



nr 2(26)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

cena 4,90 Zł (49000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

middle  earth

ZEW
CTHULHU

Nowa Rola
do CYBERPUNKA 2020 !

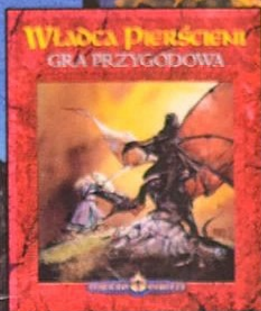
Opowiadanie
Konrada T. Lewandowskiego
Dzienne Widmo

Na początku był Tolkien.

Stworzył najpiękniejszy z literackich światów fantasy. Na pewno go znasz. Czy chciałbyś być kimś więcej niż zwykłym czytelnikiem? Czy

chciałbyś uczestniczyć w wydarzeniach, opisanych w Hobbicie i Władcy Pierścieni? Władca Pierścieni i Śródziemie są grami fabularnymi opartymi na twórczości J. R. R. Tolkiena. Dzięki nim przeniesiesz się do najpiękniejszego ze światów, spotkasz nieśmiertelne elfy, odwiedzisz gospodę Pod

Rozbrykanym Kucykiem, będziesz mógł wziąć udział w Wojnie o Pierścień. Takiej możliwości nie miał nikt przed tobą. Nie zmarnuj swojej szansy. Członkowie Drużyny Pierścienia czekają na twoją pomoc - tylko od ciebie zależy, czy dotrą do celu.



Władca Pierścieni jest grą przeznaczoną głównie dla młodych lub początkujących graczy. Wewnątrz pudełka znajduje się: kolorowa mapa Śródziemia, komplet zasad, dodatek z opisem gotowych bohaterów, przygoda, zestaw kartonowych figurek, plany miejsc i kości do gry. Śródziemie to gra przeznaczona dla bardziej doświadczonych graczy. Na 265 stronach przepięknie zilustrowanego podręcznika znajdują się wszystkie informacje, niezbędne do rozpoczęcia gry.

MIECZEM I MAGIĄ

Cześć!

Kurzymiś powiedział, że zamiast wstępniaka mogę zamieścić rysunek przedstawiający jego szlachetną osobę. Nie ma sprawy!



Jak widać, nasz grubasek ma bardzo zadowoloną minę. Otóż nasza redakcyjna maskotka zapoznała się już z zawartością najnowszego numeru „Magii i Miecza”. Jak sam mówił, najbardziej podobał mu się artykuł o hobbitach (oczywiście ze względu na znaczące podobieństwo). Nie pogardził też materiałem noszącym ciekawą nazwę Bij Zabij! (Jak wszyscy wiedzą, Kurzymiś są sławnymi wojownikami, takim fantastycznym odpowiednikiem mnichów z klasztoru Shaolin).

Mówiąc jednak zupełnie poważnie, gorąco polecam scenariusz przeznaczony do rozegrania w trzech systemach, WFRP, MERP i Zew Cthulhu, w którym bohaterowie stawiają czoła złemu duchowi. Sądzę też, że nasi czytelnicy z przyjemnością przeczytają opowiadanie Konrada T. Lewandowskiego, w którym powraca on do przegrod kotolaka Ksina.

Milej lektury.

Artmar

Aha, Thrud zniknął tylko na miesiąc.

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny: Dariusław J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny),

Jacek Brzeziński,

Tomku Kreczmar (dział łączności),

Pan P.P. Andrzej Miskurka (sekretarz redakcji),

Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują: Maciej Kocuj,

Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Grześ Zieliński

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

Ilustracja na okładce: Pasań

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. Listy, które nie podobają się

redakcji, zjada Kurzymiś (ze smakiem).

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY	2
Czyli to co zwykle	
NIUSY	4
Target Games, Games Workshop, FASA i R. Talsorian Games	
RECENZJE	6
Kantyczka, Mroki Puszczy i Shadow of the Horned Rat	
POPRAWIONA LISTA KART DO DOOMTROOPERA	8
Tytuł mówi sam za siebie	
OPISY SYSTEMÓW	10
Runequest i Whispering Vault	
KIEDY DRUŻYNA ROŚNIE W SIŁĘ	14
Rafał Gałęcki, czyli PAKERZY Ła, ui i, ohh, hmm, @##@\$	
NIEKONWENCJA	20
Maciek Nowak odpowie, dlaczego Kurzymiśie mlaskają przy jedzeniu	
BIJ ZABIJ	25
Jon wybiera się z siekierą na Kurzymisia	
AWANTURNICY, SZUBRAWCY, SZELMY I ZŁODZIEJE	30
Artykuł traktujący o jasnych stronach ludzkiej natury	
PRZEPRASZAM, KTÓRĘDY DO GILDII	34
Maciek Kocuj odpowiada: najpierw prosto, później w lewo	
ŚRÓDZIEMIE – KRAINA J.R.R. TOLKIENA	39
Agnieszka Sylwanowicz i fascynujący esej o Śródziemiu	
HOBBICI I PRZYGODY	42
Wszystko o hobbitach	
LISTY Z DALEKIEGO KRAJU	50
Przygoda do WFRP, Zewu Cthulhu i Śródziemiu	
WALIZKA MARKA EDWARDA MORRISONA – FAKTY	62
... tylko fakty	
FOBIE W GRZE ZE W CTHULHU	63
Wszędzie je widzę... są wszędzie... Cthulhumisie nas otaczają	
VAPRAK	65
Krótka, ale <cenżura> przygoda do Strefy Śmierci	
BATTLETECH	74
Opisy: Mechwarriora, Battletech Compendium i Technical Readout 3025	
NOCNE WIDMO	76
Niesamowite, nastrojowe i w ogóle opowiadanie Konrada T. Lewandowskiego	
KURIER W CP2020	86
Ktoś zamawiał pizzę?	
NOWA KRAINA GOBLINÓW	90
Już nie nowa, oj nie	
LEVIATHAN	92
Opis systemu bitewnego	
CO W KARTACH PISZCZY	94
FAQi, czyli Często Zadawane Pytania	
INKWIZYCJA	96
Czyli co nowego z DoomTrooperem.	

„Dagon” i „Reanimator”, a w końcu dostałem grę. Teraz jestem jej szczęśliwym użytkownikiem. Nasze sesje nabrały smaku, a chłopaki zamiast się nudzić, łamią sobie głowy. Chłopcy i dziewczęta, łąćcie się i czytajcie Lovecrafta. To jest coś wspaniałego i już nikt nie napisze, że dla niego książki to makulatura, a gry to tylko wycinanie paralitycznych graczy (o przepraszam, elfów).

Tak więc łączmy się i czytamy. Ale nie tylko Lovecrafta – jest też i wielu innych, wspaniałych autorów. Czytajmy, grajmy, bawmy się i przejdźmy do następnego listu, czyli, UWAGA, pochwał!!!

Dziwię się, skąd ta nagła zmiana? Czy to z okazji świąt, czy może zmianie się na lepsze? (Mamy nadzieję, że to drugie – przyp. red.). Miałem zamiar zaprzestać kupowania MiM (...), ta cena... Z wielkim bólem wysuplałem pieniądze, a tu w środku metamorfoza. Na początku w „Informacjach” refleksje Agnieszki o grze z Dżaworem. Napisane tak, że dałbym górę złota, aby zagrać z ww. panem. Dalej Warhammer – standardowo. Jeszcze nic nie zapowiadało transformacji, a tu nagle, bez ostrzeżenia, CyberCthulhu. Coś dziwnego, coś ciekawego i wielce intrygującego. No i przygoda do tego jakaś inna niż standardy MiM. Można w nią grać na wiele sposobów, bez łatwych i jednoznacznych decyzji. Przygoda jak życie – trzeba wybierać między złem a większym złem, między trudną decyzją a jeszcze trudniejszą. Co jest grane? Czy to dlatego że Artur awansował? (Któż to wie? – przyp. red.). (...) To jeszcze nie koniec niespodzianek. Przeglądam dalej, a tu opowiadanie z Gotrekiem w roli głównej. Przecież to kawior z szampanem lub szampan z kawiozem. Wprawiliście mnie w wielki dylemat, czy to tylko jednorazowa zmiana, czy niedługo nie zobaczę znów czegoś tak głupiego, jak Demoniczna horda czy Losowa generacja podziemi? (...)

Paweł Łukasik

Hmmm... Po prostu miódzio. Nic dodać, nic ująć – ktoś nas czyta i jeszcze mu się podoba. Któżby pomyślał? Na pewno nie autor następnego

listu, który jest zawiedziony, bowiem MiM robi się coraz gorsza:

Wystarczy wziąć do rąk numer 24/95. Okładka niezbyt ładna (podobnie jak ta z 22, choć ta z 23 była OK). (...) Otwieram, a tam: opowiadanie na 23 strony (!), Czas Mroku i ogólnie Cthulhu – 27 stron (!). Jeszcze dalej: najgorszy i najnudniejszy dotąd Thrud i zero Krainy Goblinów. Dział KC jest dość nudny w porównaniu do tych z poprzednich numerów – przydałoby się coś w stylu dokończenia „szkoleń nadnaturalnych” dokończenia „Nowych oblicz magii” dla kleryków, więcej „Vademecum Walki”, czy bestiarusza o smokach, nowych opisów miast lub wysp. (...) Almanach powinien moim zdaniem zawierać więcej artykułów praktycznych lub całkowitej teorii, a nie rozważań filozoficznych na temat realizmu, PD, czy inteligencji. Recenzje – dobre, choć mogłyby być lepsze (informacje o jakości fizycznej, grywalności lub poczyności). (...)

Michał Blicharz

Jak widać, nie wszyscy nas kochają za to co robimy, ale mam nadzieję, że Michał znajdzie coś dla siebie w następnych numerach MiM.

Wasze propozycje:

Rozpatrujemy każdą, niektóre wykorzystamy, na inne już wpadliśmy.

Chris:

Łącznik z Czytelnikami (2 strony A4 to mało) – dyskusje na temat RPG. Coś na kształt „Zmagania z Chaosem” do innych systemów.

Konkursy i sondaże.

Korwin:

Nowa karta do DoomTroopera (nie-dostępna normalnie).

Kolorowy plakat.

Kostka k10 lub k6 (zielona lub żółta), a na jednej ze ścian znaczek MAG lub MiM.

Znaczek do przypinania z symbolem MAG.

Anonsy, adresy i kluby:

Jeśli ktoś chciałby pomóc w tworzeniu systemu heroic-fantasy, niech napisze pod adresem: Michał Hordejuk; ul. Kolejowa 76/6; 22-100 Chelme.

Poszukuję grających w Zew Cthulhu i Kryształowy Czas z Białogardu i okolic: Tomasz Nowicki; ul. Bat.

Chłopskich 13/15, 78-200 Białogard; tel. 65-19 (po 20.00).

Chcę wymienić doświadczenia (prowadzę Warhammera) i scenariusze: Marcin Zedlewski; ul. Kasprowicka 1/118; 14-202 Iława.

Poszukuję graczy z okolic Głogowa. Dysponuję MERP-em, Okiem Yrrhedesa i grami strategicznymi: Piotr Gołosa; Osiny 13b; tel. 19-10-21 (soboty wieczorem).

Początkujący EMGUS od Cyberpunka 2020 poszukuje kontaktu z bardziej doświadczonym kolegą po fachu: Bartek „Mirage” Dubicki; Starodworna 29; 16-015 Knyszyn.

Proszę o kontakt osoby interesujące się RPG i fantasy: Robert Jędrzejczak; Gobia 38; 64-410 Sieraków Wlkp.

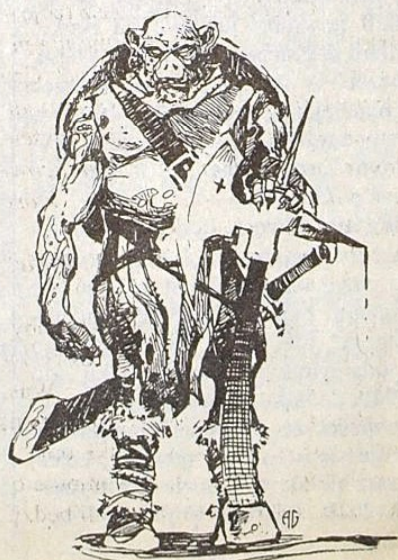
Szukam BARDZO DOŚWIADCZONYCH graczy Battletecha w celu wymiany rozszerzeń, suplementów i informacji: Marcin Osiak; ul. Na błonie 9/27; 30-147 Kraków; tel. 37-59-22.

Klub RPG „Psychosis”; ul. M. Kopnickiej 5/2; 37-310 Nowa Szarżyna. (Redakcja przeprasza klub za wydrukowanie błędnego adresu).

KMF „Desmodontidae”; Osiedlowy Dom Kultury; ul. Komedy Trzcińskiego 12; 58-506 Jelenia Góra.

Klub RPG w Kartuzach; ul. Sędzickiego 24/19; 83-300 Kartuzy; woj. Gdańskie; tel. (0-58) 84-16-88 lub (0-58) 81-28-77 (po 16.00).

Wejherowski Zakon Fantastyki „Wieża Mgieł”, Wielki Klucznik Zakonu Max Gilead Morawski; ul. Wniebowstąpienia 2 m 2; 84-200 Wejherowo; tel. (0-58) 72-09-46.



Sobota z Fantastyką

Warszawa, 20.01.1996

Bardzo niedawno temu (dokładnie 20.1.1996), w naszej galaktyce (dokładnie w kinie Grunwald, mieszczącym się przy Alejach Niepodległości w Warszawie), odbyła się piąta, jubileuszowa **Sobota z Fantastyką**. Jak to zwykle na Sobotach z Fantastyką bywa, nad całością imprezy czuwał (a nie było to zadanie łatwe) niezastąpiony Tomasz Kołodziejczak. A atrakcji było co niemiara: trzy filmy (w tym nowiutki **Mortal Kombat** i kultowy już **Kruk**), wielki turniej Żołnierza Zagłady, wielki turniej Space Hulka, wielki konkurs wiedzy o Gwiezdnym Wojnach oraz trochę mniejszy (właściwie bardzo malutki) o horrorze. Poza tym tysiące (prawie) spotkań, między innymi z redaktorami naczelnymi Nowej Fantastyki i Feniksa, tolkienistyczne, z Arturem M. (coś o Strefie Wojny bądź Zonie Śmierci, w każdym razie chodziło o bitwy ołowianymi żołnierzami), fanów Gwiezdnego Wojna, redakcją MiM-a (niezależni recenzenci mówią, że najlepsze). Odbywały się również gry – aby zagrać należało schwytać jakiegoś faceta z czerwoną plamą na sercu (MG) i przekonać go do

poprowadzenia czegoś (nie zawsze łatwa sprawa).

Ale najważniejsze zostawiłem na koniec – bowiem tradycyjnie już ukończeniem imprezy był WKNMFF – Wielki Konkurs Na Multi Fana Fantastyki! Nagród było co nie miara (ponad sto, z czego większość wygrała publiczność). Zwycięzcami WKNMFF zostali laureaci poprzedniej edycji, przez co w kuluarach natychmiast pojawiły się pogłoski o znowie, mafii i różowej (kolor organizatorów) pajęczynie. Zupełnie niesłusznie – ludzie, zwycięzcy byli po prostu dobrzy!

Warte uwagi są liczne, powstające jak grzyby po deszczu klony imprezy, jak chociażby Spotkania z Fantastyką (pierwsze odbędzie się pod koniec lutego 1996 roku w Katowicach) czy mini turniej Magic: The Gathering, który odbył się po zakończeniu opisywanej imprezy w pobliskim pubie.

Pozostaje życzyć sobie, aby wszystkie konwenty były równie udane.

jon

PS: Poszukuję niepokonanej talii do Doom Troopera; autor

Co nowego w Games Workshop?

Znana wszystkim miłośnikom gier wojennych firma Games Workshop, przygotowała na początek tego roku sporo nowych atrakcji. Ukazał się właśnie najnowszy kodeks do **WH40K**, zawierający opis armii Aniołów Mroku i Aniołów Krwi (nareszcie, nareszcie!). Następnym kodeksem do wspomnianej gry będzie **Chaos Space Marines**. W marcu lub w kwietniu światło dzienne powinna ujrzeć nowa księga armii do **Warhammera** – Leśne Elfy. Widziałem już kilkanaście nowych figurek elfów i ich sprzymierzeńców i muszę przyznać, że wyglądają po prostu genialnie!

Następną książką w serii będzie opis armii dobrego króla Charlesa – Bretonia, o której ludzie z firmy mówią, że „jest już prawie gotowa”.

W najbliższej tajemnicy mogę jeszcze powiedzieć, że **GW** szykuje całkowicie nową rasę. Ma ona zamieszkiwać Lustrię. Będzie to rasa wojowniczych, inteligentnych ptakoludzi, których nazwa nie została jeszcze ustalona. Moje pytanie o Slannów zostało skwitowane krótkim, aczkolwiek dobitnym – **NO MORE FROGMEN!!!**

W lutym ukazał się pierwszy dodatek do najnowszej gry **GW**, **Nekromundy**. Nosi nazwę **Outlanders** i zawiera reguły dotyczące nowych gangów i broni. Jego autorem jest sam Andy Chambers!

Na rynku ukazały się właśnie nowe gry komputerowe, osadzone w realiach obu **Warhammerów**. Wydała je **Mindscap** we współpracy z **GW**. Pierwsza nazywa się **Warhammer – Shadow of the Horned Rat**, druga **Crusade (WH40K)**. Recenzja pierwszej z nich znajduje się w tym numerze **MiM**.

(Artmar)

Nowości z R.Talsorian Games

Eurosource Plus. Poprawione wydanie przewodnika po Europie świata **CP2020** powinno już być na rynku. Autorami są gracze z Wielkiej Brytanii, Niemczech i Hiszpanii, można więc mieć nadzieję, że zawarte tam informacje będą bardziej sensowne, niż w oryginalnym **Eurosource**. Zobaczmy, co słychać w Polsce...

Live and Direct. Podręcznik dotyczący cyberpunkowych środków masowego przekazu powinien ukazać się w styczniu. Zawiera materiał z niedrukowanego już, lecz wspomnianego w podstawowym podręczniku do **CP2020**, dodatku „Rockerboy”.

Powieści ze świata Cyberpunka. Ukazuje się już druga powieść, której akcja dzieje się w świecie gry **Cyberpunk 2020**. Jej tytuł to „Holo Men”.

Akcja rozgrywa się w Sieci, w której główny bohater, Josh walczy z grupą tytułowych, sieciowych terrorystów, pragnących uzyskać dominację nad Pałeczną.

Cybergeneration, 2-ga edycja. Postcyberpunkowy świat, który początkowo stanowił jedynie dodatek do znanej i polskim rolejowcom gry **Cyberpunk 2020**, stał się już samodzielnie grą. Nowe wydanie zawiera cały materiał z poprzedniej edycji, nowe, uproszczone zasady netrunningu, zasady tworzenia dorosłych bohaterów oraz większą dawkę opisu świata mrocznej przyszłości.

W styczniu ma ukazać się **Generation Gap**, podręcznik mistrza gry, a w lutym **The ISA Sourcebook – Know your enemy!**, (he, he – złośliwy goblin redak-

cyjny) który przedstawia wizerunek głównego przeciwnika w tej grze – Korporacyjnych Stanów Ameryki.

Castle Falkenstein. Ta bezkosztowa gra, której akcja dzieje się w wiktoriańskiej, magicznej Europie, została na tegorocznym **Origins** uznana za najlepszą grę fabularną roku. Doczekała się również nowych dodatków. **The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci** (Zagubione notatniki Leonarda da Vinci) opowiada o sekretach magicznej techniki Wieków Pary. **The Book of Sigils** (Księga Pieczęci) to przewodnik po czarodziejskich bractwach Nowej Europy, obrzędach inicjacyjnych, księgach wiedzy itd. Wkrótce zaczną się również ukazywać powieści osadzone w świecie tej gry.

Nowości firmy FASA

Amerykańska firma FASA Corp. jest znana przede wszystkim jako producent trzech gier: **Battletech** (wraz z całym zapleczem, m.in. fabularnym **MechWarriorem**), systemu cyber-fantasy **Shadowrun**, który prawdopodobnie ukaże się niebawem w Polsce oraz gry fantasy **Earthdawn**. Oto kilka najciekawszych produktów, które mają ukazać się w Stanach Zjednoczonych w pierwszej połowie tego roku.

Battletech

The Periphery. Podręcznik opisujący światy, ludzi i armie Peryferiów, bezkresnych obszarów Kosmosu leżących poza Sferą Wewnętrzną. Jest to świat kosmicznych piratów, krążących pomiędzy niezliczonymi, zwaśnionymi państwami. Osamotnione, malutkie królestwa nie mogą mieć żadnego wpływu na sprawy Sfery Wewnętrznej. Jednak zjednoczone dysponują całkiem pokaznymi siłami...

Battletech Field Manual: Dragonis Combine. Pierwszy podręcznik w nowej serii. Zawiera szczegółowy opis najbardziej znanej organizacji militarnej Sfery Wewnętrznej – *Draconis Combine*. W podręczniku znajdują się dokładne dane znanych jednostek, takich jak Ghost Regiments, Genyosha i Otomo, struktury dowodzenia, szczegóły doktryny taktycznej, nowych broni i meków Kurity. Dodatkowo, na kolorowych wkładkach znajdują się przykłady kolorystyki insygniów i mundurów.

Shadowrun

California Free State. Książka zawiera informacje o miastach, społeczeństwie, historii, magii i siłach militarnych Wolnego Stanu Kalifornia w roku 2052. Jest tam wszystko, czego shadowrunnerzy mogą sobie zażyczyć! Miejskie strefy walki, potężne megakorporacje, enklawy magii, sekretne stowarzyszenia, zorganizowana przestępczość, wojny gangów, wojny wodne i plotki o smoku...

Super Tuesday. Zbiór pięciu scenariuszy, powiązanych wspólnym tematem wyborów w roku 2057. Smok Dunkelzahn i pięć innych osób kandyduje

na prezydenta. Stwarza to naszym bohaterom pięć różnych szans na przekonanie brudów i wyciągnięcie na światło dzienne różnych nieczystości...

Threats. Każdy chce rządzić światem, lecz istoty opisane w tym podręczniku mają potrzebną do osiągnięcia tego celu potęgę! Ci przeciwnicy – ludzie, nieludzie i inni – mają dalekosiężne plany, zagrażające całej ludzkości. W tym podręczniku opublikowano dane istot zarówno całkowicie nowych, jak i takich, które pojawiły się w powieściach i opowiadaniach do *Shadowruna*.

Earthdawn

Magic: A Manual of Mystic Secrets. Magia jest sercem gry *Earthdawn*. W tym dodatku zawarto dodatkowe informacje, rozszerzające jej zastosowania: nowe talenty, tworzenie czarów, zaklinanie, nowe zastosowania dla magii krwi itp. Ponadto znajduje się tu opis magicznej krainy zwanej Przestrzenią Astralną (*Astral Space*), miejsca zamieszkanego przez niezliczone duchy i strachulce.

Legends of Earthdawn Vol. II: The Book of Exploration. Biblioteka Throalu posiada niezliczone zapiski o wyczynach poszukiwaczy przygód i badaczy Barsaive. Suplement zawiera ponad 20 takich historii, włącznie z opowieściami o starożytnych bazach, legendarnych trollach jeźdźcach niebios, szalonych czarownikach i zapomnianych cywilizacjach, starszych niż sam Throal. Książka zawiera również pomysły na przygody związane z każdą z tych opowieści i system tworzenia kompletnych scenariuszy, bazujących na starożytnych historiach.

Serpent River Sourcebook. Choć pięć domów kupieckich t'skrang kontroluje Wężową Rzekę, nawet one nie mogą zagwarantować podróżnym bezpieczeństwa. Grożą im zatrwające stwory mieszkające w jej głębinach i piraci nawiedzający jej brzegi. Podręcznik opisuje wiele dziwnych społeczeństw, żyjących w pobliżu rzeki i zawiera opowieści o niebezpieczeństwach czyhających na całej długości biegu Wężowej Rzeki.

Nowości z Target Games

Target Games AB, właściciel praw do Doom Troopera, szykuje wiele niespodzianek dla wszystkich fanów uniwersum Mutant Chronicles. W planach na ten rok znajdują się trzy dodatki do tej gry. Pierwszy, *Mishima Sourcebook*, powinien pojawić się za około miesiąc. Następny dodatek, zawierający opis tajemniczego Cybertronicu, będzie dostępny w maju. Oba wspomniane podręczniki niezwykle szczegółowo przedstawiają tytułowe korporacje. Zapoznają graczy z organizacją, funkcjonowaniem, taktyką i działaniem tych finansowych molochów. Szczególnie ciekawie zapowiada się druga pozycja, w której ma zostać wyjaśniony tzw. fenomen Cybertronicu. Ostatnim tego rocznym dodatkiem ma być *Luna*, opis tego miasta i kilka osadzonych w nim scenariuszy.

Artmar

Metropolis

Mającą zaciekle fanów gra Kult, doczekała się kolejnego suplementu. Tym razem jest to opis Metropolis – Miasta Miast. Podręcznik liczy ponad 100 stron, zawiera opisy Cytadel Archonów, przygody, pomysły na scenariusze itp. Polecamy!

Także w tym roku mają się ukazać trzy kolejne dodatki do Kultu – *Player's Companion*, *Conjurer's Guide* i *Judas Grail*. Jak nas poinformowano, zapowiadany od dwóch lat dodatek, noszący tytuł *Black Madonna*, nie ukaże się w tym roku i wątpliwe jest, by ukazał się w roku następnym.

Artmar

Organizatorów wszystkich konwentów (szczególnie lokalnych) prosimy o przesyłanie nam informacji, zawierających: nazwę imprezy, czas, miejsce oraz planowane atrakcje. Informacje te publikujemy za darmo, pod warunkiem oczywiście, że otrzymamy je odpowiednio wcześnie, tzn. najpóźniej dwa miesiące przed planowaną imprezą. ■



Kantyczka w mrokach puszczy

Od jakiegoś czasu na rynek polski trafiają powieści i opowiadania dziejące się w światach różnych gier fabularnych. Na razie poza „Jeźdźcami wilków” osadzonymi w Warhammerze jest to cykl powieści do gry AD&D. Po popularnej trylogii Dragonlance przyszedł czas na „Pięcioksiąg Cadderly’ego”, autorstwa R.A. Salvatore’a, w przekładzie R. Lipskiego. Wydawnictwo ISA zdążyło już opublikować dwie pierwsze części cyklu: „Kantyczkę” i „Mroki Puszczy”.

Podobnie jak zbiór opowiadań pt. „Krainy Chwały”, akcja książek rozgrywa się w jednym ze światów AD&D – Forgotten Realms. Wszystkie części cyklu łączy wspólny bohater, młody kapłan Cadderly, oraz jego znajomi. Jak to bywa w podobnych dziełach, fabuła cyklu koncentruje się na udaremnianiu przez dzielnych bohaterów knowań wiadomych, złych do szpiku kości sił. W przypadku „Pięcioksięgu Cadderly’ego” jest to organizacja zwana Trójcą (magowie, kapłani i wojownicy), która próbuje dokonać podboju części Zapomnianych Krain. By wszystko było jasne, poczynaniami Trójcy steruje bogini trucizn. Pomysł stary i, niestety, nie do końca jary.

Dwie pierwsze części cyklu opisują próby opanowania przez siły zła strategicznych punktów okolicy Gór Śnieżnych. W „Kantyczce” jest to stary klasztor – biblioteka naukowa, w „Mrokach Puszczy” las elfów. O ile w „Kantyczce” autor miał jeszcze oryginalny pomysł (esencja Chaosu wyzwalamąca i potęgująca złą stronę człowieka, jego tłumione pragnienia), o tyle „Mroki Puszczy” są już tylko średniej klasy

rąbanką. Ile razy można czytać o najeździe plugawych orków na las dzielnych elfów? Całość przypomina, niestety, typowy, schematyczny scenariusz prowadzony przez podrzędnego Mistrza. W „Kantyczce”, poza pomysłem, obecnych jest kilka ciekawych postaci (mniszka, śmieszne krasnoludy, imp), a spisek Trójcy wydaje się w miarę tajemniczy i sensowny. W „Mrokach Puszczy” postaci te nie wnoszą już nic nowego, a ich poczynania stają się wręcz sztampowe. Mniszka masakruje wrogów, krasnoludy seplenią i również koszą przeciwników, imp Druzil knuje kolejny spisek, itd.

Niezbędnie przekonywająco wygląda też sylwetka bohatera cyklu. Młody kapłan w pierwszej części ma problemy z identyfikacją własnego ja. Studiując wiedzę, głównie jednak zajmuje się wynalazkami, np. używa kuszy ciemnych elfów (w książce nazywanych zgodnie z angielskim oryginałem drowami).

„Mroki Puszczy” reklamowane są stwierdzeniem: „(...) Nawet potężni towarzysze nie uchronią go (Cadderly’ego) przed próbami charakteru i odwagi, którym musi sprostać”. Niestety – zapowiadane rozterki moralne sprowadzają się do kwestii – dobić nieprzytomną, złą czarodziejkę, czy nie. Tak skomplikowany problem etyczny kapłan rozwiązuje w sposób iście dżentelmeński – gruchocze nieśczęsnej palce i obdiera ją z magicznych przedmiotów (nawet tych schowanych w bieliźnie), dzięki czemu wątek zlej magiczki na pewno będzie jeszcze kontynuowany. Jest to na pewno frajda dla graczy AD&D, którzy z pewnością zastanowią się nad charakterem Cadderly’ego (obstawiam Ch/N).

ISA przygotowuje już wydanie kolejnej części pięcioksięgu, pt. „Nocne Maski”. Miejmy nadzieję, że będzie to książka lepsza od swych poprzedniczek lub przynajmniej dorównująca „Kantyczce”. Niestety, zapowiedzi wskazują na kolejną rzeź, tym razem gildii zabójców, a wprowadzenie przez Salvatore’a powiązań rodzinnych ma szansę przemienić cykl w fantasy rodem z „Dynastii”.

KUBA ŻUREK

Warhammer – Shadow of the Horned Rat

Warhammer – Shadow of the Horned Rat jest pierwszą grą komputerową, której akcja jest osadzona w realiach Starego Świata. Cień Rogatego Szczura jest grą taktyczną, do pewnego stopnia będącą próbą przeniesienia na ekran monitora znanego również w Polsce Warhammera Fantasy Battle.

Gracz zostaje dowódcą małego oddziału najemników. Jego zadanie polega na zgromadzeniu jak największych pieniędzy i przeżyciu. Przez kilka pierwszych, początkowych bitew dzieje się właściwie niewiele. Ot – potyczki z goblinami czy skavenami. Ale fabularne przerywniki, pojawiające się w pomiędzy bitwami, pozwalają przypuszczać, że wkrótce rozpęta się prawdziwa burza. Szary Prorok Thanquol tworzy magiczny topór, którym obdarowuje wodza orków, Urgata Ripeye’a. Brutalny ork wyrusza na podbój Granicznych Księstw, a potęga jego armii jest tak duża, że mało która ludzka osada zdołała się przed nim obronić. W tym samym czasie nie próżnują szczuroludzie. Ich elitarnie oddziały przypuszczają szturm na krasnoludzką twierdzę Zhufbar. Gracz staje przed ciężkim wyborem – czy walczyć w Granicznych Księstwach z hordą zielonoskórych najeźdźców, czy udać się z odsieczą krasnoludom? Co dzieje się dalej? O tym przekonacie się już sami. Niezależnie od dokonanego wyboru, wydarzenia toczą się bowiem dalej...

Ekran gry podzielony jest na trzy główne części. Pierwsza – największa – to okno, w których widzimy pole bitwy z lotu ptaka. Wszystkie oddziały i szczegóły terenu zostały przedstawione w trzech wymiarach. Drugim okienkiem jest mapa pola boju lub jego fragmentu, z zaznaczonymi na niej sztandarami oddziałów, podającymi ich położenie, kierunek ruchu i stan (walczy, porusza się, ucieka). Ostatnią i chyba najważniejszą częścią jest ekran, dzięki któremu możemy

wydawać swoim oddziałom rozkazy, kontrolować ich ruch, walkę, itp. Tu również wydajemy polecenia swoim czarodziejom (jeśli ich mamy) i korzystamy z przedmiotów magicznych. Irytujący jest jednak sposób kierowania posiadanymi wojskami. Przyjęty system opiera się na klikaniu w ikony, symbolizujące poszczególne czynności, takie jak rozwijanie szyku, wydanie rozkazu szarży, zwrotów itd. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że w ferworze walki zdarzało się, że zamiast rozkazu ataku, wydawałem rozkaz ucieczki, która zazwyczaj kończyła się wycięciem oddziału uciekającego. Po prostu poszczególne ikony dostępne są na różnych poziomach menu, przez co łatwo o rozmaite pomyłki. Można się jednak do tego przyzwyczaić i, jak się pewnie przekonacie, po kilku dotkliwych porażkach dowodzenie będzie waszą drugą naturą.

W grze występują oczywiście przedmioty magiczne, odgrywające tak dużą rolę w bitewnym pierwowzorze **Shadow of the Horned Rat**. Na początku gry mamy dwa artefakty, miecz naszego dowódcy, którym możemy rzucać ogniste kule, i napój siły, posiadany przez sierżanta. Kolejne przedmioty magiczne można znaleźć podczas niektórych bitew. Są one widoczne jako niewielkie, błyszczące gwiazdki i zazwyczaj leżą w pobliżu ruin lub zarośli. Przed rozpoczęciem walki dobrze jest obejrzeć całe pole boju, by odnaleźć ewentualne artefakty. Już w pierwszym scenariuszu możemy natknąć się na kolejny magiczny miecz.

Czynnikami wielokrotnie decydującym o wyniku boju są czarodzieje. Pierwszego dostaniemy dość szybko. Choć z początku Allor (tak się nazywa) nie ma zbyt dobrych czarów, warto go intensywnie wykorzystywać (po zebraniu 1000 punktów doświadczenia magik otrzyma kolejny czar). Najlepszym zaklęciem z jego repertuaru jest *Flock of Doom*. Jeśli Allor ma go w swej księdze zaklęć, możemy wygrać większość bitew. Oprócz niego dostaniemy jeszcze dwóch innych czarodziejów, będą oni jednak dostępni pod sam koniec kampanii i dlatego, choć kilka z posiadanych przez nich czarów jest naprawdę przydatnych, nie odegrają w sumie większej roli.

Ocena

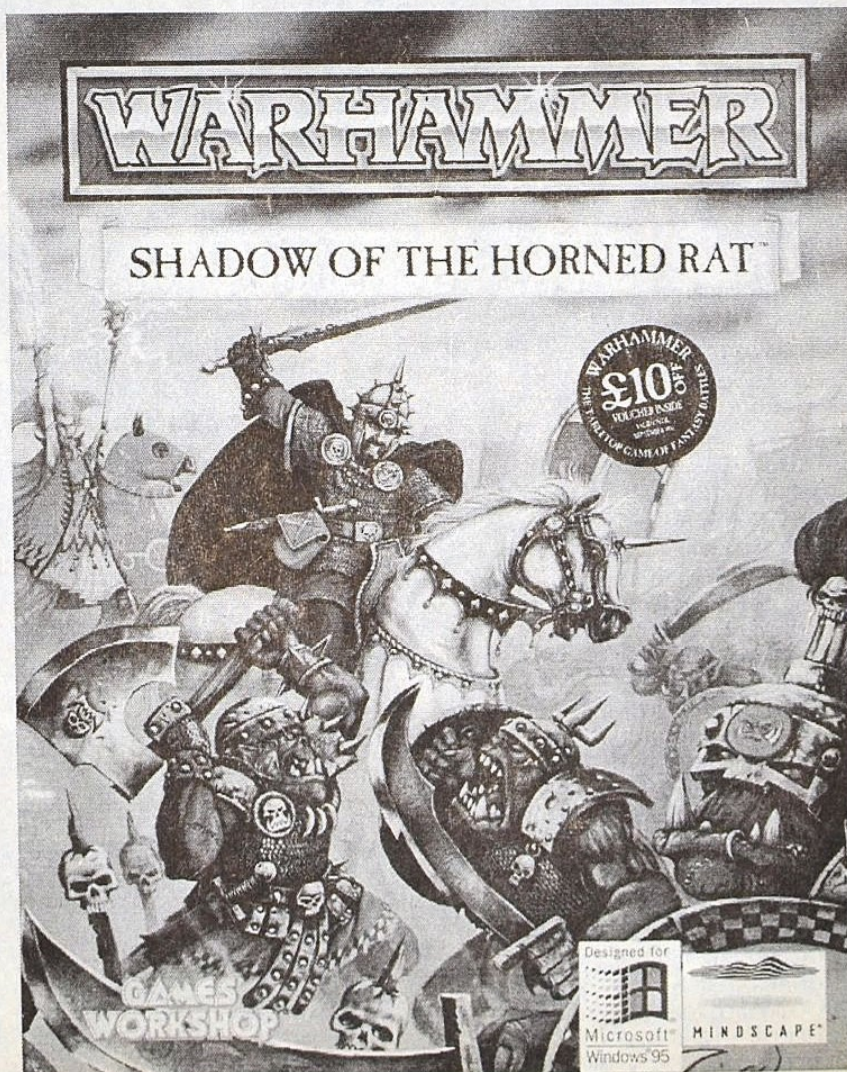
Grając w komputerowego **Warhammera** miałem początkowo dziwne wrażenie, że grze czegoś brakuje. Prawdę mówiąc, byłem rozczarowany **Shadow of the Horned Rat**. Odradziłem ją nawet paru znajomym. Po kilku dniach przekonałem się jednak, że moje początkowe biadolenia nie do końca były słuszne. Okazało się, że fabuła gry wciągnęła mnie do tego stopnia, że z niecierpliwością oczekiwałem na kolejne wstawki fabularne, posuwające ją do przodu. Ostatecznie uważam, że gra jest dobra, a dla miłośników bitewnego **Warhammera** nawet bardzo dobra. Choć można mieć zastrzeżenie do grafiki, to ogólnie gra prezentuje się bardzo przyzwoicie. Muzyka nie przeszkadza w czasie rozgrywki, a większość efektów dźwiękowych została znakomicie opracowana. Również kilka efektów graficznych



wygląda wspaniale – leciutkie przysiadanie koni, spinanych przed szarżą, widok płonących przeciwników, czy obrazki, łączące poszczególne bitwy są bardzo przyjemne dla oka.

PS. W **Shadow of the Horned Rat** grałem na Pentium 60, wyposażonym w 8 MB RAM i czytnik CD z podwójną prędkością odczytu. Z dużą przykrością muszę jednak powiedzieć, że gra chodziła bardzo powoli. Po rozszerzeniu pamięci RAM do 16MB, gierka szła jak burza (może nawet nieco zbyt szybko). Aha, jeszcze jedno – komputerowy **Warhammer** chodzi tylko pod Windows 95.

Artur Marciniak





POPRAWIONA

KARTY POWSZECHNE

- ☐ AGENT NICK MICHAELS
- ☐ ARCHANIOL
- ☐ BAGNET
- ☐ BIEGŁOŚĆ
- ☐ BILLY
- ☐ BŁOGOSŁAWIONY
- ☐ BŁYSKAWICA
- ☐ BŁYSKAWICA BAUHAUSU
- ☐ BRAK 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 ODDZIAŁYWAŃ
- ☐ MOC PRZEMIAN
- ☐ MOC PRZEWIDYWANIA
- ☐ MOC TELEKINEZY
- ☐ MOC WPŁYWANIA
- ☐ MOC WYKLINANIA
- ☐ MOC ŻYWIOŁÓW
- ☐ MORTYFIKATOR
- ☐ MRO CZNY PŁOMIEŃ
- ☐ 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
- ☐ OŻYWIANY LEGIONISTA
- ☐ PANCERZ BOJOWY
- ☐ PIORUN
- ☐ POTEŻNY CIOS
- ☐ PRZEGNANIE CHOROBY
- ☐ PRZEGNANIE MRO CZNYCH 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
- ☐ ŻŁOTY LEW
- ☐ ŻĄDZA KRWI
- ☐ ŻOŁNIERZ PIECHOTY
- ☐ ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA

KARTY RZADKIE

- ☐ AC-40 „PROKURATOR”
- ☐ ATAK Z ZASKOCZENIA
- ☐ BANDZIOR
- ☐ BŁOGOSŁAWIONA WESTAŁKA LAURA
- ☐ BOMBA DYMNA
- ☐ CENTURION
- ☐ CHEMOGEN
- ☐ CHRZEST 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
- ☐ INFЕКCJA
- ☐ 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”
- ☐ POSILKI
- ☐ POZNANIE PRAWDY
- ☐ PRZEGRUPOWANIE
- ☐ PRZEKAZANIE DANYCH
- ☐ PRZEKLEŃSTWO
- ☐ PRZEWAGA TAKTYCZNA
- ☐ PRZYMUSOWY MARSZ
- ☐ PRZYWRÓCENIE DO ŁASKI
- ☐ RAKIETA
- ☐ RAKIETA TAKTYCZNA
- ☐ RĘKA ŚMIERCI
- ☐ ROZKAZ

LISTA KART



- ☐ 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
- ☐ VASHT
- ☐ VENDETTA
- ☐ WICHRY OBŁĘDU
- ☐ WILCZA KAWALERIA
- ☐ WIZJA PRZEDMIOTU
- ☐ WPŁYW
- ☐ WROBIENIE
- ☐ WYKLĘCIE
- ☐ WYMIANA
- ☐ WYTROPIENIE
- ☐ WYWOŁANIE BÓLU
- ☐ WZMOCNIENIE JAZNI
- ☐ ZAGUBIONE DOKUMENTY
- ☐ ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI
- ☐ ZAMÓWIENIE
- ☐ ZASADZKA
- ☐ ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ
- ☐ ZESŁANIE SNU
- ☐ ZŁUDZENIE
- ☐ ZNIEKSZTAŁCENIE
- ☐ ZNIEKSZTAŁCENIE PRZESTRZENI
- ☐ ZRRADZENIE LOSU
- ☐ ZWIASTUN ZWYCIĘSTWA

KARTY WYJĄTKOWE

- ☐ AH/UH-19
- ☐ ALAKHAI PRZEBIEGŁY
- ☐ ARCYINKWIZYTOR NIKODEMUS
- ☐ BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ
- ☐ BŁĘDNE ROZKAZY
- ☐ BOSKIE NATCHNIENIE
- ☐ CAIRATH
- ☐ CAŁUN
- ☐ CAP 7000P
- ☐ CIOS DLA KARDYNAŁA
- ☐ CKM XIXB „OGIER”

- ☐ CRENSHAW, MORTYFIKATOR
- ☐ CYBERNETYCZNA RĘKA
- ☐ CYBERNETYCZNE SIATKÓWKI
- ☐ DESPERACKIE ŚRODKI
- ☐ DOBOROWY ODDZIAŁ
- ☐ DOWÓD ODWAGI
- ☐ DZIAŁKO AUTOMATYCZNE „MYŚLIWY”
- ☐ 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 BRACIWA
- ☐ MOC JASNOŚCI
- ☐ MROCZNA KOHORTA
- ☐ NATCHNIENIE
- ☐ NEFERYTA DEMNOGONISA
- ☐ NEFERYTA ILIAN
- ☐ NEFERYTA MUAWIJHE
- ☐ NEFERYTA SEMAI
- ☐ NEFERYTA ALGEROTHA
- ☐ NIESPODZIEWANA INWAZJA!
- ☐ NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ
- ☐ OBŁĘŻENIE CYTADELI
- ☐ OPĘTANIE
- ☐ PRZENOŚNA MINA**
- ☐ OSZUSTWO!
- ☐ OŻYWIEŃ
- ☐ PANCERZ KOMPOZYTOWY
- ☐ PECH
- ☐ PIĘTNAŚCIE MINUT SŁAWY
- ☐ POLOWANIE NA NEFERYTE
- ☐ PORTAL OŻYWIEŃ
- ☐ 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
- ☐ SEAN GALLAGHER
- ☐ SEN
- ☐ SHRIEKETH
- ☐ SIEWCA ZAŁADY
- ☐ 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
- ☐ WYKRZYCIE AGENTÓW
- ☐ WYKRZYCIE ZDRAJCY
- ☐ WYRZUTNIA RAKIET TYP XIIC
- ☐ WYWOŁANIE SZALU
- ☐ YOJIMBO [YOJIMBO]
- ☐ ZABÓJSTWO
- ☐ ZAGUBIENIE
- ☐ ZAMROŻENIE CZASU
- ☐ ZEMSTA KLANU
- ☐ ZGLĄDZENIE TCHÓRZA
- ☐ ZMIENNY LOS
- ☐ ZMYLENIE
- ☐ ZNAWCA SZTUKI
- ☐ ZNISZCZENIE KOHORTY
- ☐ ZNISZCZENIE SZWADRONU

** Na karcie wystąpił błąd: zamiast „Kamikaze” powinno być „Kamikadze”.

** Na karcie wystąpił błąd: zamiast „Przenośna mina” powinno być „Przenośna mina”.

Kart powszechnych	99
Kart rzadkich	121
Kart wyjątkowych	121
Razem	341

The Whispering Vault

Łukasz M. Pogoda

Gra fabularna zatytułowana „The Whispering Vault” została wydana nakładem **Pariah Press** rok temu w USA. Otrzymała najwyższe noty od recenzentów magazynów „White Wolf” oraz „Dragon”. Zachęcony tymi pochwałami zakupiłem niezbyt gruby podręcznik, którego miękką okładkę zdobi jedynie tytuł i pokrętny, czerwony znak, symbolizujący tytułową Szepczącą Kryptę (nawiasem mówiąc, symbol ten niezmiennie kojarzy się moim przyjaciółom ze ślusarską narzynką).

„The Whispering Vault” jest z grą skierowaną przede wszystkim do miłośników horrorów, ale z wielu powodów różni się od takich systemów jak „Vampire The Masquerade”, czy też „Zew Cthulhu”. Najbardziej zwraca uwagę dość oryginalna wizja rzeczywistości, którą postaram się nieco przybliżyć.

Nasz świat w „Whispering Vault” zajmuje płaszczyznę nazywaną Światem Ciała (Realm of Flesh). Jest ona ograniczona przez prawa fizyczne niezbędne do istnienia formy i substancji. Równolegle do tej płaszczyzny istnieje druga, nazywana Światem Esencji (Realm of Essence), gdzie czysta energia staje się rzeczywistością i gdzie nie ma rzeczy niemożliwych. Gdzieś pomiędzy leży Szczelina, która uniemożliwia wzajemne przenikanie się tych dwóch światów. Jest ona zamieszkała przez niepojęte Cienie, które mogą wpływać tak na Ciało, jak i Esencję.

Istnienie naszej szarej rzeczywistości jest ściśle uzależnione od snów zamieszkujących Świat Esencji Estetyków. Stworzyły ich wszechpotężne Pierwotne Moce, trwające niezależnie od odwiecznych cykli kreacji i zniszczenia, którym wszystko podlega. Estetycy, zgodnie z wolą swoich twórców, oddają się bezustannej kontemplacji, która kształtuje nasz Świat Ciała.

Czasem Estetycy, patrząc ponad Szczeliną, obserwują twór, który narodził się z ich snów. Zbyt długie obcowanie z jego realnością i trwałymi prawami rozbudza u niektórych nie zaspokojoną żądzę krwi i ciała. Gdy ta nienaturalna obsesja zdominuje ich bez reszty, odważają się opuścić przypisany im postereunek i siłą wdrzeć się do swoich snów, aby obcować z nimi cieleśnie.

Wtedy rozpoczyna się misja Stalkerów, postaci prowadzonych przez graczy. Stalkerzy niegdyś byli ludźmi — dziś są narzędziami Pierwotnych Mocy, pomagającymi utrzymywać właściwy porządek rzeczy. Przemierzają oni czas, jak i przestrzeń, aby naprawiać uszkodzoną rzeczywistość i chwytac nieposłusznych Estetyków. Niekiedy muszą też zająć się śmiertelnikami,

którzy odważyli się zakłócać odwieczny porządek wszechświata. Niektórzy z nich, zwani Oświeconymi, potrafią, za pomocą złożonych rytuałów wypaczać sny Estetyków i wedle woli przekształcać rzeczywistość. Taka działalność nazywana jest magią.

W opisywanej grze na pierwszym miejscu stawia się akcję i bezpośrednie starcie, ale szereg pomysłowo obmyślonych ograniczeń i zakazów obowiązujących Stalkerów nie pozwala na przekształcenie się typowej rozgrywki w rzeź. Celem jest unieszkodliwienie sfiksowanego Estetyka, a nie wyżywanie się na niewinnych przechodniach. Wszyscy schwytani Estetycy powinni następnie zostać uwięzieni w Szepczącej Kryptcie, bowiem ich uśmiercanie jest bluźnierstwem.

Trudno opisać w tak krótkim tekście całe, dość złożone uniwersum The Whispering Vault. Podręcznik, jak już wspominałem, jest dość cienki — ma tylko 144 strony, ale zawarto na nich wyłącznie niezbędne do gry informacje. Nie znajdziemy tam wprowadzenia dla początkujących, gotowych przygód czy też masy przykładów. Niestety, skąpa liczba tych ostatnich, słaba redakcja i brak indeksu obniżają zrozumiałość tekstu i zmuszają do wielokrotnego przeczytania całości, co uprzyjemnia duża liczba dość ładnych ilustracji.

Gdy już zapoznamy się z zasadami, możemy poprowadzić pierwszą przygodę. Oczywiście zanim się ona rozpocznie wszyscy uczestnicy muszą stworzyć swoich bohaterów. Ich kreowanie jest bardzo proste i przyjemne nie tylko dzięki niezbyt skomplikowanej mechanice. Ułatwia ją także zestaw pomocniczych pytań, które pomagają nam między innymi określić wygląd (im dziwniejszy, tym lepszy) i przeszłość bohatera.

Oprócz opisu złożonego uniwersum i zasad tworzenia postaci w dziesięciu rozdziałach zamknięto też nowoczesny, dość elegancki i prosty system oparty na poziomach trudności. Używane są tylko kości sześciennne. Poza tym w całym podręczniku można znaleźć wiele drobnych uzupełnień, które same w sobie nie są niczym nadzwyczajnym, ale wydatnie ułatwiają prowadzenie. Przykładowo, dzięki zastosowaniu prostej sztuczki wszystkie rzuty wykonują gracze, co pozwala prowadzącemu skupić całą uwagę na fabule prowadzonej przygody.

Położono też duży nacisk na narrację i dokładne opisy akcji bohaterów. Prawie wszędzie można znaleźć odpowiedzi dla graczy i prowadzących, którzy pragną rozszerzyć podstawowe zasady, wymyślając dla bohaterów nowe umiejętności lub moce. Wyczerpujące zestawy pytań, podobnych do tych, które

zamieszczono w rozdziale poświęconym kreowaniu bohaterów, pomagają prowadzącemu tworzyć różnorodne Cienie, szalonych Estetyków i niebezpiecznych Oświeconych.

Ogólnie rzecz biorąc, całość wydaje się być bardzo spójna, pomimo że nie wszystkie pomysły są wybitne. The Whispering Vault świetnie nadaje się do okazynego prowadzenia, choć przy odrobinie wysiłku ze strony prowadzącego można również przez dłuższy czas grać jedną drużyną (co zostało przewidziane przez autora). Z czystym sumieniem mogę polecić opisywany system

wszystkim osobom już obeznanym z grami fabularnymi, które chcą sięgnąć po rzecz oryginalną i mało ogrzaną. Jest tu sporo krwawej walki i onirycznych postaci rodem z książek Barkera, a całość jest utrzymana w klimacie, jaki znamy z powieści Koontza.

The Whispering Vault stworzył Mike Nystul, autor opracowań do różnych innych systemów rpg (między innymi gry TORC). Spośród autorów mnóstwa obrazków wyróżnia się Earl Geier, który ilustrował grę „Zew Cthulhu” i wiele dodatków do tejże, a także Jim Nelson i Jeff Laubenstein, na co dzień graficy firmy FASA.

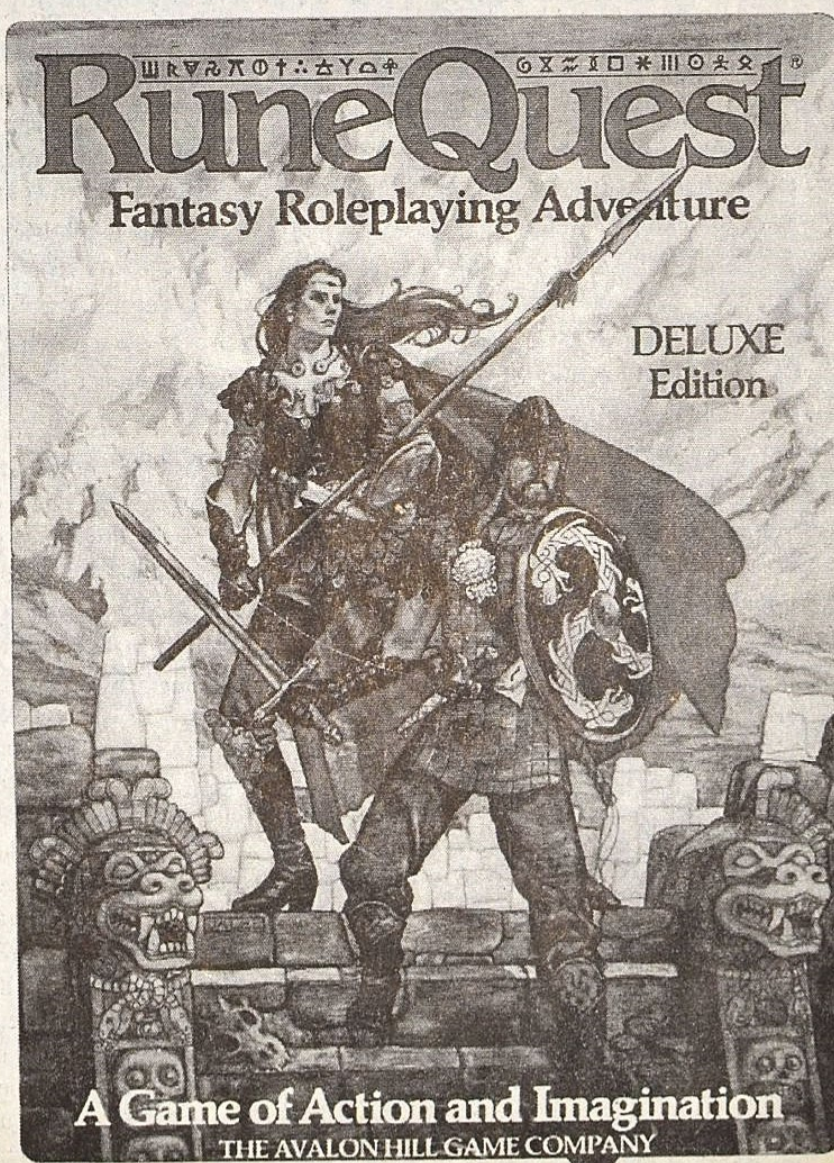
RUNEQUEST – GLORANTHA

ŚWIAT MAGICZNY

Łukasz M. Pogoda

RuneQuest jest jednym z najstarszych, wciąż obecnych na rynku systemów RPG. Pierwsza edycja pojawiła się w roku 1975, jednak dość szybko została ona zastąpiona przez drugą, niewiele różniącą się pod względem treści. Lata 1982-1983 były okresem największej świetności tej gry. Właśnie wtedy Chaosium, dotychczasowy wydawca, odstąpił prawa do RuneQuesta firmie Avalon Hill, producentowi gier strategicznych (nawiasem mówiąc, doskonałych). Mocno opóźniona trzecia edycja, wydana już przez Avalon Hill, weszła do sprzedaży w roku 1984. Zasady zostały mocno rozszerzone i rozbudowane, a opis świata (Gloranthy) został oddzielony i wydany w postaci osobnego pudełka.

Niestety, zmiany nie wyszły grze na dobre. Cena nowego wydania była bardzo wysoka, a całość zilustrowano raczej nieudolnie (mimo wszystko był to krok naprzód w stosunku do bohomażów z drugiej edycji). Stopień komplikacji zasad poszedł w górę tak bardzo, że wielu dotychczasowych miłośników RuneQuesta



pozostało przy starych regułach lub zaprzestało prowadzenia tego systemu. Pomimo swych niezaprzeczalnych walorów gra sprzedawała się coraz gorzej. Wydawanie nowych światów nie pomogło, a wręcz pogorszyło sytuację.

W chwili obecnej RuneQuest jest mało popularny. Jego zasady na tle nowszych systemów są troszkę archaiczne, choć i tak o niebo lepsze niż np. AD&D. Przez wiele lat nieśmiało zapowiadano wydanie czwartej edycji, ale w końcu wszyscy stracili serce do tej idei. Nowa wersja nie ukazała się do dziś i najprawdopodobniej już się nie ukaże.

Mimo tego Greg Stafford, Ray Turney i Steve Perrin nie napracowali się na próżno. RuneQuest ustanowił kilkanaście uniwersalnych kanonów wśród gier fabularnych. Był pierwszym systemem, który nie mierzył stopnia zaawansowania bohatera za pomocą poziomów i nie używał pojęcia „profesja”. Wszyscy bohaterowie byli zaopatrzeni w zestaw umiejętności, który mogli powiększać i rozwijać wedle własnych upodobań – obecnie stało się to standardem w większości gier.

Do dnia dzisiejszego większość produktów **Chaosium** oparta jest na tym samym systemie, w prostej linii pochodzącym od zasad RuneQuesta. Najlepszym tego przykładem jest gra **Zew Cthulhu**, która nie tak dawno pojawiła się na naszym rynku.

Jednak nie tylko dobre reguły stanowiły o popularności RuneQuesta. Wielu miłośników omawianej gry było zafascynowanych przede wszystkim Gloranthą.

Jest to świat oparty na mitach i religiach naszego uniwersum, które przetworzone i doprawione sporą dawką bujnej wyobraźni dały w efekcie twór magiczny, w przenośni i dosłownie. Przez

lata istnienia RuneQuesta świat ten stawał się coraz ciekawszy i lepiej dopracowany. Pierwotnie opublikowano tylko opis niewielkiego fragmentu ogromnego uniwersum (w pierwszej i drugiej edycji) oraz pięć świetnych dodatków w pudełkach. Od roku 1985 nowy wydawca rozpoczął druk nowych fragmentów układanki: *The Gods of Glorantha*, *Glorantha Bestiary*, *Glorantha: Genertela*, *Dorastator: Land of Doom* i innych, nie związanych ze światem Glorantha.

Oprócz tego, znaczna ilość dodatkowych materiałów ukazała się w różnych niskonakładowych publikacjach i fanzinach, takich jak angielskie „*Tales of the Reaching Moon*”. Nawet jeżeli przejrzymy wyłącznie oficjalne źródła (tzn. dodatki *Chaosium/Avalon Hill*), zostaniemy zalani ogromną ilością informacji na temat tego niezwykłego świata. Niestety, gdy weźmiemy pod uwagę całość, okazuje się ona dość chaotyczna i nierówna, a czasem nawet mało grywalna. Główną przyczyną tego stanu rzeczy była wieloletnia rozbudowa uniwersum, które stopniowo poprawiano i uzupełniano o nowe elementy. Dziś, na tle innych, nowszych systemów i opisanych w nich światów, Glorantha nie wydaje się już zbyt oryginalna i pociągająca – pamiętajmy jednak, że 10-15 lat temu RuneQuest był jedną z najlepszych gier na rynku, czymś nowym i odkrywczym.

Kilka słów o świecie. Glorantha to przede wszystkim dwa ogromne kontynenty (każdy z osobna wielkości Stanów Zjednoczonych), rozdzielone gigantycznym oceanem i otoczone przez archipelagi wysp i wysepek. Leżące pośrodku bezmiary wód są rzadko uczęszczane z powodu czających się w ich odmętach potworów oraz gigantycznego wiru na środku.

Należy zaznaczyć, że oficjalnie opublikowano tylko opis północnego kontynentu, to jest Generteli. Południowy kontynent, Pamaltela, został pobieżnie opisany w zeszytowanym numerze „*Tales of the Reaching Moon*”. Nie powinno to jednak nikomu przeszkadzać, gdyż sama Genertela jest dostatecznie duża, aby móc po niej wędrować przez lata.

Całe uniwersum, choć na pierwszy rzut oka podobne do naszego, jest nasycone magią. Świat istnieje właściwie tylko dzięki niej. Słońcem tej dziwnej planety jest bóg o imieniu Yelm. Co noc schodzi do świata umarłych, gdyż wieki temu został zabity przez innych, zbuntowanych bogów. Obecnie, wskrzeszony, tylko połowę doby spędza na niebie. Oprócz niego istnieje wiele większych lub pomniejszych bóstw, skupionych w kilkunastu panteonach i czczonych w kilkunastu aspektach.

Jak można się łatwo domyślić, Glorantha jest zamieszkała przez bardzo różnorodne rasy i narodowości, ale tylko pozornie są one podobne do tolkienowskiego zestawu elf-krasnodud-człowiek-hobbit-coś tam.

Bohaterowie graczy rzadko przynależą do grup określanych mianem „awanturników”, które są czymś naturalnym dla każdego miłośnika *Kryształów Czasu* lub AD&D. Postacie, oczywiście, napotykać wiele przygód, ale nie zawsze z własnego wyboru. Z czasem mogą się stać poszukiwaczami przygód, bywałymi w świecie, ale nigdy nie będą „awanturnikami” z definicji.

Podsumowując powyższy opis można powiedzieć, że RuneQuest i Glorantha są rzeczami, które warto poznać, ale których nie warto kupować.

Wydawnictwo SR

H.P. Lovecraft

Dagon

cena: 5,90 zł

~~Dagon~~
~~Hypnos~~
~~Artur Jermyn~~
~~Zeznania Rudolpha Cartera~~
~~Przemiana Juana Romero~~
~~Festyn~~
~~Zły duchowny~~
~~Z otchłani~~
~~Księżycowe moczary~~
~~Bestia w jaskini~~
~~Ulica~~

Reanimator

cena: 10 zł

~~Roszmarn~~
~~w Red Hook~~
~~Nienazwane~~
~~Alchemik~~
~~Przerażający~~
~~Staruch~~
~~Dziwny, wysoki~~
~~dom wśród~~
~~mgieł~~
~~W Górach~~
~~Szaleństwa~~

Tomasz Kołodziejczak

WRÓCĘ DO CIEBIE, KACIE

cena: 10,50 zł

HARD SF/CYBERPUNK

Konrad T. Lewandowski

MOST NAD OTCHŁANIĄ

cena: 10,90 zł

SOFIC FANTASY

Gry

Format kieszonkowy

Rzeźbiarze Pierścieni

Tomasz Kołodziejczak
CYBERPUNK

Pogranicze

Jacek Komuda,
Grzegorz Karykowski
FANTASY

Zagadka rezerwatu

Artur Marciniak
HORROR

Cena: Jednej dowolnie wybranej gry: 4,50 zł. Dwóch dowolnie wybranych gier: 8 zł. Trzech: 11,90 zł.

