

MAGIA i MIECZ



nr 9(33)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

MEA CULPA
– przygoda
do Dzikich Pól
i nie tylko...

**POPRZEZ BRAMĘ
SREBRNEGO KLUCZA**
– opowiadanie H. P. L.

Gladiatorzy w WFRP

**SPECJALNA
KARTA
DO GRY
DOOM
TROOPER**

SPRZECZNE Z PRAWAMI FIZYKI!

GAMBLER CD

Sto stron + CD-ROM (650 MB) = 9,99 zł

Ale przecież nie zajmujemy się fizyką.

Wrześniowy GAMBLER także w wersji CD*.

Szukaj w kioskach już od 27 sierpnia!

* Możesz nabyć GAMBLERA w wersji z dołączoną płytką CD lub bez.

Na płycie:

**Azrael's Tear, Bad Mojo,
Eksperyment Delfin PC,**

Franco:

**The Crazy Revenge
PC,**

Quake

Lew Leon, Euro'96,

Shattered Steel,

AD 2044



**Inwestor
Giełdowy,
Megarace 2,
Polanie,
Settlers 2,
World Rally Fever**

**Battleground:
Ardenne,**

Big Red Racing,

Navy Strike,

Pepsi Virtual Reality Game

Ponadto:

Microsoft Internet Explorer 2.0 PL,

WYDAWNICTWO
LUPUS

PCkurier
Amiga
ENTER,
GAMBLER,
TELECOMforum,
CADCAMforum,
NETforum,

0-739 WARSZAWA,
ul. Stępińska 22/30,
tel. 415121,
110224

MIECZEM I MAGIĄ

Nareszcie koniec tych wstrętnych wakacji. Wreszcie, z radością na twarzach, możemy zasiąść w szkolnych ławach. Nareszcie widzimy naszych ukochanych nauczycieli, kolegów i koleżanki, mamy możliwość nauki od rana do wieczora itp., itd. Koniec z gramami, bezsennymi nocami spędzonymi na bezdrożach Stargo Świata i wśród uroczysk Arkham. Szkoda tylko, że nie będzie już czasu na choćby pobieżne przekartkowanie łamów najnowszej Magii, oż szkoda. Na szczęście nie wszyscy gracze w Polsce znaleźli się w takiej sytuacji. Jestem przekonany, że całkiem liczne grono miłośników RPG ma jeszcze labę, albo szkołę traktuje na tyle „poważnie”, że nie przeszkadza im ona w ulubionej zabawie. I dobrze. Właśnie dla nich przygotowaliśmy wrześniowy numer. Jego zawartość widzicie obok, podaną – niczym dania prezentowane w menu – w formie spisu treści. Nie będę szeroko rozpisywał się o treści – artykuły przemówią same za siebie – ale chciałbym zwrócić waszą uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze, kolorowe strony poświęcone **Warzone**. Wszyscy w redakcji żywimy szczerą nadzieją, że przypadną Wam do gustu. Drugą ciekawostką jest przygoda do **Dzikich Pól**. Może jeszcze nie wszystko jest w niej zrozumiałe, ale jak mi się wydaje, można się z niej zorientować, o czym traktuje sama gra. Po trzecie wreszcie – mamy przyjemność przedstawić Wam jedno z najważniejszych opowiadań Mistrza Lovecrafta – *Poprzez bramę Srebrnego Klucza*. Jest ono wprowadzeniem do Krainy Snów, opisywanej również w innym artykule.

Żegnam się z Wami na miesiąc, mając nadzieję, że będzie to czas wypełniony poszukiwaniami Świętego Graala, niszczeniem heretyckich fortec i zdobywaniem serc pięknych dam.

Inquisitor Majoris
Artmarus

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny)

Jacek Brzeziński

Tomek Kreczmar (dział łączności)

Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji)

Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa,

Pl. Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,

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

Ilustracja na okładce: Studio Parente,

copyright Target Games AB.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Wskazówki nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia praw. Listy, które nie podobają się redakcji, zjada Kurzynek.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY

2

Takie pobazgrane papierki przysyłane w kopertach.

NIUSY I RECENZJE

4

Wash and Go (dwa w jednym).

WARHAMMER A STORYTELLING

8

Słoń a sprawa polska.

WALKI GLADIATORÓW

12

Co słychać na arenie?

SMOK I ŻMIJ 4: OUTSIDERZY ZAŚWIAŁÓW

16

Gady, płazy i rusałki.

SŁAWA I REPUTACJA

22

Pogoda dla bogaczy.

NIEKONWENCJI CIĄG DALSZY

25

Nastąpi.

JAK ZOSTAĆ GWIAZDĄ SERIALU RPG?

29

Poradnik dla brazylijskich aktorów.

WALIZKA PEŁNA SNÓW

31

Plecak pełen marzeń, torba pełna wspomnień...

MYTHOS

34

Dwa piki. Trzy bez atu. Yog-Sothoth. Pas.

GARGOYLA W MIASTECZKU YARMIE

36

Czyli jak zrobić gargulca.

THRUD

38

Thrudne pożegnania.

KRONIKI WARZONE

41

Made in Technicolor.

MIASTECZKO YARMIE

57

Tam ciągle coś się dzieje! To niesprawiedliwe!

EARTHDAWN

58

System pełen Horrorów.

DOOMTROOPER: CENNIK KART

62

Ile za Dominika?

DOOMTROOPER MIX

64

Zagadki i erratki.

MEA CULPA

66

Oj, tak!

POPRAZ BRAMĘ SREBRNEGO KLUCZA

75

Wejdźcie do Krainy Snów (tylko nie chrapcie za głośno).

ARMIE ŚRÓDZIEMIA

82

I ty możesz zostać generałem.

NOWA KRAINA GOBLINÓW

86

Taki sobie humor zeszytów szkolnych.

THRUD

90

Bardzo thrudne pożegnanie.

STALKER

92

Danger! – nowa, polska gra.

Witajcie wszyscy, którzy już skończyliście (lub nie) wakacje!

Oto pierwszy powakacyjny numer „Magii i Miecza” i pierwsze powakacyjne listy. Z tego co wiem, siedzicie teraz sobie spokojnie w ławach szkolnych i się nudzicie. Więc zamiast się nudzić, zajmijcie się PISANIEM LISTÓW do naszego piśma. Jasne!

Przy okazji, dziękujemy za wszystkie kartki z wakacji, które do nas dotarły.

Dziś tradycyjnie nie mamy dla Was nic ciekawego, poza kilkoma listami. Zaczniemy może od tematu, który ciągnie się już kolejny numer, a więc dyskusji na temat artykułu pani Marii Sywak (ależ z Was erotomani, nie ma co).

(...) Autorka wydaje się zupełnie opętana manią seksualną. Wpada jak grom w fantazy fundując nieszczęsnym czytelnikom m.in. swoją wizję spółkującej pary centaurów oraz smoków. Akt miłosny pary tych olbrzymich gadów został opisany z istic zęgarmi-strzowską precyzją, co pozwala domniemywać, że pani Maria była przy całym zdarzeniu obecna i w dodatku niekoniecznie była obserwatorką! (...) Na sam deser – homoseksualizm wśród krasnoludów. Autorka wykazuje się dużą wiedzą dotyczącą samogwałtów wśród młodych mężczyzn, dodaje swoje informacje o krasnoludach (pochodzące najpewniej z KC) i tworzy rewolucyjną tezę o zboczeniu. (...) Jak powszechnie wiadomo, z krasnoludów wojownicy byli twardzi i zjadli. Jakoś nie wyobrażam sobie, by armia z dużym procentem gejów potrafiła być wojskiem, które gromi orków i goblinów. Myśląc podobnie do pani Sywak, można wysnuć kolejną, intrygującą hipotezę – Gandalf odwiedzał Shire ponieważ był hobbitoseksualistą! (...)

Magnus Ran Thordson

(...) Artykuł pani Marii o łózkowych uciechach zdrowo mnie ubawił. Szczególnie uwagi o wpływie pederastii na karność żołnierzy. Śpieszę poinformować, że dwie najlepsze armie starożytnej Hellady – cała spartańska i doborowy Hufiec Świętych Tebańczyków – stosowały homoseksualizm jako czynnik podnoszący morale i bitność! System,

na jakim oparto ustrój Sparty, wymuszał wręcz stosunki homoseksualne, i to oficjalnie, bez fałszywej pruderii!

(...) Mam dla Was propozycję – wyslijcie Jona na kurs poprawnej polszczyzny. Nigdy nie słyszałem, żeby trylogia mogła mieć pięć tomów. Dla mnie, jak zresztą sama jej nazwa wskazuje, trylogia to TRZY tomy.

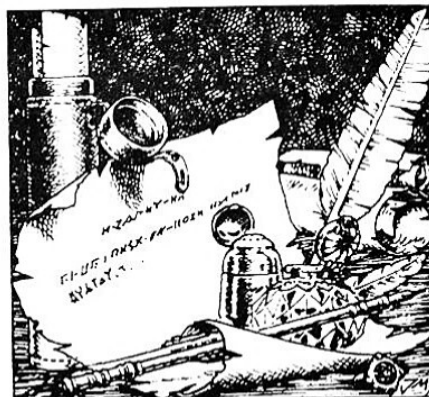
Bazgra

Wyjaśniam, że głuchota jest chorobą. Kolega może nie słyszał o tym, że niektórzy autorzy pozwalają sobie na dowolność w opisywaniu swych dzieł. Tak też i zrobił pan Douglas Adams, który nazwał swój cykl Trylogią w pięciu tomach, co łatwo sprawdzić – wystarczy przejść się do księgarni lub biblioteki.

A teraz coś, co podniesie biednego Jona na ducha (i nie tylko Jona):

(...) recenzje. Nareszcie ktoś fachowo podszedł do rzeczy (pseud. Jon). Nic dodać, nic ująć. Zgrabnie, rzeczowo, obiektywnie i bez wodolejstwa.

(...) **Miasteczko Yarmie**. Pomysł genialny, choć wtórny. Wasza konkurencja (fanzin K6 wyprzedził Was w tym). Jestem w stanie płacić równowartość „(s)krzynki piwa za numer”, jeśli miasteczko będzie się rozrastać. Według mnie, ta mała stroniczka w numerze powinna zajmować całą objętość MIM. I nie jest to hołubienie autora (znowu pseud. Jon). Sądzę, że po tak wielu latach obcowania z RPG dojrzełście i Wy, i Czytelnicy. (...) Największym problemem dla nich, zwłaszcza tych niedoświadczonych, jest jak grać? Temu celowi powinno służyć pismo – powinno podsuwać nowe pomysły na pojedyncze scenariusze, całe kampanie i krótkie przerywniki między nimi.



(...) Almanach Mistrza Gry. Ten sztandar w mojej opinii powiewa dosyć wątplawo. Po przeczytaniu sześciu almanachów z ostatniego półroczka nasuwa mi się smutna refleksja. (...) Aby nie być gołosłownym, wystarczy spojrzeć choćby na tekst Rafała Galeckiego „Narodziny Storytellingu”. Wiem, że narodziny czegoś tam mogą wprawdzie tatusia w euforię, lecz wyważanie otwartych drzwi przez bite pięć stron mija się z celem. Pan Rafał puszył się z genialnego odkrycia, że w grze można pominąć kostki. Objawieniem dlań był fakt konieczności tworzenia odpowiedniego nastroju podczas sesji, obowiązkowo w świecie mrocznym i tajemniczym (prawda, że powalające?). Pointą artykułu był dopisek redakcji, w którym przyznaliście się do tego, co wyżej napisałem. Wyszło na to, że streszciliście cały artykuł w paru zdaniach, tylko nie rozumiem dlaczego przeznacziliście tyle miejsca na powyższy (będę brutalny) bzdet? (...) Na osłodę szczerze pochwalę tekst z numeru styczniowego Tomka Kreczmara i Andrzeja Miszkurki o tworzeniu nietypowych bohaterów. Wprowadziłem dwóch takich i moi gracze od razu nabrali dystansu do otaczającego ich świata. Klimat i oprawa gry skoczyły. (...)

Przemysław Ślepaczuk

Cóż, dostało się nam, nie ma co. Pozostawmy to jednak bez komentarza – możliwe ktoś z Was ma inne zdanie, co?

Adresy:

Poszukuję każdego, kto chciałby zagrać w MER-Pa – Śródziemie. Marcin Mieszek, ul. Jagiellońska 6/40, 96-100 Skierniewice.

Poszukujemy kompanów do gry w DoomTroopera z okolic Żar. Proszę zgłaszać się do Sekcji Fantastyki przy ŻDK (najlepiej w poniedziałki po 16.00).

Poszukuję graczy w DoomTroopera z Poznania, tel. 77-26-25 (Tomek).

O!Hyde, O!hyda, ohyda park dziś znów *Kryształkowo*. Otrzymaliśmy list z propozycją nowego świata do Waszego ukochanego systemu. Zaś potem coś o przyznawaniu punktów doświadczenia. A oba listy drukujemy pod wspólnym tytułem – czytelnicy radzą czytelnikom, czytelnicy podsuwają pomysły czytelnikom, czytelnicy bawią czytelników.

Postanowiłem stworzyć własny świat: *Orchia 1996*. Opowiem pokrótce o realiach tego świata. A więc około 2000 lat temu pewien szalony czar-noksiężnik odnalazł jeden z Kryształów Czasu, który znajdował się na Orkusie Wielkim. Po latach badań Kryształ został zniszczony w nie wyjaśnionych okolicznościach, a razem z nim okazała część Orkusa Wielkiego, a dokładnie Góry Archonie i Zielona Puszcza. Jezioro Dan-Ugar połączyło się z Zatoką Trytonią. Zniszczenie Kryształu Czasu pociągnęło za sobą również i inne, poważne konsekwencje. Bogowie i półbogowie stracili swe moce, zaś magia uległa zapomnieniu. Czarodzieje i kapłani, którzy przetrwali eksplozję, stali się wędrownymi oszustami, robiąc sztuki czasem oszalałymi widzów, lecz polegające tylko na zręczności. Wszystkie magiczne i półmagiczne istoty wyginęły. Zmieniła się również sytuacja polityczna. Orkowie, dotąd niepokonani, stracili swą władzę za sprawą bezlitosnych i przebiegłych elfów. Reptillioni zostali wybici co do jednego, gdyż nie zgadzali się na



panowanie tych ostatnich. Ludzie w pierw starali się dopasować od zainstalowanej sytuacji, lecz wkrótce pozostałe rasy zaczęły ich prześladować, uznając ich za prymitywnych. Wszystkie istoty, które posiadały domieszkę ludzkiej krwi zmuszono, by wyparty się człowieczeństwa lub zamieszkały wraz z resztą swej rasy w rezerwach. Początkowo te rezerwy rozsiane były po całej Orchii, lecz później zaczęto je likwidować jeden po drugim. Do dziś dnia przetrwał tylko jeden, który pilnie strzegą ochotnicy z wielu armii, bowiem ludzie zaczynają się buntować, a ich zamachy terrorystyczne znane są na całym świecie. Ostatnio nawet z satelitów wojskowych zaczęły napływać informacje o dziwnej aktywności w rejonie zwanym kiedyś Zatoką Trytonią.

Tyle, jeśli chodzi o wygląd świata. Teraz przejdźmy do mechaniki. Z przepisów eliminujemy umiejętności magiczne (tylko czasowo), a zastępujemy

je wiedzą techniczną. Oczywiście w 1996 roku nikt nie będzie walczył za pomocą łuku refleksyjnego lub pugnatu, należy więc wprowadzić do systemu wiele rodzajów broni palnej (nie tylko strzeleckiej).

Michał Wrycza

(...) przyznawanie punktów doświadczenia za walkę. Ostatnio dużo artykułów w *MiM* jest poświęconych temu problemowi. A tu w przygodzie „Bracia krwi” z *Księgi Wiedzy Tajemnej* za ranienie raz po razie po 1 pkt. *Żyw Krwiopuszcz* – no, proszę 80 PD. A za zabicie go aż 100 PD! Opisuję tu oczywiście skrajny przypadek. Ludzie! Za co tyle PD? Za machanie ... (wpisać odpowiednią nazwę broni) i dowiadywanie się, jak wyglądają wnętrzności *Krwiopuszcz*? Mistrzowie! Dajcie spokój z przyznawaniem PD za walkę, bo wkrótce wasza drużyna zmieni się w morderców elfich paralityków! Ale jeśli drużyna bije jakiegoś *NA-PRAWDĘ WIELKIEGO* przeciwnika, to punkty powinno się przyznać, jednak tylko za pokonanie go, a nie zranienie delikwenta!

*Czarnoksiężnik Orkirst
vel Radosław Piekutowski*

Tylko od Was zależy, co przeczytamy w następnym numerze. Jeśli wpadliście na jakiś pomysł, który chcecie przekazać innym... Jeśli macie jakąś ideę, która może się innym przydać... Jeśli macie jakieś rady dla innych... Biercie pióra w łapki i skrobcie!

Chcemy przeprosić zarówno firmę White Wolf, jak i naszych Czytelników, za błąd, który pojawił się w poprzednim numerze „Magii i Miecza”. Opublikowane w nim opowiadanie „Owca w wilczej skórze” (tytuł oryginału „A Sheep in Wolf’s Clothing”) pojawiło się wcześniej w wydany przez firmę White Wolf zbiorze „When Will You Rage”, który ukaże się także w Polsce nakładem Wydawnictwa MAG.

KONWENTY

ORKON '96 (11-21. 07)

Tegoroczny Orkon zorganizowano już po raz piąty. Impreza trwała aż dziesięć dni. Konwent zorganizowano w Mirowie, który nie po raz pierwszy gościł miłośników gier RPG „na żywo” (w tym samym miejscu odbywał się Orkon AD 1993 i zeszłoroczny Falcon). Wszyscy zakwaterowani zostali na polu namiotowym z wodą i widokiem na zamek. Niedaleko był także sklep i bar. Ten ostatni lokal odegrał niepoślednią rolę w czasie Orkonu, lecz o tym dalej.

Po zapisaniu się u organizatorów i przywitaniu się z wcześniej przybyłymi, można było zapoznać się z programem. Podczas konwentu przewidziano 3 gry jednodniowe, mające poprzedzać grę główną, która miała trwać trzy dni i dwie noce. Pierwsza z proponowanych „jednodniówek” stanowiła wariację na temat serii filmów Monty Pythona. Zadaniem graczy było przywrócenie do „stanu użyteczności” Księżniczki, strzeżonej przez Smoka Cumela (czyli Gryzaka) i króla Szaraka. Na swej drodze spotykali krasnoludki, które zdzierały podatki do swojego banku, wysłanników Śniętej Akwizycji, wymalowanych zakonników z Zakonu Romantyków Inaczej, czy Oprawców, uprawiających wszystko, z książkami włącznie. Gra ta potoczyłaby się jeszcze lepiej, gdyby nie to, że nie wszyscy biorący w niej udział wyczuli nastrój filmów Pythona i odgrywali swoje role śmiertelnie poważnie.

Następnego dnia odbyła się gra, która stanowiła małe preludium do właściwego Orkonu. Nazwano ją grą dla tych, co to „pierwszy raz”. Ich zadaniem było zebranie ośmiu kawałków potężnej, magicznej bransolety, której posiadaniem byli zainteresowani wszyscy ważniejsi magowie, oraz gildia. Niestety, część graczy postanowiła pójść na łatwiznę i obrała metodę zbójczą, napadając na tych, którzy posiadali części artefaktu.

Kolejna gra była czymś zupełnie odmiennym dla tych wszystkich, którzy przywykli do terenówek utrzymanych w klimacie Tolkiena. Ten

scenariusz i pomysł spodobał mi się najbardziej spośród wszystkich, z jakimi na tegorocznym Orkonie miałem styczność. Wymyślone przez Roberta „Ganelona” Stawiarza Imperium, władające licznymi ludami, w którym rządzą oddający cześć Słońcu Złotoskórzy (*notabene* bardzo przypominający Majów), znalazło się w niebezpieczeństwie. Niebezpieczeństwem byli srebrnoskórzy konkwistadorzy. Wszystko zmierzało ku nieuchronnej konfrontacji. Tym bardziej że przybysze przynieśli ze sobą nowe religie, które zagrażały tak Imperium, jak i porządkowi Wszechświata. Część ludów, podbitych przez Złotoskórzy, dała się omamić i w rezultacie doszło do starcia przeważających sił konkwistadorów z garstką kapłanów i świątynnych wojowników, broniących głównej siedziby Słońca na Ziemi.

Następne dni, poprzedzające główną „trzydniówkę”, upływały pod znakiem oczekiwania. W tym też czasie ostatecznie odmówiła współpracy pogoda, która psuła się już o dłuższego czasu. Zimny i przenikliwy wiatr gnał nisko po niebie szare chmury, z których w nieregularnych odstępach czasu spadały na obóz fale deszczu. Wtedy to najchętniej szukano schronienia w niedalekim barze, o którym wspominałem już wcześniej. Stanowił on nieoficjalne centrum konwentowego życia. Tu posilano się czymś ciepłym, krzepiono nadwątlone siły piwem (racjonalnie), ciepłą herbatą i kawą (bez ograniczeń), grano w karty (od Vampire: TES do zwykłego brydża) oraz toczono długie rozmowy na najróżniejsze tematy. Pomimo tych niesprzyjających warunków, organizatorom udało się przeprowadzić loterię fantową, w której wygrywali wszyscy (nagrodami pocieszenia były karty do gry Rage).

U podnóża mirowskiego zamku stoczono bitwę, polegającą na zrywaniu przyklejonych na piersi pasków. Stare mury dawno już nie oglądały tak zażartej walki, w której po obu stronach trup siał się gęsto. Rozgrzane bojem strony domagały się powtórek, którą rozegrało w potokach ulewnego deszczu.

Ostatnie trzy dni konwentu upłynęły pod znakiem głównej gry. W czasie

jej trwania gracze mieli do dyspozycji największy teren, mogli spotkać najwięcej NPCów. Nad spokojnym królestwem zebrały się złe moce. Jak głosiły pogłoski, Set zstąpił na ziemię w swej prawdziwej postaci. Zadaniem graczy było powstrzymanie go lub udzielenie mu poparcia. Drugą potężną i mroczną siłą była Pani Mordu Kalirya, której główny klejnot również przysparzał wielu zmartwień władcy nieszczęsnej krainy. Zdrada załęgła się nawet pośród zamkowych sług... Mimo tego po zmroku nastąpił ślub Króla, połączony z weselną ucztą. Niestety, kolejna ulewa spowodowała jej skrócenie i przesunięcie zapowiadanego turnieju bardów. Następnego dnia pogoda nieco się poprawiła i wszyscy przygnębieni dotychczasową, paskudną aurą nabrali otuchy. Najważniejszym wydarzeniem drugiego dnia stała się wielka bitwa o cmentarz, na którym schronili się wyznawcy Kaliryi oraz hordy rozmaitych wampirów, mumii i innych potępionych istot. Te po zwycięstwie wynoszono na słońce i poddawano obrzędowi oczyszczającym, podobnie jak złapanych żywcem nekromantów. Jak się później okazało, nie wszystkich udało się wyłapać... Wieczorem i nocą w zamkowych murach odbyły się turnieje wojowników, magów, kapłanów oraz załęgły turniej bardów. Uciechy było co niemiara, zwłaszcza przy rzucaniu niektórych zaklęć i niektórych pieśniach (choć należy wspomnieć, że jeden z magów, który chciał sprawić, że Król ujrzy gwiazdy, skończył na katowskim pniju).

Trzeci dzień upłynął drużynom przede wszystkim na szukaniu świątyni Kaliryi, gdzie schroniły się demony i inne złe moce, napadające na gościńcach na podróżnych. Kiedy cała zamkowa gwardia ścigała je po terenie gry, jedna z takich grup zaatakowała zamek. Król zginął, skacząc z murów, pozostali obrońcy zostali zamienieni w zombie. Ostatecznie wszyscy zmagający się z siłami zła ruszyli tłumnie pod świątynię Kaliryi, gdzie zanosilo się na kolejne wielkie (i decydujące) starcie. Wygrały, po serii magicznych pojedynków, moce Dobra.

Ithil

10 Konwent Polskich Klubów Fantastyki: Nordcon '96 pod hasłem „Wielkie Saturnalia”

Termin: 28.11.96-1.12.96. **Miejsce:** Ośrodek Wypoczynkowy „Hutnik”, Jastrzębia Góra. **Program:** spotkania autorskie, gry strategiczne, filmy, nagroda im. Janusza Zajdla, prelekcje, gry fabularne, conocone fandisco, konkurs strojów, loteria, gry komputerowe, księgarnia, LARP-y, piwo, konkurs fandomu, orgia w stylu starorzymskim, happenin-gi duże i mniejsze, etc. **Specjalna atrakcja:** proces znanego demoralizatora młodzieży i dzieci, erotomana i anty-feministy Kościeja Papiginisa. **Oplaty:** Akredytacja 15 zł (do 31.08.96), 17,50 zł (do 31.10.96), 20 zł (w listopadzie); Noclegi: łóżko w pokoju 2-, 3- i 4-osobowym – 12 zł za noc; sala zbiorowa – 6 zł za noc; Wyżywienie: obiady 7 zł, śniadania i kolacje po 3,50 zł. **Uwaga:** liczba miejsc ograniczona. Warunkiem uczestnictwa jest wpłacenie na konto GKF (PKO BP I O/Gdynia nr 19611-237451-132) akredytacji oraz przysłanie zgłoszenia pod adresem GKF, P.O. Box 76, 80-325 Gdańsk 37, tel. (0-58) 53-10-73. Osoby, które nie opłaciły akredytacji i nie przysłały zgłoszenia, nie będą przyjmowane na miejscu.

Bachanalia Fantastyczne '96

Zielonogórski klub miłośników fantastyki „Ad Astra” po raz kolejny organizuje Bachanalia Fantastyczne. Jak zwykle we wrześniu, tym razem w terminie od 20 do 22. W programie liczne atrakcje – filmy, prelekcje, wycieczki, konkursy, spotkania, ognisko, komputery, hulanki, swawole, gra terenowa, piknik astronomiczny i disco polo.

Komiks '96

Stowarzyszenie twórców „Contur” oraz Łódzki Dom Kultury zapraszają na kolejny, siódmy już ogólnopolski konwent twórców komiksu, który odbędzie się 12 X 1996 r. W programie imprezy między innymi wystawy, prelekcje, projekcje filmowe, giełda, komiks sesion, a także wielki konkurs na krótką formę komiksową. Wspaniałe nagrody! Nadsyłanie prac zgodnych z regulaminem konkursu do 20 września.

· Biuro Konwentu: tel. (0-42) 33-98-00 w. 244, 247

Konwent w Słupsku

Bractwo Kreatorów Losu zaprasza na konwent miłośników gier fabularnych. Odbędzie się on w dniach 20-22 września. W programie sesje gier fabularnych, Żołnierza Zagłady, pokazy filmów wideo, można będzie też rozegrać bitwy w systemach Warzone i Warhammer Fantasy Battle.

Koszt imprezy: panowie 5 zł, panie 0 zł (słownie zero), Mistrzowie Gry otrzymują zniżkę.

Zgłoszenia do dnia 15 IX należy kierować pod adresem:

Ireneusz Gajek, ul. Romera 4/89, 76-200 Słupsk, tel. 443-442

KARTY

Aliance i Mirage

W sierpniu w Polsce pojawił się nowy dodatek do gry **Magic: the Gathering** firmy Wizards of the Coast (oczywiście w wersji oryginalnej). Nosi on tytuł **Aliance** i zawiera wiele nowych kart oraz rozszerzenia zasad. Według opinii specjalistów, poziom ilustracji zdobiących karty jest jeszcze wyższy niż w wychwalanym pod niebiosa **Ice Age'u**. Sprzedawany jest tylko w zestawach dodatkowych.

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że już we wrześniu dotrze do nas kolejny dodatek – **Mirage**. Znajdą się w nim następne rozszerzenia zasad i kilkadziesiąt nowych kart. Będą one sprzedawane zarówno w zestawach podstawowych, jak i w dodatkowych.

Proteus

Przygotowywany jest pierwszy dodatek do wydanej niedawno przez WotC gry **Net Runner**. Będzie nosił tytuł **Proteus** i, jak niesie wieść, ma być ilustrowany przez samego mistrza Mobiusa. Nie znamy dokładnego terminu ukazania się tego dodatku, ale wieść niesie, że pojawi się on już „wkrótce”.

Gwiezdne Wojny

Na Zachodzie ukazał się pierwszy dodatek do gry karcianej, opartej na słynnej trylogii filmowej George'a Lucasa. Nazywa się **New Hope** (Nowa nadzieja) i jest sprzedawany w piętnastokartowych zestawach dodatkowych.

PODRĘCZNIKI PO POLSKU

Nareszcie !!!

Już w październiku wasz ukochany krewny, **Wilkołak**, nawiedzi wasze domy! Wielki przebój amerykańskiego rynku, z niezwykle pietyzmem przygotowywany przez wydawnictwo Mag – nareszcie po polsku!

Również w tym czasie planowane jest wydanie przez wydawnictwo **ISA** innej gry z tej samej serii – **Wampir: Maskarada**.

Dzikie Pola nadchodzą!!!

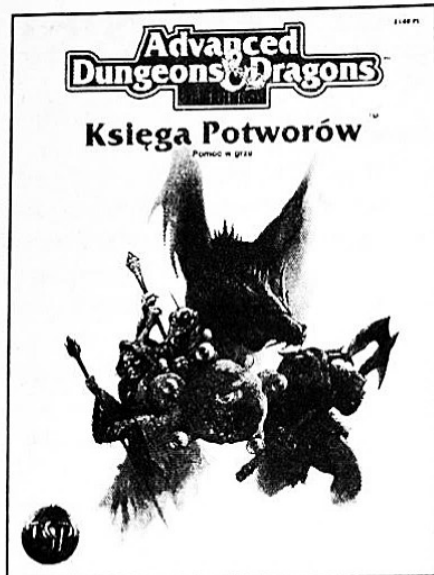
Wszystkie powyższe wiadomości przyćmiewa jednak fakt zbliżającego się wydania pierwszego sarmackiego systemu RPG (przynajmniej tak twierdzą autorzy). Według ostatnich zapewnień, **Dzikie Pola** będziemy mogli odwiedzać już w październiku.

RECENZJE

Potworna księga

Sierpień 1995: (...) Polska premiera najbardziej znanego i największego systemu gier fabularnych – **Advanced Dungeons & Dragons**. (...) *Księga potworów* – grudzień 1995.

Sierpień 1996: Na rynku pojawia się w końcu zapowiadana od dawna *Księga potworów*, a więc piąty podręcznik do **AD&D**, który firma TM-Semic zapowiadała ponad rok temu. I właściwie dopiero teraz polscy miłośnicy tejsze gry mają szansę pobawić się na dobre (jeśli tylko zdołali wcześniej zdobyć deszyfikator do *Podręcznika Mistrza Podziemi*). A cóż zawiera sam podręcznik? Jak zapewnia nas wydawca: *ponad 600 potworów, włącznie ze wszystkimi potworami z 1 i 2 tomu MC!* Prawie każdy stwór jest ponadto zilustrowany (w kolorze!), ale niestety nie wszystkie rysunki można uznać za udane, a niektóre nawet za źle wydrukowane. Niemniej na pierwszy rzut oka podręcznik sprawia dobre wrażenie. Wspaniała szata graficzna (prawie identyczna jak w amerykańskim oryginale), twarda oprawa, duża liczba stworków – czegoż jeszcze MG może chcieć? Moim zdaniem tylko tego, by



tłumaczenie stało na jakim takim poziomie. Niestety, tekst roi się od potwórzeń, błędów stylistycznych i interpunkcyjnych, przez co sprawia wrażenie, jakby pisał go czternastolatek. Trzeba jednak przyznać, że (pomimo obaw) polszczyzna jest lepsza niż w *Podręczniku Mistrza Podziemi*. Żeby nie być gołosłownym, kilka prawd objawionych:

* **Człowiek-skorpion:** *Rojowi towarzyszą przywódca roju i rojowy czarownik.*

* **Elfy:** *Elfy mają bladą cerę, co jest o tyle dziwne, że spędzają mnóstwo czasu poza domem.*

* **Firbolg:** *Jeżeli firbolg ma jedną rękę wolną, może zbijać w locie dwa pociski na rundę. (...) Zbicie lub złapanie udaje się 75% razy.*

* **Fomorian:** *Ci zdeformowani giganci przemierzają podziemia (...), cofając się jedynie przed tymi niebezpieczeństwami, z którymi chcą się zmierzyć.*

* **Gith:** *Gith to rasa groteskowych humanoidów, wyglądających jak przedziwna mikstura elfa i gada.*

* **Krzykacz:** *Krzykacze są zwykle cichymi, bezrozumnymi grzybami (...). Są niebezpieczni (pisownia oryginału) dla przeszukiwaczy lochów ze względu na piekielny hałas, jaki potrafią czynić.*

* **Lich:** *Licha można trafić jedynie przez broń +1 lub lepszą.*

* **Łabędziewa:** *W swojej ludzkiej postaci są nieodróżnialne od ludzi.*

* **Śmierdząca krowa:** *Śmierdzące krowy są bydlęm niższych płaszczyzn.*

Należy jednak pochwalić tłumaczy za kilka nazw potworów. Szczególnie przypadły mi do gustu: bełkotnik, grzyboulud, kuroliszek, łabędzwa, mieszaniec, pleśniowiec, połamaniec, przebijak, skrzydłook, zwisak itd. Niestety, pojawia się też kilka nieudolnych tłumaczeń: gigant stormowy (od angielskiego *storm* – burza), kryptowiec, leonkrokita, thri-krin (tym bardziej że w książkach do **DarkSuna** pojawia się trikrin) itp. Śmiesznie też brzmi polska nazwa psionicznych *devotions* – religie.

Redakcję należy pochwalić za umieszczenie oryginalnych nazw potworów obok polskich tłumaczeń oraz za indeks nazw polskich i angielskich. Szkoda tylko, że wydaje się to być jedyną rzeczą, której dokonali redaktorzy tego dzieła.

Podsumowując: ci, którzy chcą grać w **AD&D** (i nie tylko – wiele potworów można użyć w dowolnym systemie *fantasy*) i nie znają angielskiego, powinni zdobyć ten podręcznik. Przynajmniej po to, by znać współczynniki stworów i obejrzeć kilka naprawdę niezłych rysunków.

Pancernik

Księga potworów (Monstrous Manual); koordynator: Tim Beach; przekład: Bartosz Strożek, Tomasz Strożek, Marcin Witkiewicz, Magda Witkiewicz; redaktor naczelny wydania polskiego: Artur J. Szyndler; wydawnictwo TM Semic; cena: 58 zł.

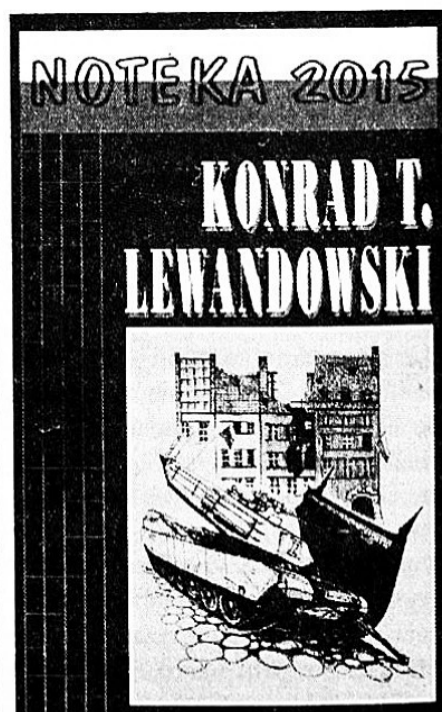
NOTEKA 2015

Istnieje cała kategoria utworów science fiction nie znana młodemu miłośnikowi fantastyki, szczególnie gdy dla takiego osobnika obiektem godnym miłowania są bardziej kosteczki niżli książeczki.

Myślę tu o tekstach, które można by nazwać: Historiami Walniętymi. Do kategorii owej należą między innymi opowiadania Kiryła Bułyczowa o mieście Wielki Guslar, czy nowelki o rodzinie mutantów Hogbenów i o zalkoholizowanym profesorsie Gallagherze pióra Kuttnera (dzieci, powędrujcie do biblioteki i wygrzebiecie z półek takie książki jak „Ludzie jak bogowie” i „Retrogenetyka” Bułyczowa oraz „Stos kłopotów” Kuttnera, bo inaczej pomrzecie jako ponure ponuraki). Cykle takie charakteryzuje

kilka elementów. Opowiadają o perypetiach jednego bohatera lub grupki bohaterów. Są śmieszne. Swobodnie poruszają się pomiędzy różnymi konwencjami (nauka, baśń), tematami (UFO, złota rybka, robot do otwierania puszek, zmutowany dziadek) i nastrojami (refleksja, zabawa). I najważniejsze – zazwyczaj są lekko zwariowane.

W tej właśnie kategorii lokuje się cykl opowiadań Konrada Lewandowskiego zebranych w tomie „Noteka 2015”. Bohaterem sześciu nowel (trzy znane z publikacji prasowych, trzy nowe) jest niejaki Tomaszewski, dziennikarz pracujący w brukowcu „Obłędne nowinki”, człek raczej renesansowy, bo wyznający się zarówno na literaturze współczesnej, jak i na obliczaniu momentu obrotowego kół zębatach. Akcja opowiadań dzieje się w Polsce bliskiej przyszłości. A przyszłość ta, według Lewandowskiego, będzie jeszcze ciekawsza niż czasy obecne (choć trudno uwierzyć, że to możliwe). Między innymi będziemy prowadzić wojnę ze Stanami Zjednoczonymi, zaczną nami rządzić szurnięte feministki (pokażcie mi nieszumniętą feministkę) lub skinopodobni fanatycy ekologicznego życia, osobiście zapoznamy się także z Dziewicą Moru. Dziwnym zbiegiem okoliczności redaktor Tomaszewski wpłataje się w sporo pokaźnych afer, od których zależeć będą losy Polski, świata i kosmosu, jak również podwyżka



pensji bohatera. Jakich afer – nie zdradzę. Ale tło polityczne to tylko ozdóbka do głównych wątków opowiadań: Lewandowski proponuje nam różnorakie pomysły i koncepcje, od militarnych, przez biologiczne, po metafizyczne. Choćby taki: jak polska armia mogłaby wklepać Amerykańcom. Albo inny: jak skonstruować mechanizm wyznaczający i przewidujący rytm historii. Albo taki: czy z zabitych ludzi można stworzyć dzieło sztuki. Niektóre z tych patentów są zwirowane, inne zabawne, jeszcze inne ciekawe. Większość tak naprawdę nie ma sensu. Tak jest na przykład w wypadku tytułowego opowiadania – opisany w nim sposób pokonania amerykańskiej armii przez polskie wojsko, dzięki bezładnemu jeżdżeniu czołgów i zostawianiu dla nich baniek z ropą po wsiach, wydaje się bez sensu (choć skoro ostatnio polskie wojsko zaczęło wynajmować do pilnowania koszar prywatne agencje ochrony mienia, to znaczy, że w armii naszej wszystko jest możliwe). Ale jednocześnie jest to pomysł tak zwirowany, że czytelnik może przymknąć oko na ów brak sensu i logicznej spójności.

„Notekę” czyta się dobrze – zresztą dwa zawarte w tym tomie opowiadania zdobyły wiele fandomowych nominacji i nagród. Polecam ją tym, którzy lubią przy fantastyce trochę się pośmiać i tym, których bawią umysłowe kombinacje. „Noteka 2015” to sympatyczna, zabawna książka z kategorii Historie Walnięte.

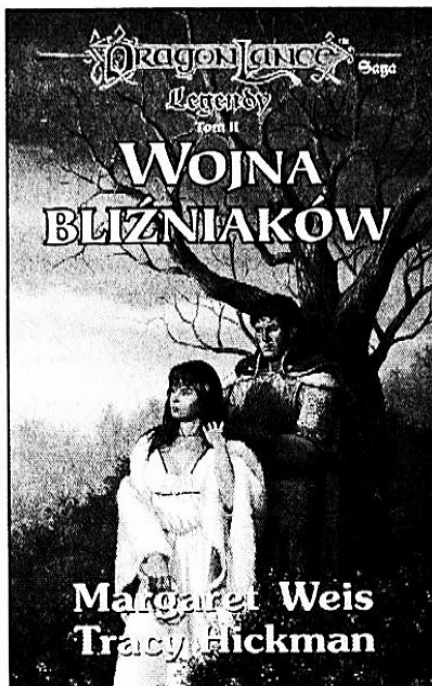
Długi

Konrad Lewandowski, *Noteka 2015*, Wydawnictwo S.R.

Legend ciąg dalszy

Wakacje zeszłego roku były sezonem martwym, jeśli chodzi o nowe pozycje literackie. W tym roku jednak, szczęśliwie, książek wychodzi nawet więcej niż w czasie roku szkolnego. Pośród wielu tytułów znawcy RPG z pewnością zauważą drugi tom *Legend*, czyli *Wojnę bliźniaków*. Jak wszyscy zapewne wiedzą, jest to kontynuacja *Czasu bliźniaków*, a co za tym idzie *Kronik Smoczej Lancy*.

Po Kataklizmie mieszkańców Ansalonu ogarnęła rozpacz. Ziemia uległa zniszczeniu, miasta legły w gru-



zach, rzeki zmieniły swój bieg, a bogowie odeszli. Wszędzie pełno jest dzikich ludzi, bestii i band zbrojników.

Historia powiada, że krasnoludowie podgórcy przybyli do bram swej ojczyzny – Thorbardinu – i domagali się wpuszczenia. Niestety, ich krewniacy odmówili otworzenia wrót górskiej twierdzy. Historia mówi również, że krasnoludowie przyłączyli się do armii Fistantilususa, którą dowodził generał Pheragas. Fistantilus pragnął ponoć zdobyć Thorbardin, ale nie jest to prawdą. Mroczny czarodziej chciał jedynie dotrzeć do magicznych wrót i wraz z kapłanem Paladina – Denubisem – przedostać się przez nie do krainy Królowej Ciemności, by rzucić Takhisis wyzwanie. Niestety, nie powiodło mu się. Pheragas został zabity przez Dewarów. Czar Fistantilususa przerwało tajemnicze urządzenie gнома. Nastąpił wielki wybuch, który spustoszył całą okolicę, zbierając przy okazji krwawe żniwo. Denubis zginął w wybuchu, a Mroczny, dzięki swej magii, zdołał umknąć i przeniósł się w ciało Raistlina Majare.

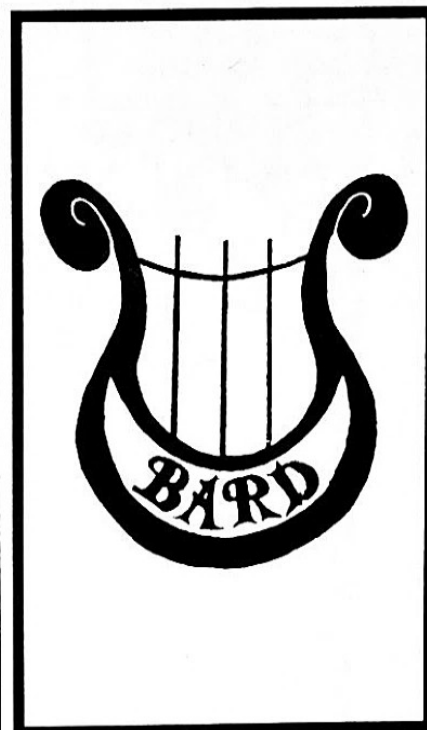
Mówią, że historii nie można zmienić. Jednak Raistlin Majare, który cofnął się w czasie, postanawia dokonać tego, czego nie udało się Fistantilusowi. Nie pomaga mu jednak Denubis, a Crysanias, zaś generałem jego armii nie jest Pheragas, tylko Caramon. Czy historia powtórzy się jeszcze raz? Czy też może pojawienie się Tasa zmieni jej bieg?

Książka jest niewątpliwie gratką dla miłośników *DragonLance*. Jak zwykle dowiedzą się oni wiele o świecie Ansalonu, a przede wszystkim o legendach, które krążą wśród jego mieszkańców. Czytelnicy, którzy przebrnęli już przez *Ostrze Burzy*, poznają ponadto historię, do której odnosi się powieść Nancy Varian Berberick. W końcu drugoplanowymi bohaterami są między innymi król Duncan i wojownik Kharas – legendarni krasnoludowie, a całość opowiada o bratobójczej wojnie o Thorbardin.

Wojna bliźniaków to składnie napisana książka o ciekawie zbudowanej, wciągającej fabule. Czyta się ją dobrze i szybko, co jest już chyba tradycją, jeśli chodzi o pozycje **TSR-u**. Tłumaczenie nie należy do najgorszych, choć z pewnością nie jest wybitne. Pozycję bez wątpienia można polecić wszystkim – zarówno graczom, jak i miłośnikom fantastyki. Pozostaje jedynie teraz poczekać na tom trzeci i ostatni. Dopiero wtedy dowiemy się, jak zakończy się konflikt pomiędzy Caramonem a Raistlinem i czy temu ostatniemu uda się pokonać Królową Ciemności.

Telefon

Legendy, tom 2: Wojna bliźniaków; napisali: Margaret Weis i Tracy Hickman; tytuł oryginału: *War of the Twins*; przekład: Dorota Żywno; wydawnictwo Zysk i S-ka; cena: 14,90 zł.



Marcin Mortka Warhammer a storytelling

Ilustracje: Jarosław Musiał

Obryci w przepisach gracie, z którymi dane mi było się zetknąć, krytykowali moje mistrzowanie, wymagając mi przy tym przed oczami podręcznikiem, albo po prostu się obrażali. Częściej to ostatnie. Zawarte w podręczniku zasady interpretowałem bowiem dość swobodnie, niektóre niemal zupełnie ignorując. Ci, dla których przepisy to świętość, tolerować tego nie mogli i ostatecznie skończyłem jako Mistrz-renegat.

Nie wiem od czego się to wszystko zaczęło, ani gdzie szukać korzeni. Może to wina mojego gadulstwa, może wyjątkowej awersji do matematyki

i cyferek, może wreszcie umiłowania władzy (zodiakalny Baran), ale zawsze prowadziłem Warhammera w kontrowersyjny sposób.

Punkt zwrotny nastąpił, kiedy związałem się z moją obecną drużyną. Podczas pierwszego spotkania obie strony przeżyły szok. Ja na widok bandy metalowców, którzy ową drużynę mieli tworzyć, oni pod wpływem tego, co im opowiedziałem. O Warhammerze, czy w ogóle o role-playing, nie mieli pojęcia, a ja skwapliwie wykorzystałem ten fakt. Wreszcie miałem pod sobą naturalne talenty, nie skażone jakimikolwiek

przepisami, ludzi, którzy mieli poznawać świat gry, a nie pouczać mnie o współczynnikach orków.

Pierwsza sesja była spontaniczna, a przez to rewelacyjna, zawsze ją będziemy pamiętać. Niedługo minie rok naszej wspólnej gry, a jeszcze żaden z graczy nie przeczytał przewodnika po świecie. Uczyłem ich trudnej rzeczywistości Starego Świata w ciągu sesji, powoli, tak jakby uczyli się go żyjący w nim ludzie. Jakoś nie spotkałem się z zarzutem, bym wciskał ciemnotę, gdyż drużynie też odpowiada sytuacja, gdy Mistrz może wciąż zaskakiwać ją czymś nowym. Nikt też jak na razie nie upomniał się o przywilej skorzystania z podręcznika – póki co drużyna ma do mnie zaufanie.

Może to i grzech, że pogwałciłem święte zasady WFRP, ale w przypadku moim i mojego komanda ma to uzasadniony sens. Sporo do myślenia dał mi artykuł pana Rafała Gałęckiego z numeru 1/96 MiM, odnalazłem w nim bowiem znaczące paralele pomiędzy nim a moim stylem gry. Warhammer to system bez wątplenia kostkowy, niemniej jednak jego zasady można nagiąć do ogólnie rozumianego



storytellingu. Ortodoksi niech już teraz zakończą lekturę, natomiast zwolennicy wygody gry i improwizacji... Zapraszamy.

ŻYCIORYSY

Na szubienicę z tymi turlaczami, którzy nie tolerują tego zjawiska. Na łamach MiM była już nie raz o nich mowa, ale i ja muszę o nich choćby nadmienić. Nie ma bowiem lepszego sposobu na uczynienie z garści współczynnika i umiejętności swoistego alter ego gracza. W biografii określa się historię bohatera, ale też jej stan obecny, cele, pragnienia, białe plamy w życiorysie, itd. Postać ożywa, bo zaczyna walczyć o swoją rodzinę, miejsce urodzenia, ukochaną, świętość, dobytek... Życiorysy dostarczają kapitalnych pomysłów na przygody, a nawet na całe kampanie. Przykładem tego może być kapitan najemników z mojej drużyny o imieniu Thunder, którego saga rodzinna ciągnie się od trzydziestu sesji. Thunder, kroczył po krocisku, rekonstruował swoje drzewo genealogiczne, aż odkrył, że jego ojciec był księciem piratów w dalekiej osadzie w Krainach Południowych. Wojownik namówił drużynę do kolejnej wyprawy, uzbierał na wynajęcie statku, zaciągnął oddział kuszników i wyruszył na południe. Przecież tylko ojciec może mu powiedzieć, co oznacza tatuaż na jego piersi i kilka innych, niepokojących szczegółów...

Robota związana ze stworzeniem życiorysu spada na barki Mistrza Gry, jeśli gracz jest wyjątkowo oporny albo po prostu niepiśmienny. Bardzo ważne są jednak jego sugestie. Elf z mojej drużyny skwapliwie przystał na powyższą możliwość, ale mina mu nieco zrzędlą, kiedy przeczytał, co wymyśliłem. Okazało się bowiem, że w jego żyłach płynie krew... Nieważne, a nuż czyta to ktoś z drużyny? Póki co, Gloredhel skrywa swą tajemnicę, ale kiedyś wszystko wyjdzie na jaw. To dopiero będzie sesja...

WSPÓŁCZYNNIKI

Po wstępnym zapoznaniu się z systemem Kryształ Zasu omal nie dostałem krwotoku ze śmiechu. Jeszcze gorzej poczułem się, gdy próbowaliśmy w rzeczony system zagrać. Sesja trwała trzy godziny, z czego połowę zajęła walka trzech na trzech. Nie ma dla mnie większego wroga od nadmiernej komplikacji zasad. Mechanika gry w Warhammerze jest znacznie bardziej płynna i wyrazista, ale i w tym systemie kilka spraw blokuje swobodne i nieskrępowane prowadzenie.

Sposób ustalania stosunków pomiędzy postaciami za pomocą testów **Oglady** i **Cech Przywódczych** jest dla mnie próbą wplecenia realizmu w mechanikę gry, nie zaś w sam świat. Dostałbym chyba kota, gdybym musiał testować któryś z tych współczynników za każdym razem, gdy drużyna spyta kogoś o drogę, pamiętając przy okazji o uwzględnieniu modyfikatorów za ubiór, rasę, zachowanie, umiejętności, sytuację polityczną, zapach i cholera jeszcze wie, za co innego.

Druga sprawa to to, że realizm zajścia mocno cierpi, gdy sprowadza się go do rezultatu rzutu kośćmi. Podczas moich sesji reakcja bohatera niezależnego zależy od logicznych uwarunkowań. Kiedy zachlany Arnul, krasnolud o średnio miłej powierzchowności nawet na trzeźwo, spróbuje wyhaczyć szlachciankę na ulicy, biedaczka zemdleje lub ucieknie. Kiedy natomiast Finar Gustavson, szlachcic o dość dobrej aparycji, spyta ją grzecznym tonem o drogę, ta pomoże mu dość chętnie, chyba że wcześniej sobie założy, że złośliwe z niej bydlę. W obydwu tych sytuacjach zdroworozsądkowe oszacowanie sytuacji zastępuje rzut, czyniąc grę realniejszą. Znam swoich graczy i nie wyobrażam sobie sytuacji odwrotnych. Rzut wprowadza takie prawdopodobieństwo, a prócz tego absorbuje uwagę prowadzącego.

Na moich sesjach grzechot kostek zastąpiony został przez rozmowę. **Oglada** i **Cechy Przywódcze** testowane są rzadko – w sytuacjach ekstremalnych lub mało ważnych, czyli takich, kiedy rezultat rzutu nie ma większego wpływu na przebieg przygody. Do pierwszej grupy wliczam sytuacje, kiedy gracze rozmawiają z istotnymi bohaterami niezależnymi (**Ogd**) lub wydają niebezpieczne albo kontrowersyjne rozkazy. Żołnierze z dowodzonego przez Thundera oddziału zawahają się, kiedy ten każe im uderzyć na tabun Tancerzy Wojny – test jest wymagany. Automatycznie natomiast uderzą oni na szajkę goblinów i tu żadne testy nie są potrzebne. Testując **Cechy Przywódcze** Thundera, w obu wypadkach można się narazić na absurd tego typu, iż oddział bez wahania rzuci się na elfy, a wstrzyma się przed zaatakowaniem gobosów. Test w drugim przypadku jest konieczny dopiero wtedy, gdy najemnicy będą np. ranni lub nie opłaceni.

Druga grupa to sytuacje raczej komediowe, kiedy test w sumie konieczny nie jest. Mimo to lubię rzucić test **Ogd** bohaterów graczy, kiedy ci wybierają się na dziwki lub ich **CP**, gdy – dajmy na to Arnul – wielkopąskim tonem sugeruje grupie kupców w karczmie opuszczenie jego ulubionej ławy. Przy odpowiedziach typu: A mama wie, że tobie panienki w głowie?, czy: Wal się na ryj!, można się nieźle ubawić.

