitnego dymu wydobywająca się z fajki waszego gospodarza. Pasma dymu owijają się wokół kandelabra, tworząc fantastyczne wzory, po czym rozplywają się w mroku sklepienia. Wspominacie wasze wspólne przygody, wypadki za miasto do Zalesia i opowiadacie nowinki zasyłane na mieście. Ciepło dochodzące z kominka, razem z korzennym winem, zaczyna działać usypiająco. Przez chwilę nikt się nie odzywa. Wsluchujecie się w odgłosy nocy i zastanawiacie, jakież to nowe przygody czekają was tego lata. Zimę spędziliście w mieście i macie już dość codziennych, rutynowych czynności. Niektórzy planują pewnie wypad do Zalesia na dzika bądź inną zwierzynę, inni zastanawiają się nad wyprawą na Wichrowe Wzgórza, żeby zobaczyć słynną Amon Sul, wieżę wybudowaną przez Elendila na wierzchołku Wichrowego Czuba. Legendy głoszą, że w wieży tej ukryty jest jedyny zachowany Palantir północy. Warto byłoby zobaczyć miejsce, w którym spoczywa tak wielki skarb, a i sama wyprawa do Wichrowych Wzgórz może okazać się fascynującą przygodą.

Nagle w spokojny rytm odgłosów nocy wdzierają się natarczywe walenie do drzwi, przerywając wszystkim błogą chwilę marzeń. Spoglądacie po sobie pytająco, po czym wasz wzrok kieruje się w stronę gospodarza. Z jego oczu wyczytujecie tylko zdziwienie i ciekawość; ktoś to może być o tak późnej porze?

Po chwili gospodarz podnosi się z fotela i wychodzi do przedsionka. Słyszycie szcęk otwieranego zamka, kilka słów wypowiedzianych szeptem i charakterystyczny odgłos zatraskiwanych w pośpiechu drzwi. W chwilę później do saloniku wchodzi gospodarz, a tuż za nim młody hobbit. Ubrany jest bardzo przeciętnie, tak aby nie rzucać się w oczy w tłumie. Jak każdy niziołek ma bujną czuprynę, zaokrąglony delikatnie brzusek i duże stopy porośnięte bujnym, ciemnym włosiem. Oczywiście, jak każdy szanujący się hobbit, nie nosi żadnego obuwia. Jego duże, ciemne oczy patrzą na twarze obecnych. Nietrudno dostrzec, że jest zdenerwowany. Na widok tylu osób młody hobbit jakby się skurczył w sobie, sprawiając wrażenie jeszcze mniejszego i schował za plecy gospodarza. Widząc jego reakcję, pytająco spoglądacie w kierunku waszego przyjaciela.

Właściciel domu, czując się w obowiązku wyjaśnić sytuację, bierze pod rękę wystraszonego niziołka, sadza w fotelu przed kominkiem i nalewa do kryształowego pucharu ciemnoczerwone wino z karafki, stojącej na pięknie rzeźbionym stoliku z wiśniowego drewna. Po kilku łykach aromatycznego napoju, niespodziewany gość odpręża się odrobinię, jednakże nadal czujnie spogląda w kierunku drzwi i okien.

Przedłużającą się ciszę przerywa dźwięczny głos gospodarza:

– Nie chciałbym być natrętny, ale może wyjaśnisz nam, co znaczą twoje słowa w przedsionku?

Do wiadomości drużyny dodaje:

– Nasz nieoczekiwany gość wpadł do środka niczym zając ścigany przez lisa, twierdząc, że gonią go jakieś uzbrojone po zęby zbity.

Odwracając się w kierunku młodego hobbita:

– Jeśli to prawda, powinienes powiedzieć nam, dlaczego cię ścigają, inaczej nie będziemy mogli ci udzielić schronienia.

Słyszając te słowa niziołek cały się spiął i zaskomlał:

– Nie wyrzucajcie mnie, proszę! Ja nic złego nie zrobiłem, naprawdę. Pożyczyłem tylko jeden drobiazg, a oni od razu chcą mnie zarząnąć niczym prosię!

– Pożyczyłeś – powtórzył za gościem gospodarz. – To znaczy bez wiedzy właściciela, czy tak? – spojrzał oskarżycielsko w oczy hobbita.

– Tak jakby – zapiszczała postać w fotelu, o ile to możliwe kuczając się jeszcze bardziej. – Tylko na chwilę, chciałem oddać. Niech mi stopy wyłusieją, jeśli tak nie jest.

Gospodarz z powątpiewaniem spojrzał na złodzieja.

– No dobrze, opowiedz wszystko od początku. Najpierw jednak się przedstaw.

OPOWIEŚĆ ZŁODZIEJA

– Nazywam się Almon Borrowhill. Pochodzę z Bucklandu. Moi rodzice zmarli na zarazę jakiś rok temu. Od tamtej pory podróżuję po

różnych miastach. Czasami muszę kraść, aby przeżyć. Jestem za duży, żeby mnie ktoś przygarnął i za mały, żeby dostać jakąś dobrą pracę. Tę zimę spędziłem w Bree, pomagając Barlimanowi Butterburowi w gospodzie „Pod Rozbrykanym Kucykiem” za jadło i dach nad głową. Na wiosnę postanowiłem udać się do Archet. Niestety, nie mam żadnych pieniędzy na zakup niezbędnego jedzenia. Przydałby się też jakiś kocyk i ekwipunek podróżny. Pomyślałem, że mógłbym pożyczyć co nieco od dużych ludzi. Oni zawsze mają przy sobie jakiś zbędny pieniądź. Postanowiłem, że w monendie(*) – to mój szczęśliwy dzień – upatrzę sobie jakiegoś sponsora. Akurat tego właśnie dnia do karczmy weszło dwóch dużych ludzi, których przedtem tam nie widziałem, do tego usiedli w najciemniejszym kącie izby. Pomyślałem – oho to jest to! Byli tak zaabsorbowani rozmową, że nie zauważyli jak podszedłem do nich cichutko. Wypatrzyłem sakiewkę u pasa jednego z mężczyzn i delikatnie wyciągnąłem pierwszy przedmiot, na który trafiły moje palce. Nie była to moneta, ale duży pierścień z jakimś symbolem. Kiedy wpatrywałem się w łup, właściciel sakiewki obrócił się nagle w moim kierunku. Zaciśnąłem dłoń na pierścieniu, zrobiłem minę głupka, który przypadkowo podszedł do niewłaściwego stolika i zacząłem się wycofywać w kierunku wyjścia z karczmy. Człowiek, który na mnie patrzył, miał szpetną, krostowaną twarz. Przyjrzał się mojej zaciśniętej na pierścieniu pięści, po czym sięgnął do sakiewki. Pomyślałem: Almon, zaczynają się kłopoty – chodu! Kiedy wybiegłem na zewnątrz byłem zdziwiony, że w karczmie nie podniósł się żaden rwetes. Pewnie nerwy mi zawiodły i niepotrzebnie uciekałem. Zatrzymałem się, zastanawiając czy nie wrócić z powrotem do karczmy. Wtedy zobaczyłem jak otwierają się drzwi i na uliczkę wychodzi tych dwóch typków, których obrobilem. Kiedy mnie zobaczyli, wyciągnęli noże i bez słowa ruszyli w moim kierunku. Omal nie zrobiłem w majtki, takiego miałem pietra. Jeszcze nigdy tak szybko nie biegłem, strach uskrzydlał moje nogi. Pomyślałem: „może uda mi się znaleźć schronienie u rodaków”. Kiedy zobaczyłem wasz smajal, od razu rzuciłem się w jego kierunku. Dobrze, że mnie wpuściliście, inaczej ci bandyci pewnie wypatroszyliby mnie jak prosiaka. Na pewno czają się gdzieś w ciemnościach. Za żadne skarby stąd nie wyjdę. Nie chcę już tego pierścienia. Weźcie go i oddajcie tym ludziom, niech tylko przestaną na mnie polować. Powiedźcie, że to pomyłka, albo coś wymyślcie. Nie oddawajcie mnie tylko w ich ręce. Proszę!

Almon zrobił błagalną minę, sięgając jednocześnie do kieszeni jasnobłękitnego kubraczka. W chwilę potem waszym oczom ukazał się przedmiot, przez który młody hobbit popadł w poważne tarapaty: duży, masywny pierścień. Wygląda na to, że zrobiony został ze szczerzego złota. Po bokach wygrawerowane ma delikatne motywy roślinne, natomiast z czarnego oczka wзира srebreny symbol – drzewo i księga. Wpatrując się w symbol widniejący na pierścieniu i powoli zaczyna do was docierać, że już go gdzieś widzieliście. Po chwili zastanowienia przypominacie sobie – to symbol rodowy Teremhandów. Zgodnie z tradycją rodu powinien go nosić senior, czyli Barnaba Teremhand. Jak to się stało, że dostał się w ręce jakichś włóczykiów? Na pewno Teremhandowie nie oddaliby go nikomu, są przecież jedną z najzamożniejszych rodzin w Bree. Sprawa niewątpliwie wymaga wyjaśnienia. Poza tym, chociaż Almon okazał się złodziejem, to nie można go oddać w ręce bandytów.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Większa część opowieści Almona jest prawdziwa, ale nie do końca. Młody hobbit nie jest żadnym sierotą, po prostu uciekł z domu w poszukiwaniu przygód. Jego rodzice mieszkają w Brandy Hall, wielkim rodowym smajalu Brandybucków, mają się dobrze i zamartwiają o syna. Jeżeli w drużynie znajduje się jakiś hobbit, wówczas na pewno zorientuje się, że Almon coś kręci – niemożliwe, aby nikt go nie przygarnął w Brandy Hall, po rzekomej śmierci rodziców. Można teraz przycisnąć Almona, grożąc mu, że jeśli nie powie prawdy, zostanie natychmiast wyrzucony na zewnątrz. Młody złodziej na pewno się zlamie i wyśpiewa całą prawdę. Poza tym ma już dość przygód i chętnie wróci do rodzinnego smajalu. Powrotem Almona do domu trzeba będzie się zająć później. Teraz należy wyjaśnić sprawę pierścienia. Wygląda na to, że bohaterowie mają do wyboru trzy drogi postępowania. Zażądać od ludzi, którzy ścigali Almona, aby powiedzieli, w jaki

PRZYGODA

sposób weszli w jego posiadanie; udać się do szeryfa Bree i przekazać sprawę w jego ręce; bądź złożyć wizytę w domu Barnaby Teremhanda. Należy zachęcić graczy, aby nie czekali do rana, tylko podjęli natychmiast jakieś działania. Nie wiadomo przecież, co się dzieje, możliwe że Barnaba potrzebuje pomocy, a wtedy upływ czasu będzie odgrywać decydującą rolę. Gracze nie wiedzą, że dom Teremhandów został opatrzony przez bandytów, dlatego trzeba stworzyć wrażenie, iż należy działać w pośpiechu. Bez względu na to, co postanowią bohaterowie, po wyjściu na zewnątrz czeka ich konfrontacja z dwoma opryszkami. Nie wolno dopuścić, aby któryś z nich uciekł, inaczej ostrzeże kamratów, a wówczas całą przygodę należy uznać za nieudaną (Barnaba zostanie pobity na śmierć, dom ograbiony, złodzieje natomiast uciekną z miasta tuż przed świtem).

W CIEMNEJ ULICZCE

Po wyjściu na zewnątrz rozglądacie się czujnie wokoło. Wzdłuż uliczki ciągnie się żywopłot, w oddali słychać ujadanie psa, od strony gospody napływają bełkotliwe wrzaski jakiegoś pijaka. Księżyc schował się za chmurami, które, nie wiedząc kiedy, pojawiły się na uprzednio rozgwieżdżonym niebie. Z zakamarków bram, zza drzew i budynków wypełniają mroczne cienie. Od chłodnego wiatru dostajecie gęsiej skórki. Skręcając w najbliższą alejkę, za sobą słyszycie jakiś szmer. Odwracacie się nerwowo, alejka wydaje się zupełnie pusta. Drogę przebiega czarny kot. Zły znak. Znowu oglądacie się za siebie. Wydaje wam się, że w cieniu jakby coś się poruszyło. Wpatrujecie się uważnie i w tym właśnie momencie zza chmur wyłania się rąbek księżycy. W jego świetle dostrzegacie błysk stali i dwie mroczne postacie szybko podążające w waszym kierunku, cicho, niczym zjawy, przemykające między cmentarnymi nagrobkami.



UWAGI DLA MISTRZA GRY

Walka z bandytami jest nieuchronna. Bohaterowie mają tylko tyle czasu, aby wyciągnąć broń. Bandyci zaatakują tych poszukiwaczy przygód, którzy wydają się najsilniejsi. Jeżeli ktoś będzie próbował rzucić czary, wówczas z pewnością stanie się celem ataku. Po rozegraniu walki pozwól bohaterom przeszukać bandytów i kontynuować zaplanowane wcześniej działania. Jak już wspomniano wcześniej, drużyna musi spotkać się z synem Barnaby. Dlatego też dwa następne rozdziały przeznaczone dla graczy należy rozegrać tylko w przypadku, gdyby bohaterowie zdecydowali się odwiedzić szeryfa lub złożyć wizytę Barnabie Teremhandowi. Jeśli decydują się pominąć któryś z tych epizodów, przeskocz od razu do odpowiedniego rozdziału.

STATYSTYKI BANDYTÓW

Imię: Bill					KARTA CECH	
MODYFIKATORY						
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha	
Sila	-	+	2 + _____	= +2	Sila	
Zwinność	-	+	1 + _____	= +1	Zwinność	
Inteligencja	-	+	0 + _____	= 0	Inteligencja	
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie	
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona	
Zwarcie	+2	+	2 + _____ (sztylet, -I do obrażeń)	= +4	Zwarcie	
Pociski	+1	+	1 + _____	= +2	Pociski	
Ogólne	+1	+	1 + _____	= +1	Ogólne	
Przebiegłość	+1	+	0 + _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość	
Percepcja	+1	+	0 + _____	= +1	Percepcja	
Magia	-2	+	-2 + _____	= -4	Magia	
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	= 50	Wytrzymałość	

Wypożyczenie: sztylet, skórnia, pas z sakiewką (24 monety miedziane).

Notatki: Bill jest mocno zbudowany, ma 180 cm wzrostu, blond włosy i niebieskie, lekko zamglone oczy. Jego twarz szpecą liczne ślady po przebytej w młodości ospie.

Imię: Henry					KARTA CECH	
MODYFIKATORY						
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			=	Suma	Cecha
Sila	-	+	2 + _____	=	+2	Sila
Zwinność	-	+	1 + _____	=	+1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0 + _____	=	0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	=	-1	Poruszanie
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	=	+2	Obrona
Zwarcie	+1	+	2 + _____ -(sztylet, -I do obrażeń)	=	+3	Zwarcie
Pociski	+1	+	1 + _____	=	+2	Pociski
Ogólne	-2	+	0 + _____	=	-2	Ogólne
Przebiegłość	+2	+	0 + _____ -I (skórznia)	=	+1	Przebiegłość
Percepcja	+2	+	0 + _____	=	+2	Percepcja
Magia	-2	+	-2 + _____	=	-4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	=	50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: sztylet, skórnia, pas z sakiewką (18 monet miedzianych).

Notatki: Henry ma ciemną karnację skóry, orli nos, piwne oczy, czarne włosy i trzydniowy zarost. Jest niższy od Billa, ma zaledwie 176 cm wzrostu.

PRZED DOMEM BARNABY

Nie niepokojeń do docieracie do rezydencji Barnaby. To duży, piętrowy dom z ogrodem, otoczony dwumetrowym murkiem. Brama wejściowa jest otwarta. Przed wejściem rozglądacie się uważnie wokół i nasłuchujecie. Panuje cisza, nie widać ani nie słychać nic podejrzanego. Niepewnie wkraczacie na ścieżkę prowadzącą w kierunku domu. Odległe ujadanie psa przypomina wam, że o tej porze właściciele dużych domów na ogół spuszczaają ze smyczy swoich czworonożnych strażników. Niepewni, co robić, zatrzymujecie się na chwilę, oczekując pojawienia się rozjuszonej bestii gotowej rozedrzeć gardła intruzom. Nic jednak nie wyskakuje z ciemności, zupełnie jakby cała

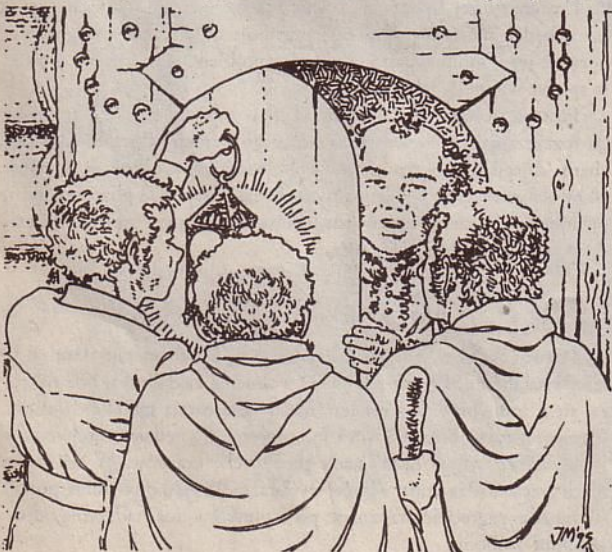
okolica była wymarła. Z ulgą kierujecie się w stronę głównego wejścia. Wchodząc po kilku stopniach i zatrzymujecie się przed dużymi dębowymi drzwiami. Jak należało się spodziewać, drzwi są zamknięte. Jeden z was pociąga za wiszący obok ozdobny sznur. Z wnętrza domu dobiega dźwięczny odgłos dzwoneczków. Czekacie chwilę, po czym ponownie dajecie gospodarzowi znak o swoim przybyciu. Mija minuta, potem druga i trzecia, a ze środka nie dobiegają do was żadne odgłosy życia. Czekacie jeszcze chwilę i po raz trzeci pociągacie za sznur. Jednakże, tak jak poprzednio, nikt nie odpowiada na wasz sygnał. Odchodzicie parę kroków od posesji i przyglądacie się uważnie oknom. Wszystkie są przysłonięte okiennicami, zza których nie dobiega żaden promyk światła. Najwidoczniej nikogo nie ma w środku. Cały dom sprawia wrażenie opuszczonego. Przyglądacie się martwym powiekom okiennic, wydawałoby się na wieki zakrywającym puste oczodoły otworów okiennych. Balustrada werandy szczerzy do was drewniane słupki wsporników w paradii szyderczego uśmiechu, niczym stara czaszka pieńki pośliskłych zębów. Macie wrażenie jakby otaczające was powietrze stężało, ciężko zalegając w płucach. Wydaje wam się, że od strony domu coś was bacznie obserwuje. Najlepiej, jeśli się stąd szybko wyniesiecie, zanim niewypowiedziana groza nabierze realnych kształtów.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Po zasygnalizowaniu swojego przybycia, drużyna jest obserwowana skrycie przez dwóch bandytów, znajdujących się wewnątrz domu. Ponieważ z grupą nie ma Billa i Henry'ego, rabusie uznają bohaterów za przypadkowych gości i nie zdradzają swojej obecności w domu ani ich do niego nie wpuszczają. Najłatwiejszym sposobem dostania się do środka jest przejście przez werandę na piętrze, gdzie można wyważyć drzwiczki o wiele słabszej konstrukcji niż drzwi wejściowe do domu. Mistrz Gry powinien upomnieć drużynę, że byłoby to włamanie. Jeśli jednak gracze zdecydują się na takie rozwiązanie, wówczas wspinaczka na werandę jest manewrem typu Ogólne/7. Wyważenie drzwi na werandę jest manewrem Siła/6. Włamanie okiennic nie wchodzi w grę, wykonano je naprawdę solidnie. W przypadku przedostania się bohaterów do środka należy przejść do rozdziału „Dom Barnaby Teremhanda”.

U SZERYFA

Z wąskiej alejki wychodzicie na cichy, ciemny, brukowany plac. Otaczające go domy wybaluszają w waszym kierunku ciemne oczodoły okien. Wiatr wyje potępieńczo w kominach. Po drugiej stronie placu majaczy mroczny kształt aresztu, przylegający do siedziby szeryfa Bree. Każdy wasz krok odbija się głośnie echem od ścian budynków, tworząc złudzenie, jakby z prowadzącego do placu alejek nadchodziły nocne stwory, zwabione waszym pojawieniem się na rynku. Czujecie się osaczeni przez nabrzmiałe, niczym pajęczce odwołki, cienie domostw otaczających plac. Przyspieszacie kroku, nerwowo rozglądając się na



boki. Nic jednak nie wypelza z ciemnych gardzieli uliczek. Docieracie przed solidne dębowe drzwi aresztu, zaopatrzone w dużą metalową kołatkę. Jeden z was uderza kilka razy metalowym pyszczykiem w drewniane drzwi. Rozlega się głuchy odgłos, który głośnie echem rozdziera nocną ciszę. Zamieracie, zdziwieni własnym zuchwalstwem, i w ciszy nasłuchujecie efektów swojego działania. Po chwili we wnętrzu domu słyszycie człapanie, a zaraz potem zza drzwi rozlega się zaspany głos:

– Ki diabeł po nocy dobija się do domu Bunców?!

UWAGI DLA MISTRZA GRY

W tym momencie bohaterowie powinni się przedstawić i nakłonić szeryfa, aby zechciał ich przyjąć mimo późnej pory. W jaki sposób gracze tego dokonają, pozostawmy już ich inwencji. Mistrz Gry powinien tylko ocenić, czy ich historia będzie przekonująca dla zaspanego hobbita, który najchętniej wróciłby od razu do łóżka. Jeżeli gracze wykażą się pomysłowością, wówczas można im przydzielić po 10 punktów doświadczenia. Jeżeli szeryf odprawi ich od drzwi z kwitkiem, wówczas graczom pozostaje już tylko wizyta u Jakuba Teremhanda.

Jeżeli bohaterom uda się zainteresować szeryfa swoją historią, zostaną wpuszczeni do środka i wysłuchani. Ich opowieść wyraźnie zaniepokoi Holfasta Bunca. Szeryf przyzna bohaterom rację, że coś w tej sprawie najwyraźniej śmierdzi. Na domiar złego jego zastępca – Wesley Privet – wyjechał na trzy dni do Combe, w sprawach prywatnych. Sprawa, z którą przybyli bohaterowie, może przerosnąć możliwości starego szeryfa, dlatego też poprosi drużynę, aby mu pomogła w rozwiązaniu problemu, przynajmniej do czasu przybycia Wesleya. Szeryf Bunce jest osobą powszechnie lubianą i szanowaną. Bohaterowie, jako uczciwi obywatele, nie powinni odrzucić jego prośby. Bez pomocy szeryfa drużyna niewiele będzie w stanie zdziałać. Przede wszystkim trudno im będzie przebić się przez barierę nieufności Jakuba Teremhanda mimo tego, że są w posiadaniu pierścienia. Jakub uzna ich zapewne za złodziei i sam zwróci się do szeryfa o pomoc. Szanse na przekonanie Jakuba, że drużyna nie jest żadną pieniędzy bandą oszustów lub bandytów są niewielkie, należy jednak pozwolić graczom się wykazać, a nuż wpadną na jakiś błyskotliwy pomysł, który zadziwi Mistrza Gry. Tak więc kluczem do sukcesu jest pomoc szeryfa, który cieszy się pełnym zaufaniem Jakuba. Dlatego też w kolejnym rozdziale zakładamy, że bohaterowie zaintrygowali Holfasta Bunca i razem z szeryfem udali się do domu Jakuba.

JAKUB TEREMHAND

Mając u swego boku Holfasta Bunca rażno zmierzacie w kierunku posiadłości Jakuba Teremhanda. Noc nie wydaje się już taka groźna, zupełnie jak gdyby sama obecność szeryfa w jakiś magiczny sposób przepędziła wszelkie zmory czające się w mroku nocy. Zagłębiacie się w labirynt alejek otoczonych żywopłotami, spełniającymi rolę ogrodzeń prywatnych posesji w bogatszej części miasta. Szeryf Bunce, doskonale znający całe miasto, bezbłędnie prowadzi do zdobionej, metalowej bramy w ścianie żywopłotu, po czym pociąga za sznurek, którego drugi koniec przymocowany jest do dzwonka sygnalizacyjnego. W ciszę nocy wdziera się dźwięczny ding, dong.

– Musimy chwilę poczekać – oznajmia szeryf. – Jakub ma w zwyczaju wypuszczać na noc swojego psa.