Format albumowy

Czarny Legion

Rafał Nowocień
SPACE OPERA

Wewnętrzne zło

Tomek Kreczmar
Andrzej Miskurka
DARK FANTASY

W przygotowaniu.

Ręka przeznaczenia

Jacek Brzeziński
Maciek Kocuj
THRILLER SF

W przygotowaniu.

Cena: Jednej dowolnie wybranej gry: 10 zł. Dwóch dowolnie wybranych gier: 17,60 zł. Trzech: 26,40 zł.

Nr konta: Wydawnictwo SR s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658-203964-136
Reklamacje, tylko listownie, prosimy przysyłać pod adresem: 03-966 W-wa, ul. Afrykańska 16/17
Adres korespondencyjny: 00-963 W-wa 81 skr. poczt. 3

Rafał Gątecki



Ilustracje:
Tomasz
Łęczyński

KIEDY DRUŻYNA ROŚNIE W SIŁĘ

czyli kilka porad dla Mistrzów Gry, jak prowadzić
przygody dla bohaterów „wysokopoziomowych”

Każda gra fabularna zakłada, że bohaterowie w trakcie przygód nabierają doświadczenia, rozwijają się. W niektórych systemach rozwój bohatera daje się mierzyć według pewnej skali, np. w AD&D i Kryształach Czasu są to poziomy, a w Warhammerze liczba profesji. Prędzej czy później bohaterowie rosną w siłę, stają się coraz silniejsi, osiągają -następną- poziom i dochodzą do szczytu swej kariery. Prowadzone przygody przestają być współmierne do ich możliwości i Mistrz Gry musi jakoś temu zaradzić.

Zasadniczo istnieją trzy wyjścia z takiej sytuacji. Po pierwsze, Mistrz może ukatrupić całą drużynę i rozpocząć grę od nowa, z nowymi, nieopierzonymi bohaterami. Nie polecam jednak tej metody, gdyż wielu graczy mogłoby się obrazić – i mieliby rację. Po drugie, można wysłać przeciwko drużynie coraz to silniejszych przeciwników, coraz trudniejsze do pokonania potwory; ta metoda ma tę zaletę, że jest prosta, szybka i skuteczna, jednak dość szybko staje się nużąca. Wreszcie po trzecie, można zmienić dotychczasowy sposób prowadzenia przygód i jest to rozwiązanie najwłaściwsze, jednak wymagające trochę czasu, wysiłku oraz intelektu.

I. BOHATER

Kiedy Mistrz Gry zauważy, że drużyna stała się naprawdę silna i bez kłopotów wyrzyna w pień zastępy orków i goblinów, za wierzchowce ma smoki, a kilkoma czarami zamienia miasteczko w kupkę gruzów, będzie to dla niego znakiem, że najwyższy czas odrzucić już dawne standardy. Pierwszym krokiem w tym kierunku będzie określenie aktualnego statusu bohaterów.

STATUS BOHATERA

*** Siła:** Nie chodzi tu wcale o siłę fizyczną, lecz o potencjalne możliwości bohatera. Każdy z bohaterów na początku był zwykłym żółtodziobem, plasującym się tylko ułamek wyżej od przeciętnego przedstawiciela swojego gatunku. Częstokroć musiał ratować się ucieczką, a co bystrzejszy ork zjadał takiego na śniadanie. Jednak czego to nie robi doświadczenie; można

powiedzieć: od zera do bohatera. Nasz początkujący żółtodziób przemienił się w prawdziwego herosa – wojownika, który jednym cięciem miecza pozabawia głów tuzina orków; maga, którego czary rozwiążą każdy problem; kapłana, który pstryknięciem palców wskrzesza z martwych itp., itd.

Powinieneś, drogi Mistrzu, ocenić potencjał drzemiący w każdym z poszukiwaczy przygód, wirtualnie testując, ile może on znieść – ilu i jak silnych przeciwników należy przeciw niemu wystawić, aby go w końcu pokonali. Dzięki prostym kalkulacjom i symulacjom – bez wiedzy graczy, oczywiście – będziesz mógł poznać przybliżoną siłę swojej drużyny, dzięki czemu nie przeliczysz się w przyszłości.

*** Pozycja:** W ciągu swych licznych przygód bohaterowie z pewnością zdobyli sławę i bogactwo (albo przynajmniej jedno z nich, a wtedy do drugiego tylko krok – patrz: Ambicje). Znaleźli całą masę skarbów, okradli zapomniane świątynie i stopy trupów, jakie pozostawiali za sobą na każdym postoju, zdobyli liczne nagrody, zarobili na kupieckich inwestycjach i różnych szwindlach, dorabiając sobie na handlu nieużytecznymi magicznymi przedmiotami i artefaktami. Pokonali bardzo złych czarnoksiężników, wyteplili wszelkie napotkane potwory i kilka razy ocalili świat. Stać ich na najlepsze knajpy, a ich czyny (oraz, rzecz jasna, imiona) są szeroko sławione w pieśniach bardów. Tej sytuacji nie można tak pozostawić. Drużyna nie jest jakąś pływającą wyspą na pustym morzu rzeczywistości. Wszystkie dokonania bohaterów mają swoje konsekwencje, swój oddźwięk w otaczającym ich świecie, mają bardzo zasadniczy wpływ na ich życie i relacje społeczne. Z uzbieranego bogactwa płyną różnorakie korzyści, przed bohaterem stają otworem nowe możliwości, ale nie należy zapominać o przemianie psychicznej, jaka zachodzi u wszystkich nowobogackich, nie wspominając już o tych, którzy tylko czytają, aby skraść lub przynajmniej coś uszczknąć z fortuny bohatera. Podobnie jest ze sławą – bohater zyskuje wielkie grono przyjaceli, częstokroć wysoko postawionych (zwłaszcza jeśli sława jest poparta pieniędzmi), otwierają się przed nim pałacowe

drzwi, otacza tłum wielbicieli. Ale jednocześnie bohater zyskuje licznych wrogów, werbujących się zarówno spośród rodzin „pomordowanych”, jak i po prostu osobników zazdrosnych.

*** Ambicje:** Kiedy bohater staje się potężny, bogaty i w pewnych gronach (choćby arystokratycznych) uważany jest za znamienitą osobistość, nie pozostaje to bez wpływu na jego psychikę. Oczywiście chodzi o psychikę bohatera, a nie gracza, który (jeśli mało doświadczony) w dalszym ciągu chciałby od niego, by hasał po polach i bezdrożach, ścinał głowy innowierców, palił, rabował i gwałcił lub – na odwrót – ratował niewinne dzieci przed kolejnym końcem świata. Drogi Mistrzu, powinieneś poinstruować swych graczy o pewnych wewnętrznych przemianach, które zachodzą w duszy doświadczonych awanturników. W skutek tych przemian rosną ambicje bohaterów, zmieniają się ich cele życiowe i motywacje działania. W końcu jest to prawo wieku, no i doświadczenia. Skoro przed bohaterem otwierają się nowe perspektywy, dla czego nie miałby z nich skorzystać, zamiast nadal, do śmierci, biegać z mieczem, rąbiąc wszystko co się rusza i na drzewo nie ucieka. Jeśli nie jest głupi (niski współczynnik Inteligencji), na pewno postara się skorzystać z nowych możliwości. Zbuduje zamek, zajmie się polityką i będzie myśleć, jak by tu pomnożyć swój kapitał i jeszcze wyżej wspiąć się na drabinie kariery. Oczywiście wcale nie oznacza to, że w tym momencie przygody się skończą; po prostu zejda na drugi plan.

KONSEKWENCJE STATUSU

Kiedy ustalisz już, drogi Mistrzu, status swych bohaterów, będziesz się musiał zastanowić, jakie są jego konsekwencje w świecie, w społeczeństwie, w którym oni żyją. Po pierwsze, powinieneś spotkać się z każdym z graczy z osobna i poświęcić godzinę na uświadomienie mu nowego stanu rzeczy, jeśli sam jeszcze na to nie wpadł. Wspólnie ustalicie, jakie ma plany i które z nich już wprowadził w życie, czym się zajmuje obecnie, a co zamierza zrobić w najbliższej przyszłości.

* **Towarzysze:** Będziesz musiał opisać graczowi nowe interakcje, w jakie jego bohater wchodzi z postaciami niezależnymi. Niech do rycerza przyłączy się wierny giermek, do maga spragniony wiedzy adept, do kapłana młody, zauroczony jego boską charyzmą mnich, do złodzieja sprytny czeładnik, doliniarz. Tacy towarzysze, kamraci, adoratorzy, fani czy zauszniacy – jak ich nazywa polska edycja AD&D – powinni mieć swoje własne karty

współtowarzysza, opisać jego wierzenia, przekonania i cele – jednym słowem wszystko to, na co jego szczerość pozwoliła mu opowiedzieć o sobie bohaterowi gracza. Dzięki temu postać ta stanie się bardziej żywa, namacalna dla wyobraźni gracza, który rzeczywiście będzie mógł ją polubić przynajmniej w połowie tak, jak lubi swojego własnego bohatera.

Posiadanie jednego lub kilku towarzyszy ma swoje liczne zalety.

Bohater nie musi już osobiście skakać do karczmy po piwo,

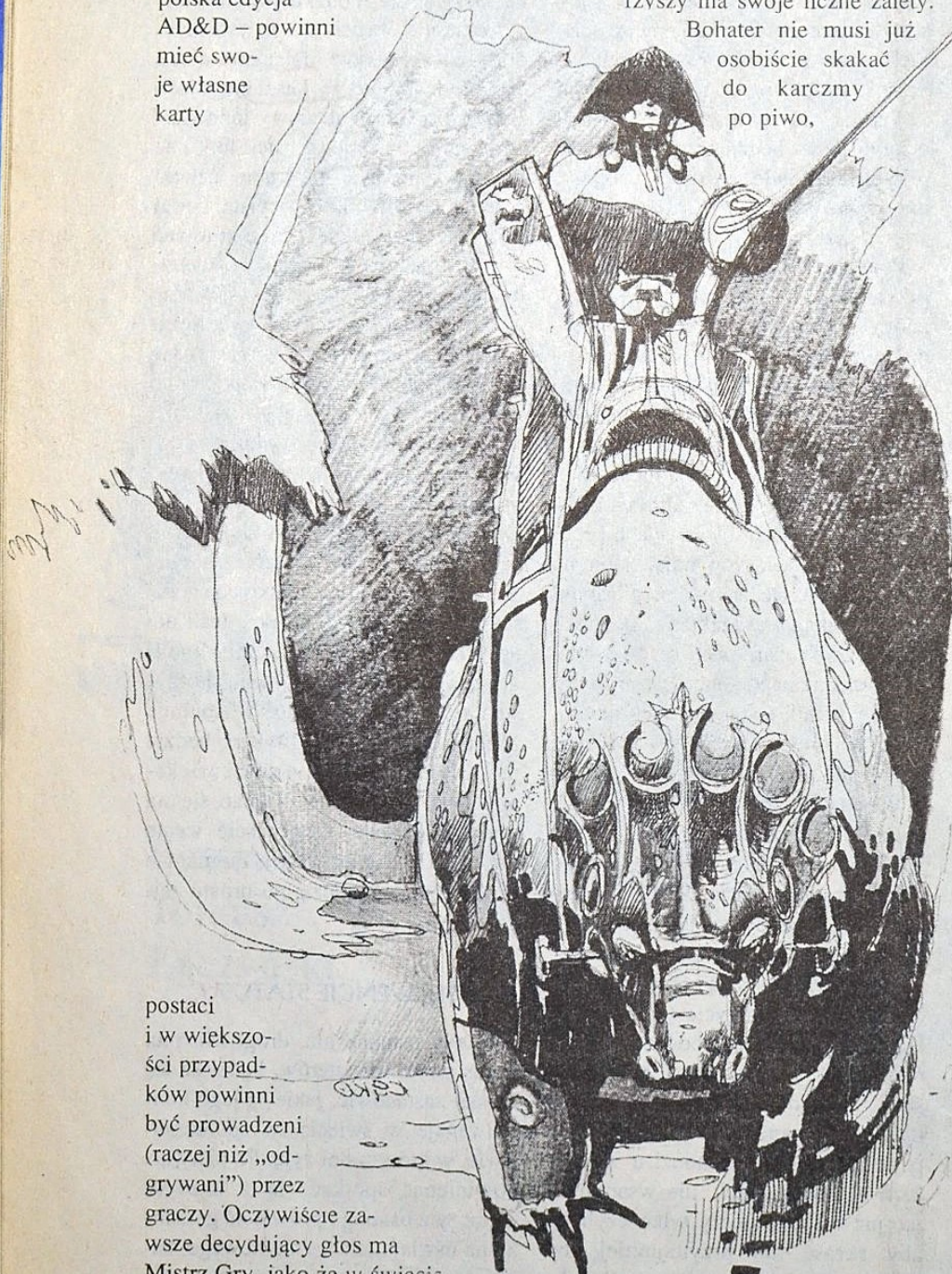
stopnia, wyręczyć swoim towarzyszem, który – nie zapominajmy – choć nie jest niewolnikiem i służącym, postrzega swego bohatera jako prawdziwą gwiazdę, swój ideał i wzór do naśladowania. Jednak towarzysz to także obowiązek i odpowiedzialność dla bohatera. Nie jest nawet w połowie taki dobry, jak on (pod względem statusu), więc kilku przypadkowo spotkanych orków mogłoby go przerobić na miazgę, a chuchnięcie smoka spopielić. Oznacza to po prostu, że bohater musi się o niego w pewien sposób troszczyć, opiekować nim, pomijając już fakt, że powinien stale ćwiczyć go w swoim rzemiośle i uczyć zdobytej doświadczeniem wiedzy. Towarzysze są z reguły bardzo oddani, wierni i lojalni, jednak złe traktowanie może doprowadzić do tego, że w końcu porzucą bohatera lub, w najgorszym razie, poderzną mu w nocy gardło (wskutek szoku spowodowanego upadkiem ideału).

* **Dom:** Bohater w końcu powinien się osiedlić. Wojownik zbuduje sobie warownię, mag wieżę, kapłan świątynię, złodziej założy gildię. Przynajmniej spożytkuje zaoszczędzone pieniądze. Skala takiej budowli jest zależna od możliwości finansowych, ale też jest pewnym wyznacznikiem wyższej pozycji bohatera. Do tej siedziby zaczną ścigać tłumy wszelkiej maści zwolenników bohatera, przyciąganych jego sławą. Będą na pewno wierniejsi od zwykłych najemników, ale też będą chcieli wyższego żołdu. Posiadanie zamku i małej „armii” wiąże się z kontrolowaniem pewnego obszaru na mapie świata. Wraz ze wzrostem pozycji wzrosną też ambicje bohatera, będzie on chciał powiększyć swoje ziemie, być może dokonywać podbojów i wypraw łupieżczych. Przenosi to rozgrywkę na zupełnie inny poziom. Mistrz Gry będzie mógł od czasu do czasu prowadzić swoim graczom indywidualne sesje, związane z wydarzeniami na „własnym podwórku” bohatera, a on sam zawsze będzie miał bezpieczne schronienie, miejsce, dokąd będzie mógł wrócić.

* **Polityka:** Stałe miejsce pobytu, jak na przykład zamek, wiąże się ze sprawami politycznymi. Bohater staje się

postaci i w większości przypadków powinni być prowadzeni (raczej niż „odgrywani”) przez graczy. Oczywiście zawsze decydujący głos ma Mistrz Gry, jako że w świecie gry są to osoby żywe, które – mimo nawet najbliższych więzów przyjaźni i sympatii – mają swoje własne życie. Mistrz gry powinien krótko zarysować graczowi przeszłość jego

oporządzać wierzchowca, rozpalać ogniska i wykonywać wszystkich tych żmudnych i nudnych czynności dnia codziennego, mogąc się zawsze, do pewnego



kimś, a jego sąsiedzi – lordowie, baronowie czy nawet książęta – zaczynają się nim interesować. Zaczyna bywać na dworze, zyskuje przyjaciół, zyskuje wrogów, jednym słowem, zostaje wciągnięty w sieć dworskich intryg. Być może uda mu się zawrzeć jakiś korzystny mariaż, zdobędzie duży posag, nowe ziemie i bogatych teściów. Będzie zawierać porozumienia handlowe i sojusze, podpisywać traktaty pokojowe, składać i przyjmować hołdy lenne, sprzymierzać się z jednymi przeciwko drugim lub na odwrót, toczyć małe wojny podjazdowe, prowadzić i wytrzymywać oblężenia, troszczyć się o własnych poddanych z wsi i miasteczek, uczestniczyć w znamienitych turniejach, polowaniach i przyjęciach oraz sam je organizować. W zależności od tego, gdzie osiedlą się pozostali bohaterowie, członkowie drużyny będą mogli pomagać sobie w mniejszym lub większym stopniu. Ogrom możliwości, jakie z tego stanu rzeczy wynikają, staje się prawdziwą kopalnią pomysłów na zupełnie nowe, bardziej interesujące przygody.

II. PRZYGODA

Zmiana statusu bohaterów oznacza jednocześnie zmianę dawnego sposobu prowadzenia przygód. Muszą być one inne, aby dostawać do wielu nowych możliwości, jakie daje wysoka pozycja, a przede wszystkich nowych, bardziej wymagających potrzeb zarówno poszukiwaczy przygód, jak i samych graczy. Drogi Mistrzu, w swych przygodach będziesz musiał zmienić wiele aspektów, poczynając od budowy scenariusza, przez elementy konstrukcji świata, a na sposobach rozgrywania kończąc.

BUDOWA SCENARIUSZA

Zapewne większość przygód, jakie do tej pory prowadziłeś, miała budowę linearną. Rozpocznęły się w punkcie A, skąd bohaterowie wyruszyli w świat pokonując kolejno: B, C itd., czyli zaplanowane przez ciebie wydarzenia, spotkania, przeciwności i miejsca, dochodząc stopniowo do rozwiązania w punkcie Z. Konstrukcja bardzo prosta i szybka w realizacji, jednak oferująca graczom małą swobodę działania i grożąca zawaleniem

lub co najmniej utkwieniem w martwym punkcie akcji, kiedy gracze postąpią nie po myśli Mistrza i bohaterowie zejdą z wyznaczonej trasy.

Tego typu przygody w końcu znużą graczy, zwłaszcza jeśli odbiorą im największy atut bohaterów – ich możliwości. Dlatego proponuję przyjąć budowę bardziej złożoną, przestrzenną, która zakłada większy dialog między Mistrzem a graczami, którzy dotychczas w zasadzie ograniczali się do biernego słuchania. Mistrz Gry nie sporządza więc scenariusza według kolejnych punktów, a raczej spisuje konspekt fabularny, szkielek konstrukcyjny, który podczas gry będzie obudowywał swoją improwizacją, nadając mu pełny i bogaty kształt prawdziwego dzieła sztuki wirtualnej. Mówiąc prościej, bohaterowie zaczną w punkcie A, lecz wcale nie będą musieli przechodzić do B, zamiast niego mogą wybrać B', B'' lub od razu C czy D. Mistrz Gry zakłada kilka możliwych zakończeń i daje graczom wiele dróg, które do nich prowadzą. Swoboda działania graczy odda realne możliwości, jakie stoją teraz, przy ich statusie, przed bohaterami.

FABUŁA

Fabuła to bieg wydarzeń, jakie zachodzą podczas przygody. Powinna opierać się na konspekcie scenariusza, a nie kierować się ściśle według jego porządku. Scenariusz jest tylko scena-

riuszem, wstępnym szkicem pełnego obrazu, który narodzi się dopiero podczas właściwej gry.



dialogu graczy z Mistrzem. Jednak pewne elementy fabuły powinny zostać opisane w scenariuszu dokładniej,

mianowicie chodzi o pomysł i scenariusz, dopiero na tle której narodzą się podczas gry zdarzenia. Kiedy mówię o scenerii, mam na myśli szczegółowy opis miejsc, bohaterów niezależnych i ewentualnego spisu chronologicznego wypadków, które zajdą absolutnie niezależnie od działań bohaterów.

* **Pomysł:** Nowy, wysoki status bohaterów otwiera przed tobą, Mistrzu, ogromne możliwości. Dotychczas bohaterowie musieli odnaleźć zaginiony artefakt czy skarb, pokonać złego faceta, odbić z rąk porywaczy śliczną księżniczkę, zabić potwora pustoszącego okolicę czy eskortować kupiecką karawanę. Teraz ich cele mogą się stać bardziej osobiste, dotyczyć ich własnego życia, planów i prowadzonej polityki. Z jednej strony będą może nieco bardziej

przyziemne, z drugiej jednak strony bardziej realne, bliższe samym graczom, a przez to i ciekawsze.

Dominującym wątkiem może się stać intryga, spisek, polityczne zmagania. Bohaterowie nie będą walczyć dla świata, dla kogoś, lecz dla samych siebie. Ich własne sprawy i ambicje podsuną ci pomysły na nowe przygody. Być może będą chcieli skłócić sąsiadów, aby potem osłabionym wzajemnym konfliktem przeciwnikom zagarnąć ich ziemie, ruszyć na podbój świata lub odkryć, co knuje tajemniczy książę. Podstęp, zdrada, zasadzka, tajemniczy sojusznik, osobisty wróg, skrytobójczy cios w plecy i trucizna w winie to nieodłączne elementy intrygi. Gracze w końcu zaczną podzielać emocje swych bohaterów, naprawdę nienawidzić wrogów i odczuwać prawdziwą wdzięczność wobec nieocenionych i wiernych sprzymierzeńców. Pytaj graczy o plany ich bohaterów, a ich wypowiedzi okażą się pełne ciekawych pomysłów, które będziesz mógł wykorzystać w kolejnych przygodach.

Oczywiście, nie wyklucza to przygód w starym, dobrym stylu. Wspólne wędrówki drużyny w poszukiwaniu przygód na bezdrożach i w orientalnych krainach w dalszym ciągu będą udziałem bohaterów, choć już nie jako styl życia, a raczej ulubione hobby. Latem – „Ahoj, wesoła przygodo”, zimą – sprawy osobiste.

*** Miejsca akcji:** Nie muszą to być podziemne, zaludnione potworami labirynty, prastare, wilgotne lasy, pozbawione życia odludzia ani opuszczone, nawiedzone zamczyska. Wręcz przeciwnie, biorąc pod uwagę wysoki status bohaterów, akcja przeniesie się w miejsca jak najbardziej cywilizowane – miasta, pałacowe dwory i zamki.

Atrakcyjność każdego miejsca akcji zależy od sposobu, w jaki zostanie

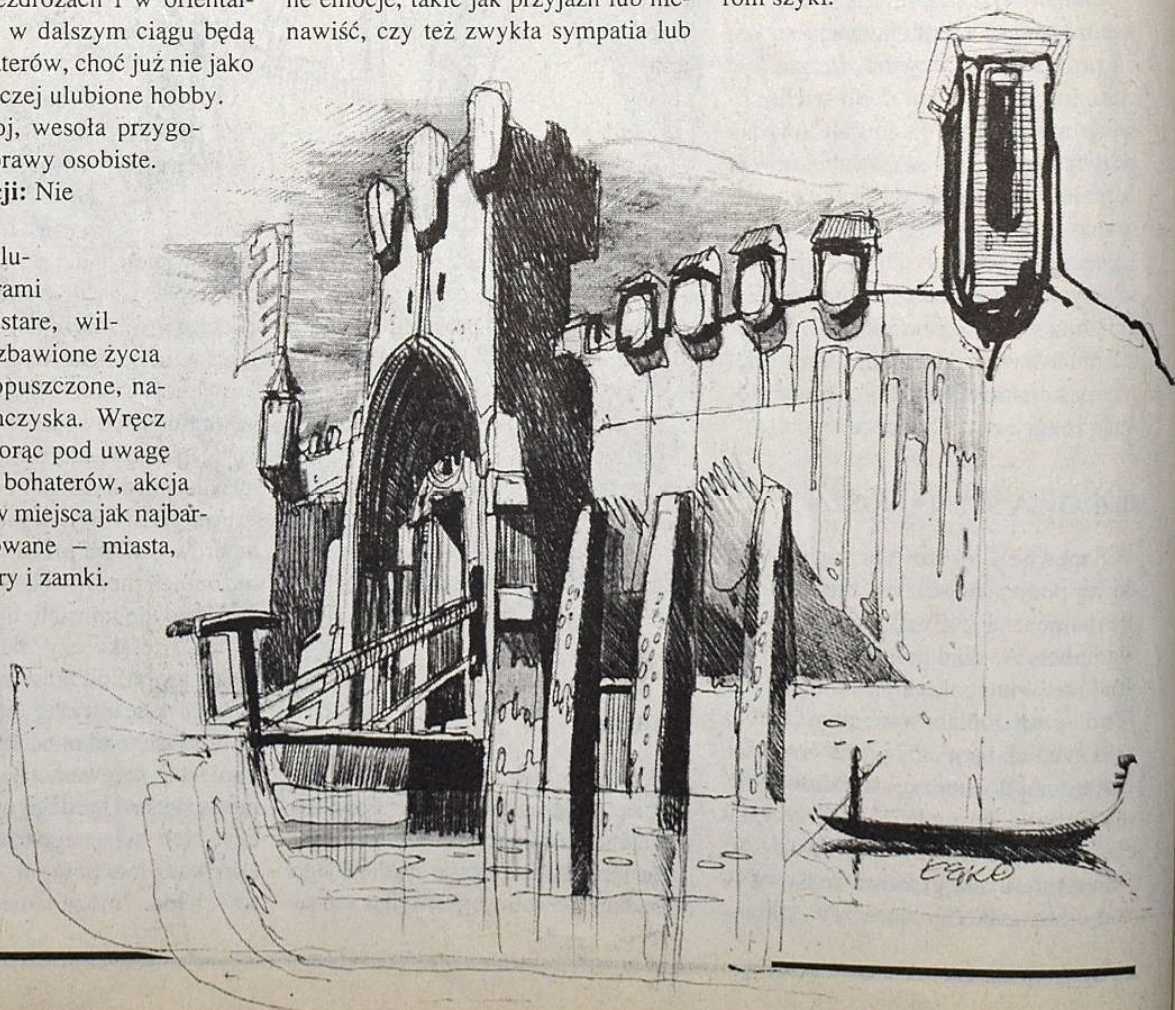
ono przedstawione graczom, to zaś zależy od jakości twojego opisu.

Akcja gry może się toczyć na balach kostiumowych, podczas wystawnych uczt i przyjęć pełnych różnych gości, na łowach, gdzie nie zawsze celem polowania jest tropiona zwierzyzna, czy też na świątecznych uroczystościach religijnych lub nawet w sądach, po których mogą ciągać bohaterów ich pieniaczy sąsiedzi. Wszystko zależy od tego, jaki przebieg fabuły zaplanujesz i od kierunku, w jakim gra pójdziesz.

*** Bohaterowie niezależni:** Są to zarówno sprzymierzeńcy, jak i przeciwnicy. Zarówno jedni, jak i drudzy powinni być bardzo szczegółowo scharakteryzowani, mieć swoją historię, życie, cele i motywacje, swoją własną wyjątkową osobowość, która kieruje ich poczynaniami. Nie wahaj się poświęcić czasu na dokładne przygotowanie bohaterów niezależnych, w końcu są to postacie drugoplanowe, a nie manekiny, elementy wystroju świata, w którym poruszają się bohaterowie. Zastanów się nad relacjami, jakie występują pomiędzy bohaterami niezależnymi, a także pomiędzy nimi a graczami. Czy wiążą ich silne, skrajne emocje, takie jak przyjaźń lub nienawiść, czy też zwykła sympatia lub

niechęć. A może mają uczucia mieszane, które mogą się zmienić pod wpływem wydarzeń? Skąd biorą się te uczucia, czy z wewnętrznej natury osoby, jej usposobienia i przekonań, czy może zrodziły się na skutek jakichś zaszłości, wydarzeń bieżących lub nawet niedomówień i oszczerstw, krążących w postaci plotek? Ustalenie struktury relacji jest bardzo ważne, gdyż czyni z bohaterów niezależnych istoty pełne życia, przekonujące dla graczy, a tobie, drogi Mistrzu, pomaga właściwie odgrywać osoby z otoczenia bohaterów.

Skoro mowa o bohaterach niezależnych, trzeba poświęcić parę słów przeciwnikom. Koniec z wielkimi potworami, wiedźmami i hordami głupich orków. Do tej pory wróg wyróżniał się tylko swoją siłą lub liczebnością. Teraz czas na inteligencję. Czy uwierzycie, że bohater niezależny na niskim poziomie może pokonać grupę doświadczonych awanturników? Może, jeśli tylko ruszy swoją mózgowicą, zamiast z okrzykiem „banzai!” biec wprost pod ostrze miecza najlepszego wojownika drużyny. Sprytny i precyzyjnie przeprowadzony plan, naprawdę może pokrzyżować bohaterom szlaki.



A więc jeszcze raz – nie potworne potwory, ale inteligentni ludzie (lub przedstawiciele innych ras humanoidalnych).

Oczywiście przeciwników jest wielu, dlatego właśnie powinienes, Mistrzu, stworzyć jakąś hierarchię wrogów. Możesz więc wykreować przeciwnika, który będzie prześladował bohaterów przez wiele lat, kogoś kto będzie dla nich nieosiągalny, przynajmniej na razie, np. księcia, wysługującego się pomniejszych, choć nie mniej przez to groźnymi przeciwnikami. Pamiętaj, że choć przeciwnicy graczy mogą być jednocześnie ich wrogami, wcale nimi być nie muszą – po prostu ich cele są różne. Nieprzyjaciół wcale nie musi być zły i krwiożerczy, po prostu może mieć inne od bohaterów poglądy. Poza tym, on też może mieć wrogów, co bohaterowie mogą umiejętnie wykorzystać. Na koniec: nie wszystko złoto, co się świeci – wróg może w końcu okazać się przyjacielem, a przyjaciel nagle stać się wrogiem.

*** Wydarzenia niezależne:** Nie wszystko, co dzieje się w trakcie gry, zależy od działań bohaterów, w przeciwnym razie nie byłoby w ogóle elementu zaskoczenia. Uproszczoną formą aranżacji wydarzeń niezależnych, są tzw. spotkania losowe, z których do tej pory nader często korzystałeś. Kiedy sporządzasz scenariusz, powinienes od razu zaplanować ważniejsze wydarzenia niezależne, uporządkowując je w kolejności chronologicznej. W czasie gry będziesz śledził upływ czasu i we właściwym momencie oznajmisz graczom, co się stało. Na przykład, możesz zaplanować, że podczas wieczornej maskarady w pałacu barona von Iks, tuż przed podaniem drugiej kolacji w ogrodzie, zostanie dokonane brutalne morderstwo (tak sobie umyślił zabójca). Jeśli więc gracze skorzystają z zaproszeń i przyjdą na bal, powinni bawić się nie w sali balowej, ale w oświetlonym nielicznymi lampionami ogrodzie i trochę się spóźnić na drugi posiłek – tylko wtedy będą mogli usłyszeć kobiecy krzyk i mieć szansę zapobieżenia morderstwu. Takich wydarzeń niezależnych jest z reguły kilka, jednak w większości wypadków w jakiś sposób dotyczą one bohaterów.

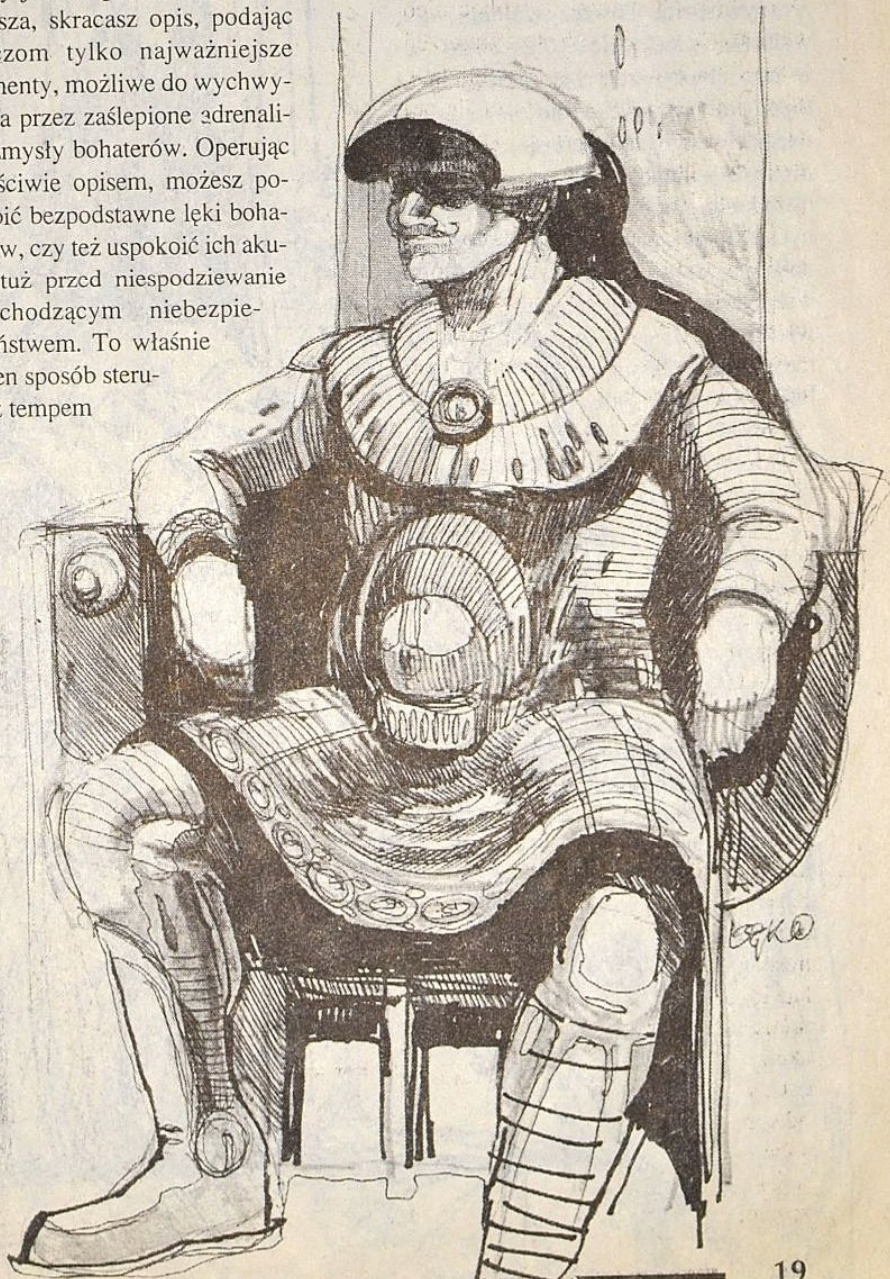
ROZGRYWKA

Wszystko, co wyżej opisałem, składa się na sposób nowego prowadzenia gry. Wystarczy połączyć te elementy razem, odrobinę pomyśleć i stworzyć nowy styl gry, odpowiadający nie tylko tobie, ale może raczej przede wszystkim twoim graczom.

Intrygi, knowania, stosunki i zależności pomiędzy poszukiwaczami przygód a bohaterami niezależnymi tworzą nową atmosferę gry, kreują aurę tajemniczości, budują napięcie. Bardzo wiele zależy od sposobu, w jaki wszystko opisujesz swoim graczom, a z kolei sposób opisu uzależniony jest od aktualnego przebiegu akcji. Kiedy akcja toczy się wolno, możesz dawać pełne i wyczerpujące opisy otoczenia, kiedy jednak gwałtownie przyspiesza, skracasz opis, podając graczom tylko najważniejsze elementy, możliwe do wychwycenia przez zaślepione adrenaliną zmysły bohaterów. Operując właściwie opisem, możesz pogłębić bezpodstawne lęki bohaterów, czy też uspokoić ich akurat tuż przed niespodziewanie nadchodzącym niebezpieczeństwem. To właśnie w ten sposób sterujesz tempem

akcji i napięciem, to dzięki niemu osiągasz zamierzony nastrój i wywołujesz u graczy autentyczne emocje.

Drogi Mistrzu, nie owijając dłużej w bawełnę, będziesz się musiał przedstawić na zupełnie nowe tory myślenia i zacząć myśleć kategoriami narracyjnymi. W moim poprzednim artykule zaledwie poruszyłem ten temat, zarysowałem zjawisko narracji, które – moim zdaniem – wymaga odrębnego, obszernego omówienia, osobnego artykułu poświęconego tylko i wyłącznie temu sposobowi prowadzenia gry. Mam nadzieję, że taki artykuł wkrótce w „Magii i Mieczu” się pojawi, tym bardziej że już w tym roku ukażą się na naszym rynku pierwsze polskie wydania systemów narracyjnych.



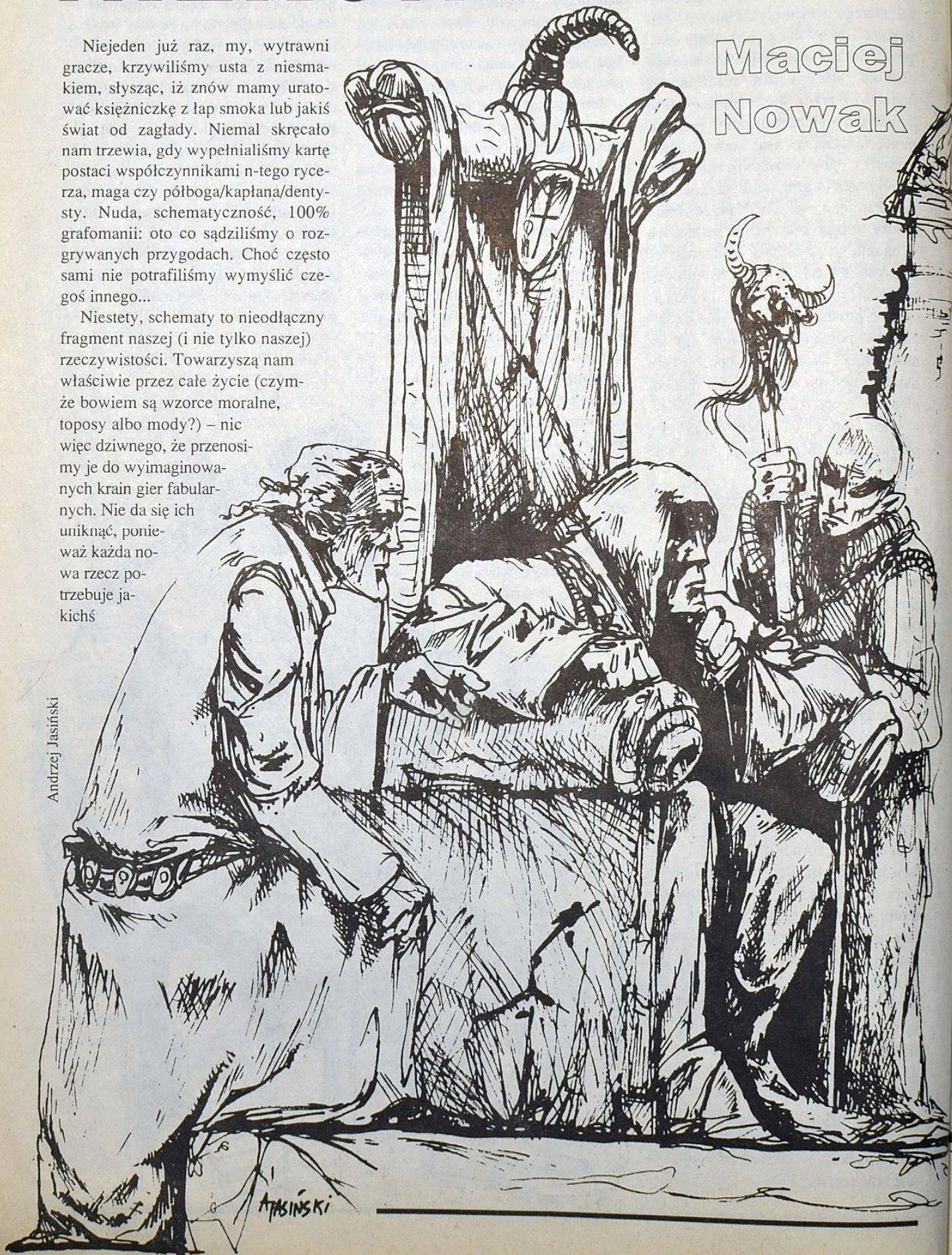
NIEKONWENCJA

Maciej
Nowak

Niejeden już raz, my, wytrawni gracze, krzywiliśmy usta z niesmakiem, słysząc, iż znów mamy uratować księżniczkę z łap smoka lub jakiś świat od zagłady. Niemal skreślało nam trzewia, gdy wypełnialiśmy kartę postaci współczynnikiem n-tego rycerza, maga czy półboga/kapłana/dentysty. Nuda, schematyczność, 100% grafomanii: oto co sądziliśmy o rozgrywanych przygodach. Choć często sami nie potrafiliśmy wymyślić czegoś innego...

Niestety, schematy to nieodłączny fragment naszej (i nie tylko naszej) rzeczywistości. Towarzyszą nam właściwie przez całe życie (czymże bowiem są wzorce moralne, toposy albo mody?) – nie więc dziwnego, że przenosimy je do wyimaginowanych krain gier fabularnych. Nie da się ich uniknąć, ponieważ każda nowa rzecz potrzebuje jakichś

Andrzej Jasński



fundamentów, wzorca, na którym opierać się będzie cała jej konstrukcja. Czyli właśnie schematu.

wędruje grupa awanturników, składająca się, dajmy na to, z sześciu bohaterów. Przeżywają wspólnie rozmaite przygody, ale los chce, by co jakiś czas każdemu przytrafiało się coś, co zmusza go do opuszczenia kompanów. Albo ma jakieś ważne sprawy do załatwienia, albo choruje, słowem, jak nie urok to... wiadomo co. Cóż dzieje

się z graczem prowadzącym owego bohatera? Otóż staje się on Mistrzem Gry tej drużyny. Prowadzi jedną lub więcej przygód, a gdy już mu się to znudzi, jego miejsce zajmuje następny – i tak w kółko. Proste, nieprawdaż? A ile daje radości. Przygody różnią się stylem (oraz oczywiście sposobem prowadzenia), znika więc monotonia, poza tym każdy rolplejer ma okazję sprawdzenia się po obu stronach „barrykady”.

Znudzenie MG to jednak nie wszystko. Przejdźmy do innego, równie palącego problemu: czy często zdarzało się Wam prychnąć ze śmiechu, gdy widzieliście swojego Mistrza usiłującego udawać BNa-kobietę (lub mężczyznę, zależnie od płci)? Czy sami nie czuliście się zażenowani, odgrywając bohatera niezależnego, zakochanego w postaci prowadzonej przez gracza o tej samej co Wy płci? Bo ja tak.

By uniknąć takich sytuacji, najlepiej jest zerwać ze starą tradycją odgrywania wszystkich BNów przez jedną osobę, i o ich prezentację poprosić przyjaciół. Wystarczy wcześniej usiąść sobie z nimi wygodnie i zapoznać ich z wyznaczonymi rolami, opowiedzieć, jak mniej więcej zachowują się owi bohaterowie, jakie są ich maniere, sposób wystawiania, nawet wygląd. Podczas sesji zabawa będzie świetna! Niestety, wiąże się z nią sprawa odrobinę mniej przyjemna: taki „żywy” BN nudzi się podczas gry – pojawić może się bowiem tylko w odpowiednim fragmencie przygody, a że nie wie, kiedy to nastąpi, musi cierpliwie czekać na swą kolej. Co z tym począć? Proponuję, by takim osobom dawać do odegrania tylko takich bohaterów niezależnych, którzy na dłuższy czas przyłączają się do drużyny. Niech będą jej przewodnikami, ochroniarzami bądź istotami, które należy chronić. Na przykład drużyna dzielnego Briana ma wyruszyć na niebezpieczną wyprawę przez dziką, mroczną puszcę. Władka, który zleca tę misję, wysyła wraz z bohaterami przewodnika o imieniu Finegas (odgrywanego przez Przemka). Mistrz Gry zaznajomił wcześniej Przemka z postacią Finegasa,

Ale głowy do góry. Choć schemat towarzyszy nam zawsze, do tworzonej na jego podstawie struktury wprowadzić można pewne modyfikacje, ukazujące ją w nowym, ciekawszym ujęciu. Po prostu, należy odrobinę „udziwnić” przygody. Owo uatrakcyjnianie rozgrywek nazwałem „nie – konwencją” – mam nadzieję, iż przedstawione poniżej sposoby jej realizacji (częściowo mojego autorstwa, częściowo wymyślone przez przyjaciół), pozwolą Wam, doświadczonym rolplejerom, wreszcie uwolnić się od bólu ziewających szczęk.

Aby ułatwić Wam lekturę, pozwoliłem sobie podzielić nie – konwencję na dwa rodzaje. Jakże? Zaraz się dowiecie. Pierwszy z nich to:

Nie-konwencja w prowadzeniu gry

Na czym polega? Na pewno nie na tym, że Mistrz Gry maluje się na zielono i staje na głowie – osobiście preferuję bardziej wysublimowane sposoby uatrakcyjniania sesji. Skoro jednak jesteśmy już przy MG, zacznijmy owo uatrakcyjnianie od jego szlachetnej osoby. Jak wiecie, MG jest zazwyczaj stateczną, poważną osobą: wydaje ostateczne wyroki, słuchają go BNy i potwory. Normalne, prawda? Problem tkwi w tym, że po kilku miesiącach grania, niemal każdy facet z drużyny potrafi przewidzieć kolejne posunięcie swego Mistrza, wie jak będą się zachowywać prowadzeni przezeń bohaterowie niezależni, czego można się spodziewać w jego scenariuszach – słowem, zaczyna się nudzić. Jak temu zaradzić?

Po prostu trzeba usunąć problem, czyli MG... Nie, nie namawiam tutaj do ludobójstwa, lecz do swoistej rotacji. Wyobraźmy sobie taką sytuację: po świetnie



opowiedział mu jego historię, opisał zachowanie. Teraz Przemek odgrywa tę osobę i jest traktowany przez członków drużyny tak, jak ich zwyczajny kompan. Gracze nie wiedzą jednak (w przeciwieństwie do Przemka, który jako BN zna odnoszącą się doń część scenariusza), iż Finegas posiada magiczny pas, który będzie mógł pomóc śmiałkom w wykonaniu zadania – pod warunkiem, że odkryją jego moce.

Z dołączaniem do drużyny odgrywanych w ten sposób bohaterów niezależnych wiąże się również pewien ciekawy „wynalazek”, który być może nauczy graczy ostrożności. Zauważyliście pewnie, że kiedy awanturnicy spotykają jakąś nową personę, to zazwyczaj (jeśli oczywiście nie zostaną natychmiast zaatakowani), obdarzają ją niemal bezgranicznym zaufaniem, ba, nawet przyjaźnią. Gracze wiedzą bowiem, iż w większości scenariuszy osoba taka to przyjazny im bohater niezależny. Po cóż więc

utrudniać życie sobie oraz MG i udawać stopniowe „przekonywanie się” do owej postaci? Znacznie prościej jest od razu poklepać ja po barach i postawić kufel piwa.

Istnieje jednak pewien perfidny sposób na oduczenie graczy takich zachowań. MG podsuwa im bohatera niezależnego (najlepiej odgrywanego przez inną osobę), który choć z początku wydaje się dobry i prawy, okazuje się dywersantem podeślanym przez wrogów. Niechaj bohaterowie myślą sobie, że to nowy gracz lub kolejny sympatyczny osobnik ze świata gry. Tymczasem po sesji, może po dwóch, kiedy wszyscy uważać będą go za swego druha, ten wykreśli im paskudny numer: zabije eskortowanego dostojnika, skradnie artefakt itp. A następnie... Następnie zniknie gdzieś w oddali, pozostawiając zgrzytających zębami towarzyszy.

Tyle o bohaterach niezależnych. Innym rodzajem nie-konwencji jest, zachwalana przez wielu znawców tematu, tak zwana fizyczna prezentacja miejsc oraz przedmiotów, z którymi stykają się poszukiwa-

przygód. Nie polega ona bynajmniej na wyprowadzaniu graczy na jakieś bezdroża lub, co gorsza, waleniu mieczem po łbach. Wystarczy jedynie pokazać im fotografię (np. wyciętą z kalendarza), przedstawiającą miejsce podobne do opisanego w scenariuszu, dać do łapek imitację starego pergaminu, pierścień etc. Nie będę się o tym rozpisywał, zrobiło to już kilku mądrzejszych ode mnie. Przejdę zatem do kolejnego sposobu na nudę, czyli

Nie-konwencji w treści przygód

Każdy fan RPG wie, że przeważająca większość modułów opiera się na starym jak świat schemacie: „wynająć się – zrobić swoje – przeżyć”. Nic w tym dziwnego, skoro większość systemów zakłada, że bohaterowie graczy to najemnicy wędrujący od zlecenia do zlecenia. No, bądźmy sprawiedliwi – czasem (szczególnie w horrorach) pojawia się drugi schemat: „w co za łajno wdepnęliśmy – i jak się z tego wydostać?”. I to już prawie wszystko. W grach fabularnych funkcjonują owe schematy od wielu, wielu lat – rzecz można, że jest z nimi jak z demokracją: nie są doskonałe, ale jak na razie nikt nie wymyślił czegoś lepszego.

Choć ambicji mi nie brakuje, ja również nie będę próbował ich zmieniać. Chciałbym jednak zaprezentować kilka modyfikacji, które, mam nadzieję, zetrą z nich odrobinę patyny.

Mówiąc o nie-konwencji w przygodach, zaczniemy od roli, jaka przypada w nich bohaterom. Zazwyczaj przygody przeznaczone są dla bandy dzikich włóczęgów, obszarpanych i śmierdzących piwkiem. Strasznie przechoźniów wyglądem i pijackim śpiewem z pewnością jest zabawne – ale czemu nie spróbować czegoś innego?

Nasi bohaterowie nie zawsze byli duzi i silni – dajmy im przeżyć kilka przygód z dzieciństwa! Nocna wycieczka (oczywiście bez wiedzy rodziców...) do opuszczonego domu, czy wyprawa łódką na drugi brzeg jeziora mogą być równie fascynujące, jak walka ze smokiem. Przygody w tym stylu pozwalają na lepsze życie się z prowadzoną postacią. Przy okazji wyjaśniają, co skłoniło daną osobę do obrania sobie trudnej i niebezpiecznej profesji łowcy przygód.

J. Przybylski



Jak tworzyć „dziecinnych” bohaterów? W Warhammerze można posłużyć się postaciami młodszymi niż 16 lat, w AD&D bohaterami na zero-wych poziomach, a w pozostałych systemach... Pomyślcie sami.

Jeżeli gracze nie chcą się „odmłodzić”, zaproponujmy im inne urozmaicenie: ciekawe jak wygląda świat widziany oczyma tej drugiej strony? Czy bohaterowie zawsze muszą być dobrymi, uczciwymi i szlachetnymi ludźmi, uwalniającymi niewinne księżniczki (jeśli takowe w ogóle istnieją)? Czy właściwie muszą być ludźmi (elfami, krasnoludami itp.)?

Spróbujmy przywdziać kostropate skóry orków (vide „Brudni, brzydzy i zieloni”), goblinów lub innych maskaronów. Ich psychika wcale nie musi być tak prosta, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka – one też mają swoje problemy, boją się śmierci i głodu. Któż to wie, może jakaś grupka tych stworów zbuntuje się przeciw narzuconej im roli żołnierzy – niewolników i wyruszy na dalekie wędrówki? Może jakiś delikatny, marzycielski i chcący czynić dobro odszczepieniec, zapagnie akceptacji „zwykłych” ludzi?

Spróbujmy też zagrać wampirami, wilkołakami – wszak nie zawsze muszą to być odrażające monstra, które należy jak najszybciej przerobić na punkty doświadczenia. Na przykład krwiopijcy są istotami wysublimowanymi, wyniosłymi, a jednocześnie potężnymi, zarówno fizycznie, jak i „magicznie”. Oprócz tego, to także bohaterowie tragiczni, rozdarci wieczną walką między ludzkim a nieludzkim pierwiastkiem swojej natury. Czegóż chcieć więcej? Osobom zainteresowanym odgrywaniem wampirów w rzeczywistościach fantasy polecam szczególnie Warhammera. Świat tej gry jest mroczny, reguły zaś pozwalają na szybkie stworzenie takiej postaci. Oczywiście, istnieje gra Vampire: The Masquerade, w której z założenia gra się postaciami wampirów – nie jest ona jednak jak na razie dostępna w języku polskim.

Podobnie rzecz ma się z wilkołakami: czyż nocne polowania i wycie do księżyca nie są fascynujące? Czy nikogo nie pociąga dreszczyk emocji, towarzyszący przeistaczaniu się w potężną istotę mroku? Nawet jeśli nie, to

zawsze można drużynę zamienić w likantropy przymusowo (kława), a potem ze złośliwym uśmiechem obserwować, jak bohaterowie reagują na Przemianę i próbują uwolnić się od zwierzołactwa. To samo zrobić można również w przypadku wampirów – wstręt i nienawiść do nowej natury, rozpaczliwa walka o odzyskanie straconego człowieczeństwa, mogą z banalnej pozornie przygody uczynić coś głębszego.

Inny sposób zamiany ról to postawienie bohatera w sytuacji, w której znajdowali się zazwyczaj ich adwersarze – uczynienie z nich ściąganej zwierzyny. Przyczyny

T. Miczkiewicz

mogą być różne: przestępstwo popełnione przez drużynę (lub jej zarzucające), zemsta skrzywdzonej istoty albo, co gorsza, krucjata „potwornych” odpowiedników poszukiwaczy przygód. Wyobraźmy sobie taką sytuację: drużyna od dłuższego czasu rąbie i siecze rozmaite maskary, zdobywając sobie sławę nieustraszonych pogromców złych stworów. I nagle owe istoty postanawiają się bronić, wysyłając zabójcę (lub całą ich grupę), mającego zlikwidować śmiertelne zagrożenie – czyli naszych awanturników. Niezbyt miłe, prawda? A co powiecie na to, by wśród złych stworów pojawił się obrońca, chroniący strzygi, wampiry, wilkołaki przed polującym na nie człowiekiem? Ot, taki wiedźmin... – przypomnijcie sobie „Granice Możliwości”

Sapkowskiego. Myślę, że po konfrontacji z owym łowcą poszukiwaczy przygód, drużyna straci wiele ze swego rezonu.

Chociaż, z drugiej strony, potwory nie zawsze muszą być takie paskudne. Spróbujcie tradycyjnie wredne stwory uczynić odrobinę miłszymi, ba – nawet sympatycznymi. Wszak na przykład mój ulubiony wampir nie zawsze jest tylko krwiożerczym upiorem: on także może czynić dobro, pomagać innym, a nawet kochać. Tyle, że jego dieta odrobinę różni się od ludzkiej. Ale przecież nic nie stoi na przeszkodzie, aby żerował jedynie na zwierzętach lub nikczemnikach. Ot, taki wampirzy wegetarianin...

Także likantrop może służyć „słusznej” sprawie, szczególnie, gdy po Przemianie zachowuje swą człowieczą pamięć („Ksin”) – na podobnym pomysle opiera się gra Werewolf: The Apocalypse. A co powiecie na zasygnalizowanego już wcześniej, odrąconego przez swych współbraci łagodnego orka marzyciela?

Albo człowieka mocą kławy zamienionego w smoka? Pomysłów znaleźć można sporo. Scenariusz, w którym występuje taki „niegroźny” potwór, prędko odzwyczai graczy od bezmyślnego sieczenia wszystkiego, co się rusza (no, chyba że są Mordercami Elfich Paralityków) i przy okazji nauczy ich odrobiny tolerancji. Co zresztą przydaje się i w realnym życiu. A poza tym, jaką frajdą jest mieć znajomego smoka!

To już chyba koniec. Mam nadzieję, iż moje wywody pomogą Wam prowadzić ciekawsze przygody. Miłej nie-konwencji!

PS. Gwoli ścisłości – termin „niekonwencja” wymyślił ktoś inny i bynajmniej nie na potrzeby RPG. Ale chyba się nie obrazi...



ALMANACH
MISTRZA GRY

BIJ ZABIJ

CZYLI
O ODGRYWANIU
WALKI

JON



Walka jest integralną częścią gier fabularnych. Fizyczny konflikt dominuje w wielu scenariuszach, a zasady dotyczące walki zajmują w niejednym podręczniku więcej miejsca, niż te dotyczące wszystkich pozostałych dziedzin życia. Bohaterowie często przypominają pozbawione świadomej kontroli maszynki do zabijania. Dlaczego tak jest? Czy rzeczywiście graczy RPG nie interesuje nic poza mordobiciem? Czy gramy tylko po to, aby się wyżyć? Niektórzy z Was zapewne odpowiedzą, że tak, i tym nie mam nic do powiedzenia. Jeżeli jednak szukacie w grach czegoś innego poza rzucaniem kostkami (czego efektem jest śmierć kolejnych wyimaginowanych przeciwników), to zapraszam do lektury.

Na początek zastanówmy się nad przyczynami takiego, a nie innego stanu rzeczy. Jak to się dzieje, że fizyczny konflikt dominuje w RPG? Przyczyn jest kilka. Po pierwsze – pochodzenie. Jak wszyscy wiedzą (a jak nie wiedzą, to właśnie się dowiadują), geneza RPG, jest nierozdzielnie związana z grami strategicznymi. Wielu graczy (być może większość), nim zetknęła się z RPG grała namiętnie w planszowe gry strategiczne i bitewne. Nic więc dziwnego, że wiele występujących w nich elementów zostało przeniesionych do gier fabularnych. Problem polega jednak na tym, że te dwa zjawiska zasadniczo się różnią. W grach strategicznych nikogo nie interesują przyczyny bitew i wojen, ani ich moralne i społeczne konsekwencje. Gracze mają swobodny dostęp do wszystkich informacji o rozgrywającym się boju. Nie są ograniczeni ani odległością od podlegających im oddziałów, ani presją czasową. Na ich decyzje nie mają wpływu emocje, prywatna wendeta i strach przed wrogiem. Zupełnie inaczej jest w RPG. Tutaj gracze przyjmują rolę konkretnych osób – bezpośrednich uczestników walki. A tym samym – samodzielny, subiektywny punkt widzenia. Ten właśnie subiektywny punkt widzenia powinien być ośrodkiem, wokół którego konstruowana będzie gra. Czy twoja postać ma słabe nerwy i skłonności do paniki? Jeśli tak, to prawdopodobnie opuści pole walki, kiedy sprawy przybiorą zły obrót. Czy prowadzony przez ciebie bohater dąży do perfekcji i angażuje się bez reszty

w każdą wykonywaną czynność? Może być zbyt skoncentrowany na swoim przeciwniku, by wiedzieć, że jego towarzysze znaleźli się w opresji i potrzebują pomocy. Być może ma nawet powód do zdrady i układów z wrogiem. Czy któraś z powyższych sytuacji byłaby możliwa w grach strategicznych? Nie? A przecież to właśnie jest *role playing*.

Druga przyczyna dominacji przemocy nad innymi aspektami gier fabularnych jest związana z grą o nazwie *Dungeons&Dragons* (w skrócie D&D), która później przekształciła się w AD&D. Trudno nie docenić znaczenia, jakie miała ona dla rozwoju RPG. AD&D zawiera jednak całe morze błędów, powielanych potem przez dziesiątki innych, tworzonych pod jej wpływem systemów. Najcięższy zarzut dotyczy, moim zdaniem, motywacji bohaterów. W D&D celem postaci, prowadzonych przez graczy, było zdobywanie punktów doświadczenia i poziomów. Wszystkie inne dążenia były zaspokajane wraz ze wzrostem powyższych. Twój złodziej chciał zostać szefem gildii? Nic prostszego – musiał tylko zdobyć odpowiednią ilość doświadczenia. Żadnych konspiracyjnych spotkań, żadnych wysiłków w celu zjednania sobie zwolenników. Rycerz pragnął pojąć za żonę piękną księżniczkę? Proszę bardzo – na n-tym poziomie zyskiwał włości i tytuł, które mu to umożliwiały. A skoro większość punktów doświadczenia pozyskiwał zabijając hordy mniej lub bardziej potwornych przeciwników, to nie było potrzeby robienia niczego więcej... Ten sposób myślenia (czy może bezmyślności) jest jednym z ważniejszych powodów takiego, a nie innego podejścia do walki, jaki obserwujemy w przeważającej większości gier fabularnych.

Kolejna przyczyna nie jest związana z historią gier fabularnych, lecz z tzw. ludzką naturą. Uściślijmy – chodzi mi o lenistwo mistrzów gry.



Bartosz Minkiewicz

Czy zdarzyło wam się spotkać MG, który wysyła bohaterom na pożarcie hordy bogu ducha winnych goblinów, starając się w ten sposób ukryć braki w scenariuszu (czytaj: brak scenariusza)? Mnie się zdarzyło. Nie raz. Jeżeli początkujący gracz trafi na takiego właśnie kłosa, prawdopodobnie uzna, że RPG na tym właśnie polega. I całkiem możliwe, że przestanie grać.

Oczywiście sami gracze też nie są bez winy – bo co może zrobić mistrz, jeśli jego drużyna notorycznie morduje i grabi wszystkich napotkanych enpəców? Notorycznie mordować drużynę? Wypiąć się na kolegów i znaleźć sobie innych graczy? Czy może zacząć przygotowywać przygody, w których tego typu działania byłyby uzasadnione? Żadne wyjście nie wydaje się godne polecenia.

Ostatni powód skłonności bohaterów do mordobicia związany jest z przesądem dotyczącym realizmu. Otóż istnieją tacy gracze, nazywani przez pozostałych pogardliwie „turlaczami”, którzy sądzą, że im bardziej skomplikowany będzie system (w szczególności system walki), tym lepiej będzie odzwierciedlał możliwe, rzeczywiste sytuacje. Zadziwiająca jest trwałość tego przesądu. Reguła ta jest bowiem słuszna w odniesieniu do gier strategicznych, natomiast w przypadku RPG sprawdza się nader rzadko.

