



nr 4(28)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

DOOMTROOPER
LISTA KART
I CEN

WARHAMMER
NOWE CZARY

MERP
MOC IMION

DARMOWA
KARTA
DO GRY
DOOM
TROOPER

GAMBLERIADA

II Targi Gier Komputerowych

10-12 maja 1996
hala TORWAR

ZAGRASZ NA MIEJSCU

- najnowsze gry komputerowe,
konsole, virtual reality

TURNIEJE

- Mortal Kombat 3 i inne

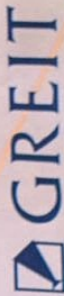
KONKURSY

- z cennymi nagrodami

GRY PLANSZOWE

GRY ROLE PLAYING

Organizator:



tel. 629-19-43



MIECZEM I MAGIA

Prawdopodobnie zwróciliście już uwagę na mały prezent od naszej firmy. Darmowa karta do Doomtroopera nie okazała się primaaprilisowym żartem, jak niektórzy podejrzewali. A skoro już o kartach mowa, wszystkim karciarzom radziłbym zajrzeć na strony 94-96. Znajdą tam listę kart do Inkwizycji i Doomtroopera wraz z ich cenami. I tu słowo wyjaśnienia. Są to ceny orientacyjne... W tym momencie Arturowi skończyła się inwencja. Dalszy ciąg wstępniaczka napiszę Ja, wasz ulubiony Kurzymiś. Mamy wiosnę kochani. Słoneczko świeci, ptaszki śpiewają itp. I to by chyba było na tyle.

Jak zapewne zdążyliście zauważyć, Kurzymisiowi właśnie skończyła się inwencja. Dlatego dalszą część wstępniaczka piszę Ja, wasz ulubiony goblin. Mamy dziś dla was trochę żartów. Najzabawniejszym z nich jest to, że numer, który właśnie trzymacie w ręku wcale nie ukazał się 1 kwietnia. Kto nie wierzy, niech popatrzy w kalendarz. Na zakończenie jeszcze trochę smutów Artmara:

A wracając do spraw związanych z naszym magazynem. Miło mi jest poinformować naszych czytelników, że od przyszłego numeru wprowadzamy do pisma kolor. Na razie 16 stron, ale dobre i to. Uchylając rąbka tajemnicy zdradzę, że w przyszłym numerze będziemy kolorowo czytać o grze Warzone.

Do zobaczenia za miesiąc.

Opetany przez anioła Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek;

Redaktor naczelny: Dariusz 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, Robert Siniakiewicz, Grzegorz 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: Nick Smith

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

Ludzie listy piszą...

NIUSY

4

Tu, tam i ówdzie bywają konwenty...

RECENZJE

7

Rzeczywistość jest kłamstwem

LEGENDA O AUTOSTOPOWICZACH

9

Ostre babki

MAGAZYNY RPG

10

Korsarzem może być każdy

JAK ZROBIĆ GRĘ TERENOWĄ

14

To chyba ostatni raz coś o bijatyce

LUTNIA

18

Wybór należy do Ciebie

UDANA SESJA

22

Dla miłośników niezapowiedzianych wizyt

HERBY

28

Gul, gul...

MIASTECZKO YARMIE

34, 70

Ciche i spokojne

SMOK I ŻMIJ

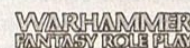
36

I Ty możesz być dorożkarzem

MORDERSTWO W DOMU WINTHROPÓW

44

Ale nie pod klepsydrą



NEKROMANTO NASZ KOCHANY

59

Marzysz o pracy w TV – oto coś dla Ciebie



POWRÓT DO ŚRÓDZIEMIA

64

Bez komentarza



IMIONA, KTÓRE MAJĄ MOC

66

Nawet nie wiemy, co o tym napisać...



EGZORCYSTA Z PRZYPADKU

72

Miło być niegrzecznym chłopcem

KRAINA GOBLINÓW

82

Jeszcze cichsza i spokojniejsza

THRUD

86

To, co zwykle i jeszcze trochę

OPIS GRY „WIZARDS“

93

Ale nie w pralce

CENNIK KART DO GRY „ŻOŁNIERZ ZAGŁADY“

94

Regulamin i garść informacji



LISTA KART DO „INQUISITION“

96

Niestety...



WITAJCIE!

Wiosna w końcu zagościła w naszych skromnych progach, więc pewnie dlatego listów jakby mniej, a i po drodze święta były. Ciepło i jedzenie rozleniwiają, więc pewnie więcej macie ochoty do leżenia, niż do skrobienia. Mimo to jak zwykle mamy dla Was coś ciekawego. Zaczniemy (i prawie skończmy) od listu fanatycznego przeciwnika kart:

Chciałbym napisać parę zdań o nowej grze karcianej, która zawałała naszymi graczami, a mianowicie o **DoomTrooperze**. Według mnie jest to choroba i to choroba na wielką skalę. Karty kuszą: estetyczny wygląd, doskonałe ilustracje (...), wreszcie – powiew nowości. Przypadek, że początkowo sam dałem się w to wciągnąć. Kupiłem talię podstawową, zagrałem parę razy. Całkiem niezła rozrywka. Niestety to, co zauważyłem przeszło moje najśmielsze wyobrażenia. Setki młodych ludzi gorączkowo tracących dość poważne pieniądze na coraz to nowe karty. Osobiście znam takich, którzy oszczędzają na wszystkim, byleby tylko kupić jeszcze jeden dodatek. Każdy chce zwyciężać, zobaczyć minę pokonanego, tryumfować. Mało jest osób, które grają tylko dla samej przyjemności grania. Prawda jest taka, że aby wygrywać w **DoomTroopera**, trzeba mieć po prostu mnóstwo pieniędzy. Po to, by skompletować naprawdę silną talię, nie wystarczy wymienić się kartami, jak niektórzy twierdzą. Zgadza się, że jest to jedna z dróg, lecz jeśli nie mamy się czym wymienić, nic w ten sposób nie zdziałamy. **DoomTrooper** to po prostu zbijanie kasy na naiwności ludzi. Może nie zdajecie sobie sprawy z tego, ile wyrzucił kosztuje młodego człowieka nabycie tych kilku kolorowych kartek papieru. Wydawnictwo nie wzięło po uwagę, że cena tej gry jest taka sama jak na Zachodzie (Nieprawda, jest to chyba najtańsza gra karciana na świecie, a na pewno jest to najtańsze wydanie **DoomTroopera** – przyp. red.), a przecież nasze zarobki są niższe. Polski rynek jest bardzo chłonny na podobne nowości, co widać po liczbie sprzedanych kart. Jednak po jakimś czasie rynek się zatyka, ludzie zdają sobie sprawę z tego, że zagalopowali się za daleko (...). Cóż robi jednak wydawnictwo? Wydaje kolejne dodatki, w których znajdują się nowe karty (...). A co robi człowiek, który przeczyta o nowym dodatku? Pójdzie do najbliższego sklepu z artykułami RPG i kupi go (najlepiej w dużej ilości) (...). Naprawdę, niedobrze mi się robi, gdy patrzę na grę dwóch megalomanów wyciągających znużonym ruchem ręki kolejne karty z kolekcji, za którą zapłacili miliony. **DoomTrooper** wciąga jak narkotyk. By nie wypaść z gry trzeba kupować, kupować... Ludzie! Traktujcie to jak zabawę i nie przesadzajcie! Nie można traktować tego tak ambicjonalnie.

Bartek, Deimos de Dux

Pozostaje mi tylko powtórzyć słowa Bartka: *Ludzie! Traktujcie to jak zabawę!* Nie można w niczym przesadzać, ani w graniu w RPG, ani w karty. I jeszcze jedno: trochę tolerancji. Narzekacie, że na nas, graczy, inni fani fantastyki patrzą z góry. Tymczasem starzy „wyjadacze RPGowscy” patrzą na karciarzy z taką samą wyższością. Pytanie, na kogo z wyższością będą patrzyli fanatycy prostokątnych kawałków papieru.

A teraz oddajmy głos Voronwe Night Trasherowi.

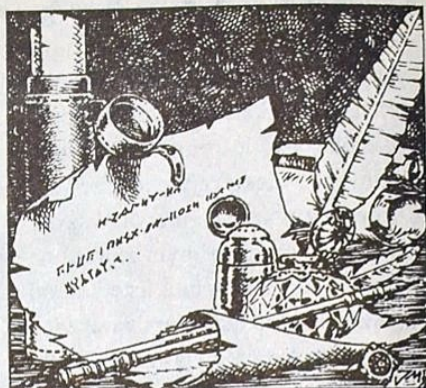
(...) Ja tam dobrym znawcą Tolkiena nie jestem, ale nie pozwolę na to, by ktoś podawał nieprawdziwe informacje. A teraz lista pytań do p. Agnieszki Sylwanowicz:

1. Od kiedy Sam towarzyszył Pippinowi w wędrówce po Fangornie i spotkał Enty? W tym czasie Sam z Frodem bawił się w chowanego z orkami i innymi sługami Saurona (niech go...).
2. Od kiedy hobbici mają 40 cm wzrostu? Toż to kpina z zacnej rasy niziołków.
3. Dlaczego p. Sylwanowicz w swoim eseju nie wspomniała o rasie, do której należy Beorn, czy też o wielkich orlach? (...)

Agnieszka odpowie na te pytania osobiście. Witaj, Voronwe Night Trasherze!

Dziękuję Ci za list i uwagi dotyczące mojego artykułu. Jak to dobrze, że są jeszcze ludzie, którzy potrafią uważnie czytać. Na szczęście zgadzam się tylko z jednym Twoim zarzutem: oczywiście Pippin nie z Samem chodził po Fangornie, lecz z Merryem (a przynajmniej nie w lutym roku 3019 Trzeciej Ery). Nie wiem, dlaczego tak napisałam – być może padło wtedy na mnie spojrzenie Złego Oka, mącąc jasność myśli. Natomiast o rozumnych orlach wspomniałam, przytaczając nawet ich imiona, a nie pisałam o nich szerzej z powodu ogólnych ram artykułu. Z tych samych powodów nie wspomniałam o Beornie i Tomie Bombadilu, którzy są raczej jednostkami, niż przedstawicielami ras, i to dość tajemniczymi.

Być może poczuje się sprowokowana do napisania o nich oddzielnie. Podobnie nie czuje się winna w sprawie wzrostu hobbitów – w moim tekście było napisane 140 cm (wynikające z przeliczenia 4 stóp i 5 cali wzrostu Bullroarera – inaczej Ryczywoła), co Redakcja przy pomocy chochlika przerebiła na 40 cm i czego mimo moich protestów



nie zdążyła sprostować. Zresztą w tekście pojawia się jeszcze jedna literówka – „Woźniców”, co sugeruje, że mianownik l. poj. to „Woźnica”, a nie „Woźnik”. Powinno być „Woźników”.

Z wyrazami szacunku

Agnieszka Sylwanowicz

Na zakończenie jeszcze podziękowania Kurzymisia za wszystkie listy. Bardzo mu smakowały i zjadł je z dużą przyjemnością. Cały czas prosi o więcej. A teraz adresy itd.

Bieszczadzki klub RPG zaprasza: kto przyjedzie w Bieszczady na wakacje, niech wpadnie do nas. Adres kontaktowy: Jarosław Przygórzewski, ul. 1000-lecia 6/1, 38-600 Lesko, woj. Krosno, tel. 60-39.

Klub MacLoud, Czarnkowski Dom Kultury, tel. 55-26-51, ul. Kościuszki 60, 64-700 Czarnków (w każdy piątek od 15.00). Prosimy o kontakt inne kluby z woj. pilskiego. Roman.

Bractwo Kreatorów Lasu, Technikum Elektryczne, Słupsk, ul. Szczecińska 60 (w piątki po 16.00). Andrzej Urbański, ul. Murarska 3/113, 76-200 Słupsk. Irek Gajek, ul. Romera 4/89, 76-200 Słupsk, tel. 443-442.

Szukam graczy i Mistrzów Gry w **Warhammera**. Mam podręczniki: „Wewnętrzny wróg” i „Księga wiedzy tajemnej”. Wiek 12-13 lat. Karol Górski, ul. Czerniawskiego 5/33, 12-200 Pisz, tel. 348-85 (po 16.00).

Poszukuję graczy w **DoomTroopera** z okolic województw: tarnowskiego, krakowskiego, kieleckiego, tarnobrzskiego, rzeszowskiego, nowosądeckiego. Cel: zorganizowanie turnieju. Miejsce do wyznaczenia. Piotr Marciniak, ul. Sikorskiego 5/26, 39-200 Dębica, tel. (0-146) 46-59.

Proszę o kontakt z graczami z Warszawy. Aśka Borowska, ul. Marii Dąbrowskiej 19 m 91, 01-903 Warszawa. Przesyłam pozdrowienia dla wszystkich wariatów poznanych na PINie.

Poszukuję graczy i MG w **Warhammera** i **Cyberpunka 2020** z Brzeska. Krzysztof Kokoszka, ul. Brzegowa 13, Brzesk, tel. 320-60, wew. 947.

Każdy, kto zna (lub chciałby założyć) klub RPG w Ostrowcu Św. niech dzwoni: 62-05-48 (16.00-20.00). Michał Walz, ul. Wspólna 52, 27-400 Ostrowiec Św.

Poszukuję graczy lub drużyny do gier fantasy z okręgu świdnickiego lub jaworzyńskiego, woj. wałbrzyskie. Łukasz Uniejewski, ul. Ceglana 4/9, 58-140 Jaworzyna Śląska, woj. wałbrzyskie.

Poszukuję graczy i Mistrzów Gry, grających w dowolny system RPG oraz graczy w **DoomTroopera** zamieszkałych w Tomaszowie Mazowieckim lub okolicach. Marcin Zaręba, Tomaszów Mazowiecki, ul. Strzelecka 6 m 29, tel. 238-618 (po 18.00).

W O!Hyde Parku ciąg dalszy „sprawy wiedźmina” w Kryształach Czasu. Przypominam, że całą dyskusję wywołał list tajemniczego XX YY.

Postuchajcie zatem, bracia mili... Wiele to opowieści, wzmianek, bajań, plotek o wiedźminach słychać. Lecz większość to fałsz i nieprawda. Ci bajarze, anonimy, czarodzieje, mędrkowie – łajno wiedzą! Powiadam wam: ino puszyc się i mędrzyć potrafią... Choć rzemiosłem wojownika się ja trudnię, toć w świątyni – gdzie mnie uchowano – naumiałem się i czytać, i pisać, li gramotny jestem. Zatem czytuję ja czasem płody tego łajna – sami wiecie, jak przydatne to mej profesji – i czasem gromki śmiech mnie rozpiera. Jak i ostatnio było, gdym to zdanie jednego z tych wymądrzonych anonimów poznał. Wiedziecie też, że nikogo i niczego bronić nie chcę, jeno kłam nieprawdzie zadać. Ale do rzeczy! Znam się i ja sam na tym, a swoje słowo mam, bo do czynienia z wiedźminami miałem, odkąd mieczem mogłem sprawnie robić, a było ci ich tylu, że palców w obu rękach nie starczy do zliczenia. Nie tam co te anonimy zatracone, czy bazarze, albo wierszokleci, co to wiedźminów nade wszystko stawiają i niestworzone historie ci o nich piszą... Tedy zacznijmy od początku. Wiedźmin. Elitarnie szkolony czarownik. Często-kroć zwany tępicielem potworów i plugastwa różnego, odmienicem li mutantem spaczonym przez magię i jej moce. Trudni się mordem potworów, które zagrożenie niosą rasom i istotom inteligentnym, przeciw tym ostatnim miecza nie podniesie, chyba żeby równowagę natury niszczyli, albo na jego wiedźmiński żywot przystawali. Profesję swą uprawia wiedźmin za pieniądze, w środkach i zleceniach nie przebiera, chyba że te jego siły przerastają lub są nieopłacalne. To, że zdarzy się wiedźmin, który szczerdzi rzadkie stwory – zależy tylko od charakteru i osobowości. Acz zdarzają się i bezlitośni, co nijakich skrupułów nie mają. Jedynie oni sami, a strzegą swych sekretów usilnie, i mądre księgi kultu mego – dostępne ino dla oczu arcykapłanów – wiedzą dłacz, wiedźmini nie lubują szlachetnych, acz magicznych istot – jak smoki czy jedno-rożce. Takż o tem wszystkim rzeczcie ich kodeks. Prawdą też jest, że wiedźmini łowią martwiaki i ożywieńce. Prawdą to również, że wiedźmini są jakoby produktami mutacji, li pومیem czarostwa diabelnego. Poddawane działaniu magii, wirusów, mikstur ich organizmy odmieniają się na zawsze. Różnie zwie

się tę odmianę. Oni sami dali jej imię: Próba Traw. Trwa ponoć siedem dni, nie dwanaście, jak niektóre źródła mylnie podają. Trudna to próba i niewielu z życiem przez nią przechodzi. W większości przypadków kandydatami są dzieci lat około dziesięciu, jako że młode organizmy lepiej wszelkie przemiany przyjmują. Podczas owej próby zmienia się metabolizm i psychika. Przeto wiedźmini są bardziej odporni zarówno fizycznie, jak i umysłowo. (...) Te diabły żyją ponoć dzięki temu i 400 lat. Są bardziej odporni na strach i na uroki. Ich organizmy lepiej znoszą trudy, zmęczenie, rany. Wolniej się wykrwawiają, gdyż ich naczynia krwionośne są pomniejszane, przez co nie zobaczycie też, jak ich lica się czerwieni. Mogą też po części kontrolować swój organizm, zwolnić oddech, tętno. Nie ima się ich większość choróbsk i trucizn, szybciej ku zdrowiu wracają. Zmysły im się zaostrzają. Trudniej ci wiedźmina zaskoczyć przez ten ich słuch i oczyska. Po tym ich zazwyczaj rozpoznają. Ślepią mają jak u żmii! W ciemnościach widzą, a i wiekowi kapłani powiadają, że mogą i odbić spojrzenie strachulca czy też bazyliuszka. Nic wiadomego to nie jest: czy to zdolność wyuczona, czy w wyniku mutacji uzyskana. Jeno pewne jest, iż odporni są stanąć oko w oko z tymi stworami bez szkody dla siebie. Nie mienią się tedy jak inni w kamień, ni ze strachu nie uciekają. Stają się też odporni na zioła wiedźmińskie, które innym śmierć zadają. Wiedźmini, choć i znieawidzeni, częstokroć stają się bohaterami legend, co to ludzie i bardowie po karczmach snują. Wyobrażenia te wnoszą wiele mitów i przesądów. Ot, choćby znana wszystkim legenda o GERALCIE, wiedźminem zwanym. Mówią w niej, że tej haniebnej profesji imają się ino ludzie. Ale jest to kłam wszelki. Wróćmy jednak do sprawy najważniejszej. Tu, w naszym świecie, na okrutnej wyspie Orkusem zwanej, a nie w stworzonej przez bazarza krainie, wiedźmin musi zaistnieć. To fakt, że założycielami cechu byli ludzie, ale profesję tą parali się też i inni. Pamiętacie, co robiły te elfy (...). Tak, tak... do wiedźmińskich szkół trafiały sieroty, wygnańcy, uciekinierzy, bękart, niechciane dzieci – zarówno ludzkiej, jak i elfiej krwi. Najwięcej było oczywiście mieszańców. Legendarną sławę ma owe szkolenie wiedźmińskie. Ścisłe skrywane, przeto mało o nim słyszeli. Wiadomo, że uczą się te diabły rozpoznawać potwory i znać jej słabości. Znają się toteż i na żywych pośmiertnie, aby baczyć, jakiej broni przeciw

nim dobyć. Szkołą się w walce, krokach, atakach, parowaniu... Potem, w prawdziwym boju, instynktownie działają. Są zdolni wpaść w stan, kiedy ich ruchy i ataki są szybsze niż normalnego wojownika... Mordercze wytrenowanie, jakie przechodzą, pozwala im przetrwać w trudnych warunkach, zmóc ból, ciężkie rany i zmęczenie. Potrafią w upatrzone miejsca celnie mierzyć, a i sztukę fechtowania opanowali dogłębnie. Zasię doświadczeni i starsi wiedźmini stają się w owych sztukach prawdziwymi mistrzami, lepszymi od świetnie szkolonych wojów. Fałszem zaś jest, aby wszyscy wiedźmini talent wielki mieli do języków i znawcami ich byli, jak ten baśniowy bohater – Geralt. Choć ciężkie szkolenie zajmuje dużo czasu, mają swe zainteresowania. Widziałem wśród nich kucharzy, grabarzy, rybaków, a nawet rzeźbiarzy. Podobnie ma się z brońmi. Szkoleni są w prawie każdym orężu i nie ma nikogo na Orchii, kto by wiedźminowi coś w tej sprawie narzucił. Wybierają to, co im się podoba. Miałem ja do czynienia z takimi, którzy postugiwali się kuszą, włócznią, siecią czy toporem. Wiadome jest ponoć, że postugują się magią. Ponoć najstarsi w ich cechu znają potężne czary, których używają do swych diabolicznych sztuk. (...) W walce zwykli używać prostych, acz szybkich czarów, które by czynić wystarczy ino gestykulacja i słowa mocą obdarzone. Czasem też symbol w powietrzu wystarczy im nakreślić, by kogoś do ziemi posłać. (...) Wiele umiejętności bojowych posiadli. Mimo iż słynny Geralt wysadzać z wierzchowca nie potrafił, są wśród nich i tacy, co tego dokonać mogą. Trza jeszcze o wiedźmińskich relikwiach wspomnieć. Pierwsza to, oczywiście, miecz. Jest on dla nich niemal świętością. Wiedźmin, który utracił swój oręż, jest jak ork bez szabli, jak rycerz, który honor utracił. Miecz wiedźmiński ze srebra jest wykuty i magią wzmocniony, by razić różne potwory. Druga to medalion. Symbolizuje on do cechu przynależność. Ostrzega też o niebezpieczeństwie, wykrywa magię i zdolny jest magiczną moc w sobie mieścić. Nie należy też zapominać o wiedźmińskich miksturach. Radzę wam ich nie tykać, bo zwykli ludeczkowie śmierć w nich ino znaleźć mogą. Co do tytułów, to nie spotkałem wiedźmina, który by ich używał, choć ich o to nie pytałem. Wiadomo jednak wszem i wobec, że starszych i bardziej doświadczonych mistrzami tytułują i szacunkiem wielkim obdarzają. (...)

Krzysztof Kumor

VII Sobota z fantastyką

Trzynastego kwietnia odbyła się Sobota z Fantastyką, organizowana przez DKF i Radio WAWA. Już po raz siódmy fani z Warszawy i okolic spotkali się, by porozmawiać o fantastyce, obejrzeć filmy i wygrać kilka nagród. Tym razem głównymi punktami programu były: przedpremierowy pokaz obrazu *Strange Days* (*Dziwne dni*) – ostrego filmu w konwencji cyberpunku – oraz Mistrzostwa Polski w *Doomtrooperze*, w których wzięło udział około 80 osób. Zwycięzcami zostali **Roman Malcharek** i **Bartek Wójtowicz**. Zwycięzcom gratulujemy! Grający mieli okazję poznać nowe karty, bowiem w jednym z etapów musieli zbudować talię opierając się o nowy dodatek: *Inkwizycję*. Odbyła się również promocja nowej gry fabularnej *Śródziemie*, którą opublikowało wydawnictwo MAG. Tomasz Kołodziejczak jak zwykle przeprowadził konkurs na Multifana Fantastyki. Odbyło się również spotkanie z redakcjami pism *Vox Mortis* i *K6*.

doniczka

P.S. Obszerniejsza relacja z Mistrzostw Polski gry *Doomtrooper* w następnym numerze.

Nowości firmy White Wolf

Na rynku pojawił się nowy produkt firmy **White Wolf**, podręcznik *Vampire: The Dark Ages*, który pozwala graczom przenieść się w mroczne czasy średniowiecza. Na wakacje przyszłego roku zapowiedziano wydanie *Werewolf: Wild West*. W ten sposób **White Wolf** tworzy nową linię, dzięki której, jak mówią pogłoski, magowie będą mogli przenieść się do Babilonu, a duchy do starożytnego Egiptu.

dzyndzel

Gambleriada

W dniach 10-12 maja w Warszawie odbędą się II Targi Gier Komputerowych *Gambleriada '96*.

Miłośnicy gier fabularnych znajdą tam coś dla siebie, ponieważ na targach będzie również obecna nasza firma. W czasie imprezy zostanie rozegrany turniej *Żołnierza Zagłady*, odbędzie się pokaz gry *Warzone*, będziemy sprzedawać nasze produkty. Wszystkich zainteresowanych zapraszamy do Hali Torwaru.

Artmar

II Spotkania z Fantastyką

Czternastego kwietnia w Katowicach odbyły się II Spotkania z Fantastyką. Wśród wielu atrakcji znalazły się projekcje filmów *Strange Days*, *Miasteczko Halloween*, *Universal Soldier* oraz konkursy. Uczestnicy mogli skorzystać ze sprzętu komputerowego oraz spotkać się z gośćmi: Agnieszką Sylwanowicz, Pawłem Ziemkiewiczem, Markiem S. Huberatem oraz Andrzejem Miszkurką. Podsumowując, impreza była bardzo udana i ciekawa, panowała na niej bardzo przyjemna atmosfera (zasługa organizatorów i sympatycznych uczestników).

A.M.

Orkon '96

Zawiadamiamy wszystkich zainteresowanych, że zgodnie z tradycją Orkon '96 odbędzie się (o ile dobre bóstwa i promotor pozwolą) w pierwszej połowie lipca (prawdopodobnie 5-14) na terenie Jury Krakowsko-Częstochowskiej. W programie: gra terenowa, konkurs strojów, wybór najlepiej zagranego NPC-a, uczta u pana zamku i wiele innych atrakcji. Dopuszczalne profesje (bez możliwości łączenia): wojownik, mag, obieżyświat/zwiadowca, kapłan, bard. Chętnych prosimy o zgłaszanie składów drużyn (5-7 osób) do dnia 10.05 (decyduje data stempla pocztowego). Zgłoszenie powinno zawierać: dane osobowe każdego uczestnika, wiek, wybrane profesje, adres kontaktowy.

Dokładniejsze informacje można uzyskać pod adresem:

Sylwia 'Kiro' Żabińska, ul. Na Szaniec 10/57, 31-560 Kraków
lub pod tel. 012/141446

Gry paragrafowe w natarciu

W kwietniu bieżącego roku Wydawnictwo SR opublikowało kolejną grę paragrafową. Tym razem jest to historia utrzymana w klimacie dark fantasy. Nosi tytuł „Wewnętrzne zło” i odkrywa przed nami mroczne tajemnice zakonu Templariuszy. Co było naprawdę przyczyną ich upadku? Co odkryli Templariusze w grobie Chrystusa? Co stało się z Jakubem de Molay, Wielkim Mistrzem zakonu? Czy Templariusze są wśród nas? Odpowiedzi na te i wiele innych pytań znajdziecie sięgając po tę książkę.

(mk)

Playwack '96

Tegoroczny Playwack odbędzie się w dniach od 23 lipca do 6 sierpnia w Potęgowie. Szczegółowych informacji udziela Tadeusz Dawidowski, z którym można się skontaktować pod następującym adresem:

81-198 Mosty gm. Kosakowo
ul. Kasztanowa 9 tel: (0-58) 791231

Szedariada VII

Serdecznie zapraszamy na siódmą już Szedariadę. Odbędzie się ona w Szkole Podstawowej nr 44, znajdującej się przy ulicy Wilanowskiej 31. Impreza rozpoczyna się 2 maja i potrwa do 5. Oficjalne rozpoczęcie konwentu nastąpi w czwartek o godzinie 20.00. Uczestnicy mogą się zgłaszać od godziny 16.00. Odradzamy przyjazd w środę, gdyż nikogo z organizatorów nie będzie na terenie szkoły.

Parę słów o programie imprezy.

Tradycyjnie przewidujemy liczne atrakcje. Najważniejszą z nich będą LARP-y (Live Action Role Playing). Jeśli wszystko wypali, w czasie tegorocznej Szedariady odbędą się trzy rozgrywki. Przewidziany jest duży dział gier karcianych (M:TG, Rage, Vampire, Star Wars, Doomtrooper), a w nim prezentacje systemów oraz turnieje. Odbędą się także rozgrywki *Warhammer Fantasy Battle'a*, *Warhammera 40.000*, *Epica* i *Necromundi*.

Poza tym to co zwykle: paru gości, kilka prelekcji, Puchar Kalessina, konkursy (wiedzy o rpg, na najlepiej pomalowaną figurkę, znajomości gier firmy Games Workshop, klubowy z literatury, filmy non stop) itp. Dla zwycięzców przewidujemy wiele atrakcyjnych nagród.

Uwaga: osoby poniżej 16 lat obowiązane są dostarczyć pisemną zgodę rodziców.

Miejsce: SP nr 44, Wrocław, ul. Wilanowska 31. Cena: 25 zł, kobiety 15 zł, zniżki dla MG.

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 wcześniej, tzn. najpóźniej dwa miesiące przed planowaną imprezą. n

Alternet

Fantasy, cyberpunk, horror, space opera... Wielu graczy ma kłopot z wyborem swojego „ulubionego” systemu gry. Zapewne jeszcze więcej już zdecydowanych, z chęcią spróbowałoby sił w nieco innych konwencjach role-playing. Najchętniej bez konieczności przyswajania całkowicie nowych zasad i tworzenia zupełnie nowych postaci. Czy istnieje system pozwalający graczowi stworzyć bohatera, którego przygody nie będą ograniczone do jednego świata gry? Tak, taką możliwość daje:

ALTERNET FABULARNA GRA SIECIOWA czyli WSZYSTKO DLA... PRAWIE WSZYSTKICH

Dlaczego jednak nie całkiem dla wszystkich? Otóż ALTERNET jest grą istniejącą tylko w sieci komputerowej INTERNET (zbieżność nazw nie przypadkowa!). Wszystkich zawiadzonych nie sieciowców zachęcam jednak do dalszej lektury, albowiem system ALTERNET daje się z łatwością przysposobić do gry ze znajomymi zupełnie bez użycia komputerów.

Najważniejszym pomysłem (wcale nie nowym...) ALTERNETU jest połączenie w jednym, spójnym systemie kilku różnych konwencji RPG. ALTERNET jest uniwersum składającym się ze światów alternatywnych, których krótkie opisy znajdziecie poniżej. Światy te, jakkolwiek zupełnie samodzielne, połączone są ze sobą poprzez Przejścia i Międzyświaty. Podczas tworzenia bohatera, gracz wybiera dla niego świat macierzysty, gdzie przez pewien czas rozwija postać i zdobywa doświadczenie. Może ona pozostawać w wybranym świecie dowolnie długo, zazwyczaj jednak decyduje się zwiedzić również inne areny ALTERNETU. Oczywiście, najpierw musi odnaleźć odpowiednie Przejście i nauczyć się sposobu bezpiecznego przeprowadzenia swojej postaci do sąsiedniego świata. We wszystkich światach ALTERNETU zasady gry i prowadzenia bohatera są identyczne, zmieniają się tylko „realia”.

Podczas zmiany świata, zmianom podlegają także współczynniki określające cechy i umiejętności postaci, tym niemniej jest to stale ta sama osoba, zachowująca świadomość i pamięć poprzednich przygód. Dokładne poznanie praw rządzących Przejściami, jest warunkiem powodzenia w grze i źródłem satysfakcji dla gracza. Pierwsze próby bywają niebezpieczne. W niektórych światach magia i prawa przyrody działają nieco inaczej i nagle może się okazać, że nasza postać – potężny arcy mag ze świata fantasy, znalazłszy się w świecie dalekiej przyszłości, przytknięciem palców potrafi co najwyżej przypałać papierosa! Zdarza się także, że nasz bohater – podstarzały antykwariusz z XIX-wiecznego Londynu, w świecie Cybermiasta bez trudu potrafi pokonać „na rękę” wzmocnionego wszczepami cyborga. Istnieje szansa, że nasza postać, poruszająca się we współczesnym świecie, spotka lewitującego Freda Flintstone’a, wymachującego radośnie maczugą z celownikiem laserowym. Nie możliwe? A jednak...

Kolejną cechą ALTERNETU jest wpływ, jaki wywierają na siebie światy. Intrygi i wydarzenia dziejące się w pewnym świecie, mogą mieć swoje odbicie w niektórych innych uniwersach. Co więcej, każda postać stworzona przez graczy, posiada swoje zniekształcone sobowtóry („cienie”) w każdym innym świecie. Jeśli kierowany przez nas bohater zacznie np. kopać studnię, to również jej cienie w światach alternatywnych bę-

dą wykonywały podobną czynność (w sobie tylko wiadomym celu...).

Nowy gracz tworzy tylko jednego bohatera. Jego cienie powstają automatycznie i początkowo pozostają poza kontrolą gracza. Na początku losowany jest zestaw współczynników opisujący postać i jej umiejętności, otrzymane wartości są ewentualnie modyfikowane na podstawie życiorysu bohatera, który pisany jest przez gracza. Zdobywanie doświadczenia i kolejne przygody nagradzane są Punktami Mocy (PM), które mogą być wydane na podniesienie wysokości dowolnego współczynnika. Nie istnieją żadne ograniczenia wysokości żadnej cechy (oczywiście trzeba posiadać odpowiednią ilość PM!), zatem nasz bohater może być np. dziesięciokrotnie silniejszy od przeciętnego bohatera niezależnego. Zazwyczaj bohater gracza rozgrywa swe przygody samotnie (nie licząc ewentualnego towarzystwa BNów), zdarza się jednak, że postacie spotykają się w jakimś świecie i gracze decydują się na stworzenie małej drużyny. Ten sposób gry jest dość ograniczony, ze względu na małą interaktywność systemu; przykładowo: ja gram tylko w poniedziałki, a mój partner z drużyny tylko w soboty.

Komunikacja między graczami a mistrzem gry, zwanym tu Net-Opem, przebiega za pośrednictwem najprostszej usługi oferowanej przez sieć komputerową, to jest poczty elektronicznej (e-maila). ALTERNET jest systemem storytellinowym, gracz nie wykonuje żadnych rzutów i nie korzysta z tabelki, tylko po prostu opisuje reakcje swojej postaci na aktualną sytuację w grze. Net-Op, na podstawie otrzymanego poprzez sieć listu od gracza, określa skutki działań bohatera (jako jedyny pomaga w tym sobie testami) i w elektronicznym liście przedstawia dalszy rozwój akcji. Skuteczność zamierzeń gracza (np. wynik walki) zależy przede wszystkim od dobrego wyczucia sytuacji i opisu reakcji bohatera, uwzględniającego możliwe warianty wydarzeń. Jeśli gracz, którego postać zaatakowana jest przez bandę mutantów, pisze po prostu:

– Strzelam do nich z pulsera... – to Net-Opowi nie pozostaje nic innego, jak tylko rzut kośćmi i rozstrzygnięcie wyników potyczki. Dobry gracz nakaze swojej postaci paść na ziemię, wyciągnąć broń, następnie przetaczając się za najbliższy załomek ściany odda kilka strzałów, mierząc w sufit nad napastnikami. (To da koleśm trochę do myślenia, he, he!). A zatem o powodzeniu decyduje dobry opis i wczucie się w postać, a nie wysokość współczynników.

Podobne zasady mogą być wykorzystane przez mistrza chcącego prowadzić swoją grę za pośrednictwem „zwykłej” poczty (dość kosztowny pomysł...) lub, powiedzmy, zbierającego regularnie opisy ruchów postaci dostarczane osobiście przez graczy na kartkach papieru. Niestety, nie wydaje się możliwe rozebranie sesji ALTERNETU w grupie zgromadzonej „przy stole”. Po prostu, niektórzy bohaterowie znajdują się w różnych miejscach wszechświata i tylko Net-Op może objąć całość, prowadząc oddzielne przygody w kilku światach.

Strategię gry wybierają sami gracze. Możliwości jest wiele: można badać i podbijać swój świat macierzysty, ignorując pozostałe, można odszukiwać Przejścia i wędrować między światami. Co bardziej agresywni gracze polują na obcych bohaterów w swoim i innych światach lub gnębią „cienie” wrogich graczy. Niektórzy tworzą drużyny złożone z BNów, innych bohaterów

lub ich „cieni”, pozostali samotnie toczą barwne życie.

Powyższy tekst zawiera większość zasad ALTERNETU. W pełnej wersji można znaleźć jeszcze trochę szczegółów technicznych, dotyczących mechanizmów prowadzenia i tworzenia postaci oraz pewnych cech szczególnych uniwersum ALTERNETU.

ALTERNET nie jest światem łatwym w prowadzeniu dla mało doświadczonego NET-Op. Wymaga od niego dużej wyobraźni i elastyczności w wymyślaniu przygód, osadzonych w różnorodnych światach. Natomiast z perspektywy gracza, system jest prosty do opanowania, a jednocześnie bardzo bogaty i rozbudowany. Daje wiele możliwości kierowania przygodami bohatera, stale fascynując tajemnicami nie poznanych jeszcze światów.

Tekst ten oprócz prezentacji konkretnego systemu ma na celu zachęcenie przyszłych autorów systemów RPG do wykorzystania pomysłów ALTERNETU, niekoniecznie dla gier sieciowych. Zainteresowanych ALTERNETEM proszę o kontakt za pośrednictwem e-maila. Adres poczty elektronicznej: bonikows@antares.astro.uw.edu.pl

Dodam jeszcze, że wśród 20 moich graczy rozsianych po całym kraju, zaledwie czworo znam osobiście!

GRZEGORZ „GREGG” BONIKOWSKI
Autor systemu ALTERNET

Srebrny Cień '96

Wrocław, 29-31 marca 1996

Zeszłoroczny, premierowy *Srebrny Cień* był jednym z ciekawszych konwencji 1995 roku. Stosunkowo kameralna atmosfera i wiele atrakcji składały się na niepowtarzalny klimat tej imprezy. Najwyraźniej jednak organizatorzy spoczęli na laurach, ponieważ tegoroczny *Srebrny Cień* był zaledwie cieniem swego poprzednika. Zupełnego braku programu nie rekompensowała w żaden sposób gra LARP, która zapewniała zresztą rozrywkę zaledwie niewielkiej części uczestników. Z dwóch (!) zaplanowanych spotkań odbyło się jedno. Jediną atrakcją okazały się gry karciane, które zresztą miały podobno zostać zakazane na tej imprezie, ale w które z braku lepszych zajęć grali nawet najbardziej zagorzali przeciwnicy tego rodzaju rozrywki. Jedinym ciekawym miejscem na konwencji okazała się Karczma „Pod Spelunką”, w której można się było wzmocnić „stęchłą kanałową ze słuzem”, „dobijaczem sromotnym” lub „wymiotem magmowym” (pod tymi nazwami kryły się w rzeczywistości bardziej tradycyjne napoje i potrawy, jednak żeby się dowiedzieć jakie, trzeba było ryzykować i zamawiać w ciemno). Miejmy nadzieję, że w przyszłym roku ...

(jvd) & (mk)



Z ŻABIEJ PERSPEKTYWY

Niniejszym śpieszę zapewnić, że tytuł powyższy nie obraża recenzowanej książki: „Północnej granicy”. Nie jest też moją intencją porównywanie jej autora, Feliksa W. Kresa, do żaby. „Żabia perspektywa” to termin techniczny z dziedziny historii sztuki, oznaczający patrzenie na coś: wieżę kościoła albo fasadę budynku, na przykład, z dołu do góry. Jest to najbardziej naturalny sposób patrzenia na rzeczy wielkie bez włączenia na szczydła.

Tytuł ten, śpieszę także zapewnić, jest komplementem. Niewątpliwie zasłużonym, choć nie zawsze Kresa komplementowałem. A przecież jest on jedynym polskim autorem, którego „fantasy” czytam nie czując nieprzezwyciężonej pokusy, by odłożyć książkę. Lub nawet nią cisnąć. Dzieje się tak właśnie dlatego, że pisze „z żabiej perspektywy”.

Pisze tak konsekwentnie, od samego początku. Kto jeszcze pamięta jego opowiadanie „Demon Walki”? Nie tak komplementowane jak „Wiedźmin”, choć technicznie co najmniej nie gorsze, wzbudziło mniej od niego zachwytu, ale więcej dyskusji. Brakowało mu typowego (niestety) dla fantasy rozpasania: nachalnego epatowania szczegółami wymyślonego świata, malowniczych opisów malowniczych potworów oraz niezmiennie pięknych i niezmiennie tryumfujących bohaterów. Niektórzy twierdzili nawet, że to żadna fantasy i mocno ich to oburzało. Mnie nie. Nietrudno było zauważyć, że to po prostu dobre opowiadanie, budzące szczerą chęć na ciąg dalszy. I choć Kres publikował od czasu do czasu, to jednak publikacje owe sprawiały wrażenie fragmentów, ułamków. Ciąg dalszy nastąpił właściwie dopiero teraz i zapowiedziany jest na tomów, bagatelka, siedem. Tyle obiecuje wydawca. Mam zamiar przytrzymać go za słowo. Mocno.

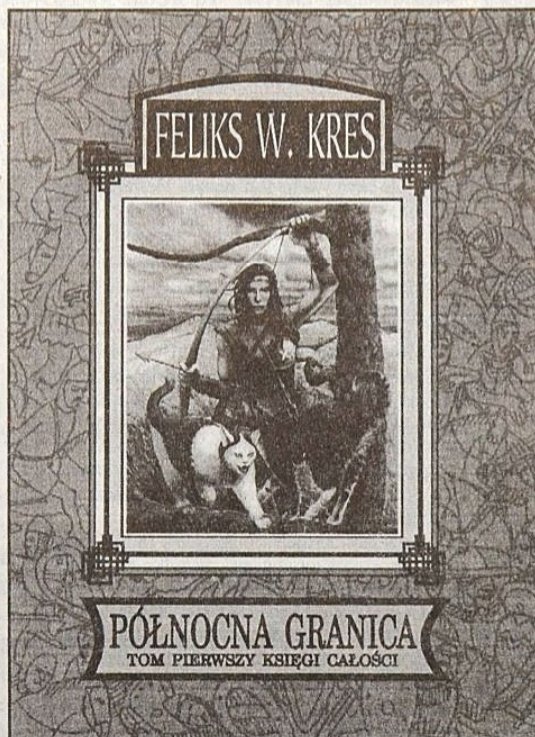
„Północna granica” jest może nieco mniej od „Demona...” kontrowersyjna,

lecz za to wydaje się szalenie odświeżająca. I nie tylko dlatego, że (w odróżnieniu na przykład od cyklu wiedźmińskiego) otrzymaliśmy wreszcie świat spójny, konsekwentny, przemyślany, nadający sens działaniom bohaterów, a także oparty na pomysłowych zasadach, co wbrew pozorom wcale nie jest takie częste. Raczej dlatego, iż autor nie próbuje na siłę zachwycić nas jego niezwykłością. Wie, że w stosunku do czytelnika jest to najczęściej prosta nieuczciwość – w końcu nikt z nas nie zachwyca się bezkrytycznie faktem, że w naszym świecie ciążenie jest stałe, a na niebie świeci tylko jeden Księżyc, w dodatku nie zawsze. Legionistów Armektu, wojujących na północnej granicy z Alerem, Wstęgi Szerni i Pasma Aleru nic a nic nie obchodzi, podobnie jak nas nie obchodzi proces, dzięki któremu po

okazję, i nadludzi, rżących co popadnie, choć czasami, z powodów niejasnych, niechętnie. Przykład z naszego podwórka: od czasu, kiedy przekonałem się, że Geralt dzięki kocim odruchom i kocim oczom nie ma raczej szansy zostać pożarty w nocy przez stado głodnych tygrysów, nieodwołalnie straciłem sympatię dla tego skądinąd sympatycznego bohatera. Bardziej od niego lubię kocich wojowników Kresa, którzy i na drzewa uciekać muszą przed bezpańskimi, głodnymi psami i w końcu biorą srogię cięgi.

Koci wojownicy rzeczywiście są malowniczy, na scenie „Północnej granicy” królują jednak zwykli, żywi ludzie – żołnierze próbujący spełnić swój obowiązek najlepiej jak potrafią, postawieni przez okoliczności w trudnych i wymagających podejmowania szybkich, ryzykownych decyzji sytuacjach. Żołnierze, którzy muszą maszerować w upale, pocieszają się niewybrednymi dowcipami, pocą się, dźwigają oręż, walczą, po prostu żyją i czasami, niestety, giną. Ich przedstawić najtrudniej i mam za wielki sukces Kresa, że kiedy taki żołnierz ginie, czytelnik (w każdym razie ja) nie wzdycha z ulgą, że mocz nareszcie dostał w dziób i już nie będzie się mądrzył, albo że zszedł wreszcie ze sceny nikomu do niczego niepotrzebny statysta. Nie to, żebym zaraz płakał po utraconym przyjacielu, ale mam przynajmniej wrażenie, że oto znikł ktoś, z kim w bardziej sprzyjających okolicznościach, po przekroczeniu zaklętych granic dość nieudanej okładki, można byłoby z przyjemnością wypić parę piw.

Cechą charakterystyczną Kresa – i siłą jego pisarstwa – jest radosna obojętność na tandetny sztafaż fantasy, którą dzieli z mym ulubionym autorem, Stephenem Donaldsonem. Cechuje go także niezwykle wręcz u człowieka tak młodego zmysł realizmu (czyżby jakiś cień lektur Ursuli Le Guin?), pozwalający mu bezbłędnie uchwycić atmosferę chwili, oraz dobra znajomość przedmiotu... i godny podziwu szacunek dla szczegółu. Można ten szczegół przeklinać – ja sam przeklinałem niedokładną mapkę na początku książki i dość dobrze ukryte w środku mapki niewiele dokładniejsze – ale tylko do momentu, w którym raptem okazuje się, że pełni on rolę kompozycyjną. Nie jestem wielbicielem militariów



pstryknięciu kontaktem zapala się światło. Legioniści Armektu (oraz czytelnicy) pozostawiają rozważania nad naturą świata krytykom, interesującym się głównie losami wody z grombelardzkiego deszczu. Jak długo od Grombelardu dzieli ich kawałek drogi i nie toną, mają większe problemy. W końcu w każdej chwili mogą wziąć w łeb.

Podobne, pragmatyczne oraz uczciwe podejście cechuje autora przy przedstawieniu nam bohaterów. Osobiście pragnę podziękować mu za oszczędzenie mi kolejnej porcji czarnoksiężników, wyposażonych w różdżkę na każą

i w wojsku nie służywałem, toteż bez nabożeństwa czytałem szczegółowe opisy „marszów i kontrmarszów”, nauczony słowami Zagłoby, który – najwyraźniej przeczuwając powstanie polskiej fantasy – na rozważania Wołodyjowskiego o sztuce wojennej stwierdził: „postaw mi takiego inżyniera, a ja przeciw niemu Rocha postawię i zobaczmy, kto kogo...” (cytat z pamięci), aż dotarłem do kapitalnego wręcz opisu bitwy, o której wyniku decyduje... błąd w sztuce. Ta scena – niemal doskonała, godna każdej antologii fantasy, także tej najpoważniejszej – zmusiła mnie do pracowitego powrotu o stron kilkadziesiąt i odwołania się do owych przeklinanych przed chwilą mapek; do mapek w książce fantasy odwołałem się zresztą wówczas po raz pierwszy chyba od czasu lektur Tolkiena. Przy tej okazji przypomniało mi się pierwsze wrażenie z pierwszej lektury tego autora – radość, że tajemnica jest dobrze ukryta, a na pierwszym planie widzę ludzi zwykłych, słabych i omylnych, i że nawet czarnoksiężnik od czasu do czasu popełnia proste błędy.

I uwaga ostatnia. W Kresie jako pisarzu szanuję także i to, że nie słucha doradców. Nie wiem, czy wie, że całe mnóstwo fantasy nie opiera się na „archetypie arturiańskim” (w najlepszej chyba współczesnej, cyklu „Riftwar” z przyległościami Raymonda Feista, mamy doskonale odrobiony japoński shogunat, Stephen King wykorzystał z powodzeniem utrwaloną przez amerykański western mitologię... Dzikiego Zachodu), czy nie go to nie obchodzi, ale w każdym razie idzie własną drogą. Prostą, choć po trudnym terenie. Wydawca zaopatrzył „Północną granicę” w szereg bardzo nieudanych „blurbów”, z których jeden brzmi: „Mówią, że jestem przewodnikiem stada. Patrzę za siebie: Kres, Oszubski. Też mi stado!” [Andrzej Sapkowski]. Otóż mam wrażenie, że jeśli Andrzej Sapkowski nie wydłuży kroku, wkrótce Kresa będzie szukał przed sobą. Daleko. Na horyzoncie.

Krzysztof Sokołowski

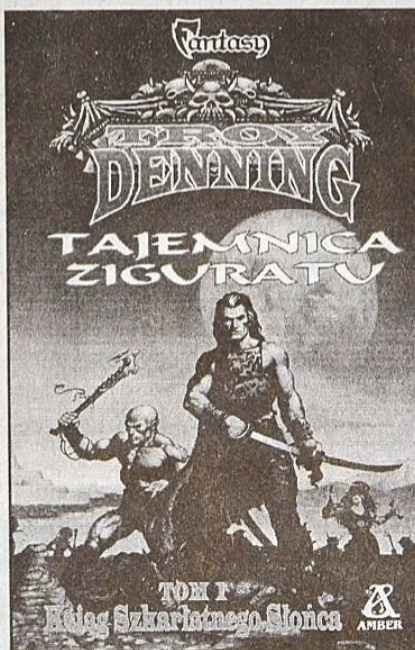
Feliks W. Kres: „Północna granica. Tom Pierwszy Księgi Catości”, Sosnowiec 1995, Wydawnictwo Trickster.

Tajemnicza tajemnica

Ostatnimi czasy nastąpił niesamowity, jak na nasze warunki, wysyp książek osadzonych w realiach światów AD&D. Poznaliśmy już pięć tytułów, których akcja toczy się w Krynnie, i trzy dziejące się w Zapomnianych Królestwach.

A ostatnio wydawnictwo Amber opublikowało dzieło Troya Denninga *Tajemnicza Ziguratu*, należące do cyklu *Księgi Szkarłatnego Słońca*. Tylko specjaliści i wnikliwi czytelnicy domyślą się, że akcja książki rozgrywa się w zniszczonym ekologicznie świecie **Dark Sun**, bowiem wydawca postanowił nigdzie tego nie zaznaczyć.

Książka jest typową powieścią akcji. Postacie głównych bohaterów są jedynie zarysowane i nie ma się w nich co doszukiwać głębi psychologicznych. Najwyższy Kaptan Igrzysk, Tithian, boi się o własną skórę. Znajduje się pomiędzy młotem – Kalakiem, królem-magiem, władcą miasta Tyr, a kowadłem – Zamaskowanym Bractwem. Jego przyjaciół z młodości – władający psionicznymi mocami szlachcic Agis – pragnie, by miasto się rozwijało. Gdzieś w połowie książki orientuje się, że trzeba jeszcze znieść niewolnictwo, bo jest ono



złe, a wolność jest najwyższą wartością (jest to typowy przejaw amerykańskiego *political correctness*). Niewolnica Sadira, piękna półelfica czarownica (bo wg tłumaczki nie jest czarodziejką), służy Zamaskowanemu Bractwu i wykonuje jego rozkazy, chroniąc Rikusa – potężnego gladiatora mularza. Jej podstawowy problem to pragnienie jak największej mocy, przez co staje się po części „wiczrycielką”. Bynajmniej nie jest żadną prowokatorką, czy kimś takim. Po prostu rzucając zaklęcia niszczy co pewien czas rośliny i wszelkiego rodzaju żyjątkę. Innymi słowy, jest po prostu magiem, który w języku angielskim zwany



jest *defiler* (zainteresowanych odsyłam do 8 numeru MiM, gdzie w artykule o światach AD&D można znaleźć podstawowe informacje na temat magów w świecie **Dark Sun**). Ostatnim bohaterem jest Neeva – gladiatorka, partnerka Rikusa. Ta piątka, wspomagana przez Zamaskowane Bractwo, ścigana przez służby króla i rozrywana sprzecznymi uczuciami, dokonuje niesamowitych czynów. Ich największym osiągnięciem jest pokonanie złego króla Kalaka. Jest to jednak dopiero początek przygód, bowiem wydawca zapowiada opublikowanie pozostałych czterech tomów pięcioksięgu, które opisują heroiczną walkę o wolność, władzę i moc.

Podsumowując, książkę czyta się dosyć dobrze i szybko. Mankamentem jest tłumaczenie czy też redakcja, szczególnie merytoryczna (nie wiem, kto jest winien niedopatrzeń). Denerwuje pojawienie się karłów (szczególnie że w *Podręczniku Gracza do AD&D* występują krasnoludy), wiczrycieli, odmiana nazwy miasta Tyr, czy też samo słońce, które w tytule jest szkarłatne, a w tekście książki purpurowe. Szczególnie intryguje zdanie, które otwiera powieść: *Świat Szkarłatnego Słońca rządzone jest przez szalonego władcę – maga, ogarniętego pragnieniem osiągnięcia nieśmiertelności*. Znaczący Athas wiedzą, że Kalak rządzi jednym z kilku miast, istniejących w tej krainie, a tak naprawdę władcą świata jest smok – Borys (bardziej wtajemniczeni wiedzą, że ponad Borysem jest jeszcze Rajaat, ale to już inna historia). Szkoda również, że na pozostałe tomy znów będziemy czekać. Na Zachodzie ukazało się już drugie wydanie pudełka, opisującego świat **Dark Suna** po wydarzeniach, które mają miejsce w pięcioksięgu. Mimo wszystko książkę warto polecić każdemu, kto chodzi po gorących pustyniach Athasu... i nie tylko jemu.

Doniczka

Księgi Szkarłatnego Słońca, tom 1: Tajemnicza Ziguratu; napisał: Troy Denning; tytuł oryginału: *The Verdant Passage*; przekład: Katarzyna Przyboś; wydawnictwo Amber; cena: 12,80 zł.

LEGENDA O AUTOSTOPOWICZACH

NOWOŚCI NA RYNKU RPG

W ostatnich czasach na anglojęzycznym rynku RPG dają się zauważyć dwie tendencje. Po pierwsze, jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe wydawnictwa, starające się swoimi produktami zdobyć rynek z marszu. Przykładów można by tu wymieniać bez liku, ograniczę się do kilku najsławniejszych – **Nightfall Games** (i wydany przez nie *SLA Industries*), **Backstage Press** (*Theatrix*), **Precedence** (*Immortal: The Invisible War*), czy **Sanctuary Games** (*Tales of Gargenthr*). Jest to zapewne spowodowane rewolucją na rynku edytorskim – dzisiaj przeciętny człowiek może bez niczyjej pomocy napisać, zilustrować, złożyć i przygotować do druku cały podręcznik, co jeszcze kilka lat temu było niemożliwe. Niestety często cierpią na tym czytelnicy, którzy otrzymują do rąk bardzo dobrze wyglądający, lecz (z powodu koszarnej liczby różnego rodzaju błędów) zupełnie nie nadający się do użytku towar (patrz *Immortal*).

Drugą tendencją jest coraz częstsze wypuszczanie na rynek produktów w wielu konkurencyjnych nieraz mediach, jak np. książka i komiks, film, gra fabularna czy komputerowa. Ma to na celu drenowanie z każdego pomysłu jak największych zysków, jednak takie „rozciąganie” pomysłu aż nazbyt często daje, delikatnie mówiąc, wątpliwe efekty. Przykładami mogą tu być: *Street Fighter*, który powstał jako gra komputerowa, a potem został „rozdmuchany” na grę RPG, film, komiks, a ostatnio również książkę, lub *Smocza Lanca*, która pod tym względem okazała się gorsza jedynie o film pełnometrażowy.

Dwie niedawno wydane gry fabularne: *Hitchhiker's Galaxy* oraz *Legend* są przedstawicielkami obu powyższych trendów – obie zostały

wydane przez debiutujące na rynku firmy (odpowiednio **Backstab Game Studio** i **Green Elephant Press**) i obie są rozciągnięciem bestsellera – pomysłu na nowe medium (wcześniej były już odpowiednio książka i serial oraz książka i komiks). Na tym jednak kończą się wszelkie podobieństwa, w szczególności nie dotyczą one poziomu obu produktów. Ale, ale – przyjrzyjmy się tym grom nieco dokładniej.

Gra *Hitchhiker's Galaxy* jest luźno oparta na wątkach słynnej, wydanej również po polsku, trylogii w pięciu tomach „Autostopem przez galaktykę” i mogłaby być grą humorystyczną, czymś pośrednim pomiędzy *Toons-em* a *Paranoją*. Gracze wcielają się w niej w podróżujących po wszechświecie, wymachujących rękami i tryskających ogólnokosmicznym absurdem autostopowiczy. Jednak projektanci firmy **BGS** nie sprościli zadaniu.

Po pierwsze, na krytykę zasługuje okładka. Krzykliwe kolory, kiczowata czcionka, miękki, podatny na zniszczenie papier. Przy tym wszystkim brak ilustracji wydaje się raczej zaletą niż wadą. Wnętrze nie prezentuje się lepiej. Nieliczne rysunki znamionuje niepewna kreska i rażące braki warsztatowe. Układ tekstu jest mało czytelny – strony nie zostały podzielone na kolumny, czcionka jest raz za duża, raz za mała, a rozdziały wydzielono jedynie nagłówkami, przez co np. bogu ducha winny gracz może dopiero w połowie rozdziału zorientować się, że czyta tekst przeznaczony tylko dla mistrza gry. Odrębną sprawą jest skandaliczny opis świata.

Przewodnik „Autostopem przez Galaktykę” zaczyna się tak: *Kosmos jest wielki, naprawdę wielki. Nie uwierzilibyście, jak wściekle,*

nieprawdopodobnie, obłędnie wielki. Twórcy z firmy **BGS** wzięli sobie prawdopodobnie tę uwagę do serca i nie pokusili się o w miarę kompletny opis nawet miejsc przedstawionych w powieściach. Przez to osoba, która nie zna książek pana Adamsa na pamięć, została pozbawiona jakiegokolwiek szansy poprowadzenia gry w tym systemie. A tych, którym wydaje się, że przesadzam, spieszę poinformować, że na trzydziestu dwóch stronach opisujących planety, rasy, i historię wszechświata nie znalazło się nawet słowo o Vogonach.

Jeżeli powyższe uwagi nie zniechęciły jeszcze wszystkich potencjalnych nabywców systemu, uczynią to z pewnością zasady.