Jakby na potwierdzenie słów szeryfa z ogrodu wybiega wielka, czarna, kudłata bestia, ujadając wściekle na intruzów. Z podziwem patrzycie na olbrzymie kły, mogące w mgnieniu oka rozerwać dorosłego mężczyznę na strzępy. Hałas czyniony przez rozwiścieczonego czworonoga z pewnością pobudzi wszystkich w okolicy. Zgodnie z oczekiwaniami, po kilku minutach, na ścieżce, prowadzącej od domu do bramy pojawia się męska sylwetka, w nocnej koszuli i z latarnią w ręku.

– Morda, waruj! – woła postać, podchodząc bliżej.

Na dźwięk tego głosu, wielki pies z niechęcią odstępkuje od bramy, siada przy kłombie róż i z nadzieją w oczach oczekuje, aż zrobicie jakiś agresywny ruch.

Właściciel bestii przypatruje wam się uważnie w świetle latarni, po czym jego wzrok spoczywa na osobie szeryfa. W oczach pojawia się błysk rozpoznania, a na ustach uśmiech.

– Szeryf Holfast Bunce. Cóż was sprowadza do mnie o tak późnej

porze, szeryfie. Czyżby znowu jakieś nocne marki próbowały włamać się do mojego sklepu?

– Nie tym razem, drogi Jakubie – odparł szeryf. – Sprawa dotyczy twojego ojca, Barnaby. Wydaje mi się, że dzieje się coś niedobrego, dlatego towarzyszą mi ci dzielni młodzi ludzie. Powinniśmy porozmawiać o tym w środku, Jakubie. Wiatr dzisiaj niesie słowa daleko, lepiej żebyśmy tę sprawę omówili tylko w gronie zainteresowanych.

Jakub ponownie ominił drużynę wzrokiem. Po chwili namysłu sięgnął ręką w kierunku skobla, otworzył bramę i gestem nakazał podążać za sobą. Pierwszy przez bramę przeszedł szeryf, pewnym krokiem podążając za gospodarzem. Teraz jeden po drugim bierzecie przykład z Holfasta i udajecie się w kierunku domu. Waszą małą procesję zamyka wielki pies, który z bliskiem w oku śledzi każdy wasz ruch. Najwidoczniej trudno jest mu pogodzić się z myślą, że stracił dobrą okazję na rozszarpanie kilku obcych.

Wąską ścieżką, pomiędzy klombami kwiatów roztaczających oszalałymi zapach, docieracie do dużego domu. Jego czerniejąca na tle nieba sylwetka wydaje się pochylać w waszym kierunku, niczym drapieżny ptak gotowy rzucić się bezszelestnie na swą zdobycz. Niesamowite wrażenie potęguje architektura domu, zbudowanego nie tak jak większość innych domostw w mieście na bazie prostokąta, ale z kilku przyległych do siebie segmentów o łukowatych wykończeniach.



Podążając za światłem latarni gospodarza, wchodzicie do dużego salonu. Puszyste dywany pokrywają całą powierzchnię podłogi, na ścianach wiszą gobeliny przedstawiające sceny polowań na dzikiego zwierza. Po prawej stronie od wejścia znajduje się kominek, nad którym zawieszono głowę wielkiego, dzika. Okna są zasłonięte ciężkimi kotarami w jasnozielonym odcieniu, o brzegach obszytych złotą nicią. Na lewo od wejścia stoi wygodna sofa, samym swoim wyglądem zachęcająca do odpoczynku. Przy tej samej ścianie co drzwi wejściowe znajduje się duży kredens oraz niewielki stolik z jedną szufladą. Na środku pokoju umiejscowiono pięknie rzeźbiony stół o eliptycznym kształcie. Wokół stołu, niczym pisklęta wokół matki, przycupnęły cztery fotele. Na blyszczącej tafli stołu spoczywa koszyk świeżych owoców i kryształowa karafka pełna czerwonego wina. Na przeciwległej ścianie do sofy wisi olbrzymi portret mężczyzny w średnim wieku, ubranego w strój myśliwski, z łukiem w ręku i złożonym rogiem zawieszonym u pasa. Twarz mężczyzny jest ukryta w cieniu rzuconym przez rondo kapelusza z bażancim piórkami. Sądząc po rysach twarzy jest to jakiś krewny lub przodek Jakuba Teremhanda.

Wasz gospodarz zapala świecę w kandelabrze, gasi latarnię i odstawia ją na mały stolik przy wejściu. Gestem dłoni wskazuje wam sofę i fotele, prosząc, abyście zechcieli spocząć, po czym wyciąga odpowiednią ilość kielichów z kredensu i do każdego z nich nalewa czerwonego wina z karafki. Siadając z głośnym westchnieniem w fotelu obok szeryfa, pociąga łyk wina z pucharu i prosi Holfasta o wyjaśnienie tak późnego najścia. Szeryf opowiada usłyszana od was historię. Na dowód, że

nic nie zmyśliliście prosi was o pokazanie pierścienia, który przekazał wam Almon. Jakub w skupieniu wysłuchał całej historii, odebrał od was pierścień i z namysłem wpatrzył się w jego oczko.

– Bez wątplenia jest to nasz rodowy pierścień – powiedział po chwili. – Jeżeli wszystko co mówicie jest prawdą, musimy natychmiast udać się do domu mojego ojca.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Jeżeli drużyna była już przed domem Barnaby, wówczas na pewno opisze Jakubowi bezsensowność takiej wycieczki, zwłaszcza że młody Teremhand nie ma kluczy do domu ojca, poza tym drzwi na noc są ryglowane od środka. Jeśli bohaterowie nie byli jeszcze pod domem starego kupca, mogą się teraz tam udać, razem z Jakubem i Holfastem. Przeczytaj graczom rozdział „Przed domem Barnaby”. Po bezowocnych próbach wywołania Barnaby, wszyscy wrócą z powrotem do domu Jakuba na naradę.

NARADA

W milczeniu patrzycie na Jakuba nerwowo chodzącego wzdłuż ściany kominkowej, niczym dziki lis wrzucony do klatki. Pięć kroków, obrót. Pięć kroków, obrót. Już dwa razy musieliście opowiadać ze szczegółami przebieg wydarzeń dzisiejszego wieczora. Wszystkie wasze propozycje rozwiązania sytuacji były zbywane machnięciem ręki. W tej chwili wasz gospodarz najwyraźniej walczy z jakimś pomysłem drążącym jego umysł. Po kilku minutach nerwowego oczekiwanego Jakub podchodzi do stołu i uderza pięścią w blat.

– Musimy się dostać do domu Barnaby. Ostatnio nie jestem w zbyt dobrych stosunkach z ojcem, nie darowałbym sobie jednak, gdyby coś mu się stało przez moje niedbalstwo. Myślę, że tatko padł ofiarą napadu. Nie możemy siłą włamać się do środka. W ten sposób narazilibyśmy Barnabę na niebezpieczeństwo. Jeśli w środku są bandyci, trzeba rozprawić się z nimi przez zaskoczenie. Nie można dać im czasu, aby mogli skrzywdzić ojca. Znam sposób, w jaki można niezauważenie dostać się do środka. Od szopy w ogrodzie do piwnicy domu biegnie sekretne przejście, wybudowane jeszcze przez mojego dziadka. Wie o nim tylko ojciec i ja. Używając tego przejścia, dostaniecie się do piwnicy. Piwniczka nie jest zamykana, chociaż posiada zamek. Tak samo wszystkie drzwi wewnątrz domu nie powinny być zamknięte. Wątpię aby bandyci pilnowali wejścia do piwnicy. Jeżeli dom został opanowany przez rabusiów i uda wam się uratować ojca, sownie was wynagrodzę. Ja z szeryfem zostaniemy tutaj, na wypadek, gdyby pojawił się, któryś z bandytów próbując wymusić ode mnie okup. Poczekać jeszcze chwilę, przyniosę atrament i papier. Naszkicuję wam rozkład pomieszczeń, żebyście mogli zaplanować całą akcję ze szczegółami.

Po tych słowach Jakub wychodzi z salonu, udając się po przybory do pisania. Po jego wyjściu szeryf kiwa głową.

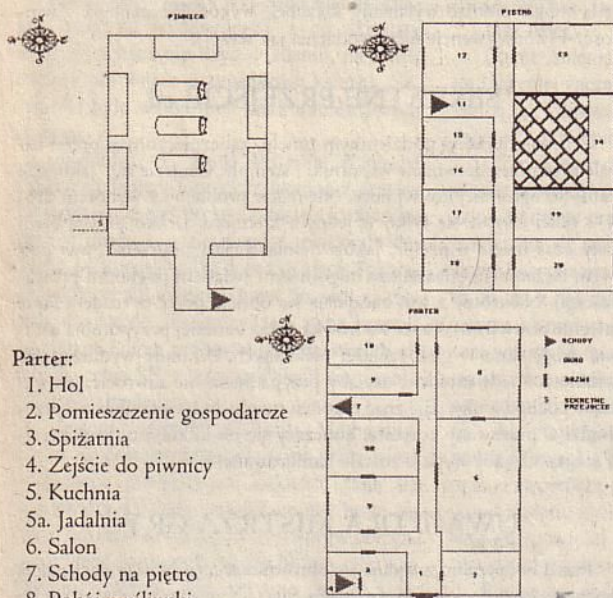
– Myślę, że pomysł Jakuba jest dobry. Jeśli cała ta historia jest tylko tworem naszej wyobraźni, to nic przecież się nie stanie, najwyżej Jakub będzie musiał się tłumaczyć przed ojcem, dlaczego wtargnęliście nocą do jego domu, ale to już nie nasz problem. Tak czy siak, trzeba tę sprawę wyjaśnić.

Po tych słowach szeryf zapatrzył się w hipnotyczne refleksy światła rozszczepianego wewnątrz trzymanego w ręku kryształowego pucharu. Z jego twarzy trudno jest cokolwiek wynioskować, zupełnie jakby się patrzyło w kamienną twarz hazardzisty. Nie pozostaje wam nic innego, jak czekać na powrót Jakuba z obiecany szkicem rozkładu pomieszczeń domu jego ojca.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Pozwól graczom w spokoju zapoznać się ze schematem domu Barnaby i ustalić między sobą sposób uwolnienia zakładnika. Nie narzucaj się z żadnymi wskazówkami, niech sami ustalą taktykę działania. Element niepewności (nie wiadomo przecież, ilu będzie przeciwników i jak dobrze uzbrojonych) nada grze trochę kolorów. W tej części niech gracze dadzą upust własnej wyobraźni. Wyjątkowo dobre pomysły możecie nagrodzić przyznając po 5 punktów doświadczenia odpowiednim osobom.

DOM BARNABY TEREMHANDA



Parter:

1. Hol
2. Pomieszczenie gospodarcze
3. Spizarnia
4. Zejscie do piwnicy
5. Kuchnia
- 5a. Jadalnia
6. Salon
7. Schody na pietro
8. Pokoj myslowski
9. Toaleta
10. Pracownia/biurow

Pietro:

11. Schody na parter
12. Salonik
13. Biblioteka
14. Taras
15. Pokoj dla sluzby
16. Pokoj dziecienny
17. Pokoj goscinny
18. Pokoj goscinny
19. Sypialnia gospodarza
20. Pomieszczenie z eksponatami

DROGA DO SZOPY

Po zapoznaniu się z planem domu Barnaby i ustaleniu pomiędzy sobą szczegółów działania, opuszczacie gościnny przybytek u Jakuba. Na zewnątrz wita was czerń nocy, wyciągając w waszym kierunku rozczapierzone palce cieni zrodzonych z przydrożnych drzewek owocowych. Księżyc skrył się za pojedynczą chmurką. Na szczęście światło gwiazd jest na tyle jasne, że nie potrzebujecie zapalać pochodni, aby dotrzeć do miejsca przeznaczenia.

Od domu Jakuba do siedziby jego ojca dzieli was niecałe piętnaście minut marszu. Niedaleko celu waszą uwagę przykuwa odgłos kroków, dochodzący z bocznej uliczki. Sięgacie po broń. Przezornie ustawiacie się po obu stronach uliczki i zamieracie w oczekiwaniu. Kroki stają się coraz głośniejsze, rozróżnacie już, że w waszym kierunku zmierza nie jedna ale dwie osoby. Po chwili dociera do was jakiś niezrozumiały bełkot, po którym napływa pijacki rechot. Rozluźnacie mięśnie i spokojnie obserwujecie wylaniające się z mroku dwie chwiejne sylwetki, podpierające się nawzajem, niczym para cierpiących na chorobę morską podróżnych. W miarę jak pijackowie zbliżają się coraz bardziej, wasze nozdrza wychwytyją bijący od nich smród alkoholu. Czujnie obserwujecie zataczającą się dwójkę mężczyzn, odprowadzacie ich wzrokiem, dopóki obie sylwetki nie rozplyną się w mrokach nocy. Jeszcze przez chwilę słyszycie echo ich kroków, których przerywany rytm, co jakiś czas wzbogacony zostaje odgłosem upadku, po którym napływa potok przekleństw. Odgłosy te stają się coraz cichsze, rozplywając się w nocnym powietrzu. Po chwili wszystko zamiera, słyszycie tylko szepot wiatru w gałęziach ogrodowych drzew. Podejmujecie przerwany marsz i po chwili docieracie do znajomej furki, za którą rozciąga się ogród Barnaby. Wkraczacie pomiędzy owocowe drzewka, kierując się, zgodnie ze wskazówkami Jakuba, na lewo. Mrok otula was szczególnym płaszczem, kryjąc przed ewentualnymi obserwatorami od

strony domu. Po omacku odnajdujecie drogę do ogrodowej szopy. Prowadzącą drużynę osoba potyka się nagle o jakiś ciemny kształt, spoczywający bezwładnie w ogrodowej trawie, przewracając się z cichym jękiem. Klnąc bezgłośnie pod nosem, sprawdza rękoma na oślep przeszkodę, o którą się potknęła. Palce trafiają na coś lepkiego, w nozdrza uderza charakterystyczny zapach krwi i omdlewający odór wnętrza. Szybko cofa rękę, wycierając wilgotne palce o źdźbła trawy. Już wiecie, dlaczego na wasze spotkanie nie wybiegł żaden pies. Jedyne czworonożne strażnik Barnaby leży przed wami z rozplatanym bokiem. Omijacie ścierwo psa i kierujecie się w stronę ciemnej plamy szopy. Uchylacie drewniane drzwi, które metalicznym jękiem nie naoliwionych zawiasów rozdierają delikatną zasłonę nocnej ciszy. Zamieracie w przerażeniu. Nic. Cisza. Jeden po drugim przeciskacie się przez wpół otwarte drzwi w atramentowoczarnej otchłani wnętrza szopy. Przez chwilę panuje drobne zamieszanie, potracacie się nawzajem w ciemnościach, wyciągniętymi dłońmi próbujecie rozpoznawać teren wokół siebie.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Sponiewieraj trochę bohaterów w ciemnościach. Niech ktoś się potknie o leżące na ziemi grabie, popychając i przewracając partnera z drużyny. Z kolei inna osoba wpadnie na stertę rupieci bądź pustych doniczek, robiąc przy tym sporo hałasu. Utrzymuj taki stan rzeczy do czasu, aż któryś z bohaterów oświeł pomieszczenie. Pamiętaj, że próba rozniecania ognia w absolutnych ciemnościach szopy może pociągnąć za sobą jakieś nieprzewidziane zdarzenie: możliwe, iż próbując znaleźć podpałkę w ciemnościach, osoba rozniecająca ogień przez pomyłkę podpali rąbek płaszcza jednego z bohaterów, który miotając się wywoła mały pożar wewnątrz pomieszczenia. W dalszej części opisu zakładamy, że drużyna jako źródła światła używa pochodni. Jeśli jest inaczej, zmodyfikuj odpowiednie opisy, zamieniając pochodnię na latarnię bądź magiczne światło.

SEKRETNE PRZEJŚCIE

W migotliwym świetle pochodni rozglądacie się po niewielkim pomieszczeniu. Zgodnie z oczekiwaniami trafiliście do ogrodowej szopy. Pod jedną ze ścian stoją poustawiane puste donice. Obok znajdują się worki wypełnione ziemią. W rogu pomieszczenia poukładano narzędzia ogrodnicze: grabki, motyki, łopata, nożyce do przycinania gałęzi, dwa metalowe wiadra. Tu i ówdzie walają się kawałki drewna. Na podłodze



PRZYGODA

leżą porzucone grabie i miotła. Na lewo od wejścia stoi taczka, na prawo zaś sterta zeschłych gałęzi. W rogu sklepienia mleczną bielą połyskuje olbrzymia pajęczyna. W jej środku spoczywa tłuste, czarne cielsko, oczekujące na najmniejsze drgnięcie delikatnych nici. Przypatrując się z fascynacją zaczajonemu w swej pułapce pajakowi, przychodzi wam do głowy niepokojąca myśl: być może jesteście niczym muchy, które nierozważnie zbliżają się do śmiertelnej pułapki, nie zdając sobie sprawy z niebezpieczeństwa, jakie na nie czeka w, wydawałoby się, delikatnej przędzy rozpiętej między belkami stropu. Czy tak jak w tej pajęczynie, którą obserwujecie, w ciemnym domu, który jest waszym celem, czai się jakieś śmiertelne niebezpieczeństwo – pułapka bez wyjścia? Otrząsacie się z ponurych myśli, macie przecież do wypełnienia zadanie, z którego nie można się wycofać. Nie czujecie się już jednak tak pewnie, jak przed wejściem do szopy, cień zwątpienia zdążył zakraść się w wasze dusze. Być może należałoby zrezygnować. Czy warto narażać własne życie dla kogoś zupełnie obcego? Osoby, której się nie zna, której w życiu nie widziało się na oczy?

UWAGI DLA MISTRZA GRY

W tym momencie w sercach niektórych graczy powinno pojawić się zważenie, czy aby gra warta jest świeczki? Pozwól bohaterom chwilę się zastanowić, możecie nawet spróbować zwiększyć wątpliwości tych graczy, którzy wyraźnie zaczynają się łamać. Zwróć uwagę, że tak naprawdę Jakub nie podał, jak duża będzie nagroda za uwolnienie ojca, a co jeśli jego ojciec już nie żyje? Czy cały wysiłek pójdzie na marne? Należy też ostrzec graczy, że nie ma już czasu, aby wrócić do Jakuba i negocjować warunki zapłaty za wykonanie zadania. Ten moment jest decydujący, niczym test osobowości. Ci bohaterowie, którzy wycofają się na tym etapie z przygody, będą mogli bezpiecznie powrócić do domu, nie otrzymując jednak żadnych punktów doświadczenia, nawet jeśli wcześniej na jakieś sobie zasłużyli.

SEKRETNE PRZEJŚCIE cd.

Zdecydowani doprowadzić sprawę do końca, rozglądacie się po pomieszczeniu w poszukiwaniu kłapy zamykającej wejście do sekretnego przejścia. Zgodnie z informacjami otrzymanymi od Jakuba, powinna znajdować się w lewym rogu naprzeciw wejścia, czyli w miejscu składowania narzędzi ogrodniczych. Starając się robić jak najmniej hałasu, przenosiscie narzędzia z jednego do drugiego rogu szopy. Po przeniesieniu wszystkich przeszkadzających wam narzędzi, pochylacie się nad kłapą widniejącą w podłodze. Z waszych ust wydobywa się cichy jęk zawodu. Kłapa zabezpieczona jest kłódką. Badacie uważnie mocowania kłódki: wydają się stare i przerdzewiałe.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Kłódki można pozbyć się na trzy sposoby. Najprostszy, ale nie polecany z powodu hałasu, to rozbicie mocowań przy użyciu narzędzi znajdujących się w szopie. Najelegantszym i najcichszym sposobem byłoby użycie wytrychów, jeśli jednak w grupie nikt nie posiada odpowiednich umiejętności można kłódkę po prostu wyrwać – śruby mocujące skobel są tak przerdzewiałe, że nie powinno to stanowić większego problemu.

Otwarcie kłódki wytrychami – manewr Przebiegłość/8

Wyrwanie kłódki – manewr Siła/7

SEKRETNE PRZEJŚCIE c.d

Po pozbyciu się kłódki unosiście kłapę w podłodze. Waszym oczom ukazuje się czarny otwór zejścia, z którego dochodzi wilgotny zapach ziemi, niczym z cmentarnego grobu. Przyświecając sobie pochodnią, badacie drewniane szczelne drabiny prowadzącej w dół. Drewno wydaje się spróchniałe, trzeba więc będzie zachować dużą ostrożność przy schodzeniu.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Jeden ze szczelbi jest tak spróchniały, że na pewno załamie się pod ciężarem pierwszej osoby. Bohater, który będzie schodził jako pier-

wszy, musi wykonać manewr Zwinność/8. Jeżeli mu się nie uda, wówczas spadnie odnosząc 1K6 punktów obrażeń. Pozostali bohaterowie będą mogli ominąć wyłamany szczebel, wykonując manewr Zwinność/4 (konsekwencje niepowodzenia jak wyżej).

SEKRETNE PRZEJŚCIE cd.

Znajdujecie się w podziemnym tunelu, zabezpieczonym przed zawaleniem przez drewniane wsporniki i stemple. Czujecie się, jakbyście trafili do ogromnej kreciej nory. Nie macie problemu z wyborem drogi – tunel ciągnie się tylko w jednym kierunku. Lekko przygarbieni (cały czas macie wrażenie, jakby ziemia chciała pogrzebać was pod swym ciężarem) podążacie za migotliwym światłem pochodni prowadzącego. Niektórzy z was zaczynają się obficie pocić, z trudem łapią zatechłe powietrze. Wasza wędrówka coraz bardziej przypomina ostatnią drogę dusz w głąb czeluści piekielnych. Sekundy wydłużają się w minuty. Kiedy myślicie, czy aby przypadkiem nie zawrócić, prowadzący pochodz z ulgą daje znać o końcu tunelu, który przed wami przechodzi w murowany korytarz, kończący się po kilkunastu krokach listą ścianą. Czyżby wyjście zostało zamurowane?

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Przed bohaterami znajduje się obrotowa ściana. Należy nacisnąć ją mocno z dowolnej strony (manewr Siła/5), wówczas obróci się na umocowanej w centrum osi, dając możliwość przejścia do piwnicy domu Barnaby.



PIWNICA

Z mrocznego, podziemnego tunelu wchodzicie do dużej, murowanej piwnicy. Pod ścianami poustawiano duże półki, uginające się pod ciężarem przeróżnej wielkości słoików i butelek, najprawdopodobniej zawierających przetwory własnej roboty. Na środku stoją trzy olbrzymie beczki, dokładnie takie, jakie czasami widzieliście w gospodach do przechowywania wina bądź piwa. Na prawo od was majaczy czarny prostokąt wyjścia. Starając się czynić jak najmniej hałasu, ustalacie szyk i idziecie się w kierunku schodów, prowadzących w górę do pomieszczeń mieszkalnych.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Zawartość słoików stanowią typowe przetwory, w jakie zaopatruje się większość domów na zimę. W tej chwili ich duża część jest już pusta. Stojące na środku beczki służą do przechowywania wina i piwa. Jedna z nich jest już zupełnie pusta, druga w jednej trzeciej wypełniona winem, a trzecia w jednej czwartej piwem.

Żadne z pomieszczeń wewnątrz domu nie jest zamknięte na zamek. Bohaterowie będą mogli swobodnie poruszać się po całym domostwie, dopóki nie zaalarmują znajdujących się w salonie Harwika i Hertoga. Kiedy bandyci zorientują się, że mają nieproszonych gości, naty-

HERTOG

chmiast sięgną po broń i spróbują wyeliminować intruzów. Obaj są doświadczonymi wojownikami, nie przestraszy ich więc przewaga liczba drużyny. Za każdym razem, kiedy któryś z bohaterów będzie przechodził koło salonu (pomieszczenie numer 6) należy wykonać manewr Podstęp/8. Niepowodzenie oznacza, że bandyci usłyszeli jakiś szmer i wyjdą sprawdzić, co się dzieje. Jeżeli poszukiwaczom przygód uda się zaskoczyć opryszków, wówczas będą mieli jedną rundę, zanim bandyci dojdą do siebie i będą mogli zareagować na ich nagłe pojawienie. Poniżej podajemy opis sytuacji, w której bohaterowie wkraczają do salonu i spotykają obu zaskoczonych rabusiów. Jeżeli wcześniej któryś z członków drużyny nie wykonał pomyślnie manewru Podstęp/8, powinniśmy zmienić odrobinę opis Harwika i Hertoga, którzy nie są zaskoczeni i z bronią w ręku oczekują na pojawienie się przeciwnika.