Testy **Opanowania** i **Siły Woli** wykonywane są częściej, ale tylko w konkretnych sytuacjach – w obliczu zagrożenia lub ingerencji w umysły bohaterów. W przypadku **Opanowania**, sytuację wymagającą testu określam ja, nie zaś nieśmiertelny podręcznik. Jest bowiem nie przemyślanym uproszczeniem automatyczne wbudowanie poszczególnym stworzeniom właściwości wzbudzania strachu. Dla mnie logiczne jest, że elf Ranger Gloredhel ze spokojem zareaguje na widok niedźwiedzia, podczas gdy złodziejasek Hetfield będzie uciekał w podskokach, że hej. Rozsądne też wydaje się założenie, że na widok demona Khorne'a podobnie zareaguje calusienka drużyna, najbardziej buńczucznych nie wyłączając. Dopiero po pewnym czasie, spędzonym na ucieczce, można pozwolić

graczom na wykonanie testu, ale tym razem **SW**. Żadna tabelka nie pomoże też w opisywaniu efektów strachu. Od mojej inwencji twórczej zależy, czy bohater zdębieje i rzuci wszystko na ziemię, czy będzie wiać, czy też zabrudzi nieco swą garderobę.

Testy **Sily Woli** generalnie towarzyszą efektom czarów i ponownie jedynie ode mnie zależy ich efekt. Niekiedy bowiem dla dobra scenariusza należy łowców przygód uspić, czy zrobić coś równie wrednego. Kiedy nie ma to dużego znaczenia dla prowadzonej przygody, każę wykonywać ten test. Poza tym testy tego typu wykonujemy głównie w sytuacjach mało istotnych lub żartobliwych, jak na przykład sprawdzając to, czy Arnul porzyga się po wypiciu flachy spirytusu duszkiem, a cała drużyna po zanurkowaniu w szambo. Kiedy moje komando indaguje kogoś niezwykle intensywnie, pomijam również test **SW** ofiary. Pamiętam chociażby sytuację, w której Thunder, Funar i Hetfield próbowali przekonać strażnika więziennego, by ten wypuścił ich z ciupy. Zamiast rzutu po prostu wczułem się w sytuację klawisza i z jego punktu widzenia rozpatrzyłem powyższą propozycję. Według takiego schematu rozgrywam większość spotkań.

O **Inteligencji** pisano już tyle, że nie wiem, czy można coś jeszcze dorzucić. W naszej grupie zazwyczaj ignorujemy tę cechę, a wraz z nią testy „rozwiązywania problemów”. Inteligencja gracza jest równocześnie inteligencją jego bohatera – każdy członek naszej drużyny ma opracowany sposób prowadzenia swojej postaci i pozostaje mu wierny. Nie ma zatem niebezpieczeństwa, że mięśniomózgi najemnik wymyśli coś, z czym mag będzie miał problemy. O aktorstwie będzie jednak później.

TESTY

Jak wynika z powyższego paragrafu, testami się nie przemęczam. Istnieją jednak sytuacje, kiedy rzut jest potrzebny, gdyż inaczej niż za jego pomocą rozstrzygnąć się ich nie da. Przede wszystkim myślę o testach tajnych, w rodzaju testu *magii (SW)*, *przeszukiwania (I)*, *choroby i trucizny (Wt)*, *hipnozy (SW)* i przenoszenia chorób przez zwierzęta i potwory. Oczywiście jako Mistrz Gry-renegat, mam władzę prawie absolutną i mogę sobie z góry założyć, że Arnul znajdzie podziemne przejście, czy że Hetfield złapie syfa.

Sens reszty testów jest łatwy do podważenia. Test *ryzyka* łatwo zastąpić testem cechy istotnej w danym momencie (**Zręczność** lub **Inicjatywa**), nie za bardzo rozumiem bowiem założenie, w myśl którego postać ma 50% szans na zaliczenie gleby z pędzącego dyliżansu. Testów typu „plotkowanie” lub „oszustwo” czy „improvizacja” po prostu szkoda mi robić. Znacznie lepiej jest wczuć się w sytuację rozmówcy bohatera i z jego punktu widzenia reagować na posunięcia graczy, a decyzję uzależnić ich umiejętności aktorskich i daru przekonywania.

Inaczej ma się sprawa z testami, związanymi ze zdolnościami bardziej manualnymi. „Budowa”, „otwieranie zamków” czy „skradanie się”, wymagają rzutów, ponieważ w tych przypadkach aktorstwo gracza na rzeczywistość nie wpływa. Tych spraw Mistrz Gry na siebie wziąć już nie może. Warto przy tym zaopatrzyć każdego gracza we własne kostki. W sytuacjach gardłowych testy cech fizycznych są bardzo częste, a „odpowiednie zaopatrzenie” znacznie upłynnia rozgrywkę.

UMIEJĘTNOŚCI

Warhammerowy storytelling powinien polegać na pozostawieniu bohaterowi pełnej swobody działania. Natomiast istnienie umiejętności ściśle związanych z aktorstwem mocno ową swobodę ogranicza. Bo cóż znaczy stwierdzenia, że – dajmy na to Arnul – posiada umiejętność „targowanie się”? Czy to, że reszta drużyny targować się nie może? W „normalnym” Warhammerze oznacza to, że dany łowca przygód jest ekspertem w danej dziedzinie, ale też, iż podczas zakupów ma bonus do czegoś tam. Jak opisałem to wyżej, porzuciwszy testowanie współczynników przy każdym spotkaniu, umiejętność ta traci sens. Co zatem zrobić?

W naszej drużynie przyjęliśmy, że każdy może próbować robić wszystko, pamiętając jednak kim jest jego postać. Aktorstwo i tu jest rzeczą najważniejszą. Po awansie na rycerza zakonnego Arnul bezskutecznie próbuje nauczyć się „etykiety”. Jako niezbyt roztropny i raczej niechlujny osobnik wygląda przekomicznie, kiedy próbuje korzystać z nabytych nauk – Eee, tego.... Strasznie miło mi, k...a. szanowną paniusię widzieć! Stojący za jego plecami Finar Gustavson, który daną umiejętnością włada nieco lepiej, oznajmi na to pokornym tonem: Dobrodziejka raczy wybaczyć mojemu przyjacielowi to drobne *faux pas*, ale tutejsze jedzenie mu nie służy i...

Blablabla. Rozdzielenie między bohaterów takich zdolności, jak chociażby „targowanie się”, narzuca im rolę – nie tylko uprawnia do korzystania z modyfikatorów. Bohater posiadający umiejętność „krasomówstwo” musi wygłaszać przemówienia. Postać, która takowej zdolności nie posiada może próbować naśladować krasomówcę (nie powinna zapomnieć jednak o swoich ograniczeniach). Nie wyklucza to jednak powodzenia – wszystko zależy od Mistrza Gry. Wyobraźmy sobie bowiem sytuację, kiedy generał armii leży ciężko chory w namiocie i oddziały musi wesprzeć na duchu nie kto inny jak prymityw Thunder. Dramatyczne, prawda? Thunder staje przed szeregiem, drapie się po łbie i krzyczy: Ten, no... Napieprzymy tym sukin-synom! Co, oni mają być lepsi od nas?!

Z umiejętności typu „zastraszanie”, „targowanie”, „urok osobisty” można nawet zrezygnować, gdyż podobne właściwości wpływają przecież z charakteru i osobowości bohatera. Muszą być odpowiednio za-grane! Samo losowanie sprawę upraszcza. Spotkałem się z graczami, którzy mówili: To ja idę i staram się

przekonać hrabiego, używając uroku osobistego i błyskotliwości – po czym z nadzieją czekali na mój rzut. Uwstecznienie, tego inaczej nazwać nie można. Wraz z drużyną traktujemy owe umiejętności jako elementy charakteru postaci, wręcz jako część teatralnej roli! Powinny się one rozwijać i sprawiać, aby grający naprawdę „czuł” swego bohatera.

POSTAĆ

Konsekwencją powyższego stwierdzenia jest fakt, iż losowanie postaci niespecjalnie sprzyja aktorstwu. Gracz musi „trafić” w postać, musi ją czuć i dobrze odgrywać. Bezwzględny rzut kostkami, który skazuje go na bycie mytnikiem lub żebrakiem, może raz na zawsze pogrzebać klimat sesji. Warhammer proponuje niesamowicie szeroki wybór profesji i nie każda może danemu graczowi odpowiadać. Każdy ma przecież swoje marzenia – jedni wolą rycerzy, inni magów, inni z kolei gajowych (np. ja) albo medyków (kumpel z drużyny, który studiuje medycynę). Najlepiej zatem pozwolić graczowi wybrać dowolną profesję podstawową i dokładnie skonsultować z nim jej etos i umiejętności. Ktoś z natury mało mówny lub mało elokwentny nie może przecież kierować bohaterem z umiejętnością „krasomówstwo”, gdyż w świetle tego, co napisane jest wyżej, nie miałoby to wielkiego sensu.

Mistrz Gry nie powinien być tu katem, lecz bardziej psychologiem, pomagającym zagubionym wybrać właściwą rolę. Reszta należy do gracza. Musi (powtarzam – musi) on stworzyć historię własnej postaci, jej kodeks moralny, wygląd, a nawet sposób zachowania i typowe odzywki. W ostateczności można nawet sięgnąć do „Galerii Bohaterów”, w której ilość turlania przyprawia mnie o mdłości. Warto wzbogacić bohatera o umiejętność stylizowania wypowiedzi na język quasi-średniowieczny i oduczyć odzywek w stylu: Ile masz WW?, albo: Jak nie wyrzucę szóstki, to jestem dead!!!. Bezwzględnie jednak nie wolno odchodzić od systemu losowania współczynnika – nawet najlepsi gracze skwapliwie korzystają z możliwości darmowego podpakowania postaci.

Storytelling to jedyny rodzaj teatru, w którym gracze sami opracowują własne role i grają bez publiczności, na magicznej, nieograniczonej scenie wyobraźni



Mistrza Gry. Występują w gigantycznym spektaklu Starego Świata i jeśli na kilka godzin zapomną swoich prawdziwych nazwisk i uwierzą w istnienie swego alter ego, to wspaniale. Muszą się idealnie zgrać z prowadzonym przez siebie bohaterem i wyobrazić sobie ciężar miecza, smród ulicy Altdorfu i ból rany. To, co jest zapisane na Kartach Bohaterów, powinno stać się duchem, przejmującym kontrolę nad ciałem gracza. Można bowiem znaleźć się w Imperium całym sobą, a nie tylko dłonią, w której trzyma się kostki. Co, jakas walka? Nie? To po co nam one?

PODSUMOWANIE

W zasadzie to wszystko, co chciałem wam powiedzieć. Odsądźcie Warhammera z turlania i testów, uwierzcie w waszych bohaterów, zaufajcie obiektywnemu Mistrzowi Gry – to wszystko. Świat WFRP jest tak mroczny i tragiczny, że przy obdarzonym wyobraźnią Mistrzu zakasujecie w odlotach kumpli z Zewu Cthulhu czy Wampira.

Gracme Davis

Walki gladiatorów

Artykuł z pisma *Laphobia* numer 57

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Przekład: Artur Marciniak

HISTORIA WALK GLADIATORÓW

Walki gladiatorów są rozrywką znaną w Starym Świecie od stuleci. Choć niektórzy uważają je za barbarzyństwo, nie są tak krwawe, jak dawniej. Ci, którzy posiadają odpowiednie umiejętności i odwagę, czerpią z nich niezłe zyski.

Początki walk gladiatorów giną w pomroce dziejów. Członkowie przedsigmaryjskich plemion Starego Świata zwyczajowo toczyli rytualne boje ku czci któregoś z licznych bóstw – w czasie niektórych z dzisiejszych świąt poświęconych Ulrykowi wciąż odbywają się walki gladiatorów, turnieje i inne próby sił. W zwyczaju również było – zwłaszcza w północnych rejonach Starego Świata – że przestępcy i jeńcy walczyli ze sobą o życie (czasami zwycięzcy obiecywano wolność).

Zakłady zawierane podczas walk przynosiły sporo pieniędzy, dlatego ludzie zaczęli zarabiać na życie kupując i szkoląc do walki niewolników, którzy następnie walczyli w specjalnych dołach. Kiedy Magnus Pobożny zdelegalizował niewolnictwo w Imperium, walki odbywały się nadal, tylko że teraz walczyli ludzie wolni, zwabieni obietnicą sławy i bogactwa. Takie są właśnie początki dzisiejszego sportu, jakim są walki gladiatorów.

STYLE WALK GLADIATORÓW

Wraz z upływem wieków, walki gladiatorów stały się rozrywką stosunkowo skomplikowaną. Nawet ich najwięksi przeciwnicy muszą przyznać, że pojedynki na arenie są czymś więcej niż tylko bójką dwóch przeciwników. Obecnie istnieje więcej niż tuzin stylów,



a każdy z nich charakteryzuje się własnym zestawem używanych broni i pancerzy. Zainteresowanie widzów koncentruje się nie tylko na wojownikach, ale również na sposobie, w jaki walczą. W większości krajów Starego Świata rozpoznaje się style walk gladiatorских opisane w tabeli.

Poza wymienionymi tam rodzajami walk istnieją dwa style „specjalne” – Ungol i Catna.

Na początku walki w stylu Ungol obaj przeciwnicy są pozbawieni pancerza i broni. Pośrodku dołu, w którym odbywa się walka, jest wbity miecz, sztylet lub włócznia. Obaj przeciwnicy rozpoczynają walkę w równej odległości od broni.

Nazwa stylu Catna pochodzi od wywodzącego się z języka klasycznego słowa *catena*, oznaczającego kajdany. W walce tego typu – jednej z najbardziej krwawych walk gladiatorских – przeciwnicy są skuci ze sobą łańcuchem o długości około 30 centymetrów, przymocowanym do lewego nadgarstka. Zazwyczaj nie noszą żadnej zbroi, a ich uzbrojeniem jest krótki miecz lub sztylet. W większości miast Imperium i w wielu regionach Bretonii walki w tym stylu są zakazane. Marienburg, w którym znajduje się jedna z najbardziej dochodowych aren, pozwala na rozgrywanie tego rodzaju pojedynków. Choć styl Catna jest zakazany, odbywa się wiele nielegalnych walk tego rodzaju – zazwyczaj są one organizowane przez organizacje przestępcze.

WALKA W STYLU CATNA

Ten rodzaj walki wymaga zastosowania kilku dodatkowych zasad, które będą wiernie oddawały

realia walki prowadzonej przez skute ze sobą osoby.

Po pierwsze, do wszelkich działań wykonywanych lewą, skutą ręką stosowany jest ujemny modyfikator równy wysokości **I** przeciwnika.

Po drugie, walczący może zdecydować się nie wykonywać ataku i zamiast tego próbować powalić przeciwnika na ziemię, wykorzystując do tego test **S**. Jeśli jest on udany, ofiara musi wykonać udany test **I**, albo padnie na ziemię – jest traktowana jako cel *nieruchomy*. Próbę powstania można wykonywać raz na rundę, poświęcając na to jeden z ataków. Przeciwnik może ponawiać test **S** (z dodatnim modyfikatorem +20), zmuszając powalonego do ponownego testowania **I** (-20 do testu).

ARENA

Areny do walk gladiatorów różnią się wielkością i kształtem. Jest to uzależnione głównie od zasobności ich właścicieli i typu pojedynków, jakie się na nich odbywają. Większość to okrągłe doły, choć zdarzają się areny w kształcie prostokąta lub rombu – dotyczy to zwłaszcza większych aren. Najmniejsze doły do walki mierzą jakieś osiem kroków. Średnica największych sięga trzydziestu.

Zazwyczaj dół jest głęboki na 4 do 5 metrów. Ściany są pionowe, prawie zawsze wzmocnione drewnem lub kamieniami. Na podłodze leży piasek, trociny lub przesiana ziemia. Czasami – coraz rzadziej – do krawędzi dołu są przymocowane kolce lub ostrza, mające zapobiegać ucieczkom gladiatorów. Jest to pozostałość po dniach, kiedy na arenach walczyli przeważnie niewolnicy, dla których ucieczka z dołu i walka z widzami była często jedyną szansą odzyskania wolności.

POJEDYNEK

Zazwyczaj w pojedynku gladiatorów bierze udział dwóch wojowników, choć czasami zdarzają się walki, w których walczy więcej osób. Rozpoczyna się on



na sygnał właściciela areny. Jedyłą liczącą się zasadą walki można streścić jednym zdaniem – liczy się tylko wygrana. W niektórych miastach nie wolno jednak posuwać się do wydłubywania oczu, gryzienia i temu podobnych, „nieczystych” posunięć. W walkach nielegalnych – i w Marienburgu – dozwolone jest wszystko.

W obecnych czasach walki na śmierć i życie są rzadkością, choć znany gladiator może wyzwawać innego na taki pojedynek. Czasami wyzwanie nie pozostaje bez odpowiedzi. W większości pojedynków o wygranej decyduje „pierwsza krew”. Termin ten może mieć jednak wiele znaczeń, różnych w zależności od regionu, w którym toczy się walka, a także lokalnych zwyczajów.

Walki nowicjuszy toczą się przeważnie do prawdziwej *pierwszej krwi*. Zwycięzcą zostaje ten, kto jako pierwszy upuści krwi przeciwnikowi. Tego rodzaju kryterium jest także zwyczajowym sposobem rozstrzygania walk toczonych w stylach, w których walczy się bez pancerzy.

Większość pojedynków rozstrzyga *pierwszy decydujący cios* – uderzenie, które pozbawia przeciwnika przytomności lub zdolności do walki. Z kryterium tego korzysta się przede wszystkim podczas walk, w których biorą udział wojownicy odziani w pancerze.

W pojedynkach rozstrzyganych według ostatniej zasady – *pierwszy, kto nie zdoła wstać* – przegrywa ten, kto upadnie na ziemię i nie zdoła się z niej podnieść. Choć w tego rodzaju walkach rezultaty śmiertelne zdarzają się najczęściej, określenie wyniku walki jest najłatwiejsze i wzbudza najmniejsze wątpliwości.

Po wypełnieniu warunków zwycięstwa walka się kończy, a do dołu opuszczane są drabiny – lub liny – dzięki którym wojownicy mogą opuścić arenę. Każdy gladiator, który walczy po ogłoszeniu werdyktu, naraża się na wysoką grzywnę lub nawet dożywotnią dyskwalifikację. Za uporczywe la-

STYL

Antyczny	krótki miecz
Arabski	włócznia lub miecz
Krasnoludzki	broń dwuręczna
Elfi	każda
Estalijski	rapier
Wolny	każda
Imperialny	miecz
Lustriański	włócznia i sieć
Myrmidyjski	włócznia i miecz
Północny	miecz lub topór
Wiejski	widły itp.
Sigmarijski	młot dwuręczny
Tileański	rapier, sztylet
Ulrycki	dwuręczny topór lub miecz

BRON**PANCERZ**

helm, napierśnik, nagolenniki, czasami tarcza
 bez pancerza, opcjonalna tarcza
 kolczuga (bez ograniczeń), helm
 skórzany pancerz, bez helmu
 skórzany pancerz, płaszcz, bez helmu
 każda
 zbroja płytowa (bez ograniczeń), tarcza
 bez pancerza, tarcza lub helm
 zbroja płytowa (bez ograniczeń), bez tarczy
 skóra/kolczuga (tylko korpus), tarcza, helm
 bez pancerza, tarcza lub helm
 kaftan kolczy, helm
 bez pancerza, helm lub tarcza
 skóra/futra, helm

manie wspomnianej zasady karę taką wymierzono Czarnemu Janosowi, wzbudzającemu strach ochroniarzowi mafijnego bossa z Marienburga, Albrechta „Ryby”.

MAGIA

Większość kodeksów gladiatorów zabrania korzystania z magii – czy to z zaklęć, czy z talizmanów, broni lub pancerzy. Dotyczy to również Marienburga. Każdy, kto zostanie przyłapany na korzystaniu z magii, czy też otrzyma magiczną pomoc z zewnątrz, może spodziewać się wysokiej grzywny lub nawet dyskwalifikacji na okres do 3 lat.

WALKA GLADIATORÓW W CZASIE GRY

Walka gladiatorów może być interesującą i ekscytującą częścią przygody, zwłaszcza gdy bierze w niej udział bohater gracza.

Najlepiej jest rozegrać ją bardzo szczegółowo, korzystając z figurek i ściśle przestrzegając reguł dotyczących poruszania się, czasu i obciążenia. Przestrzeganie zasad nie powinno być specjalnie uciążliwe, ponieważ zazwyczaj w walce biorą udział tylko dwie osoby. Dół do walki może przedstawiać okrągły kawałek czarnego papieru, można też skorzystać z gotowych wzorów podłóg, jakie można nabyć w sklepach z gramami RPG.

Nie trzeba zmieniać zasad walki, choć można wykorzystać opcjonalne przepisy, zamieszczone w



rozmaitych dodatkach do gry. Szczególnie godny polecenia jest system Efektywnej Inicjatywy z **Potępieńca** i system obliczania uszkodzeń pancerza, opublikowany na łamach **Księgi Wiedzy Tajemnej**.

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Gladiatorzy mają możliwość poznania kilku niezwykle umiejętności. Uczą ich tylko niektóre szkoły walki, dlatego nie ma ich na liście umiejętności gladiatora, zamieszczonej w opisie tej profesji w podręczniku głównym **WFRP**. Korzystanie z nich będzie wymagało wykonywania w czasie walki dodatkowych rzutów kostkami. Mistrz Gry może zdecydować, że poza areną są bezużyteczne – dodatkowe dwa lub trzy rzuty w rundzie mogą znacznie spowolnić walkę.

Walka pokazowa

Gladiator, który opanował tę umiejętność, może walczyć „na pokaz”, wywierając wrażenie na widzach i przeciwniku.

Walka pokazowa odnosi się do konkretnej broni. Posiadanie *walki pokazowej* – *miecz*, oznacza, że pojedynki toczone przy użyciu maczug lub toporów wcale nie muszą wyglądać pięknie, niż zazwyczaj.

Ta umiejętność może być wykorzystywana do walki wręcz (tylko w połączeniu z bronią).

Bohater może nauczyć się *Walki pokazowej* tylko wtedy, gdy jego **WW** 50 wynosi albo

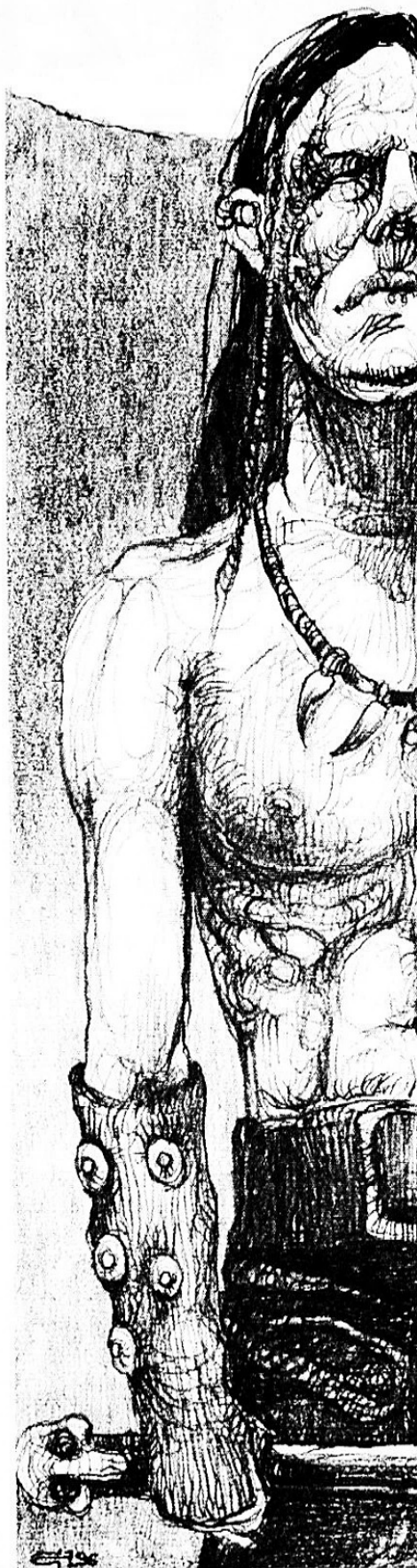
więcej i posiada umiejętność *specjalna broń*, w przypadku tych rodzajów oręża, które tego wymagają.

Kiedy bohater korzysta z tej zdolności, prowadzący go gracz deklaruje negatywny modyfikator **WW**, dodawany do wyniku testu trafienia. Nie może on być wyższy niż wartość cechy **WW** bohatera i można go zmieniać przy każdym ciosie.

Po wykonaniu testu trafienia (i wprowadzeniu w życie wynikających z tego rezultatów) gracz wykonuje test sprawdzający, czy zadany cios był wystarczająco spektakularny. Testowana jest **WW** bohatera, do której dodaje się ujemny modyfikator testu trafienia. Na przykład, zadeklarowany modyfikator -10 do testu trafienia daje +10 do testu sprawdzającego „piękno” ciosu.

Efekty wykorzystania opisywanej umiejętności są dwojakie. Po pierwsze, spektakularny cios może zastraszyć przeciwnika, który nie posiada *walki pokazowej* (dowolnego typu). Za każdym razem, gdy zostanie pomyślnie wykonany test „piękna” ciosu, przeciwnik nie posiadający tej umiejętności musi wykonać test **Op**. Każda porażka oznacza przyznanie modyfikatora -5 do kolejnych testów **Op**. Osoba, której **Op** zostanie w ten sposób zredukowane do 10 lub mniej, do końca walki odczuwa *strach* przed przeciwnikiem i próbuje ją przerwać lub zaczyna biegać przerażona dookoła jamy.

Innym skutkiem wykorzystania tej umiejętności jest wywarcie korzystnego wrażenia na widowni, choć osoby znające techniki walki są na to mniej podatne. Efekty działania tej zdolności są w tym przypadku trudniejsze do wyrażenia w postaci punktów i modyfikatorów. Możesz przyjąć, że za każdorazowe skuteczne wykorzystanie omawianej umiejętności bohater otrzymuje modyfikator testów **Ogd** w stosunku do osób z widowni, w wysokości +1. Można go wykorzystywać przez resztę dnia lub do kolejnej walki z udziałem bohatera – zależy, co nastąpi wcześniej.



Specjalna broń – pancerz

Choć nazwa tej umiejętności jest nieco dziwna, sama zdolność jest niezwykle przydatna. Pozwala ona jak najlepiej wykorzystać noszoną zbroję, ponieważ ciosy przyjmowane są na dobrze chronione części ciała. Można powiedzieć, że jest to przeciwieństwo *celnego ciosu*.

Po ustaleniu, że cios trafił bohatera – ale przed obliczeniem obrażeń – gracz może wykonać test **I**, dzięki któremu uderzenie trafia w opancerzoną część ciała. Można to zrobić dodatkowo w stosunku do parowania lub/i uników. Jeżeli test będzie udany, bohater może zmienić lokację trafienia o wartość równą różnicy pomiędzy wymaganym minimum testu a faktycznie wyrzuconym rezultatem.

Przykładowo, bohater walczący w stylu północnym zostaje trafiony w lewą nogę (test trafienia 39, odwrócony daje 93). Wysokość **I** wynosi 47, bohater wyrzuca 22 – różnica pomiędzy wymaganym minimum a osiągniętym rezultatem wynosi 25 punktów. Pozwala to na przyjęcie ciosu na ciało albo na korpus (zmiana 13-37 punktów), ale nie na rękę chronioną tarczą (zmiana 38-57 punktów) lub głowę w helmie (wymaga to 78-92 punktów).

Specjalna broń – improwizowana

Gladiatorzy walczący w stylu wiejskim – i inne osoby, biorące udział w bójkach, w których wykorzystuje się broń improwizowaną – mogą szkolić się w używaniu do walki przedmiotów codziennego użytku. Dzięki temu nie stosuje się do nich normalnych negatywnych modyfikatorów -10 do trafienia i -2 do zadanych obrażeń. Osoba posiadająca tę umiejętność może korzystać z każdej broni improwizowanej, przy czym nie stosuje się do niej powyższych modyfikatorów. Używanie tej umiejętności wymaga jednak umiaru – pozwala ona władać widłami tak samo skutecznie, jak np. piką – ale wykorzystując ją nie da się zabić przeciwnika kiszonym ogórkiem! Za improwizowaną broń możemy uznać te przedmioty, które mogą kogoś zranic

Artur Szrejter

SMOK I ŻMIJ 4

OUTSIDERZY ZAŚWIATÓW

Ilustracje: Jarosław Musiał

Świat istot podślonecznych to nie tylko widownia walki Węża ze Słońcem, to nie tylko obszar zamieszkały przez stworzenia, które w przyszłości zasila szeregi nawek w królestwie Welesa. To także miejsce pobytu demonów, które nie podlegają niczyjej jurysdykcji, rządzą się własnymi pra-

wami, nie zwracając uwagi na wojny bogów i istot podślonecznych. Kryją się w komyszach, wykorzystują każdą okazję, żeby zaspokoić głód, a potem znów wracają do swoich kryjówek.

Owi odszczepieńcy mają bardzo różne pochodzenie, łączy ich tylko jedna cecha – to indywidualiści nie potrafiący i nie chcący działać w grupie ani pod czyimkolwiek zwierzchnictwem. Mała ich część działa na korzyść istot podślonecznych, większość jednak to stwory nazywane „złymi”. Posiadają (w przeciwieństwie np. do poddanych Welesa) własną wolę, do tego są dość inteligentne i sprytne. Trudno sobie z nimi poradzić, toteż wykształciły się zawody, których przedstawiciele specjalizują się w wyszukiwaniu i zabijaniu tych demonów.

WIŁY (lp. wiła) – demony kobiece powstałe najprawdopodobniej

ze światła księżycowego, odbitego w wodzie studziennej.

Wygląd: wszystkie bez wyjątku są piękne – część jest ciemnowłosa i ciemnooka, część niebieskooka i jasnowłosa. Wszystkie noszą włosy długie do kolan. Z pleców wyrastają im pierzaste skrzydła, które w blasku księżyca lśnią jaskrawą zielenią. Noszą spódnice sięgające do ziemi – mówi się, że skrywają pod nimi ośle nogi zakończone kopytami.

Życie: są nieśmiertelne, ale można je pokonać w dwojaki sposób. Aby pozbawić je mocy magicznej, wystarczy obciąć im skrzydła, aby zaś zabić – trzeba je spalić. Żyją samotnie i niechętnie kontaktują się z jakimikolwiek przedstawicielami sił demonicznych. Zamieszkują źródła górskie i leśne, ukrywają się także w starych studniach. Pod wodą czują się równie dobrze, jak na ziemi. Żywią się siłą witalną swych ofiar, których jednak nie pozbawiają życia, a jedynie na jakiś czas osłabiają.

Moc: wiły należą do sił, które istoty podśloneczne nazywają „złymi”, ale tak naprawdę czynią komuś trwałą szkodę tylko wtedy, gdy same są zagrożone. Wykorzystują wtedy moc swego spojrzenia. Posługując się nim mogą zaaplikować przeciwnikowi taką dawkę strachu, że ten może wyznać ducha. Potrafią też utrudniać pogon poprzez rozszczepianie ziemi – w tym celu wyszeptują zaklęcie i tupią kopytem.

Wiły należą do najlepszych wieszczek podślonecznego świata. Nie jest zbyt trudno uprosić je o przepowiednię – żądają w zamian jednej



rzeczy – oddania części sił życiowych, którymi się żywią. Do wiejszczenia nie wykorzystują żadnych magicznych przedmiotów. Wystarcza, że wprowadzają się w trans i czerpią wiedzę ze srebrnych promieni księżycowych.

Ponoć w dawnych czasach wilom oddawano cześć niemal boską. Związane to było z faktem uczenia przez nie sztuki leczenia chorób. Potem, gdy istoty śmiertelne jako tako opanowały tę wiedzę, kult wil poszedł w zapomnienie, przez co rasy podśloneczne bezpowrotnie straciły szansę poznania lekarstw przeciw wielu chorobom, szczególnie wszelkiego rodzaju morom.

Zła sława wil opiera się na fakcie, że zaczajają się w studniach i na skrajach lasów, aby polować na kobiety i dzieci. Usypiają je i wysysają część sił vitalnych, po czym odnoszą wy-czerpane ofiary na skraj ich domostw. Widać z tego, że wilły nie są jakimiś bezlitosnymi potworami, a jedynie zmuszone zostały (najpierw zaprzestaniem uprawiania ich kultu, a potem prześladowaniami ze strony ras podślonecznych) do ostateczności. Co do mężczyzn, to wilły wykorzystują ich w inny sposób – w noc, kiedy nad światem panuje pełny księżyc,

wysyłają zew. Odpowiadają na niego młodzi mężczyźni, którzy jeszcze nie mieli kobiety. Wilły czekają na nich w lesie i tam ich uwodzą. Ze stosunku seksualnego wilły czerpią moc, zaś mężczyźni nieświadomi niczego, pewni, iż przyśnił im się cudowny sen, wracają do domów.

SPORYSZE (lp. sporysz) – demony sprzyjające istotom podślonecznym. Należą do kategorii stworzeń, które nie pochodzą ani od bogów, ani od zjawisk nadprzyrodzonych. Przed tysiącletkami zostały wyhodowane z ziarna pszenicy przez szalonego maga, opętanego ideą stworzenia istot zapewniających zbożu idealne warunki rozwoju. Doświadczenie powiodło się nie w pełni i nigdy go nie



powtórzone – maga zamordowano, a jego stwory rozeszły się po świecie.

Wygląd: zwykle są niewidzialne, ale jeśli zdecydują się pokazać, przybierają postać wiecznie uśmiechniętych, przystojnych młodzieńców o kędzierzawych, białych włosach. W czasie żniw zakładają na głowę wieniec z kłosów zboża.

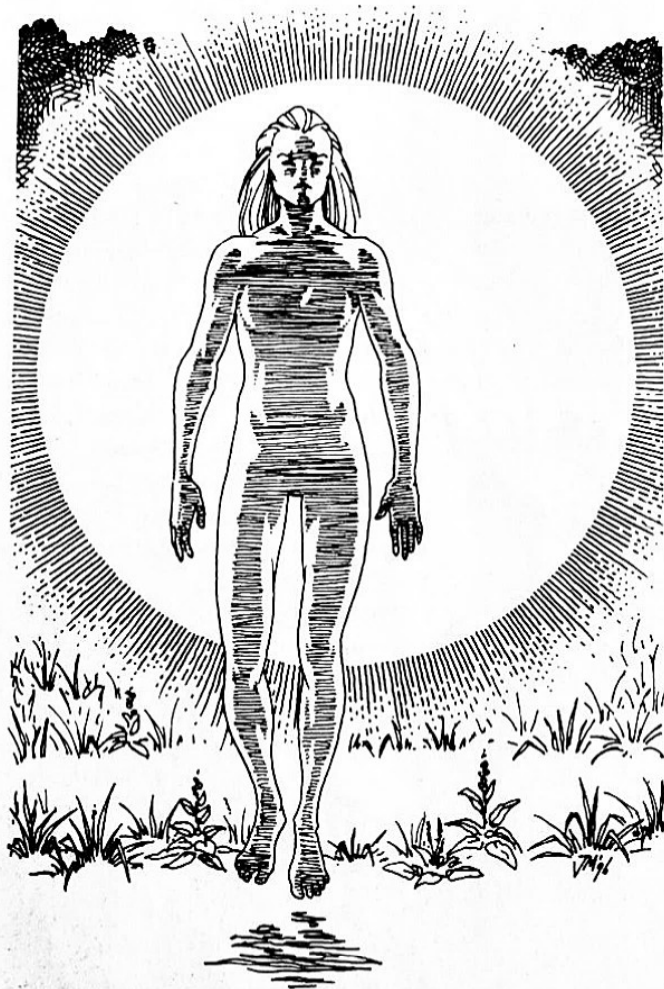
Życie: są śmiertelne (żyją ok. 300-500 lat), przy czym po-

siadają zdolności rozrodcze, toteż czując zbliżającą się śmierć, kładą się w zbożu i przekazują moc jednemu z ziaren. Następnego roku ziarno to przeradza się w sporysza. Zdarza się jednak, iż wcześniej bywa... zjedzone. W takim przypadku byt sporysza zostaje unicestwiony.

Sporysze cały rok przebywają w pobliżu pól, którymi się opiekują, bywa wszakże, że nudzi się im jedno miejsce i wędrują w inne. Można je ściągnąć z powrotem głośnym kobiecym płaczem – litują się wtedy nad niedolą opuszczonych i wracają, aby nadal opiekować się ich zbożem. Sporysze nie wymagają od istot podślonecznych żadnego pożywienia ani darów. Nie wiemy, czym się żywią.

Moc: są nadal wierni woli swego stwórcy – opiekują się plonami istot podślonecznych. Wprawdzie nie mogą ochronić zboża przed złą pogodą, czy złośliwością chiał, ale zapewniają ciągłą żyzność gleby, pilnują, aby ziemia posiadała odpowiednią wilgotność, żeby szkodniki nie dobrały się do ziarna, by choroby zbożowe nie miały dostępu na pola.





Sporysze nie są zbyt inteligentne, zresztą wcale nie o to chodziło ich stwórcy. Posiadają za to coś, co można nazwać „dobrym sercem” – nigdy nie odmawiają pomocy istotom, które proszą je o opiekę nad swym polem.

BOGINKI (lp. boginka) – demony kobiecie wrogo nastawione do istot podślonecznych. W zamierzchłej przeszłości były czymś w rodzaju straży przedniej armii Węża – jako pierwsze wyruszały w świat, aby ście postrach porywając małe dzieci. Ich nadejście było widowym znakiem, iż zbliża się inwazja sił Zła. Kiedy zaś Wąż zrezygnował z wielkich najazdów, boginki zbuntowały się i opuściły jego królestwo. Nie potrafiły jednak dojść między sobą do porozumienia i rozdzieliły się – każda poszła w swoją stronę.

Wygląd: nie należą do szczególnie pociągających stworzeń – krzywe, chude, pałakowate nogi, wielkie, nadęte brzuszyska, obwisłe, płaskie piersi, lby wielkie, niemal bezwłose, cały

czas wywieszony, zaśliniony język. Jedynym ich okryciem jest czerwona chusta, którą zarzucają na głowę.

Życie: nieśmiertelne, ale można je zatłuc dębowymi pałkami – trzeba zmiażdżyć ich odrażający łeb. Kryją się na bagnach i brzegach rzek lub jezior. Żywią się mięsem i krwią zwierząt hodowanych przez istoty podśloneczne. Posiadają wielki, ale jednocześnie nie do końca spełniony instynkt macierzyński. Większą część dnia spędzają w ukryciu, porą ich polowań na bydło jest

noc, zaś na dzieci – poranek, południe i zmierzch.

Moc: pod względem fizycznym pojedynczy człowiek nie może przeciwstawić się bogince – mocnymi ramionami zdolna jest ukreć łeb bykowi, zaś jej zęby są na tyle mocne, by bez problemu zmiażdżyć krtań ofierze wielkości sarny. Wprawdzie boginki unikają bezpośredniej konfrontacji z ludźmi, ale są na tyle uciążliwymi sąsiadkami, że urządza się na nie prawdziwe polowania. Uzbrojeni w drewniane pałki osadnicy, korzystający z pomocy specjalnego tropiciela, przeczesują las, potem okrażają kryjówkę demonicy i w końcu ją dopadają.

Boginki posługują się tylko jedną formą magii – czarem snu, który mogą zsyłać wyłącznie na kobiety (mężczyźni są na niego niewrażliwi). Czar jest wykorzystywany do ziszczenia najskrytszego marzenia tych istot – chcą one mieć dziecko (a dokładnie – dziewczynkę). Wprawdzie boginki mogą rodzić dzieci, ale są one nienormalne, istoty podśloneczne nazywają je „niedojdami”. W związku z tym boginki kradną niemowlęta rasom śmiertelnym, aby wychować je zgodnie z kanonami własnego życia. Akt porwania odbywa się najczęściej nad rzeką (kiedy matka zajęta jest praniem) lub na polu (gdy żnie zboże). Demonica usypia kobietę i zabiera dziecko. Zwykle po takim wyczynie czmycha jak najdalej, porzucając swą dotychczasową kryjówkę, by zmylić pogoń. Boginki, które posiadają własne niemowlę, uciekają się do podstępów, dzięki którym zyskują dodatkowe parę godzin przewagi. Na miejsce porwanego dziecka podkładają swoją „niedojdę”. Dzięki temu matka może się zorientować w sytuacji dopiero po samym fakcie uprowadzenia. Niemowlak boginki wyróżnia się czerwoną twarzą, długimi zębami i tym, że nie potrafi płakać, a tylko wyje jak



zwierzę. Jeśli matka dostatecznie szybko zauważy zamianę, może dość łatwo odzyskać dziecko. Wystarczy zanieść podrzutka na kupę gnoju i tam obić go wierzbową witką. Boginki, usłyszawszy wycie własnego potomka, nie mogą znieść jego cierpienia, toteż wracają i dokonują wymiany. Zdarza się jednak, że boginka uciekła zbyt daleko, aby dosłyszeć wołanie swego dziecka. Wtedy skuteczna może się okazać jedynie pogoń i walka.

BEREGYNIE (lp. beregyni, ew. beregynia) – demony androgyniczne (posiadające zarówno cechy męskie, jak i kobiece). Pierwotnie były to dwa szczepy pokrewnych sobie demonów, z których jeden („mężczyźni”) służył bogu gromów i nieba – Perunowi, zaś drugi („kobiety”) – jego kochance, władczyni żyznej ziemi, Mokoszy. Bogowie zabronili kontaktów płciowych pomiędzy tymi szczepami demonów – bali się, by z owego zbliżenia nie narodziły się zbyt potężne stworzenia (połączenie siły niebiańskiej z ziemską mogłoby być katastrofalne dla porządku świata). Oczywiście nie zdołali upilnować swoich sług. Za karę ciała i duchy „mężczyzn” zostały połączone z „kobietami”, co doprowadziło między innymi do bezpłodności beregyniów. Demony zostały wypędzone z pałaców boskich i od tej pory żyją na ziemi.

Wygląd: niematerialne, każde stworzenie podśloneczne widzi je tak, jak wyobraża sobie własny ideał piękności (dalej wyjaśnimy dlaczego).

Życie: nieśmiertelne. Nikt nie trudi się ich zabijaniem, wystarczy je odpędzić, kontrolując swój popęd seksualny. Nie posiadają określonego miejsca pobytu – ich byty, jako niematerialne, przebywają wszędzie i nigdzie, przybierają kształt tylko dla istoty ogarniętej żądzą i nie potrafiącej dać jej upustu. Żywią się doznaniem seksualnymi kochanków, których przywiodły do spełnienia.

Moc: istotą bytu beregyniów stało się to, za co same zostały ukarane – zabronione związki seksualne. Nie interesują ich młodzi kochankowie, dla których otworem stoi droga do wspólnego życia. Ich żywiołem jest zdrada,

perwersja i wszelki seksualny występki przeciw normom przewidzianym dla danego społeczeństwa. Osobom, którym się pojawiają, wyjawiają najpierw wszelakie „naturalne” sposoby, dzięki którym mogą zdobyć pożądaną osobę. Jeśli to nie pomaga, uciekają się do czarów miłosnych. Te nie zawodzą nigdy. Natomiast kulminacją całego przedsięwzięcia jest dla beregyniów zdradzenie otoczeniu zajścia, do którego doprowadziły, a potem napawanie się cierpieniem własnych „podopiecznych” (wszelkie występk seksualne są wśród istot podślonecznych zazwyczaj bardzo surowo karane).

POŁUDNICE (lp. południca) – demony kobiece zrodzone wprawdzie z błogosławionych promieni słonecznych, ale odeszły one od Słońca za podszeptem smoków. Działo się to w prawiekach, kiedy niektóre smoki mogły jeszcze przybierać postać jaśniejących młodzieńców. Uwiedli oni południce i za pomocą czarów skłonili do porzucenia służby. Wprawdzie demonice te częściowo pozostały wierne swemu pierwotnemu przeznaczeniu, ale ich charakter został trwale wypaczony.

Wygląd: młode dziewczęta o ciele szczupłym i wiotkim, skórze śniadej i lśniącej, włosach czarnych, długich i zwichrzonych, ubrane w półprzezroczyste, białe suknie. Wciąż się uśmiechają (zresztą dość głupkowato), zaś gdy

tańczą, w całej okolicy rozbrzmiewa ich wesoły śmiech.

Życie: nieśmiertelne, nie wiadomo, jak pozbawić je życia. Najprostszy sposób na uchronienie się przed ich zakusami to niepozostawanie na słońcu w okolicach południa. Zamieszkują pola uprawne, zaś ukazują się jedynie w samo południe i wtedy właśnie należy się ich strzec. W przeciwieństwie do innych pomniejszych demonów, południce żyją w małych grupach – po trzy lub cztery. Nie potrzebują jakiegokolwiek określonego pożywienia, choć zdają się czerpać przyjemność (i siłę?) z dwóch rzeczy: światła słonecznego oraz szaleństwa sprowadzanego na istoty podśloneczne.

Moc: nie zapomnieli o swym pierwotnym przeznaczeniu – nadal zapewniają maksimum światła słonecznego polom uprawnym, którymi się



opiekują. Jest to jednak raczej pomoc bierna, gdyż na przykład nie mogą walczyć ze sprowadzającymi burze i grad chłami. Z drugiej wszakże strony są niebezpieczne dla ras ziemskich. Kiedy słońce stoi w zenicie, pola stają się widownią tańca południc. Demonice chwytają się za ręce i rozpoczynają szalony, wirujący pias, a kogo ogarną swoim kołem, ten na wiele dni traci zmysły. Kiedy zaś jest szczególnie wrażliwy, może zwariować na stałe. Praktycznie nie ma ucieczki przed tańcem południc. Jeśli istota śmiertelna pozostała w południe na pełnym słońcu i nagle rozbrzmiał śmiech demonic, to doznaje ona oczarowania i nie może uciec. Nogi same kierują ją w krąg tanecznic. Szczególnie często wpływowi południc ulegają dzieci, które zgubiły się matkom, oraz nierozważni chłopcy, pragnący na własne oczy ujrzeć te piękne, legendarne istoty.



DOMOWIKI (lp. domowik) lub **UBOŻA** (lp. uboże) – przyjazne istotom podślonecznym, demony, które wywodzą się spośród sług Węża, ale należą do jego „nieudanych” stworów. Nieudanych w tym sensie, że nie chciały działać przeciwko istotom śmiertelnym. W końcu zdecydowały się na ucieczkę z królestwa Ciemności i zamieszkanie na ziemi.

Wygląd: istoty antropomorficzne. Ich wzrost nie przewyższa dwudziestu centymetrów. Zwykle mają postać starszuszka z siwymi włosami i takąż brodą, czasem jednak są znacznie młodsze, a ich włosy są żółte. Ubrane są tak jak domownicy – w przypadku ludzi będą to chłopskie spodnie i długa koszula przepasana sznurkiem.

Życie: teoretycznie są nieśmiertelne, ale zastanawia fakt, iż zdarza się, że na stałe znikają z gospodarstwa – czy odchodzą, czy umierają, tego nie wiadomo. Mieszkają w najcieplejszym

miejsku chaty – za piecem. Tam też trzeba im podsuwać jadło, najlepiej kaszę z tłuszczem i skwarkami, choć zadowolą się też gorszym posiłkiem, jeśli taki sam spożywają gospodarze.

Moc: domowiki to istoty utrzymujące dostatek w chacie i całym obejściu opiekunów. Nie należy jednak rozumieć, że domowiki to jakieś złote rybki, zamieniające chałupy chłopów w pałace. Po prostu pilnują, żeby krowy były zdrowe, kury się dobrze niosły, jedzenia starczyło przez cały rok, a zarazy omijały dom itp. W za-

mian wymagają pożywienia oraz tego, aby domownicy wzajemnie się miłowali. Nigdy nie sprowadzają się do ludzi chciwych albo okrutnych, choćby ci wystawiali dla nich pieczone mięso na srebrnych talerzach. Łatwo też je obrazić, gdy na przykład poda im się samą fasolę, a tymczasem gospodarze zjadają się kurczakiem. Wtedy odchodzą, a jeśli mają szczególnie zły humor, potrafią na zawsze odebrać pomyślność niegościnnemu domostwu. Wtedy pewne jest, że niedługo gospodarze klepać będą biedę. Na odchodnym przybierają postać **KIKIMORY** – maleńkiej kobiety, która w nocy tka na krosnach. Odgłos owego tkania jest dla wieśniaków zapowiedzią nadchodzących złych dni. Zwykle domowiki nie dają się namówić na powrót.

UTOPCE (lp. utopiec), czyli **WODNIKI** (lp. wodnik) – demony te służyły najpierw Neruusowi, władcy morskich odmętów, i byli strażnikami jego precudnej córki, Czerniawy. Kiedy jednak Neruus wydał ją za zwykłego człowieka, wodniki wywołały sztorm i zatopiły statek nowożeńców. Za karę część została zabita przez pana morza, reszta zaś uciekła poza zasięg jego władzy. Wpłynęła w rzeki, którymi przedostała się w różne części świata. Większość osiadła w głębokich jeziorach, inne żyją w rzekach.

Wygląd: potężnie zbudowani starzy mężczyźni o wielkim brzuchu, błoniastych dłoniach i stopach, skórze pokrytej łuskowatymi naroślami i śmierdzącym śluzem. Tył głowy zakrywa ruchomy, chrzęstno-błoniasty wachlarz, który rozwija się w pełni, kiedy wodnik staje do walki. Wąsy, sztywno sterczące na boki, mają wygląd i kolor wodorostów. Utopce mogą też przybierać kształt olbrzymich sumów bądź czarnych odyńców.

Życie: nieśmiertelne. Można je pokonać, a nawet zabić, za pomocą czarów średnich poziomów albo przez długotrwałe przetrzymywanie poza wodą. Prostaczkowie szepczą, że utopce posiadają w odmętach wspańnię pałace, w których usługują im zastępy pomniejszych demonów.

Prawda jest taka, że wodniki mieszkają w głęboko rytych norach, które są zbudowane tak, aby przynajmniej miała część pozbawiona była wody. To tam właśnie sprowadzają swe ofiary, które spożywają w całkowitym spokoju. Na ich dietę składa się mięso zwierząt i istot podślonecznych – te ostatnie wodniki uznają jedynie za bardziej inteligentnych przedstawicieli świata zwierzęcego. Utopce potrafią spędzić bez wody kilkanaście dni, po czym następuje stopniowe wysuszenie i obumarcie ich ciała, co z kolei prowadzi do śmierci. Nieżywy wodnik wygląda jak mumia. Paru czarowników już próbowało doprowadzić do wskrzeszenia tych demonów poprzez „podlewanie” ich truchel wodą. Bez skutku.

Moc: nie posiadają zbyt wyszukanych zdolności magicznych, są one właściwie ograniczone jedynie do wszechwładnego panowania nad zwierzętami, zamieszkującymi dany zbiornik wodny, oraz do znajomości „wodnych” czarów ochronnych. Polegają one na tym, że na ograniczonym akwenie, który wcześniej został oznaczony odchodami wodnika, zostają zneutralizowane niemal wszystkie zaklęcia ofensywne. Tylko czarownicy najwyższych kręgów są w stanie przełamać tę barierę, zaś takich magów rzadko kiedy obchodzi pozbycie się byle utopca.

Wodniki czatują na ofiary przy porośniętych krzewami lub wysoką trawą brzegach – nieostrożnych chwytają i wciągają w toń, po czym topią. Istoty podśloneczne, aby zmniejszyć agresywność wodników, co jakiś czas podrzucają im ofiary z żywych zwierząt hodowlanych (koziół, owca) lub skazańców, czy jeńców wojennych.

Poddanymi, a jednocześnie partnerkami seksualnymi wodników (utopce nie mogą mieć jednak potomstwa) są wodjanice.

WODJANICE (lp. wodjanica), zwane rzadziej **RUSAŁKAMI** (lp. rusałka) – demony kobiece pochodzące od istot podślonecznych. Każda wodjanica była kiedyś niewiastą, którą utopił i przekształcił w demona utopiec. Rusałki właściwie nie są *outsiderami* zaświatów, ale ze względu na



ich bliski związek z wodnikami omówimy je przy tej okazji.

Wygląd: młode, blade, nagie kobiety, którym za jedyny strój służą sięgające stóp gęste, zielone włosy. Na użytek mężczyzn z ras podślonecznych przybierają piękny wygląd, jednak w chwili agresji ich twarz staje się potworną maską, usta mogą rozciągnąć się na pół metra, a zęby przekształcić w kły.

Życie: nieśmiertelne. Do ich zabicia konieczny jest zastrzony, drewniany kołek, który wbija się w głowę demony. Podatne są także na czary ofensywne. Przebywają wraz z utopcem w podwodnej norze, gdzie spełniają jego wszystkie rozkazy. Żywią się krwią zwabionych podstępem mężczyzn, zaś jego ciało oddają wodnikowi. Wiosną i latem wolno im

oddalać się od rodzimego zbiornika wodnego, by szukać ofiar w dalszej okolicy. W zimie taka wyprawa zakończyłaby się zamarznięciem.