Firma **BGS** postanowiła zapewne stworzyć coś zupełnie odmiennego od innych produktów znajdujących się na rynku. Jeżeli tak, to, przynajmniej jeśli chodzi o zasady, cel ten w pełni się powiodł. Dla osoby, która je tworzyła, musiał to być pierwszy (i mam nadzieję, że ostatni) kontakt z RPG. Ta radozna twórczość jest połączeniem poziomu komplikacji **Rolemastera** z niejasnością i poplątaniem pierwszej edycji **D&D**, dzięki czemu ani miłośnicy tabel, ani zwolennicy klasyki nie zostali usatysfakcjonowani. Ogólnie rzecz biorąc wątpię, aby znalazła się osoba będąca w stanie przyswoić sobie reguły. Może to i dobrze?

Zastosowanie standardowego zestawu umiejętności i cech (siła, zręczność, itd.) okazało się kroplą, która w moim przypadku przepełniła czarę odporności na bzdurę, dlatego też nie jestem w stanie nic powiedzieć na temat ostatnich dwóch rozdziałów zawierających opisy sprzętu i porady dla mistrza gry, ale wątpię, aby specjalnie różniły się od reszty podręcznika. Podsumowując: to wielkie szczęście,

że nic nie wskazuje na to, aby gra *Galaktyka Autostopowicza* miała być rozprowadzana w Europie...

Na szczęście miłośniczynie panujący nam wszechświat preferuje symetrię. Prawdopodobnie dlatego w tym samym czasie co *Hitchhiker's Galaxy* pojawił się inny debiut: *Legend* firmy **Green Elephant Press**. Jest on oparty na bestsellerowej, chociaż nie znanej u nas powieści Davida Gemmella pod tym samym tytułem.

Gra koncentruje się głównie na kampanii prowadzonej przez Ulryka, chana wielkiej Hordy w Ventrii. Wydarzenia te rozgrywają się rok później od tych opisanych w książce. Gracze mają do wyboru trzy podstawowe możliwości: mogą grać Ventryjczykami i uczestniczyć w walkach w obronie swojego kraju. Mogą należeć do wielkiej hordy. Trzecia możliwość to prowadzenie drenajskich wędrowców, którzy bądź pomagają obrońcom, bądź też starają się wykorzystać dla swoich celów spowodowane wojną zamieszanie. Należy tutaj podkreślić, że żadna ze

stron nie jest przedstawiona w podręczniku jako zła, dzięki czemu gracze niezależnie od dokonanego wyboru mogą prowadzić prawdziwie heroiczne postacie, co jest zresztą zgodne z duchem książki. Jeśli dodać do tego nastrojowe opisy świata, *Legenda* okazuje się RPG dającą każdemu grającemu znacznie większe możliwości niż przeciętna, obecna na rynku gra *fantasy*.

Zupełnie odrębną sprawą są reguły. Tutaj, niestety, twórca gry (Robin Porter, nomen omen Europejczyk) nie ustrzegł się kilku błędów. Najbardziej razi reguły tworzenia bohatera, które zdają się preferować herosów z dużymi mieczami i małym rozumkiem. W dodatku punktowy system (taki jak np. w *GURPS*) jest źle wyważony i daje możliwość stworzenia początkującego bohatera, którego w zasadzie nie można pokonać w walce wręcz, tak że w wąskim przejściu byłby w stanie zatrzymać przez nieokreślony czas całą armię. Brak reguł dotyczących zmęczenia dodatkowo potęguje ten efekt.

W sumie jednak są to niewielkie niedogodności, w pełni rekompensowane przez zasady specjalne, obejmujące między innymi honor, siłę woli i magię umysłu, oraz ich wpływ na walkę i kontakty międzyludzkie. Należy podkreślić, że zasady te precyzyjnie oddają realia przedstawione w książce.

Dobre wrażenie, które sprawia podręcznik, pogłębia elegancka oprawa graficzna i drobiazgi ułatwiające korzystanie z książki, jak np. słowniczek albo indeks. Pod tym względem jedyną wadą jest być może brak mapy, ale jak wynika z moich doświadczeń, można się bez niej obyć.

Moim zdaniem, *Legenda* ma szansę stać się na rynku zachodnim bestsellerem porównywalnym z *Whispering Vault*. Miejmy nadzieję, że już wkrótce pojawi się ona w sklepach z gramami na terenie naszego kraju.

Jon

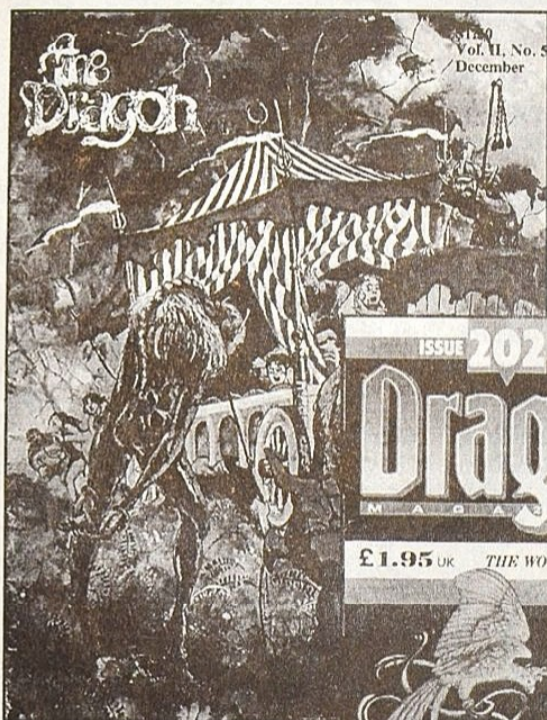
PS: Obie gry zostały opublikowane w zeszłym roku i jak dotychczas są dostępne jedynie na rynku amerykańskim.



WSZYSTKO ZACZEŁO SIĘ OD SMOKÓW,

czyli przegląd najpopularniejszych pism RPG

Napisał Jon, z wyjątkiem opisu *Casus Belli*, napisanego przez Natalię Kuczyńską, i wzmianki o piśmie *White Dwarf*, będącej wynikiem wyłożonego wysiłku umysłowego niejakiego Artmara.



utrzymują się nie zmienione od bardzo dawna.

Stali czytelnicy pisma wiedzą, że świeżo zakupiony egzemplarz należy otworzyć w okolicach strony 102, gdzie znaleźć można Dragonmirth – dwie strony „roleplejowego”

ma pewien temat przewodni – kwietniowy może, na przykład, zawierać zestaw humorystycznych artykułów. Takich jak chociażby „Arcane Lore” z numeru 204, który opisuje zupełnie zwariowane czary z całkiem *Szalonej Księgi Maga*. Artykuł zawiera krótki wstęp, dotyczący metod posługiwania się tą

księgą (a nie jest to łatwe), i zestaw zawartych w niej czarów, które poważny, mający dla siebie odrobinę szacunku czarodziej, może rzucać jedynie po pijanemu lub, gdy jest bardzo zdesperowany. Chcecie przykłałów? Co powiecie na czar z pierwszego poziomu *Utycie* albo *Niekontrolowana, Obrzydliwa, Masochistyczna Czkawka*?

Być może niektórym naszym czytelnikom trudno w to uwierzyć, ale *Magia i Miecz* nie jest jedynym na świecie czasopismem zajmującym się tematyką RPG. W poniższym artykule postaramy się przybliżyć wam kilka wydawnictw tego rodzaju.

DRAGON Magazine.

Nasz przegląd zaczynamy od pierwszego wyłącznie „roleplejowego” periodyku.

Początki *Dragona* sięgają roku 1976, kiedy to uznano, że *The Strategic Review* (pierwsze pismo zajmujące się RPG, ale również planszowymi grami wojennymi) zestarzał się i potrzebuje następcy. Od tamtej pory wydano 225 numerów *Dragona* (a w tej chwili to może już i 226 – przyp. red.), jego objętość zwiększyła się czterokrotnie, wewnątrz nabrało kolorów, jednak niektóre elementy

humoru. Dawno, dawno temu, w czasach *Snarf Questa*, takim „starterem” był komiks, jednak obecnie drukowane w tym piśmie komiksowe plansze, czyta się raczej na końcu.

Zwykle każdy z numerów *Dragona*



Rogues own the night

Role-playing a scoundrel

£1.95 UK

THE WORLD'S FOREMOST ROLE-PLAYING GAME MAGAZINE

TALISLANTA* game
Dragon Project
Elminster's

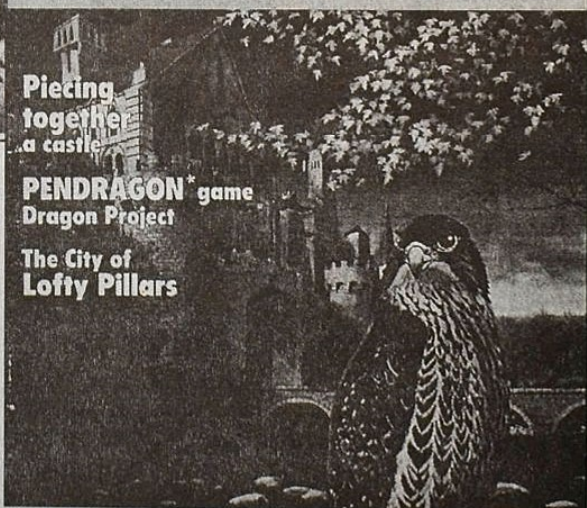


Civilized centers of adventure

Real underground cities

£1.75 UK

THE WORLD'S FOREMOST ROLE-PLAYING GAME MAGAZINE



Piecing together a castle

PENDRAGON* game
Dragon Project

The City of Lofty Pillars

Poza rzeczami związanymi treścią z motywem przewodnim danego numeru, w piśmie znaleźć można sporo stosunkowo różnorodnych artykułów poruszających rozmaite tematy ściślej lub mniej ściśle związane z szeroko pojętymi RPG. Większość tego rodzaju tekstów jest przewidziana jako pomoc dla mistrza gry (taki nasz almanach).

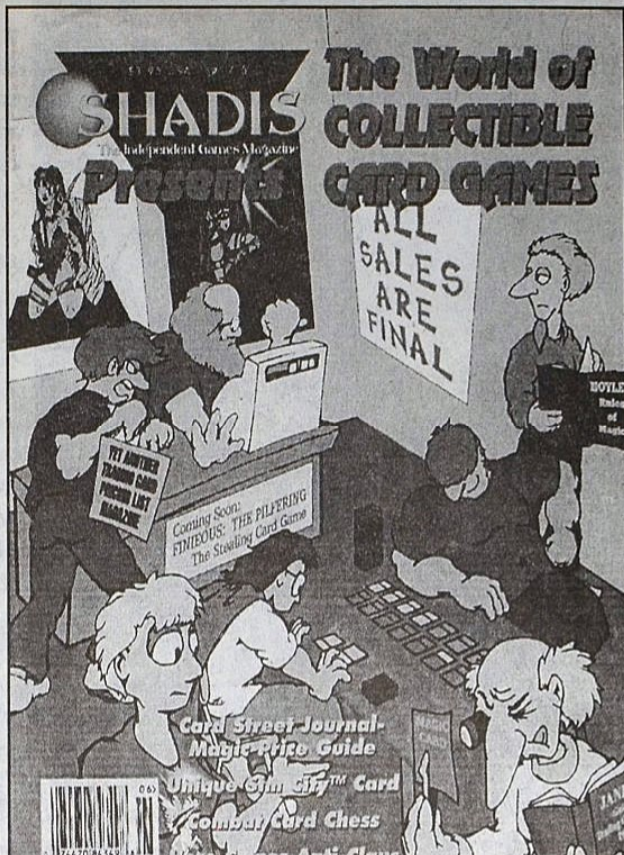
Powinienem tu wspomnieć jeszcze o jednej istotnej a dotyczącej *Dragona* rzeczy. Mianowicie pismo to jest wydawane przez firmę TSR Inc. i znajdujące się w nim artykuły dotyczą głównie produktów przez nią wydawanych, w szczególności AD&D. Przeciwników tego systemu może to zrazić do czytania. Zupełnie niesłusznie, gdyż spora część artykułów zawiera przydatne informacje, które bez problemu można wpasować do innych gier.

Dragon (podobnie zresztą jak inne pisma) posiada sporą liczbę stałych działów, z których wspomnieć warto *Oko monitora* (recenzje gier komputerowych), *Pod Lupą* (recenzje figurek i ołowianych żołnierzyków) oraz *Forum* (wypowiedzi

i opinie czytelników o RPG).

Drugim piśmem, wartym krótkiej notatki, jest **WHITE WOLF Inphobia**, dawniej znany pod nazwą *White Wolf Magazine*. Jego wydawcą jest popularna firma White Wolf Inc. Obecnie ukazał się już 58. numer tego pisma. Większość artykułów, zamieszczanych w tym periodyku, dotyczy produktów związanych z *World of Darkness*.

W wypadku *Inphobii* zaobserwować można pewną specyficzną tendencję. Mianowicie z każdym numerem zmniejsza się ilość tekstu, a zwiększa rozmiar czcionki i liczba kolorowych ilustracji. Mimo tych



polis Ltd. gry Kult. Prawdziwie przerażająca lektura.

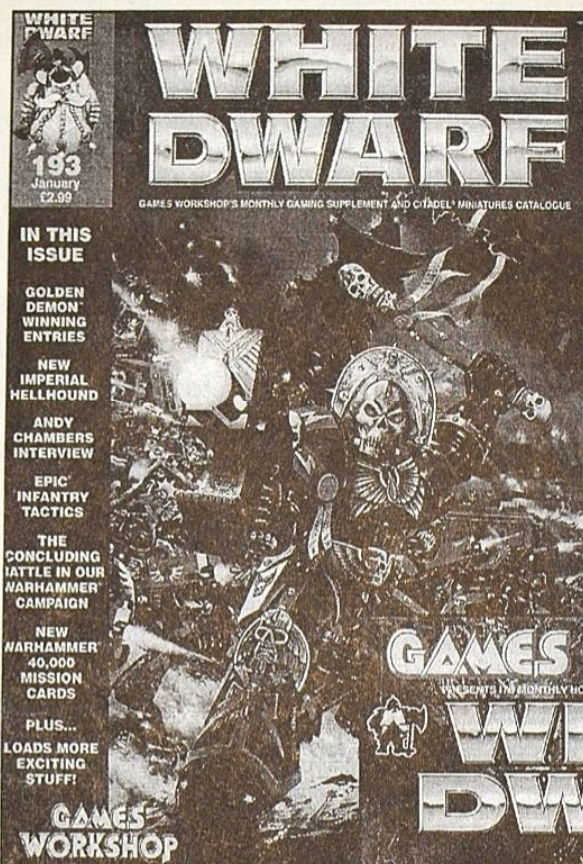
Cóż jeszcze? W piśmie można spotkać bohaterów z wielu przedziwnych światów. *Inphobia* regularnie zamieszcza opisy bohaterów niezależnych do takich systemów jak *Gwiezdne Wojny*, *Tank Girl*, *Street Fighter* i kilku innych. Ponadto często pojawiają się artykuły dotyczące szeroko rozumianej fantastyki – książek, filmów, komiksów, gier komputerowych, gier karcianych. Stałym punktem programu jest również bardzo dobry dział recenzji (śmiem twierdzić, że najbardziej obiektywny ze wszystkich znanych nam pism – przyp. red.).

Ostatnio doszły nas pogłoski o rzekomym upadku pisma. Czas pokaże, czy są one prawdziwe, lecz miejmy nadzieję, że nie, gdyż byłaby to duża strata dla RPG.

Oprócz wysokonakładowych, kolorowych, firmowanych przez wielkie kompanie pism, na rynku amerykańskim funkcjonuje spora liczba mniejszych, a niekiedy całkiem małych wydawnictw. Właśnie przez taką niewielką firmę wydawany jest **SHADIS**, największe z niezale-



zależnych zmian, wciąż jeszcze znaleźć tu można bardzo dobre artykuły, z których dawniej pismo było słynne. Szczególnie godne uwagi są „krzyżówki” *World of Darkness* z wizjami znanymi z innych systemów. Stali czytelnicy pamiętają zapewne zapewne *World of Future Darkness*, tekst opisujący taką właśnie krzyżówkę Mrocznego Świata z Cyberpunkiem 2020. Ostatnio opublikowana została w *Inphobii* pięcioczęściowa seria artykułów opisująca połączenie *World of Darkness* ze światem wydawanej przez firmę Metro-



nych czasopism. *Shadis* jest ukazującym się już od pięciu lat dwumiesięcznikiem. Spis treści podzielony jest na cztery części:

Specjalne atrakcje – znajdują się tu artykuły, które nie pasują do innych działów.

Warsztat Mistrza Gry – wiadomo. Warto wspomnieć o dwóch stałych działach warsztatu: *haczyk, żyłka i ciężarek*, gdzie znaleźć można kilka uniwersalnych pomysłów na przygodę, oraz *dobrzy, źli i brzydzy*, zbiorze równie uniwersalnych bohaterów niezależnych.

Stale działy – podobnie jak w innych pismach. Do ciekawszych należą przegląd wydawnictw zino- wych i sekcja, zajmująca się zupełnie u nas nie znanymi grami pocztowymi (play-by-mail).

Ostatnia część, komiksy, jest najmocniejszą stroną pisma. Jeżeli nigdy nie widzieliście „Finieous Fingers”, „Joe Genero” czy „Knights of the Dinner Table” (obecnie już w *Dragonie*! – przyp. red.) piszcie do redakcji. Może uda się któryś

z nich wydrukować w naszym piśmie.

Jak się zapewne domyślicie, na rynku dostępne są pisma nie tylko anglojęzyczne. Ale oddajmy głos Natalii.

Powód do wojny, czyli „Casus Belli”

Zupełnie niedawno, gdy Kurzymiś zamiał właśnie redakcyjne pomieszczenia, zdarzyło się coś niezwykłego. Spod stert kurzu i powyrywanych

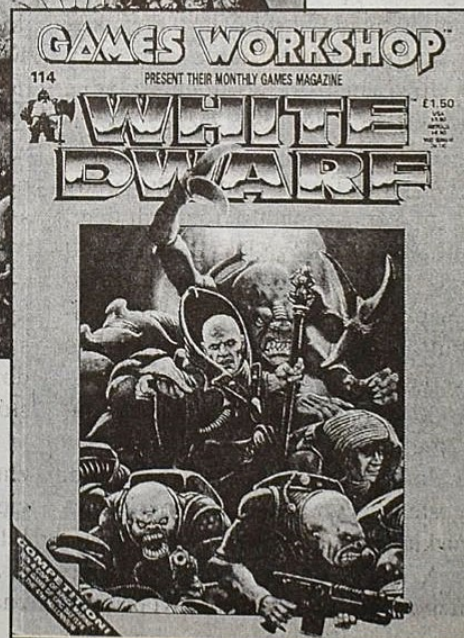
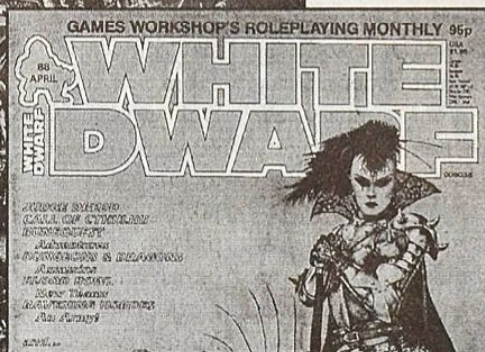
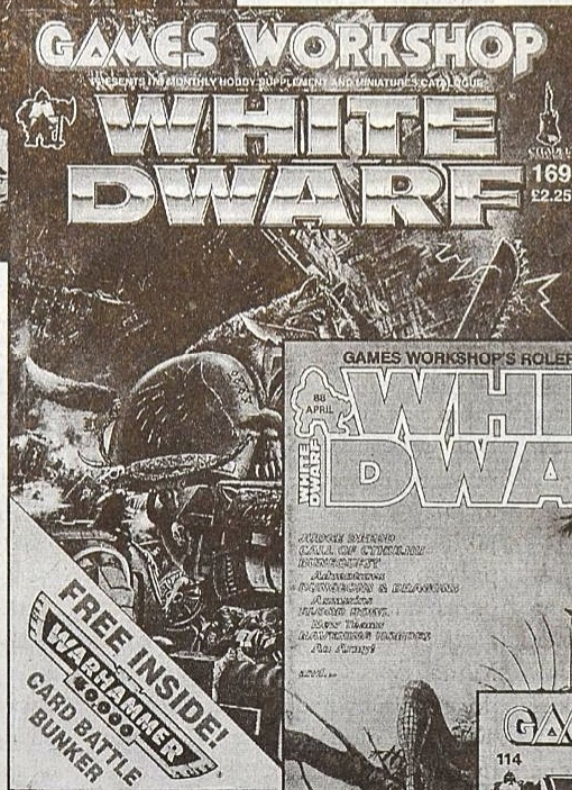
bardziej kompetentnemu, czyli mnie. Okazało się, że tajemniczy skrypt, napisany w jakimś tajemniczym języku, to ni mniej, ni więcej tylko czołowe francuskie pismo, zajmujące się grami role playing. Mądrzy redaktorzy pokiwali głowami i stwierdzili, że warto byłoby o nim napisać.

Na samym początku należy wspomnieć o szacie graficznej pisma. Można ją opisać jednym słowem – cudowna. Całe pismo jest kolorowe, a ilustrują je najlepsi graficy komiksowi. Następnie należy podkreślić i pochwalić fakt, iż czytelnicy *Casus Belli* mogą dowiedzieć się o nowościach nie tylko francuskich, ale

również tych, które we Francji się nie ukażą. Po przeczytaniu wstrząsających newsów, czytelnikowi należy się relaks w postaci komiksu. We francuskim almanachu króluje odpowiednik naszego Thruda: Grosbill (czyli Duży Bill), maskotka tamtejszej redakcji. Zresztą nawet scenariusze, pu-

blikowane w *Casus Belli*, są podzielone na Grossbilowe (lochy, potwory, trach, bum, trzask) i inne.

Kolejny stały punkt pro-



włosów sekretarza redakcji, wyłonił się rąbek tajemniczego woluminu. Kurzymiś wyciągnął z przejęciem swą łapkę i otrząpął znalezisko. Widniał na nim napis: *Casus Belli*. Redakcyjna maskotka westchnęła: – Przecież jestem tylko misiem o bardzo małym rozumku, nie wiem co to jest. Co powiedziawszy, zaniósł znalezisko komuś

gramu to długi opis wybranej gry, dostępnej na rynku francuskim. Dla zainteresowanych swoistym folklorem RPG wspomnę o dwóch grach, legitymujących się francuskim rodowodem. Pierwsza to „Throan”: gra oparta na słynnej sadze „Stwórcy Światów” Phillipa Jose Farmera. Włożono w nią sporo pieniędzy, gra jest ślicznie ilustrowana, oparta na doskonałej literaturze i wyraźnie ukierunkowana na szerokiego odbiorcę.

Drugą oryginalną grą jest „Miles Christi”. Ciekawa gra, oparta na solidnych źródłach historycznych, dziejąca się w realiach okresu pomiędzy II a III krucjatą, we francuskich posiadłościach w Ziemi Świętej. Gracze wcielają się w templariuszy. W czasie rozgrywki zastąpiono kostki kartami. Słowem – coś dla amatorów Pendragona – palce lizać.

Inne rubryki to Metalliques, czyli rzecz o figurkach; Wargame, obszerny dział dotyczący żetonowych gier wojennych, pomoce do różnych systemów oraz pomysły, pomysły, pomysły...

W piśmie znajduje się także rubryka poświęcona książkom, nazywająca się *nota bene* Inspirations. Przy każdym opisywanym komiksie, czasopiśmie, książce lub opowiadaniu, umieszczono notatkę opisującą, w jaki sposób i w jakim systemie wykorzystywać pomysły przedstawione w recenzowanym produkcie (brawa dla żabojadów – docenili Sienkiewicza, jego dzieła polecają na równi z utworami Kinga i Gibsona, jako doskonały pomysł na kampanię).

Specjalna, czarno-biała wkładka poświęcona jest wyłącznie scenariuszom. Ma objętość 30 stron (na 112, jakie liczy pismo). Przygody są przeznaczone do różnych gier, min. Thoan, Mega III, AD&D, Kult oraz do tej najbardziej dopieszczanej przez pismo – do Zewu Cthulhu. Trzeba przyznać, że zarówno scenariusze, jak i dodatkowe zasady do tej ostatniej gry, są rewelacyjne.

Podsumowując: pismo dobre, niestety, wymaga znajomości francuskiego.

A na zakończenie tego króciutkiego przeglądu pism związanych

z grami fabularnymi, przedstawimy naszym drogim Czytelnikom coś, co nasi nazwę **White Dwarf**. Oddajmy głos naszemu ulubionemu czarno-księżnikowi (ja tam za nim nie przepadam – przyp. red.).

Na początku lat osiemdziesiątych, na rynku angielskim pojawiło się pismo **White Dwarf**. Wydawcą magazynu była i jest firma Games Workshop. Mniej więcej do początku lat dziewięćdziesiątych w „Białym Krasnoludzie” ukazywały się artykuły dotyczące rozmaitych gier role-playing. W tym czasie Games Workshop był dystrybutorem i europejskim wydawcą wielu amerykańskich gier fabularnych, że wspomnę tylko te najbardziej popularne – AD&D, Zew Cthulhu, MERP, Judge Dredd, Traveller, Runequest i jeszcze kilka innych. Nic więc dziwnego, że gros materiałów poświęcona była tym właśnie systemom. Oprócz scenariuszy przeznaczonych do rozegrania według zasad tych gier, prezentowano nowe zasady, rozwinięcia, profesje. Siłą pisma była jednak jego wszechstronność. Znaczna część artykułów poświęcona była rzeczom przydatnym w wielu rozmaitych grach, np. opisom najemników, sposobom komunikacji magicznej, czy też problemom przed jakimi stoi początkujący łowca przygód. Wszystkie te artykuły okraszone były licznymi reklamami i zdjęciami nowych figurek Citadel Miniatures. Co ciekawe, artykuły do gier bitewnych zajmowały stosunkowo niewiele miejsca – Warhammer Fantasy Battle ukazał się właśnie w trzeciej edycji, o Warhammerze 40. 000 dopiero zaczynało się mówić, a o Epicu nikt jeszcze nawet nie myślał. Počasne miejsce w każdym numerze zajmowały działy recenzji gier i nowości książkowych, komiks (Thrud i jeszcze kilka innych) oraz niezwykle dowcipnie redagowana kolumna listów i ogłoszeń.

Opisana powyżej formuła pisma zmieniła się, kiedy GW utracił licencję na sprzedaż europejskich wersji kilku gier. Na miejscu artykułów o AD&D pojawiły się teksty przeznaczone dla graczy Warhammera

Fantasy Roleplaya. Było ich całkiem sporo, choć poziom tych materiałów był dosyć zróżnicowany. Większość tych artykułów została zaprezentowana polskiemu czytelnikowi na łamach **Magii i Miecza** i w dodatku **Potępieniec**.

Nieco później, mniej więcej w okolicach numeru 120., łam **White Dwarfa** zniknęły teksty poświęcone grom fabularnym. Ich miejsce zajęły artykuły kierowane do ludzi grających w gry bitewne, wydawane przez Games Workshop. Prezentowano dodatkowe zasady, zamieszczano opisy rozegranych bitew, przedstawiano nowe figurki. W jakiś czas później zniknął nawet dawny podtytuł magazynu (Games Workshop's Roleplaying Magazine), zastąpiony jakże wymownym Monthly Hobby Supplement and Miniatures Catalogue. Wraz ze zmianą podtytułu drastycznie spadła jakość pisma. Na jego łamach zaczęto drukować fragmenty zasad i podręczników, które wkrótce pojawiały się na rynku w postaci książkowej. Coraz więcej miejsca zajmowały naprawdę duuuuże zdjęcia figurek...

Wydawałoby się, że nic nie zdoła uratować **White Dwarfa**, tym bardziej że Games Workshop zaczął wydawać swoje drugie pismo, **Citadel Journal**. Prezentowane tam materiały były znacznie ciekawsze od tych, które widniały na kolumnach „Krasnoluda”.

Były to jednak tylko płonne obawy. Od kilku numerów **White Dwarf** wyraźnie zwyżkuje. Niewątpliwie przyczyniła się do tego zmiana na stanowisku redaktora naczelnego. Pismo zwiększyło objętość, pojawiło się kilka nowych działów, artykuły zrobiły się znacznie ciekawsze. Żywię szczerą nadzieję, że te zmiany na dobre nie są jedynie chwilowe, a nowy kształt **White Dwarfa** spodobał się miłośnikom gier Games Workshopu...

PS. Nie muszę chyba dodawać, że ten „nowy” **White Dwarf** zamieszcza artykuły tylko o grach bitewnych.





JAK ZROBIĆ G

(o której wszyscy będą)
Sylwia „Kir

Wiosna nadchodzi, na leszczynach pojawiają się pierwsze bazie, w ludzi wstępuje świeży zapach i być może już wkrótce poczta zacznie przynosić listy informacyjne, dotyczące przeróżnych tegorocznych imprez. Oprócz „rasowych” konwentów (filmy, dyskusje,

Jak zrobić grę terenową?

Być może kilka zamieszczonych poniżej porad pomoże (a przynajmniej dostarczy nieco rozrywki) zarówno doświadczonym organizatorom, jak i osobom, które do organizacji gry zabierają się po raz pierwszy. Tę drugą

Podobno pierwsza wersja jest zawsze najlepsza, więc po co poprawiać w nieskończoność raz napisane zdania? A termin wysłania – przecież i tak większość ludzi wie, czy może gdzieś pojechać, czy nie, dopiero w ostatniej chwili. Po co przysparzać im przedwczesnych zgryzot?

Błędem jest także rozsyłanie informacji do wszystkich możliwych klubów i osób prywatnych, z którymi kiedyś miało się kontakt. Pożera to mnóstwo pieniędzy wydanych na znaczki i koperty (pewnym rozwiązaniem byłoby doręczanie ich osobiście lub na konwentach, nie każdemu jednak chce się zdobyć na ten olbrzymi przecież wysiłek i pojeździć trochę po naszym, rozciągającym się od „morza do morza”, kraju). Poza tym niczemu to nie służy. Jak wiadomo, najbardziej ceni się informacje tajne, konspiracyjne, zdobywane z wysiłkiem i w pocie czoła. Mając wszystko podane jak na talerzu, większość adresatów z pewnością zlekceważy taką imprezę. Nie należy także zamieszczać żadnych ogłoszeń w czasopismach branżowych, takich jak **Magia i Miecz**, **Fenix** czy **Nowa Fantastyka**. Owszem, czytają je, przynajmniej czasami, fani gier, ale w natłoku informacji i tak mogą nie zwrócić na ogłoszenie uwagi. Czy nie lepiej zrezygnować ze zbędnej reklamy i zająć się czymś mającym związek z samą grą (na przykład obliczaniem, ile kielbasy i piwa należałoby kupić na pożegnalne ognisko organizatorów)? A miejsce



seminaria, konkursy, goście) pojawi się z pewnością kilka opatrzonej etykietą „gra terenowa”. Prawdopodobnie będzie ich więcej niż w roku ubiegłym, bowiem coraz większe rzesze zwracają się ku grom, zarówno tym rozgrywanym na planszy, czy w wyobraźni, jak i na żywo. Zachęcone tą popularnością liczne kluby spróbują zapewne wyjść naprzeciw oczekiwaniom fanów i zaproponować im danie z ich ulubionej kuchni. I tu pojawia się problem.

grupę proszę jednak o uważne przeczytanie całego tekstu **łącznie z postscriptum**. A więc...

Przede wszystkim: nie należy przejmować się nikim i niczym. Słoneczko świeci, chmurki płyną po niebie, ptaszki śpiewają... Można odprężyć się, nabrać sił (tak potrzebnych każdemu organizatorowi).

A impreza przecież jeszcze tak daleko...

Nie ma co spieszyć się z pisaniem, czy wysyłaniem listów informacyjnych.

RE TERENOWA

eszcze długo pamiętać) o" Żabińska

w gazecie zostanie z pewnością wykorzystane na ciekawsze rzeczy.

W którymś miejscu przydałoby się zastanowić nad konwencją gry. I tutaj większość organizatorów znów popełnia błąd. Decydują się na coś tak banalnie prostego jak fantasy, cyberpunk, space-opera czy horror. Trochę wyobraźni, moi państwo! Czyż nie lepszą konwencją będzie cyberpunk na podstawie mitów karaibskich z elementami wiktoriańskiej space-opery, połączonych atmosferą baśniowości spotykaną tylko na Hawajach? To mi dopiero konwencja! Intrygująca, ciekawa, a przede wszystkim nikt nie pomyśli, że uważa się go za tumana, dla którego trzeba specjalnie wszystko upraszczać. Jeżeli jednak ktoś zdecyduje się już na tę pospolitą space-operę czy cyberpunka, niech przynajmniej pomyśli nad dobraniem do nich odpowiedniej scenerii. Fantasy na łożnie natury, horror na bezludziu pełnym starych domów i nawiedzonych miejsc, cyberpunk w jakiejś zrujnowanej fabryce – wszystko to już było. Czyż nie lepszy byłby horror w centrum miasta (koniecznie kończący się przed zmrokiem), cyberpunk na bagnach, gdzie często wędrują błędne ogniki, czy fantasy na ogrodzonych kablem pod napięciem pastwiskach jakiegoś PGR-u? Taką oryginalność gracze z pewnością zauważą i odpowiednio docenią.

Jeśli chodzi o uzyskanie zgody władz gminnych, czy miejskich, jest to tylko marnowanie czasu i zachodu.

Z reguły i tak nikogo nie obchodzi, że grupa młodzieży urządza sobie gdzieś mały piknik, więc po co te starania. A w momencie, gdy wszyscy przyjadą, odpowiednie władze i tak zorientują się, że tam ktoś jest. A o to przecież chodziło.

okazji dla graczy. Dla tych pierwszych najlepiej wynająć jakiś przytulny hotelik (rachunek zawsze można podciągnąć pod koszty reprezentacyjne) lub w ostateczności zwyczajne schronisko. A gracze i tak przyzwyczajeni są do spania pod namiotami. Po co stwarzać



Nie należy się także przejmować, jeżeli teren gry objął przypadkiem jakiś rezerwat, zabytek historyczny, nowoczesny supermarket czy ruchliwe skrzyżowanie. Dla graczy to dodatkowa atrakcja, a i odpowiednie władze, wzruszone zaangażowaniem organizatorów, z radością dostarczą dodatkowych NPC-ów. Może trochę jednolicie ubranych, ale od czego farby, spraye i wyobraźnia?

Następna ważna rzecz: zakwaterowanie dla organizatorów, no i przy

im namiastkę luksusu, który rozleniwia ciało, osłabia ducha i niekorzystnie wpływa na wewnętrzną spójność drużyny (oddzielne pokoje!).

Załatwiając wspólne obozowisko nie należy przesadnie rozpieszczać graczy oferując im wygodne, równe pole namiotowe, kilka miejsc na rozpalenie ogniska czy wodę z pompy znajdującej się w odległości zaledwie kilku kroków. Doświadczenie uczy, że najdłużej wspomina się pofałdowany, kamienisty lub (jeszcze lepiej)



podmokły teren, gdzie ognisko pozostaje tylko niewyraźnym marzeniem, a woda pochodzi z odległego o minimum 700 m strumyczka. Mocne wrażenia gwarantowane.

Nie należy dopuszczać do nadmiernej integracji organizatorów z graczami. Rolę linii demarkacyjnej świetnie pełni palisada i fosa, bądź też w innej konwencji – zasieki i pola minowe. Przy wyjątkowo skromnym budżecie wystarczy potrójna linia sznurka, tabliczki

Jedną z odmian tej metody jest wybranie spośród organizatorów człowieka odpowiedzialnego za wszystko i wyprawienie go do domu (w wersji bardziej ryzykownej – zapatrzenie w odpowiednie fundusze i wysyłanie na całe dnie do miejscowej kawiarni bądź też piwiarni i przeprowadzanie do obozu o zmroku). *Uwaga! Metoda ryzykowna! Zdesperowani gracze mogą urządzić polowanie!*



„graczom wstęp wzbroniony” i para tresowanych rottweilerów. Organizatorzy nie powinni marnotrawić swoich cennych sił na opuszczanie obozowiska i rozmowy z graczami. Osoba zajmująca się przyjezdnymi, wskazująca gdzie co można znaleźć, a nawet (o zgrozo!) pomagająca przy rozłożeniu obozowiska i wykazująca przy tym tak godne potępienia cechy jak uprzejmość, solidność, odpowiedzialność, poczucie humoru i szczere zainteresowanie graczami traci natychmiast ich szacunek.

Ewentualne prośby i pytania graczy zaleca się przyjmować w formie pisemnej, co drugi dzień, pomiędzy 8 rano, a 8.15 – też rano. W przypadku osób bardzo zdeterminowanych, usiłujących o dowolnej porze uzyskać odpowiedzi na swe zazwyczaj banalne pytania, skutkuje odsyłanie ich do kolejnych organizatorów, znane także jako metoda „od Annasza do Kajfasza” lub: ja wprowadzę nic nie wiem, ale może (tu wymienia się imię kolejnej osoby w łańcuszku)...

Działalność organizatorów w pierwszym dniu imprezy powinna ograniczyć się do systematycznego i bezwzględnego ściągania pieniędzy od napływających graczy i zbierania sił na dni następne.

Nie potrzeba wydawać graczom jakichkolwiek identyfikatorów (i tak będzie widać, że to nasi). Kwity wpłaty natomiast powinny być imienne, ozdobione pieczętką klubu, trudnym do podrobienia podpisem i kontrolowane co jakiś czas. W razie odnalezienia osoby nie posiadającej przy sobie wyżej wymienionego kwitu należy pobrać od niej pełną opłatę za imprezę, zwiększoną o koszty manipulacyjne. Gracze z pewnością docenią te wysiłki zmierzające do wyeliminowania spośród ich uczciwych szeregów podłych i podstępnych waletów. W razie jakichkolwiek problemów z identyfikacją poleca się pieczętowanie graczy niezmywalnym tuszem. Pieczętkę można tanio, domowym sposobem, wykonać z dużego kartofla.

Chybionym pomysłem są informatory (szczególnie te zawierające zasady gry, opisy działania magii, właściwości broni, przedmiotów czy narzędzi, jakiegokolwiek wprowadzenie do scenariusza, dodatkowe opowiadania czy legendy). Większość graczy nie przeczyta ich z należytą uwagą, zasady i tak się zmieniają, a wiadomości zawarte w informatorze można równie dobrze przekazać ustnie przed grą.

Gdy przyjadą już wszyscy organizatorzy oraz gracze i wiadomo nareszcie, kto jest do dyspozycji, można zabrać się za układanie scenariusza. Powinna się tym zajmować jak największa grupa osób (stanowczo powyżej pięciu) o równej ważności głosów i bez żadnego koordynatora. Umożliwia to swobodne dyskusje nad całością, wyeliminowanie możliwości narzucenia swojego zdania przez bardziej uprzywilejowane jednostki, większą liczbę pomysłów, a przede wszystkim brak ograniczeń, jakie nie zważając na interes gry nakłada osoba koordynatora.

Po ułożeniu historii należy rozebrać się w liczbie i jakości posiadanych NPC-ów i dopasować ich starannie do scenariusza. Nie warto się przejmować takimi drobnostkami, jak ich zbyt mała liczba, czy brak odpowiednich dla ich ról strojów. Każdy jakiś strój zapewne ma, a jeżeli nie ma, to sobie zrobi. A poza tym, kto powiedział, że mag nie może podróżować incognito w stroju Admirała Floty Nadprzestrzennej czy też admirał taki jako Wilhelm Tell z jabłkiem swego syna na głowie. Nie wspomnę tu o tak oczywistych przebraniach, jak wyglądający jak Kuba Rozpruwacz paladyn, czy bard bez instrumentu, za to w pełnej zbroi płytowej. Gracze są dociekliwi, naprawdę, nie trzeba więc ich pozbawiać przyjemności zgadywania. Warto także zastanowić się nad sensem dodawania drużynom przewodników bądź Duchów Opiekunczych. Informacje uzyskują od NPC-ów, walki rozstrzygają między sobą, a w terenie świetnie dają sobie radę sami. Jeżeli jednak któremuś z organizatorów się nudzi (!!), ma zawsze pełne prawo towarzyszyć którejś z drużyn. W przypadku drużyn



nie posiadających w swym składzie organizatorów, wyniki walki, realizację zadań oraz inne, mniej ważne elementy gry ustala się w drodze bilansu zbiorowego na podstawie zgodnej relacji obu (lub więcej) zainteresowanych stron i ewentualnych NPC-ów.

Jeżeli jednak znajdzie się określona liczba organizatorów skłonnych uczestniczyć w grze jako obserwatorzy, powinni oni spełniać pewne warunki. W celu sprawiedliwego oceniania graczy powinni oni jak najlepiej wczuć się w sytuację. Idealnym rozwiązaniem byłoby, gdyby obserwator nie wiedział o scenariuszu więcej niż gracze (w związku z grupowym układaniem scenariusza jest to praktycznie niemożliwe). Nie powinien jednak mieć spisanych żadnych zasad, a jedynie wysłuchać ich w tym samym czasie co gracze, nie powinien znać używanych w grze przedmiotów, czy posiadać jakichkolwiek map terenu (że już o jego oznaczeniu nie wspomnę). Jedynie taki, nie obciążony brzemieniem bezsensownej wiedzy organizator, może uczciwie oceniać graczy i być ich prawdziwym towarzyszem.

Nie warto zwracać sobie głowy nieścisłościami w przygotowanej przez nas historii, czy niewielkim zamieszaniem, które ma szansę pojawić się w pewnym momencie gry. Należy kategorycznie unikać wszelkich zmian w scenariuszu (choć do wypróbowania pozostaje jeszcze opcja druga – zezwalać na wszystko), a zamieszanie rozejdzie się samo. Ostatecznie w rzeczywistości też nie wszystko jest jasne, uporządkowane i logiczne.

Należałoby wspomnieć jeszcze o jednej sprawie, traktowanej ze zbyt dużą uwagą, a przez to spędzającej sen z powiek wielu organizatorom. Chodzi o zbierane na niektórych imprezach, podpisywane przez uczestników deklaracje, że biorą oni na siebie całkowitą odpowiedzialność za swoje postępowanie. Jest to nikomu niepotrzebna formalność, każdy sam przecież przyzna, że osoba zaatakowana sztyltem miała prawo się bronić (a że w okolicy był tylko dwuręczny miecz...) albo, że skaczący z dachu opuszczonego domu, uciekający przed hordą łowców wampir zrobił to

dobrowolnie (po błysku w oczach łowców obciążonych czosnkiem, święconą wodą i kołkami jasno było widać, że woleliby dostać go żywego).

Niektórzy organizatorzy zastanawiają się także, czy pozwolić na wnoszenie na teren gry typowych dla danej konwencji rekwizytów. Śmieszne wątpliwości. Pozostawienie w obozowisku mieczy, łuków, siekier, halabard, kołków, blasterów, raketnic, kałaszy, pieszczoch, kastetów, napalmu i gazów bojowych odbiera grze co najmniej połowę uroku! Przed grą należy delikatnie przypomnieć graczom, żeby starali się nie wyrządzić przeciwnikowi żadnej krzywdy. Te same zasady odnoszą się do negocjacji w trakcie gry, brania jeńców, organizowania zasadzek i metod przesłuchań.

W którymś jednak miejscu gra się skończy, któraś z drużyn wygra i wszyscy powrócą szczęśliwi

członkom, w ostateczności wręczyć jakąś drobną nagrodę (największą nagrodą powinna być przecież satysfakcja z wygranej) i można właściwie zamykać imprezę. Zbędne wydaje się wyróżnianie kogokolwiek za dobrą grę, o to przecież chodziło, a kto dobrze grał, to sam o tym wie.

Niezrozumiałe jest także zainteresowanie graczy imprezami towarzyszącymi w rodzaju przeróżnych turniejów, konkursów czy pokazów. Warto więc zatroszczyć się o kształtowanie ich zdrowych gustów i nie dostarczać im tej zgubnej rozrywki. Zaoszczędzone w ten sposób siły i środki lepiej poświęcić na pieczenie kiełbasek.

Po zakończeniu imprezy organizatorzy mogą się czuć zwolnieni z wszelkiej odpowiedzialności i w zależności od życzenia wracać do domów lub pozostać jeszcze w okolicy przez kilka miłych dni. Oczywiście



i zadowoleni, z tarczą lub na tarczy, do obozu. Gdy organizatorzy już wypoczną, można zorganizować uroczyste ogłoszenie wyników połączone z zakończeniem. Oczywiście nie ma sensu ogłaszać tego wszem i wobec, osoby zainteresowane i tak się zjawiają, a jeżeli nie, to znaczy, że nie były naprawdę zainteresowane. Na ogłoszenie wyników najlepiej nadają się godziny pomiędzy 23 wieczorem, a 9 rano. W trakcie uroczystości należy przedstawić zwycięską drużynę, ewentualnie złożyć gratulacje jej

wszelka troska o uporządkowanie obozowiska czy terenu gry jest zbyt duża – przyroda poradzi sobie doskonale ze wszystkim.

Mając to wszystko na uwadze, życzę potencjalnym organizatorom wielu nowych i wspaniałych gier terenowych!

PS (dla osób niezorientowanych w świecie gier terenowych). Powyższych rad nie należy traktować, hm, zbyt dosłownie. W przeciwnym wypadku uczestnicy będą rzeczywiście o Waszej grze dłuuuugo pamiętać...

ILUSTRACJE:
ANDRZEJ
GRZECIPIK



MACIEJ
POWAK

CZAR LUTPI

Poniższy artykuł, podobnie jak wcześniejszy „Chleb Najemników”, nie stanowi próby historycznej rekonstrukcji życia bardów. Ma jedynie za zadanie zapoznać graczy z zachowaniem i zwyczajami pieśniarzy, tak aby odgrywani przez nich wędrowni śpiewacy stali się barwnymi, pełnymi życia bohaterami, a nie tylko wypełnionymi kartami postaci. Życzę pięknych pieśni i wielu podbitych serc!

Pani, czyż nocne niebo nie jest piękne? Aksamitna czerń, usłana srebrnym pyłem błyszczących gwiazd. Błyszczących jak Twe oczy. Wsłuchaj się w śpiew cykad, odetchnij świeżym, chłodnym powietrzem...

Mówisz, iż nie po to tu jesteśmy? Owszem, ale tak piękny widok zawsze nastraja mnie poetycko, pragnę pisać pieśni, mówić o pięknych rzeczach... Ale przecież i tak, największą z poezji jest Twe lico, Pani...

Wybacz mi to krótkie interludium. Chciałaś, bym opowiedział Ci trochę o sobie, o tym, czym się zajmuję. Cóż, choć jestem tylko prostym pieśniarzem, postaram się spełnić Twą prośbę najlepiej jak potrafię. Chciałbym wcześniej tylko jednego całusa. Och, słodszy mi on niż miód! Tak pokrzepiony, z chęcią rozpocznę mą gawędę.

Nie zawsze byłem bardem. Kiedyś studiowałem na uniwersytecie, jednej z tych nudnych uczelni, które wypuszczają w świat gromady gryziopiórków. Profesorowie nie wychylali tam nosa poza swe zakurzone katedry, nurzając się w stosach ksiąg i spędzając czas na dziwacznych, do niczego nie prowadzących dyskusjach. Co gorsza, nas, młodych, pragnęli uczynić podobnymi do siebie. Zakazywali rozrywek, zadawali mnóstwo przeraźliwie nudnych lektur. Br... Straszne było to miejsce! Ja jednak od filozoficznych traktatów wolałem łyk wina, od wykładu wesołą biesiadę, miłe dziewczęta i muzykę. Tak, muzykę lubiłem najbardziej – szczególnie, gdy to ja grałem na lutni, a reszta zachwycona słuchała. Jak każdy młody człowiek, próbowałem pisać poezję (zresztą lekcje literatu-

ry były jednymi z niewielu zajęć, na które regularnie uczęszczałem). Później zacząłem pisywać do nich muzykę, a że podobało się to niewiastom, robiłem tak często i z coraz lepszym skutkiem.

Pędziłem tak sobie beztróskie, wesołe życie do momentu, gdy któregoś pięknego poranka, gdy wraz z pijanymi kompanami wychodziłem z zamtuza, natknąłem się na zmierzającego tam profesora. Pech chciał, iż szanowny bakałarz chadzał w to miejsce w największej tajemnicy – i bardzo byłby nierad, gdyby plotka o tym została rozniesiona przez jakiegoś żaka. Skutek łatwo było przewidzieć. Już następnego dnia przestałem być studentem. Wyrzucono mnie z uczelni za „niemoralny tryb życia”. Śmiechu warte! Więcej było we mnie wówczas cnót niż w niejednym z tych odrażających staruchów, którzy tytułowali się naszymi nauczycielami.

Nie mogłem jednak powrócić do domu, ojciec pewnie by mnie zabił. Jako że zdecydowanie wolałem życie, obrałem karierę włóczęgi.

Oczywiście, do zarabiania pieniędzy zamierzałem wykorzystać swe muzyczno-poetyckie umiejętności. Jednakże kilka ciosów w szczękę prędko nauczyło mnie, iż nie we wszystkich karczmach ludzie są wrażliwi na

sztukę. Co gorsza, mą działalnością zainteresowały się różne podejrzone indywidua.

Doszedłem do wniosku, że jeśli nadal działać będę samotnie, to któryś z tych oprychów w końcu zdenerwuje się i wetknie mi nóż między żebra.

Szczęśliwy przypadek chciał, iż właśnie w jednej z bawiących w mieście trup komediantów brakowało grajka, który ubarwiałby muzyką ich występy. Jako że tak właśnie zaczynało wielu bardów, w myśl zasady „żadna praca nie hańbi – choć może nie każda uszlachetnia”, przyłączyłem się do trupy z nadzieją, że dzięki niej utrzymam się jakoś przy życiu do czasu, gdy stanę się na tyle znany, iż będę mógł rozpocząć karierę solową (w międzyczasie moje artystyczne ambicje niezmiernie wzrosły). Życie z komediantami było całkiem miłe. Solidnym, krytym wozem podróżowaliśmy po zakątkach królestwa, dając przedstawienia na jarmarkach, festynach – lub po prostu dlatego, iż konieczne tego chciano. Kuglarze żonglowali pochodniami, furkotały spódnice tancerek, aktorzy wygłaszali zabawne dykteryjki. To wszystko okraszałem dźwiękami lutni lub, co bardziej podo-
bało się innym komediantom, grą na flecie. Kiedyś jednak się zbuntowa-
łem i bez



zapowiedzi zagrałem jedną ze swoich piosenek – przyznam, że była nieprzyzwoita. Komediani początkowo wyglądali, jakby chcieli połamać mi instrument na głowie, ale gdy w sakiewkach pojawiło się więcej monet niż zwykle, moje utwory na stałe weszły do repertuaru trupy.

A gdy nasze mieszki wypełniły się już złotem, hulaliśmy jak banda szatanów! Och, wiele popłynęło wówczas strug wina i piwa, wiele rozbrzmiewało pijackich piosenek, i wiele pięknych panien... wyglądało jeszcze piękniej niż zwykle.

Wędrując ujrzelśmy wiele pięknych rzeczy, poznaliśmy mnóstwo opowieści z zamorskich krain, nowe zwyczaje. Mnie interesowało głównie to, co dotyczyło bardów – jako że ów fach przypadł mi podczas podróży niezwykle do gustu.

Bądź co bądź, pozwalał zarobić sporo pieniędzy, a jednocześnie nie stracić duszy artysty (za którego się wówczas uważałem).

W czasie swych wojaczy zetknęliśmy się z wieloma pieśniarzami... Spoglądałem na nich z zazdrością, bowiem nie dość, że byli dla mnie konkurencją (co gorsza, często wówczas lepszą ode mnie), to jeszcze cieszyli się wielkim szacunkiem, raczej niedostępnym dla zwykłego komedianta. Wiedz, Pani, iż nie wszyscy trubadurzy to lekkomyślni śpiewacy. Oprócz nich są jeszcze inni bardowie, wielcy, bliscy wieszczom mędrcy, śpiewający na królewskich dworach pieśni o chwale dawnych bohaterów. Czasem są oni po prostu dawnymi lekkoduchami, którym dopiero starość przydała należytej powagi. Nierzadko jednak (szczególnie wśród ludu Erinu) bycie bardem to rodzaj kapłaństwa, zajęcie do którego przysposabia się przez wiele długich

lat – bardowie przechodzą obrządku kolejnych wtajemniczeń, zapamiętują setki opowieści pozostawionych przez ojców i dziadów.

To nie wszystko... Ku swojemu zdumieniu dowiedziałem się też, że istnieją krainy, w których trubadurzy (a raczej ich odpowiednicy) w ogóle nie zapamiętują pieśni. Uczą się jedynie gotowych formulek, poznają wydarzenia, które mają opowiedzieć – ale poza tym ich utwory są improwizowane, swe rymy tworzą śpiewając. Jakże wielki musi być ich kunszt! Ludy Południa zwą ich aojdami, w odróżnieniu



od rapsodów – tych, którzy recytują zapamiętany tekst.

To nie wszystko. Słyszałem bowiem, iż wśród ludów Północy, dzikich, miłujących wojnę żeglarzy, spotkać można pieśniarzy w niczym nie przypominających znanych nam, delikatnych śpiewaków. W tamtych mroźnych krainach, każdy mężczyzna jest wojownikiem. Są nimi także poeci, nazywani skaldami – przygrywają oni na ucztach, śpiewając harde, rycerskie pieśni; a w potrzebie zamieniają swe instrumenty na miecze i topory, aby wraz z innymi mężnie stawać w boju. Wiesz, muszę Ci powiedzieć, że zazdroszczę im tego... W naszych

stronach minstrel kojarzy się bardziej ze złodziejaszkiem lub włóczęgą i gdyby nie to, iż tylko on może opowiedzieć światu o czynach wojów, dawno by już chyba się nas pozbyli.

Choć czasem nawet tutaj, wśród wysoko urodzonych, zdarzają się rycerze równie dobrze władający mieczem jak słowem. Stają w turniejowych szrankach, a potem odpoczywając po walce, na ucztach opiewają wdzięki swych dam i swoje przewagi. Zresztą, nic w tym dziwnego – przecież każdego przyszłego rycerza uczy się składania rymów. Tyle że nie każdy potrafi dobrze opanować tę umiejętność...

Napatrzywszy się tyle, zaprzagnąłem sam skosztować większej wolności niż ta, jakiej zażywałem jako wędrowny komediant.

Po występie w jakimś zajeździe, podczas którego najlaskawiej patrzono na moją, raczej mało skromną osobę, zdecydowałem się wyruszyć w samotną wędrowną. Jeździłem z karczmy do karczmy, z miasta do miasta, by tam ku ucieście gawiedzi śpiewać swoje coraz lepsze pieśni. Czasem przyłączałem się do kupieckich karawan lub wojennych wypraw, wiedząc, iż dzięki nim znajdę ochronę – i przede wszystkim tematy do kolejnych utworów.

Wojownicy spoglądali na mnie podejrzliwie, czasem rzucali przekleństwa, ale gdy śpiewałem, zawsze spoglądali na mnie z szacunkiem. Wiedzieli bowiem, iż tylko od mojej pieśni zależy, czy ich czyny będą pamiętane przez przyszłe pokolenia, czy ich potomkowie będą ich nazywać bohaterami czy łajdakami...

A potem, po trudach i znojach, zajmowałem miejsce gdzieś w gospodzie i siedząc przy piwie i kartach ludziom śpiewałem pieśni o czynach, których byłem świadkiem. I tylko czasem nachodziła mnie myśl, jak

reagowaliby moi słuchacze, gdyby widzieli tę krew, o której im śpiewałem... My, trubadurzy, mamy bowiem dar oddziaływania na tłumy, nasza charzma, zawarta w hymnach i pieśniach, stanowi potężną broń, zdolną rękoma wzburzonych mas obalać złote trony. To także powód, dla którego mimo naszych przywar jesteśmy tak bardzo szanowani. Bo, jak dobrze wiesz, wszystkie drwiny i utyskiwania znikają, gdy tylko rozpoczynamy swe opowieści. Historie pełne uczuć, emocji – po prostu poezję.

Po jakimś czasie jednak znudziła mi się samotność i znów przyłączyłem się do śpiewaczej kompanii. Tym razem jednak nie była to zwykła wędrowna trupa, lecz elitarne bardowskie bractwo, podobne nieco do tych, które zwą gildiami. Nie było w nim jednak takich rygorów (jeśli w ogóle jakieś były), a swym zasięgiem obejmowało niemal całe królestwo; no i członkostwo w nim stanowiło swoistą nobilitację. Bardziej niż ochroną interesów swych członków zajmowało się promowaniem sztuki, literacko-muzycznymi warsztatami... i intrygowaniem. Minstrel bowiem to świetny szpieg. Wędruje po kraju, odwiedza wsie, miasta, dwory. Wszędzie może usłyszeć coś ciekawego, coś, za co być może gdzie indziej szczodrze go wynagrodzą.

Dzięki temu prędko wkradłem się w łaski możnego barona, który dostrzegłszy mój kunszt chętnie został moim mecenasem. Zamieszkałem w jego zamku, by pod troskliwą opieką móc spokojnie tworzyć i opiewać czyny mojego łaskawego pana... i tak oto znalazłem się na tej uczcie.

Jakież pieśni, jakie poezje zwykłem tworzyć? Och, niezliczone rodzaje! Mogą być to pogodne, biesiadne piosenki, opowiadające o urokach dobrego jedła, wina i pięknych dam –

czasem całkiem nieprzyzwoitych uro-
kach... Często zdarzało mi się pisywać smutne, miłosne pieśni, opiewające tęsknotę, żal rozstania i ból zdrady. Czasem pisywałem coś weselszego, wychwalającego urodę poznanych przeze mnie pań. Bardzo im się to podobało! Ze wstydem stwierdzić muszę, iż w większości miłosnych utworów uczucia opisane są dość stereotypowo, brak im głębi, odrobiny zadumy. Dama zawsze jest śliczna,

a rycerz szlachetny – ale cóż, taki już jest zwyczaj...

Zdarza mi się tworzyć także treny, żałobne pieśni chwalcące zmarłą, szanowaną osobę. Nie są one osobiste, raczej pisane na zamówienie (choćby znajomy mag słyszał ponoć o poecie, który napisał je dla swej zmarłej córeczki) – co oczywiście nie znaczy, iż są złe. Zresztą sama słyszałaś kilka z nich, gdy młodszy syn naszego pana poległ na wojennej wyprawie...

Z całej poezji najpiękniejsze są jednak eposy, opowiadające o czynach wielkich bohaterów i przełomowych wydarzeniach w naszej historii. Heroizm, miłość, zdrada, śmierć i chwała – oto tematy, w których bard może najlepiej zaprezentować swój artystyczny kunszt, porwać słuchaczy, prowadząc ich do baśniowych, pięknych krain. To dzięki nim młodzi ludzie porzucają swe domy i nudne życie, aby na awanturniczym szlaku zakosztować przygody i odnaleźć sławę równą tej, jaką cieszyli się dawni bohaterzy.