KONFRONTACJA

Drzwi do salonu uchylają się przed wami bezszelestnie, niczym powieki nagle przebudzonego człowieka, ukazując waszym oczom rozświetlone złotym płomieniem lamp wnętrza bogato wyposażonego pomieszczenia. Na kanapie pod południową ścianą siedzi starszy mężczyzna o sienie i spuchniętej twarzy. Spod nabrzmiałych powiek spoglądają na was błagalnie jasnieniebieskie, udreżone oczy. Gdyby nie wiek i ubiór moglibyście przysiąc, że to właśnie ucieleśniła się jedna z postaci wielkiego gobelinu przedstawiającego scenę jakiegoś dawno zapomnianej bitwy, który zdobi ścianę za kanapą. Ludzie mordujący się w błocie powstałym po zmieszaniu ziemi z krwią, drgające w agonii wierzchowce o najdziwniejszych kształtach – skrzydlate konie, bestie o długich, sępich szyjach i potężnych dziobach, smoki, mantikory i inne maskarky. Największe wrażenie robią zle ślepią, wylaniające się z nabrzmiałych czernią chmur i przyglądające się krwawej jatce z jakimś nieziemskim szyderstwem. Nie czas jednak, by podziwiać dziwaczne dzieło nieznanego mistrza. Nie tylko zle oczy z gobelinu spoczywają teraz na waszych osobach. O wiele bardziej realne niebezpieczeństwo czyha ze strony dwóch odzianych w skórnie wojowników, siedzących na bogato wyściełanych krzesłach przy rzeźbionym w dekoracyjne wzory stole. Przed waszym wejściem popijali wino, roztrząsając jakieś własne problemy. Nagłe pojawienie się drużyny zamroziło ich w pół słowa. Wyglądają teraz niczym kolejną ozdobą salonu, wybaluszając na was oczy w szczerym zdumieniu. Musicie szybko działać, bandyci za chwilę otrzásną się z zaskoczenia i zapewne sięgną po miecze leżące na stole w zasięgu ręki.

HARWIK

Imię: Harwik				KARTA CECH	
MODYFIKATORY					
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha
Siła	-	+ 2	+ _____	= +2	Siła
Zwinność	-	+ 1	+ _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+ 0	+ _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+ 0	+ _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+ 1	+ _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+4	+ 2	+ _____ (miecz, +I do obrażeń)	= +6	Zwarcie
Pociski	+1	+ 1	+ _____	= +2	Pociski
Ogólne	+1	+ 0	+ _____	= +1	Ogólne
Przebiegłość	+1	+ 0	+ _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość
Percepcja	+1	+ 0	+ _____	= +1	Percepcja
Magia	-2	+ -2	+ _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+ 50	+ _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: miecz, skórnia, pas z sakiewką (14 monet miedzianych)

Notatki: Harwik jest niski i krępy. Na jego ponurej, kamiennej twarzy nie gości żaden grymas. Ma zimne, przeszywające na wskroś oczy mordercy.

Imię: Hertog		KARTA CECH			
MODYFIKATORY					
Cecha	Umiejętność + Cecha + Specjalne			= Suma	Cecha
Siła	-	+	2 + _____	= +2	Siła
Zwinność	-	+	1 + _____	= +1	Zwinność
Inteligencja	-	+	0 + _____	= 0	Inteligencja
Poruszanie	-	+	0 + _____ -I (skórznia)	= -1	Poruszanie
Obrona	-	+	1 + _____ +I (skórznia)	= +2	Obrona
Zwarcie	+2	+	2 + (miecz, +I do obrażeń)	= +4	Zwarcie
Pociski	+2	+	1 + -I (sztylet, -I do obrażeń)	= +2	Pociski
Ogólne	+1	+	0 + _____	= +1	Ogólne
Przebiegłość	+1	+	0 + _____ -I (skórznia)	= 0	Przebiegłość
Percepcja	+2	+	0 + _____	= +2	Percepcja
Magia	-2	+	-2 + _____	= -4	Magia
Wytrzymałość	-	+	50 + _____	= 50	Wytrzymałość

Wypożyczenie: miecz, sztylet, skórnia, pas z sakiewką (18 monet miedzianych)

Notatki: Hertog jest średniego wzrostu, smukły i zwinny. Ma kasztanowe włosy i piwne oczy. Na lewym ramieniu widnieje tatuaż przedstawiający żabę.

ZAKOŃCZENIE

Odpoczywacie po krwawej potyczce z bandytami. Niektórzy korzystają z miękkich krzeseł i foteli. Oddech powoli się uspokaja, tętno wraca do normy. Szok walki mija, pozostawiając was w otaczającym świecie, niczym fala przyboju wyrzucająca rozbitków na piaszczystą plażę. Jeszcze trudno wam uwierzyć, że dopiero co otarliście się o śmierć. Przyglądacie się sobie nawzajem szacując obrażenia, po czym przypominacie sobie o celu waszej misji. Starzec, wtulony w róg kanapy, przygląda się wam szeroko rozwartymi oczyma (na tyle, na ile pozwala mu opuchlizna). Z jego miny wnioskujecie, że nie wie, czy jesteście jego wybawcami, czy kolejną grupą rabusiów. Złaste dłonie pokryte plamami, mocno zacisnięte na kolanach, wyraźnie drżą. Próbuje coś do was powiedzieć, jednak z rozbitych warg wydobywa się tylko niezrozumiały bełkot.

UWAGI DLA MISTRZA GRY

Drużyna pomyślnie zakończyła ostatni etap przygody. Jeżeli Barnaba Teremhand (starzec siedzący na kanapie w salonie) przeżył, należy przydzielić każdemu z bohaterów po 100 punktów doświadczenia. Dodatkowo Jakub Teremhand wyprawi na cześć drużyny wspólną ucztę, na której obdaruje bohaterów cennymi upominkami (każdy wart co najmniej 15 srebrnych monet).

Przed grupą stoi jeszcze jeden problem do rozwiązania, a mianowicie sprawa małego złodzieja – Almona. Można przekazać ten kłopot szeryfowi, jednakże jeśli bohaterowie namówią młodego hobbita do powrotu do domu (co nie będzie zbyt trudne) i odwiozą go do rodzinnego smajalu w Bucklandzie, wówczas każdy z nich otrzyma dodatkowo 20 punktów doświadczenia.

PRZYDZIAŁ PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA – PODSUMOWANIE

Za martwego bandytę = 5

Za żywego bandytę = 10

Za nakłonienie szeryfa Holfasta do natychmiastowego działania = 10

Za dobre pomysły uwolnienia zakładnika, na naradzie u Jakuba = 5

Za uratowanie Barnaby Teremhanda = 100

Za odwiezienie Almona do domu = 20

(*) MONENDEI – archaiczna forma hobbitckiego słowa oznaczającego trzeci dzień tygodnia.

KRYSZTAŁY CZASU

ARTUR SZYNDLER

WIEDŹMIN

Postać wiedźmina do KC publikujemy za zgodą Andrzeja Sapkowskiego,
ale nie została ona przez niego autoryzowana.

FUNKCJA ŻYW; SF; ZR.; SZ.; INT : MD ; UM ; CH.; PR.;
WIEDŹMIN 10+; 10+; 20+; 20+ + + 10+ + -

ODPORNOŚCI NR.: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
WIEDŹMIN 0+ 20+ + 20+ + 10+ + 10+ 10+ 20+

Funkcja Ilość Co ... poziomy Funkcyjna Biegłość Poziom
WIEDŹMIN 4 1/2 poziomy +15 65 5

PRZYROSTY WSPÓŁCZYNNIKÓW PRZY PODNOSZENIU
NA POZIOM

FUNKCJA Żyw.; SF ; ZR.; SZ.; IQ : M. ; UM ; CH.; PR.;
WIEDŹMIN 3 3 5 5 3 2 3 1+ -

1. WIEDŹMIN

Inaczej nazywany również łowcą bestii wszelakich jest profesją o sprecyzowanym kodeksie postępowania i dokładnie określonym celu (powołaniu), jakim jest uwolnienie świata od potworów.

2. CHARAKTER

Każdy neutralny N.D., N.N., N.Z, aczkolwiek najczęściej N.N.

3. RASY

Ludzie, elfy, półelfy, półorki (wymagana zgoda Mistrza Gry).
Te ostatnie nie mogą podnieść się powyżej 10 POZ.

4. KODEKS POSTĘPOWANIA

KODEKS WIEDŹMIŃSKI:

1. Wiedźmin nie przyjmuje zleceń dotyczących zabicia lub okaleczenia istoty inteligentnej, nie wywołującej swoim postępowaniem zachwiania równowagi w naturze.
2. Wiedźmin powinien przyjmować każde zlecenie, pod warunkiem, że jest zgodne z jego kodeksem postępowania oraz nie przerasta jego możliwości.
3. Całkowity zakaz polowania na smoki i inne istoty magiczne, takie jak pegazy, jednorożce, itp.
4. Wiedźmin nie powinien mieszać się do konfliktów możliwych tego świata. Jest przecież zabójcą bestii, a nie zwykłym najemnikiem.
5. Wiedźmin jest odważny, niewzruszony, twardy, dzielny, nie narzeka na zmęczenie i trudności.
6. Wiedźmini nie powinni konkurować ze sobą. W razie potrzeby jeden powinien bez wahania pomóc drugiemu.
7. Wiedźmin musi mieć przy sobie miecz wiedźmiński i Medalion.
8. Pod każdym względem przestrzega kodeksu i broni tajemnic swego cechu.
9. Wiedźmin nie wierzy w żadne bóstwa, w postępowaniu kieruje się zdrowym rozsądkiem.
10. W razie jakichkolwiek wątpliwości patrz punkt 10.

5. ŁĄCZENIE PROFESJI

Profesja wiedźmina nie może łączyć się z jakąkolwiek inną.

6. UŻYWANA BRON

Najczęściej miecze. Chociaż mogą używać każdego rodzaju broni.

Andrzej Janicki



7. ZBROJE

Tylko te nie ograniczające ZR.

8. MAGIA

Umiejętność rzucania zaklęć wiedźmińskich. Bardzo rozległa znajomość magii, której działaniu są bardzo często poddawani.

9. FORMACJE

Działają samotnie, rzadko spotyka się dwóch wiedźminów w jednej drużynie poszukiwaczy przygód.

10. TYTUŁY

Poziom 1-4 TROPICIEL BESTII

Poziom 5-9 ZABÓJCA BESTII

Poziom 10-14 ŁOWCA BESTII

Poziom 15-17 WIELKI ŁOWCA BESTII

Poziom 18 MISTRZ ŁOWCÓW BESTII

Poziom 19 POGROMCA BESTII

Poziom 20+ WIELKI POGROMCA BESTII

11. STRONNICY I POSIADŁOŚCI

Ze względu na tryb życia, jaki prowadzą, jedynie ci, którzy osiedlili się gdzieś na stałe, muszą od 15p. utrzymywać porządek na okolicznych ziemiach (do ich obowiązków należy tępienie wszystkich niebezpiecznych potworów). Muszą również zebrać stronników w liczbie równej 1/10 CH.

12. ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

Zdolności: Każdy gracz powinien uprzedzić Mistrza Gry o swoich zamiarach przed rozpoczęciem nowej rundy. Należy pamiętać o tym, że w ciągu rundy można wykonać tylko jedną z wymienionych poniżej czynności. Uwaga: jeśli zdolność jest wykonywana dwukrotnie wolniej, to w każdej rundzie postać ma tylko połowę swych ataków, np. zamiast 3 ataków co r ma tylko 1,5 ataku, tzn. 1 atak w pierwszej i 2 ataki (+ nowe 1,5) w następnej.

Od 0. poziomu Wojownika:

1. Natarcie – zwiększenie Tr o 10 pkt. + 10 na każde 3 POZ kosztem OB (poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony).
2. Powstrzymanie – zwiększenie Obrony o 10 pkt. + 10 pkt. na każde 3 POZ kosztem TR.
3. Młynek – dwukrotnie wolniejsze ataki podwajające szansę trafienia krytycznego (niestety szansa na krytyczny w siebie również ulega podwojeniu).
4. Przycelowanie – dwukrotnie wolniejsze, staranne przymierzanie się do ciosu, zwiększające TR o 10 pkt. + 10 na każde 5 poziomów.
5. Roztrącenie – próba przedarcia się między przeciwnikami (zamiast ataków w tej r.): udana, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (%-owy rzut na SZ akt. -1% na poziom wiedźmina) i postać utrzymała równowagę (%-owy rzut na ZR akt.).
6. Wysadzenie jeźdźcy z siodła – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną; sprawdzanie – udane TR, jeździec broni się rzutem na swą akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt./POZ wiedźmina.
7. Walka w trudnych warunkach – dwukrotnie zmniejsza ograniczenia zdolności bojowych, spowodowane warunkami zewnętrznymi, np. pogodą, sykiem lub śliskim podłożem itp.
8. Walka w tłoku – normalna walka bronią jednoręczną na polu o powierzchni 2 m kwadratowych.
9. Przystawienie – powstrzymanie udanego TR bronią kłutą przed zadaniem obrażeń (z możliwością późniejszego ich zadania), ew. zadanie niewielkich obrażeń (1/10 skuteczności broni).
10. Przyspieszone zdrowienie – samowyleczenie 10 pkt. obrażeń po 8 godzinnym, odpoczynku. Od 1. poziomu wiedźmina:
11. Umiejętność rzucania zaklęć wiedźmińskich – z pergaminów (jeżeli UM są wyższe niż 30 pkt.) lub z pamięci oraz Czarów Autorytatywnych (jeżeli UM są wyższe niż 50 pkt.); sprawdzane % rzutem na UM (ew. zmniejszone o 10 pkt. na krąg czaru w przypadku pergaminów).
12. Szał Wiedźmiński – odmiana furii – w momencie poważnego zagrożenia życia wiedźmin może wykonać podwójną ilość ataków podczas walki wręcz (dzięki społownieniu opóźnienia broni).
13. Widzenie w ciemnościach – wzrok postaci przyzwyczajają się bardzo szybko do ciemności (wiedźmin widzi na taką samą odległość i tak wyraźnie jak w dzień).
14. Rozpoznawanie potworów – wykonując % rzut na Mądrość, wiedźmin może dowiedzieć się, z jakim potworem ma do czynienia oraz poznać jego słabe strony.
15. Unik – jak wojownik (w czasie robienia uniku wiedźmin może wykonywać inną czynność, np. robić drugi unik, młynek lub rzucać zaklęcie).
16. Precyzyjne cięcie – dwukrotnie wolniejszy, oparty na zaskoczeniu atak bronią tnącą, celujący w niewrażliwe, gorzej opancerzone miejsca. Jeśli trafiany przeciwnik nie wykona udanego % rzutu na SZ akt. (-1% na poziom wiedźmina), liczy się tylko połowa jego wyparowań.
17. Pozyskanie komponentu – pozwala mechanicznie, przy pomocy noża i wody oddzielić jakiś element (najczęściej magiczny), np. organ ciała czy składnik mieszaniny, tak by można go było wykorzystać później jako komponent - trwa 1 godzinę na kg oddzielanej substancji i wymaga udanego % rzutu na sumę 1/10 ZR, 1/10 IQ, 1/10 M i 1/10 UM (przy kilkakrotnym uzyskiwaniu tego samego komponentu w taki sam sposób MG może zwiększyć tę szansę). Przy tego typu oddzielaniu traci się 50% danego komponentu, ponadto jeśli nie zostanie oczyszczony, to szansa wykonania z niego dobrego ekstraktu jest o połowę mniejsza.
18. Preparowanie mikstur – pozwala porcję esencji tak rozwodzić i spreparować, żeby powstała z tego mikstura zachowała właściwości magiczne użytej esencji – ich wykorzystywanie możliwe jest przez rundę po wypiciu mikstury (w przypadku szczególnych efektów runda na poziom Maga lub zależnie od MG). Sprawdzanie prawidłowości wykonania mikstury % rzutem na sumę 1/10 INT, 1/10 ZR i 1/10 UM.

Od 10. poziomu Wiedźmina:

19. Fechtunek – umiejętność odprowadzania ciosu bronią o rozmiarach zbliżonych do rozmiarów broni przeciwnika (maks. o klasę gorszą), kosztem rezygnacji z własnego ataku – sprawdzane % rzutem na 1/2 biegotości. Użyta broń ulega uszkodzeniom równym

1/100 siły ataku razy współczynnik uszkodzeń i może się złamać (% rzut na jej aktualną wytrzymałość).

20. Selektywny Atak – dwukrotnie wolniejsza próba TR w określonej części ciała poza tułowiem. Przy próbie uderzenia w głowę TR zmniejsza się o 65. pkt. minus 5 pkt. na poziom; przy ciosie w kończynę lub ogon o 35 pkt. minus 5 pkt. na poziom. W przypadku dużych potworów MG może te ograniczenia zmniejszyć nawet do połowy. Liczy się tylko połowę wyparowań danej części ciała. Jeżeli zadane obrażenia osiągną połowę Żywotności przeciwnika, trafiona część ciała staje się bezwładna i beużyteczna; gdy całą Żyw – odcięta, zmiażdżona itp. (przy trafieniu w głowę oznacza to śmierć), jednak od ogólnej Żyw odejmuje się tylko 1/10 tych obrażeń.

13. PRÓBA TRAW

SZKOLENIE SPECJALISTYCZNE

Zanim kandydat na wiedźmina stanie się Tropicielem Bestii musi przejść przez niebezpieczną Próbę Traw.

Szkolenie to odbywa się w tajnych siedzibach wiedźminów, w których umysł i ciało poddawane są działaniom magii oraz ćwiczeniom sprawnościowym.

– Kurs trwa 12 dni

– w tym czasie kandydat powinien wykonywać % rzut (50%), aby sprawdzić czy jego umysł i ciało poradziło sobie z trudami szkolenia – niepowodzenie oznacza śmierć.

Kuracja, jakiej zostaje poddany przyszły wiedźmin na zawsze odmienia jego organizm.

Dlatego też po skończeniu próby traw zwiększa się jego:

- sprawność [o 30 + k10 (premiowane) do ZR i SZ];
- żywotność [20 + k10 (premiowane)];
- staje się odporny na trucizny 20 + k10 do Odp. 6;
- staje się odporny na szok 20 + k10 do Odp. 4;
- staje się odporny na petryfikację 20 + k10 Odp. 10;
- jego bazowe odporności zwiększają się o b. 10 + k10 premi.;
- nabywa zdolności PODTRZYMANIE ŻYCIA, ODPORNOŚĆ

NA STRACH;

- FINEZYJNY ATAK;
- Otrzymuje również miecz wiedźmiński i medalion.

MEDALION:

- wyczucie magii;
- wyczucie nekromancji;
- amulet 100PM (dostaje k20).

MIECZ WIEDŹMIŃSKI:

- srebrny;
- magiczny 20 TR / 40 RAN.

Od redakcji: W chwili obecnej coś takiego jak magia wiedźmińska nie istnieje, dlatego też do czasu jej opracowania gracze powinni korzystać z czarów maga z uwzględnieniem następujących ograniczeń:

- czas rzucania nie powinien być dłuższy niż 5 segmentów;
- czary powinny należeć do kategorii energia, zaklęcia i ognie.

KURZYMIŚ & KRZAKU

Czarnotrup

Charakter: każdy neutralny i zły
ŻYW 4 N; **SF** 2 N; **ZR** N; **SZ** N; **INT** N;
MD N; **UM** 2 N; **CH** N; **PR** 1/2 N

Premie do biegłości: Po przemianie, biegłości nie ulegają zmianie.

Premie do odporności: 1, 2: całkowita odporność; 3: +50 pkt.; 4: całkowita odporność; 5: +30 pkt.; 6: całkowita odporność; 7: +30 pkt.; 8: +10 pkt.; 9: całkowita odporność; 10: całkowita odporność

Wygląd

W kilka dni po przemianie ciało czarnotrupa zaczyna gnić. Później odpada kawałami, odstaniając białe kości. Wielu martwych czarodziejów stara się powstrzymać ten proces, zachować chociaż pozory życia. Czynią to na różne sposoby – jedni używają magii, inni odbierają życie śmiertelnikom w ten sposób powstrzymując niszczenie ciała, dla jeszcze innych zmiany nie mają żadnego znaczenia. Dlatego też nie ma dwóch tak samo wyglądających czarnotrupów.

Tryb życia

Są istoty potężniejsze od prastarych smoków, bardziej przerażające niż demony z najgłębszej otchłani. Mówi się, że na ich rozkaz umarli powstają z grobów. Mówi się również, że nawet księżęta nocy – wampiry – składają im hołd. Wielu bohaterów ruszało do walki przeciw nim, niewielu jednak wychodzi z niej z życiem.

Czasem zdarza się, że bardzo potężny czarodziej pragnie wiecznego życia. Poszukiwanie nieśmiertelności staje się jego obsesją. Niekiedy jego upór bywa nagradzany – odkrywa sposób na życie po śmierci. Zmienia się w czarnotrupa – niekwestionowanego króla martwiaków. Aby do tego jednak doszło, czarodziej musi odebrać sobie życie podczas mrocznego rytuału. Dopiero bolesna śmierć przynosi mu to, czego najbardziej pragnie, a nawet więcej, gdyż poza nieśmiertelnością zyskuje moce nieosiągalne dla śmiertelnych.

Celem istnienia czarnotrupów jest zdobywanie coraz większej i większej ilości wiedzy, zarówno magicznej, jak i dotyczącej przeszłości świata. A że mają na to tysiące lat, nikt z żyjących nie jest w stanie im dorównać.



Jarosław Musiał

Czas, który mija im na badaniach, nie pozostawia ich umysłów bez zmian. Z tygodnia na tydzień, z roku na rok tracą resztki człowieczeństwa. Normy moralne śmiertelnych przestają mieć dla nich jakiegokolwiek znaczenie. W końcu dochodzi do tego, że dla udowodnienia którejś ze swych teorii są gotowi unicestwić całe narody.

Mówi się, że czarnotrupy są sługami ciemności. Nic bardziej mylnego – są sługami wiedzy, a ciemność... to ona jest na ich usługach. Dobro i zło to dla nich puste słowa. Tylko nieliczne podążają mroczną ścieżką mocy i to właśnie o nich opowiada większość legend.

Królowie martwiaków unikają towarzystwa innych czarnotrupów. Nie ma w tym nic dziwnego, bowiem żaden z nich nie dowierza drugiemu ze swojego rodzaju – wie, że tamten za wszelką cenę będzie starał się go unicestwić i odebrać jego wiedzę. Otaczają się za to innymi ożywieńcami i to nie tylko bezrozumnymi. Czasami służą im wampiry, duchy, cmentary, a nawet kościeje.

Występowanie

Większość czarnotrupów mieszka w miejscach odludnych – tam, gdzie mogą spokojnie kontynuować swoje badania. Niektórzy jednak żyją wśród nas – śmiertelnych – ukryci pod przebraniem magii. Nierzadko piastują wysokie urzędy, dowodzą armiami, czy też są nadwornymi magami królów. Każdy, nawet przyjaciel, którego znamy od wielu lat, może być jednym z nich.

Specjalne zdolności

Wszystkie czarnotrupy mogą:

- * swym dotknięciem tworzyć martwiaki I i II typu – 10 ożywieńców I typu lub 5 II na każde 50 punktów UM dziennie;
- * kontrolować słabszych ożywieńców (od I do IX typu). Każdemu z nich przysługuje rzut obronny na 1/10 zaklęć plus 5 na typ. Należy pamiętać, że w ten sposób czarnotrup nie może kontrolować więcej niż jednego na 50 UM;
- * rzucać czary czarnoksiężnika jakby były przemianami;

* z biegiem czasu zwiększyć swoje współczynniki – +30 INT, +40 MD i +30 UM na 10 lat życia po śmierci;

* korzystać z antymagii – 5 punktów na każde 50 lat życia po śmierci.

Wszystkie czarnotrupy są odporne na:

* niemagiczną broń;

* czary, takie jak uspienie, urok, porażenie (i im podobne) – czyli zaklęcia działające na umysł, trucizny oraz wszystkie zaklęcia czarnoksiężnika. Są one ponadto całkowicie odporne na polimorfie i paraliż.