Moc: są demonami jednego z najniższych poziomów. Cała ich magia polega na wabieniu młodych mężczyzn własnym ciałem i iluzorycznym powabem. Potem zagryzają ich lub topią. Szczególnie niebezpiecznym dniem dla samotnie podążających mężczyzn jest czwartek. Wtedy, z niewiadomych przyczyn, kilkakrotnie wzmacnia się moc wodjanic – nawet najodporniejsi na iluzję bohaterowie mogą zostać oczarowani i sprowadzeni do roli posiłku.

Istnieje jeszcze sporo demonów, które nie uznają zwierchnictwa wyższych sił, jednak są one na tyle nieistotne, że nie warto się nimi zajmować.

Łukasz M.
PogodaSława i
reputacja

Alek Jasiński



W wielu różnych grach fabularnych istnieją rozmaite mechanizmy, pozwalające określić reputację postaci i jej przybliżoną chwałę lub też sławę. (Powinniśmy w tym miejscu nieco sprecyzować pojęcie „sławy”, gdyż jest ono bardzo szerokie. Sława jest miarą rozgłosu, chwały, powodzenia, zaufania, wpływów, powagi i statusu bohatera, czymś, co czyni go znanym w swoim środowisku i w świecie.) Reguły takie możemy spotkać w grach „Pendragon”, „Ars Magica” czy „Wilkołak: Apokalipsa”. Oczywiście, w każdym z tych systemów inaczej rozwiązano zagadnienie sławy czy też reputacji, ale też światy w nich opisane, a także podstawowe cele i dążenia postaci są odmienne.

Możemy jednak przyjąć, że w różnych grach fabularnych w konwencji fantasy takie reguły dodałyby rozgrywce nieco głębi i dostarczyły naszym graczom nowych bodźców. Gracze bowiem mogą świadomie poszukiwać rozgłosu, aby zdobyć zaufanie potencjalnego zleceniodawcy lub móc stawiać bardziej wygórowane warunki swoim ewentualnym pracodawcom. Może też być inaczej – gracze mogą

unikać zbędnego szumu wokół swoich postaci, aby zachować maksymalną swobodę działania i niezauważenie przemieszczać się z miejsca na miejsce, nie obawiając się przypadkowego rozpoznania. Spróbujmy zatem stworzyć jakąś ogólną metodę oceniania sławy oraz reputacji naszych bohaterów, którą moglibyśmy zastosować w systemach, w których brak przepisów tego rodzaju.

Zanim jednak zajmiemy się szczegółami, sprecyzujmy nieco dokładniej oba interesujące nas pojęcia. Jak już powiedzieliśmy, sława jest miarą statusu i ogółem opinii o naszej postaci. Nie jest ona ani dobra, ani zła – to czysta wypadkowa wynikająca z ogółu naszych czynów i zachowań. Tymczasem reputacja, reprezentowana przez zestaw kilku lub kilkunastu cech, określa dlaczego nasza postać jest tak znana. Każda ze składowych reputacji mówi o jakichś szczególnych dokonaniach naszego bohatera lub sukcesach na danym polu. Inaczej reputację można nazwać „specjalizacją” naszej sławy. Rycerz może mieć reputację „zabójcy smoków”, rozbójnik może być znany jako „bezlitosny”,

a bard, którego muzyka potrafi przebudzić umarłego, może być zwany „cudownym grajkim”. Jednocześnie, jako że nasz bard ma słabość do przedstawielek płci pięknej, jest zarazem nazywany „kobieciarzem” – równoległe do innych posiadanych reputacji. Jak widać, w przeciwieństwie do sławy, reputacja nie jest pozbawiona odcieni i może być tak pozytywna, jak i negatywna.

Możemy nie do końca zgodzić się z tym podejściem i powiedzieć, że „zabójca smoków” to nie reputacja, a przydomek. Jest to poniekąd słuszna uwaga, jednak dla potrzeb naszego systemu pozwolimy na stosowanie tego typu sformułowań jako nazw dla reputacji. Dzięki takiemu podejściu nasz bohater będzie znany nie tylko ze swej odwagi, honorowej postawy, ale będzie też nazwany „pogromcą bestii” lub właśnie „zabójcą smoków.” Takie stwierdzenie zawiera bowiem w sobie kilkadziesiąt przymiotników łączących się z danym terminem. Pamiętajmy, że różne osoby mogą różnie reagować na naszego rycerza. Ktoś, słysząc o nim, może sobie pomyśleć – Tak głupi, że odważył się iść na smoka. Ktoś inny stwierdzi – Prawdziwy bohater, a jeszcze ktoś – Szczęściarz! Ważniejsze będą w tym wypadku nasze intencje, niż perfekcyjnie dobrane nazewnictwo.

Musimy teraz zastanowić się i zdecydować na co będziemy kłaść większy nacisk. Czy ważniejsza będzie dla nas sława, czy reputacja bohaterów? Możemy pozostać tylko przy jednej z wymienionych cech, albo możemy równoległe wykorzystywać obie. Nasza decyzja uzależniona będzie od charakteru przygód, które mamy zamiar prowadzić, wykorzystywanego świata i wielu innych aspektów. Jeśli planujemy kampanię o epickim charakterze, zmuszającą postacie graczy do prawdziwie heroicznych wyczynów, sława bez wątpienia będzie bar-

dziej istotna od pojedynczych, niewiele znaczących w tym wypadku reputacji. Natomiast jeśli chcemy zezwolić graczom na dowolność i umożliwić im samodzielne kształtowanie swoich postaci w trakcie różnorodnych przygód, to lepiej zrezygnować z dość ogólnej sławy i wykorzystać samą reputację. Pozwólą one łatwo odwzorować aktualny status oraz pozycję bohaterów, a prowadzący będzie mógł odwoływać się do nich w wielu różnych sytuacjach, chociażby podczas interakcji z bohaterami niezależnymi.

Sławę zdobywamy prawie zawsze za ogół naszych czynów, reputację natomiast zyskujemy głównie za pojedyncze, istotne wydarzenia, będące wybitnymi osiągnięciami na danym polu. Wszystkie czyny, które nie są dostatecznie istotne dla dziejów naszej postaci, danego miejsca lub grupy ludzi, mogą dodać nam sławy, ale nie przyniosą żadnej reputacji. Naszą sławę powiększają także różne pozornie nieistotne wydarzenia: małżeństwo ze znaną osobą, zakup dużych włości, otrzymanie herbu czy też posiadanie znanego w okolicy zamku lub legendarnej broni (w tym ostatnim przypadku musimy się z nią trochę afiszować – trzymanie jej nad kominkiem rzadko kiedy przynosi sławę).

Reputację można zyskać nie tylko dzięki szczególnej aktywności na danym polu, ale także postępując notorycznie lub w jakiś szczególny sposób. Taką renomę uzyskuje się jednak powoli w ciągu całego życia, a nie dokonując jednego lub dwóch nadludzkich wyczynów. Wielu średnio-wiecznych książąt i królów swoje przydomki uzyskiwało właśnie jako pochodne swojej reputacji, choć częściej decydującym elementem były jednak nie czyny, a aparycja danego władcy. Warto przy tym pamiętać, że wszelkie negatywne występki bardziej zapadają w pamięć niż dobre, a zatem rozbójnik łatwiej i szybciej uzyska znaczącą reputację „bezlitosnego” niż pustelnik renomę „pobożnego” lub „wstrzemięźliwego.” (Nawiasem mówiąc, rozbójnik dzięki swojej wątpliwej reputacji szybciej zawędruje na stryczek).

Prowadzący, określając sławę zyskaną przez bohaterów w trakcie

przygody lub uaktualniając ich reputację, powinien w szczególności brać pod uwagę wszystkie dokonania mające jakiegokolwiek znaczenie dla przebiegu scenariusza i jego głównych wątków (będących elementami przygody lub dynamicznie wprowadzonych w celu odwzorowania dążeń graczy). Jednak uważajmy przy tym, aby nie pomylić sławy i reputacji z doświadczeniem, gdyż są to dwie zupełnie różne sprawy! Doświadczenie, jak sama nazwa wskazuje, jest ściśle związane z samodoskonaleniem postaci i jej rozwojem wewnętrznym. Sława i reputacja zaś ogólnie pokazują jak jesteśmy postrzegani przez innych ludzi, którzy śledzą i oceniają nasze czyny. Poprzez doświadczenie prowadzący nagradza trzymanie się właściwych schematów zachowań oraz efektywność działań bohaterów. Sława zaś pozwala określić pozycję i rozgłos uzyskane poprzez czyny bohaterów, nawet jeśli rzeczne dokonania nie były zgodne z przyjętymi normami i w żaden

sposób nie przyczyniły się do rozwoju łowców przygód.

Wróćmy do głównego nurtu naszych rozmyślań i zajmijmy się kwestią odwzorowywania sławy i reputacji. Możemy czynić to w prosty sposób, zapamiętując (zapisując) sobie poszczególne dokonania bohaterów graczy i na ich podstawie arbitralnie określając ich sławę, pozycję i popularność. Reputację będziemy przydzielać postaciom w ten sam sposób.

Możemy też sławę i reputację odnotowywać w postaci liczbowej. Stosowanie takiego mechanizmu zmusza jednak prowadzącego do przygotowania przed rozpoczęciem gry odpowiedniego cennika lub zasad wyceniania dokonań naszych bohaterów. Sposób ten nie jest jednak pozbawiony pewnych zalet, gdyż pozwala łatwo konfrontować sławę czy reputację dwóch osób lub porównywać ją z jakąś stałą gradacją. Ponadto przypisane do reputacji wartości liczbowe można testować odpowiednim rzutem kostki, gdy chcemy sprawdzić, czy ktoś słyszał



Alek Jasieński

o danej postaci lub gdy bohater powołuje się na swoją renomę, usiłując coś uzyskać lub czegoś uniknąć.

Niezależnie od obranej metody przyznawania bohaterom sławy i reputacji, nigdy nie należy informować graczy o jej wartości wprost, mówiąc coś w tym stylu – No i wiesz, teraz nazywają cię wspaniałym, albo – Zdobyłeś kolejne 235 punktów chwały. Zawsze trzeba to czynić pośrednio, poprzez charakterystyczne postawy i reakcje bohaterów niezależnych.

Pamiętajmy o powolnym rozchodzeniu się informacji w światach odpowiadających swoim charakterem naszemu średniowieczu. W tych czasach głównym nośnikiem informacji były ustne przekazy: pieśni bardów, plotki kupców i opowieści przyjezdnych. Niegdyś nie można było obejrzeć serwisu informacyjnego w telewizji ani wysłuchać porannych wiadomości w radiu, a pisemne relacje zaczęły pojawiać się dopiero w renesansie (wcześniej pisano je po łacinie, a jak wiadomo język ten nie był zbyt popularny wśród ludu). Dlatego, gdy chcemy powołać się na swoją sławę i przypominamy swoje dokonania mieszkańcom zapadłej dziury po drugiej stronie królestwa, nie powinniśmy liczyć na specjalny sukces. Owszem, prości ludzie zawsze są ciekawi nowych wieści, ale żeby tak od razu nam uwierzyć? Może jakieś dowody? Obiektywni świadkowie? Chłopi może i są ciemni, ale nie aż tak głupi i bezkrytyczni, by wierzyć w każdą bajkę.

Nasza reputacja zachowuje swoją pełną „wartość” tylko w pobliżu miejsc, gdzie ją zdobyto lub tam, gdzie udało nam się potwierdzić swoje męstwo, okrucieństwo, tchórzostwo czy jakiś inny aspekt naszej renomy. (Modyfikacje związane z odległością prawie nigdy nie dotyczą reputacji związanej ze sposobem życia lub wyglądem bohatera, gdyż są one bardziej ogólne i nabywane w zupełnie inny sposób.)

Do pewnego stopnia gracze, a raczej ich bohaterowie, mogą pomóc swojej chwale, nakłaniając jakiegoś barda lub trubadura do napisania pieśni sławiącej ich czyny. Czyniąc tak

mogą w dość znaczący sposób poprawić swoje notowania, jeśli tylko wynajęty wierszokleta wykona swoją robotę rzetelnie. Równolegle, prowadzący może nagradzać dokonania graczy i ich postaci, uwieczniając je przykładowo wpisem do kroniki pobliskiej świątyni lub miasta.

Pamięć ludzka zawsze była bardzo zawodna i podatna na manipulację, więc zawsze może się znaleźć ktoś, kto spróbuje sobie przypisać nasze czyny. Bohaterowie także mogą próbować tak postąpić i starać się (w przenośni) zjeść kawałek cudzego tortu. Zdarzy się czasem tak, że usłyszą pieśń opowiadającą o ich czynach sprzed lat kilku, w której występują zupełnie inne postacie lub gdzie imio-



na naszych wielkich bohaterów są zupełnie przekreślane (najwyraźniej dana pieśń przeszła już przez ręce i usta wielu, wielu pieśniarzy i to najwyraźniej niezbyt trzeźwych). Bohaterowie mogą też kogoś przekupić ostatnimi oszczędnościami, aby chodził po mieście do której przybyli, i odpowiednio indoktrynował wieśniaków: – Patrzcie, oto wielcy i wspaniali wojownicy, którzy z przyjemnością pomogą nam zlikwidować giganta nękającego nasze stada. Oczywiście nie uczynią tego za darmo, ale przecież są oni ekspertami, a za jakość trzeba płacić. Być może pomoże to zatrzeć złe wrażenie, wywierane przez obszarpane ubrania i pokryty rdzą oręż bohate-

rów, a poza tym mieszkańcy wioski szybciej uwierzą słowom swojego ziomka niż naszym.

Jeśli bohaterom często udawało się zaimponować innym swymi czynami, to prowadzący może nieco podwyższyć wartość danej reputacji i na odwrót, gdy wszyscy są wobec nich nieufni i lekceważą ich słowa i czyny, to wartość wybranej reputacji może się obniżyć. Takie modyfikacje w dużym mniejszym stopniu lub nawet wcale nie dotyczą naszej sławy, gdyż jest ona o wiele bardziej ogólnym atrybutem. Nawet jeśli nasza reputacja uległaby dewaluacji i spadła do zerowego poziomu, to i tak pozostaniemy znani, choć wtedy będziemy już tylko sławnymi bufonami i nieudacznikami, z którymi już nikt się serio nie liczy.

I to już wszystko, co chciałem Wam powiedzieć. Jednak zanim się rozstaniemy pozwolę sobie dodać jeszcze kilka uwag. Pierwotnie niniejszy artykuł miał zawierać dokładniej rozpisaną mechanikę i związane z nią dość skomplikowane, a przez to niezbyt łatwe w użyciu reguły. Dzięki nim miał zostać zachowany odpowiedni poziom realizmu, jednak po zastanowieniu z większością tych informacji zrezygnowałem. Kładąc nacisk na cyfry, zapominamy o właściwej istocie gry, o utrzymywaniu właściwego klimatu, a przecież odgrywanie postaci i ogólna kreacja opowieści przez wszystkich zgromadzonych uczestników zawsze powinny być nadrzędnym celem każdej rozgrywki.

Upprzedzam też wszystkich Czytelników, że mechanizmów powyżej opisanych nie należy zbyt dosłownie odnosić do rzeczywistego średniowiecza, gdyż większość z nich w owych czasach istniała, ale niekoniecznie w tak przesadny lub anachroniczny sposób.

A jeśli zaprezentowane pomysły podobają się Wam, to spróbujcie je włączyć do używanego (prowadzonego) systemu. Najłatwiej będzie to uczynić, jeśli właśnie zaczynacie prowadzić nową drużynę, ale przy odrobinie pracy powinno się to udać w każdym wypadku. Powodzenia.

MACIEJ NOWAK

NIEKONWENCJI

CIĄG DAŁSZY...

ILUSTRACJE: TOMASZ MINKIEWICZ

Ten artykuł jest kontynuacją felietonu *Niekonwencja*, który został opublikowany w numerze 26 *MiM*. Chciałbym zaprezentować w nim kolejne sposoby urozmaicania sesji RPG, polegające na wprowadzaniu do rozgrywek i scenariuszy nietypowych motywów. Pomysły te tradycyjnie pochodzą ode mnie i moich przyjaciół, ponadto, aby być uczciwy, muszę przyznać, że do spisania ich zainspirował mnie dodatek do pewnego znanego i lubianego systemu, noszący wszystko mówiący tytuł *Creative Campaigning*. Miłej lektury.

Dwie drużyny – jeden mistrz

Pomysłem, który chcę tu przedstawić, nie jest bynajmniej prowadzenie przez jedną osobę więcej niż jednej drużyny – wszak takie sytuacje są całkiem zwyczajne i raczej dziwne byłoby czynienie z nich atrakcji rozgrywek. Wszystko jednak zmienia się diametralnie, kiedy owe dwie grupy działają w tej samej rzeczywistości i w tym samym czasie. Każda z nich podczas swych wędrówek spotyka się ze śladami działalności drugiej grupy (zasłyszane opowieści, spalone wioski, etc.). Obie konkurują ze sobą w dążeniu do tych samych celów, mogą też współpracować, wychodząc z założenia, iż dwie drużyny mogą o wiele więcej zdziałać. Pierwsze z rozwiązań (konkurencja) sprawdza się dobrze w kampaniach heroicznym, w których to „dobrzy” bohaterowie (np. Drużyna Pierścienia) muszą uratować znaną im rzeczywistość

– źli zaś, za wszelką cenę (zazwyczaj swych głów), muszą im to uniemożliwić (grupę taką stanowiły nazgule). Symultaniczne (no, prawie...) prowadzenie dwóch drużyn, wnosi do gry nowy wymiar rywalizacji (bądź też współpracy), ponieważ ma się wówczas do czynienia nie z istniejącym tylko na kartce, bezosobowym BNem, lecz z żywym człowiekiem, którego reakcji często nie można przewidzieć. Podczas spotkań dwóch drużyn gracze mogą pozwolić sobie na większą swobodę w „kontaktach międzyludzkich”. Czyli po prostu – przekomarzać się, oszukiwać, a jeśli poczują ochotę, kazać swym postaciom nakłaść sobie wzajemnie po pyskach.

Kilku Mistrzów – jeden świat

Ten pomysł jest w pewnym sensie rozwinięciem poprzedniej idei. Znow w tej samej rzeczywistości działa kilka drużyn, a działania podejmowane przez jedną z nich są odczuwalne przez inne (w mniej lub bardziej sympatyczny sposób). Każdą grupę prowadzi jednak inny Mistrz, informujący swych kolegów o zmianach spowodowanych w rzeczywistości gry prowadzonymi przezeń scenariuszami – oraz, oczywiście, aktywnością jego drużyny. Inni MG uwzględniają w swych kampaniach owe zmiany, przez co unika się sytuacji, w których każdy z Mistrzów, zupełnie na swój sposób, przekształca świat kampanii

A teraz po ludzku: jeżeli, na przykład, znakomity bard Fenix swymi pieśniami podburzy lud do buntu,

obali króla i sam zostanie monarchą, to prowadzona przez innego Mistrza drużyna na tronie tego państwa nie zastanie Angusa I, lecz naszego minstrela...

Każdy gra osobno

Czy przyzwyczailście się już do tego, że w grach fabularnych śmiałkowicie powinni poruszać się w zwartej grupie, strzegąc się, aby nic nie wyskoczyło na nich zza rogu? Na pewno, wszak jest tak w przeważającej większości gier. Wynika to z niemal automatycznie przyjmowanego przez graczy (także tych tworzących gry) założenia, że grupy awanturników to zespoły najemników, których członkowie wzajemnie się uzupełniają i aby przeżyć, skazani są na współpracę i wspólną wędrówkę. Spróbujmy jednak to zmienić. Nikt nie powiedział, że gracze wypełniający podczas tej samej sesji, u tego samego MG, zadania tego samego scenariusza, konieczne muszą grupować swe postaci. Niechaj każda z nich działa zupełnie samodzielnie, nie krepowana więzami koleżeństwa czy innymi ograniczeniami, wynikającymi z pracy w zespole. Wówczas Mistrz, zamiast wszystkim naraz referować zaistniałe wydarzenia, spędza z każdym graczem kilka chwil na osobności, prezentując mu sytuację, w której ten się aktualnie znajduje, i wprowadzając w życie ewentualne zmiany spowodowane jego poczynaniami. Następnie zawiesza dlań akcję. Obsłużwszy jednego gracza, wędruje do drugiego, trzeciego, etc., potem znow powraca do

pierwszego, aby podjąć przerwany wątek – i tak w kółko. Innymi słowy, jest to gra w rodzaju „jeden na jeden” (jeden Mistrz i jeden gracz), podczas której wszystkie postaci uczestniczą jednocześnie w wydarzeniach (choć zapewne różnych) tego samego modułu.

Zawiązane oczy

Teraz, dla odpoczynku, drobny (ale skuteczny) sposób uatrakcyjnienia rozgrywki. W trakcie sesji zasłońcie sobie oczy opaskami, koncentrując się wyłącznie na tym, co słyszycie z ust MG. Oczywiście, czasem je zdejmujcie, na przykład wtedy, gdy musicie coś zanotować na waszej karcie postaci. Odciecie bodźców wzrokowych w niesamowity wręcz sposób pobudza wyobraźnię. Eliminacja rozpraszającej graczy obserwacji nóg pięknej koleżanki, czy też przejeżdżających za oknem samochodów powoduje, iż obraz, który umysł tworzy na podstawie opowieści Mistrza Gry, staje się nadzwyczaj wyrazisty i klarowny.

Mieszanie światów

Myślę, że każdy gracz z długim stażem wie, jak nużące potrafią stać się „standardowe” rzeczywistości, w których toczy się akcja standardowych przygód. Po kilku latach czytania książek i wyimaginowanych wędrówek po fantastycznych kontinuuach można przewidzieć, co się za chwilę wydarzy. Wie się, że wedle konwencji tutaj powinien znajdować się zamek złego maga, za tamtą skałą porwana księżniczka, ewentualnie port kosmiczny – tudzież Night City. Oczekuje się też wówczas określonego typu przygód, przypisanego konkretnej rzeczywistości. W fantasy będzie to zwykle któreś tam z rzędu ratowanie świata, w cyberpunku kolejne machlojki, w science fiction – laserowe strzelanki. Tak, wiem iż kreowanie rzeczywistości RPG właściwie zależy wyłącznie od Mistrza Gry i wcale nie musi trzymać się on powyższych schematów – w tym jednak problem, że zazwyczaj nie chce mu się od nich odstępować. Aby go do tego nakłonić, proponuję stworzenie małego koktajlu

kilku światów, wykorzystującego to, co w nich najlepsze – ku powszechnemu zadowoleniu, rzecz jasna. Nie chodzi mi o „dosłowne” wstawianie do świata gry nie pasujących doń kompletnie elementów zupełnie odmiennego kontinuum (za przykład takiej, moim zdaniem niezręcznej, fuzji cyberpunka i fantasy uznać można system *Shadowrun*). Na myśli mam raczej wprowadzanie do jednego świata nastroju z drugiego – przy odpowiednim przekształceniu gadżetów tej „pierwotnej” rzeczywistości. Posłużę się wspomnianym już wcześniej przykładem połączenia cyberpunka i fantasy. By osiągnąć ów melanz, zbudujmy baśniowy, chylący się ku upadkowi świat, zdominowany przez wszechmocne gildie (korporacje). Świat, którego mieszkańcy ulepszają swe ciała za pomocą różnych magicznych zabiegów (cyberwszczepy), a specjalnie wyszkoleni ludzie mogą mentalnie podróżować po krainie duchów i dokonywać tam rozmaitych, tajemniczych operacji (cyberdecki, deckerzy, cyberprzestrzeń).

Otrzymujemy w ten sposób rzeczywistość fantasy ze wszystkimi

charakterystycznymi dla niej atrybutami i właściwe bez obcych domieszek – a przy okazji przesyconą atmosferą cyberpunka. Proste prawda? A radości daje co niemiara.

Konkretnymi przykładami stworzonych w ten sposób światów są między innymi: *Darksun* (fantasy i postnuklearne wizje), *Ravenloft* (fantasy i horror), *Spelljammer* (fantasy i space opera), *Strefa Śmierci* (cyberpunk i science fiction) oraz... rzeczywistość *Gwiezdnych Wojen*: science fiction o nastroju i gadżetach zaadaptowanych z fantasy (np.: Moc – Magia, Gwiazda Śmierci – powiedzmy... Pierścień Władzy).

„Jednoprofesyjna” drużyna

Utarł się zwyczaj, że w skład każdej drużyny, niezależnie od świata, powinni wchodzić specjaliści z różnych dziedzin codziennego, awanturycznego życia. Na przykład wszystkie grupy ze światów fantasy powinny mieć swych „etatowych” magów, kapłanów, wojowników itp. Tłumaczy się to tym, iż jedynie „wielofunkcyjna” grupa ma możliwość pokonania



różnorodnych przeszkód, które mogą pojawić się na jej drodze. W zasadzie, jest to prawda, jednak z drugiej strony układ taki często nie pozwala graczom tworzyć postaci specjalizujących się w ulubionych profesjach – ponieważ, po prostu, nie są one już dla danej grupy przydatne (chcemy maga, a nie trzeciego złodzieja! albo – Eee, bez kapłana to tej przygody nie przeżyjecie).

Proponuję więc tworzenie drużyn składających się wyłącznie z przedstawicieli jednej profesji (lub też z przewagą jednej profesji), których połączył jakiś mniej lub bardziej szczytny cel. Stworzona zostanie w ten sposób grupa najemników-specjalistów, o zdecydowanie wyższych kwalifikacjach niż zbieranina przypadkowych włóczęgów – i chyba większych szansach na zatrudnienie niż ci ostatni.

A oto przykłady takich drużyn:

- * wojownicy: kompania najemników, bractwo rycerskie, płatni zabójcy
- * złodzieje: gang, szajka
- * bardowie: zespół muzyczny, trupa komediantów
- * kapłani: wędrowni mnisi, zakon rycerski
- * magowie: zespół badawczy, zespół usługowy (mogący przypominać, dajmy na to, *Ghostbusters*).

Jeśli zaś komuś znudzi się drużyna „jednoprofesyjna”, zawsze może stworzyć drużynę „jednorasową”...

Drużyna przeniesiona do innej rzeczywistości

Muszę przyznać, że jest to mój ulubiony motyw (bazuje na nim min. *Ravenloft*). Nie ma dla mnie bardziej ekscytujących przygód, niż te opowiadające o przeniesieniu się mieszkańców jednego świata do zupełnie im nie znanej rzeczywistości, fascynującej swą tajemniczością i szokującą odmiennością. Wstrząs kulturowy, poczucie alienacji, a także poznawanie odmiennej czasoprzestrzeni, stanowiąc mogą wspaniałą, podniecającą zabawę. Przenieść można się w inne wymiary, na inne planety lub w inne czasy. Smaczkowi dodaje grze wyeksponowanie osób z naszej Ziemi do świata, dajmy na to, fantasy. Zderzenie dwóch odmiennych sposobów



myślenia i dwóch cywilizacji dostarcza nie mniejszych emocji niż walka ze smokiem. Poza tym, w owej walce można wówczas wreszcie wykorzystać wiadomości i umiejętności znane z realnego świata – na przykład prawa fizyki. Wielu wrażeń dostarczają rozpaczliwe próby powrotu do zwykłej rzeczywistości. Rodzić mogą one także tragedie: na przykład, gdy pojawia się problem wyboru między powrotem do domu a pozostaniem z ukochaną osobą, która pochodzi ze świata, który pragnie się opuścić. Kiedy zaś przebywa się w innym czasie (dajmy na to, w przeszłości), spotkać można tam kilka dziwnych osób, m.in. swoich rodziców z okresu zanim się poznali... Co więcej, wskutek swych mniej lub bardziej przemyślanych działań, awanturnicy, powracając do „właściwej” epoki, mogą zastać ją trochę zmienioną... Jeśli ktoś pragnie szczególnie wysublimowanej rozrywki, proponuję mu spróbować zagrać właśnie w taką przygodę. Przeliczenie cech swojego ciała i umysłu na

współczynniki odpowiedniego systemu (mimo iż dość skomplikowane) jest możliwe – a frajda, jaką ma się później podczas sesji, warta jest tego wysiłku.

Pomny zbawiennego wpływu literatury na RPG, przed wymyśleniem wykorzystującego ten pomysł scenariusza, proponuję lekturę na przykład *Kronik Narni* Lewisa, *Trzech serc i trzech lwów* Andersona lub też pierwszego tomu *Świata Czarownic*.

Militaria...

Jak już wielokrotnie wspominałem, większość scenariuszy i systemów RPG przeznaczona jest dla grupy wędrownych najemników: niezdyscyplinowanych i od nadstawiania karku zdecydowanie wolących chłanie piwka oraz podszcypywanie dziewczynek. Zazwyczaj muszą oni rozplatać jakąś intrygę, wydostać się z jakiejś kabały, ewentualnie po prostu nie dać się zabić.

Natomiast ja chciałbym zaproponować nieco inne podejście do

przygód (a także drużyny jako całości). Spróbujcie kiedyś, zamiast ratowania kolejnej księżniczki, umieścić w scenariuszu zadanie, do którego wykonania potrzebny jest przede wszystkim dobrze obmyślony plan działania i harmonijna współpraca pomiędzy członkami grupy. Może być to odbicie zakładników z dobrze strzeżonego obozu nieprzyjaciela, wykradzenie jakichś ważnych artefaktów, dywersja we wrogiej bazie itp. Przy tworzeniu takich scenariuszy nie trzeba wcale wymyślać skomplikowanej intrygi, często wystarczy przedstawić tylko ustawienie sił przeciwnika i przykłady jego możliwych reakcji na poczynania drużyny. Reszta zależeć będzie już tylko od jej pomysłowości i zgrania.

Z powyższym wiązać się może również nowa koncepcja grupy. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby z wędrownych zabijaków stali się oddziałem żołnierzy, twardych profesjonalistów, których przygody polegają na wypełnianiu kolejnych misji wojskowych. Na takim pomysłu opierają się m.in. systemy *Aliens* i *Twilight 2000*.

Zabić Katana

Jak wszyscy (?) dobrze wiemy, przeważająca większość przygód polega na wykonywaniu mniej lub bardziej trudnych zadań, które choć w życiu awanturników mogą poczynić wielkie zmiany, nie wpływają drastycznie na obraz świata, w którym się rozgrywają. Nawet heroiczne, utrzymane w klimacie sagi moduły polegają głównie na obronie tego, co już istnieje, zapobieganiu gwałtownym zmianom. Tymczasem można przecież zrobić coś zupełnie przeciwnego, dążyć do całkowitego odmieniania kontinuum, w którym przeżywa się swe przygody. Krótko mówiąc, dokonać rewolucji. Droga do przewrotu to także sposób na heroiczną kampanię, pełną podniosłych momentów i zapierających dech w piersiach, dramatycznych wydarzeń. W jaki zaś sposób dokonać owego przewrotu? Nie jest to takie trudne – wystarczy, jak wspomniałem w tytule, zabić Katana i uwolnić dręczone przez orków ludy Ochrii (co prawda rzeczony Katan zo-



stał pomyślany jako klasyczna postać „nie do pokonania” – ale od czego inwencja graczy) można również poprowadzić nomadów przeciw korporacjom (*Cyberpunk 2020*), w służbie Chaosu przyczynić się do jego zwycięstwa w całym Starym Świecie (*Warhammer*), wywołać rewolucję orków w Mordorze i obalić w ten sposób władzę Saurona... Możliwości jest wiele, ich liczba i różnorodność zależy właściwie tylko od tego, na jak bardzo zwariowane pomysły wpadniecie podczas wymyślania scenariuszy.

Kostiumy

Teraz pora na coś lżejszego. Pomysł ten to w pewnym sensie kontynuacja idei z zawiązywaniem oczu. Teraz jednak nie trzeba sobie już wyobrażać wyglądu kolegów z drużyny, ma się ich bowiem przed oczyma...

Co prawda tym samym uniemożliwione zostaje granie osobą o odmiennych rysach twarzy, fryzurze, itp. – ale, cóż, nie ma nic za darmo. Naturalnie, ideałem byłoby, gdyby wszyscy

rolplejowcy sprawili sobie ładne, starannie wykonane kostiumy. Z własnych doświadczeń wiem jednak, iż takie przedsięwzięcie jest zazwyczaj bardzo kosztowne i raczej trudne do zrealizowania. Dlatego też proponuję zastępowanie pełnego przebrania jakimś charakterystycznym elementem stroju, adekwatnym do stylu, w którym ubrana jest postać. Dla przykładu, osoba grająca magiem w czarnej szacie, może założyć czarną bluzę, zaś ktoś odgrywający współczesnego żołnierza – kurtkę „panterkę”.



Na tym zakończę swą serię porad i mniej lub bardziej (raczej bardziej) zwariowanych pomysłów na uatrakcyjnianie sesji RPG. Zapewne wyszedł mi z tego niezły galimatias, myślę jednak, że jakoś się w nim połapiecie. Zresztą, gdybyśmy mieli w głowach wszystko poukładane na swoich miejscach, nie bawilibyśmy się grami fabularnymi... Odrobina chaosu na pewno więc nam nie zaszkodzi. No to, na razie!

Dawid Brykalski

Jak zostać gwiazdą serialu RPG

Ilustracje: Przemysław Truszczyński

Skoro czytacie to pismo, z pewnością gracie w RPG. Zapewne niemało. Szkopuł w tym, by ilość przeszła w jakość, to znaczy abyście zaczęli odgrywać swoje role jak aktorzy, a nie jak drugorzędni chałturnicy. „Dobre” granie nie polega li tylko na wykuciu na pamięć swoich współczynników oraz podwyższaniu ich za wszelką cenę. Nie chodzi tu wyłącznie o proste, komunikatywne odpowiedzi na posunięcia Mistrza Gry. Zapomnijcie o tym, jak też o chorobie, na którą choruje większość graczy, czyli o „gadaniu-bezprzerwy”. Nie jest moim zamiarem sugerować wam zaprzestania knoń skierowanych przeciw innym graczom oraz Mistrzowi Gry, tu każdy musi dostosować się do sytuacji i wykazać giętkość umysłu. Chciałbym was przekonać, że odgrywanie roli można wzbogacić na różnorodne sposoby, czyniąc rozgrywkę atrakcyjniejszą. Dla siebie i dla innych. Pierwszą praw-

dą, jaką chciałbym wam uświadomić, jest fakt, iż gra RPG jest rozgrywana **wyłącznie** dla przyjemności. Trudne to do pojęcia i pewnie się z tym nie zgodzicie, lecz z czasem dostrzeżecie, że w grze wcale nie jest najważniejsze jakiejkolwiek zwycięstwo, gdyż ono po czasie (krótszym lub dłuższym) zostanie zapomniane i pozbawione wszelkiego znaczenia. Gra toczy się dla samej gry i tak naprawdę liczy się jedynie chwila, w której trwa.

Tak jak w życiu.

A bogactwem możliwości i wielości odcieni życia można albo się zachwycać, albo je przeklinać, albo w końcu przejść nad tym do porządku dziennego. Podobnie jest w grach fabularnych.

I jedno, i drugie polega na ciągłym odgrywaniu jakiejś roli. Najważniejsze jest jak najlepsze wystąpienie. Doskonałości nikt nie osiągnie, można jednak próbować zbliżyć się do niej.

W większości przypadków, podczas gier przyjmuje się role ludzi (przedstawicieli innych ras odkładam sobie na inną okazję).

Pierwszym krokiem, jaki zrobimy na drodze wiodącej do doskonalenia naszych aktorskich umiejętności, będzie obserwacja i analiza zachowania nas samych (czyli ludzi). Popatrzmy choćby na najbliższych. Dlaczego zachowują się tak, a nie inaczej? Co jest powodem ich złości, zadowolenia, znużenia? Cóż chcieli podkreślić (przekazać) przez uniesienie głosu, machnięcie ręką? Te z pozoru nieznaczące elementy naszej codzienności są bardzo istotne; informują o stanie emocjonalnym, statusie, poziomie intelektualnym i wielu innych rzeczach.

Drugim krokiem będzie wnikliwe czytanie biografii sławnych aktorów. Między informacjami o ich życiu, Kochankach, sławie, zarobkach i geniuszu łatwo doszukać się (choć czasem są to jedynie strzępki) wiadomości o tym, jak doszli do mistrzostwa w swoim zawodzie. Czyli do tego, co nas powinno interesować najbardziej. Istnieją oczywiście różne techniki i teorie, starające się objaśnić, w jaki sposób należy „grać”. Dwie są dominujące. W pierwszej aktor stara się jak najbardziej utożsamić z odgrywaną postacią. Chce nią być tak bardzo, jak tylko jest to możliwe. Osobowość człowieka grającego przemienia się w alter ego bohatera. (Schizofrenia gotowa, jeśli ze wszystkimi konsekwencjami). W drugiej, podejście do roli i bohatera jest maksymalnie chłodne. Analiza, synteza, perfekcjonizm. Wszystko z dystansu, obojętnie i na zimno. Raczej dla prawdziwych zawodowców.



Jakiegokolwiek by się jednak nie dokonało wyboru, trzeba zawsze próbować być **wiarygodnym**. Nawet kosztem paru ran czy śmierci postaci! Oznacza to dbałość o szczegóły. A te, niestety, wraz z każdą upływającą godziną rozgrywki wymykają się spod kontroli. Gracze niezwykle łatwo zapominają, że bohater reprezentuje z reguły jakiś zawód czy profesję, a te (czy się tego chce, czy nie) narzucają odpowiednie zachowania. I tak, na przykład, krasnolud-berseker nie będzie próbował grać na harfie, a najbardziej wszczepiasta, cyberpunkowa laska nie zacznie dziergać na drutach.

Tak już ten świat jest poukładany, że podczas prowadzenia jakiejś postaci trzeba pamiętać skąd się ona wywodzi – z jakiej grupy społecznej, zawodowej, rodziny. A także, jakie ma to konsekwencje dla jego kariery, jego zachowania, sposobów dążenia do celu, realizacji zadań albo samego siebie. W prawdziwym człowieku to nie bierze się znikąd.

Chciałbym, abyście podczas waszych wypraw w Krainy Wyobraźni zrobili jeszcze jedno. Zastanawiali się nad swoimi czynami. Dzięki temu udawam się posłużyć innym ważnym aspektem gry aktorskiej – **ciszą**. Ludzie wrażliwi, a do takich z pewnością należycie, jeśli skupią się na tym, co ich otacza, szybko „łapią” różne rodzaje ciszy i powody, dla których zapada. Można ją też świadomie wykorzystywać do własnych celów. Zwróćcie uwagę, przez większość czasu sesji albo gadacie, albo niecierpliwie czekacie na swoją kolej, żeby zasypać innych potokiem słów. Sprzyja to jedynie rozwijaniu mięśni twarzy, gardła, głuchocie i utracie subtelności.

Nasuwa się taki oto przykład: idąca przez niepewnie wyglądający most drużyna spada w przepaść, kończąc tym samym przygodę. – Zaraz, zaraz – mówisz – przecież ja wcale nie powiedziałem, że na ten most wchodzi! Lekka zagwozodka dla MG.

Jeśli rzeczywiście siedziałeś cicho, a on nie pytał każdego z osobna czy wchodzi na ów nieszczęsny most, to masz niepodważalne prawo twierdzić, że na niego nie wszedłeś. To, że największy krzykacz – samozwańczy do-



wódca drużyny, twierdził, że „wchodzim na most”, to jego sprawa. Jeśli MG nie da się przekonać, trudno. Jego prawem jest naginać rzeczywistość gry.

Oto jeden z wielu aspektów wykorzystania ciszy. Gwarantuję wam, że związane z nią eksperymenty są nader ciekawe i przynoszą zupełnie nowe doświadczenia. Zważcie tylko, by jej nie nadużywać! Przecież gra, w której jedynie MG mówi bez przerwy, a gracze czasem tylko odzywają się półgębkiem, nie będzie zbyt rewelacyjna.

Wszystkie te piękne i górnolotne słowa mają jeszcze jeden cel, chciałbym mianowicie uświadomić wam, iż do pełnej, dobrej gry niezbędna jest **dojrzałość emocjonalna**. Kolejny tajemniczy termin, który ponownie pozwolę sobie zilustrować dosyć często pojawiającą się wśród graczy sceną.

Mianowicie, do drużyny przyłącza się nowy bohater. Podoba się on jednemu z grających już łowców przygód, gdyż jest niezwykle atrakcyjnym przedstawicielem płci przeciwnej. Pojawia się najpierw wyrzucone na kościach zauroczenie, potem miłość. A trafiony strzałą (tym razem nie orka, lecz Amora) cóż czyni? Nawet

nie stara się odegrać czegoś takiego jak przyjaźń, oddanie czy przywiązanie. Jedynie jakieś śmichy-chichy i byle dalej od zakochania. Przykre, bo takie zachowanie jest absolutnie nieprawdziwe w przypadku normalnego człowieka. Niestety, moi państwo, uczucie tak silne jak miłość jest w stanie przełamać tylko dewiant, ktoś bardzo doświadczony (nie o punkty doświadczenia tu chodzi) lub ktoś posiadający bardzo silną samokontrolę! A wystarczyłoby przejrzeć wnikliwiej wcześniejsze numery **MiM**. Znaleźlibyście tam co najmniej dwa bardzo dobre teksty o seksie i miłości w RPG.

Zadaniem tego tekstu było przekazanie Wam paru wskazówek, dzięki którym po zakończeniu jakiejś sesji ktoś spojrzy z podziwem i powie: – Ty to masz łeb... albo nie kryjący zaskoczenia MG zapyta: – Jak na to wpadłeś?!”

Spora satysfakcja. Trzeba na nią też i sporo popracować.

Łukasz M. Pogoda

Walizka pełna snów

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Gdzieś z głębi domu dochodzi dźwięk zegara, donośnie wybijającego godzinę trzecią. Płomienie świec drżą lekko. Siedzę na środku zakurzonego strychu i patrzę tępo w ogień. Obok mnie leży otwarta walizka. Wypełniają ją paczki starych listów, różnych notatek i innych dokumentów. Z mojej dłoni, cicho szeleszcząc, wysuwa się kilka arkuszy papieru.

Od tej chwili nie będę mógł zasnąć, nie odczuwając przy tym strachu. Drzę, choć noc jest ciepła. Zimny pot spływa po moich plecach, a serce rozpaczliwie kołocz się w piersi. Wiem, że nigdzie przed nim nie ucieknę. Wszystko zrozumiałem i teraz boję się. Boję się Marka Edwarda Morrisona, który spokojnie śpi w swojej sypialni na piętrze.

Oddkładałem połówkę kartki do walizki. To jego zapiski i pamiętnik. Pamiętnik wytrawnego znawcy Krainy Snów – miejsca, które każdy z nas nieświadomie odwiedza niemal codziennie. Czy teraz rozumiecie, dlaczego odczuwam taki strach?

Nie. Nie widzę tego w waszych twarzach. Dostrzegam tylko głupie uśmieszki. Posłuchajcie zatem fragmentu jego notatek. Słuchajcie i drżycie.

Istnieją dwa rodzaje marzeń sennych. Pierwszego z nich doświadczamy wszyscy prawie każdej nocy. Śniąc odwiedzamy różne miejsca. Zazwyczaj nie pamiętamy tych podróży lub bierzemy je za wizje śpiącego umysłu. W żaden sposób nie możemy oddziaływać na swoje sny i na odwrót – nic, co przypadkiem napotkał nasz śpiący umysł, nie może bezpośrednio na nas wpłynąć.

Drugi rodzaj snu ma miejsce w chwili, gdy nasza dusza i świadomość wkraczają do jednej z wersji Krainy Snów. Niełatwo odnaleźć do niej drogę, dlatego przejście to udaje się to tylko wybranym. Większość z nas pozostaje jednak nawet nieświadoma istnienia Krain Snów.

Czym jednak są wspomniane Krainy? Iluzją? Inną planetą? Kreacją śniących umysłów? Być może tylko jedna z tych możliwości jest prawdziwa, a może wszystkie naraz. Najprawdopodobniej ludzki umysł nie może pojąć prawdy. Ale wiemy jak Krainy Snów wyglądają i w jaki sposób do nich dotrzeć.

Niektóre z nich są od całkowicie niezależne, inne zaś łączą się i wzajemnie na siebie nakładają. Największa i najważniejsza kraina została opisana w kilku opowiadaniach przez Howarda P. Lovecrafta, z których najbardziej istotne jest „W poszukiwaniu nieznanego Kadath”. Na ich podstawie firma Chaosium stworzyła obszerny opis Krainy Snów, zatytułowany po prostu „Dreamlands” (suplement ten jest aktualnie niedostępny tak na rynku polskim, jak i na zachodnim). Kilka informacji z tego dodatku znalazło się

w podręczniku, ale, niestety, znowu położono większy nacisk na mechanikę, niż na sposoby prezentacji Krainy Snów.

Na szczęście niewiele straciliśmy. Przedstawiona w „Dreamlands” wizja jest nieco przesłodzona i (moim skromnym zdaniem) pozbawiona ducha Mitów. Ukazuje nam ona fantastyczną krainę, która, niestety, ma więcej wspólnego z fantastyką niż z horrorem. Owszem, można tam spotkać różne straszne i niebezpieczne bestie, niektóre przygody będą zawierały w sobie spory ładunek grozy, ale to wszystko możemy stworzyć w wielu systemach w konwencji fantasy. W rzeczywistości, nawet gdy Strażnik zbuduje prawdziwie przejmującą i przekonującą graczy wizję, i tak nie będzie to prawdziwy horror, przerażające spotkanie z mrokiem i ciemnością.

Oddanie szczególnego nastroju tej Krainy Snów nie jest łatwe, gdyż od zwyczajnej fantastyki odróżnia się ona głównie drobnymi szczegółami scenografii. Nawet jeśli postaramy się odmalować sennie miasta w ciepłych, pastelowych barwach, tak jak przedstawił je HPL, i położymy nacisk na takie szczegóły jak charakterystyczne, niecodzienne materiały budowlane i egzotyczną architekturę, gracze mogą szybko zapomnieć, że są w Krainie Snów. Strażnik musi stale podtrzymywać klimat tajemnicy, aby gracze nie pomyśleli sobie, że trafili do jakichś Zaginionych Krain lub Kryształów Czasu.

Ale Kraina Snów, stworzona na bazie tekstów Lovecrafta, nie jest jedyna, pomimo że wydaje się być zasadniczym



celem wszelkich sennych podróży. Nie będziemy jednak skupiać się na opisie Krainy Snów ukazanej w „Dreamlands”, gdyż nieco wskazówek na jej temat zamieszczono w podstawowym podręczniku do gry *Zew Cthulhu*. A poza tym nie zdołalibyśmy ukazać jej w pełni na tych kilku zaledwie stronach, jakie zajmuje ten tekst. Musimy sobie też uświadomić, że nie ma czegoś takiego jak recepta na Krainy Snu. Wbrew pozorom, nie muszą być one powtarzalne i niezmiennie – pamiętajmy, że wielu odwiedzających je podróżników jest zdolnych do przekształcania ich siłą swojej woli. Spójrzmy zatem na inne krainy, które dzięki swojej odrębności są miejscami dużo ciekawszymi i o wiele bardziej niebezpiecznymi.

Są one bardziej mroczne, bardziej przerażające i niepokojące, niż świat po drugiej stronie lustra. Niektóre Krainy Snów są wykrzywionymi, onirycznymi obrazami naszej ziemskiej rzeczywistości, inne przypominają siedziby obcych ras, całkowicie niezrozumiałe dla Poszukiwaczy. Te rzeczywistości nie muszą być logiczne i do końca spójne. Sny przecież żądają się własnymi, nieodgadnionymi regułami (a może nie obowiązują w nich jakiegokolwiek prawa?). Niektóre z tych światów mogą być domeną jakichś pradawnych bóstw, inne zaś na pierwszy rzut oka będą sprawiać wrażenie pustych, cichych i bezludnych. Każdy Strażnik może tworzyć swoje własne Krainy Snów i przenosić do nich graczy. Oczywiście przejścia te winny odbywać się w jakiś określony sposób, który, jeśli zostanie odkryty, pozwoli biednym Badaczom choć na pozorną kontrolę nad podróżami.

Warto zastanowić się nad możliwymi sposobami podróżowania pomiędzy światem rzeczywistym a światami snów. Istnieje wiele metod, ale początkowo bohaterowie będą najpewniej przedostawać się do Krain Snów dzięki sta-

rym, zapomnianym już zaklęciom lub prehistorycznym artefaktom. Być może jakiś wytrawny znawca Krainy Snów podłożył Badaczom jedzenie lub trunki zaprawiony przepojonym magią narkotykiem, który nocą przeniesie ich do innego świata, w którym będą oni słabi i podatni na jego moc.

W miarę upływu lat, Badacze zdobędą wiedzę i doświadczenie, zaczną szukać wejścia do Krainy Snów, próbując świadomie kierować swoimi marzeniami sennymi. Jest to jednak bardzo trudne i wymaga wielu prób, choć nie należy nadużywać metody opisanej w podręczniku (czyli testów umiejętności *Mity Cthulhu*, które można powtarzać w razie niepowodzenia raz na kilkanaście tygodni). Przejścia do krain marzeń sennych winny się odbywać dość rzadko i tylko w wyjątkowych przypadkach, czyli kiedy zapragnie tego Strażnik. Któryś z bohaterów może nawet przedostać się do jednej z Krain Snów spontanicznie (nieświadomie). Pamiętajmy, że postać ta powinna jednak mieć cechę Moc wynoszącą nie mniej niż 18 punktów i że najprawdopodobniej trafi ona do klasycznej Krainy Snów Lovecrafta.

Bardzo doświadczeni kultysty, zaprawieni w podróżach do sennych krain, mogą po swojej śmierci przenieść się do wybranej krainy. Ta opcja graczy raczej nie dotyczy, chyba że cała drużyna ma już dość zmagania się ze sługami Nyarlathotepa i Shub-Niggurath. W takim wypadku mogą oni popełnić zbiorowe samobójstwo i dalej grać w klasyczne *fantasy* w jakiejś Krainie Snu, choć sam nie wiem, po co tak kombinować. Prościej zmienić grę, a podręcznik *Zew Cthulhu* odłożyć na półkę.

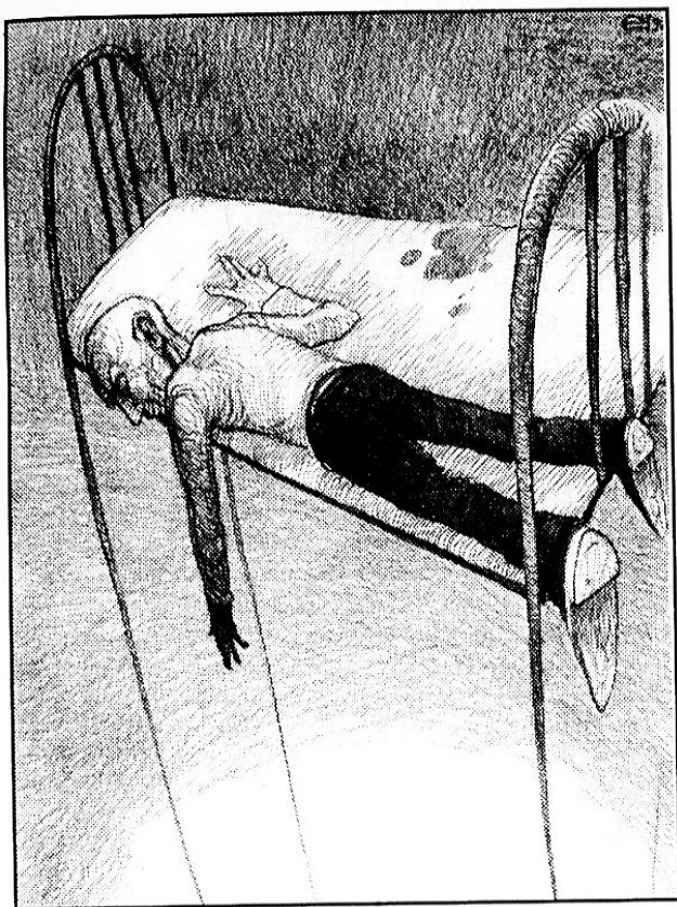
Ale wróćmy do tematu. Ostatnim ze znanych sposobów na wkroczenie do świata snów jest odnalezienie miejsca, gdzie nakłada się on ze światem rzeczywistym. Na Ziemi istnieje tylko kilka takich miejsc, przy czym niektóre z nich są otwarte (działają) jedynie w pewnych okresach, tylko przez kilka dni roku (jeśli życzy sobie tego Strażnik). Należy zaznaczyć, że jest to jedna z niewielu metod umożliwiających przeniesienie ciała i materialnych obiektów do realiów snu. Zazwyczaj podróżuje sama jaźń i dusza, które materializują się w Krainie Snów bez jakiegokolwiek ekwipunku, czy nawet ubioru.

Chwila, w której następuje wejście do odrealnionej krainy snu, może zostać w jakiś sposób zaakcentowana, choć motyw z siedemdziesięcioma i siedmiuset schodami należy wyłącznie do Krainy Snów HPL. O wiele bardziej niepokojące i dezorientujące graczy przejścia występują niepostrzeżenie – ot, Badacze sobie zasypiają i po „przebudzeniu” okazuje się, że ich otoczenie uległo diametralnej zmianie. W rzeczywistości dopiero zaczęli na dobre śnić.

Do chwil związanych z przebudzeniem jeszcze wrócimy, a tymczasem zastanówmy się nad następującym pytaniem, które być może nurtuje was już od momentu, w którym zaczęliście czytać ten artykuł: dlaczego Badacze udają się do Krainy Snów?