Dlaczego? Po pierwsze dlatego, że nie można stworzyć modelu symulującego rzeczywistość. Modele formalne, im bardziej są skomplikowane i spójne, tym mniej mają wspólnego z tym, co miały początkowo odzwierciedlać. Przykładem na potwierdzenie tej tezy może być geometria, logika formalna albo badania Wittgensteina nad językiem. Po drugie: skomplikowany system sam w sobie jest grą, i to bynajmniej nie grą fabularną. Dlatego im więcej czasu spędzamy na wyliczeniach, tym mniej zostaje go nam na odgrywanie ról, a dodatkowo gdzieś po drodze ulatniają się emocje i nastroje, związane z rozgrywką. Po trzecie, system nigdy nie dopuści do sytuacji, które na co dzień przytrafiają się różnym ludziom. Pewien pilot-oblatywacz przeżył upadek z dwóch tysięcy metrów bez spadochronu. Pewien jugosłowiański chłopiec, wskutek eksplozji granatu utracił zdolność... spania. Nieprawdopodobne? A jednak się wydarzyło. I co na to system?

Uważny czytelnik po przestudiowaniu powyższego tekstu uzna zapewne, że jestem przedstawicielem tzw. opowiadaczy (od angielskiego słowa „Storyteller”) i wkrótce przedstawię tezę, że należy zrezygnować z systemu i zdać się jedynie na mistrza gry. A jednak nie. Jeżeli byłoby to rozsądne wyjście, to właściwie po co wszyscy (tzn. wszyscy my – gracze) wydajemy tyle pieniędzy na podręczniki, zawierające pieczołowicie wyśkrobane i przetestowane przez autorów systemy?

Kupujemy je, bo mało który mistrz potrafi całkowicie panować nad wydarzeniami. Mało kto zna wszystkie kruczki dotyczące np. kształtu i zastosowania wytrychów czy ran zadanych, dajmy na to, szlapiem i jeszcze, bagatelka, potrafi to przedstawić w taki sposób, by gracze nie podejrzewali go o naciąganie sytuacji. Istnieją jednak metody, znane co bardziej doświadczonym MG, pozwalające wykorzystać system w taki sposób, aby pomagał tworzyć opowieść. Poniżej przedstawię kilka z nich.

METODY:

1. ROZSĄDEK

Pierwszą i podstawową zasadą, jaką powinien kierować się MG w czasie prowadzenia każdej sesji, jest rozsądek. Często w czasie rozgrywki trafiamy na sytuacje, które nie zostały przewidziane i opisane przez twórców systemu. Często trafiamy na sprzeczności w samym systemie, przed którymi może i powinien nas uchronić zdrowy rozsądek (osoby specjalnie zainteresowane poznaniem przykładów tego typu sprzeczności w różnych systemach odsyłam do komiksu Jasona Holmgrena „Joe Genero”, publikowanego w amerykańskim magazynie „Shadis”).

Przeanalizujmy taki przykład – jeden z graczy, z siebie tylko wiadomych powodów, uznał jednego z najważniejszych sprzymierzeńców drużyny, księżniczkę Leię, za zdrajcę.

Jako że prowadzony przez niego bohater jest nie-co impulsywny, niewiele myśląc postanawia umieścić między jej

łopatkami trzymany w ręce nóż kuchenny. Co powinien w takiej sytuacji zrobić mistrz? Rozegrać scenę zgodnie z założeniami systemu? Rzut na inicjatywę, dwa ataki gracza, atak księżniczki... Od razu widać, że gra przybiera postać cokolwiek surrealistyczną. Przecież księżniczka nie jest w najmniejszym stopniu przygotowana na to co się stanie. Nie jest też wystarczająco dobrym wojownikiem, aby zareagować instynktownie. A dodatkowo (o czym gracz nie wie) jest do szaleństwa zakochana w naszym bohaterze. Jak więc powinien zareagować MG? Mniej więcej tak:

– *Sila ciosu rzuca księżniczkę na ziemię. Patrzy na ciebie. W jej gasnących oczach widzisz pełne cierpienia niedowierzanie i miłość. Jak mogłeś być tak ślepy? Uginają się pod tobą kolana. „Zabójca!” – słyszysz i nagle nie masz już czasu na słabość. Stajesz oko w oko z jej przyboczną strażą.*

Żadnych testów – sprawa jest zbyt nietypowa. Jedynie zdroworozsądkowa ocena sytuacji, oparta na motywach i charakterystykach występujących w danej scenie postaci.

Inny przykład. Postacie zostały otoczone na dziedzińcu zamku przez oddział królewskich łuczników. Gracze, jak to gracze, przeliczyli szybko posiadane PŻ-ty i doszli do wniosku, że te kilkanaście głupich strzał mogą przyjąć na „klatę”. Tego typu sytuacja stoi w jawnej sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem. Co powinien zrobić nasz mistrz? Na początek powinien wytłumaczyć im, że atak jest, delikatnie mówiąc, samobójstwem. Jeżeli mimo to zaatakują, powinien zareagować mniej więcej tak:

– *Słyszycie dźwięk, jaki zwykle wydaje dwanaście zwolnionych jednocześnie cięciw. Z bezgranicznym zdumieniem patrzycie na tkwiące w waszych czarnych sercach strzały. Padacie na ziemię. Mgła zasnuwa wam oczy. Czujecie jeszcze ogarniający was chłód, a potem już nic. Jesteście martwi, chłopcy.*

Nie było żadnych testów, bo nie były potrzebne. Należy tylko mieć nadzieję, że następnym razem gracze odrobinę pomyślą, zamiast liczyć.

Ogólnie rzecz biorąc, mechanikę gry stosujecie tylko w tych sytuacjach, w których zachodzą wątpliwości co do wyniku starcia. I pamiętajcie, że ta zasada działa również na korzyść graczy.



Bartosz Minkiewicz

2. INICJATYWA

Mały oddział gwardii, otaczając jadącą między nimi kobietę, przediera się ostrożnie przez tysiącletnią puszcę. Dookoła panuje cisza, przerywana jedynie traskiem łamanych gałęzi i brzękiem ocierających się o siebie fragmentów zbroi. Żołnierze rozglądają się z niepokojem, starając się przebić wzrokiem leśną gęstwinę. Napięcie wokół nich staje się niemal namacalne. Wtem otwiera się przed nimi niewielka polana. A na polanie...

No właśnie – co teraz? Jeżeli zacznieś przeprowadzać walkę, tak jak to się zwykle robi, to cały nastrój, który budowałeś przez ostatnie kilka godzin prysnie jak dobry sen. Jak powstrzymać graczy przed przemianą w żonglujących kostkami hazardzistów? Jeśli jesteś nadzwyczajnym gawędziarzem (ja nie jestem), to pół biedy – oni i tak będą z wypiekami na twarzy słuchać wszystkiego, co powiesz. Jeśli nie, to być może uratuje cię mała sztuczka. Polega on na przekazaniu przez MG inicjatywy graczom. Jak to zrobić? Bardzo prosto – daj im zinterpretować wyniki rzutów kością. Zwykle to ty musiałeś opisywać im całą sytuację. Gracz mówił:

– Atakuję!!!

A ty:

– Czerwona mgła przysłania ci wzrok. Niemal przewracając się na śliskiej od krwi posadzce przeskakujesz ciało ciężko rannego towarzysza i heroicznym wysiłkiem wyprowadzasz potężny cios na głowę przeciwnika.

W tym momencie przerywasz, a gracz po odtąnczeniu trzydziestu sześciu kroków Magicznego Tańca Turlaczy ciska kostkę na ziemię. Trafienie krytyczne!!! Kontynuujesz:

– Szabla twojego oponenta pęka pod morderczym ciosem. Przez chwilę jeszcze widzisz strach w jego oczach i prawie jest ci go żal. Prawie. Jego oddzielona od tułowia głowa toczy się w kąt sali, dudniąc głucho na posadzce. Po chwili zapada cisza, przerywana jedynie chrapliwym oddechem twojego nieprzytomnego towarzysza.

Świetnie. Ale to mogłoby wyglądać tak:

Gracz:

– Czerwona mgła przysłania mi wzrok. Niemal przewracając się na śliskiej od krwi posadzce przeskakuje

leżącego na ziemi Hana Solo i wyprowadzam najbardziej morderczy cios, na jaki mnie stać.

Ty:

– Wspaniale. Rzuć kostką.

Gracz, który był zbyt przejęty walką, aby odtąńczyć przepisowe trzydzieści sześć kroków Magicznego Tańca Turlaczy wyrzuca 1. Ty:

– Krytyczny pech.

Gracz (wiedząc, że jeżeli naciągnie interpretację zbyttnio na swoją korzyść, nie przyjmiesz jej i zinterpretujesz rzut po swojemu, z pewnością zabijając jego postać):

– Moja szabla pęka po zetknięciu się z bronią przeciwnika. Tracę równowagę i przewracam się na śliskiej posadzce, tylko dzięki temu unikając ciosu przeciwnika. Przetaczam się na bok i usiłuję dosięgnąć szabli Hana.

Jeżeli chcesz, by twoi gracze bardziej aktywnie uczestniczyli w przygotowywanych przez ciebie opowieściach, pozwól im je współtworzyć. Inicjatywa w ręce graczy! Tym bardziej że i ty będziesz miał wtedy znacznie mniej pracy.

3. INTERPRETACJA

Kolejną sprawą, którą chciałbym poruszyć, jest interpretacja. Większość grających w gry fabularne jest przekonana, że opis jest zdeterminowany przez system. W AD&D schemat walki powinien wyglądać np.



tak: 2
ataki jednego
gracza, atak przeciwnika, znów dwa ataki gracza itd. Taka walka jest monotonna niczym wiersz Staffa, noszący piękny tytuł „Deszcz Jesieniny”. Wielu graczy i mistrzów z tęsknotą czyta barwne opisy walki, występujące w książkach. Czy można z tym coś zrobić? Tak i to bardzo łatwo. Kluczem jest tu właśnie interpretacja. Przyjrzyjmy się poniższemu opisowi:

Wzniósł szablę i rzucił się do ataku. Chciał w pierwszym starciu rozłupać mnie na pół. Spokojnie nadstawiłem klingę. Wytrzymałem uderzenie, potem drugie. Wreszcie wziętem rozmach i trzymając oburącz szablę ciętą w nadlatujące ostrze. Stał jęknęła i pękła ze śmiertelnym traskiem. Klinga Czarnego rozprysła się na części, a siła uderzenia szarpnęła Czarnym Gromem do tyłu, przewracając go na posadzkę cztery metry ode mnie.

W. Pasikowski, „Ja, Gelerth”.

Szybka, prosta i elegancka akcja. W wielu grach nie przewidziano jednak systemu trafień krytycznych, czasami ich wykorzystanie uniemożliwiają tysiące PŻ-tów, posiadanych przez graczy. Jak osiągnąć taką elegancję?

Bartosz Minkiewicz



Bartosz Minkiewicz

Powiedzmy, że w twoim świecie większość walk jest rozstrzygana w dwóch, trzech założeniach, tak jak w powyższym przykładzie. Aby dopasować to do wykorzystywanego przez ciebie systemu, powinieneś rozstrzygnąć każde starcie od początku do końca (tzn. dopóki któryś z przeciwników będzie niezdolny do walki), zanim zajmiesz się pozostałymi walczącymi. Po przeprowadzeniu walki zgodnie z zasadami systemu (np. dwa ataki, jeden, dwa itd.), zakładasz, że cały pojedynek trwał jedną, dwie rundy. Wtedy opisujesz całe wydarzenie tak, by opis był zgodny z użytym wynikiem. Przykład:

Jeden z walczących został zabity, drugi (postać jednego z graczy) zarobił jedynie niewielkie zadrapanie, pozabawiło go ono zaledwie kilku Punktów Życia. Walka nie stanowiła dla niego żadnego wyzwania. Mistrz gry uznał, że bohater miał na tyle znaczącą przewagę, że w dowolny sposób może zinterpretować całą sytuację. Gracz, którego postać lubi się popisować, a dodatkowo chciała wcześniej przesłuchać swojego przeciwnika, zinterpretował sytuację tak, jak w powyższym cytacie.

Powyżej dotknęliśmy przypadkiem kolejnej sprawy związanej z interpretacją. Mam na myśli znaczenie, jakie mają dla opisu walki charakterystyki

występujących w grze postaci. Przyjrzyjmy się jeszcze raz powyższemu fragmentowi tekstu. W walce biorą udział dwie osoby. Gelerth jest bardziej doświadczony i o wiele silniejszy, natomiast Czarny Grom pełen gniewu i zapału. Nawet z tak krótkiego opisu można wiele wywnioskować o charakterach, cechach i umiejętnościach bohaterów. Kreowane przez ciebie walki powinny wyglądać podobnie. Nie mów graczom – *Jest wściekły. Wyciąga miecz i atakuje cię!* W ten sposób gracze otrzymują wniosek, nie mając przy tym obrazu sytuacji. Wściekłość waszego przeciwnika zamienia się w kolejną charakterystykę z karty postaci. Aby tego uniknąć, próbuj raczej opisywać walkę w ten sposób: *Jego nozdrza rozszerzają się, kiedy wypowiadasz te słowa. Spada na ciebie niczym drapieżny ptak. Naciera z wściekłością huraganu, jakby chciał nie tylko cię zabić, ale także wymazać ze świata każdy ślad pamięci o tobie. Jak dotąd, jedynie z największym trudem udaje ci się powstrzymać tę furję. Szaleństwo płonie w jego oczach.*

Dodawaj obrazowe porównania. Pomyśl, jak zachowałyby się postać i postaraj się zawrzeć to w opisie. Jeżeli bohater jest zmęczony albo działa pod wpływem silnych emocji, przedstawiaj otoczenie i wydarzenia w sposób fragmentaryczny i nieco przypad-

kowy. Jeżeli jest całkowicie opanowany, niech twój opis stanie się spokojny i niezwykle drobiazgowy. Wprowadzaj ciekawe cytaty zaczerpnięte z literatury, zmieniaj natężenie głosu, bełkocz, szalej, improwizuj! Niech twoje sesje będą źródłem literackich arcydzieł, legend i krążących po fandomie opowieści!!!

Eee, troszkę mnie poniosło, ale chyba wiesz o co chodzi. Na koniec kilka ostrzeżeń:

– Nie wykorzystuj w czasie walki atrapy broni i tym podobnych rekwizytów, ani też nie pozwalaj ich używać graczom. To jest zabawa w odgrywanie, pamiętasz?

– Jeżeli za ścianą masz sąsiadów lub twoja rodzina miłuje spokój, staraj się nie hałasować za wiele. Może ci się to wydać dziwne, ale nie wszyscy lubią RPG, a szczególnie opisy walki.

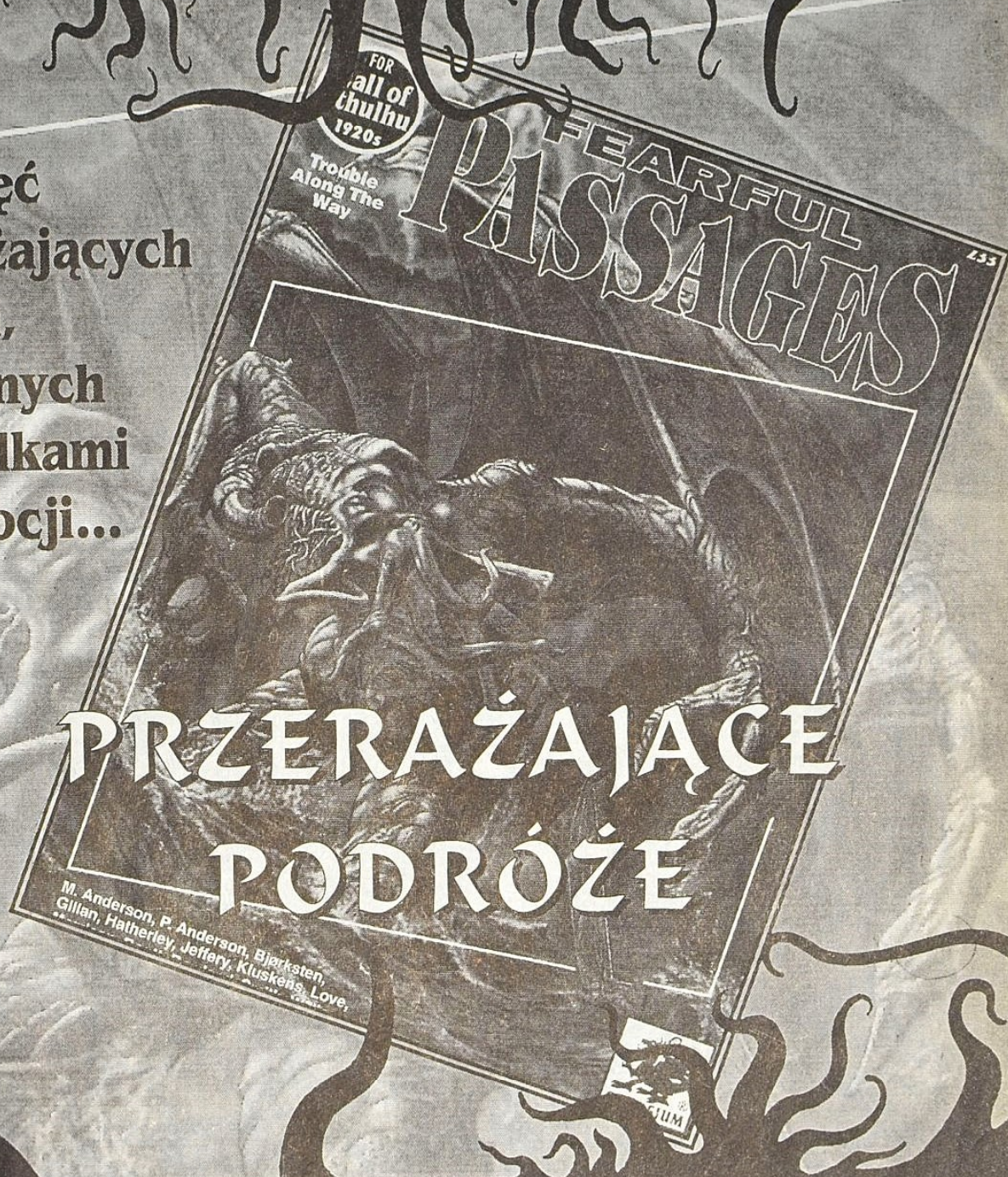
– Nie zaniedbuj innych zajęć i zainteresowań, zwłaszcza szkoły (jeśli do jakiejś uczęszczasz). Gry fabularne to tylko kawałek życia, niezależnie od tego jak bardzo są interesujące.

PS. Wszystkie postaci wykorzystane w powyższym artykule pochodzą w 100% z surowców wtórnych i nie stanowią zagrożenia dla środowiska naturalnego.

I To By Było Na Tyle

PIERWSZY DODATEK DO GRY ZE W CTHULHU

Dziewięć
przerażających
historii,
związanych
ze środkami
lokomocji...



PRZERAŻAJĄCE PODRÓŻE

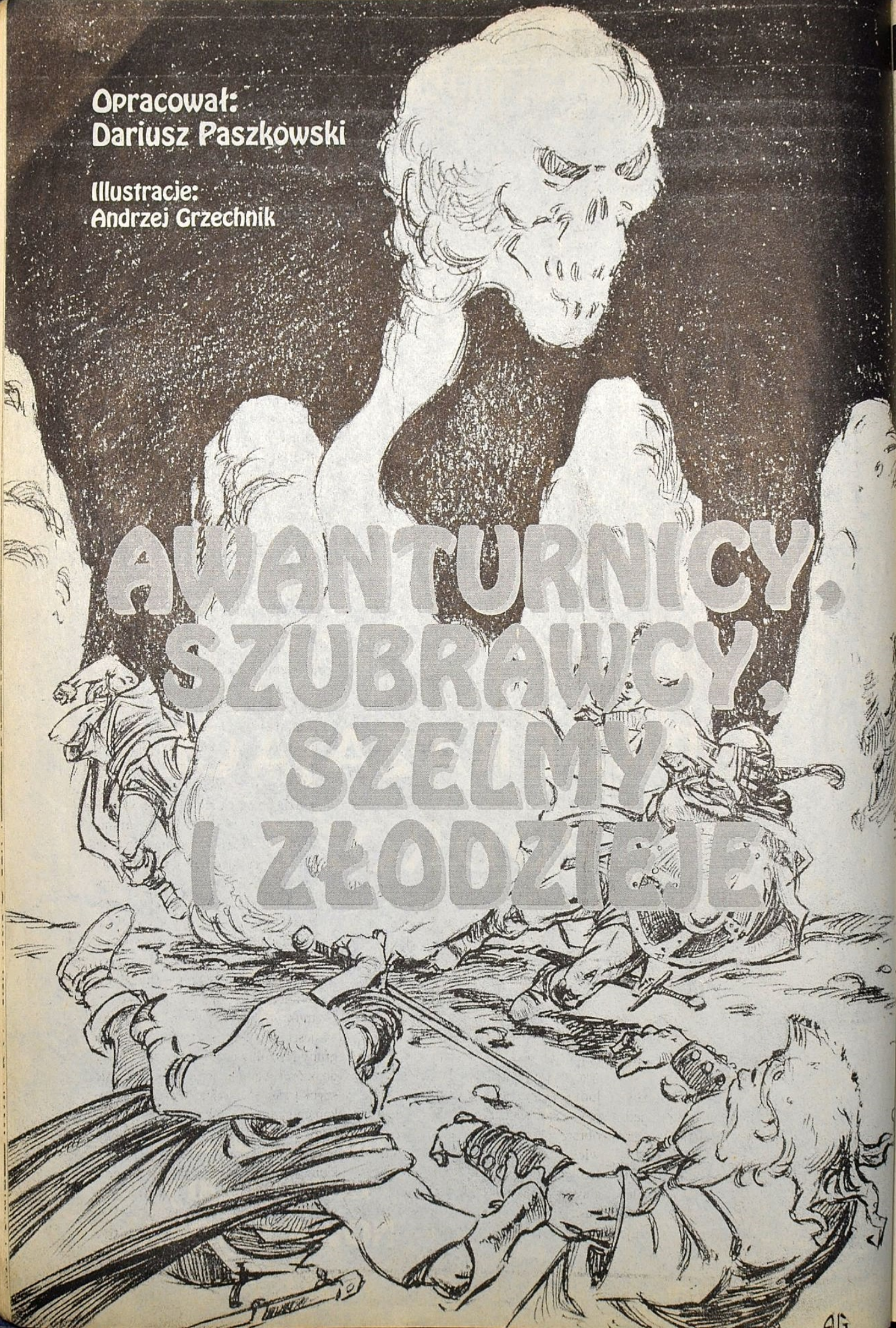
nowe zasady
nowe czary
NOWA GROZA

M. Anderson, P. Anderson,
Gillan, Hatherley, Jeffery, Kluskeas, Love

Opracował:
Dariusz Paszkowski

Ilustracje:
Andrzej Grzechnik

AWANTURNICY, SZUBRAWCY, SZELMY I ZŁODZIEJE



W prawie każdym systemie role-playing gracze wcielają się w postacie nazywane ogólnie awanturnikami. Nie chodzi tu oczywiście o osobników skłonnych do kłótni i burd, ale o amatorów mocnych wrażeń, poszukiwaczy przygód, jednostki prowadzące niebezpieczny tryb życia. Jak każda warstwa społeczna, awanturnicy nie są grupą jednolitą – znajdziemy wśród nich bogatszych i biedniejszych, mniej lub bardziej zaangażowanych w to co robią. Dla jednych awanturnictwo jest zawodem (tutaj doskonale pasują wszelkie klasy wojowników), dla innych poligonem doświadczalnym (gdzie lepiej wypróbować swoje zdolności magiczne, jeśli nie w realnej walce?). Są jednak i tacy, dla których emocje „życia na krawędzi” są kwintesencją egzystencji. Rezygnują dobrowolnie ze spokojnego bytu, by poczuć ten niezapomniany dreszczyk emocji, jaki daje aktywne życie w świecie pełnym niebezpieczeństw, życie pełną piersią, nieskrępowane żadnymi zakazami.

Przyjrzymy się uważnie dwóm grupom tak zwanych prawdziwych awanturników. Pierwszą stanowią zwykli bandyci i gangsterzy. Są to na ogół postacie utożsamiające wolność osobistą z samowolą i bezkarnością, zaspokajające własne potrzeby kosztem innych, najczęściej bezbronnych osób, pijawki społeczeństwa, pogardzane i potępiane przez wszystkich uczciwych członków społeczności: mordercy, oszuści, naciągacze. Na drogę przestępstwa sprowadziła ich nie zaspokojona chciwość, dla tych ludzi określenie „zbyt dużo” nie istnieje, zawsze chcieliby mieć więcej i więcej. Ciągłe kombinują, szukając sposobu, aby zagarnąć jak najwięcej dla siebie, nawet jeśli reszta drużyny miałaby z tego powodu ucierpieć.

Być może taki bohater jest zabawnym dla prowadzącego go gracza, jednak dla pozostałych uczestników gry jest on prawdziwym utrapieniem – większość drużyn może się bez niego doskonale obejść. Dlaczego nie należy grać tego rodzaju osobnikiem? Po pierwsze, większość grup nie toleruje

przysparzających kłopotów indywidualistów. Po drugie, o ile inni bohaterowie mogą być nieświadomi machlojek twego bohatera, o tyle prowadzący ich gracze z pewnością zorientują się, że są oszukiwani. Gdy tylko nadarzy się ku temu odpowiednia okazja, będą dążyć do pozbycia się niewygodnego towarzysza.



Druga grupa to osobnicy żądni bardziej przygód niż bogactwa, poszukiwacze sławy i chwały, bohaterowie ludu, wolne ptaki, buntownicy przeciw systemowi. Ten trochę wybielony obraz awanturnika stał się tematem wielu ciekawych filmów i powieści. Do tego typu łowców przygód należą sławny Robin Hood, Han Solo czy nasz rodzimy Janosik. Tacy awanturnicy – hulacy i lekkoduchy, ceniące

nade wszystko honor i wolność – są najchętniej odtwarzani przez wielu graczy, są też doskonałymi towarzyszami przygód, pod warunkiem, że odpowiednio się nimi gra. Jako żądny przygód poszukiwacz sławy powinien być zuchwały, bez wahania podejmować ryzyko – diabli niech wezmą konsekwencje. Oczywiście, mógłbyś

grać ostrożnie, nie narażać się niepotrzebnie na niebezpieczeństwo, ale przygody w światach fantasy wymagają prawdziwych bohaterów, a nie mięczaków, którzy na widok pierwszych kłopotów wpadają w panikę i są praktycznie niezdolni do podjęcia decyzji. Ileż to razy byłem świadkiem, gdy grupa stojąc w obliczu problemu nie potrafiła podjąć decyzji, magowie wypychali wojowników do przodu, wojownicy nie chcieli się angażować bez wsparcia magów.

Graj odważnie, nawet jeśli wpakujesz swych towarzyszy w kłopoty, przynajmniej zmusisz ich tym samym do działania. Poza tym łatwiej jest uzyskać od kolegów przebaczenie, niż ich zgodę na przeprowadzenie określonych działań. Przeznaczeniem awanturnika jest podejmowanie ryzyka, igranie z losem. Ma to dobre i złe strony. Niewątpliwym plusem jest wolność i niezależność, okupiona jednak ciągłą czujnością, koniecznością błędnego analizowania sytuacji i działaniem wręcz perfekcyjnym, gdyż każdy błąd może się okrutnie zemścić. Bezsprzecznie bohater o temperamentie prawdziwego awanturnika potrafi w znaczny sposób ożywić grę. Kiedy wzywa przeznaczenie, łowca przygód odpowiada na jego zew. Nawet jeśli poniesie porażkę, będzie to coś, czego warto doświadczyć. Jak powiedział Oscar Wilde, „Mogę oprzeć się wszystkiemu z wyjątkiem pokusy”. I ta poku-

sa jest głównym motorem działania grupy poszukiwaczy przygód, drużyny do której warto należeć, jeśli ceni się szybką akcję i mocne wrażenia. Mankamentem grania bohaterem o swobodnym podejściu do panujących zasad prawnych (żeby nie powiedzieć osobnikiem wyjętym spod prawa) jest problem harmonijnej i bezkolizyjnej współpracy z innymi bohaterami. Bywa, że w skład drużyny często wchodzi

nie tylko szubrawcy, ale też osoby o dużym poczuciu obowiązku i praworządności, tacy jak rycerze, gwardziści lub paladyni, czyli bohaterowie silnie powiązani z określonymi strukturami społecznymi, związani różnego rodzaju kodeksami postępowania i przysięgami. W tak zróżnicowanej pod względem charakteru i temperamentu drużynie należy czasami, dla dobra całej grupy, hamować swój temperament, by nie doprowadzić do sytuacji, w której ci „dobrzy” będą musieli, z racji swego światopoglądu, wystąpić przeciwko tobie lub łamiąc reguły gry przyniknąć oczy na twe występki, tylko dlatego, że jesteś ich przyjacielem. Ten sposób (stosowany zresztą dość często przez graczy) jest być może dobry dla zachowania integralności drużyny, ale z pewnością kłóci się z zasadami i wiarygodnością świata gry. Niestety, tak to już jest, że do grupy trafiają najczęściej bohaterowie o skrajnych charakterach, co prowadzi do zatargów wewnątrz zespołu. Aby tego uniknąć, staraj się szanować poglądy innych osób i zdobyć ich zaufanie. A jeśli już dojdzie do różnicy zdań, używaj perswazji, a nie gróźb i przemocy.

DZIEWIĘĆ PRZYKAZAŃ ŁOWCY PRZYGÓD

1. NIGDY NIE WIAŻ SIĘ PRZYSIĘGĄ

Każdy awanturnik to wolny strzelec, bez zobowiązań wobec jakiejkolwiek instytucji (czy to kościoła, czy też państwa, czy też może jakieś gildii). Nie powinny wiązać go żadne przysięgi wierności. Jeśli nie złożysz komuś obietnicy, nie będziesz nikomu nic winien, zawsze będziesz mógł działać zgodnie z własnym widzimisię. Najbardziej niebezpieczne dla awanturnika przysięgi to nie te dotyczące pieniędzy, ale wymuszające lojalność lub posłuszeństwo. Mądry poszukiwacz przygód stawia na pierwszym miejscu wolność osobistą, ponieważ daje mu ona więcej niż jakiekolwiek sztywne struktury prawne i zobowiązania.

2. BĄDŹ HOJNY

Życie jest krótkie, a prawdziwych przyjaciół nie ma się za wielu. Dlatego

też przewidujący awanturnik powinien mieć ich jak najwięcej. Jeśli wpadniesz w jakieś kłopoty, będziesz potrzebował kogoś, kto poda ci pomocną dłoń. Łapówki, prezenty (nie muszą być kosztowne) lub przysługi są bardzo dobrym sposobem zjednywania sobie przychylności osób postronnych. Zawsze, jeśli los ci sprzyja, zdobywaj przyjaciół – potem może być na to za późno.

3. NIE OKRADAJ PRZYJACIÓŁ

Najważniejsza zasada: nawet jeśli miałoby ci to przynieść spore korzyści, nie okradaj nikogo z drużyny, ani nie wchodź w konflikt z wrogiem. Jeśli dzieląc łupy masz chrapkę na coś szczególnego, staraj się znaleźć sposób, by przekonać innych, że w twoich rękach ten przedmiot najlepiej przysłuży się zespołowi. Nie bądź pazerny i nie pozbawiaj przyjaciół przyjemności zdobycia kilku drobniaków: skąd

my to znamy – „To ja pierwszy zobaczyłem tę skrzynię, więc wszystko co jest w jej środku należy do mnie”.

4. BĄDŹ PRZEWIDUJĄCY

Grając postacią działającą poza prawem, wcześniej lub później wpadniesz w kłopoty. Zadając odpowiednie pytania zdobędziesz wiedzę, która być może uchroni cię przed miażdżącym ciosem przeznaczenia. Przygotowywanie awaryjnych planów i dróg ucieczki jest żywotnym elementem długiej i pełnej niebezpieczeństw kariery łowcy przygód. Zanim przystąpisz do akcji, dowiedz się



wszystkiego na temat terenu i ewentualnych przeciwników, po czym przygotuj plan działania, w którym uwzględniś wszystkie możliwe zdarzenia. Umiejętność planowania i zdobywania informacji nie tylko może uratować ci życie, ale może też wzmocnić twoją pozycję w drużynie.

5. FAŁSZYWA TOŻSAMOŚĆ

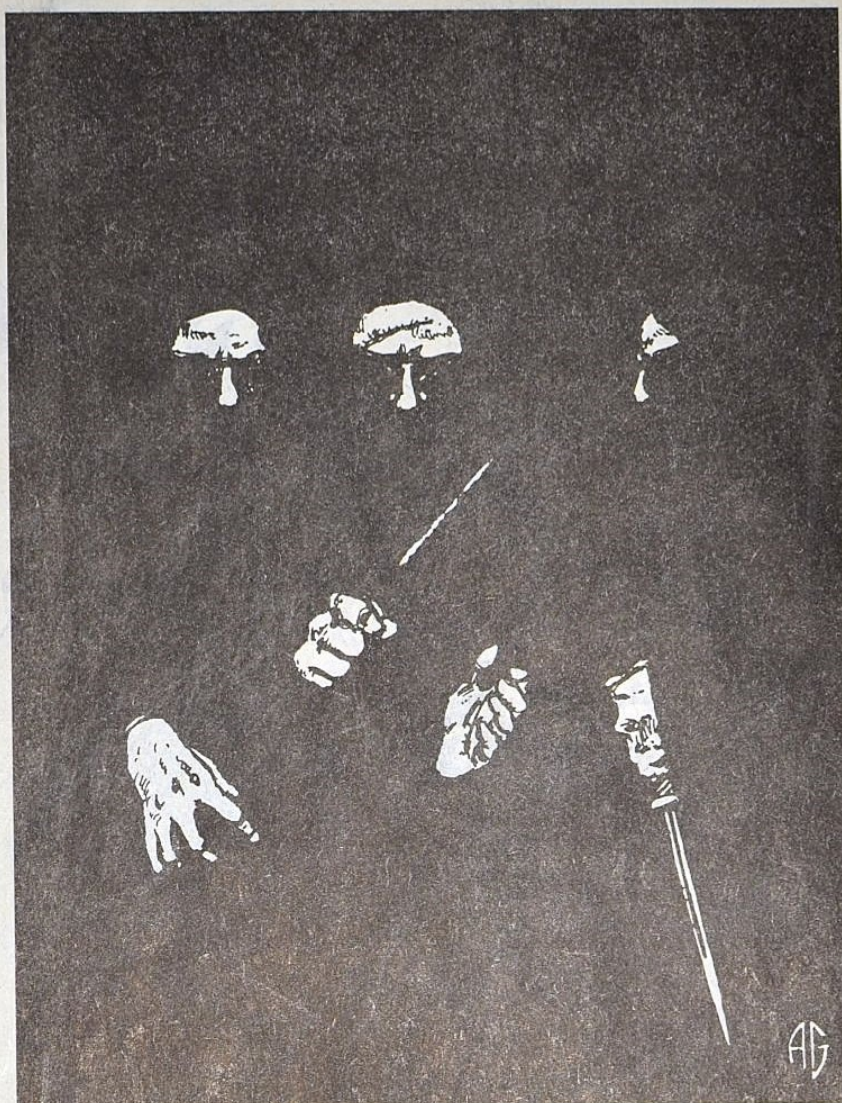
Kiedy będziesz zdobywał informacje o wrogu, on najprawdopodobniej będzie robił dokładnie to samo, czyli zdobywał informacje o tobie. Nie powinieś nigdy jasno określać swojej profesji i zamierzeń – niech przeciwnik nie wie, czego można się po tobie spodziewać. Jest to szczególnie ważne, gdy twoja osoba zdobyła już sławę i określoną reputację. W takim przypadku najlepszym sposobem uniknięcia niepożądanego uwagi jest udawanie kogoś innego. Dobrym przykładem jest Zorro. Staraj się stworzyć fałszywy wizerunek swojej postaci. Najlepiej wcielić się w kogoś ogólnie uważanego za osobę nieszkodliwą.

6. MANIPULACJA FAKTAMI

Odpowiednia propaganda i sprytna sieć kłamstw i niedomówień jest dla przebiegłego awanturnika sprawą przeżycia, a nie problemem moralnym. Jeśli twój przeciwnik jest dla ciebie nieosiągalny, osacz go siecią pomówień i oszczerstw – powinno to zmusić go do ujawnienia się lub wykonania jakiegoś nieprzemyślanego posunięcia. Jeśli twoi wrogowie są zbyt liczni, złam ich morale rozsiewając plotki o swojej potędze – z pewnością przersedzi to ich szeregi. Gdy kłamstwa zawiodą, następną linią obrony jest blef. Podstawą skutecznego blefu jest pewność siebie i twarz pokerzysty. Dużą pomocą przy tworzeniu fałszywych opowieści może być zaprzyjaźniony czarodziej, który wesprze cię iluzoryczną wizualizacją zdarzeń.

7. WYCZUCIE CZASU

Wyczucie momentu najlepszego do podjęcia działań jest dla awanturnika równie ważne, jak dla stratega. Wszystkie akcje typowe dla działalności przestępczej (z pewnością nieobcej naszym bohaterom), jak przekupstwo, szantaż, włamania, przemyt itd.,



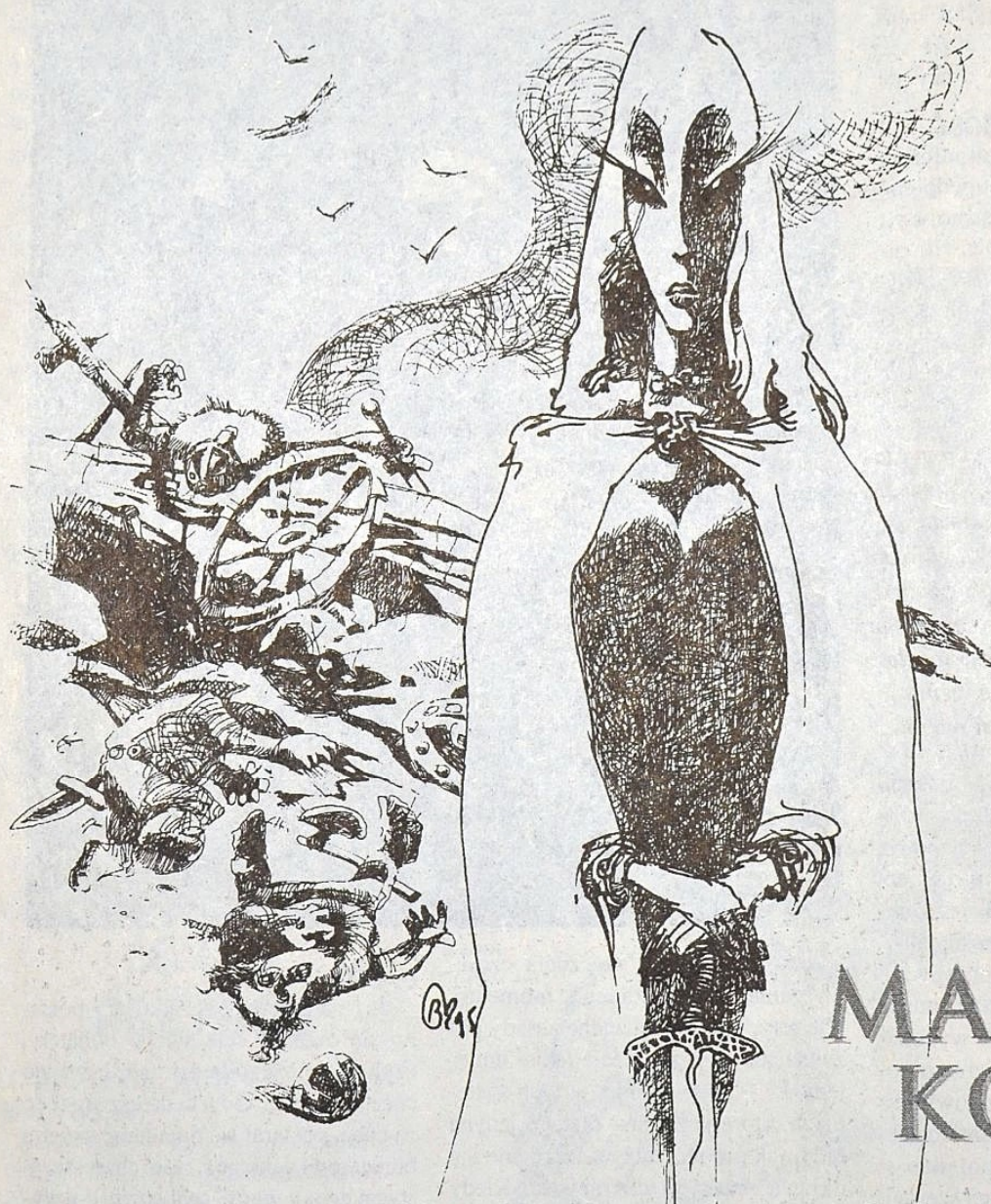
wymagają dobrego wyczucia czasu, wybrania odpowiedniego momentu. Niestety, nie istnieją żadne zasady pozwalające na rozwinięcie takiej umiejętności – przynajmniej w tych systemach, które ja znam – dlatego jedyną radą, jaką mogę służyć, to zdanie się na swą intuicję i cierpliwość. Kiedy znajdziesz się w sytuacji podbramkowej, nie przyspieszaj wypadków, daj się wygadać Mistrzowi Gry, najczęściej w tym co usłyszysz, znajdzie się jakaś wskazówka.

8. BĄDŹ PRZYGOTOWANY NA PRAWA MURPHIEGO

Każdy poszukiwacz przygód zna podstawowe prawo Murphiego – „Wszystko co może pójść źle, na pewno pójdzie źle”. Nie każdy jednak wyciąga z tego oczywisty wniosek. Jeśli będziesz oczekiwał, że wszystko pójdzie nie tak jak zamierzałeś, wówczas będziesz przygotowany na najgorsze.

9. CEL

Już na samym początku gry postaraj się określić cele swego bohatera, czyli to do czego będzie on dążył, co chce osiągnąć. Gdy będziesz miał to za sobą, postaraj się o nadanie swemu bohaterowi jakiegoś rysu charakterystycznego, czegoś, co będzie go wyróżniało, np.: złodziej-poeta, pozostawiający swoim ofiarom kilka wersów poezji w miejsce biżuterii, szybciej zyska rozgłos i sławę niż anonimowy rzezimieszek. Powinieś pamiętać o tym, by cechy dodatkowe nie stały się twoją słabością (choć to co jedni uważają za słabość, dla innych może być oznaką wielkości). W ten sposób zyskasz sobie z pewnością więcej wrogów, ale też i więcej przyjaciół. Staniesz się osobą podziwianą, a może nawet bohaterem ludowym – czyż tajemniczy Zorro, tak zaciekle ścigany przez prawo, nie był jednocześnie bożyszczem prostych ludzi przez to samo prawo gnębionych?



MACIEK
KOCUJ

PRZEPRASZAM,
KTÓRĘDY
DO GILDII?

Nieodłączną cechą większości światów fantasy jest magia. Jak się człowiek uważnie rozejrzy, to dostrzeże ją prawie na każdym kroku. W takiej sytuacji łatwo dojść do wniosku, że wszędzie musi się kręcić sporo zajmujących się czarami osób. Czasem, gdy kilku takich osobników zbierze się w jednym miejscu, próbują stworzyć wspólnie jakąś organizację. I tak więdmy mają swoje sabaty, nekromanci – szkoły przycmentarne, a bardziej zwyczajni magowie i czarodzieje – gildie.

W podręcznikach do gier fabularnych poświęca się im bardzo niewiele miejsca. Zwykle jest napisane, że takie organizacje owiane są mgłą tajemnicy i niezbyt wiele o nich wiadomo. To prawda, ale poszukiwacze przygód załatwiają czasem z gildiami czarodziejów jakieś interesy i dobrze by było, gdyby Mistrz Gry coś na ten temat wiedział. Zapraszam więc do bliższego przyjrzenia się jednemu z przeciętnych zgromadzeń magów.

Proponuję wam wizytę w Gilot. Miasto liczy sobie kilka tysięcy mieszkańców i leży w jednym z Księstw Południowych, w pobliżu granicy z Cesarstwem. Jest to bardzo spokojne miejsce, nie wyróżnia się niczym szczególnym. Pełno tu pracowitych rzemieślników, bogacących się kupców, pilnujących własnego nosa urzędników. Tylko czasem ta sielanka zostaje na chwilę zmacona pojawieniem się jakiegoś żebraka lub poszukiwacza przygód. Zwłaszcza na to drugie nieszczęście miasto stara się być zawsze przygotowane. Dlatego bez przerwy otwartych jest kilka karczm (żeby się przybłądy po ulicy nie szwendaty), a od czasu do czasu organizowany jest jakiś niewielki turniej (może się narwańcy sami powybijają). Przewidziano nawet, że któryś z owych poszukiwaczy zechce zasięgnąć informacji lub sprzedać jakiś magiczny przedmiot. Właśnie w tym celu założono w Gilot dwie gildie czarodziejów. Przyjrzyjmy się z bliska jednej z tych organizacji. Oto Drugie Zgromadzenie Magów Miasta Gilot, znane również pod nazwą Srebrna Gildia.

HISTORIA I TERAŻNIEJSZOŚĆ

Zgromadzenie założył prawie dwieście lat temu Eldred z Enk, słynny znawca magii żywiołów. Jeszcze pół wieku temu ciężko było znaleźć kogoś, kto by o nim nie słyszał. Mówiło się, że był zbawcą całego Południowego Wybrzeża. I wcale nie było w tym zbytniej przesady. To właśnie Eldred z Enk zdołał pokonać lemary – mroczne istoty, które przybyły z oceanicznych głębi. Walcząc z nimi rozpętał trwającą kilka tygodni burzę. Mieszkańcy wybrzeża w popłochu opuszczali swe domostwa. Niektórzy byli przekonani, że nastąpił koniec świata. Wszystko jednak skończyło się szczęśliwie. Lemary zostały pokonane. Jednak świat szybko zapomina o bohaterach. Dziś imię Eldreda z Enk

znane jest tylko członkom założonej przez niego gildii i zagrzebanym po uszy w księgach kronikarzem.

Obecnym Mistrzem Zgromadzenia jest Graham z Gilot. Został on przyjęty do gildii zaledwie dwa lata temu. Nie miałby zapewne szans na zostanie szefem tej organizacji, gdyby nie nastąpiły pewne wydarzenia. Otóż jeden z młodszych członków gildii wpłatał się w bardzo poważną i niebezpieczną aferę. Vorvick – świetnie zapowiadający się alchemik – został wynajęty przez pewnego człowieka. Osobnik ten chciał, aby młody czarodziej załatwił dla niego w Gilot kilka spraw. Przedstawił się jako pochodzący z prowincji adept sztuk magicznych, chcący na stałe osiedlić się w mieście. W rzeczywistości był to potężny i szalony nekromanta. Młody alchemik załatwił dla niego kupno domu i pomógł mu przenieść



się do miasta. Konradowi von Greber (tak brzmiało imię oszusta) bardzo spodobał się młody czarodziej. Postanowił przyciągnąć go do siebie i przekonać, by został jego uczniem. Na skutek obcowania z potężnym nekromantą umysł Vorvicka zaczął pograżać się w coraz większym chaosie. Dostrzegło to kilku przyjaciół. Chcieli go z tego wyciągnąć i zginęli z ręki von Grebera. Podejrzenie o ten straszliwy mord padło na Vorvicka. Oddział straży, który chciał go aresztować, przyszedł do siedziby gildii, jednak wezwane przez nekromantę moce unicestwiły wszystkich żołnierzy. Straszliwy cień padł na całe Zgromadzenie. Wydawało się, że gildia będzie musiała zostać zamknięta, a władze zmuszą jej członków do opuszczenia miasta. Graham wpadł jednak na trop von Grebera, odnalazł jego kryjówkę i korzystając z zaskoczenia pokonał za pomocą swych zaklęć. Właśnie to wydarzenie zadecydowało o tym, że młodego maga wybrano na Mistrza Zgromadzenia.

Obecnie do gildii należy dziesięciu magów. Najstarszym członkiem jest czarodziej Homnibus. Był jednym z nielicznych uczniów Eldreda z Enk i jest z tego bardzo dumny. Ma ponad osiemdziesiąt lat, ale trzyma się dobrze i wcale na tyle nie wygląda. Mimo zaawansowanego wieku nie ma zbyt wielkich osiągnięć w żadnej dziedzinie magii. Jego domeną jest raczej wiedza naukowa, choć zna też kilka zaklęć, które mogą zadziwić nawet potężniejszych od niego czarodziejów.

W podobnym do Homnibusa wieku jest Samuel. Wprawdzie nie należy on do zgromadzenia tak długo, jak wyżej opisany, ale twierdzi za to, iż jest starszy. Ulubioną rozrywką obydwu magów jest wyklócanie się o to, który z nich ma więcej lat i któremu winno się okazywać większy szacunek. Samuel jest dość leniwy i nigdy nie poświęcał zbyt wiele czasu na zgłębianie sztuk magicznych. Jego czarodziejskie umiejętności są niewiele większe od umiejętności najmłodszych członków gildii.

Paula de Reno jest wychowaną wśród ludzi, czystej krwi elfką. Wygląda bardzo młodo, ale jest prawdopodobne, iż jej wiek przewyższa sumę lat przeżytych na tym świecie przez Samuela i Homnibusa razem wziętych. Nigdy nic o sobie nie mówi i przywykła chadzać własnymi drogami. Jest znawczynią

sztuk iluzyjnych. Często gdy znudzi się jej czyjeś towarzystwo, po prostu rozplywa się w powietrzu. Mało kto cokolwiek o niej wie. Nawet członkowie gildii nie mają pojęcia gdzie mieszka.

Enson Flame jest najpotężniejszym z magów obecnie należących do gildii. Przewyższa umiejętnościami nawet samego Mistrza Zgromadzenia – Grahama. Ciężko powiedzieć, ile ma lat. Na pewno nie wygląda jednak na więcej niż trzydzieści. Wśród gminu krążą plotki, że magik ten ma na swych usługach kilka demonów. Ludzie omijają z daleka należącą do niego czarną kamienicę, stojącą w pobliżu Cmentarnej Bramy. Enson Flame jest człowiekiem ponurym i złośliwym. Nie ma zbyt wielu przyjaciół, ale nie za bardzo mu na tym zależy.

Kolejnym z członków zgromadzenia jest Jack Talbar. Poplecznik

i prawdopodobnie jedyny przyjaciel Ensona. Większość czarodziejów należących do gildii wie, że tę dwójkę łączy jakieś ciemne interesy. Sam Jack Talbar podejrzewany jest o bliskie kontakty ze światem przestępczym. Niektórzy twierdzą nawet, że należy on do miejscowej gildii złodziei.

Vincent, zwany Zapaleńcem, jest jednym z młodszych członków Zgromadzenia. Ma zaledwie dwadzieścia parę lat. Jego pasją jest alchemia. Dużo czasu spędza w należącym do gildii laboratorium. Ma drobną budowę ciała, a w młodości nabawił się nerwowego tik – bez przerwy porusza brwiami.

W podobnym do Vincenta wieku jest również Vorvick. Potężnie zbudowany mężczyzna z lekką nadwagą liczy sobie prawie dwa metry wzrostu. Lekko flegmatyczny i wiecznie zdziwiony tym, co się wokół niego dzieje. Jest niezbyt



zdolny, ale za to sumienny. Poświęca dużo czasu na uczenie się zaklęć.

Stella van der Fox jest kobietą o oszałamiającej urodzie i ujmującym uśmiechu. Nie skończyła jeszcze dwudziestu lat. Jej umiejętności magiczne są nader skromne, ale to nie one były przyczyną przyjęcia jej do gildii.

Od kilku tygodni Zgromadzenie ma nowego członka. Dwudziestodwuletni Gomez jest uczniem Mistrza Grahama. To właśnie szef gildii prze-forsował jego kandydaturę. Gomez jest synem bardzo bogatego kupca, płacącego Grahamowi sporo pieniędzy za edukację swego jedynaka. Z początku był on bardzo niesfornym uczniem, ale gdy nauczył się kilku zaklęć zasmakował w czarodziejskiej profesji. W zgłębianiu tajników magii pomagają mu wrodzone zdolności, które odziedziczył po matce.

SIEDZIBA

Siedzibą Zgromadzenia jest okazały, piętrowy budynek stojący w pobliżu świątyni. Został on zbudowany według wskazówek Eldreda z Enk, tuż po powołaniu do życia samej gildii. Nie da się ukryć, że siedziba ma już za sobą czasy swej świetności. Można śmiało powiedzieć, iż budynek dawno by się już rozpadł, gdyby w trakcie jego budowy nie użyto pewnych magicznych zaklęć. Do wnętrza Zgromadzenia można się dostać jedynie przez dziedziniec, oddzielony od ulicy dwuskrzydłową, drewnianą bramą. Na podwórku stoi wspniana fontanna z rzeźbą schowanej za muszlą syreny. Niestety, od wielu lat nie działa, podobnie zresztą jak wiele innych, znajdujących się w siedzibie gildii rzeczy.

Na parterze umieszczone są najważniejsze pomieszczenia Zgromadzenia. W prawym skrzydle budynku znajduje się laboratorium alchemiczne. Słabe oświetlenie i wieczny bałagan sprawiają, że wygląda ono na wielką rupieciarnię. Wbrew pozorom jest jednak doskonale wyposażone. Mogą z niego korzystać wszyscy członkowie Zgromadzenia. Najczęściej można tu spotkać Vincenta albo Homnibusa. W przylegającym do laboratorium niewielkim pomieszczeniu przechowywana jest spora liczba niecodziennych precjozów. Można tu między innymi znaleźć: złamane pióro sfinksa, lekko

nadkruszoną czaszkę trolla, rękojeść świętego miecza (podobno dwieście lat temu jakiś książę zabił nim smoka), kilka kawałków adamandytu pochodzącego z głębi krasnoludzkich kopalń, cztery zęby bazyliuszka, zasuszony kwiat paproci oraz niewielki fragment rogu nosorożca (został już tylko kawałek, bo ostatnio poszła plotka, że dodawany w niewielkich ilościach do posiłków dobrze wpływa na potencję).

W lewym skrzydle budynku mieści się biblioteka gildii. Składa się na nią pokaźny zbiór rękopisów i kilka ksiąg zawierających magiczne zaklęcia. Ciekawsze pozycje księgozbioru to: cztery tomy pamiętników podróżnika Tobiasco, „Porady dla początkującego kartografa”, „Leksykon minerałów rzadkich i gęstych”, „O budowie wozów i rydwanów”, „Jaką pogodę i gdzie spotkać można”, „Altany ogrodowe i co w nich być winno”, „Jak z bibliotek z korzyścią korzystać?”, „O małpowatych zwierzętach różnych” oraz kilkutomowe dzieło o demonach pióra Bowana Szarego. Kilka miesięcy temu miał miejsce przykry incydent. Z siedziby gildii został wykradzony cały księgozbiór. Ta zuchwała kradzież była dziełem Loretty Walnor – dobrej znajomej Mistrza Grahama. Wiedziała ona doskonale, że ten ostatni (świeżo upieczony Mistrz Zgromadzenia) będzie gotów na wszystko, by odzyskać księgi i uratować swój autorytet. Loretta zmusiła go do wykonania niezwykle trudnej misji, za którą dostała od zleceniodawcy pokaźną ilość złota. Graham za swój trud nie dostał ani grosza. Odzyskał jedynie własność gildii i wszystkie książki powróciły na swe dawne miejsce. Zraz potem zamontowano w drzwiach biblioteki duży, solidny zamek.

W przylegającym do biblioteki pomieszczeniu znajduje się wejście do niewielkich podziemi. Mieści się tam tak zwany skarbiec, w którym przechowywany jest majątek gildii: kilka tysięcy złotych i srebrnych monet oraz parę magicznych mikstur. Wszystko to leży w solidnej, żelaznej klatce, pilnowanej przez dwa kamienne golemmy. Stwory te zostały zrobione wiele lat temu przez Eldreda z Enk i jak do-tąd spisują się bez zarzutu.

Na piętrze mieszczą się pokoje gościnne, sala bankietowa i niewielka kuchnia, w której każdy może przy-

rzadzić sobie coś do jedzenia. Jest tu też gabinet Mistrza Gildii i wejście na zagrożony rupieciami strych. Należący do Zgromadzenia magowie nocują czasem w siedzibie gildii. Zdarza się to jednak dość rzadko.

Do pilnowania budynku wynajętych jest kilku zbrojnych. Przez całą dobę nad siedzibą gildii czuwa czterech uzbrojonych w miecze i kusze strażników. Są oni zmieniani co osiem godzin. Jednym z ich obowiązków jest otwieranie i zamykanie bramy. Co parę godzin strażnicy robią obchód wszystkich pomieszczeń.

DZIAŁALNOŚĆ

Zanim Graham został wybrany Mistrzem Zgromadzenia, jedynym przejawem działalności gildii było wydawanie cotygodniowych przyjęć, w których brali udział należący do organizacji magowie i zaproszeni przez nich goście. Nie były to wprawdzie wystawne uczyty, ale zgromadzone w skarbczyku fundusze regularnie topniały. Graham postanowił zainwestować własny czas i pieniądze i w znacznym stopniu rozszerzył zakres działalności gildii. Większość osób była przeciwna wzięciu na siebie nowych obowiązków, ale organizacje magów nie są instytucjami demokratycznymi. Wszelkie decyzje zapadają wprawdzie na wspólnych zebraniach, jednak podejmuje je Mistrz Zgromadzenia, który ma jedynie obowiązek wysłuchać opinii pozostałych.

Gildia wynajęła dwóch urzędników i niewielki pokój w pobliskim magistracie. Otworzyła tam swoje przedstawicielstwo, w którym przyjmowani są wszyscy klienci (nie można przecież pozwolić, by obcy ludzie kręcili się po siedzibie Zgromadzenia). Gildia skupuje i sprzedaje magiczne przedmioty, zaklęcia i książki. Można również zamówić rzucenie jakiegoś konkretnego czaru lub wyszukanie informacji na jakiś temat. Od czasu do czasu organizowane są też płatne szkolenia dla początkujących czarodziejów. Ze względu na niewielką liczbę członków, gildia nie podejmuje się realizowania żadnych misji i bardziej skomplikowanych zleceń. Tego typu sprawy można jednak załatwiać prywatnie z poszczególnymi członkami Zgromadzenia.

Dawniej zdarzały się okresy, kiedy w mieście nie była obecna żadna z należących do Zgromadzenia osób. Ze względu na obecną działalność, taka sytuacja jest niedopuszczalna. Mistrz Graham ustalił dyżury, dzięki którym zawsze jest do dyspozycji klientów przynajmniej dwóch magów. Nie przebywają oni oczywiście bez przerwy w siedzibie Zgromadzenia, ale przynajmniej raz dziennie kontaktują się z urzędnikami, by sprawdzić czy nie pojawili się jacyś klienci.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Wszystkie powyższe informacje można oczywiście doskonale wykorzystać w grze. Srebrna Gildia może stać się miejscem, w którym bohaterowie będą załatwiać wszystkie związane z magią interesy i zdobywać potrzebne im informacje. Może być to też organizacja, do której zostanie przyjęty jeden z należących do grupy magów. Mistrz Gry może też sprawić, by siedziba Zgromadzenia stała się sceną jakiejś fascynującej przygody.

KLEJNOT MOCY

W wyniku jednej z wielu przeprowadzanych przez gildię transakcji handlowych weszła ona w posiadanie pewnego tajemniczego klejnotu. Niestety, nikt nie zdaje sobie sprawy, jak zgubne jest oddziaływanie tego magicznego kamienia. Posiada on w sobie moc, dzięki której każdy czarodziej może zwiększyć swoje magiczne umiejętności. Nie byłoby w tym oczywiście nic złego, gdyby nie fakt, że oprócz tego klejnot wpływa w specyficzny sposób na umysły przebywających w pobliżu osób. Rozbudza w każdym chęć jego posiadania. Wszyscy chcą za wszelką cenę zdobyć kamień. Przystają nad sobą panować, stopniowo zatracają swą osobowość i człowieczeństwo. Szczególnie podatne na to oddziaływanie są osoby zajmujące się sztuką magiczną, ale i zwykli ludzie mogą z czasem ulec zgubnemu wpływowi.

Już od prawie tygodnia magiczny kamień spoczywa w jednej ze stojących w laboratorium skrzyń. W tym czasie miały miejsce dwie próby wykradzenia klejnotu. Zginął jeden strażnik, a usiłujący zatrzymać

włamywaczy Vincent został ciężko ranny. W rzeczywistości to właśnie on usiłował ukrąść kamień, ale przeszkodził mu jeden ze strażników. Gdy hałas zwał się na miejsce zdarzenia przebywające w pobliżu osoby, ujrzały one martwego żołnierza i rannego Vincenta, który na poczekaniu zmyślił historyjkę o włamywaczu.

Całą tą sytuacją dość mocno zaniepokojony jest Homnibus (zastępuje on nieobecnego chwilowo w mieście Mistrza Grahama). Przeczuiwa, że szykuje się coś niedobrego, martwi go coraz dziwniejsze zachowanie członków gildii. Czarodziej zwraca się o pomoc do poszukiwaczy przygód (ojciec jednego z bohaterów był jego starym przyjacielem). Prosi ich, aby przez kilka dni (do czasu przyjazdu Grahama) popilnowali znajdującego się w gildii klejnotu.

W ciągu tych paru dni bohaterowie będą musieli przeciwstawić się oszalełym z żądzy posiadania klejnotu magom. W normalnych okolicznościach nie mieliby żadnych szans, ale odchodzący od zmysłów czarodzieje rzadko uciekają się do stosowania w trakcie walki zaklęć. Najczęściej rzucają się z pianą na ustach w kierunku każdego, kto spróbuje stanąć im na drodze. Nie jest to jednak jedyne, czyhające na bohaterów niebezpieczeństwo. Z czasem niektórzy poszukiwacze przygód również mogą ulec zgubnemu wpływowi klejnotu. A wtedy, w najmniej oczekiwanym momencie, będą gotowi przełać krew swych przyjaciół.