Po sprowadzeniu Żywotności poniżej 0, czarnotrup nie zostaje zniszczony. Trzeba czegoś więcej, aby unicestwić króla martwiaków. Po śmierci jego dusza zostaje uwolniona, a następnie przenosi się do nowego ciała, niezależnie od tego, czy należy ono do trupa, czy też żywej istoty. W tym drugim przypadku ofiara powinna wykonać rzut obronny na zaklęcia pomniejszony o 10 punktów na każde 50 UM ożywieńca. Jeżeli jest on nieudany i w ciągu 24 godzin nie zostaną podjęte odpowiednie środki (rzucone czary, takie jak: egzorcyzm, odesłanie zła, fala ewidentności, regeneracja ciała itp.), ciało umiera i nieodwracalnie staje się własnością czarnotrupa.

Istnieje 5% szansy na każde 50 UM czarnotrupa, że każdy wykorzystany przeciwko niemu czar zostanie odbity ku rzucającemu go magowi.

Słabe strony

* Każdy czarnotrup może zostać zraniony bronią magiczną.

* Woda święcona zadaje mu 1-100 obrażeń.

Są to oczywiście tylko półśrodki. Jedynym sposobem na unicestwienie czarnotrupa jest zniszczenie jego ciała. W następnej kolejności należy uwieźć jego duszę i poddać działaniu czarów uderzenie dobra i fala ewidentności.

KURZYMIŚ & KRZAKU

KURZYMIŚ & KRZAKU

Duch

Charakter: każdy

ŻYW od 1 do 4 N; SF od 1 do 3 N; ZR od 1 do 3 N; SZ od 1 do 3 N; INT N; MD N; UM 2 N; CH od 1/2 do 1 N; PR od 1/2 do 2 N

Tworząc ducha Mistrz Gry powinien dostosować jego siłę do wymyślonej przez siebie historii.

Premie do bieglności: Wysokość bieglności zależy wyłącznie od potęgi ducha.

Premie do odporności: 1, 2, 4, 6, 9, 10: całkowita odporność; pozostałe: zależnie od potęgi ducha (zazwyczaj od +10 do +100)

Wygląd

Duchy przypominają zazwyczaj osoby, którymi były za życia. Jedyną rzeczą, która odróżnia je od żywych istot jest fakt, że są niematerialne.

Tryb życia

Aby zrozumieć, dlaczego duchy nawiedzają zamki, ludzi lub przedmioty, należy zapoznać się z mechanizmami powstawania tych istot. Bardzo rzadko po śmierci dusza człowieka nie udaje się do miejsca wiecznego odpoczynku. Dzieje się tak przede wszystkim wtedy, gdy uczucia towarzyszące jej w chwili śmierci były szczególnie silne. Targający taką osobą gniew, pożądanie, nienawiść, miłość, poczucie krzywdy, czy cierpienie nie pozwalają jej zapomnieć o minionym życiu. Sprawiają, że duch umarłego powraca po śmierci, aby wyrównać rachunki. W większości przypadków duchy są zbyt słabe, abyśmy mogli je zauważyć, aby mogły nam zagrozić. Czasami jednak,

szczególnie wtedy, gdy uczucia targające człowiekiem w chwili śmierci były bardzo silne, duch, który powstaje, ma tak wielką moc, że jest w stanie uczynić nam krzywdę.

Wielu śmiałków, świętych mężów i niewinnych ludzi zginęło, usiłując wysłać nawiedzającego zamek ducha na wieczny spoczynek. Jednak tylko niewielu to się udało. Walka z takim wrogiem jest bardzo trudna. Szczególnie wtedy, gdy nie dysponuje się wiedzą o jego słabych punktach. Kiedy jednak je poznajemy, prawie zawsze bywa już za późno.

Duchy zamieszkujące zamki były w przeszłości z nimi bardzo silnie związane. Są pośród nich zarówno ofiary, jak i oprawcy. Jedne potrzebują pomocy, gdyż nie mogą zaznać spokoju. Inne odnajdują spokój, zadając ból śmiertelnikom. Władza duchów nad miejscem, które nawiedzają, jest niejednokrotnie bardzo duża. Większość z nich potrafi zamykać i otwierać drzwi, poruszać sprzęty, sprawiać, że stare, zardzewiałe broje ożywają nagle i stają się trudnymi do pokonania przeciwnikami. Te najpotężniejsze mogą podnieść lub opuścić zwodzony most, bądź też przejąć władzę nad ciałem każdej żywej istoty znajdującej się w murach zamku.

Nie wszystkie duchy są w stanie przez cały czas przebywać w świecie śmiertelnych. Większość z nich pojawia się w nim tylko od czasu do czasu. Zazwyczaj o określonej porze dnia lub nocy, w określone dni, co kilka miesięcy lub lat. Dlaczego tak się dzieje? Najmądrzejsi z mądrych przypuszczają, że ma to związek z ich śmiercią. Jeżeli któryś z nich został zabity podczas pełni, to każda następna pełnia przyciąga go ponownie w miejsce, w którym zakończył swe życie. Nie jest to jednak reguła.

Należy pamiętać o tym, że nie wszystkie duchy są groźne. Wiele z nich chciałoby odejść i uwolnić się, ale nie może. Mędrcy nie do końca rozumieją, dlaczego tak się dzieje. Przypuszczają, że jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest niedopełnienie ceremonii pogrzebowych. Sądzą, że ktoś niewinny, bądź też przeklęty, komu przed śmiercią nie zostały odpuszczone winy lub nie został pobłogosławiony, nie może zaznać wiecznego spokoju. W wielu przypadkach wydaje się to być prawdą, ale nie zawsze.

Innym przykładem duchów są ludzie, którzy za życia nie wypełnili nałożonego na nich zadania. Przez to błakają się przez wieki, aż do momentu, gdy nie znajdzie się ktoś, kto mógłby im pomóc. Jednak nie zawsze proszą o pomoc. W wielu przypadkach przejmują władzę nad ciałem żywej istoty, jej rękoma dokonując zemsty, bądź też wymierzając sprawiedliwość.

Zazwyczaj, aby zniszczyć ducha, trzeba poznać przyczyny zastrzymujące go w świecie żywych, a potem wykorzystać tę wiedzę do uwolnienia go. Jeżeli duch nie odchodzi dlatego, że jego śmiertelne ciało nie zostało pochowane, należy dopełnić ceremonii pogrzebowych i w ten sposób pomóc mu.

Występowanie

Jako że duchy powstają z osób, które nie do końca pogodziły się ze swoją śmiercią, występują wszędzie tam, gdzie spoczywają zwłoki – w starych zamkach, na polach bitwy – tam, gdzie za życia spotkała je śmierć.

Specjalne zdolności

Duchy:

- mogą zostać zranione tylko bronią silnie magiczną;
- mogą zależnie od swojej woli stać się widzialne, materialne itp.;
- są odporne na wszystkie czary zadające rany (takie jak magiczny pocisk, ognista kula itp) oraz zaklęcia oddziałujące na umysł (uroki, iluzje);
- są odporne na działanie wody święconej;
- swoim dotknięciem odbierają od 10 do 50 (gestia Mistrza Gry) punktów energii życiowej;
- na widok ducha każdy bohater powinien wykonać rzut obronny na sugestię (na – 20/ każde 50 UM stwora). Jeżeli jest on nieudany, postać ucieka przez 2k10 rund zmodyfikowane o wysokość jej poziomu (bohater z 10 poziomu ucieka przez 2k10 rund minus 10); w nocy zjawy są o wiele potężniejsze, od każdego trafienia otrzymują tylko połowę obrażeń, same zadają ich dwa razy więcej. Potrafią też samym spojrzeniem uśmiercić ofiarę (tylko jedną w ciągu 24 godzin), jeżeli ta nie wykona rzutu obronnego na szok.

Słabe strony

Duchy są szczególnie wrażliwe na wszystkie czary rzucane przez dobrych kapłanów (rzut na 1/2 odporności).

W świetle słońca ich współczynniki spadają do połowy.

Nie mogą oddalić się od miejsca swojej śmierci.



CHARAKTERYSTYKI BOHATERÓW PRZYGODY „ZAKŁADNIK” DO SYSTEMU „KRYSTAŁY CZASU”

BILL

Wojownik; POZ 2; CHAR N - Z; PDośw. 10
 ŻYW 120; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 90; MD 100; UM 60; CH 80; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-45; 4-45; 5-35; 6-55; 7-50; 8-45; 9-45; 10-45;
 BROŃ 1: Sztylet typowy.; bgł. 100%, TR 124%; opżn. 1; SKUT 100 kt.; OB +10; SP B; AT 3
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +45/+35; WYP 30/70/50

HENRY

Wojownik; POZ 2; CHAR N - Z; PDośw. 10
 ŻYW 120; SF 160; ZR 80; SZ 70; INT 90; MD 100; UM 60; CH 80; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-45; 4-45; 5-35; 6-55; 7-50; 8-45; 9-45; 10-45;
 BROŃ 1: Sztylet typowy.; bgł. 100%, TR 124%; opżn. 1; SKUT 100 kt.; OB +10; SP B; AT 3
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +45/+35; WYP 30/70/50

HARWIK

Wojownik; POZ 4; CHAR N - Z; PDośw. 25
 ŻYW 130; SF 180; ZR 90; SZ 80; INT 100; MD 110; UM 70; CH 100;
 PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-65; 2-65; 3-60; 4-60; 5-50; 6-70; 7-65; 8-60; 9-60; 10-60;
 BROŃ 1: Miecz długi typowy.; bgł. 120%, TR 157%; opżn. 3; SKUT 185 tn.; OB +20; SP 2B; AT 1
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +65/+45; WYP 30/70/50

HERTOG

Wojownik; POZ 3; CHAR N - Z; PDośw. 15
 ŻYW 125; SF 172; ZR 85; SZ 75; INT 95; MD 105; UM 65; CH 85; PR 60;
 ODPORNOŚCI: 1-60; 2-60; 3-55; 4-55; 5-45; 6-65; 7-60; 8-55; 9-55; 10-55;
 BROŃ 1: Miecz długi typowy.; bgł. 110%, TR 135%; opżn. 3; SKUT 168 tn.; OB +20; SP B; AT 1
 ZBROJA: Skórzana; OGR. -; ; OB bl./dal. +60/+40; WYP 30/70/50

PRZED DOMEM BARNABY

Wspinaczka możliwa tylko dla kogoś posiadającego odpowiednią zdolność profesjonalną.

Wyłamanie drzwi na werandę: rzut na 1/5 SF.

SEKRETNE PRZEJŚCIE c.d.

Otwarcie kłódki wytrychami: rzut na 1/2 szansy z powodu złego stanu kłódki.

Wyrwanie rzut na 1/10 SF.

Przy schodzeniu po drabinie przy przegniłym szczeblu rzut na 1/10 SZ. pierwszy. Następni rzut na 1/2 ZR. akt.

PIWNICA

Rzut na 1/10 ZR. lub rabusie zostaną ostrzeżeni halsem.

Przydzielenie punktów doświadczenia jak w przypadku LoR.

STREFA ŚMIERCI

TOMASZ KOŁODZIEJCZAK
& JACEK BRZEZIŃSKI

ENKLAWA LUPUS ŻOŁNIERZE

Struktura społeczna Enklawy Lupus jest typowa dla wielu państw, powstałych na Ariadnie po wielkiej wojnie. Jest to państwo rządzone autorytarnie. Władza opiera się na kontroli wiedzy i technologii, które ocalały po konflikcie. W rezultacie Enklawą rządzi triumwirat złożony z dowódców, kontrolujących armię, technologów, mogących tę armię nowoczesnie uzbroić i kupców, zapewniających dopływ do Enklawy nowych przedmiotów, technik i urządzeń z innych Enklaw lub z obszaru Pasa. Jest to jedno z państw, najbardziej podobnych do społeczeństw ludzkich, jakie znamy, w którym dominują powiązania i zależności handlowo-militarne. Społeczności innego rodzaju (np. klonów, sieciowe) zostaną przedstawione w podrozdziale.

Formacje wojskowe Enklawy Lupus dzielą się na cztery kategorie. Podajemy tu podstawowe informacje o nich i typowe charakterystyki. Oczywiście, MG i gracze mogą je modyfikować, a także wykorzystywać, przy opisie żołnierzy z innych Enklaw.

1. Cyborgi niewolnicy

Do armii wciela się siłą schwytych wolnych ludzi z Pasa, jeńców z innych Enklaw, przestępców, mieszkańców slumsów. Ich pamięć poddaje się obróbce – czyszczeniu, podmienianiu, zagłuszaniu. Wszczepia się też mikroprocesory kontrolujące mózg, wspomagające zmysły, sprzęgające z bronią. Pozostawia się ludzką osobowość i plastyczność działań, a jednocześnie w każdej chwili operator, nazywany Łalkarzem, może przejąć kontrolę nad poczynaniami takiego żołnierza. Często służą za mięso armatnie lub wykonują szczególnie niebezpieczne misje. To właśnie tacy żołnierze byli bohaterami przygody z 13 nr MiM.

Typowe charakterystyki:

siła ####; zwinność ####; wytrzymałość ####; ego %; wykształcenie ####; spostrzegawczość #; sprawność techniczna \$; znajomość vr \$\$;

propozycje umiejętności: wojskowe, określone przez program sterujący; inne – bardzo różnicowane, przeważnie „cywilne”, związane z umiejętnością przeżycia w Enklawach i poza nimi.

2. Obywatele odbywający obowiązkową służbę

Każdy wolny obywatel Enklawy Lupusa musi przejść obowiązkowe szkolenie

wojskowe, a potem, raz w roku, brać udział w rutynowych ćwiczeniach. Oczywiście, poborowym nie powierza się cennego specjalistycznego sprzętu, ani nie wszczepia się wojskowych chipów.

Nie da się też, w ciągu krótkiego czasu, właściwie ich wyszkolić. Poborowi pełnią raczej funkcje pomocnicze, na stanowiskach wykorzystujących ich „cywilne” umiejętności i wspomagające (kierowcy uczą się pilotażu sprzętu wojskowego, lekarze obsługi automedów wojskowych, informatycy łapania cyberblokad sprzętu wroga itp.).

Typowe charakterystyki:

siła ##; zwinność ##; wytrzymałość ##; ego #; wykształcenie #; spostrzegawczość #; sprawność techniczna \$; znajomość vr \$ \$;

propozycje umiejętności: różnorodne, lecz raczej „cywilne”; są zazwyczaj specjalistami w jakiejś jednej, określonej dziedzinie; sztuki walki, umiejętności walki za pomocą różnego rodzaju broni;

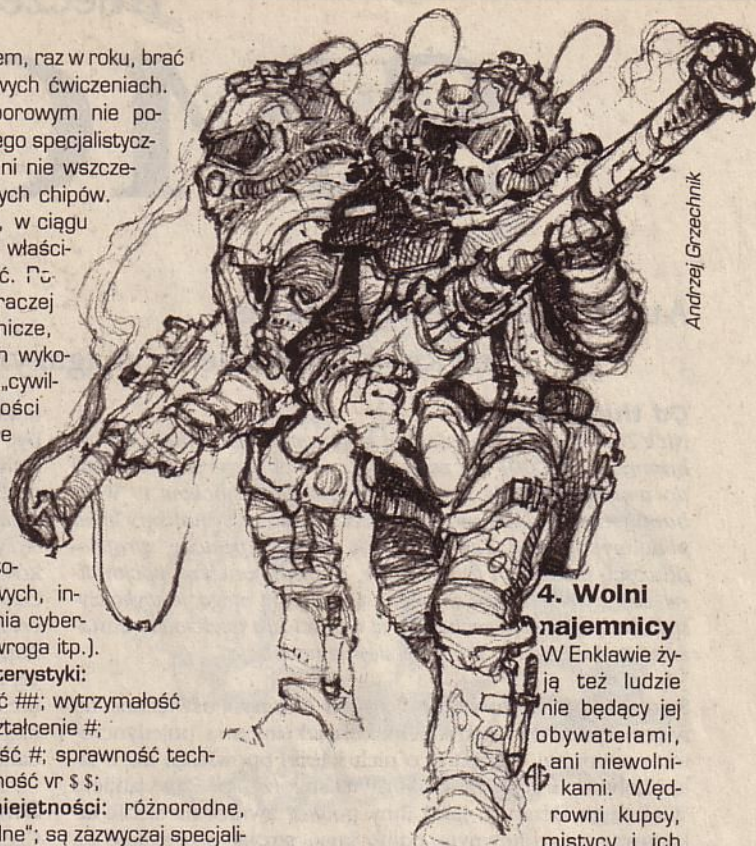
3. Obywatele w służbie zawodowej

Trzon i dowództwo armii każdej Enklawy kupiecko-wojskowej tworzą zawodowi żołnierze, zachowujący wolną wolę. Szkoli się ich w prawdziwych warunkach polowych, a także wirtualnie. Ich ciała i system nerwowy stymuluje się w celu wykształcenia określonych zachowań i przyspieszenia reakcji. Ciała wzmacnia się biowszczepami, zwiększającymi szybkość, siłę, wytrzymałość. W system nerwowy wszczepia się specjalne chipy umożliwiające sprzęg ze sprzętem bojowym. Specjalne procesory wspomagają i przyspieszają proces analizy faktów i podejmowania decyzji w warunkach bojowych. Żołnierze zawodowi stanowią elitę armii, wykorzystywaną w ostateczności. Tych żołnierzy się nie marnuje – proces szkolenia (czy może – konstruowania i ulepszania) jest zbyt długotrwały i kosztowny. Oczywiście, nie ma nic za darmo – organizmy żołnierzy zawodowych szybko się starzeją, wymagają coraz mocniejszych wspomagań. W rezultacie ludzie ci umierają w wieku lat 50, z czego ostatnie 10 funkcjonują jako kalekie półautomaty.

Typowe charakterystyki:

siła #####; zwinność #####; wytrzymałość #####; ego ##; wykształcenie ##; spostrzegawczość ##; sprawność techniczna #; znajomość vr #;

propozycje umiejętności: wykorzystywanie i naprawa sprzętu wojskowego, dowodzenie, logistyka; sztuki walki; obsługa komputerów wojskowych; podstawowe umiejętności medyczne i cybernetyczne.



4. Wolni najemnicy

W Enklawie żyją też ludzie nie będący jej obywatelami, ani niewolnikami. Wędrownicy, kupcy, mistycy i ich

uczniowie, stalkerzy plądrujący Pas, łowcy mutantów. To z nich rekrutują się oddziały żołnierzy służące Enklawie za żołd lub opiekę dla swych rodzin. Nie jest to formacja liczna, za to bardzo różnorodna. Najemnicy nie poddają się procesom unifikacyjnym armii – sami dbają o swoją broń, zaopatrzenie, cybernetykę. Zwykle wykorzystywani są do nietypowych misji (np. w obszarze Pasa, albo w innej Enklawie), a także w nielegalnych rozgrywkach pomiędzy różnymi organami władzy samej Enklawy Lupus. Tu można spotkać ludzi o barwnej przeszłości, często niezbyt jasnej – niezależnych, odważnych, ale też przekupnych. Dysponują najrozszerzszym sprzętem, wszczepami i programami bojowymi.

Typowe charakterystyki:

siła ##; zwinność ##; wytrzymałość ##; ego ##; wykształcenie ##; spostrzegawczość ##; sprawność techniczna ##; znajomość vr #;

propozycje umiejętności: bardzo różnorodne, zarówno „cywilne”, jak i „wojskowe”; wiedza wszelkiego rodzaju, związana z walką i umożliwiającą przeżycie w Pasie.

Przy kreowaniu postaci lub BNów należących do tych grup możesz indywidualizować ich cechy zgodnie z regułami opisanymi w 18. numerze MiM. Wartości współczynników podanych w „typowych charakterystykach” są jedynie przykładowe; jeśli będziesz chciał stworzyć konkretnego przedstawiciela którejś z powyższych grup, dobierz je sam, w zależności od jego roli w scenariuszu i jego funkcji wojskowej. Każdemu żołnierzowi możesz przypisać wady o wartości 10 punktów tworzenia i o tyle samo podnieść inne parametry.

Andrzej Grzechnik

SMOKI

Autor: Nicholas Tompkins

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Artykuł ukazał się w magazynie Citadel Journal nr 6

Od tłumacza

Nick Tompkins jest zapalonym graczem Warhammera i Warhammera 40.000. W czasie kilku swoich rozgrywek doszedł do wniosku, że nie warto wykorzystywać smoków w Warhammerze, a ja nie mogę zaprzeczyć, że otrzymaliśmy kilka podobnych listów. Tak więc Nick, obrońca prawdy, sprawiedliwości, wolności i fajnych gier, napisał poniższe, opcjonalne zasady dotyczące smoków. Czytelnicy mogą je wykorzystać (lub wprost przeciwnie) w całości lub częściowo, zostawiając te elementy, które im się nie podobają.

Smoki są podstawowym potworem *fantasy*. Poświęcono im więcej rysunków, niż jakimkolwiek innemu pojedynczemu potworowi. Napisano o nich więcej opowieści, niż o jakimkolwiek innym fantastycznym stworzeniu. Z wyjątkiem Więszego Demona, jakż inny potwór zwraca na siebie taką uwagę na bitewnym polu? Sama nazwa przywołuje na myśl zięjące ogniem monstrem, niszczące w pojedynkę całe armie. Jednak gdy przychodzi do wystawienia smoka w jakiejś rozgrywce Warhammera, najczęściej słyszę, że „nie są one warte swego kosztu w punktach”.

Tak się nieszczęśliwie składa, że wydaje się to prawdą, zwłaszcza gdy porównamy je z Więszymi Demonami, kosztującymi zbliżoną liczbę punktów. Kolejnym, często przeze mnie słyszonym argumentem, jest opinia, że za 450 punktów lepiej jest kupić mantikorę i chimere, niż pojedynczego smoka. Według mnie, największą słabością smoków jest brak pancerza, zazwyczaj stosunkowo niegroźne zionięcia i brak zdolności rzucania czarów. Poniżej znajdziecie moje propozycje, które pomogą wam przezwyciężyć te słabości.

SMOCZY PANCERZ

Potężne łuski i pancerne płyty smoczej skóry chronią potwora przed obrażeniami. Smoki są wytrzymałe i ciężko je skrzywdzić, a zazwyczaj każdy atak, który może je zranić i tak neguje ich rzut obronny (*armour save*). Dlatego smocze łuski zapewniają przeciwko atakom NIEMODYFIKOWANY rzut obronny 5 lub 6 na K6. W przypadku ciosów zadających więcej niż jedną ranę, rzut obronny jest wykonywany, zanim wylosuje się liczbę zadanych obrażeń.

SMOCZY ODDECH

Smocza umiejętność zionięcia ogniem, dymem lub straszliwym zimnem wzbudza strach. Jednak w czasie gry smok trafia jedynie w 50% przypadków, a ogień smoków czerwonych jest słabszy zarówno od płomieni chimery, jak i hydry. Obecnie najlepszym smokiem jest smok biały, gdyż każde jego trafienie zamraża całą jednostkę w jednym miejscu (pomijam fakt, że

obrażenia są zadawane jedynie przy rezultacie 6). Powinno być tak, że im większy i starszy jest smok, tym silniejszym atakiem dysponuje. Odzwierciedlają to poniższe zasady dotyczące zionięcia smoków wielkich (*Great*) i cesarskich (*Emperor*). Zionięcia smoków wielkich i cesarskich są rozstrzygane w ten sam sposób, co zionięcia normalnych smoków. Należy skorzystać z wzorca w kształcie ły, zamieszczonego w pudełku gry i umieścić go szerszym końcem nad celem, a wąskim przy smoczej paszczy. Każdy model znajdujący się pod wzorcem jest trafiony przy rezultacie 4 i więcej na K6. Przy większych celach powinien mieć zastosowanie dodatni modyfikator trafienia +1, również cele nieruchome, takie jak maszyny bojowe, powinny być trafiane z dodatkowym modyfikatorem +1.

Smoki czerwone lub ogniste

Czerwone smoki zięją śmiertelnie groźnymi płomieniami, zamieniającymi w płonące inferno całe jednostki. Każdy model trafiony przez ogień smoka bądź smoka wielkiego dostaje jeden cios o sile 4. Obrażenia są ustalane w normalny sposób, a do rzutów obronnych stosujemy ujemny modyfikator -1.

Każdy model trafiony przez ogień smoka cesarskiego dostaje jeden cios o sile 5. Obrażenia są ustalane w normalny sposób, a do rzutów obronnych stosujemy ujemny modyfikator -2.



Dodatkowo, każdy czerwony smok może podpalać budynki, co opisane jest w zasadach gry, a celom łatwo palnym, takim jak mumie czy drzewce, zadaje dodatkowe obrażenia.