Powodów jest wiele. Wspominaliśmy już o przenoszeniu się do Krainy Snów w poszukiwaniu świata *fantasy*, mówiliśmy też o podstępym sprowadzeniu graczy do miejsca, gdzie łatwo nad nimi zapanować. Kraina Snów może być też miejscem kłótni umysłów naszych bohaterów lub sceną pojedynku z czymś, co w normalnym świecie jest niezniszczalne lub nieosiągalne. Przygody w krainach marzeń sennych powinny





w jakiś sposób łączyć się z problemami, jakie Badacze mają w realnym świecie (doskonale zgrane sekwencje oniryczne i realne pojawiają się w przygodzie *Orient Express* – przyp. red.). Przykładowo, ktoś może poprosić nasze postaci o zbadać nieszczęśnika, którego coś opanowało w czasie, gdy śnił. Śledztwo ujawni, że chory podróżował do Krain Snów i tam najprawdopodobniej jest uwięziona jego biedna dusza. Być może została ona już uśmiercona, a cielesną powłokę objęła w posiadanie mroczna istota, która dopasowuje ją do własnych potrzeb. A jeśli bohaterowie ściągną na siebie gniew lub uwagę jednej z nieludzkich ras, to gracze mogą spróbować przedostać się do jednej z Krain Snów, aby uniknąć pościgu. (Lecz kto wie, co się wtedy stanie z ich śniącymi ciałami?)

Wyprawa do jednej z omawianych krain może być dobrą nauką dla wszelkich miłośników żelastwa o dużym kalibrze. Gdy znajdą się w nieznanym im świecie bez swoich ukochanych strzelb na słonie, zaraz zaczną śpiewać inaczej. Można spróbować jeszcze innej sztuczki: Badacze zaczynają przeżywać jakąś przygodę raz jeszcze, choć w nieco innej scenografii i z innymi statystami. (Kolorytu doda uczynienie bohaterami niezależnymi osób, które postaci graczy widziały martwe kilka przygód wcześniej). Graczy zacznie przesładować nieustające poczucie *déjà vu* i albo popadną w skrajną paranoję, albo zginą. Tak czy siak, niezależnie od finału przygody, przebudzą się cali i zdrowi, ale, niestety, tylko na ciele. Po takich przeżyciach Badacze mogą stracić kilka lub nawet kilkanaście Punktów Poczytalności.

Sny mogą też zostać wykorzystane przez Strażnika do przekazania postaciom jakiegoś ostrzeżenia, przesłania lub wołania o pomoc, ale aby je odebrać, wcale nie musimy przechodzić do Krainy Snów.

Śniący Badacze powracają zazwyczaj do normalnego świata wraz z przebudzeniem ich ziemskiej powłoki. Mimo to mogą spędzić w Krainach Snu o wiele więcej czasu, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. (Tam czas płynie w zupełnie innym tempie, zazwyczaj o wiele szybciej). Gdy nadejdzie chwila ich przebudzenia i zarazem powrotu, możemy wykorzystać chwyt z wielokrotnym przebudzeniem. Bohaterowie budzą się z jakiegoś potwornego koszmaru i z ulgą witają rzeczywistość, która z wolna zaczyna się przekształcać w coś jeszcze bardziej obrzydliwego... Po czym Badacze budzą się po raz kolejny, ale czy na pewno ostatni? Uwikłani w kolejne wersje rzeczywistości nigdy już nie będą pewni czy nadal śnią, czy też wreszcie się przebudzili. Świetne przykłady zastosowania tej sztuczki mogliśmy nie tak dawno podziwiać na ekranach kin w filmie Johna Carpentera pt. „W paszczy szaleństwa”.

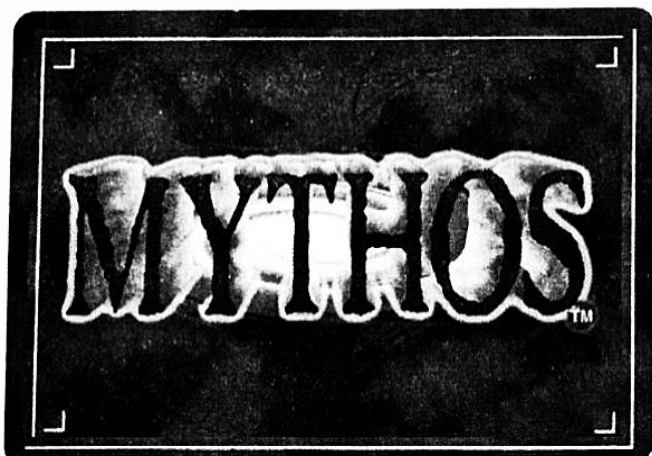
Starajmy się wykorzystywać Krainy Snów z umiarem. Przygody z nimi związane lub w nich się rozgrywające przeplatać ciągami opowieści umieszczonych w rzeczywistym świecie. Dzięki temu gracze nie przyzwyczają się do krain marzeń sennych i nie znudzą się. Możemy też pójść na całego i zatrzeć barierę między snem, a jawą – ale trzeba uczynić to umiejętnie, tak, aby samemu się nie pogubić i niechcący nie dać graczom zbyt wielu wskazówek. Nie zapominajmy też nigdy, że **Zew Cthulhu** jest grą bazującą przede wszystkim na klimacie i nastroju. Jakość przygód nigdy nie może być mierzona liczbą trupów i wiader przelanej krwi, nawet jeśli ta krew jest tylko iluzją. I tą uwagą zamknijmy nasz artykuł o Krainach Snów.

Nadal nie dostrzegam zrozumienia w Waszych oczach. Jesteście zadowoleni z życia i z siebie. Zaślepieni, nie dostrzegacie prawdy. Ale ona i tak Was dosięgnie. Koszmary, jakie macie po przeczytaniu przed zaśnięciem książki samotnika z Providence są niczym, gdyż zapominacie je zaraz po przebudzeniu. Pamiętacie swój sen sprzed dwóch dni? Oczywiście – nie potraficie go sobie przypomnieć. Ale pewnego dnia, gdy przekroczycie cienką granicę pomiędzy zwyczajnym snem a Krainą Snów, uświadomicie sobie, że Was ostrzegałem.

Zamykam cicho walizkę. Zegar wybija czwartą nad ranem. Pierwszy brzask rozjaśnia czerwcowe niebo, a wokoło słychać beztróskkie ćwierkanie budzących się do życia ptaków. Tymczasem gwiazdy, już niewidoczne w świetle słońca, nieustannie zdążają na właściwe miejsca.



Centrum Gier BARD
tel. (033) 122-399
do godz. 10:00 rano



Na początku naszego wieku, dziwak z Providence stworzył niesamowity i szalony obraz Ziemi oraz całego wszechświata. Wierzył, że istnieją potężne stwory, przemierzające kosmiczne przestrzenie, a ludzkie prawa, emocje i zainteresowania nie mają żadnego znaczenia wobec ich potęgi. Wszystkie swe idee zawarł w opowiadaniach, nowelach, wierszach i listach, zaś jego pomysły podchwycili inni. I tak, z literackich utworów kilku osób wyłoniła się przerażająca wizja otaczającej nas rzeczywistości. Wiele lat później, zupełnie inni ludzie, w zupełnie innych czasach, stworzyli grę fabularną, opartą na tej niesamowitej wizji. Ponadto wydano grę karcianą, opierającą się zarówno na grze fabularnej, jak i na utworach Lovecrafta i jego następców. Jej producentem jest firma Chaosium Inc.

W grze karcianej Mythos każdy z graczy wciela się w postać zwyczajnego człowieka, wiodącego typowe życie lat 20. naszego wieku. Wraz z upływem czasu bohater (zwany, tak jak i w grze fabularnej, Badaczem czy też Odkrywcą Tajemnic) orientuje się, że otaczający go świat nie jest bezpieczny. Z mroków nocy, z opuszczonych krypt, z głębin morza wypływają potworne stwory, pragnące ponownie opanować nad Ziemię.



Ta Rzecz bogó – zielona, lepka ikra z gwiazd – obudziła się, aby domagać się swoich praw. Gwiazdy znalazły się we właściwej pozycji i czego nie zdołał dokonać odwieczny kult i jego wytyczony program, tego dokonała, całkiem przypadkowo, gromada nieświadomych marynarzy. Po niezliczonych latach, wielki Cthulhu był znowu wolny i spragniony uciechy.

H. P. Lovecraft, „Zew Cthulhu”
(przekł. R. Grabowska)

Z zapomnianych zakątków bibliotek, kultysty kradną księgi tajemnej wiedzy i uczą się z nich przerażających czarów.

Poza zwykłymi kartami gracz posiada jedną nietypową – kartę swego Badacza. Jest ona dwa razy większa od normalnych. Wokół niej umieszcza się pozostałe atuty, które mają wpływ na rozgrywkę. Odkrywca Tajemnic opisując dwa współczynniki – Poczytalność i Wykształcenie. Pierwszy z nich zmienia się w trakcie gry; kiedy spadnie do zera, rozgrzywka się kończy.

Karta Badacza, jako jedyna, wyróżnia się spośród innych. Pozostałe przypominają nam te znane z innych gier

karcianych i – tradycyjnie – dzielą się na kilka rodzajów. Mamy więc karty przygód, sprzymierzeńców, artefakty, wydarzenia, miejsca, potwory, zaklęcia i księgi.

Innsmouth? No cóż, dziwne to miasto, położone przy ujściu rzeki Manuxet. Niegdyś było całkiem duże, a przed wojną, przed 1812 rokiem, portem, ale w ciągu stu lat rozpadło się. Nie jeździ tam teraz kolej...

H. P. Lovecraft, „Widmo nad Innsmouth”
(przekł. R. Grabowska)



Karty przygód to chyba najważniejsze atuty w całej grze. Opisują historie, które musi przeżyć Badacz. Innymi słowy, zapisano na nich nazwy kart, które gracz musi wykorzystać, aby zakończyć przygodę. Kiedy tego dokona, zagrywa kartę przygód i, jak radzą autorzy, opowiada co mu się przydarzyło. Niewątpliwie pod te atuty, należy układać całą swoją talię.

Sprzymierzeńcy, czyli postacie znane z utworów literackich (np. Wilbur Whately, Arthur Jermyn, czy Herbert West) bądź też sami pisarze (np. Edgar Allan Poe czy Lord Edward Dunsany). Wspomagają oni na różne sposoby Badacza Tajemnic.

Artefakty to specyficzne, często magiczne przedmioty lub maszyny, które można znaleźć w różnych miejscach – Proszek Ibn-Ghaziego, Lampa Alhazrada...

Wydarzenia: Wszyscy wiemy, co może się przydarzyć nieuważnemu (czy może raczej należałoby powiedzieć dociekliwemu) Badaczowi Tajemnic. Pośród tych kart znajdują się również atuty pozwalające podróżować, czasem na niewyobrażalne odległości, a także różne fobie, których może się nabawić Badacz.

Miejsca: Wielkie miasta, uniwersytety, domy aukcyjne, odległe planety. Innymi słowy miejsca znane z utworów Lovecrafta – Arkham, Innsmouth, Miskatonic University itd.

Potwory to przerażające stwory rodem z Mitów – Wielki Cthulhu, Hastur, Dhole, Mi-Go czy Piaseczniki.

Zaklęcia, czyli tajemnicze formuły, które Badacz poznaje, czytając zakazane księgi. Bardzo pomocne w walce z bestiami z bezkresnych przestrzeni kosmosu.

Księgi: Któż z nas nie słyszał o *Necronomiconie*, *Księdze Ebona* czy *Unaussprechlichen Kulten*?

Podczas rozgrywki operujemy trzema stosami kart.

Pierwszy z nich to talia Mitów.

Z niego stosu dobieramy karty, które składają się na naszą rękę –

każdą rundę zaczynamy

z trzynastoma kar-

tami w dłoni

(piękna liczba,

prawda?).

Drugi stos to Opowiadanie. Tu dokładamy wykorzystane przez nas karty, które składają się na naszą historię, więc miejsca, wydarzenia, utraconych sprzymierzeńców. W tym stosie powinny znaleźć się atuty, które pozwolą nam ukończyć przygodę.

Trzeci to stos kart odrzuconych. Tu trafiają wszystkie atuty, które nie wpłyną już na opowieść.

A cóż takiego robi Badacz podczas rozgrywki? Podróżuje z miejsca na miejsce (chodząc, latając, płynąc, czy też przechodząc przez Bramy), zdobywa sprzymierzeńców, odkrywa tajemnicze artefakty itd. – a wszystko po to, by ukończyć przygodę.

Czas gry jest mierzony za pomocą tur i rund. Tury poszczególnych graczy następują bezpośrednio po sobie. W tym czasie gracz ma prawo zagrać jedną z kart, które posiada w ręku. Runda to pewna zmienna liczba tur. Kończy się ona dopiero

gdy dwóch graczy, spasuje jeden po drugim (pas mówimy wtedy, gdy nie posiadamy na ręku karty, którą można zagrać lub gdy chcemy skończyć turę). Po zakończeniu rundy następuje

walka pomiędzy potworami. Później zaś stwory, które przetrwały, mogą zaatakować Badaczy lub ich sprzymierzeńców.

Mythos to ciekawa gra, różniąca się od innych karcianek, co zresztą nie jest dziwne – nowa gra, aby utrzymała się na rynku, musi być inna od dotychczasowych. Jednym z ciekawszych pomysłów jest specyficzny sposób prowadzenia rozgrywki, wspomniany podział na tury i rundy. Zachęcający jest również cel gry. Nie chodzi przecież o pokonanie przeciwnika, ale o zakończenie przygody (bądź też przygód, jeśli tak umówią się gracze). Dodatkowego smaczku dodaje zabawa w odzyskiwanie utraconej Poczytalności (co zdarza się dosyć często podczas wykorzystywania kart czarów, ksiąg lub artefaktów) – miłośnicy gry **Zew Cthulhu** znają ją aż za dobrze. Należy jeszcze dodać, że gra nie należy do skomplikowanych i nie wymaga dużych nakładów finansowych. Niestety, ilustracje widniejące na kartach, nie należą do najpiękniejszych, są za to utrzymane w typowej stylistyce Mitów Cthulhu.

Mythos jest sprzedawany w zestawach podstawowych (60 kart, instrukcja oraz karta Badacza) i w zestawach dodatkowych, z których każdy liczy sobie po 13 (!) kart (dotąd pojawiły się już trzy dodatki – 1. *Expeditions of Miskatonic University*, 2. – *Cthulhu Rising* i 3. – *Legends of Necronomicon*). Graczom, którzy pragną posiadać kilka kart Badacza, dano możliwość ich zakupu w zestawach po dziewięć atutów (każdy atut to dwaj bohaterowie).

Obląkany Joe

Mythos: The Cthulhu Collectable Card Game
Chaosium Inc.

Opracowanie: Charlie Krank



MIASTECZKO YARMIE

GARGOYLA W MIASTECZKU YARMIE

Dawno, dawno temu, w miasteczku Yarmie żył sobie pewien stary mag. Nie był zbyt znany (bo jak wiadomo sława przeszkadza w badaniach), ale nie uchodził też za początkującego nowicjusza, bo oznaczałoby to z kolei całkowity brak klientów. Warzył różne mikstury, badał stare zaklęcia, tworzył magiczne przedmioty. Życie upływało mu bez większych niepokojów. Do czasu! Traf chciał, że pewnego wiosennego dnia czarodziej wyruszył zbierać zioła potrzebne do przygotowania jakiegoś specyfiku. Słonko grzało, tyk wina krzepił stare kości. Nic nie zapowiadało nadchodzącej tragedii. Niestety, okrutny los sprawił, że na Yarmie napadła banda maruderów, żołnierzy starego hrabiego Ilucarda (bardziej szczegółowo opowiem o tym innym razem). Podpalili, co nadawało się do podpalenia, zrabowali, co nadawało się do zrabowania, zgwałcili, co nadawało się do zgwałcenia i uszli wraz z zapadającym mrokiem.

I co widzimy? Nasz mag wraca sobie spokojnie do domu, ciesząc się myślą o filiżance herbaty, którą zaraz wypije przy płonącym kominku. Idzie tak sobie, idzie i widzi, że jego piękna, czarodziejska wieża leży w gruzach (no – może nie zupełnie w gruzach, po prostu jest spalona, ale mniejsza o szczegóły). Wielka złość ogarnęła naszego znajomego. Nie chodziło mu nawet o wieżę, ale w środku znajdowała się bardzo cenna kolekcja obrazów i książek, przeznaczonych dla dorosłych. Kolekcja, którą mag zbierał całe życie. Taka strata!!!

Co było robić? Czarodziej rzucił kilka zaklęć i dowiedział się kim byli wandalę. Nie tracąc czasu, rzucił na nich zaklęcie (Wielce Uporczywe Swędzenie Całego Ciała, Ze Szczególnym Uwzględnieniem Okolic Pasa) i zajął się odbudową swego domostwa.

Kiedy już uporał się z tym dziełem (co nie zajęło mu zbyt dużo czasu – w końcu był czarodziejem, nie?), zaczął się zastanawiać, jak w przyszłości mógłby zapobiec aktom podobnej destrukcji. Odrzucił myśl, aby uzbroić swą wieżę w samoczynne wyrzutnie kul ognistych, reagujące na zbliżanie się przechodniów (nie chciał stracić klienteli). Nie spodobało mu się również kilka następnych projektów. W końcu wpadł jednak na genialny pomysł. A gdyby tak stworzyć strażnika, który nie będzie się rzucał w oczy, a jednocześnie będzie elementem dokoracyjnym?

Po kilku tygodniach żmudnych badań, mag opracował formułę nowego czaru. U miejscowego kamieniarza (nie wiem dlaczego rzemieślnik ten mieszka w Yarmie – przecież nie ma on żadnego związku z grami fabularnymi), zamówił dwa posągi dziwnych maskaronów. Pomocnicy

kamieniarza ustawili je pieczołowicie na przygotowanych przy wejściu do nowej wieży postumentach, po czym, przy każdym, czarodziej wymruczał jakieś zaklęcie.

Mniej więcej dwa tygodnie później, mag ponownie wybrał się po zioła. Na taką właśnie okazję wyczekiwał jakiś podły złodziej. Zdecydowany uszczknąć co nieco z magicznych bogactw staruszka, spróbował wdrzeć się do jego siedziby. Jakież było jego zdumienie, gdy dwa, zdawałoby się niewinne posągi, ożyły i ruszyły do ataku. Rabuś uciekł co sił w nogach, a gargulce wróciły na swoje miejsca.

I co z tym fantem Mistrz Gry może zrobić?

A co tylko chce. Tak naprawdę artykuł ten miał być w zamierzeniach opisem nowego potwora do WFRP. Jednak po namyśle stwierdziłem, że można go przecież „dorobić” do różnych gier. To niewiarygodne, ale oprócz Warhammera istnieją też inne systemy, w których brakuje tego „gotyckiego” stworka. Mistrzowie Gry mogą przytoczyć powyższą historię na usprawiedliwienie wprowadzenia do gry nowego stwora, mogą ją również przerobić, zgodnie z własnymi potrzebami, tak, aby odpowiadała realiom ich świata gry.

Drobny bonus dla graczy WFRP

Nowe zaklęcie magii elementarnej: Kamień w ciało

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 12 + 6 + 3

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: patrz opis

Składniki: posąg gargulca, krew dowolnej istoty

Za pomocą tego zaklęcia można powołać do „życia” gargoylę. W tym celu mag musi trzykrotnie rzucić czar na posąg maskary. Za pierwszym razem kosztuje to 12 punktów magii, po upływie 24 godzin wydaje się 6 punktów, po kolejnych 12 już tylko 3. Powstały w ten sposób stwór jest posłuszny rozkazom swego twórcy, nigdy jednak nie może oddalić się na więcej niż 500 metrów od miejsca, w którym stał jego nieożywiony posąg w chwili rzucenia pierwszego zaklęcia.

Charakterystyka gargoyli

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	-	5	7	10	18	2	22	22	10	87	87	01

Zasady specjalne: Gargoyla potrafi latać jak istota przyziemna, jeśli jej posąg miał skrzydła.

Atakuje szponami dwukrotnie w rundzie. Działają na nią czary w rodzaju *Kruszenia kamieni*.

BATTLETECH: KOMPENDIUM

EDYCJA POLSKA



FASA
CORPORATION

1993

NAJWIĘKSZA REWOLUCJA W DZIEDZINIE GIER OD CZASÓW
WYNALEZIENIA KOSTKI: BATTLETECH

1996

NAJWIĘKSZA REWOLUCJA W BATTLETECHU:
BATTLETECH: KOMPENDIUM

THE BARBARIAN

HEAVYMETALOWI WIOŚLARZE



THRU BARBARIAN

PRZYTĘCZAJĄCO WIELKI MIĘDZYGAŁAKTYCZNY KRAŻOWNIK ZBLIŻA SIĘ DO NIEWIELKIEJ, BŁĘKITNEJ PLANETY LEŻĄCEJ NA DALEKICH PERYFERIACH ODLEGŁEJ GALAKTYKI.

SŁUCHAJCIE, TO BĘDZIE OSTATNIA CZĘŚĆ WASZEGO SZKOLENIA. JEŻELI PRZEŻYJCIE, BĘDZIECIE NAPRAWDĘ GODNI ZOSTAĆ CZŁONKAMI NAJSTRASZNIJSZEGO ODZIAŁU W TEJ CZĘŚCI WSZECHŚWIATA – IMPERIALNYCH KOSMICZNYCH MARINES!

REKRUCI CI STAWIAŁ CZŁO WIELKIM BIAŁYM MAŁPOM Z PLANETY BAZOOM...

...WALCZYLI RAMIĘ W RAMIĘ Z NIESŁAWNYM LEGIONEM ŚMIERCI W BITWIE O GŁĘBOKI JAR...

I CODZIENNIE ZJADALI NA ŚNIADANIE DWIE MISKI OWSIANKI!

ALE TERAZ MIELI PRZEJŚĆ OSTATECZNY SPRĄDZIAN NA NAJWIĘKSZYCH TWARDZIELI GALAKTYKI!

PACHA
HOBBITA

UWAGA,
JUŻ ZA CHWILĘ!

OSTATNIE ZAMÓWIENIA!

Na zewnątrz...

CZY NAPRAWDĘ
NIE UDAŁO SIĘ
NAM, SIR?

ALEŻ NIE – JESTEŚCIE
PIERWSZYMI OD TRZECH LAT,
KTÓRYM UDAŁO SIĘ WYJŚĆ STAMTĄD
O WŁASNYCH SIŁACH!

OCZYWIŚCIE, ŻE RZĄDY I PREZYDENCI RZĄDZĄ ŚWIATEM. OCZYWIŚCIE, WSZYSCY POLITYCY CHCĄ WYŁĄCZNIE NASZEGO DOBRA. OCZYWIŚCIE, ŻE TEMPLARIUSZY JUŻ NIE MA. OCZYWIŚCIE, ŻE UFO TO BZDURY. OCZYWIŚCIE, ŻE ATLANTYDY NIGDY NIE BYŁO. OCZYWIŚCIE, ŻE MAGIA NIE ISTNIEJE. OCZYWIŚCIE, ŻE ŻADNE TAJNE ORGANIZACJE NIE STOJĄ ZA KULISAMI WIELKIEJ POLITYKI.

OCZYWIŚCIE, TO NIEPRAWDA.

TERAZ TY KIERUJESZ JEDNĄ Z ILLUMINATI, TAJNYCH ORGANIZACJI, KTÓRE RYWALIZUJĄ ZE SOBĄ W WALCE O KONTROLĘ NAD ŚWIATEM. ŚWIATOWI PRZYWÓDCY, MIĘDZYNARODOWE

KORPORACJE, A NAWET CAŁE NARODY SĄ TYLKO PIONKAMI W TEJ GRZE, KTÓREJ WYNIK AŻ DO OSTATNIEGO CIOSU W PLECY JEST NIEZNANY...

ILLUMINATI TO NOWA GRA KARCIANA, PRZEZNACZONA DLA 2-6 GRACZY, W KTÓREJ INTELIGENCJA I UMIEJĘTNOŚCI NEGOCJACJI SĄ WAŻNIEJSZE OD RZUTÓW KOSTKĄ LUB SZCZĘŚCIA W DOBORZE KART. GRACZE RYWALIZUJĄ ZE SOBĄ O KONTROLĘ NAD ŚWIATEM, SUBTELNIE MANIPULUJĄC PAŃSTWAMI I RZĄDAMI, KOMPROMITUJĄC NIEWYGODNYCH POLITYKÓW.

INTRYGĄ, NEGOCJACJĄ, SZTYLET, TRUCI-
ZNA - CZY TEŻ RACZEJ SNAJPER - TO OD TEJ
CHWILI TWOJE NARZĘDZIA PRACY.

PEŁNĄ INFORMACJĘ O ILLUMINATI OTRZYMASZ PO PRZESŁANIU NA NASZ ADRES ZWROTNEJ KOPERTY
COPERNICUS, 00-961 WARSZAWA 42, P.O. BOX 39



Stalker. Nowa gra fabularna.

Wszystkich zainteresowanych, w sprawach merytorycznych prosimy o kontakt z autorami:

Mateuszem Tomczykiem i Łukaszem Pogodą.

Adres: 30-112 Kraków, ul. Dunin-Wąsowicza 20/4.

W celu zamówienia gry prosimy pisać na adres:

Wydawnictwo S.R., 00-963 Warszawa 81, skr. poczt. 3

wydawnictwo
SR



ul. Celna 10
43-300 Bielsko-Biała

Centrum Gier BARD

tel. (033) 122399 do godziny 10⁰⁰ rano

Systemy bitewne: Warzone, Man O' War,
Necromunda, Warhammer Battle.

Gry karciane: Doomtroper i inne.

Gry fabularne: MERP, Zew Cthulhu, Cyberpunk,
Warhammer, AD&D oraz dodatki
i inne systemy.

Figurki i akcesoria do gier: farby, kostki, markery itp.

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową!

**Zadzwoń lub napisz – katalog
otrzymasz gratis.**

MUTANT
CHRONICLES

#1 1996



KRONIKI

WARZONE

- Nowe zasady walki wręcz.
- Szczegółowe odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.
- Zdjęcia nowych figurek.
- Opisy trzech potężnych bohaterów:
 - Kardynał Dominik z Luny
 - Alakhai Przebiegły
 - Valpurgius, Arcymag Alakhaia



Heartbreaker™

DIORAMY

WARZONE™

DIORAMY



Szaserzy Cybertronicu, wspomagani przez Atyllę, bronią się przed atakiem Imperialnych Wilków.



Żołnierze Bractwa, Inkwizytor i Mortyfikator walczą z jednostką Nekromutantów dowodzoną przez Centuriona.

WITAMY W STREFIE WOJNY

Stało się. W Wasze ręce trafił kolorowy dodatek do **Magii i Miecza**, w którym będziemy zajmować się tylko i wyłącznie grą **Warzone**. W środku znajdziecie nowe zasady, opisy nowych broni, scenariusze, zdjęcia figurek, zapowiedzi nowych miniaturek, odpowiedzi na Wasze pytania i wiele, wiele innych ciekawostek. Nie wiemy jeszcze, czy **Kroniki Warzone** zagospodzą u nas na stałe, już teraz mogą jednak powiedzieć, że przynajmniej przez kilka najbliższych numerów oddamy im część łamów **MiM**. Kto wie, może za jakiś czas **Kroniki** zamienią się w oddzielne pismo?



WYDAWCY:
Target
Games,
Wydawnictwo
MAG

REDAKTOR
NACZELNY:
Sami Sinervä

ILUSTRACJE
WEWNĘTRZNE
Studio Parente:
Paolo Parente
i Alex Horley
Tony Bagge
Paul Bonner

TESTOWANIE
GRY:
John Mangold
Chris Beaty
Neal
Brabham
Mark
Jumonville
Arvid
Blomberg
Fredrik
Svensson

TŁUMA-
CZENIE:
Artur
Marciniak

SIEĆ:
[http://
www.target.se](http://www.target.se)

E-MAIL:
warzone
@target.se

COPYRIGHT ©
1996 TARGET
GAMES. ALL
RIGHTS
RESERVED.
WARZONE
MUTANT CHRO-
NICLES AND
ALL CHA-
RACTER
NAMES AND
THE DISTINC-
TIVE LIKE-
NESS(ES)
THEREOF ARE
TRADEMARKS
OF TARGET
GAMES AB.
MUTANT
CHRONICLES IS
A REGISTERED
TRADEMARK IN
THE U.S.A.
USED UNDER
AUTHORI-
ZATION.



Nekropelzacz Jeź WZ 9613

SPIS TREŚCI

PYTANIA I ODPOWIEDZI	4
FIGURKI.....	6
BOHATEROWIE.....	12
Dominik.....	12
Alakhai	13
Valpurgius	14
NOWE ZASADY WALKI WRĘCZ...	15



PYTANIA I ODPOWIEDZI

PYTANIE: Czy żołnierze Cybertronicu są wrażliwi na ataki gazowe? A Niepokalana Furia?

ODPOWIEDŹ: Tak i nie. Gaz działa na szaserów, ale nie na kirasjerów i Eradicatory. Wzmianka o tym powinna znaleźć się w podręczniku, ale jakoś tak się stało, że w końcowej wersji umknęło to z tekstu. Również Niepokalana Furia jest odporna na ataki gazowe.

P: Pretoriańskich Łowców można nabyć albo jako modele pojedyncze, albo jako drużynę. Czy w przypadku, gdy są nabywani jako drużyna, mogą wciąż wykonywać akcje dostępne tylko dla modeli pojedynczych?

O: Tak, mogą. Tekst w podręczniku mówi, że gdy Łowców kupuje się jako parę, są uważani za drużynę, a nie za dwa modele pojedyncze, ale dzieje się tak tylko wtedy, gdy oblicza się liczbę modeli pojedynczych dozwoloną dla danej armii (nie może być ich więcej od drużyn).



P: Czy w ciągu jednej tury można wykorzystać tylko raz „Użycie Mocy Specjalnej”? Czy jest to właściwe?

O: Tak, jest to właściwe. Podobnie, jak ma to miejsce w przypadku „Zbierania Rozproszonych Oddziałów” i „Wydawania Rozkazów”, Mocy Specjalnej można użyć jedynie raz na turę.

P: Czy koszt granatów odnosi się do jednego granatu, czy do pełnego ładunku?

O: Jest to koszt pełnego ładunku. W przeciwnym wypadku, ze względu na koszt, granaty byłyby prawie bezużyteczne.

P: Czy indywidualni bohaterowie mogą mieć trzy zdolności specjalne (tak jak drużyny), czy trzy zdolności dodatkowe w stosunku do specjalnych zdolności związanych z charakterystyką modelu? Czy Legion Ciemności może korzystać z zasad dotyczących wyposażania drużyn i modeli pojedynczych w specjalne zdolności i wyposażenie specjalne?

O: Odpowiadając na to pytanie trochę się pokłóciliśmy, ale właściwa odpowiedź brzmi następująco: można mieć do trzech specjalnych zdolności dodatkowo, w stosunku do tych, które są związane z charakterystyką danego bohatera. Na stronie 142, w części zatytułowanej „Tworzenie niestandardowych drużyn”, jest napisane „...gdy dany oddział dysponuje już zdolnością specjalną (...), jest ona wliczana do limitu trzech umiejętności” – ale dotyczy to jedynie drużyn, nie modeli pojedynczych. W podobny sposób można przydzielać specjalne zdolności drużynom i modelom pojedynczym Legionu Ciemności, ale dla nich nie można kupić wyposażenia specjalnego.

P: Wykonujemy atak, przy którym używa się wzornika. Czy jeżeli przy trafieniu wylosujemy absolutny sukces, to wszystkie modele pod wzornikiem otrzymują

maksymalne obrażenia, czy tylko ten jeden, który jest w centrum?

O: Tylko ten, który jest w centrum wzornika.

P: Czy „osłona twarda” (taka jak mury itp.) blokuje miotacze płomieni?

O: Na 49 stronie podręcznika Warzone jest napisane „Żaden rodzaj osłony nie chroni przed śmiertelnie niebezpiecznym strumieniem płynnego ognia”. Dotyczy to również „osłony twardej”.

P: Czy w poniższych przypadkach model, wyposażony w celownik laserowy i uzbrojony w broń ciężką, otrzymuje modyfikatory +4 do trafienia i +4 do obrażeń:

1) nie jest przygotowany na odrzut broni i Strzela Serią (dla każdego strzału w serii)?

2) nie jest przygotowany na odrzut broni i strzela w zwykły sposób?

3) jest przygotowany na odrzut broni i strzela serią?

4) (i, gwoili ścisłości) jest przygotowany na odrzut broni i strzela w zwykły sposób?

O: 1) Nie 2) Nie 3) Nie 4) Tak.

P: Żołnierz wyposażony w granaty przeciwpancerne, przed rzuceniem granatu wykorzystuje akcję na Celowanie. Czy otrzymuje modyfikatory +4 do trafienia i +4 do obrażeń (czy może tylko +4 do trafienia, tak jak w przypadku obrażeń od ładunków wybuchowych)?

O: Otrzymuje jedynie +4 do trafienia.

P: Czy przy wypatrywaniu stosowane są następujące zasady:

1) trzeba wypatrywać najbliższego członka ukrytej drużyny?

2) nie można wypatrzeć modelu pojedynczego, znajdującego się w odległości do 3 cali od drużyny?

O: Powyższe zasady nie znalazły się w podręczniku gry, ale należy je stosować. Kiedy usiłuje się wypatrzeć model z ukrytej drużyny, trzeba próbować wykryć najbliższy model, chyba że jest on pod jakąkolwiek osłoną, która czyni go trudniejszym do wykrycia. Modele pojedyncze, znajdujące się w odległości do 3 cali od drużyny, przy wykrywaniu są uważane za jej członków.

P: Kto z kim może walczyć? Czy wojownicy Bractwa mogą walczyć z żołnierzami Imperialu? Co z Cybertronicem? Czy Kartel może walczyć z Bractwem lub korporacjami?

O: O tym trzeba zdecydować samemu. Każdy może walczyć z każdym, jeśli gracze nie chcą przejmować się zgodnością z realiami Kronik Mutantów. Jeśli jednak chcą być im wierni, stosowane są następujące zasady: żołnierze Bractwa mogą walczyć tylko z Legionem Ciemności i Cybertronicem. Korporacje nie mogą walczyć ani z Kartelem, ani z Bractwem. Kartel może walczyć tylko z Legionem Ciemności. Oczywiście mogą zaistnieć jakieś wyjątki. Być może Bractwo wykryło w którejś korporacji heretyków i atakuje ją z tego powodu. Korporacje tworzące Kartel mogą się sprzymierzyć, żeby zaatakować wojska innej korporacji. Z powodu sporów klanowych, żołnierze Mishimy mogą walczyć z innymi wojownikami tej korporacji, to samo możemy zresztą powiedzieć o Bauhausie i Imperialu. We wszystkich korporacjach są zdrajcy i renegaci, tylko



czekający na okazję do rozlewu krwi. Wykorzystajcie wyobraźnię.

P: Powiedzmy, że mam drużynę piechoty Capitolu.

Składa się ona z czterech szeregowych i jednego sierżanta. Jeżeli uaktywnię jednego z szeregowych, czy mogę opuścić odległość dowodzenia sierżanta, a następnie uaktywnię sierżanta i poruszyć go tak, aby szeregowy ponownie znalazł się w jego strefie dowodzenia? A może nie wolno tak robić?

O: Przepisy gry mówią wyraźnie, że wszystkie modele w jednostce muszą zawsze znajdować się w odległości dowodzenia dowódcy ich drużyny. Nigdy nie mogą opuścić tej strefy. Nie można poruszyć szeregowca tak, żeby opuścił odległość dowodzenia sierżanta, po czym ruszyć sierżanta. W takim przypadku najpierw musisz poruszyć dowódcę drużyny, wskutek czego przesunie on odległość dowodzenia od swoich żołnierzy, a później szeregowca. Trzeba tylko pamiętać, że żołnierz, pozostający poza odległością dowodzenia, musi wykorzystywać wszystkie swoje akcje, by się w niej znaleźć, aż do chwili, gdy to nastąpi. Dowódca drużyny może opuścić strefę odległości dowodzenia, ale inne modele nie mogą tego zrobić z własnej woli. Oczywiście można zmusić model, żeby opuścił odległość dowodzenia, np. taranując go, czy wykorzystując moc specjalną itp.



SZASERZY CYBERTRONICU

Szaserzy są podstawowymi żołnierzami tej korporacji. Wyposażono ich w podskórny pancerz, a bioniczne kończyny sprawiają, że są o wiele silniejsi niż normalni ludzie.



SIERŻANT KRWAWYCH BERETÓW



KIRASJER CYBERTRONICU

Kirasjerzy są groźnymi robotami bojowymi Cybertroniku. Nie znają strachu ani litości. Można je powstrzymać tylko w jeden sposób: niszcząc je.



NEKROMUTANCI ALGEROTHA

Mózgi Nekromutantów zachowały resztki świadomości, dlatego są oni zdolni do działania na własną rękę. Dzięki temu są idealnymi dowódcami małych grup Legionistów.



CENTURION I NEKROMUTANT ALGEROTHA

Te istoty są kapitanami Kohort Algerotha. Stworzono ich z ciał jeńców, kultystów lub dezertersów z wojsk korporacyjnych.



MORSKIE LWY CAPITOLU

Morskie Lwy są elitarną jednostką piechoty morskiej Wenusjańskiej Marynarki. Stacjonują w Port MacArthur na Archipelagu Graveton. Są wyposażeni i szkoleni do walki w dżungli.



**ALAKHAI,
NEFARYTA
ALGEROTHA**



NEKROMUTANCI ALGEROTHA

FIGURKI ZAPROJEKTOWALI

Mark Copplestone, Phil Lewis, Kev Adams i Tim Prow

FIGURKI POMALOWALI

Jackie Appleton, Tim Prow, Joakim Ranikko i Andres Rocabado



MORTYFIKATORZY BRACTWA

Mortyfikatorzy są zabójcami Bractwa. Znają wszelkie sposoby skrytego zabijania.



FIGURKI

WARZONE™

FIGURKI



AGENCI KARTELU

Agenci Kartelu to zahartowani w bojach ludzie, którzy często jako pierwsi napotykają grupy Heretyków lub oddziały Legionu Ciemności. By wykonywać swoje zadania, muszą mieć nerwy ze stali.



BOHATEROWIE WILKÓW



KAPITAN MORSKICH LWÓW



INKWIZYTOR BRACTWA

Inkwizytorzy są wzywani do prowadzenia dochodzeń w sprawach dotyczących Legionu Ciemności i Heretyków. Z tego powodu są jednymi z najbardziej poważanych i groźnych ludzi.



Paul Donner

WOLNI MARINES CAPITOLU

Wolni Marines to najślawniejsza jednostka sił specjalnych Capitolu. W jej skład wchodzi osoba, które splamiły swój honor i żyją tylko po to, by zmać hańbę.



FIGURKI

WARZONE™

FIGURKI



**BOHATER
BAUHAUSU**



**SIERŻANT
HUZARÓW**



**SIERŻANT
WOLNYCH
MARINES**



BŁOGOSŁAWIENI LEGIONIŚCI

Te nieszczęsne istoty, niczym olbrzymie roje kłębiących się much, wypełniają szalone rozkazy swego Apostoła. Można ich powstrzymać tylko w jeden sposób: niszcząc ich.



**BŁOGOSŁAWIONY
LEGIONISTA**



**BOHATER
CAPITOLU**



**SIERŻANT
CAPITOLU**

FIGURKI

WARZONE™

FIGURKI



ŻOŁNIERZE PIECHOTY BRACTWA

Piechota jest podstawą licznych armii Bractwa. Jej żołnierze są dobrze wyszkoleni, elastyczni, a ich działaniem kieruje motywacja.



Paul Bonner



WILKI



WÓDZ

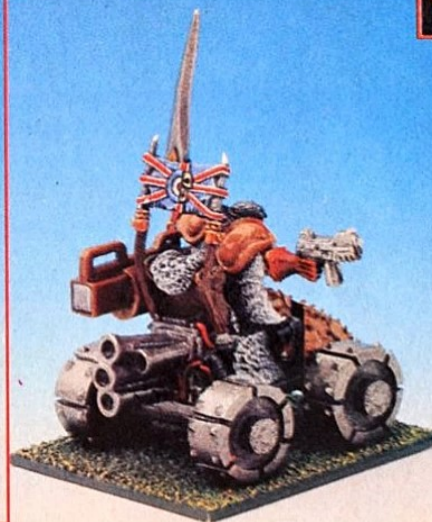


AGENT
KARTELU



NEKROPEŁZACZ

Nekropelzacze zapewniają szybkie wsparcie ogniowe potrzebującym oddziałom. Kieruje się nimi prawa ręka, ponieważ lewa obsługuje potężnego Ultrachargera.



FIGURKI

WARZONE™

FIGURKI



WILKI

Najbardziej charakterystycznymi cechami tych błękitno-krwistych wojowników są związane w kucyk włosy, futrzane płaszcze i pancerze wykonane z utwardzonej skóry.



żyć dopiero po

zję na model, n ruchu, z twojej „Ukryty”, a ją nego ruchu w Porażka, kończąca że on wykonać

Jones i Bill King



SZASER CYBERTRONICU



EZOGHUL



OŻYWIEŃCZY LEGIONISTA



OŻYWIEŃCZY LEGIONIŚCI

Legioniści są najliczniejszymi żołnierzami Mrocznego Legionu Algerotha. Ich ciała są wykradane z masowych grobów licznych pól bitewnych Układu Słonecznego, a także ze starożytnych nekropolii cywilizowanych światów.



BOHATER

WARZONE™

DOMINIK

ŻOŁNIERZE PIECHOTY BRACTWA

Piechota jest podstawą
licznych armii Bractwa. Jej
żołnierze są dobrze wyszko-

KARDYNAŁ DOMINIK Z LUNY

Kardynał Dominik jest przełożonym Katedry Luny, co czyni go drugim co do ważności funkcjonariuszem Bractwa. Jest członkiem Kurii. Ma nadzieję zostać kiedyś Pierwszym Kardynałem. Nie zdaje sobie jednak sprawy, że nie ma na to żadnych szans.

Starzec Dominik, znany jako Szeryf Luny, cieszy się złą sławą z powodu zamyłowania do tortur. Nic na świecie nie sprawia mu większej przyjemności, niż kilka godzin spędzonych na przesłuchiowaniu jakiegoś niezwykle twardego, młodego heretyka. Dominik nie cofnie się przed niczym, jeśli ma to pomóc w otrzymaniu żądanych odpowiedzi. Dla tego człowieka żaden rodzaj tortur nie jest wystarczająco okrutny. Tak naprawdę, im więcej zada bólu, tym bardziej jest zadowolony.

Dominik jest zgorzkniałym, starym człowiekiem, zimnym i bezlitosnym. Jego oczy błyszczą życiem jedynie wtedy, gdy ma okazję okazać komuś swe okrucieństwo. Jest niecierpliwy, często wybucha gniewem. Od swoich podwładnych oczekuje całkowitego posłuszeństwa – ktoś, kto go zawiedzie, może się spodziewać nieuchronnej kary.

KARDYNAŁ DOMINIK

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
18	18	19	19	5	4	3	3	28	175

MOCE SPECJALNE:

- Dominik jest człowiekiem o wyjątkowym umyśle, wielce oddanym sprawie, której służy. Nie podlega *panice* i nie *ucieka* z pola walki.

- Dominik jest mistrzem

Sztuki. Może korzystać ze wszystkich Dyscyplin Sztuki.

- W każdej turze Dominik może wykorzystać do dwóch akcji „Użycie Mocy Specjalnej”. W tej samej turze nie może jednak dwukrotnie rzucić tego samego zaklęcia Sztuki.

- Żołnierze, których dowódcą jest Dominik, znają jego gwałtowny temperament i wiedzą o zdarzających mu się wybuchach szału. Jego zimny, karzący wzrok często wystarcza, by zaprowadzić dyscyplinę w szeregach wojska. Jeżeli w odległości do 20 cali od Dominika przyjazna mu drużyna ucieka lub jest spanikowana, Kardynał może poświęcić jedną ze swych akcji, aby dać przykład żołnierzom, którzy wracają do walki. Sama obecność Kardynała na polu boju powoduje, że wszystkie oddziały ludzi walczących po jego stronie znajdujące się w odległości do 12 cali od niego (tzn. wszyscy żołnierze korporacji, z wyjątkiem Cybertronicu), otrzymują dodatni modyfikator +1 do WW i BS.

- Dominik jest wcieleniem Światła, włada jego mocą, jest ono integralną częścią jego świętości. By to odzwierciedlić, za każdym razem, gdy Kardynał stanie się celem Darów Ciemności, rzuć k20. Dar nie działa na Kardynała, jeśli wynik rzutu wynosi 10 lub mniej.

WYPOSAŻENIE:

Kardynał Dominik zawsze nosi ze sobą miecz. Oręż ten nazywa się Nosicielem Światła. Można nim wykonać zamasytę cięcie. Miecz zadaje OB 16(x3), jeśli trafi członka Legionu Ciemności. Obrażenia zadawane wrogowi, który nie jest sługą Ciemności, są równe 16. Koszt Nosiciela Światła jest wliczony w KOSZT Dominika.

STRUKTURA:

Kardynał Dominik jest modelem pojedynczym, bohaterem Bractwa. Dominik jest tylko jeden, dlatego podobnie jak w przypadku pozostałych bohaterów, na polu bitwy może się znaleźć tylko jedna przedstawiająca go figurka.



Chris Bledsoe,
Joseph Goodman
i Dave Jones

Ogólne zasady
dotyczące
bohaterów:

- W grze nie może uczestniczyć dwóch takich samych bohaterów (dwóch Dominików, Valpurgiusów itd.).
- Bohaterom nie można przydzielić specjalnych zdolności, ani wyposażenia specjalnego.

BOHATER

WARZONE™

ALAKHAI

ALAKHAI

PRZEBIEGŁY

Alakhai jest najważniejszym generałem Algerotha. To najpotężniejszy nefaryta spośród służących pod rozkazami Apostoła Wojny. W swej Cytadeli, ukrytej głęboko w wenus-jańskiej dżungli, snuje plany, których realizacja wstrząsa wszystkimi planetami Układu Słonecznego. Rzadko kiedy jego strategia opiera się na czymś bardziej wymyślnym od zasadzki, gdyż jego domeną jest brutalna siła. Jednak ataki wojsk tego nefaryty są zawsze doskonale przemyślane i zgrane w czasie. Imię naczelnego wodza sił Algerotha wzbudza strach zarówno w sercach jego przeciwników, jak i poddanych. Nawet najprostsze ataki wojsk Alakhaia są osnute tak gęstą siecią kłamstw i oszustw, że zamieniają się w genialne posunięcia. By ułatwić sobie wykonanie postawionych przed nim zadań, Alakhai osiągnął mistrzostwo w korzystaniu z Mrocznej Harmonii, którą włada, gdy osobiście zażywa przyjemności walki.

Alakhai mierzy grubo ponad dwa metry wzrostu. Ochronia go pancerz wykuty z zestalonych ludzkich dusz. Na brzegach zbroi wycięte są runy, sławiące okrucieństwa, jakich dopuścił się nefaryta, by zdobyć tak potężną ochronę.

Oczy Alakhaia rzucają upiorny, ognisty blask, oświetlający wąskie usta i ostre zęby, widoczne w szaleńczym uśmiechu. Alakhai zawsze jest uzbrojony w swój ogromny miecz, który nazywa Mięsożercą.

ALAKHAI PRZEBIEGŁY

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
18	17	17	19	5	5	5	5	29	165

ZASADY SPECJALNE:

- Alakhai nie podlega *panice* i nie *ucieka* z pola walki.
- Alakhai jest otoczony aurą ciemności sprawiającej, że nefaryta jest częściowo niewrażliwy na działanie Sztuki. Za każdym razem, kiedy Alakhai staje się celem zaklęcia Sztuki, rzuć k20. Wynik równy lub mniejszy od 10 oznacza, że czar został odepchnięty przez aurę Alakhaia i na niego nie działa.
- Alakhai jest nefarytą Algerotha. Jak każdy nefaryta tego Apostoła, może posiadać do 10 Darów Ciemności, wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub listy Darów Algerotha.
- W każdej turze Alakhai może wykorzystać do dwóch akcji „Użycie Mocy Specjalnej”. Jedna z nich musi zostać przeznaczona na



wykorzystanie daru wybranego z listy Mrocznej Harmonii (nie z listy Darów Algerotha). W tej samej turze Alakhai nie może dwukrotnie użyć tego samego Daru Ciemności.

- Za każdym razem, gdy Alakhai zostanie zraniony, rzuć k20. Alakhai nie otrzymuje rany, jeśli wynik jest równy lub mniejszy od 10.
- Za każdym razem, gdy Alakhai używa Daru Algerotha, automatycznie udaje mu się wykonać konieczny test **MOCY**, chyba że wyrzuci 20.
- Alakhai jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE:

Alakhai jest zawsze uzbrojony w Mięsożercę. Ten olbrzymi miecz jest tak duży, że nawet Alakhai musi posługiwać się nim oburącz. Mięsożerca zadaje **OB 15(x3)** i można nim wykonywać zamasyte cięcia. Koszt Mięsożercy jest wliczony w **KOSZT** Alakhaia.

STRUKTURA:

Alakhai jest nabywany jako pojedynczy model Legionu Ciemności. Jest bohaterem. W grze naraz nie może uczestniczyć więcej niż jeden taki sam bohater, wobec czego na jednym polu bitwy nie można wystawić więcej niż jednego Alakhaia.

RECYZ

erzyć dopiero po

zarzę na model, niem ruchu, z twojej lub „Ukryty”, a ją halnego ruchu w ako Porażka, kończąca może on wykonać

Dave Jones i Bill King



BOHATER

WARZONE™

VALPURGIUS

ARCYMAG ALAKHAIA

VALPURGIUS

ŻOŁNIERZE PIECHOTY BRACTWA

Piechota jest podstawą
licznych armii Bractwa. Jej
żołnierze są dobrze wyszko-

Valpurgius jest najbardziej zaufanym sługą Alakhaia. Będąc nefarytą, jest silny fizycznie. Zamiast jednak walczyć, woli rozwijać swe umiejętności władania Mroczną Harmonią. Swęj mocy używa, by wspomagać swego władcę. Nie przeszkadza mu to jednocześnie spiskować przeciwko niemu, gdyż chce zająć jego miejsce.

W rezultacie ich wzajemne stosunki są dziwne – każdy sukces arcy maga umacnia Alakhaia w oczach Algerotha, a jednocześnie zwiększa możliwości Valpurgiusa. Niewielu jest równie okrutnych, jak Valpurgius. Pod tym względem wyróżnia się nawet pośród sług Algerotha. Jego złośliwe intrygi są zagmatwane i dalekosiężne, gdyż rzadko kiedy Valpurgius musi się śpieszyć. Dopóki wie, że cel działania jest w jego zasięgu, odznacza się wyjątkową cierpliwością i ostrożnością – kiedy zaczyna któryś ze swych licznych spisków, działa jeszcze ostrożniej i wolniej,

VALPURGIUS, ARCYMAG ALAKHAIA

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
16	13	17	16	5	4	4	5	26	150

ZASADY SPECJALNE:

- Valpurgius jest nefarytą Algerotha. Jak każdy nefaryta tego Apostoła, może posiadać do 10 Darów Ciemności, wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub listy Darów Algerotha.
- Valpurgius jest nefaryckim magiem, ucieleśnieniem Mrocznej Harmonii. Posunął się nawet do tego, że studiuje własną, wypaczoną wersję

Kardynalskiego Światła. W ograniczonym zakresie może posługiwać się Sztuką prawie tak biegle, jak mistycy Bractwa. Chcąc odzwierciedlić umiejętność posługiwania się Sztuką przez Valpurgiusa, wykonaj rzut k20, a wynik odczytaj z tabeli obok.

• W każdej turze Valpurgius może wykorzystać do dwóch akcji „Użycie Mocy Specjalnej”. Jedna z tych akcji musi zostać przeznaczona na wykorzystanie daru wybranego z listy Mrocznej Harmonii (nie z listy Darów Algerotha). W tej samej turze Valpurgius nie może dwukrotnie użyć tego samego Daru Ciemności.

- Valpurgius nie podlega *panice* i nie *ucieka* z pola walki.
- Valpurgius może wykorzystać akcję „Użycie Mocy Specjalnej”, by do końca tury obdarzyć

dowolny model, znajdujący się w odległości do 12 cali od niego, Darem Mrocznej Harmonii (ale nie Darem Algerotha). Istota obdarzona Darem musi wykorzystać akcję „Użycie Mocy Specjalnej”, by spróbować wykorzystać ofiarowany jej Dar. Przyjmij, że **MOC** tego modelu jest równa 8, jeśli wysokość tej cechy wynosi 0. W przeciwnym wypadku wykorzystaj **MOC** posiadaną przez daną figurkę. W ciągu tury model może próbować wykorzystać tylko jeden Dar. Każdy z Darów Valpurgiusa może być wykorzystany jedynie raz na turę, dlatego arcy mag i obdarzony Darem model nie mogą w tej samej turze skorzystać z tego samego Daru.

- Valpurgius jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE:

Valpurgius jest zawsze uzbrojony w krótką szablę, wykutą z czarnego, pozaziemskiego stopu. Samo ostrze nie jest specjalnie groźne, gdyż zadaje jedynie 14 OB, moc Valpurgiusa leży jednak w magii, a nie orężu. Koszt broni jest wliczony w **KOSZT** Valpurgiusa.