KRWIOŻERCZY DUCH

Enson Flame od dawna knuł plany przejęcia władzy w gildii. Wreszcie udało mu się zmusić do współpracy odpowiedniego demona, dzięki któremu będzie mógł zrealizować swe zamierzenia. Demonów ma odegrać



rolę ducha, który zaczął nawiedzać siedzibę Zgromadzenia. Zjawia nie tylko ma straszyć, ale i stosować przemoc fizyczną. Enson Flame będzie jedną z pierwszych „ofiar” ducha. Zostanie dość mocno poturbowany i wyjdzie z tego spotkania ze złamaną ręką. Odsunie to od niego wszelkie podejrzenia (czarodziej będący w takim stanie nie jest zdolny do rzucenia nawet najdrobniejszego zaklęcia). Wkrótce zostaną napadnięci kolejni członkowie gildii. Flame bez trudu przekona wszystkich, że w celu pozbycia się ducha trzeba wynająć specjalistów. Będą to oczywiście nieświadomi niczego bohaterowie. Enson zasugeruje im, że za intruza może przebierać się któryś z członków Zgromadzenia. Poszukiwacze przygód zostaną parokrotnie napadnięci przez demona, który podczas walki postara się potwierdzić te sugestie. Któregoś dnia przebywający w towarzystwie Ensona bohaterowie będą świadkami następującej sceny. Przez znajdujące się na piętrze okno dostrzegą idącego przez dziedziniec Vincenta. Czarodziej zostanie nagle napadnięty i zabity przez znajomą im zjawę. Chwilę potem duch przybierze postać Mistrza Grahama i zniknie w prowadzącej na zewnątrz bramie. Zachęceni przez Ensona bohaterowie ruszą za nim i zostaną wkrótce doprowadzeni pod dom niczego się nie spodziewającego szefa gildii. Jest bardzo prawdopodobne, że podstępny czarodziej pozbędzie się w ten sposób swego konkurenta.

Śródziemie

Kraina J.R.R. Tolkiena

Autor: Agnieszka Sylwanowicz

Ilustracje: Jarosław Musiał

Akcja większości dzieł Tolkiena, z których polskiemu czytelnikowi najlepiej jest znany „Hobbit, czyli tam i z powrotem” oraz „Władca pierścieni”, rozgrywa się w Śródziemiu. Mniej popularny „Silmarillion” oraz ostatnio wydane „Niedokończone opowieści Śródziemia i Numenoru” wykraczają poza ten ląd ku wyspie Numenor i Błogosławionemu Królestwu, krainom, które są niedostępne dla zwykłych śmiertelników.

Śródziemie powstało z pieśni potężnych duchów, Ainurów, którą urzeczywistnił stwórca Eru, Jedyny, o czym można przeczytać w „Silmarillionie”. Jest to miejsce przewidziane przez Eru na mieszkanie dla wszystkich istot żywych: roślin, zwierząt i stworzeń posługujących się mową, jakimi są enty, elfy, hobbiti, krasnoludy, orki i ludzie. Śródziemie jest bardzo stare i do pewnego stopnia stanowi pierwowzór o wiele późniejszej Europy. Zaczynamy je poznawać na przełomie Trzeciej i Czwartej Ery, w czasach, gdy kończy się panowanie elfów. Enty, krasnoludy i hobbiti odchodzą w niepamięć, a coraz większe wpływy zdobywają ludzie.

Krajobraz Śródziemia jest bardzo zróżnicowany: mamy tu i tundropodobne tereny Forochel na północy, olbrzymie lasy w rodzaju Mrocznej Puszczy czy Fangornu, wielkie równiny Rohanu, pasma górskie, jak np. Białe Góry, czy Góry Mgliste – główny, 900-milowy łańcuch Śródziemia, a także bagniska, np. Nindalf, oraz tereny pagórkowate w Shire i Anfalas. Ciekawą anomalią geologiczną jest kraina Mordor, niemal ze wszystkich stron otoczona górami, pośrodku której wznosi się wulkaniczna Góra Przeznaczenia.

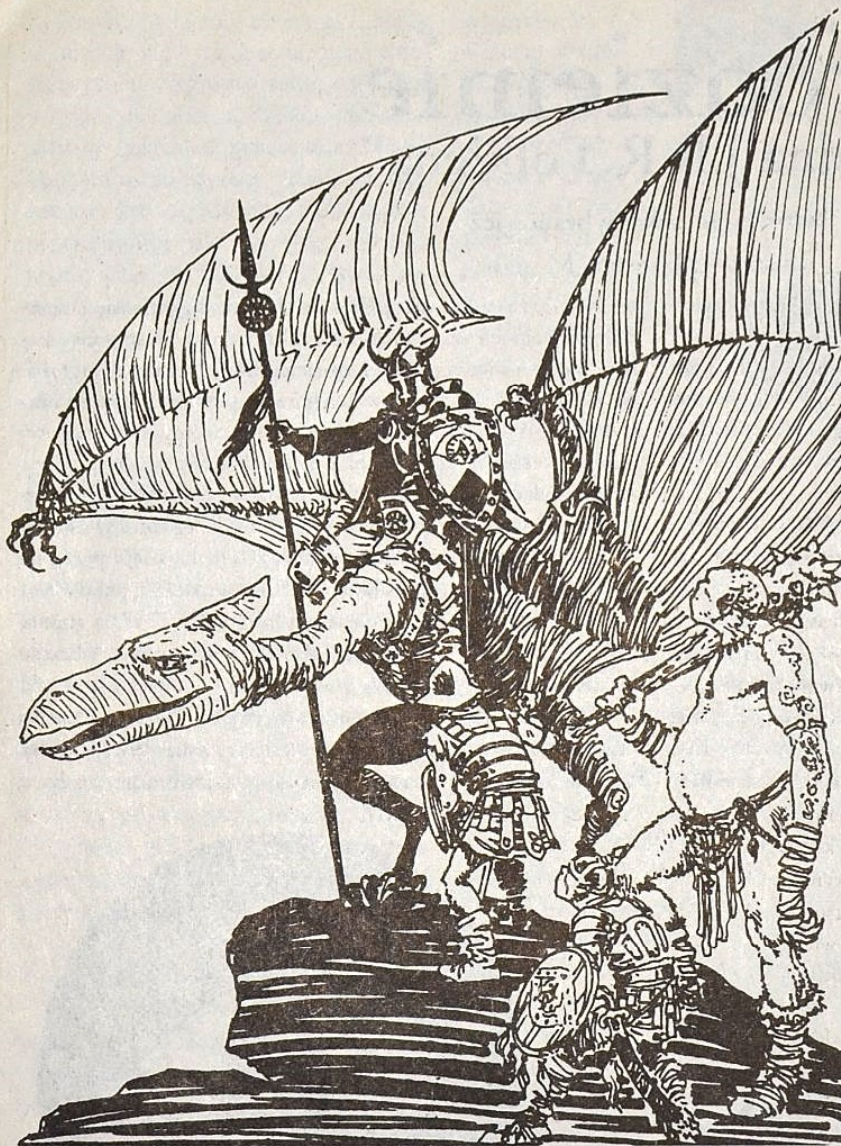
W Śródziemiu pełno również wszelkiego rodzaju wód – od rwących, górskich strumieni, poprzez leśne rzeki jak Wija czy Leśna Rzeka, szerokie rzeki nizinne jak Brandywina, Szara Woda czy największa rzeka, Anduina, urozmaiconą płycznami, bystrzynami i wodospadami, po jeziora – Evendim, Kheled-zaram i śródlądowe morza Rhun i Nurnen. Od północy i zachodu Śródziemie oblewa morze Belegaer, wznoszące się w ląd licznymi zatokami, z których najślawniejsze to Zatoka Bel-falas na południu, Zatoka Księżycowa, nad którą leży Szara Przystań na zachodzie i Lodowa Zatoka Forochel na północy, zamarzająca w czasie zimy.

Południowe i wschodnie tereny Śródziemia nie zostały zbadane. Należy

też dodać, że w Pierwszej Erze Śródziemnie ciągnęło się jeszcze dalej na północny zachód, gdzie leżał Beleriand, zniszczony i zalany wodami morza podczas Wielkiej Bitwy z siłami Morgotha. Kraj ten był piękną, zamieszkaną głównie przez elfy, zieloną krainą, pełną traw, lasów i rzek. Największymi z rzek były Sirion i Gelion o sześciu dopływach. Z licznych zatok największa była Zatoka Balar i jeden z nielicznych fiordów Śródziemia, leżący na północy Drengist. Największymi wyspami Belegaeru był Numenor – zniszczony przez Eru jako kara za nieprawości i pychę jego mieszkańców – oraz Balar i Tol Eressea należąca już do Błogosławionego Królestwa. Stanowiące niegdyś wschodnią granicę Beleriandu Góry Błękitne leżą dziś na zachodnim wybrzeżu Śródziemia.

Roślinność tej krainy uzależniona jest od klimatu, i tak na przykład w Shire spotykamy dobrze nam znane dęby, wierzby, drzewa owocowe, pieczarki i kwiaty ogrodowe oraz warzywa,





jęczmień i chmiel, z którego hobbici warzą wysmienite piwo. W Fangornie rosną jarzębiny, buki i jesiony. Podnóże Gór Mglistych porastają lasy iglaste, a na południu od Shire'u uprawia się ziele fajkowe, spokrewnione z naszym tytoniem. W krainie Tolkiena możemy także znaleźć rośliny nam nieznane, jak złociste kwiatki alfirinu, kwitnące na białą przez cały rok simbelmyne, porastające kurhany królów Rohanu, mallorny – potężne drzewa o szarosrebrzystej korze i złocistych kwiatach rosnące w Lorien, enklawie elfów leśnych, w której czas zdaje się stać w miejscu. W Gondorze natomiast rośnie, chociaż niezmiernie rzadko, białe drzewo, będące potomkiem drzewa stworzonego przez Ainurów. Liście tej rośliny są ciemne z wierzchu, a srebrzyste pod spodem, kwiaty zaś mają białe płatki.

Śródziemie obfituje we wszelkiego rodzaju zwierzęta. Ptaki, wśród których największą estymą cieszą się rozumne orły, kruki i drozdy. Hodowane na równinach Rohanu konie, z których najszlachetniejsze są mearasy, inne liczne zwierzęta domowe i leśne, jak niedźwiedzie, wilki, lisy czy króliki. Na południu można spotkać olifanty, podobne do naszych słoni, a w leżącej na wschód od Anduin krainie Rhovanion złe wilki służące Sauronowi, zwane wargami. Innymi jego sługami, Upiory Pierścienia, jeżdżą na latających stworach, co do których panuje powszechna opinia, iż podobne są do naszych prehistorycznych pterodaktyli.

A może to od nich wywodzą się te gady? Zwierzęta obdarzone inteligencją oraz konie często otrzymują imiona, jak Landroval, Gwaihir, Arod czy Cienistogrzywy. Nie można także zapomnieć o latających i zionących ogniem smokach, których ulubionym zajęciem było gromadzenie wszelkich kosztowności i płądrowanie ludzkich siedzib. Przedstawicielem smoczego rodzaju był mieszkający w Samotnej Górze Smaug, lecz o wiele od niego groźniejsze były Ankalagon i Glaurung, służące Morgothowi. Niefortunni podróżnicy mogli spotkać podczas swych wędrówektrolle, czyli zajmujące się rabunkiem głupie, silne i szkaradne olbrzymy, zamieniające się pod wpływem promieni słonecznych w kamień.

Śródziemie zamieszkują liczne ludy: enty, elfy, krasnoludy, hobbici, orkowie i ludzie.

Najstarszymi istotami są enty. Z wyglądu przypominają potężne drzewa, od których bardzo trudno je odróżnić, szczególnie gdy stoją w miejscu. Zamieszkują prastare puszcze i omijane przez ludzi lasy. Do spraw innych stworzeń mieszają się bardzo rzadko, a i to niechętnie (przypomnijcie sobie starcie z Sarumanem). Enty są bardzo mądrymi istotami – o czym mieli okazję przekonać się Sam i Pippin. Ich język jest starożytny, pełen powtórzeń, nieśpieszny, podobnie jak sposób na życie. Strzegą one lasów i są zwane pasterzami drzew. Opiekują się zwykle tym gatunkiem, który same przypominają. Boją się ognia i siekier, dlatego nienawidzą

orków i drwali. Są bardzo silne i straszne w gniewie. Pod koniec Trzeciej Ery enty mieszkają głównie w Fangornie, dokąd przeniosły się ze zniszczonego w Pierwszej Erze Beleriandu. Żyją w samotności po odejściu żon, które zapragnęły opiekować się mniejszymi roślinami polnymi i ogrodowymi. Zdziczałym i niebezpiecznym odłamem entów są huornowie. Poruszają się niewiele, ale lepiej nie wchodzić im w drogę. Nie utraciły zdolności posługiwania się mową i znajdują się pod kontrolą entów.

Elfy są najszlachetniejszą rasą zamieszkującą Śródziemie. Nazywane Pierworodnymi, zostały stworzone jako pierwsze i od razu zdobyły sobie miłość Ainurów, którzy nauczyli ich wielu rzeczy. Są podobne do ludzi, choć w przeciwieństwie do nich nieśmiertelne. Mogą oczywiście zginąć z ran lub od chorób, ale nie starzeją się tak jak my. Najstarsze z nich pamiętają Pierwszą Erę, czyli mają po kilka tysięcy lat. Mają piękną postać i odznaczają się wielką mądrością, czasami też jednak pychą, która wielu z nich doprowadziła do zguby. Są mistrzami wszelkich sztuk pięknych, głównie poezji, ale i strasznymi wojownikami władającymi zarówno łukami, jak i mieczami. Potrafią do pewnego stopnia przewidywać przyszłość. Są nieugiętymi wrogami wszystkich złych istot. Potrafią też porozumiewać się ze zwierzętami. Elfy posługują się licznymi odmianami tego samego języka, wykształconymi w toku wędrówek. Pierworodni są też autorami pięknego

pisma. Większość elfów ukochała Śródziemie tak mocno, że nie skorzystała z prawa zamieszkania w Błogosławionym Królestwie. Ich ostatnią enklawą jest Lorien, ale ponieważ czasy elfów kończą się i nastaje era ludzi, powoli wszystkie udają się za morze.

Krasnoludy nie były przewidziane w planach Eru, stworzył je jeden z Ainurów nie mogąc się doczekać innych Dzieci Jedynego. Krasnoludy są niższe od ludzi i mają bardziej krępą budowę ciała. Kochają się w kamieniu i drogocennych metalach, dlatego najchętniej mieszkają w wykutych w sercu gór grotach, które przypominają wspaniałe pałace. To właśnie krasnoludy odkryły mithril, niezwykle cenny, srebrzysty metal, występujący jedynie w Morii, ich najwspanialszej siedzibie. Krasnoludy są mistrzami kowalstwa, kamieniarstwa i złotnictwa, uzdolnionymi kupcami i strasznymi w boju wojownikami. Noszą długie brody, kapłury i skórzane kaftany. Są dumne, porywcze i skryte.

Hobbici, inaczej niziołki, to prosty, pozornie niegroźny lud zamieszkujący Shire. Mają owłosione stopy, doskonały apetyt, zasadniczo pogodne usposobienie, a najwyżsi z nich osiągnęli 40 cm wzrostu. Są śmiertelni, lecz długowieczni. Chętnie używają fajkowego ziela, piją piwo, tańczą i nade wszystko cenią sobie spokój i dobrą kuchnię. Najchętniej mieszkają w wygodnie urządzonej ziemnych norach. Nie interesują się światem zewnętrznym, ale to właśnie przedstawiciele tego plemienia odegrali kluczową rolę w walce z Sauronem.

Pochodzenia orków nie udowodniono, ale istnieje przypuszczenie, że stworzył je Morgoth. To złe plemię odznacza się szkaradym wyglądem – mają owłosione ciała, krzywe zęby, płonące ślepia i nie są zbyt rosłe. Posługują się prymitywnym, gardłowym językiem, są tchórzliwe i nie zbyt inteligentne, ale za to okrutne i groźne w wielkiej masie. Stanowią trzon armii Saurona, znajdują się też na żołdzie Sarumana.

Ludzie to obecnie najliczniejsze plemię Śródziemia. Są wyłącznym dziełem Eru, bowiem nie istnieją w pieśni Ainurów. W ciągu wielu wieków podzielili się na wiele odłamów: Dunedainów, Rohirrimów, mieszkańców Dali i dolin Anduinu, Ludzi Północy, Numenorejczyków, Wośów oraz służących Złu, prymitywnych i zabobonnych Dunlendingów, wrogów Rohirrimów, Easterlingów i wywodzących się od nich Woźniców wojujących z Gondorem, dzikich, ciemnoskórych Haradrimów. Ich dzieje są skomplikowane i ściśle wiążą się z historią Śródziemia, losami innych ras, a szczególnie elfów, z którymi praprzodkowie ludzi, Edainowie, sprzymierzyli się w walce z Morgothem i jego sługami. Ludzie jako jedyni przedstawiciele innych ras mogli zawierać małżeństwa z elfami, choć przypadki takie były nieliczne i obfitowały w wiele dramatycznych wydarzeń. Chyba najbardziej znaną parą jest Beren i Luthien, a najbardziej znanym owocem związku człowieka z elfem Earendil. Oprócz mniej szlachetnego wyglądu, mniejszej wrażliwości na piękno, mniejszej mądrości i zdolności artystycznych ludzie różnią się od elfów głównie śmiertelnością. Bunt przeciwko niej był jedną z przyczyn upadku Numenoru, bowiem ludzie nie zdawali sobie sprawy, że jest to szczególny dar, a nie ciężar.

Wszystkie te rasy zostawiły po sobie liczne dzieła w Śródziemiu: krasnoludy wybudowały swe

siedziby (Moria, Menegroth, Nargothrond), elfy, podobnie jak ludzie, budowały miasta (Gondolin) oraz inne siedziby (Rivendell, Szara Przystań i ludzkie Minas Tirith, Złoty Dwór, Bree, Hobbiton, Tharbad).

W Śródziemiu można było także spotkać pomniejszych duchy, spokrewnione z potężnymi Ainurami, zwane Majarami. Majarem był Sauron, który w końcu obrał sobie siedzibę w Barad-dur w Mordorze, oraz służące Morgothowi Balrogi, z których ostatni przetrwał w podziemiach Morii aż do Trzeciej Ery, kiedy to zbudziły go z głębokiego snu poszukujące mithrilu krasnoludy, i który został pokonany przez innego Majara, Gandalfa. Bowiem Majarami są także mądrzy i znający liczne zaklęcia Czarodzieje, z których szczególnie aktywny był mieszkający w Isengardzie Saruman oraz sprzeciwiający się jego knowaniom wędrowiec Gandalf, ukochany przez wszystkie wolne ludy. Saruman miał dar przekonywania i potrafił konstruować skomplikowane urządzenia, Gandalf natomiast budził w sercach nadzieję i wlał ogień. Czarodzieje przybrali postać starszych mężczyzn, a Gandalf był głównym, choć cichym sprawcą zwycięstwa nad Sauronem.

Tolkien stworzył świat niezwykle spójny i kompletny, obdarzając go historią, legendami, językami, polityką, geografą, geologią, historią naturalną, fauną i florą, architekturą, poezją oraz zaludniając go licznymi ludami, nie zapominając przy tym wszystkim o losach indywidualnych postaci i nie tracąc z pola widzenia ogólnego celu, jaki przyświecał mu przy pisaniu. Jest to osiągnięcie nie mające chyba sobie równych w historii literatury, tym bardziej że Tolkien opatrywał swoje teksty w szczegółowe mapy.



Hobbici i przygody

Teksty pochodzą z podręcznika *Shire*

Autor: Wesley Frank

Przekład: Tomek Kreczmar

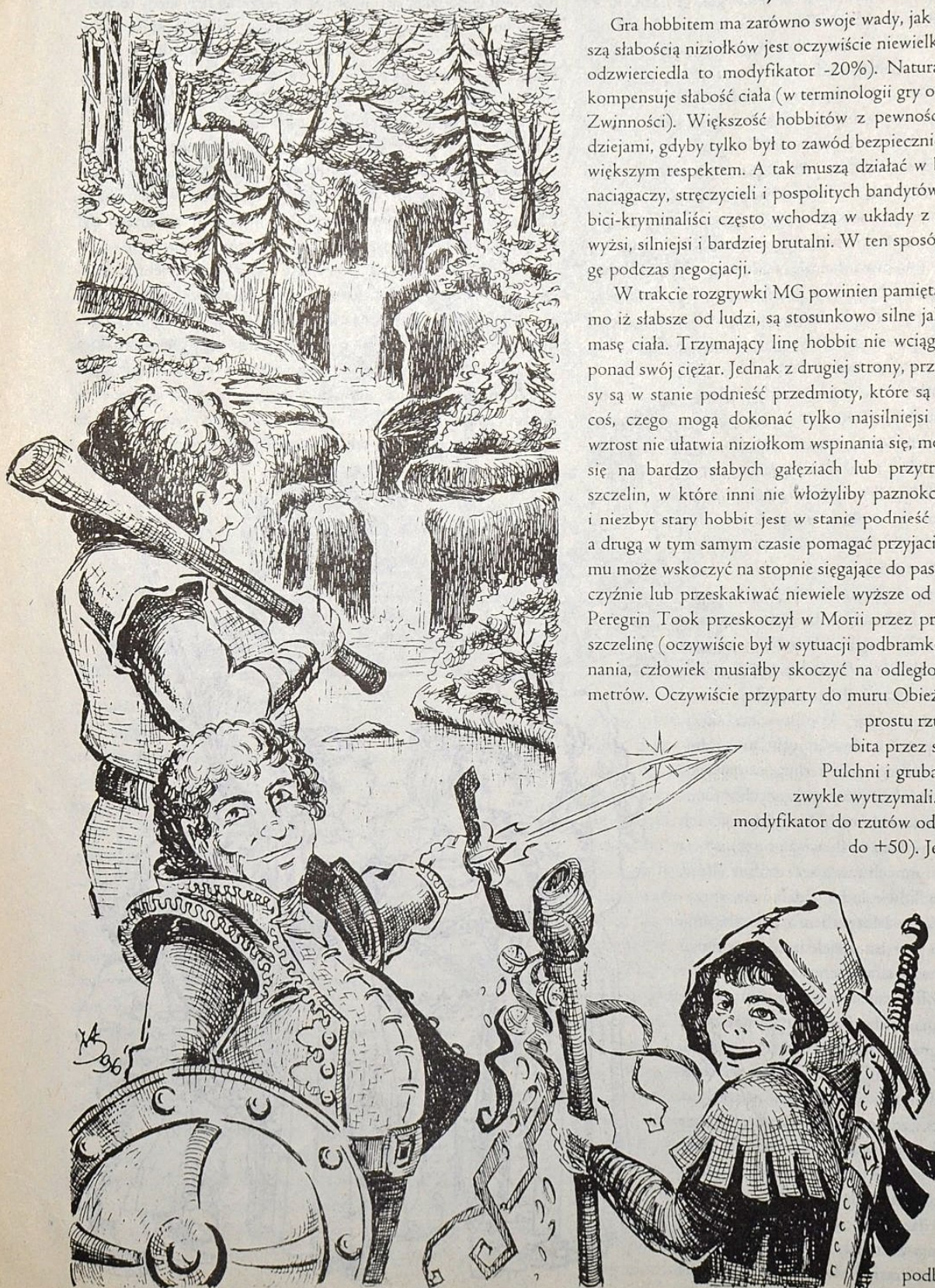
Ilustracje: Monika Świetlik

Gra hobbitem ma zarówno swoje wady, jak i zalety. Największą słabością niziołków jest oczywiście niewielka siła (w systemie odzwierciedla to modyfikator -20%). Naturalna szybkość rekompensuje słabość ciała (w terminologii gry oznacza to +15 do Zwinności). Większość hobbitów z pewnością zostałaby złodziejami, gdyby tylko był to zawód bezpieczniejszy i cieszący się większym respektem. A tak muszą działać w brutalnym świecie naciągaczy, stręczycieli i pospolitych bandytów. Prawdziwi hobbici-kryminaliści często wchodzić w układy z ludźmi, którzy są wyżsi, silniejsi i bardziej brutalni. W ten sposób zyskują przewagę podczas negocjacji.

W trakcie rozgrywki MG powinien pamiętać, że niziołki, mimo iż słabsze od ludzi, są stosunkowo silne jak na tak niewielką masę ciała. Trzymający linę hobbitem nie wciągnie do góry wiele ponad swój ciężar. Jednak z drugiej strony, przedstawiciele tej rasy są w stanie podnieść przedmioty, które są od nich cięższe – coś, czego mogą dokonać tylko najsilniejsi ludzie. Niewielki wzrost nie ułatwia niziołkom wspinania się, mogą jednak opierać się na bardzo słabych gałęziach lub przytrzymywać palcami szczelin, w które inni nie włożyliby paznokcia. Każdy zdrowy i niezbyt stary hobbitem jest w stanie podnieść się na jednej ręce, a drugą w tym samym czasie pomagać przyjacielowi. Bez problemu może wskoczyć na stopnie sięgające do pasa wysokiemu mężczyźnie lub przeskakiwać niewiele wyższe od siebie ogrodzenia. Peregrin Took przeskoczył w Morii przez prawie dwumetrową szczelinę (oczywiście był w sytuacji podbramkowej). Dla porównania, człowiek musiałby skoczyć na odległość około czterech metrów. Oczywiście przyparty do muru Obieżyświat mógłby po prostu rzucić młodego hobbitema przez szczelinę, ale...

Pulchni i grubawi hobbici są niezwykle wytrzymali. Odzwierciedla to modyfikator do rzutów odporności (od +15 do +50). Jedząc standardowe

cztery posiłki dziennie mogą bez problemu dotrzymać kroku karawanie lub maszerującej drużynie. Kiedy trzeba wyciągać nogi, ludziom przychodzi to bez problemu, ale hobbici tracą dużo siły i energii (modyfikator ujemny -40) na podbieganie do grupy.



Podobne rozważania dotyczą również innych prac, takich jak kopanie lub budowanie. Niziołki będą miały problemy wszędzie tam, gdzie niskiego wzrostu nie da się zrekomensować wytrzymałością i dobrymi chęciami.

Hobbici zawsze mieli problemy zarówno z dzikimi, jak i udomowionymi zwierzętami. Mały wzrost i łagodność niziołków sprawiają, że oswojone zwierzęta nie słuchają ich rozkazów, a dzikie są dla nich dosyć niebezpieczne. Wilk, który unika karawany pełnej ludzi, może bez problemu zapolować na grupę hobbitorów (+20 do agresywnego polowania). Zamknięty w klatce dziki kot będzie śledził wzrokiem przechodzącego niziołka, nawet jeśli ten będzie w tłumie. Zwierzęta hodowlane są w pewnym sensie bardziej niebezpieczne od dzikich bestii, ponieważ zazwyczaj ma się z nimi do czynienia na bliższą odległość. Byki i barany szarżują na hobbickich pasterzy, chyba że wcześniej zostały poskromione – zwykle wystarcza uderzenie pałki (bliskie spotkanie z bykiem powoduje utratę 20 punktów Pewności siebie, a z baranem 5). Agresywne psy wywołują u niziołków przerażenie, szczególnie jeśli jest ich dużo. Żaden hobbitor nie jest na tyle wyśnity, by bez ryzyka narzucić swą wolę nie oswojonemu psowatemu (-10 do wpływania na nie szkolone psy). Bardzo często wokół eriadorskich wiosek szaleją dziki, które są zabijane tylko wtedy, gdy ktoś potrzebuje mięsa. Te zwierzęta są niebezpieczne nawet dla ludzi. Szansa, że niziołek wyjdzie z walki z szybkimi, twardymi dzikami bez szwanku, jest naprawdę mała. Starcie kończy się zwykle śmiercią lub poważnymi obrażeniami. Dlatego też, gdy hobbici osiedlają się w nowym miejscu, pierwszą rzeczą, którą robią, jest pozbycie się wszystkich okolicznych dzików. Nie przejmują się przy tym sąsiadami, którzy mogą im mieć to za złe.

Hobbici nie są zbyt duzi i, pomimo niewielkiej siły, są bardzo dobrymi łowcami. Ich niesamowita zręczność i zwinność wpływa na skradania się/ukrywania się. MG powinien jednak pamiętać o tym, że niziołki prawie w ogóle nie pozostawiają po sobie śladów (są niezbyt ciężkie i nie noszą butów, stąd modyfikator -10) i raczej nie zapadają się w śniegu lub błocie (+20 do manewrów). Zwierzęta, które opierają się przede wszystkim na zmyśle wzroku, mają problemy z dostrzeżeniem hobbitora. Natomiast małym stworzeniom, które odczuwają drgania podłoża (takim jak węże i jaszczury ziemne), nie jest tak łatwo wykryć zbliżającego się niziołka (-10 do percepcji podczas polowania).

Jeśli idzie o sprawy towarzyskie, hobbici nie są w najlepszej sytuacji, przypominają bowiem ludzkie dzieci. Większość Dużych

Ludzi nie bierze ich zbyt poważnie – za przykład może posłużyć Boromir z Gondoru (-5 do Pewności siebie). Niziołek, który podnosi alarm w wiosce ludzi, musi się liczyć z wrogą reakcją Dużych Ludzi. Z drugiej strony, hobbici, którzy poruszają się w grupie wraz z przedstawicielami innych ras, są zazwyczaj atakowani jako ostatni. Wrogowie mijają ich, by zaatakować kogoś, kto wygląda bardziej imponująco (w przypadku losowego wybierania przeciwników, niziołki powinny mieć mniejszą szansę, że ktoś będzie chciał zrobić im krzywdę).

Broń i wojna

Hobbici nie są urodzonymi wojownikami. Kiedy zostaną zmuszeni do walki, stosują przede wszystkim taką taktykę i takie bronie, które zrekomensują ich niewielką siłę i niechęć do przemocy. To szokuje zarówno wrogów, jak i przyjaciół. Na przykład większość eriadorskich ludów wierzy, że okrucieństwo pomoże im w zwycięstwie. Ulubioną taktyką krasnoludów jest frontalny atak. Natomiast Arthedainowie wolą stosować manewry, pozwalające na rozwinięcie szyku i szarżę. Każdy dowódca, który pragnie zwyciężyć, przeprowadza frontalny atak, zdając się na męstwo i wyszkolenie swoich żołnierzy. Tego rodzaju taktyka nie przyniosłaby sukcesu niziołkom.

Na polu bitwy hobbici poruszają się zazwyczaj wzdłuż murów, żywopłotów lub ścian jarów, zyskując w ten sposób chwilową przewagę. Większość przedstawicieli agresywnych ras uważa ten manewr za frustrujący – łamią się przez niego formacje, a masowe starcie okazuje się niemożliwe. Korzystanie z osłony ma oczywiście sens – hobbici nie przepadają za walką w zwarcu (-10 do morale podczas szarży). Jeśli jednak zostaną zmuszeni do starcia, będą starali się walczyć w grupach, zapewniających najlepszą obronę przed szarżą wroga. Zazwyczaj tworzą linię z jak najdalej wysuniętych włócznie i pik, i pod ich osłoną walczą z przeciwnikami, trzymając w jednej ręce krótki miecz, a w drugiej małą tarczę lub pałkę. Niewielu hobbitorów ubiera się w ciężkie zbroje. Uderzenie miecza, nawet jeśli zatrzyma się na kolczudzie, z łatwością przewraca ich na ziemię. Hobbici unikają ciosów przeciwnika i ustawieni w szyku bojowym zachowują pomiędzy sobą stosunkowo duże odległości.

Niziołki starają się jednak przede wszystkim walczyć za pomocą broni miotanych. Dzicy Stoorowie używają proc i oszczepów z kamiennymi ostrzami. Proc można również używać do polowań na ptaki lub króliki. Hobbici, którzy żyją na obszarach mniej zalesionych lub bardziej cywilizowanych, używają krótkich łuków (zarówno w czasie polowań, jak i podczas wojny).



Wiedzę o wyrobie tej broni uzyskali od żyjących na północ od Anduiny ludzi. Hobbickie łuki wykonane są z górskiego cisu i rogu, wzmacnia się je naturalnymi klejami, a cięciwy to poskręcane jelita. Nie jest to broń tak potężna, jak długie łuki mieszkańców Arthedain, czy wspaniałe kusze z Khazad-dumu. Niemniej jest porównywalna (a nawet lepsza) do łuków goblinów z Angmaru, a z pewnością jest od nich bardziej celna.

Aby zwiększyć zasięg broni miotanych i sprawić, by były bardziej śmiertelne (szczególnie przeciw trollom), hobbici z Rhudauru nabyli krasnoludzkie kusze z Khazad-dumu. Osadzono je na drewnianych pomostach, obracanych za pomocą dźwigni. Całą maszynę obsługiwać musi dwóch niziołków. Kusze okazały się bardzo przydatne, szczególnie podczas obrony obozów. Wiele lat później, w czasach gdy Fallohidzi przenieśli się do kraju, który wszedł w skład Gondoru, i zostali wcieleni do milicji, broń tego typu wróciła do łask. W nowym kraju hobbici odkryli balisty i katapulty, z których nie mogli korzystać z powodu małej siły. Namówili jednak inżynierów wojskowych, by ci ulepszyli przywiezione ze wschodu kusze. Broń została podparta na stalowych prętach i wyposażona w kołowroty. Te kusze na podpórkach wyglądały trochę komicznie, szczególnie kiedy operujący nimi hobbici kręcili korbami. Niemniej wystrzelony z tej broni belt odrzucał byki i bojowe wilki na niesamowitą odległość. Wiele z tych kusz zostało przewiezionych do Shire przez imigrantów. Niektórzy mieszkańcy tego spokojnego kraiku pragnęli zobaczyć, co ta dziwna broń jest w stanie zrobić wielkiemu koniowi Tarma.

Jedzenie i napoje

Idealna hobbicka dieta to przede wszystkim chleb, świeże mięso i warzywa. Biedni mieszkańcy Eriadoru (zarówno niziołki, jak i ludzie) rzadko kiedy jedzą tak dobrze. W skład ich posiłków wchodzi zazwyczaj kilka listków zieleniny, korzonki, niewielka ilość mleka, sera oraz czerstwego, słabo wypieczonego chleba, pełnego kawałków twardej niczym kamień mąki, mielonej dopiero między zębami. Kurze ochłapy w misce zupy oznaczają, że na obiedzie spodziewani są goście.

W końcu jednak do Shire trafili imigranci, którzy doprowadzili do zerwania z jedzeniem tego rodzaju. Za Brandywiną, w bogatych okolicach pasły się owce, które nie musiały obawiać się wilków i zimowych burz. Ta ziemia nie została skażona plagą, która nadpłynęła z Angmaru. Nad brzegiem rzeki rośło wszystko, co tylko zasadzono. Pełno było orzechów, dzikich jagód i wszelkiej zwierzyny. Po trzydziestu latach ciężkiej pracy hobbici zaczęli dobrze jeść i to bez względu na porę roku. Od tamtych czasów uznaje się ich za wielkich smakoszy i wspaniałych kucharzy.

Podstawowym elementem diety w północno-zachodnim Eriadorze jest wszelkiego rodzaju pieczywo. Mieszkańcy Shire nauczyli się przeróżnych technik wypiekania. Najdłużej trzymają się suchary i krakersy z owsa lub pszenicy – stanowią podstawę racji podróżnych. Specjalnością osadników i najlepszych gospód są bułeczki (słodkie lub nie) z masłem, smalcem lub serem. W droższych lokalach można zjeść słodkie orzeszki, galaretki owocowe i przeróżne wyroby cukiernicze – ciasteczka i torty.

Pieczony, gotowany lub duszony baran jest w Eriadorze posiłkiem wybrańców. Z wołowiną jest podobnie. Odkąd mieszkańcy Kardolanu uciekli przed nie kończącą się wojną, populacja jeleni wyraźnie zaczęła rosnąć. Dziczyzna przestała być rarytasem dostępnym tylko dla króla i szlachty. Niewielu jest hobbitorów, którzy zjedliby psa, choć orkowie i ludzie z Dunlandu nie pogardziliby takim posiłkiem. Oto powód, dla którego mieszkańcy Shire'u uważają się za lepszych. Niziołki gustują w kurczakach, rybach, kaczkach, królikach... ale przecież potrzeba niewiele, by nakarmić hobbicką rodzinę. Mieszkańcy Eriadoru z powodzeniem wykorzystują tłuszcze, soki, przyprawy i słodczyce.





Spod ich
rąk wychodzą
gulasze,
puddingi,
paszteciki
i kielbaski.

Pewnego pecho-
wego dnia Bil-
bo odkrył,
że nawet
trolle
z Eriadoru

starają się przedłużyć trwałość
jadanego mięsa. Co prawda używają do tego orzechów, a nie
maki.

Gleba Shire, mimo że nie najlepsza, rodzi prawie wszystkie ja-
dalne i łatwe w uprawie rośliny, które można znaleźć w północ-
nym Eriadorze. Duża ilość czystej wody ułatwia uprawianie zie-
mi oraz wyrób win, piw i innych napojów. Hobbitcy osadnicy
zbierają obfite żniwa, zdają sobie jednak sprawę z zazdrości lu-
dzi, którym przyszło uprawiać gorsze ziemie.

Poniższy spis zawiera dokładniejsze informacje na temat po-
traw i napojów, które znikają w brzuchach mieszkańców Shire.
Gdzieniedzie podano także związane z nimi zwyczaje.

Cukier – Rzadko spotykany słodzik wyrabiany z miodu, me-
lasy, buraków cukrowych i syropu klonowego. Płyn, który po-
wstaje z tych produktów, gotuje się tak długo, aż zgęstnieje, a po-
tem wyciska się z niego nadmiar wody. Otrzymuje się suchą
masę, którą sprzedaje się jako „bochenki” skry-
stalizowanego cukru.

Grzane wina – Przyprawione wino, do które-
go wkłada się rozgrzany do czerwoności po-
grzebacz. Wspaniały napój, szczególnie w zimne
wieczory.

Jadalne nasiona roślin strączkowych – Groch, fa-
sola, soczewica i podobne jedzenie wegetariańskie,
spożywane, kiedy jest świeże bądź suszone, jeśli ma
zostać przechowane. Typowa dzienna racja żołnierzy
Eriadoru to ćwierć kilograma nasion roślin strączko-
wych i ćwierć kilograma jęczmienia, bądź też suchar i so-
lona wieprzowina lub baranina. Jeśli dowódcy dobrze się
wiedzie, to może otrzymać trochę wołowiny, jakieś fusy lub
liść herbaty oraz pintę piwa, wina lub grogu (ciężki trunek
roz mieszany z wodą). Odkąd hobbici w XVII wieku zamie-
szkali w Shire, kraj regularnie opuszczały karawany z nasiona-
mi roślin strączkowych. Przez stulecia korzystali z nich żyjący
na północy wojownicy z Arthedain, którym nie powodziło się
w tych czasach najlepiej. W XXXI stuleciu Saruman Biały posta-
nowił spłądować Shire, aby jego armia nie przymierała głodem
podczas podboju Rohanu. W latach Wojny o Pierścień, pośród
najlepszych rzeczy wysyłanych przez Lotha do Isengardu, znala-
zły się też nasiona roślin strączkowych.

Kasze – Ziemiste ziarna, używane w owsiankach, puddingach
i wypiekach. Mąka jest jednym z najlepszych rodzajów kaszy.

Korzonki – Hobbici uprawiają na przemian zboże i rośliny
korzenne, aby użyźnić glebę i zapewnić sobie różnorodne jedze-
nie. Do tych drugich zalicza się marchew, ziemniaki, rzepę i ce-
bulę. Przy ich uprawie trzeba więcej pracować (przede wszystkim
dużo kopać), więc z pewnością nie zastąpią one zboża jako
źródła pożywienia. Marchew i ziemniaki można łatwo przecho-
wać w piwnicach, w czasie długich, eriadorskich zim. Pozostałe
korzonki bezceremonialnie wrzuca się w stogi lub kopy, a potem
karmi się nimi zwierzęta.

Mięsa – Wiele hobbitkich rodzin je mało mięsa. Mimo to ni-
ziolki produkują je, by mogli godnie podjąć honorowych gości.
Tłuszcz zwierzęcy to składnik puddingów, zaś łoju używa się
w świecach. Zarówno jeden, jak i drugi potrzebny jest do zrobie-
nia smalcu. Przetworzonego tłuszczu używa się również do pie-
czenia lub smażenia. Z owoców i podrobów robi się „flaki” lub
„serowe głowy”, a wraz z mąką i gorszymi kawałkami mięsa –
kielbasy. Mięso doprawia się solą, ziołami i przyprawami z Ha-
radu i Gondoru.

Owoce – W całym Shire rosną czarne borówki, jeżyny, tru-
skawki, maliny i czereśnie. Można tu również napotkać jabłka
i śliwki. Drzewa wiśniowe, figowe i brzoskwińowe dają owoce
tylko wtedy, gdy hobbici opiekują się nimi z wielką troską.

Owsianki – Gotowane ziarno, tłuszcz i mięso. Dobrze przy-
gotowana owsianka zapewnia obfite śniadanie. Źle zrobiona jest
niemiłym początkiem długiego dnia pracy.

Pieczyno – Hobbici pieką zarówno podplomyki, jak i wyro-
śnięte chleby (bochenki lub bułki). Oczywiście w trakcie podróży



dłużej wytrzymują płaskie placki. Pieczywo jest zwykle koloru szarego lub brązowego. Bogaty aromat i dobrze zmielona, pszeniczna mąka sprawiają, że ciasta i ciasteczka wyglądają i smakują naprawdę wspaniale. Hobbickie specjalności to:

Buleczka – Mięka, lekka buleczka na maśle. Pasuje w sam raz do popołudniowej herbatki.

Placek owsiany – Twardy suchar, który w dodatku nie najlepiej się trawi. Biedni hobbici mieszkający w dolinach i na bagnach uprawiają na kamienistej glebie przede wszystkim owies, a nie pszenicę.

Placek z nasionami – Suchary i niewielkie chleby, posypane nasionami. Bardzo smaczny i nie tak drogi jak słodkie pieczywo.

Pikle – Chcąc przedłużyć trwałość pożywienia, moczy się je w wodzie z solą lub w occie. Warzywa, jajka i mięso można przechowywać w specjalnych beczkach nawet przez rok lub dłużej, bez obawy, że się zepsują. Można również zamarynować zmarłego przyjaciela, przywieźć go do rodzinnej ziemi i w niej go pochować.

Piwo – Napój, który w Eriadorze kochają prawie wszyscy. Jest to ulubiony trunek zwykłych mieszkańców, których snobizm nie zmusza do picia wina. Mimo to, piwnice przywoitych domów, takich jak Bag End, są wypełnione zarówno jednym, jak i drugim. Większość wytwarzanego w Shire piwa przechowuje się w beczkach lub kadziach pełnych zmielonego jęczmienia i łagodnych przypraw, takich jak chmiel czy imbir. Do zwyczajni weszło, że pracującym na polu robotnikom lub najemnikom płaci się w części beczulką tego wspaniałego napoju.

Plastry mięsa – Cienki plasterki bekonu lub szynki. Tyle, ile potrzeba w ciągu dnia lub dwóch dni.

Przyprawy – Imbir, mak, kolendra i wiele innych, mniej znanych ziół. Najlepsze przyprawy pochodzą z Haradu. Na pokłady statków są ładowane w Umbarze, skąd dość regularnie trafiają do ujść Brandywiny i Szarej Wody.

Słodkie buleczki – Robi się je z mąki, jajek, mleka, miejscowych owoców, a potem dosładza. W całym Eriadorze nie ma nikogo, kto upieklby lepsze buleczki niż hobbici. Mieszkańcy Gondoru, którzy wyróżniają się w sztuce wyrabiania tegoż pieczywa, podczas podróży na północ konsultują się z żyjącymi w Shire piekarzami.

Słodycze – Słodycze piecze się lub gotuje. W ten sposób powstają cukrowe przyjemności, które nie mają kawałków rozwodnionej mąki.

Sery – Robi się je z mleka owiec, kóz i krów. Każda zagroda i każdy klan ma swój własny rodzaj sera. Jest to bardzo dobre źródło pożywienia dla podróżników.

Śliwki – Jeden z wielu owoców, rosnących na drzewach – mięsisty, większy niż wiśnia, z dużą pestką i cienką skórką. Wyszuszone śliwki można przechować aż do zimy. W Shire, podczas święta Yule ulubioną potrawą jest śliwkowy pudding. Robi się go z suszonych śliwek, rodzynek i suszonych wiśni.

Wina – Fermentuje się je z winogron i innych owoców, które rosną na dalekim południu i w Kardolanie. Najlepsze wina powstają z dołwiniońskich winogron, są jednak bardzo drogie.

Hobbickie imiona

W społeczeństwach, w których rodzinną własność i prawa przechodzą z pokolenia na pokolenie (i nie dotyczą tylko i wyłącznie elity), częściej używa się nazwisk i imion (Baggins, Gardner itp.) niż przydomków (Gandalf Szary). Ani król Arthedainu Argeleb, który pochodzi z linii Elendila, ani Finralin, Lord Tarma z Domu Tarma, nie będzie pisał swego pełnego imienia. Pochlebcy mogliby powiedzieć, że żaden z nich nie musi tego robić – wszak ich pochodzenie winien znać każdy.

Jednak z drugiej strony, Bagginsowie, Cottonowie i Gardnrowie też są sławni – wszak są to jedyne trzy rody, które posiadają ziemie i dobra w Shire. Nazwisko Baggins, tak jak Took, czy Brandybuck było kiedyś nazwą klanu. W dawnych czasach rody

te zaczęły powiększać się i rozpowszechniać w całym Shire i wtedy nazwy te przejęło wiele bocznych i niezależnych linii, które wyrosły z pierwszego pnia. Samwise Gardner i Holman Cotton (dziadek Różycki) byli pierwszymi członkami tych rodzin, którzy weszli w posiadanie jakiejś znaczącej własności. Ich nazwiska przejęli wszyscy bezpośredni potomkowie, którzy otrzymali część spadku.

Obrona przed magią

Wszyscy mieszkańcy Śródziemia chronią swe domy i budynki słabymi zaklęciami i błogosławieństwami. Hobbici nie są pewni, czy mają wierzyć w magię, czy nie. Mimo to wykonują kilka działań mających na celu ochronić ich domy przed siłami nadnaturalnymi i zapewnić im szczęście. Dunedainowie i elfy, którzy posiadają wiekową wiedzę, używają bardziej wyrafinowanych technik, wzmacniając budynki i broniąc się przed starożytnym złem, które wciąż jeszcze można spotkać w Śródziemiu. Istnieją cztery rodzaje ochrony:

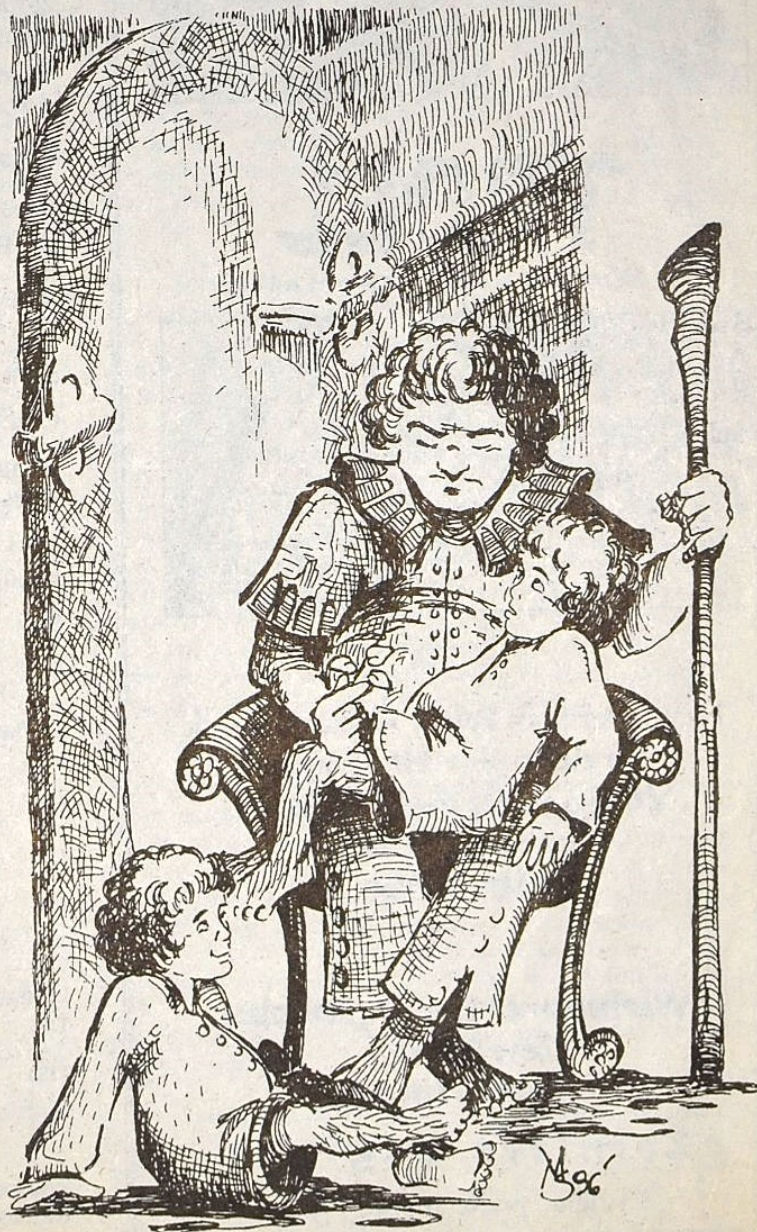
Błogosławieństwo (I poziom ochrony) – Wypowiedziany przed domem werset, narysowany nad drzwiami lub podmurówce znak. Aby wejść do środka, martwiaki i fairies muszą się bronić przed atakiem z 5. poziomu, chyba że zostaną zaproszone do środka. Wchodzenie przez drzwi i okna nie jest dla nich najprzyjemniejsze. Przykłady: 90% wszystkich smajali w Shire, Bag End i Wielkie Smajale budowano w końcu Trzeciej Ery i chroniono właśnie Błogosławieństwem. W czasach Bilba mało kto wiedział, że istnieją lepsze sposoby ochrony.

Tarcza (II poziom ochrony) – Czary rzucone na budowlę przez mędrca lub maga. Drzwi i zamki posiadają 10. poziom ochrony przed nadnaturalnymi istotami, ściany tylko 5. Gazowe lub pozbawione ciała stworzy nie mogą przejść przez szczeliny w drzwiach. Złe istoty, którym nie powiedzie się RO, czują ból, który wywołuje krytyczne uderzenie „A”. Hobbici nie stawiają kapliczek i nie posiadają w swych domach duchowych artefaktów. Mimo to często rysują na belkach i progach runy lub symbole. W późniejszych czasach Buklandczycy i niektóre niziołki byli jedynymi, którzy umieszczali na drzwiach i przy wejściach do nerek magiczne znaki lub wzory. Na granicznych terenach pamięć o nadnaturalnych istotach nie zginęła z upływem czasu. Przykłady: Ważne budynki publiczne, zazwyczaj te, które wybudowano dość dawno. Brandy Hall, który wykopano w nawiedzonym wzgórzu w XXIV wieku posiada właśnie tego rodzaju ochronę.

Zbroja (III poziom ochrony) – W istotę miejsca wtłoczono czary, które wzmacniają i chronią. Drzwi mają 10. poziom ochrony przed istotami nadnaturalnymi, a ściany 5. Przez szczeliny i dziury nie można się dostać do środka. Istoty, które wchodzi bez pozwolenia i którym nie powiedzie się RO, zostają uderzone krytycznym trafieniem „B”. Czary, które pozwalają wejść lub podglądać, co dzieje się wewnątrz, odpierane są na 10. poziomie ochrony (chyba że zostały rzucone w zasięgu wzroku przez otwarte drzwi). Nieudana próba

dostania się do środka powoduje ból głowy i wynik +10 na Tabelę Pechowych Zaklęć. Próba burzenia wywołuje o 20% mniej uszkodzeń lub o 50% mniej (jeśli są pochodzenia magicznego lub atakuje magiczna istota). Przykłady: Pochodzące z XVII wieku siedziby Tarma i trzy domy królewskich przedstawicieli. Murzy Iach Sarn również są chronione zbroją – magia sięga na dwa metry ponad blanki. Podobną protekcję posiadają drzewa-dziecińce w Siranna.

Strażnik (IV poziom ochrony) – Najpotężniejsza ochrona, którą tkają potężni czarodzieje. W Iach Sarn działają tylko najsilniejsze czary i sposoby magicznego podglądania. Najważniejsze budynki zamku posiadają 50. poziom obrony przeciwko próbującym wejść, wywołują zdarzenie pechowe z modyfikatorem +50 przy atakach magicznych, o 50% redukują uszkodzenia, a złe istoty zostają zaatakowane krytycznym trafieniem „C”. W podobny sposób chronione są elfie polany wokół Siragale. Objawia się to między innymi aurą, która okrywa obozy. Na te polany zaklęcia rzucali jeszcze w Pierwszej Erze Noldorscy czarodzieje. Bardzo często ochronna moc utrzymuje się na nich jeszcze przez stulecia po odejściu elfów.



SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA „MAG”

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47



TROLL

Warszawa, ulica Resorowa 14



Największy w Polsce wybór figurek
do systemów bitewnych
Warhammer Fantasy Battle
Warhammer 40.000
Man O'War
i innych

Warhammer Fantasy Roleplay
Zew Cthulhu
Władca Pierścieni
Żołnierz Zagłady
i wiele, wiele innych gier.

Niniejsza przygoda jest przeznaczona dla drużyny złożonej z 3 do 5 doświadczonych bohaterów. Mimo że podaliśmy odnośniki tylko do **Warhammera Fantasy Roleplay (WFRP)**, **Zewu Cthulhu (ZC)** i **Śródziemia (MERP)**, można ją także rozegrać w innym systemie. Poniższy materiał powinien wystarczyć na przynajmniej dwie sesje gry.

STRESZCZENIE FABUŁY

Fabula tego scenariusza jest prosta. Niewielka prowincja, położona w jakimś odległym, górzystym zakątku pewnego kraju, staje się miejscem, w którym coraz większą rolę zaczyna odgrywać polityka siły. Władzę nad tym obszarem próbuje zdobyć frakcja kontrolowana przez grupę okultystów. Ze względu na historyczną autonomię prowincji i brak jakiegokolwiek znaku jawnej agresji ze strony którejkolwiek z zamieszanych w sprawę sił, sąsiadujące z prowincją regiony przejawiają nikłe zainteresowanie sporem.

Rzecz jasna okultyści mają jakiś cel wyższy. Obszar, na którym toczy się akcja scenariusza, jest znany z dużej liczby trudno dostępnych klasztorów, religijnych miejsc odosobnienia. Jasnowidzenia i prorocтва mówią, że w jednym z nich pojawi się wkrótce duchowy przywódca, który swym panowaniem obejmie znacznie większy obszar, być może zostanie nawet głową kościoła. Jeśli frakcja próbująca zdobyć władzę będzie miała za sobą siłę, może się zdarzyć, że tym świętym zostanie ich człowiek. Dzięki temu zdobędą potężne narzędzie w swej krucjacie zła, której celem jest opanowanie całego kontynentu.

Lowcy przygód wkraczają do akcji, kiedy w tajemniczych okolicznościach ginie w górach ich przyjaciel lub współpracownik. Przygoda powinna rozpocząć się od serii listów od niejakiego Petrosiana (patrz niżej), opisującego w nich swe podróże. Wkrótce po tym, jak listy przestają przychodzić, z bohaterami kontaktuje się osoba zbierająca materiały do książki krajoznawczej, dla której pracował Petrosian. Bohaterowie są proszeni o pomoc w jego odnalezieniu.

UWAGI DLA STRAŻNIKÓW PROWADZĄCYCH ZEW CTHULHU

Prowincja, w której rozgrywa się akcja przygody, leży gdzieś na Bałkanach – nieco wcześniej wchodziła w skład Cesarstwa Austro-Węgierskiego. W stosunku do innych państw powstałych po Wielkiej Wojnie, jest jeszcze bardziej odizolowana i zacofana. Z uwagi na odosobnienie geograficzne i izolację, jej kultura ledwo co przekroczyła poziom wieków średnich, a słowiański język, jakim posługują się mieszkańcy kraju, jest jedyny w swym rodzaju. Ludność jest jednak głównie wyznania rzymskokatolickiego, nie wschodniego. Jak już wcześniej wspomniano, na terenie prowincji, w której toczy się przygoda, istnieje wiele klasztorów. W tekście przygody nie zamieszczono wielu szczegółów na temat samego kraju, ale Strażnicy mogą go sobie wyobrazić jako coś w rodzaju lekko wypaczonej Rurytanii z *Wieżnia Zandy* Anthony'ego Hope'a. Ten sposób przedstawienia, zwrócenie uwagi na sentymentalizm kraju, utrudni graczom domyslenie się, że działa w nim zło.

Złą siłą jest duch, którego aura i moc wystarczają do zaliczenia go pomiędzy pomniejszych bogów. Istota ta była niegdyś, za czasów Synodu w Nicei, księciem swego ludu. Zawarł on piekielny pakt z jakimś Wielkim Bytem. Przeżył tworząc niezniszczalny *Pierścień Wieczności*, dzięki czemu jego duch przetrwał całe wieki. Obecnie wyznają go członkowie złego kultu. Duch manipuluje nimi i popycha ich ku złym czynom.

Petrosian jest rosyjskim emigrantem, uczonym, w którym drzemie żyłka poszukiwacza przygód. Píše dobrze

LISTY Z DALEKIEGO KRAJU

Przygoda do gier Warhammer Fantasy Roleplay, Zewu Cthulhu i Śródziemia.

Autor: Graham Staplehurst

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Copyright © Games Workshop 1987

Ilustracje: Dave Carson

sprzedające się, sensacyjne sprawozdania ze swych podróży. Osobą, która kontaktuje się z bohaterami, by prosić ich o odnalezienie Rosjanina, jest wydawca gazety, Courtney St John. Oplaci on kosztą podróży i wypłaci odpowiednią premię za ciekawe sprawozdanie z wyprawy.

UWAGI DLA MISTRZÓW GRY PROWADZĄCYCH WFRP

Miejszem, w którym rozgrywa się akcja tej przygody są wschodnie krańce Gór Środkowych, na południe od Lasu Cieni w Ostlandzie. Jest to odizolowany od reszty Imperium kraj, osłonięty z trzech stron górami, a z czwartej Lasem. Nominalnym władcą jest Wielki Książę Hals von Tasseninck z Ostlandu. Złą sektą jest starożytne odgałęzienie kultu Khaine'a, które lata temu zostało zmuszone do zejścia w podziemie. Około 700 lat temu został zawarty pakt pomiędzy nekromantą i alchemikiem. Terroryzując okoliczną ludność, ta dwójka zdołała stworzyć swoje królestwo. Obaj zginęli z ręki bohatera z Kislevu – tak przynajmniej głoszą opowieści. W rzeczywistości nekromancie udało się przeżyć, gdyż ukradł alchemikowi *Pierścień Wieczności*. Ukrył się i stworzył religię, której sam został bogiem, manifestacją Khaine'a. Dzięki pierścieniowi udało mu się zachować swe ciało, gdyż stał się czymś w rodzaju licza.

Niewielkie królestwo, obecnie po prostu baronia, znane jest w pewnych kręgach z licznych klasztorów poświęconych Morrowi. Często dostarczają one doradców religijnych (zwanych jasnowidzami) na dwory Imperium. Właśnie w jednym z takich monastyrów rozciągają się macki nekromanty.

Petrosian jest znanym uczonym pochodzącym z Kislevu. Jest popularnym, choć cokolwiek ekscentrycznym, nauczycielem historii na uniwersytecie w Altdorfie. Jego prace cieszą się uznaniem ze względu na swą świeżość i humorystyczne podejście do tematu. By lepiej zrozumieć i poznać historię, swe badania prowadzi osobiście. Ostatnio uniwersytet skierował go, aby zbadał kilka baronii. Z łowcami przygód kontaktuje się pryncypał Petrosiana (Veangthur Uczony), prosząc ich o odnalezienie historyka.

UWAGI DLA MISTRZÓW GRY PROWADZĄCYCH ŚRÓDZIEMIE

Przygoda jest osadzona w masywie Ered Nimrais (Gór Białych), na zachód od Morthondy. Wysokogórska dolina została zajęta przez numenorejskiego szlachcica – Wiernego – który ukochał okoliczne góry, gdyż przypominały mu wielkie szczyty Numenoru. Lenno to miało mało wspólnego z wielkimi sprawami Gondoru, gdyż nie wydawało ni wojowników, ni ludzi stanu. Pierwszy władca doliny, który zmarł bezdzietnie, pozostawił jednak po sobie testament. Zapisano w nim datki dla trzech domów medytacji. Zgromadzeni w nich mężczyźni i kobiety oddawali się cichemu wielbieniu Eru.

Lecz głębiej w górach, gdzie od dawien dawna nie powstała niczyja stopa, stoi świątynia wybudowana przez Czarnych Numenorejczyków, wyznawców Melkora. Budynek jest kopią świątyni wybudowanej wcześniej w Armenelos. Kapłan świątyni w zamian za swą wierną służbę został nagrodzony

nieśmiertelnością – został widmem. Gdy po Upadku Numenoru uciekli wszyscy jego towarzysze (większość do Umbaru, niektórzy na służbę do Saurona, do Mordoru), został oczekując na swą śmierć. Lecz zamiast niej nadszedł posłaniec Wielkiego Nieprzyjaciela, niosąc to, co nazywał *Pierścieniem Wieczności*. Tak oto kapłan przetrwał upadek, a później powtórne nadejście Mrocznego Władcy.

Petrosian jest Dunadanem z Lamedonu, który przystąpił do Stowarzyszenia Mędrców w Minas Anor (Minas Tirith). Obecnie zajmuje się badaniem historii kultu Eru po Upadku. Odwiedził już wiele ośrodków religijnych, aby w końcu trafić do baronii, w której toczy się akcja przygody. Ponieważ od wielu tygodni nie nadchodzą od niego żadne wieści, bohaterowie zostają wynajęci przez Mędrca. Ich zadaniem jest zbadanie tej sprawy.