Smoki czarne

Każdy model trafiony oleistym dymem wielkiego smoka dostaje K6+1 minus swoją wytrzymałość (*toughness*) ran. Przed obrażeniami powstałymi na skutek działania dymu nie chroni rzut obronny.

Każdy model trafiony oleistym dymem smoka cesarskiego dostaje K6+2 minus swoją wytrzymałość (*toughness*) ran. Przed obrażeniami powstałymi na skutek działania dymu nie chroni rzut obronny.

Smoki niebieskie

Smoki niebieskie wytwarzają ładunek elektryczny, który „wypływają” w postaci trzeszczących błyskawic. Rezultat nie jest ustalany przy pomocy wzorca, a w poniższy sposób: Błyskawica ma początkowy zasięg 12 cali – wskaż wrogi model w tym zasięgu. Cel zostaje trafiony przy rezultacie rzutu K6 4, 5 lub 6. Jeżeli trafienie było celne, błyskawica przeskakuje na model dotykający modelu pierwszego przy rezultacie 4, 5 lub 6 na K6. Jeżeli i ten model zostaje trafiony, piorun przeskakuje na model następny przy rezultacie rzutu K6 równym 4, 5 lub 6 itd.

Błyskawica przeskakuje z celu na cel dopóki będziesz wyrzucał 4 i więcej lub do ostatnio trafionego modelu nie dotyka żaden inny. Skakanie błyskawicy może spowodować przekroczenie jej początkowego zasięgu 12 cali. Gdy tylko wyrzucisz 3 lub mniej, błyskawica uderza w ziemię i przestaje działać. Smok może nią do pewnego stopnia kierować, wybierając kierunek, w którym skacze piorun, o ile tylko istnieje możliwość wyboru. Każdy model trafiony przez błyskawicę dostaje cios o sile 6, z obrażeniami i rzutami ochronnymi rozstrzyganymi według normalnych zasad.

Do smoków wielkich i cesarskich stosowane są podobne zasady, jednak z małymi zmianami. Smoki wielkie mogą wytworzyć dwie błyskawice, a cesarskie trzy. Wszystkie pioruny muszą być wycelowane w tę samą jednostkę, ale niekoniecznie w ten sam cel wewnątrz oddziału.

Smoki białe

Każdy model trafiony mroźną mgłą wytwarzaną przez wielkiego smoka, zamarza. Zamrożony model zostaje ranny przy rzucie 5 i więcej na K6.

Każdy model trafiony mroźną mgłą wytwarzaną przez smoka cesarskiego, zamarza. Zamrożony model zostaje ranny przy rzucie 4 i więcej na K6.

Dodatkowo, każda jednostka trafiona przez mroźny oddech jakiegokolwiek białego smoka jest zamrożona. Może walczyć, jeżeli zostanie zaatakowana, ale do momentu odmarznięcia nie może robić nic innego. Odmarznięcie trwa całą turę.

Smoki potrafiące czarować

Smoki są bardzo starymi stworami i niektóre, zwłaszcza smoki z Ulthuanu, mogły mieć długotrwały kontakt z magią. Ponieważ są istotami długowiecznymi i inteligentnymi, nikogo nie powinno dziwić, że pojedyncze osobniki potrafią używać magii. Odzwierciedla to poniższa tabela, na której zanim rozpocznie się gra, należy wykonać rzut K6.

TYP SMOKA	RZUT K6 WYMAGANY DO UŻYWANIA MAGII	POZIOM MAGII
Smok	6+	1
Wielki smok	5+	2
Smok cesarski	4+	3

Szczegółowe określenie koloru magii, z jakiej może korzystać smok znający czary, jest przedstawione w poniższej tabeli. Smoki, niezależnie od swego poziomu, zawsze wybierają czary na końcu.

KOLOR	KOLOR MAGII (DECK)
Smok czarny	<i>Light Magic</i>
Smok czerwony	<i>Bright Magic</i>
Smok zielony	<i>Jade Magic</i>
Smok biały	<i>Ice Magic</i>
Smok niebieski	<i>Celestial Magic</i>

Mam nadzieję, że moje propozycje spowodują, że smoki staną się bardziej użyteczne dla graczy Warhammera, a jednocześnie nie naruszą równowagi gry. Być może uda mi się teraz pokonać Większego Demona przy pomocy rzucającego czary smoka cesarskiego!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
SMOK	6	6	0	6	6	7	8	7	7
SMOK WIELKI	6	7	0	7	7	8	7	8	8
SMOK CESARSKI	6	8	0	8	8	9	6	9	9

LATANIE

Smoki mają skrzydła i mogą latać, tak jak to opisano w podręczniku Warhammera.

GROZA (TERROR)

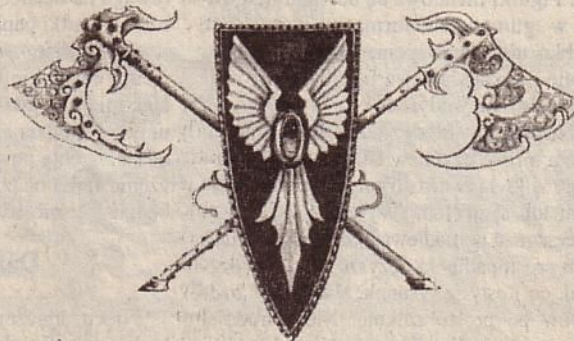
Smoki są potężnymi i przerażającymi potworami, wywołującymi grozę. Opisano to w części *Psychologia* podręcznika Warhammera. Pamiętaj, że istota wywołująca grozę powoduje jednocześnie *strach*.

UWAGI NA TEMAT SMOKÓW POTRAFIĄCYCH RZUCAĆ CZARY

Chcielibyśmy zalecić ostrożność przy graniu smokami, które potrafią czarować. Połączenie tych potężnych potworów i magii może doprowadzić do załamania równowagi gry. Nie powinniście obawiać się potężnych czarów ofensywnych, gdyż są one takie same, niezależnie od tego, kto je rzuca. Jednak czary lecznicze mogą okazać się zbyt skuteczne. Na przykład zielony smok mający czar *Earth Blood* z *Jade Magic*, który pozwoli smokowi na zniknięcie w Przestrzeni Chaosu, zregenerowanie wszystkich ran i wyciągnięcie kolejnych K6 kart mocy (*power cards*).

Mówi Jervis Johnson: „Nie podoba mi się pomysł losowego przyznawania magii, powinno się za to normalnie płacić w punktach, wliczonych w cenę istoty”.

Wybierając swą armię możesz wykonać rzut sprawdzający, czy twój smok posiada zdolności czarodziejskie. Jeżeli rezultat rzutu będzie wyższy od wymaganego, oznacza to, że możesz zakupić smoka potrafiącego czarować. Ale za magię musisz zapłacić dodatkowe punkty. Czarodzieje płacą 25 punktów za poziom magii. Tak więc cesarski smok, który może czarować będzie kosztował 825 punktów: 750 za smoka i 75 za 3 poziom magii.



FIGURKI

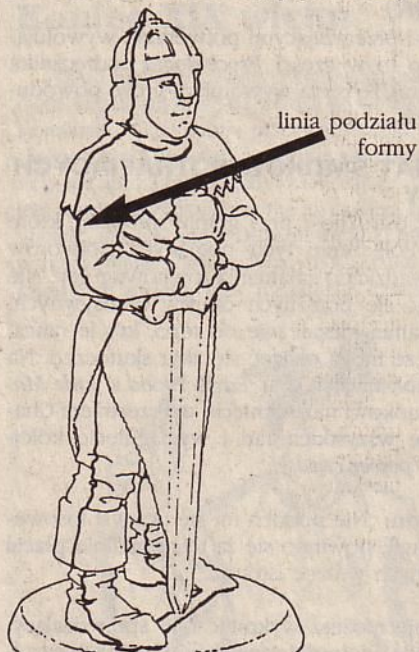
część 2

Artur Marciniak

W poprzednim artykule z tego cyklu, omówiłem rodzaje figurek, jakie występują na rynku i materiały niezbędne do pracy nad nimi. Poniżej postaram się przedstawić podstawowe zagadnienia związane z przygotowaniem miniaturki do malowania i z samym malowaniem.

Przygotowanie

Pierwszą rzeczą, o jaką musimy zadbać przy pracy nad figurką, jest jej właściwe przygotowanie. Do oczyszczenia miniaturki będą nam potrzebne pilniczki, ostry nóż modelarski i bardzo drobny papier ścierny.



Jak zapewne zauważyliście, przyglądając się swoim figurkom, na wielu z nich występują rozmaite nierówności, widać linie podziału formy, część detali jest mało wyrazista. Wszystkie te niedoskonałości wynikają z technologii produkcji miniaturki. Figurki metalowe są bowiem odlewane w gumowych formach, które dość szybko ulegają zużyciu. Każdy, kto chce ładnie pomalować swą figurkę, musi usunąć te drobne wady.

Nieznaczne błędy, takie jak linie podziału formy, czy niewielkie nadlewki, możemy zlikwidować ostrym nożem modelarskim lub skalpelem. Wystarczy po prostu przeciągnąć po nadlewach ostrzem trzymanym prostopadło do oczyszczanej powierzchni, co ilustruje rysunek. Większość nadlewów po prostu zniknie. Nieco trudniej jest pozbyć się linii podziału formy.

Zazwyczaj przebiega ona w miejscach, które są mało widoczne i trudno dostępne, ale zdarza się również, że widać ją na np. twarzy modelu. Miejsca, w których nie ma jakichś skomplikowanych szczegółów (jak np. ubranie) możemy oczyścić pilnikiem i nożem, jednak bardziej skomplikowane powierzchnie (zbroja, twarz) wymagają znacznie większej delikatności. Szczególną uwagę należy zwrócić na twarz – tu każdy niewłaściwy ruch może zniszczyć figurkę.

Bardzo często zdarza się, że część nadlewów i linii podziału dostrzegamy dopiero w trakcie malowania, gdy jest już trochę za późno na pracę pilnikiem. Możemy uniknąć tego niebezpieczeństwa, a przynajmniej nieco je zmniejszyć, jeżeli przed rozpoczęciem oczyszczania figurki dokładnie ją obejrzymy. Linia podziału formy ciągnie się dookoła całego modelu. Wystarczy po prostu likwidować ją systematycznie, nie skakać od miejsca do miejsca, a nie spotka nas później niemiła niespodzianka.

Czasami figurka dociera do nas pogięta. Dotyczy to zwłaszcza tych modeli, które są wyprodukowane z bardzo miękkiego stopu i mają jakieś bardzo wystające elementy, np. trzymają długą broń. Podczas pakowania wystające części są przyginane tak, by mieściły się w pudełkach. Tego rodzaju lekkie odkształcenia korygujemy przy użyciu szczypczyków modelarskich, których powierzchnie pracujące owijamy chusteczką higieniczną, po czym POWOLI I DELIKATNIE wyginamy część modelu. Musimy jedynie uważać, by nasze działanie nie zakończyło się urwaniem wyginanego detalu. Podobnej metody możemy użyć do nieznacznej zmiany położenia kończyn modelu, np. lekkiego pochylenia ręki czy obrócenia głowy.

Gdy oczyścimy już cały model, miejsca, w których pracowaliśmy pilnikiem lub nożem, należy wygładzić. Używamy do tego jak najdrobniejszego papieru ściernego (uwaga na detale!) lub zwiniętej w twardy rulonik kartki papieru gazetowego.

Całkowicie oczyszczoną figurkę bierzemy delikatnie w łapki i niesiemy w jakieś miejsce, gdzie możemy ją dokładnie umyć w wodzie z mydłem. Ma to na celu odłuszczenie powierzchni modelu, dzięki czemu farba będzie lepiej przylegała i nie będzie się ścierać.

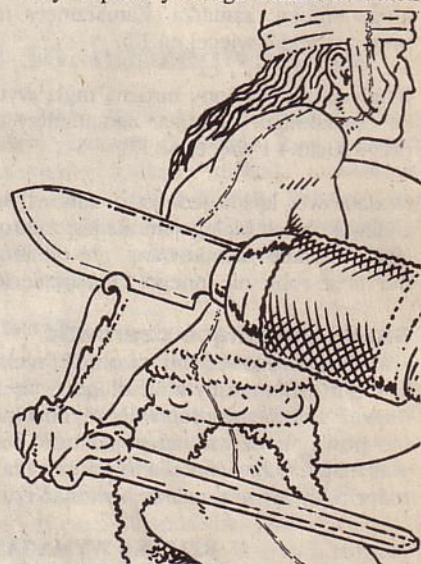
Duże modele

Nieco inaczej przygotowuje się do malowania figurki duże, złożone z kilku

elementów. Ich montaż jest czasami dość skomplikowany, gdyż po wyjęciu z formy i ostygnięciu części poszczególne elementy zazwyczaj nie są dobrze dopasowane. Pracując nad takim modelem należy najpierw oczyścić poszczególne elementy z nadlewów i linii podziału formy, a dopiero później je dopasować. Czasami od razu widać, w którym miejscu trzeba użyć pilnika, jednak zazwyczaj nie da się tego stwierdzić po obejrzeniu modelu.

Zaczniemy od wzmocnienia całej figurki, gdyż poszczególne części ciężkich, ołowianych modeli są narażone na dość duże naprężenia. Sam klej – nawet epoksydowy – nie jest w stanie skleić ich na tyle mocno, abyśmy mieli pewność, że nie odpadną.

W kilku miejscach na krawędziach modelu wiercimy dziury o głębokości około 3-4 mm. Przedstawia to zamieszczony obok rysunek. Średnica tych otworów powinna być dobrana tak, by dało się w nie ciasno włożyć niewielkie kawałeczki drutu o długości 5, 6 mm. Po wszelkich niezbędnych korektach i włożeniu drucików, ich końce malujemy gęstą farbą, a elementy figurki składamy ze sobą. W miejscach, w których na krawędziach drugiej części modelu powinniśmy wykonać otwory, pojawiają się plamy farby. Wiercimy dziurki i upewniamy się (na razie „na sucho”, bez kleju), że druciki z części pierwszej wchodzą bez problemu w odpowiadające im otwory dopasowywanego elementu. Jeżeli



wszystko gra, upewniamy się, czy pomiędzy częściami nie ma szpar (małe można tolerować – i tak wypełnimy je szpachlówką). Czasami wszystko będzie w porządku i od razu można będzie przystąpić



do sklejania elementów, jednak zazwyczaj okaże się, że pomiędzy częściami są duże szpary. Wtedy jedną z krawędzi figurki malujemy gęstą farbą, po czym przyciskamy ją do drugiej części. Miejsca, w których na krawędzi drugiej części odbiła się farba, wymagają delikatnego opiłowania. Musimy wykonać to bardzo ostrożnie, często sprawdzając stan dopasowania części. Gdy już jesteśmy pewni, że oba elementy do siebie pasują, zmywamy farbę (powinna bez problemu zejść po potraktowaniu wodą i szczoteczką) i sklejamy poszczególne części modelu. Oczywiście, metody tej należy używać tylko w przypadku modeli dużych, składających się z ciężkich elementów. Klasycznym przykładem takich figurek są modele gryfów, pegazów, smoków i podobnego latającego talatęstwa firmy **Citadel** lub **Marauder**.

Mimo wszystko, prawdopodobnie nie da się jednak uniknąć pewnych szpar. Nie trzeba się jednak nimi przejmować – od tego jest szpachlówka!

Szpachlowanie

Na rynku istnieje wiele różnych rodzajów szpachlówek modelarskich, nie wszystkie jednak nadają się do naszych celów. Potrzebujemy szpachlówek w postaci bardzo gęstej pasty, a dodatkowo szybko wysychającej. Najlepsze są tu szpachlówek dwuskładnikowe, z których oba składniki mają konsystencję plasteliny. Po ich wymieszaniu powstaje masa, którą możemy wykorzystać do ukrycia drobnych niedoskonałości naszego modelu.

Szpachlówkę wprowadzamy w szpary figurki i wygładzamy. Bardzo często zdarza się tak, że korzystając ze szpachlówek, zniszczymy lub zabrudzimy fragment powierzchni modelu. Należy to naprawić. Czasami wystarczy po prostu wydrapanie zbędnego wypełniacza, jednak zazwyczaj trzeba będzie jeszcze wykonać imitację rodzaju powierzchni na samej szpachli. Mogą to być pióra, łuski, włosy bądź sierść. Małe piórka czy łuski możemy po prostu wygnieść w szpachlówece, używając do tego zwykłej igły bądź wykałaczki, większe formujemy pojedynczo z kawałeczków

lekko wyschniętej szpachlówek i klejamy na miejsce. Włosy i sierść są jeszcze prostsze do zrobienia, wygniatamy je igłą w wilgotnej szpachlówece. Ilustruje to zamieszczony obok rysunek. Zwróćcie uwagę, że ruchy igły są odmienne. Przy włosach wykonujemy długie, ale dość płytkie rysy, pracując zaś nad sierścią – krótsze i głębsze „ukłucia”.

Podkład

Podkładem nazywamy pierwszą warstwę farby, kładzoną bezpośrednio na „gołym” metal. Jej zadaniem jest stworzenie warstwy ochronnej, zabezpieczającej powłokę właściwą przed ścieraniem. Dodatkowo, manipulując kolorem podkładu, możemy osiągnąć specjalne efekty kolorystyczne.

Najczęściej stosowany jest podkład w dwóch kolorach – czarnym i białym. Czasami, dość rzadko, używa się podkładu w kolorze szarym (tego rodzaju



warstwę ochronną stosuje firma **Mithril Miniatures**, na której modele podkład nakładany jest fabrycznie).

Najpowszechniejszy jest biały kolor warstwy podstawowej, dzięki któremu nakładane później farby mają jasną i żywą barwę. Podkładu czarnego używa się na figurkach, których znaczny procent powierzchni będzie pomalowany ciemnymi kolorami. I tu jednak te miejsca, które później będą pomalowane jasnymi kolorami, trzeba będzie pomalować powtórnie na biało.

Jeżeli macie ochotę, poeksperymentujcie z różnymi kolorami warstwy podstawowej. Na przykład kolor czerwony, użyty jako podkład na pancerzu wojowników Chaosu, może stworzyć bardzo ciekawe efekty po ostatecznym pomalowaniu figurki.

Warstwę podstawową możemy nakładać na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest użycie farby w rozpylaczu. Niektóre firmy wytwarzające figurki produkują własne podkłady do rozpylania, jednak prawie tak samo dobre są zwykłe, olejne farby, które można kupić w sklepach z artykułami motoryzacyjnymi.

Używając farby w aerozolu musimy pamiętać, by warstwę ochronną nanosić w pomieszczeniu, w którym jest minimalne zakurzenie. Zapomnijcie o piwnicach i strychach! Drobne cząsteczki kurzu unoszące się w powietrzu przyklejają się do wilgotnej farby i są później bardzo trudne do usunięcia.

Używając podkładu w aerozolu trzeba będzie zbudować jakąś osłonkę, chroniącą przed zabrudzeniem miejsce, w którym pracujecie. Doskonale nadaje się do tego celu stare, kartonowe pudło. Farbę napylamy trzymając puszkę w odległości około 40-50 centymetrów od figurki, uważając na to, by na modelu nie tworzyły się zacienienia. Pamiętajcie o tym, by nie zalać modelu farbą. Jeżeli się tak stanie, nie pozostaje nic innego tylko zmyć źle nałożoną farbę w roztworze NaOH lub KOH. Z drugiej strony, przekonacie się na pewno, że po wyschnięciu farby niektóre, wydawałoby się zalane szczegóły, okażą się doskonale widoczne. Pamiętajcie o tym, że farba używana do kładzenia podkładu powinna być matowa. Błyszcząca jest po wyschnięciu zbyt gładka i ciężko się ją maluje.

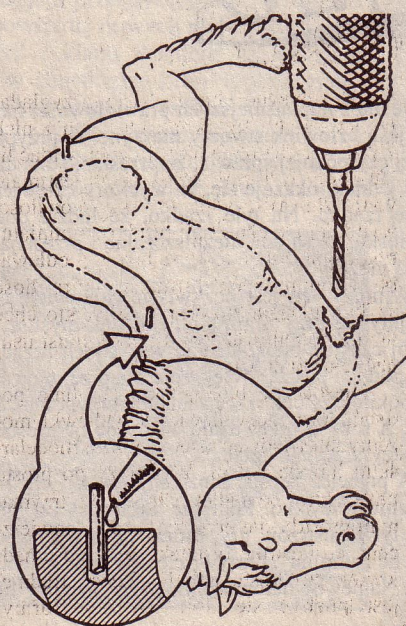
Nakładanie podkładu pędzlem jest bardziej pracochłonne, jednak dokładniejsze. Tu również trzeba pamiętać, by nie przesażać z ilością farby.

Figurkę, na którą nałożyliśmy warstwę podstawową, zostawiamy do wyschnięcia, najlepiej na całą noc. W tym czasie dobrze jest przykryć ją jakimś kubkiem czy słoniczkiem, co uniemożliwi przyklejanie się kurzu do modelu.

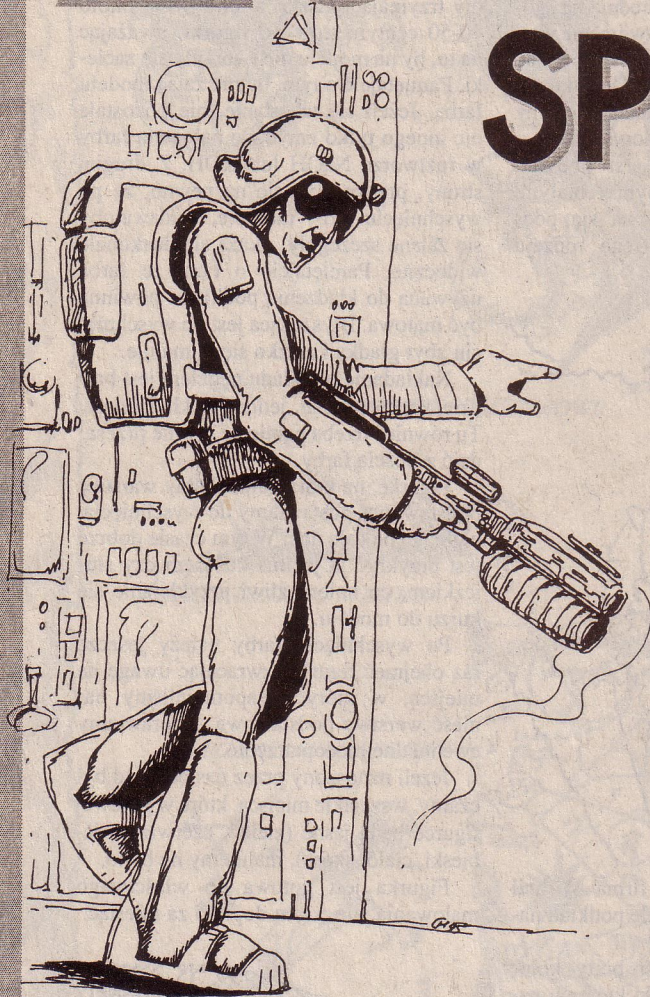
Po wyschnięciu farby należy jeszcze raz obejrzeć figurkę, zwracając uwagę na miejsca, w których zapomnieliśmy nanieść warstwę podstawową. Naprawiamy ewentualne niedopatrzenia.

Jeżeli наносzony przez nas podkład był czarny, wszystkie miejsca, które w gotowej figurce będą jasne (zieleń, czerwień, niebieski, ciało, skóra), malujemy na biało.

Figurka jest gotowa do właściwego malowania, ale o tym dopiero za miesiąc.



ZUŻYCIE SPRZĘTU



Hubert Czajkowski

Jedna z najważniejszych prawidłowości naszego świata mówi, że jeśli człowiek stworzy maszynę, to przypadek i entropia prędzej czy później sprawią, że przestanie ona działać. Co dziwniejsze jednak, okazuje się, że wytwory człowieka psują się względnie rzadko. Na tyle rzadko, że ludzie dochodzą czasami do wniosku, że są one niezniszczalne i przestają zwracać uwagę na taką możliwość.

Wniosek ten jest oczywiście całkowicie błędny, lecz zatrzymajmy się przy nim na chwilę. Jak myślisz, ilu ludzi poświęca swój czas na oporządzanie wszystkich urządzeń, które znajdują się pod ich pieczęcią? Większość nie przejmuje się takimi sprawami, dopóki określona rzecz sama nie przypomni, że trzeba się nią zająć. A robi to przeważnie w sposób najprostszy z możliwych, to znaczy przestaje działać.