STRUKTURA:

Valpurgius jest nabywany jako pojedynczy model Legionu Ciemności. Jest bohaterem. W grze naraz nie może uczestniczyć więcej niż jeden taki sam bohater, wobec czego na jednym polu bitwy nie można wystawić więcej niż jednego Valpurgiusa.

RZUT WYNIK

1-5	Valpurgius paraliżuje ostatnio Sztuką Telekinezy. W czasie bitwy może użyć dowolnego zaklęcia z tej dyscypliny, jakby był sprzymierzeńcem Światła
6-10	Jak wyżej, Sztuka Wpływania
11-15	Jak wyżej, Sztuka Wyklinania
16-20	Jak wyżej, Sztuka Przemiany



WALKA

WARZONE™

WRĘCZ

NOWE ZASADY WALKI WRĘCZ

Poniżej podane są nowe zasady regulujące walkę wręcz. Wymyślając je chcieliśmy, żeby walka stała się jeszcze bardziej gwałtowna i ekscytująca – sądzimy, że się to nam udało. Od was tylko zależy, których zasad będziecie używać – poniższych, czy podanych w podręczniku do gry. W przypadku, gdy ty i twój przeciwnik nie możecie się co do tego zgodzić, rzućcie k20. Osoba, która osiągnęła lepszy wynik ma możliwość wyboru zasad.

SZARŻA

Szarża jest nowym typem akcji – mogą ją wykonywać wszyscy żołnierze. Szarżujący model biegnie w kierunku najbliższego widocznego modelu wroga, próbując zbić go z nóg impetem szarży. Akcja Szarża jest zasadniczo połączeniem akcji Ruch i Walka Wręcz. Zaszarżować można na najbliższy model wroga, znajdujący się w odległości, na jaką może poruszyć się szarżujący. Należy tylko przypomnieć, że nie wolno mierzyć odległości przed zadeklarowaniem szarży.

Po zadeklarowaniu szarży swojego modelu usuwa się z niego żetony oznaczające ukrycie się lub czekanie. Mierzy się odległość dzielącą model szarżujący i najbliższy model wroga – jeśli jest ona równa lub mniejsza od wysokości cechy R w calach szarżującego modelu, dostawia się go do figurki przeciwnika tak, by dotykały się podstawkami. Szarża musi przebiegać najkrótszą możliwą trasą.

Na zakończenie swego ruchu model może zaatakować Wręcz z dodatnim modyfikatorem +2 do WW i OB. Modyfikatory te wynikają częściowo ze zwiększonego impetu, nabytego wskutek biegu. Szarża na wroga stojącego na wzgórzu jest trudna, dlatego też, jeśli model wykonuje szarżę na nieprzyjaciela stojącego wyżej od niego na wzgórzu lub jakimkolwiek stoku, modyfikatory za szarżę są zmniejszane o połowę.

Jeśli model rozpoczął szarżę z ukrycia, jego przeciwnik nie może parować, ani wykonać kontrszarży (o tych dwóch akcjach niżej). Wróg zostaje całkowicie zaskoczony. Działa to na korzyść napastnika – szarżujący otrzymuje kolejny modyfikator +2 do WW i OB.

Szarżowanie jest jedynym sposobem nawiązania walki wręcz, jeśli zdecydujesz się wykorzystywać te zasady. Nie można szarżować na modele ukryte. Jeśli jednak twoja figurka wejdzie w bezpośredni kontakt (podstawa w podstawkę) z figurką przeciwnika, przyjmuje się, że wróg zaszarżował na twój model. Może on natychmiast wykonać wolny atak.

Jeśli po zakończeniu szarży nieprzyjacieli wciąż żyje, walka wręcz przebiega dalej normalnie. Nowe zasady walki wręcz nie przewidują modyfikatora przyznawanego do pierwszego ataku (w zasadach gry jest on opisany jako modyfikator za szarżę).

Żołnierze wykorzystujący akcję Czekania mogą zaszarżować na wrogich żołnierzy znajdujących się w zasięgu ich ruchu. Podobnie jak w innych przypadkach,

odległość dzielącą modele można zmierzyć dopiero po zadeklarowaniu szarży.

W przypadku, gdy zadeklarujesz szarżę na model, który znajduje się poza twoim zasięgiem ruchu, z twojej figurki usuwane są żetony „Czeka” i/lub „Ukryty”, a ją samą przesuwa się na odległość normalnego ruchu w kierunku wroga. Jest to traktowane jako Porażka, kończąca turę twojego modelu. W tej turze nie może on wykonać już żadnych akcji.

KONTRSZARŻA

W momencie, w którym przeciwnik zadeklaruje szarżę na twój czekający model, możesz zadeklarować kontrszarżę. Zmierz odległość pomiędzy modelami. Figurki spotykają się dokładnie w połowie tej odległości, jeśli tylko zasięg ruchu pozwala im na dokonanie szarży. Jeśli model wykonujący kontrszarżę jest za daleko, by zdołał dojść w połowie drogi do szarżującego wroga, uważa się to za Porażkę (dokładnie tak samo, jak w takim samym przypadku podczas szarży). Figurka ta nie może wykonać dodatkowego ataku, związanego z kontrszarżą.

Kiedy na szarżujący model zostanie wykonana kontrszarża, wynik walki zależy bardziej od refleksu i zwinności, niż od brutalnej siły czy broni. Po dostawieniu do siebie szarżujących modeli, obaj gracze powinni rzucić k20, a do otrzymanych wyników dodać wysokość DOWODZENIA swoich żołnierzy. Model z wyższym wynikiem wykonuje swoje ataki wręcz jako pierwszy. Następnie atakuje drugi model, jeśli jeszcze żyje. W walce będącej skutkiem kontrszarży stosowane są wszelkie modyfikatory trafienia i obrażeń. Walka jest kontynuowana według normalnych zasad, jeśli po zakończeniu kontrszarży oba modele wciąż żyją.

Nie można zadeklarować kontrszarży innymi modelami czekającymi niż ten, który został wybrany jako cel szarży wroga. Model może kontrszarżować tylko na tego żołnierza, który szarżuje na niego.

PAROWANIE

Bronią przeznaczoną do walki wręcz można parować ciosy wroga. Twój model automatycznie podejmuje próby parowania wszystkich ciosów przeciwnika, zadawanych przez niego w walce wręcz. Nie wymaga to użycia akcji, po prostu przy każdym ataku wroga wykonujesz rzut parowania.

Próba parowania jest pomyślna, jeśli wynik rzutu jest mniejszy bądź równy połowie wysokości WW twojego modelu (zaokrąglonej w górę). Jeżeli wynik rzutu jest pomyślny, cios wroga zostaje zablokowany – twoja figurka nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Model nie może parować ciosów, jeśli jego przeciwnik jest bardzo silny. W przypadku, gdy różnica siły dwóch walczących modeli wynosi 3 lub więcej, słabszy model nie może parować ciosów modelu silniejszego.

Chris
Bledsoe,
Dave
Jones
i Bill
King



DOSTĘPNE

WARZONE

FIGURKI

#9811



#9810



#9812



#9504

DRUŻYNY**(4 FIGURKI W OPAKOWANIU)**

- WZ9501 Żołnierze Capitolu
- WZ9502 Krwawe Berety Imperialu
- WZ 9503 Husarzy Bauhausu
- WZ 9504 Samurajowie Mishimy
- WZ 9505 Ożywienicy Legioniści Algerotha #1
- WZ 9506 Błogosławieni Legioniści Demnogonisa
- WZ 9507 Komandosi Imperialu – Wilki
- WZ 9508 Szaserzy Cybertronicu
- WZ 9509 Siły Specjalne Capitolu
- WZ 9510 Specjalni Agenci Kartelu
- WZ 9511 Ożywienicy Legioniści Algerotha #2
- WZ 9512 Żołnierze Bractwa
- WZ 9513 Nekromutanci Algerotha
- WZ 9514 Templariusze Ilian
- WZ 9515 Opętani Legioniści Muawijhe
- WZ 9516 Elitarna Piechota Bractwa
- WZ 9517 Heretycy Legioniści Semai

DUŻE FIGURKI**(1 FIGURKA W OPAKOWANIU)**

- WZ 9601 Kardynał Dominik
- WZ 9602 Nefaryta Algerotha
- WZ 9603 Valpurgius, Arcymag, Nefaryta Algerotha
- WZ 9604 Razyda Algerotha
- WZ 9605 Pretoriański Łowca Algerotha #1
- WZ 9606 Pretoriański Łowca Algerotha #2
- WZ 9607 Mortyfikator Bractwa #1
- WZ 9608 Mortyfikator Bractwa #2
- WZ 9609 Ezoghoul Algerotha
- WZ 9610 Nefaryta Demnogonisa
- WZ 9611 Alakhai – Nefaryta Algerotha
- WZ 9612 Kurator Demnogonisa
- WZ 9613 Nekropelzacz „Jeż” Imperialu

- WZ 9614 Kirasjer Attyla III Cybertronicu
- WZ 9615 Nefaryta Demnogonisa
- WZ 9616 Nefaryta Ilian #1
- WZ 9617 Nefaryta Muawijhe #1
- WZ 9618 Zenitiański Morderca Dusz
- WZ 9619 Kawaleria Powietrzna – Tryki
- WZ 9620 Mistyk Bractwa
- WZ 9621 Znamca Sztuki
- WZ 9622 Niepokalana Furia
- WZ 9623 Nefaryta Semai
- WZ 9624 Intruz z Callisto

POJEDYNCZE FIGURKI**(1 FIGURKA W OPAKOWANIU)**

- WZ 9801 Kapitan Capitolu #1
- WZ 9802 Sierżant piechoty Capitolu
- WZ 9803 Żołnierz Capitolu z ciężką bronią
- WZ 9804 Kapitan Krwawych Beretów Imperialu
- WZ 9805 Sierżant Krwawych Beretów Imperialu
- WZ 9806 Żołnierz Krwawych Beretów Imperialu z ciężką bronią
- WZ 9807 Kapitan Huzarów Bauhausu
- WZ 9808 Sierżant Huzarów Bauhausu #1
- WZ 9809 Huzar Bauhausu z ciężką bronią
- WZ 9810 Przywódca Samurajów Mishimy
- WZ 9811 Bohater Samurajów Mishimy
- WZ 9812 Samuraj Mishimy z ciężką bronią
- WZ 9813 Wódz Wilków Imperialu
- WZ 9814 Bohater Wilków Imperialu
- WZ 9815 Wilk Imperialu z ciężką bronią
- WZ 9816 Sierżant Lwów Morskich Capitolu
- WZ 9817 Bohater Lwów Morskich Capitolu
- WZ 9818 Lew Morski Capitolu z ciężką bronią
- WZ 9819 Sierżant Wolnych Marines Capitolu
- WZ 9820 Bohater Wolnych Marines Capitolu
- WZ 9821 Wolny Marines Capitolu z ciężką bronią
- WZ 9822 Sierżant Szaserów Cybertronicu
- WZ 9823 Bohater Szaserów Cybertronicu
- WZ 9824 Szaser Cybertronicu z bronią ciężką
- WZ 9825 Bohater Huzarów Bauhausu
- WZ 9826 Kapitan Capitolu #2
- WZ 9827 Komandos Wilk Imperialu ze strzelbą
- WZ 9828 Bohater Capitolu
- WZ 9829 Sierżant Huzarów Bauhausu #2
- WZ 9830 Sierżant piechoty Capitolu #2
- WZ 9831 Sierżant Krwawych Beretów Imperialu #2
- WZ 9832 Nekromutant Algerotha #1
- WZ 9833 Nekromutant Algerotha #2
- WZ 9834 Centurion Algerotha
- WZ 9835 Sierżant Bractwa
- WZ 9836 Inkwizytor Bractwa
- WZ 9837 Żołnierz Bractwa z ciężką bronią
- WZ 9838 Najwyższy Templariusz Ilian
- WZ 9839 Sierżant Elitarnej Piechoty Bractwa
- WZ 9840 Żołnierz Elitarnej Piechoty Bractwa z bronią ciężką
- WZ 9841 Heretyk

Grę Warzone i figurki do niej możesz zamówić, korzystając z blankietu wpłaty zamieszczonego na stronie 93 tego numeru **Magii i Miecza**. Wszelkie informacje o grze możesz uzyskać pod numerem telefonu (0-22) 41-60-42 lub pisząc na adres:

Wydawnictwo MAG
00-657 Warszawa
Pl. Konstytucji 5/10

MIASTECZKO YARMIE

Witajcie, możni podróżnicy! Czy chcielibyście zobaczyć coś nadzwyczajnego? Wspaniale! Trafiliście na niezwykle wydarzenie. Dzisiaj w miasteczku Yarmie rozpoczyna się Wielki Turniej Bardów o wielką nagrodę boga-czarownika Aroecha. Ach tak, wiem co powiecie! Nie interesują was wrzaski i zawrodożenia jakieś bandy podstarzałych wierszokletołów. Tak jak i mnie. Ale pozwólcie mi wytłumaczyć, to nie jest zwyczajny turniej. Wziąć w nim udział może każdy, pod warunkiem, że przyjdzie po zachodzie słońca na plac przed ratuszem. I nie trzeba wcale śpiewać. O nie! Bowiem, o możni podróżnicy, w tym konkursie biorą udział nie pieśni, lecz opowieści. Czy w czasie waszej wędrówki zdarzyło się coś niezwykłego? Jestem pewien, że tak! Być może znacie jakieś cudowne legendy odległych krain, zapomniane historie mitycznych łądów, cudaczne opowieści dziwacznych stworzeń, na które natknęliście się w czasie waszej wędrówki? Każda z nich może wygrać nasz turniej. Bo w tym turnieju, inaczej niż w innych, nie liczy się styl i płynność wymowy, łagodny ton, ani akompaniujący instrument. O nie! Oczywiście te ozdobniki są mile widziane przez publiczność, ale w żadnym wypadku nie są brane pod uwagę w konkursie. Bo nasz konkurs dotyczy opowieści. Starych i nowych, dziwnych i codziennych, prawdziwych i zmyślonych, legendarnych, cudownych, natchnionych i całkiem zwyczajnych. O tak, nawet przygłupi barbarzyńca może wygrać nasz konkurs... Przepraszam pana, oczywiście, że nie miałem pana na myśli, mówiłem przecież o GŁUPIM barbarzyńcy. A wracając do sprawy – czy wspominałem wam już o nagrodach? Nie? Ach, są zupełnie wyjątkowe!! A wpisowe to zaledwie dwa czerwonce. Ale, ale – pozwólcie, że opowiem wam o nagrodach...

KOMENTARZ:

To, co chcę tym razem zaproponować, to zupełnie inny rodzaj sesji. Zwyczajna sesja wygląda bowiem tak: MG pracowicie wymyśla historie, buduje opowieść i nastrój, kreuje bohaterów niezależnych, opisuje zdarzenia. A co w tym czasie robią gracze? Ano odburkują coś od czasu do czasu i oczywiście rzucają kośćmi. Ale przynajmniej od czasu do czasu możesz, drogi mistrzu gry, zamienić rolę i dla odmiany posłuchać, jak męczą się oni. Oczywiście – nie proponuję ci przeobrażenia się w gracza. Doskonale zdają sobie sprawę, jakie to by było dla ciebie, mistrzu, przykre. Ale przecież bohaterowie prowadzeni przez graczy też czasami opowiadają sobie różne historie. W podziemnych labiryntach, aby odstraszyć czające się w ciemności zmy. W pradawnej puszczy, dla dodania sobie animuszu. W karczmie, aby przyciągnąć przyglądające się im ciekawie panny lub po prostu dla zabicia czasu. No i oczywiście za każdym razem, kiedy biorą udział w takim jak ten, opisanym powyżej, turnieju.

Zdarza się czasem, że twoją drużynę, podobnie jak ciebie, ogamia trudne do opisanego zmęczenie cechami, testami, rzuca-
niem kośćmi. Kiedy indziej przygoda zagmatwa się tak bardzo,

że ani gracze, ani (co gorsza) MG nie mają najmniejszego pojęcia, co się w niej dzieje. Czasami MG jest zmęczony lub (wstyd powiedzieć) nie przygotowany i gra zupełnie się nie klei.

Wszystkie powyższe przypadki są doskonałym pretekstem do wprowadzenia sesji opowieści. Jak taka sesja miałaby wyglądać? To proste. Każdy z graczy opowiada jakąś historię. Może to być opowieść przez niego wymyślona lub też zasłyszana czy przeczytana. Jeżeli gracz nie ma innych pomysłów, może to być zwyczajny opis wydarzeń z jednej z odbytych wspólnie sesji, dowcipnie przerobiony z punktu widzenia jednej z postaci (np. osoba, która przez całą przygodę trzymała się z boku, przedstawia wydarzenia w taki sposób, jakby była centralną postacią wydarzeń). Jeżeli nie jesteś pewien, czy twoi gracze sprostają temu zadaniu, możesz ostrzec ich wcześniej i pozwolić się przygotować – pogrzebać w książkach, itp.

Oczywiście, do przeprowadzenia takiej sesji powinien mieć dobry pretekst. Idealnie nadaje się tu wieczór opowieści przy ognisku, czy też Wielki Turniej Bardów o nagrodę Aloecha.

Oczywiście, jeżeli chcesz, możesz również włączyć się do turnieju. Wystarczy, że twoimi ustami przemówi jeden z obecnych enpców...

Jon

PS. Taka solidnie przeprowadzona sesja opowieści to naprawdę wielka frajda.



Przed nauką, przed historią był Wiek Legend...
Przez lata ludzie żyli w podziemnych jaskiniach,
ukrywając się przed astralnymi istotami, które plądrowały ziemię,
znanymi pod mianem Horrorów. Po ponad czterech wiekach długi,
mroczny okres Pogromu przeminął. Dzielni poszukiwacze przygód wyszli
na powierzchnię, żeby odzyskać swój świat.

Elfy, orki, t'skrangowie, ludzie i wiele innych przedziwnych ras
odkrywają na nowo świat pełen egzotycznych stworzeń i nie znanych
niebezpieczeństw; świat zaginionych miast, starożytnych,
dawno zapomnianych skarbów i nie opisanych zdarzeń; świat,
w którym cała ziemia i niebo przesycane są magiczną energią.



Dawno już nie grałem ani nie prowadziłem przygód w systemie czystej fantazy, gdyż żaden z nich nie przypadł mi do gustu. Na **Earthdawn** natknąłem się przypadkiem, dzięki uprzejmości kolegi – muszę przyznać, że jest to jedna z najlepszych fabularnych gier fantazy.

Wydany w 1993 roku przez firmę FASA, znaną z systemów o tematyce SF i Cyberpunk, **Earthdawn** jest podobny w swej koncepcji do systemów takich jak **Dark Sun** i **Kryształy Czasu** (spokojnie, odłóżcie te topory, chodzi mi o koncepcję świata, nie zaś o mechanikę). Świat, jak już powiedziane zostało na wstępie, jest bajeczny, pełen stworów z legend, zapomnianych skarbów i band awanturników przemierzających kraj w poszukiwaniu chwały. Podobnie jak w **KC**, nie istnieją państwa władane przez poszczególnych władców – władza utrzymywana jest jedynie nad miastami, będącymi oazami cywilizacji wśród dzikich łądów, co

z kolei upodabnia ten system do **Dark Suna**. Cały świat podnosi się z upadku będącego wynikiem nadejścia Horrorów – straszliwych stworzeń, władających ogromną mocą. Odtwarza się dawne szlaki handlowe, poszukiwacze przygód przemierzają kraj w poszukiwaniu skarbów, ukrytych przed czasem Pogromu, oraz Horrorów, które jeszcze nie odeszły. Niektórzy wspominają o rasie Theran, która panowała nad Barsaivskim kontynentem przed tysiącami lat, lecz potem zaginęła bez śladu, zostawiając po sobie ukryte bogactwa i wiedzę...

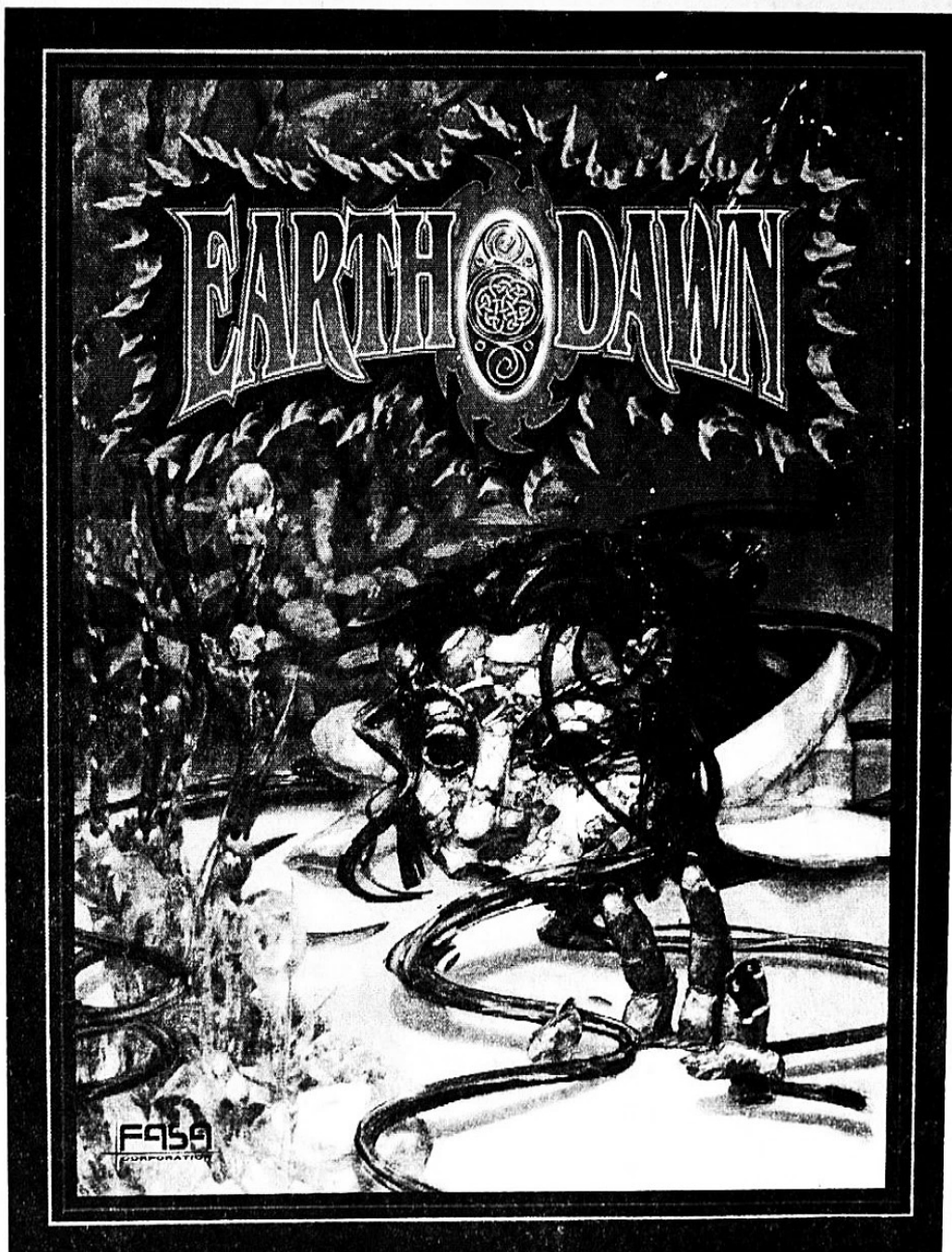
Bohaterowie w **Earthdawnie** są opisani sześcioma współczynnikami, które, podobnie jak w **Zewie Cthulhu**, nie odgrywają największej roli, oraz sporą liczbą talentów i umiejętności. Przy talentach należy się na chwilę zatrzymać. Wspomniałem wcześniej, że cały świat jest przepojony magią. Każda istota posiada w sobie pewną moc. Talenty – zdolności, którymi

dysponują adeptci (postacie, w które wcielają się gracze) – pozwalają bohaterom korzystać z tej siły i czynić rzeczy nieosiągalne dla zwykłych śmiertelników. Na przykład skakać bezpiecznie z 200 metrów (odpowiednik spadochronu), zmieniać temperaturę w pomieszczeniu o 20-30 stopni, przekształcić rękę w szponiastą łapę itp.

Earthdawn oferuje nam możliwość gry bohaterami należącymi do dosyć ciekawych, egzotycznych ras, nie skazując nas na wybór doskonale znanych z innych systemów archetypów tolkienowskich. Bar-saive (główny kontynent) zamieszkuje osiem ras, w których przedstawiciele mogą się wcielić gracze: krasnoludy, elfy (różnią się od tych, do których przywykliście), ludzie, orki, trolle, gadopodobni t'skrangowie, obsidimani (coś na kształt kamiennego golema) oraz windlingi (po polsku będą to chyba wietrzydła), czyli koszmarny ze snu Flinta Fireforge'a – ni mniej ni więcej tylko latające kendery. Jest zatem w czym wybierać, podobnie jak w profesjach, których jest szesnaście: Łucznik, Władca Zwierząt (odpowiednik Rangera i Druida), Kawalerzysta, Kowal, Trubadur, Złodziej, Wojownik, Wojownik Powietrzny (desantowe załogi latających statków), Muszkieter, Czarodziej, Elementalista, Iluzjonista oraz Nethermancer (nekromanta i demonolog razem wzięci), Szaman, Zwiadowca, Powietrzny Żeglarz. Nie można zatem narzekać na powielanie pomysłów z innych systemów.

Przejdźmy do spraw mechaniki. Jest ona bardzo dobrze opracowana i niespotykana w żadnym innym systemie. Jako zwolennik prostoty i wynikającej z niej elastyczności muszę ją pochwalić. Każdej wartości cechy odpowiada

pewna wartość, tzw. krok lub stopień (ang. *step*), do którego dodaje się wartość umiejętności lub talentu. W tabelce wydrukowanej na karcie odczytuje się, jakimi kostkami należy wykonać test i następnie należy rzucić więcej, niż podany przez MG stopień trudności (podobnie jak w **Cyberpunku**). Wynik może być słaby, przeciętny, dobry, bardzo dobry lub doskonały, co rozszerza i jednocześnie nieco ułatwia narrację Mistrzowi Gry. Brzmi to może zawile, lecz wszystko jest zapisane na karcie i jest to kwestia jednego spojrzenia i rzutu. W całej książce istnieje zaledwie kilka tabel, z czego większość stosuje się przy tworzeniu postaci. Naprawdę mało miejsca zajmują suche opisy i modyfikatory, zamiast których wprowadzono barwny i żywy opis danej sytuacji oraz ewentualne podpowiedzi dla MG. W ogóle większość zasad kończy się



stwierdzeniem: leży to w gestii MG (i za to dzięki firmie FASA).

Czymże byłby świat fantasy bez magii? Zatem i tutaj możemy ujarzmić moce przepływające przez wszelką materię. System rzucania czarów jest również niestandardowy, a sami magowie już na początku gry mogą o wiele więcej niż ich koledzy w AD&D – wystarczy powiedzieć, że początkujący czarodziej może rozmawiać z roślinami, poznać ostatnie chwile życia martwej istoty, czy chodzić po pionowych ścianach.

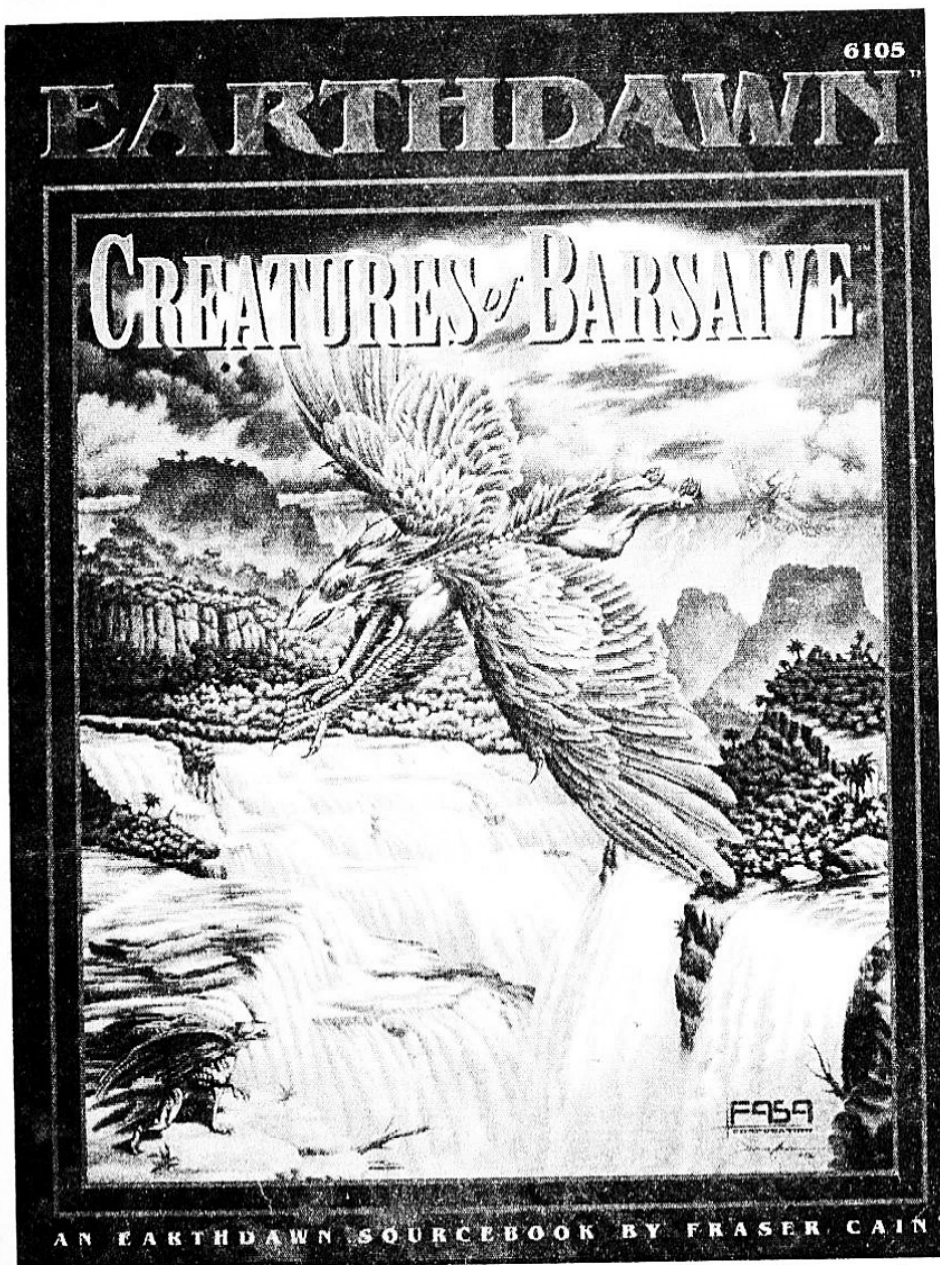
giczny” lub „zwykły, magiczny przedmiot”. Każdy z nich jest bowiem artefaktem jedynym w swoim rodzaju i nie można go ot tak sobie posiąść. Zanim szczęśliwy znalazca będzie go mógł użyć, musi częstokroć zdobyć wiele informacji o poprzednich właścicielach, twórcy lub celu, w którym przedmiot został stworzony, co niejednokrotnie wiązać się będzie z odległymi podróżami, wertowaniem ksiąg i odwiedzaniem najbardziej niezwykłych miejsc. Co prawda, legendy głoszą, że Theranie używali na co dzień magicznych przedmiotów i czasem można je znaleźć w zapomnianych ruinach, lecz rzadko kiedy legendy okazują się prawdą...

Muszę wspomnieć o jednej, ważnej sprawie. Dużą część podręcznika zajmuje rozdział o prowadzeniu gry. Jest to jedyny system, w którym nie ograniczono się do kilku zdań, lecz naprawdę rozbudowano temat i śmiem twierdzić, że znajduje się tam większość artykułów publikowanych na łamach MiM (oczywiście pod względem pomysłu, nikogo nie posądzam o plagiat), dotyczących odgrywania postaci, mistrzowania itp. Jest to ogromna pomoc dla początkujących (a oni właśnie sięgają najczęściej po takie systemy), lecz i staremu wyjadaczowi mogą się czasem przydać. Szkoda tylko, że nie pomyślano o czymś takim w innych systemach.

Pod względem wydawniczym książka prezentuje się znakomicie. Twarda, kolorowa okładka (dostępna jest również wersja w okładce miękkiej – przyp. red.), papier dobrej jakości, sporo kolorowych i czarno-białych ilustracji oraz duża czcionka, czynią go łatwym w odbiorze. W wielu miejscach można natknąć się na wypowiedzi legendarnych bohaterów, które ubarwiają lekturę podręcznika.

„Earthdawn” jest świetnym systemem dla ludzi lubiących czyste fantasy, jednym z niewielu dostępnych na rynku. Miłośnicy dark fantasy, gotyckiego horroru, czy fantasy umiejscowionego w rzeczywistych realiach historycznych, nie znajdą w nim nic ciekawego.

Cezar Matkowski



Siła czarów oraz czas ich trwania są ściśle uzależnione od percepcji i siły woli maga. Wszystko to daje bardzo ciekawy obraz magii, będący jednym z mocniejszych stron tego systemu.

W systemie takim jak **Earthdawn**, nie może zabraknąć magicznych przedmiotów. I tutaj niespodzianka. Nie istnieje bowiem coś takiego jak „lekko ma-



UWAGA FANI!

Przysyłając nam puste opakowania
po zestawach dodatkowych, macie
okazję otrzymać pokazane poniżej karty!!!

Obowiązuje przelicznik

10 opakowań za 1 kartę

(jeśli ktoś przyśle 100 opakowań, otrzyma 10 kart).
Na kopercie dopiszcie, którą kartę chcecie otrzymać.
Oferta ważna do wyczerpania nakładu kart. List musi
zawierać zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem.

OCZAROWANIE



SZTUKA ODDZIAŁYWAŃ. Poświęcając trzy akcje, możesz dołączyć to zaklęcie do dowolnego gracza. Gdy karta pozostaje dołączona, żadną kartą Specjalną nie można manipulować Talią tego gracza, nie można jej przeszukiwać, ani na nią oddziaływać. W swojej talii możesz mieć tylko jedno Oczarowanie.

Nasz adres:
Wydawnictwo
MAG
00-567
Warszawa
Pl. Konstytucji
5/10

IDEALNE TRAFIENIE



MOŻESZ JĄ ZAGRAĆ NA TWOJEGO ŻOŁNIERZA ZAGŁADY WALCZĄCEGO WRĘCZ Z WOJOWNIKIEM LEGIONU CIEMNOŚCI. NASTĘPNIE USUŃ TĘ KARTĘ Z GRY. Możesz natychmiast zabić swego przeciwnika, płacąc jego W w A. Otrzymuje się za to punkty. Walka natychmiast się kończy. Wojownika zabitego tą kartą nie może NIC uratować, chyba że karty przeciwdziałające właśnie TEJ KARCIE.

Ilustracje na kartach będziecie mogli obejrzeć dopiero wtedy, gdy je zamówicie!!!



CENNIK KART

DOOMTROOPER

Wojownicy

AGENT NICK MICHAELS	P 0,50
ALAKHAI PRZEBIEGŁY	W 29,00
ARCHANIOL	P 0,20
ARCYINKWIZYTOR	
NIKODEMUS	W 12,00
BANDZIOR	P 1,90
BILLY	R 0,48
BŁOGOSŁAWIONA	
WESTALKA LAURA	R 2,70
BŁOGOSŁAWIONY	
LEGIONISTA	P 0,30
BŁYSKAWICA BAUHAUSU	P 0,35
CAIRATH	W 7,50
CENTURION	R 2,33
CHEMOGEN	R 2,45
CRENSHAW, MORTYFIKATOR	W 14,25
CYBERGLINA	P 0,20
CYBORG	P 0,30
CZŁONEK KLANU	P 0,33
CPACZ	P 0,20
DRAGON	P 0,40
DZIECKO ILIAN	P 0,30
EDWARD S. MURDOCH	W 7,00
ETOILES MORTANT	P 0,20
EZOCHUL	W 7,50
FAY I KLAUS	R 2,37
FURIA	W 14,50
HATAMOTO	P 0,23
HERETIK	P 0,40
HUZAR	P 0,28
INKWIZYTOR	P 0,53
INQUISITOR MAJORIS	W 8,50
INTRUZ Z CALLISTO	R 3,30
KARDYNAŁ DOMINIK	W 22,50
KAWALERIA POWIETRZNA	R 3,38
KIRASJER	P 0,23
KRWAWY BERET	P 0,33
KURATOR	R 4,00
LANE CHUNG	R 2,00
LEGIONISTA SEMAI	P 0,30
LEW MORSKI	P 0,20
MACHINATOR	P 0,20
MARSJAŃSKI DUCH	P 0,20
MAX STEINER	W 10,30
MISTYK	R 2,05
MITCH HUNTER	W 7,60
MŁODY STRAŻNIK	P 0,33
MORTYFIKATOR	P 0,43
NAJEMNI KOMANDOSI	P 0,40
NAJEMNIK (BAUHAUS)	P 0,28
NAJEMNIK (CAPITOL)	P 0,28
NAJEMNIK (CYBERTRONIC)	P 0,30
NAJEMNIK (IMPERIAL)	P 0,28
NAJEMNIK (MISHIMA)	P 0,28
NEFARYTA ALGEROTHA	W 7,50
NEFARYTA DEMNOGONISA	W 3,00
NEFARYTA ILIAN	W 4,00
NEFARYTA MUAWIJHE	W 3,00
NEFARYTA SEMAI	W 4,00
NEKROMUTANT	P 0,28
OPĘTANY LEGIONISTA	P 0,30
OŻYWIONY LEGIONISTA	P 0,30
PAM AFTON	R 2,80
PILOT TREVOR	
BARTHOLOMEW	R 4,55
PRETORIAŃSKI ŁOWCA	W 16,68
RAKIETA	R 3,05
RAKIETA TAKTYCZNA	R 2,55
RAZYDA	W 8,80
REWIZOR	P 0,33
SAMURAJ	P 0,15
SAPER	P 0,25
SEAN GALLAGHER	W 8,00
SIERŻANT MCBRIDE	R 3,63
ŚWIĘTY WOJOWNIK	P 0,38
TATSU	W 7,30
TEMPLARIUSZ	R 3,88
VALERIE DUVAL	W 8,00
WALKIRIA	P 0,30
WENUSJAŃSKI ZWIADOWCA	P 0,30
WIELKI BOB WATTS	W 9,30

WILCZA KAWALERIA	R 3,25
YOJIMBO	W 6,80
ZENITAŃSKI MORDERCA	
DUSZ	R 2,50
ZŁOTY LEW	P 0,18
ZNAWCA SZTUKI	W 11,00
ZOLNIERZ PIECHOTY	P 0,18
ZOLNIERZ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA	P 0,18

Karty specjalne

ATAK Z ZASKOCZENIA	R 2,70
BŁĘDNE ROZKAZY	W 6,50
BEZUŚCISNA EFEKTYWNOŚĆ	W 10,58
BOSKIE NATCHNIENIE	W 11,00
BRĄK AMUNICJI	P 0,25
CHIRZEST HONOROWY	R 2,13
DAR ŁOSU	R 7,00
DEGRADACJA	R 2,63
DESPERACKIE ŚRODKI	W 7,83
DZIECKO SZCZĘŚCIA	R 2,45
ESENCJA MOCY	W 7,50
GĘSTA MGŁA	P 0,35
HONOROWA SŁUŻBA	R 2,63
INICJATYWA	P 1,50
INSPIRACJA	P 0,80
KOŁO ZEBATE	R 2,55
KORPORACYJNE	
MACHINACJE	W 4,30
MOC BRĄTWA	W 3,60
MOC JASNOŚCI	W 4,00
MOC ODDZIAŁYWAŃ	P 0,28
MOC PRZEMIAN	P 0,28
MOC PRZEWIDYWANIA	P 0,28
MOC TELEKINEZY	P 0,28
MOC WPLYWANIA	P 0,28
MOC WYKLINANIA	P 0,28
MOC ŻYWIŁÓW	P 0,28
NIESPODZIEWANA INWAZJA	W 5,00
NIESUBORDYNACJA	R 2,95
NIEZACHWIANA	
MORALNOŚĆ	W 3,30
NIEZWYKŁA WYDAJNOŚĆ	R 2,55
OBJAWIENIE	R 2,45
ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA	R 2,88
ODWIEDZINY CIEMNOŚCI	R 2,38
SŁĘPA FURIA	R 3,18
Ogień Ciągły	R 2,70
OSZUSTWO!	W 7,50
PASOWANIE NA RYCERZA	R 2,45
PECH	W 10,00
POSIŁKI	R 2,55
POTEŹNY CIOS	P 0,23
PRZEGRUPOWANIE	R 2,63
PRZEKAZANIE DANYCH	R 2,55
PRZEKLESTWO	R 3,80
PRZEPAŚĆ	P 0,48
PRZEWAGA TAKTYCZNA	R 2,80
PRZYMUSOWY MARSZ	R 3,30
PRZYWRÓCENIE DO ŁASK	R 2,55
RADOŚĆ ZWYCIESTWA	P 1,80
REPUTACJA	W 4,68
SABOTAŻ!	W 12,60
SILA CZYSTOŚCI	W 3,60
SILA JEDNOŚCI	W 4,00
SILA WOLI	P 0,30
SKRUCHA	W 6,30
SPACZONY CZAROWNIK	R 2,55
SPECJALNA REKOMENDACJA	R 2,63
SPLUGAWIONY	W 10,30
STRZELEC WYBOROWY	W 6,00
STYGMAT	W 5,00
SZALEŃSTWO	
NEKROMUTANTÓW	R 2,60
SZCZĘŚCIE WOJOWNIKA	R 4,55
SZCZĘŚCIE	R 5,10
SZCZĘŚLIWY STRZAŁ	P 0,30
SZKOLENIE MISTYCZNE	W 5,00
SZKOLENIE OBRONNE	W 5,00
SZKOLENIE TECHNICZNE	R 3,23
SZKOLENIE WOJSKOWE	W 5,00
SZPIEG W SZEREGACH	W 6,50
SZTUKA POKOJU	R 2,63
TAJNA MISJA	R 2,80

TARCZA SPACZENIA	R 2,80
TCHORZOSTWO	R 2,88
TIPE OSTRZE	P 0,20
TRZESNIENIE ZIEMI	W 6,70
UCIECZKA	R 3,75
UCIECZKA	P 0,45
UJAWNIE	
PRZEZNACZENIA	W 15,00
UKRYCIE SIŁ	P 0,30
UKRYCIE W CIENIU	P 0,38
USZKODZENIE	P 1,40
UTRATA ŁASKI	P 0,43
VENDETTA	R 2,70
WICHURA	W 6,00
WPLYW	R 2,80
WROBIE	R 2,80
WYBRANIEC	W 6,00
WYCELOWANIE	P 0,30
WYKRYCIE AGENTÓW	W 6,00
WYMIANA	R 4,00
WYTROPENIE	R 3,60
ZAGUBIENIE	W 7,20
ZAGUBIONE DOKUMENTY	R 3,00
ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI	R 8,00
ZAMÓWIENIE	R 6,50
ZASADZKA	R 2,80
ZASKAKUJĄCY MANEW	P 0,38
ZMIENNY ŁÓD	W 7,50
ZRZĄDZENIE ŁOSU	R 2,80
ZWIASTUN ZWYCIESTWA	R 2,85
ZADZA KRWI	P 1,00

Mroczna Harmonia

CALUN	W 6,00
CZARNA DZIURA	R 2,25
DEFORMACJA	R 2,13
GROZA	P 0,23
ILUZJA	R 2,45
INFЕКCJA	R 2,38
KONTROLA MYŚLI	R 2,05
ŁĄCZE NEKROWIZYJNE	W 7,30
MROCZNY PŁOMIEŃ	P 0,33
NIESTRAWNOŚĆ	R 3,38
ODPORNOŚĆ NA BÓL	P 0,18
OPĘTANIE	W 4,50
OPĘTANIE TANIEC	R 2,50
OSŁEPLENIE	P 0,33
OŻYWIENIE	W 3,75
PORTAL OŻYWIENIA	W 4,50
PORTAL UZDRAWIAJĄCY	
CIEMNOŚĆ	W 5,00
POSTARZENIE	W 3,75
REKA ŚMIERC	R 2,20
ROZKŁAD	R 3,13
SEN	W 4,00
STRUMIEŃ KWASU	W 4,30
UNICESTWIENIE MOCY	W 2,80
WICHRY OBLĘDU	R 1,45
WROTA PRAWDY	W 4,50
WYWOŁANIE BÓLU	R 2,45
WYWOŁANIE SZŁAU	W 5,50
WZMOCNIENIE JAŻNI	R 2,55
ZAMROŻENIE CZASU	W 7,50
ZESŁANIE SNU	R 3,38
ZMYLENIE	W 10,00
ZNIEKSZTAŁCENIE	R 3,20
ZNIEKSZTAŁCENIE PRZESTRZENI	R 2,63

Sztuka

DROGA PRAWDY	P 0,43
EGZORCYZM	R 2,05
EKSPLOZJA	W 5,17
EMPATIA	W 4,85
HIPNOZA	W 5,20
INTUICJA	R 2,13
KULA ŻYWIŁÓW	P 0,35
ŁATANIE	R 2,70
LEWITACJA	R 2,75
NIETYKALNOŚĆ	R 2,45
OBEĆNOŚĆ	P 0,53
OCZYSZCZENIE Z TRUCIZNY	P 0,18
ODTWORZENIE CIAŁA	P 0,25
PIORUN	P 0,35
POZNANIE PRAWDY	R 2,05

PRZEGNANIE CHOROBY	P 0,23
PRZEGNANIE MROCNICH WPLYWÓW	P 0,25
PRZEGNANIE ZAKAZANIA	P 0,23
PRZEGNANIE ZŁYCH MYŚLI	P 0,23
PRZECIECIE KONTROLI	W 8,00
ROZKAZ	R 1,88
SŁABA HIPNOZA	P 0,23
SŁABA TELEPATIA	P 0,60
SAMODOSKONALENIE	R 3,20
SILA ŻYWIŁÓW	P 0,25
SPOJRZENIE	W 4,50
SUGESTIA	R 2,20
SZYBKOŚĆ	R 2,05
SCIANA MYŚLI	P 0,25
SCIANA ŻYWIŁÓW	P 0,25
TARCZA	P 0,38
TELEPATIA	W 9,00
TELEPATYCZNA WIADOMOŚĆ	R 2,60
TELEPORTACJA	P 0,20
WIZJA PRZEDMIOTU	R 2,25
WYKŁECIE	R 1,30
ZŁUDZENIE	R 2,20
BŁYSKAWICA	P 0,40
BIEGŁOŚĆ	P 0,15
CZĘŚCIOWE PRZECIECIE KONTROLI	P 0,88

Umocnienia

CYTADELA ALGEROTHA	R 2,87
CYTADELA DEMNOGONISA	R 2,63
CYTADELA ILIAN	R 2,63
CYTADELA MUAWIJHE	R 2,63
CYTADELA SEMAI	R 2,63
FUKIDO	R 3,13
HEIMBURG	R 3,13
INSTALACJA	W 7,25
KATEDRA	R 3,38
KWATERA GŁÓWNA	R 3,20
LONGSHORE	R 3,13
OKOP	R 2,45
SAN DORADO	R 3,13
TAJNA KWATERA	W 8,00
ZASIEKI	P 0,30

Wposażenie

AC-40 „PROKURATOR”	R 3,68
AH/11-19	W 8,18
BAGNET	P 0,23
BOMBA DYMNA	R 2,70
CAP 7000P	W 7,68
CELOWNIK OPTYCZNY	P 0,23
CKM XIXB „OGIER”	W 8,50
CYBERNETYCZNA REKA	W 9,00
CYBERNETYCZNE SIATKÓWKI	W 9,00
DOPALACZ	P 0,40
DZIAŁKO AUTOMATYCZNE „MYŚLIWY”	W 15,00
FUKIMURA NR 12	W 7,50
„KAMIKADZE”	R 3,20
GRANAT BAKTERYJNY	W 6,40
GRANATNIK	R 3,30
KARABIN PLAZMOWY L&A	R 1,70
KARZĄCE OSTRZE	W 15,00
KOSA SEMAI	R 3,20
KRATACZ	R 4,07
ŁADUNEK WYBUCHOWY	R 1,95
MIECZ HONORU CAPITOLU	R 2,13
MIECZ KLANOWY	R 3,45
MIECZ KURATORA	R 2,05
MIECZ PRZEMOCY	R 2,20
MIECZ ŚMIERC	W 12,75
MIOTACZ GEHENNY	W 12,05
ŚMIERCIONOŚNY KULOMIOT	W 4,50
ŚWIĘTY PANCERZ	P 0,18
OSTRZAŁKA WIBRACYJNA	P 0,20
PANCERZ BOJOWY	W 10,00
PANCERZ KOMPOZYTOWY	R 2,80
PISTOLET „EGZEKUTOR”	R 3,20
PM III „PRZECINACZ”	W 11,80
PRZENOŚNA MINA	W 12,00
PRZENOŚNA TARCZA SIŁOWA	W 5,50
PSYCHOSKANER	W 5,00
PURPUROWY REKIN	P 0,33
RADAR	

CENNIK KART



SHERMAN .74 MODEL 13 „GROM”

SHRIEKETH	R	2.05
SIEWCA ZAGŁADY	W	6.00
SKALPER	W	7.00
T-32 „WILCZY PAZUR”	R	1.50
VASSHT	W	10.00
WIELKI WYGARNIACZ	R	2.05
BAUHAUS	W	11.00
WYRZUTNIA RAKIET TYP XIIC	W	9.00
ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY	P	0.53

Misje

CIOS DLA KARDYNAŁA	W	7.00
DOBOROWY ODDZIAŁ	W	5.25
DOWÓD ODWAGI	W	7.25
HERETYCKIE PODSZĘPTY	W	6.50
INFILTRACJA	W	6.80
KRYZYS POLITYKI	W	4.50
WĘWĘTRZNEJ	W	4.50
MISJA OCZYSZCZENIA	W	4.50
MROCZNA KOHORTA	W	4.90
NATCHINIENIE	W	5.50
OBŁĘŻENIE CYTADELI	W	4.30
PIETNAŚCIE MINUT SŁAWY	W	4.60
POLOWANIE NA NEFARYTE	W	4.60
PORTAL WIELKIEGO ZDOBYWCY	W	4.55
ROZŁAM W KLANIE	W	4.50
SAMOBÓJCZA MISJA	W	9.00
STREFA BRONIONA	W	5.15
WEZWANIE	W	4.50
WYKRZYCIE ZDRĄJCZY	W	4.50
ZABÓJSTWO	W	7.30
ZEMSTA KLANU	W	4.90
ZGLĄDZENIE TCHÓRZA	W	4.90
ZNISZCZENIE KOHORTY	W	5.20
ZNISZCZENIE SZWADRONU	W	5.20

INQUISITION

Sztuka

ANIHILACJA	W	27.50
ARKTYCZNY PODMUCH	P1	1.25
BURZA CHAOSU*	R	2.00
ELIMINACJA	P1	2.50
EQUILIBRIUM	P1	1.00
PACYFIZM	P1	1.00
POTĘŻNY WPLYW	W	11.00
POWIEW WĄTPLIWOŚCI	P2	2.25
POWIEKSZENIE	P1	0.50
PRESJA	P1	0.50
PRZEWIDZENIE ATAKU	P1	0.50
PRZYWIDZENIE	P1	0.75
PRZYWOŁANIE BOHATERA	R	4.50
PRZYWOŁANIE OCHRONY	P1	2.00
PRZYWOŁANIE PRZEDMIOTU	P1	3.00
PRZYWOŁANIE RELIKTU	P1	1.50
PRZYWOŁANIE ZAKŁĘCIA	P2	3.00
PRZYWOŁANIE ŻOŁNIERZA	P2	3.00
SPOSOBNOSĆ NATANIAŁA	R	9.00
TRANSMUTACJA	P1	0.75
ULECZENIE OBRAŻEN	P1	1.00
WIELKA WRÓŻBA	P1	3.25
WŚCIEKŁA PIĘŚĆ	P1	0.60
ZMIANA POGODY	P2	0.60

*ta karta nazywa się również Sztorm Chaosu

Mroczna Harmonia

BARBARZYŃSKA MOC	P2	0.60
MROCZNE PRZYWOŁANIE	R	3.50
NAKAZ	P2	0.60
PIEKIELNA MOC	W	8.00
PLAGIAT	P1	1.50
POTWORNA MOC	P1	1.00
PRZEKŁĘTE OKO	W	12.50
SIEWCA ZARAZY	P1	1.50
SILA NICZYSTA	R	6.00
ZŁE OKO	P1	1.25