LISTY

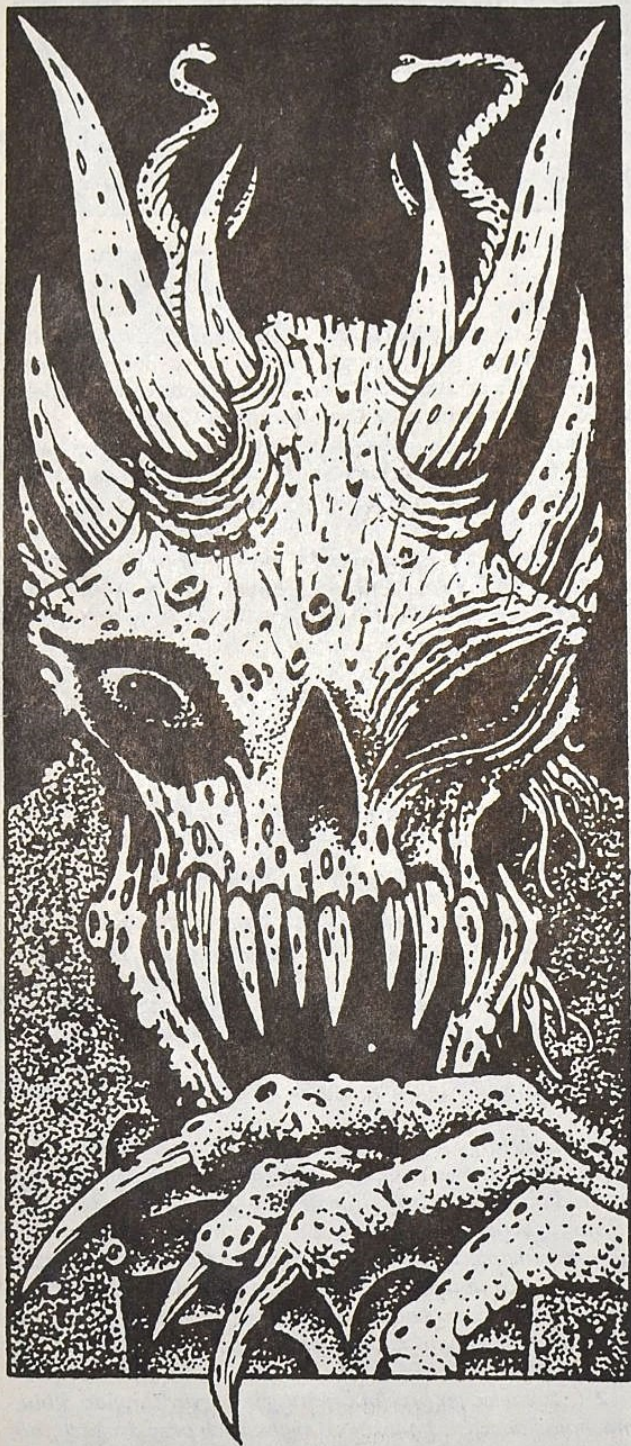
Poniżej znajdują się fragmenty kierowanych do bohaterów listów Petrosiana. Autor pisał je mniej więcej raz na tydzień, doręczenie zaś trwa tak długo, jak oceni to Mistrz Gry, biorąc pod uwagę odległości i kraje, w których ma miejsce przygoda.

1 ...Dyliżans był punktualny i zadziwiająco wygodny. Zatrzymał nas raz patrol graniczny, ale dobrze jest wiedzieć, że ktoś dba o bezpieczeństwo okolicy. Przystrojona kwiatami „stolica” przedstawiała sobą cudowny widok, wszechobecna zieleń, obsypane różami krzaki przy chodnikach, owijające się wokół bram i ogrodzeń. Kobiety zamiatające boczne, ocienione szpalerami drzew ulice, choć nie widać żadnych śmieci...

Jest tu świątynia, do której przychodzą prosić ludzie. Obszerzą, mozaikową posadzkę przybytku co i rusz przecinają staruszki o pobrużdżonych twarzach. Zapaliłem świecę, zaczępnąłem pełną szklanek wody z wiadra, pozwoliłem sobie na luksus wspięcia się po kamiennych stopniach, by ujrzeć ciało jakiegoś dawno temu zmarłego człowieka. Zachęcono mnie też do „spróbowania” jakiegoś słodkiego jedzenia. Wszystko to było bardzo przyjemne, uspokajające, domowe...

2 ...Tak więc po przekroczeniu gór przybyliśmy do Sibiu, machając w czasie podróży do siedzących przy drogach, niczym wielkie lalki, wieśniaków odzianych w znoszone kurty i jaskrawe ubrania. Mijaliśmy ich też niekiedy na zasmutej kurzem drodze, jadących Bóg wie gdzie, w brudnych, wąskich, wysokokołych wozach o łukowatym zadaszaniu, ciągniętych przez coś, co z trudem można nazwać koniem. Wiele jest tych wędrowców, pochodzących z rasy starszej od naszej. Niektórzy pozostają na obrzeżach miast, odwiedzając jarmarki i bazy, inni „podróżują” bocznymi drogami, żyjąc w wędrownych wioskach, a mimo to wciąż będąc częścią ludności tego kraju.

3 ...Udałem się do świątyni i w czasie całego obrządku stałem wraz z resztą zgromadzenia, podczas gdy mniszki wyśpiewywały ceremonialne pieśni. Stamtąd poszedłem na obiad do typowego, wiejskiego domu. Wniośłem talerze do kuchni, przechodząc na paluszkach obok chrapiącego na



ławce dziadka i nałożyłem sobie jedzenie. To był wspaniały dzień, pełen wspomnień. Wszystkie przydrożne domy były fascynujące; bociany na strzechach, stryszki, których zaokrąglone okna wydają ci się przyglądać – zadziwiający widok.

4 ...Sighisoara była moim następnym przystankiem. 975 wysokich, pochyłych stopni prowadzi do położonej na szczycie góry świątyni, niedawnego schronienia ludności uciekającej przed najazdem Dzikiej Hordy. Mali chłopcy schodzący w milczeniu kamienistą ścieżką do swego domu...

To miasto-forteca, jego koncentryczne mury, chronią umieszczoną w ich wnętrzu świątynię i niewielkie, wykute w kamieniu cele, od dawna będące miejscem ukrycia dla mieszkańców tych stron, od niepamiętnych czasów cierpiących z powodu najazdów wroga. Kwadratowe kwietniki zdo-

bią kamienny bruk rynku, tworząc razem niepowtarzalny wzór, zróżnicowany niczym koc zeszyty z kawałków różnych materiałów.

5 ...Suceava w wysokogórskiej dolinie jest spokojną oazą czarnoziemu, każdy plug ciągną tu konie lub byki. Miasto jest radosne. To stara rezydencja władców baronii, do której cytadeli Mirkal Chrobry wszedł bez żadnego oporu; w ten sposób prowincja została zjednoczona, choć Imperium w późniejszych latach miało wiele do powiedzenia. Muszę powiedzieć, że podziwiam Mirkala i innych tutejszych bohaterów; posąg Petru Raresa, stojący w Klasztorze Moldovitar, jego długie włosy i korona o sześciu ostrzach, są imponujące. Klasztor Mirkala bojnje mnie obdarował.

6 ...Południowymi, prawdziwymi skarbami sztuki i architektury baronii są klasztory w Voronecie i Sucevitarze. Ich ściany, na których namalowano obrazy o tematyce historycznej i religijnej, są unikalne. Jest tam wszystko, poczynsz od scen bitew i oblężeń, skończywszy na drzewach genealogicznych. Piekłne ognie klebią się wokół dusz, żywe węgle przypiekają umęczone ciała. Jaka szkoda, że sztuka malowania fresków wydaje się martwa, i że Voronet jest tak zrujnowany, jego krużganki ciche, pamiętające jedynie echo dawnych kroków.

7 ...to fascynujący kraj, pełen różnych rzeczy – wędrowców, kwiatów, lasów, miast i wsi. Przyjazny lud pomaga w czasie drogi, a wydarzenia ubarwiają codzienne życie kolorem złota. Góry wspomagają mnie i oddziałują na mój umysł swym urzekającym majestatem i niesłychanym pięknem.

Jak ktoś w kilku słowach listu może odpowiednio opisać magię tych ukrytych w leśnych ostępach gór? Wspaniałe i magiczne, prezentują swe łagodne krzywizny w wielu odcieniach zieleni, gdyż słodka leszczyna, kwiecista akacja i wysokie sosny porastają je od podstaw aż do wierzchołków.

8 ...Powróciłem do mistycyzmu Klasztoru Mirkala, lecz coś zakłóciło me badania. Ostatniej nocy przebudziły mnie dziwne dźwięki, rozbrzmiewające w celach i pustych salach starożytnego budynku. Rozległy się jakieś kroki, usłyszałem odgłos bosych stóp i nagle wszystko ucichło. Jak się zdaje, wszyscy przypisują to któremuś z braci, cierpiącemu na jakąś chorobę, ale usłyszane słowa są dla mnie zrozumiałe:

Kha-ly iest'churya 'es tron n u-kha-ly;
Dyurian 'os nazg kechkar!
Ai kha-ios en all alluchyren 'es chton n nam-ly.

To przesłanie zagłady z Zewnętrznej Krainy zrujnowało me dotychczasowe poczucie spokoju. Bezustannie spoglądam za siebie i szukam czegoś, czego mógłbym się bać – lecz nie wiem czego.

Jest to ostatni list od Petrosiana. Podany wyżej fragment jest napisany w języku magicznym (**WFRP** – magiczny; nekromantyczny, **MERP** – Czarna Mowa). Jest to wezwanie ducha w imię Pierścienia Wieczności. Wiadomość tę udostępnił jedynie tym graczom, których bohaterowie znają odpowiedni język (być może konieczny będzie odpowiedni test).

WYDARZENIE PIERWSZE: POCZĄTEK

Przygoda rozpoczyna się tak, jak to napisano we wcześniejszej partii tekstu. Z bohaterami kontaktuje się osoba znająca Petrosiana na gruncie zawodowym. Wie ona o łączącej go z bohaterami przyjaźni, wie też, iż otrzymywali od niego listy. Innym sposobem rozpoczęcia przygody jest wyłączenie drużyny przez kogoś, kto da im powyższe listy.



Bohaterowie muszą udać się do baronii, po której ostatnio podróżował Petrosian. Jej położenie zostało podane w przeznaczonych dla osób prowadzących przygodę *Uwaga*. Ten położony z dala od świata obszar jest stosunkowo mało dostępny. Do najbliższego miasta można dostać się za pomocą różnych środków transportu, lecz dalej droga musi być pokonywana pieszo lub na końskich grzbietach.

Bohaterowie nie muszą natychmiast wyruszyć do baronii. Zamiast tego mogą zechcieć przeprowadzić małe śledztwo. Jeżeli się na to zdecydują, ujawnij im informacje podane w *Streszczeniu fabuły*. Możesz również zechcieć, by natknęli się na jakieś sprzeczne ze sobą legendy i podania o regionie, który mają odwiedzić (np. opowieść o Drakuli w **ZC**).

Spotkania w czasie drogi powinny być odpowiednie do mijanych terenów. Bohaterowie mogą natknąć się na bandytów i oszustów, a jeśli podróżują w zimie, mogą również spotkać jakieś dzikie zwierzęta, takie jak wilki, polujące o tej porze roku bliżej siedzib ludzkich. Inne spotkania powinny zostać ustalone za pomocą zwykłych procedur, używanych do ustalania ich w twojej grze (w **WFRP** mogą to być zwierzoludzie i/lub goblinoidzi, czający się w ponurych mrokach Lasu Cieni). Ta faza przygody ulega zakończeniu, gdy BG dotrą do baronii – prawdopodobnie wcześniej spotykając po drodze jeden z kiepsko wyposażonych patroli granicznych.

WYDARZENIE DRUGIE: GRANICZNY PATROL

W skład granicznego patrolu wchodzi sześciu nierozgarniętych żołnierzy i dowodzący nimi sierżant. Wszyscy mówią w tym samym barbarzyńskim dialekcie – nawet te osoby, które znają podobny język, będą miały jedynie połowę normalnej szansy na ich zrozumienie. Sierżant zna trochę staroświatowy/Wspólną Mowę (**ZC**: dowolny język słowiański), ale jeśli BG chcą z nim rozmawiać, wcześniej muszą nakłonić go do odrobiny cierpliwości.

W razie gdyby bohaterowie wydawali się podejrzani, sierżant nakaze swym ludziom przeszukać ich bagaże. Jeżeli znajdą coś podejrzanego, dowódca oddziału spróbuje aresztować drużynę, jeżeli nie zadowoli się rewizją. Spróbuj przedstawić sierżanta tak złowieszco, jak to tylko jest możliwe. Jest niechłujny, ma tłuste włosy, mówiąc sepleni i pociąga nosem, nosi też brudną chustę na szyi, przyozdobioną czymś, co wygląda jak małe, żółto-czarne oczy (to tylko wzór).

Jeżeli łowcy przygód pozwolą się aresztować, ich rzeczy zostaną skonfiskowane (a pieniądze podzielone między

żołnierzy; sierżant zatrzyma wszystko, co na pierwszy rzut oka ma jakąś wartość). Bohaterowie zostaną odprowadzeni pod eskortą do kamiennej szopy, wybudowanej w pobliżu chaty, w której stacjonują ludzie z tego i jeszcze drugiego patrolu. Budynek znajdują się około dwóch mil od miejsca, w którym nastąpiło aresztowanie. Szopa ma małe okno i jedne, zamknięte na sztabę i klucz drzwi. Wewnątrz leży trochę rozrzuconego siana i stoi drewniane naczynie na wodę. Dach zbudowany jest z ciężkich, drewnianych belek i gontów.

Jeżeli ktoś zacznie protestować, zostanie pobity przez trzech żołnierzy. Późnym wieczorem załoga będzie świętować i wszyscy spiją się do nieprzytomności. Jeżeli bohaterowie nie wykorzystają tej możliwości ucieczki, przegłód ich przez kilka dni, po czym uwolnij i zwróć podstawowy ekwipunek.

WYDARZENIE TRZECIE: KU KLASZTOROWI MIRKALA CHROBREGO

Klasztor ten jest ostatnim miejscem, o którym wiadomo, iż przebywał w nim Petrosian. Bohaterom powinno przyjść do głowy, by udać się najpierw do niego. Wskazówki dotyczące drogi są łatwe do uzyskania. Najlepiej udać się do jednej ze świątyń przydrożnych, gdyż można w nich spotkać lepiej wykształconych kapłanów (**WFRP**: reikspiel/staroświatowy; **ZC**: francuski, niemiecki, rosyjski; **MERP**: adunaic, sindarin, dunael), znających języki, którymi mówi się w „szerokim świecie”. Jeżeli bohaterowie okażą wielką pobożność, hojność lub wywrą na kapłanie korzystne wrażenie, otrzymają przewodnika, który doprowadzi ich do monastynu.

Wykorzystaj opisy z listów Petrosiana, by przedstawić graczom mały, odosobniony od świata obszar kraju. W czasie podróży do klasztoru, BG nie powinni mieć trudności ze znalezieniem żywności i noclegu, choć monastyr jest odległy jedynie o około 20 mil. Pamiętaj, że na terenach położonych tak wysoko, można się łatwo przeziębnić, a nagle opady deszczu, śniegu czy deszczu ze śniegiem nie są czymś niezwykle trudnym nawet w miesiącach letnich.

Możesz wprowadzić dowolne spotkania dodatkowe. „Miaśta”, o których pisze Petrosian, są osadami niewiele większymi od obwałowanych wsi (**WFRP**: użyj wioski przedstawionej na stronach 333-335 podręcznika głównego, zmniejsz jedynie odległości dzielące poszczególne zabudowania; **MERP**: są to niewielkie osady w rodzaju *Caras Gwindor* w Dagorladzie). Obecnie osady te są miejscem okazjonalnych zamieszek, w czasie których ludzie pozostający pod wpływem Złego próbują przejąć kontrolę i podkopać autorytet obecnej władzy. W większości wypadków miejscowa ludność będzie ignorowała bohaterów, chyba że ci zdecydują się wnieść w rozgrywkę się przed ich oczami wydarzenia.

Bohaterowie powinni spotkać jakiegoś *wędrowca* (**ZC**: Cygana). Ten może zareagować różnie – na przykład przegnać się i ruszyć w dalszą drogę. To niewątpliwie zastanowi łowców przygód. Wędrowcy mówią swoim własnym językiem, jest on zresztą jedną z przyczyn, dla których mieszkańcy baronii mówią tak dziwnym dialektem. Być może napotkana osoba będzie próbowała ostrzec BG, ale jej słowa nie będą prawdopodobnie zrozumiałe.

Jeżeli bohaterowie są relatywnie słabi, napotkana w grupie wędrowców „mądra kobieta”, może wcisnąć któremuś z nich mały amulet, zrobiony z kości i ziół. Ci jednak mogą go od niej nie przyjąć. Szkoda, gdyż mały talizman okaże się niezwykle użyteczny przeciwko posiadaczowi Pierścienia – jeżeli BG sobie o nim przypomną!

Klasztor Mirkala Chrobrego jest niską, szeroką, zbudowaną na planie kwadratu budowlą. Cztery niezbyt wysokie wieże, przykryte spadzistymi dachami, wyznaczają rogi

klasztoru. Baszty są z trzech stron połączone murami i krytym krużgankiem, z czwartej zaś ścianami dormitorium i innych, wykorzystywanych przez mnichów pomieszczeń. Jedną z wież jest kwadratowa i nieco większa od pozostałych. Stacjonuje w niej sześciu czuwających nad spokojem doliny żołnierzy. Często muszą radzić sobie z intruzami (bandytami, dzikimi plemionami) lub niebezpiecznymi zwierzętami, mogącymi zagrozić mnichom i ich pracującym na polach sługom.

Wewnątrz murów mieści się świątynia, do której bracia chodzą na modły, oraz kilka trawników i kwietników (na dwóch rosną lecznicze zioła). Na murach świątyni widnieją wspaniałe freski (patrz *Listy*), jej wnętrze jest jednak bardzo skromne.

WYDARZENIE CZWARTE: OSTATNI POSTÓJ PETROSIANA

Część trasy wędrówek Petrosiana jest możliwa do odtworzenia. Biegnie ona wokół baronii i kończy się w klasztorze Mirkala Chrobrego. W jego murach bohaterowie będą mogli znaleźć kogoś, kto posługuje się ich językiem – w monastyrze przebywa 35 uczonych braciszków, którym przewodzi Ojciec Maynir. Ten ostatni powie:

- (a) że Petrosian opuścił klasztor, mówiąc, iż musi odwiedzić pocztę w stolicy, a później – zanim powrócił do monastynu – udał się w kierunku wysokogórskich dolin (nie wie dokładnie gdzie);
- (b) że pozostawił paczkę z zapasowym ubraniem i kilkoma przedmiotami, mówiąc, iż zgłosi się po nią później. Ojciec Maynir pozwolił BG zabrać pozostawione rzeczy, jeśli uda się im wykonać łatwe testy **Oglady**, Przekonywania (**ZC**: test dowolnej, odpowiedniej umiejętności komunikowania się);
- (c) że brat, którego krzyki słyszał Petrosian, jest obecnie dla jego własnego dobra zamknięty w niewielkim pomieszczeniu w wieży strażniczej, gdyż doznaje częstych i poważnych ataków choroby. Mnisi bez przerwy modlą się o jego uzdrowienie;
- (d) Ojciec Maynir nie wie nic o żadnych zamieszkach w miastach baronii, o jakimkolwiek zagrożeniu, ani o demonach.

Paczka pozostawiona przez Petrosiana nie zawiera nic interesującego. Kilka zapasowych ubrań, koc, sękaty kostur (pomagał przy chodzeniu) i kilka książek, raczej starych i niewiele wartych. Dotyczą one historii regionu. W jednej z nich znajduje się kilka zasuszonych kwiatów. Są identyczne z tymi, które są częścią otrzymanego talizmanu (jeżeli ma go któryś z bohaterów, by zauważyć to podobieństwo musi wykonać udany test *obserwacji*/spostregawczości/percepcji). Zasuszone kwiaty można związać, tworząc w ten sposób amulet. Mogą one również pomóc BG w odszukaniu większej ilości tych dziko rosnących roślin. Są one dość powszechne.

„Szalony” braciszek nie udzieli bohaterom żadnych nowych informacji. Łowcy przygód będą się mogli z nim spotkać, jeśli wykonają udane rzuty **Oglady**/Oddziaływania. Jeśli któryś z nich otwarcie nosi amulet, „szalenie” będzie spokojniejszy, lecz zauważyć tę zmianę może jedynie Ojciec Maynir. Jeżeli poszukiwacze przygód przeszukają celę, w której trzymany jest chory, odkryją widniejące na drzwiach zadrapania, które być może tworzą jakiś symbol.

Jeżeli bohaterowie zbadali znalezione książki Petrosiana, mogą wykonać testy korzystania z bibliotek, **Inteligencji** lub zbliżonych umiejętności i cech, by przypomnieć sobie stronicę, na której widnieją podobne znaki (są one również widoczne w postaci motywów na freskach klasztoru w Voronecie). Może to również zauważyć Ojciec Maynir. Gdyby BG nie odnaleźli tej informacji, mogą o to spytać na pocztę w stolicy (Mieräch).

WYDARZENIE PIĄTE: RUINY VORONETU

Droga wiodąca z Mierächa do Voronetu jest dobra aż do miejsca, w którym na mapie zaznaczona jest przydrożna świątynia (**WFRP**: świątynia Morra, **ZC**: malutki kościółek, **MERP**: stara świątynia dunlandzka, składająca się z kręgu kamieni). Odtąd droga zamienia się w ścieżkę, z której korzystają nieliczni rolnicy i wędrowcy, podróżujący po wysokogórskich dolinach. Pojazdy kołowe mogą przejechać jedynie z najwyższą trudnością. Aż do samego jaru ścieżka jest coraz bardziej stroma i wąska.

Po drugiej stronie jaru, jego urwiste brzegi są niższe. Kręta ścieżka prowadzi do niewielkiej wioski, leżącej na hali szczytu, gdzie wybudowano Voronet. Pozbawione dachów mury klasztoru można z łatwością dostrzec ze ścieżki, choć dostać się do nich jest znacznie trudniej. Pewien odcinek drogi to wycięte w skale stopnie.

Jeżeli w czasie pobytu w Mierächu bohaterowie dowiedzieli się na pocztę, że Petrosian poszedł do Voronetu (mówił o wysokogórskich dolinach), Zły dowiedział się o zamierzeniach drużyny i posłał grupkę chłopów, żeby im przeszkadzała. W jej skład wchodzi ośmiu ludzi uzbrojonych w widły (w **WFRP/ZC** jeden ma również jakąś prymitywną broń palną). Wieśniacy próbują napaść na drużynę z zaskoczenia. Na szczęście nie są zbyt trudni do zauważenia, jeśli tylko bohaterowie wystawią straż.

Ich atak nie będzie zbyt groźny, napastnicy uciekną, jeśli kilku z nich zostanie rannych lub przeprowadzony zostanie kontratak (np. przy wykorzystaniu magii lub broni palnej). Niezależnie jednak od zaistniałych wydarzeń, wieśniacy nie wydadzą z siebie żadnego głosu (poza odgłosami bólu lub przerażenia). Nie będą również mówić, jeśli zostaną schwytani. W tym ostatnim przypadku będą sprawiać wrażenie wyjątkowo przerażonych.

Ruiny Voronetu są mniejsze od klasztoru Mirkala Chrobrego. Wąski budynek dormitorium jest połączony dwoma



murami ze świątynią/kościołem. Całość składa się na wybudowany na podstawie rombu klasztor. Wszystkie budynki pobudowano na wąskiej, płaskiej półce, na stromym stoku. Dookoła znajdują się pozostałości zniszczonych sadów, których owocowe drzewa, winorośle i inne rośliny dostarczały mnichom pożywienia. Na budynku dormitorium brak dachu, choć jego mury wciąż jeszcze stoją. Starsza świątynia jest w lepszym stanie.

W dormitorium i całym klasztorze nie ma nic wartego uwagi, może oprócz tego, iż wiele z rosnących w jego pobliżu roślin jest mało sympatycznych: osty, wilcze jagody, blekot itd. Przy ścianach klasztoru można za to znaleźć werbenę, szarotkę i górskie lilie.

Na ścianach świątyni zachowały się wspaniałe malowidła, choć trzeba przyznać, że straciły nieco ze swej świetności. Z umeblowania nie pozostało nic. W ścianach znajdują się nisze, w których niegdyś stawiano świece lub lampy. Podłogę zaśmiecają skalne odłamki. Jeżeli bohaterowie zbadają oddalony od wejścia kąt pomieszczenia, zauważą, że kamienny ołtarz (potężny blok) został rozłupany na dwie części, na których widać ślady osmalenia. Jeśli członkom drużyny uda się poruszyć któryś z odłamów (bardzo trudny test **Sily**), odkryją małą niszę w posadzce, w której od jakiegoś czasu spoczywa spalone, niemożliwe do rozpoznania ciało.

Jest to ciało Petrosiana, choć bez jakiejś nadzwyczajnej pomocy bohaterowie się tego nie dowiedzą. Mogą się jednak tego domyślić, jeśli odkryją tajne drzwi, umieszczone w niszy na lewo od ołtarza. Kamienny blok, tworzący tylną ścianę zagłębienia, obraca się po wciśnięciu uchwyty, odsłaniając biegnący w murze ciąg schodów. Na dole, jakieś 7 metrów od miejsca wejścia, znajduje się wycięta w litej skale komnata, niegdyś świątynna krypta. Leży tu przewrócony na bok, porzucony plecak Petrosiana.

Ściany są rzeźbione: trzy zostały starte do tego stopnia, że niemożliwe jest ich rozpoznanie, ale kilka motywów przypomina widziane na górze freski. Na czwartej ścianie widnieją odrażające wyobrażenia, wykonane w całkowicie odmiennym stylu. Są one podpisane w tajemnym języku (patrz uwagi w *Listach*). Napis można przetłumaczyć mniej więcej tak – *Zły/Wróg/Bóg tańczy z Czarnymi/Ciemnymi duchami*. W centralnej części płaskorzeźby widać wyobrażenie czarnego grobowca lub świątyni, otoczonej przez płomienie czarnego ognia – wyobrażone przez odłamki błyszczącego, czarnego gagatu.

Jeśli ktoś dotknie ognistych kamieni, wyczuje, iż są luźno osadzone – można je wyjąć ze ściany. Są one zakończeniem jakiejś różdżki lub berła, na którego rękojeści wyryto złote symbole. Każda osoba, która trzyma znalezisko i patrzy na wyobrażenie świątyni, czuje przyciąganie. Wrażenie to będzie powracało zawsze wtedy, gdy pomyśli ona o świątyni, nawet po opuszczeniu krypty. Różdżka jest po prostu przedmiotem umożliwiającym odnalezienie miejsca kultu Zlego.

Plecak Petrosiana nie przyniesie odpowiedzi na żadne pytania bohaterów, z jego zawartości można będzie się jedynie zorientować, iż właściciel obawiał się, że w baronii rozwija się jakaś zła siła próbująca obalić legalne władze – a być może rozsnuwająca swe macki również poza granice prowincji. W nie dokończonym liście Petrosian pisze, że nie ufa nikomu w miastach, i że dwukrotnie próbowano pozbawić go życia, za drugim razem ledwo udało mu się uciec. W plecaku można znaleźć kolejny amulet.

Bohaterowie mogą spotkać jakiegoś pomniejszego ożywienia, w rodzaju ghula lub zombie, jeśli po zapadnięciu ciemności przebywają w pobliżu klasztoru. Stworzenie nie powinno być dla nich dużym zagrożeniem. Natychmiast po jego pokonaniu bohaterowie powinni wykonać testy spstrzegawczości/*obserwacji*/percepcji. Jeśli testy będą udane,

dostrzegą dwa nocne ptaki lub nietoperze, zawracających i odlatujących w kierunku zrujnowanej świątyni, oznaczonej na mapie cyfrą 5.

Bohaterowie powinni być zainteresowani jej odnalezieniem; jeśli okaże się to konieczne, dodaj do nieskończonego listu podróżnika kilka zdań, z których wynika, iż według niego w wyobrażonej na ścianie świątyni działa zły kult, podaj też przypuszczalną lokalizację jego siedziby. Jeśli bohaterowie nie znaleźli, bądź nie potrafili wykorzystać różdżki, odnalezienie świątyni zabierze im więcej czasu, wobec czego zwiększają się szanse na napotkanie w górach dzikiego zwierza.

WYDARZENIE SZÓSTE: ŚWIĄTYNIA

Do świątyni nie ma żadnej drogi. Jest ona umiejscowiona w mroźnej niecce, prawie 3500 metrów nad poziomem morza, a jakieś 1200 nad poziomem doliny Suceva. Jej ruiny są ukryte przy wejściu do wąskiej doliny, mającej kształt litery U. Ostre zarysy czarnych kamieni znaczą linie murów, a wyszczerbione resztki ścian przypominają o istnieniu niegdyś wspaniałego budynku. Wewnątrz ruin znajduje się kamienna płyta, używana niegdyś do składania ofiar – palono je żywcem w brązowym palenisku.

Każdy głupi na tyle, by powtórzyć w tym miejscu słowa szalonego mnicha (patrz list 8), wezwie Zlego, który bądź to natychmiast spróbuje zniszczyć bohaterów, bądź postara się przekabacić ich na swoją stronę. Jeśli okaże się, że to mu się nie udaje, zniknie po zadaniu maksymalnych strat (wliczając w to zawalenie resztek budowli).

Za ruinami świątyni, ze zbocza wyrasta mały budynek, częściowo przykryty skalnym rumowiskiem. Po bliższym zbadaniu w jednej ze ścian można dostrzec zarys drzwi, poza nimi nie widać nic innego. Po odrzuceniu kamieni można będzie otworzyć wejście – albo przy użyciu jakiegoś wąskiego, mocnego narzędzia, albo mówiąc w tajemnym języku *otwórz się*. Przy drzwiach nie ma klamki.

Za drzwiami znajduje się tylko jedno, ciemne pomieszczenie, w którym czuć cierpki smród czegoś niezdrowego. Na piedestale spoczywa brązowa kadzielnica, obok której leży wykonana z tego samego materiału latarnia. Na niej spoczywa ciężka, zabezpieczona brązowymi klamrami księga. Klamry są zamknięte za pomocą magii i nie można ich otworzyć. Komnata wywołuje przynębiające wrażenie, a wszelkie źródła światła świecą o połowę słabiej.

Jeżeli kadzielnica zostanie zapalona (jest na wpół wypełniona), rozświetli pomieszczenie upiornym, fioletowym światłem. Dzięki temu otworzy się księga, a nad kadzielnicą zbierze się kłęb dymu. Każda osoba mająca zdolności medialne, będąca wieszczem lub jasnowidzem albo posiadająca zbliżone umiejętności, może spojrzeć w dym. Jeśli to uczyni, księga przerzuci swe karty i zatrzyma się na czystej stronicy, a z uchwytu wyskoczy pióro, gotowe notować to, co ta osoba ujrzy/usłyszy/przepowie. Jeżeli zaś ktoś skoncentruje się na jakimś problemie, księga obróci swe karty tak, by umożliwić przeczytanie odpowiednich zapisków. Bohaterowie powinni poznać poniższy tekst:

Gdy nadejdzie czas Kamienia i w niebiesiech zgromadzą się chmury, z dalekiego wygnania wróci przywódca Wiary. Nadejdzie z chwałą i oświeceniem w jednym ręku, w drugim zaś dzierżyć będzie ciemność i zdradę. On to bowiem niegdyś czuwał nad równowagą świata, lecz porzucił to zajęcie. Będzie przyczyną wojny i zagłady, a śmierć będzie stąpała w jego ślady. Gdyż on jest wyznawcą morderstwa i obłędu. Tak się stanie, gdy przemienie czas Ferranda w miejscu Mirkala.

Pomimo tego, że wiadomość została zapisana w tajemnym języku, rozumie ją każdy, kto trzyma różdżkę z Voronetu. Treść przesłania jest również oczywista dla każdego jasnowidza. Ferrand to w **WFRP**: ojciec Cesarza Karla-Franza I; w **ZC** arcyksiążę Ferdynand (jest to francuska forma jego imienia); **MERP**: (S: od fëa-rand, co znaczy „wędrowny duch”) – w tym przypadku dostosuj znaczenie tego słowa do swojej kampanii, tzn. może się to odnosić do Saurona, powracającego w Trzeciej Erze lub do widzianych ponownie Nazguli. Miejsce Mirkala to, rzecz jasna, poświęcony mu klasztor. **WFRP/ZC** – użycie jasnowidzenia oznacza otrzymanie pewnej niewielkiej liczby punktów obłędu/utratę poczytalności.

WYDARZENIE SIÓDME: POWRÓT DO KLASZTORU MIRKALA CHROBREGO

Po opuszczeniu opisanej powyżej komnaty przepowiedni (z której nie można usunąć niczego, by nie zamieniło się to w kurz), spozstrzegawczy bohaterowie mogą zauważyć kryjącą się postać. Jeśli spróbują ją śledzić, dostrzegą uciekającą, zakapturzoną, noszącą szaty mnicha osobę. Jest ona najwiedoczniej pewna drogi i porusza się szybciej, niż robią to bohaterowie. Jest to Herisan, sługa Złego z klasztoru Mirkala. Zadaniem BG jest w tej chwili powrót do monastynu i ujawnienie złego mnicha, którego tożsamość muszą wprawdzie odkryć.

Po powrocie do klasztoru muszą najpierw przekonać Ojca Maynira, że nie są szaleńcami, i że wśród jego mnichów naprawdę jest odszczepieniec. Mogą pokazać mu przedmioty należące do Petrosiana, czarną różdżkę, itp. Natomiast Herisan obawiając się oszalonego mnicha, zabiła go. Ojciec Maynir wierzy, że szaleniec rozbił sobie czaszkę w czasie ataku drgawek.

Następnie trzeba wymyślić test. Może on być prosty, np. czar wykrywający zło lub sprawdzający oddanie dla wielbionego w świątyni bóstwa, albo nieco bardziej skomplikowany, na przykład przesłuchanie (przy wykorzystaniu umiejętności w rodzaju psychologii z **Zewu Cthulhu**). Oczywiście jeśli tylko będzie to możliwe, Herisan spróbuje uniknąć pochwycenia, uciekając na klasztorny cmentarz i zwabiając tam bohaterów. Rozegraj to po zmroku...

W końcu jednak na jaw wyjdzie prawdziwa natura Herisan. Jest ona podszywającą się pod mnicha kobietą, używającą swych wielorakich zdolności do uwodzenia braciszków i czynienia z nich posłusznych niewolników. W ten sposób zyskała władzę w samym klasztorze, a także możliwość swobodnego poruszania się, którą wykorzystuje do odwiedzania ruin świątyni, gdzie rozmawia ze Złym. Sam Ojciec Maynir polega na niej w wielu sprawach (ale nie jest jedną z jej zdobyczy). Naturalnie bracia, którzy jej ulegli, zrobią wszystko, by zniweczyć testy wymyślone przez bohaterów.

Herisan dysponuje szeroką gamą umiejętności kapłańskich, lecz – co ważniejsze – Zły przekazał jej *różdżkę nekromancji*, dzięki której może wezwać i kontrolować rozmaitych ożywieńców. Jeżeli BG ją zaatakują, będzie się bronić używając tylu złych stworów, ilu MG uważa za stosowne. Walka ta powinna mieć miejsce w nocy, a bohaterom nie powinni pomagać mnisi (być może z wyjątkiem Ojca Maynira) – co więcej, braciszki oddani Herisan mogą próbować pokrzyżować próby pochwycenia oszustki.

Herisan złamie różdżkę, jeśli bohaterowie będą bliscy jej pochwycenia. Zniszczy w ten sposób siebie i uczyni dziurę w materii Przestrzeni. Bohaterowie ujrzą, iż powietrze nabiera czerwonego odcienia, a bezpośrednio nad świątynią góruje wysoki na dziesiątki metrów, upiorny wizerunek jakiejś postaci. Jeśli członkowie drużyny pamiętają, co zdarzyło się w Voronecie, powinni skierować się do klasztornej krypty.

WYDARZENIE ÓSME: KRYPTA

Ojciec Maynir powie (jeśli wciąż jest przy życiu), że od kilku lat nie był w krypcie; nie przechowuje się w niej nic ważnego, poza nielicznymi, starymi zapiskami klasztornymi, złożonymi tam w czasie porządkowania biblioteki przez jego poprzednika. Po wejściu do krypty (także przez tajne drzwi, za którymi znajduje się ciąg schodów), bohaterowie zostaną powitani lodowatym podmuchem.

Mród zacznie natychmiast przenikać ich ciała (zredukuj **Inicjatywę**, **Kondycję**, obrażenia itp.), chyba że uda się im wykonać rzut obronny (**Sila Woli/Przeptyw**). Właśnie w tej chwili mogą się przydać amulety, pomagając w wykonaniu tego i następnych rzutów obronnych. Na dole schodów bohaterowie muszą wykonać testy *strachu* (do przejścia progu krypty wymagane jest wykonanie trudnego rzutu obronnego, a w **ZC** dodatkowego testu *Poczytalności*) – drużyna widzi personifikację Złego.



Tu, w ciasnych wnętrzach podziemnej komnaty, bohaterowie muszą stawić czoło Zlemu, wykorzystując do tego swój spryt i umiejętności. Na zdolność Zlego do manifestowania się mogą oddziaływać następujące rzeczy: magiczna broń, zaklęcia i inkantacje odsyłające (lub unicestwiające czary), wspomniane wyżej amulety, modlitwy i święte rytuały (tu może pomóc Ojciec Maynir), itd. Kilka rzeczy jest bardzo niebezpiecznych, na przykład czarna różdżka z Voronetu, która daje Zlemu całkowitą kontrolę nad jej posiadaczem.

W międzyczasie Zły atakuje bohaterów mroźnymi podmuchami, wysyłając iluzyjnych wrogów i straszliwe wizje, próbując wpędzić ich w szaleństwo. Krypta, w której odbywa się walka, została adaptowana na jego potrzeby, podobnie jak ta z Voronetu. Zwój i pergaminu usunięto, by zrobić miejsce dla małego, kamiennego ołtarza. Duch zła może ożywić niektóre z pergaminów wykonanych ze skór zwierzęcych (należy je traktować jako rój). Można je z łatwością zniszczyć ogniem.

Celem bohaterów jest przeżycie do momentu, w którym będą mogli wygnać Zlego. Nawet jeżeli się im to uda, nie powinni zapomnieć o słowach Petrosiana i wzmiankach o *Pierścieniu Wieczności*. Dzięki niemu Zły zdołał się ocalić i powstanie ponownie, mając nowe sługi, jeśli bohaterowie nie odnajdą i nie zniszczą pierścienia. A właśnie teraz jest na to czas, gdyż wróg jest słaby. Powinno być jasne, iż bohaterowie pokonali jedynie manifestację nieprzyjaciela, która pojawiła się dzięki zniszczeniu różdżki Herisan.

WYDARZENIE DZIEWIĄTE: WIECZNOŚĆ NA WYCIĄgniĘCIE RĘKI!

Herisan przeniosła szczątki Zlego do świątyni w Mierachu, stolicy prowincji. Istota skorzystała ze swych zdolności hipnotycznych, by zdobyć kontrolę nad wieloma żyjącymi w mieście ludźmi, za pomocą których próbuje obalić legalne władze. W tej chwili będący w potrzebie duch Zlego przyzywa swych wyznawców, by zregenerować swą energię – przez uczynioną z nich ofiarę. Oczywiście dzieje się tak wbrew naturalnym dążeniom większości ludzi, próbujących przezwyciężyć panujące nad miastem pragnienie śmierci. Ale znalazło się kilka osób o słabej woli, które rzuciły się z dachów budynków lub podcięły sobie żyły. Niektóre nawet zabiły wcześniej swoje rodziny. Aby uniemożliwić odrodzenie się Zlego, bohaterowie muszą działać szybko!

W świątyni w Mierachu nie ma krypty, ale wzdłuż ścian ustawione są kamienne grobowce. Właśnie w jednym z nich leży to, czego szukają członkowie drużyny. Każda osoba, która wykona test **Sily Woli**/Rzut odporności na przepływ, może zmusić czarną różdżkę do zlokalizowania poszukiwanych szczątków. W innym przypadku miejsce, w którym ukryte są szczątki Zlego, zostanie odnalezione dzięki obserwacji ludności miasta, zabijającej się u stóp jego grobowca lub broniącej do niego dostępu. Część bohaterów będzie musiała przeprowadzić jakieś działania pozorujące, żeby odciągnąć obrońców na czas wystarczająco długi, by pozostali zdołali otworzyć grobowiec i zdjąć pierścień z palca Zlego. Oczywiście dokonanie tego wymagać będzie udanego bardzo trudnego testu *strachu*, gdyż istota jest w rzeczywistości jeszcze bardziej obrzydliwa niż jej manifestacje i iluzje (a tak, prawda, czas na kolejną utratę PP w ZC).

Udane wykonanie tego zadania kończy przygodę. Ludność miasta, będąca pod wpływem Zlego, przez jakiś czas po jego zniszczeniu będzie zmieszana i niepewna, ale nie przeprowadzi żadnych działań odwetowych – co więcej, niektórzy ludzie zdadzą sobie sprawę ze swej głupoty i podziękują bohaterom za ocalenie przed prawdopodobną śmiercią.



Władze i mnisi z klasztorów prowincji, w zamian za pozbycie się zła z okolicy mogą przekazać drużynie jakieś dary. W ZC badacze, którzy udanie zakończą przygodę, otrzymają także premię do P.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Wiele z istot i mniej ważnych bohaterów niezależnych, których napotykają postacie, nie jest tu opisanych, gdyż przygoda została napisana tak, by można ją było wykorzystać w trzech różnych systemach, a dodatkowo pozbawiona jest ścisłej fabuły. Istnieją materiały do większości gier, umożliwiające wykorzystanie „normalnych”, bądź „standardowych” istot opisanych w tekście przygody. Opisy te powinny służyć jedynie jako wskazówki; pamiętaj, że te mniej ważne spotkania mają na celu zmęczenie i osłabienie bohaterów, a nie ich zabicie.

HERISAN

Herisan jest przebrana za mężczyznę kobietą. Od kilku lat udaje mnicha w klasztorze Mirkala Chrobrego. Zdołała wkraść się w łaski Ojca Maynira, a także uwieść wielu mnichów. Zna położenie zrujnowanej świątyni, z której korzysta Zły i poznała swe „przeznaczenie” – ma zostać przywódczynią własnej religii, a otaczający ją świat zostanie skąpany w chaosie i krwi. Planuje dokonać tego dla swego pana, Zlego, którego uważa za manifestację strasznego boga (tego, który wydaje ci się odpowiedni).

Herisan liczy sobie 36 lat. Ma 175 centymetrów wzrostu i podobnie jak pozostali mnisi nosi krótko obcięte, czarne włosy. Ma urzekający głos i maniery, stara się pomagać bohaterom, kiedy tylko jest to możliwe – oczywiście w ten sposób próbuje pokrzyżować ich plany. Nosi tradycyjny, czarny habit zakonny i od czasu do czasu różdżkę. Prawie zawsze ma przy sobie ukryty sztylet.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	40	44	4	3	9	58	1	41	45	56	41	59	53

Umiejętności: język tajemny – magiczny, urok osobisty (+10 do Ogd), kryptografia, charakteryzacja, uróżnienie, rozpoznawanie żywiołów, szybki refleks (+10 do D), szczęście,

wykrywanie magii, medytacja, krasomówstwo, czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, uwodzenie, szósty zmysł, teologia.

Profesje: nowicjusz, wieszczek, szarlatan, kapłan poziomu I, kapłan poziomu II.

Poziom magii: 1

Poziom mocy: 22, rzucanie czarów – kapłańskie poziomu 1, rzucanie czarów – kapłańskie poziomu 2.

Wypożyczenie specjalne: różdżka nekromancji – rezerwa energii (tak jak *klejnot czarui*) 20 punktów, które można wykorzystać do rzucania poniższych czarów: przywołanie szkieletów/szkieleta-bohatera, stabilizacja, ręka śmierci.

Sztylet Khaine'a – broń magiczna, zadane nią obrażenia są zatrute, +2 do obrażeń, użytkownik może wzbudzać strach.

MERP

Animistka

Sila 77 Zwinność 75 Kondycja 45
Inteligencja 71 Intuicja 95 Pewność siebie 96
Wygląd 63 Poziom 7 Punkty mocy 28
Premia do ataku 65 – sztylet Premia do obrony – (5)
Obrażenia 55 Poruszanie się 15

Języki: Dunael 5, Westron, Sindarin 3, Morbeth 3

Lista czarów: Ścieżka ciemności\dźwięku*; Poruszanie się po powierzchni; Oczyszczenia*; Tajemnice kości\mięśni*; Tajemnice Organów*; Ścieżki krwi*; Tworzenie. (* Herisan zna rewersy czarów z tych list.)

Umiejętności: Bazowa PA czarem +14, Czary kierowane +34, Bronie miotane +45, Aktorstwo + 65, Używanie przedmiotów +57, Spostrzegawczość +55, Krycie się/Skradanie się +55, Uwodzenie +50, Jeździectwo +42, Medytacja +40, Czytanie run +27.

Specjalne przedmioty: Sztylet (+15 i mnożnik czarów x2); Różdżka Nekromancji (raz w ciągu nocy może przywołać szkielety o łącznej sumie poziomów równej 28 – maksymalnie z 7 poziomu).

ZC

S 12 KON 10 BC 12 INT 10 MOC 13
ZR 8 WG 11 WYK 12 P 55 WT 11

Umiejętności: język tajemny – magiczny 45%, perswazja 75%, kryptografia 60%, charakteryzacja 75%, wróżenie 40%, wmawianie 60%, uwodzenie 80%, teologia 70%, język ojczysty 70%.

Czary: czar rozkazywania zwierzętom (Strażnik powinien sam wybrać zwierzę), koszmara, ogłuszenie.

ZŁY

Nie podano żadnych charakterystyk tej istoty. Nie powinien ich potrzebować, jeśli bohaterowie są na tyle ostrożni, by unikać konfrontacji fizycznej. Zły posiada wielką moc władania iluzjami i wywoływania szaleństwa, potrafi oddziaływać na umysły i pragnienia, choć to ostatnie jest mniej skuteczne przeciwko bohaterom prowadzonym przez graczy. Znaczna część jego mocy pochodzi z *Pierścienia Wieczności*, który utrzymuje go na granicy pomiędzy światami zmarłych i żywych, w czym Zły przypomina upiора lub zjawę. Jeśli pozbawi się go pierścienia, Zły ulegnie błyskawicznemu rozpadowi. Jego moc pochodzi od boga, któremu służy, a także od jego czcicieli. Celem Złego jest obalenie praworządnych lub dobrych mocy duchowych świata i zastąpienie ich złą tyranią jego i jego pana, którzy będą działać poprzez Herisan.

Ojciec Maynir

Ojciec Maynir jest wrażliwym, starszym człowiekiem. Ma siwe włosy. Jest bardzo bezpośredni. W większości sytuacji daje sobie radę, choć nie jest ani tak sprawny, ani tak szybki jak w czasach młodości, nie przywykł też do pracy fizycznej.

nej. Szok wywołany odkryciem prawdziwej natury Herisan, prawdopodobnie wyłączy go na pewien czas z przygody, pozostawiając BG zdanych na własne siły. Ale mimo to Ojciec Maynir chce walczyć! Poza tym to uczony mąż.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	26	31	2	3	9	58	1	35	38	68	41	62	42

Umiejętności: etykieta, heraldyka, historia, uzdolnienia językowe, medytacja, krasomówstwo, czytanie/pisanie, znajomość run, sekretny język – klasyczny, znajomość języka obcego – kislewski, teologia.

Profesje: skryba, bakalarz (niekompletna), nowicjusz, kapłan poziomu 1.

Poziom magii: 1

Poziom mocy: 10, rzucanie czarów – kapłańskie 1 poziomu.

Wypożyczenie specjalne: łańcuch z wiszącym na nim symbolem wiary, dzięki któremu raz dziennie może rzucić czar *unieruchomienie*.

MERP

Animista

Sila 71 Zwinność 38 Kondycja 65
Inteligencja 50 Intuicja 90 Pewność siebie 53
Wygląd 77 Poziom 5 Punkty mocy 5
Premia do ataku 25 Premia do obrony – (0)
Obrażenia 33 Poruszanie się 10

Języki: Dunael 5, Westron 5, Sindarin 3, Adanaic 5, Quenya 5

Lista czarów: Protekcje; Poruszanie się po powierzchni; Przepływ bezpośredni; Tajemnice kości\mięśni, Ścieżki krwi.

Umiejętności: Bazowa PA czarem +10, Historia +50, Używanie przedmiotów +45, Spostrzegawczość +50, Czytanie run +45, Używanie przedmiotów +45, Oddziaływanie +10.

Specjalne przedmioty: Łańcuch ze świętym symbolem, pozwala na dwukrotne rzucenie w ciągu dnia *Pieśni pokoju*.

ZC

S 7 KON 9 BC 11 INT 12 MOC 14
ZR 7 WG 7 WYK 13 P 70 WT 8

Umiejętności: wiarygodność 60%, historia 60%, perswazja 50%, wmawianie 60%, język ojczysty 70%, znajomość run 65%, język obcy 45%, teologia 70%.

Czary: chmura zapomnienia, uzdrowienie, wywołanie szaleństwa.

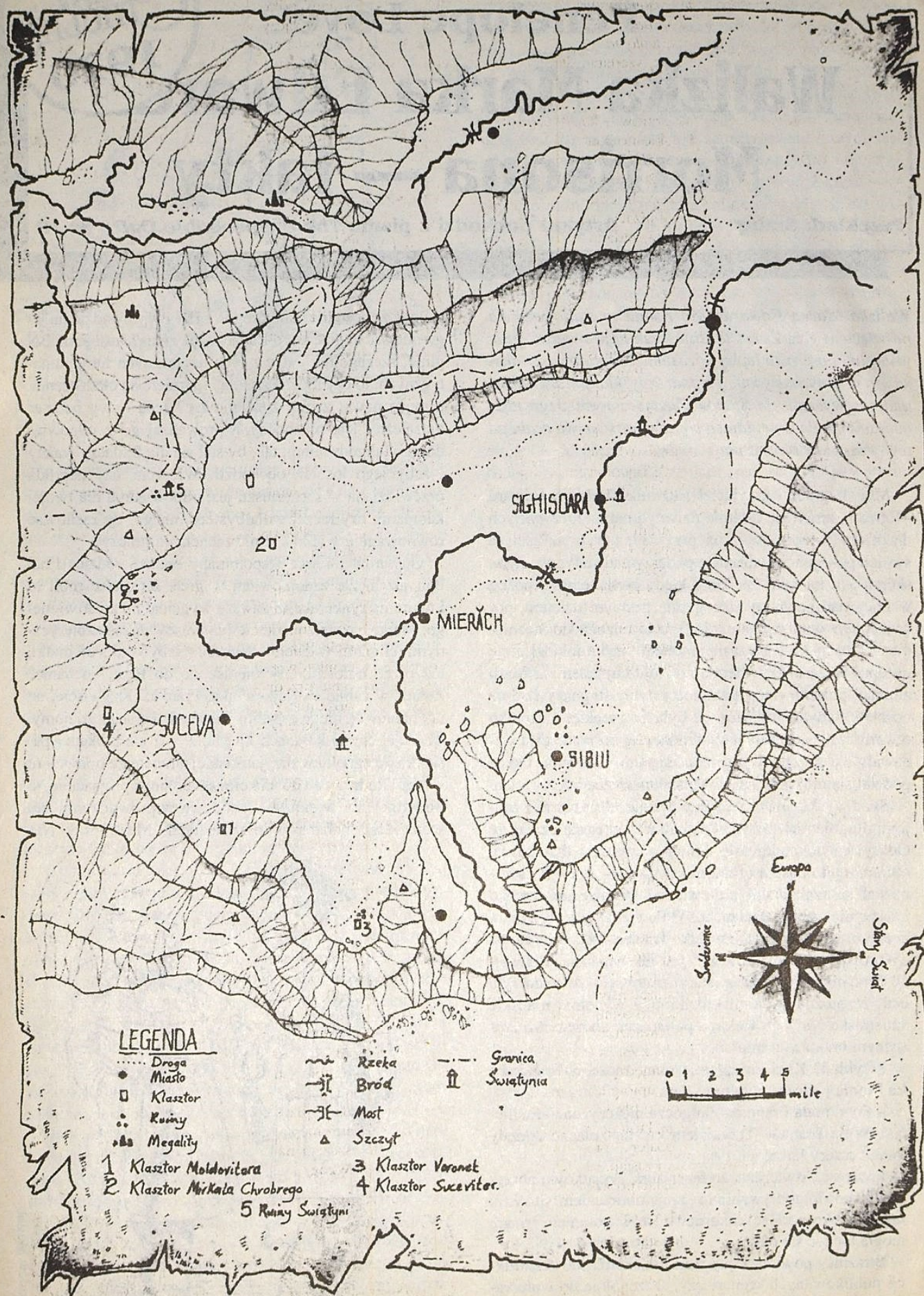
Przydatne źródła

Pozostałe istoty, występujące w scenariuszu, są opisane w następujących podręcznikach:

ZC: podręcznik do piątej edycji.

WFRP: podręcznik główny – zwierzoludzie (str. 230) i gobliny (str. 220-221) w lasach, dziki (str. 233-234) lub wilki (str. 246) w dzikich obszarach górskich baronii, ghoul (str. 248-249) lub zombie (str. 251-252) w Voronecie. Dla wieśniaków baronii należy użyć standardowej charakterystyki człowieka, podanej na stronie 216 podręcznika głównego. Przydatni również mogą się okazać typowi bohaterowie niezależni, zamieszczeni na łamach pierwszej części kampanii **Wewnętrzny Wróg**.





Penelope Love

Walizka Marka Edwarda Morrisona — fakty

Przekład: Smoq

Artykuł pochodzi z pisma *The Unspeakable Oath*, nr 10

Walizka Marka Edwarda Morrisona to stała kolumna poświęcona grze Zew Cthulhu – jak ją prowadzić, grać w nią lub po prostu lepiej ją rozumieć. Tytułowa „walizka” to dziwny, stary kuferek podróżny, który Mark odkrył podczas wyjazdu do Stanów Zjednoczonych. Jego tajemnicza i ciągle zmieniająca się zawartość nawiedzała od tego czasu sny Morrisona.

Mój długoletni przyjaciel i towarzysz, Mark Edward Morrison, zrobił się ostatnio dziwny i nabrał niezwykłych dla niego zwyczajów – na przykład, ukryty w zaciszu swoich pokoi, spędza całe godziny nad sfatygowanym, skórzanym kufrem. Wczoraj, kiedy biedziłem się późno w nocy nad pewnym szczególnie trudnym dziełem, poświęconym wiedzy tajemnej („Wprowadzenie do Stechiometrii”), nagle z tego zaciemnionego azylu dobiegł mnie okropny wrzask. Wpadłem do pokoju i ujrzałem, że Mark zniknął, pozostawiając po sobie jedynie stygający ślad na pościeli. Jedyną wskazówką była ta przeklęta, szeroko otwarta waliza. Leżała na podłodze. Jej skórzane usta wydawały się szczerzyć w przerażającym uśmiechu. Gdzie podział się mój przyjaciel? Musiałem to zbadać.

Skąd wyskakują ci wszyscy przyjaciele, krewni i znajomi długoletnich Badaczy Cthulhu? Jak to się dzieje, że Odkrywca dowiaduje się o nich zazwyczaj dlatego, że oni/on/ona/to zostali ofiarami krwawego morderstwa, albo stali się szaleńcami (albo widzieli krwawe morderstwo i następnie stali się szaleńcami)? Powiem wam, dlaczego. Dlatego, że zawsze na początku każdego scenariusza we „Wprowadzeniu dla Graczy” jest tak napisane. Dlatego, że Strażnik gromadzi w starym, dobrym Arkham tyle ciał, że można by nimi kilkakrotnie wypełnić miejskie śmietnisko Nowego Jorku, a potem mamrocze coś o „rośnącym braku zaufania”.

Przykład? Ktoś kompletnie obcy zaczepia Francescę La Monte podczas pobytu w Peru.

– Fran, mała Frannie – bulgocze mężczyzna. – Pamiętasz Wujka Franka? Trzymałem cię na kolanach, kiedy miałaś cztery latka!

Francesca stwierdza, że facet obrał wyjątkowo obrzydliwy sposób podrywania i reaguje oburzeniem. Strażnik musi szybko poddać kilka dawnych wspomnień, by gra mogła toczyć się dalej.

Strażnicy powinni krytycznie podchodzić do konstrukcji publikowanych scenariuszy, szczególnie do wprowadzeń, bohaterów niezależnych i nagród. Czy możesz

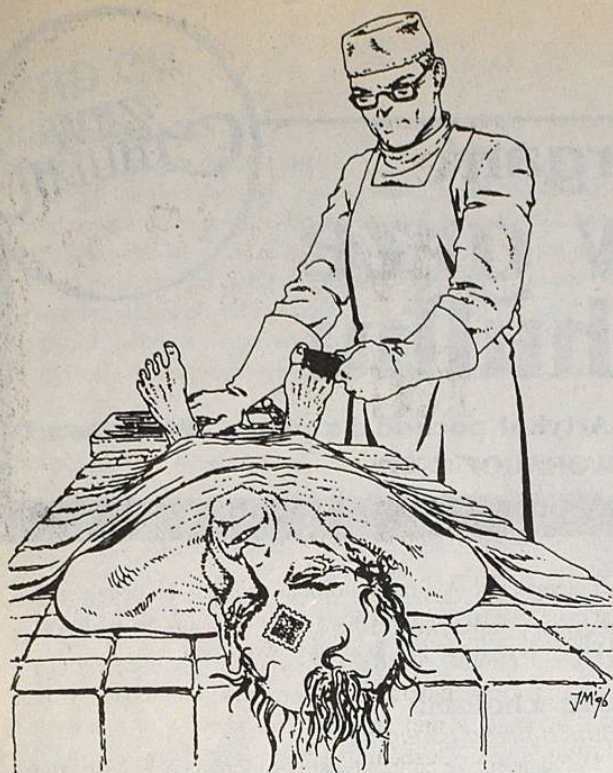
usunąć ze scenariusza któregoś z BN i wprowadzić na jego miejsce kogoś, kogo Badacze już znają? Jeśli jakiś BN ginie, szczególnie jeden z tych użytecznych lub sympatycznych, to czy można zmienić tę śmierć na okaleczenie, a może nawet z niej zrezygnować? Jeśli nowy bohater niezależny jest niezbędny, wprowadzaj go z odpowiednim wyprzedzeniem, tak, by stał się dla Badaczy ważny i żeby jego los ich obchodził. Wreszcie, czy nagroda przewidziana w scenariuszu jest odpowiednia dla twojej kampanii, czy raczej wolałbyś coś innego, by zachować równowagę gry albo spełnić zachcianki graczy?

Gdy miał miejsce wspomniany epizod, rodzice Fran byli już nieźle zadomowieni w grze. Jej ojciec robił to i tamto na rynku akcji i zawsze wyglądał na zmartwionego. Matka zaś była na diecie i interesowała się ezoterycznymi religiami Wschodu. Wystarczyłaby kartka od matki, tuż przed odlotem: „Wybierasz się do Peru, kochanie? Znajdź w Limie swojego wujka, Franka. Oczywiście, on tak naprawdę nie jest twoim wujkiem. To stary znajomy, ale bujał cię na kolanach itp., itd...” – i już unikamy paskudnego zgrzytu w przyjacielskiej atmosferze opowieści.

Jeśli Badacze od dawna otocza rodzina i przyjaciele, to Strażnik ma większy wybór we wprowadzaniu do scenariusza bohaterów niezależnych. Może przy tym



Jarosław Musiał



utrzymywać graczy w stanie miłej niepewności, jeśli nie wręcz paranoi (dlaczego moja matka stała się ostatnio taką ważną postacią? Czyżby coś miało się jej stać? *Mamusiu, mamusiu, kochanie. Lepiej, żebyś nie zabierała się za jogę. Nie, nie, uważam, że nie powinnaś jechać do Indii, aby osobiście odwiedzić Guru Swamimanihari. To nie jest bezpieczne. Co miało znaczyć to „I kto to mówi?”*).

Dobrze jest upewnić się, że pewne rzeczy zostaną zapisane w czasie tworzenia postaci. Przyjaciele, rodzina, szkoła, hobby, miejsce zamieszkania, praca i kontakty – wszystko to przydaje się potem w grze. Strażnik powinien otrzymać kopię – uśmiechnij się do graczy i zapewnij ich, że to wyłącznie dla bezpieczeństwa, w żadnym wypadku jako materiał do przygody. Jeśli gracze pomyślą o tych informacjach, zanim zaczną grać, łatwiej im będzie wczuć się w role swoich Badaczy. Wiedzą więcej o sobie. Ponadto wspólni znajomi są świetnym sposobem łączenia Odkrywców. Wspólni, martwi znajomi.

Gracze lubią mieć wrażenie, że ich interwencje mają jakiś skutek i przeciwdziałają jakoś przeklętym machinacjom Cthulhu. Prostą nagrodą jest uratowanie jakiegoś bohatera niezależnego, który później staje się użytecznym sprzymierzeńcem. Ocalony raz przed okrutną śmiercią lub zdeformowaniem BN, zaczyna zdobywać cenne zaufanie i przyjaźń grupy – i później można go zamordować/doprowadzić do szaleństwa. Kochani i osobiści przyjaciele Franceski – Paul LeMond i Jackson Elias – skończyli jako mokre plamy. Obaj byli postaciami z gotowego scenariusza, ale, w wyniku działań podjętych przez Strażnika, ich śmierć stała się bardziej bolesna.

Jeśli przyjaciel został podstępnie zamordowany, albo trafił na stałe do kliniki psychiatrycznej, jego udział w grze wcale nie musi się zakończyć. Wiele scenariuszy rozgrywa się w szpitalach dla obłąkanych, co daje ciotuni Mavis jeszcze jedną okazję do ślinienia się i zjadania robaków. Oszałały przyjaciel, który uciekł, może stać się w kolejnej przygodzie diabolicznym przeciwnikiem. Powrót zmarłego towarzysza jest równie... hmm!... interesujący, czy to w oczekującej służem rzeczywistości, czy też w mniej materialnej postaci. Zmarli

znajomi mogą przed czymś ostrzec, dać radę albo dostarczyć dowód wypaczenia, który będą mogli odkryć Badacze. Najlepszym zaś balsamem na smutek po czyjejś ohydnej śmierci jest radosne spotkanie w świecie snów.