A przecież zepsuć może się – w ten czy inny sposób – praktycznie wszystko. Poniższe zasady są opcjonalnym narzędziem dla tych mistrzów gry, którzy chcą wprowadzić do swych gier trochę „chromu”. Oczywiście, ich stosowanie nie jest obowiązkowe. Na pewno natomiast nie należy ich używać zbyt często, gdyż

wtedy gra staje się po prostu nieciekawym ciągiem rzutów kością. Z drugiej strony mogą się one bardzo przydać mistrzowi, który zechce sprawdzić, czy cyberdek przewieszony przez ramię netrunkera przetrwał upadek lub czy stary gruchot, którym grać będą chcieli uciec, zapali.

Prawdopodobieństwo uszkodzenia

Większość rzeczy kupowanych w sklepach to produkty filozofii jednorazowego użytku. Z tego też powodu większość przedmiotów roku 2020 nie nadaje się do długotrwałego stosowania, ani też do naprawy (która jest z tego powodu bardzo kosztowna – patrz dalej).

Wprowadzamy cztery kategorie jakości przedmiotów, dzięki którym łatwiej będzie stwierdzić, czy określona rzecz się zepsuła. Wobec tego przedmiot może być: zawodny (ZW), standardowy (ST), niezawodny (NZ) lub doskonały (DS). Różnice między tymi kategoriami wyjaśnione zostały poniżej.

Kategoria jakości	Cena przedmiotu	Zawodność
ZW	50%	30%
ST	100%	20%
NZ	150%	10%
DS	300%	5%

Cena przedmiotu to procent ceny podawanej w opisie przedmiotu. Na przykład, kiepski lub źle utrzymany motocykl będzie kosztował 750 euro, a nie 1500, jak podaje cennik. Z kolei naprawdę wytrzymała maszyna (jakość DS) będzie kosztować 4500 euro. Zawodność to prawdopodobieństwo, że określony przedmiot przestanie działać; właściwe posługiwanie się urządzeniem zmniejsza tę szansę o połowę. Liczba ta określa również szansę na to, że przedmiot zawiedzie w momencie, kiedy użyje się go tak, że będzie mógł zostać uszkodzony.

Uszkodzenia

Mistrz gry decyduje sam, w którym momencie przeprowadzi test zawodności, biorąc pod uwagę okoliczności. Na przykład, gdy hełm bojowy z wbudowanymi smartgoglami wypadnie przez okno jadącego samochodu, warto sprawdzić, czy gogle zostały uszkodzone. Test przyda się również, jeśli, na przykład, narzędzie elektryczne zostawiono na kwaśnym deszczu. Szczególnie przydaje się wówczas, gdy intensywnie używane pojazdy lub broń nie są właściwie czyszczone i konserwowane. Zauważ, że urządzenie prawidłowo wykorzystywane ma tylko połowę podanej w tabeli szansy procentowej na uszkodzenie.

Jeśli test wskaże, że przedmiot się zepsuł, mistrz gry musi określić, czy był to przedmiot prosty, czy też złożony. Przedmioty proste to w naszym przypadku te, których struktura wewnętrzna jest

taka, że albo uszkodzenie praktycznie nie wpływa na ich działanie, albo też praktycznie czyni je bezużytecznym. Z drugiej strony, przedmioty złożone to te, które składają się z pewnych podzespołów. Gdy jeden z podzespołów się zepsuje, nie spowoduje to, że całe urządzenie przestanie działać, a jedynie, że zmniejszy się jego wydajność. Typowym przykładem są samochody: gdy pęknie opona, samochód może jechać dalej, choć znacznie wolniej. Również pewne uszkodzenia silnika mogą jedynie spowodować stratę prędkości, a nie zatrzymanie jego pracy.

Gdy nastąpi uszkodzenie, rzuć 1k10:

- 1-4 Przedmioty proste odmawiają posłuszeństwa w 30% przypadków. Wydajność przedmiotów złożonych spada o 30% – np. samochód może stracić albo 30% części, albo 30% zasięgu, albo 30% zdolności manewrowych, albo wszystko naraz.
- 5-8 Przedmioty proste odmawiają posłuszeństwa w 60% przypadków. Wydajność przedmiotów złożonych spada o 60%.
- 9-10 Przedmioty proste i złożone przestają działać.

Naprawa i konserwacja

Większość producentów różnych urządzeń nie przewiduje możliwości naprawiania ich produktów – nie dopuszcza do tego filozofia przedmiotów jednorazowego użytku. Wprawdzie praktycznie wszystko da się jakoś zreperować, jednak cena takiej operacji może być na tyle wysoka, że bardziej opłacalne będzie zakupienie nowego egzemplarza.

Pierwszym problemem, który napotkasz, będzie znalezienie kogoś, kto chciałby się zająć twoim urządzeniem. Z powodzeniem możesz tu skorzystać z usług kogoś z niezależnych techników, dla których brak autoryzowanych serwisów stwarza możliwość niezłego zarobkowania. Czasem jednak szybkie odszukanie kogoś takiego może okazać się dość trudne – jeśli nawet na niego trafisz, z pewnością będzie on obłożony pracą.

Na szczęście, gdy już znajdziesz kogoś, kto się zajmie twoim urządzeniem (lub gdy sam posiadasz wystarczającą wiedzę, umiejętności i narzędzia), kupienie odpowiednich części nie powinno sprawić kłopotów. W świecie masowej produkcji nikomu nie opłaca się produkować części pasujących tylko do jednego rodzaju urządzeń – jeśli któryś producent zdecydowałby się na taki krok, przegrałby wojnę cenową z konkurencją. Z powierzchni ziemi zniknęły więc samochody wyłącznie z „częściami fabrycznymi” i komputery z niekompatybilnymi podzespołami.

Cena części potrzebnych do standardowych, okresowych przeglądów wynosi 1k10% ceny urządzenia. Cena części potrzebnych do prostych napraw (uszkodzenie/spadek wydajności 30%) wynosi 5-30% (1k6 x 5%) kosztu urządzenia, jeśli jest ono proste, lub 3-30% (1k10 x 3%) kosztu urządzenia, jeśli jest ono złożone. Cena części potrzebnych do dokonania poważnej naprawy (uszkodzenie/spadek wydajności 60%) wynosi 10-60% (1k6 x 10%) ceny urządzenia, jeśli jest ono proste, lub 5-50% (1k10 x 5%), jeśli jest ono złożone. Naprawy generalne (urządzenie zupełnie przestaje działać) kosztują 30-180% (3k6 x 10%) ceny urządzenia prostego lub 10-100% (1k10 x 10%) złożonego.

Zauważ, że w cenę części nie jest wliczony koszt samej usługi! Podlega on negocjacji, jednak zazwyczaj wynosi od 100% do 150% ceny części, w zależności od trudności naprawy i chciwości technika.

Jak długo trwają naprawy? Technicy mają więcej roboty niż lekarze, więc możesz sobie trochę poczekać. Jeśli będziesz chciał dokonać jej sam, zależy to od mistrza gry. Przeglądy trwają przeważnie od 5 minut do kilku godzin, w zależności od stopnia komplikacji urządzenia i jakości dostępnych narzędzi (za pomocą techskanera można wiele rzeczy zrobić lepiej w dużo krótszym czasie). Naprawy trwają jeszcze dłużej, chyba że przed ich rozpoczęciem wiesz dokładnie, co uległo uszkodzeniu – wtedy są znacznie krótsze niż przegląd.

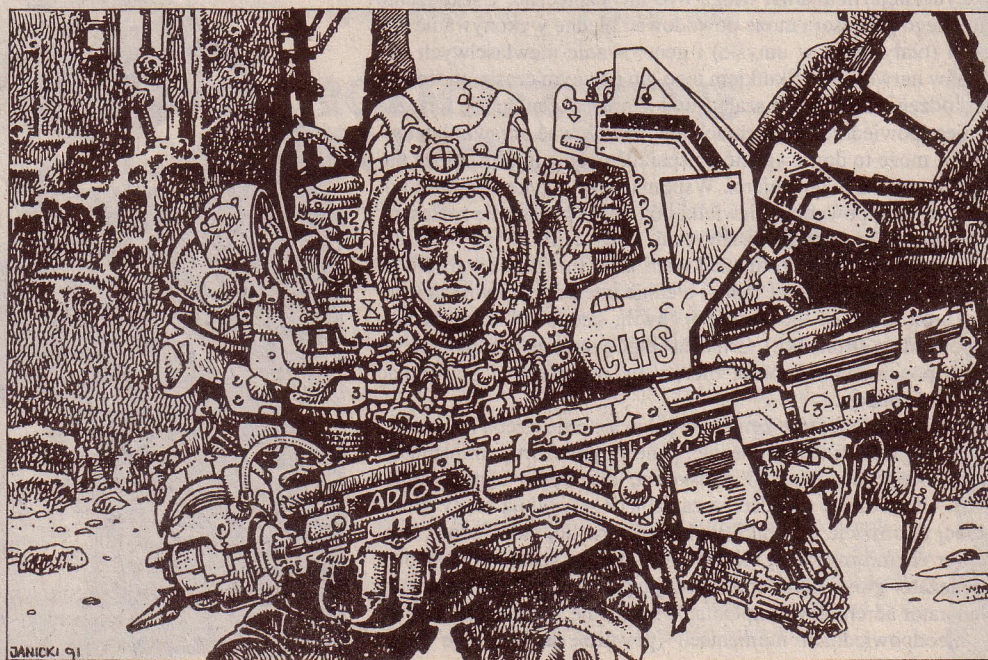
Konserwacja sprzętu cybernetycznego

Masz wreszcie nowy, błyszczący, nowiutki cyber(tu nazwa). Zanim się do niego przyzwyczaiłeś, minęło trochę czasu, jednak twoje życie stało się dzięki niemu znacznie bogatsze.

Po kilku miesiącach dostrzegasz, że coś jest nie tak – urządzenie szwankuje. Po paru dniach zaczynasz czuć się źle – twoje ręce są wolne i ociężałe, dopalacze po prostu nie działają, nie możesz skoncentrować wzroku, a twoje cyberucho trochę niedosłyszy. Nawet komputer neutralny czasem odmawia posłuszeństwa i nie wykonuje niektórych poleceń. Co się dzieje?

W czasie życia człowieka wszystkie atomy jego ciała wymieniają się dziesięć razy! W miarę starzenia się organizmu, zmienia się jego fizjologia. Może to zaburzyć działanie idealnie dostrojonych wszczepów cybernetycznych o niskiej tolerancji na odchylenia od ustalonych parametrów.

Jedynym rozwiązaniem tego problemu jest okresowe dostrajanie cyberacji. Zaleca się dokonywanie przeglądów co 6 miesięcy – wówczas można jeszcze przeciwdziałać problemom mechanicznym, zanim staną się one poważne. Przegląd to dość prosta operacja – komputerowy test przeprowadzany przez podłączaną do cybernetyki stacjonarną (i znacznie bardziej rozbudowaną) odmianę techskanera. To urządzenie monitoruje i testuje wszystkie wszczepy cybernetyczne, porównując ich parametry operacyjne z aktualnym stanem fizjologicznym organizmu. W ten sposób otrzymuje się bardzo dokładną diagnozę (jeśli potrzebny ci test, uznaj, że taki techskaner jest równoważny umiejętności cyber-technika 20). Cybernetyk zazwyczaj będzie wiedział co zrobić, jeśli zostaną wykryte jakieś problemy. (O takim przeglądzie w cyberslangu mówi się „idę na warsztat”, bo przypomina on okresowy przegląd samochodu). Przegląd kosztuje 100 e\$. Jeśli



Andrzej Janicki

interesuje cię nabycie samego techskanera, zazwyczaj cena jego sięga 50-65 tysięcy euro.

Ci z was, którzy nie chcą płacić kupy szmalu, mogą załatwić sobie przegląd u cybertechnika. Potrzebny jest techskaner, 30 minut i test cybertechniki 20 lub więcej (techskaner nie dodaje nic do wyniku rzutu). MG powinien wykonać test w tajemnicy, gdyż jeśli się on nie powiedzie, ewentualne problemy pozostają niezauważone do momentu, gdy wystąpią silne symptomy.

Ponadto większość implantacji o dużym poborze mocy wymaga corocznej wymiany baterii. Należą do nich: cyber ręce, cybernogi, cyberdłonie (nie dołączone do cyber ręki), cyberwężę i cyberszkielety. Pozostałe wszczepy pracują na jednej, wspólnej baterii (niezależnie od ich ilości). Bateria kosztuje 100 e\$ lub 200 e\$, jeśli nie posiadasz starych, które można by ponownie naładować. Każda cyberkończyna i cyberwąż potrzebuje oddzielnej baterii, cyberszkielet potrzebuje czterech, a jedna wystarczy na obie cyberdłonie.

Kłopoty z cybernetyką

Podczas przeglądu wykonaj rzut 1k10. Dodaj +1 za każde trzy miesiące powyżej 6 miesięcy od ostatniego przeglądu. Sadystyczni mistrzowie gry mogą korzystać z tej tabeli co trzy miesiące, żeby sprawdzić, czy ich cybole mają problemy z wszczepami.

K10 Wynik

- 1-7 Wszystko OK. Implantacje funkcjonują normalnie.
- 8-9 Niewielki problem z losowo wybranym wszczepem. Lokalizacja i naprawa kosztuje 1k10 x 50 e\$ i zajmie 1-3 godzin.
- 10-11 Poważny problem z losowo wybranym wszczepem. Lokalizacja i naprawa kosztuje 1k10 x 100 e\$ i zajmie 2-6 godzin.
- 12 Poważny problem z losowo wybranym wszczepem. Musi on zostać usunięty; jeśli chcesz go z powrotem, musisz kupić nowy egzemplarz.

Dokładna ilość gotówki i konkretny rodzaj uszkodzenia pozostawiamy decyzji mistrza gry, który musi je dopasować do sytuacji. Poniżej podajemy listę najczęstszych problemów, które mogą wystąpić:

Ozdoby. Biomonitory i zegarki podskórne pokazują nieprawidłowe wartości, obraz zanika, aż wreszcie przestają działać. Kolorówki, techwłosy, świetlne tatuaże i chemoskóry tracą właściwą barwę i jasność i przestają działać.

Cyberacje neuralne. Mogą być niebezpieczne. Uszkodzenie głównego procesora może powodować błędne wykonywanie poleceń (biały szum w umyśle) i generowanie niewłaściwych impulsów nerwowych. Skutkiem tego, po pewnym czasie, może być uszkodzenie mózgu lub szaleństwo. Dopálacze mogą się włączać w nieodpowiednich momentach lub powodować drgawki lub epilepsję; może to doprowadzić do sparaliżowania mięśni. Może nawet doprowadzić do śmierci. Wspomagacze dotyku i edytory bólu zazwyczaj powodują niewielki ból, zwiększający się z czasem. Wspomagacze zapachu zazwyczaj tracą czułość, aż wreszcie w ogóle nie będziesz czuł smaku ani zapachu. Łączą wszelkiego rodzaju podają fałszywe dane i błędnie interpretują twoje polecenia (broń strzela w niewłaściwej chwili, samochód skręca w nieodpowiednią stronę itd.). Gniazda chipów zaśmiecają dane, redukując poziom umiejętności oferowany przez chip i powodując braki informacji.

Wszczepy. Niektóre z nich nie psują się i nie trzeba ich poddawać przeglądowi (filtry nosowe, pancerz podskórny, implantacja antykoncepcyjna, kieszeń podskórna, niezależny zapas powietrza). Uszkodzone urządzenia zapisujące powodują błędy w nagranej informacji. Czujniki (wykrywacz ruchu, radar, sonar, analizator chemiczny) dają błędne odczyty. Urządzenia dźwiękowe (syntezator głosu, audiovox) fałszują, przerywają bądź zwalniają. Generator adrenaliny i implantacje seksualne zwykle włączają się w nieodpowiednich momentach (poważne uszkodzenie może

doprowadzić do przedawkowania adrenaliny, co szybko doprowadza do zawału serca).

Biosprzęt. Cyberacje nanotechniczne muszą być regularnie przeprogramowywane w celu dopasowania ich do zmieniającej się biologii twojego ciała. Jedynymi cyberacjami, które nie potrzebują takiej aktualizacji są przeszczepy mięśni, wzmocnienie mięśni i kości oraz splot skórny. Na szczęście, w przypadku zepsucia się, wbudowane oprogramowanie powoduje natychmiastowe całkowite wyłączenie się tych urządzeń. Zazwyczaj to działa...

Cyberbronie. Najczęstsze uszkodzenia powodują przedwczesną lub niekontrolowaną aktywację lub po prostu zaprzestanie działania.

Cyberoptyka. Rozmazany i niewyraźny obraz, a następnie opcja zaczyna się wyłączać.

Cyberaudio. Zakłócenia sygnału powodują powstanie jednostajnego szumu lub pulsacji, doprowadzających użytkownika do szału. Niektóre opcje po prostu się wyłączają.

Cyberkończyny. Błędna interpretacja poleceń powoduje, że kończyna uaktywnia się w niewłaściwych momentach. Ścieżki kontrolne wysyłają błędny sygnał zwrotny, powodując ból. Funkcje i opcje wyłączają się. Bronie przypadkowo mogą wystrzelić...

Cyberszkielety. Psują się podobnie, jak cyberkończyny.

Pokrycie ciała. Tylko optyka i królicze uszy mogą się zepsuć, a one psują się tak, jak inne czujniki tego typu.

Tekst zaczerpnięty z książki „Chromebook 3”, publikowany dzięki uprzejmości Copernicus Corp., polskiego wydawcy gry Cyberpunk 2020. Cyberpunk 2020 i Chromebook 3 są znakami handlowymi firmy R. Talsorian Games, Inc. Tłumaczenie: Jacek Brzeziński.



Tomek Łęczyński

Hej, punku!

Czy masz już wszystko, o czym marzyłeś?

Dopalacze refleksu, cybernetyczne bronie, sztuczne oczy, ulepszony słuch i bezpośrednie połączenie z komputerem? Chciałbyś coś jeszcze sobie wstawić? Nie?

Ha! Boisz się o swoje człowieczeństwo, o to, że stracisz nad sobą kontrolę i staniesz się cyberpsycholem? Nie ma sprawy, na wszystko mamy odpowiedź.

Ta akurat brzmi:

TERAPIA

Programy terapeutyczne prowadzą wszystkie większe szpitale, a w szczególności placówki medyczne firmy Biotechnica. Ich zadaniem jest przyspieszenie, a czasem nawet wręcz umożliwienie regeneracji mięśni i nerwów po urazach i operacjach. Ułatwiają one przystosowanie się do życia w nowym, zmodyfikowanym ciele, poznanie jego możliwości i ograniczeń oraz zrozumienie zasad funkcjonowania nowych części.

Większość klinik proponuje trzy różne stopnie terapii. Najmniej uciążliwe jest leczenie domowe, podczas którego pacjent musi co pewien czas przychodzić na badania do szpitala lub kliniki. W trudniejszych przypadkach stosuje się leczenie szpitalne, podczas którego pacjent przebywa na terenie szpitala pod ciągłą opieką medyczną. Ostatnim stopniem jest terapia intensywna, w której dodatkowo układ nerwowy pacjenta i psychika są codziennie badane w celu „dokładnego dostrajania”. W praktyce oznacza to, że zespół lekarzy-specjalistów przebudowuje osobowość pacjenta, osiągając pożądany efekt przy jedynie minimalnej utracie toż-

Tabela 1. Terapia

Kod chirurgiczny	Leczenie domowe	Leczenie szpitalne/intensywna terapia
prosty	2 tygodnie	1 tydzień
standardowy	6 tygodni	3 tygodnie
poważny	8 tygodni	4 tygodnie
krytyczny	16 tygodni	8 tygodni

Tabela 2. Ceny i efekty terapii

Rodzaj terapii	Cena za tydzień	Wymagany czas	Odzyskane punkty człowieczeństwa
domowa	1.000 e\$	14 godzin/tydzień	25%
szpitalna	5.000 e\$	168 godzin/tydzień*	33%
intensywna	10.000 e\$	168 godzin/tydzień*	50%

samości. Jeśli się zdecydujesz na ten rodzaj terapii, powinieneś ufać swym lekarzom, gdyż po zakończeniu tego procesu będą o tobie wiedzieć więcej nawet niż ty sam.

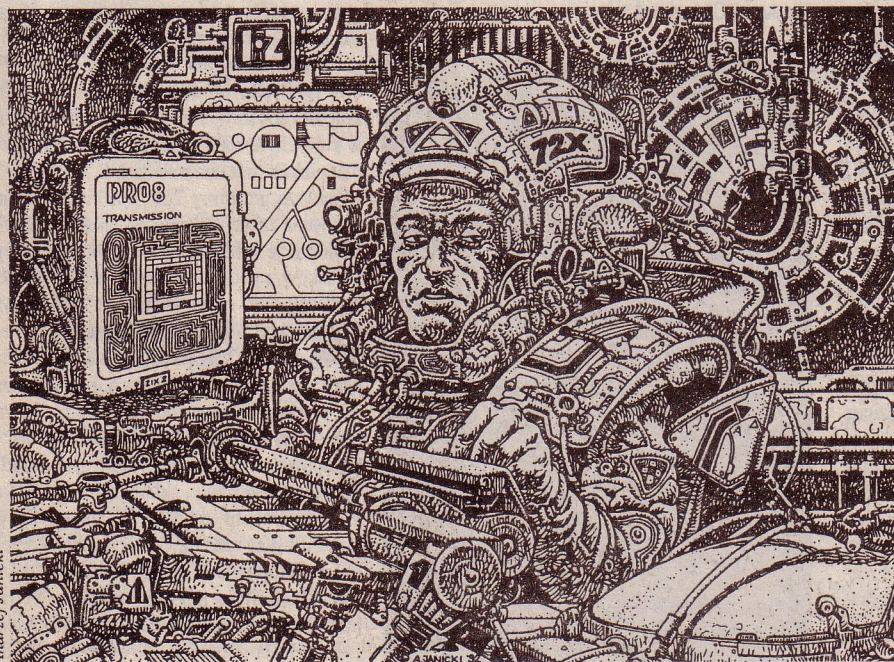
Okres leczenia zależy od stopnia skomplikowania operacji, które zostały u Ciebie przeprowadzone. Zsumuj ich kody chirurgiczne, stosując następującą zasadę:

4 proste = 1 standardowa
2 standardowe = 1 poważna
2 poważne = 1 krytyczna

Następnie odszukaj w tabeli nr 1 czas trwania leczenia. Jeśli poddałeś się kilku operacjom, ich efekty kumulują się (zsumuj odpowiednie kody chirurgiczne wg powyższego wzorca). Na przykład, pacjent, który miał 1 poważną operację i 3 standardowe musi poddać się leczeniu trwającemu tak długo, jak gdyby miał 1 operację krytyczną i 1 standardową: 1 poważna + (3 standardowe : 2) = 22 tygodnie leczenia domowego lub 11 tygodni leczenia szpitalnego (albo intensywnej terapii). Efekty terapii i jej ceny podane są w tabeli nr 2.

* W tych przypadkach musisz przebywać w szpitalu przez 24 godziny na dobę i nie masz szans na wyjście przed końcem procesu leczenia.

Tekst oprac. Jacek Brzeziński na podst. artykułu z książki "Chromebook 2", publikowany dzięki uprzejmości Copernicus Corp., polskiego wydawcy gry Cyberpunk 2020. Cyberpunk 2020 i Chromebook 3 są znakami handlowymi firmy R. Talsorian Games, Inc.



MAGIA KART

Artykuł o grach karcianych, który ukazał się w 18 numerze MiM został przyjęty z dużym zainteresowaniem. Postanowiliśmy więc poświęcić temu tematowi więcej miejsca.

Mimo że pierwsza z gier tego typu, Magic: The Gathering (M:TG) firmy Wizards of the Coast (WotC) ukazała się niecałe dwa lata temu, to obecnie cieszą się one znacznie większym powodzeniem niż jakikolwiek system RPG. Według oficjalnych źródeł firma WotC



wypuściła na rynek ponad miliard kart. W okresie od stycznia do sierpnia tego roku ukazało się ogółem blisko 70 produktów (dodatków i nowych systemów). Na wolnym rynku niektóre karty do M:TG osiągają cenę powyżej 100\$. Te liczby mówią same za siebie. W zeszłym roku wiele sklepów w USA utrzymywało się wyłącznie z dochodów pochodzących ze sprzedaży tego typu akcesoriów.