Wypożyczenie

AG-17 „PANZERKNACKER”	W	10.00
AUTOWTRYSKIWACZ	P1	2.00
AZOGAR	P1	2.00
BAGNET ŁAŃCUCHOWY	W	8.00

BOJOWY STRÓJ INKWIZYTORA	P2	1.75
BOJOWY STRÓJ MISTYKA	P2	1.25
BWO 4200P	W	9.00
CELOWNIK LASEROWY	P3	0.55
CZARNE KULE	R	2.00
DA-41 „CZYSZCIEL”	W	8.50
DPAT-9	W	11.00
HELIBLASTER	W	8.00
KANILE	P2	0.60
KARABIN SNAJPEJSKI „STRZELEC”	R	4.00
KARZĄCA WŁÓCZNIA	P2	0.75
KOORDYNATOR WALKI	W	15.00
KS XII „NAPASTNIK”	W	8.00
KSIĘGA PRAW	R	4.00
MIECZ ZEMSTY	P1	1.50
MYŚLIWIEC „IKAR”	R	4.00
NAZGAROTH	W	12.50
NEKROBIONIKA	P1	1.25
NEKROCZOŁG „OGAR PIEKIEL”	W	10.00
NEKROPELZACZ	R	5.50
NIMROD I	W	11.50
RELIKWIARZ	W	4.00
STABILIZATOR MOCY	P1	1.25
STRZELBA ZARAZY	W	7.50
TYKAN BAUHAUSU	W	12.00
ULEPSZONY KRATACH	R	4.00
ZESTAW EGZEKUTOR	P1	1.25
ZESTAW NAPRAWCZY	P1	1.00

Umocnienia

BANK KARDYNAŁA	W	10.00
FABRYKA	P2	2.00
KANIENNE ARCHIWA	W	5.50
KANAŁY	P1	0.60
KATEDRA W BURROUGHS	W	4.00
KATEDRA W FUKIDO	W	7.00
KATEDRA W GIBSON	W	4.00
KATEDRA W HEIMBURGU	W	4.00
KATEDRA W LONGSHORE	W	4.00
KATEDRA W SAN DORADO	W	4.00
KATEDRA W VOLKSBURGU	W	4.00
KOMPLEKS PRZEMYSŁOWY	R	8.00
KRYJÓWKA	P2	1.00

Relikty

CZARNA BRAMA	W	5.00
CZASZKA KRYNSTONA	W	7.00
DAI-SHO STAROŻYTNYCH IMPERATORÓW	W	5.50
ELEMENT LEGENDARNEGO CHIPA	W	8.00
JĄDRO ŚWIATŁOŚCI	W	9.00
KODEKS MISTYCZNEGO ZROZUMIENIA	W	4.50
KRYPTA MROCZNEGO WSKRZESZENIA	W	4.00
KULA POMNIĘSZYCH SŁUG	W	8.00
LIBER HERETICUS	W	8.00
W 10.00	W	10.00
MASKA WESTALEK	W	8.00
NEKROMACHINA	W	9.00
OKRUCH CZASU	W	9.00
PANCERZ LEGENDARNEGO ZABÓJCZY	W	15.00
PANCERZ PRZEKLEŃSTWA	W	10.00
PERGAMIN PRZEKŁĘTEJ INKANTACJI	W	5.00
REKAWICA EGZORCYSTY	W	7.50
ROZKAZ ATAKU	W	4.50
SHILLELAGH	W	5.50
WĘDROWNY SOKÓŁ	W	6.50

Karty specjalne

CIEŻKIE CZASY	W	7.00
CZWARTE ZAKON	W	10.00
DOWÓD UZNANIA	P1	1.25
DRUGI ZAKON	W	5.00
DZIESIĘCINA	P1	2.10
FALA PRAWOŚCI	R	8.00
FALSZERSTWO	R	2.50
GNIEW ALGEROTHA	W	8.00
GRABIEŻ	W	11.50
MOC PRZYWOŁYWANIA	P2	0.60
MORTYFIKACJA	P1	2.00

NIEZBĘDNE PRZYWOŁANIA	P1	0.35
NOMINACJA	P1	1.00
ODWRÓCENIE UWAGI	P3	1.00
ODZNACZENIE	P1	1.50
OGRABIENIE ZWŁOK	P1	5.50
OKRUCIENSTWO	P3	1.10
PIARGI THADEUSA	P3	0.10
PIERWSZY ZAKON	W	5.00
PODATEK	W	7.00
PODSTĘPNY AGENT	R	10.00
PODWÓJNA POWINNOŚĆ	W	15.00
PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW	P3	0.50
PRZEJĘCIE	R	3.00
PRZEKLEŃSTWO ALGEROTHA	P2	1.00
PRZEMIANA	P2	1.00
PRZENIESIENIE	W	7.50
PRZERWANIE LINII	P1	2.00
DOSTAWCZĘ	W	5.00
SCEPTYCZYM	P2	12.50
SNAJPERZY	P1	0.75
SPORY W KORPORACJI	P3	0.10
SZARŻA	W	7.00
ŚMIERTELNA RANA	W	5.00
TRZECI ZAKON	P2	2.00
UKRYTE SIŁY	P2	2.00
ULUBIONY CZAR	R	11.50
WIECZNE PRZEKLEŃSTWO	W	7.50
WIEK KATASTROF	P2	1.00
WZMOCNIENIE SIŁ	P1	2.00
ZAPACHI WOJNY	P2	0.60
ZAUROCZENIE	P3	2.00
ZBIERACZ RELIKTÓW	P3	3.00
ZWARTĄ FORMACJĄ	P3	3.00

Wojownicy

ALGEROTH – APOSTOŁ WOJNY	W	20.00
ANTYKWARIUSZ	P3	0.18
CZŁOŁ BOJOWY „GRIZZLI”	W	25.00
DEMNOGONIS – PLUGAWIEC	W	20.00
DOKTOR DIANA	P2	3.50
GOLEM CIEMNOŚCI	R	7.00
ILIAN – PANI PUSTKI	W	20.00
INŻYNIER PRÓŻNI	P2	1.75
KARDYNAŁ DURAND	W	35.00
KROCZĄCY WŚRÓD CIENI	P2	1.00
KULTYSTA ALGEROTHA	P1	0.75
KULTYSTA DEMNOGONIS	P1	0.75
KULTYSTA ILIAN	P1	0.75
KULTYSTA MUAWIJHE	P1	0.75
KULTYSTA SEMAI	P1	0.75
MENTOR	P1	0.75
MISTRZ PRZYWOŁAŃ	P1	1.25
MROCZNY MYŚLIWY	R	2.50
MUAWIJHE – PAN WIZJI	W	15.00
OCHRONIARZ	P2	1.25
ODSZCZEPNIENIEC	R	3.00
ODSZCZEPNIENIEC – RENEGAT	R	4.00
POMIOT ILIAN	R	7.00
ROBOT ZABÓJCA	W	11.00
SEMAI – PANI NIENAWIŚCI	W	15.00
STRAŻNIK ŚWIĄTYNI ILIAN	P1	0.80
TEKRON	R	2.25
TEN, KTÓREGO NIE POWINNO SIĘ NAZYWAĆ	W	25.00
VALPURGIUS	W	10.00
VINCE DIAMOND	W	15.00
WENUSJANSKI SZERYF	R	10.00
WRZASK	P2	0.75
ZDOBYWCA Z CALLISTO	R	5.00
ZENITHIAŃSKI MISTRZ MORDU	P1	4.00

GOLGOTHA

Sojusze

BAUHAUS	P	1.00
BRACHTWO	P	1.00
CAPITOL	P	1.00
CYBERTRONIC	P	1.00
IMPERIAL	P	1.00
LEGION CIEMNOŚCI	P	1.00
MISHIMA	P	1.00

Sztuka

ODEGNANIE	P	0.50
-----------	---	------

Mroczna Harmonia

ZDOLNOŚĆ PRZEMIANY	P	1.20
--------------------	---	------

Wypożyczenie

NOKTOWIZOR	P	0.55
PANCERNA SKORUPA	P	2.50
PANCERZ BEHEMOTA	P	2.20
URZĄDZENIE PRZECHWYTUJĄCE	P	0.80
ZWIERCIADŁO GOLGOTHY	P	0.50

Umocnienia

KOSZARY	P	0.55
ZBROJOWNIA	P	0.60
BANK BAUHAUSU	P	0.80

Misje

CHWAŁA CESARZOWI	P	1.00
HUUURRRRA!	P	0.80

Karty specjalne

AKCJA RATUNKOWA	P	0.80
BEZWZGLĘDNA LOJALNOŚĆ	P	1.20
BRAK PALIWA	P	0.60
BRAK WIARY	P	0.70
BUNT	P	0.65
CAŁKOWITE ZAĆMIENIE	P	0.70
DOTKNIĘTY ŚWIATŁEM	P	0.55
INKWIZYCJA	P	0.60
JESZCZE NIE TYM RAZEM	P	0.70
KONTRYBUCJA WOJENNA	P	0.70
KONWOJ WOJSKOWY	P	0.65
LEDWO, LEDWO...	P	0.65
MĘCZENNIK	P	0.50
NA CZARNĄ GODZINĘ	P	0.70
NADWYŻKI	P	0.70
NIC NIE JEST ŚWIĘTE	P	0.80
NIEZAMIERZONY EFEKT	P	0.85
OGRAŃCZONE ZASOBY	P	1.00
PIERWSZA POPRAWKA	P	1.00
PO NAMYSŁE	P	0.80
PODWOJENIE CZASU	P	2.00
PRAWIE CI SIĘ UDAŁO, ALE...	P	1.20
PRAWO KARTELU	P	0.65
PRZEBICIE	P	1.50
PRZEJĘCIE PRZEZ WROGA	P	1.50
PRZERZUT WOJKA	P	0.50
PRZEWAGA TERYTORIALNA	P	0.65
ROPIEJĄCE RANY	P	0.85
RÓWNE PRAWA	P	1.10
SKRADZONE PAPIERY	P	0.70
UMOCNIENIE STREFY WALKI	P	0.65
WYMUSZENIE	P	0.65
ZAGINIONY W AKCJI	P	0.70
ZALAMANIE RYNKU	P	2.50
ZAUFIANIE	P	0.65
ZAWODNA HARMONIA	P	0.70
ZŁOTO DLA NAIWNYCH	P	0.75
ZMĄCZENIE WALKĄ	P	0.65
ZMIANA KIERUNKU	P	0.65
ZNIEWOLENIE	P	0.70
ZRÓWNANIE Z ZIEMIĄ	P	0.75
ZUŻYCIE	P	0.65
ZWROT PODATKU	P	0.80

Wojownicy

ATYLLA III	P	1.80
CHRIS JACKSON	P	1.50
CORAL BEACH	P	1.90
ELITARNY STRAŻNIK	P	1.50
GOLGOTHA – PANI HARMONII	P	2.00
HEROLD DNIA SĄDU	P	1.90
INKWIZYTOR SIMON	P	1.80
OSTATNI KAPŁAN	P	1.70
PRETORIAŃSKI BEHEMOT	P	2.50
PUSTYNNY SKORPION	P	1.50
SALADIN	P	2.00
SHINOBI	P	1.70
SIERZANT CARTER	P	1.60
TANCERZ Z CALLISTO	P	1.70
SNAJPER PIECHOTY	P	1.50
TIMOTHY MACGUIRE	P	1.90
TOSHIRO	P	1.60
YUICHIRO	P	1.90



PYTANIA I ODPOWIEDZI

STYLERII

Czy za Miecz Przemocy, na którym są zagrane karty Sztuki, otrzymuje się dodatnie modyfikatory w walce z wojownikami odpornymi na działanie Sztuki?

Tak. Walczysz mieczem, zaliczanym do ekwipunku, a nie Sztuką.



Jak to jest z Przejściem i Częściowym Przejściem Kontroli?

Te karty są często mylnie interpretowane. Dzięki nim można obejrzeć karty tylko jednego przeciwnika i za każde wydane kolejne Punkty Akcji wyjąć więcej kart z jego ręki.

Czy dzięki Ilian można obdarowywać kartami Mrocznej Harmonii bez wydawania akcji?

– Bez poświęcenia akcji Legioniście Ciemności można obdarowywać tylko Darami Apostołów (są one jednocześnie Darami Mrocznej Harmonii).

W jaki sposób można wystawić do gry Czołg Bojowy Grizzly?

Konieczne jest do tego posiadanie w grze dwóch dragonów i poświęcenie na to jednej akcji albo zagranie Grabieży (tej karty nie można wyłożyć, płacąc jej wartość w punktach akcji).



Czy możliwe jest odrzucenie Kardynała Duranda?

Tak, jeżeli odrzucisz go z ręki przeciwnika. Natomiast obecnie jedynym sposobem na usunięcie go z gry jest zagranie Anihilacji.

Jeżeli zagram Zamówienie, a przeciwnik użyje Zakłóceń Łączności, to Zamówienie zostaje odrzucone, czy też usunięte z gry?

Zarówno Zamówienie, jak i Dar Losu, czy np. Boskie Natchnienie, zostają usunięte z gry po zagraniu przez przeciwnika karty Zakłóceń Łączności. Karta została użyta, ale nie zadziałała.

W jaki sposób można zaszkodzić wojownikowi, obdarzonemu „Wiecznym Przekleństwem”?

Nie szkodzą mu tylko te karty specjalne, które zagrywa się na jego kartę. Wszystkie karty oddziałujące na wszystkie karty w grze działają również na tego wojownika (np. Wiek Katastrof). Jeżeli karta działa na gracza, zmuszając go do wykonania jakiejś czynności wojownikiem (patrz Tchórzostwo), to działa ona również i na wojownika z Wiecznym Przekleństwem. Tak samo ma się sytuacja

z kartami oddziałującymi na ekwipunek (Przejście działa na ekwipunek Wiecznie Przekłętęgo).

Warto zauważyć, że na Wiecznie Przekłętęgo wojownika można zagrać kartę Podwójna Powinność z takim samym skutkiem, jak na każdego innego żołnierza.

ERRATA

KARDYNAŁ DURAND

Jest: Bohater. Kiedy znajduje się w grze, żołnierze zagłady biorący w niej udział, mogą rzucać czary wszystkich dyscyplin Sztuki. Kardynał Durand może również dowolnie długo negocjować każdą odporność na działanie Sztuki. Jeśli Kardynał Durand zostanie zabity lub odrzucony, wtasuj go z powrotem do swojej talii.

Powinno być: Bohater. Kiedy znajduje się w grze, członkowie Bractwa biorący w niej udział, mogą rzucać czary wszystkich dyscyplin Sztuki. Kardynał Durand może również dowolnie długo negocjować każdą odporność na działanie Sztuki. Jeśli Kardynał Durand zostanie zabity lub odrzucony, wtasuj go z powrotem do swojej talii.



ZASADY

TURNIEJOWE

ODRZUCANIE Z RĘKI

Wszystkie karty działające na rękę przeciwnika, takie jak np. Burza Chaosu, Przejście Kontroli, Powiew Wątpliwości, Częściowe Przejście Kontroli, oraz na talię (Wielka Wróżba) zostają czasowo zabronione w grze

turniejowej. Spowodowane jest to niemożliwością obrony przed kartami tego typu. W kolejnych dodatkach ukazać się karty negujące, czy też wręcz odwracające efekt tych kart, więc przepis ten zostanie wycofany.

UWAGA: Powyższa zasada jest nieoficjalna.

FAZA OGÓLNA

Po odrzuceniu przez jednego z grających kart, a przed dobraniem ich przez kolejnego gracza, istnieje tak zwana faza ogólna. W czasie jej trwania można wyklądać karty, które mogą zostać użyte w dowolnym momencie (w ten sposób można pozbyć się kart z ręki). Następnym krokiem jest dobieranie kart. Jest to krok obowiązkowy i ciągły (w jego trakcie nie można zagrywać kart). Dopiero po dobraniu ostatniej karty rozpoczyna się tura danego gracza. W tym momencie można zagrać te karty, które mogą zostać użyte w swojej turze. W momencie wykorzystania ostatniej akcji tura automatycznie się kończy.

DWUNASTKOWY SYSTEM TURNIEJOWY

Dwunastkowa talia do gry jest przeznaczona dla wszystkich tych, którzy lubią kombinować. W jej skład wchodzi blok dwunastu kart (stąd nazwa). Składają się one z 1 karty wyjątkowej, 3 rzadkich i 8 powszechnych. Celem gry takimi taliami jest wyeliminowanie rozgrywek, w których obaj gracze posługują się głównie kartami

wyjątkowymi i zwiększenie czynnika losowego w grze.

Ten system tworzenia talii zmusza grających do kompletowania talii ciekawych, wymusza na nich znajomość jak największej liczby kart oraz sposobów ich maksymalnego wykorzystania. Wynika to z tego, że aż dwie trzecie kart to karty powszechne. Z tego powodu osoba grająca talią „dwunastkową” stoi przed problemem odpowiedniego doboru kart. Ważnym elementem staje się umiejętność pozornego „zwiększenia” liczby kart w talii. Karty typu Grabież czy chociażby Nefryta Semai – pozwalające na umieszczenie karty z kolekcji w grze – stają się szczególnie przydatne w rozgrywce tego typu.

Zasady te nie obowiązują kart z **Golgothy**. Karty z tego dodatku są tak silne, że w taliach „dwunastkowych” można ich umieścić jedynie do 15.

Wkrótce postaramy się przedstawić kilka przykładowych talii tego typu.

TALIA

„MAŁE JEST PIĘKNE”

Osoba wykorzystująca tę talię niezależnia się od poczyną przeciwnika, a przy okazji bardzo utrudnia mu grę. Jej podstawową zaletą jest łatwość skompletowania wszystkich potrzebnych kart – są to głównie karty powszechne.

Trzonem talii jest karta misji oraz wojownicy Mishimy. Niezbędnym dodatkiem jest również Sposobność



Nathaniela umożliwiającą kilkakrotnie wykorzystanie raz użytych kart. Dopelnienie talii stanowią wszelkiego rodzaju „przeszkadzajki”.

Niestety, opisywana talia ma dużą niedogodność – Punkty Zwycięstwa zdobywa się bardzo powoli. Dlatego wskazane jest użycie Ukrytych sił oraz przyspieszenie jej kartami w stylu Zamówienia czy Daru Losu.

Chwała cesarzowi	5
Samuraj	5 - 1
Mentor	5 - 1
Sposobność Nathaniela	2
Mortyfikacja	3 - 12
Przegrupowanie	5
Inspiracja	5 - 2
Ukryte siły	5 - 1
Całkowite zaćmienie	5
Tchórzostwo	5 - 1
Złoto dla naiwnych	5
Zaginiony w akcji	5
Pech	5

ZAGADKA II

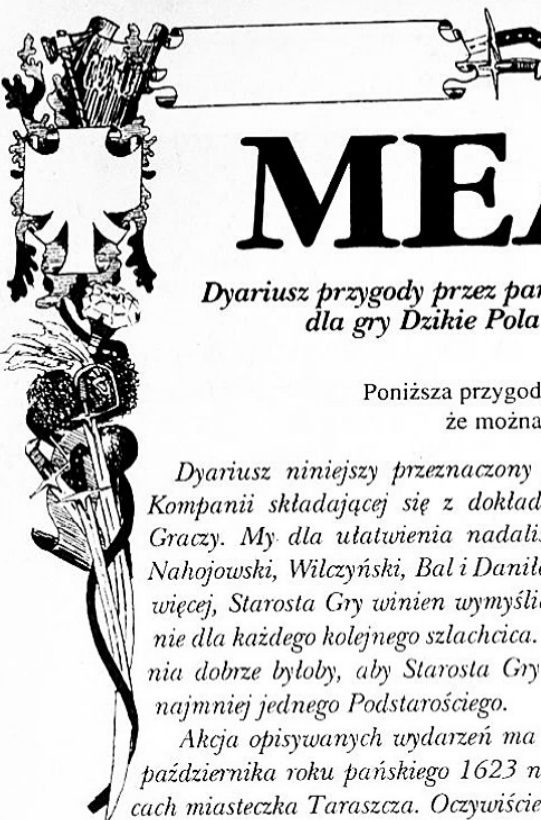
Właśnie dobrałeś ostatnie siedem kart z twojej talii. Twój przeciwnik nie ma kart na rękę, ale zagrał Anihilację – stół jest pusty. Ani na rękę, ani w stosie kart odrzuconych nie masz żadnego wojownika. Nie masz także Grabieży ani Boskiego Natchnienia. Gracie do 25 Punktów Zwycięstwa. Aby obraz był jeszcze pełniejszy, należy dodać, że nie masz Punktów Akcji i Punktów Zwycięstwa.

PYTANIE: Jakie karty musiałeś dobrać, żeby odebrać zwycięstwo przeciwnikowi?

Najlepsza odpowiedź zostanie nagrodzona i opublikowana.



SZTUKA TELEKINEZY. NA RZUCENIE TEGO ZAKŁĘCIA MUSISZ POŚWIECIĆ TRZY AKCJE. Wszystkie karty w grze (włącznie z wojownikami, relikwiami zaklęcia i tą kartą) zostają z niej usunięte. Nikt nie zdobywa punktów. Żadna odporność nie chroni przed działaniem tej karty. Zaklęcie nie wpływa na karty znajdujące się w ręku i w talii oraz te, które zostały odrzucone.



ME A CULPA

*Dyariusz przygody przez panów Jacka Komudę, Macieja Jurewicza, Marcina Barylkę spisany,
dla gry Dzikie Pola uczyniony, ku powszechnemu pożytkowi i uciechu wydany.
Anno Domini MCMXCVI*

Poniższa przygoda powstała z myślą o **Dzikich Polach**, ale została tak napisana,
że można ją z powodzeniem przystosować do innych systemów.

Dyariusz niniejszy przeznaczony jest dla Swawolnej Kompanii składającej się z dokładnie czterech Panów Graczy. My dla ułatwienia nadaliśmy im nazwiska – Nahojowski, Wilczyński, Bal i Daniłowicz. Jeśli będzie ich więcej, Starosta Gry winien wymyślić osobne wprowadzenie dla każdego kolejnego szlachcica. W trakcie prowadzenia dobrze byłoby, aby Starosta Gry miał do pomocy co najmniej jednego Podstarostę.

Akcja opisywanych wydarzeń ma miejsce na początku października roku pańskiego 1623 na Ukrainie, w okolicach miasteczka Taraszcza. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby Starosta Gry umieścił fabułę przygody w zupełnie innej scenerii. Miejsce owo powinno jednak być dość odludne, dzikie i niedostępne. Wydarzenia przedstawione poniżej nie mogą wszak dziać się na przedmieściach Krakowa czy Wilna.

... Droga biegnąca środkiem starego boru była cicha i ciemna. Gałęzie wiekowych drzew trwały w bezruchu, a w ich konarach nie słyszano się nawoływania puszczyka. Umiłkły nawet świerszcze. Wszystko wydawało się ciche i spokojne.

Nad wykrótem ze zwałonych pni przemknął ciemny kształt, rozjaśniany słabym blaskiem pochodni. Za nim drugi... i jeszcze jeden... Pięciu jeźdźców pędziło poprzez chaszcze. Stara droga chyba znacznie zarosła od czasu, kiedy ostatni raz tędy przejeżdżali. Poskręcane korzenie drzew zdawały się chwycić kopyta rozpędzonych koni... Jakby starały się zatrzymać pędzących... lecz było to daremne... W końcu chcieli tylko jednego. I nic nie mogło ich powstrzymać. Decyzja już zapadła...

POCZĄTEK, TO JEST JAK ZACZYNAJĄ CAŁĄ HISTORIĘ BOHATEROWIE

Trzy stopy nad ziemią

opowieść pana Andrzeja Nahojowskiego

Bardzo ważna sprawa, o której pisał w liście mój przyjaciel imię Czołhański, nie wydawała mi się tak nagła, zważywszy na sytuację, w której się znajdowałem. Pętla właśnie niemiłosiernie zacisnęła się na mojej szyi. Pozycja, którą zajmowałem, była wielce eksponowana. Mogłem widzieć z niej nie tylko czubki moich safianowych butów i grzbiet cisawego konika, lecz także radośnie uśmiechnięte gęby dwóch pijanych Kozaków. Nie mogłem wątpić, że wielce przyczynili się do obecnego stanu rzeczy. Ledwie minąłem Taraszcę i wjechałem w jakiś jar, znienacka spoza drzew wypadło dwóch jeźdźców, trzeci zaś zaszedł od tyłu i uderzeniem obuszka pozbawił przytomności. I tak oto znalazłem się na gałęzi – w dosłownym tego słowa znaczeniu – trzy stopy nad ziemią.

– Może tak mu buty najpierw ściągnąć? – rzekł pierwszy z Kozaków. – Z trupa ciężko schodzą.

– Ojcie nasz, któryś jest w niebie – zacząłem się modlić. W sumie nie pozostawało mi już nic innego. – Święć się imię twoje...

– Co, jeszcze go nie obwiesili? – mruknął trzeci, w kołpaku, który zdarł pewnie z głowy jakiegoś szlachcica. Zajaśniał kawał dobrze upieczonej baraniny. – Pośpiesz się, bo jadło stygnie...

Pętla zacisnęła się jeszcze mocniej...

...Dwór był ciemny. Jakby wymarły. Wypadli w pędzie przez starą, zrujnowaną bramę. Nikt od dawien dawna nie umacniał tego miejsca. Dziwnym trafem Tatarzy i dzicy, stepowi Kozacy omijali Hreszczatyj Jar.

– Pokaż! Pokaż się wszetecznic! – zawrzasnął któryś z pędzących. Huk wystrzału rozzerwał ciszę nocy. Konie rozbiegły się w pędzie. Zaskowyczał potrącony pies. Przemknęli wokół dworu. Ktoś, widać popędliwy, cisnął pochodnię na słomiany dach. A potem rozległy się krzyki. Dwa... trzy, cztery razy huknęły wystrzały. Na ganku ktoś jęknął, upadł, brocząc krwią, dziko zarżał postrzelony koń.

– Palić wiedźmę!

– Bij, morduj!

– Pani, to zajazd! To zajazd, pani! To ONI! Przyjechali tu oni wszyscy! Wszyscy!...

Śmierć o cal od głowy

opowieść pana Jerzego Wilczyńskiego

Boże, co ja tu robię? Ten przeklęty deszcz, chyba nigdy się nie skończy... Żeby znaleźć jakąś ludzką sadybę, żeby przenocować. Zmierzch już zaczyna zapadać. Co za miejsce... Czy nikt tu nie mieszka? Co ja tu robię? Zmoknięty jak nie przymierzając...

Karczma? Wygląda na opuszczoną. Dymu nie widać. Pewno Tatarzy... Mordownia... Zwie się „Pod Szablami”. Stary, słomiany dach, w którym więcej jest dziur niż słomy. Drzwi wahają się na jednym zawiasie... Przekrzywiony płot... Lepszego miejsca przed nocą już chyba nie znajdę...

Przywiązałem konia do płotu. Potem ostrożnie zbliżyłem się do drzwi. W środku było ciemno. Niespodziewanie oślepił mnie błysk ognia, ogłuszył huk, a kula z gwizdem przeleciała o cal od głowy. Posypały się drzazgi. A potem, zupełnie ni przecz, ni zacz – z ciemnego wnętrza karczmy wyskoczył jakiś człowiek. Cudem zdołałem dobyć szabli. Odparowałem pierwsze uderzenie.

Pchnąłem. Zakrzywione ostrze wbiło się w pierś tamtego. Osunął się na podłogę.

– Boże... To nie ciebie... Czemuż dałem się... Boże, cóżem ja chciał uczynić...

Spojrzałem mu w twarz i złapałem go za pokrwawiony żupan.

– Szaleńcze, czegoś chciał?

– Powiedz... Nahojowskiemu... że ja... że dałem się zwieść... – wycharczał cicho.

Poczułem, że zacisnął dłoń na moim ramieniu, a z ust jego wypłynęła strużka krwi.

Najświętsza Panienko! Spojrzałem na krew na mych dłoniach. Zabiłem człowieka! Może miał tu przyjaciół? Pewnie nie był sam... Tętent kopyt! Diabli nadali, ktoś tu jedzie; nie mogą mnie tu znaleźć!

...płomienie były wszędzie... Wszędzie! Żywiół szybko pożerał drogie, tureckie makaty, gobeliny i kobierce. Płonęły stare obrazy w złoconych ramach, płonęły skóry niedźwiedzi i wilków... Rzuciła się do okna, osłaniając oczy dłońmi. Ale gdy wychyliła się spoza huczącej ściany ognia, spoza czerwonych jęzorów żywiołu, niemal na wpół uduszona od dymu, dostrzegła, kto stał na wprost dworu... Zadrżała wówczas, krzyknęła, jakby spodziewając się pomocy od tych pięciu, którzy jeszcze niedawno gotowi byli leżeć u jej stóp... Ale od razu zrozumiała wszystko. Zrozumiałaby zresztą i w chwilę później, gdy kula odłupiała garść drewnianych drzazg z okiennicy. Pojęła, że jej los został już przypieczętowany. Padła na kolana, chwytając długie, rude włosy, po które sięgały nienasycone języki płomieni...

– Przeklinam was, po trzykroć was przeklinam! Przekłęci bądźcie jedząc, stojąc, chodząc, śpiąc! Nie znajdziecie spokoju. Przybędą tu kiedyś ci, którzy powstaną z waszej krwi, a krew będzie na ich dłoniach. Spojrzą na siebie, a śmierć będzie między nimi... Strawiony ogniem sufit dworu pękł z trzaskiem. Ogarnięte płomieniami belki runęły w dół. Krzyk urwał się w chwili, gdy zamknął się krag ognia.

W ramionach trupa

opowieść pana Tomasza Daniłowicza

Od kilku dni jedynym dźwiękiem, jaki słyszałem, było krakanie wron i kruków, rozdziobujących ciała pomordowanych. Zgłiszcza i trupy, trupy i zgłiszcza, nigdy nie myślałem, że tak właśnie wygląda Ukraina prowincja. Tatarskie najazdy przemieniły to miejsce w kraj kurhanów. Jechałem lasem, aby uniknąć tatarskich watah.

Pewnego deszczowego wieczoru trafiłem do miejscy, które wyglądało na opuszczoną karcznię. Nazywała się „Pod Szablami”. Nauczony doświadczeniem zsiadłem z konia i podkradłem się bliżej, by zza chaszczów przyjrzeć się okolicy. Wtem z rudery wyskoczył człowiek, wsiadł na konia i popędził w las, nie oglądając się nawet za siebie. Nie wiedziałem, co go tak wypłoszyło. Czekałem jeszcze chwilę, rozglądając się bacznie, lecz nie ujrzałem już nikogo.

Ostrożnie, z szablą w jednej dłoni i króciwą gotową do strzału w drugiej, podkradłem się do wpółotwartych drzwi. Zajrzałem do środka, wszedłem i poczułem, że

moja noga o coś zahaczyła. Padłem na ziemię, wypuszczając szablę.

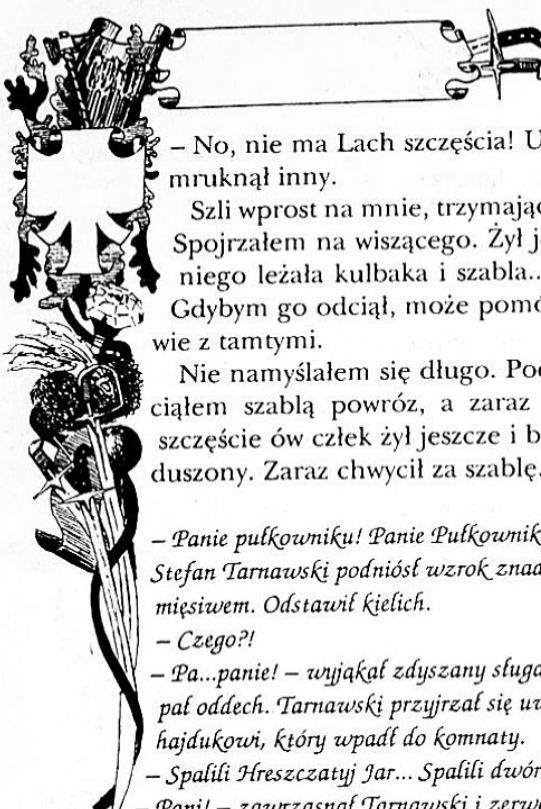
– Kto tu, kto? – zawołałem. – Puść, puść mnie!

W tej chwili dostrzegłem twarz tamtego, zastygłą w grymasie bólu. Krew na twarzy. I wywrócone białkami oczy. Zerwałem się na równe nogi, odruchowo wycierając zakrwawione dłonie o żupan. Wybiegając stamtąd zauważyłem błyszczące kółko od ostrogi. Nie zwróciłem nań uwagi, nie wiedząc, jakie to ma znaczenie. Wskoczyłem na konia i popędziłem w las. I jakież było moje przerażenie, kiedy za zakrętem drogi przemknąłem obok dwóch nieznajomych. Popatrzyli za mną bacznie, lecz nie zatrzymywałem się, aby rzecz wyjaśnić. Nie wyglądali na takich, których łatwo można przekonać. Dlatego zaraz skręciłem w las... Jezu miłosierny! A co, jeśli teraz wezmą mnie za zabójcę?

Nagle wyjechałem na małą polanę, a potem mój koń potknął się o coś i zleciałem z kulbaki. Gdy wstałem, dostrzegłem dwóch Kozaków i jakiegoś ponurego szlachcica. Na wprost mnie wisiał na gałęzi człowiek. Nie miałem jak uciekać, bowiem mój koń skoczył w krzaki.

– O, świadek, świadek przyjechał! – zawołał jeden ze złodziei.





– No, nie ma Lach szczęścia! Ureżem go zaraz! – mruknął inny.

Szli wprost na mnie, trzymając obnażone ostrza. Spojrzałem na wiszącego. Żył jeszcze, a tuż obok niego leżała kulbaka i szabla... Szabla... Jezusie! Gdybym go odciął, może pomógłby mi w rozprawie z tamtymi.

Nie namyślałem się długo. Podskoczyłem i przeciąłem szablą powróż, a zaraz potem więzy. Na szczęście ów człek żył jeszcze i był jeno lekko poduszony. Zaraz chwycił za szablę...

– *Panie pułkowniku! Panie Pułkowniku!*

Stefan Tarnawski podniósł wzrok znad misy z parującym mięsiwem. Odstawił kielich.

– *Czego?!*

– *Pa...panie! – wyjąkał zdyszany sługa. Dopiero teraz zlaapał oddech. Tarnawski przyjrzał się uważniej usmolonemu hajdukowi, który wpadł do komnaty.*

– *Spalili Hreszczatuj Jar... Spalili dwór...*

– *Pani! – zawrzęsnał Tarnawski i zerwał się z ławy. Potrącony kielich zabrzęczał, a strużka wina pociekła aż na krawędź stołu. – Co z panią!? – przyskoczył do sługi, chwycił za strzępy nadpalonego żupana na piersiach i potrząsnął mocno. – Gadaj, co z panią...*

– *Oni spalili... Wszystko spalili... A ona we dworze ostała...*

– *Lżesz, psie!!! Nie może to być!!!*

– *Prawdę, prawdę gadam... Panie, zaklinam się. Oni uszli... daleko już są! Tak było!*

Tarnawski pchnął hajduka na ścianę. Chwycił się za podgolony łeb.

– *Boże... Boże miłosierny... Coś ty uczynił... Za co?!*

Obrócił się i jednym gwałtownym ruchem zmiotł wszystko ze stołu. Zabrzęczało tłuczone szkło. Srebrne półmiski, kielichy i kryształowe puchary poleciały na podłogę. Wino i sosy rozlały się szeroko po perskich dywanach.

– *Krwi... Boże... Zapłacą mi za to krwią... Swoją krwią...*

Kozacka fantazja

opowieść pana Krzysztofa Bala

Nie uwierzysz waćpan, jaka zła przygoda mnie spotkała koło Taraszczy. Pozwól, że jeno osuszone gardło przepluczę i wnet ci wszystko powiem. Roku owego, młodzieńcem będąc, wyszedłem z ojcowskiego domu. Miałem ja czterech braci, szablę, starą szkapę i wasy, a rodziciele spłachetek ziemi pod Przasnyszem, ruszyłem więc na Ukrainę, by do wojsk kwarcianych wstąpić. Niewesoła była ta moja podróż. Raz, że swawoleństwo lisowskie z wojny w cesarstwie wracało... Dwa, że bisurmańskie psie syny na Ukrainę wpadłwszy, wiele nam szkód poczynili. A trzy zaś, że ledwie Taraszcę minął, konia mi w lesie wilcy rozszarpali... Słuchasz mię waćpan? Na czym to ja...? A, na tym, że mi konia wilcy rozszarpali. Tedy jako cham bezbożny iść *per pedes* musiałem. Słuchaj mię acan uważnie! A skoro już pół mili uszedłem, usłyszałem w zaroślach jakieś głosy kozackie, bo z ruska gadali. Tedy szybko w krzaczach się schowałem... No, nie ze strachu, jeno by się z chamstwem nie pospo-

litować. I tak ujrzałem ja, jak dwóch pacholków na polanie obskoczonych przez siłę wielką Zaporozców zostało. Po czym jeden z hultajów chwycił za żupan pierwszego z nieszczęśników owych i począł gadać:

– No, powiadaj, gdzie pismo! Gdzie papier, psi synu?!

– Pomilujcie, pane... Spasi Chryste... Na Swiatuju Preczystuju. Jam nie winowat. Ja ne znaju...

– Jak to nie wiesz?! – rozsierdził się szlachcic. – Gadaj, bo w łeb wypalę! – co mówiąc króciąc mu do łba przystawił.

– Pane – odrzekło chłopię – jam niewinny.

Ledwie tych słów wymówił, już Kozak w łeb mu wypalił, aże mózg wyprysł. Myśląc, że zbóje dobrych ludzi napastują, już począłem nad fortelami myśleć, bo wszak siła tamtych była, a jam strudzony podróżą. Natenczas drugi z owych swawolników rzekł, że papiery i tak przy trupach znajdziem i żywiec owych pacholików nie trzeba. Na to inszy z Kozaków łotrowskich głowę całkiem niewinnemu urzezał, niby wołu jakiemuś. Za czym podniósł ją, zaśmiał się szpetnie, po czym ku mnie dziwnym trafem rzucił, tak, że jenom struchlał. Już i po chwili do szabli sięgałem, by lotrzykom nauczkę dać, bo i szukać onej głowy chcieli, jeno, że ten szlachcic, co nad nimi komendę miał, nakazał, co by na koń wsiadali. I tak, zanim wypadłem z krzaków, co by animuszowi wojennemu upust dać, wszyscy odjechali. Zacny trunek, zacny... A na czym opowieść urwałem? A na tym, że owych Kozaków przepędziłem. W każdym razie uchodziłem stamtąd co żywo, bom myślał, że w sile większej wrócę, a *nec hercules contra plures*. Musiała się też Najświętsza Paniienka zlitować, bom zaraz w lesie konia znalazł, co się był komu urwał. Padłem ja na kolana, Panu Bogu i wszystkim świętym dziękować, że cud taki sprawili. Jeno, że później list w trokach naszedłem, i że szybko domyśliłem się, że list to ten, którego owi hul-



taje szukają... Dobrze, że go zatrzymał, bo później dzięki niemu życie jednemu szlachcowi uratowałem... Wszak widzisz teraz waćpan, że Mars we mnie srogi...

Cóż to waszmość? Zasnąłeś? Nie może to być?! Pierwszy raz przy mnie kogoś sen zmógł...

JAK ZACZYNA SIĘ HISTORIA?

Jak już zapewne zauważyłeś, mości Starosto Gry, każdy z Panów Graczy zaczyna przygodę w dość nietypowych okolicznościach. Wątkami należy pokierować tak, aby nikomu nie stało się nic złego, a uczestnicy zabawy przeżyli. Jak to uczynić, podajemy poniżej:

Na wstępie powinien uważnie przyjrzeć się Typom Szlacheckim twoich Panów Graczy. Ktoś, kto jest raczej honorowy, nieco naiwny, nie należy do hultajów, powinien zaczynać jako pan Nahojowski.

Dla postaci zabójcy, a więc Wilczyńskiego, winno odzyskać się taką osobę, którą zabójstwo wstrząśnie i będzie odczuwała wyrzuty sumienia.

Jako pan Daniłowicz powinien wystąpić ktoś dobry w szabli, ale honorowy i pomagający innym.

Rolę pana Bala powinien objąć sympatyczny hultaj, np. Pijanica czy Rębajło, posiadający jednak dużą fantazję.

Rzecz jasna Panowie Gracze mogą grać pod innymi nazwiskami. Te, których używamy w dyariuszu, umieszczone są w celu zachowania porządku i dla orientacji w intrydze.

KTO CO WIE?

Przed rozpoczęciem biesiady każdy Pan Gracz powinien zostać poinformowany przez Starostę Gry o okoliczności rozpoczęcia przygody. I tak:

Pan Nahojowski – otrzymał przed tygodniem list od swojego przyjaciela – Łukasza Czołhańskiego – który prosił go o jak najszybsze przybycie pod Taraszcę, do pewnej opuszczonej karczmy zwanej „Pod Szablami”. Czołhański twierdził, że sprawa, o której będą mówić jest poważna, najlepiej zaś, aby Nahojowski przybył tam sam i w tajemnicy. Pan Gracz wcielający się w opisywanego szlachcica, powinien wiedzieć, że Łukasz Czołhański ostatnio strasznie się rozpił, a zwłaszcza o tym, że kiedyś ubił w pojedynku człowieka i został za to wydziedziczony przez swojego ojca, tak iż popadł w nędzę i musiał czepiać się pańskich klamek. W dodatku Nahojowski wie, że jego rodzic – Janusz Nahojowski – przebywał niegdyś na Ukrainie, właśnie pod Taraszcą, Korsunem i Czehryniem, i był przyjacielem pewnego szlachcica – Serafina Wilczyńskiego. Nahojowski w momencie, kiedy chcą go powiesić, przypomina sobie, że już pod samą Taraszcą niespodziewanie wyskoczyło nań dwóch Kozaków. Chciał się bronić, ale wówczas otrzymał mocny cios w głowę, a potem wszystko ogarnęła noc.

Pan Daniłowicz – nie wie nic szczególnego. Jest pierwszy raz w tej okolicy. Jego ojciec to Gedeon Daniłowicz.

Pan Wilczyński – wie, że ojciec – Serafin Wilczyński znalazł kiedyś pana Janusza Nahojowskiego, a nawet łączyły ich silne więzy przyjaźni.

Pan Bal – wie, że jego rodzic – imieniem Krzysztof – mieszkał w tej okolicy i bywał ponoć w Hreszczatym Jarze. Przygoda zaczyna się dlań w momencie, kiedy stracił konia i musi iść na piechotę przez las. Chce zaciągnąć się do wojska kwarcianego.

JAK SPOTYKAJĄ SIĘ BOHATEROWIE

Jak już zapewne każdy Starosta Gry się domyśla, jako pierwszy powinien rozpocząć grę pan Wilczyński. W tym celu prowadzący powinien umówić się wcześniej z Panem Graczem wcielającym się w jego postać i zacząć grę tylko z nim. Następnie wprowadzi drugiego, a potem trzeciego i czwartego z grających. Oczywiście, żaden z uczestników zabawy nie może być obecny przy wprowadzaniu pozostałych. Gdy wszyscy zostaną już wplątani w intrygę, Starosta Gry powinien przejść do rozdziału pt. Noc w Hreszczatym Jarze.

Ma się rozumieć, że Wilczyński trafia do karczmy, a następnie wdaje się w walkę z Czołhańskim. Pan Gracz **MUSI** go zabić. Jeśli coś pójdzie nie tak, prowadzący może zadeklarować, że Czołhański przez przypadek nabije się na szablę Wilczyńskiego. Jeśli zaś Wilczyński upadnie (np. w wyniku skuchy), powinien otrzymać szansę ratunku. Jeżeli coś stanie się z Czołhańskim, a Wilczyński zdecyduje się darować mu życie, powinien zachować się nader nikczemnie, np. wysunąć kindżał z pochwy i próbować zniecka ugodzić Wilczyńskiego (np. w czasie opatrywania ran).

Wilczyński winien przeżyć wstrząs. W końcu zabił przed chwilą niewinnego człowieka. Jeśli będzie chciał poczekać w karczmie dłużej i nie ma zamiaru uciec na odgłos kopyt, któryś z Podstarościch może podpowiedzieć mu coś do ucha: – Zabiłeś człowieka... Zabiłeś go... uciekaj... Zaraz cię znajdą... teraz już nie wymigasz się przed karą. On z pewnością nie był tu sam... Zaraz cię dopadną, zaraz cię zabiją... W ostateczności Starosta Gry może odwołać się do kości i wykonać kilka fałszywych testów Odwagi. Kiedy okaże się, że jest za karczmą i w dodatku na koniu, Starosta powinien odesłać Pana Gracza na bok.

W wypadku, gdy Wilczyński chciałby przeszukać trupa, znajdzie przy zwłokach tylko sakiewkę z kilkoma złotymi, woreczek z kulami, króciwą i szablę. Jeżeli przeszuka całą karczmę, do czego jednak żadną miarą nie powinien dopuścić Starosta Gry, znajdzie konia Czołhańskiego.

Jako następny wprowadzany jest Tomasz Daniłowicz. Ten także nie powinien zbyt długo siedzieć w karczmie. Za to później, gdy skręci z traktu w którąkolwiek stronę, jego koń potknie się, a jeździec spadnie na ziemię. Już po chwili przekona się, że znajduje się na polanie, a dwaj Kozacy wyciągnęli właśnie konia spod wiszącego na gałęzi człowieka.

Teraz Starosta Gry powinien odesłać Daniłowicza na bok i wprowadzić Nahojowskiego. Następnie powi-



nien stwierdzić, że gdy Kozacy wypędzili spodeń konia, na polanę wpadł jakiś jeździec. Potem rumak potknął się, a szlachcic upadł na ziemię. W tej właśnie chwili, Starosta powinien zaprosić do gry Daniłowicza i poprowadzić biesiadę dla obu Panów Graczy.

Ledwie na polanie pojawia się Daniłowicz, Kozacy zwracają się przeciwko niemu. W końcu jest świadkiem, a takich najlepiej posłać do kurhanu. Jedyną szansą dla Daniłowicza jest teraz wiszący, lecz jeszcze żywy Nahojowski. Pan Gracz powinien odciąć go, a potem rzecz jasna przeciąć więzy (Starosta Gry musi dać na to chwilę czasu). Wówczas uratowany może pochwycić swoją szablę, która leży tuż obok miejsca egzekucji. Następnie obaj powinni natrzeć na Kozaków. Przeciwnicy nie są bynajmniej bohaterzy, wystarczy, że któryś z nich zostanie zabity, dwaj pozostali uciekają. W dodatku obaj Kozacy są już nieźle pijani.

Po walce Panowie Gracze z łatwością odnajdą konia Daniłowicza, a w obozowisku, poza pieczoną baraniną, trzy konie – dobre, tatarskie bahmaty należące do Kozaków. Przy trupach znajduje się nieco złota, szable, w jukach zaś trzy rusznice, kule, proch i suchary w ilości ustalonej przez Starostę Gry. Trzej Kozacy nie odgrywają żadnej roli w niniejszym dyariuszu. To po prostu trzech zbiegów z przygranicznej kozacko-tatarsko-wołoskiej watahy, która grabiła jakiś czas temu kupców pod Barem, dopóki nie pogromiły jej chorągwie kwarciane.

Jako następnego Starosta Gry wprowadza (rzecz jasna osobno) pana Bala. Ten znajduje w lesie Kozaków, którzy na jego oczach zabijają dwóch spotkanych przypadkowo ludzi. Następnie pan Bał natyka się w lesie na konia, w którego jukach znajduje się poniższy list:

*Wielmożny, Uprzejmy i wielce nam miły
Mości Panie Bracie Stefanie*

Spotkam się dzisiejszej nocy z Nahojowskim w starej karczmie i tu wiadomą rzecz uczynię. Nie obawiaj się waszmość, miejsce orwo odludne jest i żadnych świadków być nie winno. Nahojowski więcej na zawadzie ci stać nie będzie. Ja gdzieś w innych stronach zalegnę, co by się rzecz cała nie wydała. List ten przez pacholka posyłam.

Łukasz Czołhański

NOC W HRESZCZATYM JARZE

Starosta Gry winien prowadzić każdego z Panów Graczy aż do ich spotkania. Każdy z czterech bohaterów jest sam, a Daniłowicz i Nahojowski powinni szukać miejsca na nocleg. W innej części Rzeczypospolitej nie byłoby z tym kłopotu. Jednak na Ukrainie szlachcice nasi długo krążyć mogą po bezdrożach, nim spotkają się w starym, współpalonym, zarośniętym chwastami dworze. Starosta Gry nie powinien szczędzić im opisów okolicy. Stepy i lasy wydają się być wymarłe, puste. Niechaj dreszcz przejmie bohaterów na myśl, jak zdziczało tu wszystko po ostatnich najazdach tatarskich. Niechaj w jakimś stepowym jarze rozlegnie się dziwne, zawodzące wycie – stepowego wilka, a może czegoś innego... Może upiora, bo tylu ludzi żyje zdziczałych w puszczy i umiera bez spowiedzi i rozgrzeszenia. Niechaj uczestnicy zabawy znajdą jakiś stary kurhan, a w nim pożółkłe piszczele i zardzewiałe resztki broni.

Wszyscy powinni trafić w końcu na stary, współpalony dwór, zarośnięty burzanem i pokrzywami. Jest to odludne miejsce. Ocalała tylko jedna izba i alkierz, a także resztki stajni za dworem. Dwór został spalony bardzo dawno temu. Rumowisko zarosło już krzewami i trawą. Może tragedia miała miejsce trzydzieści, może też i pięćdziesiąt lat temu? Nikt nie może tego stwierdzić na pewno. Jeśli panowie Gracze zdecydują się przesukać las, znajdą drzewo, na korze którego wryto napis po rusku:

Diana s Horskich Knehenickaja 7101+

Napis ten może wprowadzić niemałe zamieszanie wśród Panów Graczy. W rzeczywistości liczba owa jest po prostu datą, tylko że liczoną według kalendarza prawosławnego, a zatem rokiem 1593.

Jako pierwsi przyjeżdżają do starego dworu Nahojowski i Daniłowicz. Zaraz po nich trafia tam zabójca, a więc pan Wilczyński. Gracze już wtedy mogą sobie wiele wyjaśnić. Jak widać, każdy zna tylko część prawdy. Starosta Gry nie może dopuścić, aby fakt, iż Wilczyński zabił Czołhańskiego, wyszedł na jaw zbyt szybko. W dodatku po pewnym czasie Panowie Gracze słyszą za dworem tętent kopyt. Ponieważ w pobliżu przebiega droga, dziwnym trafem do dworku przyjeżdżają dwaj pacholki, służący u starego pana Czołhańskiego. Pikanterii dodaje fakt, iż taszczą oni ciało nieszczęsnego Łukasza – wiozą je ojcu. Ci dwaj, to ci sami, którzy widzieli uciekającego pana Daniłowicza, ale na szczęście nie rozpoznają go. Następny do dworku trafia pan Wilczyński.



ski. W tym momencie Starosta Gry powinien podszeptać Daniłowiczowi, że brakuje mu jednej ostrogi, tej samej, którą widział w starej karczmie! Być może w tej chwili Wilczyński i Nahojowski skoczą sobie do gardeł. I teraz nadszedł moment, aby do dworku trafił pan Bal z listem.

Miejmy nadzieję, że Panowie Gracze spokojnie i rzeczowo wyjaśnią sobie wszystko. A zatem historia przedstawia się następująco: Łukasz Czołhański, podmówiony przez kogoś, kto ma na imię Stefan, postanowił zabić swojego przyjaciela Nahojowskiego. W tym celu wysłał doń list, w którym prosił o przybycie do starej, opuszczonej karczmy pod Taraszcą. Traf jednak chciał, iż zamiast Nahojowskiego, na którego napadli Kozacy, trafił tam Wilczyński i zabił Czołhańskiego. Potem zbiegł, do karczmy zaś trafił Daniłowicz, a Bal znalazł list, który napisał wiarołomny przyjaciel do niewiadomego człowieka. Jedynym śladem jest owo tajemnicze imię Stefan.