Wprowadzenia stawiają pytanie, które wypycha Badaczy w tajemnicę. Wariacje tego pytania muszą pozostać świeże i tak samo wciągające nawet po wielu powtórzeniach, jeśli Badacze mają nadal być zainteresowani otrzymywaniem – często zdecydowanie niebezpiecznych – odpowiedzi i jeśli gracze mają nadal wykorzystywać tę część swojej wyobraźni, która napędza całą opowieść. Można wymyślić wprowadzenia różne od tych, które podano w gotowym scenariuszu. Często Strażnik nie musi się nawet lepiej przygotowywać – wystarczy kilka notatek na marginesach przygody. Wykonanie tej pracy jest naprawdę opłacalne.

Należy podkreślić, że najlepsze wprowadzenie w akcję scenariusza to takie, które Badacze sami stworzą. Dobre do tego celu jest niewinne hobby. Zdumiewające, jak często zmienione przez Strażnika wprowadzenie skutkuje o wiele głębszym zaangażowaniem graczy w scenariusz niż ograne *wujek/przyjaciel/kotek domowy/ktoś zupełnie obcy umiera nagle i w tajemniczych okolicznościach*. Można użyć wszystkiego: zainteresowania żeglarsstwem, długimi spacerami, kręcącymi się stolikami, pociągami lub kolekcjonowaniem przedmiotów – czy to znaczków pocztowych, czy sztucznych kończyn, czy może starych numerów awangardowych czasopism. Badacza może zupełnie nie interesować, dlaczego miejscowego włóczęgę, Luke'a Farnhama, znaleziono w okolicznym bagnie bez kropli krwi w ciele. Z drugiej strony, ten sam Odkrywca może nagle ochoczo rozpocząć śledztwo, jeśli Luke miał przyklejony do czoła nowiutki *Mauritius*. Jeśli następnie Strażnik zamieni tę starą, nudną, zniszczoną kopię *Unaussprechlichen Kulten*, którą umieszczono w scenariuszu, na bezcenną kolekcję starych znaczków (nie całkiem umarły czarownik przechowywał każdą koperkę ze swojej trzystuletniej korespondencji), to można to uznać za odpowiednią nagrodę dla zainteresowanego Badacza. Wystarczy tylko spowodować, by Odkrywca wyszli z siebie i stanęli twarzą w twarz z niewyjaśnionym.

Co to za pukanie do drzwi, czy może w dach? Mój serdeczny druh wszedł chwiejnie do pokoju, z zamglonymi oczyma i poszarpanym ubraniem, z którego unosiły się lekkie opary. Chyba wrócił z międzygwiazdnej przestrzeni.

– Cześć – powiedział. – Musiałem wyjść i kupić nieco mleka.

Postawił ostrożnie na stole napój koloru wapna i wypadł z pokoju. Nie wyjaśniło to ani czasu, który powinien poświęcić na dotarcie do sklepu, ani obecności słabo fosforyzującego paskudztwa, które nadal ściekało mu z palców. Poszedłem więc za nim do jego wypełnionego książkami pokoju.

Rzucił się na łóżko. Rozglądając się po pokoju spostrzegłem jedną znaczącą zmianę w otoczeniu. Wreszcie zrozumiałem. Moje obawy, jeśli nawet nie bezpodstawne, były z pewnością bezsensowne. Moje pytania, jeśli nawet pozostawione bez odpowiedzi, stały się bezcelowe. Nigdy nie poznamy rozwiązania.

Walizka była zamknięta.

Mark Morrison jest bardzo, bardzo, bardzo niedysponowany.



Carl Sergeant

Fobie w grze Zew Cthulhu

Przekład: Jacek Brzeziński

Artykuł pochodzi z pisma *White Dwarf*

Copyright © GAMES WORKSHOP 1987

Obrzydliwe, obślinione języki, wijące się wokół moich stóp... Mamroczące, obscenicznie mlaskające usta, gorące od śluzu. Chichot wielu ust, bulgot węzowych języków. Ajjj-jaaaaajjjj!!!!

– Tak, tak, panie Smith. Rozumiem, że miał pan jakieś ciężkie doświadczenia. Ale co one mają wspólnego z pana strachem przed prowadzeniem samochodu w rękawiczkach?

W grze **Zew Cthulhu** fobie odgrywają ważną rolę. Większość nawet najbardziej nieustraszonych badaczy nabawia się w trakcie swych przygód przynajmniej jednego poważnego zaburzenia psychicznego. Fobie są skutkami obłądzenia czasowego, często posiadają je również osoby całkowicie obłąkane.

Chcąc określić rodzaj fobii, Strażnik Tajemnic powinien wyciągnąć wnioski z doświadczeń badacza. Jest oczywistym i wielokrotnie podkreślanym, zarówno w utworach Lovecrafta, jak i w podręczniku do gry faktem, iż rodzaj fobii powinien odzwierciedlać rodzaj grozy Mitów, która doprowadziła ofiarę do obłądzenia. Innymi słowy, to co przeżył badacz, powinno stać się głównym motywem rozwiniętej u niego fobii.

Podręcznik podstawowy gry **Zew Cthulhu** zawiera listę wielu fobii, lecz Strażnicy zawsze mogą stworzyć nowe. Jak nazywa się strach przed śluzem – fobia bardzo pasująca do Cthulhu, jeśli taka w ogóle istnieje? Czym jest strach przed osamotnieniem? Podręcznik **Zewu Cthulhu** mówi, że jest to monofobia, lecz myli się, gdyż jest ona po prostu strachem przed jedną rzeczą. Ponieważ wiem co nieco o fobiach i spędziłem kilka godzin dyskutując na ten temat z redaktorami **White Dwarfa**, myślę, że zawarłem w tym artykule kilka przydatnych dla Strażników ciekawostek. Jeśli twoi gracze przeczytali już całą książkę o fobiach, możesz ich zaskoczyć kilkoma z poniższych. Większość została wybrana z uwagi na oczywistą przydatność w grze, lecz jedna czy dwie znalazły się, gdyż są dziwne, a przynajmniej jedna – gdyż jest bardzo głupia. W sumie, warto może zacząć od tej głupiej...

Alektorofobia

Strach przed kurczakami

Nie kantuje. Wszyscy wiemy, że kurczaki to Shantaki, które ukrywają się pod kurzymi piórami, prawda? To całe składanie jajek i gdukanie to tylko przykrywką. Kurczaki to poważna sprawa. Musisz zawsze je rozważać od razu, żeby nie dać im żadnych szans.

Amychofobia

Strach przed zadrapaniami

Różne rzeczy mają szpony. Drapią cię z bezimiennym, niewymownym, wewnętrznym rezonansem, który oznacza, że twoja dusza została wchłonięta przez Wielkich Przedwiecznych lub przez jednego z wielu szponiastych, drapiących potworów Mitów. Zadrapanie jest właściwie równoznaczne

z potępieniem. Autoamychofobia oznacza, że będziesz wołał czuć swędzenie do końca swego życia niż się podrapać... Tylko co, jeśli nie jest to zwykłe swędzenie...

Batrachofobia

Strach przed gadami

Wydaje się, że zimnokrwiste istoty mają oczywisty związek z mrocznymi, śluzowatymi potworami (np. Wężowi Ludzie czy Straszliwi Łowcy), a nawet z jeszcze bardziej niewyobrażalnymi łuskowatymi, zimnymi, prastarymi istotami z wielkimi zębiskami, ostrymi językami i ogromnymi, humanofagicznymi apetytami. Nawet ogrodowe jaszczurki, bezmyślnie ignorowane przez większość głupich, nieświadomych niczego ludzi, wciąż obserwują, obserwują...

Blennofobia

Strach przed śluzem

Wskaz mi kampanię Cthulhu, która nie zyska na wprowadzeniu tej fobii! Wszystko w Mitach jest śluzowate (no, prawie wszystko). Zresztą, nie chodzi tylko o śluz. Weźmy choćby kleiste olejki i galaretki – znaki przybycia istot Mitów są wszechobecne. Aby z tą fobią dało się grać, jej stosowanie można ograniczyć do śluzów organicznych, jak na przykład obrzydliwej papki, w którą wdepniesz po rozszarpaniu Shantaka – przepraszam, miałem oczywiście na myśli kureczaka.

Karnofobia

Strach przed mięsem

Czy możesz być pewien właściwego pochodzenia tego mięsa? Rzeźnicy patrzą na ciebie w taki dziwny sposób... to prawie na pewno kultysty. A jeśli mięso jest tym, czym boisz się, że może być – czy ghoulu już następują ci na pięty? A może coś jeszcze gorszego? Możliwości są zbyt przerażające, by je dalej rozważać.

Cnidofobia

Strach przed żądłami

Żądła to pokładelka – służą do składania jaj... wewnątrz ciebie! Możesz nawet tego nie zauważyć, gdy żądłacy wprowadzi do twojego organizmu własny środek znieczulający. Przez kilka ostatnich sekund poczujesz tylko, jak twój umysł pogrąża się w odmętach niebytu, podczas gdy potworne nasienie wytryska z przerażającym wyciem z twoich organów wewnętrznych. Uważaj na niespodziewany przyrost wagi (larwy rozwijają się, wchłaniając substancje odżywcze z twojego organizmu) albo na jej utratę (gdy wysysają twe siły vitalne). Bój się wszystkiego, a szczególnie żądał – wilgotnych, ostrych, chitynowych i lśniących. Aj!

Kremnofobia

Strach przed przepaściami

Ma się tak do zwykłego lęku wysokości, jak choroba komunikacyjna do malarii. Głęboka otchłań... tak bardzo znacząca. Nie chodzi o to, że zastanawiasz się, co jest na dole i czy to przyjdzie po ciebie. Ty wiesz, co tam jest, i to coś na pewno przyjdzie, chyba że skoczysz w dół, złapiesz się mocno skalnej półki i nie ruszysz się stamtąd. Nawet krótka chwila myślenia o przepaści wystarczy, by sparaliżował cię strach.

Eisoptrofobia

Strach przed lustrami

Najbardziej przerażającą myślą nie jest to, że lustro mogą pokazywać prawdziwy obraz rzeczy. Nie wystarczy, że starzejesz się i pokazują się dziwne skazy podejrzanego pochodzenia. Nie wystarczy też, że lustro mogą wyjawiać prawdę o twoich znajomych, którzy utrzymują iluzję normalności, kryjącą ich prawdziwą, potworną naturę. Nie, prawdziwa groza tkwi głębiej. To postępujące zmiany są tak okropne. Każdy dzień odsłania coraz większą część potwornej rzeczywistości, a to sprawia, iż zaczynasz się zastanawiać, czy okropne odkształcenia, które cały czas widzisz w lustrze, ulegają pogorszeniu, czy to tylko lustro odsłania ci przerażający wizerunek świata w wybranym przez siebie tempie.

Eremofobia

Strach przed osamotnieniem

Samotność jest najstraszniejszą rzeczą na świecie. Nie ma nikogo, kto ci pomoże albo cię pocieszy, podzieli z tobą zły los, zrozumie cię. Samotność jest niemożliwa do zniesienia. Coś wtedy nadejdzie, a wówczas naprawdę będziesz chciał być *sam*. W ciszy osamotnienia usłyszysz szelesty, skrzypienie albo dźwięki, wydawane przez poruszającą się, obskoczoną masę, zbliżającą się z niewypowiedzianą obietnicą, że już nigdy więcej nie będziesz sam. Bo już w *ogóle* cię nie będzie...

Ergasiofobia

Strach przed operacjami chirurgicznymi

Lekarze są szaleni – to powinno być dla wszystkich oczywiste. Studiują intensywnie przez wiele lat, co powoduje poważny stres. Są uczeni i przeczytali wiele książek. Być może – niebezpiecznych książek. Najgorsze jest to, że interesuje ich medycyna, a to znaczy – życie, siły vitalne... Oczywiście istoty Mitów muszą mieć z tym jakiś związek. Lekarze są chorymi, niebezpiecznymi fanatykami, a chirurgia jest najgorsza, ponieważ znajdujesz się pod znieczuleniem i jesteś bezradny, kiedy wykonują swe potworne operacje i wydobywają z ciebie Bóg wie jakie płyny i organy, albo wkładają ci jakąś syczącą i śliską okropność... Znasz to uczucie – jesteś bezradny, lecz świadomy tego, co się dzieje. Każdy zna jakąś osobę, która miała wrażenie przebywania poza ciałem w czasie operacji, była bezradna, lecz świadoma, bezsilnie patrząc na potworne poczynania obłąkanych medyków. Operacja chirurgiczna? Śmierć jest dużo lepsza.

Hafefobia

Strach przed dotykaniem

Jeśli coś może cię dotknąć, może też cię zjeść, zarazić, odebrać ci płat skóry lub pokryć twe ciało warstwą żrącego, paraliżującego śluzu, który wolno będzie je wypalać. A są to tylko te możliwości, które najprościej można sobie wyobrazić. Ze wszystkich doznań, dotyk jest chyba najbardziej obrzydliwy, gdyż jest tak podstawowy, prymitywny, jak nierozróżnialne gluty protoplazmy, czy Nasienie Istot z Głębin, sięgające po ciebie swym ślepy, bezmyślnym dotykiem.... Hrummmmm....

Helmintofobia

Strach przed robalami

Są szpiegami, wyszukującymi ofiary w swój na pozór bezmyślny sposób. Robale, bardziej niż wszystko inne, uosabiają najbardziej cuchnące potwory Mitów. Poza tym są najbardziej obrzydliwe, gdy się poruszają – ten beznogi, ciągliwy, wijący się ruch... Pomyśl, co czujesz, gdy coś takiego pełźnie ci po skórze, pomyśl, co pocujesz, gdy odkryjesz, że najlepiej ukrywanym sekretem robali są ich malutkie, lecz niezwykle ostre zęby...

Homichlofobia

Strach przed mgłą

Jest dużo straszniejsza od ciemności. Ciemność ofiaruje ci przynajmniej miłosierdzie niespodziewanej, nagłej śmierci. Ale we mgle groza jest widoczna. Potwory wyłaniają się powoli, ukazując ci każdy okropny szczegół swych organicznych form. Mgliste obrzydliwości materializują się ze słuzowatej ciemności i powoli otaczają ofiary, pochłaniając ich krzyki swymi duszącymi, wilgotnymi objęciami. Mgła nie jest przyjemną sprawą.

Ichtiofobia

Strach przed rybami

Ryby pochodzą z głębin. Tak jak wiele innych stworzeń, ale my wiemy dokładnie, czym one są... lepiej nawet o nich nie myśleć. Straszliwe, ohydne rzeczy zaplatają się w rybacie sieci. A przecież nawet zwykłe, martwe ryby patrzą czasem na ciebie w szczególny sposób... one *wiedzą*. Widziały twą przyszłość. Lepiej zacznij pisać swą autobiografię, bo już długo nie pociągniesz. Ryby są stare, starsze niż możesz to sobie wyobrazić i znają przerażające tajemnice.

Lyssofobia

Strach przed obłądem

Strach przed szaleństwem jest do pewnego stopnia czymś uniwersalnym i całkiem racjonalnym, ale istnieje różnica pomiędzy racjonalnym strachem a fobią, która przejmuje kontrolę nad większością świadomego życia. Lyssofobia jest opętany przez obłąd, jest nim przerażony. Czy stajesz się szalony? Może już jesteś... Skąd masz to wiedzieć? Co zrobisz, gdy to się już stanie? Nie wiem, jak mógłbyś dalej być badaczem.

Alternatywą jest zmodyfikowanie tej fobii tak, by stała się strachem przed szpitalami psychiatrycznymi. Jest to w dzisiejszych czasach znacznie bardziej uzasadnione niż strach przed obłąkaniem. W latach 30. z przytułkami dla obłąkanych wiązała się perspektywa lobotomii, prymitywnych elektrowstrząsów i prawdziwie fatalnych warunków.

Odontofobia

Strach przed zębami

Zęby gryzą i wprowadzają jad. Niektóre z nich są na tyle ostre, że odrywają kawałki ciała. Inne są tępe, aby mogły je przeżuwać. Niektóre są haczykowate, a inne wsączają płyny, które palą, paraliżują lub zadają ogromny ból. Poza tym, potwory mają zęby i często ich używają, nawet jeśli nie zostaną sprowokowane. Nie możesz negocjować z zębami działającymi z dużą szybkością. Najgorsze są zęby pozbawione ciała, być może przyłączone jeszcze do jakiegoś gulgoczącego, nieżywego przelyku. Mogą pojawić się wszędzie, w każdej chwili...

Ommatofobia

Strach przed oczami

Widzą cię. Nie masz się gdzie schować. Gdziekolwiek byś uciekł, wszystkowidzące oczy i tak cię znajdą. Najpierw

zauważysz tylko przypadkowe, dziwne spojrzenia – oczy, które patrzą w inną stronę, gdy się obejrzysz. Dostrzeżesz jedną osobę na sto, która poluje na swą zwierzynę. Lecz gdy zaczniesz sobie zdawać sprawę z wszechobecności ich sady-stycznego obserwowania, zauważysz, że to, co początkowo wydawało ci się zwykłymi fizycznymi organami, jest w rzeczywistości punktową projekcją jakiejś idiotycznej, ohydnej, wszystkowiedzącej świadomości. Oczy ją w końcu mają...

Ftirofobia

Strach przed pasożytami

Pasożyty zarażają ciało, więc ftirofobia ma wiele wspólnego z cnidofobią (patrz wyżej). Ale pasożyty są gorsze, gdyż zostają w tobie i wysysają twe siły vitalne, redukując cię do pustej skorupy, lecz nie pozwalając ci umrzeć, dopóki nie znajdą lepszego nosiciela. A będzie nim ktoś ci bliski, ktoś, z kim spędzasz dużo czasu, ktoś, kogo kochasz... Ostatnim obrazem, który zobaczysz, zanim ta Rzecz przejdzie przez twe gulgotzące gardło i eksploduje fontanną krwi, będzie niemy krzyk na twarzy twej ukochanej, gdy pasożyt zamieszka w swym nowym domu. Jaaa!!!!!!

Pnigerofobia

Strach przed zaduszeniem

Niektóre sposoby umierania są okropne, ale zaduszenie – niemożność oddychania, jakby coś bulgoczącego, śluzowatego wypełniało twój nos i usta – jest przerażające ponad wszystko. Wiesz, że jest to gorsze od czegokolwiek innego, co możesz sobie wyobrazić, gdyż masz świadomość, że istoty Mitów wiedzą o twojej *pneuma*. *Pneuma* – wiatr i oddech – jest twoją duszą. Przerażające, bezimienne stwory mogą ją uwięzić, jeśli zatrzymają w tobie ostatni oddech i krzyk agonii. Mogą żywić się twym duchem przez całą wieczność. Zaduszenie jest obietnicą wiecznego umierania i wrzeszczenia przez nieskończone eony.

Pogonafobia

Strach przed brodami

Ludzie z brodami mają trzy wyróżniające ich cechy. Po pierwsze, są fanatykami, prawdopodobnie kultystami i prawie na pewno są szaleni. Po drugie, są seksualnymi zбоченцами tego czy innego rodzaju. I na koniec, czytają dużo książek, zazwyczaj takich, których nie powinno się czytać. Ta kombinacja czyni ich niebezpiecznymi (zwłaszcza jeśli jesteś kobietą). Strzeż się mężczyzn z brodami. Dużo wiedzą, są niebezpieczni i obłąkani.

Sciofobia

Strach przed cieniem

Wampir, dla wielu przerażająca istota, jest faktycznie kimś, kogo warto się obawiać. I jaką wskazówkę daje nam ten przeklęty demon, byśmy mogli zorientować się, że stworzyła go niepojęta dla nas natura? Nie rzuca cienia. Okropna, nienaturalna istota z równie nienaturalną cechą, wskazującą na brak życia. Lecz sciofob wie, że istnieje dużo bardziej ohydny stwór od takiego, który nie rzuca cienia. Jest to potworna, starożytna iluzja – cień, któremu nie odpowiada żadna istota.

Siderodromofobia

Strach przed kolejami

Tunele i wąwozy powodują klaustrofobię, a każdy wie, że nie można uciec z pędzącego pociągu. Jednak, biorąc wszystko pod uwagę, bufet jest miejscem, w którym najprawdopodobniej pojawi się bezimienny horror.



Hubert Czajkowski

Siderofobia

Strach przed gwiazdami

Nawet ktoś, kto ma tylko niewielką wiedzę o Mitach, wie skąd przybyli Zewnętrzni Bogowie i Wielcy Przedwieczni oraz zna przynajmniej kilka nazw potworności przemierzających kosmiczne przestrzenie. Gwiazdzista noc jest oknem na prawdziwą grozę istnienia. Gwiazdy są fabrykami okropności.

Tafofobia

Strach przed grobami

Spójrzmy prawdzie w oczy – zbliżenie się do grobu to samobójstwo. Zakładając nawet, że w grobowcu nie mieszka ożywienie, na pewno znajdziesz tam kilku obłąkanych kultystów uzbrojonych po zęby w broń palną i rzucających czary, albo gromadkę ghouli, które wracają do domu z pubu i marzą o szybkiej przekąsce. Jeśli będziesz miał dużo szczęścia i unikniesz tego wszystkiego, okaże się, że w grobie jest jakiś potworny przedmiot, który zmniejszy twą P, lub księga, która doprowadzi do tego samego. Groby przyprawiają cię o dreszcz. Tam strach jest najlepszym przyjacielem człowieka.

Triskaidekafobia

Strach przed trzynastoma przy stole

Apokalipsa. Jeśli kiedykolwiek będziesz jednym z trzynastu przy stole, nadciągnie sztorm, błyskawice i gromy, a samo tworzywo niebios rozerwie się, gdy pojawią się Wielcy Przedwieczni. Nadnaturalne zawodzenia będą narastać do niemożliwego do zniesienia huku, gdy Istoty z Głębin wynurzą się, a koniec świata z pewnością będzie bliski. Twój los będzie oczywiście szczególnie miły...

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Jeśli chcesz wykorzystać fobie do maksimum. Strach przed wszystkim nie jest, jak podaje podręcznik *Zewu Cthulhu*, pantofobią. Pantofobia to oczywiście strach przed koniecznością bycia na śmiertelnie nudnych przedstawieniach teatralnych w grudniu i styczniu. Prawidłową nazwą jest panfobia lub panofobia.

STREFA

ŚMIERCI

VAPRAK

KUBA ŻUREK

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

VAPRAK jest scenariuszem do systemu „Strefa Śmierci” dla dowolnej (jak największej) liczby graczy, którzy znają tę grę. Jego akcja toczy się w centralnym mieście enklawy Lupus.

UWAGI

Cały poniższy tekst przeznaczony jest wyłącznie dla Mistrza Gry. Gracze nie stosujący się do tego ostrzeżenia podlegają natychmiastowej lobotomii i permanentnej utracie talonów na biomasę!

CO JEST GRANE

Do bohaterów zgłasza się pewien osobnik z propozycją roboty. Steven Protkin, tajny wysłannik dydymentów (Czerwony Październik – Frakcja Rewolucyjna „ŚMIERĆ DYKTATOROM”) z Pasa Mutantów, (tak się przedstawia), oferuje niezłą zapłatę za zlikwidowanie pewnego osobnika – Franca Josipha Dimlighta, wpływowego i wysoko postawionego naukowca, członka Rady Enklawy. Nie byłoby w tej ofercie nic niezwykłego (każdy ma wrogów), gdyby nie fakt, iż tak naprawdę Steven Protkin jest właśnie Francem. Dla niepoznaki ma na sobie specjalną powłokę polimeryczno-mimikryczną zmieniającą całkowicie jego wygląd zewnętrzny.

Franc J. Dimlight popadł w ciężkie tarapaty. Ładą dzień wyjdą na jaw jego finansowe nadużycia i nielegalne kontakty z wrogą enklawą Minotaura, której w tajemnicy dostarczał najnowocześniejsze

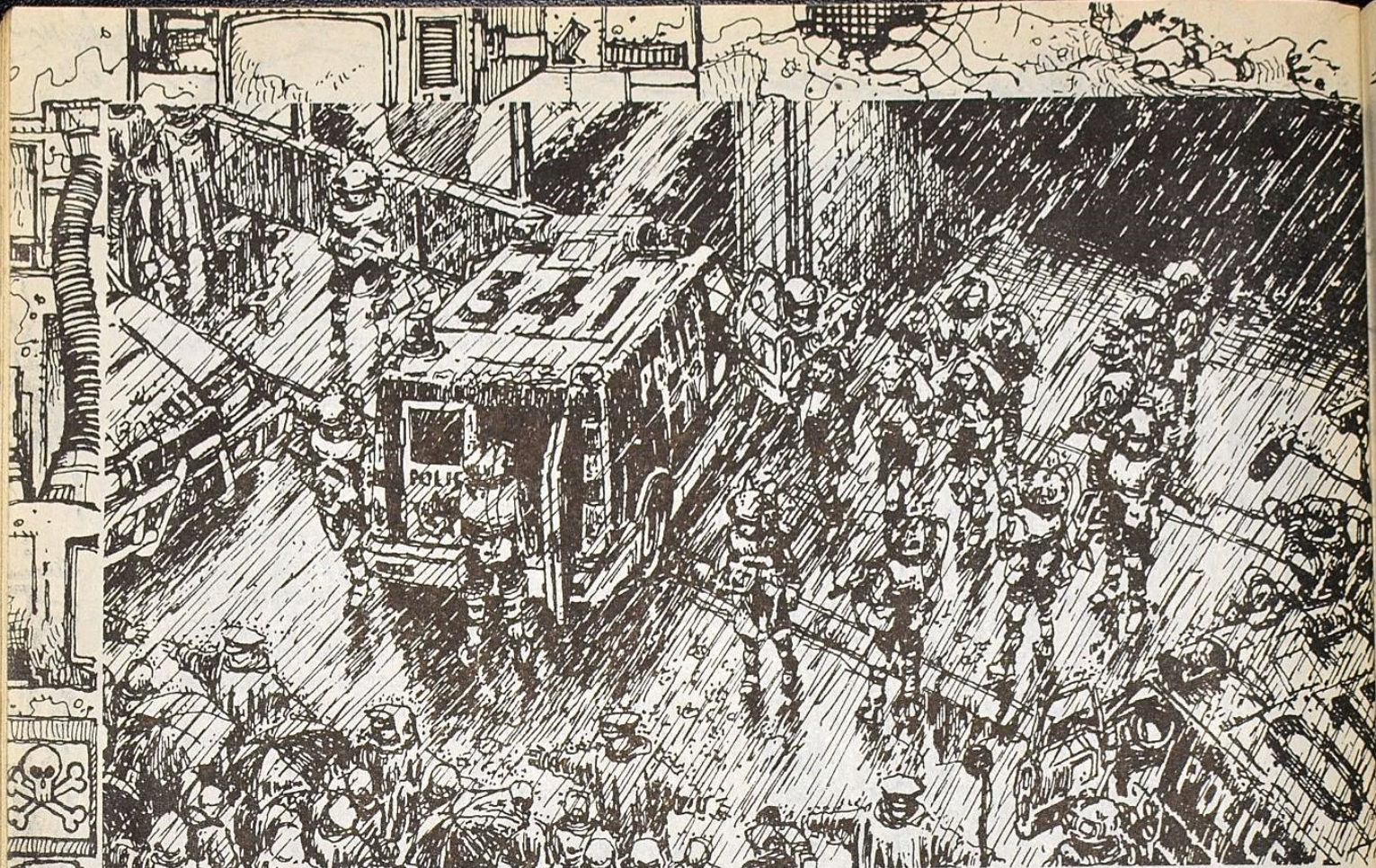
technologie militarne. Kara, jaka ma go spotkać, może być tylko jedna – śmierć w męczarniach. Ucieczka do enklawy Minotaura jest jednak ryzykowna, gdyż nawet tam będą mogli dopaść go wysłani zabójcy – agenci tajnej policji. Franc uknuł więc spisek. Wynajmie bandziorów (czyli bohaterów), by zabili spreparowanego w tajemnicy kłona jego osoby i tym samym zakończyli dochodzenie. On w tym czasie przedostanie się ze skopiowaną tajną dokumentacją nowych broni do enklawy Minotaura, gdzie w przebraniu spędzi w spokoju resztę życia. By pokierować śledztwo na wygodny dla siebie trop, ma zamiar wystawić łowców przygód służbie bezpieczeństwa. Pojmani mogą najwyżej wyznać „prawdę”: działali na zlecenie terrorystów z Pasa Mutantów. Dla przepracowanej policji jest to

wersja dość prawdopodobna. Nie trzeba chyba dodawać, iż zdradzeni bohaterowie zostaną osądzeni i czeka ich śmierć lub pranie mózgu i przeróbka w bezwolnych żołnierzy.

NOWE CHYENNE

Największe (jedyne?) miasto i zarazem stolica enklawy Lupus. Zamieszkuje je około dwudziestu pięciu tysięcy osób. Dookoła Chyenne znajduje się też bardzo dużo wiosek i farm. Bliskość stolicy enklawy gwarantuje im względne bezpieczeństwo. Mieszkańcy Nowego Chyenne zajmują się głównie handlem, usługami i pracą w licznych fabrykach. Miasto jest centrum przemysłowym enklawy, dominują fabryki biomasy, syntetycznego paliwa, uzbrojenia i przedmiotów powszechnego użytku. Opozycja jest słabo zorganizowana, rozbita i infiltrowana przez SBE (Służbę Bezpieczeństwa Enklawy).

W enklawie Lupus nie ma pieniędzy, zastępuje je tzw. system talonowy. Istnieją cztery odmiany talonów (specjalnych mikrodrukowych płytek) – czarne, czerwone, błękitne i srebrne. Każdy z obywateli otrzymuje w ramach pensji określoną liczbę płytek, natomiast ich kolor jest uzależniony od klasy społecznej, funkcji i rodzaju pracy. Czarny jest warty najmniej, srebrny najwięcej (ale niewiele osób otrzymuje wynagrodzenie tego koloru). Barwa talonu oznacza wartość nabywczą, np. jeden czarny to 1 kg biomasy spożywczej, pięć czerwonych to prosty robot kuchenny, za siedem błękitnych można nabyć androida, a dziesięć srebrnych to koszt luksusowego grawitolotu. Jednak za czarne nie można kupić tego, co za czerwone itd. Średnie płace to: prości robotnicy 35 czarnych i jeden czerwony miesięcznie, wykwalifikowani o 15 czarnych i dwa czerwone więcej, urzędnicy 10 czerwonych i jeden błękitny, funkcjonariusze policji i zawodowi żołnierze 15 czerwonych i dwa błękitne. Tylko wyżsi funkcjonariusze aparatu władzy otrzymują srebrne talony, a ich płace wahają się od 20 do 50 czerwonych, 5



do 10 błękitnych i 1, 2 srebrnych miesięcznie. Istnieje też rozwinięty handel wymienny, z niego zapewne skorzystają bohaterowie chcąc opłacić w mieście nocleg itp.

W Nowym Chyenne istnieje dobrze zorganizowany i zaopatrzony czarny rynek, na którym można kupić prawie wszystkie towary, choć za słoną cenę. Przykładowo, w pełni sprawny plecak rakietowy kosztuje dwa srebrne lub 20 błękitnych, ewentualnie 500 czerwonych. Wszczep poprawiający zręczność to wydatek rzędu trzech, czterech srebrnych lub 40 błękitnych. Zwykły paralizator kosztuje mniej więcej tyle samo. Bohaterowie sprzedający na czarnym rynku swój sprzęt otrzymują 30% – 60% wartości, w zależności od jego stanu i chciwości handlarza. Zasadniczo czarne talony nie mają większej wartości nabywczej, a czerwone niewielką.

Nowe Chyenne składa się z eleganckiego centrum handlowego, silnie strzeżonej dzielnicy rządowej, dzielnic mieszkalnych i położonych na obrzeżach miasta slumsów.

Centrum handlowe to przede wszystkim dziesiątki sklepików, dość drogie restauracje i punktów usługowych. Patrole wojska są tu stosunkowo częste. Najpopularniejszymi restauracjami są Uśmiech Losu, U Marcosa i Ambrozja. Najczęściej odwiedzane nocne kluby to Błękitny Kaktus i Pełnia Słońca.

W dzielnicy notabli co krok można spotkać uzbrojonych funkcjonariuszy żandarmerii wojskowej. Ponadto wśród nielicznych zresztą przechodniów przemykają agenci SBE w cywilu. Bardzo często zdarza się, iż przechodnie są nagle legitymowani, a jeśli wyglądają podejrzanie, aresztowani. Dużą

część dzielnicy stanowią rezydencje otoczone wysokimi murami, w pobliżu których zwykły obywatel nie ma szansy nawet podejść. Znajdujące się w dzielnicy eleganckie kluby i luksusowe restauracje są niedostępne dla większości obywateli. Płaci się w nich tylko błękitnymi i srebrnymi, zaś goście nie posiadający kart stałego klienta są legitymowani i rewidowani przez ochronę. Kilka klubów i knajp jest przeznaczonych jedynie dla wąskiego grona rządzących.

Służby bezpieczeństwa i wojsko są najmniej widoczne w dzielnicy slumsów. To tylko pozory, bowiem SBE posiada tam dość rozwiniętą siatkę szpicli i donosicieli. Żyjący w slumsach ludzie utrzymują się z różnych, często nielegalnych zajęć. Wielu mieszkańców slumsów to najgorzej opłacana, niewykwalifikowana siła robocza. W dzielnicach biedy istnieje rozwinięty czarny rynek i oczywiście przestępczość. Za odpowiednią cenę można tu kupić wszystko – od kobiety, czy stymulującego ośrodek przyjemności narkotyku Vagin, do pistoletu laserowego lub granatów. Zawsze znajdzie się też paru bezrobotnych oprychów, gotowych za parę czerwonych (lub mniej) obić komuś mordę, czy nawet zabić. Obce osoby szwędające się po slumsach i nie mające odpowiedniej ochrony czeka zazwyczaj ten sam los. W dzielnicach biedy ukrywa się pewna liczba działaczy opozycji i wielu zbiegłych więźniów. Groźba tajnej policji jest bowiem dla wielu mniej przerażająca niż widmo niepewnej egzystencji w Pasie Mutantów. Slumsy to także niezliczona liczba spelunek, morderców i podrzędnych knajp. Najpopularniejsze z nich to Johimbium, Do Dna, Ter-mojądrowiec, Gwiazda Imperium i Mutancka.

W mieście jest kilka bazarów, centrum rekreacyjne, kilkadziesiąt barów i restauracji (przeznaczonych głównie dla najbogatszych). Biedni jedzą w stołówkach zakładowych, domach lub budkach z tanimi *biodogami*. Jeśli chodzi o nocleg, to w Nowym Chyenne znajduje się kilkanaście hoteli, w których sprawdzane są jednak personalia gości. Alternatywą dla zmęczonych podróżnych są nielegalne noclegownie w slumsach (dwa czerwone za noc).

W Nowym Chyenne stacjonuje trzon armii enklawy, tu swą siedzibę ma także SBE. (Zainteresowanym klimatem miasta polecam „Dzień drogi do Merorii” Marka Oramusa).

GWIAZDA IMPERIUM

*W tych chwilach zapomnienia
w skutek pijanego smutku
rzucony w odmęty cierpienia
umierasz skulony w kącie*

KARCER

Gwiazda Imperium, knajpa, do której prawdopodobnie zawitają bohaterowie, jest dość popularną spelunką. Lokal składa się z dwóch sporych, połączonych ze sobą sal, wypełnionych byle jakimi stolikami, długiego baru i obskurnego kibla. W kącie jest też prymitywnie sklecona scena, na której od czasu do czasu występują amatorskie zespoły. (W slumsach dominuje nurt muzyczny zwany post-industrial cyberpunkiem). Wystrój wnętrza jest nieudolną i kiczowatą próbą przypomnienia dawnych czasów. Na ścianach wiszą wyblakłe zdjęcia statków kosmicznych i admirałów Floty, fragmenty ekipunku wojskowego i wycięte z plastmasy srebrne gwiazdy. Całość sprawia raczej nędzne wrażenie. Nikomu to jednak nie przeszkadza. Wnętrze wypełnione jest dymem ziela tri (tańszego i bardziej rakotwórczego odpowiednika dzisiejszego tytoniu), zapachem potu, syntetycznego alkoholu i bliżej nie określonym smrodem dochodzącym z kuchni. Na zapleczu knajpy mieszczą się trzy malutkie pokoje, w których za dodatkową opłatą (jeden czerwony albo 15 czarnych) można pobyć godzinę sam na sam z panienką. Poza tym zaplecze składa się z kuchni, przypominającej raczej wysypisko śmieci, magazynu oraz pokoju szefa, Bena Berlioza (zwanego przez bywalców Bebe). Z tego pokoju prowadzi

tajne przejście do podziemnego magazynu, w którym przechowywane są przedmioty i specjały z przemytu.

W Gwieździe Imperium serwowany jest tani, syntetyczny bimbler i podłe chilli z biomasy (i to, i to po dwa czerwone). Wybredni mogą zadowolić się przemycanym z enklawy Minotaura piwem z karmazynowego kaktusa (czerwony za kufel) i niebotycznie drogimi, kradzionymi konserwami wojskowymi (siedem czerwonych). Z łatwością można nabyć narkotyki (1 – 2 czerwone), przygruchać panienkę do towarzystwa (niestety, podobnej klasy co chilli, kosztuje dwa czerwone) lub nawiązać kontakt z czarnorynkowym handlarzem. Dość luźno rozumianego spokoju w knajpie pilnuje trzech oprychów zatrudnionych przez właściciela.

Klientelę lokalu stanowią dziwki, alfonsi, odpoczywający po pracy złodzieje, ukrywający się dysydenci, czarnorynkowi kombinatorzy, członkowie młodzieżowych gangów, pragnący zaznać mocnych wrażeń, zmęczeni gderającymi żonami urzędnicy, wszelkiej maści bandziory, handlarze narkotyków, oraz ludzie, którym trudno przypisać jakiś konkretny zawód. Czasem w knajpie przebywa tajny agent SBE, dzieje się to jednak coraz rzadziej. Ostatnio odnaleziono bowiem ciało szpicla inwigilującego Gwiazdę Imperium. Nieznani sprawcy pozbawili go przed śmiercią nosa i oczu, zmiażdżyli młotkiem genitalia i odcięli dłonie.

Gdy bohaterowie po raz pierwszy przekroczą zarzygane progi Gwiazdy Imperium, przeczytaj im (jeśli chcesz) poniższy fragment:

„Otworzyliście pociąg, stalowe drzwi i waszym oczom ukazało się wnętrze knajpy. Spośród kłębow gryzącego dymu wyłaniają się kontury stolików i siedzących przy nich ludzi. Gdy z wahaniem ruszacie do przodu, widzicie jak uważnie przypatruje się wam stojący przy barze potężny osiłek. W waszą stronę zwracają się też twarze najbliższych siedzących osób. Przez kilka sekund czujecie, że w powietrzu

unoszą się zapach ad-

renaliny. Po

chwili wszystko

mija. Ludzie

odwracają

wzrok, zaś po-

nury siłacz

spluwa na za-

śmieconą

podłogę i krzywi

mordę w imitacji

uśmiechu. Zostaje-

cie wchłonięci

przez czeluści Gwia-

zdy Imperium. Z tru-

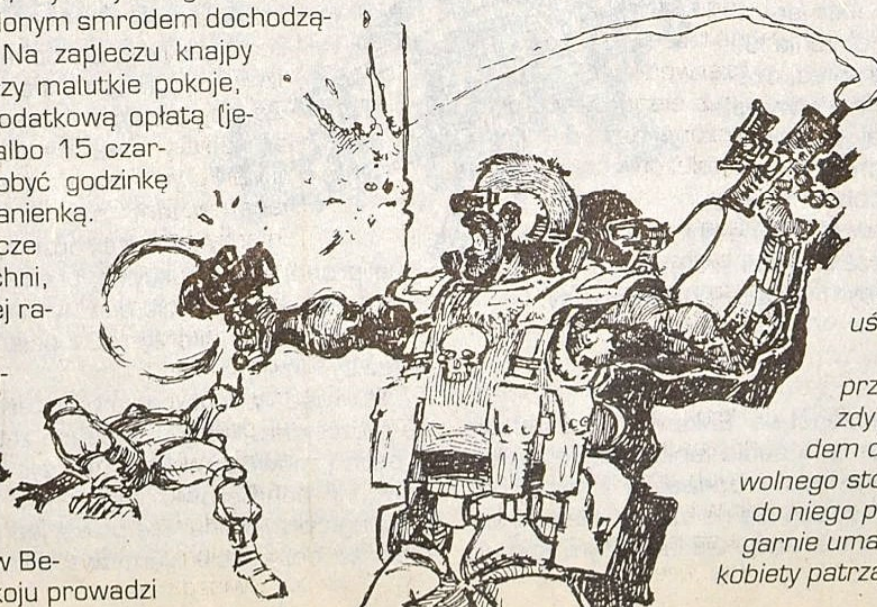
dem dopychacie się do

wolnego stolika w kącie. Gdy

do niego podchodzicie, wuk

garnie umalowane, półnagie

kobiety patrzą w waszą stronę



wzrokiem pełnym pogardy, nienawiści, ośpienia i pożądania. Czujecie, że za kilka czerwonych zrobiłoby wszystko. Stolik, przy którym usiedliście, jest brudny i pokryty zaschniętymi grudami biomasy. Ludzie dookoła przekrzykują się, raz za razem wychylając kubki syntetycznego bimbrow. Opuchnięte, czerwone twarze zdają się rozpylić w migających światłach. W przekrwionych, zapitych oczach możecie dostrzec całą plugawość i zbrodnię, jaką zdolny popełnić jest człowiek. Gwar rozmów tonie w potwornym hałasie dochodzącym z wzmacniaczy znajdujących się pod niewielką sceną. Na podwyższeniu stoi trzech młodzieńców z prymitywnymi cybersyntezatorami dźwięku w dłoniach. Zgodnie z ostatnim krzykiem mody mają wytatuowane w czerwono-czarną szachownicę twarze i przymocowane do wygolonych czaszek polimerowe rogi. Wokalista z wszczepionym w krtań cyberwzmocnieniem głosu zawodzi:

*Wczoraj wieczorem na miasto spadł
radioaktywny deszcz."*

Towarzystwo zachowuje się hałaśliwie, topiąc w wódzie, narkotykach i kobietach swą frustrację, strach, złość i nienawiść do otaczającego ich, nędznego i ponurego świata. Chwile zapomnienia są jednak zawsze zbyt krótkie. Obce osoby, takie jak bohaterowie, są dyskretnie obserwowane przez ochronę lokalu. Jeśli gracze nie zrobią nic głupiego i nie będą swym zachowaniem sugerować, iż są konfidantami, zostaną pozostawieni w spokoju. Jeśli jednak wzbudzą podejrzenia lub zaczną ostro rozrabiać, czeka ich w najlepszym razie wywalenie na ulicę, w najgorszym śmierć. Gdyby ochrona dostała wycisk, to bohaterowie zostaną zaakceptowani (równie chłopaki), albo na pomoc ruszą znajomi szefa. Tego jednak nie życzył bym nawet Radzie Enklawy.

SBE

Służby Bezpieczeństwa Enklawy są rządową organizacją, łączącą w sobie funkcje tajnej policji, wywiadu, kontrwywiadu i oddziałów antyterrorystycznych. Do ich zadań nie należy jedynie patrolowanie miast, osad i terenów enklawy. Tym zajmują

się specjalne jednostki żandarmerii wojskowej. Wojsko posiada także własne komórki wywiadu i kontrwywiadu, których kompetencje zazębiają się oczywiście z posiadanymi przez SBE. Jest to zamierzenie celowe, obie formacje wchodzą sobie w drogę i konkurują ze sobą, co zmniejsza możliwość np. zbrojnego zamachu stanu.

SBE liczy ogółem pięciuset funkcjonariuszy, podzielonych na trzy komórki: wywiadu, walki z rebeliantami i ochrony ludności (czyli tajnej policji). Istnieje też specjalny pododdział zajmujący się penetracją Pasa Mutantów. W Nowym Chyenne stacjonuje dwustu pięćdziesięciu agentów SBE. Oprócz tego organizacja posiada całą rzeszę donosicieli i współpracowników, rekrutujących się z wszystkich warstw społecznych. Za pomocą gróźb, szantażu i przekupstwa SBE kontroluje wszystkie gałęzie życia w stolicy i większości kolonii. Niektórzy mówią, iż nawet najbardziej zakamufłowane organizacje dysydenckie i opozycyjne mają w swych szeregach agentów SBE.

Szefem SBE jest już od dziesięciu lat Alex Boleksy. Jego poprzednik zginął w niewyjaśnionych okolicznościach podczas wizytacji podległych mu oddziałów. Zastępcą Boleksego jest Peter Splatter, szef oddziału antyterrorystycznego. To on będzie dowodził ewentualną akcją przeciwko bohaterom.



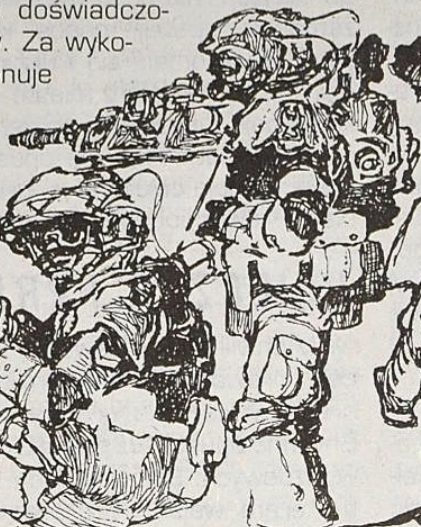
ZACZYNAMY

Najlepiej, by bohaterowie od początku scenariusza znajdowali się w Nowym Chyenne. Jeśli są gdzie indziej, musisz znaleźć powód, by udali się do miasta. Może odwiedzą rodzinę, albo też dostaną propozycję atrakcyjnej pracy (oczywiście nieaktualną po przybyciu do Chyenne) lub po prostu zechcą wreszcie skorzystać z uciech oferowanych przez cywilizację.

Tak więc któregoś dnia bohaterowie natkną się na mężczyznę, który zechce ich zatrudnić. Steven Protkin („mówcie mi Steve”), czyli Franc Dimlight, mówi, iż bohaterowie zostali mu poleceni przez pewnego przyjaciela, nie powie jednak przez kogo. (Jest to oczywiście kłamstwo, Franc od jakiegoś

czasu w tajemnicy penetruje spelunki, szukając ludzi odpowiednich do roboty. Na bohaterów natknął się przypadkowo i od razu wpadli mu w oko. Życie w Pasie Mutantów pozostawia widoczne piętno). Steven wyjaśnia, iż jego organizacja jest prawdopodobnie zinfiltrowana przez agentów enklawy i on sam w tajemnicy postanowił wynająć doświadczonych zamachowców. Za wykonanie zadania proponuje niebotyczne

WELCOME
TO
HELL!



wynagrodzenie w postaci 20 wojskowych pakietów żywnościowych, 2 kg silnego materiału

wybuchowego Clay Comp X, ręcznej wyrzutni samonaprowadzających się pocisków VAPRAK wraz z trzema raketami DOS W05 i dwiema DOA oraz sumę (pięć srebrnych i 90 błękitnych talonów) wystarczającą na wielomiesięczne życie w luksusowych warunkach (czyli kawior z biomasy, syntetyczny szampan i androidki z agencji „Cybersex”). Ekwipunek (opis nowych przedmiotów znajduje się w rozdziale „Nowe zabawki”) dostaną od razu, gotówkę dzień po wykonaniu zadania, w samo południe, w mieszczącej się w slumsach knajpie Gwiazda Imperium. Ostatecznie, po ewentualnych negocjacjach, zgodzi się na niewielką (5 – 10 błękitnych) zaliczkę. W razie jakiegoś kłopotów, na zewnątrz knajpy czeka na Franca dwóch zaufanych ochroniarzy. Najprawdopodobniej skuszeni bohaterowie przyjmą zlecenie dokonania zabójstwa. Jeśli tak się stanie, Steve powie, iż bardzo zależy mu na czasie i dlatego zebrał trochę informacji o Francu, o których sądzi, iż będą pomocne w zaplanowaniu zamachu:

„Jak wiecie, nikczemny Franc Dimlight jest jednym z ważniejszych koordynatorów badań nad nową bronią i członkiem Rady Enklawy. Czas skończyć wreszcie z tymi pijawkami! Załatwienie typu nie będzie proste, tacy jak on mają dobrą ochronę. Franc mieszka w silnie strzeżonej dzielnicy. Nie ma żony ani dzieci. Niezbyt często opuszcza swój dom. Zawsze wtedy towarzyszy mu stado agentów SBE. Wiem jednak, kiedy ten burżuj wyjdzie z nory. Pojutrze odbędzie się zgromadzenie Rady Enklawy. Wtedy wszyscy ci napuszeni arystokraci opuszczą swe twierdze i spotkają się w Pałacu”. Steve zamyślił się

na chwilę i dodaje: „Nie

chcę wam niczego narzucać, lecz chyba najlepiej rozwalić Franca w czasie drogi do Pałacu. Z moich obserwacji wynika, iż jego grawitolot eskortują wtedy tylko dwa lub trzy lekkie śmigacze służby bezpieczeństwa”.

Być może bohaterowie dojdą do podobnego wniosku. Szturm na laboratoria naukowe, twierdzę Franca, czy Pałac, wydaje się zbyt ryzykowny i niebezpieczny. Zgromadzenia Rady Enklawy chronione są przez elitarne oddziały Służby Ochrony Enklawy (SBE). Poza tym zapłata za robotę zawiera wyrzutnię z pociskami ziemia-powietrze. Nie trzeba dodawać, iż Steve robi wszystko, by przekonać badaczy do swej koncepcji.

NOWE ZABAWKI

Wyrzutnia pocisków VAPRAK

Broń tego typu stanowiła niegdyś standardowe wyposażenie oddziałów zmotoryzowanej piechoty sił Ariadny. Obecnie nie jest produkowana ze względu na skomplikowaną elektronikę i niewielkie zapotrzebowanie. Armia Enklawy posiada 11 sztuk tych wyrzutni. Ze względu na wartość i siłę VAPRAKa, wszystkie zestawy zostały w sekrecie wyposażone w wbudowany nadajnik. Umożliwia on zlokalizowanie położenia broni w razie np. kradzieży. Oczywiście bohaterowie nie zdają sobie z tego sprawy. Zasięg odbioru sygnałów wynosi 25 km.

VAPRAK został stworzony z myślą o zapewnieniu piechocie lekkiej, indywidualnej broni przeciwlotniczej i przeciwpancernej. Z czasem opracowano wiele typów pocisków. Nareczna wyrzutnia waży 3,5 kg i ma długość ok. 60 cm. Przy odrobinie szczęścia można ją schować pod obszernym płaszczem. VAPRAK wyposażony jest w termowizyjny celownik optyczny. Obsługa broni jest wręcz banalna. Wystarczy załadować pocisk, odbezpieczyć go,

wybrać w celowniku cel i nacisnąć spust. Resztę roboty wykonuje pocisk.

DOS W05

Jest to najnowsza (przed kataklizmem) wersja pocisku ziemia-powietrze. Jak większość z nich została opracowana przez genialnego, choć ekscentrycznego naukowca Ignaca Robroya. Nazwę można rozszyfrować jako Dowalić Obcym Samolotom, wersja piąta. Po odbezpieczeniu pocisku i wybraniu celu, w komputerze głowicy zostaje utrwalony jego obraz. Żadne uniki i flary nie są w stanie zmylić pocisku, który dodatkowo identyfikuje cel wizualnie. DOS waży 1,2 kg, ma uranowy rdzeń i zawiera 0,5 kg najsilniejszego materiału wybuchowego, Harm PU - 9. Zasięg pocisku wynosi mniej więcej 1 km. DOS napędzany jest miniaturowym silnikiem raketowym.

DOA

Pocisk podobny w budowie do DOSa, przeznaczony jednak do zwalczania celów naziemnych. Celne trafienie jest w stanie poważnie uszkodzić (a czasem zniszczyć) nawet zestaw bojowy GARDA (patrz nr 2 Strefy Śmierci). Skrót oznacza Dowalić Obcym Automobilom i został wymyślony przez pewnego generała o skłonnościach antykwarycznych.

Clay COMP X (C.C.X)

Silny i dość drogi materiał wybuchowy. Jest to któraś, kolejna, ulepszona wersja starego, dobrego plastyku. Materiał ma konsystencję plasteliny i jest brązowy. 100 gramów wystarczy, by wysadzić w powietrze solidny budynek, znacznie mniejsze porcje można uzbrajać w trzysekundowe zapalniki czasowe i używać ich jako granatów.

Zapalniki do C.C.X, zarówno czasowe, jak i radiowe, są dość łatwo dostępne na czarnym rynku. Można je też bez trudu zmontować postać posiadająca przeciętne choćby pojęcie o elektronice lub technice broni. Odpowiedni test przeprowadź jednak Mistrz sam, w ukryciu. Saper myli się tylko raz...

ZAMACH

Bohaterowie mają więcej niż dzień na zaznajomienie się z sytuacją i zaplanowanie zamachu. Prawdopodobnie

zdecydują się na użycie wyrzutni przeciwlotniczej. Mogą też wykorzystać materiał wybuchowy. Dimlight zadbał, by eskortowali go (tzn. jego kłona) najgorsi ochroniarze i to tylko w dwóch pojazdach. Jeśli akcja zostanie przeprowadzona sprawnie i bohaterowie odpalą pocisk z jakiegoś mało uczęszczanego miejsca, nie będą mieli kłopotów (na razie). Po zamachu zapanuje chaos, który zapewni im bezpieczne wycofanie się i ukrycie. Jeśli natychmiast uciekną jak najdalej z miasta, mogą wyjść z wszystkiego cało i z niezłym sprzętem. Prawdopodobnie jednak bohaterowie nie opuszczą Chyenne dopóki nie otrzymają całości wynagrodzenia. To będzie ich błąd. Prawdopodobnie ostatni.

UCIECZKA FRANCA

W chwili gdy niezawodny DOS osiągnie swego celu, prawdziwy Franc Dimlight będzie już podążał drogą w kierunku granicy z enklawą Minotaura. Chyenne opuścił tuż przed blokadą wszystkich dróg wyjazdowych. Jedzie lekkim, opancerzonym transporterem wojskowym wraz z dwoma zaufanymi ochroniarzami. Franc po raz kolejny przybrał inny wygląd. Legitymuje się papierami wystawionymi na nazwisko Luca Frostbita, zawodowego oficera. Towarzyszący mu mężczyźni mają dokumenty potwierdzające przynależność do armii. Oficjalnie odbywają oni ściśle tajną misję. W razie czego, Franc posiada pełnomocnictwa z Rady Enklawy (oczywiście sam je spreparował). Oszuści mają zamiar przekroczyć granicę nielegalnie (na piechotę), w miejscu, gdzie ma na nich czekać wysłannik Autokraty Minotaura. Podróż transporterem z Chyenne do granicy trwa niecałe trzy dni. Nie trzeba chyba dodawać, iż Franc vel Steve nie spotka się z bohaterami, by dać im obiecane pieniądze.

ZDRADZENI

Jeśli bohaterowie nie opuszczą miasta od razu po zamachu i zechcą w południe następnego dnia zgłosić się do Gwiazdy Imperium po należne pieniądze, spotka ich zawód. Od tego, jak długo będą czekać na Steva i czy mają przy sobie wyrzutnię, zależy dalszy rozwój akcji.

Mineło trochę czasu, nim służby bezpieczeństwa postanowiły sprawdzić, czy broń użyta w zamachu może pochodzić z arsenałów armii. Dalsze cenne godziny minęły, zanim dopełniono wszelkich formalności i rozpoczęto przegląd (nie jest to dla SBE takie proste, bowiem



po między nimi a wojskiem istnieje typowa rywalizacja i wzajemna niechęć). Kontrola ujawniła brak jednego egzemplarza VAPRAKa i kilku pocisków. Znowu upłynęło trochę czasu, nim armia zgodziła się ujawnić odczyt nadajnika. Dowódcy wojskowi nie poinformowali jednak SBE, iż właśnie wysłali do akcji oddział komandosów. Znając wreszcie miejsce pobytu zamachowców lub przynajmniej ich broni, funkcjonariusze policji ruszają do akcji. Kwestia czasu wygląda więc następująco – komandosi uderzą o 13.15, zaś SBE pięć minut później. Liczba i charakter napastników podane zostały na końcu scenariusza. Możesz je Mistrzu dowolnie zmodyfikować, nie chodzi bowiem o eksterminację bohaterów, lecz o ich nastraszenie i zmuszenie do ucieczki.

Jeżeli bohaterowie pozbyli się wyrzutni lub nie posiadają jej przy sobie, mają szansę ucieczki. Po bezowocnym oczekiwaniu na Steva prawdopodobnie zorientują się, iż zostali wystawieni do wiatru i spróbują szybko wyjechać z Chyenne. Jeśli jednak pójść najpierw po schowanego VAPRAKa, prawdopodobnie wpadną w pułapkę zastawioną przez wojsko i tajną policję.

W przypadku, gdy bohaterowie mają wyrzutnię przy sobie i czekają na Steva ponad godzinę (co jest prawdopodobne), zostaną zaatakowani w knajpie.

OSACZENI

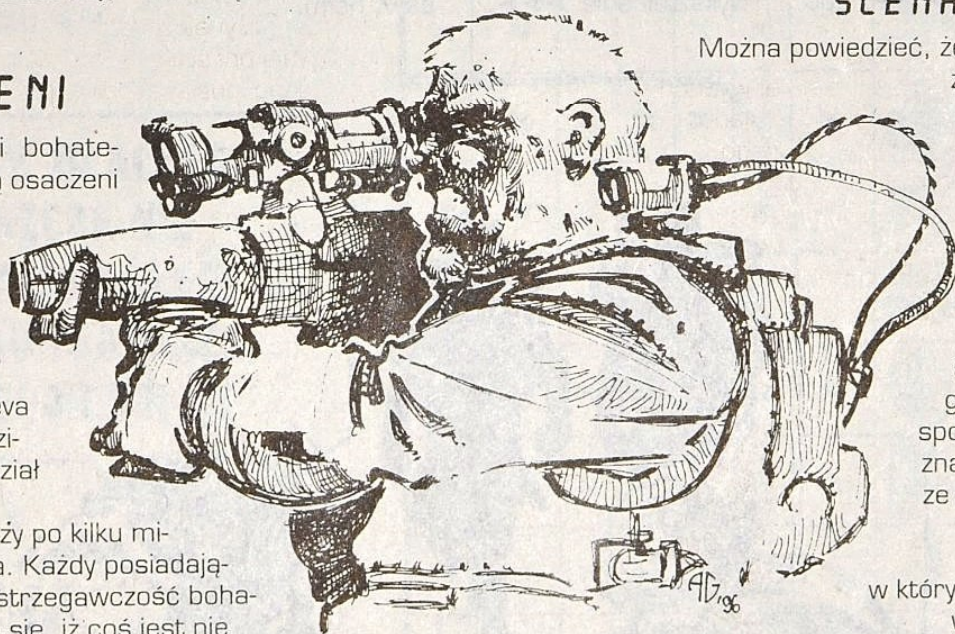
Namierzeni bohaterowie zostaną osaczeni w Gwieździe Imperium (lub tam, gdzie aktualnie się znajdują, jeśli czekali na Steva mniej niż godzinę) przez oddział żołnierzy, do których dołączy po kilku minutach policja. Każdy posiadający dobrą spostrzegawczość bohater zorientuje się, iż coś jest nie w porządku i zrozumie, że w pobliżu znajdują się siły bezpieczeństwa. Nagle zrobiło się dziwnie cicho. Z ulicy przestał dochodzić zwykły o tej porze gwar. Klientela knajpy nagle zaczęła się ulatniać. Napastnicy w pierwszej kolejności będą próbować obezwładnić bohaterów i pojąć ich żywcem. W tym celu posłużą się paralizatorami, dezorganizatorami i gazem obezwładniającym. Jeśli jednak bohaterowie odpowiedzą silnym ogniem, policja i wojsko będą zmuszone zrobić to samo. Jeśli atak zostanie przeprowadzony w knajpie, napastnicy nie liczą się z przebywającymi tam ludźmi. Jeśli bohaterowie nawiązali jakieś bliskie kontakty z kimś z knajpy, być może otrzymają od niego jakieś

wsparcie. Jest to jednak mało prawdopodobne, bowiem w Chyenne każdy troszczy się tylko o siebie, a bezinteresownych osób można szukać ze świecą (czy raczej noktowizorem). W przypadku walk na ulicy miasta, wojsko i policja początkowo będą się starali, by ludność cywilna ucierpiała jak najmniej. Mimo przewagi sił policyjnych, bohaterowie mają kilka możliwości wyjścia z opresji, np. używając nowego sprzętu militarnego. Celnie wystrzelony pocisk DOA i kilka granatów z C.C.X. mogą umożliwić im przedarcie się i ucieczkę. Pomagają im w tym również sami napastnicy, ataki wojska i SBE nie są bowiem skoordynowane, co więcej, te dwie konkurencyjne siły przeszkadzają sobie nawzajem. Wynik walki, rozmieszczenie atakujących, czy ewentualne posiłki pozostawiam do ustalenia Tobie, Mistrzu Gry. Postaraj się jednak, by mocno pokiereszowanym i zaszczytnym bohaterom udało się zbiec. Pamiętaj także, iż celem przygody nie jest eliminacja bohaterów. Powinni oni raczej zyskać doświadczenie (nie ufaj nikomu), skompletować nowe uzbrojenie i mieć na przyszłość nauczkę. Zamiarem scenariusza jest też przełamanie schematu przygody polegającej na ślepym wykonywaniu zleconych misji.

OPCJONALNE ROZWIĄCIE SCENARIUSZA

Można powiedzieć, że scenariusz zakończył się pomyślnie dla bohaterów, gdyż przeżyli, są na wolności i posiadają nowy sprzęt. Przygoda daje też sposobność za-znajomienia się ze specyfiką życia w dużym mieście, w którym bohaterowie mogą na-więzać cenne znajomości.

Jeśli badacze zostaną schwytani, czeka ich śmierć lub przeróbka w cyborgi, chyba że masz li-tość i następnym scenariuszem będzie brawurowa ucieczka z więzienia. Istnieje także dalsza możliwość rozwinięcia przygody. Grupa może wpaść na trop zdrajcy Franca (po zamachu wyjdą na jaw jego machinacje i współpraca z enklawą Minotaura) i postanowi się zemścić. Dla ułatwienia im tego, pe-wien znajomy z Pasa Mutantów, dezertor z armii, opowie o nadajniku w wyrzutni. Poza tym bohaterowie dowiedzą się, iż prawdopodobnie nie istnieje dysydencka organizacja Czerwony Październik – Frakcja Rewolucyjna „Śmierć Dyktatorom”.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Franc Dimlight vel Steven Protkin

43 lata, kawaler. Franc jest chudym, kiepsko zbudowanym mężczyzną o jasnych włosach i przenikliwym spojrzeniu. Braki fizyczne nadrabia umysłowym geniuszem. Jest impotentem.