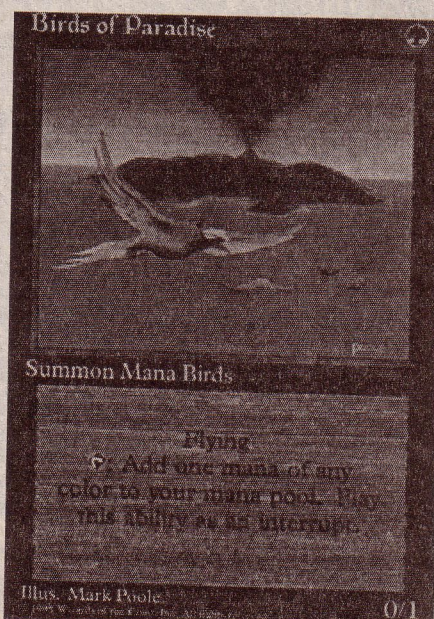
Na rynku pojawia się wiele nowych gier, jednak aby zdobyć klientów nie wystarczy już tylko być dobrym. Debiutujące systemy muszą się czymś wyróżniać. Powstają więc produkty, w których dużą wagę przywiązuje się do szaty graficznej, jak np. Hyborean Gates ilustrowane przez Borisa Vallejo i Julie Bell. Inną taktykę zastosował autor gry Redemption. Skierował on ją do określonego odbiorcy – młodzieży chrześcijańskiej. W tym opartym na Biblii systemie jeden z graczy, wykorzystując swoich Bohaterów, próbuje oswobodzić Zagubione duszyczki, więzione przez Złe Postacie znajdujące się pod kontrolą przeciwnika. Karty noszą znajome nazwy, jak choćby Goliat, Abracham czy Posuszeństwo Noego. Kolejną zwracającą uwagę nowością jest system SimCity. Podobnie jak w komputerowym pierwowzorze celem gry jest wybudowanie metropolii. Karty przedstawiają elementy krajobrazu (las, rzeka) i budynki (od prostych domów mieszkalnych aż po siedzibę ONZ).

Powstaje również wiele innych produktów związanych z karcianym hobby, poza samymi gramami. Dostępne są pudełka na karty, od prostych papierowych i tekturowych po eleganckie i mocniejsze drewniane z metalowymi okuciami. Nie wszyscy oczywiście trzymają swoje kartoniki w pudełkach. Niektórzy wolą przechowywać je (szczególnie te drogie) w specjalnych skoroszytach lub specjalnych koszulkach przeznaczonych do tego celu. Produkuje się także specjalne żetony i wskaźniki. Do najpopularniejszych należą przyrządy do oznaczania ilości punktów życia – do M:TG można nabyć nawet pozłacane.

Istnieje kilka pism zajmujących się tą tematyką. Najbardziej znanymi są Duelist (nagroda dla najlepszego pisma branżowego w 1994 roku), Conjure i Scribe. Można w nich znaleźć artykuły dotyczące strategii gry i budowania talii w różnych systemach, recenzje nowych publikacji, cenniki pojedynczych kart, listy tych najbardziej poszukiwanych oraz ranking najpopularniejszych gier. W ostatnim, letnim numerze Conjure za najlepsze zostały uznane:

1. M:TG (WotC)
2. Rage (White Wolf)
3. Blood Wars (TSR)

Jak już pisałem Magic: The Gathering jest grą, która zapoczątkowała to szaleństwo. Jako, że była pierwsza, osiągnęła na rynku pozycję potentata i póki co nie zapowiada się, żeby miała ją stracić. W czerwcu ukazała się czwarta edycja podstawowego zestawu. Podjęto w niej próbę zrównoważenia siły kart. Usunięte zostały te nazbyt potężne, nudne i te zbyt słabe, a na ich miejsce wprowadzono inne, wybrane z poprzednich dodatków. Poza czwartą edycją w tym roku ukazały się dwa rozszerzenia: Ice Age i Chronicles.



W M:TG gracze wcielają się w role potężnych magów walczących o władzę nad Dominią. W grze tej są biorą udział dwa rodzaje kart: lądy, z których czerpie się magiczną energię, oraz wykorzystujące ją czary. Jej celem jest pozabawienie przeciwnika 20 punktów życia. Można tego dokonać atakując go swoimi stworzeniami lub rzucając czary bezpośrednio zadające rany.

Wadą Magic jest fakt, że prawie niemożliwa jest w nią gra samą tylko talią podstawową. Także grafika pozostawia trochę do życzenia, mimo że najnowsze rozszerzenia stoją na wysokim poziomie pod względem ilustracji, w zestawie podstawowym nadal znajdują się karty wyglądające tak, jakby były ilustrowane przez niezbyt utalentowanego dziesięciolatka.

W opartej na systemie Werewolf: The Apocalypse grze Rage, każdy z graczy kontroluje stado dzikich acz bohaterskich wilkołaków (zwanych Garou). Stada te często łączą się, aby walczyć ze złą siłą znaną jako Zmij (Wyrn), jednak równie często współzawodniczą ze sobą.

Wszyscy uczestnicy zabawy wykonują swoje działania podczas tej samej rundy. Grę rozpoczyna się z wyłożonym i gotowym do akcji stadem. Podczas rozgrywki Garou mogą werbować sprzymierzeńców oraz walczyć przeciwko sobie, zdobywając w ten sposób punkty Chwały. Zwycięstwo odnosi ten gracz, który zdobędzie z góry ustaloną ilość punktów zwycięstwa. Można je uzyskać pokonując stwory Zmija i inne Garou lub wypełniając heroiczne misje. Jest to na pewno jedna z ciekawszych i bardziej trzymających w napięciu gier.

Karty są wykonane z materiału najwyższej jakości, są również pięknie ilustrowane przez takich grafików, jak Anson Maddock, Bryan LeBlanc czy Richard Kane Ferguson. Na pochwałę zasługuje także fakt, iż większość grafik ukazała się po raz pierwszy (krytycy zwracają na takie szczegóły wyjątkową uwagę).

W tym roku producenci zapowiadają dwa kolejne dodatki: The Umbra i The Wyrn, w których oprócz nowych kart znaleźć się mają także rozszerzenia zasad.

Pierwsza gra firmy TSR Spellfire nie została przyjęta z zainteresowaniem. Choć wykorzystane ilustracje są fragmentami najpopularniejszych obrazków z podręczników do AD&D to układ graficzny kart czyni je niezbyt atrakcyjnymi. Również pod względem zasad gra ta jest zdecydowanie słaba. TSR pokazało jednak, że potrafi uczyć się na własnych błędach, o czym można się przekonać biorąc do ręki zaprojektowany przez Stephena Schend system Blood Wars.

Kupując podstawę otrzymujesz dwa ładnie opakowane zestawy, składające się z 50 kart. W odróżnieniu do M:TG pozwalają one przez dłuższy czas bawić się grą bez konieczności dokupywania innych kart.

W Blood Wars używane są cztery rodzaje kart: Legiony, dowodzący nimi Wodzowie, Los i Pola Bitewne. Wodzowie wydają

rozkazy i zdobywają przynoszące punkty zwycięstwa, Pola Bitewne. Legiony pomagają Wodmom wygrywać potyczki, zaś karty Losu reprezentują czary i inne elementy dodające grze kolorytu.

Każdy z graczy po kolei wyklada Pola Bitewne i oznajmia, czy chce je zdobyć przy pomocy intryg, czy też walki. Jeżeli wybierze bezkrurowy sposób musi korzystając ze swoich kart i umiejętności pertraktacji namówić pozostałych uczestników zabawy, by opowiedzieli się po jego stronie. Jeżeli mu się to uda sprzymierzeńcy zostają nagrodzeni, w przeciwnym bądź razie tęp trafia w łapska przeciwników. Ten element w pewnym stopniu upodabnia Blood Wars do gier fabularnych.

Jeżeli zostanie wybrane rozwiązanie siłowe, każdy z pozostałych graczy ma okazję wystawić swoje oddziały przeciwko legionom wyzywającego. Jeśli atakującemu uda się pokonać wszystkich ewentualnych przeciwników Pole Bitewne trafia pada jego łupem. Daje mu to nie tylko określoną ilość punktów zwycięstwa, ale często również inne korzyści.

Niestety przepisy nie są doskonałe, można mieć jednak nadzieję, że w przyszłych edycjach zostaną one poprawione.

Od strony graficznej karty prezentują się bardzo dobrze. Autorem znacznej części ilustracji jest Tony Di Terlizzi, odpowiedzialny za wygląd wszystkich produktów związanych z wieloświatem Planescape. Choć i tu niektóre grafiki pochodzą z podręczników RPG, to spora część jest nowa.

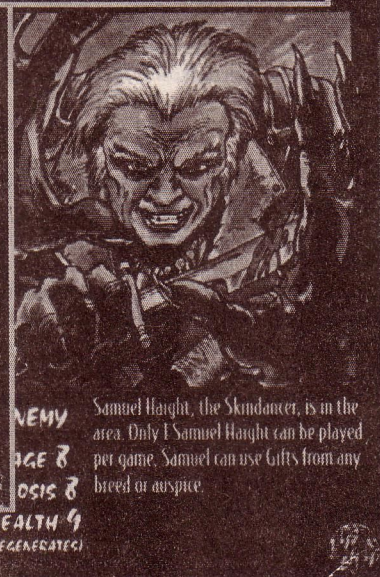
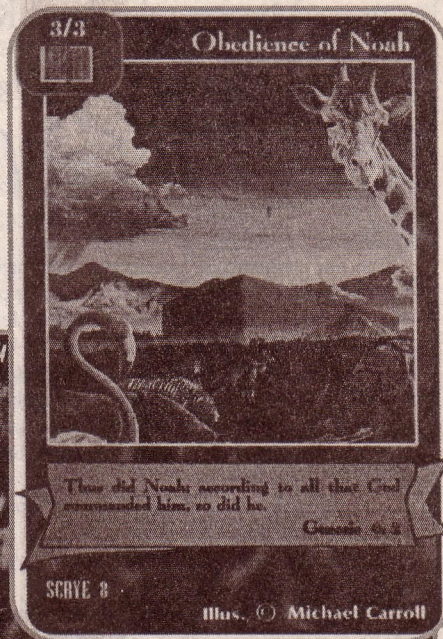
Zestaw podstawowy składa się z 300 kart, które można kupić w postaci podwójnych talii początkowych i złożonych z 15 kart zestawów rozszerzających wydanych pod nazwą Rebels & Reinforcements. Ukazało się również pierwsze rozszerzenie – Facts & Factions, a zapowiadane jest drugie: Powers & Proxies.

Mającą wyjść pod koniec września w Polsce gra Doom Trooper (Żołnierz zagłady) zajmuje na liście Conjure'a dość wysokie 6 miejsce. Ostatnio zyskuje ona na popularności w miarę jak wychodzą kolejne dodatki: Inquisition i Warzone. Artykuł o świecie Kronik Mutantów, w którym umiejscowiona jest ta gra ukazał się w wakacyjnym numerze MiM, więc nie będę go już opisywał, a skupię się na samym systemie. Gracze posiadają po dwa oddziały: szwadron żołnierzy zagłady i kohortę legionów ciemności. Karty reprezentują wojowników, oraz wspomagające ich przedmioty i czary. Każdy z wojowników wart jest pewną ilość punktów. Aby zwyciężyć trzeba zabić (a delikatniej mówiąc wyeliminować) wystarczającą ilość żołnierzy przeciwnika, aby zebrać ich 25. Zabawę rozpoczyna się z 5 punktami akcji, za które wyklada się wojowników. W każdej rundzie można wykonać trzy akcje takie jak: rzucenie czarów, wyposażenie lub wykladanie żołnierzy i atakowanie.

Instrukcja zawiera dwa zestawy zasad: uproszczony i standardowy. Pozwala to rozpocząć grę bez konieczności przyswojenia sobie wielu pojęć i koncepcji. W Żołnierzu Zagłady

preferowany jest agresywny styl gry. Jeżeli na początku pozostanie się trochę z tyłu za innymi, to później bardzo trudno jest tę stratę nadrobić. Może to zniechęcić początkujących graczy. Niestety talie początkowe, choć nadają się do gry, nie ukazują wszystkich jej możliwości. Na szczęście nie jest tak źle jak w M:TG (trzeba kupić naprawdę dużo kart, aby stworzyć dobrą talię).

Mimo pewnych niedogodności, pod względem rozwiązań technicznych Doom Trooper jest jedną z atrakcyjniejszych pozycji dostępnych obecnie na rynku. Rozszerzenia czynią grę jeszcze ciekawszą. Również graficznie gra prezentuje się znakomicie. Najgorsze ilustracje są bardzo ładne, zaś najlepsze... Karty wykonane są z trwałego materiału, co pozwala używać ich bez obawy przed szybkim zużyciem. Zestaw podstawowy to 334 różne karty,



100
nal mana,
ramps produce
ce #, and
s."
en

KEN
WS



zaś w zapowiadanej na koniec tego roku Inkwizycji dojdzie ich jeszcze 170, a między nimi nowy rodzaj Relikty.

Wydanie w Polsce Żołnierza zagłady jest obiecującym początkiem, miejmy nadzieję, że ukaza się również inne systemy karciane. Na tym polu mamy znacznie mniej do nadrobienia niż w dziedzinie gier fabularnych, gdzie nasze opóźnienie wynosi ładnych parę lat. Być może już niebawem kolejne rozszerzenia do różnych systemów będą wydawane równocześnie z amerykańskimi pierwowzorami. Sądzę, że wszyscy chcieliby, aby tak było. Ja póki co wyczekuję końca września i pierwszych kart z polskimi napisami.

GRZEŚ

Maciej i Andrzej Kocuj

W cyklu *Ulubione bajeczki goblinów:*

Śnięta Królowna

Całkiem niedawno, w krainie położonej niedaleko stąd, żyła sobie Śnięta Królowna. Od rana do wieczora snuła się po komnatach swego zamku, wodząc po ścianach mętnym wzrokiem. Jej ręce były całe pokłute igłą, a wokół niej roztaczał się zapach maku i konopi. Poddanym wcale to nie przeszkadzało i zapewne wiedliby szczęśliwe życie, gdyby nie pewien smok, który już od dłuższego czasu gnębił okolicę. Specjalnością bestii były porwania i nocne naloty na wypełnione trzodą stodoły. Pewnego dnia mniszka Amfa, jedna z opiekunek Śniętej Królowny, wpadła do jej komnaty lamentując.

– Tragedia! Tragedia! Przed chwilą smok porwał kolejną ofiarę.

– Kogo? – spytała Królowna.

– Ostatniego z naszych wielkich bohaterów, rycerza Tadek – lamentowała dalej mniszka.

– Tego już za wiele – rzekła Królowna – nie dość, że ten głupi smok robi od dłuższego czasu straszne zamieszanie, to jeszcze w dodatku ani razu nie przyszło mu do głowy, że to właśnie mnie powinien porwać. Mam zamiar z tym skończyć raz na zawsze.

Powiedziawszy te słowa schwyła stojący przed nią kołowrotek, którym jeszcze przed chwilą bezmyślnie kręciła i wybiegła ze swej komnaty.

Tymczasem w położonej niedaleko grocie smoka rozgrywała się prawdziwa tragedia.

W kącie pod ścianą siedział rycerz Tadek i płakał rzewnymi łzami.

– Mógłbyś już przestać ryczeć kretynie. To był tylko zwykły hełm! W dodatku stary i całkiem zardzewiały – perorował łagodnie smok próbując ułożyć się wygodnie na wielkiej stercie kamieni.

– Wiem, wiem – pochlipywał rycerz – ale byłem do niego bardzo przywiązany, a ty tak po prostu na niego nadepnąłeś!

– Wierz mi. Zrobiłem to całkiem przypadkowo. Jak przestaniesz ryczeć, to ci kupię nowy.

– Naprawdę?

– Słowo smoka.

Bestia chciała jeszcze coś dodać, ale właśnie w tym momencie w wejściu do groty stanęła wyjątkowo przytomna Śnięta Królowna.

– Znalazłam cię bestio! Szykuj się na śmierć – zakrzyknęła wymachując w górę kołowrotkiem.

– Kto? Ja? – spytał zaskoczony smok. Było to jednak wszystko, co zdążył powiedzieć, bo właśnie w tej samej chwili kołowrotek roztrzaskał mu czaszkę.

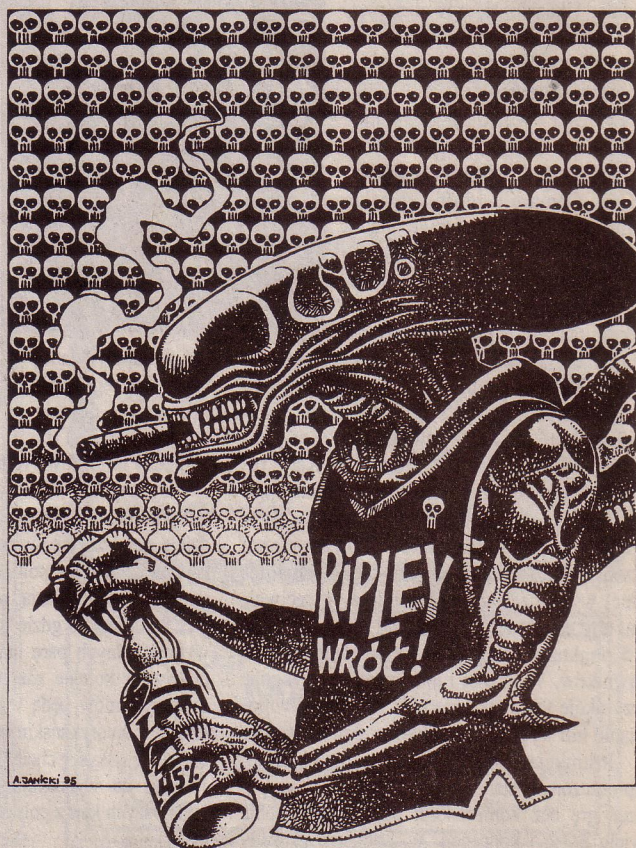
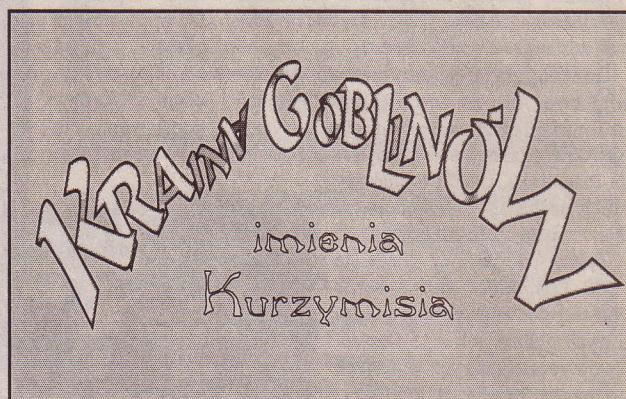
– Coś ty zrobiła – wyjąkał przerażony rycerz Tadek.

– Zabiłam gada – odparła zadowolona z siebie Śnięta Królowna.

– Ale on obiecał mi kupić nowy hełm!

– No to masz pecha, bo ja ci na pewno nic nie kupię.

Od tego czasu w krainie zapanował błogi spokój. Jednak Królowna nie pożyła sobie zbyt długo. Podobno igły, których używała nie były jednorazowe.



Wielki Konkurs! Wielki Konkurs! Wielki Konkurs!

W trzech kolejnych numerach „Magii i Miecza” (21, 22, 23) ukazywać się będą pytania konkursowe, tabele odpowiedzi i kupony. Każdy z Was może w konkursie wystartować dwukrotnie – raz jako pojedynczy znawca role playing, a raz jako członek rolkowej grupy. Odpowiedzi i kupony należy przysłać do redakcji po trzeciej serii pytań, a więc dopiero po ukazaniu się numeru listopadowego. Wyniki konkursu podamy w numerze grudniowym, a w przypadku szczególnie dużej liczby odpowiedzi, w styczniowym.

KONKURS INDYWIDUALNY

Po ukazaniu się trzeciej serii pytań należy wyciąć i wypełnić tabele odpowiedzi, następnie w kopercie przysłać pod adresem redakcji. Pamiętajcie, aby pisać czytelnie i nie zapomnieć podać swojego adresu.

Nagroda zostanie rozlosowana między wszystkie osoby, które właściwie odpowiedzą na największą liczbę pytań. A więc, jeśli otrzymamy kartki z trzydziestką poprawnych odpowiedzi, nagrodę rozlosujemy między nie. Jeśli nie przyjdzie żadna kartka z kompletem celnych trafień, to nagrodę rozlosujemy między osoby, które odpowiedziały na 29 pytań. I tak dalej.

Nagroda w konkursie indywidualnym to:

- komplet podręczników podstawowych do wszystkich gier firmy „Mag”, które ukazały się do tej pory lub ukazą się do końca roku 1995. A więc: „Warhammer”, „Oko Yrrheda”, „Kryształy Czasu”, „Zew Cthulhu”, „Władca Pierścieni”, „Śródziemie”, „War Zone”;
- gra karciana „DoomTrooper”, zestaw podstawowy i 3 bustery;
- prenumerata pisma „Magia i Miecz”, „Labirynt”, „Taktyka i Strategia” na rok 1996.

KONKURS ZESPOŁOWY

W konkursie tym mogą wziąć udział grupy i kluby składające się co najmniej z pięciu osób. Oprócz tabel odpowiedzi (po jednej z każdego numeru) należy również przysłać, naklejone na kartki, kolorowe kupony wycięte z narożnika tylnej okładki „Magii i Miecza” oraz tabelę zgłoszenia grupowego. Aby zgłoszenie zostało rozpatrzone w kategorii grupowej, w kopercie musi się znaleźć minimalnie po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza” (a więc w sumie piętnaście).

W tej kategorii zostaną przyznane dwie równorzędne nagrody, zestaw wszystkich produktów Wydawnictwa Mag z roku 1995, a więc:

- podstawowe podręczniki i rozszerzenia do gier „Warhammer”, „Kryształy Czasu”, „Oko Yrrheda”, „Zew Cthulhu”, „Władca Pierścieni”, „Śródziemie”, „War Zone”;
- gra karciana „DoomTrooper”, zestaw podstawowy i 10 busterów;
- prenumerata pisma „Magia i Miecz”, „Labirynt”, „Taktyka i Strategia” na rok 1996;
- książki beletrystyczne związane ze światem gry „Warhammer”, „Battletech” i inne;
- gry wojenne.

Pierwszy taki zestaw rozlosujemy między zgłoszenia o największej liczbie poprawnych trafień (patrz opis konkursu indywidualnego).

Drugi taki zestaw otrzyma zgłoszenie o największej ilości wklejonych kuponów. W przypadku kilku takich samych zgłoszeń, zwycięzcę wskaże losowanie. **Uwaga:** w zgłoszeniu musi się znaleźć przynajmniej po pięć kuponów z trzech kolejnych numerów „Magii i Miecza”, natomiast nie musi ich być dokładnie po tyle samo (na przykład, można przysłać 5 kuponów z numeru 21., 8 z 22. i 13 z 23., czyli w sumie 26). Prosimy, abyście naklejali je na kartkach w równych rzędach, po 20 na arkuszu A4. To zdecydowanie ułatwi nam kontrolę i przyspieszy ogłoszenie wyników.

KONKURS „MAGII i MIECZA”

Karta odpowiedzi, nr 22.