Jeśli Panowie Gracze zdecydują się zapytać któregoś z pacholków o dwór, odpowiedź będzie mniej więcej taka:

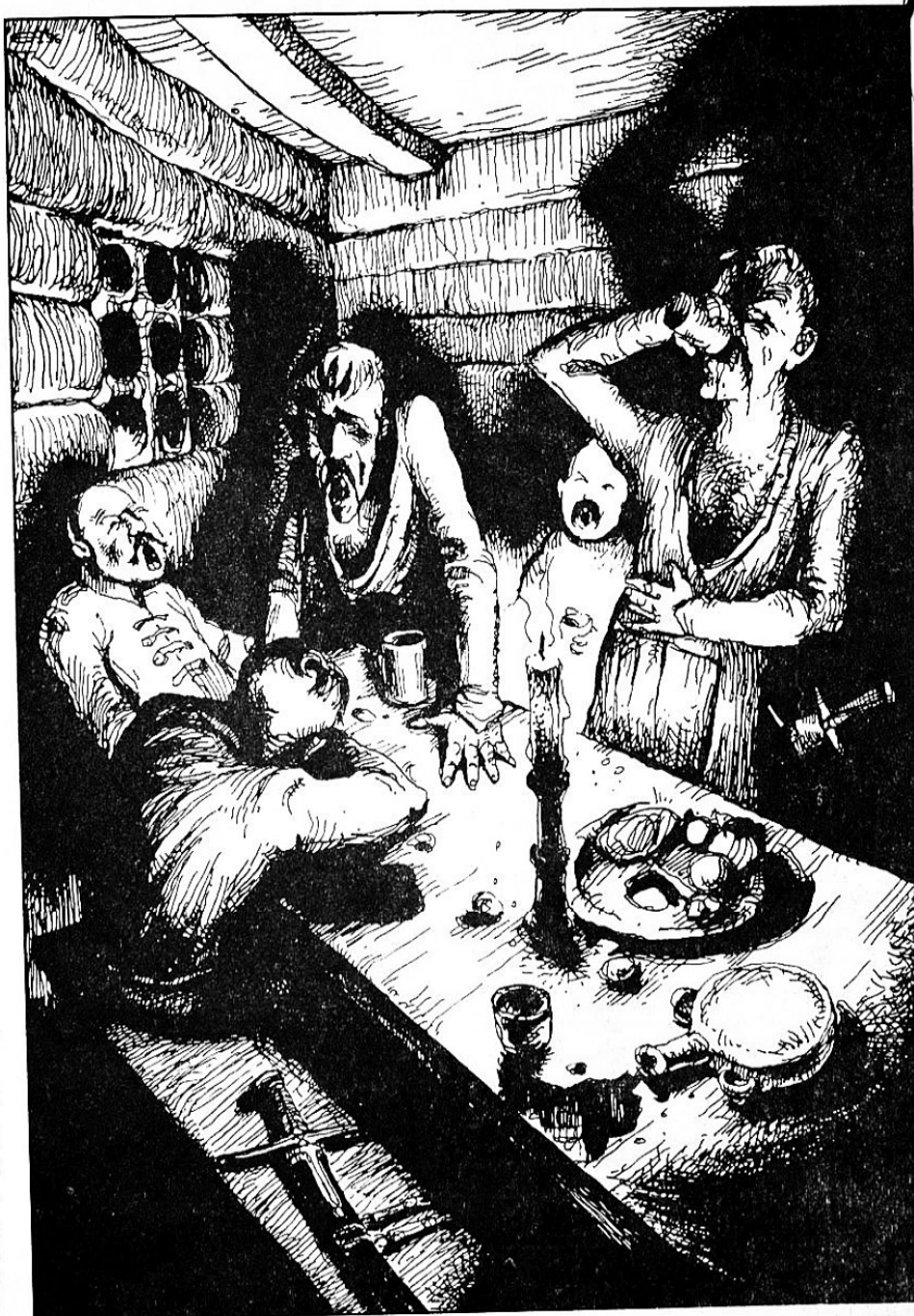
— No, wiecie, waszmościowie. Ociec powiadali, że kiedyś, dawno temu, mieszkała tutaj zła kniahini... Tatarzy ją spalili, razem ze dworem... My tam nie wiemy, pane, ale tutaj w lesie mieszka dziad Simeon, co to służył pono kiedyś u tej kniahini.

W tym momencie całą inwencję należy przekazać Swawolnej Kompanii. Wszystkie ślady, które prowadzą do rozwiązania zagadki, znajdziecie poniżej.

TAJEMNICE STAROSTY GRY

Intryga, w którą wplątani zostali Panowie Gracze, zaczęła się trzydzieści lat temu, w roku pańskim 1593. Wówczas to właścicielką Hreszczatego Jaru była imię pani Diana Kniehenicka. Mąż jej słynął jako wielki okrutnik, bił żonę, głodził, a bywało, że i zaciągał siłą do łóża. Nic więc dziwnego, że jedna ze służek podpowiedziała pani najlepsze rozwiązanie – otrucie małżonka. Kniehenicka została młodą wdową, ale jednocześnie poczęła pograżać się coraz głębiej

w znieprawieniu. Miała wielką urazę do mężczyzn – kiedy była młoda, bogaty i młody szlachcic wykorzystał ją niecnie i porzucił. Gdy w dodatku rodzice wydali ją wbrew jej woli za Kniehenickiego, coraz częściej zwracała oczy w stronę magii. I tak, jak powiadają, została czarownicą. Po zabójstwie męża, miejscowy proboszcz – ks. Marcin Kaczorowski, wykłął ją z ambony jako piekielną wszetecznicę. Starzy Kozacy powiadali po cichu, że zawarła pakt z czartem, a w zamian za duszę zyskała moc usidlenia serca każdego mężczyzny. Wkrótce rozkochano się w niej co najmniej kilku młodych, okolicznych szlachciców. Wśród nich byli Stefan Tarnawski, Stefan Niemirycz oraz Janusz Nahojowski, Stefan Czołhański, Gedeon Daniłowicz, Krzysztof Bal, Serafin Wilczyński, a więc ojcowie Panów Graczy. Traktowała ich jak zabawki i wykorzystywała na każdym kroku.



W końcu szlachcice przejrżeli na oczy i postanowili zerwać z wszetecznością, do czego namówił ich Niemirycz. I tak pewnej nocy podjechali pod dwór z pochodniami, wybili czeladź, a samą wiedźmę spalili. Kniehenicka jednak rzuciła na nich klątwę – wykrzyknęła, że oni, lub też ich synowie, wrócą kiedyś w to samo miejsce, aby zginąć.

Trzydzieści lat później, a zatem w momencie, gdy dyariusz ten się rozpoczyna, zbrojnym ramieniem przeznaczenia jest Stefan Tarnawski, który zupełnie nie zdaje sobie sprawy, że został Nemezis naszej Swawolnej Kompanii. Tarnawski jest już stary, schorowany, ale ciągle pamięta o wydarzeniach z przeszłości. Kiedyś, w trakcie jednej z bójek, Tarnawski uratował życie Łukaszowi Czołhańskiemu (który za zabójstwo został wydziedziczony przez ojca), a kiedy dowiedział się, że jego przyjacielem jest Nahojowski, nakazał zwabić tegoż do starej karczmy „Pod Szablami” i tam zabić, aby w ten sposób dokonać choćby połowicznej zemsty. Młody Czołhański często gościł w Tarnawie, a ponieważ był już uzależniony od Tarnawskiego, nie potrafił przeciwstawić się jego woli. I tak przywołał Nahojowskiego, jednak przed samym spotkaniem napisał inny list do pana Stefana. Wysłał w tym celu sługę, który stracił po drodze konia, dotarł jednak do Tarnawskiego i powiadomił go o wszystkim. Stąd właśnie Kozacy przeszukiwali okliczne lasy, a Pan Bal natrafił na kilku z nich w chwili, gdy zabijali dwóch przypadkowo spotkanych pachołków. Potem znalazł list.

KTO JEST KIM POD TARASZCZĄ?

Wiele wycierpiała ziemia Rusi ostatnimi czasy. Zagony Tatarów pozostawiły po sobie ruiny i zgłiszczą, tły i ludzką niedolę. Czarę goryczy przepelniło swawoleństwo kozackie, bowiem Zaporozcy, po śmierci swego hetmana Sahajdacznego, wielkie spory między sobą wieść poczęli, od czego lud, szlachta i lykowie miejscy srodze uciarli. Wprawdzie każdy tutaj nawykły był od dziecka do szabli i konia; każdy dwór obronny był niby forteca, a każdy szlachcic trzymał po kilkanaście zbrojnych sług. Lecz czasy nadeszły ciężkie i wszędzie w karczmach usłyszeć można było wieści o zbliżającej się wojnie; w dodatku Kozacy niżowi pić w szynkach poczęli, co źle wróżyło Rzeczypospolitej tej jesieni.

STEFAN TARNAWSKI

Mieszka w Tarnawie, leżącej kilka mil na północ od Hreszczatego Jaru, w dużym, ufortyfikowanym dworze. Jako jedyny w okolicy trzyma tylko i wyłącznie Kozaków. Jest to istotna wskazówka dla Panów Graczy,



bowiem ludzie Tarnawskiego poszukują listu, który znalazł pan Bal. Panowie Gracze będą spotykać tylko samych Zaporozców. Kozacy wypytają ich dokładnie, co tu porabiają i czy nie widzieli konia. Jeśli znają wierzchowca, zaatakują jego posiadacza lub też zaproponują, aby „przejechał się z nimi w step sam”, bo muszą „mnogo pohawarit”. Tarnawski postara się doprowadzić do śmierci Nahojowskiego (na początku nie wie, że w okolicy przebywają wszyscy Panowie Gracze). Ale nie robi niczego osobiście; jest stary i schorowany, a przy tym sprytny i przebiegły. Może zaatakować karczmę, w której znajdują się Panowie Gracze, może poszczuć na nich Jerzego Niemirycza. Tarnawski jest wysoki, podgala siwe włosy, ma sumiaste wąsy, dziwnie mruży oczy. Służył niegdyś w wojsku, stąd służba tytułuje go pułkownikiem. Wie wszystko; zna całą przedstawioną powyżej historię. Nie da się wziąć żywcem, jeżeli Kompania zdecyduje się zajechać jego majątność, będzie bronił się do upadłego, a w końcu, osaczony, wypali sobie w leń.

Gdy Kompania przyjedzie do Tarnawskiego, będzie bardzo gościnny, choć nie powie niczego konkretnego na temat klątwy. Jeśli dowie się, że ma do czynienia z synami zabójców jego ukochanej, po odjeździe wyśle za nimi kilkunastu swoich ludzi.

STEFAN NIEMIRYCZ

To najbogatszy szlachcic w okolicy. Jest niskim, grubym, roześmianym szlachetką o nalanej twarzy. W rzeczywistości nękają go wyrzuty sumienia, które doprowadziły do tego, iż często zagląda do kielicha. To właśnie on namówił ojców Panów Graczy do zajazdu na Hreszczaty Jar. Przyjmie naszych szlachciców bardzo gościnnie, nie wypuści, dopóki nie spełnią z nim toastu. Jednak gdy będą u niego, otrzyma list od Tarnawskiego, w którym pułkownik każe mu uważać na wszystkie poczynania niejakiego Nahojowskiego. Bardzo łatwo zauważyć przy tym, iż podczas zrywania pieczęci, trzęsą mu się ręce. Niemirycz po prostu boi się Tarnawskiego. Następnie spyta Kompanię, co zamierzają robić i gdzie mają zamiar spędzić noc – później poinformuje o tym Tarnawskiego.

Niemirycz zna historię wiemy, ale za żadne skarby jej nie opowie. W zależności od zachowania bohaterów, może delikatnie ostrzec przed Tarnawskim, zwłaszcza kiedy dowie się, kim są. Tak naprawdę Niemirycz to poczciwina, który nie skrzywdzi nawet muchy.

DZIAD SIMEON

Znają go wszyscy w okolicy. Ponoć służył niegdyś u Kniehenickiej. Spotkany przez bohaterów, sprawia wrażenie obłąkanego i powtarza następujące słowa:

Tak jak kazala! Wy pridut wsie i krew budet na waszych rukach i smert budet miedzy wami.

Nic więcej nie powie. Można go spotkać w lesie lub na trakcie.

MARCIN KACZOROWSKI

To proboszcz tutejszej rzymskiej parafii pod wezwaniem św. Mikołaja. Mieszka na plebanii, obok małego, murowanego kościółka, który nieraz już, z woli Bożej, wytrzymał najazd tatarski. Jest już dość stary i nieźle pamięta wydarzenia sprzed lat. Chętnie pomoże Kompanii, jeśli go o to grzecznie poproszą. Wie o tym, że Hreszczaty Jar spalili ojcowie bohaterów, ale niestety nie może udzielić im tej informacji – stary pan Czołhański wypowiadał mu się z tego, a tajemnica spowiedzi jest święta. Może jedynie zasugerować, że to niekoniecznie Tatarzy spalili ów dwór.

Księżda Kaczorowskiego również nękają wyrzuty sumienia: kiedyś dawno temu wyklął panią Kniehenicką. Teraz żałuje, że nie próbował jej nawrócić, ani nie zrobił niczego, co mogłoby jej pomóc.

STEFAN CZOLHAŃSKI

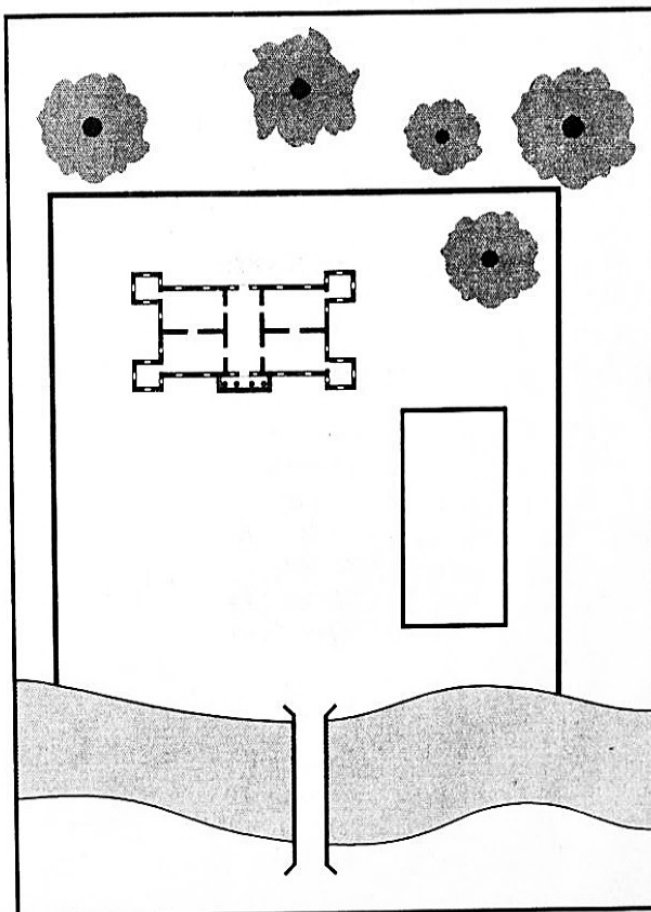
Jest panem na Porohach, wielkiej, dobrze ufortyfikowanej wsi, na południe od Hreszczatego Jaru. To ojciec zdradzieckiego Łukasza Czołhańskiego, którego wprowadził w wydziedziczył, ale na wieść o śmierci syna udaje się do starosty jurydycznego z ciałem i występuje o zgodę na ściganie zabójcy, a czyni to drugiego dnia od spotkania Panów Graczy w Hreszczatym Jarze. O zabójstwo podejrzewa imię Daniłowicza, choć samego nazwiska nie zna; szlachcic ten był widziany na miejscu

zbrodni. Wyśle za Kompanią dwa oddziały hajduków, a nawet sam stanie na czele pościgu. Jeśli któryś z dwóch pacholców, którzy widzieli domniemanego zabójcę (każdy z nich jest w innej komendzie), rozpozna go, wtedy natychmiast każe go chwycić i zamknąć w wieży w Białej Cerkwi, gdzie znajduje się siedziba starosty, pana Rokosza. Złagodzić jego gniew może jedynie pan Nahojowski, jeśli pokaże list. Czołhański nienawidzi Tarnawskiego. Jeśli okaże się, że jest on sprawcą śmierci syna, wraz ze Swawolną Kompanią zorganizuje zajazd na niego. Tak właśnie powinna kończyć się cała przygoda. Przeprowadzenie zajazdu pozostawiamy inwencji Starosty Gry. Jeżeli Kompania umiejętnie zagra na jego uczuciach, wtedy pozyska sprzymierzeńca.

Czołhański wie wszystko na temat kłatwy. Być może uda się go przekonać, że śmierć jego syna jest jej częścią.

INNI MIESZKAŃCY OKOLICY

W okolicy Taraszczy mieszka także kilku innych szlachciców: pan Siemieński wraz z rodziną, pan Tarasz, znajduje się także kilka kozackich futorów. Na trakcie do Taraszczy znajdują się dwie karczmy: „Rozłogi” i „Czarny Jar”, obydwie prowadzone przez starych Zaporozców. Panowie Gracze mogą trafić też do niewielkiego, ale ufortyfikowanego miasteczka Taraszcza. Zabudowa jest w nim drewniana, a oprócz karczmy, kilkunastu domów i kupieckich kramów znajdują się tam cerkiew i kościół.



Dwór Tarnawskiego

*Anno Domini 1621 Pod Chocimem wielka i krwawa batalia
była z Turkami.*

*Anno Domini 1623 Pan Odachowski moim wrogiem został, bom go
rozszerpił czekaniem na rynku w Wilnie.*

*Anno Domini 1624 Zajazd uczyniłem i pierwszy raz dziewczki
zaznałem w majętności stryja mego.*

*Anno Domini 1625 Przekłęta mię wiedźma, ażem dwie niedziele
chorował.*

*Anno Domini 1626 Dzięki szczególnej pomocy opatrności
niebiańskiej, stryja zdrajcę z dóbr usunąłem.*

*Anno Domini 1627 Psi syn Wiśniewski na pojedynek mię wyzwolił
i zdradziecko posiekl.*

Anno Domini 1996 Ukazała się księga uczona

Dzikie Pola



W poprzecz bramę Srebrnego Klucza

**Howard
Phillips
Lovecraft**

Przekład: Robert Lipski Ilustracje: Hubert Czajkowski

Dorastając, Randolph Carter utracił klucz do bramy snów. Do tej pory ubarwiał prozę życia nocnymi wyprawami do osobliwych, prastarych miast, leżących poza przestrzenią, i cudownych, niewiarygodnych, pełnych ogrodów krain po drugiej stronie eterycznych mórz. Kiedy jednak dopadł go wiek średni, poczuł, że owe przejawy wolności stopniowo, krok po kroku, oddalają się od niego, aż zupełnie został od nich odcięty. Jego galery nie mogły już pływać w górę rzeki Oukranos obok złotych wieżyc Thran, zaś karawany słoni nie przemierzały wonnych dżungli Kled, gdzie zapomniane pałace o kolumnach z kości słoniowej drzemiały smacznie, nie niepokojone, w blasku księżyca.

Za dużo czytał o realnym życiu i rozmawiał ze zbyt wieloma ludźmi. Znani filozofowie nauczyli go postrzegać logiczne związki między rzeczami i analizować procesy, które kształtowały jego myśli oraz wyobraźnię. Cud i zadziwienie odeszły, a on zapomniał, że całe życie jest jedynie zestawem obrazów w mózgu, wśród których nie ma rozróżnienia pomiędzy zrodzonymi z rzeczywistości a tymi, które rodzą się ze snów. Zwyczajne życie wpoilo mu niemal przesadne uwielbienie do tego co fizyczne i sprawiło, że potajemnie zaczął wstydić się swych snów. Naukowcy twierdzili, że jego proste fantazje były niedorzeczne i dziecinne, a absurdalne tym bardziej że nadawały kosmosowi głęboki, uniwersalny sens; choć ten – według nich – kręci się bez celu z nicości w coś, i z czegoś na powrót w nicość, nie przejmując się ani nie zdając sobie sprawy z życzeń czy wręcz istnienia umysłów, które, zabłyśnawszy przez sekundę, natychmiast gasną w jego mroku.

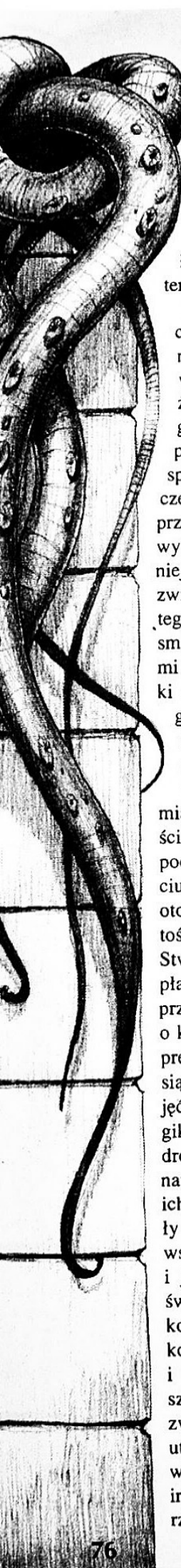
Przykuli go do rzeczy, które istnieją a potem wyjaśnili ich działanie tak, że świat stał się wyprany z tajemnic. Kiedy zaczął się skarżyć i zapragnął uciec z krainy zmięczu, gdzie magia kształtuje najdrobniejsze żyjące fragmenty, skierowali jego uwagę ku najnowszym cudom nauki, nakłaniając, by zadziwił się istnieniem wiru atomowego czy tajemnicą wymiarów nieba. A kiedy nie udało mu się dojrzeć cudowności w rzeczach, których prawa były powszechnie znane i mierzalne, powiedzieli, że brak mu

wyobraźni i jest niedojrzały, gdyż woli iluzje snów niż iluzje naszego fizycznego stworzenia.

Tak oto Carter spróbował uczynić to, co inni i jał udawać, że pospolite wydarzenia oraz emocje ziemskich umysłów były ważniejsze niż fantazje unikalnych, delikatnych, wrażliwych dusz. Nie zaprzeczał, gdy powiedzieli mu, że zwierzęcy ból zarzynanej świni czy cierpiący na niestrawność rolnik, w rzeczywistym życiu, więcej znaczą aniżeli niezmierzone piękno Narath z jego setką rzeźbionych wrót i kopułami z chalcedonu, które mgliście pamiętał ze swych snów. Pod ich przewodem zgłębiał starannie wrażenia żalu, smutku i tragedii.

Od czasu do czasu jednak mimowolnie uświadamiał sobie, jak płytkie, miałkie i bezsensowne są wszelkie ludzkie aspiracje. Wówczas wybuchał płytkim, egzaltowanym śmiechem, którego nauczył się używać przeciw „ekstrawagancji i sztuczności snów”. Zdał sobie bowiem sprawę, że codzienne życie całego świata jest w każdym calu równie ekstrawaganckie i sztuczne, a tym bardziej niegodne szacunku, gdyż pozbawione piękna, a co za tym idzie – głębszego znaczenia i sensu. Tym oto sposobem stał się swego rodzaju humorystą, nie wiedział bowiem, że nawet humor jest pusty w bezsensownym uniwersum odartym z wszelkiej magii.

W pierwszych dniach swojej niewoli skierował się ku religii, do której zachęciła go naiwna ufność przodków, stamtąd bowiem wiodły mistyczne drogi, które zdawały się oferować ucieczkę od realnego życia. Dopiero przy bliższym poznaniu stwierdził, że brakowało jej wyobraźni i piękna, dostrzegł banały, tuzinkowość i szablony. Spostrzegł, że dogmaty wiary zawierały w sobie posępne ograniczenia, od których nie zdołał uwolnić się żaden ze spotkanych przez Cartera profesorów; dopiero wtedy uświadomił sobie nieporadność, z jaką usiłowała przetrwać owa żywa spuścizna wyolbrzymionych lęków i zabobonów pierwotnej rasy, stawiającej czoło nieznanemu. Carter ze znużeniem patrzył,



jak ludzie gorliwie usiłowali powiązać ziemską rzeczywistość ze starymi mitami, które ich chętnie nauka uparcie mieszała z błotem. Owa źle pojęta powaga ostatecznie przerwała więź, jaka mogła go jeszcze łączyć z prastarymi wierzeniami otoczonymi teraz sztucznymi rytuałami.

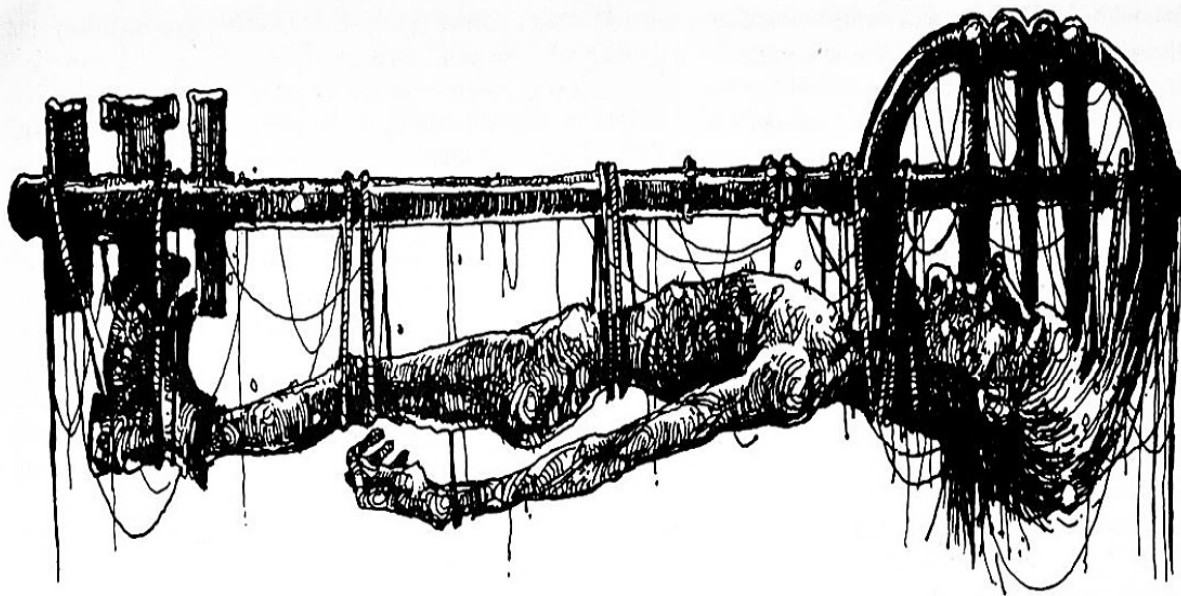
Kiedy wszakże jął badać tych, którzy odrzucili stare wierzenia, napotkał w nich szpetotę nie widzianą u tych, co tego nie uczynili. Nie wiedzieli, że piękno tkwi w harmonii, że czar życia nie ma sobie równych wśród bezkresnego kosmosu. Nie wiedzieli, że dobro, zło, piękno i szpetota są jedynie ozdobnikami perspektywy, której jedyna wartość tkwi w połączeniu z tym, co z woli losu, myśleli i czuli nasi przodkowie. Miast tego, albo całkiem się tego wypierali lub też przenosili te rzeczy na toporne, niejasne instynkty, dzielone pospół z dzikimi zwierzętami i prostymi wieśniakami. W skutek tego ich żywoty były nie mającymi końca pasmami bólu, udręk, i dysproporcji, wypełnionymi wszelako absurdalną dumą z powodu ucieczki od jednego zła ku drugiemu, może jeszcze gorszemu. Wymienili oni fałszywych bożków strachu i ślepej pobożności na cielców rozpamiętania i anarchii.

Carter nie pofolgował sobie zbyt, bowiem miałość i obłuda owych współczesnych wolności głęboko zraniła jego miłującą piękno duszę, podczas gdy jego rozsądek burzył się w zetknięciu z płytką logiką, której mistrzowie usiłowali otoczyć brutalne, zwierzęce impulsy aurą świętości, odartych z obalonych przez nich idoli. Stwierdził, że większość z nich, w tym także kapłani, nie potrafią oderwać się od fałszywego przekonania, że życie ma inny sens prócz tego, o którym oni mówią; ani tym bardziej odrzucić precz mętne zasady etyki. Zdeprawowani, przesiąknięci bigoterią i wszczepionymi iluzjami pojęć takich jak: sprawiedliwość, wolność czy logika odrzucili oni stary dorobek wraz ze starą drogą i starymi wierzeniami; nie zastanawiali się nawet, że to właśnie one stanowiły podwaliny ich obecnych sposobów myślenia i osądów, były pierwotnymi drogowskazami i podstawą wszelkich standardów w pozbawionym sensu i jakichkolwiek punktów odniesienia wszechświecie. Ich życie pozbawione zostało ukierunkowania i dramatycznej ciekawości, aż, koniec końców, poczęli szukać zapomnienia w chaosie i sztucznej użyteczności, podnieceniu, rozkoszach i barbarzyńskich, a częstokroć nawet zwierzęcych, sensacjach. Kiedy owe rzeczy utraciły swój blask, rozczarowani lub przyprawieni o mdłości z odrazy, jęli rozbudzać w sobie ironię i rozgoryczenie, ganiąc za wszystko porządek społeczny. Nie zdawali sobie sprawy, że

spokój i długotrwałe piękno pojawiają się jedynie w snach, a te świat odrzucił, oddając cześć rzeczywistości i tracąc dzieciństwo i niewinność.

Pośród tego chaosu, pustki i niepokoju Carter usiłował wieść życie człowieka o bystrym umyśle i znacym pochodzeniu. Odkąd jego sny przybrały, wyszydzone nowinkami wieku, w nic już nie potrafił uwierzyć, ale umiłowanie harmonii pozwalało mu trzymać się blisko ludzi jego pochodzenia i pozycji. Wędrował obojętnie poprzez kolejne miasta i wzdychał, gdyż żaden widok nie wydawał mu się w pełni realny. Każdy błysk złocistych promieni słońca na wysokich dachach czy widziane przez mgnienie oka rozległe place, skąpane w blasku zapalanych wieczorem latarni, budziły w nim jedynie wspomnienia snów, które w nim ongiś tkwiły i tęsknotę za eterycznymi krainami, których nie umiał już odnaleźć. Podróż była jedynie drwiną. Nawet Wielka Wojna niespecjalnie go poruszyła, aczkolwiek brał w niej udział od początku, służąc we francuskiej Legii Cudzoziemskiej. Przez pewien czas poszukiwał przyjaciół, lecz już wkrótce znudziła go płytkość ich emocji i jednakość oraz przyziemność ich wizji. Poniekąd cieszył się że





wszyscy jego krewni znajdowali się daleko, gdyż z pewnością nie potrafiliby pojąć jego mentalnego życia. To znaczy, z wyjątkiem jego dziadka i prawuła Christophera, oni umarli dawno temu.

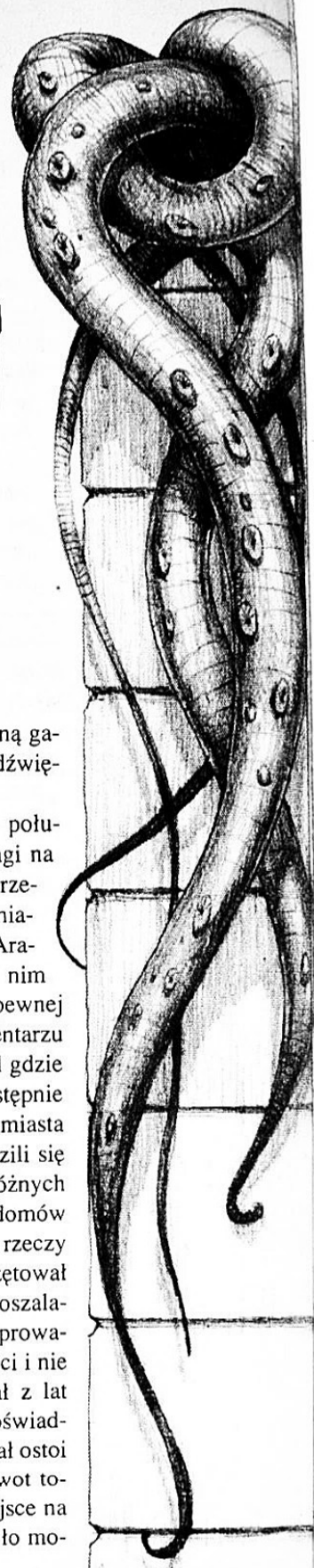
Ponownie zajął się pisaniem książek, co zarzucił odkąd przestał miewać sny. Ale i tu nie zaznał satysfakcji ani spełnienia, jego umysł skażony został materializmem i nie potrafił już myśleć o rzeczach pięknych, tak jak czynił to w przeszłości. Ironiczny humor obalił w proch wzniesione dawno temu minarety zmierzchu, a ziemski strach przed nieprawdopodobieństwem zniszczył najdelikatniejsze, zdumiewające kwiaty podniebnych, baśniowych ogrodów. Wszczepione mu żale i wyrzuty uczyniły tworzone przezeń postacie niewiarygodnymi, podczas gdy mit ważnej rzeczywistości i znaczenia ludzkich emocji i wypadków, uczynił z jego wysublimowanych fantazji miłą alegorię i taną satyrę społeczną. Nowe powieści sprzedawały się dużo lepiej niż poprzednie; nigdy dotąd nie odniósł podobnego sukcesu. Spalił je – wiedząc, jacy ludzie i o jakiej inteligencji czytali to i dlaczego – i na dobre pożegnał się z pisarstwem.

Po tych doświadczeniach Carter zajął się okultyzmem, wciąż poszukując antidotum na świat. Większość popularnych doktryn okazała się wkrótce równie sztuczna i nieelastyczna jak meandry nauki, tym wszelako brakowało nawet niezbędnej odrobiny prawdziwości. Ogólnie pojmowana głupota, fałsz i zamęt myślowy nie są snami i nie stanowią ucieczki od życia dla umysłu zdolnego wzbić się powyżej pewnego poziomu. Dlatego też Carter kupował coraz dziwniejsze księgi i wyszukiwał coraz bardziej niezwykłych i przerażających ludzi o nader populistycznej erudycji; zagłębiał się w sferach Nieznanego, w które odważyło się zgłębić przed nim zaledwie kilku śmiarków; poznał prawdy o sekretach życia, legendy i prastare mity, które odtąd nigdy już nie dały mu spokoju. Postanowił żyć zgodnie ze swoimi nastrojami i umeblował swój dom w Bostonie tak, by odpowiadał jego zmieniającym się gustom – każdy pokój z adekwatnym wystrojem, barwą ścian, meblami, książkami i rozmaitymi drobiazgami. Każde pomie-

szczenie miało również adekwatnie dobraną gamę doznań zmysłowych: światła, ciepła, dźwięku, smaku i zapachów.

Raz usłyszał o pewnym człowieku z południa, którego unikano i lękano się z uwagi na bluźniercze treści, zawarte w czytanych przezeń prehistorycznych księgach i na glinianych tablicach, które przemycił z Indii i Arabii. Odwiedził go tedy, zamieszkał z nim i przez siedem lat dzielił z nim nauki, aż pewnej nocy na zapomnianym archaicznym cmentarzu dopadł ich przeraźliwy koszmar i stamtąd gdzie weszło dwóch, powrócił tylko jeden. Następnie Carter powrócił do Arkham, prastarego miasta czarownic w Nowej Anglii, skąd wywodzili się jego przodkowie i był świadkiem wielu różnych rzeczy, pośród rosochatych wierzb i domów o osobliwych, dwuspadowych dachach; rzeczy tak niezwykłych, że na zawsze zapieczętował pewne strony z dziennika swego na wpół oszalałego przodka. Te koszmary wszakże doprowadziły go jedynie na krawędź rzeczywistości i nie były prawdziwą krainą snów, którą znał z lat swej młodości – dlatego też, będąc już doświadczonym mężczyzną, z rozpaczą poszukiwał ostoji bądź wytchnienia w świecie, którego żywot toczył się zbyt szybko, by było w nim miejsce na piękno i gdzie, z uwagi na obłudę, nie było mowy o snach.

Uświadomiwszy sobie w końcu pustkę i próżność realnych rzeczy, Carter spędzał kolejne dni w odosobnieniu usiłując ożywić w sobie wspomnienia młodości pełnej snów. Udało mu się pozyskać z Ameryki Płd. pewien nader osobliwy płyn, który bezboleśnie zapewniłby mu zapomnienie. Nie zdecydował się na to – być może z przyzwyczajenia i ogólnej inercji, i tym samym skazał się na dalsze puste, miłkie i bezsensowne trwanie pośród rozważań o starych





czasach. Na koniec zdjął ze ścian osobliwe gobeliny i urządził dom, tak jak wyglądał w czasach jego wczesnego dzieciństwa – fioletowe szyby, wiktoriańskie meble i co tylko sobie przypomniął.

W miarę upływu czasu przestał żałować, że nie podjął ostatecznego kroku, albowiem relikty młodości i odcięcie od świata sprawiły, że życie wraz z jego współczesnymi wymyślnościami wydały mu się nagle bardzo odległe i nierealne; do tego stopnia, że w jego snach znów pojawiły się akcenty magii i osobliwego wyczekiwania. Przez lata całe w drzemkach nawiedzały go jedynie spaczne odbicia codzienności, jak u pospolitych śniących teraz jednak doświadczał przeblysków czegoś bardziej dzikiego i niezwykłego, a przeraźliwa bliskość nieokreślonego, przyjęła formę wyrazistych obrazów z jego lat dziecińczych. Często budził się wołając matkę i dziadka, którzy już od ćwierć wieku spoczywali w grobach.

Którejś nocy dziadek przypomniął mu o kluczu. Siwowłosy stary uczonec, równie wyrazisty jak w życiu, opowiadał mu długo i wyczerpująco o ich prastarym rodzie i o dziwnych wizjach tworzonych przez ludzi obdarzonych szczególną wrażliwością i przymiotami ducha. Mówił o płomiennookim Krzyżowcu, który pojmany przez Saracenów poznał ich najskrytsze sekrety, oraz o pierwszym sir Randolphie Carterze parającym się magią za czasów królowej Elżbiety. Mówił także o Edmundzie Carterze, który ledwie uniknął powieszenia w czasie procesów czarownic i czarowników w Salem i który umieścił w starej skrzynce wielki, srebrny klucz otrzymany od swoich przodków. Zanim Carter się obudził, niezwykle, nobliwy gość powiedział mu, gdzie ma ją odnaleźć, ową jedyną w swoim rodzaju rzeźbioną dębową skrzynkę, zawierającą prastare cuda, której ornamentowego wieka od dwóch stuleci nie podniosła ręka ludzka.

Odnalazł ją wśród kurzu i cieni wielkiego poddasza, samotną i zapomnianą, w jednej z szuflad wysokiej komody. Mierzyła prawie stopę długości, a jej gotyckie rzeźbienia były tak przerażające, że nie dziwił się, iż od czasów Edmunda Cartera nikt nie pokwapił się, by ją otworzyć. Potrząśnięta, nie wydała najmniejszego odgłosu, ale zdawała się emanować osobliwą, korzenną woń. To, że zawierała w sobie klucz było faktycznie mglistą, na wpół zapomnianą legendą i ojciec Randolpha Cartera nawet nie wiedział o jej istnieniu. Skrzynka obita była zardzewiałymi, żelaznymi pasami i zamknięta, a w szufladzie brakowało klucza, którym można by ją otworzyć. Carter jeszcze niepewnie zaczął uświadamiać sobie, że znajdzie wewnątrz klucz

do utraconej bramy snów, lecz dziadek nie wyjaśnił mu, gdzie i jak powinien go użyć.

Stary sługa sforsował rzeźbione wieko, dygocząc na widok upiornych twarzy, typiących nań z poczemiałego drewna, i odczuwając wrażenie osobliwej, niemożliwej do umiejscowienia znajomości. Wewnątrz, owinięty w bebarwny pergamin, znajdował się olbrzymi klucz z zaśniedziałego srebra, ozdobiony tajemniczymi arabeskami; brakowało choćby jednego słowa wyjaśnienia na piśmie. Pergamin był pokaźny, a widniejące na nim osobliwe hieroglify sporządzone zostały w nieznanym języku, antycznym rysikiem. Carter rozpoznał znaki – identyczne widział na pewnym papirusie znajdującym się w posiadaniu owego przerażającego uczonego z Południa, który pewnej nocy zaginął na starym, zapomnianym cmentarzysku.

Mężczyzna zawsze dygotał czytając ten zwój i teraz Carterem również wstrząsnęły silne dreszcze.

Oczyścił jednak klucz i nocami miał go zawsze przy sobie w pachnącej, starej, dębowej skrzynce. Jego sny stopniowo stawały się coraz bardziej żywe i wyraziste, a choć nie pokazywały mu dziwacznych miast i niezwykłych ogrodów z przeszłości, miały w sobie aurę, którą nieomylnie rozpoznał. Przywoływały go – połączoną mocą woli wszystkich jego przodków – ku jakiemuś ukrytemu źródłu. Zrozumiał tedy, że musi cofnąć się w przeszłość i stopić z zamierzczłymi rzeczami; teraz dzień po dniu coraz częściej myślał o wzgórzach, na których leżało nawiedzone Arkham, rwąca Miskatonic i samotne, wiejskie sioło jego ludu.

W jesienny dzień, pałający czerwienią, żółcią i brązem, Carter wyruszył zapamiętaną z przeszłości drogą wzdłuż łagodnych, zielonych wzgórz i otoczonych kamiennymi murami łąk, pozostawiając w dali kotlinę i górujący nad nią las. Przy jednym z załomów dostrzegł kępę strzelistych wiązów, wśród których w osobliwy sposób, półtora wieku temu, zniknął jego przodek i zadrżał, gdy od strony drzew dotarł doń chłodniejszy podmuch wiatru. Potem napotkał na swej drodze niszczącą farmę starej Goody Fowler, czarownicy. Widok małych okienek chałupy i sięgającego niemal do ziemi dachu sprawił, że przyspieszył mijając go i nie zwolnił dopóki nie wjechał na wzgórze, gdzie urodziła się jego matka i jej przodkowie i gdzie wciąż tytał dumnie na drogę stary, bielony dom. Widok, jaki się stamtąd rozpościerał, zapierał dech w piersiach; urzekająca panorama kamienistego zbocza i zielonej, żyznej doliny z odległymi wieżyczkami Kingsport na horyzoncie i przeblyskami archaicznego, pełnego snów morza.

Dotarł do bardziej stromego zbocza wzgórza, na którym wznosił się nie widziany przezeń od ponad 40 lat stary dom Carterów. Było już późne popołudnie, kiedy znalazł się u jego podnóża, a dotarłszy do zakrętu w połowie drogi, zatrzymał się, by przez choćby krótką chwilę napawać oczy widokiem przecudownego krajobrazu, złocistego i urzekającego w potokach promieni zachodzącego słońca, które nadawały temu miejscu iście magicznego wyrazu. Cała osobliwość i wyczekiwanie zawarte w jego ostatnich snach zdawały zawierać się w tym spokojnym, niezmiennym krajobrazie, a w jego myślach pojawiły się wizje obcych, zapomnianych planet, gdy powoli, niespiesznie wo-



zgęstniały; noc była blisko. Kiedy po prawej stronie, wśród drzew, otworzyła się przecinka, ujrzał w oddali wieżyczkę starego kościoła na wzgórzu Centralnym w Kingsport – była różowa w dogasającym blasku dnia, szybki małych, okrągłych okienek pałały odbitym ogniem.

Naraz znów znalazł się wśród głębokich cieni i niemal natychmiast uświadomił sobie, że ów obraz musiał być wizją z jego wspomnień z dzieciństwa – jako że stary, biały kościół zburzono wiele lat temu, a na jego miejscu postawiono szpital. Czytał o tym z nie lada zaciekawieniem, gdyż w gazecie wspomniano o nader osobliwych tunelach, czy korytarzach na jakie natrafiono wewnątrz kamienistego pagórka przylegającego do szpitala.

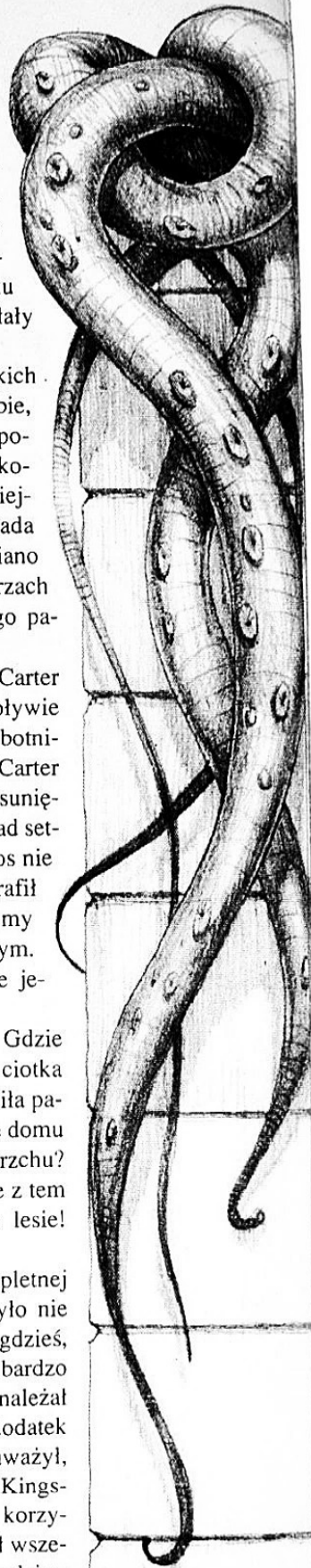
Z zamyślenia wyrwał go nagle głos i Carter aż drgnął, gdyż rozpoznał go, nawet po upływie tak wielu lat. Stary Benijah Corey był robotnikiem najemnym wuja Christophera i gdy Carter był dzieckiem, już wydawał się mocno posunięty w latach. Teraz musiał mieć dobrze ponad setkę, ale ten charakterystyczny, piskliwy głos nie mógł należeć do nikogo innego. Nie potrafił rozróżnić słów, aczkolwiek ton był znajomy i niemożliwy do pomylenia z żadnym innym. Pomyśleć tylko, że „stary Benij” ciągle jeszcze żyje!

– Panicz Randy! Panicz Randy! Gdzie siem panicz podziwiał? Kce pan coby ciotka Martha dostała apopleksji? Czy nie mówiła paniczowy coby nie oddalał się zanadto łode domu i wracał zaraz po zapadnięciu zmierzchu? Randy! Ran... dyyy... Co za łutrapienie ze z tem chłopakiem. Nic, tylko ugania siem po lesie! Hej, Ran... dyyy!

Randolph Carter przystanął w kompletnej ciemności i przetarł oczy dłonią. Coś było nie tak. Działo się coś dziwnego. Znalazł się gdzieś, gdzie nie powinno go być, zapuścił się bardzo daleko, dotarł do miejsc, do których nie należał i wiedział, że był diabło spóźniony. Na dodatek nie miał na to wytłumaczenia. Nie zauważył, która była godzina na wieży kościoła w Kingsport – choć wcale nie musiał w tym celu korzystać z kieszonkowego teleskopu. Wiedział wszelako, że jego spóźnienie było rzeczą nader dziwną i bezprecedensową. Nie był pewien czy miał przy sobie mały teleskop i włożył rękę do kieszeni bluzy, aby to sprawdzić. Nie, nie było go tam, ale jego dłoń napotkała ogromny, srebrny klucz, który znalazł gdzieś, w jakiejś skrzyni. Wujek Chris powiedział mu kiedyś coś dziwnego na temat starej, nie otwieranej skrzynki, wewnątrz której miał znajdować się jakiś klucz, ale ciotka Martha przerwała mu brutalnie, dając do zrozumienia, że nie powinien opowiadać takich

dził wzrokiem po falistej połaci opustoszałych łąk ograniczonych kamiennymi murkami, ścianie bajecznego lasu odcinającej się na tle fioletowych wzgórz i brzegach widmowej, leśnej kotliny, której wnętrze tonęło w cieniu i gdzie strumienie rozprawały w swym płynnym, bulgoczącym języku pośród zdeformowanych, gruzłowatych korzeni.

Coś odpowiedziało mu, że maszyna nie pasuje do poszukiwanej przezeń krainy, toteż pozostawił samochód na skraju lasu i wkładając wielki klucz do kieszeni surduta jął pięć się na szczyt wzgórza. Las już po chwili pochłoniął go zupełnie, aczkolwiek wiedział, że dom znajdował się na płaskim występie, po północnej stronie wzgórza. Zastanawiał się, jak będzie wyglądać, gdyż przez zaniedbanie pozostawił go bez dozoru i opieki od czasu śmierci jego osobliwego prawuka Christophera, przed 30 laty. W dzieciństwie często odwiedzał to miejsce, a w lasach poza sadem widywał wiele przedziwnych rzeczy. Cienie wokół niego



historii chłopcu, którego głowę wypełniało już zdecydowanie zbyt wiele dziwacznych, fantastycznych wizji. Próbował przypomnieć sobie, gdzie znalazł klucz, ale w tej kwestii napotykał na niezrozumiały mętlik. Domyślał się, że znalazł go na strychu w domu w Bostonie i jak przez mgłę przypomniał sobie, jak przekupywał Parksa połową tygodniówki, aby pomógł mu otworzyć skrzynkę i nikomu o tym nie wspomniał; jednak kiedy to sobie przypomniał, oblicze Parksa wydało mu się bardzo dziwne, jakby twarz małego, żwawego Cockneya pokryła się nie wiedzieć czemu siateczką głębokich zmarszczek.

– Ran... dyy! Ran... dyyy! Hej! Hej! Randy!

Zza czarnego zakrętu wyłoniła się kołysząca się latarnia i stary Benijah natknął się na zastygłego w bezruchu, milczącego i mocno skonfundowanego wędrowca.

– No, no, chłopcze, tużes mi! Zapomniałżeś języka we w gębie, czy jak? Dre się już od pół godziny, musiałżeś mię usłyszeć już dawno temu! Nie wiesz, że ciotka Marthy dostaje spazmów, kiedy nie ma ciem we w domu po zmierzchu? Czekaj, czekaj, niech no tylko opowiem o tem twojemu wujowi Chrisowi! Powinieneś wiedzieć, że o tej porze las nie jest dla ciebie należytem miejscem do zabawy. Som tu rzeczy, które mogom każdemu zaszkodzić, o czem Pan uświadomił mię już dawno temu. Chodź, Paniczu Randy, bo Henna nie bydzie czekać ze z kolacją w nieskończoność.

I tak oto Randolph Carter ruszył wzdłuż drogi nad którą, pomiędzy tonącymi w różnorodności barw, grubymi gałęziami jesiennych drzew, migotały zadziwiające gwiazdy. Psy zaczęły szczekać, kiedy za kolejnym zakrętem pojawiły się żółte światelka okien o małych szybkach, a ponad szczytem pagórka, gdzie od zachodu odcinał się wyraźnie wielki, dwuspadowy dach, zamigotały Plejady. W drzwiach stała ciotka Martha i nie złażała go zbyt, kiedy Benijah popchnął naprzód spragnionego przygód wędrowniczka. Znała wuja Chrisa na tyle dobrze, że po członku rodu Carterów mogła spodziewać się podobnego wybuchu. Randolph nie pokazał im swego klucza, lecz zjadł kolację w milczeniu i zaprotestował dopiero, gdy nadeszła pora udania się na spoczynek. Czasami lepiej śniło mu się na jawie i chciał zrobić użytek ze swego klucza.

Rankiem wstał wcześniej i pognałby czym prędzej na stryszek, gdyby nie dopadł go wujek Chris i nie zmusił do zjedzenia śniadania, jak należało, przy stole. Rozglądał się niecierpliwie wokoło po pokoju o niskim sklepieniu, lustrując mechaty dywan, obnażone belki i narożniki a uśmiechnął się jedynie wtedy, kiedy gałęzie drzewa z sadu skrobnięły w otłowiowe szybki tyl-



nego okna. Drzewo i wzgórze były mu szczególnie bliskie, stanowiły bramy do owej beczasowej krainy, która była jego prawdziwą ojczyzną.

Później, kiedy był już wolny, sięgnął do kieszeni bluzy po klucz, a upewniwszy się, że go nie zgubił, pognął przez sad na znajdujące się za nim wzniesienie, gdyż zalesione wzgórze sięgało jeszcze wyżej, ponad polanę. Leśne podłoże było porośnięte mchem, tajemnicze, wielkie, pokryte licheniem kamienie wznosiły się mgliście tu i tam i w słabym, rozmytym świetle wyglądały niczym monolity druidów pośród obumarłych, zdeformowanych pni drzew w świętym gaju. Randolph przeszedł przez rwący strumień, którego kaskady śpiewały runiczne inkantacje czającym się w pobliżu faunom, egipansom i driadom.

W końcu dotarł do osobiwej jaskini na zbocz wzgórze, przerażającej „pieczary węży”, którą omijali miejscowi i przed którą raz po raz ostrzegał go Benijah. Była głęboka, głębsza niż ktokolwiek przypuszczał (poza Randolphem, ma się rozumieć). Chłopiec bowiem odnalazł

szczelinę w najdalszym i najmroczniejszym zakątku pieczary prowadzącą do wyżej położonej groty poza nią – posępnego, kojarzącego się z grobowcem miejsca, którego granitowe ściany sprawiały wrażenie, jakby nie były wytworem samej li tylko Natury.

Również tym razem wpadł do drugiej groty, oświetlając sobie drogę zapalkami podkradzionymi z salonu i przepędził przez wąski tunel z gorliwością, której nawet sam przed sobą nie był w stanie do końca wytłumaczyć. Nie potrafił powiedzieć, dlaczego z takim przekonaniem zbliżył się do tylnej ściany ani czemu instynktownie wydobyl wielki, srebrny klucz. Ale tak właśnie uczynił, a kiedy tanecznym krokiem powrócił tej nocy do domu, nie usiłował nikomu tłumaczyć się ze spóźnienia ani też nie starał się uniknąć kary, na jaką zasłużył, ignorując wołanie na kolację.



Obecnie wszyscy dalsi krewni Randolpha Cartera zgodnie przyznają, że w wieku 10 lat przydarzyło mu się coś, co spowodowało u niego niesamowity rozrost wyobraźni. Jego kuzyn, pan Ernest B. Aspinwall z Chicago, starszy odeń o 10 lat, przypomina sobie, aczkolwiek mgliście, nagłą zmianę, jaka zaszła w chłopcu tej jesieni. Randolph postrzegał fantastyczne elementy, które mało kto, oprócz niego, był w stanie wychwycić, a w stosunku do spraw doczesnych wykazywał nader osobliwe podejście. Wydawało się, że posiadał dar jasnowidzenia i reagował w sposób niezwykły na pewne rzeczy, które, choć w swoim czasie bez znaczenia, okazywały się później w pełni usprawiedliwiać jego osobliwe zachowanie. W kolejnych dekadach, kiedy w księdze historii pojawiały się coraz to nowe wynalazki, nazwy i wydarzenia, ludzie coraz częściej zastanawiali się, jakim cudem Carter wiele lat wcześniej rzuconym niedbale słowem zdawał się nawiązywać do przyszłych wydarzeń. On sam najwyraźniej ich nie pojmował, ani nie wiedział czemu niektóre rzeczy budziły w nim takie, a nie inne emocje, tłumaczył sobie wszelako, iż musiało to się stać za przyczyną jakiegoś niezapamiętanego snu. Zaledwie w 1897 r. pobladł jak płótno, kiedy jakiś wędrowiec wspominał nazwę francuskiej miejscowości Belloy en-Santerre, a przyjaciele Cartera przypomnieli sobie o tym, kiedy w tej właśnie miejscinie został on nieomal śmiertelnie ranny, słując podczas Wielkiej Wojny w Legii Cudzoziemskiej.