Niektórym to się udaje – choć, niestety, większość nigdy już nie powraca z tej drogi...

Na tym zakończę już opowieść o swoim zajęciu. Mam nadzieję, że dowiedziałas się wszystkiego, czego chciałaś się dowiedzieć o życiu śpiewających poetów. Jeśli nie, pozwól, że będę kontynuował ją w trochę innym miejscu. Wierz mi, poznasz tam jeszcze wiele interesujących rzeczy. A zatem, pozwól, niech ujmę Twą dłoń – czeka na nas alkowa...



ILUSTRACJE:
TOMASZ
ŁĘCZYŃSKI



Rafał
Gałęcki

UDANA
SESJA

Tekst przeznaczony zarówno dla Mistrzów Gry, jak i dla graczy!

Z pewnością nie raz sesja, której byliście uczestnikami wypadła kiepsko, przygoda była marna, gra się nie układała. Jeżeli jednak zdarza się to częściej, to znak, że coś jest nie tak, coś szwankuje i coś trzeba naprawić. Kiedy obejrzyjecie nowy film w kinie, niemal od razu możecie powiedzieć, czy był dobry, czy też czas, który mu poświęciliście został zmarnowany. Jeżeli film się wam nie podobał, możecie szybko podać słuszne – waszym zdaniem – powody, dla których stracił na ocenę: kiepski scenariusz, zła reżyseria, fatalna gra aktorów, beznadziejne ujęcia itp., itd. Podobnie jest z grą, tyle że nie zawsze każdy potrafi wskazać prawdziwe powody nieudanej sesji, nie trudząc się i ograniczając do wypowiedzenia samych ocen, typu – nuda, chała, totalny syf. A przecież podstawą wszelkiego postępu jest eliminacja błędów, które najpierw trzeba sobie uświadomić. Bardzo pomocna okazuje się tutaj krytyka, jednak nie taka, sprowadzająca się do samych epitetów, a konstruktywna, twórcza, trafnie wytykająca pomyłki.

O grach fabularnych mówi się, że dają nieograniczone możliwości, gdyż wyobraźnia ludzka nie zna granic. To jednak tylko teoria, a wszyscy wiedzą, jak ma się ona do praktyki; co z tego, że możliwości są ogromne, jeśli ktoś nie potrafi ich wykorzystać. W rzeczywistości RPG ma wiele ograniczeń, co wynika już choćby z samego faktu złożoności tego rodzaju gier. Te ograniczenia często stają się nieuświadomionymi, niemożliwymi do pokonania barierami, krępującymi graczy i zakuwającymi w dęby wspinałe przygody. W efekcie sesja gry wychodzi w najlepszym razie "nie najgorzej". Kiedy jednak zdołamy uświadomić sobie istnienie tych barier, ich pokonanie jest już tylko kwestią odpowiedniego nakładu pracy i czasu.

W niniejszym artykule postanowiłem scharakteryzować przynajmniej część podstawowych czynników, wpływających na jakość rozgrywki. Przeczytajcie poniższy tekst uważnie, a może dopatrzyście się czegoś, co i wam jest kłutą u nogi, nie pozwalającą wynieść się na wyższy poziom jakości.

Zacznijmy ab ovo, czyli od systemu, który jest punktem wyjścia każdej gry.

SYSTEM

Tak to już jest, że niektóre systemy wzbudzają naszą fascynację, inne zaś wywołują odruch wymiotny lub sztycherzy śmiech. Nie chcę tu operować przykładami, bo gusta są różne i każdy ma do nich prawo. Powodem, dla którego gra jest dobra lub zła, są kreatywne możliwości jej twórców. Każdy system składa się z dwóch elementów – mechaniki i świata, a każdy z nich może w jakiś sposób szwankować.

Mechanika: Zasady gry mogą okazać się bardzo sztywne, nie można ich zmieniać, a częstokroć przewidziana według nich symulacja pewnych zdarzeń okazuje się sprzeczna z tym, co podpowiada nam zdrowy rozsądek. Ze sztywnymi, skostniałymi regułami mamy zwykle do czynienia wówczas, gdy mechanika gry jest albo zbyt prosta, albo zbyt skomplikowana.

Proste zasady sprawdzają się tylko wtedy, gdy korzystają z nich dzieci lub bardzo doświadczeni gracze, dla których mechanika jest sprawą drugorzędną, gdyż nade wszystko cenią sobie wczucie się rolę, prawdziwą ideę roleplayu. Zbyt proste reguły oferują grającym małe możliwości, ponieważ to właśnie ich prostota wyklucza realizm, utrudnia rozegranie wielu sytuacji nieprzewidzianych w skromnym zestawie przepisów.

W wypadku mechaniki niezwykle skomplikowanej, złożonej, nadmiernej rozbudowanej, mamy do czynienia z sytuacją odwrotną. Zasady starają się przewidzieć każde możliwe zachowanie graczy (co z założenia jest niemożliwością) i ująć je w setki paragrafów, punktów i podpunktów, gdzie zachodzą takie a takie wyjątki. Z pozoru ogromna złożoność reguł wydaje się pociągająca, świadczy o dbałości twórców mechaniki o zachowanie realizmu. Bohatera opisuje mnóstwo cech, a walka – serce każdej gry – uwzględnia całą masę czynników wpływających na jej przebieg. Niestety, wiąże się to automatycznie ze znacznym obniżeniem oceny „grywalności” systemu. Grający muszą wyuczyć się na pamięć więcej

materiału, niż na wszystkie klasówki razem wzięte, generacja postaci trwa wiele godzin, nie wspominając już o walce, której jedna runda może zająć połowę sesji.

Świat: Tak naprawdę, to właśnie świat systemu decyduje o jego popularności. Dobry Mistrz zawsze sobie poradzi z mierną mechaniką, jednak jeśli świat nie jest ciekawy, nawet najlepsze zasady tu nie pomogą i gra trafi do kosza. Istnieje nieskończona liczba możliwych światów, twórcy gry muszą tylko wybrać taki, który przypadnie do gustu większości potencjalnych odbiorców. Świat gry musi opierać się na jakimś pomysle, który – jak to się mówi – chwyci albo i nie. Niebanalną sprawą jest także jego opis, który wyciągnie na światło dzienne całe jego bogactwo, sprawiając, że wyda on się grającym pociągający i wartu czasu. Pod tym względem, odwrotnie niż w wypadku zasad, liczy się tu złożoność i swoisty realizm. Niezależnie od tego, jak bardzo jest on uduchowiony, zawsze w jakiś sposób odwzorowuje nasz świat rzeczywisty, gdzie nie jest tylko białe lub czarne, gdzie najprostsza rzecz może okazać się niesłychanie złożona, a wyjaśniony fakt kryć wciąż niezbadaną tajemnicę. Jeśli świat gry jest prosty, sztamkowy, powiela schematy i nadużywa standardów, staje się przez to naiwny i mało wiarygodny, stanowiąc dobre tło jedynie dla systemów z humorem.

Niestety, nie mamy wpływu na to, co kryje system w sobie, bo przecież nie mamy wpływu na jego twórców. Dlatego jedyne, co możemy zrobić w wypadku systemu złego, to odłożyć go na półkę i sięgnąć po inny – może okaże się lepszy.

SCENARIUSZ

Mistrzowie Gry często korzystają z gotowych, kupionych scenariuszy, nie mając czasu lub wytrwałości na sporządzenie własnego. Niektóre z takich przygód są dobre, wręcz wyśmienite, inne nie nadają się do niczego. Niestety, większość scenariuszy wydawanych przez firmy do własnych gier, to beznadziejne produkcjki, ładnie opakowane i rozreklamowane. I podobnie jak w wypadku systemu, wszystko zależy tu od



inwencji
twórcy. Płodny
autor scenariuszy mo-
że je trzaskać jeden za dru-
gim, ale rzadko się zdarza, by
więcej niż kilka tak pisanych przygód
było naprawdę dobrych, wartych ku-
pienia. Ich selekcji powinien dokony-
wać Mistrz, odrzucając te, które
wydają mu się banalne, zbyt łatwe lub
po prostu głupie.

Fabula: Istotą każdego scenariusza
jest jego fabuła. Już na pierwszy rzut
oka widać, czy jest ona na tyle cieka-
wa, by zainteresować graczy, wcią-
gnąć ich w przygodę. Fabuła linearna
najczęściej okazuje się za prosta i zbyt
sztywna, jednak nawet fabuła złożona
może być problemem, jeśli wątki płą-
czą się, a pozostawiona graczom swo-
boda działań ich bohaterów sprawia,
że nie wiedzą oni, co dalej pocią-
gnąć i przygoda staje w martwym punkcie.
Choć nawet najlepszy scenariusz nie
jest w stanie przewidzieć tego, jak po-
stąpią gracze, to jednak dobrze by by-
ło, gdyby oferował im przynajmniej te
najbardziej oczywiste drogi.

Opis: Zaletą większości gotowych
scenariuszy jest to, że z reguły są
bardzo starannie dopracowane.
Szczegółowo opisują wszelkie miej-
sca, w jakie bohaterowie mogą się
udać, zdarzenia, jakie mogą zaistnieć

i bohaterów niezależnych, z jakimi
przyjdzie im się spotkać. Opisy po-
winny być wystarczająco bogate, by
gracze mogli wyobrazić sobie zaist-
niałą sytuację, za pośrednictwem
zmysłów swych bohaterów odebrać
prezentowaną scenę. Opis często mo-
że stanowić wskazówkę, którą myślą-
cy gracz z pewnością będzie potrafił
wykorzystać. Kiedy opisy są zbyt
ubogie albo wręcz pomijane, gracze
szybko się nudzą i tracą ochotę do
działań.

MISTRZ GRY

Prawdę powiedziawszy, najwięcej
zależy właśnie od Mistrza Gry, jego
wyobraźni, talentu improwizacji, inte-
ligencji, obiektywizmu, umiejętności
przekazu, autorytetu, no i... doświad-
czenia. Wszystkie te cechy uwidac-
niają się podczas prowadzonych przy-
gód, a ich suma wpływa na ocenę
kwalifikacji prowadzącego. Niestety,
nie każdy spełnia te wszystkie warun-
ki i nie każdy okazuje się dobrym
Mistrzem. Ta funkcja przypomina
rolę reżysera, który z kiepskiego

scenariusza potrafi zrobić
arcydzieło lub też na od-
wrot – z arcydzieła zrobić
totalną klępkę. Niestety, nie
na samych umiejętno-
ściach reżyserskich kończą
się obowiązki Mistrza –
musi być on jeszcze rów-
nie dobrym scenarzystą,
scenografem, organizato-
rem i na dodatek aktorem.

Wyobraźnia: Do pew-
nego stopnia ogranicza ją
system (mechanika i świat)
oraz gotowy, kupiony
scenariusz. Jednak to
właśnie dzięki
niej Mistrz po-
trafi stworzyć
własny scena-
riusz, wyczaro-
wać przed oczami
graczy ten wspaniały
świat,
w którym ich boha-
terowie doświadczają
tylu niezwykłych
przygód. Potrafi też
umiejętnie przerobić
każdy gotowy scena-
riusz tak, by odpowiadał

wymogom jego własnej drużyny.
Mistrz bez wyobraźni nie radzi sobie
z opisem sytuacji i obiektów, nie wie
co pociągnąć, gdy drużyna zboczy ze
szlaku wytyczonego fabułą scenariu-
sza, sprowadza grę do żelaznych reguł
mechaniki systemu, zasad rozumia-
nych często zbyt dosłownie i bezkom-
promisowo.

Talent improwizacji: Zwykle
okazuje się bardzo przydatny w situa-
cjach, gdy bohaterowie zaskakują Mi-
strza jakimś nieprzewidzianym prze-
zeń wcześniej pomysłem (co zdarza
się nader często). Pozwala doskonale
odgrywać bohaterów niezależnych
i aranżować na poczekaniu ciekawe
zdarzenia pasujące do rozgrywanej
aktualnie sceny. Prawdziwi improwi-
zatorzy nie potrzebują scenariusza,
potrafią stworzyć przygodę dosłownie
w trakcie gry. Należy jednak pamię-
tać, że na nic się zda improwizacja bez
krzty wyobraźni.

Inteligencja: Cóż, wśród graczy
przynajmniej Mistrz powinien się nią
wyróżniać. Łatwo jest odgrywać głu-
piego orka, lecz bardzo trudno magą
obdarzonego nieprzeciętnie wysoką

inteligencją – a przecież nie raz przyjdzie bohaterom stykać się z inteligentnymi osobnikami. Inteligencja pozwala więc snuć intrygi, knuć dalekosiężne plany i wykazywać sprytem przynajmniej dorównującym cwaniactwu kolektywu graczy. Pewien mój znajomy potrafi przysporzyć drużynie na wysokich poziomach nie lada kłopotów, przeciwstawiając jej grupę kilku początkujących wojowników i magów. To właśnie dzięki inteligencji Mistrz potrafi wykorzystać każdą przewagę na swoją korzyść, doprowadzając tym mało przewidujących graczy do szału, i także dzięki niej potrafi zachować umiarkowany realizm oraz równowagę gry, wyciągać właściwe konsekwencje ze wszelkich pochopnych działań bohaterów.

Obiektywizm: Choć absolutny obiektywizm jest niemożliwy, to jednak należy starać się go w miarę przestrzegać. Kiedy Mistrz z jakichś względów faworyzuje wybranych graczy – inni natychmiast to zauważają i tracą całą przyjemność gry. Mistrz ma być arbitrem i traktować wszystkich na równi, każdemu dając taką samą szansę i możliwość wypowiedzenia się. Zakaz faworyzowania dotyczy także prowadzonych przez Mistrza bohaterów niezależnych.

Umiejętność przekazu: To po prostu zdolność wyrażania własnych myśli i komunikowania się. Nie zawsze liczy się tylko to, co Mistrz opisuje, ale także w jaki sposób to robi.

Znam Mistrzów, którzy opisują graczom sytuację bardzo zdawkowo, jakby od niechcenia, ale i takich, którzy dosłownie inscenizują każde ważniejsze wydarzenie, odstawiając prawdziwe przedstawienie, co – wiercie mi – naprawdę robi wrażenie. Ten sam film można nakręcić tak, że wszyscy widzowie umrą z nudów, lub tak, że na długo utkwi w pamięci – to właśnie jest umiejętność przekazu.

Autorytet: Jest wręcz konieczny, jeśli gracze należą do osób nadpobudliwych emocjonalnie. Mistrz powinien mieć posłuch wśród graczy, nie ugiąć się pod naporem ich hałaśliwej argumentacji. Ostatnie słowo zawsze należy do niego. Mistrz bez autorytetu dość szybko zostanie przez swoich graczy zakrzyczany, zdeptany i zjedzony!

Doświadczenie: Przychodzi z wiekiem. W miarę upływu czasu i kolejnych sesji Mistrz rozwija w sobie wszystkie wyżej wspomniane cechy – przynajmniej teoretycznie powinien. To po prostu kwestia kilku lat.

Może, drogi Mistrzu, wiesz już z którą cechą jest u Ciebie marnie. Zawsze jest czas, aby nad tym popracować.

GRACZ

Nie da się ukryć, że i gracz mógłby wykazywać się pewnymi umiejętnościami, dzięki którym mógłby ubarwić grę. Gracze nie mogą zwać winy na Mistrza za to, że ciągle im coś nie wychodzi. W końcu w dużej mierze to oni tworzą przygodę, wpływając na przebieg akcji. Nie są przecież barankami prowadzonymi na rzeź na postronku Mistrza. Zachowują wolną wolę i swobodę działania (którą Mistrz powinien im zapewnić), dzięki czemu mogą zakończyć przygodę na wiele różnych



sposobów. Dobrze by było, gdyby gracz wykazywał się odrobiną wyobraźni, inteligencji i uwagi, a co z tego wynika – orientacją, pomysłowością i umiejętnością wczucia się w rolę.

Orientacja: Po pierwsze, gracz zawsze powinien wiedzieć, co się dzieje, tzn. zdawać sobie sprawę z aktualnej sytuacji. W tym celu wystarczy po prostu słuchać tego, co mówi Mistrz, a nie miło gawędzić z kolegą, przysypiać czy bezmyślnie mazać po swojej karcie postaci. Orientacja w czasie i przestrzeni to podstawa przeżycia. Zorientowany gracz śledzi przebieg zdarzeń i, uwzględniając prawo przyczynowo-skutkowe, potrafi wyciągnąć właściwe wnioski, przewidzieć konsekwencje działań swoich i innych, nie da się zaskoczyć nową sytuacją.

Pomysłowość: Nie każda przygoda to bezmyślne rąbanie tabunów orków. Czasem po prostu trzeba pomyśleć, zanim coś się zrobi. Dzięki temu można uniknąć wielu kłopotów i trudności, które często wynikają ze zwykłej ludzkiej głupoty, czasem dumnie nazywanej brawurą. Niestety, pochopnych decyzji z zasady nie da się cofnąć. Inwencja pozwala wyjść z każdej niemal

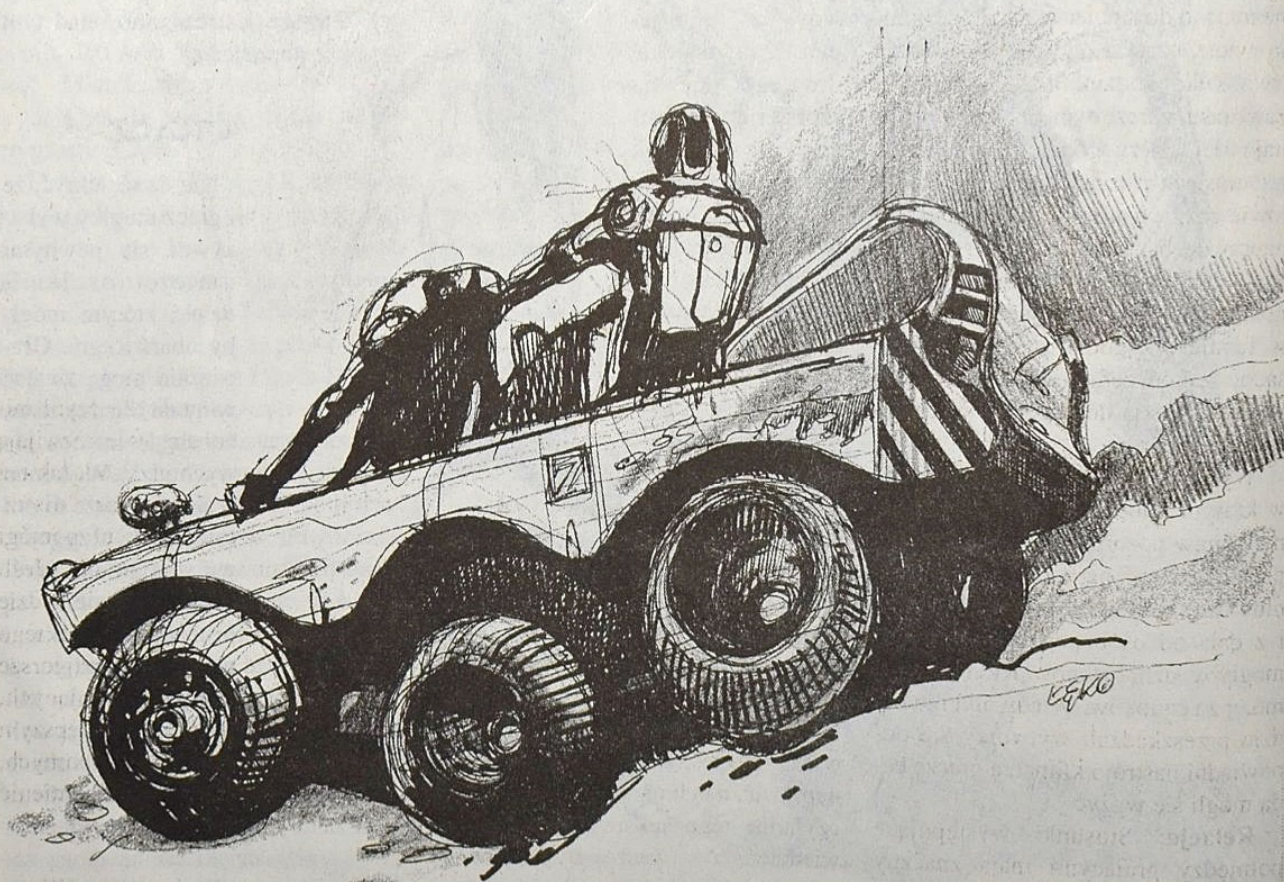
sytuacji obronną ręką, co Mistrz z pewnością zauważy, doceni i nagrodzi punktami doświadczenia.

Umiejętność wczucia się w rolę: Dla niektórych graczy bohater stanowi tylko szereg liczb opisujących jego cechy, sumę jego możliwości, najczęściej tych – sprawdzających się w walce. Tacy gracze dbają tylko o to, by liczby te stale rosły, a w efekcie ich bohaterowie stają się płascy jak kartka papieru, na której są opisani. Niestety, krecią robotę odwalają tu popularne systemy, które osobowość bohatera sprowadzają jedynie do jego charakteru, pojmowanego w kategoriach: prawo-chaos, dobro-zło. Znam mało ludzi potrafiących nadać swoim postaciom prawdziwą osobowość, stworzyć pełnych, barwnych bohaterów z krwi i kości, którzy naprawdę żyją i oddychają w wyimaginowanym świecie gry. Bohatera trzeba czuć, myśleć tak, jak on by myślał, przyjąć jego sposób postrzegania otoczenia i dotyczących go spraw. Trzeba stworzyć jego pełny wizerunek – jaki naprawdę on jest w głębi duszy; czego pragnie; co go fascynuje, a co odpycha; co kocha i lubi, a czego nienawidzi; czego się boi; jakie są jego

reakcje i zachowania zwykłe, a jakie w chwilach stresu; jakie są jego sposoby działania, jakim kodeksem moralno-etycznym się kieruje; jakie postawy przyjmuje wobec innych; kim był i co robił wcześniej; jakie jest jego prywatne życie? Warto odpowiedzieć sobie na te pytania, a nawet sporządzić na oddzielnej kartce krótki rys charakterologiczny. Z pewnością okaże się to wielką pomocą w nawiązaniu empatycznego kontaktu z własnym bohaterem, pozwoli w pełni wczuć się w jego rolę. To przecież odgrywanie ról jest istotą gier fabularnych i właśnie to każdy Mistrz powinien najwyżej cenić, przyznając na koniec przygody punkty doświadczenia.

BOHATER

Niezależnie od swoich umiejętności aktorskich, gracze czasem narzekają na swoich bohaterów. Nie podobają im się niskie cechy, brak zdolności specjalnych, to, że muszą postępować według jakiegoś kodeksu, dostosowywać się na siłę do wymogów obranej profesji czy klasy. Cóż, bohater i tak wyrasta ponad przeciętność,



ale nie może przecież być supermanem, który wszystko potrafi i wszystko może – wtedy po prostu nie byłoby żadnej zabawy, przynajmniej na dłuższą metę. Człowiek z natury jest ułomny, każdy ma swoje słabości, ma je i bohater. Ktoś może być głupi, ale za to silny, a kto inny na odwrót. Coś za coś – wszystko ma swoje wady i zalety. Swojego bohatera po prostu trzeba polubić, przywiązać się do niego. Wiadomo, że jeśli graczowi nie przypadnie do gustu wygenerowana postać, nie będzie o nią dbał i dość szybko doprowadzi do jej śmierci. Czasem lepiej, aby Mistrz machnął ręką i pozwolił wybrednemu graczowi stworzyć wymarzoną postać (w granicach rozsądku), niż miałby się potem przyglądać jego nieustannym inkarnacjom.

ŚWIAT RZECZYWISTY

Czasami przygoda nie wychodzi po prostu dlatego, że warunki do zabawy są nieodpowiednie. Choć gramy w świecie wymyślnym, sama gra odbywa się w naszej rzeczywistości, a ta także ma swoje prawa i wymagania, które należy spełniać.

Czas i miejsce: Wszystko ma swój czas i miejsce, także gra. Gry fabularne mają to do siebie, że zwykle zajmują wiele czasu. Zwykle jedna sesja trwa kilka godzin, dlatego najlepiej zawczasu zarezerwować sobie przynajmniej cztery godziny, aby potem nie musieć przerywać przygody w połowie rozgrywanej właśnie akcji – to naprawdę bardzo wszystkich frustruje. Dobrze by było, gdyby Mistrz od razu zaplanował odpowiedni moment w fabule przygody, stanowiący rozsądne zakończenie sesji, puentujący w jakiś sposób dotychczasowe dokonania bohaterów.

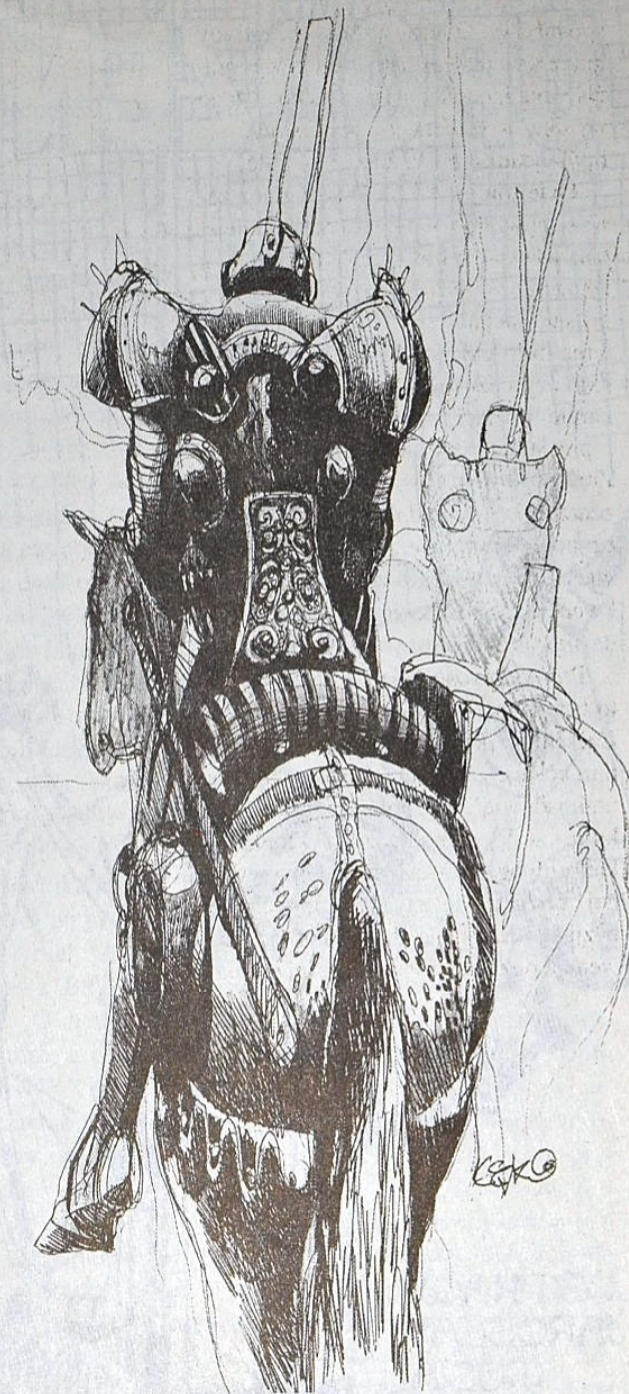
Wybór właściwego miejsca, w którym odbędzie się sesja gry, też ma wbrew pozorom znaczenie. Najlepiej rozgrywać przygody w mieszkaniu któregoś z graczy, w spokoju i z dala od osób postronnych, które mogłyby uznać fanów RPG co najmniej za czubków. Wtedy nikt nie będzie przeszkadzał, wytworzy się odpowiedni nastrój i klimat, a gracze będą mogli się wyżyć.

Relacje: Stosunki występujące pomiędzy grającymi mają znaczny wpływ na przebieg gry. Z zasady

grupa jest stała i tworzą ją kumple. Jednak nawet wśród najlepszych przyjaciół zdarzają się wzajemne kłótnie, animozje i różnice poglądów. W rezultacie, jeśli Jaś, odgrywający wojownika Gutreka, pokłóci się ze Stasiem, odgrywającym maga Drachfelca, to i Gutrek podstawi nogę Drachfelcowi, i Drachfelc podłoży świnie Gutrekowi. W takiej sytuacji, kiedy obopólna nienawiść zajdzie za daleko, prędzej czy później Gutrek ubije Drachfelca albo Drachfelc usmaży Gutreka – kolejność nie gra roli, bo efekt ten sam. Odwrotna sytuacja zachodzi wówczas, gdy jeden faworyzuje drugiego, ale na szczęście nie pociąga za sobą tak opłakanych skutków; w końcu wśród bohaterów także występują różne relacje. Gorzej jednak, jeśli to Mistrz faworyzuje jednego z graczy lub jest przekupny – gra traci wtedy sens.

PODSUMOWANIE

Na koniec należy pamiętać, że udana sesja, dobra gra zależy tak naprawdę od wszystkich tych wymienionych powyżej elementów, choć niewątpliwie najważniejszym ogniwem w tym łańcuchu jest Mistrz Gry. Każdy błąd, o ile tylko jest uświadomiony, można naprawić, a mam nadzieję, że po przeczytaniu tego tekstu będziecie już wiedzieć, co w waszej grupie jest nie tak i będziecie mogli nad tym popra-



cować – wszakże praktyka czyni mistrza. Tak jak bohaterowie rozwijają się podczas licznych przygód, tak też rozwijają się gracze oraz Mistrz. Chciałbym, aby ten artykuł pomógł wam przyspieszyć ten proces. Jeśli jednak mimo wszystko gra nie będzie wam wychodziła tak, jakbyście tego pragnęli, może to oznaczać najgorsze – złą strukturę grupy grających, a w takiej sytuacji może najlepszym wyjściem byłoby usunąć opornych, utrudniających graczy lub zmienić Mistrza Gry.

Powodzenia i... udanych sesji!

ALMANACH
MISTRZA GRY

URODZENI HERBOWI

ILUSTRACJE:
JAROSŁAW
MUSIAŁ

ANDRZEJ
SAPKOWSKI

CZYLI
KRÓTKI KURS HERALDYKI STOSOWANEJ
DLA MIŁOŚNIKÓW GIER FABULARNYCH

*Poraj, krzyknął Mickiewicz,
z mitrą w polu złotym,
Herb książęcy, Strykowski
gęsto pisze o tym.*

Adam Mickiewicz, „Pan Tadeusz“

Zapyta ktoś – co miłośników gier fabularnych może obchodzić heraldyka, wiedza o herbach? Ja myślę, że nie tylko może, ale nawet powinna. Śmiałbym się, że pewne podstawowe, elementarne i najważniejsze reguły sztuki heraldycznej przydadzą się zarówno graczom, jak i Mistrzom. Światy gier fabularnych są wszakże w większości światami lepiej lub gorzej imitującymi średniowiecze, a na kartach scenariuszy kłębi się od arystokracji, wielmożów, szlachty i rycerzy. A co to za szlachciec czy rycerz bez herbu? Warto więc co nieco o herbie wiedzieć. Szlachcicem czy rycerzem może być bohater niezależny, może także być nim gracz – tego typu profesje przewiduje zarówno **Warhammer**, jak i **AD&D**, pełen rycerzy jest **Pendragon**, istnieje też szlachta i rycerstwo w **Kryształach Czasu**. Tak zwane „karty gracza” do gier wielu systemów (np. **D&D**) mają nawet stosowne miejsce, w które gracz winien wrysować swoje „godło” (Character Symbol). Gracze odtwarzający postaci „rycerzy” rysują tu swe „herby rycerskie” – godziłoby się więc znać sposoby, zasady i reguły rysowania. Widziałem już karty z własnoręcznymi „herbami” graczy – na ten widok śmiech porywał pusty, a po nim litość i zgroza. Widać było, że rysownicy pojęcia nie mieli o regułach heraldyki. Nie piszę tego, by drwić – w końcu, skąd ci gracze mieli te reguły znać?

Jest też wielu zwolenników RPG, którzy znajdują przyjemność w malowaniu figurek – a na tarczach, proporcach i sztandarach miniaturowych rycerzy należy wszak malować herby. Są i tacy miłośnicy RPG, którzy budują całe bitewne sceny i dioramy – przy tworzeniu takowych nieco podstawowej wie-

dzy o heraldyce również może się przydać.

Celem poniższego opracowania nie jest sporządzenie bryku z historii średniowiecza, rycerstwa czy też kompleksowej heraldyki, są to bowiem dziedziny już nieźle opracowane w dziełach prawdziwie fachowych – do których zainteresowanych odsyłam. Od historii jednak za daleko uciec nie można – kilka słów o dziejach herbów powiedzieć należy.

Od niepamiętnych czasów wyruszający do boju wojownicy stroili się, czesali, malowali czy nawet tatuowali tak, by łatwo było odróżnić „naszych” od „wrażeń”. Od niepamiętnych czasów wojowie nosili też w jakimś widocznym miejscu „znak”, mający różne zadania – czasem był to totem, podobizna lub atrybut czczonego bóstwa, czasem znak rodowy czy plemienny, czasem element „psychologiczny”, mający nastraszyć przeciwnika i obniżyć jego morale, czasem po prostu – jak większość godeł wymalowanych na słynnym gobelinie z Bayeux – element dekoracyjny. O heraldyce sensu stricto mówić można dopiero od momentu (w. XII-XIII), w którym rozpowszechnienie i rozwój pełnej zbroi zamienił rycerza w jednolitą kupę blachy, z której w żaden sposób nie dało się odróżnić towarzysza broni lub sprzymierzeńca od wroga. Noszenie w widocznym miejscu jakiegoś wyraźnego znaku stało się wymogiem *sine qua non*. A ponieważ dominujące na polach bitewnych rycerstwo z samego założenia było formacją elitarną i ściśle zindywidualizowaną, znak rozpoznawczy powoli zmieniał charakter. Nie określał już przynależności do grupy, klanu czy plemienia, nie dekorował, lecz stał się atrybutem i wyróżnikiem noszącej go osoby. I to osoby nie byle jakiej, lecz należącej do elity – bo taką stały się rycerstwo i szlachta. Szlachectwo było początkowo przywilejem otrzymywanym od władcy indywidualnie, w uznaniu szczególnych zasług, wkrótce jednak stało się dziedziczne, przechodziło z ojca na syna. Od

wieku XII-XIV wyróżniające szlachcica znak czy godło również stały się dziedziczne. W wielu językach – w tym i w polskim – słowo „herb” wywodzi się z niemieckiego „Erbe” – dziedzictwo (w języku niemieckim herb nazywa się „Wappen”).

Będąc przywilejem personalnym, przyznanym przez panującego lub odziedziczonym po przodkach, herb musiał być silnie zindywidualizowany i nie mógł się powtarzać – dane godło było „zarezerwowane”, prawa do niego miała wyłącznie osoba zaszczycona przywilejem nadania – i jej rosnąca rzesza potomków. Oprócz nich – nikt. Musiał powstać więc rejestr herbów, musiał też powstać urząd znawcy herbów – a wiedza o herbach szybko stawała się nauką wymagającą nieliczej znajomości przedmiotu. Takim „herbologiem” urzędującym przy każdym ważniejszym europejskim dworze był herold. Początkowo była to osoba, później cały urząd, zwany heroldią. Na czele urzędu stał tzw. król heroldów, temu podlegali heroldowie, heroldom zaś pomocnicy, zwani „persewerantami”. Do heroldii należało prowadzenie rejestrów herbów istniejących i osób uprawnionych do ich noszenia, a także graficzne opracowywanie herbów nowych w miarę przeprowadzanych przez króla nobilitacji. Heroldowie rozpoznawali po herbach i przedstawiali zjawiających się na dworze lub na turnieju rycerzy, byli więc mistrzami ceremonii na dworach i sądziami na turniejach.

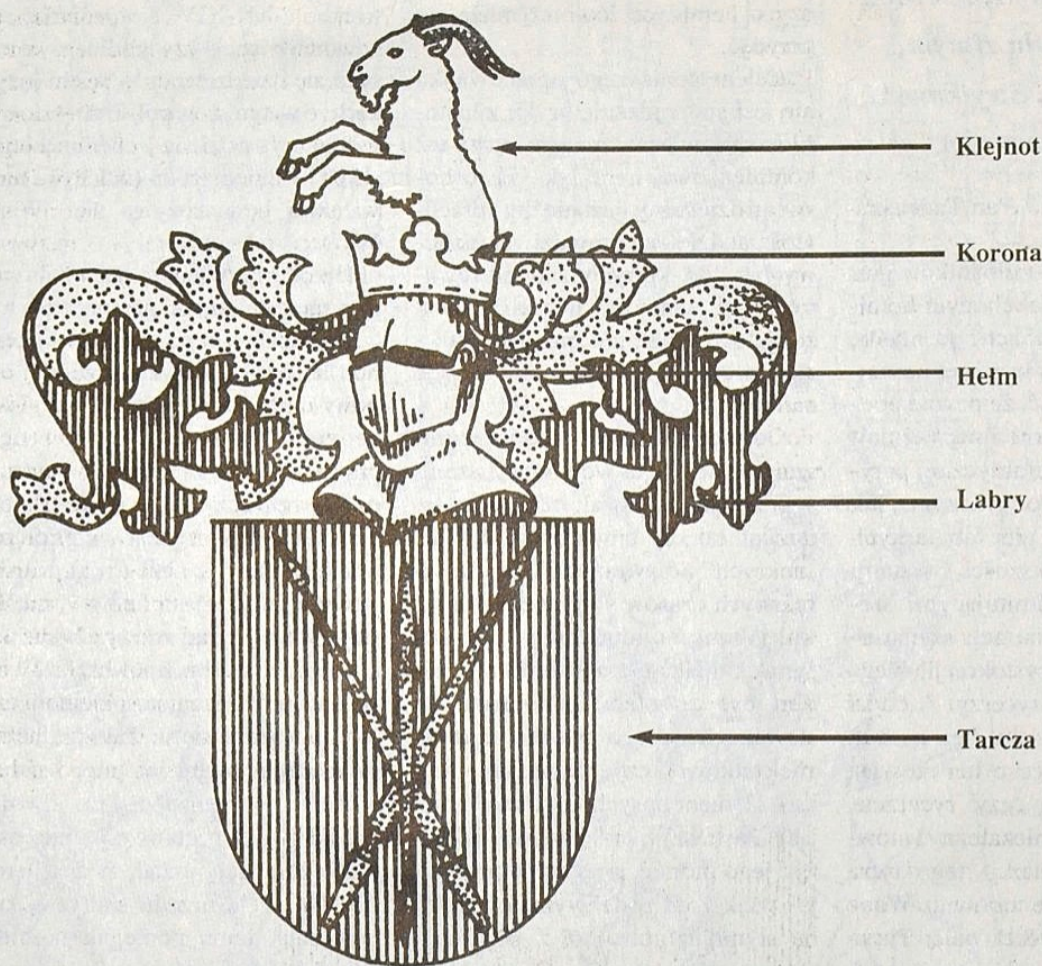
I od tego to właśnie urzędu wywodzi się słowo „heraldyka”.

Czym jest i z czego składa się herb?

Przechodzimy do ad remu, czyli do terminologii, zasad i reguł heraldyki. Zanim jednak zaczniemy, kilka informacji podstawowych:

W swej zasadniczej, najczęściej spotykanej postaci herb wygląda, tak, jak na Rys. 1 (patrz następna strona):

Ważna informacja: w heraldyce mówimy często o lewej i prawej stronie herbu. Ale te strony są usy-



Rysunek 1

tuowane całkiem odwrotnie niż, dla przykładu, na rodzinnej fotografii, gdzie jeśli ciocia stoi pierwsza od lewej, to znaczy od n a s z e j lewej. W heraldyce natomiast należy sobie wyobrazić, że za oglądaną tarczą herbową kryje się rycerz i że to on tę tarczę trzyma (Rys. 2 patrz strona 29). Lewica heraldyczna (tzw. sinister) będzie tam, gdzie jest lewa ręka rycerza, prawica heraldyczna (tzw. dexter) będzie tam, gdzie jego ręka prawa. Jego, rycerza. Nie nasza!

ELEMENTY HERBU

TARCZA

Najwłaściwszym miejscem dla herbu była oczywiście tarcza rycerza, nieodłączny element jego bojowego wyposażenia. Podczas wojny

i walki tarcza była zwrócona frontem do wroga i mówiła: „Strzeż się, oto ja, niezwykły de Berry”. W czasie turnieju, zawieszona przed namiotem, ostrzegała: „Uważaj, komu rzucasz wyzwanie”. W czasie pokoju tarcza wisząca w widocznym (i honorowym) miejscu, informowała: „Ten zamek jest dziedzicznym domem rodu de Berry”.

Nie bez znaczenia było też, że płaska powierzchnia tarczy znakomicie nadawała się do naniesienia na nią malunku. Kształt tarczy dawał się łatwo malować na innych płaskich powierzchniach, dawał się haftować na tunikach, płaszczach, wamsach i kropierzach końskich.

W heraldyce tarcza herbowa jest podstawowym elementem herbu, jedynym, bez którego herb nie może istnieć. Herb złożony wyłącznie z tarczy herbowej – a są takie – na-

zywa się herbem prostym lub niepełnym.

Aby herb nazwać można było złożonym lub pełnym (a takich heraldyka zna nieporównanie więcej), musi on posiadać jeszcze co najmniej jeden z poniżej wyszczególnionych elementów. Może oczywiście posiadać niektóre. Lub wszystkie.

Ciekawostka lingwistyczna: nazwa tarczy we wszystkich językach zachodnioeuropejskich wywodzi się od germańskiego „Skild” (Schild) – stąd shield, scutum, escu (ecu), escutcheon, scudo, escudo. Istniało jednak również w niemieckim zapomniane i niejasnego pochodzenia słowo „Tartsche”. Od tego pochodzi francuskie określenie małej tarczy (targette), współczesne angielskie słowo „target” – i nasza tarcza, która w polskim wyparła i zastąpiła sło-

wiański „szczyt”, wciąż używany np. w rosyjskim i czeskim.

HELM

Hełm, podkreślający przynależność nosiciela herbu do „kasty wojowników”, opiera się na górnej krawędzi tarczy, najczęściej (ale nie zawsze) *en face*, frontem do patrzącego. Niekiedy hełmów jest więcej niż jeden – oznacza to, iż nosiciel herbu należy do szlachty wyższej, arystokracji.

Kształty heraldycznych hełmów były przeróżne – stosownie do panującej mody i stylu w sztuce. Nie zawsze są to hełmy, zdarzają się i inne nakrycia głowy.

Słowo wywodzi się od germańskiego „Helm” (heaume, helmet, elmo), wyparło z języka polskiego rdzenny słowiański „szłom” (nadal używany w rosyjskim), szyszak i łebkę. W dzisiejszym czeskim hełm to „prilba” – czyli przyłbica, słowo w dawnej polszczyźnie również oznaczające hełm, zwłaszcza zaopatrzony w ruchomą zasłonę twarzy. W dzisiejszym potocznym polskim często – a absolutnie mylnie – „przyłbicą” nazywa się właśnie ową część hełmu.

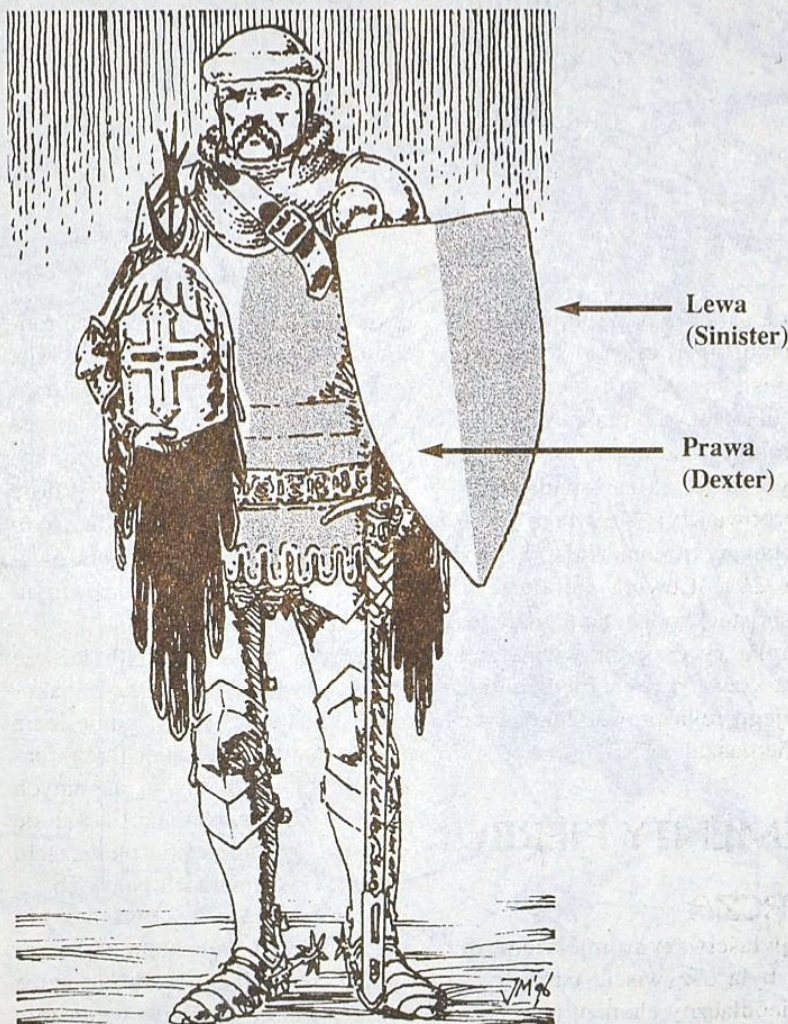
KLEJNOT

Klejnoty (szczyty, zwieńczenia) herbowe zaczęto umieszczać na hełmach rycerskich w wieku XIII, w okresie największej popularności hełmów garnczkowych, znakomicie nadających się jako „oparcie” dla wszelakich ozdób. Tradycja takiego przystrojania się jest jednak znacznie starsza – od momentu wynalezienia hełmów (a było to zapewne bardzo, bardzo dawno temu) z upodobaniem noszono na nich pióropusze, skrzydła, kity, rogi itp. Godła noszone na hełmach garnczkowych średniowiecznych rycerzy miały też znaczenie praktyczne – znak umieszczony na hełmie rycerza siedzącego na bojowym koniu był doskonale widoczny nawet z dużej odległości i ułatwiał orientację w zamieszaniu bitewnym. Rychło dekoracja na hełmie stała się – jak herb – osobistym godłem danego rycerza,

a na hełmach zaczęto instalować przepyszne, wielkie, ciężkie – a niekiedy straszliwie dziwaczne – konstrukcje. Konstrukcje te okazały się kłopotliwe w prawdziwych bitwach – rycerz ucapiony za „dekorację” łatwo zlatywał z kulbaki na ziemię. Coś takiego przydarzyło się Stefanowi z Blois, królowi Anglii. Dlatego w prawdziwej walce klejnoty hełmowe szybko wyszły z użycia. Były jednak bardzo popularne na turniejach – ich przepych pasował do atmosfery połączonego z pokazem mody festynu, jakim był turniej – poza tym, na turniejach walczone ucziwie, nikt nikogo nie capił za klejnot. Hełmy turniejowe były potężnymi, prawie całkowicie zamkniętymi garami (nieraz przekraczały wagą 10 kg). Mocowano je do zbroi bardzo solidnie, dlatego wybudowana na ich szczycie dekoracja nie stanowiła utrudnienia, a ułatwia-

ła heroldom i publice identyfikację zawodników. Podnosiła też status rycerza i sugerowała (często oszukańczo) jego bogactwo. Dekoracja hełmu była na turniejach wręcz obowiązkowa – pisze o tym Roi Rene w swej „Livre des Tournois”. Wkrótce taka dekoracja – nazwana „klejnotem” lub „szczytem” – przeszła na stałe do heraldyki.

Klejnot lub szczyt herbowy (Kleynod, Helmzier, crest) najczęściej odpowiada treścią i kolorystyką głównemu elementowi graficznemu (figurze, znakowi) widniejącemu na tarczy herbowej, ale nie zawsze tak jest. Niekiedy klejnot stanowi graficzny symbol czegoś, czego na tarczy w ogóle nie ma – np. polski herb Jelit (w tarczy trzy skrzyżowane kopy) w klejnocie ma pół kozła. W heraldyce polskiej zamiast klejnotu często umieszcza się w szczycie hełmu tylko pęk piór strusich lub pawich.



Rysunek 2

W języku polskim (i w literaturze) utarło się potocznie – acz z punktu widzenia heraldyki absolutnie błędnie – utożsamiać herb szlachecki z „klejnotem”.

LABRY

Godła herbowe, jak już wiemy, często noszono nie tylko na „żelazie tarczy”, ale i „na tkaninie”. Płaszcz lub tunika rycerza, jak również okrywający jego rumaka kropierz ozdabiane były przedstawiającym herb lub klejnot haftem, zwykle utrzymane były też w kombinacji kolorystycznej zgodnej z barwami herbu lub jego barwy dominującej.

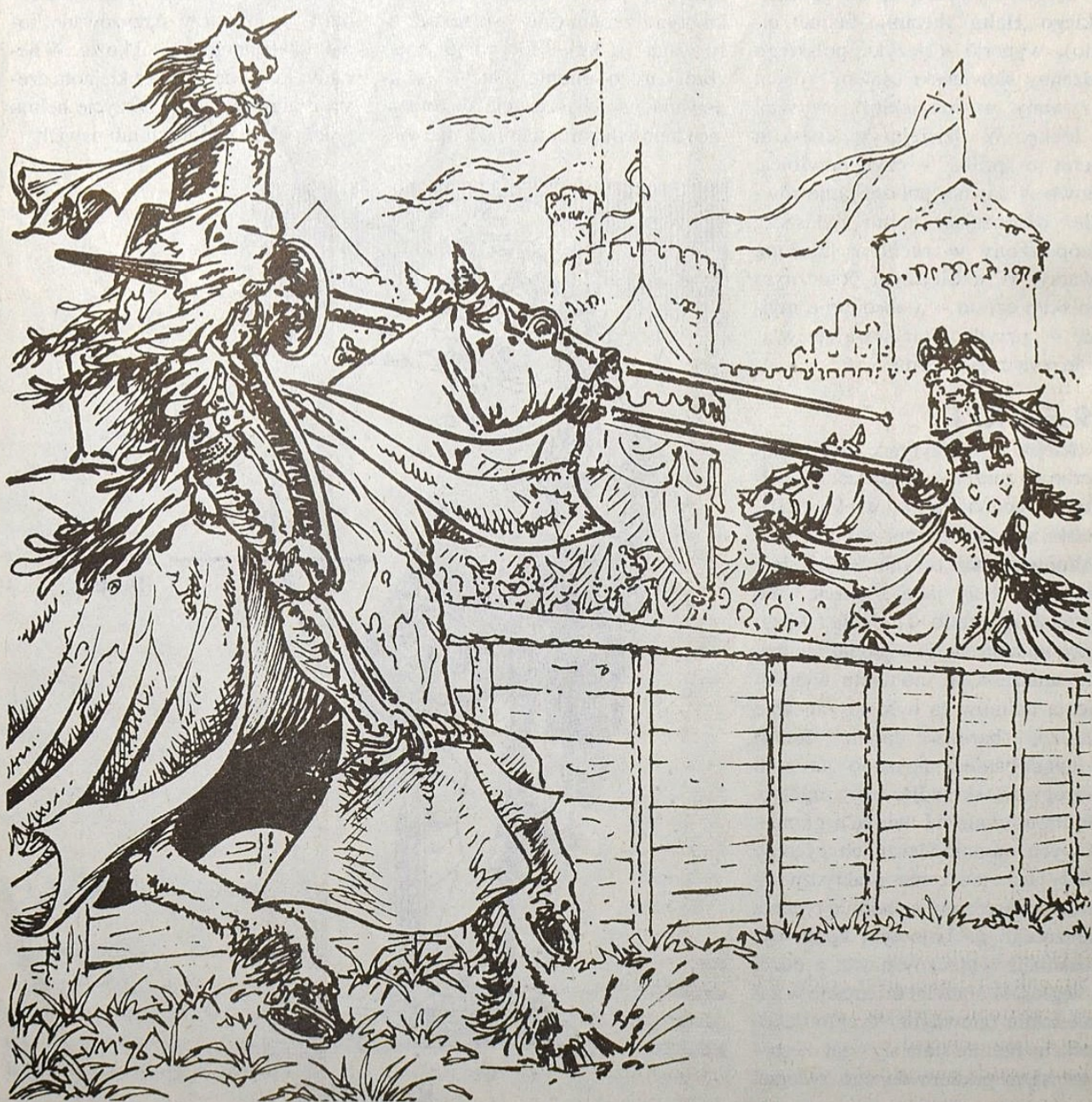
Od takiego ozdobionego herbem stroju wywodzi się angielska heraldyczna nazwa herbu: coat of arms.

Największą popularność „rycerskich tekstyliów” przyniosły wyprawy krzyżowe, jako że klimat Ziemi Świętej zmusił krzyżowców do osłaniania pancerzy tkaniną, zapobiegającą rozgrzewaniu się blach i chroniącą konia przed kurzem. Tkaniny noszone w tym celu na hełmie (skopiowane z muzułmańskich zawojów) nazywamy labrami (z niem. Laubwerk). Heraldyka zachodnia stosuje nazwy: Helmdecke, couvertures, lambrequins lub mantling.

Zdobiące hełm labry winny być przedstawione w herbie jako „rozwiązane w szarży”, stąd zwyczaj rysowania ich w fantastycznych i wymyślnych zawijasach i esach-floresach – styl rozpowszechniony zwłaszcza przez barok.

KORONA

W heraldyce każdy herbowy hełm musi być ozdobiony koroną. Nie oznacza to, że nosiciel herbu jest królem, ani tego, że od króla ród swój wiezie. Chodzi tu wyłącznie o graficznie płynne przejście od hełmu do klejnotu – w heraldyce nie może „wisieć w powietrzu” –



dłatego klejnot „wyrasta” z położonej na hełmie korony. Najczęściej jest to tzw. „korona hełmowa” (Helmkrone), przysługująca całej szlachcie.

Istnieją jednak korony specjalne, określane jako „hrabiowska”, „baronowska”, „mitra książęca”. Takie korony z reguły oparte są na górnej krawędzi tarczy herbowej z pominięciem hełmu i faktycznie sygnalizują tytuł arystokratyczny właściciela herbu.

Nie zawsze łącznikiem między hełmem a klejnotem jest korona – w hełmach ozdobionych labrami bywa to niekiedy tzw. nałęczka lub pątlík (Wulst), zgrubienie powstałe w wyniku zrolowania (w kształt wianka) tkaniny labrów. Jest to bardzo częste w heraldyce włoskiej.

Miały herby i inne, mniej popularne elementy. Tłem do umieszczenia tarczy herbowej bywał tzw. „płaszcz” lub „namiot”. Tarczę podtrzymywały „figury” (postacie), stojące – aby to wszystko nie wisiało w powietrzu – na „murawie”. Na tejże murawie, pod tarczą i stopami postaci podtrzymujących układano „trofea”. Na malowniczo rozwiniętych wstęgach umieszczano teksty: dewizę herbową (zawsze pod tarczą) i zawołanie bojowe, *cri de guerre* (zawsze nad tarczą).

KOLORY, CZYLI TYNKTURY HERBOWE

Podstawą heraldyki są kolory herbowe – rycerz zawsze walczył „w barwach”. Pojęcie to przetrwało w większości języków do dziś – mówimy, że ktoś „gra w barwach Manchester United”, bo koszulki dzisiejszych piłkarzy to nic innego, jak dawna rycerska tradycja, podyktowana zresztą względami absolutnie praktycznymi – barwa (kompozycja barw) jest najlepiej widocznym i rzucającym się w oczy wyróżnikiem „przynależności” do danej drużyny czy grupy – formalnej lub nieformalnej. „Colours” to w języku angielskim sztandary państwowe i pułkowe. W slangu amerykańskim wypacykowane groźnymi symbolami kurtki Hell’s Angels zwa się „colors”.

Kolory heraldyczne (od łacińskiego *tinctura heraldica*) nazywamy tynkturami (rzadziej: powłoką, emalią lub szmelcem). Tynktur jest niewiele, a dzielą się one na trzy podstawowe grupy: barwy (farby), metale (kruszcze) i futra.

Barwy są cztery – czerwona (zwana *gueules* lub *gules*, słowo pochodzi z języka perskiego), błękitna (*azur*), zielona (*vert* albo *sinople*) i czarna (*noir* lub *sable*). Heraldyka średniowieczna nie znała żadnych odcieni ani barw innych niż wymienione. Powtarzam: żadnych. Było tak przynajmniej do czasu, gdy heraldyka całkowicie straciła swe znaczenie militarne. Gdy herby były już tylko malowanymi na drzwiach karet ozdobami, dołączono barwy: purpurową, oranżową, ciemnoczerwoną, brunatną, szarą i „naturalną”. Barwą „naturalną” malowało się na tarczach np. postaci ludzi i niektórych zwierząt, drzewa, rośliny, mury, budynki itp.

Metale były i są tylko dwa: złoto (*or*) i srebro (*argent*). Do malowania herbów nie używa się żadnych „sreberek” ani „pozłotek” – złoto maluje się farbą jaskrawo żółtą, a srebro – śnieżnobiałą. Ale – uwaga! – heraldyka nie zna pojęć „żółty” ani „biały”. Nasz polski herbowy orzeł tylko w języku potocznym może być nazywany białym – w heraldyce będzie to zawsze i nieodwołalnie orzeł srebrny, jego tynktura jest metalem, nie barwą.

Futra są cztery – gronostaj (*hermelin* lub *ermine*), kuna (*fouine*), soból (*zibelin*) i łasica (*vair*). Są dość rzadkie na tarczach herbowych, występują głównie we Francji (np. herb książąt de Rohan i hrabiów de Buquoy), w Niemczech (herb hrabiów Pappenheimów) i w Anglii (herb Uniwersytetu Cambridge, na bazie królewskiego herbu założyciela uczelni, Henryka VI Lancastera). Częściej występują futra jako podbicie uzupełniających herby „płaszczki” lub „namiotów”. Gronostajem, dla przykładu, podbite są płaszcze herbów królewskich i książęcych, a także płaszcze herbowe hiszpańskich grandów.