Charakterystyki: siła n; zwinność >, wytrzymałość >>, ego >>>, wykształcenie >>>, spostrzegawczość n, sprawność techniczna >>, znajomość vr >>>.

Umiejętności: elektronika >>, technika broni >>, cybernetyka >, systemy komputerowe >, fizyka >>, matematyka >>, psychologia n, prowadzenie samochodów n, prowadzenie pojazdów wojskowych n, przełamywanie zabezpieczeń komputerowych n.

Ochroniarze Franca: patrz zawodowi żołnierze armii Lupusa

Komandosi:

(12) Cyberżołnierze

Dokładnie zostali opisani w nr 22 MiM, oto przypomnienie:

Charakterystyki: siła >>>, zwinność >>>, wytrzymałość >>>, ego n, wykształcenie >>>.

spostrzegawczość >, sprawność techniczna, znajomość vr

Uzbrojenie: paralizator, N KAR / C-84, granaty z gazem obojętniającym, dwóch ma dezorganizator Foublera. Ochronny pancerz plus hełm.

(3) Oficerowie, zawodowi żołnierze

Charakterystyki: siła >>>>, zwinność >>>>, wytrzymałość >>>>, ego >>, wykształcenie >>>, spostrzegawczość >, sprawność techniczna >, znajomość vr >.

Umiejętności: dowodzenie >>, logistyka >, sztuki walki >>, pierwsza pomoc >.

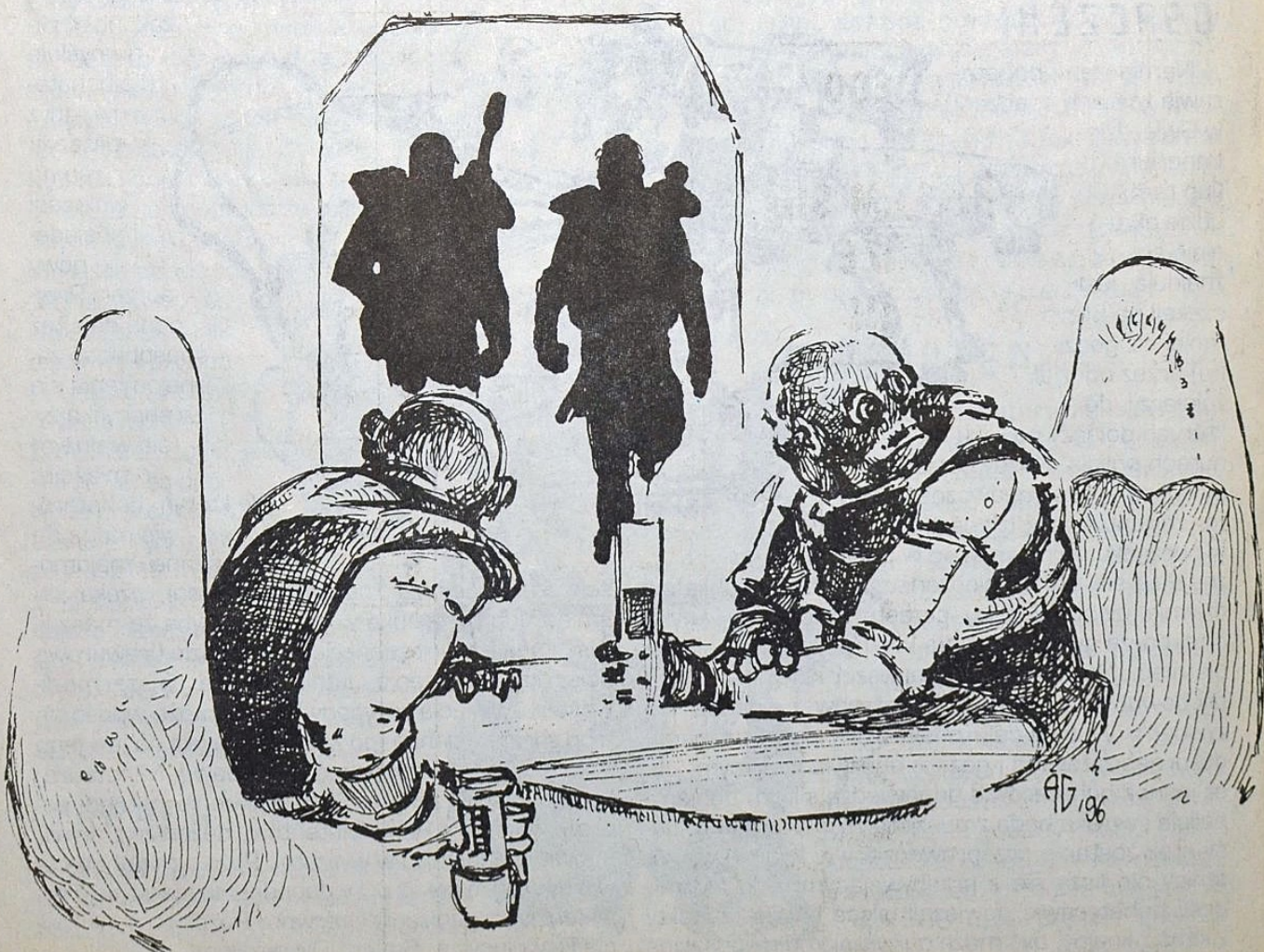
Uzbrojenie: pistolet laserowy IFG FLASHLIGHT L-1 „Neon”. Jest to podróbka słynnej „Latarki” o nieco mniejszej sile (- 1 do testu trafienia, akumulator mieści tylko 15 jednostek energetycznych). Ochronny pancerz plus hełm.

Funkcjonariusze SBE (18):

Współczynniki takie, jak u cyberżołnierzy z wyjątkiem – ego >>, spostrzegawczość >>.

Umiejętności: dowodzenie >, prawoznawstwo >, przesłuchiwanie >>, maskowanie się >, perswazja >, znajomość zauków Chyenne >.

Uzbrojenie: paralizatory, N KAR / C-84, lekki pancerz, hełm.



BATTLETECH – WIECZNA WOJNA

BattleTech to nazwa systemu gier wydanych przez amerykańską firmę FASA Corp. W jego skład wchodzi wiele produktów, począwszy od strategicznych gier planszowych, skończywszy na rozbudowanej grze fabularnej, noszącej nazwę MechWarrior. Z BattleTechem, pierwszą, a zarazem podstawową częścią systemu o tej samej nazwie, mogliśmy się zapoznać na początku 1993 roku, kiedy nakładem wydawnictwa ENCORE została wydana polska edycja. BattleTech jest grą planszową, która zapoznaje nas ze światem 31 stulecia i walką battlemechów. Jej kolejne rozszerzenia, AeroTech (ENCORE – 1993) i CityTech przenoszą działania wojenne odpowiednio na orbity wokółplanetarne i do miasta. Połączeniem zasad wszystkich trzech części jest książka BattleTech: Compendium, która niebawem ma zostać wydana w języku polskim. Podręcznik ten, jak sama nazwa wskazuje, jest zbiorem zasad dotyczących walki wszelkimi systemami uzbrojenia, dostępnymi w świecie BattleTecha. Książka została podzielona na trzy rozdziały, poświęcone kolejno działaniom na powierzchni planet (BattleTech), w powietrzu i kosmosie (AeroTech) oraz projektowaniu maszyn z uwzględnieniem najnowszych technologii. Rozdziały te są rozdzielone kolorowymi wkładkami, na których przedstawiono zdjęcia makiet, figurek i modeli.

Rozdział pierwszy podręcznika zaczyna się od opisu kart mechów, pojazdów, budynków, piechoty i podsta-

wowej procedury gry. Dalej zostają szczegółowo opisane przepisy dotyczące każdego rodzaju jednostek. Od razu rzuca się w oczy ilość zasad nie uwzględnionych w grach podstawowych, które czynią grę bardzo realistyczną. Autorzy BattleTech: Compendium duży nacisk położyli na odtworzenie wszelkich sytuacji możliwych do napotkania na polu bitwy. Ciekawą rzeczą są pola minowe, bunkry i fortyfikacje, pozwalające na wzniesienie fortecy broniącej planetę przed najazdem, a wprowadzenie do walki oddziałów piechoty czyni ją bardziej realną. A kiedy bój na lądzie stanie się zbyt monotony, można pokusić się o prawdziwą bitwę przybrzeżną, w której obok mechów udział wezmą okręty, łodzie podwodne i inne jednostki morskie.

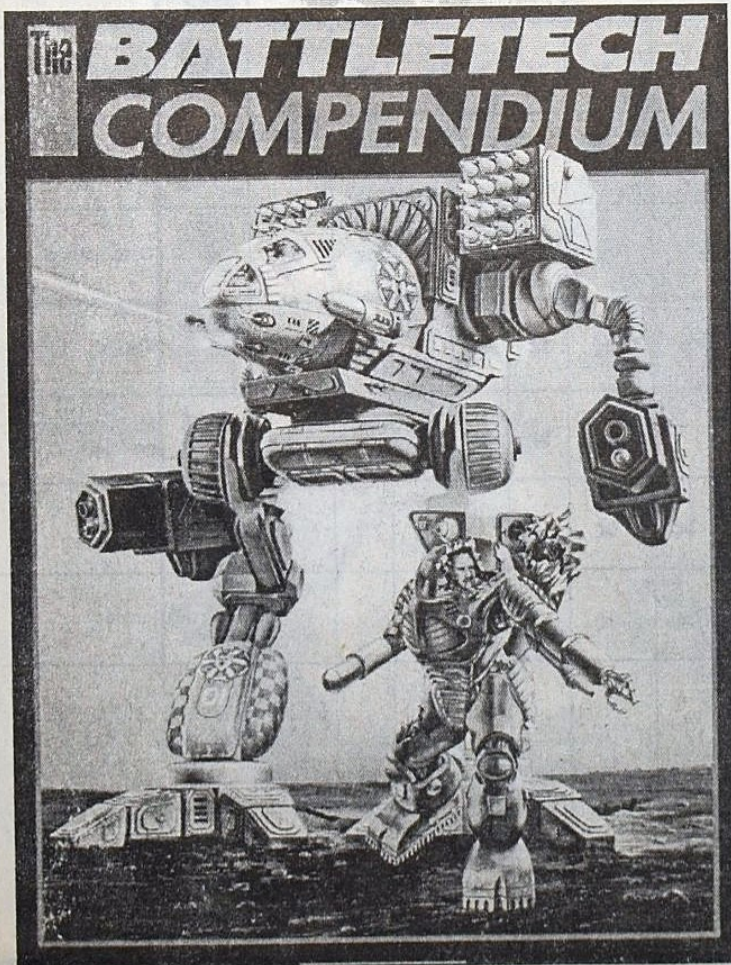
Rozdział ten zawiera również zasady dotyczące zbierania części ze zniszczonych mechów, dzięki czemu możliwe staje się prowadzenie dłuższych kampanii.

Rozdział drugi – AeroTech – ponownie rozpoczyna się od opisu podstawowych zasad walki w kosmosie, ale również i w powietrzu, czego nie było w żadnym dotychczasowym opracowaniu. Szczegółowo zostają opisane jednostki powietrzne działające tylko w atmosferze, śmigłowce i konwencjonalne samoloty, które mogą okazać się niezwykle groźną bronią. Znajdujemy tam również podrozdział poświęcony okrętom desantowym i ich lądowaniu oraz walce w atmosferze – jest to szczególnie przydatne dla tych, którzy chcieliby rozegrać kampanię łącznie z lądowaniem na planecie.

Kolejny rozdział zawiera wszelkie zasady potrzebne do zaprojektowania własnej maszyny. Umieszczono w nim szczegółowe opisy systemów uzbrojenia, zarówno tych znanych, jak i całą gamę nowych, wprowadzonych do walki w 3050 roku. Na uwagę zasługuje kosztorys poszczególnych maszyn oraz opis ich wyposażenia. Pomysł ten jest szczególnie przydatny przy ustalaniu wielkości jednostek, jakimi mogą dysponować gracze.

Na kolorowej wkładce, umieszczonej pomiędzy rozdziałami, umieszczono zasady przeniesienia planszowego BattleTecha na makietę. Ich użycie pozwala na rozegranie normalnej gry bitewnej. Na wkładce znalazły się także artykuły mówiące o tym, w jaki sposób zrobić makietę do BattleTecha i jak pomalować figurki.

Gra fabularna, osadzona w realiach BattleTecha, nosi nazwę **MechWarrior**. Główną rolę odgrywają w niej mechawojownicy, zmagający się w odwiecznej wojnie o panowanie nad Sferą Wewnętrzną, sama gra przewiduje jednak wiele innych profesji. Druga, zaktualizowana edycja tego systemu ukazała się w 1991 r. Na 165 stronach autorzy umieścili wszystko, co potrzebne jest do stworzenia własnego bohatera oraz rozpoczęcia rozgrywki. Podręcznik został podzielony na rozdziały poświęcone mechanice gry, tworzeniu postaci, walce, prowadzeniu gry i ekwipunkowi. Ostatnim i zarazem największym rozdziałem jest historia wszechświata BattleTecha. W rozdziale zatytułowanym Mechanika Gry zawarte są



wszelkie informacje dotyczące wykonywania testów i obliczania modyfikatorów. Od razu zwraca uwagę fakt, że wszelkie sytuacje są rozliczane szybko i prosto, a mimo to gra nie traci na realności. System oparty jest na rzutach 2k6, co jest w pełni zgodne z innymi grami wchodzącymi w skład linii BattleTech.

Rozdział poświęcony tworzeniu postaci oferuje dwa sposoby wykreowania bohatera. Prostszy z nich, przeznaczony dla graczy początkujących, oparty jest na archetypach zamieszczonych w książce. Wśród nich znajdziemy najpopularniejsze postacie ze świata MechWarriora – Mechawojowników, Pilotów, Techników, Kupca, a także członków Klanów, które w 3050 roku najechały Sferę Wewnętrzną. Druga metoda stworzenia bohatera jest przeznaczona dla graczy bardziej zaawansowanych, którzy swoim postaciom stawiają większe wymagania. Metoda ta opiera się na znanym z **Shadowruna** systemie priorytetów. Przy tworzeniu postaci nie ma żadnych rzutów kośćmi, a wyznaczenie priorytetów decyduje o możliwościach bohatera. Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, gdyż przy jego użyciu odpada element losowy, a wszystkie współczynniki są zależne jedynie od gracza.

Lista dostępnych w grze umiejętności zawiera 50 pozycji. Całkowicie wystarczają one do dokładnego odwzorowania działań bohatera. A jeśli mimo to wystąpią jakieś braki, zawsze można wykonać test atrybutów bądź charakterystyk bohatera. Żeby stworzyć swą postać, gracz ustala pięć podstawowych atrybutów (Budowa, Refleks, Intuicja, Wiedza i Charyzma), podstawie na których określane są jego cztery charakterystyki (Kondycja, Koordynacja, Psychika i Charakter). Do tego kilka umiejętności i to już wszystkie współczynniki, jakie posiada nasza postać. Metoda ta opiera się na założeniu, że wszystkie pospolite umiejętności każdego człowieka są zawarte w atrybutach i charakterystyce, natomiast umiejętności są efektem specjalnego wykształcenia bądź treningu. Mimo swojej prostoty, ten sposób tworzenia postaci bije na głowę wiele innych, znacznie bardziej skomplikowanych systemów.

Walka jest rozwiązana podobnie jak w pozostałych grach BattleTecha, te same są współczynniki, modyfikatory i testy. Jest to proste i zarazem skuteczne.

Ekwipunek oferowany bohaterom jest bardzo różnorodny. W jego skład wchodzi cały arsenał uzbrojenia i wiele sprzętu osobistego. Jeśli tego byłoby im jeszcze mało, można skorzystać z książki **Technical Readout: 3026**, zawarty w niej sprzęt powinien zadowolić każdego zabijakę.

Rozdział o prowadzeniu gry traktuje o tym, jak stworzyć jednostkę, w której będą służyć gracze. Omawia też kwestie prowadzenia pojedynczej przygody oraz całej kampanii (niekoniecznie wojennej). Warty uwagi jest generator zdarzeń. Gdyby czasem Mistrzowi Gry zabrakło pomysłu, może skorzystać z trzech generatorów działających w różnych skalach: pole bitwy, kampania wojenna i wszechświat. Generatory te w bardzo prosty sposób mogą poddać pomysł, albo nawet wykreować całą przygodę.

Ostatni rozdział **MechWarriora** to rys historyczny, obejmujący ostatnie 1000 lat. Jest to bardzo ciekawa opowieść, opisująca

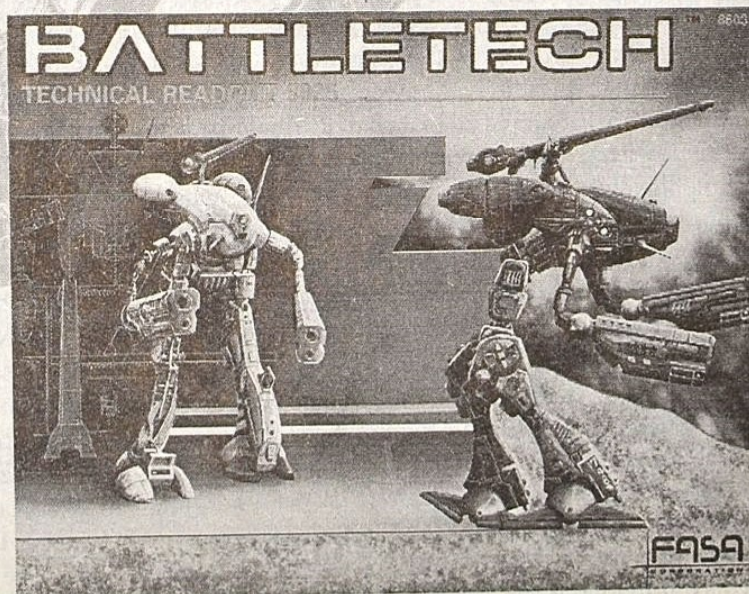
początki podróży kosmicznych, stworzenie i rozpad Gwiezdnej Ligi. Opisane są wszystkie Wojny Sukcesyjne, szarpiące Sferę Wewnętrzną od przeszło trzystu lat nieustanne walki o panowanie nad gwiazdami. W XXXI wieku ludzkość żyje rozproszona na tysiącach planet, a potężne imperia – Domy Sukcesyjne – toczą między sobą wieczną wojnę o dominację. Każda z liczących się frakcji jest oddzielnie opisana, omówiono jej historię, najważniejsze osobistości, planety i oddziały wojskowe. Osobna część jest poświęcona inwazji Klanów, siejących zniszczenie w obszarze Sfery Wewnętrznej. Dalej omówione są zagadnienia techniki roku 3050, podróże kosmiczne, łączność, budowa oraz działanie Battlemechów. Ostatnimi dziedzinami opisanymi w książce są prawa ekonomiczne, funkcjonujące we wszechświecie, oraz system tytułowo-szlachecki. Dokładnie omówiono zależności lenne, wzorowane na systemie feudalnym średniowiecznej Europy. Ogólnie rzecz biorąc, książka ta napisana jest świetnym stylem, jest rewelacyjną grą, która w rękach odpowiedniego Mistrza Gry łatwo się nie znudzi. Prostota i elegancja zasad, to na pewno atuty **Mechwarriora**, lecz to nie wszystko – największą zaletą jest niesamowity świat gry.

Jednym z najważniejszych rozszerzeń, wydanych dla gier linii BattleTecha, jest **Technical Readout: 3025**, pierwsza książka z serii. Jak sama nazwa wskazuje, podręcznik zajmuje się sprawami technicznymi roku 3025. Podzielony jest na cztery główne rozdziały opisujące battlemechy, myśliwce aeroorbitalne, statki desantowe oraz pojazdy naziemne. W pierwszej części opisanych jest 58 najpopularniejszych battlemechów używanych w Sferze Wewnętrznej. Opis maszyn dzieli je na pięć kategorii: lekkie, średnie, ciężkie, szturmowe oraz lądowo-atmosferyczne (LAM). Rozdział drugi opisuje piętnaście typów myśliwców aeroorbitalnych, po trzy z każdego Domu.

Następny fragment zajmuje opis trzech najczęściej używanych okrętów desantowych klasy Leopard, Union i Overlord. W ostatnim rozdziale znajdujemy opisy przeróżnych pojazdów naziemnych, od czołgów do wozów inżynieryjnych i dowodzenia. Opis każdej maszyny zawiera rysunek, dane techniczne, współczynniki, opis konstrukcji oraz relację wykorzystujących maszynę żołnierzy.

Marcin Zieliński

Tomasz Łęczyński





Poblady błazen wynurzył się z głębi izby tortur, chwycił kurczowo kamienną framugę, poruszył ustami jak ryba, po czym wywróciwszy oczy białkami do góry padł zemdłony na progu.

– Cóż ekscelencjo – Redren zwrócił się do siedzącego po swej lewicy ambasadora Cesarstwa Archipelagu Południowego. – Wrodzonego dowcipu to mój trefniś może i nie ma, ale jego talent mimiczny jest, jak widać, bez zarzutu.

Szlachetny Rgbar nie zdążył udzielić dyplomatycznej odpowiedzi, gdyż w tym momencie w izbie tortur eksplodował potworny ryk bólu i ambasador musiał skoncentrować się na zachowaniu kamiennej twarzy. Nie było to proste. Ów smagły, wykwinny Południowiec złożył listy uwierzytelniające zaledwie trzy tygodnie temu i dopiero pierwszy raz uczestniczył w rozrywkach Redrena Szalonego.

– Maestro! – wrzasnął władca Suminoru, przekrzykując dudniące w lochach echo krzyku skazańca.

Długowłosey muzyk potrząsnął głową i uderzył w klawiaturę klawesynu. Szalony akord finezyjnie splótł się z kolejnym skowitem torturowanego człowieka, wywołując szmer podziwu dworzan zgromadzonych za fotelami króla i ambasadora. Chwilę

później następny wrzask utonął wewnątrz kunsztownej gamy, niczym robak w zlocistej żywicy. Kat metodycznie kontynuował swe dzieło, a artysta przy klawesynie pewnie dotrzymywał mu kroku. Z wręcz nadnaturalną intuicją muzyk bezbłędnie odgadywał kolejne czynności znajdującego się za ścianą mistrza Jakuba. Każdy szloch, jęk, a nawet wycie traconego czarownika było puentowane harmonijnym akordem lub uzupełniane grupą dźwięków tak, że w lochach rozbrzmiewała muzyka równie straszna, co doskonała. Słuchacze trwali zawieszeni w pół drogi między grozą a zachwytem. Tu długie, białe palce muzyka śmigały po klawiaturze klawesynu, wprowadzając struny w gorączkowy tan na granicy zerwania, tam zębate obcegi i piły rwały mięśnie, powoli druzgotały kości, otwierały stawy – wszystko zgodnie z odwieczną, zapisaną w Księdze Prawa procedurą zadawania śmierci na mękach.

Ksin obserwował przez chwilę błazna, który ocknął się zaraz po rozpoczęciu koncertu, odpełził na czworakach w odległy kąt i tam zwymiotował. Nie zauważył tego nikt poza kotołakiem. Wszyscy, zasluchani, ze ściśniętymi gardłami śledzili konwulsyjne podrygi mistrza klawesynu. Melodia zataczała wła-

śnie kolejne, demoniczne rondo. Genialnie dobrane dźwięki stwarzały złudzenie, że torturowany śpiewa... Ksin przymknął oczy. Redren, trzeba mu to przyznać, rzadko skazywał kogoś na tak okropną śmierć, ale jeżeli już, to korzystając z okazji urządzał nie byle jakie przedstawienie. Tak było i tym razem. Pojmany w Katimie płatny czarnoksiężnik-morderca okazał się prawdziwym darem losu, gdyż w ostatnich dniach zaszła konieczność niewielkiego „rozmiękczenia” nowego ambasadora Cesarstwa Archipelagu Południowego. Sądząc po minie dostojnego Rgbara, koncert robił na nim właściwe wrażenie i w jutrzejszych rozmowach dotyczących statusu portu i miasta Kemr, powinien zostać odnotowany znaczący postęp. Polityka nie była zatem źródłem niepokoju Ksina – kotołaka w służbie króla Redrena III, było to coś innego...

Nigdy dotąd nie zdarzyło się, by zawiódł go Zmysł Obecności. Tymczasem już od dwóch dni Ksin miał wrażenie, iż odczuwa bliskość innej istoty demonicznej, lecz nie potrafił określić kierunku ani odległości. Coś wokół niego krążyło, ale równie dobrze mogło znajdować się krok za nim, jak i hen za miejskimi murami. Doprowadzało go to do szału. Nadworny mag – Rodmin – poproszony o pomoc, zamknął się w swej pracowni i nie pokazywał od kilkunastu godzin.

Każń zbliżała się właśnie do momentu, w którym wyzwolona przez mistrza Jakuba fala bólu miała ostatecznie unicestwić umysł skazańca, a żelazny tłok maszyny tortur rozgnieść jego czarne serce, jak opiewała sentencja wyroku.

Muzyk przy klawesynie również przygotował się do finału. By stworzyć pozór uspokojenia przed ostatecznym wybuchem szału, zignorował jęki torturowanego i dobył z instrumentu monotonną wibrację, jakby podawał rytm czterem osiłkom, pomocnikom mistrza Jakuba, napędzającym główne koło zamachowe maszyny męki, której miarowy łoskot był stale obecny w tle.

Słuchacze czekali.

Brzęk struny i łomot maszynierii poczęły narastać. W ślad za nimi pod sklepienie wzbili się ostatni wrzask skazańca. Dźwięki zawirowały eksplodując echem.

– Czas nadszedł! – syknął klawesynista. Długie włosy uniosły się i zatańczyły na jego głowie jak płomienie. Z instrumentu buchnęło błękitne światło.

Nagle, dla Ksina, melodia i uporczywe wrażenie Obecności stały się jednym. Spostrzegł, że klawisze zapadają się w głąb klawesynu, nim jeszcze dotknęły ich palce artysty.

– To czarownik! – krzyknął do towarzyszących mu Gwardzistów. – Brać go!

Na to było już za późno. Żołnierze zdążyli tylko osłonić króla i ambasadora. Muzyk znikł, jakby go nigdy nie było, a rozerwany magicznym wybuchem klawesyn rozrzucił po całej sali kawałki rozżarzonych do czerwoności strun. Dworzan ogarnęła panika, wrzeszcząc i piszcząc stłoczyli się na prowadzących

na górę schodach. Wir błękitnego światła zmienił barwę na fioletową i przeniknął kamienną ścianę wpadając do izby tortur.

– Strzeż Jakuba! – krzyknął Redren do Ksina.

Kotołak bez namysłu wbiegł do katowni. Jakaś część maszyny tortur, chyba imadło goleniowe, odebrane od reszty, omal nie rozwalilo mu głowy, przelatując o palec od skroni. W następnej chwili magiczna siła rzuciła Ksinem o ścianę. Ktoś za to zapłacił głową... – pomyślał i desperacko szarpnął się w bok, bo właśnie prosto na niego poleciał żelazny kosz pełen rozżarzonych węgli. Feeria czerwonych bryłek osypała się po ścianie, cudem omijając kotołaka. Zapłonęły jakieś szmaty.

Nad katowskim stołem i częściowo zdemolowaną maszynierią wirował słup ludzkich strzępów, skąpanych w fioletowej poświacie. Wyzwolona w lochu magiczna moc uwolniła skazańca, wyrывая po prostu jego ciało z obejm, szczęk i kajdan. Po tym wszystkim trudno było domyślić się, że to, co unosiło się nad stołem było kiedyś człowiekiem. Ale kształt nie miał znaczenia, właśnie dopełniała się demoniczna Przemiana. Moc Onego przesycala organiczne resztki, tworząc upiора zwanego Szczątnikiem.

Ksin, wypatrując mistrza Jakuba, zrobił nieopatrznie jeden krok do przodu i znalazł się w zasięgu magicznego wiru. Niekontrolowana Przemiana spadła nań pod postacią potwornego bólu. Ręce zamieniły się w szpony. W nagłym paroksyzmie cierpienia uderzył nimi we własne piersi, rozrywając stalowy napierśnik jak papier. Potem coś sprawiło, że wskoczył na stół. Wiedział, iż powinien spróbować zabić Szczątnika, ale zamiast tego zaczął z nim tańczyć...

Chwilę później wszystko ustało i zgasło. Kotołak stracił równowagę i zleciał ze stołu, padając na posadzkę obok mistrza Jakuba.

Królewski kat zamrugał oczami. Od momentu gdy Ksin znalazł się w izbie tortur, minęło nie więcej niż sześć uderzeń serca.

Kotołak szybko usiadł.

– Nic ci nie jest, mistrzu? – zapytał.

– Nie... – Jakub z roztargnieniem potrząsnął głową.

Podeszli pomocnicy i pomogli im wstać. Nie dało się dostrzec, czy magiczny kataklizm wywarł na tych czterech nie domytych osiłkach jakiegokolwiek wrażenie. Cóż, na katowskich pacholków zawsze wybierano osobników o nieco ograniczonej wrażliwości.

– Trzy śruby urwał – oznajmił najstarszy z nich, mając najwyraźniej na myśli straconego czarownika. – Pies po nim jeździ! Ale my będziemy naprawiać...

– Bierzcie się do roboty! – uciął narzekania mistrz Jakub.

– Do rana nam zejdzie – zaczął biadolić drugi.

– Dość! – kat oparł się o ścianę i zapatrzył gdzieś przed siebie. Ksin przyglądał mu się uważnie.

– Powinienem był zatkać mu głowę... – mruknął Jakub, ni to do siebie, ni to do kotołaka. – Bodaj to!

– Na Reha! – w progu stanął Redren. – Gdzie żeś tego muzyka wynalazł? – zwrócił się do Ksina. – To tak sprawdzasz ludzi, których sprowadzasz mi na dwór?! Ty się, kocie nasienie, ciesz, że Jakub, jak widzę cały i zdrowy! Nie darowałbym, gdybyś mi najlepszego kata zmarł. No, gadaj!

– Panie, ten klawesynista miał list polecający od samego ambasadora Rgbara – odparł Ksin.

– Co?! To dopiero mi o tym mówisz?!

– Panie, miałem zamiar dokładnie sprawdzić tego człowieka...

– Jakiego człowieka?! – warknął Redren. – Teraz to nawet ja wiem, że to było dzienne widmo. Ty powinienś być wyczuć je wcześniej! Zamiast tego, dałeś się omamić jak głupi!

– Czuję coś, tylko nie wiedziałem gdzie...

– Trzeba było przynajmniej powiedzieć mi o liście. Rgbar wspominał przed koncertem, że nie zna tego muzyka.

– Wybacz panie – Ksin spuścił głowę.

Redren popatrzył nań krytycznym wzrokiem.

– Nie dość, że spartolił robotę, to jeszcze chodzi w rozchełstanym pancerzu... – stwierdził bez śladu wesołości. – Jako dowódca straży zawiodłeś po raz pierwszy i ostatni. Pamiętaj o tym! Możesz sobie być kotołakiem, ale masz mieć więcej szczęścia od rozumu, albo w najgorszym razie odwrotnie! – król odwrócił się na pięcie i wyszedł z izby tortur.

* * *

Mag Rodmin pokręcił głową ze współczuciem i wznowił spacer pałacowym kruzgankiem.

– Więc nie czytałeś Bestiariusza mnicha Anafazego?

– Nie – przyznał ponuro Ksin, ruszając za magiem.

– Jest tam wzmianka mówiąca, że rozproszone wrażenie Obecności to jedna z cech dziennego widma.

– Nie mogłeś mi tego powiedzieć od razu?! – wybuchnął kotołak.

– Chciałem się upewnić i należycie przygotować. Nie sądziłem, że widmo ujawni się tak szybko, wybacz.

– Ale ten list... – zaczął Ksin.



– Lepiej nie pokazuj go ambasadorowi, bo uzna to za jakąś perfidną grę. List jest bez wątpienia autentyczny, ale czcigodny Rgbar nie ma z nim nic wspólnego.

– Nie rozumiem.

– Dienne widmo to materializacja pragnień tworzącego je maga. Najważniejszą umiejętnością tej istoty jest zdolność realizacji marzeń. Chciałeś mieć list polecający, więc ono stworzyło go dla ciebie...

– A niech to!

– Dienne widma są niezwykle trudne do wywołania, a na dodatek bardzo kapryśne. Wykazują silną skłonność do dominowania nad swoim stwórcą – mówił dalej Rodmin. – To sprawia, że tworzone są bardzo rzadko, bo nawet najpotężniejsi magowie boją się sami siebie...

– Ale ten się odważył – mruknął Ksin.

– To był pośledni czarownik, któremu zabrakło wyobraźni. Dlatego właśnie skończył tak marnie.

– Jednak widmo spełniło jakieś jego życzenie... – stwierdził kotołak. – Jakie?

– Umożliwiło mu rzucenie niezwykle silnej klątwy, tak potężnej, że w mojej pracowni spłonęło kilka pospolitych amuletów ochronnych.

– Zniszczone zostały też wszystkie magiczne zabezpieczenia izby tortur – dodał Ksin. – Więc to była klątwa... – zawiesił głos.

– Nawet Kamienie z Północnych Moczar? – zdumiał się mag. – Nieźle... Choć w sumie można się było tego spodziewać – dodał ciszej.

Nie wypowiedziane pytanie zawisło w powietrzu.

– Zostały po nich tylko dziury w ścianach i czarny pył... – rzekł kotołak, starając się odwlec chwilę okrutnej prawdy.

– Powiedz, kto? – przerwał mu Rodmin. – Kto padł ofiarą klątwy?

– Mistrz Jakub – Ksin odwrócił głowę. – Tylko on w momencie ujawnienia się widma był w zasięgu wzroku i głosu skazańca.

– Szczęście w nieszczęściu, że to nie król, ani ambasador.

– Dla mnie niewielka różnica – stwierdził kotołak.

– Redren jeszcze nie wie wszystkiego, ale chwila, w której się dowie, będzie też ostatnią chwilą mojej służby na tym dworze.

– Czy król sądzi, że to były tylko małe, nie zaplanowane, magiczne fajerwerki? – spytał Rodmin. – Bez groźnych następstw?

– Chyba tak...

– Więc postaraj się nie wyprowadzać go z błędu. Mistrz Jakub to coś więcej niż byle oprawca. Mówią o nim, że nawet świeżego trupa potrafi zmusić do odczuwania bólu. Jest fanatykiem Prawa, pochodzi ze szlacheckiego rodu, pisze wiersze i, prawdopodobnie, w imię sprawiedliwości używa Czystej Magii. Bez niego pałacowi spiskowcy mieliby trzy razy mniej skrupułów.

– Wiem o tym – westchnął ciężko Ksin. – Na dodatek Redren zwyczajnie go lubi.

– Bo już kilka razy zdarzyło się, iż Jakub odmówił wykonania wyroku wydanego przez przekupnych sędziów. Ten kat jest chyba jedynym człowiekiem, który poważnie traktuje prawa tego kraju i król o tym wie.

– A ja, przez kilka głupich niedopatrzeń, doprowadziłem do tego, że za kilka dni lub godzin mistrza Jakuba rozszarpie jakiś demon – zakończył kwaśno Ksin.

– Jeśli do tego dojdzie, będzie to koniec twojej błyskotliwej kariery na królewskim dworze. Po zaledwie trzech miesiącach od nominacji na kapitana Gwardii, szkoda...

– Co mogę zrobić?

– Być przy Jakubie we właściwej chwili i rozprawić się z tym, co

przyjdzie go zabić. Fach tępicieła nie jest ci przecież obcy.

– To prawda, ale jak mam walczyć ze Szczątnikiem? Już próbowałem...

– Nauczysz się kilku zaklęć, niezbyt trudnych. Szczątniki to demony, które tylko częściowo egzystują w naszym świecie. Trzymają je tutaj szczątki tego, co kiedyś było ich ciałem. Dlatego dość łatwo jest zepchnąć je z powrotem do sfery Onego.

– Mam używać zaklęć?

– Zaklęć, kłamstw, prawdy, intryg, przebiegłości, wszystkiego co pozwoli ci przeżyć na dworze. Na twoim stanowisku nie ma miejsca na partactwo i popełnianie błędów! Założę się, że gdybyś dokładnie przesłuchiwał świadków, a nie zadowolili się szybkim pojmaniem tego czarownika, na pewno usłyszałbyś to i owo o jakimś tajemniczym współniku. W ten sposób wpadłbyś na trop dziennego widma i, być może, nie wpuściłbyś go tak łatwo do pałacu. Popełniłeś mnóstwo błędów, mości kotołaku!



– Redren chciał, by koncert przygotować najszybciej, jak to możliwe...

– Żadne tłumaczenie nie zmieni tego, że zawiodłeś króla, mistrza Jakuba, a także Hantińję i siebie.

– Mianując mnie kapitanem Redren powiedział, że jakby co, to powinienem spaść na cztery łapy...

– Radzę ci, zrób to jak najszybciej!

* * *

– Nie kapitanie, dziękuję za troskę, lecz nie mogę przyjąć twojej opieki – mistrz Jakub wrócił do wertowania leżącej na stole księgi. Mieszkanie Naczelnego Kata Suminoru w niczym nie przypominało typowej siedziby miejskiego oprawcy, będącej zwykle skrzyżowaniem pracowni czarnoksiężnika z zapleczem apteki. Mistrz Jakub nie dorabiał sobie wyrobem magicznych ingrediencji, ani udzielaniem porad medycznych ludziom z gminu. Nie mieszkał też w suterenie, lecz w słonecznym apartamencie na pierwszym piętrze południowego skrzydła królewskiego pałacu. Pokój, w którym się znajdowali, przywodził na myśl gabinet uczonego badacza ksiąg.

Zdenerwowany Ksin przestąpił z nogi na nogę.

– Mistrzu, z powodu mego niedopatrzenia grozi ci śmiertelne niebezpieczeństwo. Zechciej, proszę, raz jeszcze rozważyć moją propozycję.

Jakub odsunął księgę i zamknął kałamarz. Wstał od stołu.

– Drogi kapitanie – rzekł. – Nie żywię do ciebie najmniejszej urazy, ani też o nic cię nie obwiniam. To była wyłącznie moja wina.

– Nie rozumiem – stwierdził zdumiony Ksin.

Mistrz Jakub założył ręce na plecy i podszedł do okna.

– Według Prawa – zaczął mówić – jedynym sprawcą cierpienia, bólu i strachu jest tylko i wyłącznie przestępca. Kat sprawia, że odwrócony zostaje bieg zdarzeń i ból wraz z lękiem wracają od ofiary do zbrodniarza, który pierwiej uczynił się ich źródłem. To słuszna i sprawiedliwa zależność, zaś sędzia i zalecenia Prawa określają jej miarę.

– Do czego zmierzasz, mistrzu? – spytał kotołak.

– Z zasady tej wynika i to, iż skazaniec winien być pozostawiony sam na sam ze swym cierpieniem, czyli że jego usta powinny być zatkane. Ja na życzenie naszego króla, który pragnął słyszeć krzyki prze-

stępcy, sprzeciwiłem się duchowi Prawa i nie założyłem knebla. Było to również sprzeczne z zasadami bezpieczeństwa, jakie należy przedsięwziąć podczas traceniasz czarnoksiężników. Z pełną świadomością zgodziłem się na pierwsze i zlekceważyłem drugie. Ty, kapitanie, zarzucasz sobie tylko kilka drobnych, nieumyślnych błędów, moje przewiny są znacznie cięższe, zatem to ja ponoszę pełną odpowiedzialność za wczorajsze zajście.

– Chcesz więc mistrzu biernie czekać na swój los?! – wybuchnął Ksin.

– Tego nie powiedziałem, kapitanie. Stwierdzam tylko, iż ten nieszczęsny przypadek z kłutwą konającego czarownika to wyłącznie moja sprawa i sam stawię jej czoło.

– Ależ mistrzu, chyba nie zdajesz sobie sprawy...

– Oglądałem szczątki kilku szacownych przedstawicieli cechu katowskiego, którym zdarzyło się popełnić podobną nierozwagę. – Odparł spokojnie Jakub. – Na tej podstawie twierdzą, że znane mi są wszelkie aspekty niebezpieczeństwa, w jakim się znalazłem.

Kotołak milczał chwilę, nie wiedząc co odpowiedzieć.

– Mistrzu – postanowił spróbować ostatniego argumentu – wydaje mi się, że traktujesz tę sprawę nazbyt honorowo...



– Kapitanie – przerwał mu stanowczo kat – jestem szlachcicem, który po głębokich rozważaniach podjął się wykonywania rzemiosła niesłusznie uznawanego za nierycerskie. Innymi słowy: nadal obowiązują mnie zasady kodeksu honorowego, lecz to jeszcze nie wszystko. Pomyśl tylko, kapitanie, jak człowiek, pozbawiający życia bezbronnym ludzi, zadający im niewyobrażalne cierpienia, może być godny tego, by samemu istnieć? Jak ktoś czyniący coś takiego, może odnajdować człowieczeństwo w samym sobie, we własnych oczach? Jest tylko jeden sposób. Człowiek ów musi kierować się zasadami stokroć twardszymi od przyjętych wśród szlachetnie urodzonych. Najmniejsze uchybienie wobec Prawdy i Sprawiedliwości natychmiast uczyniłoby ze mnie żalosego rzeźnika. Dlatego dobrowolnie wyrzekłem się rodziny, dlatego żyję w samotności i dlatego zawsze prosto w oczy spoglądam upiorom wylęgającym się z ciał straconych przestępców. Życzę ci, mości kapitanie, byś również i ty nazwał słowami zasady, które niechybnie w sobie nosisz. Nie wątpię w to, gdyż bez nich byłbyś tylko bestią, nie zdolną do życia między ludźmi. Proszę kapitanie, nie gniewaj się, iż wspominam, że nie jesteś człowiekiem. To tylko stwierdzenie faktu, nie obelga, niech mnie Reh uchwala!

– Ależ skądże, nie czuję się obrażony... – wybąkał skołowany kotołak.

Do pełni Księżyca pozostało półtorej godziny. Ksin miotał się po pracowni Romina, niczym tygrys w klatce.

– Kompletnie mnie zagadał! – pieklił się, chodząc od stołu do szafy na ingrediencje i z powrotem.

– Sądząc po twojej minie domyślam się, że argumenty mistrza Jakuba były logiczne...

– Na moc Onego! Znam setki sposobów popełnienia samobójstwa, a żaden z nich nie wymaga logicznego myślenia!

Rodmin zwinął pergamin, którego i tak nie był w stanie uważnie czytać.

– Boisz się o Jakuba, czy o własną skórę? – zapytał spokojnie.



– Nie mogę znieść bezczynności!

– Przyjacielu, zupełnie cię nie poznaję. Od waszej rozmowy minęły już cztery dni. To dość czasu, aby ochłonąć.

– Wręcz przeciwnie! Z dnia na dzień ta sprawa niepokoi mnie coraz bardziej. Im dłużej o tym myślę...

– Może usiądź wreszcie! – nie wytrzymał Rodmin.

– Skoro mistrz Jakub prosił cię, byś się w to nie mieszał, bądź łaskaw spełnić jego wolę.

– Ostatnim razem mówiłeś co innego!

– Nie wiedziałem, że kat potrafi radzić sobie z demonami.

– Rzeczywiście! – prychnął Ksin. – Mistrz Jakub bywa nocami w Wąwozie Niepogrzebanych, a na każdą taką wyprawę zabiera ze sobą topór o srebrnym ostrzu...

– Kazałeś go śledzić? – zdumiał się mag.

– Owszem. Dzięki temu wiem, że dziś wieczorem wybiera się tam po raz kolejny. Pojadę za nim!

– Po co? Przecież to już nie twoja sprawa.

- Sam mi radziłeś.
- Zmieniłem zdanie. Nie mieszaj się do tego.
- A Redren?
- Ksin, o co ci właściwie chodzi?
- Muszę tam iść!
- Musisz?...

Ciałem Ksina wstrząsnął nagły paroksyzm.

– To chyba Przemiana... – wydyszał ciężko – przed czasem... Muszę szybciej... – ruszył w kierunku drzwi.

W spojrzeniu Rodmina nie było już irytacji, lecz czujność.

– Dlaczego właściwie przyszedłeś do mnie?

– Wydawało mi się... – kotołak złapał oddech – że powinienś wiedzieć.

– Przemiana nie ma prawa zacząć się przed pełnią – rzekł mag surowo. – Zostań chwilę, muszę coś sprawdzić...

– Nie mogę – drzwi już były otwarte. – Nie mam czasu – dobiegło z korytarza.

Rodmin stał przez chwilę zdumiony i zdezorientowany.

– Nie, to niemożliwe – wyszeptał w końcu i podszedł do szafy z magicznymi przyborami. Otworzył ją, wyjął i ustawił na stole nieduży, srebrny kociołek z płaską pokrywką. Po namyśle wysypał do naczynia sześć uncji drobno zmielonych kości sprawiedliwie straconych zbrodniarzy. Wyszeptał zaklęcie uaktywniające i nałożył pokrywkę. Po chwili z kociołka dobiegł szmer podobny do dźwięku wydawanego przez piasek przesypujący się we wnętrzu klepsydry. Mag ostrożnie odkorkował flakon zawierający zęby morderców, którym udało się uniknąć kary i zmarli śmiercią naturalną. Kilkanaście pożółkłych kłów i siekaczy wysypał na wierzch srebrnej pokrywy kociołka. Reakcja magiczna była natychmiastowa, zęby odpychane przez srebro i zawartość naczynia poczęły wibrować i podskakiwać. W pracowni rozległ się gorączkowy klekot i brzęk.

Rodmin odszedł na moment i mrużąc oczy wyciągnął z szuflady jeden z talizmanów zniszczonych podczas wypadku w katowni. Trzymając go za łańcuszek zawiesił zmętniały, pęknięty kryształ nad drgającymi zębami. Wypowiedział drugie zaklęcie i zadał w myślach pytanie.

Zęby ułożyły się w runę.

Mag zbladł, powtórzył zaklęcie głośniejszym głosem i zadał następne pytanie.



Zęby odpowiedziały tworząc symbol „taniec śmierci”.

Rodmin odskoczył gwałtownie od stołu. Desperackim ruchem wykonał gest przecinający zadzierzgnięty czar. W tej samej chwili poczuł zapach palonego drewna. Wiszący nad drzwiami do komnaty, główny chroniący pracownię amulet, aż świecił rozpalony do czerwoności. Drewno nadproża dymiło i syczało.

Jeszcze chwila, a...

Królewski mag otarł zimny pot, który obficie zrosił mu czoło.

– Straż! – krzyknął, ile tchu w piersiach. – Do mnie!!! Natychmiast!!!

Z izby tortur dobiegały odgłosy siorbania i mlaskania. Pomocnicy mistrza Jakuba jedli właśnie kolację. Mag Rodmin stanął przed wejściem i nie przestępując progu przez chwilę nasłuchiwał. Twarz miał ściągniętą, skupioną.

– Hej, wy tam! – zawołał głośno.

Odpowiedziało mu donośne beknienie.

– Czego? – zapytał jakiś podпиты bas.

– Chodźcie no tutaj! – rozkazał Rodmin.

W drzwiach pojawił się jeden z oprawców w prze-poczonej koszuli.

– O! – stęknął. – Magik Rodmin... jaki zasz...

– Więcej szacunku, chamie, bo skończysz w chórze eunuchów!

– Co wasza magiczność rozkaże! – katowski pachotek wyprostował się szybko odruchowo zasłaniając dłonią krocze. Z tyłu pojawiły się dwie następne zaczerwienione, opasłe gęby.

Mag cofnął się dwa kroki.

– Wyjdźcie wszyscy – polecił.

Czterech ospałych osiłków pospiesznie wyszło do obszernego przedsionka, znacznie większego od samej izby tortur.

– Za chwilę przyprowadzą tu skazańca, który z rozkazu króla ma być natychmiast wzięty na męki – oznajmił Rodmin.

– Ale mistrza nie ma – zaoponował najstarszy, łysy oprawca.

– Co, nie poradzicie? Tylko dzieci niańczyć umiecie?

Pomocnicy popatrzyli po sobie.

– Poradзим, nie poradзим – odparł najstarszy – ale jak się nasz mistrz dowie... On ma na rozumie pokręcone, a my są ubogie królewskie poddane...

– Po sztuce złota na łeb! – uciął dyskusję Rodmin.

– Wasza miłościwość, dajcie no nam tego huncwota! Zaraz mu, pies po nim jeździł, sprawiedliwość zrobimy!

– Dobrze – warknął Rodmin – stańcie pod ścianą, zaraz go przyprowadzą.

Do przedsionka wbiegło sześciu gwardzistów z kuszami gotowymi do strzału. Stanęli naprzeciw oprawców. Na schodach prowadzących na górę rozległ się tupot i kilka przekleństw.

– I czego głupku we mnie mierzysz! – wrzasnął najstarszy pomocnik do jednego z żołnierzy. – Odwróć tę kuszę!

– Teraz – powiedział mag.

Warknęły zwalniane cięciwy. Tępe uderzenia bełtów, trzask rozdzieranego mięsa. Wycie mordowanych oprawców przeszło momentalnie w nieludzki ryk. Ciała katowskich pomocników wręcz eksplodowały, uwalniając ukryte w nich bestie. Pod ścianą

przedsionka rozszalało się kłbowisko kłów, szponów i powykęcanych kończyn. Demoniczny wrzask zmroził szpik w kościach żołnierzy.

Wystrzelone bełty miały srebrne groty.

Jeden z potworów, nie trafiony w serce, wymachując łapami rzucił się na żołnierzy, ale właśnie na tę okoliczność Rodmin zabrał ze sobą dwóch dodatkowych strzelców... Wbiegający do lochu kusznicy szyli w wijące się pod ścianą upiory.

Rodmin podszedł do stojącego u podnóża schodów, bladego jak chusta setnika, zastępcy Ksina.

– Czy teraz już możesz sobie wyobrazić, panie oficerze, do czego doszłoby w pałacu po wschodzie Księżyca w pełni? – zapytał mag, gdy ucichły odgłosy nadnaturalnej agonii.

Dowódca gwardzistów tylko przełknął ślinę. Żołnierze stojący nad martwymi potworami, powczepianymi w siebie zębami i pazurami, wymieniali szeptem krótkie uwagi.

– Dlaczego oni nie stają się znów ludźmi? – zapytał oficer patrząc na nieruchome ciała. – Przecież już nie żyją...



– Leżą zbyt blisko źródła uroku – Rodmin wskazał na ciemne wejście do izby tortur. – Niech nikt nie wchodzi tam pod żadnym pozorem! Trzeba wezwać kapłanów, by odprawili egzorcyzmy. Ja tu już swoje zrobiłem...

– A co z naszym kapitanem i mistrzem Jakubem? – odezwał się setnik.

Mag nie odpowiedział.

* * *

Wąwóz Niepogrzebanych zawsze cuchnął padliną. Prawo odbierało straconym przestępcom przywilej posiadania grobu, w zamian przeznaczając im kubeł gąszonego wapna. Jednak w przeciwieństwie do królewskich sędziów, miejscowi grabarze nie uważali, by martwym zbrodniarzom cokolwiek się należało. Wapno znikło od pokoleń, sprzedawane dyskretnie po przystępnej cenie wszystkim potrzebującym w Katimie i okolicy. Ograniczający się do jednorazowego ochłapania zwłok grabarze, skądinąd słusznie zakładali, że im mniej wapna zmarnuje się w wąwozie, tym mniejsza szansa, iż jakikolwiek urzędnik zdoła tam wejść i wykryć zaniedbania...

Z pewnością zaś nikt nie wszedłby do Wąwozu Niepogrzebanych nocą, podczas pełni Księżyca. Obecność żywego człowieka w tym miejscu i czasie, mogła, mimo starań kapłanów zabezpieczających zwłoki przed Przemianą, doprowadzić do nieobliczalnych oddziaływań pomiędzy skażonym nienawiścią ciałem a mocą Onego. Jedynym wyjątkiem był mistrz Jakub, który zgodnie ze swymi przekonaniem regularnie przybywał do Wąwozu, by dobić to, co usiłowało się tam wylęgnać. Większość katów, żyjących w ciągłym strachu przed swymi klientami i zabezpieczających się przed nimi na wszelkie sposoby, uważała takie postępowanie za objaw obłąkania. Ich zdaniem brat cechowaty Jakub już od dawna nie powinien żyć...

Królewski kat szedł powoli, stąpając po grubej, wielowiekowej warstwie kredy i zetłatych kości. W Wąwozie Niepogrzebanych nie rośło nic, wyjąwszy zniekształcone ono-krzewy i świecące grzyby. Blask tych ostatnich tłumilo jednak światło Księżyca. Szaro-metaliczne cienie otaczały bryły cuchnącej czerni. Obszary smrodu tworzyły niewidzialne ściany i kolumny. Mistrz Jakub nie zważał na to. Srebrny topór w jego dłoni wydawał się świecić w blasku Księżyca, ale nie oświeślał niczego.

Za trzecim zakrętem Wąwozu wznosiła się sztuczna skała, powstała ze sterty kości i czaszek spojonych skamieniałą zaprawą. Był to znak orientacyjny. Nieliczne szczątki straconego czarnoksiężnika, których nie porwał ze sobą magiczny wir, złożono kilkanaście kroków od tego miejsca. Mistrz Jakub oparł się plecami o ponury monolit i czekał.

* * *

Uczucie rozpoczynającej się Przemiany znikło, gdy Ksin opuścił królewski pałac. Przed wejściem do Wąwozu Niepogrzebanych kotołak zastał tylko konia mistrza Jakuba. W nocie takie jak ta grabarze siedzieli w domach i modlili się, by sztaby zabezpieczające drzwi i okiennice nie okazały się za słabe.

Ksin uwiązał swojego wierzchowca razem ze zwierzęciem Jakuba, po czym zrzucił ubranie i oddalił się, by nie spłoszyć koni.

Fala żaru i księżycowej poświaty ogarnęła go od razu po wejściu do Wąwozu. Krew zamieniła się we wrzątek, a umysł wypełniła mieszanina bólu i osobliwej słodczy...

* * *

Kości zaszeleściły jak zeschnięte liście. Jakub odwrócił się, szybko unosząc topór. Oczy kata napotkały pałające, zielone ślepie kotołaka. Półludzka bestia, podpierając się przednimi łapami, postąpiła dwa kroki wychodząc z cienia.

– Kapitan Ksin? – spytał Jakub zniżonym głosem.

Kotołak nie zareagował. Kiedy po chwili znów zaczął iść, w jego ruchach dało się dostrzec narastającą sztywność. Spojrzenie zsunęło się z postaci mistrza Jakuba i skierowało gdzieś w bok.

Nad resztkami ciała straconego czarnoksiężnika zawisł Szczątnik. Coś w rodzaju bezkształtnej, srebrzystej pajęczyny łączyło fragmenty zwłok, które uległy Przemianie. Bezoka głowa chwiała się, jakby za chwilę miała upaść na ziemię. Wydawało się, że jeden silniejszy powiew wiatru wystarczy, by rozerwać tę istotę na kawałki, ale było to mylne wrażenie. Szczątniki mogły, gdy zechciały, kruszyć kamienie i wrywać drzewa.

– Nędzna istoto, buntująca się przeciw sprawiedliwości – przemówił mistrz Jakub ignorując Ksina. – Niech srebro i siła zaklęć na zawsze poskromią twą złość – wzniosł rękę, by wykonać magiczny gest i w następnej chwili runął na ziemię uderzony kosmatym łbem.

Oczy kotołaka płonęły teraz upiornym, fioletowym światłem...

Ksin walczył z przemożnym pragnieniem rozerwania kata na strzępy. Od lat nie odczuwał czegoś takiego! Przebudzone, demoniczne instynkty znów brały w posiadanie jego wolę. Miał pełną świadomość wydarzeń, ale stopniowo tracił władzę nad swoim ciałem.

– Kapitanie! – bardziej zdumiony niż wystraszony mistrz Jakub uderzył kotołaka płazem topora.

Dotyk srebra zapiekł żywym ogniem. Już od dawna ten metal nie sprawił Ksinowi bólu. Nie wiedział, co się z nim działo...

– Kapitanie, to urok! Zwalcz go! – krzyknął Jakub.
– Potrafisz to! Kiedyś już to zrobiłeś!

Te słowa zapewne przeważyłyby szalę, gdyby nie Szczątnik, który bezszelestnie spłynął na kotołaka oplatając go swą niematerialną siecią. Kawałki trupa mocno przyłgnęły do Ksina.

Należysz do mnie, zaszemrało w jego umyśle, tańcz! TAŃCZ!

Wąwozem Niepogrzebanych wstrząsnął ryk, a potem zawrodość zdziechałego kotołaka. Zakrzywione pazury uderzyły w stylisko topora, wyrывая broń z ręki kata. Mistrz Jakub rzucił się do ucieczki. Nie miałby najmniejszych szans, gdyby goniącej go bestii nie płały się nogi. To jednak odwlekało moment rozerwania ofiary najwyżej o kilkanaście uderzeń serca...

Mistrz Jakub nie zmarnował tego czasu. Biegając sięgnął za pazuchę, wydobyl niewielką piszczałkę i zagwizdał przenikliwie. Odpowiedziały mu równoczesny skowyt i chichot, dobiegające z głębi Wąwozu. Nowy potwór wyłonił się z mroku i popędził śladem gnającego konwulsyjnymi zrywami kotołaka. Demon idący na pomoc Jakubowi wyglądał najpierw jak kłęb ciemności przetykanej pasmami półcienia, potem okazał się dwugłowym wilkołakiem.

– Wybacz kapitanie, ale nie dałeś mi wyboru – wydyszał Jakub.

– Odwołaj go! – krzyknął Rodmin rzucając czymś w kierunku Ksina.

Zaskoczony kat wpadł na maga. Ogromny słup czerwonego ognia wytrysnął tuż przed kotołakiem, który siłą bezwładu przewalił się przez jego środek.

– Odwołaj go! – powtórzył Rodmin padając. – Natychmiast! – uderzenie o ziemię odebrało mu dech.

Magiczne płomienie strawiły Szczątnika. Demon rozpadł się na kilkanaście płonących fragmentów, które rozsypały się wachlarzem po dnie Wąwozu. Kotołak przeokoziółkował przez łeb, wzbijając chmurę wapiennego pyłu i legł nieruchomo.

Dwugłowy wilkołak ryją pazurami w chrzęszczącym podłożu, desperacko wyhamował tuż przed dogasającym, szkarłatnym kręgiem. Obie paszcze rozwarły się na całą szerokość, jakby nabierając tchu...

Mistrz Jakub usiłując złagodzić upadek trafił łokciem w jakąś kość i całe prawe ramię sparaliżował mu obłąkańczy ból. Mimo to zdołał lewą ręką unieść piszczałkę do ust i dał umówiony sygnał.

Dwie pary rozjarzonych żółtych ślepi przygasty wyraźnie. Wilkołak płynnie zawrócił i potrućtał w ciemność. Po chwili zniknął z oczu.

Rodmin już się podniósł i teraz wyciągnął rękę pomagając wstać katu. Mistrz Jakub spojrzał mu w oczy.

– To mój brat – powiedział nie pytany. – Tylko tak...

– Zajmijmy się lepiej Ksinem – przerwał mu mag.

* * *

Wszyscy trzej doczekali świtu przy małym ognisku, kilkaset kroków od wylotu Wąwozu Niepogrzebanych.

– Gdyby nie urok, pomyślałbym o tym, że srebrny topór to za mało, by stawić czoło demonowi – mruknął Ksin. – Że trzeba czegoś jeszcze...

– Ukrywam go tutaj od lat – odparł Jakub. – Grabarze udają, że go nie widzą, a ja udaję, że nie widzę, jak oni kradną wapno. To dobry układ.

– Ale czy zgodny z Prawem? – spytał z przekąsem Rodmin.

Kat uśmiechnął się.

– Wbrew temu, co o mnie mówią, nie jestem ślepym wyznawcą Prawa – rzekł. – Jestem tylko człowiekiem...

– A jak to się stało? – odezwał się Ksin. – Czy to kłątwa?

– Nie – Jakub pokręcił głową. – Dekart urodził się z dwiema głowami i nasz ojciec uznał, że Przemiana to jedyny sposób, by uchronić go od śmierci.

– Czemu właśnie w wilkołaka? – zagadnął Rodmin.

– Sądziłem, że to najwaleczniejszy z demonów, ale wyniku dzisiejszego pojedynku, gdyby do niego doszło, nie byłbym pewien. Słyszałem kapitanie, że zabijałeś już wilkołaki?

Ksin skinął głową.

– A wszystko to za sprawą dziennego widma... – stwierdził mag popadając w zadumę. – Nie doceniłem tego stwora, obym nigdy więcej nie popełnił podobnego błędu. I pomyśleć, że uważałem się za największego z żyjących adeptów magii! Wybacz Ksinie, nie miałem prawa wytykać ci niedbałości. Sam zachowałem się równie nierozważnie.

– Nie mówmy już o tym – stwierdził kotołak. – Wygląda na to, że wszyscy trzej jesteście siebie warci.

– Więcej szczęścia niż rozumu – skwitował Jakub.

– Tego właśnie wymaga od nas król! – roześmiał się Ksin. – Ale... – spoważniał – jak to możliwe, mistrzu, że urok dziennego widma ciebie się nie imał? Wszak nie wytrzymały nawet najsilniejsze talizmany!

– Przecież to takie proste... – ziewnął Rodmin. – W nim nie ma nienawiści.

* * *

Od Autora:

Niniejsze opowiadanie jest fragmentem niepublikowanej powieści „Ksin Drapieżca” wchodzącej w skład trylogii „Trop Kotołaka.”



Michał Studniarek Kurier

Nowa rola do Cyberpunka

Ilustracje: Jarosław Musiał



Wszystko zaczęło się od jednego głupiego telefonu w samym środku nocy. Właśnie wróciłem z Wrocławia i naprawdę chciałem odpocząć. A tu masz! Aż chciałem rozwalić aparat, mówię ci. Dzwonił Zenek – jeden z tych facetów, którzy naiwniaczkom z prowincji są w stanie opchnąć Kolumnę Zygmunta, a w ramach promocji dołączyć za darmo Pałac Kultury i Marriotta. Kiedyś załatwił mi pierwszą fuchę w tym zawodzie, kiedy indziej mnie zakamuflował, słowem – wiele mu zawdzięczam. Sprawa była pilna. Musiałem jak najprędzej dotrzeć do Wyszkowa z lekarstwem, które było komuś pilnie potrzebne. Płacono, i to sporo. Nie pytałem, ani jakie to lekarstwo, ani komu jest potrzebne. Taki Smith-Kline, Medicine™ czy Cefarm potrafią wydusić z potrzebującej klienteli ostatnie grosze. Od czasu do czasu po prostu wypada zrobić im coś koło pióra, nie?