Zgłoszenie indywidualne/grupowe (niepotrzebne skreślić)

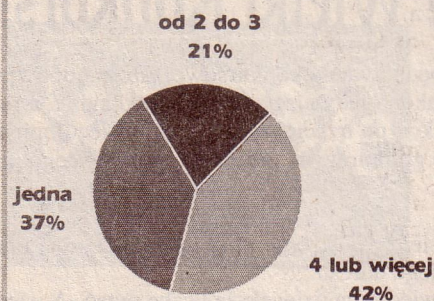
Imię, nazwisko:

Adres:

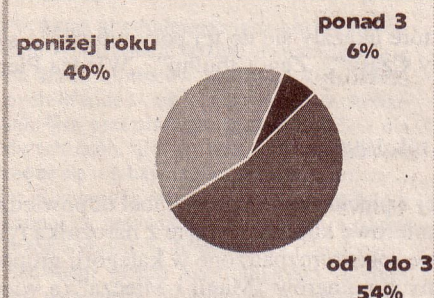
Telefon:

1. System „Space 1889” wydała firma
2. Pierwsze wydanie D&D ukazało się w roku
3. Fikcyjne miasto, w którym rozgrywa się akcja „Cyberpunk 2020” to
4. Lankmar to świat wymyślony przez pisarza
5. Towarzysz Gotreka Gurnissona nazywał się
6. Pierwszy numer pisma „Magia i Miecz” ukazał się w roku
7. Miasto, w którym spoczywa Wielki Cthulhu nazywa się
8. Najpopularniejsze imię Olorina to
9. Twórcy gry „Vampire” dziękują prezydentowi kraju
10. Panujący obecnie katan nazywa się

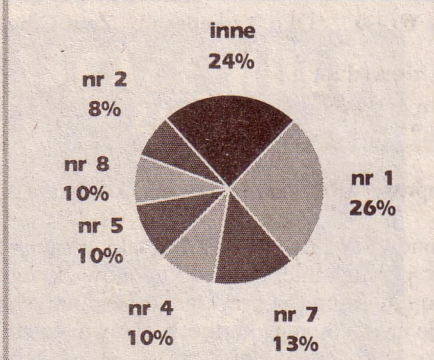
Ile osób czyta 1 egz. naszego pisma



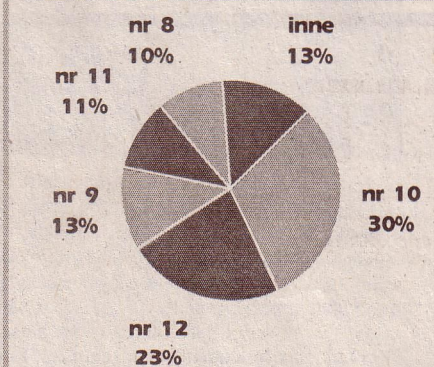
Ile lat gracie w RPG



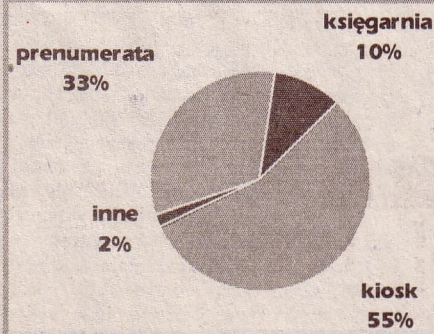
Najgorszy numer



Najlepszy numer

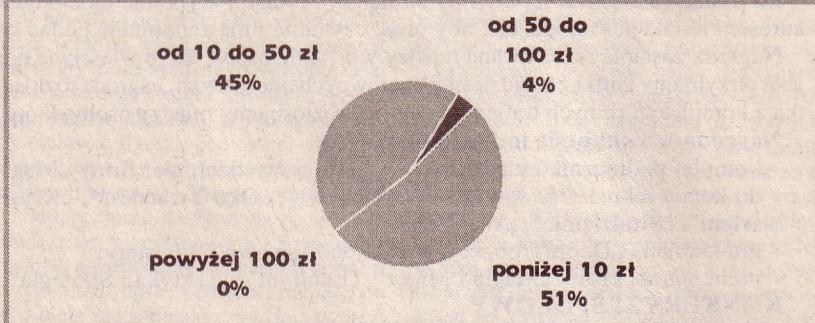


Gdzie kupujecie nasze pismo?

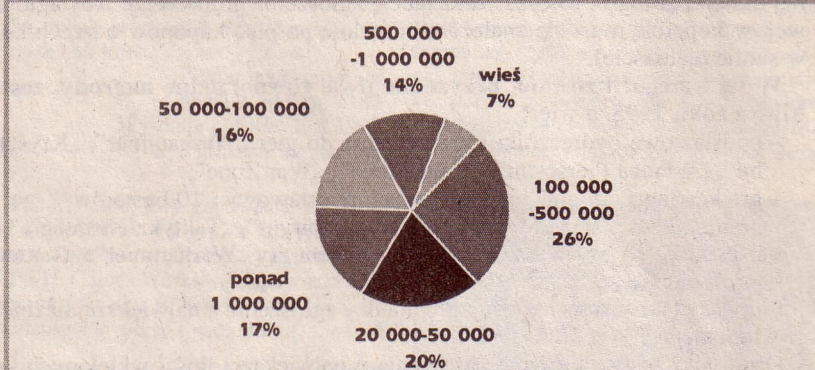


wyniki ankiety

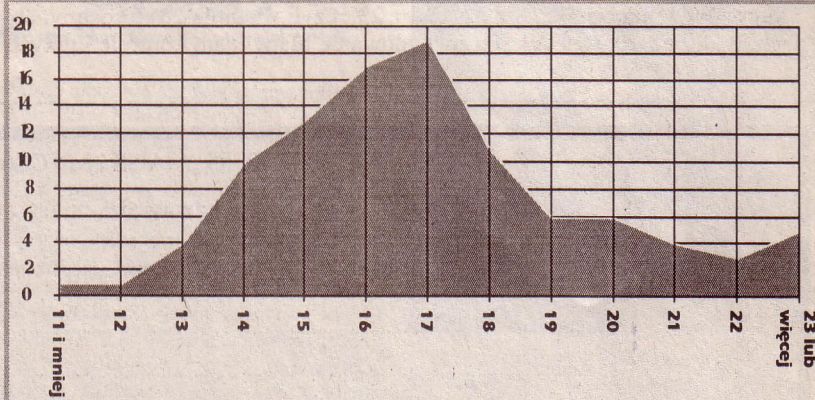
Ile wydajecie miesięcznie na produkty związane z RPG



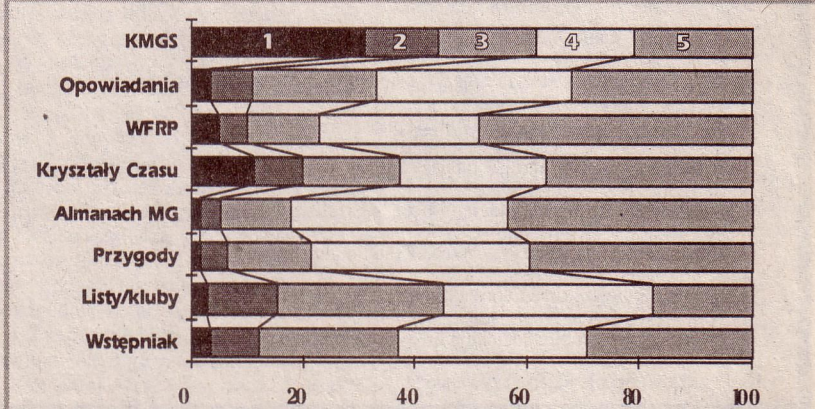
Z jakich miast jesteście



Wiek czytelników

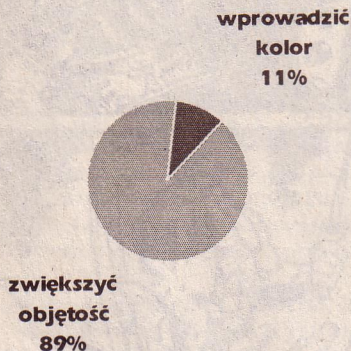


Oceny działów

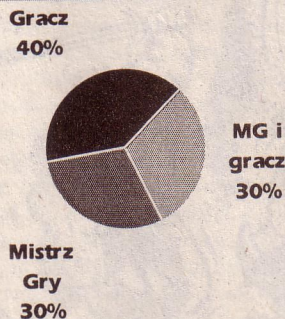


Nagrody, czyli półroczne prenumeraty Magii i Miecza, poczynając od nr 11(23)'95 otrzymują: Jarosław Cisek z Gdańska, Kamil Kamiński z Łomży, Marek Grądzik z Warszawy, Fryderyk Brandys z Katowic, Jarosław Radecki z Zielonej Góry, Maciej Dawidziuk z Bielsko-Białej, Wawrzyniec Malinowski z Krakowa, Tomek Fojtuch z Węgorzewa, Mirosław Sławomir Gryciuk z Białegostoku i Piotr Tkacz z Warszawy. Gratulujemy!

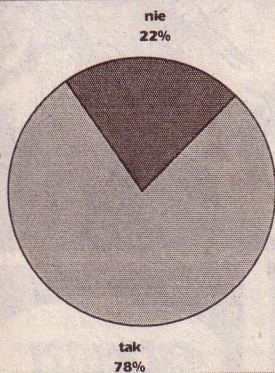
Wolicie, żeby w MiM



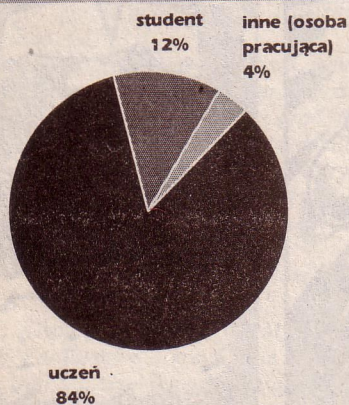
Kim jesteście



Czy chcecie używać figurek



Wasze zajęcie



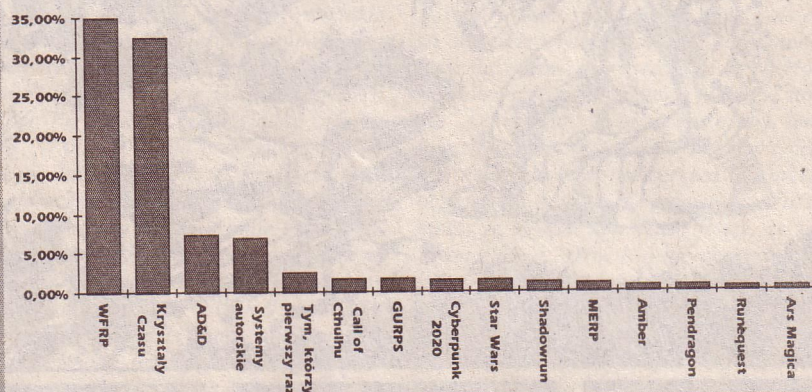
Najlepsze artykuły

Kuba Żurek Drużyna na chorobowym	6,25%
Tomek Kreczmar & Andrzej Miszkurka Włos się jeży	5,64%
Darek Paszkowski Księga przygód	5,17%
Piotr Mincberg Pułapki	4,75%
Rafał Gałęcki Karczmarzu, piwa!	4,46%
Chris Felton Nie potrzeba nam psycholi!	3,76%
Jacek Komuda Kat i jego warsztat pracy	3,34%
Darek Paszkowski Sztuka oszukiwania	3,01%
Andrzej Sapkowski Tym, którzy pierwszy raz	2,21%
Zbyszek Wałaszewski Wampir – książę krwi	2,21%
Jacek Brzeziński Błędy i wypaczenia	2,16%
Jacek Brzeziński Prezentacja świata	2,07%
Jarosław Banachowicz Lekcja o tym...	1,93%
Jacek Brzeziński Charakter postaci a specyfika sytuacji w RPG	1,79%
Darek Paszkowski Wspomaganie prowadzącego	1,69%

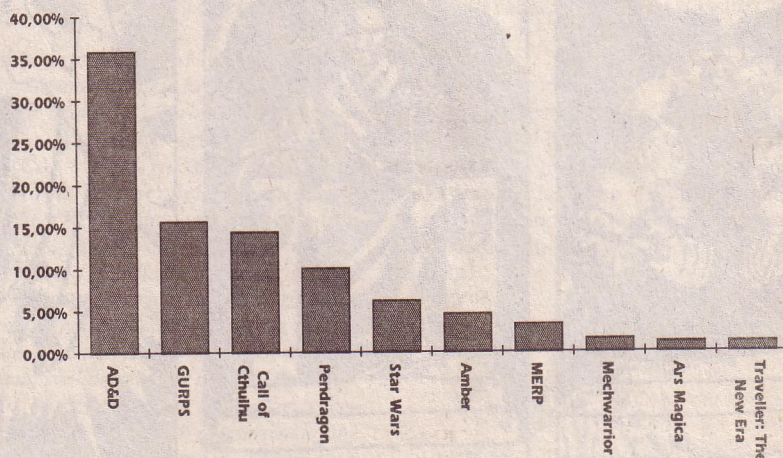
Najgorsze artykuły

Robert Zegar Miecz, tasak i inne kosy	5,44%
Artur Szejter Czy wikingowie mieli rogi?	4,75%
Zbyszek Wałaszewski Świątynie i habity	4,29%
Tomasz A. Winiarczyk Nazewnictwo w tłumaczeniu	3,68%
Jerzy Szyłak Oblicza horroru	3,6%
Robert Zegar Pancerni wczesnego średniowiecza	3,37%
Darek Paszkowski Sztuka oszukiwania	2,99%
Artur Szindler Demoniczna horda	2,91%
Jacek Brzeziński Charakter bohatera II	2,76%
Paweł Opara Fenomen magicznego pocisku	2,68%
Jacek Komuda Koń, jaki jest, każdy widzi	2,45%
Kuba Żurek Psychotest	2,15%
Paweł Opara Czarownik Damazy o niewidzialności	2,07%
Jarosław Banachowicz Lekcja o tym...	2,07%
Artur Szindler Kryształy Czasu	1,84%

Systemy, w które gracie



Chcecie, żeby te systemy ukazały się w Polsce



THRUD BARBARZYŃCA

ŻYJ NEKROMANTA,
TO-ME KU-PA
PRZEPROWADZA
PRZERAŻAJĄCĄ
CEREMONIE, PO
KTÓREJ STANIE SIĘ
POTĘŻNYM KRÓLEM...

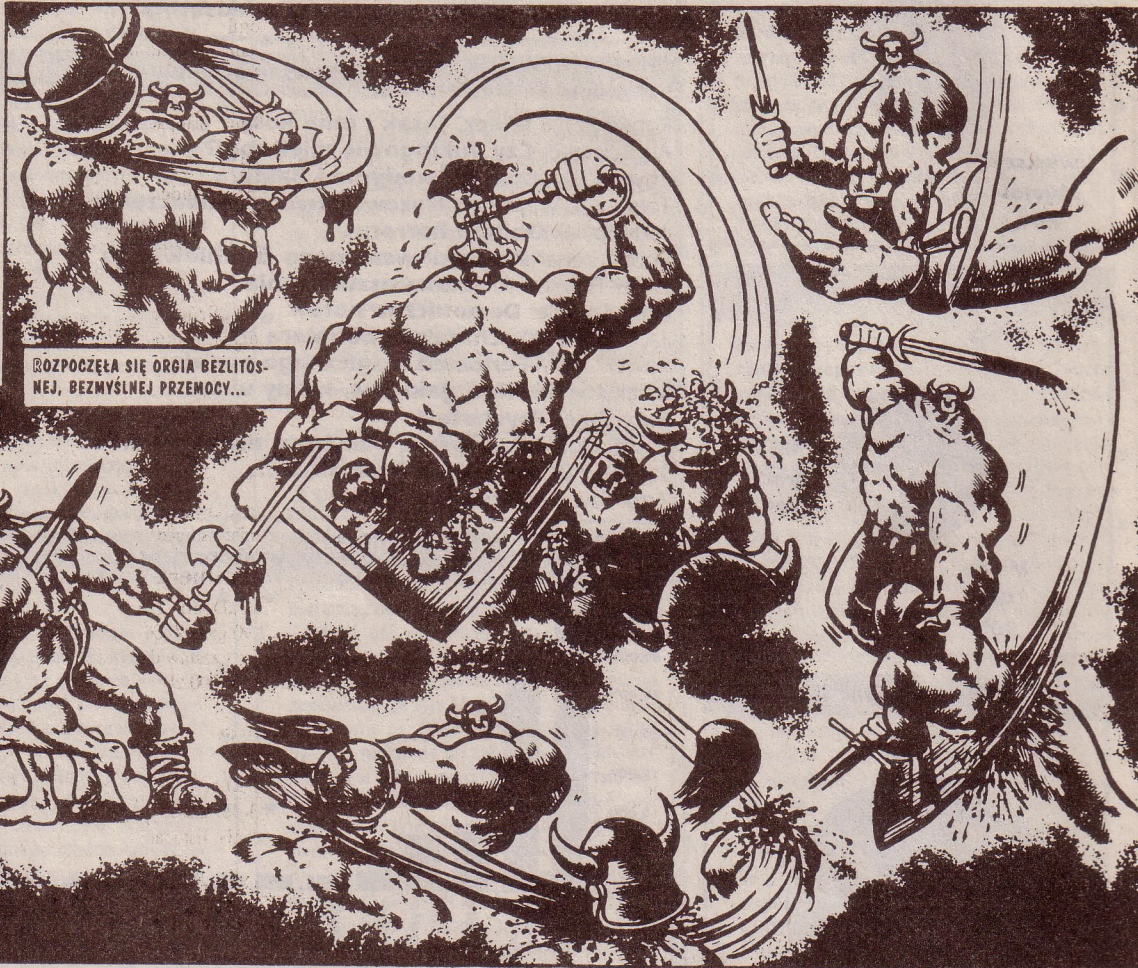


NAGLE...

TO-ME KU-PAI SYHU
ZEWATEGO CZŁOWIEKA-
NIETOPERZAI!
ZGINIESZ, NIM
ZOSTANIESZ KRÓLEM!



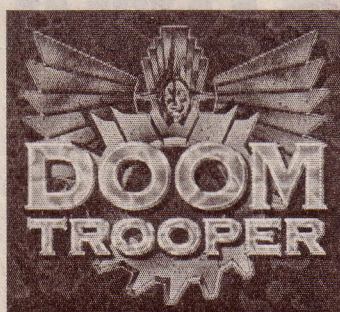
ROZPOCZĘŁA SIĘ ORGIA BEZLITOS-
NEJ, BEZMYŚLNEJ PRZEMOCY...



TERAZ KOLEJ
NA CIEBIE,
CZAROWNIKU!



©ŁC!?!?



Żołnierz. Zagłady jest grą, jakiej do tej pory na naszym rynku jeszcze nie było. Akcja DoomTroopera ma miejsce w odległej, mrocznej przyszłości. Ludzie porzucili zniszczoną wojnami Ziemię, skolonizowali Księżyc i planety Układu Słonecznego. Obudzili jednak dawno uśpione zło. Na nieprzygotowaną ludzkość spadł jak grom atak Legionu Ciemności, pola bitewne zasłaly trupy obrońców. Gracze przy pomocy kart toczą ze sobą potyczki, wcielając się w przedstawicieli gigantycznych korporacji bądź Legionu Ciemności. Kompletując własną talię, starają się stworzyć jak najpotężniejszą armię.

Talia podstawowa zawiera 60 kart, a zestawy rozszerzające po 15 kolejnych. W każdej talii znajdują się karty spotykane bardzo często (większość), rzadkie (zazwyczaj kilka) i bardzo rzadkie (jedna bądź dwie). Istnieje ponad trzysta wzorów kart. Oczywiście, im trudniejsza do zdobycia jest karta, tym większa jest jej wartość w grze. Gracze, kupując zestawy rozszerzające, mają możliwość zbudowania własnej, niezwykłej talii. Mogą też kompletować swoje talie, wymieniając karty między sobą. W promocji gry silny nacisk został położony właśnie na aspekt kolekcjonerski, w tym numerze drukujemy listę kart, na której można będzie zaznaczać już zdobyte.

W ciągu 6 miesięcy wydawnictwo MAG opublikuje dwa dodatki do gry DoomTrooper (Inquisition, War Zone), zawierające łącznie około trzystu nowych wzorów kart. Oba te dodatki, w przeciwieństwie do gry podstawowej, będą miały ściśle limitowany nakład i nie będą wznawiane po jego wyczerpaniu.

Świat DoomTroopera to uniwersum gry fabularnej Mutant Chronicles, która w przyszłym roku ukaże się także na rynku polskim. Towarzyszyć jej będzie gra bitewna War Zone, rozgrywana przy pomocy figurek, też seria komiksów i książek oraz prawdopodobnie film fabularny, realizowany przez twórców filmowego Conana.



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

.....
podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę

.....
podpis przyjmującego

zł.....

Pokwitowanie dla poczty

zł
słownie
wpłacający

imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG

00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

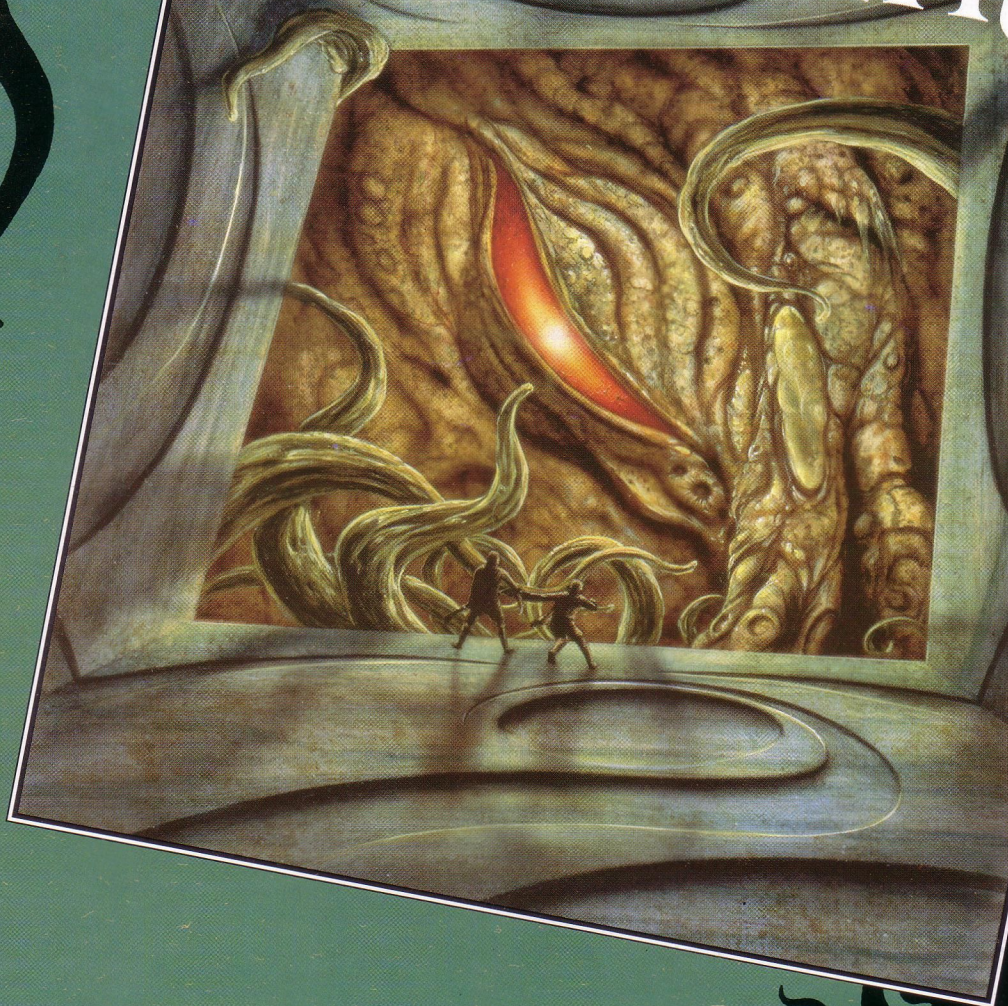
stempel

pobrano opłatę

.....
podpis przyjmującego

zł.....

ZEW THULHU



*Nie wychodź z domu
po zmroku...*

KUPON
KONKURSOWY
nr2

DOOMTROOPER ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

gra karciana techno-fantasy
dla kolekcjonerów i nie tylko

Każdy z graczy posiada wojowników, którzy są przedstawicielami *Kartelu* lub *Legionu Ciemności*. Wojownicy ci zdobywają *Punkty Zwycięstwa*, wypełniając misje, walcząc i dokonując innych bohaterskich czynów. Gracz, który najszybciej zdobędzie określoną liczbę Punktów Zwycięstwa, wygrywa!

- Pełna kolekcja składa się z 341 różnych kart, które przedstawiają *wojowników*, *zaklęcia Sztuki*, *Dary Mrocznej Harmonii*, *ekwipunek* i wiele innych, przydatnych w rozgrywce rzeczy.
- W każdym zestawie podstawowym znajdują się zasady gry i 60 kart (44 powszechne, 14 rzadkich i 2 wyjątkowe).
- W każdym zestawie dodatkowym znajduje się 15 kart (11 powszechnych, 3 rzadkie i 1 wyjątkowa), dzięki którym możesz wzmocnić swoją talię.
- **DOOMTROOPER** to nie wszystko. Poza nim firma „MAG” planuje wydać trzy rozszerzenia, dzięki którym gra stanie się jeszcze ciekawsza i bardziej ekscytująca, a kolekcjonerzy będą mieli nowe karty do zdobycia.