Podstawowa reguła heraldyki głosi, że w tynkturach tarczy herbowej barwy nie wolno „kłaść” na barwę, metalu na metal, a futra na futro. Znaczenie tej reguły jest oczywiste – chodziło o czytelność i widoczność. Znak czarny na tle żółtym (złotym) jest o niebo czytelniejszy niż niebieski na czarnym czy żółty na białym. Co ciekawe, nowoczesne badania potwierdziły, że układy barw zgodne z powyższą regułą heraldyczną stanowią kombinacje najbardziej czytelne i widoczne z największych odległości. Dlatego zgodne z regułą heraldyczną są na całym świecie tablice rejestracyjne samochodów, większość znaków drogowych, drogowaskazy, tablice informacyjne itp. Zgodne z tą regułą są też przemysłowe reklamy i znaki handlowe (McDonald, Coca Cola).

SZRAFOWANIE

W czasach, gdy istniał już druk, ale trudno było jeszcze mówić o poligrafii, wierne oddanie kolorów było sprawą praktycznie niemożliwą lub potwornie drogą, a to komplikowało życie wydawcom herbarzy – jakże przedstawić herb i jego tynktury, skoro obrazek jest czarno-biały? W XVII wieku heraldycy Sancta i Colombiere wymyślili metodę zwaną szrafowaniem (od niem. *Schraffierung* – kreskowanie). Pole tarczy gęsto zakreskowane liniami pionowymi oznaczało barwę czerwoną, poziome kreski: barwę błękitną, prawoskośne: zieloną, a kratka czarną. Pole srebrne pozostawało białe, złote było zakropkowane. Szrafowanie obowiązuje do dziś – za jego pomocą ilustruje się herbarze, encyklopedie itp. – wszędzie tam, gdzie poligrafia zmusza do druku czarno-białego. Przykład szrafowania pokazuję w dalszej części, na rys. 3A, i w części końcowej, przy okazji podania przykładu opisywania herbów, które to opisywanie zwie się „blazonowaniem” (z franc. „blason”, znaczącego: herb, tarcza herbową).

Kolejna część artykułu Andrzeja Sapkowskiego zostanie zamieszczona w następnym numerze „Magii i Miecza”.

MASTECCZKO YARME

Początek

Standardowym miejscem zawiązania grupy jest karczma, zajazd lub tawerna. Przy osobnym stole siedzi samotny bohater, pociągając piwo (wino, miód). Po krótszej lub dłuższej chwili dosiadają się do niego pozostali członkowie przyszłej drużyny, deklarując chęć zdobycia pieniędzy i sławy, zbawienia (lub odczarowania) świata itd., itp. Kiedy wszyscy są już razem, pozostaje tylko spokojnie czekać na pierwszego chlebobawcę, który niebawem nadjeżdża na spienionym koniu, błagając naszych herosów o ratunek przed bandą opryszków (goblinów, orków) pustoszących jego ziemię.

Jeżeli taka lub podobna sytuacja zdarza się często (lub zdecydowanie zbyt często) w twojej karierze Mistrza Gry, być może powinieneś wprowadzić zmiany w sposobie tworzenia grupy. Musisz przede wszystkim pamiętać (nie tylko przy zawiązywaniu grupy – cały czas, przy wszystkich czynnościach, które są obowiązkiem Mistrza Gry), że gra fabularna stara się możliwie najwierniej naśladować rzeczywistość – tyle tylko, że realia świata gry są nieco inne niż te, do których przywykliśmy na co dzień. Tam toczy się normalne życie i twoim zadaniem jest przedstawienie go. A życie ma to do siebie, że jest pełne niespodzianek (przepraszam, ale ten morał jest jak najbardziej na miejscu). Ludzie spotykają się i zaprzyjaźniają w najróżniejszych, często bardzo dziwnych miejscach i okolicznościach. Czasem również, pomimo wielu wspólnie spędzonych chwil, pozostają wobec siebie obcy i nieufni. Uruchom swoją wyobraźnię i pozwól, by zrobili to także gracze. Kilka postaci stanowi może bliską rodzinę (np. rodzeństwo lub układ rodzic – dziecko), zaś dołączająca się reszta to bliźni lub dalsi kuzyni (przyjaciele domu). Jest wiele spraw, które mogą zbliżyć członków twojej grupy – miłość (lub nienawiść) do tej samej istoty, wspólny cel, idee, uczucia, pieniądze, czy cokolwiek innego. Wszystko zależy od twojej wyobraźni i... logiki.

Turlanie kostek

Wszelkiego typu rzuty i czynności „techniczne” ograniczają realizm gry. Cóż z tego, że dokładnie i nastrojowo opiszesz scenę dziejącą się przed oczami bohaterów, skoro w chwilę później cały efekt może być zniszczony poleceniem: „A teraz wykonaj rzut na odporność na magię z modyfikatorem ujemnym 5”. Dlatego też, by samemu nie psuć efektów swojej pracy, spróbuj wszystkie niezbędne testy wykonywać samodzielnie, informując graczy jedynie o efektach, jakie poszczególne czynniki wywarły na ich postaciach. Oczywiście niektóre rzuty gracze mogą i powinni przeprowadzać samodzielnie (np. sprawdzanie szansy trafienia przeciwnika w walce wręcz), ale sam możesz z powo-

dzeniem sprawdzać np. testy siły, zręczności, mądrości i innych współczynników oraz różnego rodzaju odporności (np. na magię, wytrzymałości psychicznej i fizycznej). Główna rola należy tu do Mistrza Gry, on kontroluje wszystkie mechanizmy w trakcie rozgrywki. Przedstawiając graczom poszczególne sytuacje musi umieć właściwie przełożyć „techniczne” wskazówki scenariusza na plastyczny, wciągający język gry. Oto przykład, jak można przedstawić tę samą sytuację na dwa różne sposoby (pomijam problem postępowania i decyzji bohaterów w tej konkretnej sytuacji, chodzi tylko o sposób prowadzenia narracji):

A. Jest jasna noc podczas pełni księżyca. Wasza droga prowadzi w dół, musicie przedostać się przez urwisty wąwóz. Niech każdy wykona standardowy test na zręczność (gracze turlają kostkami i informują MG o wynikach). Yossa, twój test był nieudany? Przy schodzeniu w dół potknąłeś się i staczasz się w dół zbocza – zapisz sobie (MG rzuca kostką) 4 rany od potłuczeń. Kiedy jesteście mniej więcej w połowie stoku, dostrzegacie po lewej stronie wejście do dużej jaskini. Z jej wnętrza wylania się nagle wielki kształt, który zmierza w waszą stronę – wszyscy sprawdzają test na zaskoczenie. Yossa, znowu nie rzuciłeś? Nie możesz nic zrobić w tej rundzie, reszta może atakować z luków lub czarami – potwór jest jeszcze zbyt daleko do walki wręcz.

B. Księżyc powoli już wznosi się nad górami, kiedy stajecie przed kolejną przeszkodą, jakich nie szczędzi wam ta niegościnna kraina. Wasz szlak prowadzi w dół, na dno urwistego, skalistego wąwozu. Wąska ścieżka wiję się i znika wśród ostrych, granitowych głazów, osrebrzonych blaskiem księżyca (MG wykonuje sekretny test na zręczność dla każdej postaci – w tym celu przed sesją prosi graczy, by zapisali mu na osobnych kartkach [z których teraz korzysta] wszystkie charakterystyki swych bohaterów). Początkowo zejście nie sprawia wam większych problemów, jednak tego dnia przeszliście już wiele mil i zmęczenie daje o sobie znać w krytycznym momencie. W pewnej chwili Yossa traci równowagę i stacza się w dół zbocza w lawinie drobnych kamyczków (MG sekretnym rzutem sprawdza ilość ran odniesionych przez Yossę i zapisuje wynik na swojej kartce). Kiedy docieracie do niego, podnosi się właśnie z ziemi – jest dosyć mocno potłuczony, ale na pierwszy rzut oka nie odniósł poważniejszych ran. Gdzieś po lewej stronie dostrzegacie nagle ogromny, czarniejszy od mroku kształt, który wypelza z pobliskiej jaskini i zaczyna powoli sunąć w waszą stronę (MG wykonuje sekretny test na zaskoczenie dla każdego bohatera). Wasze doświadczenie i zimna krew biorą jednak szybko górę nad zaskoczeniem, jakie ogarnęło was na widok potwora. Jedynie Yossa, najpewniej wciąż jeszcze oszołomiony upadkiem, rozgląda się wokół błędnym wzrokiem nie dostrzegając niebezpieczeństwa.

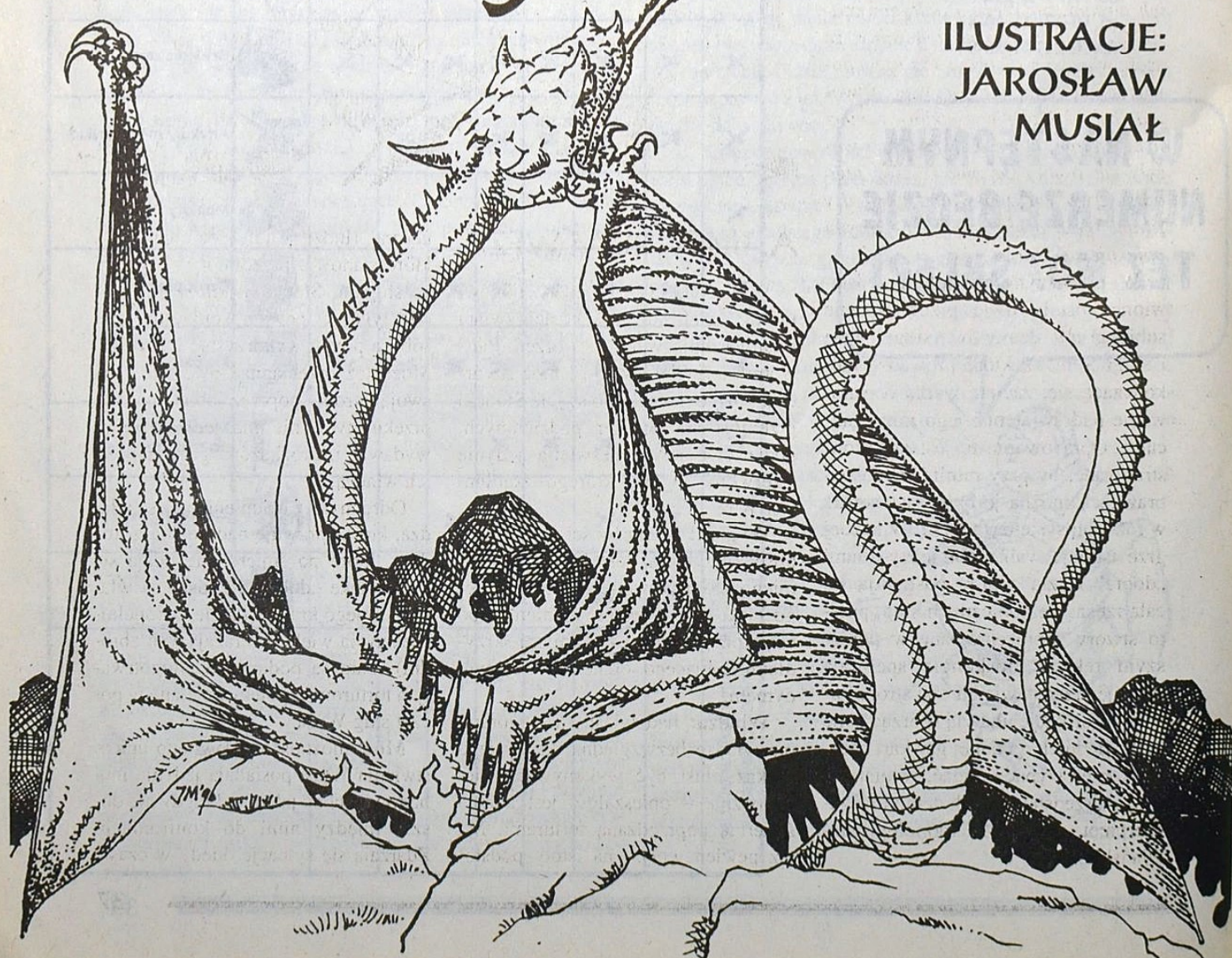
Yossa

Artykuły muzyczne, kasety
CD, malowanie figurek

ARTUR
SZREJTER

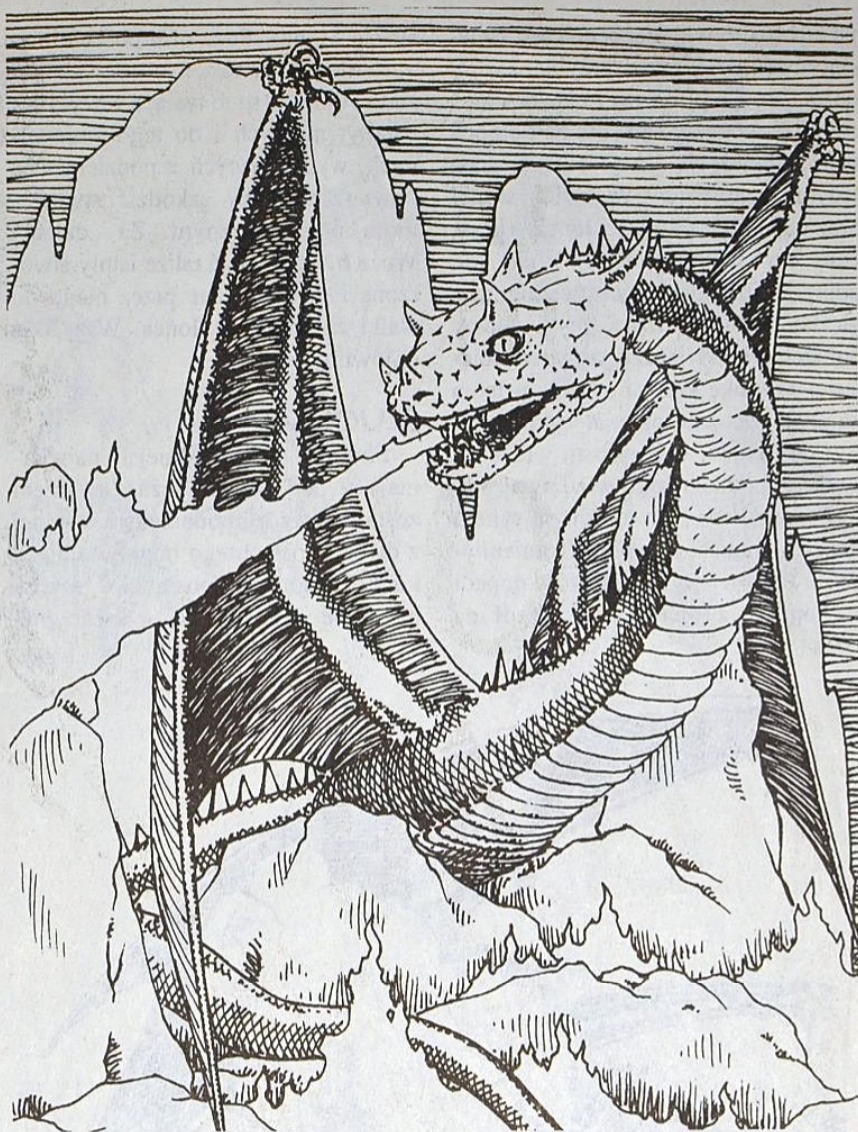
SMOK I ŻMIJ

ILUSTRACJE:
JAROSŁAW
MUSIAŁ



Kiedy bogowie stworzyli świat, nad morzami i lądami zalegał szary półmrok. Istoty wszelkiego rodzaju błąkały się w nim jak ślepe, nie wiedząc co ze sobą począć. Jedynym źródłem światła był najmłodszy z kreatorów, dumny Wąż Ognisty. Gdziekolwiek przybył, tam skupiały się wokół niego stworzenia, by nacieszyć oczy światłem, a ciała ogrzać przy płomieniu. Wąż czuł się w pełni doceniany i potrzebny – tylko on potrafił rozproszyć półmrok. Jednak inni bogowie stwierdzili, że cały świat powinien mieć jednolite źródło światła i ciepła. Stworzyli przeto złocistą tarczę słońca, którą zawiesili na nieboskronie. Pod jego promieniami życie zakwitło na ziemi sto razy bujniej. Nikt już nie podchodził do Węża Ognistego, nikt nie składał mu podziękowań ani modłów. Znieważony kreator poprzysiągł zemstę innym bogom. Skrył się w podziemiach i tam stworzył własne imperium zamieszkane przez istoty, które źle się czuły pod przenikliwym światłem Słońca. Wolaty, o ileż bliższy ich sercom, żar Węża. Po długim czasie Wąż poczuł się na tyle silny, że część własnych stworów wystął na powierzchnię ziemi, a nawet w przestworza, by szkodziły wszystkim niewiernym istotom, które dzięki Słońcu ważyły się o nim zapomnieć. Od tego czasu trwa wieczna wojna pomiędzy siłami Węża a stworzeniami, którymi opiekuje się Słońce.

W poniższym artykule przedstawione zostały dwie przeciwstawne sobie grupy demonów (sługi Węża i sługi Słońca), które prowadzą niekończącą się, zaciętą walkę o panowanie nad światem i jego mieszkańcami. Opracowanie to jest tak skonstruowane, by przy minimalnych poprawkach można je było zastosować w różnych systemach RPG. W każdej grze istnieje walka pomiędzy siłami „dobra” i „zła”, które posługują się całą rzeszą demonicznych sług, przeto stwory zaprezentowane w poniższym tekście doskonale spełniają funkcję przedstawicieli obu stron. Podane informacje ułatwią sporządzenie odpowiednich do danej gry kart cech. Na koniec wypada dodać, że pierwotne przedstawione demonów zaczerpnięte zostały z demonologii słowiańskiej.



A. IMPERIUM WĘŻA

WĄŻ OGNISTY to jeden z bogów, którzy wzięli udział w kreacji świata i zamieszkujących go stworzeń. Pierwotnie uosabiał światło i moc stwórczą, później jednak (po świecie Słońca) przeniósł się do sfer podziemnych, gdzie ciemności rozświetla jedynie Czerwony Ogień, którego źródłem jest Wąż.

Wygląd: w zależności od okoliczności, przybiera postać albo olbrzymiego złotoczerwonego węża, którego łuski są żywym płomieniem, albo czerwonego smoka z czarnymi skrzydłami, zięjącego ogniem i trującym dymem.

Władza: nad własnymi stworami ma władzę bezwzględna, każdy jego rozkaz musi być wykonywany niezwłocznie – opieszałość jest karana śmiercią poprzedzaną torturami. Ma też pewien wpływ na istoty podślo-

neczne (ludzi i inne rozumne rasy, które stanowią przedmiot rywalizacji ze sługami Słońca) – może je zabić (ale tylko w pewien konkretny sposób), a potem wykorzystać ich dusze. Może też przeciągnąć owe istoty na swoją stronę poprzez obietnice czy przekupstwo, nie ma jednak prawa wydawać im rozkazów, gdyż nie jest ich władcą.

Odrębnym zagadnieniem jest władza, którą sprawuje nad pewną grupą dusz, które po śmierci nie udają się pod opiekę „dobrych” bóstw, a właśnie do jego krainy (ludzie ci popełnili za życia wiele przerażających zbrodni). Tam są poddawane długotrwałym torturom, a potem wcielane w poczet sług Węża.

Moc: możliwość całkowitego unicestwienia Węża posiadają jedynie inni bogowie, choć jak dotąd nigdy nie doszło między nimi do konfrontacji. Zdarzają się sytuacje, kiedy w czasie

jakiejsz rozgrywki niezbędna jest cielesna obecność Węża – przybiera wtedy postać smoka lub węża i zjawia się na ziemi. Pokonać go można za pomocą najmocniejszych zaklęć (które znają jedynie czarownicy wysokich stopni oraz najsilniejsi słudzy Słońca – krak, żmij czy Wąż-Płomienny-Wilk) lub poprzez fizyczne unicestwienie magiczną bronią (barbarzyńcy i wielcy bohaterowie). Niszczy się wtedy cielesną powłokę Węża i ogólnie osłabia na jakiś czas jego moc, ale sam Boski Byt nie umiera – po prostu wraca do swojego podziemnego władztwa.

Potomstwo: pierwotnym synem Pana Ciemności jest Wąż-Płomienny-Wilk (omówiony dalej), który popadł w konflikt z ojcem i przeszedł na

stronę Słońca. Poza nim posiada niezliczone potomstwo, z którego nie jest zadowolony – są to tysiące węży, istot niezbyt mądrych i do tego śmiertelnych, wypelzających z podziemia na powierzchnię, by szkodzić stworzeniom podślonecznym. Za „dzieci” Węża można uznać także istoty stworzone i wyhodowane przez niego do walki ze sługami Słońca. Wszystkie omówimy poniżej.

SŁUGI WĘŻA:

SMOKI – najpotężniejsi i najwierniejsi z poddanych Węża. Stworzeni zostali na wzór i podobieństwo jednej z dwóch postaci tego boga, w dniach kiedy Ognisty posiadał jeszcze ogromne możliwości kreacyjne.

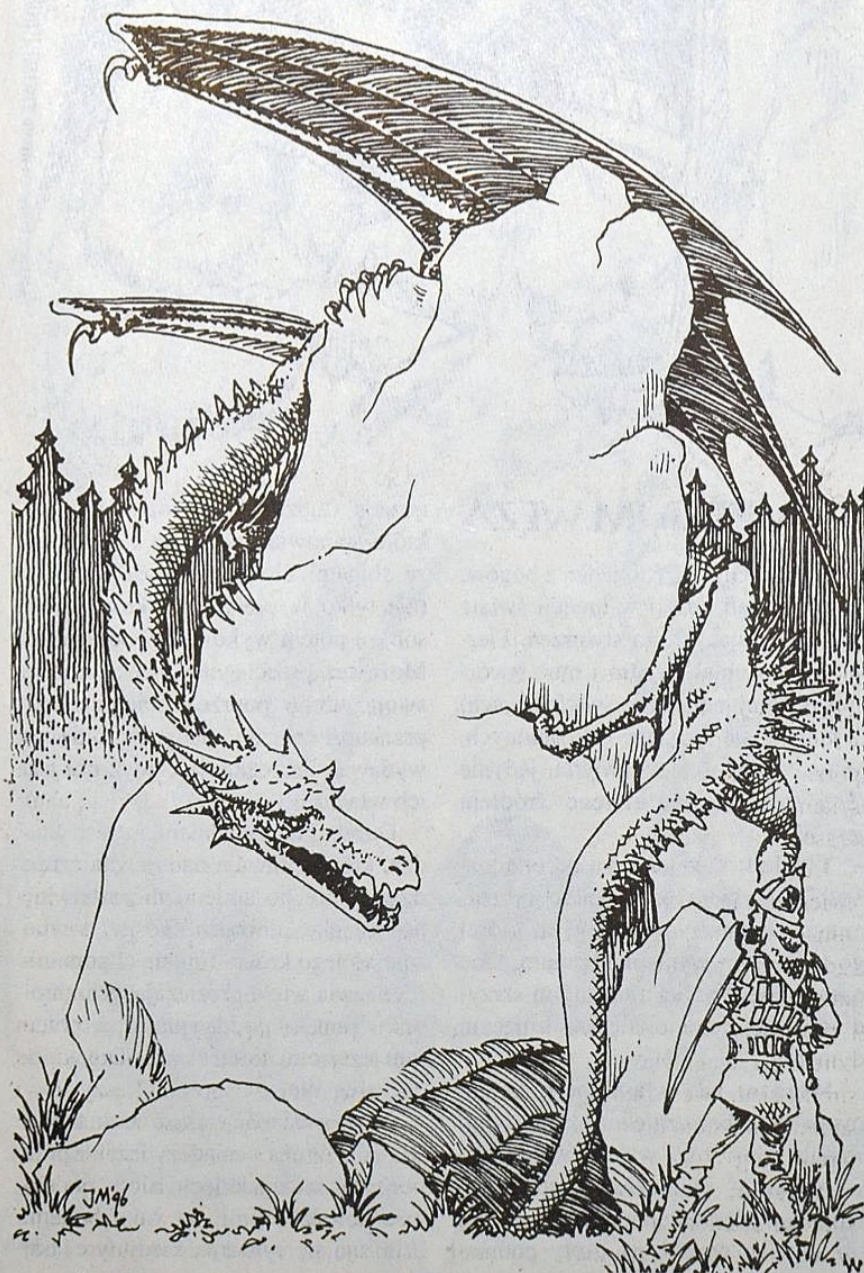
Zrobił z nich istoty długowieczne, ale śmiertelne, przez co nie można zaliczyć ich do grona demonów.

Wygląd: uskrzydłone jaszczury, zwykle czerwone lub czarne. Łuska (chroniąca przed każdą bronią metalową) pokrywa niemal całe ciało – jedyne czule (podatne na ciosy) miejsca na ciele potwora to oczy i brzuch. Rozmiary: młode osobniki mają wzrost i tuszę byka, dorosłe zaś – słonia. Rozpiętość skrzydeł rzadko przekracza dwadzieścia metrów.

Życie: mieszkają w jaskiniach skalnych, w ogromnych norach wygrzebanych pod dębami, ewentualnie pośród ruin opuszczonych miast. Dożywają dwóch tysięcy lat, po czym wpelzają pod ziemię, do państwa Węża, i tam składają kości. Żywią się mięsem istot podślonecznych i hodowanych przez nie zwierząt. Co do dziewic jako podstawowego składnika żywienia – gdyby smoki chciały jeść wyłącznie nieskalane panny, dość szybko zdechłyby z głodu. Smoki znane są z upodobania do zbierania bogactw. Rzeczywiście, do swoich legowisk przenoszą wszystko co błyszczy, nie zważając czy jest to złoto, czy lusterko.

Moc: podstawową bronią smoków jest ogień, którym zieją oraz trujące wyziewy, wydobywające się z ich nozdrzy. Poza tym w walce używają długich i silnych pazurów, ostrych kłów oraz skrzydeł, które wbrew wyglądowi (podobne do skrzydeł nietoperza) wcale nie są ani cienkie, ani delikatne. Niektóre smoki (nie wiadomo, dlaczego nie wszystkie) po przekroczeniu setnego roku życia uzyskują dar mowy. Jest to język charakterystyczny dla stworów Węża, niezrozumiały ani dla sług Słońca, ani dla innych ras podślonecznych. Równocześnie z darem mowy przychodzi zdolność posługiwania się magią, oczywiście czarną. Smoki to, oprócz wiedźm, najzdolniejsi czarownicy ciemnych sił. Każdy smok od swych narodzin rozumie mowę roślin i zwierząt. Zwycięzca smoka może przejąć tę zdolność jeśli wypije jego krew lub zje serce stwora.

Władza: na co dzień smokom podlegają demony zwane rarogami, a w szczególnych sytuacjach mogą też przejąć dowodzenie nad innymi stworami latającymi. Zwykle jednak działają w pojedynkę, nie dowierzając



mniej inteligentnym demonom. Kontrolę nad istotami podślonecznymi mogą zdobyć hipnotyzując je wzrokiem lub uzależniając za pomocą czarów.

BADNJAKI – demony leśne, przekształcone przez Węża ze starych drzew we władców najciemniejszych części boru, gdzie dociera niewiele światła słonecznego.

Wygląd: powykłębiony pniak okorowanego, pociemniałego ze starości drzewa. Kiedy tkwi w miejscu, niczym nie różni się od innych uschłych drzew, po przebudzeniu natomiast przemienia się w postać antropomorficzną z krótkimi, grubymi rękami i nogami. Nie posiada oczu – widzi, a raczej czuje na odległość, każdym centymetrem ciała. Głowa nie jest wyodrębniona z tułowia-pnia, w którego środkowej części rozwierają się bezzębne usta, okolone zwichrzonymi porostami i mchem.

Życie: nie umierają ze starości, można je pokonać tylko w walce. Większość czasu spędzają w niemym oczekiwaniu – słuchają odgłosów lasu i jeśli dojdzie do nich jakiś niezwykle szmer, budzą się i szukają ofiary. Żywią się krwią podślonecznych istot, które najpierw duszą mocnymi ramionami, a potem wysysają.

Moc: badnjak na miejsce pobytu wybiera gęsty las, niezbyt oddalony od siedzib istot podślonecznych. Zagrzeżdza się pośród zdrowych drzew, które powoli przeistacza we własne sługi, wysysając z nich życiowe soki, a wsącżając w ich pnie badnię – truciznę posłuszeństwa. Kiedy już cała okolica jest w jego mocy, czeka na ofiary. Oczywiście po jakimś czasie istoty podśloneczne orientują się, iż w tym rejonie czatuje coś złego, ale odnalezienie badnjaka jest bardzo trudne. Kiedy przybierze formę pnia, tylko czarownik zdolny jest wyróżnić go spośród całej masy martwych drzew. Badnjaka można zniszczyć za pomocą ognia, jeśli wcześniej samemu nie zostanie się przez niego uduśzonym. Jest na tyle silny, że wyprawa licząca mniej niż dziesięciu mężczyzn jest z reguły skazana na niepowodzenie. Walka z nim jest trudna również dlatego, że w momentach zagrożenia przyzywa na pomoc węże, których jest panem i opiekunem. Zwykle w sąsiedztwie komyszy badnjaka



gnieździ się kilkanaście węży różnych rozmiarów – od zwykłych, po ogromne, kilkunastometrowe (omówione dalej). Spośród sług Słońca śmiertelnym wrogiem badnjaka jest krak. Obaj rozporządzają podobną mocą i możliwościami, toteż ich pojedynki bywają czasem nie rozstrzygnięte.

LESZY – władcy lasu i dzikich zwierząt, pierwotnie sprzyjające istotom podślonecznym, potem jednak (gdy rasom rozumnym las zaczął kojarzyć się z niebezpieczeństwem i przestały oddawać cześć władcom boru) przeciągnięte przez Węża na stronę ciemności. Demony te są nieśmiertelne i stoją dość wysoko w hierarchii sług Węża.

Wygląd: mają postać wielkiego, silnie umięśnionego mężczyzny o brązowej skórze i długiej, ciemnej

brodzie. Z tyłu czaszki wyrasta szeroko rozgałęzione poroże, podobne do poroża jelenia. Prawa ręka dzierży ciekawą wijkę wierzbową. Nogi zakończone są racicami. Jedynym ubiorem jest przepaska biodrowa, wykonana ze spreparowanych dłoni ludzkich, naniżanych na sznurek.

Życie: są nieśmiertelne, choć zdarza się, że z własnej woli pozbawiają się życia. Spowodowane jest to niepotykany u innych demonów „zmęczeniem” egzystencją. Samobójstwo popełniają zasypiając, a potem odłączając ciało od duszy. Dokąd idą te dusze, nie wiadomo. Leszy żywi się... lipową korą! Dość zaskakujące jak na demona – ma to związek z przeszłością stwora, kiedy istoty podśloneczne czciły go na równi z bogami, a on sam był wspaniałomyślnym i hoj-



nym gospodarzem lasu. Leszy nie ma stałej siedziby, cały czas przemieszcza się po borze, dogląda życia dzikich zwierząt i pilnuje lasu przed niszczycielską działalnością ras rozumnych.

Moc: podporządkowane mu są prawie wszystkie leśne zwierzęta, w szczególności ma moc przyzywania drapieżników i węży, które zwołuje, gdy bór jest w niebezpieczeństwie. Spośród drapieżników szczególnie upodobał sobie wilki – czasem wypuszcza je w zagonach poza las, ku gospodarstwu istot „podślonecznych”, aby czyniły szkody. Z tego powodu nosi miano Posyłającego Wilki.

Posiada moc ożywiania obumarłych drzew, by wkraczającym w las ludziom zagrażały drogę, mieszały ścieżki i straszyły ponurym szumem. Najwierniejszymi pomocnikami i służkami leszych są leśne wiedźmy (omówione dalej). Jedyną, ale także skuteczną bronią leszego jest wierzbowita. W niej skupia się spora część jego magii – ma ona moc zmieniania się w każdy typ drewnianej broni (począwszy od kija bojowego po ogromną maczugę) albo też używana jest jako „kaszacz” (tak ją nazywają istoty rozumne, które uszły z życiem ze spotkania z leszym) – jej

dotknięcie działa jak ukąszenie najjadowitszej żmii. Leszy potrafi też w ograniczonym stopniu władać czasem. Na jego żądanie w obrębie lasu czas płynie wolniej, przez co wędrującym przez niego ludziom wydaje się, iż podążają całe godziny nie mogąc przebyć krótkiego odcinka. W bezpośrednim starciu demona tego można pokonać używając broni w całości wykonanej z drzewa lipowego. Dlaczego tylko ono posiada zdolność przebicia skóry leszego? Otóż działa tu siła odwiecznej nienawiści. Leszy żywi się korą lipy, która powoli umiera po utracie „skóry”. Dlatego też drzewa te nienawidzą leszych, a siła negatywnego uczucia jest w tym przypadku tak duża, że broń wykonana z lipy staje się magiczna.

LEŚNE WIEDZMY (zwane także JĘDZAMI i ZGROZAMI) – istoty śmiertelne i niedemoniczne, pochodzące spośród ras rozumnych. Oddają się na służbę lasowi i leszemu zwykle z jednego powodu – nienawiści do własnych pobratymców, którzy nie rozumiejąc i bojąc się posiadanych przez nie magicznych mocy, wypędzają je ze swych siedzib.

Wygląd: kobiety w różnym wieku (czasem tak stare, że nie da się powiedzieć, czy mają osiemdziesiąt, czy sto osiemdziesiąt lat), w młodości nadzwyczaj piękne, o bujnych rudych bądź czarnych włosach i magnetycznie błyszczących oczach. Starzeją się w obrzydliwy sposób – schną, garbią się, na skórze pojawiają się narośla i wrzody, włosy wypadają, a kończyny koślawieją. Doświadczona wiedźma obowiązkowo musi być ubrana w siedem spódnic (jedna założona na drugą).

Życie: ziemską egzystencję mogą przedłużać (za pomocą magii) do około dwustu, trzystu lat, potem następuje błyskawiczny proces „murszenia” – ciało czarownicy odpada płatami i zamienia się w proch. Z pieśni znane są trzy legendarne wiedźmy, które opanowały sztukę przenoszenia swej duszy w młode ciała, a przez to przedłużania życia o następne dwiesięć lat. Żadnej z nich jednak nie udało się ta sztuczka ponownie – istotom podślonecznym, nawet biegłym w magii, nie jest pisane oszukać Śmierci po raz drugi. Wiedźmy mieszkają w ostępach leśnych w osobliwych chatkach,

które tępy lud określa jako stojące na „kurzej nóżce”. Po pierwsze nie jest to jedna, a dwie nogi, a po wtóre, nie żadnej kury, a najprawdziwszego żmija (jednego z najpotężniejszych sług Słońca). Od tysiącleci istnieje niepisana umowa między wiedźmami a smokami, że jeśli te ostatnie pokonają i zabiją żmija, a potem przekażą Sabatowi Wiedźm jego łapy, w zamian otrzymają określoną liczbę ludzkich dzieci do pożarcia. Sabat zaś rozdziela łapy pomiędzy czarownice, które już wstały się w czynieniu zła. Wiedźmy żywią się krwią i ciałami dzieci oraz młodych mężczyzn, których podstępem zwabiają do swoich kryjówek. W przypadku braku takiego „mięsa”, zadowolają się sławną polewką z ropuch, potrafią też przez długie miesiące wyżyć na samych owocach lasu.

Moc: są lojalnymi poplecznikami leszego, pomagającymi mu w obronie boru przed rasami rozumnymi, w zamian za co przepuszcza on do chat czarownic ofiary – dzieci i mężczyzn. Z drugiej strony, wiedźmy mają na swoje usługi dzikie koty, sowy, kruki i węże. Znoszą one czarownicom wieści z najdalszych zakątków puszczy i z okolicznych siedzib istot podstępnych. Pomagają też wykrywać stare groby, rozsiane pośród dawno opuszczonych siedzib ludzkich (wiedźmy parają się nekromancją). Jędze władają potężnymi mocami magicznymi, które wykorzystują w potyczkach sił Węża ze sługami Słońca. Niejednokrotnie wspierają chwały, rarygi czy smoki w jakichś szczególnie ważnych przedsięwzięciach. Mają też możliwość latania na świerkowych kijach, moczonych przez cztery noce w łabędziej krwi. Wspomnieliśmy już co jest pożywieniem czarownic – otóż jest to nie tylko pożywienie, ale i źródło nowych mocy magicznych. Ciało i krew dzieci są im niezbędne do zabiegów, dzięki którym podnoszą swe kwalifikacje magiczne. Widomą oznaką „stopnia” wiedźmy jest liczba spódnic, które nosi. Każda ma inny kolor, przy czym kolejno zdobywane są ciut krótsze od poprzednich, dzięki czemu widać (np. na Sabacie), która z jędz jest bardziej doświadczona. Maksymalną liczbą spódnic jest siedem – tak „wykształcona” czarownica może iść w zawody z najlepszymi magami. Wiedźmy

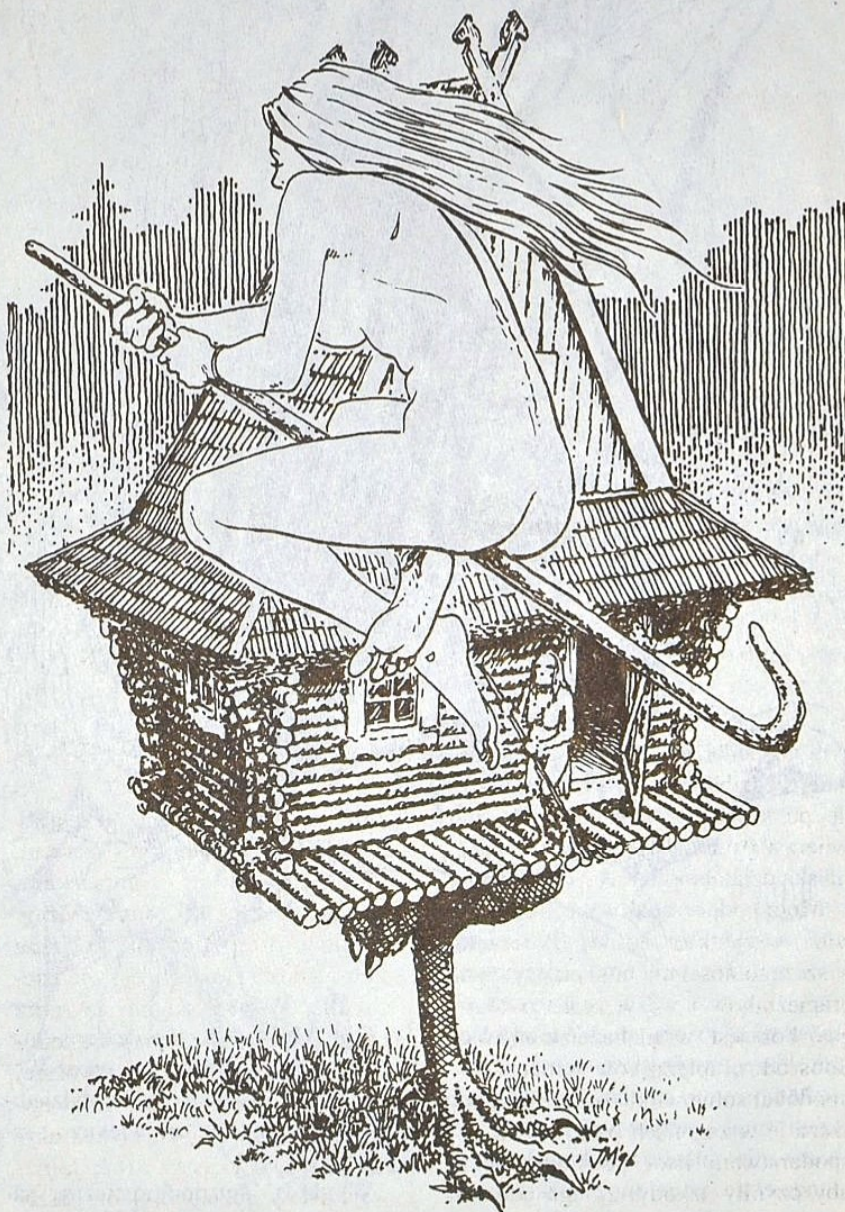
czasem przybierają postać młodych, powabnych kobiet, by zwieść niebacznych mężczyzn, wykorzystać ich seksualnie (to także dodaje im mocy), po czym zabić i zjeść. Chaty jędz mogą poruszać się po lesie dzięki łapom żmija, mogą też stać się niewidzialne w przypadku szczególnego zagrożenia – pozostaje jednak po nich pewien szczególny zapach, wyczuwalny przez specjalnie szkolone psy (używają ich magowie wyspecjalizowani w tropieniu i niszczeniu wiedźm i leśnych stworów Węża). Jędze można zabić za pomocą zaklęć wysokich stopni lub broni wykonanej ze srebra albo drewna dębowego. Krążą legendy na temat Sabatów – prawda jest taka, że dwa razy do roku (podczas przesilenia), na szczytach wyznaczonych gór

zlatują się okoliczne czarownice, by z ust wysłannika Węża wysłuchać poleceń, zmówić się na jakąś wspólną większą akcję, przyjąć do swego grona nowe kandydatki, a wreszcie, by odprawić Taniec ku czci Węża, zakończony ucztą i spółkowaniem z chwałami.

RAROGI – ogniste demony zniszczenia, wyhodowane w podziemnym imperium z jaj dawno wymarłych ptaków-olbrzymów.

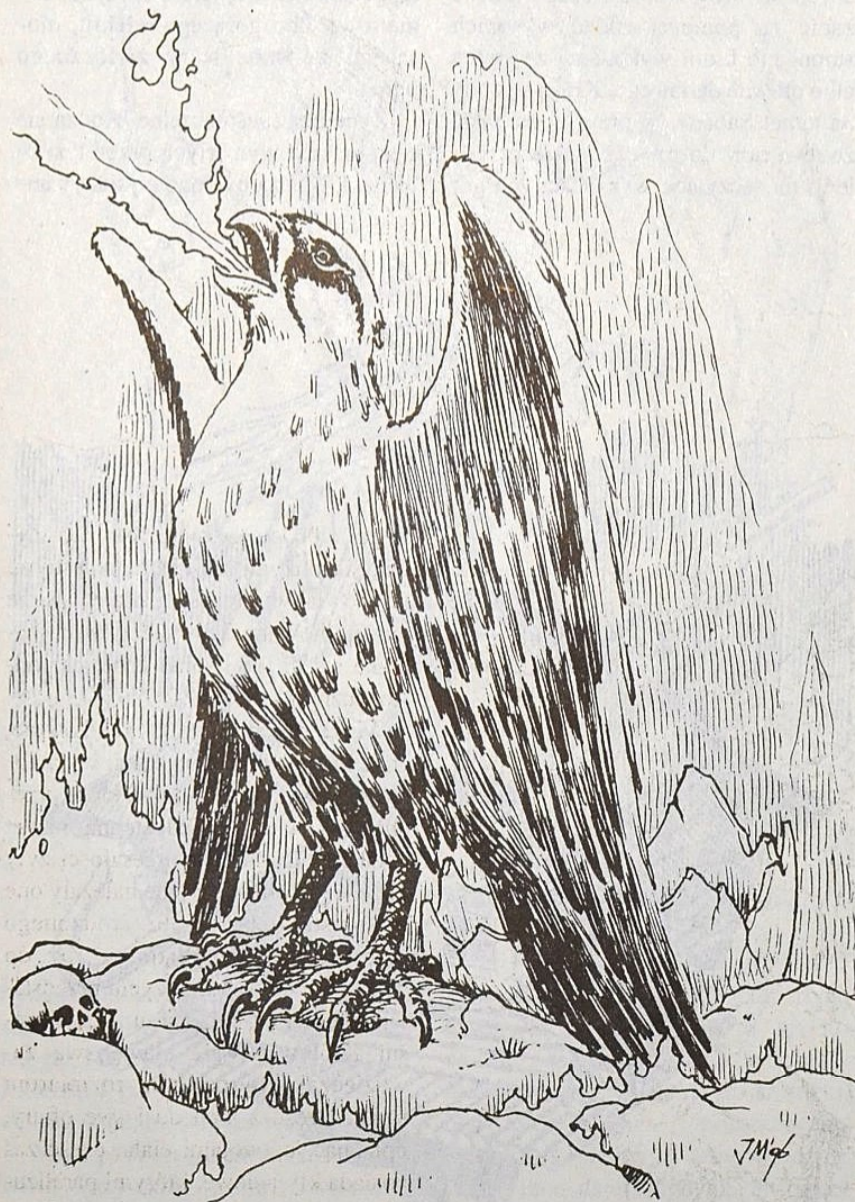
Wygląd: przybierają postać wielkiego sokoła (rozpiętość skrzydeł 5-7 metrów) albo gorącego wichru, niosącego ze sobą iskry żarłocznego ognia.

Życie: są nieśmiertelne. Rodzą się z jaj ptaków wymarłych przed tysiącletkami. Muszą być one wysiadywane



przez dziewięć dni przez istotę ludzką (słudzy Węza specjalnie w tym celu porywają ludzi i sprowadzają do podziemi). Rarogi zamieszkują burzowe chmury, gdzie kryją się jako byty bezcielesne (przybierają opisane postaci dopiero w razie potrzeby). W przypadku zniszczenia powłoki zewnętrznej, ich duchy z powrotem umykają ku chmurom. Rarogi potrzebują pożywienia jedynie wtedy, gdy przybierają konkretne kształty – strawą jest strach istot podślonecznych,

nim zionąc, krzesać go dziobem, pazurami, zaś w przypadku przebywania pod postacią wichru – nawiewają iskry ognia wprost na dachy siedzib ludzkich. Używane są też przez Węza do walki ze żmijem i kuczaricą – w tym starciu przybierają postać sokoła i oprócz ognia używają też szponów, potężnego dzioba oraz skrzydeł. Żywiołem, który zabija rarogi, jest woda – nie raz deszcz (przypadkowy lub wywołany czarami) dopomógł istotom podślonecznym w walce z tym demonem.



które starają się wydostać z objęć pożaru rozpetanego przez demona.

Moc: rarogi są podwładnymi smoków i muszą przybywać na każde ich wezwanie, choć niejednokrotnie samodzielnie podejmują działania zaczepne. Ich bronią jest ogień: potrafią

CHIAŁY – latające demony niższego rzędu, wyhodowane przez Węza ze skrzyżowania ślepych (podziemnych) jaszczurów z człowiekiem i rarogiem.

Wygląd: antropomorficzne jaszczury ze skrzydłami typowymi dla

ptaków drapieżnych. Zarówno dłonie, jak i stopy są chwytne, palce zaś wyposażone w długie pazury. Łeb charakterystyczny dla węży, przy czym oczy posiadają powieki. Ciało pokrywa elastyczna łuska, zdolna odeprzeć ciosy lżejszej broni żelaznej. Skrzydła mają rozpiętość około czterech metrów. Chiały mogą także przybierać postać orła lub człowieka.

Życie: nieśmiertelne. W przeciwieństwie do innych demonów tworzą liczne, działające wspólnie gromady. Nowe osobniki rodzą się z gradu wpadającego do jeziora, które niedługo później zamarza. Mieszkają na czarnych chmurach gradowych, w których wyrąbują sobie obszerne jaskinie dla ochrony przed światłem słonecznym. Jeśli zostaną zabite, przemieniają się z powrotem w grad i roztopiają. Ich dusze idą prawdopodobnie do imperium Węza. Żywią się lodem i wodą deszczową.

Moc: na wyraźny rozkaz Węza podporządkowują się smokom, ale zazwyczaj same sobie są panami. Wykonują zadania polecone przez Ognistego, jednak większość akcji podejmują z własnej inicjatywy. Często zdarzają się krwawe i długotrwałe konflikty pomiędzy różnymi gromadami chiał, na przykład o kontrolę nad określonymi chmurami gradowymi. Bronią chiał są lodowe pociski, rzucane z niesamowitą siłą i precyzją. Służą one zarówno do niszczenia pól uprawnych, zabijania bydła, jak i do walk z istotami podślonecznymi czy takimi sługami Słońca jak zmaje czy zdhuacze. Lodowy pocisk powoduje zamarznięcie trafionej części ciała. Może przed nim uchronić jedynie zbroja z brązu, metalu ukochanego przez Słońce. Inną formą walki i szkodenia na polach uprawnych jest Taniec Koła. Chiały ustawiają się w okrąg i rozpoczynają dziki tan wokół stojącego w środku pobratymca. Wywołują tym szaleńcze burze, zdolne zmieść z powierzchni ziemi całą wioskę.

Światło słoneczne wywiera negatywny wpływ na ciała chiał – po kilku godzinach tracą siły, po paru następnych zaczynają się roztopiać i proces ten jest już nieodwracalny. Jeśli wcieli się w postać ptaszą lub ludzką, rozpoznać je może jedynie człowiek o sześciu palcach. Uśmiercić je można wtedy każdą bronią, byleby tylko nie

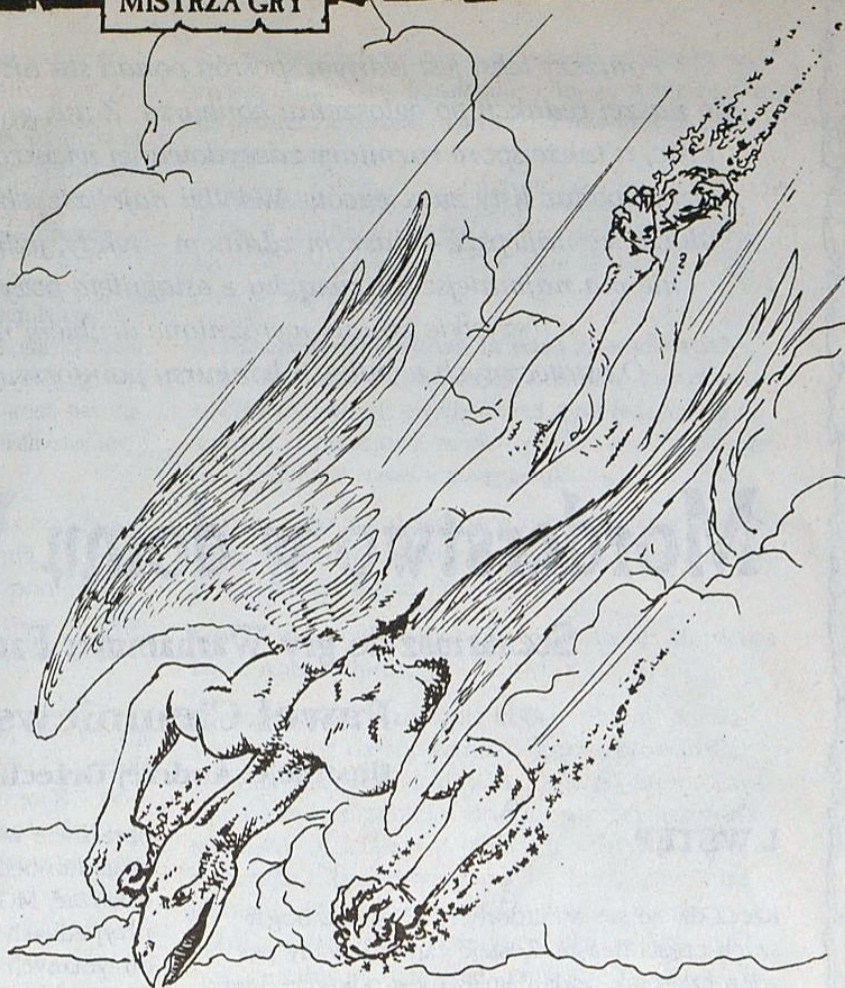
zdażyły przybrać naturalnej postaci. Wówczas bowiem poradzić im może jedynie ciężki topór lub ogień.

WĘŻE – chodzi tu nie o zwykłych przedstawicieli tego gatunku, ale o ich władców: Królów-Węży i Królowe-Wężyce. Są one reliktem pradawnych czasów, gdy moc rozrodcza Węża Ognistego była nieporównywalnie większa od dzisiejszej.

Wygląd: długość – 12-16 metrów, średnica – 1-1,5 metra. Ciemnożółte lub brązowe z szerokim, niebieskim zygżakiem na grzbiecie. Łeb bardzo płaski, czerwony wokół oczu.

Życie: długowieczne. Powiada się, że najstarsze mają po pięć tysięcy lat. W każdym razie najmłodsze nie mogą mieć mniej niż dwa tysiące lat, bo właśnie wtedy Ognisty stracił moc rodzenia węży-olbrzymów. Żyją samotnie lub przewodzą legendarnym Gniazdom, w których przebywa około kilkuset węży o normalnych rozmiarach. W Gniazdach zajmują najniższe, najgłębiej w ziemi wydrążone korytarze. Wypęłzają stamtąd tylko na wezwanie wiedźmy, badnjaka lub samego Ognistego, albo po to, by zapolować. Żywią się dużymi zwierzętami leśnymi i hodowanymi (czasem zdarza się, że nie upilnowana krowa czy owca zabłąka się do lasu) oraz istotami podziemnymi.

Moc: nie są zbyt inteligentne, choć krążą legendy na temat wyjątkowo sędziwych osobników, które przechowują wiedzę niedostępną nawet smokom. Istotnie, w przeszłości żyły takie węże-olbrzymy, ale należały one do najstarszego miotu zrodzonego przez Ognistego. Wątpliwe, by do dziś uchowali się przy życiu przedstawiciele pierwszego miotu. Współcześni Królowie-Węży sławę swą zawdzięczają ogromnym rozmiarom i sile. Część z nich dusi swe ofiary, oplatając je zwojami ciała, część zaś posiada kły jadowe, którymi paraliżuje przyszły obiad. Spośród sług Słońca szczególnie asilki i zmaje wyspecjalizowały się w tępieniu tych pradawnych dzieci Ognistego. Jeśli chodzi o istoty rozumne, to potrzeba sporej liczby wojowników, aby pokonać węża-olbrzymia – można tego dokonać zwykłą bronią.



*Poniższy tekst jest jednym spośród ponad stu artykułów, jakie napłynęły do naszej redakcji po ogłoszeniu konkursu. Z uwagi na dużą liczbę nadesłanych prac, a także spore rozmiary zdecydowanej większości artykułów, nie możemy jeszcze podać listy zwycięzców. W kilku najbliższych numerach **Magii i Miecza** ukażą się najlepsze – naszym zdaniem – teksty, jednak kolejność ich publikacji nie ma najmniejszego związku z osiągniętą pozycją – łączy je tylko jedno – wszystkie zostały wyróżnione drukiem na łamach pisma.*

O ostatecznych wynikach konkursu poinformujemy was już wkrótce.

Morderstwo w domu Winthropów

Scenariusz do gry Warhammer Fantasy Roleplay

Paweł Ciemniński

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

1. WSTĘP

Rzecz dzieje się w Altdorfie, w jednej z bogatszych części miasta. Zostaje zamordowany pewien człowiek, zadaniem BG jest odkrycie, kim jest morderca. W dniu zabójstwa na miejscu zbrodni mogło przebywać dziesięć osób – to one są podejrzanymi.

Ten scenariusz może być rozgrywany przez drużynę, w skład której wchodzi dowolna liczba osób, choć raczej nie powinno ich być więcej niż 5. Przygoda nadaje się również do rozegrania przez jednego gracza. W czasie tej opowieści gracze porzucają swe miecze i tarcze, zamieniając się w detektywów, którzy będą mieli trudny orzech do zgryzienia. Czy sobie poradzą i znajdą mordercę? To zależy już wyłącznie od nich.

W tym nietypowym scenariuszu MG raczej nie powinien rzucać zbyt często kostkami. Będzie to przydatne jedynie podczas wykonywania testów dotyczących czynności typowo fizycznych: wspinania się, ewentualnej walki, czy np. pływania. MG nie powinien wykonywać również testów **Ogd** członków drużyny i ich rozmówców, gdyż nieudany wynik może sprawić, że cała zabawa zostanie przypadkowo zepsuta. Oczywiście należy uwzględnić cechy fizjologiczne i psychologiczne bohatera, który prowadzi z kimś rozmowę. Powinno się to robić jednak na podstawie jego wcześniejszych i obecnych zachowań, a nie wysokości cechy. Jest to pewne naciągnięcie zasad, wydaje mi się jednak, że to małe odstępstwo nie zakłóci równowagi gry. Istnieje jeszcze jedna możliwość – jeżeli BG będą zachowywać się

obraźliwie w stosunku do osoby, z którą rozmawiają lub będą ją bezpodstawnie i beczelnie oskarżać, MG powinien wykonywać w takich przypadkach testy **Ogd** i w pełni stosować się do otrzymanych rezultatów.

Rdzeniem tego scenariusza są rozmowy i płynące z nich wnioski. Podczas przesłuchiwania kolejnych podejrzanych, BG powinni próbować zrekonstruować przebieg morderstwa, powinni wykluczać kolejne osoby, aż pozostanie im tylko jedna, będąca mordercą.

Z kolejnych rozdziałów, przeznaczonych tylko i wyłącznie dla oczu MG, będzie można dowiedzieć się, jaki był prawdziwy przebieg morderstwa i kto jest mordercą. Zostaną również opisane czynności, które podejrzani wykonywali dzień wcześniej i rankiem dnia, w którym przybędą bohaterowie. Podany zostanie dokładny opis postaci i ich odpowiedzi na najważniejsze pytania, zadawane przez BG (jeżeli gracze zadadzą inne pytania, MG będzie musiał improwizować); opis domu i jego otoczenia; dokładny spis najważniejszych przedmiotów, które mogą pomóc w prowadzeniu śledztwa; przydział PD i charakterystyki postaci wraz z ich umiejętnościami, które mogą się przydać w przyszłości.

Drogi Mistrzu Gry, przed poprowadzeniem tej przygody przeczytaj ją kilkakrotnie.

2. KLIENTKA

Przygodę najlepiej jest rozegrać w jakimś dużym mieście. Tekst scenariusza mówi o Altdorfie, nie ma jednak żadnych przeszkód w przeniesieniu

scenariusza do jakiegoś innego, odpowiedniego miasta.

W momencie rozpoczęcia przygody, bohaterowie prowadzeni przez graczy powinni mieć sporo wolnego czasu. Scenariusz poniższy najlepiej jest rozegrać wtedy, kiedy bohaterom zacznie brakować pieniędzy lub nie będą mieli co robić.

BG, jak zwykle zresztą, siedzą w jednej z altdorfskich gospód. Podchodzi do nich wysoka kobieta. Nie jest zbyt ładna, ale bogaty strój i władczy wyraz twarzy sprawiają, że BG spoglądają na nią z ciekawości. Kiedy kobieta dociera do ich stolika, przedstawia się:

– Jestem Anna Winthrop. Mam dla was zadanie. Przez cały czas rozmowy Anna powinna z obrzydzeniem zerkać na wnętrze gospody, ponieważ jednak chce szybko załatwić całą sprawę, przysiadzie się do graczy. Proponowanie jej piwa czy gulaszu będzie bardzo niestosowne.