Z ciężkim sercem przeniosłem się za kółko i podjechałem tam, gdzie miał na mnie czekać Zenek... chcesz szybciej? Więcej o tym, co na trasie? Nie ma sprawy, puszcze ci taśmę. Zawsze co jakiś czas nagrywam sytuację na drodze. To takie moje... zabezpieczenie. Będziesz miał reportaż, że hej!

22.00 Wyjeżdżam z miasta. Widzę jasno oświetloną tablicę z Syrenką. Zaraz za nią napis: koniec strefy pierwszej. Hmm. A zatem zaczyna być wesoło. Muszę się postarać o komputerową mapę Polski. Widziałem takie w Domach Centrum, sprzedawane razem z ekranikiem, takie, że można to zamontować samemu. Tam są elegancko zaznaczone wciąż uaktualniane wszystkie strefy bezpieczeństwa (jak jedziesz, *&^%\$#@ jeden), a także posterunki drogówki. Nie, ufam co prawda tym korporacyjnym drogówkom, ale trudno. Na bezrybiu... i tak dalej.

22.20 Droga szeroka, prosta, gładka jak stół, mało światła. Mam wrażenie, że płynę w czerni, z rzadka oświetlanej gwiazdami. Nuda, nuda i jeszcze raz nuda. Gadam takie różne głupoty, bo można zasnąć. To cholernie niebezpieczne. Opowiadali mi o gościu, który był sprzężony z własną ciężarówką i zasnął na ułamek sekundy. Obudził się za biurkiem świętego Piotra. Ciekawe, co stało się z plikiem bezpieczeństwa? Może w ogóle go nie miał? Cholera, gdzie ta mapa? O, tu! Gdzie ja, u diabła, mam skrócić? A potem? Tak... tak... potem w lewo.... kurde mol, jakie lewo?

22.35 Właśnie minąłem stojący na poboczu samochód na awaryjnych. Za nim – czarna ściana

lasu. Wszystko razem – podejrzane jak 150. Co prawda powinienem się zatrzymać, ale teraz tyle napadów... poza tym Zenek dawał od siebie ekstra premię za dotarcie przed czasem. Im szybciej, tym lepiej, jak się wyraził. Czasem po prostu lepiej przejechać samochód w lepiej oświetlone i oznaczone miejsce. Nie wszyscy i nie zawsze lubią stawać w ciemnościach.

22.45 Włączyłem radio. Jak dotąd nic, tylko Silverhand rzeźbi na wiośle i daje do pieca. Zero informacji o wypadkach w samej Warszawie i w okolicy. Ta noc należy chyba do jednych z bardziej spokojnych. W CB też nic. Złapałem co prawda kilku ciężarowców, ale nikogo znajomego. Wszyscy po wyjeżdżali do ciepłych krajów, albo i dalej. Ale teraz, z powodu efektu cieplarnianego, wszędzie mamy ciepłe kraje, he, he, he...

23.00 Przed samym Wyszkowem wypadek. Dwa samochody, jeden ma przez całą długość dziury w karoserii. Znowu jakiś napad. Pewnie miejscowi, bo mafię widuje się tu rzadko. Wokół czarno od glin korporacyjnych i zwykłych. Zawsze zjawiają się po czasie, a jak trzeba, to ich nie ma! Na wszelki wypadek wepchnąłem pod siedzenie mojego Raka 250, a granaty wsunąłem do schowka na rękawiczki. Mogą zatrzymywać, a nie lubią, jak widzą żelastwo. Na pewno wiedzą, że to bezcelowe, ale dla zasady...

23.05 Na szczęście adres znalazłem dosyć szybko. Ciemna ulica, jak zresztą większość tutaj. Gdzieś daleko błyszczą światła osiedla. Wokół panuje cisza. Jadę powoli, Rak na kolanach... to tutaj. Tam pod murem chyba ktoś stoi.

23.45 Wracam do Warszawy na pełnym gazie. To się nazywa mieć niefort, żeby trafić na transakcję narkotykową. I trzeba mieć farta, żeby z tego wszystkiego wyjść cało i nawet bez postrzelanego wozu. Gość podszedł do mnie, podał małą paczkę proszku. Ej, to ja miałem przywieźć lek, a nie ty – mówię, a już czuję, że coś nie tak. Facet robi oczy jak spodki, cofa rękę, maca się po spodniach. Patrzę zapobiegawczo w lusterko, widzę jakieś dwie inne sylwetki. O kurde – myślę – i noga na gaz. Musiałem odstrzelić tamtego dealera, bo doklepał się w końcu jakiegoś gana. Mały, bo mały, ale co mógł mieć w lufie?

Walę prosto, jakoś nie widzę tamtych dwóch pozostałych. Nie? To co jeden z nich robi koło moich drzwiczek? Nawet się, cholera, nie zasałał. Nie sądziłem, żeby ktoś tu mógł mieć

dopalacz refleksu. Musieli mieć bogatego szefa. W końcu wepchnąłem go bokiem na latarnię. Z niej wpadł na jakiś ceglany mur. Drugi postrzelał sobie za mną i w końcu przestał. Miałem potem szczęście, że zauważyłem tego faceta na środku ulicy. Jak nie straciłbym cały mój dorobek! Zenek musiał bardzo dokładnie opisać mój wóz, skoro gość rozpoznał go w tak podłym oświetleniu. A może miał ulepszony wzrok? Trochę się spóźnił na miejsce i zdecydowanie wyszło mu to na zdrowie. Tak jak jego żonie, dla której było lekarstwo...

Wreszcie w pierwszej strefie! Można odechnąć. W kieszeni czuję kanciastą kartę, opiewającą na parę ładnych baksów. Co sobie kupię? Mapę Polski na pewno. Ciekawe, ile zapłaci mi Zenek jako premię, bo że zdążyłem przed czasem, mam poświadczone na piśmie. Może w końcu postaram się o jakiś lepszy samochód. Może Daewoo-Phoenix 800? Trzeba popierać rodzimy przemysł!

* * *

Podobne sceny dzieją się w miastach i na drogach XXI-wiecznej Europy każdej nocy i każdego dnia. Tu rzadko znajdziesz sforę nomadów. Raczej bandę zwykłych zbirów na motorach, która usiłuje naśladować ich styl i robi z tego ideologiczną fasadę. Struktura europejskiej gospodarki nie przewidywała wielkich farm, z których wysiedlano ludzi tak, jak miało to miejsce w Stanach. Nawet jeżeli zdarzały się wysiedlenia to, nauczone smutnym doświadczeniem Ameryki, korporacje po prostu dawały owym ludziom najtańsze mieszkania w mieście i pozostawiały ich własnemu losowi. Większość, zgodnie z przewidywaniami, pogrążała się w wielkomiejskim życiu, żyjąc z kurczącego się z roku na rok „odszkodowania”, chłonąc tani *braindance* i inne środki ogłupiające. Dzieci szybko znajdowały sobie miejsce w gangach. Niewielu z tych, którzy przeżyli uliczne rozprawy, pragnęło potem odzyskać swoją ziemię.

Nie oznacza to, że Stary Kontynent pozostał rąjem na ziemi. Jego drogi są niemal tak samo niebezpieczne, jak w Ameryce. Wielu uczyniło z napadania na ciężarówki czy pojedyncze samochody prawdziwą sztukę. Znają tysiąc i jeden sposób, by cię zatrzymać. Może to być udawanie awarii, może stare, dobre gwoździe na asfalcie, może linka na wysokości dachu, zdejmująca go błyskawicznie wraz z głową kierującego i pasażerów. Tacy łowcy to najczęściej ludzie, którzy polują w pojedynkę lub w dwu-, trzyosobowych



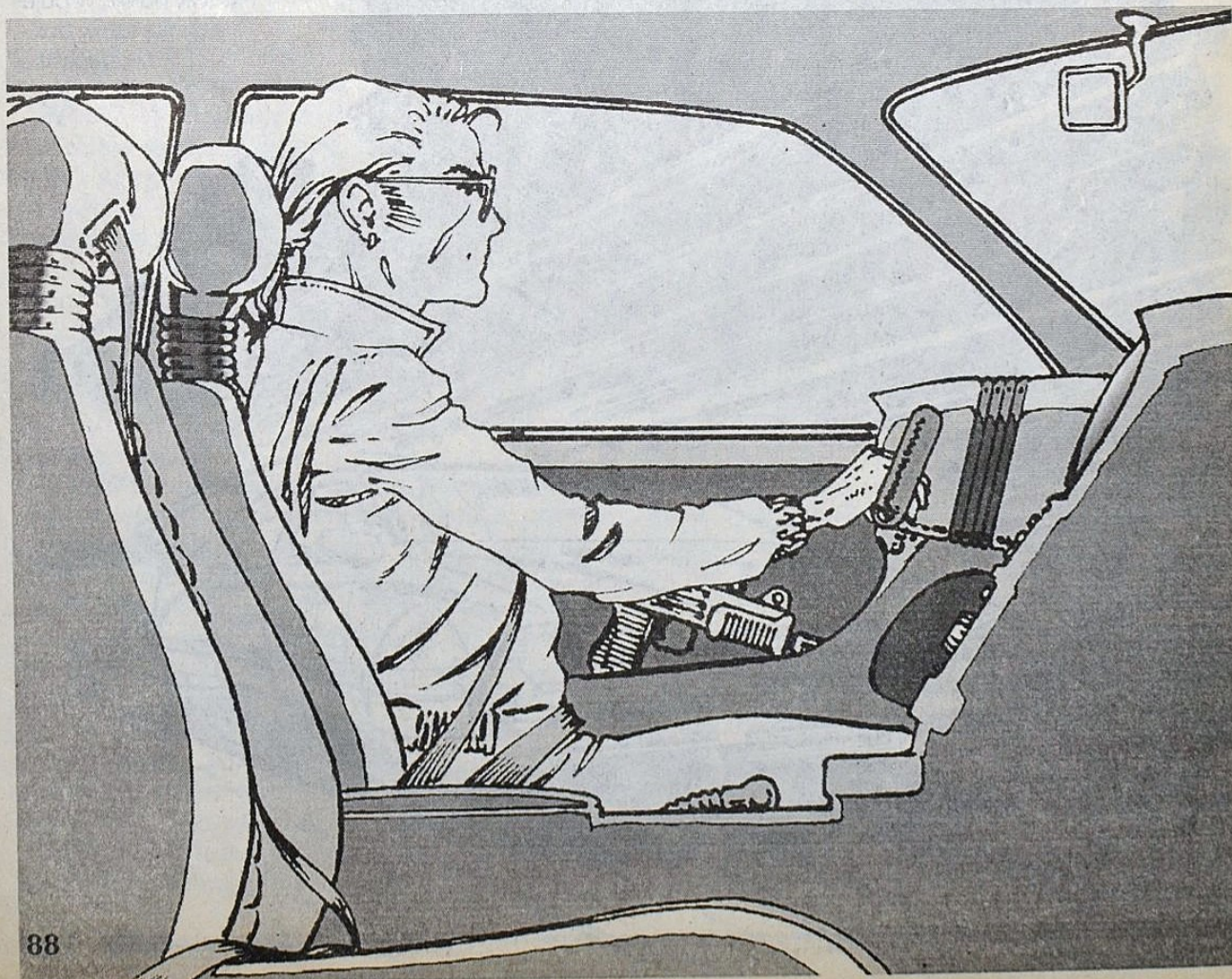
grupkach. Rzadko spotyka się duże bandy. Najczęściej popycha ich to tego bieda, wiedzą też, czym ryzykują. Jeżeli nie dopadnie ich policja (za napady rabunkowe na drogach karze się wyjątkowo surowo), to może to być rozwścieczony mafioso, któremu zrabowano coś, na czym bardzo mu zależało. Z drugiej strony, na drogach wciąż brakuje policjantów. Co prawda wszystkie drogi międzynarodowe i ważniejsze krajowe są własnością korporacji typu *Euroway*[®], które każą sobie słono płać za przejazd (ok. 2000 E\$), ale na mniej ważnych trasach policyjne patrole pojawiają się zdecydowanie za rzadko. Na korporacyjnych drogach policyjny patrol mija się co trzy minuty, a telefony stoją co dwa kilometry, na podrzędnych – patrole dla bezpieczeństwa przelatują swoje rewiry Sokołami 216, o telefonach nie wspominając. Firmy przewożące ludzi, takie jak choćby nasz PKS, muszą wynajmować solo do ochrony swoich pojazdów – średnio po trzech na autobus, z czego jeden dysponuje jakąś bronią ciężką. Podnosi to zdecydowanie ceny biletów. Pasażerowie także nie zapominają o zabraniu z domu różnych strzelających cacek.

Taka sytuacja doprowadziła do powstania specyficznej grupy ludzi, którzy żyją tylko i wyłącznie z przejazdów między miastami. To właśnie oni są odpowiednikiem amerykańskich nomadów, mimo iż z reguły pracują w pojedynkę. Zwie się ich kurierami. Życie takiego gościa upływa wciąż w trasie, w kursach pomiędzy miastami i wsiami, na przewożeniu

najrozmaitszych towarów, informacji czy ludzi. Bywa, że dla niektórych małych i leżących na odludziu miejscowości są jedynymi dostawcami towarów. Oszczędzając na drogach korporacyjnych trasach, przedkładają jazdę innymi drogami. Mają wiele wiadomości o sieci komunikacyjnej nie tylko jednego konkretnego kraju, ale także i Europy. Znają wszystkie niebezpieczeństwa czyhające na wędrowca. Będą wdzięczni każdemu, kto da im jakąś cenną informację o trasie lub autostradzie. Czy są tam bezpieczne miejsca? Gdzie czają się rabusie? Czy na tej drodze pojawił się jakiś nowy gang? Dzięki takim wiadomościom ich praca jest znacznie łatwiejsza, sprawniej dostarczają przesyłki, a to oznacza wyprzedzenie konkurencji i większą zapłatę.

Co popycha kurierów do prowadzenia takiego trybu życia? Najczęściej dobra znajomość samochodu, czasem ów tajemniczy „zew wolności”, jaki daje samotne pędzenie szosą, lub chęć zostania współczesnym kowbojem. Trafiają się też osobnicy zafascynowani serialami typu „Knight Rider” czy „Pan Samochodzik i...”

Zdecydowana większość tych facetów pracuje pojedynczo lub najwyżej w tandemie – w ten sposób w pojeździe można zmieścić więcej towaru. Swoje zlecenia otrzymują zazwyczaj poprzez znajomych fixerów, czasem pojawi się też jakiś człowiek z korporacji, który zleci „trefną” robotę. Do tych ostatnich posłańcy odnoszą się jednak z pewną rezerwą. Wszyscy dobrze pamiętają zainicjowaną



w 2018 roku wielką kampanię polowania na prywatnych agentów, rozpoczętą przez szczyty korporacji przewożących towary, takich jak TNT, DHL, PKS czy TRANS-Pol. Ich ofiarą padły wówczas tysiące kurierów w całej Europie. Wielu z nich zaginęło bez wieści. Seria procesów przeciwko firmom, zainicjowanych przez rodziny zaginionych została odrzucona bądź przegrana przez pozywających. Z tego powodu bardzo niewielu kurierów zgodziło się pracować na stałe w jednej z tych firm. Gdy taki osobnik, rozpoznawalny z daleka dzięki firmowemu kombinezonowi, wejdzie do przydrożnego baru, to najdalej za dwie minuty (z zegarkiem w ręku) wyleci przez okno.

Podstawowymi klientami kurierskiej braci są ludzie, którym zależy na szybkim, cichym i nie rzucającym się w oczy transporcie. Najczęściej przesyłką jest jakaś niezbyt legalna broń, cyberwszczep bądź narkotyków, czasem ważna osoba. Ta ostatnia opcja bywa wykorzystywana przez policję i prokuraturę, kiedy idzie o przewiezienie ważnego dla sprawy świadka. Ten sam transport w obstawie solów, w pancernym pojeździe i z motocyklową eskortą jest związany z zaangażowaniem dużych środków (których zwykle brak), nie zawsze też jest skuteczny. Może zdarzyć się i tak, że kurier będzie musiał przewieźć coś dla ludzi nie związanych ze światkiem przestępczym. Podstawową zachętą jest tutaj cena. Chcesz pojechać do Wrocławia własnym transportem? Nie ma problemu! Za głupie 7000\$ kurier przewiezie cię do miasta i jeszcze poczeka, aż załatwisz co trzeba, by odwieźć cię z powrotem. Za tę samą cenę przejedziesz PKS-em w jedną stronę.

Kurierów, którzy żyją z jazdy między miastami i przewozu różnych podejrzanych towarów, jest około 1000-2000 w całym kraju. Znacznie częściej są to ludzie, którzy jeżdżą z różnymi przesyłkami tylko od czasu do czasu, traktując to jako uzupełnienie podstawowego źródła dochodu. Do kurierów zaliczają się także taksówkarze czy rozwoźciele pizzy. Osobną grupę stanowią kierowcy wielkich ciężarówek. Mimo postępu technicznego i wzrastającego zagrożenia na drogach, wiele mniejszych korporacji nie chce lub nie ma wystarczających środków, by inwestować w transport lotniczy, musi więc przewozić swe produkty drogą lądową. Między kierowcami TIR-ów a zwykłymi kurierami panuje przyjaźń i pełna harmonia. W końcu pracują w bardzo podobnych warunkach i są tak samo narażeni na ataki gangów. Bywało, że ścigany przez bandę kurier wzywał przez radio na pomoc „ciężarowców”, którzy rozjeżdżali napastników na papkę, lub grupa „listonoszy” pomagała samotnemu kierowcy w barowej bójce.

Charakterystyczną cechą kurierów są ich własne sygnały, niedostrzegalne i nieczytelne dla innych użytkowników drogi. Jednym z nich jest wyłożenie przed trójkątem ostrzegawczym małego światełka odblaskowego. Oznacza on, że awaria przydarzyła się właśnie kurierowi. Niepisany zwyczaj

nakazuje wówczas każdemu agentowi, podążającemu tą trasą, zatrzymanie się i udzielenie pomocy. Z reguły nikt, poza kurierami właśnie, nie zauważa małego odblasku na jezdni.

Każdy rozsądny goniec, jeśli chce żyć długo i szczęśliwie bez wypadania z zawodu, inwestuje przede wszystkim w swój pojazd. Dobry pancerz, kuloodporne szyby i odpowiednio przystosowane opony to gwarancja przeżycia. Podobnie jest z silnikiem. Właściwa moc i dopalacz mogą wyciągnąć z niej bryndzy. Do tego dochodzi radio: niezbędny element ekwipunku każdego kuriera. Niektórzy utrzymują podczas jazdy stały kontakt z najbliższym miastem, by w razie potrzeby szybko wezwać najbliższych kurierów lub ciężarowców. Sygnał S.O.S. wysyłany na wszystkich kanałach jest traktowany na drodze z taką samą powagą, jak na morzu. Oczywiście, nic za darmo... Posiadanie znajomego technika, który wie, czego można się spodziewać po twoim wózku i co w nim najczęściej nawala, to bardzo opłacalna inwestycja.

Jeżeli prowadzisz *Cyberpunka* w Europie i chcesz wprowadzić do niego kurierów, możesz użyć zmodyfikowanych zdolności nomadów. Zamiast zdolności specjalnej *status rodzinny*, kurierzy posiadają zdolność *podróżnik*. Określa ona, jak bardzo postacią jest znana w świecie przewoźników. Na poziomie +2 kuriera zna tylko kilka osób. Mając +7, może w miarę szybko i bezpiecznie przejechać przez cały kraj, jego twarz może czasem zostać rozpoznana w jakimś barze. Na poziomie +10 kurier jest tak znany, jak Szajbus z „Mistrz kierownicy ucieka”: wszyscy go znają i pomagają mu, gdy jest w tarapatkach. Jego samochód jest jak wizytówka: widząc go, drogowi rabusie udają, że wcale ich nie ma.

Ponieważ kurierzy muszą poruszać się szybko i sami walczą jedynie na bliskich odległościach, nad karabiny przedkładają pistolety zwykłe i maszynowe, cięższą broń (np. ckm) montując zwykle w swoich pojazdach.

Oto świat autostrad, dróg i bezdroży cyberpunku. Jeśli chcesz na nie wyruszyć, to postaraj się o dobrze opancerzony wóz z mocnymi oponami i zainstalowaną bronią. Potem nabierz paliwa do pełna, weź ze sobą rozpylacz (a najlepiej kilka), garść granatów i w drogę!

Nowa rola: Kurier

Podróżnik* (zdolność specjalna)

Broń ręczna

Pistolet/Pistolet maszynowy

Podstawowe naprawy

Prowadzenie samochodu

Spostrzegawczość

Sztuka przetrwania

Walka wręcz

Wysportowanie

Wytrzymałość

* nowa umiejętność, odpowiadająca *statusowi rodzinnemu*

MACIEK KOCUJ PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:

Paladyn Arturius (redaktor naczelny), Paladyn Arturius (sekretarz redakcji), Paladyn Arturius (dział łączności z pobliską pizzernią), Paladyn Arturius (korekta), Kurzymiś (pogodynka).

Stale współpracują:

druid Pompejusz „Radosny” i Yossa „Kłac sie dziwko”.

WSTĘPNIACZEK

Na wstępie dobra wiadomość dla naszych czytelników. Nasze piśmko nadal się ukazuje! W ciągu ostatnich tygodni otrzymaliśmy tyle listów, że musieliśmy chwilowo zrezygnować z naszej stałej rubryki dotyczącej korespondencji. Planujemy jednak w najbliższym czasie uruchomić dwumiesięczny dodatek do naszego pisma, w którym będziemy zamieszczać listy od naszych czytelników. Jak

się za chwilę przekonacie, rozpoczynamy na naszych łamach prezentację dzieła, które z pewnością przejdzie do historii. Muszę ostrzec, że jest ono przeznaczone tylko dla ludzi poważnych, dla tych, którzy potrafią rozpatrywać problemy z naukowego punktu widzenia. Na koniec pozwolę sobie złożyć wszystkim paladynom najlepsze życzenia z okazji Dnia Borsuka.

PA – nie mylić z pa pa

Almanach Mistrza Gry

Druida Pompejusza

Wielka Księga Karczm, Knajp i Gospód

CZĘŚĆ PIERWSZA

Karczmny Księstw
Południowych

ANIELSKI BEŁT

Położenie: Niedaleko od miejsca, gdzie diabeł mówi dobranoc, czyli w połowie drogi prowadzącej z wybrzeża do Trollowych Kamieniółomów.

Opis: Wyjątkowo mroczne miejsce. Mogą tu znaleźć schronienie wszyscy ci, których ściga prawo. Oczywiście pod warunkiem, że mają czym płacić. Podobno obecny właściciel Anielskiego Bełta cudem uniknął kaciego topora. Trudno jednak powiedzieć, kim był za młodu Zygmarr Przystojniak, bo o nim właśnie mowa. Nigdy nie wspomina o swej przeszłości, ale jego pokiereszowana dziesiątkami blizn twarz sugeruje, że ma o czym opowiadać. Stali bywalcy jego karczmny twierdzą, że właściciel sam „zmienił” swój wygląd, ukrywając się przed długim ramieniem sprawiedliwości.

W swym długim i radosnym życiu przemierzyłem niezły kawałek świata. W trakcie swych podróży odwiedziłem wiele dziwnych miejsc. Do tych najdziwniejszych należały z pewnością przeróżne lokale z wyszynkiem i noclegiem. Podłe spelunki, podmiejskie piwiarnie, luksusowe jadłodajnie. Wszędzie tam spotykałem zawsze coś dziwnego i niespodziewanego. Szczerze mówiąc, po kilkunastu latach wędrówek przestało mnie bawić badanie starożytnych grobowców, przeszukiwanie mrocznych podziemi, czy też rozwiązywanie zagadek nawiedzonych zamczysk. Wbrew pozorom, większość tych miejsc jest do siebie bardzo podobna. Przekonałem się ponad wszelką wątpliwość, że zdecydowanie ciekawsze są miejskie karczmy i przydrożne zajazdy. To właśnie im pragnę poświęcić poniższe dzieło.

NIERUCHOMOŚCI SPRZEDAM DWIE WIEŻE



GANDALF



M. Michalski

MACIEK KOCUJ PRZEDSTAWIA

Są też jednak i tacy, którzy sugerują, iż Zygmunt Przy-stojniak zawdzięcza zmianę swej fizjonomii żonie, która przydybała go pewnego razu z kucharką.

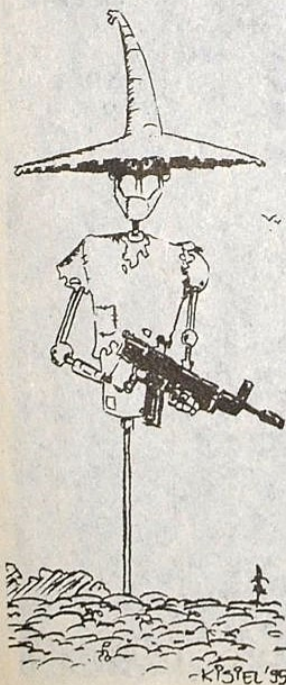
Specjalność zakładu: Pieczeń z wilka w niedźwiedzim sadle. Danie to sporządzane jest przez samego właściciela tylko na specjalne życzenie. Podawane jest na ostro, z pokrzywami i dużą ilością trollowego ziela. Nie polecam go nikomu, kto nie ma przynajmniej dwóch żoładków i zdrowej wątroby.

Specjalne atrakcje: Wyjątkową atrakcją jest pojawianie się regularnie duch pierwszego klienta, który zatrul się specjalnością zakładu. Jego ulubionym zajęciem jest nękanie pijanych gości i zmuszanie ich do stawiania mu piwa.

CMENTARNY ZAULEK

Położenie: Kiepskie, wszystko może zawalić się w każdej chwili.

Opis: Niewielka, parterowa rudera położona na przedmieściach Iprylu. Stałymi klientami są różne typy spod ciemnej gwiazdy.



Najtańszy nocleg w promieniu wielu kilometrów.

Specjalność zakładu: Szczur po iprylsku. Przyrządzenie tego egzotycznego dania trwa nadspodziewanie szybko. Zwłaszcza gdy klient osobiście pomoże złapać któregoś z pętających się po podłodze szczurów. Gryzoń zostaje natychmiast obdarty ze skóry i wrzucony na kilka chwil do gorącego pieca. Następnie sieka się go na drobne kawałki i podaje z dużą ilością pieprzu i majeranku.

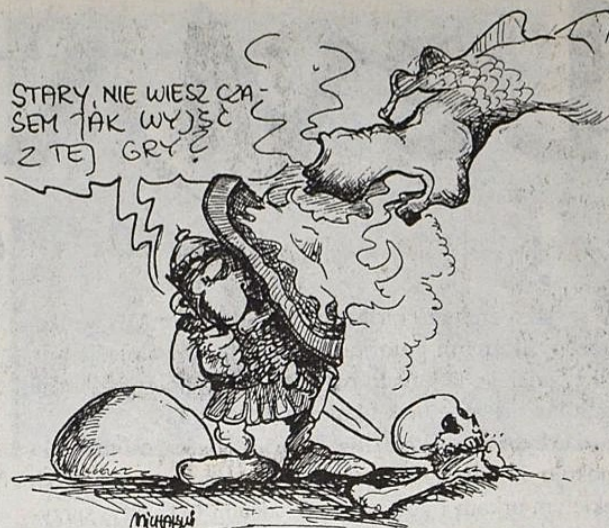
Specjalne atrakcje: Bliskość cmentarza dodaje temu miejscu swistego uroku. Radzę jednak zachować ostrożność podczas nocnej wizyty w znajdującym się na zewnątrz wychodku. Można się natknąć na ghule, które właśnie o tej porze wyjadają resztki ze śmietnika.

POD ŁYSYM ŁOSIEM

Położenie: Dzień drogi na południe od zachodniego krańca Łosiej Puszczy.

Opis: Nad wejściem do karczmy wisi wypchana głowa nieco wyliniałego łosia. To właśnie od niego pochodzi nazwa tego miejsca. Okazały budynek gospody widoczny jest z daleka. Zatrzymuje się w nim większość wędrowców, podróżujących zachodnim traktem. Miejsce to jest zawsze tłoczne i gwarne, zwłaszcza podczas napadu rozbójników.

Specjalność zakładu: Surowe mleko o właściwościach leczniczych. W okolicy szeroko prawi się o licznych przypadkach uzdrowień, związanych z tym mlekiem. Zainteresowałem się tym bliżej i wydaje mi się, iż odkryłem tajemnicę owych leczniczych właściwości. Stwierdziłem mianowicie, że za kuchennym piecem mieszka



M. Michalski

pewien skrzat, którego ulubionym zajęciem jest sikać nie do mleka.

Specjalne atrakcje: Robaki. Prawdziwa gratka dla koneserów. Niespotykanej wielkości karaluchy i pluskwy w nieograniczonych ilościach.

tragicznie zakończyło swój żywot po bliskim spotkaniu z piorunem. Krótko mówiąc, nie radzę wynajmować pokojów na piętrze.

Specjalność zakładu: Grzyby. Naprawdę duży wybór. Porastają prawie wszystkie ściany i sufity.

RUCHOMOŚCI

Sprzedam:

**miecze, zbroje i tarcze
(jeszcze ciepłe)**



SMOK



BŁĘKITNY PIORUN

Położenie: Na południowym trakcie, niedaleko Przylądka Gromów.

Opis: Nazwa gospody nie jest dziełem przypadku. Błękitny Piorun zbudowany został w terenie odkrytym, dość często nawiedzanym przez burze. Już w trakcie budowy, kilku robotników

Specjalne atrakcje:

Nie domykające się drzwi do piwniczki z winem. Dzięki tej informacji można wałęsować się w nocy darmową butelczyną. Prócz tego, piwniczka jest w czasie burzy zdecydowanie najbezpieczniejszym miejscem.

ciąg dalszy nastąpi

Leviathan

Artur Marciniak

Wszystko zmierza ku końcowi. Sterany ciągłą walką, zmęczony licznymi porażkami, piszę te słowa mając niewielką nadzieję, iż ktoś to przeczyta. Ruch pióra i zapach pergaminu niesie jednak ukojenie dla mej duszy.

Świat był niegdyś piękny. Zamieszkujące go ludy żyły w pokoju i przyjaźni, zjednoczone sojuszem przeciwko przeklętym orkom i goblinom. Władcami były elfy, sprzymierzone ze smokami i ludźmi. Wspaniali magowie, bezlitośni wojownicy, ich przeznaczeniem było królowanie. Pokonali i zmusili do zależności zarówno krasnoludy, jak i liczne plemiona ludzkich barbarzyńców. Wielkie miasta elfów, zwane Obeliskami, wyrosły w miejscach, gdzie przecinały się linie magicznych energii. Elfim Imperium rządził Cesarz, wybierany przez przedstawicieli dwunastu wielkich Domów, których przywódcy nosili dumne miano Smoczych Władców. Dwór Cesarski mieścił się w Azgaroth, najpotężniejszym i największym mieście dumnej i władczej rasy panów.

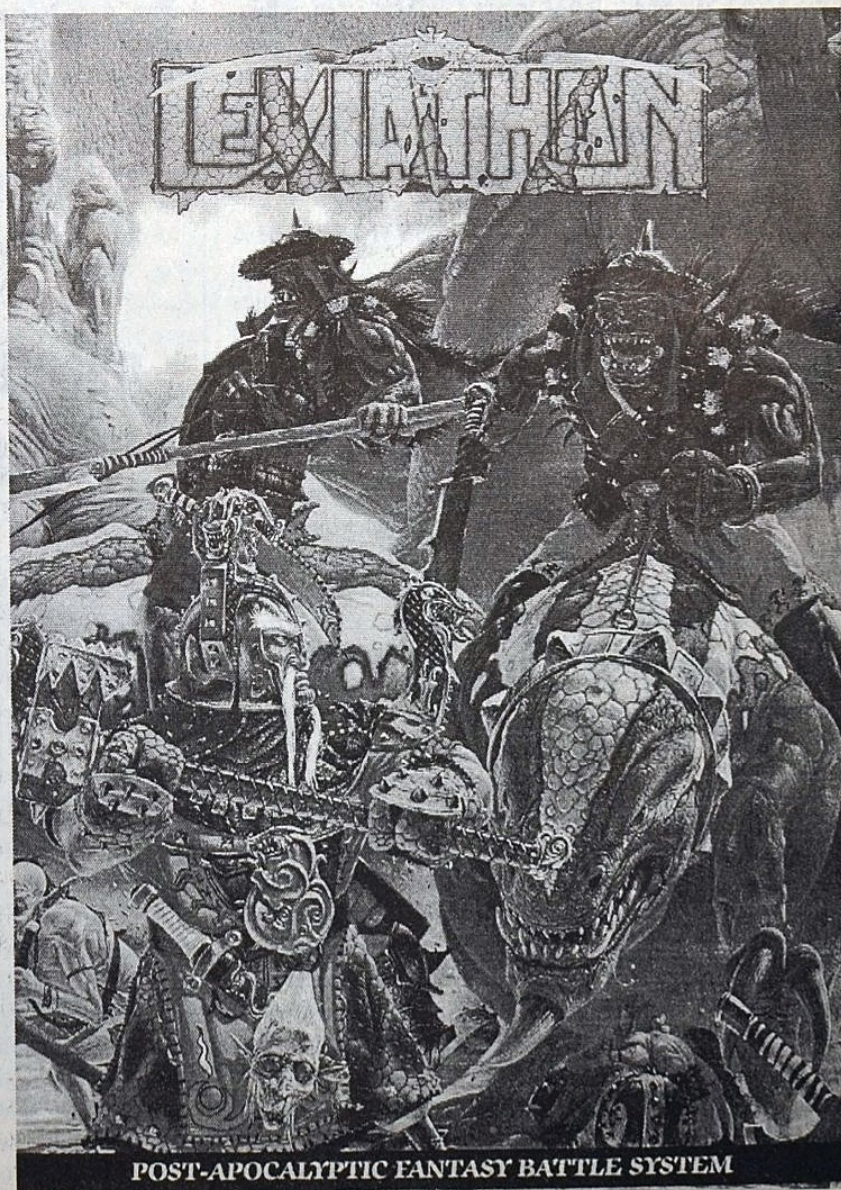
Pokój trwał dziesięć tysięcy lat. Potężne armie ludzkich i krasnoludzkich żołnierzy i najemników, wspierane przez powietrzną flotę i smoki, odpierały bez większych problemów najazdy rozproszonych, orczych hord. Napastników udało się w końcu wyprzeć na Jałowe Stepy, do kraju smaganych wichrami równin, zimnych, rwących rzek i pełnych duszących oparów bagien. Miejsca, gdzie roilo się od wielkich i potwornych bestii. Elfy sądziły, że nikt nie zdoła tam przeżyć. Tysiące orków umarło na Czerwoną Plagę i Czarną Zgniliznę. Innych pożarły potwory. Ale ci, którzy przeżyli, stali się odporni na większość chorób. Udomowili bestie, mające przynieść im zagładę, i wykorzystali je na wojnie. Jak okazało się znacznie później, orkowie przemienili się w groźnych, wojowniczych nomadów.

Szamani orków odnaleźli zapomniane ruiny czarnego miasta Khem, gdzie w ich ręce wpadła Pierwsza Pieczęć, jeden z potężnych artefaktów, utrzymujących z dala od naszego świata Upadłych. Tam, wśród zgliszczy, odezwał się do nich Gorath, jeden z Książąt Mroku.

Przepowiedział, iż nadejdzie czas, gdy powróci i poprowadzi swój wybrany lud do zwycięstwa nad odwiecznymi wrogami.

W międzyczasie elfy stoczyły wiele wojen i opłakały licznych poległych. Kolejni Cesarze walczyli z orczymi hordami, knuli intrygi, śnili o jeszcze większej potędze.

Po śmierci piątego Cesarza, Justyniana, nie zdołano osiągnąć porozumienia co do osoby nowego władcy. Pretendentów do tronu było dwoje – Lady Lihara i Lord Marek. Oboje byli popierani przez liczne Domy, oboje mieli pod swymi rozkazami olbrzymie armie. Wojna domowa trwała dziesięciolecia. Raz jedna, raz druga strona zdobywała przewagę, nikomu jednak nie udało się jej utrzymać



długo. Brat stawał przeciw bratu, siostra przeciw siostrze. Walczono mieczem, kuszą, czarem i trucizną. Niebiosy widziały dzieła wielkiej odwagi i niesłychanego tchórzostwa. Lecz w końcu stało się tak, że na równinach Azgaroth spotkały się wsparte licznymi sojusznikami armie obu rywali. W ciężkiej i długotrwałej bitwie zginęła zarówno Lady Lihara, jak i Lord Marek. Nic jednak nie mogło już powstrzymać upadku elfów. Wielu Smoczych Władców zginęło w walkach, żywi rozpamiętywali utraconych towarzyszy i stracone możliwości. Krajem rządziła Rada. Rozpuściła one liczne wojska, pozostawiając jedynie straż Azgarothu. Szerzyły się rebelie i powstania, najpoważniejsze było powstanie ludzi, którzy przez ostatnie dziesiątki lat z sojuszników i sprzymierzeńców stali się poddanymi. Stłumiono je brutalnie, zabijając i paląc na stosach wszystkich, którzy odważyli się wystąpić przeciwko odwiecznemu porządkowi.

Stan niepewnej równowagi trwał przez jakiś czas. Elfy robiły się coraz bardziej próżne i dumne, zamykały się w swych potężnych Obeliskach, studiując zakazane sztuki i nurzając się w cielesnych przyjemnościach. Jednocześnie ich dawnym sojusznikom, a obecnym sługom – ludziom i krasnoludom – żyło się coraz gorzej.

Nadszedł w końcu początek panowania Balthuzura – niech jego imię będzie na wieki potępione, a dusza obróci się w proch i pył! Nowy Cesarz zdobył w czasie jednej ze swych wypraw Pierwszą Pieczęć. Działanie potężnego, obdarzonego złą mocą artefaktu spowodowało, że nasi dawni panowie zatracili się zupełnie w orgiach, pijaństwie i czarnoksięstwie. Sam Balthuzur, po wieku badań i złożeniu tysięcy ofiar, odnalazł miejsce ukrycia pozostałych dwóch Pieczęci. Zgromadzone w jednym miejscu, zwielokrotniły moc Pierwszej.

Rozpoczął się czas grozy. Zabójstwa, trucizny, zabroniona magia – wszystko było na porządku dziennym. Mówi się, że w tych czasach nawet demony kroczyły ulicami. Wierzę w te opowieści...

Orki, rozwścieczone odebraniem ich największego skarbu, zjednoczyły się pod wodzą Ghorgar Chana. Najpotężniejsza w dziejach horda orków i ich niewolników najeżdżała ziemie elfiego cesarstwa. Podeszła pod mury Azgarothu. By zniszczyć nieprzyjaciół, Balthuzur posunął się do złamania Pierwszej Pieczęci. Przez kraj przewaliła się fala magicznej energii. Zastępy najeźdźców zatrzymały się na moment, niepewne zagrożenia, lecz wkrótce, kierowane miazdzącym wrokiem Chana, ruszyły kontynuując natarcie. Złamano Drugą Pieczęć. Otworzyły się wrota Otchłani, z której wyłoniły się pomniejsze demony. Związane magią cesarza elfów, zaatakowały wojska orków. Przerażenie i groza napastników było wielkie, wojska Hordy uciekły z placu boju, zostawiając za sobą tysiące zabitych. Balthuzur został obwołany wielkim wodzem, wybawcą elfów, jednak nie wszyscy podzielali tę opinię. Światli przywódcy mego Zakonu – Templariuszy Wiecznego Światła – otwarci przeciwko swemu niedawnemu przywódcy. Również kilku Smoczych Władców, którzy już wcześniej spiskowali przeciw Cesarzowi, zbrojnie stanęło teraz przeciwko niemu. Wojska rebeliantów odniosły duże sukcesy, udało się im wdrzeć do stolicy. Bój toczył się na ulicach, walczone o każdy dom, każdą wieżę, każdą komnatę.



fot. Robert Golebiewski

Zadufany we własną moc, Balthuzur zszedł w podziemia swego pałacu, z zamiarem złamania Ostatniej Pieczęci. Dokonał tego. Uwolnił Książąt Upadłych, władców piekielnych czeluści. Rozegrała się wielka bitwa, w której zbuntowane elfy, kierowane mądrymi radami kapłanów Światła, stawiały czoło grozie z Otchłani. Niestety, przegrały...

Od tego czasu walczyłem w licznych bitwach, lecz moje ramię jest już zmęczone. Nie stawię już czoła ni orkom, ni barbarzyńcom. Kreśląc powyższą historię chciałbym, by dała ona świadectwo czasom minionym, by moi uczniowie zakonnicy wiedzieli, dlaczego są zmuszeni walczyć z orkami i demonami. Czas pokaże, czy płonne to nadzieje...

Leviathan został wydany w 1995 roku przez szkocką firmę Grendel. Jest to gra bitewna, osadzona w stojącym na krawędzi zagłady świecie fantasy, z którego skrótowną historią mieliście okazję zapoznać się wyżej. **Leviathan** wydany jest w postaci książki, zawierającej tło gry, opis zasad i listę armii. Pomimo tego, że zasady przewidują użycie magii, wszelkie informacje dotyczące czarów zostaną zamieszczone dopiero w dodatku, noszącym nazwę **Earthpower**.

Zasady **Leviathana** zakładają użycie dużej ilości „sprzętu ciężkiego”, takiego jak rozmaite czołgi, olbrzymie roboty bojowe lub wielkie potwory – jest ich kilkanaście typów! Typowa rozgrywka nie przypomina więc **Warhammer Battle**, w którym dowodzimy sporymi jednostkami piechoty lub kawalerii, choć oczywiście w **Leviathanie** możliwa jest gra bez potworów i pojazdów.

Przepisy gry są stosunkowo skomplikowane i dość dobrane odzwierciedlają warunki pola bitwy. Niekorzystnie przedstawia się, niestety, sprawa czytelności zasad i ich rozmieszczenia w podręczniku. Zdarza się, że niektórych przepisów szuka się po całej książce, ale jest to na pewno kwestia przyzwyczajenia do nowej gry.

Największą częścią podręcznika jest lista armii, przedstawiona w postaci długiego ciągu tabel. Opisano w nich poszczególne oddziały, ich uzbrojenie, możliwości zmiany wyposażenia itp.

Podsumowując, można powiedzieć, że **Leviathan** jest dość ciekawym systemem, różniącym się zdecydowanie od najpopularniejszego na rynku **Warhammera**. Wadą, przynajmniej dla mnie, jest duża liczba potworów (kasa, kasa na figurki – skąd ją wytrzasnąć?).

CO W KARTACH PISZCZY

DoomTrooper ukazał się już prawie dwa miesiące temu i zdążył zdobyć sobie znaczną popularność. Niestety, jak zwykle w przypadku nowych gier, wynikły pewne niejasności związane z regułami. Będziemy starali się je sukcesywnie wyjaśniać. Podane poniżej odpowiedzi na pytania są oficjalne i będą obowiązywać na wszystkich turniejach organizowanych przy współpracy z naszą firmą, a więc przede wszystkim na mistrzostwach Polski. Zachęcamy was również do stosowania ich w waszych prywatnych rozgrywkach. Pytania, na które udzielamy odpowiedzi, pochodzą z waszych listów. Ponieważ nie możemy odpisywać na wszystkie listy, prosimy o nieprzysyłanie kopert zwrotnych. W kolejnych numerach „Magii i Miecza” udzielimy odpowiedzi na dalsze pytania. Jeżeli gnębi was jakiś niecierpiący zwłoki problem związany z Żołnierzem Zagłady, dzwońcie do redakcji, tu prawie zawsze jest ktoś, kto wam pomoże.

Na początek bardzo ważna sprawa. Na karcie *Eksplodź* brakuje jednej litery, co dość poważnie zmienia jej działanie. Prawidłowy tekst brzmi „SZTUKA TELEKINEZY. OSOBISTY CZAR BOJOWY. WW i S rzucającego ten czar wzrastają...” (w obecnej wersji jest „.... W i S...”).

A teraz pytania.

Czy muszę mieć i Szwadron, i Kohortę?

Tak i nie. Oczywiście możesz umieścić w swojej talii wyłącznie Legionistów Ciemności (lub też tylko Żołnierzy Zagłady), nadal jednak będziesz „miał” i Szwadron, i Kohortę, nawet jeżeli nie będzie w nich wojowników. Właśnie dlatego można oddziaływać kartami na każdy z oddziałów, mimo że nie ma w nim żadnych żołnierzy.

Jak to jest z Agentem Nickiem Michaelsem?

Agent Michaels wywołał wiele wątpliwości, dlatego przybliżę jego zdolności. Nick jest członkiem wszystkich pięciu korporacji, więc w praktyce może atakować (i być celem ataku) tylko Legionistów Ciemności. Jego zaletą jest to, że może korzystać z kart wszystkich megakorporacji, czyli na przykład, jeżeli uda ci się wystawić wszystkie miasta, to **P** Nicka wzrośnie o 10! Poza tym przy wykonywaniu misji *Doborowy oddział* nie traktuje się go jako pięciu wojowników. Można go uznawać za członka każdej korporacji, ale to jest tylko jedna osoba.

Jak dokładnie działa karta *Inspiracja*?

Jest to kolejna karta, w działanie której gracze nie mogą uwierzyć. Jest ona tak mocna, jak na to wygląda. Możesz jej użyć w dowolnym momencie, żeby otrzymać trzy nie związane z walką akcje (czyli nie ataki). Możesz to zrobić w środku walki, by wyekwipować swojego wojownika, lub w trakcie rzucania czaru, aby wykonać trzy akcje *Medytacji* i dodać do czaru dodatkowe punkty akcji.

Co z kartami podwajającymi współczynniki? Kiedy następuje mnożenie? Na przykład, mam wojownika

Bractwa wyposażonego w pistolet (+2S) i rzucam na niego Samodoskonalenie (karta podwajająca S). Czy najpierw się dodaje, czy mnoży.

Najlepiej zastosować elementarne zasady matematyki. Kiedy obliczasz współczynniki wojownika zawsze mnoż, a dopiero potem dodawaj. Być może będziesz musiał z tego powodu przeliczać współczynniki bohatera przy wymowieniu każdej nowej karty, ale takie są wymogi zasad. Pamiętaj jednak, że na początku zawsze należy uwzględnić karty, które na stałe zmieniają współczynniki postaci (jak choćby *Degradacja*).

Czy trik z *Darem Losu* jest legalny?

(Dla niewtajemniczonych: chodzi o użycie tej karty do wzięcia z powrotem na rękę użytego wcześniej *Daru Losu*, i tak w kółko). Nie, oficjalne zasady nakazują usunąć *Dar Losu* z gry tuż po użyciu. Jest to zasada obowiązująca na turniejach, ale polecam ją wam wszystkim, gdyż nie dopuszcza ona do nadmiernego „przeżeganiania”.

Używam w czasie walki czaru, pakuję masę punktów akcji w *P* swojego wojownika *Bractwa*, tak żeby mógł przeżyć walkę, a przeciwnik zagrywa *Potężny Cios*. Czy mogę dodać punkty akcji do tego czaru, tak aby nie przestał być on skuteczny?

Możesz. Chociaż czary *Sztuki* są jednorazowego użytku, fazę modyfikowania walki można traktować jako ciągły łańcuch akcji i reakcji, gdzie każdy z wojowników próbuje przechrzcić przeciwnika uciekając się do najróżniejszych sposobów. W czasie ataku efekt wywoływany przez użycie Karty *Sztuki* może być dowolnie modyfikowany. Jednak kiedy walka już się skończy, to czar bojowy jest odrzucany i nie można go w żaden sposób zmieniać.

Czy karty ekwipunku, takie jak *Celownik Optyczny*, mogą być używane przez wojownika bez broni?

Nie. Nieliczne karty ekwipunku, na których napisane jest **DOŁĄCZ DO... BRONI**, nie mogą być dawane wojownikowi bez odpowiedniej broni.

Czy Pilot Trevor Bartholomew zwiększa także swoje współczynniki? Jest przecież członkiem Kawalerii Powietrznej.

Tak, podobnie jest z Seanem Gallagherem i innymi bohaterami dającymi specjalne zdolności oddziałom, do których należą.

Czy Kawaleria Powietrzna może być zmuszona do walki wręcz, jeżeli użyje karty zmieniającej taktykę walki?

Nie. Ponieważ Kawaleria Powietrzna nie może uczestniczyć w walce wręcz. Atak zostaje automatycznie przerwany, kiedy taktyka ulegnie zmianie.

Pilot Trevor Bartholomew traktowany jest jako pojazd. Czy przez to można go zniszczyć karą *Uszkodzenie*?

CO W KARTACH PISZCZY

Nie. Na Uszkodzeniu jest wyraźnie napisane, że można nim zniszczyć tylko karty ekwipunku (i to nie wszystkie, patrz niżej), a Trevor jest wojownikiem, a nie ekwipunkiem.

Wiem, że nie można używać w jednej walce dwóch takich samych kart specjalnych (np. Potężnych Ciosów), ale jak to wygląda z Radością Zwycięstwa? Czy po walce mogą użyć trzy takie karty naraz?

Jak najbardziej! Można wykorzystać dowolną liczbę kart specjalnych, których używa się w dowolnym momencie.

Czy mogę użyć Uszkodzenia przeciwko Wielkiemu Wygarniaczowi Bauhausu?

Nie. Wygarniacz jest częścią szwadronu, ale nie jest własnością żadnego z Żołnierzy. Uszkodzenie kieruje się na wojownika, przeciwko posiadanemu przez niego sprzętowi. Wygarniacz jest samodzielną częścią Szwadronu i nie należy do żadnego wojownika.

Czy znajdujący się w ukryciu wojownik Bractwa może rzucać czary?

Tak. Jest to często najlepsze dla niego miejsce.

Co się dzieje, jeżeli jeden z graczy zagra Zasadzką, a drugi Atak z Zaskoczenia?

Karty nie działają, walka odbywa się normalnie. Jednak kolejna tego typu karta będzie już działała normalnie.

Czy mogę użyć Braku Amunicji przeciwko broni strzeleckiej i do walki wręcz w czasie walki wręcz?

Tak.

Czy mogę zagrać Ogień Ciągły na broń strzelecką i do walki wręcz podczas walki wręcz?

Tak, jeżeli broń, na którą używasz tej karty, należy do kategorii uwzględnionej w Ogniu Ciągłym.

Czy Przenośna Tarcza Siłowa przynosi punkty Zwycięstwa w misji Strefa Broniona?

Nie. Na misji napisane jest „kartę umocnień”, a nie umocnienie.

Czy karty należące do ukrywającego się wojownika są również odwracane koszulką do góry?

Tak. Wszystkie karty tego wojownika są ukrywane wraz z nim, przeciwnik musi pamiętać, jakie to są karty.

Jeżeli podczas kroku 1. mam na ręku siedem lub więcej kart, a w grze Szczęście Wojownika, to czy nadal mogę dobrać kartę?

W takim przypadku, podczas kroku 1. możesz dobrać jedną kartę.

Jaka jest przynależność Najemników? Czy zachowują się tak jakby należeli do korporacji, z której pochodzą?

Najemnicy nie należą do żadnej organizacji i mogą atakować (i być celem ataku) każdego wojownika w grze. Jednak dzięki swoim powiązaniom z byłymi pracodawcami, mogą korzystać z kart zastrzeżonych dla członków swej byłej korporacji, ale nie za darmo. Najlepiej będzie zilustrować to przykładem: najemnik Bauhausu może używać kart przeznaczonych tylko dla członków Bauhausu płacąc za to 3A W MOMENCIE, KIEDY TA KARTA JEST WYKŁADANA. Oznacza to, że Najemnik może używać Miecza Przemocy wydając na to 3A. Może także dostać +2P, gdy Heimbürg jest w grze, jeżeli w momencie wyłożenia tego miasta zapłacił 3A. Nie trzeba wydawać 3A za każdym razem, kiedy karta jest używana, a tylko w momencie jej wykładania. Jednakże, jeżeli dołączysz do Szwadronu jakiegoś Najemnika Bauhausu już po wyłożeniu Heimburga, nie będzie mógł skorzystać z modyfikacji P, ponieważ Najemnik nie był w stanie zapłacić za używanie miasta w momencie jego wyłożenia. Należy pamiętać, że Najemnik musi znajdować się w Szwadronie, kiedy karta jest wykładana, aby mógł z niej skorzystać.

Czy można użyć karty specjalnej, aby wspomóc wojownika innego gracza?

Tak. Może się to wydawać bez sensu, ale czasami jest to przydatne. Zilustruję to przykładem: Gracie w trzy osoby. Tobie i twojemu koledze brakuje po dwa punkty do zwycięstwa, ale teraz jest jego tura, a trzeci gracz ma na stole bezbronnego Maxa Steinera (żaden przeciwnik dla Alakhaia twojego rywala, ani dla twojej świetnie wyposażonej Furry). Jeżeli zagrasz na Maxa kartę typu Ukrycie W Cieniu, przeżyje on tę rundę i pozostanie nienaruszony dla ciebie (razem z jego 8Z).

Jak właściwie działają Zasięki? Czy zaatakowany wręcz wojownik, który z nich korzysta, może oddawać cios?

Na karcie napisane jest, że wojownik ukryty za Zasiøkami nie może atakować wręcz, a nie, że nie może brać udziału w takiej walce. Jednym słowem może się bronić normalnie. Należy pamiętać, że bycie Obrońcą to nie to samo co atakowanie.

Na koniec mam do was jedną WIELKĄ prośbę: na wiele pytań naprawdę możecie odpowiedzieć sobie sami. Wystarczy uważnie, ze zrozumieniem, przeczytać kartę, co do której macie wątpliwości. Należy także pamiętać, że to co jest napisane na kartach jest ważniejsze od tego, co można znaleźć w instrukcji, nawet jeżeli jest całkowitym zaprzeczeniem standardowych zasad. Mam dla was jedną wskazówkę – często zdarza się, że karty przeczą nie tylko zasadom, ale i sobie nawzajem. Na przykład Trzęsienie Ziemi niszczy wszystkie umocnienia, a na Tajnej Kwaterze wyraźnie napisane jest, że „nie może zostać zniszczona ani odrzucona”. W takich przypadkach ważniejsze są karty bardziej szczegółowe (w tym wypadku Tajna Kwatera). Tajną Kwaterę można by zniszczyć kartą jeszcze bardziej szczegółową, np. taką, na której napisane jest „niszczy Tajną Kwaterę”.

STRZEŻCIE SIĘ, STWORY CIEMNOŚCI, BOWIEM OTO NADCHODZI

INKWIZYCJA INQUISITION

Na dziesiątej planecie człowiek uwolnił zło, które na zawsze powinno pozostać uwięzione. Na biednych i słabych ludzi spadł potężny Legion Ciemności, dowodzony przez pięciu Apostołów: Algerotha – Pana Mrocznej Techniki, Muawijhe – Pana Wizji, Demnogonisa Plugawca, Semai – Pana Nienawiści i Ilian – Panią Pustki. Te potężne istoty pędzą przed sobą kohorty przerażających wojowników, wspomaganych mrocznymi darami. Niewielu jest takich, którzy nie ułęką się przerażających nekromutantów lub razydów. Ponad Apostołami jest jednak jeszcze jedna istota, czy może raczej moc. Jest to Ten, Którego Nie Powinno Się Nazywać, Wielka Ciemność, Mroczna Dusza. Niech Kardynał ma w opiece tego, którego umysł zostanie dotknięty przez spaczoną potęgę tego bytu.

Inquisition to pierwszy dodatek do gry **DoomTrooper – Żołnierz Zagłady**, który ukaże się w Polsce. Liczy sobie ponad 120 kart i będzie sprzedawany w zestawach po osiem sztuk. Mimo swej nazwy, wchodzące w skład Inkwizycji karty nie ograniczają się do wspierania Bractwa. Wielu miłośników Legionu Ciemności będzie zdziwionych tym, co mogą zdobyć kupując **Inquisition**. Również miłośnicy korporacji będą mogli znaleźć coś dla siebie. W **Inquisition** pojawiają się wszyscy Apostołowie Ciemności – pięć potężnych, ale i kosztownych kart – oraz potężna i niebezpieczna istota – Ten, Którego Nie Powinno Się Nazywać. Ponadto w dodatku znajdują się nowe Dary Mrocznej Harmonii, pojazdy przeznaczone specjalnie dla Legionu Ciemności, nowy ekwipunek oraz nowi, przerażający wojownicy.

Bractwo to najpotężniejsze i najdumniejsze stowarzyszenie w fantastycznym świecie Kronik Mutantów. Niewielu potrafi pokonać straszliwych Morderców w otwartej walce. Nikt nie wie, jaką mocą władają kardynałowie. A wszelkie stwory ciemności lękają się potęgi Sztuki. Bractwo podzielone jest na cztery Zakony, z których każdy ma inne zadania i cele. W **Inquisition** pojawia się nowa dyscyplina Sztuki, ułatwiająca twoim wojownikom walkę z Legionem Ciemności. W dodatku znajdziesz również nowe karty ekwipunku, które wzmocnią przedstawicieli Bractwa. Pośród 120 atutów znajdują się również pojazdy przeznaczone tylko dla członków tego świętego stowarzyszenia. Nie zapomniano również o bohaterach (wspomnę tylko o Kardynale Durandzie) oraz o Zakonach.

Ciemność to nie tylko brutalna siła. To także wypaczenie i plugawienie. Ileż to razy ludzie dowiadawali się, że ich przyjaciele są heretykami. Tych sługusów ciemności można spotkać w Megakorporacjach, a nawet w Bractwie. Nikt do końca nie wie, jakimi mocami władają, jednak wszyscy czują przed nimi zabobonny lęk. Nie należy się więc dziwić, że autorzy **Inquisition** również o nich pomyśleli. Pośród kart możesz znaleźć wiele takich, które wzmocniają tylko heretyków – specjalnie dla nich przeznaczone Dary Mrocznej Harmonii czy umocnienia.

Poza Bractwem i Legionem Ciemności, w świecie Kronik Mutantów istnieją jeszcze słabsze siły. Są to oczywiście Megakorporacje. Rzecz jasna w **Inquisition** można znaleźć karty, które wzmocniają przedstawicieli Imperium czy Mishimy. Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że niejako zapomnianą w **DoomTrooperze** korporację – Cybertronic. To zniechędzone przez Bractwo stowarzyszenie, które powstało w tajemniczych i dziwnych okolicznościach, zostało w końcu wzmocnione. Pamiętajcie o tym. Już nikt nie będzie się śmiał z tej małej, acz potężnej korporacji.

W zamierzczłej przeszłości, nim jeszcze Legion Ciemności rozpętał straszliwą wojnę, powstały tajemnicze, potężne przedmioty i artefakty. Ci, którzy kiedykolwiek się z nimi zetknęli, nazywają je Reliktami. Mówi się, że dzięki nim udało się pokonać otaczający ludzkość mrok. Mało jest jednak takich, którzy zdają sobie sprawę z faktu, że Legion Ciemności również dysponuje potężnymi, mrocznymi artefaktami.

Miłośnicy **DoomTroopera**! Czeka Was prawdziwa gratka. Potężne, artefaktyczne przedmioty obdarzone niesamowitą i tajemniczą mocą. Kiedy wyposażycie w nie swe Szwadrony i Kohorty, będziecie... prawie niepokonani.

Poza tym oczywiście w **Inquisition** znajdują się nowe karty specjalne, nowe karty ekwipunku, nowe misje i... Nie, to musicie sprawdzić sami. Inkwizycja już w kwietniu na naszym rynku. Strzeżcie się, stwory ciemności, wojownicy Bractwa i przedstawiciele Megakorporacji. Bez **Inkwizycji** jesteście tylko słabymi istotami, które każdy może rozdeptać.

Krzaku



WARHAMMERTM FANTASY ROLE PLAY

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

CIENIE nad BÖGENHAFEN



GAMES
WORKSHOP



Na pozór Bögenhafen jest spokojnym miastem. Trwa właśnie doroczne święto Schaffenfest. Bohaterowie, wmieszani w tłum mieszczan i chłopów, korzystają z uroków miejskiego życia.

Ale spokój jest tylko pozorny. Łowcy przygód odkrywają ślady tajnej organizacji, której macki sięgają najwyżej postawionych osobistości miasta. Bohaterowie zostają wplątani w śmiertelną grę, w której stawką jest ocalenie Bögenhafen.

Przeciwko sobie mają licznych, wysoko postawionych nieprzyjaciół, grozę tajemnicy i przede wszystkim czas, nieubłagane biegnący ku katastroficznemu zakończeniu. Zadanie, przed jakim stoją poszukiwacze przygód, wymaga kontaktów z elitą władzy – ale kto spośród niej jest wrogiem?

Czy bohaterowie zdołają ocalić miasto? Kto kieruje działalnością odkrytej sekty? Jakie są jej cele? Przekonacie się o tym już wkrótce.

Cienie nad Bögenhafen to obszerny scenariusz, który można rozegrać jako kontynuację kampanii, rozpoczętej na łamach dodatku **Wewnętrzny Wróg**, bądź jako samodzielną przygodę.

INQUISITION™

INQUISITION™

to pierwsze rozszerzenie do gry

DOOMTROOPER™

(Żołnierz Zagłady),

które ukazują się w języku polskim.

Nowe karty wspierają przede wszystkim

Bractwo i Legion Ciemności.

Oczywiście miłośnicy korporacji również znajdą tu coś dla siebie.

Inquisition wprowadza nowy rodzaj kart. Są to

RELIKTY – starożytne przedmioty i artefakty, obdarzone olbrzymią mocą.

Oprócz tego, w dodatku znajdują się również bohaterowie ze wszystkich korporacji oraz potężni Apostołowie Ciemności... Ale to jeszcze nie wszystko. Dzięki Inquisition wzmocnisz swą talię nowymi kartami ekwipunku, nowymi pojazdami, nowymi Darami Mrocznej Harmonii i czarami Sztuki.

Inquisition będzie sprzedawany w zestawach dodatkowych, z których każdy zawiera osiem całkowicie nowych kart.

Uwaga: nakład dodatku Inquisition jest ściśle ograniczony. Jeśli nie zdobędziesz nowych kart teraz, możesz nie dostać ich już nigdy!