– To bardzo delikatna sprawa. – mówi Anna – Ale bardzo opłacalna. Zapłacę wam po 150 ZK, jeżeli wykonacie zadanie, które wam powierzę. BG powinni oczywiście okazać zainteresowanie. Pani Winthrop wyjaśni: – Pochodzę z bardzo zamożnej i dobrze sytuowanej rodziny. Niestety, w moim domu zdarzyło się nieszczęście. Mój mąż został zamordowany. Oczywiście nie wiem, kto to zrobił, jednak nie chcę, by władze miejskie zajmowały się tą sprawą. Kiedy już będę wiedziała, kto jest mordercą, postaram się, by spotkała go z mej ręki cicha, aczkolwiek zasłużona kara. Zdecydowałam się na wynajęcie prywatnej grupy, która rozwiąże zagadkę morderstwa. Zamieszkacie w moim domu, dostaniecie pokoje i wyżywienie. Wszystko to za głowę mordercy mojego męża.

Takie warunki powinny w pełni odpowiadać BG, ale niektórzy chciwcy mogą uznać, że Anna Winthrop jest skarbonką i zechcą się targować. Anna zgodzi się podnieść wysokość zapłaty do 170 ZK.

A oto pytania, jakie bohaterowie mogą zadać

Annie. Na inne pytania odpowiedzi powinien wymyślić Mistrz Gry, pamiętaj o tym, że Anna będzie się starała za wszelką cenę nakłonić graczy do przyjęcia zadania.

1. **Dlaczego my?** – No cóż, jesteście pierwszymi, których spotkałam. Jeżeli się nie zgodzicie, poszukam innych chętnych. Mam jednak nadzieję, że do tego nie dojdzie.

2. **Dlaczego nie wynajęła pani zawodowca?** – Och, oni myślą tylko o sławie, wątpię, czy dochowaliby tajemnicy, gdyby któryś z nich zajął się tą sprawą. A poza tym, może wymyślicie coś lepszego, jeśli będziecie działać jako grupa.

3. **Dlaczego tak dużo pieniędzy?** – To oczywiste. Chcę zachować sprawę w tajemnicy, a taka kwota do czegoś zobowiązuje.

Mistrz Gry, czy chcesz poznać prawdę? Mordercą jest... Anna Winthrop!

Jest niezwykle przebiegłą kobietą, która uknuła wszystko już dawno temu, a teraz wprowadziła w życie swój diabelski plan. Otóż po zamordowaniu męża (o przebiegu zbrodni przeczytasz w następnym rozdziale) użyła swych wpływów, by zatuzować całą sprawę, mówiąc, że chce uniknąć skandalu. W rzeczywistości Winthrop nie życzy sobie, by śledztwem zajęły się władze. Wie jednak, że takie postawienie sprawy nie zadowoli jej rodziny, dlatego postanowiła wynająć jakąś grupę, której zadaniem będzie znalezienie „mordercy”. To oczyści ją z podejrzeń, jakie mogą pojawić się wśród członków rodziny. Anna jest pewna, że ktoś, kto pochodzi z niższych sfer i nie ma na co dzień do czynienia z tego typu sprawami, nie odnajdzie mordercy. Morderczyni postanowiła poświęcić dla pieniędzy nawet swoją rodzinę i rzuciła na jej członków fałszywe podejrzenia. Ale o tym później.

Annie zależy na zatrudnieniu BG, ci zaś z pewnością wyrażą zgodę. Nie wiedzą jeszcze, że w przypadku porażki i tak otrzymają swoje pieniądze. Anna



z radością zapłaci im za wskazanie niewłaściwej osoby (co więcej – dąży, by tak się właśnie stało). Jeśli jednak odkryją prawdę, obiecaną zapłatę otrzymają od pozostałych członków rodu Winthropów. W przypadku porażki, BG będą mieli na sumieniu życie niewinnej osoby. Czy sobie z tym poradzą?

Jeżeli BG przyjmą ofertę Anny, ta poprosi ich, by spakowali się i za godzinę czekali przed zajazdem. Przyśle po nich powóz.

3. PRAWDZIWY PRZEBIEG MORDERSTWA

Morderstwo miało miejsce nocą. Cała rodzina wieczorem była w jadalni, gdzie wspólnie jedzono kolację i zabawiano się rozmową. Nic nie wskazywało na to, że jeszcze tej samej nocy zdarzy się tragedia. Po kolacji Johann Winthrop (ofiara) udał się do swojego pokoju. Miał kłopoty ze zdrowiem



i lekarz zalecił mu wczesne kładzenie się spać. Zaraz po Johannie z jadalni wyszła jego córka, Eva, która udała się do swojego pokoju. Anna i Erwin (syn) poszli na górę (do sypialni) razem. Erwin wszedł do swojego pokoju, a Anna pośpiesznie udała się do swojego. Później powie, że zanim do niego weszła, zapukała do sypialni Johanna. Ponieważ nie słyszała odpowiedzi, udała się do siebie, sądząc, że jej mąż już zasnął. Prawdę

mówiąc od razu udała się do swojego pokoju. Chwilę później, sprawdzwszy, czy nikogo nie ma w korytarzu, przekradła się do pokoju Johanna i zaszytowała go. Szybko opuściła miejsce zbrodni. Udała się z powrotem do swojego pokoju, skropiła się ciepłą wodą (poleciła ją przynieść pokojówce Erice), aby upożorować senny koszmar – resztę wody wylała przez okno. Zaczęła krzyczeć. Erwin usłyszał krzyki i jak najszybciej pobiegł do pokoju matki. Powiedziała mu, że miała zły sen, i że już wszystko jest w porządku. Ta sztuczka miała przekonać Erwina, że matka od razu zasnęła i nie opuszczała swego pokoju. Erwin wrócił do siebie. Nieco później budzi się Eva, która idzie do łazienki. Anna cały czas nie śpi i słyszy jej kroki. Erwin również nie może zasnąć. Anna otwiera drzwi, chcąc zobaczyć, kto siedzi w korytarzu, ale te skrzypnęły, więc bojąc się, że ktoś ją usłyszy, wraca do swojego pokoju. Po chwili Eva wychodzi z łazienki. Erwin słyszy kroki. Eva wchodzi do swego pokoju, a dalsza część nocy przebiega spokojnie.

I co? Wszystko wydaje się proste? Ale teraz, drogi Mistrzu Gry, spróbujemy to wszystko skomplikować tak, żeby BG mieli trudny orzech do zgryzienia.

3.1. RANEK W DNIU MORDERSTWA. WAŻNIEJSZE DZIAŁANIA PODEJRZANYCH.

- Anna prosi pokojówkę, aby wieczorem przyniosła jej dzbanek ciepłej wody.
- Erwin, w ogrodzie strzela, z kuszy do tarczy.
- Ogrodnik zbiera w ogrodzie zioła.
- Kucharka gotuje i plotkuje z pokojówką.
- Eva rozmawia z lokajem. Pyta go o trucizny.

3.2 RANEK W DNIU, W KTÓRYM PRZYBYLI BOHATEROWIE. WAŻNIEJSZE DZIAŁANIA PODEJRZANYCH.

- Anna idzie do ogródka, prosząc ogrodnika o trochę sałaty. Sałata rośnie za wysokim żywopłotem, tak więc pani Winthrop, nie widziana przez nikogo, zakopuje sztylet w grządce koperku – jak wie, nikt go nie zrywa, gdyż Erwin jest na niego uczulony.
- Eva przez cały czas siedzi w swoim pokoju. Jest załamana śmiercią ojca.
- Erwin szuka w bibliotece książek o kulcie bogów Chaosu.
- Kucharka zżerana ciekawością wkrada się do pokoju zmarłego. Wychodzi stamtąd po dwóch minutach, co nie uchodzi uwagi pokojówki.

3.3 POPOŁUDNIE W DNIU, W KTÓRYM PRZYBYLI BOHATEROWIE.

– Anna zwołuje wszystkich i mówi, że jednemu z BG zdaje się, że na twarzy Erwina widzi strach. Powinienesz odegrać to tak, aby BG nie byli do końca pewni, że Erwin jest przestraszony. W rzeczywistości zrobił trochę zaskoczoną minę, ale oczywiście BG o tym nie wiedzą.

Od tej chwili BG mogą wszystkich przesłuchiwać. Ale o tym w kolejnych rozdziałach.

4. PODSTAWOWE WIADOMOŚCI O PODEJRZANYCH

Podejrzanych jest 10 osób, które w czasie morderstwa przebywały w domu i jego okolicach.

- Anna Winthrop, żona Johanna i matka Ewy i Erwina. Odziedziczyła po mężu 5000 ZK.
- Erwin Winthrop, syn. Odziedziczył 3000 ZK.
- Eva Winthrop, córka. Odziedziczyła 3000 ZK.
- Josef Backer i Marie Backer, lokaj i kucharka – małżeństwo. Dostali po 600 ZK.
- Iwone Rum, Ottilla Nirke, Erika March. Służące. Dostały po 100 ZK.
- Klaus Garber. Ogrodnik, dostał 300 ZK.
- Udo Gerker. Stajenny, dostał 100 ZK.

Kolejne rozdziały, poświęcone konkretnym osobom, zawierają informacje o ich charakterach, a także o poglądach na całą sprawę. Zostaną w nich także przedstawione przypuszczalne pytania BG i odpowiedzi, jakie udzieli na nie dana osoba. Na inne pytania, które z pewnością się pojawiają, Mistrz Gry musi udzielić odpowiedzi samodzielnie.

Gracze mogą swobodnie poruszać się po domu i jego okolicach. Dalsze uwagi i informacje na ten temat znajdziesz w dalszej części scenariusza.

5. ANNA WINTHROP

Morderczyni. W życiu nigdy nie było jej źle. Wychowała się w dobrej, pochodzącej z Nuln rodzinie. Niczego jej tam nie brakowało, nie musiała

się uczyć i pracować – żyła z pieniędzy ojca, który wprost za nią szalał – nic dziwnego, była jego jedynym dzieckiem. Jej matka zmarła podczas porodu. Kiedy miała dziewiętnaście lat, poznała mężczyznę, który został jej pierwszym mężem. Jednak zawarty związek nie należał do udanych. Mąż Anny był szulerem. W chwili ślubu dysponował znaczną gotówką i domem stojącym w jednej z bogatszych dzielnic Nuln. Jednak wkrótce wszystko przegrał, a dom został spalony przez bandę, wynajętą przez człowieka, któremu mąż Anny był winien pieniądze. Pierwszy mąż morderczyni zginął wkrótce w bójce. Anna wróciła do ojca. Przestała ufać mężczyznom i dopiero dziesięć lat później, już po śmierci swego ojca, kiedy skończyły się odziedziczone pieniądze, postanowiła wyjść za mąż za Johanna Winthropa, którego poznała na balu. Przeprowadziła się do Altdorfu i wzięła z nim ślub. Rodzina szybko ją zaakceptowała, a Anna urodziła Johannowi dwójkę dzieci. Przez pierwsze dziesięć lat małżeństwa wszystko układało się dobrze. W końcu jednak Johann, człowiek sześćdziesięcioletni, zaczął podupadać na zdrowiu. Anny nie interesowało życie z chorym starcem. Marzyła o bogatym domu, w którym urządza się przyjęcia i poznaje nowych ludzi. Johann był jednak zaborczy, a jego zdrowie przeszkadzało w urządzaniu hucznych imprez. W końcu między małżonkami coś zaczęło się psuć. Johann powiedział Annie, że zmieni testament na jej niekorzyść, jeżeli wciąż będzie brała udział w licznych balach i spotykała się z innymi mężczyznami. Obawiając się tego, a także ujawnienia swego romansu z Edmundem Briochem, który obdarowywał ją cenną krasnoludzką biżuterią i stał miłosne liściki, Anna zabiła swego męża. Znalazła i spaliła nowy testament, w którym mąż pozbawiał ją spadku. Teraz bez względu na konsekwencje, będzie chciała zrzucić winę na inną osobę, a kiedy sprawa przyćmienie, zwiąże się z Edmundem.

W rozmowach Anna będzie starała się bronić swoich dzieci, udając kochającą matkę. Tak naprawdę to właśnie ona podrzuciła wszelkie fałszywe tropy – jest gotowa uczynić wszystko, aby tylko zmylić BG.

Być może niektóre pytania wydają się dziwne, ale po zapoznaniu z całym scenariuszem, wszystko się wyjaśni.

Oto pytania i odpowiedzi Anny:

– Proszę nam opowiedzieć, co pani robiła w dniu morderstwa?

– No cóż, nic specjalnego, ale postaram się wam powiedzieć to, co pamiętam. Z samego rana odwiedziłam Johanna. Spał jeszcze, więc powiedziałam Erice (to nasza pokojówka), żeby przyniosła mężowi śniadanie nieco później. Sama zjadłam śniadanie i... co ja potem robiłam? Aha, poszłam do Marie – naszej kucharki – spytać ją, jak



idą przygotowania do kolacji. Było to dla mnie bardzo ważne. Johann niezbyt lubił rodzinne bankiety, ale ten był wyjątkowy – Erwin obchodził dwudzieste pierwsze urodziny. Marie powiedziała, że sobie poradzi, a ja... ja poszłam do swojego pokoju. Do obiadu nie robiłam nic specjalnego, a później przyszedł doktor Heinz, rozmawiałam z nim dosyć długo. Wieczorem wszyscy zebraliśmy się w salonie i zasiedliśmy do kolacji. Zaraz po niej Johann udał się na spoczynek, a my chwilę później również rozeszliśmy się do swoich sypialni.

– Proszę nam opowiedzieć coś więcej o kolacji. Czy ktoś zachowywał się nienaturalnie?

– Nie sędzę, wydaje mi się, że wszyscy zachowywali się normalnie, ale nie jestem tego pewna, bo przez większość czasu rozmawiałam z Erwinem. Erwin zamierza zostać prawnikiem i wszyscy jesteśmy z niego dumni. Nie ma tu co mówić o kolacji. Nie sędzę, żeby przyniosło to jakiś postęp w sprawie.

– Co działo się po kolacji?

– Johann udał się do swojego pokoju. Zaraz po nim na górę poszła Eva, bolała ją głowa. Ja i Erwin udaliśmy się na górę razem. Erwin wszedł do siebie, powiedział, że się trochę pouczy i pójdzie spać. Ja postanowiłam wstąpić do Johanna i spytać, czy czegoś mu nie potrzeba. Zapukałam, ale nie było odpowiedzi. Pomyślałam, że śpi i poszłam do siebie. Najwyraźniej miałam jakieś przeczucie, gdyż obudziłam się zrana potem. Nie pamiętam, co mi się śniło, ale to było straszne. Krzyczałam i Erwin przybiegł zobaczyć, co się ze mną dzieje. Uspokoiliłam go i znów się położyłam. Tym razem zasnęłam i spałam aż do rana.

– O czym rozmawiała pani z doktorem?

– O niczym szczególnym. Nie rozmawialiśmy na żaden konkretny temat. Zresztą ja niezbyt znam się na medycynie. Doktor mówił mi o jakichś leczniczych właściwościach koperku, na co ja odpowiedziałam, że co prawda rośnie on u nas, ale nikt go nie zrywa, gdyż Erwin jest na niego uczulony. Doktor powiedział, że za jakiś czas przyjdzie i zerwie sobie trochę tego koperku. Jak widać, nie rozmawialiśmy o niczym istotnym. Zresztą doktor Heinz jest bardzo miły i niezwykle mądry – wie więcej o ziołach niż niejedna... no, jak oni się nazywali... a, nie przypominę sobie.

– Co robiła pani dzisiaj rano?

– Byłam w ogrodzie poprosić Klause, naszego ogrodnika, o trochę salaty. Marie tak ciężko pracuje, że chciałam jej jakoś pomóc. Już od dłuższego czasu nalegałam, żeby zatrudnić dla niej jakąś pomoc, ale ona się upierała, że sobie poradzi. Czasem się o nią obawiam. Ma już ponad siedemdziesiąt lat, a tak ciężko pracuje. Podziwiam ją i wy także okazicie jej szacunek. No, ale wracając do pytania. Potem spotkałam się z grabarzem, aby

zalać sprawę pogrzebu. Chcę, żeby był cichy i szybki. Potem postanowiłam wynająć kogoś, kto znajdzie mordercę.

– W pani pokoju, w kominku, znaleźliśmy spalone szczątki testamentu. Czy umie pani to wytłumaczyć?

– ...Oczywiście. Gdybyście wiedzieli, ile testamentów napisał Johann, nie dziwilibyście się temu. Johann często pokazywał mi te testamenty, zanim oddał je prawnikowi. Chodziło mu o to, żebym zgodziła się na sumę pieniędzy, jaką ma otrzymać służba. Zawsze chciałam, żeby Marie i Josef otrzymali najwięcej. Ten testament to po prostu nie podpisany skrawek papieru. Spaliłam z pięć takich dokumentów. Jednak prawdziwy testament był u prawnika, Hermina Schmidta.

– Czy podejrzewa pani kogoś?

– Oczywiście, że nie. Nie mam pojęcia, kto mógłby zrobić coś takiego.

– Czy wie pani, która z obecnych tu osób ma jakiegokolwiek doświadczenia wojskowe?

– Josef służył w wojsku przez dwa lata, zanim zaczął u nas pracować. I chyba tylko on...

– W pani pokoju znaleźliśmy pustą karafkę. Co w niej było?

– Woda, oczywiście. Zawsze wieczorem proszę Erikę, żeby przyniosła mi karafkę wody.

– Erika powiedziała, że poleciła jej pani przynieść gorącą wodę w karafce.

– ...Tak ... statnio cierpię na bóle gardła, wołałam więc nie pić zimnej wody.

– W pani pokoju znaleźliśmy pewien liścik...

– ...Który? ...Ach, ten... To, to... stary list miłosny od jednego z mych dawnych wielbicieli. Poznałam go na... balu. Tak, na balu w Nuln. Chciał nauczyć mnie strzelać, ale ja nie nadaję się do tego rodzaju rozrywek.

Jeżeli bohaterowie zapytają Annę o jej opinię na temat innych osób, udzielając odpowiedzi powinien skorzystać z odpowiednich opisów bohaterów niezależnych. Pamiętaj jednak, aby były to tylko ogólne wiadomości, nie ujawniaj faktów, których Anna nie może znać. Staraj się, aby jej osady były wyważone.

Odgrywając rolę Anny musisz pamiętać, że to bardzo sprytna osoba. Udzielając odpowiedzi na zadawane pytania nie waha się zbyt długo, wysławia się zwięźle i naturalnie. Nie będzie nikogo jawnie posądzać, ale powinna pozostawić BG dużo do myślenia...

6. ERWIN WINTHROP

Erwin jest synem Anny i Johanna, starszym bratem Ewy. Ma 21 lat. Jego dzieciństwo było beztróskie, co nie znaczy, że spędzał czas na nieróbstwie. Przez cały czas się uczył. Marzeniem jego ojca było, by Erwin został prawnikiem.

Erwin jest przystojnym młodzieńcem. Ma ciemne włosy i oczy. Sprawia wrażenie osoby nieco porywczej i niebezpiecznej. Tak naprawdę jest jednak niezwykle odważny i wie co robi. Z ojcem żył w dobrych stosunkach, poza paroma faktami nic nie wskazuje na to, że mógłby być jego mordercą.

Jedną z pasji Erwina jest strzelanie z kuszy. W ogrodzie stoi specjalna słomiana tarcza, której używa w swych ćwiczeniach.

A oto pytania i odpowiedzi Erwina:

– Co robiłeś w dniu morderstwa?

– A co miałem robić? To, co zwykle. Wstałem wcześniej, zjadłem śniadanie i poszedłem poćwiczyć do ogrodu. Wróciłem dopiero na obiad, a później pomagałem w przygotowywaniu przyjęcia.

– Opowiedz nam coś o kolacji.

– To było przyjęcie na cześć moich urodzin. Dwudziestych pierwszych, jeśli chcecie wiedzieć. Nie wiem, co tu można opowiadać. Było raczej nudno i na szczęście szybko się skończyło, bo ojciec musi... musiał chodzić wcześniej spać.

– Co działo się po kolacji?

– Ojciec poszedł na górę. Zaraz po nim poszła Eva. Powiedziała, że też pójdzie spać, bo strasznie boli ją głowa. Dosłownie chwilę ja i matka uda-

liśmy się później na górę. Rozmawialiśmy o moim przyszłym zawodzie. Mama zdaje się być bardzo podekscytowana tym całym moim studiowaniem i tak dalej. Powiedziałem jej dobranoc i wszedłem do swojego pokoju. Przed udaniem się na spoczynek chciałem się trochę pouczyć. W pewnym momencie usłyszałem krzyk. Rozpoznałem, że to krzyczała matka, więc zaniepokojony wpadłem do jej pokoju. Siedziała na łóżku, złana potem. Na szczęście był to tylko zły sen. Zamknąłem okno, żeby się nie przeziębila i poszedłem do siebie. Zamknąłem książki i położyłem się. Nie mogłem jednak zasnąć. Późno w nocy usłyszałem czyjeś kroki, a potem zaskrzypiały drzwi i chwilę później znów usłyszałem kroki. Byłem bardzo zmęczony i niemal w tym samym momencie usnąłem.

– Czy słyszałeś jak twoja matka pukała do drzwi twego ojca zaraz po kolacji?

– Nie. Ale będąc w swoim pokoju nie mogłem usłyszeć żadnego pukania. Drzwi do pokoju ojca znajdują się za zakrętem korytarza.

– Czy umiesz doskonale posługiwać się jakąś bronią?

– Tylko kuszą i to niedoskonale.

– Czy kogoś podejrzewasz?

– Nie bawię się w złodziei i detektywów. Nie obrażacie się, ale cała ta maskarada po prostu mnie śmieszy. Ludzie i tak dowiedzą się o śmierci ojca. Tego nie da się po prostu zataić. Ale proszę, szukajcie mordercy, chociaż nie wierzę, by ktokolwiek z nas to zrobił.

– W pokoju twojego ojca, pod łóżkiem, znaleźliśmy belt od kuszy. Masz coś do powiedzenia na ten temat?

– Nie mam pojęcia, skąd się tam wziął. Tak naprawdę to mnie to nie obchodzi. Nikogo nie zabiłem. A belt... cóż, ojciec mógł go wziąć. Nie wiem tylko po co.

– W twoim pokoju znaleźliśmy ukryty za obrazem liścik...

– Kto wam pozwolił grzebać w nie swoich rzeczach! Zresztą, nie ma o co wszczynać awantury. To list od mojego kolegi z uniwersytetu. Byłem mu winien pieniądze. Chcę mu oddać ten liścik, kiedy wróci z Nuln. Taka była nasza umowa...

Odgrywając Erwina pamiętaj, że to raczej porywczy młodzieniec. Niezbyt chętnie rozmawia z BG. Jest święcie przekonany o tym, że ludzie z ulicy szukający mordercy jego ojca, to po prostu jakaś farsa.

7. EVA WINTHROP

Eva jest córką Anny i Johanna, młodszą siostrą Erwina. Ma dwadzieścia lat.



Jest ładna. Ma prawie czarne włosy i czarne oczy. Jest stosunkowo oschła, wobec BG nawet nieco niegrzeczna. Jeżeli bohaterowie będą chcieli z nią rozmawiać, odmówi i zmieni swą decyzję dopiero po namowach matki. Eva nienawidzi elfów. Rok temu kochała elfa, który przybył do miasta i spotkał ją na jednym z balów. Spotykali się często, aż pewnego dnia młodzieniec zniknął. Więcej się już nie pojawił. Eva znienawidziła jego i wszystkich innych przedstawicieli tej rasy. Jeżeli w drużynie jest jakiś elf, który obrazi ją w czasie rozmowy, Eva nie będzie już mówić w jego obecności. Jeżeli w drużynie jest jakaś kobieta, istnieje możliwość, że Eva się jej zwierzy. (Wyjątkowo należy tu przeprowadzić test **Ogd**). Udany rezultat wyjaśni tajemnicze zachowanie Ewy, wynik niepomyślny sprawi, że porozumienie się z nią stanie się jeszcze trudniejsze. Nie ma to jednak znaczącego wpływu na przebieg śledztwa. Należy zaznaczyć, że oprócz Ewy nikt nie wie o jej nieszczęśliwej miłości.

A oto pytania i odpowiedzi Ewy:

– **Co pani robiła rano w dniu morderstwa?**

– *A cóż miałabym niezwykłego robić? Przygotowywać truciznę? Nie robiłam nic ciekawego. Pomagałam Josefowi i Marie w przygotowywaniu przyjęcia.*

– **Czy uderzyło panią coś niezwykłego podczas kolacji?**

– *Nie. Nie działo się nic ciekawego. Nudne przyjęcie, jedno z wielu. Erwin cały czas gadał z matką, a ojciec wcześniej poszedł do swojego pokoju. Ja zresztą też. Bolała mnie głowa.*

– **Co robiła pani po przyjeździe do swojego pokoju?**

– *Położyłam się, oczywiście. Jeśli kogoś boli głowa, to zwykle kładzie się do łóżka, a nie biega po domu i morduje ludzi, jeśli o to wam chodziło. Nie spałam jednak dobrze. Późną nocą poszłam do łazienki, wróciłam do swojego pokoju i zasnęłam.*

– **Czy miała pani jakąś styczność z bronią?**

– *Jedynie wtedy, gdy pomagałam Klausowi przystrzyc żywoptot.*

– **Dowiedzieliśmy się, że kłóciła się pani z ojcem. Dlaczego pani to zataiła?**

– *Niczego nie zataiłam. To nie była kłótnia, a wymiana zdań. Zresztą stało się to parę dni temu i zupełnie wyleciało mi z głowy.*

– **Co robiła pani dzisiaj rano?**

– *Przez cały czas byłam w swoim pokoju.*

– **Dlaczego wypytywała pani lokaja o różne trucizny?**

– *Ach, więc to też już wiecie. No cóż, zwykłymnie mnie to ciekawiło. Josef powiedział mi, że bym*

zapytała o to Klause, ale nie poszłam. Chciałam poszukać jakichś informacji w bibliotece, ale nic nie znalazłam. Nie sądzę jednak, by wam to coś pomogło – ojciec został zasztyletowany.

Odgrywając Ewę staraj się nie zrobić z niej rozkapryzonej, rozpuszczonej dziewczynki. To raczej nieszczęśliwa kobieta. Kochała swego ojca. Po jego śmierci Eva poczuła się opuszczona. Uczucie straty kiedyś minie, ale na razie Eva zachowuje się wobec BG dosyć opryskliwie. Nie przesadz z tym jednak, w dobrym kryminale każda osoba powinna mieć jakąś jakąś tajemnicę, którą nie dzieli się z innymi.

8. JOSEF BACKER – lokaj

Josef pracuje w domu Winthropów już od 27 lat. Wszyscy Winthropowie darzą go szacunkiem. Jego żona – Marie – pracuje jako kucharka. Josef jest lojalnym i skrytym człowiekiem. Dużo widzi i dużo słyszy – niewiele jednak zechce powiedzieć BG. To, w jaki sposób będzie się do nich zwracał, zależy od wrażenia, jakie na nim zrobią. Jeżeli przyjdą do domu Winthropów w obdartych, zabrudzonych ciuchach – lokaj będzie trzymał się od nich z daleka i traktował z wyższością.

W tej sytuacji możesz wykonać uśredniony test **Ogd** drużyny. Jeżeli będzie udany, Josef chętnie



udzieli odpowiedzi i o wiele łatwiej będzie go „znaleźć”. W przypadku nieudanego wyniku, lokaj będzie traktował BG z wyższością i pogardą, a na ich pytania będzie odpowiadał z dużą niechęcią. Czasami powachluje się ręką, aby odgonić nieprzyjemny zapach, który czuć od graczy, itp.

A oto pytania i odpowiedzi Josefa:

– **Co robiłeś wczoraj?**

– *Przez cały dzień pomagałem żonie w przygotowywaniu kolacji.*

– **Opowiedz coś o kolacji.**

– *Obawiam się, że niewiele będę mógł opowiedzieć. Podalem do stołu, po czym wyszedłem do kuchni sprawdzić, czy kaczką jest już gotowa. Razem z żoną poszliśmy do jadalni, gdzie zostaliśmy do końca kolacji.*

– **Czy wczoraj lub podczas kolacji zauważyłeś coś niezwykłego?**

– *Chyba nie... Choć, kiedy teraz o tym myślę, to muszę powiedzieć, że odbyłem z panną Evą bardzo dziwną rozmowę. Pytała mnie o trucizny. Powiedziałem jej, że nic o tym nie wiem i niech lepiej idzie z tym do Klause, on zna różne roślinne specyfiki. Eva zawsze interesowała się najbardziej tajemniczymi sprawami. No cóż...*

– **Czy miałeś jakieś przeszkolenie wojskowe?**

– *Tak, służyłem dwa lata w wojsku. Zaraz potem zacząłem tu pracować.*

– **Co robiłeś dzisiaj rano?**

– *Nic specjalnego, sprzątałem, wydałem polecenia służącym. Nic godnego uwagi.*

Uwagi na temat odgrywania Josefa są zamieszczone powyżej. Jeżeli BG będą wypytywali lokaja o służbę w wojsku, Josef wyraźnie straci chęć do rozmowy. Wykonaj test **Ogd** pytającego BG. Jeżeli wynik będzie niepomyślny, Josef powie, że teraz nie ma to już żadnego znaczenia i odejdzie. W przypadku udanego testu Josef opowie, że służył przez dwa lata w jednym z altdorfskich regimentów piechoty. (Szczegółowe informacje na temat żołnierzy znajdują się w dodatku **Wewnętrzny Wróg**). Opuścił jednak wojsko, kiedy dowiedział się o kryminalnej przeszłości swego przełożonego, który bezkarnie dowodził oddziałem. Josef nie wymieni żadnych nazwisk i nie powie nic więcej.

9. MARIE BACKER – kucharka

Marie jest żoną Josefa, lokaja. Wraz z nim pracuje w domu Winthropów już od 27 lat. To dobra i pracowita kobieta, chociaż nieco gadatliwa i ciekawska. Można powiedzieć, że jest całkowitym przeciwieństwem swego męża.

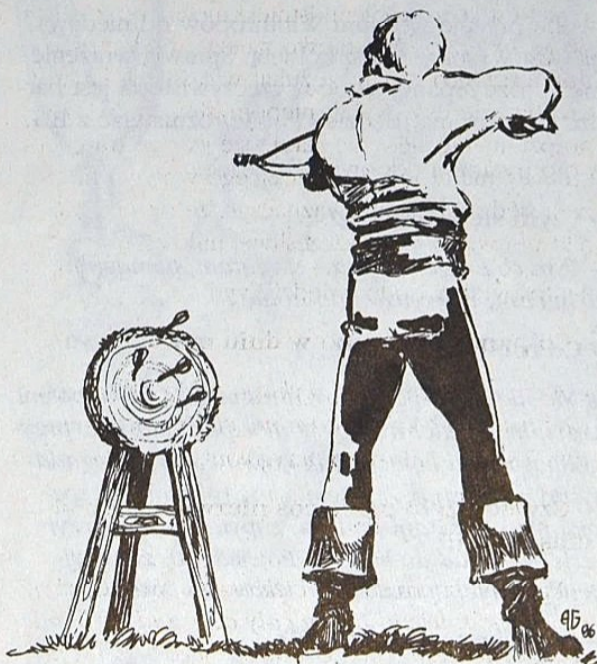
A oto pytania i odpowiedzi Marie:

– **Co robiłaś wczoraj?**

– *Przez cały dzień przygotowywałam kolację. To miała być uroczysta kolacja, bo pan Erwin miał dwudzieste pierwsze urodziny. Och, jak ten czas leci... Już tu pracowałam od sześciu lat, kiedy się urodził. Czyż to nie cudowne?*

– **Opowiedz coś o kolacji.**

– *Niestety, nic nie mogę powiedzieć. A raczej nic ciekawego. Wszystko było jak najbardziej normalnie.*



– **Co robiłaś dzisiaj?**

– *Doprawdy nic. Przygotowywałam obiad i sprzątałam kuchnię.*

– **Dowiedzieliśmy się, że dzisiaj rano wchodziłaś do sypialni zamordowanego. Po co?**

– *Och... skąd to wiecie? Zresztą, nieważne. Nie mogłam wprost wytrzymać, żeby tam nie zajrzeć. Przysięgam, że nic nie ruszałam, byłam tam zaledwie chwilę.*

– **Nie powiedziałaś nam, że wczoraj rozmawiałaś z pokojówką.**

– *Och, wyleciało mi to zupełnie z głowy! Oczywiście, że rozmawiałam z Iwone. Po prostu plotkowałam o wszystkim i o niczym.*

Odgrywając rolę Marie pamiętaj, że to rozgadana, nieco roztrzępana, wesoła staruszka. Staraj się, by BG odnieśli właśnie takie wrażenie. Marie jest także straszną plotkarą. Jeżeli BG będą chcieli uzyskać jakieś dodatkowe informacje na temat, o którym kucharka nie ma zielonego pojęcia, wykonaj test **Op** Marie. Jeżeli rezultat będzie nieudany, Marie zmyśli cokolwiek, aby zaciekać bohaterów. Pamiętaj jednak, że będą to jedynie niegroźne ploteczki na

temat historii niektórych BN. (*– A wiecie, że Erwin, kiedy był tak mały jak twoja dłoń, zrzucił garnek z cyjankiem z półki spiżarenki i o mało się nie otrul? Zawsze trzymaliśmy trochę cyjanku. Nasz dawny ogrodnik robił z niego truciznę na insekty. – Eva była bardzo marudną dziewczynką. Kiedy była mała, zawsze musiała mieć to, co chciała. Jeżeli nie mogła tego zdobyć, niszczyła to. Jak na przykład lalkę jej koleżanki Alicji... itp.)*

9. IWONE RUM – służąca

Iwone pracuje w domu Winthropów od niedawna. Jest wysoką, ładną kobietą. Sprawia wrażenie nieco roztrzępanej, choć w rzeczywistości jest bardzo opanowana. Będzie chętnie rozmawiać z BG.

A oto pytania i odpowiedzi Iwone:

– Czym się zajmujesz?

– Tym co Erika i Ottilla – sprzątam, pomagam w kuchni, nakrywam do stołu.

– Co robiłaś wczoraj?

– Nic niezwykłego. Posprzątałam w jadalni, potem zeszłam do kuchni, aby pomóc pani Marie w przygotowywaniu kolacji. Tak naprawdę to przegadałyśmy z godzinę. A potem... nie robiłam nic specjalnego. Poszłam do Uda, zapytać go czy przyjdzie na obiad do kuchni. Powiedział, że przyjdzie. A potem poszłam do siebie, do pokoju.

– Czy wiesz coś o kolacji?

– Nie.

– Co robiłaś dzisiaj rano?

– Och, co za pytania zadajecie. Jak zwykle sprzątałam.



Odgrywając Iwone spraw, by BG odnieśli wrażenie, że jest ona bardzo przeciętna. To zwykła, szara, pracująca dziewczyna. Zajmuje się pracą i plotkowaniem, ale tak naprawdę to niewiele wie. Jeżeli BG będą ją wypytывать, próbując uzyskać jakieś dokładniejsze informacje, Iwone odpowie po prostu, że w domu Winthropów pracuje od niedawna.

10. Erika March – służąca

Erika pracuje w domu Winthropów zaledwie od paru tygodni. Jest młodą, nieco nerwową dziewczyną. Nie będzie zbyt pomocna w prowadzeniu śledztwa, gdyż przez większość czasu przebywała w budynku dla służby. Dlatego też na wszelkie pytania dotyczące dnia zabójstwa odpowie po prostu: *– Nie wiem*. Nie należy jednak zapominać, że to ona, przynosząc śniadanie Winthropowi, odkryła jego zwłoki. Nie należy się dziwić, że wciąż jest w szoku.

A oto możliwe pytania i odpowiedzi Eriki:

– Co robiłaś wczoraj?

– Przez cały dzień siedziałam w budynku dla służby. Miałam dyżur i sprzątałam cały domek.

– Co robiłaś dzisiaj?

– Nic godnego uwagi. Wytarłam kurz w bibliotece i obu gabinetach.

– Wiemy, że to dla ciebie trudne, ale czy mogłabyś opowiedzieć nam, co zobaczyłaś wchodząc dzisiaj rano do pokoju?

– Pamiętam krew. Mnóstwo krwi. Cała pościel była purpurowa. Nie zauważyłam nic więcej, bo wybiegłam z pokoju.

– Czy pani Anna prosiła cię wczoraj wieczorem o karafkę wody?

– Tak. Poleciała mi wieczorem przynieść do jej pokoju karafkę gorącej wody.

– Czy robiła tak codziennie?

– Codziennie prosiła o wodę, ale po raz pierwszy o gorącą.

Odgrywając rolę Eriki powinieneś pamiętać o kilku rzeczach. Młoda służąca wciąż jeszcze jest w szoku. Na pytania będzie odpowiadać z pewnym opóźnieniem, ma błędny wzrok. Czasami uroni łzę. Jeżeli BG będą rozmawiać z Eriką dłużej niż 5 tur (5 minut), wykonaj dla niej test Op. Jeżeli wynik będzie niepomysłny, Erika nagle wybuchnie płaczem i ucieknie. Nie będzie można jej nigdzie znaleźć przez 2 godziny. Potem się uspokoi.

Może się tak zdarzyć, że któryś z BG będzie się starał wyprowadzić Erikę z szoku. Musisz wtedy

pozwolić, aby BG wykazał się inicjatywą i porozmawiał z Eriką, a następnie wykonać uśredniony test **Ogd+CP** z następującymi modyfikatorami:

- n kobieta +15
- n mężczyzna -10
- n rozmowa w cztery oczy +10
- n rozmowa przy innych osobach -10
- n medyk +5
- n postać o przykrym wyglądzie i nie wzbudzająca zaufania -30.

Jeżeli wynik testu będzie pomyślny, Erika ochłonie i poczuje się lepiej po upływie k3 godzin. Przyjdzie podziękować BG i spyta się, czy nie mogłaby w czymś pomóc. Nie ma to większego wpływu na przebieg przygody, ale któryś z BG może dostać dodatkowe PD.

II. Ottilla Nirke – służąca

Ottilla Nirke pracuje w domu Winthropów od paru lat. Jest niezwykle brzydka – ma wylupiające oczy, duże, ale nie odstające uszy i wiecznie rozczochrane, czarne włosy. Ma trzydzieści lat i wysokie mniemanie o sobie. Jeżeli BG zechcą z nią rozmawiać lub ją spotkają – Ottilla podejdzie do nich ostrożnie, rozglądając się na wszystkie strony. Nachyli się konspiracyjnie do bohaterów i wyszepta: – *Widziałam. Mówię wam, że widziałam mordercę!* W oczekiwaniu na zdumienie na twarzach BG, Ottilla robi dumną minę po czym powie: – *Ale nic nie mogę wam tutaj powiedzieć. Jestem w strasznym niebezpieczeństwie. Mam wrażenie, że ktoś mnie śledzi. Za piętnaście minut spotkajmy się w kapliczce.* Kiedy BG wyrażą zgodę, Ottilla nie pozwoli im jeszcze odejść: – *Nie możecie tak po prostu tam wejść. Musimy wymyślić, hasło. Skąd będę wiedziała, że to wy, jeśli nie podacie hasła? Morderca jest czujny i sprytny. Powiedzmy, że zapukacie do drzwi trzy razy. Wejdziecie i powiecie: – *Przychodzimy po wodę święconą.* Wtedy porozmawiamy. Pamiętajcie, moje życie jest w niebezpieczeństwie!* Po tych słowach Ottilla szybko się oddala.

BG mogą pomyśleć, że Ottilla albo coś wie, albo jest nieźle szurnięta. Niestety, właściwe jest drugie przypuszczenie. Ottilla po prostu zmyśliła to wszystko, chcąc zwrócić na siebie uwagę. To prawda, że widziała kogoś, kto dziś rano wchodził do pokoju zamordowanego. Była to kucharka Marie, która nie mogła powstrzymać swej ciekawości. Teraz jednak Ottilla jest pewna, że to Marie jest morderczynią i nie wiadomo, czy nie uda się jej przekonać o tym BG.

Jeżeli BG udadzą się w wyznaczonym czasie do kapliczki i wykonają polecenia Ottilli – służąca nagle wyskoczy z zacienionego kąta. Przyłoży palec do ust i poprowadzi ich w kierunku ołtarza.

– *Sluchajcie uważnie, bo powiem wam to tylko raz!* – mówi Ottilla. – *Widziałam mordercę. Wiem, kto zabił pana Winthrop'a. Ach, ta świadomość mnie przytłacza! Przecież wszędzie może czekać się śmierć. Powiem wam, kto zabił, a wy mu-*



sicie mnie chronić! Sluchajcie... mordercą jest... MARIE! Nie wierzycie? To powiem wam, że widziałam, jak dziś wchodziła do pokoju zamordowanego. Siedziała tam niedługo, ale kto wie, co tam robiła?

Po tych słowach Ottilla rzuci jeszcze parę ostrzeżeń, po czym szybko wybiegnie z kapliczki. BG mogą mieć trudny orzech do zgryzienia. Czy zaufać Ottilli, czy też zignorować jej zachowanie? Bohaterowie z umiejętnościami takimi jak *aktorstwo* i *szósty zmysł* mogą zauważyć, że wypowiedź służącej była nieco naciągana i wyolbrzymiona. Nie stwierdzą jednak kategorycznie, że Ottilla kłamie.

Na inne pytania Ottilla nie udzieli wyraźnych odpowiedzi. Będzie ciągle powtarzać, że jest śledzona i że bohaterowie zachowują się nieostrożnie, narażając ją na takie niebezpieczeństwo. Będzie wymyślać coraz to nowe miejsca spotkań i hasła, aby odpowiedzieć na pytania BG. Jednak oprócz zamieszczonej powyżej informacji, służąca nie wie nic więcej.

12. Klaus Garber – ogrodnik

Klaus pracuje w domu Winthropów od 9 lat. Jest dobrym ogrodnikiem i świetnie zna się na ziołach. Jest jedną z kluczowych postaci, dzięki którym BG będą mieli szansę rozwiązać zagadkę morderstwa. Klaus ma 43 lata, jest niewysokim, barczystym mężczyzną. Jego jasne włosy i opalona twarz sprawiają, że wygląda o wiele młodziej.

A oto pytania i odpowiedzi Klausa:

– Co robiłeś wczoraj?

– Zbierałem zioła w ogrodzie. Nawet nie wiecie, jakie to skomplikowane. Nie wystarczy bowiem wiedzieć, jaka część rośliny jest wartościowa, trzeba również znać okres, w którym się ją zbiera! Coś wam powiem. Wokół domu posadziłem piękne zioła Szkieletnika Pięknego. Może nazwa jest dziwna, ale to naprawdę ładne roślinki. Rosną tuż pod oknami, na pewno je zobaczycie. I wiecie co? Te rośliny reagują na gorąco. Jeżeli coś je sparzy – natychmiast usychają i zmieniają się w kupkę czarnych bezlistnych badyli, przypominających wykręcony szkielet – stąd ich nazwa. Ach, niejedno mógłbym wam opowiedzieć. Ale chyba was to niezbyt interesuje...

– Co robiłeś dzisiaj rano?

– Plewilem grządkę szczawiu. Nie wiem, kiedy to było, ale przyszła do mnie pani Anna i poprosiła o trochę kapusty. Kiedy wróciłem podziwiała grządkę koperku. Zawsze mówiłem, żeby wyciąć ten koperek i posadzić tam pietruszkę albo coś takiego, bo, wiecie, pan Erwin jest uczulony od dzieciństwa na koperek. Nie może wręcz na niego pały. Ale koperek nadal rośnie. Czasem Marie używa go do przyprawiania zup.

To, co Klaus powiedział o Szkieletniku Pięknym ma kolosalne znaczenie dla rozwiązania sprawy. Jeżeli BG zignorują tę wskazówkę, być może nie rozwiążą zagadki. Otóż wiedzą, że zioło to w kontakcie z ciepłem natychmiast usycha. Jeżeli pójdą je obejrzeć, zobaczą, że jedna roślina jest uschnięta i to dokładnie pod oknem Anny. Powinni się domyślić, że Anna wylała gorącą wodę przez okno. To powinno naprowadzić ich na trop.

13. Udo Gerker – stajenny

Udo nie ma nic do powiedzenia. Na każde pytanie będzie odpowiadał *Nie wiem*, po czym odejdzie do swoich zajęć. Jakikolwiek bliższy kontakt nie jest możliwy.

Udo jest młodym chłopakiem ze wsi, który pracuje jako stajenny. Ma 19 lat. Ubrany w brunatne lachmany i dziurawy kapelusz wciąż kręci się po stajni. W ogóle nie zdaje sobie sprawy, co dzieje się w domu. Nie grzeszy również inteligencją. BG powinni się o tym szybko przekonać.

14. DOM WINTHROPÓW

Dom Winthropów to duży budynek z cegły. Ma dwa piętra i zwężający się ku górze dach pokryty czerwoną dachówką. Za domem jest duży ogród, do którego prowadzą dwie furtki po wschodniej i zachodniej stronie domu. Tuż obok głównej bramy, po zachodniej stronie, stoi domek dla służby, gdzie mieszkają Marie i Josef, służące, Klaus i Udo. Po wschodniej stronie znajduje się malutka kapliczka poświęcona Sigmarowi Młotodzierzcy. Do domku dla służby i kapliczki, a także do samego domu i ogrodu prowadzą żwirowane ścieżki. Całość ogrodzona jest żelaznym ogrodzeniem.



BIBLIOTEKA: duży pokój, wszystkie ściany są zastawione półkami, wypełnionymi książkami. Na środku pokoju stoi ciężki, drewniany stół, a na nim leży książka. Jeżeli BG podejda do stołu, bohater, który potrafi czytać, odszyfruje tytuł: **ŚLAWNI MORDERCY IMPERIUM**.

Na półkach BG nie znajdą nic wartościowego.

JADALNIA: duże pomieszczenie, pośrodku którego stoi duży, długi stół. Na ścianach wiszą obrazy przodków Winthropów. W jednej ze ścian jest winda, którą z kuchni wjeżdżają na górę posiłki. W jadalni stoi też regał ze srebrną zastawą.

Prawdopodobnie BG nie będą chcieli kraść obrazów czy porcelany, ale gdyby do tego miało dojść, w krytycznym momencie do pokoju „przypadkiem” wejdzie Josef (lub ktoś inny) i udaremni kradzież.

GABINET JOHANNIA WINTHROPA: duży pokój. Przy oknie w północnej ścianie stoi biurko. Na nim leżą nic nie znaczące papiery. Przy wschodniej ścianie znajduje się komoda – jest zupełnie pusta. Na podłodze leży drogi dywan, pochodzący z Arabii. Na zachodniej ścianie wisi portret Johanna Winthropa.

Przeszukanie sekretarzyka Johanna Winthropa ujawni następujące rzeczy: nóż do otwierania listów, otwarte koperty, zaproszenia na bale, trzy pióra do pisania, papier listowy, książka z nie zapisanymi stronami. W sekretarzyku jest skrytka. Po jej odkryciu (test I+10) BG znajdą dwa liściki.

Oto treść listów: do **ERWINA**:

Drogi synu,

Dłużej nie mogę tego znosić. W końcu do tego dojdzie. Bądź przygotowany i pamiętaj, że ty na tym nie ucierpisz.

Ojciec

do **ANNY**:

Anno,

Zaczynam podupadać na zdrowiu. Nie chcę jednak, aby wszystkie interesy zostały przerwane z tego powodu. Dlatego też wszelkie sprawy przekazuję Schmidtowi. Do niego zwracaj się z ewentualnymi uwagami.

Johann

Listy te nigdy nie zostały dostarczone adresatom. W pierwszym Johann chciał napisać synowi o tym, że wie o romansie swojej żony i uspokaja syna, że załatwi to w sposób, na którym nikt nie ucierpi. W drugim liście Johann informuje Annę o swojej decyzji przekazania interesów prawniko-

wi Schmidtowi. Oczywiście nie możesz powiedzieć BG o prawdziwym znaczeniu tych liścików.

GABINET ANNY WINTHROP: jest zamknięty na klucz. Jeżeli BG poproszą Annę, ta da im klucz do tego pomieszczenia. Pokój jest urządony bardzo podobnie do gabinetu Johanna Winthropa. Różni się murowanym kominkiem przy zachodniej ścianie. BG z umiejętnością *tropienie*, po zbadaniu kominka, mogą stwierdzić, że jeszcze wczoraj ktoś w nim palił. Po jego przeszukaniu mogą znaleźć na wpół spalony skrawek papieru. Jest to testament Johanna Winthropa.

...taka jest moja wola.

Johann Winthrop

Oprócz strzępka spalonego papieru w pokoju nie ma nic ciekawego.

KUCHNIA: położona w piwnicach domu. Jest to duże pomieszczenie, w którym znajduje się duży, czarny piec, olbrzymi stół i dwa regały zastawione różnymi rzeczami potrzebnymi w gospodarstwie. We wschodniej ścianie znajdują się drzwi do spiżarni. W tych pomieszczeniach nie ma nic ciekawego.

PARTER:

POKÓJ EVY WINTHROP: średniej wielkości pokój, w którym stoi duże łóżko, szafa, komoda i niewielki nocny stolik. W pokoju nie ma nic godnego uwagi, zresztą Eva będzie ciągle w nim przebywać.

POKÓJ ERWINA : zazwyczaj jest zamknięty na klucz. BG mogą go dostać od Erwina, który powie im, żeby tylko nie rozwalili wszystkiego.

W pokoju stoi duże łóżko, szafa i komoda. Na ścianie wisi obraz Johanna, a nad łóżkiem stara, zepsuta kusza. W komodach i szafie nie ma nic ciekawego. Ale za obrazem znajduje się skrytka, w której leży koperta, a w niej liścik:

– Pojutrze o świcie, na starym miejscu. Przynieś potrzebne rzeczy. Mam dużo czasu, poćwiczysz strzelanie i walkę. Przynieś pieniądze.

Jest to liścik od banity, u którego szkoli się Erwin. Jeżeli BG domyślą się tego, mogą zacząć podejrzewać Erwina.

POKÓJ ANNY: zamknięty na klucz. Anna otworzy drzwi BG, acz niechętnie. Nie chce jednak wzbudzać żadnych podejrzeń.

Pokój jest identyczny z pozostałymi. Nad łóżkiem wisi portret Anny, a na jednej ze ścian portret Johanna. Na komodzie stoją miniaturowe portreciki Erwina i Ewy. W pokoju nie ma nic ciekawego, poza zmiętym skrawkiem papieru, rzuconym pod łóżko. Jest to liścik miłosny od Edmunda.

– Anno,

*Ileż jeszcze muszę czekać? Nie mogę znieść
Twojego niezdecydowania. Przecież musisz
umieć się bronić! Nie mówię o mieczu czy lu-
ku, ale powinnaś umieć walczyć.*

E.

Jest to liścik od kochanka Anny, Edmunda Briocha, ale BG nie wiedzą tego. Ponieważ liścik jest podpisany jedynie pierwszą literą imienia, BG mogą sądzić, że jego autorem jest Erwin...

POKÓJ JOHANN A WINTHROPA: duży pokój urządzony podobnie jak pozostałe. Na ścianach wiszą portrety członków rodziny. W pomieszczeniu nie ma nic ważnego, chociaż pod łóżkiem BG mogą znaleźć belt od kuszy. Takich samych beltów używa Erwin.

ŁAZIENKA: nie ma w niej nic specjalnego.

POKOJE BG: nie ma w nich nic specjalnego.

OGRÓD: duży, otoczony żywopłotami. Dużo grządek obsadzonych ziołami i warzywami. Zagoniki osłonięte są gęstymi żywopłotami. W najdalszej części ogrodu stoi wielka, słomiana tarcza, do której Erwin strzela z kuszy.

DOMEK DLA SŁUŻBY: BG nie powinni się nim specjalnie interesować. Mieszczą się w nim pomieszczenia dla personelu.

KAPLICZKA: niewielki budynek, mieszczący świątynkę poświęconą Sigmarowi Młotodzierzcy.

STAJNIE: stoją w nich cztery konie i kucyk.

15. INNE MIEJSCA, DO KTÓRYCH BG MOGĄ CHCIEĆ SIĘ UDAĆ.

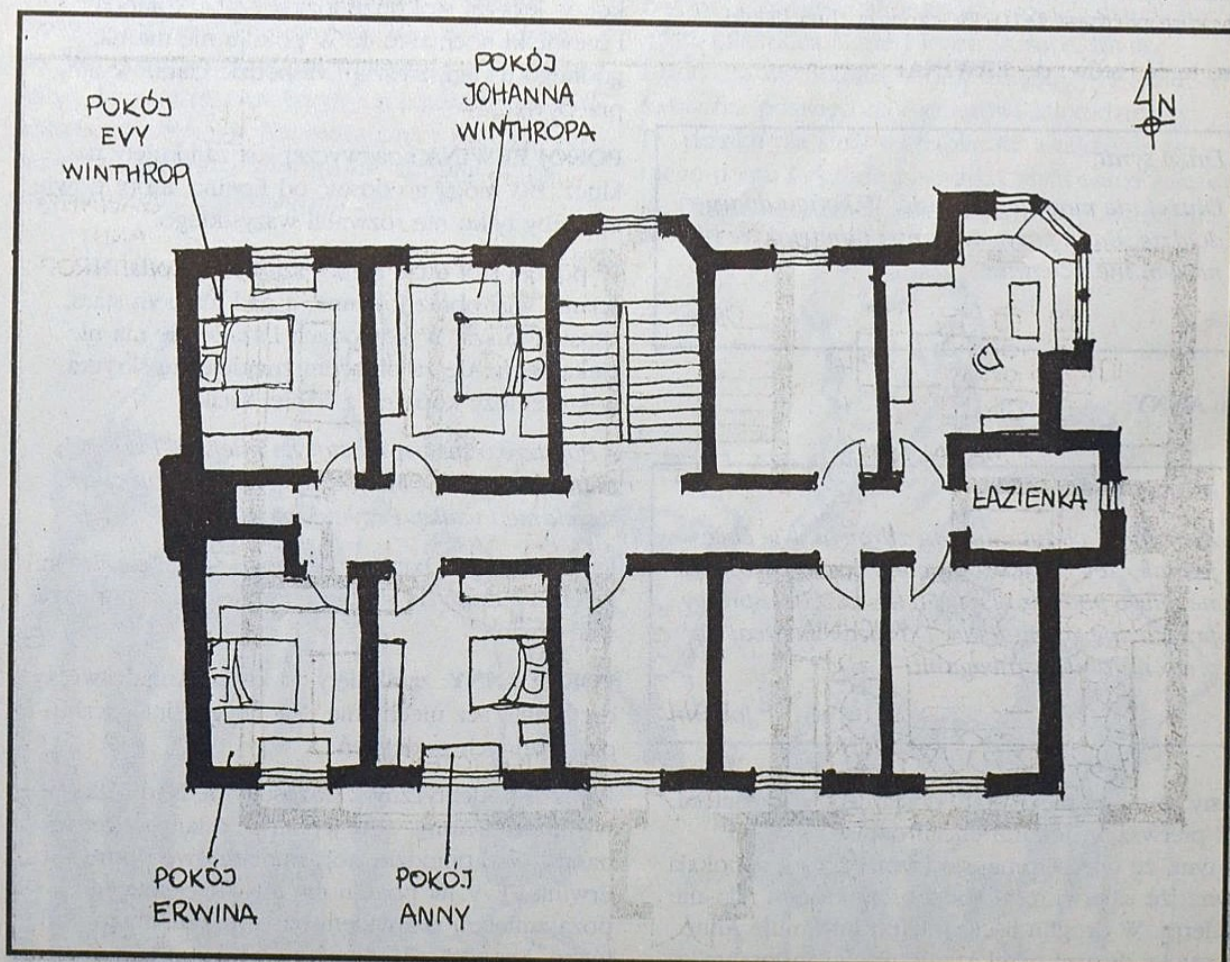
LEKARZ: adres doktora Heinza zna Anna. Doktor powie im, że cios został zadany profesjonalnie – w samo serce. Jednocześnie (zapytany o to przez BG) powie, że nie potrzeba wielkiej siły, aby zadać taki cios.

PRAWNIK: adres Schmidta zna Anna. Prawnik powie, że Johann ostatnimi czasami często zmieniał testament.

16. ZAKOŃCZENIE PRZYGODY.

Jeżeli po dwóch dniach BG wciąż nie będą mogli ujawnić nazwiska mordercy, Anna powie im, że dłużej nie może czekać. Wieczorem zaprosi wszystkich do biblioteki. BG będą wtedy musieli przedstawić rozwiązanie sprawy. W innym przypadku obiecane im pieniądze przepadną, a Anna będzie musiała zwrócić się do władz miejskich.

Jeżeli jednak BG odkryją mordercę (albo tak będą myśleć), powinni o tym poinformować Annę. Pani



Winthrop zbierze wszystkich w bibliotece i odda głos bohaterom. Jeżeli ci dobrze wczuli się w rolę detektywów, powinni wygłosić mowę, w której objaśnią wszelkie zawilości.

Po wskazaniu mordercy (prawdziwego, czy nie) rodzina nie będzie mogła wyjść ze zdziwienia. Jeżeli BG nie wskażą Anny, ona „płacząc” wyśle Uda, aby wezwał strażników. Oskarżony zostanie zabrany. Jeżeli natomiast BG odkryją, że mordercą była Anna, Eva krzyknie: – *Wiedziałam, że to ty! Od początku po prostu wiedziałam...* Kiedy Anna zrozumie, że sytuacja robi się dramatyczna, wybiegnie z pokoju. BG znajdą ją martwą w jej apartamencie. Obok niej znajdą pusty flakonik po truciźnie.

Jeżeli przygoda zakończy się pomyślnie, BG znajdą wśród członków rodziny dożgonnych przyjaciół. Jeśli nie, no cóż, Anna wypłaci im pieniądze i ponagli do odejścia. Być może kiedyś BG dowiedzą się, że mordercą był ktoś inny...

17. PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Poniżej proponuję przydział PD. Jest ich dużo, ale jeżeli BG poradzili sobie z zagadką nie mając przy tym specjalnych problemów, powinieneś obniżyć podane wielkości o połowę:

- za wskazanie Anny jako mordercy – 50 PD
- za wyjaśnienie całej tajemnicy (a więc podanie motywów itp) – 100 PD

- za dobrą grę, umiejętne prowadzenie rozmów itd. – 10-50 PD
- dla gracza, którego bohater najbardziej przyczynił się do rozwiązania zagadki – 50 PD
- dla bohatera, którego bohater pomógł Ericie wyjść z szoku – 30 PD

18. CHARAKTERYSTYKI

ERWIN WINTHROP – szlachcic

SzWW US S Wt Żyw I
3 43 39 3 3 5 40
A Zr CP IntOp SWOgd
1 43 49 35 39 29 39

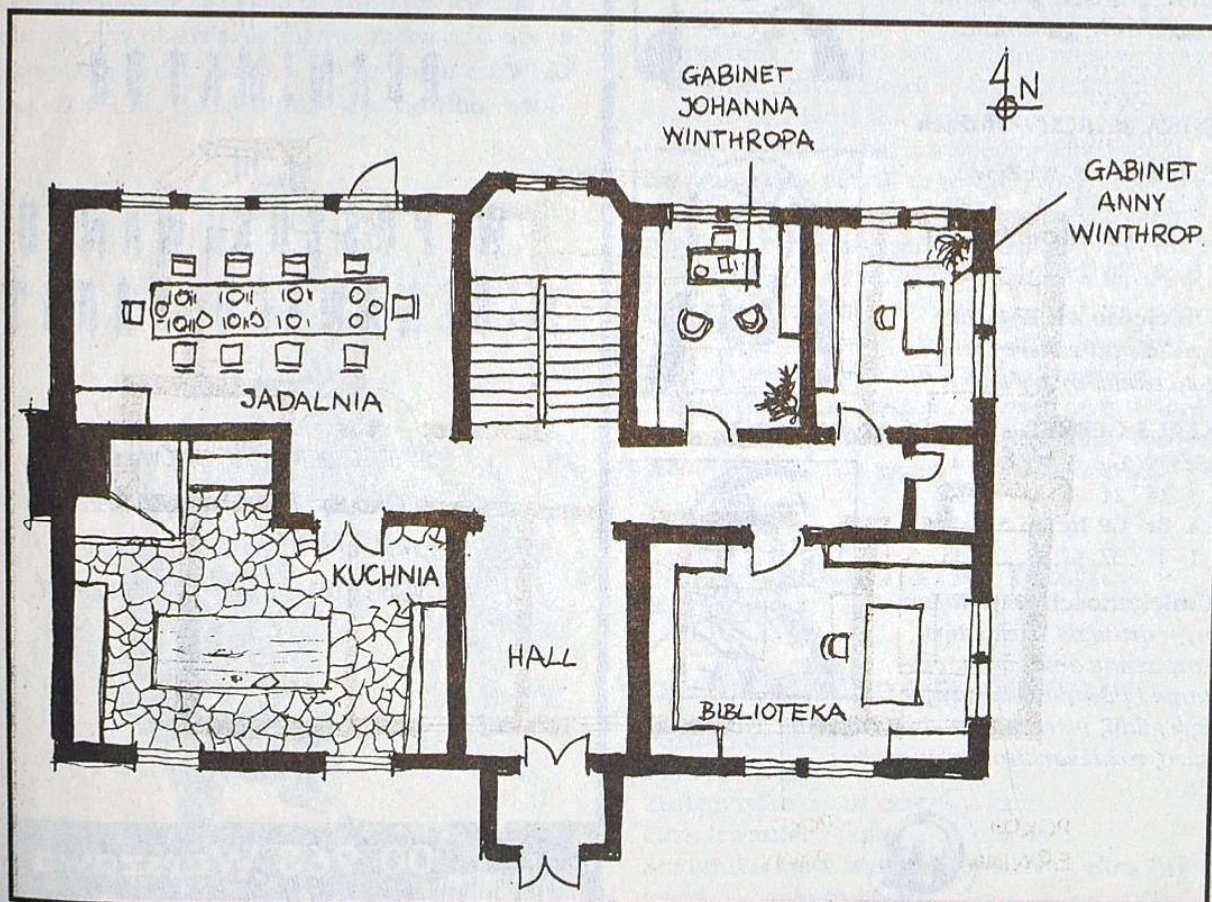
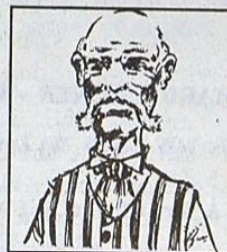
Umiejętności: jeździectwo, etykieta, błyskotliwość, heraldyka, czytanie i pisanie, urok osobisty, specjalna broń – rapier.



JOSEF BACKER – eks żołnierz, służący

SzWW US S Wt Żyw I
3 43 35 3 3 9 40
A Zr CP IntOp SWOgd
2 29 39 37 29 39 29

Umiejętności: rozbrajanie, uniki, silny cios, sekretny język bitewny, bijatyka, etykieta, heraldyka, powożenie



Doktor HEINZ – eks zielarz, medyk

SzWW US S Wt Żyw I A Zr CP IntOpSW Ogd
3 33 25 4 4 10 40 1 49 49 59 49 49 39

Umiejętności: leczenie chorób, leczenie ran, zielarstwo, rozpoznawanie roślin, czytanie i pisanie, sekretny język gildii, farmacja, warzenie trucizn, chirurgia

Prawnik Schmidt – eks skryba, prawnik

SzWW US S Wt Żyw I A Zr CP IntOpSW Ogd
3 33 24 3 4 8 49 1 40 71 60 58 67 41

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny – magiczny, sekretny język – klasyczny, etykieta, prawo, krasomówstwo, sekretne znaki – prawnika

EVA WINTHROP – szlachcianka

SzWW US S Wt Żyw I
4 31 25 3 3 6 30
A Zr CP IntOp SW Ogd
1 31 39 32 39 29 42



Umiejętności: urok osobisty, szczęście, śpiew, taniec

MARIE BACKER – kucharka

SzWW US S Wt Żyw I
3 25 24 3 2 5 20
A Zr CP IntOp SW Ogd
1 41 21 29 21 39 39



Umiejętności: gotowanie, szacowanie, gadanina

ERIKA MARCH – służąca

SzWW US S Wt Żyw I
3 25 25 3 3 7 39
A Zr CP IntOp SW Ogd
1 38 26 29 28 36 39



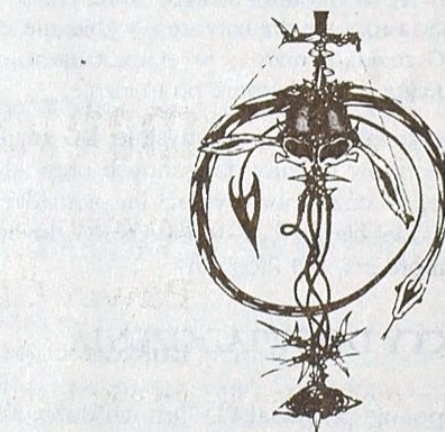
Umiejętności: etykieta, opieka nad zwierzętami, gotowanie, bystry wzrok

KLAUS GERBER – eks zielarz, ogrodnik

SzWW US S Wt Żyw I
3 34 24 4 4 8 36
A Zr CP IntOp SW Ogd
1 45 37 47 49 34 38



Umiejętności: język tajemny – druidzki, zielarstwo, rozpoznawanie roślin, czytanie i pisanie, sekretny język gildii, warzenie trucizn, tropienie, gawędziarstwo, różdżkarstwo, wspinaczka



t. I
DAGON

t. II
REANIMATOR

t. III
**W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH**

Kraina Snów

Świat zapomnianych bogów i ludzi;
złotych miast i bezkresnych mórz.
Świat, o którym każdy z nas śni,
ale tylko wybranym udaje się tam dostać.

ODMIENNE STANY
FANTASYKI

wydawnictwo **00-963 Warszawa 81**
SR skr.poczt.3

*Poniższy tekst jest jednym spośród ponad stu artykułów, jakie napłynęły do naszej redakcji po ogłoszeniu konkursu. Z uwagi na dużą liczbę nadesłanych prac, a także spore rozmiary zdecydowanej większości artykułów, nie możemy jeszcze podać listy zwycięzców. W kilku najbliższych numerach **Magii i Miecza** ukążą się najlepsze – naszym zdaniem – teksty, jednak kolejność ich publikacji nie ma najmniejszego związku z osiągniętą pozycją – łączy je tylko jedno – wszystkie zostały wyróżnione drukiem na łamach pisma.
O ostatecznych wynikach konkursu poinformujemy was już wkrótce.*

Nekromanto nasz kochany

Nowe czary nekromantyczne do gry Warhammer Fantasy Roleplay

Paweł Ciemniowski

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Uwaga: Poniższy artykuł nie jest oficjalnym rozszerzeniem gry Warhammer Fantasy Roleplay

Czyż wielu z nas nie chciało kiedyś zagrać nekromantą? Co nas przed tym powstrzymywało? Spróbujmy odpowiedzieć sobie na te ważne pytania. Odpowiedź jest jednak bardziej złożona, niż wydawałoby się to na pierwszy rzut oka. Nekromantami zostają osoby ogarnięte żądzą rozwikłania zagadki życia i śmierci. Ich pasją jest tak wielka, że powoli stają się martwi za życia. Czary nekromantyczne zawarte w podręczniku do **WFRP** są słabe i nie oddają grozy, jaką powinni wzbudzać przedstawiciele tej profesji. Nekromanta, pomijając trudności związane ze zdobywaniem dalszej wiedzy, jest celem polowań większości obywateli Starego Świata. Osobiście uważam, że powinien mieć on do swej dyspozycji nieco większy wachlarz czarów, ponieważ wiedza nekromantyczna jest zła, ale za to bardzo potężna i groźna. Nekromanta powinien być bardzo niebezpieczny, a dźwięk jego imienia musi wywoływać strach, gdyż czarodziej tego rodzaju może ożywiać zmarłych. Zakazana wiedza ma to do siebie, że ofiaruje szybką i względnie łatwą drogę do celu, ale w zamian za to żąda wiele. Daje moc władania umarłymi, ale odbiera życie. Postanowiłem stworzyć nowe czary nekromantyczne, aby pomóc nekromantom Starego Świata w ich trudnym życiu. Pomysły na zaklęcia znalazłem w Internecie. A następnie, idąc za radami kolegów oraz używając wyobraźni, rozbudowałem je i przekształciłem. Dodałem również czary wymyślone przez znajomych, jak i przeze mnie. Nadszedł więc czas, by zagłębić się w tę mroczną wiedzę.

dząć przedstawiciele tej profesji. Nekromanta, pomijając trudności związane ze zdobywaniem dalszej wiedzy, jest celem polowań większości obywateli Starego Świata. Osobiście uważam, że powinien mieć on do swej dyspozycji nieco większy wachlarz czarów, ponieważ wiedza nekromantyczna jest zła, ale za to bardzo potężna i groźna. Nekromanta powinien być bardzo niebezpieczny, a dźwięk jego imienia musi wywoływać strach, gdyż czarodziej tego rodzaju może ożywiać zmarłych. Zakazana wiedza ma to do siebie, że ofiaruje szybką i względnie łatwą drogę do celu, ale w zamian za to żąda wiele. Daje moc władania umarłymi, ale odbiera życie. Postanowiłem stworzyć nowe czary nekromantyczne, aby pomóc nekromantom Starego Świata w ich trudnym życiu. Pomysły na zaklęcia znalazłem w Internecie. A następnie, idąc za radami kolegów oraz używając wyobraźni, rozbudowałem je i przekształciłem. Dodałem również czary wymyślone przez znajomych, jak i przeze mnie. Nadszedł więc czas, by zagłębić się w tę mroczną wiedzę.

CZARY NEKROMANTYCZNE POZIOM I

OCHRONA PRZED OŻYWIĘCAMI

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: krzyż wykonany z srebra i złota (wartość – 250 złotych koron)





Ten czar tworzy wokół rzucającego go czarodzieja ochronny krąg o średnicy 6 m. W strefie działania zaklęcia, wszyscy ożywieńcy usiłujący trafić maga bronią ręczną, stosują do testu trafienia ujemny modyfikator **WW** -10. Dodatkowym skutkiem rzucenia czaru jest to, że czarodziej przebywający w strefie działania zaklęcia otrzymuje modyfikator +10 do testu *strachu*.

UDAWANIE ŚMIERCI

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2 za k6 tur

Zasięg: tylko osoba rzucająca czar

Czas trwania: k6 tur, nekromanta może przedłużyć działanie czaru wydając kolejne 2 punkty magii za następne k6 tur

Składniki: żywe stworzenie, zabijane w chwili rzucania czaru

Ten czar zwalnia metabolizm nekromanty do tego stopnia, iż mag wygląda jak martwy. Tętno i bicie serca są niewyczuwalne. Nekromanta w tym stanie słyszy, czuje i widzi normalnie, ale nie potrzebuje jedzenia ani powietrza. Działanie czaru można w każdym momencie przedłużyć lub przerwać.

WYCZUCIE ŻYCIA

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 5

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: żadne

Po trwającym przez k6 rund skupieniu, nekromanta może wyczuć życie w promieniu 48 me-

trów. Czarodziej potrafi określić wielkość wykrytych istot. Czar ten nie wykrywa ożywieńców.

ZASKLEPIANIE RANY

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: chwila

Składniki: chleb i pajęczyna

To zaklęcie zatrzymuje krew wypływającą z rany krytycznej, po jego zastosowaniu ranny nie musi wykonywać testów w **Tabeli Nagłej Śmierci**. Czar ten nie przywraca utraconych punktów *Żywotności*.

WYSUSZENIE ROŚLINNOŚCI

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: do czasu odrośnięcia roślinności

Składniki: świeża gałązka łamana w chwili rzucania czaru

Ten czar można skierować na roślinność (drzewa lub krzaki). Zaklęcie obejmuje swoim działaniem kwadrat o boku 8 metrów. Wszelka roślinność na tym terenie usycha.

CZARY NEKROMANTYCZNE POZIOM 2

FONTANNA KRWI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: 12 metrów



Czas trwania: do śmierci ofiary lub do czasu zatamowania rany

Składniki: kiel wilkołaka

Na ciele ofiary, na którą zostało rzucone to zaklęcie, otwiera się rana. Powoduje ona utratę jednego punktu **Żyw** na rundę, aż do czasu otrzymania pomocy medycznej. Czar działa na humanoidy mające poniżej 3 metrów wzrostu. Ofiara broni się przed skutkami zaklęcia testem **SW**. Na osobę, na którą działa ten czar, nie można rzucić tego zaklęcia ponownie.

ROZMAWIANIE Z MARTWYMI

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3 za pytanie

Zasięg: dotyk

Czas trwania: jedna tura lub liczba pytań równa poziomowi nekromanty (jak wcześniej)

Składniki: język humanoida, przekłuty srebrną igłą

Ten czar pozwala magowi rozmawiać z niedawno zmarłymi. Nekromanta może zadać IM tyle pytań, ile wynosi jego poziom. Odpowiedzi mogą być tylko takie: tak, nie, nie wiem. Czar działa na zwłoki jeszcze nie rozłożone.

DOTYK WIDMA

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3 za dotyk

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: do zranienia nekromanty

Składniki: garść prochów z ciała mordercy

Po rzuceniu tego zaklęcia nekromanta może paraliżować dotykiem. Ofiara zostaje sparaliżowana na 2k6 tur, jeśli nie powiedzie się jej test **SW**. Czar



działa do czasu, gdy nekromanta zostanie zraniony lub sam użyje jakiegokolwiek broni. Ataki tego typu oddziałują nawet na istoty odporne na broń magiczną.

STRACH

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5 za godzinę

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: nieograniczony, zależy od nekromanty

Składniki: garść włosów istoty wywołującej strach lub grozę

Osoby widzące nekromantę i przebywające w zasięgu działania zaklęcia muszą wykonać test *strachu*. Nekromanta może przerwać działanie tego czaru w dowolnym momencie.

WEZWANIE KAWALERII

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 12

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: sześć szkieletów lub zwłok humanoidów i tyle samo szkieletów końskich (ewentualnie zaczarowana czaszka humanoida i konia)

Dzięki temu zaklęciu nekromanta może przyzwać grupę k6 zwykłych szkieletów na koniach. Jeśli czar jest rzucony na polu bitwy lub w miejscu, gdzie pogrzebano zmarłych, jeźdźcy powstają z ziemi, tworząc grupę wokół nekromanty. Jeśli zostaną przyzwane przy użyciu zaklętej czaszki, pojawiają się w odległości nie większej niż 6 metrów od niego.

Ożywione konie mają następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	17	-	3	3	7	20	1	-	18	18	18	18	-





CZARY NEKROMANTYCZNE POZIOM 3

REKA ZJAWY

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 5 za dotknięcie

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: do zranienia nekromanty

Składniki: lewa ręka demonologa

Po rzuceniu zaklęcia nekromanta może zadawać rany dotknięciem ręki. W tym celu musi wykonać test swojej **WW**, nie stosując przy tym żadnych ujemnych modyfikatorów. Czar działa do momentu zranienia nekromanty lub do chwili, gdy on sam użyje jakiegokolwiek broni. Każde trafienie, które zadaje rany, zmniejsza **Silę** ofiary o 1 punkt, zwiększając jednocześnie do następnego świtu o 1 punkt **Silę** nekromanty oraz o k10 jego punkty magii. **Sila** nekromanty nie może dzięki temu czarowi przekroczyć 10. Ofiara, której **Sila** spadnie do zera, ginie. Utracone w ten sposób punkty **Sily** można odzyskać w tempie jednego punktu za każdy dzień całkowitego odpoczynku.

STWORZENIE UPIORA

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 12

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: 1 dzień na poziom

Składniki: świeże zwłoki, butelka oliwy i 1 litr krwi trolla

Rytuał stworzenia upiora jest skomplikowany i trwa około 3 godzin. Nekromanta musi podpalić oblane oliwą zwłoki. Gdy zwłoki będą się dopalały, ogień musi zostać zgaszony krwią trolla. Stworzony upiór jest posłuszny nekromancie i strzeże

miejsca rytuału. Upiór może się poruszać w okręgu o promieniu 24 metrów. Na tym obszarze powstały stwór nie podlega *niestabilności*. Przy odprawianiu rytuału nekromanta musi wykonać test swojej **Int**, do którego stosowany jest ujemny modyfikator -15. Gdy wynik testu będzie gorszy od wymaganego minimum o więcej niż 30, powstały upiór zaatakuje maga. Jeżeli wynik testu będzie gorszy o 1-29%, mag traci punkty magii – poza tym nic się nie dzieje. Za każde 12 punktów magii, wydane podczas rytuału, mag może przedłużyć byt upiora o jeden dzień na posiadany poziom. Gdy minie określony okres istnienia upiora, zaczyna on podlegać *niestabilności*.

CIELESNA EKSPLOZJA

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 10

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: chwila

Składniki: kula siarki, 3 porcje prochu i mózg czarodzieja trzeciego lub wyższego poziomu

Ciało ofiary, na którą został rzucony ten czar, eksploduje, zadając jej k10 obrażeń. Obrażenia nie są zmniejszane przez **Wt**, ani noszony pancerz. Aby rzucić to zaklęcie nekromanta musi widzieć ofiarę.



CZARY NEKROMANTYCZNE POZIOM 4

PRYZYWANIE LATAJĄCEGO WIERZCHOWCA

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 15

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: pióro pegaza i zaczarowana czaszka

Dzięki temu czarowi w odległości do 6 metrów od nekromanty pojawia się gnilec, który jest całkowicie podporządkowany magowi.

STWORZENIE MUMII

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 20

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: 1 dzień na poziom

Składniki: świeże zwłoki, bandaże i 1 litr krwi wampira

Czar ten działa identycznie jak zaklęcie *Stworzenie upiora* z trzeciego poziomu. Rytuał stworzenia mumii trwa 5 godzin. Mumia pojawi się, gdy uda się test **Int**, do którego stosowany jest ujemny modyfikator -30. W celu stworzenia mumii, nekromanta owija zwłoki bandażem i oblewa je krwią wampira. Reszta zasad dotyczących tego czaru jest identyczna jak przy czarze *Stworzenie upiora*.

LICZOSTWO

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 45

Zasięg: osoba rzucająca czar

Czas trwania: stały

Składniki: święty magiczny nóż lub sztylet, 6 dzieci, 6 czarnych świec i 6 złotych kielichów

Rytuał ten jest bardzo trudny i niebezpieczny. Ceremonia przemiany w licza trwa 3 dni. Każdego



dnia testowana jest **Inteligencja** (z modyfikatorami -10, -20, -30) nekromanty. W czasie rytuału dzieci zostają zabite, a ich krew wypita przez czarodzieja. Ceremonia kończy się rytualnym samobójstwem – nekromanta wbija sobie w serce święty magiczny nóż lub sztylet. Jeśli wszystkie testy **Int** były udane, czarodziej zmienia się w licza – w przeciwnym wypadku na świecie będzie o jednego nekromantę mniej. Przemiana w licza jest powolna – dopiero po k6+2 miesiącach adept mrocznej sztuki staje się odporny na zwykłą broń, jego cechy psychofizyczne zwiększają się o 1 lub 10 na miesiąc. Oczywiście w jednym miesiącu może ulec zmianie tylko jedna (określona losowo) cecha: **Żw** do 23, **A** do 4, **CP** do 89, **Int** do 89, **Op** do 89, **SW** do 89 i **Ogl** do 0. **Sz**, **WW**, **US**, **S**, **Wt**, **I** i **Zr** pozostają bez zmian. Licz zna tylko te czary, których nauczył się przed przemianą. Jeżeli bohater – nekromanta – przeżyje nieudany rytuał dzięki utracie PP, traci na stałe k6+2 punkty magii.

Opisany powyżej rytuał jest jednym z kilku sposobów na zostanie liczem.

GROZA

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 10 za godzinę

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: nieistotny

Składniki: serce większego demona: jedzone podczas rzucania czaru

Wszystkie osoby, które obserwują nekromantę poddanego działaniu tego czaru, muszą wykonać test *grozy*. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, to muszą wykonać test *strachu*. Mag może przerwać działanie tego czaru w dowolnym momencie.



*Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców krasnali w ich kamiennych pałacach,
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie,
Jeden, by wszystkimi rządzić, Jeden, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.*

Powrót do Śródziemia

Andrzej Miszkurka

Po raz pierwszy z książkami J. R. R. Tolkiena zetknąłem się w szóstej klasie szkoły podstawowej. Najpierw przeczytałem „Władcę Pierścieni”, później „Hobbita”. Muszę przyznać, że obydwa dzieła zrobiły na mnie naprawdę duże wrażenie. Ich rozmach zapierał dech w piersi. Angielskiemu profesorowi udało się stworzyć coś niepowtarzalnego, jedynego w swoim rodzaju. Nie chodzi tu tylko o ciekawą akcję, czy dających się lubić bohaterów. Tolkien stworzył wspaniały świat z mnóstwem zamieszkujących go ludów, z legendami, podaniami i barwną historią. Świat, po którego ścieżkach stąpają wielcy bohaterowie, nieśmiertelne elfy, krasnoludy i mali hobbici. Później w moje ręce trafił „Silmarillion” – mitologia Śródziemia. Zawartość tej książki rzuciła na kolana. Śmiem twierdzić, że dzieło to z powodzeniem można porównać z Eddą Poetycką (którą Tolkien zresztą się inspirował podczas tworzenia historii Ardy), mitami Greków, Rzymian, Celtów czy opowieściami o królu Arturze i Rycerzach Okrągłego Stołu (chodzi tu oczywiście o rozmach kreowanej wizji).

W następnych latach czytałem książki Tolkiena wielokrotnie. Za każdym razem podobały mi się coraz bardziej, za każdym razem dostrzegałem nowe szczegóły pięknego gobelinu, który utkała jego wyobraźnia, rozumiałem coraz więcej z tego, co chciał przekazać czytelnikom. Później nastąpiła dziewięcioletnia przerwa – do „Władcy Pierścieni” było mi dane powrócić dopiero w kwietniu tego roku.

Co mnie do tego skłoniło? Powody były dwa. Pierwszy to tęsknota za członkami Drużyny Pierścienia. Chciałem ponownie wyruszyć wraz z nimi w długą i niebezpieczną podróż. Drugi powód to zauroczenie grą fabularną Śródziemia. Dała mi ona szansę, jakiej nie miałem nigdy przedtem. Mogę stać się uczestnikiem, a nie tylko obserwatorem wydarzeń, w których brali udział Frodo, Aragorn, Gandalf i inni bohaterowie Drużyny Pierścienia. Chciałbym się dzisiaj podzielić z wami moimi wrażeniami na temat tej gry i zachęcić do wkroczenia na ścieżki Śródziemia.

„Śródziemie – gra fabularna” zawiera pomoce dla Mistrza Gry – wskazówki jak ma prowadzić kampanie w Śródziemiu, jak wykonywać testy, rozstrzygać spory, radzić sobie w trudnych sytuacjach itp. Przykładową przygodę. Zasady tworzenia bohaterów (z listami umiejętności podstawowych i drugorzędnych). Listy zaklęć (kilkaset czarów Przeplwy, Esencji, barda, strażnika, maga i animisty) z kompletnymi regułami rzucania czarów, odzwierciedlającymi unikalną naturę magii i magicznych mocy w Śródziemiu. Bogaty system walki, realistyczny, szybki i doskonale sprawdzający się w grze. Dokładny opis wszystkich profesji i ras, łącznie z ich historią i kulturą. Bestiariusz, a w nim informacje o Nazgulach, orkach, goblinach, trollach, smokach, Barlogach, wargach, orłach, upiorach, wampirach, wilkołakach i innych istotach. Zasady dodatkowe – a wśród nich między innymi listę nowych broni oraz profesje opcjonalne, przeznaczone dla

doświadczonych graczy (zmiennokształtny, barbarzyńca, odkrywca, mnich, mnich-wojownik, czarownik, rozbójnik, obywatel i uczonec). Zasady konwersji na inne systemy (AD&D, RoleMaster, Władca Pierścieni). Kartę bohatera, czyste hekсы oraz wiele, wiele innych cennych informacji.

Wystarczy tylko zebrać kilku przyjaciół i można rozpocząć zabawę. Zanim jednak do tego dojdzie, wszyscy chętni muszą dokonać wyboru rasy (dla osób grających w Śródziemie po raz pierwszy przygotowano gotowych do gry bohaterów). A jest z czego wybierać, gdyż gracze mogą wcielić się nie tylko w przedstawicieli jednej z podras elfów (Noldorowie, Sindarowie, Teleri lub półelfy), ludzi (15 plemion do wyboru, a wśród nich Dune-dainowie, Gondorczy, Rohirrimowie, Korsarze czy Czarni Numenorejczycy), krasnoludów, hobbitów, ale nawet w istoty ciemności (orki, półorki, trolle, półtrolle, Uruk-hai i Olog-hai). Później przychodzi kolej na wybranie profesji, umiejętności, osobowości, cech charakteru i list czarów (coś w rodzaju szkół magii).

Oto lista profesji i ich krótkie charakterystyki:

Wojownik (Żołnierz)

Wojownik to postać szkolona w sztuce wojennej i posługiwaniu się wieloma rodzajami broni.

Zwiadowca (Złodziej)

Zwiadowca potrafi poruszać się bezszelestnie, zakraść się do obozu wroga, zakładać pułapki, walczyć (choć nie tak dobrze jak wojownik). W niektórych społecznościach lub okolicznościach, zwiadowca staje się doskonałym złodziejem i zabójcą.

Strażnik (Tropiciel)

Strażnik jest doskonałym wojownikiem. Potrafi rzucać czary oraz tropić zwierzynę i ludzi.

Bard (Jasio-sobieradek)

Bard posiada umiejętności z niemal wszystkich dziedzin. Zna wiele języków. Potrafi również rzucać zaklęcia.

Mag (Czarownik)

Mag to postać wyszkolona w rzucaniu czarów, które czerpią swą moc z Esencji, siły, która istnieje we wszystkim i wszystkich.

Animista (Kleryk)

Animista to postać szkolona w rzucaniu zaklęć, czerpiących moc od Valarów.

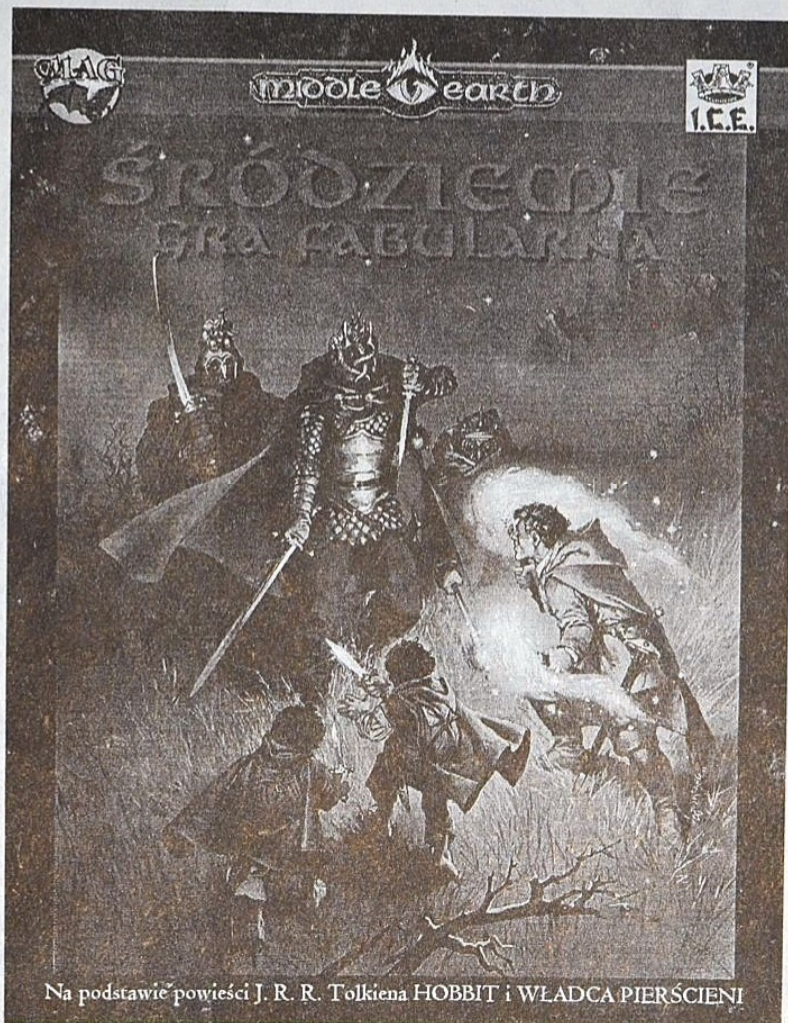
Można by tak ciągnąć w nieskończoność. Nie mamy jednak na to miejsca. Pora na podsumowanie.

Po zapoznaniu się z podręcznikiem podstawowym mogę z pełną odpowiedzialnością stwierdzić, że Śródziemie nie jest zwykłą grą fabularną. Jej twórcom udało się oddać nastrój świata stworzonego przez Tolkiena. Całe

jego piękno i mądrość. Kiedy czytamy o elfach, przed naszymi oczyma pojawiają się Legolas, Elrond czy Galadriella. Kiedy zagłębiamy się w tekst o strażnikach, widzimy dumnego Aragorna. Ogrom informacji, które udało się zebrać autorom gry, zadziwia Mistrzów Gry i graczy. Bogactwo szczegółów przytłacza. Najwspanialsze jest jednak to, że historie wymyślone przez Tolkiena, przełożone na zasady gry, nie tracą na swojej wartości. Nie jest to zwykłe turlactwo, odgrywanie reguł. Chodzi tu o coś więcej. Bohaterowie muszą dokonywać trud-

nych wyborów, często od ich decyzji zależą losy wielu, wielu ludzi. Często może spotkać ich coś gorszego niż śmierć – muszą walczyć ze wszystkich sił, aby pozostać sobą.

W Śródziemiu nie ma miejsca dla morderców elfich paralityków, dla rzezimieszków palących wioski. Jest to gra dla bohaterów, osób, które cenią przyjaźń, miłość, szlachetność i odwagę, gotowe są poświęcić życie dla wyższych celów (oczywiście w grze, a nie w rzeczywistości). Zobaczycie zresztą sami. Ja ze swojej strony mogę tylko zachęcić was do wkroczenia do barwnego świata Tolkiena. Naprawdę warto.



[Frodo] zamknął oczy i przez chwilę walczył z pokusą, lecz z każdą chwilą opór jego słabł, aż wreszcie hobbit z wolna wyciągnął łańcuszek z kieszeni i włożył Pierścień.

Nie się wokół niego nie zmieniło, otaczała go nadal mgła i mrok, ale napastnicy ukazali mu się natychmiast ze straszną wyrazistością. Frodo przenikał wzrokiem przez czarne płaszcze. Było ich pięciu, pięć wysokich postaci; dwie stały na krawędzi kotliny, trzy posuwały się ku ognisku. W białych twarzach płonęły przenikliwe, bezlitosne oczy. Pod płaszczami ubrani byli w długie, szare szaty, na siwych włosach mieli srebrne hełmy, w kościstych rękach stalowe miecze. Przyszli Froda spojrzeniem i rzucili się ku niemu. W rozpaczy hobbit dobył także miecza i wydało mu się, że ostrze rozbłysło czerwonym płomieniem jak pochodnia. Dwaj napastnicy zatrzymali się. Trzeci, wyższy od innych, miał długie, połyskliwe włosy, a na hełmie koronę. W jednej ręce trzymał miecz, w drugiej nóż, a zarówno ten nóż jak dzierżąca go ręka lśniły bladym światłem. Runął prosto na Froda.

W tym samym okamgnieniu Frodo padł twarzą na ziemię i usłyszał jednocześnie swój własny głos wołający: „O Elbereth! O Gilithoniel!”

(...) Frodo drzemał, chociaż ból w ranie stale się potgował, a śmiertelny żąb promieniował od barku na całe ramię i bok. Przyjaciele czuwali nad rannym, okrywali go ciepło i przemylali ranę. Noc wlokła się w udręce. Brzask już się rozlewał po niebie, a kotlinkę wypełniało szare światło, gdy wreszcie wrócił Obieżyświat.

— Patrzcie! — krzyknął i schyliwszy się podniósł z ziemi czarny płaszcz, dotychczas nie zauważony w ciemnościach. Na wysokości mniej więcej stopy od rąbka materiał był przecięty. — Oto ślad miecza naszego Froda — rzekł. — Obawiam się, że to jedyna szkoda, jaką wyrządził swojemu przeciwnikowi. Miecz bowiem nie jest uszkodzony, ostrze zaś, które by drasnęło strasznego króla, musiało by zniszczyć. Bardziej zabójczo podziałało na niego imię Elbereth.

J. R. R. Tolkien Wyprawa, przekład Maria Skibniewska

Imiona, które mają moc

Tomek Kreczmar i Andrzej Miskurka

Ilustracje: Monika Świelik

Na początku Eru, Jedyny, stworzył Ainurów i wraz z nimi nadal kształt Ardzie. Później, kiedy wszystko było już gotowe, Ainurowie zasiedlili świat. Zostali jego opiekunami; mieli przygotować ziemię na przybycie dzieci Iluvataru. Od dnia stworzenia minęło wiele lat. Nikt nie wie, jak dużo. W tym czasie narodziły się nieśmiertelne elfy oraz inne rasy zamieszkujące Arde. Doszło do wielu krwawych wojen, które zmieniły oblicze świata. Wszystko to spowodowało, że Valarowie i Majarowie wycofali się i przestali otwarcie ingerować w sprawy wolnych ludów. Mieszkają teraz na Zachodzie, w ukrytym przed wzrokiem śmiertelnych Amanie. To, że się wycofali, nie oznacza, iż istoty zamieszkujące Śródziemie są im obojętne. Przeciwnie to z rozkazu Valarów, zza morza przybyli Istari, aby wspomóc wolne ludy w walce z Sauronem. To Manwe, najmożniejszy z Valarów, wysłał swojego herolda, Eonwego, z zastępami elfów, aby zakończył władanie Czarnego Nieprzyjaciela. To oni wspierają swoją mocą istoty, które w trwodze lub potrzebie wymawiają ich imiona.

W niniejszym artykule nie chcemy zająć się ani historią Istari, ani wojną z Morgothem. Interesują nas przede wszystkim imiona — imiona, które mają moc. W powyższym cytacie Frodo wzywa na pomoc Vardę, małżonkę Manwego. I o dziwo, mimo że nie jest jednym z potężnych czarodziejów, ani nieśmiertelnym elfem, który widział światło drzew Amanu, wypowiedziane przez niego słowa działają jak najpotężniejsze zaklęcie — odpędzają sługi Saurona. Przypomnijmy sobie hymn, który Eldor śpiewał Królowej Gwiazd, bo wielką ma moc i może się okazać pomocny w potrzebie:

A Elbereth Gilithoniel
silivren penna miriel
menel aglar elenath!
Na-chaered palan-diriel
o galadbremmin ennorath
Famulos, le linnathon
nef acar, si nef acaron!



VALAROWIE

Takich sytuacji w historii Śródziemia zdarzyło się zapewne więcej. Nie raz imię Valara, wypowiedziane w wielkiej potrzebie, ratowało życie. Jednak nie zawsze i nie każde wołanie o pomoc musi zakończyć się w podobny sposób. Varda jest jednym z naj-

przychylniejszych mieszkańcom Śródziemia Valarów – legendy mówią, że stoi na szczycie góry Oiolosse, w śnieżnobiałych szatach, wsłuchana w wołania elfów i ludzi o pomoc. Może więc dlatego wykrzyżowane przez Froda imię odpędziło sługi złego. Inni Valarowie poświęcają mniej uwagi wolnym ludom. Jeszcze inni, od czasu Upadku Numenoru, nie interesują się nimi wcale.

Poniżej opisujemy poszczególnych Valarów, ich stosunek do wolnych ludów w Drugiej i Trzeciej Erze i sposób, w jaki mogą wspomóc dzieci Iluvatara.

Aule (Mahal)

Jeden z Aratarów. Kowal i mistrz rzemiosł. Stwórca i opiekun krasnoludów. Mąż Yavanny.

Druga Era

Przed upadkiem Numenoru Aule wielokrotnie wspierał krasnoludy. Zsyłał im sny, wypełniał serca miłością do dzieł, które wykonywali, obdarzał kowali i rzemieślników niespotykanym wśród innych ludów kunsztem w obróbce metali. Wiele z przedmiotów wykonanych w tamtych czasach przez plemię Durina było przesiąkniętych jego mocą.

Mistrz Gry, prowadzący kampanię w czasach przed Akallabeth, może zezwolić graczom, kreującym postacie krasnoludów, tworzyć przedmioty o niespotykanej wytrzymałości i niesamowitym pięknie. Wystarczy, że wypowiedzą jego imię rozpoczynając, bądź kończąc dzieło tworzenia. *Są jednak dzieła, które mniej można, tak samo jak najmożniejsi, mogą dokonać tylko jeden raz! I w takie dzieło twórcy wkłada swoje serce na zawsze.* Tak też jest w przypadku krasnoludów. Rzadko kiedy zdarza się, by w czasie swego długiego życia wykonali więcej niż jeden przedmiot, który zostanie obdarzony łaską Aulego. Jaki to będzie przedmiot i jaka będzie jego moc, zależy tylko i wyłącznie od Mistrza Gry i inwencji gracza.

Noldorowie to kolejne plemię, które Aule obdarzył swoją łaską. Ich kowale nauczyli się najwięcej właśnie od Mahala. Mistrz Gry może potraktować noldorskich bohaterów w podobny sposób jak krasnoludy.

Trzecia Era

W Trzeciej Erze wpływ Valarów jest o wiele słabszy. Krasnoludy utraciły wiele ze swych umiejętności i wiedzy. Aule obdarza je swoją łaską jedynie w wyjątkowych sytuacjach. Dlatego też gracze odgrywający krasnoludy nie mogą tworzyć magicznych przedmiotów (potrafią to robić tylko najwięksi kowale należący do tego plemienia).

Este

Jej imię oznacza „odpoczynek”. Małżonka Irma. Leczy wszystkie rany i koi zmęczenie.

Druga i Trzecia Era

Este nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*

Irmo (Lorien)

Pan wizji i sennych marzeń. Zwykle mówi się o nim Lorien, bowiem taką nazwę nosi jego siedziba w Valinorze. Jeden z braci Feanturi – Władców Duchów.

Druga i Trzecia Era

Irmo nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jego imienia nic nie da.*

Manwe (Sulimo)

Najmożniejszy spośród Valarów i jednocześnie ich przywódca. Niekiedy zwany jest Odwiecznym Królem. Mieszka wraz ze



swoją żoną – Elbereth – w wielkim pałacu na szczycie najwyższej góry świata – Oiolosse.

Druga i Trzecia Era

Imię Manwego, najpotężniejszego z Valarów, ma wielką moc. Wypowiedziane w chwili trwogi lub potrzebie potrafi odgnać nawet Balroga. Czasami słysząc je przybywają orły, aby wesprzeć wołającego o pomoc. Są to jednak bardzo rzadkie przypadki. Od początku Drugiej Ery, od chwili uwięzienia Melkora, myśli Sulima zwracają się ku innym sprawom.

Melkor (Morgoth)

Imię Morgoth nadano Melkorowi, gdy uległ pokusie w Dawnych Dniach. Jego czyny doprowadziły do długotrwałych i tragicznych wydarzeń, które zmieniły oblicze Vardy.

Druga i Trzecia Era

Nikt spośród Wolnych Ludów nie wymawia tego imienia. Jest ono przeklęte na wieki, choć nadal drzemie w nim wielka moc.

Namo (Mandos)

Jeden z Aratarów. Strażnik Domu Umarłych. Zwołuje duchy poległych. Niczego nie zapomina i wie o wszystkim, co ma się stać w przyszłości, z wyjątkiem spraw, których Iluvatar jeszcze nie rozstrzygnął. Sędzia wśród Valarów. Jeden z braci Feanturi – Władców Duchów.

Druga i Trzecia Era

Mandos nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jego imienia nic nie da.*

Nessa

Małżonka Tulkasa i siostra Oromeo. Kocha sarny i jelenie. Zwierzęta te zawsze towarzyszą jej w wędrówce po puszczech.

Druga i Trzecia Era

Nessa nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*



Ulmo

Jeden z Aratarów. Władca Wód. Zwany również Mieszkańcem Głębin, Panem Wód, Władcą Wód. Ulmo ustępuje potęgą jedynie Manwemu. Nie ma swej siedziby, bowiem nie jest mu potrzebna. Przybywa na rady Valarów jedynie wtedy, gdy dotyczą spraw najważniejszych. Kocha zarówno ludzi, jak i elfy.

Druga i Trzecia Era

Ulmo nasłuchiwał głosu każdego stworzenia, które zabłąkało się w ciemnościach, czy też oddaliło za nadto od światła Valarów; nigdy też nie opuścił Śródziemia, nie przestał się troszczyć o wszystko, co się tam później działo: o zniszczenia, czy o zmiany. I będzie się o to troszczył zawsze, aż do końca dni. (J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, tłum. Maria Skibniewska)

Władca morza był zawsze przychylny wolnym ludom. Zawsze, kiedy tylko mógł, starał się je wspierać. Wzniesiona do niego prośba, może uciszyć szalejącą na morzu burzę, może też pozwolić odnaleźć łódź zagubioną. Zdarza się, że Ulmo przychodzi we śnie i udziela mądrej rady, bądź też przestrzega przed niebezpieczeństwem. Mimo że kocha wszystkie żywe istoty, szczególną troską darzy Telerich.

Vajre

Żona Namo. Tkaczka, która wszystko, cokolwiek zdarza się w czasie wplata w swoje wzorzyste tkaniny i ozdabia nimi sale palacu Mandosa.

Druga i Trzecia Era

Vajre nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*

Vana

Żona Oromego, zwana Wiecznie Młodą. Młodsza siostra Yavanny. Legendy mówią, że gdziekolwiek stąpnie, z zieleni wyrastają kwiaty i korony ich otwierają się pod jej spojrzeniem. Wszystkie ptaki witają ją śpiewem.

Druga i Trzecia Era

Vana nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*

Varda (Elbereth)

Jedna z Aratarów. Opiekunka elfów i ludzi. Zarówno jedni, jak i drudzy proszą ją o błogosławieństwo i pomoc. Elfy Szare zwą ją Elbereth, Elfy Wyniosłe – Vardą, Wzniosłą, Elfy Szare z Belgariandu – Gilthoniel, Rozniecająca Światła.

Druga i Trzecia Era

Varda była zawsze jedną z najprzychylniejszych wolnym ludom Ainurów. Nieraz wspomagała ich w walce z Czarnym Nieprzyjacielem, a potem jego sługą – Sauronem. Frodo, Powiernik Pierścienia, wypowiadając jej imię uchronił się przed losem gorszym od śmierci. Ale Elbereth nie tylko w ten sposób pomaga dzieciom Iluvataru. Jej imię może ochronić wznoszącego modły przed mrocznym zaklęciem, dodać odwagi, odegnać strach. Możliwości jest wiele. To, jak zostaną wykorzystane, zależy od Mistrza Gry, sytuacji i graczy.

Yavanna (Kementari)

Jedna z Aratarów. Małżonka Aulego.

Druga i Trzecia Era

Yavanna nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*

* Nie jest to oczywiście zasada. Wszystko zależy od tego, kim jest osoba błagająca Valara o pomoc, jakie jest jej przeznaczenie i miejsce

Nienna

Jedna z Aratarów. Patronka miłosierdzia i żaloby, nieszczęścia i żalu. Siostra Mandosa i Loriena.

Druga i Trzecia Era

Nienna nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jej imienia nic nie da.*

Orome (Bema)

Jeden z Aratarów. Tylko on spośród Valarów odwiedzał Śródziemie za Dawnych Dni. Był myśliwym i wielkim wojownikiem, który udowodnił swą waleczność podczas ostatecznej bitwy z Morgothem. Elfy Wysokiego Rodu zwały go Oromem, Elfy Szare – Arawem, a ludzie północy – Bemą.

Druga i Trzecia Era

Bema jest opiekunem ludzi. Rasę tę ukochał sobie szczególnie. Dlatego też dosyć często wspiera śmiertelnych w potrzebie. Zarówno wtedy, gdy proszą go o udane łowy, gdy zagubią się w dzicy i nie mogą odnaleźć drogi do domu, jak i wtedy, gdy walczą w słusznej sprawie (wojownicy i strażnicy wypowiadający jego imię obdarzani są męstwem, odwagą i siłą).

Tulkas (Astaldo)

Valar największej mocy i najdzielniejszych czynów, który jako ostatni przybył na Arde.

Druga i Trzecia Era

Tulkas nie zajmuje się sprawami istot zamieszkujących Śródziemie. Wypowiedzenie jego imienia nic nie da.*



w wielkim planie Iluvatar. Być może niektórzy z bohaterów, odgrywanych przez graczy, będą potrafili zwrócić na siebie ich uwagę. Tak jak miało to miejsce w przypadku Luthien, która przekonała nieprzejednanego Mandosa, by pozwolił Berenowi powrócić do Śródziemia (J. R. R. Tolkien, *Silmarillion*, tłum. Maria Skibniewska):

Luthien tymczasem zawędrowała do siedzib Mandosa, gdzie dla Eldalie wyznaczone są miejsca za pałacami Zachodu, na najdalszej rubieży świata. Ci, którzy czekają, siedzą tam w cieniu własnych myśli. Luthien wszakże była od nich wszystkich piękniejsza i głębiej niż oni zasmucona. Ukłękła przed tronem Mandosa i zaśpiewała. Nigdy w żadnej mowie nie ułożono pieśni tak pięknej jak ta, którą Luthien zaśpiewała Mandosowi. Nigdy też nie było i nie będzie pieśni smutniejszej. Bez zmian, niezniszczalną, śpiewa się ją dotychczas w Valinorze, poza zasięgiem słuchu świata. A Valarowie słuchają jej zasmuceni. Luthien spłótła bowiem ze sobą dwa wątki, smutek Eldarów i smutek ludzi, dwóch plemion, które Iluvatar powołał do bytu, przeznaczając im na mieszkanie Arde, królestwo ziemi pośród niezliczonych gwiazd. A gdy klęczała przed Mandosem, łzy jej spadały na jego stopy jak deszcz na kamienie. I Mandos, który nigdy przedtem, ani potem nie dał się nikomu wzruszyć, ulitował się nad Luthien.

MAJAROWIE

Wraz z Valarami przybyły inne duchy niższej rangi. Są to Majarowie – ich służy i pomocnicy. Najważniejsi z nich to Ilmare – służebnica Vardy, Eonwe – chorąży i herold Manwego, Osse, Uienna i Sauron. Ich imiona nie mają takich mocy, jak

imiona Valarów. Wypowiedzenie ich nie wspomże ani w czasie bitwy, ani nie odstraszy Upiora Pierścienia (wyjątkiem jest tu Sauron, którego imienia nie wypowiada nikt o zdrowych zmysłach, gdyż może to spowodować zły los i nieszczęście). Były te działają w sposób bardziej bezpośredni. Mogą osobiście stawić się na wezwanie. Dobrym przykładem jest Tom Bombadil – pierwszy z Majarów, który zamieszkał Ea. Do jego pomocy odwołali się uwięzieni w Kurhanie hobbici, śpiewając piosenkę:

Ho, ho, Tomie Bombadilu, Bombadilu Tomie!

Na wierzbę i na rzekę, na wodę i płomień,

Na słońce i na księżyc – posłuchaj sąsiedzie,

I przybądź do nas, Tomie, bo jesteśmy w biedzie!

BOHATEROWIE

W tym miejscu należy wspomnieć o imionach wielkich bohaterów ludzi, krasnoludów i elfów. One również mają w sobie moc. Nie tak wielką, jak imiona Valarów, ale zawsze jest to moc, którą można wykorzystać w walce ze złem. Turin, Isildur, Gil-Galad, Fingolfin, Luthien, Beren, Tuor, Huor, Durin – to tylko kilka przykładów. Na dźwięk ich imion pośledni słudzy złego (orki, gobliny,trolle) uciekną porażeni strachem – o ile oczywiście wypowiadający je jest wielki duchem tak jak Aragorn, Faramir, Gimli, czy Sam. Słyszając je sojusznicy ruszą żywiej do walki – z nowymi siłami, z nową nadzieją i zacięłością.

PODSUMOWANIE

Mistrz Gry, który zechce wykorzystać w swoich przygodach moc imion, musi pamiętać o kilku rzeczach.

1. Bohaterowie powinni zwracać się do Valarów o pomoc tylko w największej potrzebie i trwodze. Nie może to mieć miejsca podczas każdego spotkania z orkami. Merry i Pippin nie wymówili imienia Vardy, mimo że wpadli w łapy sług Sarumana, mimo że spotkali na swej drodze Nazgule, mimo że brali udział w wielu bitwach. Poszukiwacze przygód powinni kierować się w swych poczynaniach tym przykładem.
2. Nie każdy może wymówić imię Valara i uzyskać pomoc. Tego zaszczytu dostąpią tylko najbardziej godni, czysti i szlachetni. Tacy właśnie byli członkowie Drużyny Pierścienia. Mordercy elfich paralityków nie mają szans.
3. Gracz, który chce, aby jego prośba o pomoc została wysłuchana, musi zaangażować się w to, co robi. Nie może, ot tak, powiedzieć: „To ja wymawiam imię Vardy. Czy Nazgule uciekają?” Najlepiej byłoby, gdyby zadeklamował hymn Eldora, albo przynajmniej jego pierwsze słowa. Powinien również odegrać całą scenę na tyle przekonująco, aby Mistrz Gry nie miał żadnych wątpliwości, że wsparcie mu się należy. Na pomoc trzeba sobie zasłużyć! Nic nie przychodzi łatwo.

To by było na tyle. Nadszedł czas, aby się rozstać. Przed nami Pola Gladden, a potem zaczarowane Lorien.

*A droga wiedzie w przód i w przód,
Skąd się zaczęła, tuż za progiem -
I w dal przede mną mknij na wschód,
A ja wciąż za nią – tak, jak mogę...
Skorymi stopy za nią w ślad -
Aż w szerszą się rozplynie drogę,
Gdzie strumień licznych dróg już wpadł...
A potem dokąd? – rzec nie mogę.*

MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miejscu-czasie spotkania wszystkich roleplejowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii, ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czarni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie!!!

Pamiętajcie, jeżeli jest coś, co szczególnie chcielibyście zobaczyć w naszym miasteczku...

Któregoś dnia w okolicach Yarmie wydarzyła się następująca historia:

Dwóch podróżnych podążało krętą, leśną drogą. Wyglądali na strudzonych długą wędrówką. Prawdopodobnie dla umilenia sobie czasu prowadzili niespieszną rozmowę.

– Myślę, że dotrzemy do Yarmie przed zmrokiem. Jak tam twoja rana, Parcefalu?

– Goi się szybko. Pobyt w mieście dobrze mi robi.

– Najpierw musisz tam dotrzeć, cudzoziemcze. Dlatego radzę ci nie sięgać po swój piękny miecz.

Odwrócili się powoli. Z lasu mierzyl do nich z kuszy zarośnięty drab w śmiesznym, czerwonym czepku. Po chwili trzech następnych zeskoczyło z drzew i podbiegło do jeźdźców. Wszyscy mieli łuki i długie miecze.

– Cheemy tylko waszych sakiewek – powiedział ten z kuszą. – Ty – zwrócił się do Vanda – co tam trzymasz w ręku?

– To tylko talia kart.

– Nie wyglądasz na szulera. Ale skoro nim jesteś, musisz mieć pełną sakiewkę.

– On jest kapłanem.

Uzbrojeni w miecze bandyci, którzy zamierzali właśnie przeszukać juki odskoczyli jak oparzeni. – Wilhelmie, nie możemy... – zaczął jeden z nich zwracając się do tego z kuszą.

– Do diabła z nim – odpowiedział tamten. Zabrzęczała cięciwa. Strzała trafiła i przebiła kartę, którą kapłan wyciągnął wcześniej z talii. A właściwie powinna przebić, zamiast tego jednak wleciała w nią i zniknęła. Drab w czerwonym czepku z pianą na ustach wyszarpnął z pochwy miecz i skoczył w stronę jeźdźcy. Ten rzucił mu kartę.

– Pochowajcie go – powiedział Parcefal do grupy przerażonych bandytów. I uważajcie na siebie. Lasy są niebezpieczne po tej stronie gór.

Komentarz

Talia życzeń jest potężnym artefaktem. Powstała wiele lat temu, na długo przed pojawieniem się pierwszego człowieka. Stworzył ją starożytny bóg Cheanos, na prośbę Cooty, zwanego przez niektórych Opiekunem Pechowców. Dzisiaj talia została podzielona, a poszczególne karty są rozproszone. Natrafienie na jedną z nich jest bardzo trudne, a ci, którzy jakąś posiadają i znają sposób jej użycia, strzegą tej tajemnicy, jak najdroższego skarbu.

Jeżeli zdecydujesz się, szacowny mistrzu, wprowadzić talię życzeń do swojej przygody, poniżej znajdziesz potrzebne informacje.

Zastosowanie kart życzeń

Zasadniczo istnieją trzy sposoby wykorzystania kart z talii życzeń. Po pierwsze, karta taka rozwiązuje jeden konkretny problem jej posiadacza (później staje się bezużyteczna) – może to być zagrożenie życia, brak gotówki, miłość księżniczki i co tylko właściciel uzna za warte użycia karty. Jej działanie można przyrównać do pracy złotej rybki lub dżina, z tą różnicą, że karty nie są złośliwe i będą trzymać się ducha, a nie litery życzenia. Dodatkowo karta będzie chronić życie swojego właściciela, zgodnie z założeniem, że takie byłoby jego życzenie. W żaden sposób nie można temu zapobiec. Oczywiście po uratowaniu życia swego posiadacz karta staje się bezużyteczna.

Drugim zastosowaniem kart jest stworzenie talii uzurpatora. Jest to bardzo proste – wystarczy włożyć kartę do zwykłej, niemagicznej talii i przetasować. Talia nabiera wtedy magicznych właściwości, a zawarte w niej karty można stosować w podobny sposób jak prawdziwe karty życzeń. Jednak ich moc jest ograniczona. Często na spełnienie jakiegoś życzenia trzeba zużyć dwie karty lub więcej. Bardzo wygórowane życzenia (jak np. chęć posiadania zamku z przyległościami, tzn. ze służbą, żoną i inwentarzem) pochłoną z pewnością całą talię. MG powinien również pamiętać, że po przetasowaniu nie da się już oddzielić karty życzeń od jej niemagicznych kuzynów. Wszystkie stają się jednakowe.

Ostatnim (i najtrudniejszym do przeprowadzenia) zastosowaniem kart życzeń jest rekonstrukcja prawdziwej talii. Aby tego dokonać, należy złożyć razem więcej niż połowę wciąż istniejących kart życzeń (MG może sobie wybrać dowolną liczbę, z moich doświadczeń wynika, że optymalna to 33 karty). Oczywiście nie jest to zadanie łatwe, ani nawet bardzo trudne. Jest to zadanie prawie niemożliwe i wymaga pracy całego życia. Talia życzeń, po zrekonstruowaniu, ma jedną dodatkową właściwość – tak długo, jak właściciel wyciąga z niej karty po jednej, kart

w talii nie ubywa. Daje to nieomal nieograniczone możliwości, a przezorny posiadacz może się zabezpieczyć niemal przed wszystkim, włącznie ze starością czy utratą talii. Ostatnim człowiekiem, o którym wiadomo, że posługiwał się talią życzeń był Vand O'Nial, legendarny iryjski *fili*. Około stu lat temu zaginął bez wieści. Los jego talii również jest nieznany. Być może bogowie nie lubią, gdy nadużywa się ich darów...

Użycie kart życzeń

Najdziwniejszą cechą kart stworzonych przez Cheanosa jest sposób, w jaki działają. Jest on całkowicie nieprzewidywalny. Jeżeli, dajmy na to, ktoś zażyczy sobie bogactw, może je otrzymać natychmiast, ale może też znaleźć je tydzień później w podziemnym labiryncie albo otrzymać od króla w nagrodę za dobrą służbę. W praktyce im bardziej wygórowane będą życzenia graczy, tym dziwniejszy sposób działania kart. Dzieje się tak dlatego, że karty czerpią energię z chaosu, który tworzy się w rezultacie ich działania. A dodatkowo, taki sposób spełniania życzeń gwarantuje, że gracz nigdy nie będzie wiedział, czy jego bohaterowi nie podłożono czasem fałszywki.

MG powinien jednak pamiętać, że karty spełniają życzenia zgodnie z wolą ich posiadacza. Jeżeli więc bohater poprosi o śmierć atakującego go właśnie goblina, to śmierć ta (w dowolnej formie) powinna nastąpić natychmiast, a nie np. w przyszłym tygodniu z powodu zatrucia spowodowanego nadpsutą pieczęcią z bohatera.

Pomysły na przygody z wykorzystaniem kart życzeń:

Karty życzeń można wykorzystać na wiele oryginalnych sposobów. Poniżej jedynie dwie propozycje:

No to co, zagramy?

Powiedzmy, że jeden z graczy znalazł piękną talię kart. Zrobioną z najlepszych znanych surowców, ozdobioną przepięknymi rysunkami. Oczywiście drużynowy mag natychmiast (za pomocą swoich czarów) sprawdził, czy talia jest magiczna. Nie jest. Dlatego też nasz bohater w najbliższej gospodzie siada z nią do gry. Pierwsze rozdanie – i dostaje wielkiego pikowego pokera!!! Trochę dziwne, bo tym razem nawet nie oszukiwał. Przeciwnicy patrzą na niego podejrzliwie. Kilka następnych partii wygrywa w podobnym stylu. Jest tylko kwestią czasu, aż ktoś zarzuci mu kantowanie, tym bardziej że przy liczeniu kart okaże się, że w talii jest jedna karta mniej...

Życzmy przyjemnej lektury...

Drużyna bierze udział w jednej z tych standardowych przygód polegających na odczarowywaniu zaklętych w żabki (albo kacuszki, albo coś innego) księżniczek. Jej członkowie właśnie zamordowali smoka i otwierają kufer, w którym miał znajdować się potężny artefakt, który pozwoli przywrócić naturalną, odrobinę mniej skrzekliwą postać zaczarowanej księżniczce. Co? Tylko

jakaś karta? Tylko jak tego do cholery użyć? Po kilku nieudanych próbach postanawiają (albo ty – Mistrzu – podrzucasz im ten pomysł) znaleźć instrukcję obsługi w pobliskiej bibliotece. Po wielu wysiłkach udaje im się przekonać głównego archiwistę, że może udostępnić barbarzyńcom (jakimi z pewnością są bohaterowie) bezcenne woluminy. Dopiero tutaj zaczyna się dla nich prawdziwa tortura – kiedy dukaniem i sylabizowaniem próbują odcyfrować starożytne teksty. Nie pozwól jednak, by gracze wymigali się z tego zbyt łatwo – przynieś im na sesję fragmenty bardzo poważnych książek (polecam Hugo, Dostojewskiego i Hegla) i zasugeruj, że w tych tekstach znajdują odpowiedź. Niektóre fragmenty mogą być w obcych językach. Oczywiście zanim gracze zupełnie się zniechęcą do gier fabularnych, powinien przybyć posłaniec z zawiadomieniem, że księżniczka cudownie ozdrowiała, a karta ze smoczego skarbca zniknęła. Jeżeli bohaterowie nie zostawili karty przy księżniczce, król może uznać, że wyzdrowienie księżniczki nie miało żadnego związku z działaniami drużyny i pozbawi ich nagrody. Oczywiście pozostanie im radość ze zrobienia dobrego uczynku.

I to by było na tyle.

jon

PS: Talia uzurpatora może zostać użyta jako niezwykła talia w krajowych i międzynarodowych mistrzostwach DOOMTROOPERA.



Egzorcysta z przypadku

czyli dalsze przygody Yossy i jego przyjaciół

Tomek Kreczmar i Andrzej Miskurka

Ilustracje: Jarosław Musiał

Wstęp

Ta przygoda przeznaczona jest dla od czterech do ośmiu wyjątkowo wrednych graczy na dowolnych poziomach. Biorący w niej udział bohaterowie powinni być źli aż do obrzydzenia. Profesje nie odgrywają żadnej roli. Nie będzie im też potrzebna magiczna broń, chipsy, coca-cola, czy inne artefakty.

„Egzorcysta z przypadku” jest scenariuszem przystosowanym do rozgrywania w systemie **Kryształów Czasu** (domyślcie się sami, dlaczego), jednak po dokonaniu minimalnej ilości zmian, będzie można w niego zagrać w takich systemach jak: **Zew Cthulhu**, **Wilkołak: Apokalipsa**, **Wampir: Maskarada**, **Toon**, **Zły Cień – Kruki Urojenia** (pomysł M. Kocuja), **Odmieniec: Zaspaniec, Doomtrooper**, **Paranoia**, **Kult**, **Warhammer 40000**, **Kroniki Mutantów**, **Magic: The Gathering**, **Kryształy Czasu** (bo Kurzymiś lubi je najbardziej).

Jak poprowadzić tę przygodę?

Zadaniem tej przygody jest maksymalne wkurzenie Twoich graczy i odegranie się na nich za te wszystkie nieudane sesje, głupie uśmieszki, bezsensowne komentarze itp., itd. Aby to jednak się udało, każdy z nich musi być wyjątkowym zakapiorem. Drużyna pełna paladynów i kapłanów dobrych bogów nie doceni Twoich starań. Ba! Nie dostrzeże nawet obecności anioła. A przecież nie o to nam chodzi. Poniżej podajemy kilka przykładów maksymalnego wkurzenia graczy:

- 1) Wojownik, który posiada artefaktyczny miecz, może zawsze dojść do wniosku, że jego broń jest bardzo zła i ją zniszczyć, co mu się oczywiście uda.
- 2) Do złego maga może podejść żebrak i poprosić o drobne. Oczywiście czarodziej będzie chciał go zniszczyć jakimś obrzydliwym zaklęciem, ale zamiast tego odda mu kilka magicznych przedmiotów i, jeśli bardzo go nie lubisz, księgę z czarami.
- 3) Znany z chytrości i brawurowych akcji złodziej może zakraść się do czyjegoś domu i, zamiast obrobić go, pozostawić w nim połowę swojego majątku.
- 4) Kapłan złego boga może wyrzec się swej wiary i zacząć chodzić po mieście lecząc wszystkich chorych i pomagać potrzebującym.

W przeciwieństwie do przygody „Jako ostatni wystąpi Yossa”, „Egzorcysta” nie powinien wywołać na twarzach Twoich graczy kilku radosnych uśmiechów lub pozwolić

rozluźnić się im przed trudną kampanią albo po niej. To Ty masz się bawić (nie zapomnij o tym).

Prowadzenie „Egzorcysty” nie będzie proste. Aby osiągnąć zamierzony efekt, będziesz musiał włożyć mnóstwo pracy w przygotowanie zabawnych dialogów i sytuacji. Poniżej znajdziesz coś w rodzaju opowiadania, które na pewno nie do końca, ale przynajmniej w pewnym stopniu, oddaje nastrój, jaki powinieneś stworzyć. Wykorzystaliśmy w nim nasze, znane Ci już postacie: paladyna Shadowtearsa, czarnoksiężnika Artmara, barbarzyńcę Yossę i maga Signurę. Ty, oczywiście, zastąpisz je bohaterami swoich graczy. To oni doświadczą obecności anioła. To oni przejdą przez piekło egzorcyzmów.

Tobie i Twoim graczom życzymy miłej zabawy. Na zakończenie tego przydługiego wstępu dziękujemy jeszcze wszystkim tym, którzy świadomie lub nieświadomie wpłynęli na powstanie tego scenariusza, a szczególnie Ricie Benuto, autorce książki „Mistress of Cuba”, z której pochodzą wszystkie anglojęzyczne dialogi.

Prolog: O zstąpieniu z niebios

– Tak, dobrze... jeszcze tylko te cztery świece na rogach... Taaa, co on tam jeszcze napisał? Muszą być dwie białe i trzy czarne... Czarne świece?! Nie mam czarnych świec... Może Signur...? Eee tam! Wezmę różowe... Co dalej? Aaaa, zapalić i stanąć w pentagramie... Jak ja to zrobię? Dlaczego te pokoje w gospodach są takie małe?! Pół pentagramu na podłodze i pół na ścianie... Mój mistrz pewnie się przewraca w grobie... jeśli do niego trafił. Dobrze, dobrze... Ciekawe, jak długo ustoję na jednej nodze? No! Gotowe. Gdzie moja łapka!!! Gdzie ona jest?! Moja królicza, zmumifikowana łapka! Bez niej na pewno mi się nie uda! Zaraz, zaraz, gdzie ja ją zostawiłem? Yossa! To on ją zżarł! No tak, już sobie przypominam... to było... schudłem wtedy z dziesięć kilo... cholerna pustynia! Teraz jeszcze te słowa... Jak to leciało? *Miałem dziesięć lat, gdy usłyszał o mnie świat? W mej piwnicy był nasz klub.* Nie, to nie to.... O! Mam! *Asteriuszu, strózu mój, ty zawsze przy mnie stój.* Twu, tfu, twu! Skąd ja to znam?... *Przypomina mi diabelski dom. Secie, boże ciemności, co się dzisiaj ze mną dzieje? Przeklęty chichot...* To pewnie nerwy. Podobno zawsze tak jest, kiedy robisz to po raz pierwszy... No, nareszcie! Przypomniałem sobie te przeklęte słowa:

*Na Seta, pana ciemności,
Na siedem kręgów piekiel,
Na moją króliczą łapkę,
Na wszelkie zło, którego dokonałem,
Na chichot pokonanego przeze mnie czarnoksiężnika,
I na jeszcze kilka innych rzeczy, których nie będę tu wymieniał,
bo szkoda czasu.
Demonie, przybądź!*

Część 1: Przemiana

Wszystkie poranki są do siebie podobne. Wstajesz, robisz co trzeba, ubierasz się i idziesz jeść. Jakie to monotonne, bez polotu. Postanowiłem więc urozmaicić przynajmniej ten jeden. Kiedy zszedłem na dół, sala gospody, w której się zatrzymaliśmy, była do połowy wypełniona. Na szczęście nie dostrzegłem nigdzie znajomej twarzy, mogłem więc z powodzeniem przystąpić do dzieła.

– Panie i panowie! – rozpocząłem.

– To wspaniałe miasto i prześwietna gospoda mają jedyną i niepowtarzalną okazję gościć światowej sławy śpiewaka, poetę i pisarza: Genialnego Signura.

Jak zwykle w takich przypadkach, w którymś momencie mój plan był zakłócany.

– Ei! Ty! Nie potrzeba nam tu psycho-ly, pletów i innej zarazy! – przerwał mi wielki drab, który na pierwszy rzut oka przypominał Yossę.

Nie spieszony wróciłem do przerwanego wątku.

– Chciałbym, drodzy przyjaciele, zaprezentować wam moją ostatnią balladę.

W chwili, kiedy wypowiadałem te słowa, do sali weszli Yossa i Shadowntears.

– Ein golonka und bier! – zawył Yossa.

– Dla mnie to samo – dodał Shadowntears.

Z trudem powstrzymywałem łzy cisnące się do oczu. Ta nieokrzesana banda znowu wszystko mi popsuka. Już dłużej tego nie zniosę.

– Nosi ona tytuł „Dom II: Urodziny Alvina” i opowiada o miłości, przyjaźni, pokoju i pięknie.

– Signur! Zamiast tak truć bez sensu skocz po Artmara. Pora śniadania. Jak zaraz czegoś nie zje, to padnie z głodu.

Cóż mi pozostało. Do występu i tak nie dojdzie, a tak przynajmniej będę miał okazję wyżyć się na tym mydłku, który nie rozumie słowa poezja.

– Ei! Zara! Dokąd tam! Miała być ballada, to będzie! – ryknął wielki jegomość i dla poparcia wagi swych słów wałnął pięścią w stół.

Spojrzałem mu prosto w oczy. Zawsze tak robię ze spotkanymi prostaczkami. Siła jego spojrzenia zwała

mnie niemal z nóg. Patrzył tak, jak człowiek, który nie ma nic do stracenia, czyli ktoś oddający moc.

– Dziesięć lat karceru! – warknął podochocony Yossa. Wywodził już okazję do awantury. Zawsze lubił poranne sparingi.

– A ty czego się wtrancasz! To nie twój zasrany interes!

Yossa uśmiechnął się tak szeroko, jak tylko pozwalała mu na to szpetna, barbarzyńska twarz. Nie pozostał dłużny awanturnikowi:

– Łargah waharh gharr wan!

– Panowie, panowie, opanujcie się – pojednawczo zagaił Shadowntears.

Spojrzałem na niego zdziwiony. Czyżby nawrót choroby, której nabawił się w wieku młodzieńczym?



– Jako paladyn świetlistego Graama, wspaniały rycerz szlacheckiego stanu nakazuję wam zaprzestać i rozstać się, robiąc mi tym samym miejsce, bo w końcu dla czego to, co dobre, ma się trafiać tylko Yossie?

Shadowntears wstał od stołu pobrzękując zbroją. Wyszarpnął miecz z pochwy i ruszył w kierunku przeciwnika krzycząc:

– Stawaj!

– Stop! Stop! Stop! Boże, widzisz i nie grzmisz! Ci niedoskonali ludzie szukają tylko okazji do zwady i burdy.



Miałem właśnie iść obudzić Artmara, ale ten głos zatrzymał mnie w pół kroku. Powoli spojrzałem w kierunku drzwi gospody. W progu stał nie kto inny tylko on. Jego długie, zwykle skołtunione włosy były teraz lekko przycięte i czarną kaskadą opadały na ramiona. Ubrany był nie tak jak zwykle, w czarną, pokrytą srebrnymi, magicznymi znakami szatę, ale w nieskazitelnie biały strój. Wokół jego sylwetki dostrzegłem prawie niewidoczną, białą poświatę.

– Mój kochany Shadowtearsie, powstrzymaj swe zapalczywe ostrze i usiądź. Ten miły jegomość chciał jedynie wysłuchać wspaniałej opowieści Signura. To nie powód do bijatyki.

W tym momencie zacząłem się bać. Wymieniłem z Shadowtearsem nerwowe spojrzenie. Nawet Yossa wyglądał na zdezorientowanego. Artmar nie czekał jednak na naszą reakcję.

– Panowie, usiądźmy i zjedźmy wspaniałe śniadanie, które przygotował dla nas tutejszy kucharz. Czuję się odrobinę głodny.

Mechanicznie zbliżyliśmy się do wolnego stołu i usiedliśmy. Artmar znalazł się naprzeciwko mnie. Na jego twarzy tkwił łagodny uśmiech. Strach, który przed chwilą mnie ogarnął, przerodził się w przerażenie.

– Artmar, co jest?! Żarty sobie robisz?! A może miałeś jakiś wypadek? Uderzyłeś się w głowę, czy co? Wiesz,

to da się wyleczyć. Shadowtears z tego wyszedł, tobie też pomożemy.

– Drodzy przyjaciele. Postanowiłem wkroczyć na drogę dobra. Nigdy więcej zadawania bólu, okradania biednych i podlizywania się bogatym, zabijania, gwałtów i bójek.

Z każdym jego słowem twarz Yossy zaczynała coraz bardziej przypominać pergamin.

– Szerzej nogi... – zaczął barbarzyńca, ale Artmar nie dał mu dokończyć.

– A wy, przyjaciele, podążycie tą drogą razem ze mną.

Shadowtears najwyraźniej zachował odrobinę zimnej krwi, bo wydusił z siebie:

– Mam nadzieję, że nie jest to zaraźliwe. Może to jakiś pi...lony wirus?

Na stole pojawiło się żarcie, ale ja coś żaden z nas nie kwapił się do jedzenia.

– A teraz pomódlmy się – powiedział anielskim głosem Artmar, pochylając głowę.

Tego było już za wiele. Z krzykiem przerażenia odskoczyłem od stołu i biegiem ruszyłem do swojego pokoju. Przez całą drogę do pokoju towarzyszył mi... nie, to nie był chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonał Artmar, a śpiew anielskiego chóru.

Część 2: Narada

Za oknami powoli zapadają ciemności. Łzy świec opadają na stół układając się w fantazyjne wzory. Ja, Shadowtears i Yossa zebraliśmy się w tym miejscu i w tym czasie, aby ustalić strategię i plany na przyszłość. Shadowtears, jako pierwszy, zabrał głos.

– Jest źle. Powiem więcej: jest jeszcze gorzej. Możecie mi wierzyć, sam kiedyś to przeżyłem. Tułałem się po świecie niczym jakaś zbłąkana dusza. Wszędzie, gdzie tylko mogłem, spełniałem dobre uczynki. Rozdawałem pieniądze, leczyłem chorych, zabijałem złe stwory. Droga, którą podążałem, była kręta, usłana cierniami i bezsensowna. Dlatego też wolę trakt, którym podążamy od dłuższego czasu: jest szeroki, udeptany i nie ma zakrętów. Stawiam więc wniosek, aby uleczyć Artmara. Kto za?

Propozycję Shadowtearsa przyjęliśmy owacjami. Yossa długo walił pięścią w stół, powtarzając w kółko:

– Kładź się dziwko, kładź się dziwko, kładź się dziwko. Shadowtears uciszył nas unosząc dłoń.

– Jest tylko jeden problem. Nie wiemy, co mu dolega.

– Tą sprawę pozostawcie mnie – powiedziałem. – Dzięki magii i wybitnym zdolnościom dowiem się, co mu jest. A teraz idźcie spać. Przede mną długa, pracowita noc. Muszę przejrzeć stare magiczne księgi. Dobranoc, panowie.

- Dobranoc – mruknął Shadowtears.
- Pięć lat karceru – dodał zatroskany Yossa.

I w ten oto sposób rozpoczęła się najdziwniejsza przygoda, w jakiej kiedykolwiek było nam dane brać udział (no, może z wyjątkiem pojedynku pomiędzy paladynem Arturiusem a Shadowtearsem, ale to już zupełnie inna historia).

Część 3: Badania

Spędziłem całą noc nad papierami. Niestety, nie dowiedziałem się niczego, co mogłoby nam pomóc. Stare księgi mają to do siebie, że są bardzo obszerne, bardzo nudne i niezrozumiałe. Jeżeli nie wiecie, o co mi chodzi, spróbujcie przeczytać „Herby” niejakiego Sapiusa lub „Wielkie Smoki” słynnego herpetologa (jest to dziedzina wiedzy, zajmująca się gadami) z południa Orkusa Wielkiego. W każdym bądź razie, dzieła wielkich mędrców – Emiliusa, Jona i Kocujsa – nie na wieś się zdały.

Cóż robić, myślałem zrozpaczony. Moi przyjaciele pokładają we mnie wielkie nadzieje. A ja ich zawiodłem...

- Signurku, śniadanie – usłyszałem słodziutki głos. – Czas wstawać.

- Zgiń, przepadnij siło nieczysta – wyszeptalem robiąc jednocześnie znak odczyniający urok. – Już idę, już idę, tylko coś na siebie włożę.

- Oby prędko, bo owsianka ci wystygnie. A poza tym chcielibyśmy wysłuchać przed posiłkiem twojego poematu.

W tym momencie zacząłem zastanawiać się nad celowością uleczenia Artmara. W końcu ta nagła zmiana nie jest taka zła. Straciliśmy Artmara – czarnoksiężnika, ale za to zyskaliśmy Artmara – miłośnika i znawcę poezji, dobrej poezji!

Nie ociągając się zarzuciłem coś na siebie i lekkim krokiem zbiegłem do sali jadalnej. Zastąłem tam całą drużynę w komplecie. Artmar był uśmiechnięty. Słowa płynęły z jego ust niczym woda ze źródła. Yossa i Shadowtears milczeli. Ich ponure twarze mówiły same za siebie.

Widząc mnie Artmar przerwał w pół zdania, by przywitać moją skromną osobę:

- A oto nasz kochany przyjaciel. Najlepszy poeta wśród magów i mag wśród poetów.

Muszę przyznać ze wstydem, że pod wpływem jego słów na mojej twarzy pojawił się rumieniec. Ale tego było jeszcze Artmarowi za mało.

- Może byś nam coś zadeklamo-
wał, Signurku. Z wielką i niekłamną

przyjemnością usłyszeliśmy jeden z twoich perlistych poematów.

Już miałem powiedzieć, że zrobię to z największą przyjemnością, gdy odezwał się Shadowtears:

- Myślę, że Signur **nie ma ochoty** prezentować nam swoich wypocin... przepraszam, poezji.

- Kładź się, dziwko – poparł go Yossa, patrząc sugestywnie to na swoją pięść, to na mnie.

- Nasi przyjaciele mają rację, Artmarze. Poezja nie-
zbyt dobrze służy pustemu żołądkowi. Zjedzmy wpi-
erw, a później zagłębimy się w meandry wierszy i poematów.

Anielski chór, który zastąpił śmiech pokonanego kie-
dyś przez Artmara czarnoksiężnika, wydał z siebie smut-
ną nutę: - Szkooodaaaa!

- Jak sobie życzysz, Signurku. Usiądź choć przy nas i przyłóż się do śniadania. Mamy świeże owoce, mleko i warzywa. To dobrze robi na cerę!

Teraz zrozumiałem, skąd wzięły się u Yossy i Shadow-
tearsa te posępne miny. Świeże owoce? Mleko? I warzy-
wa? Też mi potrawy! Gdzie pieczeń z dzika? Gdzie wi-
na albo krasnoludzki spirytus dla Yossy?

- Ten skurczybyk chce nas wykończyć – szepnął mi do ucha Shadowtears, kiedy siadłem. – Wiesz przecież, że Yossa nie może pić nic poza winem, spirytusem i pi-
wem. A najbardziej lubi to ostatnie.



Pokiwałem ze zrozumieniem i pochyliłem się nad stojącą przede mną miską parującej owsianki. Zapach mleka wywołał we mnie odruch wymiotny. Zdegustowany odsunąłem talerz. Nici ze śniadania.

– Dziś, przyjaciele – zaczął w międzyczasie Artmar, – pójdziemy pomagać bezdomnym dzieciom. Ty, Signurze, będziesz je mył i ubierał. Ty, Shadowtearsie, nakarmisz biedactwa. Natomiast Yossa będzie się z nimi bał... na przykład w chowanego.

Sluchając słów Artmara doszedłem do wniosku, że jego stan uległ pogorszeniu.

– Artmarze, jak spędziłeś noc? – wtrąciłem w pół zdania, żeby zmienić temat.

– Dziękuję za troskę, przyjacielu. Bardzo dobrze. Śniłem o świecie bez przestępców, gdzie wszyscy uczciwie pracują i pomagają sobie nawzajem.

– Interesujące. A co wydarzyło się wczoraj w nocy? – spytałem ni z tego, ni z owego.

– Wczoraj? Hmm, pamiętam, że chciałem przywołać demona. Wy powiedziałem nawet słowa magicznej formuły. Na szczęście, nic z tego nie wyszło. Nigdy już tego nie zrobię. Mogłoby się coś komuś stać.

– Demona?! – powtórzyłem za nim i nagle doznałem olśnienia. Wiedziałem już: Artmar został opętany.

– Demona! – zawtórował mi Shadowtears. Wymieniliśmy znaczące spojrzenia. On też już się domyślał. Na szczęście Artmar nie zwrócił na nas uwagi. Zbyt był zajęty pochłanianiem kolejnej porcji owsianki. Wykorzystując to przysu-

nałem się do paladyna i zacząłem szeptać mu do ucha:

– Musimy go stąd wyprowadzić. Obawiam się najgorszego. Wszystkie symptomy wskazują na to, że został opętany przez jednego z najbardziej podstępnych i złośliwych demonów. Gdyby zaczął stawiać opór, ogłuszcie go!

– Całkowicie się z tobą zgadzam, Signurze. W jego ciele siedzi bestia z piekła rodem. Nie wiem tylko, dlaczego gada te głupoty o dobru.

– Ja też nie mam pojęcia. Mam jednak nadzieję, że wszystko prędzej czy później się wyjaśni.

– Przyjaciele, o czym to tak szepczecie – przerwał nam Artmar. – Pora już wyruszyć w drogę. Sieroty czekają.

– Ja ci dam sieroty! – wyszeptał Shadowtears przez zaciśniętą zęby.

– Mówiłeś coś? – spytał zaciekawiony Artmar.

– Tak. Powiedziałem, że pora już iść.

– Nie śpieszcie się tak, panowie – interweniowałem.

– Musimy iść jeszcze na chwilę na górę. Właśnie sobie przypomniałem, że mam tam coś, co mógłbym ofiarować... hmm... tym biednym, porzuconym dzieciom. Mam nadzieję, że pomożecie mi to zabrać.

– Ależ oczywiście, kochany przyjacielu – zapewnił mnie uradowany Artmar. – Zawsze wiedziałem, że gdzieś w głębi twego serca pozostało trochę człowieczeństwa.



Muszę przyznać, że po usłyszeniu tych słów z trudem zwalczyłem pokusę potraktowania go magicznym pociskiem lub *magic missile*, jak kto woli (tak zwą ten czar w krainie za morzem). Na szczęście w ostatniej chwili zima krew wzięła górę. Skończyło się na zgrzytaniu zębami.

W czasie drogi nie odzywaliśmy się do siebie. W końcu stanęliśmy przed drzwiami do mojej komnaty.

– Wejść pierwszy, Artmarze – powiedziałem i dałem znak Shadowtearsowi. Niczego nie spodziewający się czarnoksiężnik zrobił dwa kroki do przodu, a potem padł, jak rażony gromem. Pięść paladyna z olbrzymią siłą uderzyła w jego głowę i pozbawiła przytomności.

– No! To na razie mamy go z głowy – zarechotał Shadowtears. – Co dalej?

– Połóżcie go na moim łóżku. Zaraz się za niego wemiemy.

Przyjaciele przystąpili do dzieła bez zbędnych komentarzy. Chwycili bezwładne ciało Artmara i wtaszczyli do pomieszczenia. Ja w tym czasie sięgnąłem po jedną z najmądrzejszych i najstarszych ksiąg z mojej kolekcji i zacząłem nerwowo wertować stronicę.

– Obrzezanie... Oczyszczanie... Odmrażanie... Okaleczanie... Nie to... nie to... nie to... O! Jest! Opętanie!

Opętanie: Zobacz W ciało wstąpienie [W 316 ibidem].

Mój zapal opadł. Niestety, księga, którą posiadam, jest naprawdę stara. Ostatnie kilkanaście kart zniszczył czas i Yossa, który przed laty potrzebował trochę papieru (nie powiem do czego). Tak więc ostatnim hasłem było: **Upst-**, cokolwiek by miało to znaczyć. Cóż, trzeba będzie sobie poradzić bez literatury. Zresztą i tak nie lubię babrać się w papierach.

– No i co, no i co?! – spytał zaciekawiony Shadowtears. – Znalazłeś coś?

– Tak, przyjacielu – odpowiedziałem bez zmruczenia oczu. – To opętanie. Wiem już, jak uratować Artmara. Musisz mi przynieść garniec wody święconej, pół kilo soli, srebrną łyżeczkę i zielony balonik.

– Po co ci zielony balonik?

– Nie pytaj, to tajemnica naszego zakonu. Idź lepiej, załatw wszystko. Eee! Weź ze sobą Yossę, może ci się przydać.

– I told him I could. He kissed me. The medals dug into me so I had bring it up. „Do you always wear your medals to bed?” I asked, friendly-line (*Co on chrzani? Zielony balonik? Chyba uważa nas za idiotów?* – tłumaczenie z Yossowego) – odezwał się Yossa po swojemu.

– Co on mówi? – zapytałem.

– Któż to może wiedzieć – odparł Shadowtears, popychając barbarzyńcę w stronę drzwi. – Yossa, idziemy!

Część 4: Domowa chałtura

Yossa i Shadowtears wrócili po jakichś sześciu godzinach. Jak się okazało, miejscowy kapłan bardzo lubi krasnoludzki spirytus, więc postanowili wypić we trójkę, co bardzo spodobało się barbarzyńcy. Na dodatek nigdzie nie mogli znaleźć zielonego balonika. W zamian przynieśli różową kuleczkę.

– Co to jest? – zapytałem, kiedy ją zobaczyłem. – Czy wszyscy poszaleliście? Różowa kuleczka to nie balonik! Zielony balonik!!!

– Wybacz, stary – zaczął tłumaczyć się Shadowtears. – Staraliśmy się, jak mogliśmy. Sprzedawca baloników powiedział, że wyszły z mody. Teraz jest popyt na kuleczki, przede wszystkim różowe.

– No dobrze. Wierzę ci. Posłuchaj mnie teraz uważnie. Wlej święconą wodę do kociołka. Zagotuj, wsymp sól i wymieszaj srebrną łyżeczką. Zamocz w niej kuleczkę, a potem włóż ją do ust Artmara.

– Jesteś pewien, że to podziała? – zapytał paladyn. – Nigdy nie słyszałem, żeby w ten sposób pozbywano się demonów.

– Nie dyskutuj. Rób co ci karzę.

– „I have an aggressive nature” he explained. „It helps me in my business but it’s murder in my social life”. He grinned. (*O czym oni gadają? Ani jeden, ani drugi nie ma pojęcia o tym, co robi. Hmm... poczekam, aż się zwrócą do mnie po pomoc – tłumaczenie z Yossowego*) – wtrącił Yossa. Oczywiście nie zwróciliśmy na to uwagi. Żaden z nas go przecież nie rozumiał.

Shadowtears wziął się do roboty bez zbędnych ceregieli. Najpierw zagotował wodę święconą, później dosypał do niej sól i zamieszał. Na końcu wrzucił do rozwaru kuleczkę, poczekał chwilę, a następnie, zgodnie z moimi poleceniami, włożył do ust nieprzytomnego Artmara (postarałem się o to, żeby się za wcześniej nie obudził). Na reakcję nie trzeba było długo czekać. Czarnoksiężnik zawył, wypuł różowy, obły przedmiot i usiadł na łóżku.

– Myślisz, że zadziałało? – spytał paladyn.

– Oczywiście! – odpowiedziałem pewien swego. – Spójrz na jego oczy. Widać, że wraca do siebie.

– Co wy, na Asteriusza Wielkiego, wyprawiacie? Chcecie mnie zamordować? Przecież byłem dla was taki dobry! – krzyknął.

Shadowtears spojrzał na mnie z wyrzutem.

– A jednak – stwierdził. – Egzorcysta za trzy grosze... Podejrzywałem, że nic z tego nie wyjdzie. Sam będę musiał się tym zająć. Yossa, przyjacielu, przynieś mi mój miecz paladynski i symbol Graama.

– Co?! Co się dzieje?! Co robicie?! Dlaczego?! – krzyknął Artmar, ale zaraz ucichł. Yossa uderzył go niebale, pozbawiając przytomności, i powiedział:

– When I was very young, I was living in the United States for a while. I got my notice that I was going overseas. I was going steady at the time, but I was a virgin and so was my girl (*Shut up!* – tłumaczenie z Yossowego).

Mimo że nie zrozumieliśmy ani słowa z tego, co powiedział, zamilkliśmy, taka była siła jego głosu.

– I’ll marry you, because I love you. Maybe the psychology, I though, would work (*Pozwólcie, że ja się tym zajmę. W moim plemieniu nie takie demony wypędzaliśmy – tłumaczenie z Yossowego*) – dodał Yossa.

– Chyba chce sam się tym zająć – szepnął mi na ucho Shadowtears. – Może to i dobrze. Słyszałem, że barbarzyńcy mają swoje sposoby.

– Fine boy. Knows his men. I suppose ye woulnd’t part with you...? (*Wy dwaj czekajcie tu i pilnujcie Artmara – tłumaczenie z Yossowego*) – stwierdził Yossa wychodząc.

Cóż mogliśmy zrobić. Staliśmy kilka minut pod ścianą, czekając na jego powrót. W końcu nadszedł. Przyniósł ze sobą swój ulubiony bukłak, który, jak się zapewne domyślacie, nie był pusty.

– In 1955 Castro and a group of which I was included went to the United States to raise money among the Cuban exiles. We got enough money to buy an old yacht, the Gamma, and went to Cuba on it. But the military spotted us on landing and only twelve of us survived. (*Spirytus krasnoludzki jest zabójczy dla demonów. Wystarczy litr, albo dwa, żeby wygnać każdego z nich. Zaraz zobaczycie, jak działa najlepsze lekarstwo mojego ludu – tuma-*

czenie z Yossowego) – powiedział na wstępie. Po czym dodał: – Szerzej nogi... – i wziął się do dzieła.

Na początku nic się nie działo. Na wpół przytomny Artmar potulnie pochłaniał trunki. Aż tu nagle, jak nie błysnęło, trzasnęło i zatrzęsło gospodą... Kiedy doszliśmy do siebie, Artmar nadal leżał na łóżku, a Yossa koło niego. Szybko dobiegliśmy do barbarzyńcy i zaczęli-



śmy go cucić. Po pewnym czasie nasze starania przyniosły pożądaný efekt. Otworzył oczy i powiedział:

– Kładź się, gołąbeczku.

– Yossa, co ci? – zapytałem złękniiony.

Nie odpowiedział. Zamiast tego zaczął śpiewać hymn wyznawców Graama. Nie rozumiałem, co prawda, ani słowa, ale rozpoznałem melodię. Tego było już za wiele. Najpierw Artmar, później pocziwy barbarzyńca. Zacząłem krzyczeć, a potem, razem z Shadowtearsem, wzięliśmy nogi za pas. Zatrzymaliśmy się dopiero na obrzeżach miasta.

– Mam nadzieję, że to nas nie spotka – przerwał milczenie Shadowtears. – Drugi raz bym czegoś takiego nie przeżył.

– Nie martw się, przyjacielu. Z tym jest jak z ospą. Choruje się tylko raz. Później jesteś uodporniony.

– Kamień spadł mi z serca. A co z tobą?

– Przecież wiesz, że wszystkie elfy są w głębi duszy dobre. Mnie to nie grozi.

– Obyś miał rację.

W pewnym momencie podszedł do nas żebrak i zapytał:

– Panowie, czy nie macie trochę gorsza. Od dwóch dni nic nie jadłem. Moje dzieci są głodne. Poratujcie biednego człowieka.

Nie zastanawiając się Shadowtears podał mu swoją sakiewkę i rzekł:

– To dla ciebie, biedaku. Cały mój majątek. Nie dziękuj, robię to z dobrego serca. Jeżeli będziesz potrzebował więcej, znajdź niejakiego Witka MacGregora. Na pewno ci pomoże.

Zaskoczony żebrak uklonił się kilka razy i odszedł, potrząsając sakiewką.

Nagle wyraz twarzy Shadowtearsa uległ zmianie. Wyglądało to tak, jakby dwie części jego osobowości zmagaly się ze sobą. Potem rzucił się w pościg za oddalającym się włóczęgą.

– Zaczekaj! Zaczekaj! – krzyknął. – Oddaj moje pieniądze, albo łeb ci utnę!

Żebrak jednak go nie posłuchał. Zanim paladyn do niego dopadł, uruchomił się nożnie i zniknął w jednej z bocznych uliczek. Shadowtears ruszył za nim, ale prędko się zatrzymał (kondycja nigdy nie była jego najsilniejszą stroną). Kiedy podszedłem do niego, wciąż jeszcze ciężko dyszał.

– Ju-już... g-go... mia-miałem... – wysapał.

– Nie przejmuj się. Łatwo przyszło, łatwo poszło. To tylko żebrak.

– Nie próbuj mnie pocieszać. Dzieje się ze mną coś złego. Mam ochotę pomagać innym. Mam ochotę oddać biednym wszystko, co posiadam. Na razie walczę z tym, ale nie wiem, jak długo wytrwam. Ratuj mnie! Nie chcę być znowu paladynem! – mówiąc to objął mnie i zaczął płakać jak dziecko. – Buuuuu!!!

– Opanuj się. Ludzie patrzą. Nie wiadomo, co sobie o nas pomyślą.

Słyszając moje słowa, wziął się w garść, wytarł łzy, wysmarkał nos i zapytał:

– Masz jakiś pomysł?

– Domowe sposoby zawiodły. Musimy znaleźć fachowca.

– Masz na myśli kapłana?

– Tak. W tym mieście pełno jest świątyni. Chodźmy czym prędzej. Nie wiem, ile nam jeszcze zostało czasu.

Część 5: Fachowiec

Odnalezienie odpowiedniego specjalisty nie było trudne. Wybraliśmy kapłana Graama z piętnastego poziomu.

– Mówicie więc, że wasz przyjaciel został opętany przez demona? – zapytał na wstępie.

– Tak – odparłem. – Bardzo podstępного i przebiegłego demona.

– Czy jesteście pewni, że to było opętanie, a nie choroba psychiczna? Czy dostrzegliście symptomy obecności istoty z piekła rodem?

– Tak! Śpiew anielskiego chóru zastąpił chichot zabieg przez Artmara czarnoksiężnika.

– Nie o to mi chodziło. Czy wasz przyjaciel mówił w niezrozumiałych językach? Czy odznaczał się nadludzką siłą? Czy posiadał moce, o których nie mieliście wcześniej pojęcia?

– Cały czas mówił jakieś głupoty. Coś o pomaganiu biednym, o czynieniu dobra... to było niezrozumiałe.

Słyszając moje słowa kapłan zatrzymał się. Jego twarz stała się bardzo surowa.

– On nie wie, co mówi, ojcie – interweniował w odpowiednim momencie Shadowtears. – Dostrzegliśmy wszystkie objawy, które opisałeś. Ale u drugiego z naszych przyjaciół. Yossa zawsze bełkotał coś po swojemu. Zawsze był silniejszy od innych. Pamiętasz, Signurze, jak kiedyś sam oblegał dwa zamki jednocześnie. Biedaczysko. Były oddalone od siebie o dwadzieścia mil. Od ciągłego biegania w tę i z powrotem zrobił się chudy jak patyczek i nabawił się odcisków. Co do mocy, to zawsze nas zadziwiał swoimi umiejętnościami. Któregoś razu lknął tyle spirytu, że padłoby ze dwadzieścia krasnoludów. A on nic.

– Wystarczy! Przyjrzyjmy się i temu drugiemu. Czy daleko jeszcze?

– Nie, to już tutaj. Tuż za rogiem – odpowiedział paladyn. – Jeszcze chwila.

Po kilkunastu krokach dotarliśmy wreszcie do gospody. Shadowtears wszedł do środka jako pierwszy. Potem ja, a na końcu kapłan. Niemal od razu dostrzegłem naszych przyjaciół. Artmar nalewał właśnie kilkunastu dzieciakom mleko, a Yossa biegł z jednym z bachorów na barana dookoła sali. W tym momencie omal nie puściły mi nerwy. Nie spodziewałem się, że ich choroba posunie się tak daleko.

– To oni – wybełkotałem, bo tylko na tyle było mnie stać.

Tym razem kapłan wysunął się na czoło. My podążyliśmy za nim. Widząc naszą trójkę, Artmar powiedział:

– Witajcie. Czy przyszliście pomóc nam karmić te biedactwa? Zobaczcie, jakie wszystkie są wygłodniałe.

– Może innym razem – warknął Shadowtears. – Przeprowadziliśmy kogoś, kto chciałby z wami porozmawiać: Wielebny Ojciec Torunini, kapłan Graama.

– Witaj, ojcie. Nazywam się Artmar, a to mój przyjaciel Yossa. Może ty przyłączysz się do nas i zajmiesz przez chwilę tymi biedactwami?

– Z przyjemnością, synu.

– Ojcie, nie po to cię tu sprowadziliśmy – wyszczał Shadowtears przez zaciśnięte zęby. – Miałeś odprawiać egzorcyzmy, a nie bawić jakieś bękarty!

– Wszystko w swoim czasie – odrzekł wielbny Torunini. – Uruchomcie się teraz nożnie i wróćcie tu za jakąś godzinę.

Zrobiliśmy tak, jak powiedział. Przez pełną godzinę włóczyliśmy się po okolicznych knajpach, zabijając smutek alkoholem. Kiedy wróciliśmy, czekał na nas. Yossy i Artmara nie było nigdzie w pobliżu.

– Tak, jak obiecałem, zbadałem waszych przyjaciół – zaczął bez ogródek. – Żaden z nich nie został opętany przez demona.

– No chyba nie chce mi ojciec wmówić, że to pogoda na nich tak wpłynęła! – zaczął krzyczeć Shadowtears.

– Uspokój się synu! Nie musicie się o nich martwić. Obaj zostali naznaczeni przez anioła. To wielki zaszczyt. Cieszę się, że dane mi było dożyć spotkania z kimś takim.



– Co ojciec plecie? Jaki anioł?
 – Powstrzymaj swój gniew, Shadowtears – włączyłem się do dyskusji. – Mówi ojciec, że to anioł ich naznaczył. Ale oni tego nie chcieli. Czy ojciec nie mógłby go przegnać? Dobrze zapłacimy.
 – Jak śmiesz mi to proponować! Wiarołomco! Nie będę z wami dłużej dyskutował. Nigdy nie zrozumiecie tego, co spotkało waszych przyjaciół. Jesteście zepsuci do szpiku kości. Mam nadzieję, że się więcej nie zobaczmy! – mówiąc to, opuścił gospodę.
 – No to klops – westchnął Shadowtears. – Co my teraz zrobimy?
 – Znajdziemy innego specjalistę. Założę się, że jest taki, który podejmie się zdania.

Część 6: Egzorcysta z przypadku

Poszukiwania odpowiedniej osoby zajęły mi kilka godzin. Włączyłem się po najgorszych dzielnicach. Odwiedzałem najbardziej podejrzane speluny. W końcu znalazłem. Muszę przyznać, że omal go nie przeoczyłem. Był bardzo niepozorny. Gdyby nie znajomy wykidajło, pewnie bym poszedł dalej.

– Czy mógłbym z panem przez chwilę porozmawiać? – zagadnąłem, gdy upewniłem się, że to właśnie jego szukam.

– Proszę – odrzekł tak cicho, że gdyby nie zezwalający gest ręką, nie domyśliłbym się, o co mu chodzi.

– Mam problem. Jeden z moich przyjaciół został naznaczony przez anioła. Co gorsza, jego dobroć zaczęła rozprzestrzeniać się na wszystkich, którzy przebywają blisko niego.

– To poważna sprawa – powiedział. Gdybym się nad nim nie pochylał, nie bym nie usłyszał. Szepczący w Ciemności, jak nic.

– Tego mi pan nie musi mówić. Czy możemy coś dla nich zrobić?

– Niech no się zastanowię – wyszeptał, a po chwili milczenia dodał: – Myślę, że jest sposób. Musi pan kupić wodę święconą, pół kilo soli, srebrną łyżeczkę i zielony balonik.

– Po co panu zielony balonik?

– Proszę nie pytać, to moja słodka tajemnica. Niech pan lepiej idzie i załatwi wszystko.

W pewnym momencie odniosłem wrażenie, że już gdzieś słyszałem te słowa. Nie pamiętałem tylko, w jakich okolicznościach.

Cóż robić, pomyślałem. Trzeba zastosować się do jego poleceń. Skoczyłem więc kupić wszystko, o co mnie poprosił. Wróciłem po jakiejś godzinie. Siedział w takiej samej pozycji, jak poprzednio. Gdybym nie wiedział, że to on, nie zwróciłbym na niego uwagi.

– Widzę, że już pan jest – powiedział, a ja znowu usłyszałem jego słowa tylko dlatego, że bardzo się starałem.

– Mam wszystko – stwierdziłem – oprócz zielonego balonika.

– Nie ma pan zielonego balonika? – zapytał zdziwiony. – Bez niego może się nam nie udać.

– Mam za to różową kuleczkę.

– Ale przecież różowa kuleczka to nie zielony balonik – wyszeptał, tłumacząc mi jak jakimś dziecku. – Cóż, będzie nam musiało wystarczyć. Chodźmy czym prędzej. Czas to pieniądz.

Ruszyliśmy więc do gospody, w której przebywali moi „kochani” przyjaciele. Kiedy szliśmy, powoli zapadał mrok. Dotarliśmy tam tuż przed nieprzeniknionymi ciemnościami. Shadowtears czekał w drzwiach. Nie wyglądał najlepiej. Jego twarz była niepokojąco łagodna. Oczy pełne radości i spokoju, a zbroja czysta i wypolerowana.

– Czy to on? – zapytał Szepczący w Ciemności.



– Nie – odrzekłem. – To tylko jedna z ofiar dobroci anioła. Sam widzisz, że sprawa jest naprawdę poważna.

– Dobrze. Zróbmy więc to, co mamy do zrobienia. Gdzie on jest?

Odnalezienie czarnoksiężnika Artmara nie było trudne. Siedział na środku sali, a wokół niego kłębił się tłum stałych bywalców gospody. Jak się można było tego domyślać, wszyscy zostali odmienieni. Każdy prześcigał się w wymyślaniu i czynieniu coraz to nowych dobrych uczynków.

– Jest źle – powiedział Szepczący w Ciemności. – Zwab go do swojej komnaty. Będę tam na was czekał.

Powiedziałem mu, dokąd ma iść, a sam zbliżyłem się do Artmara.

– Przyjacielu – rzekłem do niego. – Ktoś potrzebuje twojej pomocy. Chodź szybko do mojej komnaty.

– Co się stało? – zapytał przejęty.

– Jeden z biedaków umiera z głodu. Nie potrafię mu pomóc. Tylko ty możesz uratować mu życie.

– Chodźmy więc, pędem! – krzyknął zrywając się z krzesła i rzucając w stronę schodów. Błyskawicznie pokonał stopnie i wpadł do mojego pokoju. Tam spotkała go niemiła niespodzianka. Zanim zrobił trzy kroki, padł na ziemię, jak rażony gromem. Szepczący w Ciemności nie próżnował. W końcu co profesjonalizm, to profesjonalizm.

Bez zwłoki przystąpiliśmy do dzieła. Zagotowaliśmy święconą wodę, w której rozpuściliśmy sól, mieszając ją srebrną łyżeczką. Na zakończenie zamoczyliśmy w roztworze kuleczkę. Podczas całej ceremonii Szepczący w Ciemnościach coś mówił, niestety, tym razem nie udało mi się usłyszeć ani słowa.

W końcu, kiedy komponent był gotowy, egzorcysta włożył go w usta Artmara, intonując jednocześnie:

– Aniele, opuść ciało tego grzesznika.

– Mów głośniej – usłyszałem piękny głos, dochodzący zewsząd i znikąd na raz.

– Aniele, opuść ciało tego grzesznika – powiedział głośniej.

– Nie słyszę!

– Aniele, opuść ciało tego grzesznika! – krzyknął, o ile można to było nazwać krzykiem.

Na reakcję nie trzeba było długo czekać. Czarnoksiężnik zawył, wypłul różowy, obły przedmiot i usiadł na łóżku.

– Co wy do jasnej cholery robicie? – wrzasnął. – Chcecie mnie zabić? Signur, mogłem się tego po tobie spodziewać! Jak ci zaraz...

Nie dałem mu dokończyć. Chwyciłem go w swoje ramiona i zacząłem ścisnąć jak byśmy dawno się nie widzieli.

– Signur, co jest? – zapytał bardzo przestraszony. – Odbiło ci?

– Nigdy tego nie zrozumiesz – powiedziałem i zacząłem płakać z radości.

Epilog: Wszystko złe, co się złe kończy

Yossa i Shadowntears też wrócili do siebie po kilku dniach. Znowu mogliśmy oszukiwać, kraść, gwałcić i rabować. Oczywiście Artmar znowu mnie denerwował swoją osobą i śmiechem czarnoksiężnika, którego dawno temu pokonał, ale jakoś mniej się tym przejmowałem. Teraz numerem jeden był Shadowntears, który wnerwiał mnie na każdym kroku opowiadając o niebezpieczeństwie współżycia z wampirami. Pogryziona szyja to nie powód, żeby się z kogoś naśmiewać. Co on sobie wyobraża?



Naszymi bohaterami byli

Artmar – Artur Marciniak, kiedyś znany czarnoksiężnik, dzisiaj biurokrata, kierujący *Magią i Mieczem*.

Czarodziej Signur – Tomek Kreczmar vel Doniczka i Przycisk do Papieru.

Egzorcysta Szepczący w Ciemności – Jacuś Brzeziński, nic dodać, nic ująć.

Upadły paladyn Shadowntears – Kurzymiś, zwany również (błędnie) Andrzejem Miskurką. Zazwyczaj rozmawia ze swoim naczelnym wypowiadając następujące słowa: „Wiesz...”, „No, wiesz...”, „Wiesz, no, no...”, „Tak, no wiesz...”. Robi to szczególnie wtedy, gdy Artur pyta go co z tekstem, który miał pojawić się tydzień temu.

Wieleby Ojciec Torunini – Dariusz J. Toruń, redaktor naczelny wydawnictwa. Miły, starszy pan, który ciągle wymaga od Kurzymisza, aby uruchamiał się nożem.

Yossa – Rafał Nowocien, autor setek nie opublikowanych tekstów, którymi zarzuca naszą redakcję. Tak jak i poprzednio, w roli potężnego, łysiejącego osiłka ze skłonnościami do picia (jak widać przez ostatni rok nic się nie zmieniło), który nauczył się kilku nowych zdań w rozumiałym przez wszystkich języku.

PALADYN ARTURIUS PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA 4 GOBLINÓW

Redaguje zespół:

Maciek Kocuj

(redaktor naczelny)

Bartłomiej Bartkowski

(dział KC)

Maciej Nowak

(dział młotkowy i inne duperele)

Ribald Psiakostka

(dział naukowy)

Stale współpracują:

druid Pompejusz „Radosny”

i Yossa „Kłać sie dziwko”.

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

DZIAŁ KRYSTAŁOWY

NOWA PROFESJA

SUPERKOLEKSZYN

Superkolekszyn kumuluje w sobie najlepsze cechy wszystkich profesji. Stoi na szczycie drabiny ewolucyjnej. Niedouczonym przypomina my jak przebiegała ewolucja:

goblin – szczur – poszukiwacz przygód – paladyn – superkolekszyn:

PREMIE Z PROFESJI DODAWANE PODCZAS LOSOWANIA POSTACI:

ŻYW: 50+; SF: 50+;

SZ: 50+; INT: 50+;

MD: 50+; UM: 50+;

WI: 50+; ZW: 50+;

CH: 50+; PR: 50+.

BIEGŁOŚCI:

Superkolekszyn posiada wszystkie biegłości, nawet te, których nie posiada.

ODPORNOŚCI:

Superkolekszyn jest odporny na wszystkie odporności.

WZROST WSPÓŁCZYNNIKÓW PRZY WZROŚCIE POZIOMÓW:

Współczynniki superkolekszyna rosną w postępie geometrycznym.

1. CHARAKTER: silny

2. RASY: każda

3. ŁĄCZENIE PROFESJI: profesja superkolekszyna nie musi być łączona z jakąkolwiek inną.

4. UŻYWANA BRON: bicz, cepy, dzidy, głązy, gwizdki, halabardy, harpuny, ko-

pie (i gryzie), lance, kosy, kusze, łańcuchy, maczugi, miecze, młoty, noże, oskardy, oszczepy, pały, partyzany, piki, proce, półtalerze, półmiski, rapiery, sierpy, szable, szlapy, szpady, sztycety, topornie, topory, trójzęby, tarsary, włócznie, wookie (czyt. łuki). Chociaż właściwie mogą używać każdego rodzaju broni.

5. ZBROJE: wszystkie. Nawet te, które ograniczają inteligencję.

6. MAGIA: potrafią rzucać superkolekszyńskie czary.

7. TYTUŁY:

poziom 1-3 – Superkolekszyn
poziom 4-7 – Megakolekszyn
poziom 8-11 – Gigakolekszyn
poziom 12-15 – Hiperkolekszyn

poziom 16-18 – Mistrz Hiperkolekszynów
poziom 19 – Wielki Mistrz Hiperkolekszynów
poziom 20 – Mistrz Wielkich Mistrzów Hiperkolekszynów

8. ZDOLNOŚCI:

Od 0 poziomu superkolekszyna:

1. Rozbezpieczanie pułapek – umiejętność zlikwidowania wszelkich pułapek, poprzez uruchomienie ich i przyjęcie na siebie wszystkich efektów.

2. Wycieranie runów – umiejętność osuszania runów po ich uprzednim zmoczeniu. Sprawdzana rzutem % na sumę INT i ZR.

3. Nasłuchiwanie – superkolekszyn potrafi usłyszeć każdą rozmowę na swój temat.

4. Otwieranie zamków – superkolekszyn bez problemu otwiera wszystkie zamki, twierdze i kasztele.

5. Wykrycie magi – możliwość wykrycia w zupie nawet śladowych ilości tej przyprawy, poprzez trwające całą rundę smakowanie.

6. Precyzyjne pchnięcie – superkolekszyn jest w stanie popchnąć każdego (nawet większego od siebie) humanoida w dowolnym kierunku.

Od 1 poziomu superkolekszyna:

7. Identyfikacja trucizny – superkolekszyn potrafi tuż przed śmiercią określić, jaka trucizna go zabiła (ta zdolność nie ma żadnego



PALADYN ARTURIUS PRZEDSTAWIA

zastosowania ponieważ superkolekszyn nie umiera – przyp. red.).

8. Precyzyjne cięcie – dzięki tej zdolności, tworzone przez superkolekszynów wycinanki są prawdziwymi dziełami sztuki.

Od 7 poziomu superkolekszyzna:

9. Selektowny atak – umiejętność wybrania i zaatakowania najsłabszego z przeciwników.

10. Krycie w cieniu – dzięki tej umiejętności superkolekszyn wie co ma robić, gdy znajdzie się z samicą własnego gatunku w ustronnym i zacienionym miejscu.

SPECJALISTYCZNE SZKOLENIE

Próba trawki

To specjalistyczne szkolenie może przejść każdy superkolekszyn między 2 a 4 poziomem. Próba trawki jest owiana tajemnicą i niewiele wiadomo na jej temat. Podobno całe szkolenie trwa 314 machów, a po jego ukończeniu superkolekszyn nabywa następujące umiejętności:

- wstrzymanie oddechu
- odporność na smutek
- widzenie nieistniejących.

SUPERKOLEKSZYŃSKIE CZARY:

Niewrażliwość na głód i pragnienie

ZUŻYCIE PM: 3 kg

CZAS RZUCANIA: 2 posiłki
ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: odpowiednio długi

OBSZAR DZIAŁANIA: superkolekszyn

OPIS: Superkolekszyzna nie wzrusza widok głodujących i spragnionych.

Przywołanie wiatrów

ZUŻYCIE PM: 4 talerze

CZAS RZUCANIA: mgnienie oka

ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: różny
OBSZAR DZIAŁANIA:

sfera o promieniu 2 metrów

KOMPONENTY: grochówka lub fasolka po bretońsku

OPIS: Osoby znajdujące się w promieniu 2 metrów od superkolekszyzny muszą wykonać rzut na odporność numer 7, albo uciec z maksymalną prędkością poza zasięg działania czaru. Zaklęcie to znane jest również pod nazwą *Magiczny obłoczek* lub *Zaczarowana chmurka*.

Znak odparcia

ZUŻYCIE PM: 2 łokcie

CZAS RZUCANIA: 3 skurcze

ZASIĘG: dotyk

CZAS DZIAŁANIA: 1 poród

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 ciężarna

OPIS: Jest to zaklęcie ułatwiające poród. Istnieje 50% szans, że urodzone z pomocą tego czaru dziecko zostanie w przyszłości superkolekszynem.

Bartłomiej „EINSTEIN”

Bartkowski



SŁOWNIK POMOCY DO GIER FABULARNYCH

COLA – mimo iż w powszechnej opinii jest całkiem zwyczajnym napojem, w grach RPG urasta do rangi potężnego artefaktu, którego łyk zdolny jest momentalnie przywrócić głos; służy również do przekupywania bohaterów niezależnych.

CHIPSY – jedna z podstawowych pomocy w grach fabularnych, a właściwie ich główna treść. Wychodzi do nich mnóstwo dodatków i rozszerzeń (np. chipsy bekonowe, solone, chrupki).

GRACZE – banda przemądrzałych kretyńców, niszcząca misternie zaplanowane przez MG przygody – w dodatku trzeba ich obdarzać punktami doświadczenia.

KOBIETA – łagodzi obyczaje; występuje rzadko i w niewielkich ilościach.

KOSTKI – broń masowego rażenia, ich stukot to znany we wszystkich magicznych krainach, typowy odgłos zadawanego ciosu.

MACIEK NOWAK – czasem się przydaje (ale rzadko).

MAGIA I MIECZ – używane przez drużynę elementy uzbrojenia, bardzo niebezpieczne (szczególnie

zwinęte w ruloniki, z gazrurką w środku).

MISTRZ GRY – smutny, cichy facet, siedzący gdzieś przy krańcu stołu; czasami dopuszczany do głosu; nie jest niezbędny, często przeszkadza w jedzeniu chipsów, piciu coli i lekturze komiksów. Mimo swej uciążliwości przydatny do wyładowywania negatywnych emocji.

OSŁONKA – służy knowanom przewrotnego MG, zasłania rzuty kostkami (szczególnie, gdy gracze rzucają nimi w prowadzącego); może być rozkładana (rozłożyc może całą drużynę).

PODRĘCZNIKI – wyjątkowo kosztowna dekoracja stołu.

SKLEP – magiczne miejsce, dzięki któremu można zatrzymać czas w krytycznych momentach – na przykład, jeśli drużyna jest właśnie wycinana (to znaczy wcinana) przez hordę smoków, wystarczy rzucić hasło „chodźmy do sklepu”, by umknąć z niebezpiecznej sytuacji.

STÓŁ – 1 230 000 zł.

ŻOŁNIERZ ZAGŁADY – popularne określenie MG.

Maciek Nowak



PALADYN ARTURIUS PRZEDSTAWIA DZIAŁ MŁOTKOWO-BOJOWY

NOWA PROFESJA MORDERCA ELFICH PARALITYKÓW

Profesja ta zyskuje sobie ostatnio coraz większą popularność. Dzieje się tak głównie dlatego, że stworzenie takiej postaci nie wymaga praktycznie żadnego wysiłku. Typowy Morderca Elfich Paralityków to osobnik o niezbyt błyskotliwym umyśle, który na skutek jakiegoś gwałtownego bodźca (na przykład po przeczytaniu książki i niezrozumieniu zawartych w niej treści) popada w głęboką frustrację i obłęd. Porzuca swą społeczność i wyrusza na poszukiwanie zdrowego wygrzewu (bynajmniej nie zdrowego rozsądku), pozwalającego na zapomnienie nieprzyjemnych przeżyć. Większość takich śmiałków dość szybko ginie, jednak ci, którzy przeżyją, stają się prawdziwymi Mordercami Elfich Paralityków. Poszukują bijatyki poprzez pakowanie się w każdą

Nowa profesja – Schemat zwinąć:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+dużo	+bardzo	dużo+	tak	dużo,	że	aż	strach	itd.	etc.	it.	+aw		Szkoda gadać

rozbórę – nawet jeśli jest to starcie armii mrówek z wojskiem chrząszczy rogaczy jełonków. Elfi Paralitycy uważani są za idealnych przeciwników, albowiem wskutek swojej niewielkiej mobilności nie mogą się bronić i dają się szybko i bez specjalnych problemów przerobić na punkty doświadczenia. Morderców Elfich Paralityków poznaje się po wyglądzie, a właściwie po jego braku.

Umiejętności:

Szkoda gadać...

Przedmioty:

Kartka papieru i coś do pisania oraz wszystkie przedmioty należące do Absolutnie Podstawowego Ekwipunku, Który Postać Na Pewno Zawsze Nosi Przy Sobie.

Profesje wyjściowe:

Dusiciel Krasnoludzkich Popaprańców

Maciek Nowak



AUKCJA KSIĄŻEK

Już wkrótce redakcja „Nowej Krainy Goblinów” ma zamiar zorganizować aukcję książek, z której cały dochód ma zostać przeznaczony na dofinansowanie pisma. Oto ciekawsze pozycje, które zostaną wystawione na licytację:

WEWNĘTRZNY WRÓG – atlas pasożytów przewodu pokarmowego

STREFA ŚMIERCI – przewodnik po Pradze Północ

DWIE WIEŻE I POWRÓT KRÓLA – poradniki szachowe

WŁADCA PIERŚCIENI – katalog jubilerski

KRYSTAŁY CZASU – katalog elektronicznych zegarków kwarcowych

LICZMISTRZ – podręcznik buchaltera

COS SIĘ PSUJE W KISLIEWIE – czyli po prostu coś się kisi

CZAS POGARDY – zbiór konwentowych sprawozdań

CZERWONE PRAGNIENIE – nie publikowany rękopis Karola Marksa

RÓŻANOOKA – praca na temat zapalenia spojówek

WRÓCĘ DO CIEBIE KACIE – wspomnienia o szkolnych nauczycielach

WYWIAD Z WAMPIREM – sekrety służb specjalnych (w przygotowaniu kontrwywiad z wilkołakiem)

Prócz tego, na specjalne życzenie ornitologów, zostanie pokazanych kilka białych kruków.

Maciek Nowak

PALADYN ARTURIUS PRZEDSTAWIA

DZIAŁ MŁOTKOWO-BOJOWY

JESZCZE NOWSZA PROFESJA

GRACZ RPG

Wielu mieszkańców Staro-
rego Świata znudzonych jest
swoim monotonnym życiem

Jeszcze nowsza profesja – Schemat rozwinąć (kierunek rozwijania: od prawej)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
?			A		+0,5		%&^!					-10	+dużo

też w języku gnomów *rolple-
jinggejms*. Uczestnicy tego
rytuału wcielają się w posta-
cie innych osób, nieustraszo-

prześadowani są przez
związki zawodowe karczma-
rzy, przez potwory, zbójców
oraz bohaterów niezależnych,
albowiem przez swą absencję
na szlakach pozbawiają ich
podstawowych źródeł utrzy-
mania.

Umiejętności:

Sekretny język – rolplejowy
Rznięcie głupa
Rozbrajanie (są po prostu
rozbrajający)
Czytanie i pisanie (nie za-
wsze)

Targowanie się (przy two-
rzeniu postaci)

Przedmioty:

K4, K10, K3, K6

Podręcznik do systemu
RPG (obecnie w Imperium
najpopularniejsze są Kroniki
Mutantów)

Chipsy i Cola

Profesje wyjściowe:

Redaktor magazynu gier
fabularnych

Pacjent szpitala psychia-
trycznego

Maciek Nowak



i pragnie porzucić je dla peł-
nych emocji wędrówek. Nie-
stety, uniwersum to jest tak
niebezpieczne, iż wiele osób,
które zdecydowały się na ży-
wot awanturnika, kończy go
nadszpiegowanie szybko
i w raczej mało przyjemny
sposób. Zaradni mieszkańcy
Imperium wymyślili więc
sposób na całkowicie bez-
pieczne wędrowanie szla-
kiem emocjonujących prze-
żyć. Jest nim pewien tajemni-
czy rytuał, zwany w staro-
światowym *Rollenspiele* lub

nych awanturników przemie-
rzających bezmiary Znanego
Świata. Podczas obrzędu
znajdują się w tajemniczym
transie, w który wprowadza
ich celebrant, zwany Mi-
strzem Gry bądź *gejmmaste-
rem*. Dzięki różnym ma-
gicznym i rytualnym
przedmiotom, takim jak dzi-
waczne, wróżebne kostki
oraz grube książki, mogą bez
obawy o swoje życie spokoj-
nie przeżywać najdziksze na-
wet przygody. Niestety,
przedstawiciele tej profesji

DZIAŁ NAUKOWY

Erpegologia – nauka o grach fabularnych

Ta najnowsza dziedzina
wiedzy zaczyna zdobywać
sobie coraz większą popular-
ność. Na uniwersytetach całe-
go świata, jak grzyby po de-
szczy, zaczynają pojawiać się
katedry (a nawet kaplice) er-
pegologii. Kilka dni temu za-
kończył swe obrady Pierwszy
Światowy Zjazd Erpegolo-
gów. Zebrane na nim szacow-
ne grono fachowców wyrazi-
ło wielką radość związaną
z podjęciem na szeroką skalę
działalności badawczej w za-
kresie gier fabularnych. Wy-
głoszane ochoczo prelekcje
takich sław, jak druid Pompe-
jusz, czy P. P. Kurzymiś, wy-
toczyły nowe kierunki rozwo-
ju erpegologii. Jako ostatni
wystąpił Yossa, który z typow-
ą dla siebie zwięzłością za-
prosił przedstawicielki płci
pięknej do czynnego uczest-
nictwa w pracach zjazdu.

W kularach określono
główne zagadnienia badań er-
pegologicznych. Do podsta-
wowych poddziedzin nowej
nauki zaliczono alealogię (na-
ukę o kostkach) i emgeologię
(naukę o uziemianiu Mistrzów
Gry). Wśród nauk pomocni-
czych znalazły się między in-
nymi: geneoerpegologia (na-
uka o korzeniach gier fabular-
nych) i erpegopatologia (zaj-
mująca się badaniem graczy).

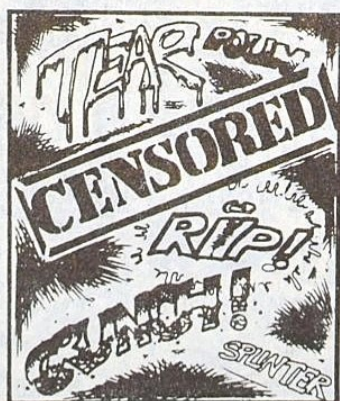
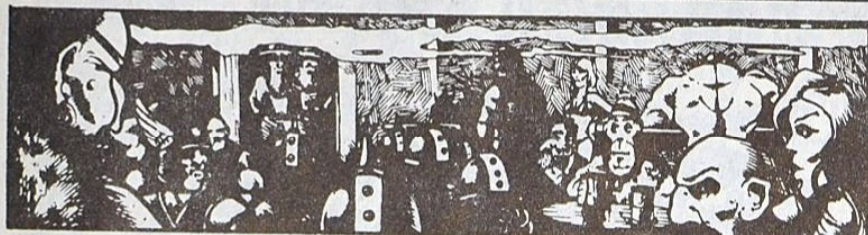
Niewątpliwą sensacją zja-
zdu było przedstawienie od-
krycia o dużym znaczeniu ge-
neoerpegologicznym. Zapre-
zentowano jedyny zachowa-
ny egzemplarz pierwszej gry
fabularnej pod tytułem
„HRNSZ”. Powstanie tego
systemu datuje się na VIII
wiek naszej ery. Jak głosi tra-
dycja, spory udział przy po-
wstaniu gry „HRNSZ” miał
bożek Gorzał (patron spirytu-
su i spalonych karczmi). Na-
zwa systemu oznacza ponoć
odgłos powstający w trakcie
rozłupywania maczugą cza-
szki. Uwagę badaczy zwróci-
ła zaskakująca prostota gry,
która w swej podstawowej
(tzw. topomej) wersji, prze-
znaczona jest wyłącznie do
rozgrywek „na żywo” (rzuty
wykonuje się toporem, a wy-
niki sprawdza na kościach
przeciwników).

Nieoficjalnie mówiono, że
jeden z erpegologów (niejaki
Rick Fastfood) wpadł na trop
starożytnej kostki dziewiętna-
stościennej. Ma to podobno
zrewolucjonizować nie tylko
erpegologię, ale i gry fabular-
ne w ogóle. Chodziły też słu-
chy, że kilku aleologów przy-
gotowuje cykl seansów spiry-
tystycznych, których celem
ma być ustalenie, iluścien-
nych kości używał Juliusz
Cezar przekraczając Rubikon.

Ribald „Psiakostka”

THRU THE DESTROYER.





THRUD THE BARBARIAN

THRUD THE DESTROYER

CZĘŚĆ 2

DWÓCH CHŁOPÓW PRZYBYŁO DO PACHY HOBBITA W POSZUKIWANIU NAJEMNIKÓW, KTÓRZY PODJELIBY SIĘ OCHRONY ICH WIOSKI. GDY JEDNAK WYBRANI PRZEZ NICH LUDZIE WDALI SIĘ W ROZMOWĘ Z THRUEM, ROLNICY ZDECYDOWALI SIĘ NA MAŁĄ ZMIANĘ..

EE, PRZEPRASZAM PANA, CZY MOGĘBY PAN NAM POMÓC?



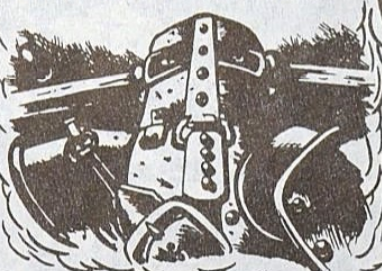
SZUKAMY WOJOWNIKÓW TAKICH JAK PAN, KTÓRZY OCALILIBY NASZĄ WIOSKĘ – ŻYLIŚMY W POKOJU, GDY NAGLE PEWNEGO DNIA...



...PRZYBYLI NAJEŹDZCY – PIEKIELNA HORDA, KTÓREJ PRZEWODZI BEZLITOSNY DOWÓDCA, ZNANY JAKO...



CZARNA PORZECZKA



...ZŁUPILI NASZE DOMY, SPALILI NASZE KOBIETY, ZGWAŁCILI NASZĄ TRZODĘ I ZJEDLI NASZE DZIECI!



NO TO CO?



W ZAMKU CZARNEJ PORZECZKI SĄ NIEPRZEBRANE SKARBY!
"NO TO CO?"



MA HAREM NAJPIĘKNIEJSZYCH KOBIET NA ŚWIECIE
"NO TO CO?"



PIWNICE ZAMKU WYPEŁNIAJĄ BECZKI Z NAJLEPSZYM PIWEM KRÓLESTWA...



NO TO CO MY TU JESZCZE ROBIMY?



CHODŹ Z NAMI, PRZEDSTAWIMY CIĘ INNYM.

MAJĄ JEGO I POTRZĘBUJĄ JESZCZE INNYCH?!

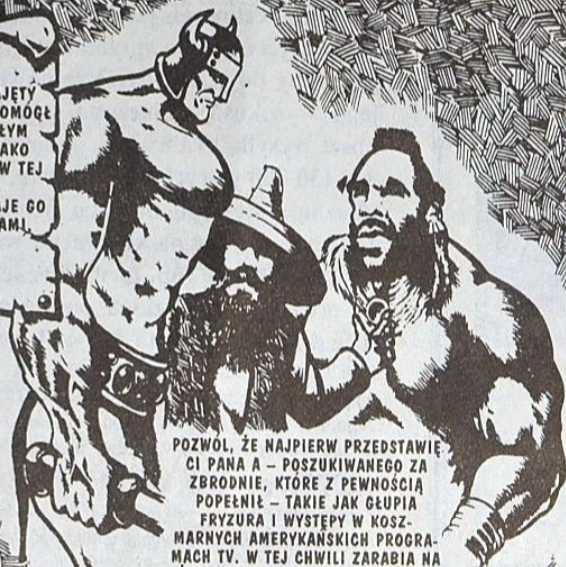


THRUD THE BARBARIAN

THRUD THE DESTROYER

CZĘŚĆ 3

THRUD ZOSTAŁ WYNAJĘTY PRZEZ CHŁOPÓW, BY POMÓĆ IM W STARCIU ZE ZŁYM TYRANEM ZNANYM JAKO CZARNA PORZECZKA. W TEJ CHWILI JEDEN Z WIEŚNIAKÓW ZAPOZNAJE GO Z INNYMI NAJEMNIKAMI.

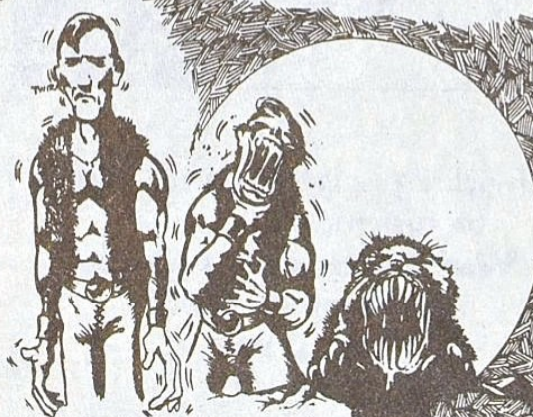


POZWOL, ŻE NAJPIERW PRZEDSTAWIĘ CI PANIA A – POSZUKIWANEGO ZA ZBRODNIĘ, KTÓRE Z PEWNOŚCIĄ POPEŁNIŁ – TAKIE JAK GŁUPIA FRYZURA I WYSTĘPY W KOSZMARNYCH AMERYKAŃSKICH PROGRAMACH TV. W TEJ CHWILI ZARABIA NA ŻYCIE JAKO NAJEMNIK, WĘDROWNY SPRZEDAWCA BIŻUTERII I NAUCZCIEL BREAKDANCE.

...A OTO CRONEMAN, ZŁODZIEJ, GWALCICIEL, ZABÓJCA, KORSARZ, PIRAT... MA TEŻ KILKANAŚCIE INNYCH PROFESJI – PRZYNAJMNIEJ TAK UTRZYMUJE – JEST KULTURYSTĄ, KIESZONKOWCEM, A JAK NA BARBARZYŃCĘ Z PÓŁNOCNYCH PUSTKOWI MA WYJĄTKOWO GŁUPI AKCENT.



TO JEST LYMARA, KTÓRA MIMO SWEJ EEE (GULP) APARYCJI, JEST NAJLEPSZYM Z WOJOWNIKÓW SWEGO PLEMENIA. NO, MOŻE NIE NAJLEPSZYM. NAJLEPSZA WOJOWNICZKA JEJ PLEMENIA WAŻY PRAWIE PÓŁ TONY I JEST LEPIEJ UMIESZNIONA NIŻ CRONEMAN. ALE PONIEWAŻ JEST TO FANTASY, JESTEŚMY NIECO SEKSISTOWSCY (JAK ZWYKLE), DLATEGO WYNAJĘLISMY LYMARĘ.



I W KOŃCU – HARRIS, KTÓRY Z PEWNOŚCIĄ NIE WYGLĄDA NA WIELKIEGO WOJOWNIKA – I Z PEWNOŚCIĄ NIM NIE JEST – ALE WSKUTEK KLĄTWY RZUCONEJ NA JEGO RODZINĘ PRZEZ STARĄ CZAROWNICĘ, JEŚLI SIĘ ROZZŁOŚCI LUB W CZASIE PEŁNI ZACHODZI W NIM PRZERAŻAJĄCA ZMIANA. STAJE SIĘ CHOMIKOLAKIEM.

TAK WIĘC BEZ ŻADNEJ ZWŁOKI PIĘCIORO DZIELNYCH WOJOWNIKÓW WYRUSZYŁO DO WIOSKI STAWIĆ CZŁO WROGOWI.

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
Śródziemie

Żołnierz Zagłady
i wiele, wiele innych gier.

SPRZEDAŻ W ZASADY ZAKUP UWAGA! UWAGA!

Ze względu na niekontrolowany i bezsensowny wzrost stawek pocztowych jesteśmy zmuszeni przejść na ogólnie przyjęty system sprzedaży wysyłkowej, tzn. wymagać, żeby do KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, dołączona była kwota pokrywająca koszt wysyłki. Ta kwota, podobnie jak poprzednio, to 3 zł (30 000 starych zł). Tak więc – UWAGA – od dnia ukazania się tego numeru MiM nie będziemy realizować zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę) oraz takich zamówień, do których nie będzie dołączona kwota 3 zł na koszty wysyłki.

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), ale bez kosztów wysyłki, w dalszym ciągu otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od wartości zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej!

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Kupon sprzedaży wysyłkowej – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu należy wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują.

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM5-27

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-27

Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP29 Prenumerata półroczna od numeru 29 do numeru 34

Cena: 20 zł (200 000 zł)

PK29 Prenumerata kwartalna od numeru 29 do numeru 31

Cena: 10 zł (100 000 zł)

Dodatek „Labirynt”

LB1 Labirynt nr 1

Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB2 Labirynt nr 2

Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB3 Labirynt nr 3

Cena: 15 zł (150 000 zł)

LB4 Labirynt nr 4

(128 stron)

termin wydania: maj Cena: 11 zł 00 gr (110 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

TIS1 TiS nr 1

Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

TIS2 TiS nr 2 (48 stron)

Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

TIS3 Nie przyjmujemy kolejnych zamówień.

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy

Cena: 52 zł (520 000 zł)

WYSYŁKOWA U PRODUKTÓW

WHBOH Galeria bohaterów
Cena: 15 zł (150 000 zł)

WHKWT Księga wiedzy tajemnej
Nakład tej pozycji został wyczerpany, nie przyjmujemy kolejnych zamówień.

WHLCZ Licznik
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHPOT Potępieniec
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHWEW Wewnętrzny wróg
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHCBO Cienie nad Bogenhafen
Cena: 16 zł 50 gr (165 000 zł)

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW Jeźdźcy wilków
Cena: 9.90 zł (99 000 zł)

BEPRK Czerwone pragnienie
Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEDRA Czarnoksiężnik Drachenfels
Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEKON Konrad
I część trylogii
Termin wydania: maj/czerwiec '96 Cena: 9.90 zł (99 000 zł)

BEKO2 Konrad
II część trylogii
Termin wydania: lipiec '96 Cena: 9.90 zł (99 000 zł)

BEKO3 Konrad
III część trylogii
Termin wydania: sierpień '96 Cena: 9.90 zł (99 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna „Władca Pierścieni” (Lord of the Rings)
(pudełko) Cena: 47 zł (470 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna „Śródziemie” (MERP)
Cena: 45 zł (450 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna „Zew Cthulhu” (Call of Cthulhu)
Cena: 59 zł (590 000 zł)

ZCPOP Przeróżające podróże
Cena: 21.00 zł (210 000 zł)

Kryształ Czasu

KCRPG Gra fabularna „Kryształ Czasu”
Termin wydania: I połowa '96 Cena: 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper”
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł). Wysyłka – koniec kwietnia.

DTDOD „DoomTrooper” zestaw dodatkowy
Cena: 8 zł 00 gr (80 000 zł). Wysyłka – koniec kwietnia.

DTINQ „Inquisition” – zestaw dodatkowy zawiera 8 całkiem nowych kart
Cena: 7 zł (70 000 zł)

Warzone

WZONE Gra bitewna (tylko zasady) 140 kolorowych stron
Termin wydania: maj Cena promocyjna: 45 zł (450 000 zł).

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do 20 maja 1996 r.

Podane wyżej terminy są terminami orientacyjnymi, planowanymi przez wydawnictwo. Mogą one ulec zmianie. Za wszelkie opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

stempel pobrano opłatę podpis przyjmującego	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel pobrano opłatę podpis przyjmującego	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel pobrano opłatę podpis przyjmującego	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
stempel pobrano opłatę podpis przyjmującego	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)

Nie wtrącaj się do spraw czarodziejów, bo są chytry i skorzy do gniewu.
J. R. R. Tolkien „Władca Pierścieni”



Pierwszy z przybyłych, szlachetnej postaci i zachowania, miał kruczoczarne włosy i ujmujący głos, a odziany był w biel. Wiele umiały jego ręce i bez mała wszyscy, nawet Eldarowie, uważali go za głowę Zakonu. Byli także inni: dwaj przyobleczeni w błękit morza i jeden w brąz ziemi; a jako ostatni przybył ten, który wydawał się najmniej ważny, nie tak można jak pozostali, z wyglądu starszy, siwowłosy i okryty szarym strojem, podpierający się długą laską.

J. R. R. Tolkien „Niedokończone opowieści Śródziemia i Numeroru”

W czasie Trzeciej Ery Valarowie wystali do Śródziemia pięciu Marjarów, którzy mieli wspomóc wolne ludy w walce z Panem Ciemności. Mówiono, że „przybyli zza Morza przysłani po to, aby się przeciwstawili potędze Saurona i zjednoczyli tych wszystkich, którzy chcieli Sauronowi stawiać opór, zabroniono im jednak walczyć tą samą co Sauron bronią i zdobywać władzę nad elfami lub ludźmi przemocą i postrachem”. Nosili miano Czarodziejów lub Istarich, a ich imiona brzmiały: Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast i Saruman. Z pewnością ich korzenie leżą w Valinorze, nikt jednak nie wie, kim byli w Błogosławionym Królestwie. Łatwo jednak domyślić się, że dobrowolnie zaniechali swej potęgi i dostosowali się do ograniczeń, jakie niesło życie w Śródziemiu. Wspólnie założyli Białą Radę, zaprzysiężoną do służby Tajemnemu Ogniewi (Płomieniowi Anoru), symbolicznemu wyobrażeniu Słońca, a zatem niewątpliwie i Jedyne.

W *Middle-earth: The Wizards* wcielasz się w postać jednego z pięciu Czarodziejów. Masz za zadanie pomóc Wolnym Ludom w walce z Sauronem. Ponieważ twoi współpracownicy szukają innej drogi do tego samego celu, jesteś zdany tylko na swoje siły.

We *Władcy Pierścieni* tylko Gandalf dochował wiary. Jako jedyny okazał się na tyle silny duchem, na tyle mądry i potężny, by osiągnąć zwycięstwo. Radagast rozkochał się w zwierzętach i ptakach, zapomniał o elfach i ludziach, całe dni spędzał pośród dzikich stworzeń. Saruman Białą porzucił szczytny cel i stał się zbyt dumny, by wspomóc Wolne Ludy. Pokochał władzę i potęgę, starał się więc za wszelką cenę podporządkować wszystkim swej woli i usunąć Saurona, konkurenta do tronu Śródziemia. Jednak mroczny, obdarzony wielką mocą duch usiłując Curunira. Pozostali dwaj, zwani Błękitnymi Czarodziejami – Alatar i Pallando, zniknęli gdzieś na wschodzie i nikt nie wie, co im się przydarzyło. Ty jednak masz szansę zmienić historię Śródziemia. W każdej rozgrywce może się okazać, że to Radagast, a nie Gandalf, dochował wiary, że Saruman nie został usidłony przez Saurona, że Alatar nie odszedł na wschód i pozostał wierny swym pierwotnym ideałom.

Karty do gry *Middle-earth: The Wizards* dzielą się na dwa rodzaje. Pierwszy to tereny i miejsca. Na koszykach tych kart znajduje się mapa Śródziemia. Wyróżniamy sześć typów terenów (m.in. kraina cieni, odludzia) i sześć typów miejsc (m.in. ruiny i siedliska, przystanie). W trakcie rozgrywki pomiędzy tymi obszarami poruszają się kierowane przez gracza postacie i drużyny.

Na odwrocie drugiego rodzaju kart namalowane jest płonące oko Saurona, łatwo je więc odróżnić od terenów i miejsc. Pośród tych atutów można znaleźć bohaterów, niebezpieczeństwa, czy środki służące zwycięstwu (przedmioty, skarby, towarzyszy itd.).

Przygotowując się do rozgrywki gracz dzieli swą kolekcję na dwie części. Pierwsza z nich to tzw. talia obszarów (miejsca i tereny – w trakcie gry można dowolnie korzystać z tych kart, tzn. nie ciągnie się ich losowo, a wybiera potrzebne w danej chwili), a w skład drugiej wchodzi pozostałe atuty, tworzące talię do gry, z których można korzystać w normalny sposób.

W trakcie rozgrywki gracz zyskuje punkty zwycięstwa zabijając stworzy, zdobywając przedmioty, wprowadzając bohaterów do gry. Jednak, aby wygrać, nie trzeba zgromadzić jakiejś określonej liczby tych punktów. Można także wyeliminować z gry czarodzieja przeciwnika. Można umieścić Jedyne Pierścienie w otchłani Góry Przeznaczenia. W innym przypadku, aby zdecydować, kto został zwycięzcą, musi zebrać się rada. W jej trakcie decyduje się, kto wygrał. Zazwyczaj jest nim gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

Wizards nie przypomina innych gier karcianych. Tu nie tylko wystawiasz bohaterów. Możesz ich również łączyć w grupy, tworząc coś na kształt Drużyny Pierścienia. Ponadto kierowane przez ciebie postacie poruszają się pomiędzy zagrywanymi kartami terenów. W czasie podróży mogą zdobywać przedmioty, czy też zyskiwać przyjaceli. Niestety – podróżując narażają się na duże ryzyko. Właśnie w trakcie wędrówek przeciwnik może cię zaskoczyć, wykorzystując karty niebezpieczeństw. Oczywiście im większa jest twoja grupa, tym większe jest ryzyko. Jednak, z drugiej strony, bezpieczniej jest poruszać się w gromadce, ale nie może ona być zbyt liczna. Im więcej jest postaci, tym łatwiej zwyciężyć w walce, ale też łatwiej zostać dostreżonym i wpaść w pułapkę.

Sama walka nie jest najprostsza. Nie wystarczy porównać współczynników wypisanych na karcie. Występują jeszcze różnego rodzaju modyfikatory, które zmniejszają (lub zwiększają) wartości bojowe postaci. Bohatera stosunkowo łatwo jest zranić, ale zabicie go nie jest już takie proste. Ponadto autorzy wprowadzili nietypowy element w tego typu grach. Mianowicie podczas walki (i nie tylko w jej trakcie) wykonuje się rzut 2k6, który wprowadza element losowości.

Bohaterowie *Władcy Pierścieni* byli wielokrotnie wystawiani na próbę. Każdy z nich mógł ulec pokusie posiadania Jedyne Pierścienia, co na przykład przydarzyło się Boromuiowi, który nawet rzucił się na Froda. Saruman zaś poddał się plugawym podszeptom Saurona, a namiestnik Gondoru został otumaniony wizjami, które podsuwał mu Władca Ciemności za pośrednictwem Palantiru. Radagast uległ naturze, zaś Alatar i Pallando nieznanym pokusom. I Gandalf, i Galadriela stawali przed trudną próbą, ale wyszli z niej zwycięsko. Czy w trakcie prowadzonej przez ciebie rozgrywki wszystko potoczy się tą samą ścieżką? Nie, bowiem autorzy *Wizards* wzięli również pod uwagę pokusy, jakimi ulegają postaci walczące z ciemnością. Każdy bohater może zostać skorumpowany przez siły zła. Podczas gry ulega zmianom poziom jego Korupcji. Co pewien czas gracz wykonuje test tego współczynnika, co może skończyć się naprawdę źle.

Karty do *Wizards* pozostawiają trochę do życzenia, jeśli chodzi o stronę graficzną. Jednak dla wielbicieli prozy mistrza stanowią zapewne wielką gratkę. Wiele z nich przedstawia miejsca, bohaterów, czy przedmioty znane z kart książek. Na większości znajdują się również mniej lub bardziej znane cytaty i to nie tylko z *Władcy Pierścieni* czy *Hobbita*.

Autorzy gry zrezygnowali z jednej z istotnych zalet karcianek, a mianowicie z prostoty tych gier. *Wizards* jest chyba najtrudniejszą grą, jaką widziałem. Kilka pierwszych rozgrywek nie obędzie się bez ciągłego wertowania instrukcji. Samo przeprowadzenie walki nie należy do najprostszych, co z pewnością zniechęci wielu fanatyków szybkich i agresywnych gier w rodzaju *DoomTroopera*.

Podsumowując, *Wizards* jest bardzo trudną (przynajmniej jeśli chodzi o skomplikowanie reguł) grą. Jednak osobom, które przebrną przez kilka pierwszych, męczących rozgrywek, przyniesie wiele satysfakcji. Kiedy już pozna się reguły, gra staje się naprawdę ciekawa i niepodobna do żadnej innej. Jest to szczególnie gratka dla miłośników *MERPa* i Tolkiena.

Wizards jest sprzedawany w zestawach podstawowych zawierających 76 kart i instrukcję oraz w zestawach dodatkowych, w których znajduje się 15 kolorowych kartoników. Póki co, ukazało się limitowane wydanie, ale wydawca, I.C.E. zapowiada pojawienie się dodatków.

Krzaku

Middle-earth: The Wizards; Iron Crown Enterprises, Inc.; opracowanie: Coleman Charlton, Mike Reynolds.





CENNIK

KARTY POWSZECHNE

o AGENT NICK MICHAELS	1,00
o ARCHANIOL	0,70
o BAGNET	0,75
o BIEGŁOŚĆ	0,70
o BILLY	1,05
o BŁOGOSŁAWIONY LEGIONISTA	0,75
o BŁYSKAWICA	1,10
o BŁYSKAWICA BAUHAUSU	1,00
o BRAK AMUNICJI	0,80
o CELOWNIK OPTYCZNY	0,75
o CYBERGLINA	0,70
o CYBORG	0,90
o CZĘŚCIOWE PRZEJĘCIE KONTROLI	1,45
o CZŁONEK KLANU	0,85
o ĆPACZ	0,70
o DOPALACZ	0,85
o DRAGON	0,90
o DROGA PRAWDY	1,05
o DZIECKO ILIAN	0,50
o ETOILES MORTANT	0,70
o GĘSTA MGŁA	0,90
o GROZA	0,75
o HATAMOTO	0,75
o HERETIK	0,85
o HUZAR	0,85
o INICJATYWA	1,50
o INKWIZYTOR	1,35
o INSPIRACJA	1,10
o KIRASJER	0,85
o KRWAWE BERET	0,85
o KULA ŻYWIŁÓW	1,10
o LEGIONISTA SEMAI	0,75
o LEW MORSKI	0,65
o MACHINATOR	0,70
o MARSJAŃSKI DUCH	0,70
o MŁODY STRAŻNIK	0,95
o MOC ODDZIAŁYWAŃ	0,95
o MOC PRZEMIAN	0,95
o MOC PRZEWIDYWANIA	0,95
o MOC TELEKINEZY	0,95
o MOC WPLYWANIA	0,95
o MOC WYKLINANIA	0,95
o MOC ŻYWIŁÓW	0,95
o MORTYFIKATOR	1,05
o MROCZNY PŁOMIEŃ	0,95
o NAJEMNI KOMANDOSI	1,10
o NAJEMNIK (BAUHAUS)	0,85
o NAJEMNIK (CAPITOL)	0,85
o NAJEMNIK (CYBERTRONIC)	0,90
o NAJEMNIK (IMPERIAL)	0,85
o NAJEMNIK (MISHIMA)	0,85
o NEKROMUTANT	0,85
o OBECNOŚĆ	1,45
o OCZYSZCZENIE Z TRUCIZNY	0,75
o ODPORNOŚĆ NA BÓL	0,75
o ODTWORZENIE CIAŁA	0,75
o OPĘTANY LEGIONISTA	0,95
o OSTRZAŁKA WIBRACYJNA	0,75

o OŚLEPIENIE	0,95
o OŻYWIONY LEGIONISTA	0,65
o PANCERZ BOJOWY	0,75
o PIORUN	1,10
o POTEŻNY CIOS	0,75
o PRZEGNANIE CHOROBY	0,75
o PRZEGNANIE MROCZNYCH WPLYWÓW	0,90
o PRZEGNANIE ZAKAŻENIA	0,75
o PRZEGNANIE ZŁYCH MYŚLI	0,75
o PRZEPAŚĆ	1,05
o RADAR	0,95
o RADOŚĆ ZWYCIĘSTWA	2,85
o REWIZOR	0,95
o SAMURAJ	0,60
o SAPER	0,70
o SIŁA WOLI	0,90
o SIŁA ŻYWIŁÓW	0,90
o SŁABA HIPNOZA	0,95
o SŁABA TELEPATIA	1,60
o SZCZĘŚLIWY STRZAŁ	0,90
o ŚCIANA MYŚLI	0,90
o ŚCIANA ŻYWIŁÓW	0,90
o ŚWIĘTY WOJOWNIK	1,05
o TARCZA	1,15
o TELEPORTACJA	0,80
o TĘPE OSTRZE	0,80
o UCIĘCZKA!	0,90
o UKRYCIE SIĘ	0,90
o UKRYCIE W CIENIU	0,95
o USZKODZENIE	1,50
o UTRATA ŁASKI	1,15
o WALKIRIA	0,90
o WENUSJAŃSKI ZWIADOWCA	0,90
o WYCELOWANIE	0,90
o ZASIEKI	0,90
o ZASKAKUJĄCY MANEWR	1,05
o ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY	1,35
o ŻŁOTY LEW	0,65
o ŻĄDZA KRWI	1,50
o ŻOŁNIERZ PIECHOTY	0,65
o ŻOŁNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA	0,65

KARTY RZADKIE

o AC-40 „PROKURATOR”	3,75
o ATAK Z ZASKOCZENIA	3,40
o BANDZIÓR	2,75
o BŁOGOSŁAWIONA WESTALKA	
o LAURA	3,50
o BOMBA DYMNA	3,40
o CENTURION	2,95
o CHEMOGEN	3,40
o CHRZEST HONOROWY	2,25
o CYTADELA ALGEROTHA	3,75
o CYTADELA DEMNOGONISA	3,75
o CYTADELA ILIAN	3,75
o CYTADELA MUAWIJHE	3,75
o CYTADELA SEMAI	3,75

o CZARNA DZIURA	3,00
o DAR LOSU	3,75
o DEFORMACJA	2,75
o DEGRADACJA	3,25
o DZIECKO SZCZĘŚCIA	3,40
o EGZORCYZM	3,10
o FAY I KLAUS	3,25
o FUKIDO	3,75
o GRANAT BAKTERYJNY	3,40
o HEIMBURG	3,75
o HONOROWA SŁUŻBA	3,25
o ILUZJA	3,40
o INFЕКCJA	3,25
o INTRUZ Z CALLISTO	4,10
o INTUICJA	3,25
o KARABIN PLAZMOWY L&A	3,60
o KARZĄCE OSTRZE	2,40
o KATEDRA	3,75
o KAWALERIA POWIETRZNA	3,75
o KOŁO ZĘBATE	3,10
o KONTROLA MYŚLI	3,10
o KRATACZ	3,40
o KURATOR	2,60
o KWATERA GŁÓWNA	3,90
o LANE CHUNG	3,60
o LATANIE	3,40
o LEWITACJA	3,60
o LONGSHORE	3,75
o ŁADUNEK WYBUCHOWY	5,65
o MIECZ HONORU CAPITOLU	2,90
o MIECZ KLANOWY	3,25
o MIECZ KURATORA	4,90
o MIECZ PRZEMOCY	3,10
o MIECZ ŚMIERCI	3,40
o MISTYK	3,10
o NIESTRAWNOŚĆ	3,25
o NIESUBORDYNACJA	2,90
o NIETYKALNOŚĆ	2,95
o NIEZWYKŁA WYDAJNOŚĆ	3,10
o OBJAWIENIE	2,90
o ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA	3,75
o ODWIEDZINY CIEMNOŚCI	3,25
o OGIEŃ CIĄGŁY	3,40
o OKOP	2,90
o OPĘTĄNCZY TANIEC	3,50
o PAM AFTON	3,60
o PASOWANIE NA RYCERZA	2,90
o PILOT TREVOR BARTHOLOMEW	4,10
o PISTOLET „EGZEKUTOR”	5,35
o PM III „PRZECINACZ”	3,40
o POSILKI	3,10
o POZNANIE PRAWDY	3,10
o PRZEGRUPOWANIE	3,25
o PRZEKAZANIE DANYCH	3,10
o PRZEKLEŃSTWO	4,10
o PRZEWAGA TAKTYCZNA	3,10
o PRZYMUSOWY MARSZ	3,10
o PRZYWRÓCENIE DO ŁASK	3,10
o RAKIETA	4,10

KART



o RAKIETA TAKTYCZNA	3,10	o CAP 7000P	12,35	o PRZEJECIE KONTROLI	11,35
o REKA ŚMIERCI	2,90	o CIOŚ DLA KARDYNAŁA	10,65	o PRZENOŚNA TARCZA SIŁOWA	14,15
o ROZKAZ	2,75	o CKM XIXB „OGIER”	12,00	o PSYCHOSKANER	10,35
o ROZKŁAD	3,25	o CRENSHAW, MORTYFIKATOR	13,50	o PURPUROWY REKIN	12,65
o SAMODOSKONALENIE	3,40	o CYBERNETYCZNA REKA	12,00	o RAZYDA	13,35
o SAN DORADO	3,75	o CYBERNETYCZNE SIATKÓWKI	12,00	o REPUTACJA	9,35
o SHERMAN .74 MODEL 13 „GROM”	3,90	o DESPERACKIE ŚRODKI	10,65	o ROZŁAM W KLANIE	10,00
o SIERŻANT MCBRIDE	4,75	o DOBOROWY ODDZIAŁ	10,65	o SABOTAŻ!	13,35
o SKALPER	2,90	o DOWÓD ODWAGI	11,35	o SAMOBÓJCZA MISJA	12,00
o SPACZONY CZAROWNIK	3,10	o DZIAŁKO AUTOMATYCZNE		o SEAN GALLAGHER	10,00
o SPECJALNA REKOMENDACJA	3,25	o „MYŚLIWY”	14,35	o SEN	9,65
o SUGESTIA	3,40	o EDWARD S. MURDOCH	11,35	o SHRIEKETH	9,35
o SZALEŃSTWO NEKROMUTANTÓW	3,25	o EKSPLOZJA	10,35	o SIEWCA ZAGŁADY	12,35
o SZCZĘŚCIE	5,10	o EMPATIA	9,35	o SIŁA CZYSTOŚCI	10,35
o SZCZĘŚCIE WOJOWNIKA	4,10	o ESENCJA MOCY	10,65	o SIŁA JEDNOŚCI	11,00
o SZKOLENIE TECHNICZNE	4,25	o EZOGHUL	13,35	o SKRUCHA	10,65
o SZTUKA POKOJU	3,25	o FUKIMURA NR 12 „KAMIKADZE”	12,35	o SPLUGAWIONY	10,65
o SZYBKOŚĆ	3,10	o FURIA	14,00	o SPOJRZENIE	9,00
o ŚLEPA FURIA	3,25	o GRANATNIK	10,85	o STREFA BRONIONA	11,35
o TAJNA MISJA	3,60	o HERETYCKIE PODSZEPTY	11,00	o STRUMIEŃ KWASU	11,50
o TARCZA SPACZENIA	3,60	o HIPNOZA	10,35	o STRZELEC WYBOROWY	10,00
o TCHÓRZOSTWO	3,75	o INFILTRACJA	10,35	o STYGMAT	10,65
o TELEPATYCZNA WIADOMOŚĆ	4,10	o INQUISITOR MAJORIS	11,65	o SZKOLENIE MISTYCZNE	10,65
o TEMPLARIUSZ	4,25	o INSTALACJA	10,35	o SZKOLENIE OBRONNE	10,65
o UCIECZKA	4,75	o KARDYNAŁ DOMINIK	20,00	o SZKOLENIE WOJSKOWE	10,65
o UNICESTWIENIE MOCY	4,10	o KORPORACYJNE MACHINACJE	10,65	o SZPIEG W SZEREGACH	10,35
o VASSHT	3,10	o KOSA SEMAI	15,00	o ŚMIERCIONOŚNY KULOMIOT	12,15
o VENDETTA	3,25	o KRYZYS POLITYKI WEWNĘTRZNEJ	10,00	o ŚWIĘTY PANCERZ	9,65
o WICHRY OBŁĘDU	2,90	o ŁĄCZE NEKROWIZYJNE	10,35	o T-32 „WILCZY PAZUR”	12,35
o WILCZA KAWALERIA	3,50	o MAX STEINER	12,50	o TAJNA KWATERA	11,35
o WIZJA PRZEDMIOTU	3,50	o MIOTACZ GEHENNY	13,50	o TATSU	11,35
o WPLYW	3,60	o MISJA OCZYSZCZENIA	10,00	o TELEPATIA	11,65
o WROBIENIE	3,60	o MITCH HUNTER	11,35	o TRZESNIENIE ZIEMI	12,65
o WYKŁECIE	3,25	o MOC BRACTWA	10,65	o UJAWNIENIE PRZEZNACZENIA	13,00
o WYMIANA	3,75	o MOC JASNOŚCI	11,00	o VALERIE DUVAL	12,35
o WYTROPIENIE	3,40	o MROCZNA KOHORTA	10,65	o WEZWANIE	10,00
o WYWOŁANIE BÓLU	3,40	o NATCHNIENIE	11,00	o WICHURA	11,00
o WZMOCNIENIE JAZNI	3,60	o NEFERYTA DEMNOGONISA	10,65	o WIELKI BOB WATTS	12,65
o ZAGUBIONE DOKUMENTY	5,10	o NEFERYTA ILIAN	12,35	o WIELKI WYGARNIACZ BAUHAUSU	11,65
o ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI	5,40	o NEFERYTA MUAWIJHE	11,00	o WROTA PRAWDY	10,65
o ZAMÓWIENIE	3,75	o NEFERYTA SEMAI	11,00	o WYBRANIEC	10,65
o ZASADZKA	3,10	o NEFERYTA ALGEROTHA	12,85	o WYKRYCIE AGENTÓW	10,65
o ZENITAŃSKI MORDERCA DUSZ	4,10	o NIESPODZIEWANA INWAZJA!	10,00	o WYKRYCIE ZDRAJCY	10,00
o ZESŁANIE SNU	3,25	o NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ	10,65	o WYRZUTNIA RAKIET TYP XIIC	10,65
o ZŁUDZENIE	3,40	o OBŁĘŻENIE CYTADELI	10,65	o WYWOŁANIE SZALU	11,50
o ZNIEKSZTAŁCENIE	3,40	o OPĘTANIE	10,00	o YOJIMBO	11,65
o ZNIEKSZTAŁCENIE PRZESTRZENI	3,75	o PRZENOŚNA MINA**	13,35	o ZABÓJSTWO	12,35
o ZRRĄDZENIE LOSU	3,60	o OSZUSTWO!	11,00	o ZAGUBIENIE	11,50
o ZWIASTUN ZWYCIEŚTWA	4,25	o OŻYWIENIE	8,50	o ZAMROŻENIE CZASU	11,50
		o PANCERZ KOMPOZYTOWY	12,15	o ZEMSTA KLANU	10,00
		o PECH	10,65	o ZGLADZENIE TCHÓRZA	10,65
		o PIĘTNAŚCIE MINUT ŚŁAWY	10,35	o ZMIENNY LOS	14,35
		o POLOWANIE NA NEFERYTĘ	10,35	o ZMYLENIE	11,50
		o PORTAL OŻYWIENIA	10,00	o ZNAWCA SZTUKI	11,50
		o PORTAL UZDRAWIAJĄCEJ		o ZNISZCZENIE KOHORTY	11,50
		o CIEMNOŚCI	11,00	o ZNISZCZENIE SZWADRONU	11,50
		o PORTAL WIELKIEGO ZDOBYWCY	10,35		
		o POSTARZENIE	9,65		
		o PRETORIAŃSKI ŁOWCA	18,35		

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

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



INQUISITION

LISTA I CENNIK KART

Sztuka

p ANIHILACJA	W	5,00
p ARKTYCZNY PODMUCH	P1	0,70
p BURZA CHAOSU*	R	1,50
p ELIMINACJA	P1	0,70
p EQUILIBRIUM	P1	0,70
p PACYFIZM	P1	0,70
p POTEŻNY WPŁYW	W	5,00
p POWIEW WĄTPLIWOŚCI	P2	0,40
p POWIĘKSZENIE	P1	0,70
p PRESJA	P1	0,70
p PRZEWIDZENIE ATAKU	P1	0,70
p PRZYWIDZENIE	P1	0,70
p PRZYWOŁANIE BOHATERA	R	1,50
p PRZYWOŁANIE OCHRONY	P1	0,70
p PRZYWOŁANIE PRZEDMIOTU	P1	0,70
p PRZYWOŁANIE RELIKTU	P1	0,70
p PRZYWOŁANIE ZAKŁĘCIA	P2	0,40
p PRZYWOŁANIE ŻOŁNIERZA	P2	0,40
p SPOSOBNÓŚĆ NATANIELA	R	1,50
p TRANSMUTACJA	P1	0,70
p ULECZENIE OBRAŹEN	P1	0,70
p WIELKA WRÓŻBA	P1	0,70
p WŚCIEKŁA PIĘŚĆ	P1	0,70
p ZMIANA POGODY	P2	0,40

* ta karta nazywa się również Sztorm Chaosu

Mroczna Harmonia

p BARBARZYŃSKA MOC	P2	0,40
p MROCZNE PRZYWOŁANIE	R	1,50
p NAKAZ	P2	0,40
p PIEKIELNA MOC	W	5,00
p PLAGIAT	P1	0,70
p POTWORNA MOC	P1	0,70
p PRZEKŁĘTE OKO	W	5,00
p SIEWCA ZARAŻY	P1	0,70
p SIŁA NIECZYSTA	R	1,50
p ZŁE OKO	P1	0,70

Wypożyczenie

p AG-17 „PANZERKNACKER”	W	5,00
p AUTOWTRYSKIWACZ	P1	0,70
p AZOGAR	P1	0,70
p BAGNET ŁAŃCUCHOWY	W	5,00
p BOJOWY STRÓJ INKWIZYTORA	P2	0,40
p BOJOWY STRÓJ MISTYKA	P2	0,40
p BWO4200P	W	5,00
p CELOWNIK LASEROWY	P3	0,25
p CZARNE KULE	R	1,50
p DA-41 „CZYŚCICIEL”	W	5,00
p DPAT-9	W	5,00
p HELLBLASTER	W	5,00
p KANILE	P2	0,40
p KARABIN SNAJPEERSKI		
„STRZELEC”	R	1,50
p KARZĄCA WŁÓCZNI	P2	0,40
p KOORDYNATOR WALKI	W	5,00
p KS XII „NAPASTNIK”	W	5,00
p KSIĘGA PRAW	R	1,50
p MIECZ ZEMSTY	P1	0,70
p MYŚLIWIEC „IKAR”	R	1,50
p NAZGAROTH	W	5,00
p NEKROBIONIKA	P1	0,70
p NEKROCZOŁG „OGAR PIEKIEŁ”	W	5,00

p NEKROPEŁZACZ	R	1,50
p NIMROD I	W	5,00
p RELIKWIARZ	W	5,00
p STABILIZATOR MOCY	P1	0,70
p STRZELBA ZARAŻY	W	5,00
p TYRAN BAUHAUSU	W	5,00
p ULEPSZONY KRATACH	R	1,50
p ZESTAW EGZEKUTOR	P1	0,70
p ZESTAW NAPRAWCZY	P1	0,70

Umocnienia

p BANK KARDYNAŁA	W	5,00
p FABRYKA	P2	0,40
p KAMIENNE ARCHIW	W	5,00
p KANAŁY	P1	0,70
p KATEDRA W BURROUGHS	W	5,00
p KATEDRA W FUKIDO	W	5,00
p KATEDRA W GIBSON	W	5,00
p KATEDRA W HEIMBURGU	W	5,00
p KATEDRA W LONGSHORE	W	5,00
p KATEDRA W SAN DORADO	W	5,00
p KATEDRA W VOLSKBURGU	W	5,00
p KOMPLEKS PRZEMYSŁOWY	R	1,50
p KRYJÓWKA	P2	0,40

Relikty

p CZARNA BRAMA	W	5,00
p CZASZKA KRYNSTONA	W	5,00
p DAI-SHO STAROŻYTNYCH		
IMPERATORÓW	W	5,00

p ELEMENT LEGENDARNEGO		
CHIPA	W	5,00
p JĄDRO ŚWIATŁOŚCI	W	5,00
p KODEKS MISTYCZNEGO		
ZROZUMIENIA	W	5,00
p KRYPTA MROCZNEGO		
WSKRZESZENIA	W	5,00
p KULA POMNIEJSZYCH SŁUG	W	5,00
p LIBER HERETICUS	W	5,00
p MASKA WESTALEK	W	5,00
p NEKROMACHINA	W	5,00
p OKRUCH CZASU	W	5,00
p PANCERZ LEGENDARNEGO		
ZABÓJCZY	W	5,00
p PANCERZ PRZEKLEŃSTWA	W	5,00
p PERGAMIN PRZEKŁĘTEJ		
INKANTACJI	W	5,00
p REKAWICA EGZORCYSTY	W	5,00
p ROZKAZ ATAKU	W	5,00
p SHILLELAGH	W	5,00
p WĘDROWNY SOKÓŁ	W	5,00

Karty specjalne

p GIEŹKIE CZASY	W	5,00
p CZWARTY ZAKON	W	5,00
p DOWÓD UZNANIA	P1	0,70
p DRUGI ZAKON	W	5,00
p DZIEŚIĘCINA	P1	0,70
p FAŁA PRAWOŚCI	R	1,50
p FAŁSZERSTWO	R	1,50
p GNIEW ALGEROTHA	W	5,00
p GRABIEŻ	W	5,00
p MOC PRZYWOŁYWANIA	P2	0,40
p MORTYFIKACJA	P1	0,70
p NIEZBĘDNE PRZYWOŁANIA	P1	0,70
p NOMINACJA	P1	0,70

p ODWRÓCENIE UWAGI	P3	0,25
p ODZNACZENIE	P1	0,70
p OGRABIEŃ ZWŁOK	P1	0,70
p OKRUCIEŃSTWO	P3	0,25
p PIARGI THADEUSA	P3	0,25
p PIERWSZY ZAKON	W	5,00
p PODATEK	W	5,00
p PODSTĘPNY AGENT	R	1,50
p PODWOJNA POWINNOŚĆ	W	5,00
p PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW	P3	0,25
p PRZEJĘCIE	R	1,50
p PRZEKLEŃSTWO ALGEROTHA	P2	0,40
p PRZEMIANA	P2	0,40
p PRZENIESIENIE	W	5,00
p PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ	P1	0,70
p SCEPTYCYZM	W	5,00
p SNAJPERZYI	W	5,00
p SPORY W KORPORACJI	P1	0,70
p SZARŻA	P3	0,25
p ŚMIERTELNA RANA	W	5,00
p TRZECI ZAKON	W	5,00
p UKRYTE SIŁY	P2	0,40
p ULUBIONY CZAR	P2	0,40
p WIECZNE PRZEKLEŃSTWO	R	1,50
p WIEK KATASTROF	W	5,00
p WZMOCNIENIE SIŁ	P2	0,40
p ZAPACH WOJNY	P1	0,70
p ZAUCROCZENIE	P2	0,40
p ZBIERACZ RELIKTÓW	P3	0,25
p ZWARTA FORMACJA	P3	0,25

Wojownicy

p ALGEROTH – APOSTOŁ WOJNY	W	5,00
p ANTYKWARIUSZ	P3	0,25
p CZOŁG BOJOWY „GRIZZLI”	W	5,00
p DEMNOGONIS – PLUGAWIEC	W	5,00
p DOKTOR DIANA	P2	0,40
p GOLEM CIEMNOŚCI	R	1,50
p ILIAN – PANI PUSTKI	W	5,00
p INŻYNIER PRÓŻNI	P2	0,40
p KARDYNAŁ DURAND	W	5,00
p KROCZĄCY WŚRÓD CIENI	P2	0,40
p KULTYSTA ALGEROTHA	P1	0,70
p KULTYSTA DEMNOGONIS	P1	0,70
p KULTYSTA ILIAN	P1	0,70
p KULTYSTA MUAWIJHE	P1	0,70
p KULTYSTA SEMAI	P1	0,70
p MENTOR	P1	0,70
p MISTRZ PRZYWOŁAŃ	P1	0,70
p MRO CZNY MYŚLIWY	R	1,50
p MUAWIJHE – PAN WIZJI	W	5,00
p OCHRONIARZ	P2	0,40
p ODSZCZEPINIENIEC	R	1,50
p ODSZCZEPINIENIEC – RENEGAT	R	1,50
p POMIOT ILIAN	R	1,50
p ROBOT ZABÓJCA	W	5,00
p SEMAI – PAN NIENAWIŚCI	W	5,00
p STRAŻNIK ŚWIĄTYNI ILIAN	P1	0,70
p TEKRON	R	1,50
p TEN, KTÓREGO NIE POWINNO		
SIĘ NAZYWAĆ	W	5,00
p VALPURGIUS	W	5,00
p VINCE DIAMOND	W	5,00
p WENUSJAŃSKI SZERYF	R	1,50
p WRZASK	P2	0,40
p ZDOBYWCA Z CALLISTO	R	1,50
p ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU	P1	0,70

TOP FIVE

DOOM TROOPER

Nieustający konkurs dla miłośników gry Doomtrooper!

Zwróciliście już może uwagę na wizerunki pięciu kart, widniejące na tej stronie. Według redakcyjnego rankingu są to obecnie najbardziej poszukiwane i cenione atuty do Żołnierza Zagłady. Ustalenie ich kolejności nie było rzeczą łatwą, starczy powiedzieć, że o piąte miejsce walczyły jeszcze Creenshaw Mortyfikator, Przenośna Mina i Szczęście. Ostateczny skład i kolejność na naszej liście są takie, jak przedstawiliśmy to obok. Zaprezentowane karty wygrały plebiscyt redakcyjny. Każdy z Was może wpłynąć na wynik następnego notowania Top Five. Wystarczy, że przyśle nam swoją wersję tej listy. Zestawienie nadesłanych głosów pozwoli nam na comiesięczne prezentowanie pięciu „topowych” kart. Osoba (bądź osoby), której propozycja będą stuprocentowo zgodne (karta i zajmowane miejsce) z notowaniami listy w następnym miesiącu, otrzymają w prezencie od Wydawnictwa MAG jeden zestaw dodatkowy do gry Doom Trooper. Jeśli żaden z typów nie będzie zgadzał się z ostateczną sytuacją na naszej liście, wśród osób, które nadeślały nam swoje propozycje, rozlosujemy jeden busterek Inkwizycji. Uwaga: W kolejnym notowaniu możecie zamieszczać karty również z tego dodatku! Na kopertach dopisujcie Top Five.

Alakhai Przebiegły
Mocny skurczybyk.



Kosa Semai
Z Kosą Semai nawet wielki Cthulhu nie jest już taki straszny.



Pretoriański Łowca
Nawet z Dominika dupa, kiedy Pretoriańskich Łowców kupa.



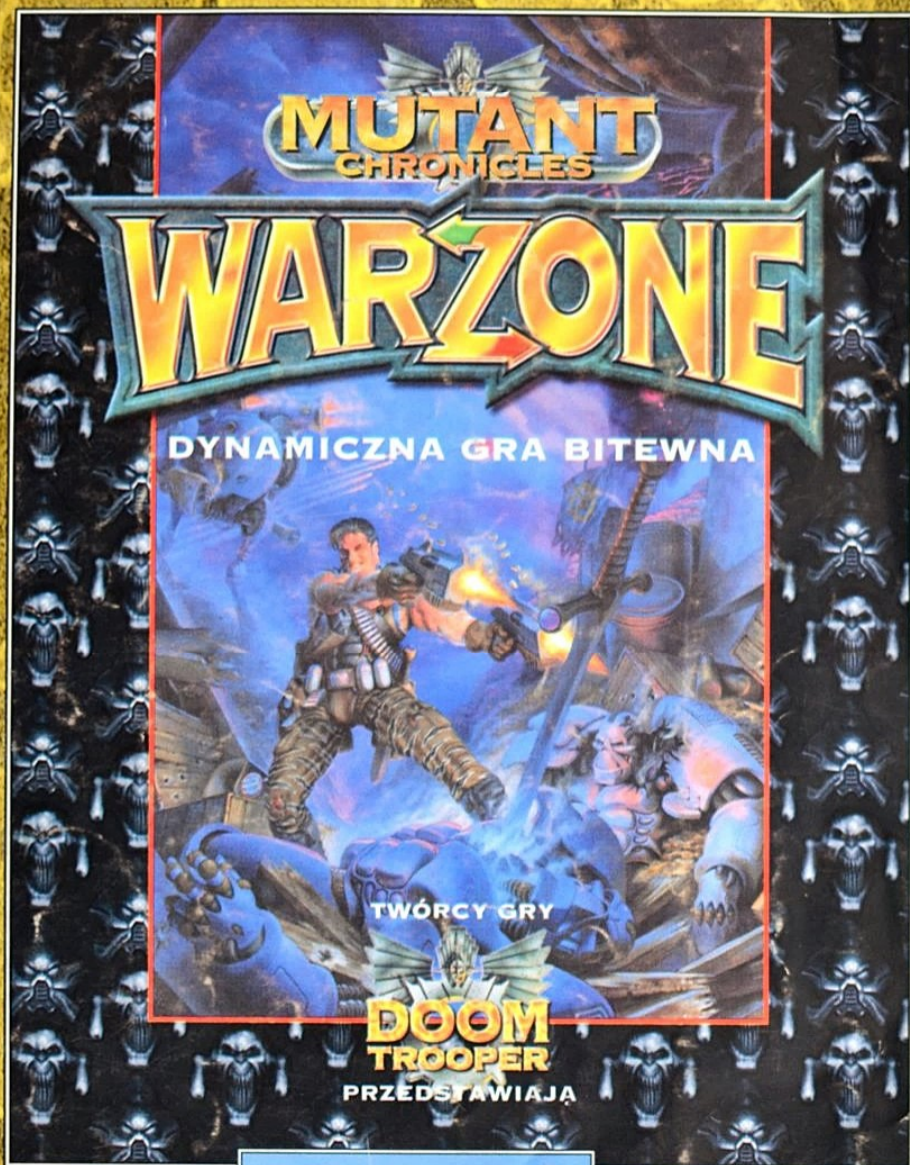
Zakłócenie Łączności
Taki mały przeszkadzajek. Niejednokrotnie właściwe użycie tej karty przesądzało o zwycięstwie w naszych grach.



Zamówienie
Karta kluczowa właściwie w każdej talii. Szybki sposób na znalezienie potrzebnego atutu. Właściwie użyta, może zadecydować o wygranej...



WARZONE



Warzone

Warzone jest pierwszą wydaną w języku polskim grą bitewną. Jej akcja ma miejsce w świecie *Kronik Mutantów*, znanym graczom z bestsellerowej gry karcianej *Żołnierz Zagłady*.

W Warzone każdy uczestnik zabawy dowodzi oddziałami ołowianych figurek, reprezentujących siły Bractwa, Legionu Ciemności i poszczególnych korporacji. Zadanie graczy jest tylko jedno – zwycięstwo!

Podręcznik do gry liczy ponad 140 kolorowych stron, na których opisano świat gry, wszystkie zasady, niezbędne w czasie rozgrywki, organizacje walczące o panowanie nad Układem Słonecznym, ich uzbrojenie i sprzęt. Dodatkowo zamieszczono listę zakłęb bojowych, którymi mogą się posługiwać niektórzy przedstawiciele Bractwa i Legionu Ciemności. Do gry potrzebne są figurki, produkowane przez firmę Heartbreaker. Obecnie na rynku dostępnych jest około 100 wzorów, a co miesiąc przybywa od 5 do 10 nowych.

Autorem gry jest Bill King, twórca przygód krasnoludzkiego zabójcy trolli, Gotreka Gurnissona i wielu podręczników do gier bitewnych.