Krewni Cartera sporo mówią o tego typu incydentach, z powodu jego niedawnego zniknięcia. Jego drobny, stary sługa, Parks, który przez lata znosił cierpliwie ekstrawagancje Randolpha, po raz ostatni ujrzał go rankiem, odjeżdżającego samochodem ze znalezionym ostatnio kluczem. Parks pomógł mu wyjąć klucz ze starej skrzynki i poczuł się nader dziwnie na widok osobliwych, groteskowych

ornamentów zdobiących pudełko. Jednocześnie ogarnęło go jeszcze inne, nienazwane uczucie. Kiedy Carter wyjeżdżał, powiedział, że zamierza odwiedzić stare, rodzinne strony w okolicy Arkham.

W połowie drogi na Wiązową Górę i w pół drogi do ruin starej posesji Carterów natknęli się na pozostawiony na poboczu samochód. Wewnątrz znajdowało się wonne pudełko, na widok którego okoliczni mieszkańcy, którzy odnaleźli auto Cartera, wpadli w przerażenie. Wewnątrz skrzyneczki znajdował się tylko osobliwy pergamin, którego treści nie był w stanie odczytać ani choćby zidentyfikować żaden lingwista ani paleograf. Deszcz dawno zmył ślady stóp, jakie mógł po sobie pozostawić Carter, choć detektywi z Bostonu wspomnieli mimochodem o śladach myszkowania wewnątrz zniszczonej posesji. Zupełnie, jakby ktoś, całkiem niedawno – stwierdzili – krążył wśród tych ruin. Na zboczu wzgórza, a ściślej mówiąc, na kamieniach powyżej nagiego występu, gdzie wznosiła się ongiś rezydencja Carterów, znaleziono zwykłą białą chustkę, aczkolwiek nie sposób orzec, iż na pewno należała ona do zaginionego.

Mówi się o planowanym podziale majątku Randolpha Cartera pomiędzy jego spadkobierców, ale ja ze swej strony stanowczo się temu sprzeciwiam, bo nie wierzę, że on nie żyje. Są pewne zakrzywienia czasu, przestrzeni, wizji i rzeczywistości, które jedynie śniący jest w stanie przepowiedzieć, i z tego co mi wiadomo o Carterze sądzę, że udało mu się po prostu odnaleźć sposób na skuteczne pokonanie korytarzy tego labiryntu. Nie potrafię stwierdzić czy kiedykolwiek wróci, czy też nie. Pragnął odnaleźć krainy snów, które utracił, i tęsknił do lat swego dzieciństwa. A potem znalazł klucz a ja nie wiem czemu wierzę, że odkrył sposób, aby go jakoś wykorzystać.

Zapytam go, kiedy się z nim spotkam, gdyż spodziewam się zobaczyć go niebawem, w pewnym mieście, które obaj odwiedzaliśmy. W Ultharze, za Rzeką Skai, krążą plotki, że nowy król zasiada na opalowym tronie Ileek Vlad, owego bajecznego miasta wieżyc wieńczącego wydrążone szklane klify ponad morzem zmierzchu, gdzie brodaci i pletwiastci Ghorri budują swe niezwykle labirynty, i wierzę że wiem, jak należy interpretować owe plotki. Nie ukrywam przy tym, że nie mogę już doczekać się, kiedy ujrzę ów wielki, srebrny klucz, gdyż w jego tajemnych arabeskach mogą być odzwierciedlone wszystkie dążenia i tajemnice ślepego, bezosobowego kosmosu.

¹ „Zeznania Randolpha Cartera”, T.I. DAGON

Armie Śródziemia

część I

Autor: Arkadiusz Czapla

Ilustracje: Monika Świetlik

ROHAN

Siła armii Rohanu opiera się na konnicy – w zasadzie w Rohanie nie ma piechoty, można co najwyżej mówić o spieszonych jeździe. Rohirrimowie „rodzą się w siodle” – hodowla koni, szacunek dla tych zwierząt i ciągle doskonalenie umiejętności jeździeckich to stałe elementy kultury Riddemarchii. Jej mieszkańcy żyją obok swych koni, wraz z nimi przemierzając bezkresne równiny Rohanu. Ogromne stadniny dostarczają najlepszych rumaków świata. Wśród nich są wspaniałe mearasy, o których mówi się, że pochodzą od koni Valarów.

Podstawową jednostką armii Marchii (inna nazywa Rohanu) jest eored – oddział liczący stu jeźdźców i podporządkowany marszałkowi regionu, z którego

pochodzą rycerze. Marszałek podlega bezpośrednio królowi w Edoras.

Rohan nie utrzymuje dużej armii, lecz tylko siły niezbędne do nagłej obrony, stacjonujące z reguły w Edoras i Rogatym Dworze. Ponieważ praktycznie każdy mężczyzna umie walczyć, władca może bardzo szybko zebrać wielu wojowników. Położenie Rohanu sprzyja wykorzystywaniu konnicy. Rozległe, trawiaste równiny ułatwiają przemieszczanie jazdy – na płaskim, niezalesionym terenie można bez problemu poprowadzić kawalerię do druzgoczącej szarży.

Jeźdźcy Rohanu z reguły noszą długie do kolan kolczugi z rękawami, rozcięte z przodu i z tyłu od kroczu w dół. Jest to bardzo praktyczne uzbrojenie ochronne, dobrze chroniące jeźdźcę i nie krępujące jego ruchów. Wspomniane rozcięcia pozwalają, pomimo długości kolczugi, swobodnie dosiadać konia, a dolna część kaftana kolczego okrywa uda wojownika. Rohańskie pancerze kolce nie mają kapturów. Brak wzmianek o używaniu przez Rohirrimów cięższych zbroi (lamelkowych, płytowych lub kirysów). W zasadzie nie istnieje potrzeba wyposażania jeźdźców w takie uzbro-

jenie ochronne, bowiem wojska Saurona oraz jego sprzymierzeńców nie potrafią dotrzymać pola konnicy Rohanu.

Rohirrimowie noszą lekkie helmy typu otwartego, przypominające szyszaki, czasami ze stałym nosalem. Helm jest zwieńczony pióropuszem lub końskim ogonem. Czepiec kolczy jest rzadko spotykanym dodatkiem. Na lekkich, okrągłych tarczach umieszczają narodowe godło – galopującego, Białego Konia na zielonym tle. Podczas jazdy tarcze przewieszają przez plecy. Nie okrywają kropierzami swoich rumaków, unikając tym samym ich zbędnego obciążania.



W skład uzbrojenia Rohirrima wchodzi jesionowa włócznia (ewentualnie kopia), miecz i sztylet. Wielu wojowników używa również łuków refleksyjnych. Potrafią z nich strzelać w pełnym galopie – spieszni mogą również posługiwać się inną bronią.

Rohirrimowie walczą konno, unikając starć w terenie zalesionym lub górzystym, gdzie tracą przewagę, jaką dają im ich konie. Zawsze usiłują wykorzystać atut zaskoczenia. W mniejszych potyczkach starają się otoczyć przeciwnika. Gdy im się to uda, tworzą ruchomy krąg i wykorzystując łuczników starają się „przerzedzić” siły wroga. Powoli zacieśniają pierścień, by nagle przejść do ataku. Zwykle część jeźdźców znajduje się w odwodzie. Ich zadaniem jest eliminacja grup wroga, którym uda się wyrwać z okrążenia. W większych bitwach dokonują zmasowanej szarży, chcąc rozbić szyki przeciwnika, zanim ten zdąży zorganizować obronę. Oskrzydlenie to chyba najczęściej stosowany manewr taktyczny Rohirrimów. W przypadku przejścia do obrony próbują oderwać się od wroga i powstrzymywać go wypadami niewielkich grup jazdy, często łuczników. Nawet w najgorszych sytuacjach starają się chronić swoje wierzchowce, które kochają nad życie. Użycie przez nich koni w charakterze żywej tarczy jest czymś nieprawdopodobnym. Pozbawieni wierzchowców i zmuszeni do obrony w niedogodnym terenie, wbijają włocznie drzewcami w ziemię i pochylają ich groty w stronę przeciwnika. Tworzą w ten sposób najeżony ostrzami parkan. Dowódca zawsze walczy wśród swoich rycerzy, co nie jest najlepszym rozwiązaniem, bowiem biorący udział w walce wódz może stracić kontrolę nad przebiegiem bitwy. Na polu bitwy symbolem króla jest zielony sztandar z Białym Koniem.

Niewielkie oddziały Rohirrimów ciągle patrolują pastwiska Marchii. Tuż przed wybuchem Wojny o Pierścień zwiększono liczbę patroli oraz ich liczebność. Z reguły jest to pełny cored. Każdy, kto przemierza równiny podległe władcy z Edoras, musi się liczyć z prawdopodobieństwem napotkania jeźdźców z Białym Koniem na tarczach.

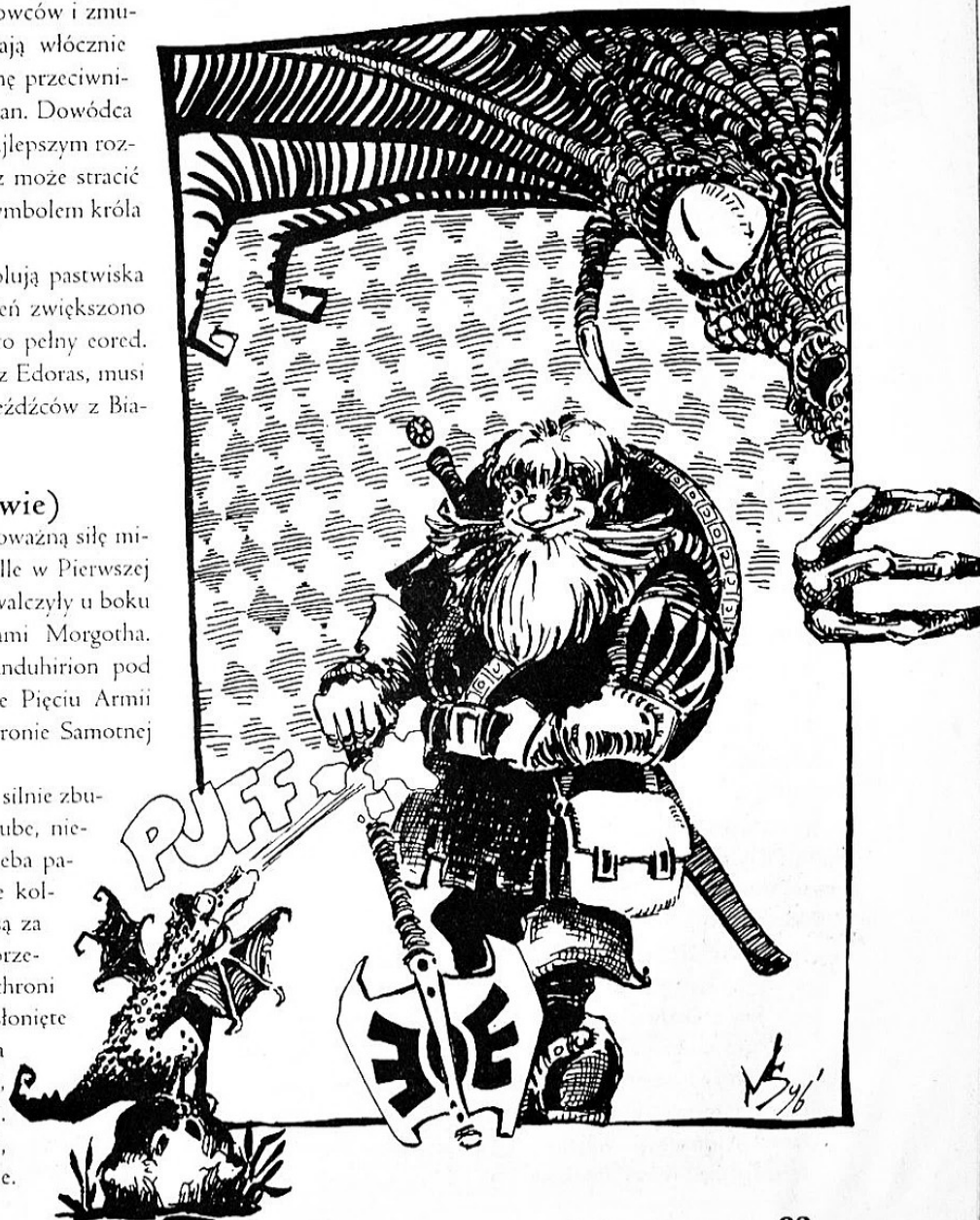
KRASNOLUDY (Khazadowie)

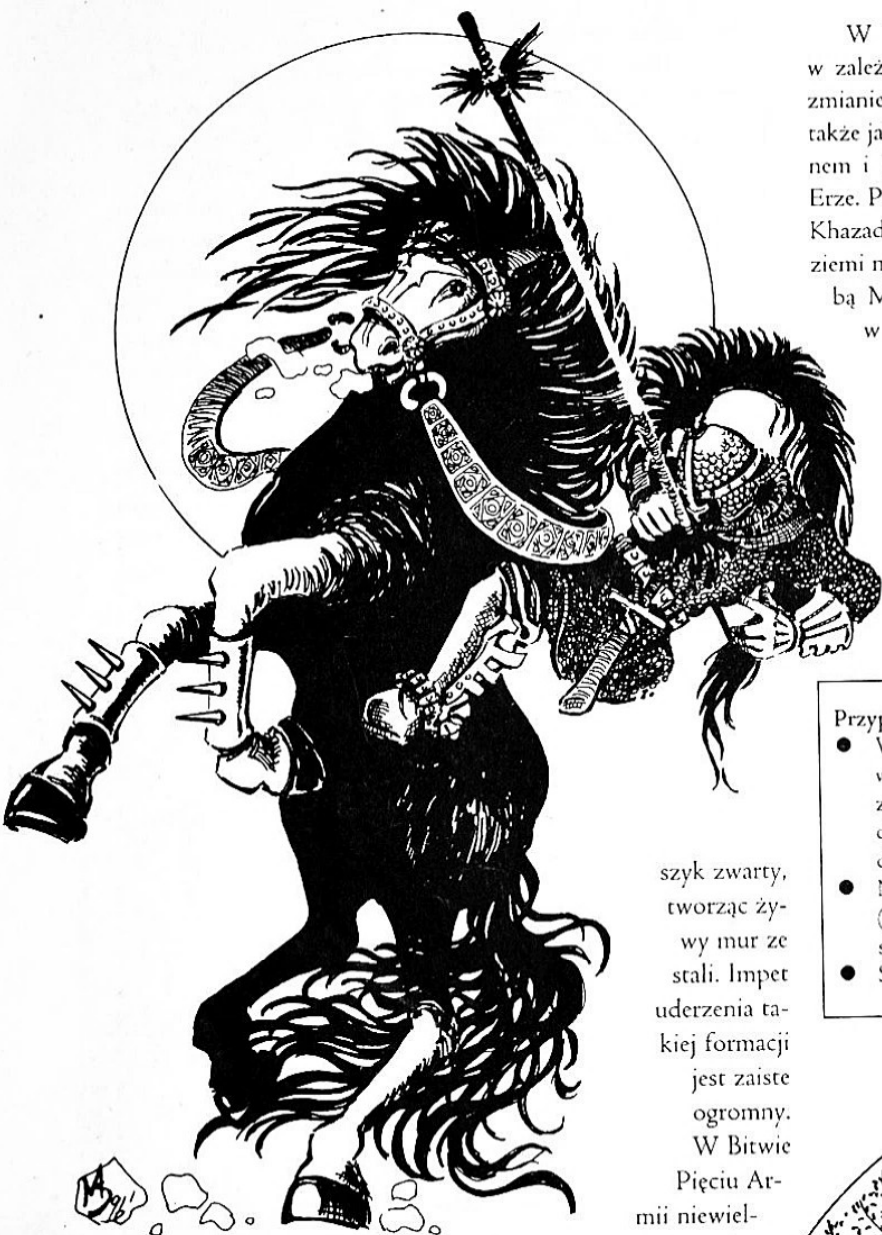
Krasnoludy to rasa, która zawsze stanowiła poważną siłę militarną w Śródziemiu. W czasie wojen o Silmarille w Pierwszej Erze armie krasnoludów z Belegostu i Nogrodu walczyły u boku elfów i ludzi w największych bitwach z siłami Morgotha. W Trzeciej Erze wstawili się w bitwie w Nanduhirion pod Wschodnią Bramą Morii w 2799 roku, Bitwie Pięciu Armii w Dolinie Dali w 2941 roku i bohaterskiej obronie Samotnej Góry w czasie Wojny o Pierścień w 3019 roku.

Khazadowie to znakomici wojownicy. Niscy, silnie zbudowani, bardzo wytrzymali. W walce noszą grube, niezwykle odporne kolczugi własnego wyrobu (trzeba pamiętać, że to doskonali kowale). Krasnoludzkie kolczugi z niezwykle rzadkiego mithrilu uważane są za najlepsze w swej klasie (niewiele broni potrafi przebić się przez taki pancerz). Zbroja tego typu chroni również ręce i jest długa do kolan. Nogi są osłonięte nagołennikami – członkowie plemienia Daina z Żelaznych Wzgórz używają spodni kolczych, będących specjalnością tamtejszych kowali. Często ubiór ochronny uzupełniają naramienniki, nakarczki, napiersniki, zarękawia i rękawice.

Krasnoludy używają również zbroi łuskowych i lamelkowych. Noszą ciężkie, głębokie hełmy bez stałej osłony twarzy. Charakterystycznym elementem wyposażenia krasnoludzkich wojowników są maski zakładane do walki. Mają one wygląd przerażających twarzy demonów, które budzą lęk w sercach wrogów. W walce ze smokiem lub Barlogiem maski chronią doskonale przed ogniem tych istot. Ulubioną bronią Khazadów jest topór, zarówno ciężki dwuręczny, jak i jednoręczny. W rękach wyćwiczonego krasnoluda jest to mordercza broń. Krasnoludy z Żelaznych Wzgórz używają potężnych, dwuręcznych młotów bojowych. W walce z Khazadami trafienie takim młotem należy uznać za Krytyczne Zmiazdzenie (w przypadku dwuręcznego topora – Krytyczne Cięcie). Można przyjąć, że krasnoludy najchętniej walczą bronią obuochową. Poza wymienionymi toporami i młotem spotyka się u nich także maczugi i lekkie toporki, którymi mogą rzucać. Ponadto na uzbrojeniu podgórskiego ludu mogą znaleźć się także: miecz krótki, włócznia, kusza, sztylet, pałka, tarcza, z reguły okrągła. Łuki są praktycznie nie spotykane.

Pomimo pozornie dużego ciężaru uzbrojenia, krasnoludy poruszają się z dużą łatwością i zwinnością. W bitwach preferują





szuk zwarty,
tworząc ży-
wy mur ze
stali. Impet
uderzenia ta-
kiej formacji
jest zaiste
ogromny.
W Bitwie
Pięciu Ar-
mii niewiel-
ki oddział

prowadzony przez Thorina potrafił w początkowym okre-
sie zepchnąć przeważające siły orków ze zbocza góry. Czo-
łowy atak na taką formację Khazadów jest szaleństwem. Na-
leży dążyć do rozbicia ich szuku formacją klina, ewentualnie
próbować oskrzydlenia i ataku na flanki. W przypadku wal-
ki z przeważającymi siłami przeciwnika lub rozbicia armii,
krasoludy tworzą zwarte czworoboki. Gdy walczą w okrę-
żeniu stają w kilkuosobowych grupach w kręgu, zwróceniu
plecami do siebie, tak że każdy ochrania towarzysza.

Khazadowie nie mają sobie równych w starciach ze
smokami. Dzięki wieloletnim krwawym bojom z tymi
odrażającymi gadami, nauczyli się z nimi skutecznie wal-
czyć. Otaczają bestię, trzymając się jednak poza zasięgiem
jej łap i ogona i rąbiają jej swymi potężnymi toporami. Spo-
sób ten, aczkolwiek niebezpieczny, jest nader skuteczny.
Walcząc właśnie w taki sposób, w czasie Nirnaeth Arnoe-
diad, Bitwy Nieprzeliczonych Łez, w 473 roku Pierwszej Ery,
Naugrimowie (tak wtedy nazywano krasoludy) zadali ciężkie
rany Glaurungowi, Wielkiemu Gadowi, pierwszemu i najpo-
tężniejszemu wśród smoków.

W Trzeciej Erze istnieje kilka krasnoludzkich królestw –
w zależności od okresu, ich umiejscowienie i wielkość ulegają
zmianie. Niewątpliwie najsłynniejszym jest Khazad-dum (znany
także jako Moria), leżący w Górach Mglistych pomiędzy Eregio-
nem i Lorien. To największe królestwo powstało w Pierwszej
Erze. Pierwsze lata Trzeciej Ery to okres największego rozkwitu
Khazad-dumu. Niestety, w 1980 roku, wydobywając z głębin
ziemi mithril, Khazadowie uwalniają Barloga, który staje się zgu-
bą Morii. W ciągu kilku lat królestwo upada. Poza Morią,
w Trzeciej Erze krasoludy zamieszkują Żelazne Wzgórza
(plemię Daina ma tam swoją siedzibę), Góry Błękitne
(niewielkie grupy prowadzą tam kopalnie i kuźnie)
i Samotną Górę, nazywaną też Erebozem. To ostatnie
królestwo zakłada w 1999 roku Thrain I wraz z ucie-
kinierami z Morii. W okresie największego rozwoju
w 2770 roku, Samotna Góra zostaje splądrowana
przez Smauga – jednego z ostatnich smoków Śródzie-
mia. W 2941 roku Thorin Dębowa Tarcza odzysku-
je utracone królestwo, które znów rośnie w siłę.

Przypisy:

- Wielkie miasta-państwa krasnoludów w Pierwszej Erze leżały po
wschodniej stronie pasma Gór Błękitnych (Ered Luin), zostały
zniszczone wraz z Beleriandem w końcu Pierwszej Ery; w khuz-
dulu nazywają się odpowiednio Gabilgathol („Wielka Twier-
dza”) i Tumunzahar („Siedziba Wydrążona w Skale”).
- Najcenniejszy metal w Śródziemiu, niezwykle lekki i wytrzymały
(pod tym względem przewyższa najlepszą stal), biały jak
srebro.
- Sindarińska nazwa krasnoludów, znaczy „Karłowaci Ludzie”.



Adresy sklepów z gramami

[illegible]

PRZEDSTAWIA, KTO TYLKO MOŻE

NOWA KRAINA & GOBLINÓW

Redaguje zespół:
Wszyscy, którzy
jeszcze mogą,
głównie Jakub, Sławek,
Maciek i Agnieszka.

Korekta:
Chochlik
drukarski

Stale współpracują:
Yossa „Kłać sie dzifko”
i inni magazynierzy

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

CO JEST, AGLOVAL?!
CHCIAŁEŚ MIEĆ SYRENĘ,
TO MASZ!



Agnieszka Szady

A. Sz.

NEKROMANTA

Pewnego razu, pewien mag zawędrował na nasz cmentarz. Była już późna noc. Świecił księżyc. Wo-kół jak zwykle panowała śmiertelna cisza. Mag stanął wśród nagrobków. Długo

szeptał zaklęcia. Palił magiczne zioła, kreślił tajemnicze znaki. Wreszcie mu się udało. Zadziałał czar. Na naszym cmentarzu zapanaowało radosne ożywienie.

Sławek

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Czar numer 2531: Kreacja golema

1. Ulepić z gliny figurę golema
2. Wypowiedzieć zapisane obok zaklęcie.

Uwaga: Przed wypowiedzeniem zaklęcia należy się upewnić, czy to, co się zrobiło, ma ręce i nogi.

Sławek



Maciej Michalski

Maciej Michalski

PRZEDSTAWIA, KTO TYLKO MOŻE

Najpierw był artykuł o doniosłej roli lasu w RPG, potem o seksie krasnoludów i smoków. Teraz nadszedł czas na coś równie praktycznego, ale o wiele bardziej istotniejszego. Czas na:

DRZWI DO KIBLA

czyli rola latryn w RPG

Ileż to drużyn przechodzi obojętnie obok niejednej toalety.

Mistrzowie gry poważnie traktują te przybytki jako zbędny dodatek do gry. Ba! Niektórzy nawet zupełnie je ignorują, bezczelnie wykorzystując brak naturalnych odruchów fizjologicznych u kreowanych przez graczy bohaterów. Czas jednak powiedzieć dość temu rażącemu i krzywdzącemu przemilczeniu! Na początek zajmijmy się kwestią opisu.

Podczas sesji możemy najwyżej usłyszeć wypo-

wiadaną z niesmakiem przez mistrza gry kwestię: No i dochodzicie do sracza. To naprawdę przykre, że miejsce, w którym każdy z nas spędza całkiem pokątną część swego życia, traktowane jest w tak lekceważący sposób. O ileż piękniej brzmiałoby na przykład: Przed wami wyrasta nagle jakiś strzelisty kształt... Te gładkie ściany, ten spadzisty dach, przywodzący na myśl architektoniczne dzieła mistrzów Wschodu... Ten potok bieli, wylewający się

dokończenie na następnej stronie

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Doświadczenie uczy, że nie ma ludzi, którzy byliby kompletnymi nieudacznikami. Każdy ma jakieś utajone talenty. Jeśli nie wiesz ci się w danej dziedzinie, spróbuj czegoś innego. Na pewno trafisz kiedyś na coś, w czym jesteś dobry.

Przykłady? Bardzo proszę. Znałem kiedyś alchemika, któremu nigdy nic nie wychodziło. Nie dość, że nie potrafił porządnie przyrządzić żadnej mikstury, to jeszcze w dodatku był strasznym niezdarrą. Pracując w laboratorium ciągle tłukł cenne słoje, próbówki i retorty. Wreszcie dał sobie z tym spokój. Otworzył w Narwell skład z porcelaną. Prawie od razu zbił fortunę.

Stawek

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Składniki:

Oko zdechłego nietoperza; trawa ścinana tępyim nożem o północy pod szubienicą; szczur moczony przez tydzień w grogu; jęzor niebieskiego bazyliuszka; sierść utopionego na Wielkanoc czarnego kota; garniec wrzącej smoły; kwarta krwi wampira; udko żaby; dwie garście poziomek.

Wszystko razem wymieszać w garnku i zagotować. Czekać na efekt.

Nie mam zielonego pojęcia, co z tego wyjdzie, ale sądząc po składnikach, efekt musi być bardzo zabawny.

Stawek



Agnieszka Szady

PRZEDSTAWIA, KTO TYLKO MOŻE

dokończenie ze strony poprzedniej

przestrzenią pomiędzy gruntem a murami... I to uwodzicielskie okienko w kształcie serduszka, będące zapowiedzią czekających was wkrótce rozkoszy... Tak, nie ma najmniejszych wątpliwości. Oto jest! Tuż, przed wami. Szalet! Szalet!! Szalet!!!

Przecież nietrudno sobie wyobrazić epizody, w których ten przybytek „rozkoszy” może odegrać główną rolę. Wyobraźcie sobie na przykład taką sytuację: oto rycerz-paladyn korzysta z przydrożnej wygodki. Kończy dzieło, wstaje i próbuje wyjść. Stwierdza jednak, że drzwi są zamknięte. Zaczyna je szarpać i kopać, ale bez skutku. Drzwi trzymają się mocno. W porwywie złości tłucze mieczem w ściany latryny. Nic... Co może stać się dalej? Pozostawiam to fantazji mistrza gry i... decyzjom samego gracza. Może spróbuje wzywać pomocy lub uciec przez „dziurę w podłodze”? He, he! A może paladyn stanie się

kolejną ofiarą zmutowanego potworka, który na czas łowów przybiera kształt wychodka i, niczym roszciska, powoli strawi nieszczęsnego rycerza? Kto wie...

Rażącym niedopatrzeniem jest też brak profesji „babci klozetowej” w co bardziej znaczących systemach fabularnych. W podręcznikach możemy znaleźć profesje szampierza, gladiatora, wodzireja, a „babci” ani widu, ani słyhu. Brak tu miejsca, by tę lukę uzupełnić, lecz liczę, że ktoś się tym wkrótce zajmie. Mogą wystąpić pewne kłopoty z nazwą tego zajęcia – termin „babcia klozetowa” jest nieco staromodny, zwłaszcza dla systemów cyberpankowych. Ale przecież zawsze coś można wymyśleć. Ze swej strony proponuję „pisuardesę”.

Na tym kończę ten krótki artykuł, zdając sobie sprawę, że nie wyczerpałem całego tematu. Za miesiąc spróbuję napisać kilka słów o roli pustych ścian w RPG.

Naczelny Katboj RP:

Jakub T. Janicki



ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Tworząc ten magiczny, samonakrywający się stolik, trzeba pamiętać o kilku rzeczach. Przede wszystkim stolik (choć magiczny) pozostaje tylko stółkiem, a jak wiadomo stołki nie są zbyt inteligentne. Dlatego też należy uważać, w jaki sposób formuluje się wydawane mu polecenia.

Najpowszechniej stosowaną formułą są słowa: *Stoliczku, nakryj się!*

Polecenie łatwe, krótkie i przyjemne. Niestety, ma jedną wadę. Pod jego wpływem stolik po prostu nakrywa się nogami.

Kolejną popularną formułą są słowa: *Zastaw się, a postaw się!*

Są one przeważnie bardziej skuteczne, ale należy pamiętać, aby nie wypowiadać ich w pobliżu lombardu lub kasyna gry.



Jeszcze raz Sławek

PRZEDSTAWIA, KTO TYLKO MOŻE PRAWDZIWE ŻYCIE KRASNOLUDA GOBLINA

Złote rady Krasnoluda Goblina:

– Jak dbać o ostrze topora bojowego w przerwach między mordowaniem trolli?

– Nie wiem. Nie robię przerw.

Krasnoluda Goblina nie należy częstować piwem. Trolli mu się po nim w oczach.

– Dlaczego Krasnolud Goblin nie dba o drewno na zimę?

– Bo ma narąbane.

Złote rady Krasnoluda Goblina:

– Gdzie najlepiej szukać złota?

– Koło Czarnych Skał na królewskim trakcie (dziesięć mil za Nimrod). Najlepiej w porze dorocznego jarmarku i koniecznie z toporem w garści.

Krasnolud Goblin nigdy nie wietrzy swojej chatupy. Dzięki temu może wieszać swój topór bojowy, gdzie dusza zapagnie.

– Dlaczego Krasnolud Goblin nie nosi kaptura?

– Bo nie lubi niczego zakładać z góry.

– Dlaczego Krasnolud Goblin?

– A dlaczego nie?

To też napisał Stawek

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Na zakończenie opisu tej wersji czaru „Ochrona przed ogniem”, chcę zamieścić kilka uwag na temat wizualnych efektów zaklęcia.

Przede wszystkim czar ten sprowadza demony, które likwidują źródło ognia. Demony te są dość dziwaczne, gdyż pochodzą z bardzo odległej sfery egzystencji. Nie należy się więc dziwić ich dziwaczny, czerwony strojom i błyszczącym nakryciom głowy. Nie warto też zwracać uwagi na wielką, kanciastą bestię, której dosiadają. Jest prawie nieszkodliwa poza tym, że strasznie wyje i błyska światłami.

Stawek (oczywiście)



Maciej Michalski

"DZIEŃ ROZPOCZĄŁ SIĘ JAK KAŻDY INNY. ZATŁOCZONE ULICE DUŻEGO MIASTA PEŁNE SĄ OPowieści o miłości i nienawiści, radości i smutku. A MOJA OPowieść JEST PO PROSTU JEDNĄ Z NICH"...



"OTO JA – LUMP MŁOT – PRYWATNY DETEKTYW, NAJLEPSZY W SWOJEJ BRANŻY. COŻ, MOŻE NIEZUPEŁNIE... KIEDYS ZŁAPAŁEM KOTA PEWNEJ KOBIETY I JESTEM CAŁKIEM NIEZŁY W MÓWIENIU DO SIEBIE, WIĘC POMYŚLAŁEM SOBIE: DLACZEGO NIE ZOSTAĆ PRYWATNYM DETEKTYWEM?"



"I WTEDY WESZŁA DO MOJEGO BIURA PRZEZ DRZWI – NIEŻŁA SZTUCZKA, ZWAŻYWSZY, ŻE BYŁY ZAMKNIĘTE!"



"CO ZA ŁASKA! MIAŁA NA SOBIE STRÓJ, KTÓRY PRZYPRAWIŁBY BYŁA O DRŻENIE NÓG I WIĘCEJ MIŁYCH DLA OKA OKRĄGŁOŚCI NIŻ TALERZ SPAGHETTI!"

"MIAŁA KLASĘ, NIE MA COI ZA PROPONOWAŁEM, ŻEBY ZRZUCIŁA COŚ Z SIEBIE. POWIEDZIAŁA, ŻEBYM SIĘ ODWALIŁ".

"JEJ GŁOS BYŁ SŁODKI I MIĘKKI, NICZYM WIOSENNĄ, PORANNA ROSA NA ŁĄCE..."



SKOŃCZ Z TYMI SEKSISTOWSKIMI BZDURAMI ALBO UTNĘ CI GŁOWĘ!

"TA DAMA MA DO MNIE JAKIŚ INTERES. SKĄD TO WIEDZIAŁEM? MOŻE MÓWIŁO MI TO JEJ SPOJRZENIE? MOŻE SPOŚÓB, W JAKI SIĘ PORUSZAŁA? A MOŻE OSTRY NICZYM BRZYTWY MIECZ, KTÓRY PRZYSTAWIŁA MI DO GARDŁA?"

"POWIEDZIAŁA MI, ŻE SZUKA FACETA. STWIERDZIŁEM, ŻE WŁASNIE JEDNEGO ZNALAZŁA. W ODPOWIEDZI UCIĘŁA MI LEWE UCHO... UZNAŁEM, ŻE LEPIEJ Z NIĄ NIE DYSKUTOWAĆ"...



"FACET, KTÓREGO SZUKAŁA, ZABIŁ CAŁĄ JEJ RODZINĘ JAKIŚ 50 ODCINKÓW TEMU. WYGLĄDAŁ NA NIEBEZPIECZNEGO KLIENTA. ALE ZE MNIE TEŻ CAŁKIEM TWARDY KOŁEŚ".

"POKAZAŁA MI RYSUNEK TEGO GOŚCIA"...



"W TYM MOMENCIE PRZYPOMNIAŁEM SOBIE O KILKU WAŻNYCH SPOTKANIACH, KTÓRE MIAŁEM DZIS ODBYĆ"...

"ALE ONA GRZECZNIE PRZEKONAŁA MNIE, ŻE MUSZĘ ZAJĄĆ SIĘ TĄ SPRAWĄ – JESTEM BARDZO ULEGŁYM GNOJKIEM – ZWŁASZCZA ŻE POMAGAŁA SOBIE PÓLTORAMETROWYM SCYZORYKIEM"...

"W KOŃCU WYŚLEDZIŁEM TEGO FACETA W SPELUNCIE PO WSCHODNIEJ STRONIE MIASTA. BYWALCY ZWALI JĄ PACHĄ HOBBITA".



"PRZYSZŁA DO MOJEGO BIURA NASTĘPNEGO DNIA".



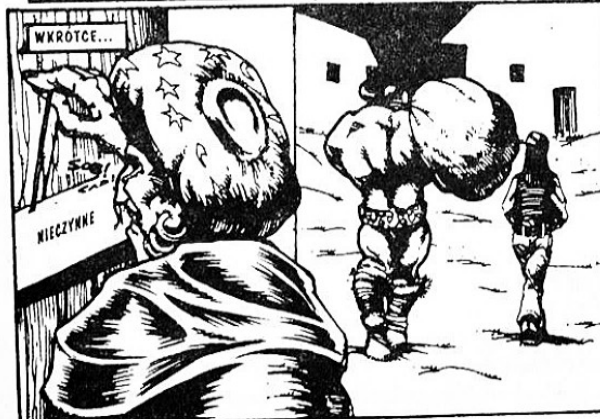
I CO, PANIE MŁOT, ZNALAZŁ GO PAN?



NO, TEGO... TAK, ALE ODNIOŚŁEM WRAŻENIE, ŻE NIE UCIESZYŁ SIĘ NA MÓJ WIDOK!

THRUD THE BARBARIAN

SPRY - EVAN SMYTH
(ART - CARL CRITCHLOW)



TO JUŻ KONIEC PRZYGÓD THRUDA! NAPRAWDĘ!



„Sam fakt Lądowania stanowi najważniejsze odkrycie nie tylko na przestrzeni ostatnich trzynastu lat, ale w całej historii ludzkości. Nie jest takie ważne, kim oni byli, skąd i po co przybyli, dlaczego tak krótko gościli u nas i co się z nimi stało później. Najważniejsze, że teraz ludzkość z całą pewnością wie, że nie jest samotna we Wszechświecie. Obawiam się, że Międzynarodowemu Instytutowi Cywilizacji Pozaziemskich już nigdy więcej nie uda się dokonać równie fundamentalnego odkrycia.”

— Walentin Pillman dla radia Harmont
— Arkadij i Borys Strugaccy „Piknik na skraju drogi”

Lądowanie nastąpiło 28 maja 1974 roku. Sześciokrotnie, w kilkudziesięciu odstępach, pojazdy obcej cywilizacji wtargnęły na krótki czas w ziemską atmosferę. Dowiedzieliśmy się, że nie jesteśmy sami w kosmosie. Ale nie możemy powiedzieć, że nastąpił kontakt z obcą cywilizacją, bo takiego nie było. Pozostały tylko ślady. Sześć Stref rozsianych po kuli ziemskiej, wbitych jak obcy cień w zdrowe ciało. W każdej z nich znaleźliśmy pozostałości po wizycie obcych – artefakty. Porzucone przez swych właścicieli w miejscach Lądowania, jak śmieci po pikniku na skraju międzygalaktycznej drogi. Do dziś nie znamy ich prawdziwego przeznaczenia, ani też zasad działania. Wiele potrafimy wykorzystać, ale czynimy to bezmyślnie i zapewne niezgodnie z intencjami twórców, kimkolwiek byli. Uzależniliśmy się od nich, wykorzystując je w różnych dziedzinach techniki – od elektroniki, energetyki, medycyny, aż po kosmonautykę. Skupiliśmy się na badaniach nad obcymi wytworami, zapominając o własnych osiągnięciach.

Świat roku 2014 nie jest tak wspaniały, jak to przewidywali pisarze science-fiction XX wieku. Mamy wspaniałe komputery, prawie każdy kto ma przyzwoitą pracę może sobie pozwolić na spędzenie weekendu w ekskluzywnym ośrodku wypoczynkowym na stacji orbitalnej „SkyCity 1”, a wybranym udało się zamieszkać w osiedlu na Księżycu. Wystaliśmy człowieka na Marsa, pokonaliśmy choroby z zeszłego stulecia, mamy „ekologiczne” źródła energii, ale to tylko pozory. Pomimo tych wszystkich dobrodziejstw techniki, chcąc żyć w tym „nowym wspaniałym świecie” utraciliśmy wolność i niezależność.

Fakt Lądowania spowodował również powstanie wielu niecodziennych sekt religijnych. Ludzie, przerażeni lub natchnieni myślami o kontakcie z obcą cywilizacją gwałtownie przyłączyli się do starych i nowych kościołów. Wielu poszukiwało ukojenia w słowach nawiedzonych przywódców religijnych, którzy głosili nadejście Królestwa Niebieskiego i Mesjasza pod postacią obcych artefaktów. Inni ostrzegali przed demonami, jakie wyloniły się ze Stref, będących, wedle ich słów, przedsionkiem piekiel.

Przemiany, które ogarnęły świat w dużej mierze zostały zainicjowane przez Organizację Narodów Zjednoczonych. To jej niekompetencja i słaba kontrola nad miejscami Lądowania doprowadziła do upowszechnienia się obcych technologii. Korupcja i brak jasnego stanowiska ułatwiły kolejnym firmom przejęcie władzy nad Strefami. Wkrótce mniejsi i słabsi zostali zniszczeni lub przejęci, a koncerny zaczęły łączyć się w wielkie korporacje, aby skutecznie opierać się konkurencji i chronić swoje interesy. Był to początek powstania konsorcjów. Te potężne instytucje kontrolowały nie tylko obrót technologią opartą na artefaktach i Strefy, ale również rządy państw, które uważały za swoje strefy wpływów. W XXI wieku ze wszystkich firm zajmujących się technologią opartą na artefaktach wyłoniło się dziewięć wszechwładnych i potężnych megakorporacji.

Obecnie świat ogarnięty jest nową „zimną wojną”. Teraz jednak to nie supermocarstwa zmagają się ze sobą o władzę nad światem, ale konsorcja walczą o kontrolę nad Strefami, w których znajdują się artefakty. Zatarły się stare podziały i granice pomiędzy państwami, ich miejsce zajęły nowe: granice wpływów poszczególnych korporacji. Niemal wszystko jest opanowane przez wszechwładne firmy lub świat przestępczy, dla którego nielegalny obrót artefaktami i technologiami na nich opartymi stał się bardziej atrakcyjny niż handel bronią czy narkotykami.

Nie wszystkim jednak odpowiada ten „nowy, wspaniały świat”. Istnieją ugrupowania, które próbują zmienić obecny stan rzeczy. Widocznym efektem ich działalności jest rosnąca liczba dokonywanych na całym świecie aktów terroru. Grupy te znajdują oparcie i pomoc w państwach Bliskiego Wschodu, gdzie zastosowanie artefaktu nr 565 zwanego „baterijką” w roli wiecznego źródła energii doprowadziło do kryzysu i recesji, oraz przejęcia władzy przez ugrupowania ekstremistyczne.

Podstawowy podręcznik do gry STALKER został podzielony na cztery części. Pierwsza z nich prezentuje świat roku 2014. Znajdziemy tam informacje o Skażeniu, czyli wpływie Stref na ludzi żyjących w ich pobliżu; poznamy też dzieje wszystkich miejsc Lądowań oraz historię ich eksploatacji. Zapoznamy się z licznymi przykładami artefaktów i ich zastosowaniem, oraz szczegółowym opisem miasta Harmont i leżącej przy nim Strefy.

W drugiej części książki, zatytułowanej „Bohater”, znajdziemy czternaście przykładowych, niemal gotowych do użytku postaci o bogatych życiorysach oraz opis wszystkich cech i umiejętności charakteryzujących bohaterów. Dział ten uzupełniają reguły pozwalające każdemu stworzyć nową, niepowtarzalną postać. Autorzy nie ograniczyli w żaden sposób fantazji graczy – dzięki niezwykle elastycznym zasadom można wykreować niemal dowolnego bohatera, który nie musi się mieścić w ramach tylko kilku wybranych profesji czy grup społecznych.

Następna część książki zawiera nowoczesny, prosty i logiczny system gry STALKER. Projektując go główny nacisk położono na jego interaktywność i wszechstronność. Pozwala on symulować wszystkie akcje, jakie wykonują postacie graczy w fikcyjnej rzeczywistości i precyzyjnie określać ich efekty. Prowadzący, którzy preferują narracyjny styl gry mogą prawie całkowicie zrezygnować ze stosowania kostek (wyłącznie sześciościennych), choć podręcznik zawiera również dość dokładne reguły dotyczące rozgrywania wszelkich złożonych sytuacji i rozliczania specyficznych czynności. Dzięki tym różnorodnym mechanizmom prawie każdy może prowadzić w taki sposób, jaki mu najbardziej odpowiada.

Ale to nie wszystko, co czyni system STALKER szczególnym. Uzupełnia go zestaw pomocniczych kart do gry. Nie jest to odrębna gra karciana, a pojedyncza, specjalnie zaprojektowana talia wzbogacająca reguły o nowe i niespotykane mechanizmy. Karty te pozwalają graczom wpływać na przebieg przygód i zachowanie bohaterów niezależnych, a także modyfikować w najróżniejszy sposób wyniki testów. Ich osobna kategoria w szczególny sposób wpływa na bohaterów. W ten sposób symuluje się nienaturalne objawy powodowane przez wszechobecną i niezbadaną emanację Stref.

Autorzy starali się nie odwracać zbytnio uwagi graczy od najważniejszego aspektu gry, jakim jest fabuła i opowieść. Im to poświęcono odrębny dział opisywanego podręcznika, pod tytułem „Narracja”. Opisano w nim nie tylko podstawowe obowiązki prowadzącego, nazywanego tu Narratorem. Czytelnicy znajdą tu także najróżniejsze informacje pomagające tworzyć i prowadzić przygodę, a także rady, pomagające uczynić je pasjonującymi historiami. Ponadto na samym końcu tego działu zamieszczono przykładowe przygody.

To jednak nie wszystko, co możemy znaleźć w podręczniku podstawowym do gry STALKER. Główne cztery części uzupełniono o charakterystykę wielu różnych elementów ekwipunku i uzbrojenia oraz czytelne schematy przedstawiające w przystępny i przejrzysty sposób naturę wszelkich wpływów i powiązań między różnymi rządami, korporacjami i światem przestępczym.

Wkrótce i ty poznasz ten świat. Weźmiesz udział w pasjonujących przygodach. Staniesz się częścią historii. Staniesz się Skażonym. A wtedy nic już nie będzie takie, jak przedtem.

(fdgd)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 3 zł (30 000 starych złotych). UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitkach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, przed nazwami produktów, które reprezentują.

Numer archiwalne Magii i Miecza

MIM5-32 Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-32
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)
Uwaga: Numery 19-20 i 31-32 są podwójne.

Prenumerata Magii i Miecza

PP34 Prenumerata półroczna od numeru 34 do numeru 39
Cena: 20 zł (200 000 zł)
PK34 Prenumerata kwartalna od numeru 34 do numeru 36
Cena: 10 zł (100 000 zł)

Dodatek „Labirynt”

LB1-2 Labirynt nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 3 zł 90 gr (39 000 zł)
LB3-4 Labirynt nr 3, nr 4
Cena (1 egz.): 15 zł (150 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

TIS1-2 TiS nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
Cena: 52 zł (520 000 zł)

WHBOH Galeria bohaterów

Cena: 15 zł (150 000 zł)

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)

WHŚRR Śmierć na rzece Reik

Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł) termin wydania: październik

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW Jeźdźcy wilków
Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEPRK Czerwone pragnienie

Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEDRA Drachenfels

Powieść. Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEKON Konrad I część trylogii

Termin wydania: wrzesień '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEKO2 Konrad II część trylogii

Termin wydania: październik '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEKO3 Konrad III część trylogii

Termin wydania: listopad '96 Cena: 9 zł 90 gr (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)

STŚRD Stwory Śródziemia

Cena: 21 zł (210 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna „Zew Cthulhu” (Call of Cthulhu)
Cena: 59 zł (590 000 zł)

ZCPOP Przeróżające podróże

Cena: 21 zł (210 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna „Kryształy Czasu”
Termin wydania: III kwartał '96 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Dzikie Pola

DPRPG Gra fabularna „Dzikie Pola”
Termin wydania: listopad '96 Cena promocyjna 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper”
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

DTDOD „DoomTrooper” zestaw dodatkowy
Cena: 8 zł (80 000 zł)

DTINQ „Inquisition”

Cena: 7 zł (70 000 zł)

DTGOL „Golgotha”

Cena: 8 zł (80 000 zł)

Battletech

BTCOM Battletech Compendium – wersja polska
Termin wydania: październik '96 Cena: 25 zł (250 000 zł)

BTMEW Mechawojownik – gra fabularna

Termin wydania: listopad '96 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Wilkołak: Apokalipsa

WARPG Gra fabularna „Wilkołak: Apokalipsa”
Termin wydania: X-XI '96. Cena promocyjna: 50 zł (500 000 zł)

UWAGA: Poniższe produkty prosimy zamawiać na kuponie z nazwą **WARZONE**
WZONE WARZONE – podręcznik główny Cena: 58 zł

FIGURKI

UWAGA: * oznacza nowość

DRUŻYNY (4 figurki w opakowaniu)

WZ9501	Żołnierze Capitolu	Cena: 20 zł
WZ9502	Krwawe Berety Imperialu	Cena: 20 zł
WZ 9503	Husarzy Bauhausu	Cena: 20 zł
WZ 9504	Samurajowie Mishimy	Cena: 20 zł
WZ 9505	Ożywienie Legionistów Algerotha #1	Cena: 20 zł
WZ 9506	Błogosławieni Legioniści Demnogonisa	Cena: 20 zł
WZ 9507	Komandosi Imperialu – Wilki	Cena: 20 zł
WZ 9508	Szaserzy Cybertronicu	Cena: 20 zł
WZ 9509	Sily Specjalne Capitolu	Cena: 20 zł
WZ 9510	Specjalni Agenci Kartelu	Cena: 20 zł
WZ 9511	Ożywienie Legionistów Algerotha #2	Cena: 20 zł
WZ 9512	Żołnierze Bractwa	Cena: 20 zł
WZ 9513	Nekromutanci Algerotha	Cena: 20 zł
WZ 9514	Templariusze Iljan	Cena: 20 zł
WZ 9515	Opętani Legioniści Muawijeh	Cena: 20 zł
WZ 9516	*Elitarna Piechota Bractwa	Cena: 20 zł
WZ 9517	*Heretycy Legioniści Semai	Cena: 20 zł

Podane wyżej terminy są terminami orientacyjnymi, planowanymi przez wydawnictwo. Mogą one ulec zmianie. Za wszelkie opóźnienia serdecznie przepraszamy.

DUŻE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9601	Kardynał Dominik	Cena: 7 zł
WZ 9602	Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9603	Valpurgius, Arcymag, Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9604	Razyda Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9605	Pretoriański Łowca Algerotha #1	Cena: 7 zł
WZ 9606	Pretoriański Łowca Algerotha #2	Cena: 7 zł
WZ 9607	Mortyfiktor Bractwa #1	Cena: 7 zł
WZ 9608	Mortyfiktor Bractwa #2	Cena: 7 zł
WZ 9609	Ezoghoul Algerotha	Cena: 35 zł
WZ 9610	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 17 zł
WZ 9611	Alakhai – Nefaryta Algerotha	Cena: 17 zł
WZ 9612	Kurator Demnogonisa	Cena: 7 zł
WZ 9613	Nekropelzacz "Jeż" Imperialu	Cena: 23,5 zł
WZ 9614	Kirasjer Attyla III Cybertronicu	Cena: 12 zł
WZ 9615	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 17 zł
WZ 9616	Nefaryta Ilian #1	Cena: 17 zł
WZ 9617	Nefaryta Muawijhe #1	Cena: 17 zł
WZ 9618	Zenitaiński Morderca Dusz	Cena: 17 zł
WZ 9619	Kawaleria Powietrzna – Tryki	Cena: 9,5 zł
WZ 9620	*Mistyk Bractwa	Cena: 7 zł
WZ 9621	*Znawca Sztuki	Cena: 7 zł
WZ 9622	*Niepokalana Furia	Cena: 17 zł
WZ 9623	*Nefaryta Semai	Cena: 17 zł
WZ 9624	*Intruz z Callisto	Cena: 7 zł

POJEDYNCZE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9801	Kapitan Capitolu #1	Cena: 6 zł
WZ 9802	Sierżant piechoty Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9803	Żołnierz Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9804	Kapitan Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9805	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9806	Żołnierz Krwawych Beretów Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9807	Kapitan Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9808	Sierżant Huzarów Bauhausu #1	Cena: 6 zł
WZ 9809	Huzar Bauhausu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9810	Przywódca Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9811	Bohater Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9812	Samuraj Mishimy z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9813	Wódz Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9814	Bohater Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9815	Wilk Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9816	Sierżant Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9817	Bohater Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9818	Lew Morski Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9819	Sierżant Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9820	Bohater Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9821	Wolny Marines Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9822	Sierżant Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9823	Bohater Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9824	Szaser Cybertronicu z bronią ciężką	Cena: 6 zł
WZ 9825	Bohater Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9826	Kapitan Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9827	Komandos Wilk Imperialu ze strzelbą	Cena: 6 zł
WZ 9828	Bohater Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9829	Sierżant Huzarów Bauhausu #2	Cena: 6 zł
WZ 9830	Sierżant piechoty Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9831	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu #2	Cena: 6 zł
WZ 9832	Nekromutant Algerotha #1	Cena: 6 zł
WZ 9833	Nekromutant Algerotha #2	Cena: 6 zł
WZ 9834	Centurion Algerotha	Cena: 6 zł
WZ 9835	Sierżant Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9836	Inkwizytor Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9837	Żołnierz Bractwa z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9838	Najwyższy Templariusz Ilian	Cena: 6 zł
WZ 9839	*Sierżant Elitanej Piechoty Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9840	*Żołnierz Elitanej Piechoty Bractwa z bronią ciężką	Cena: 6 zł
WZ 9841	*Heretyk	Cena: 6 zł

Minimalna kwota zamówienia wynosi 20 złotych. Do wartości zamówienia należy doliczyć 3 zł na koszty przesyłki.

UWAGA: Czas realizacji zamówień do dwóch miesięcy.

Wszystkie ceny aktualne do 05.10.1996

SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA „MAG“

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47

ARKADIM

Chorzów, Armii Krajowej 107

Warzone

Doomtrooper

Warhammer

Fantasy Roleplay

Zew Cthulhu

Władca Pierścieni

Śródziemie

Warhammer

Fantasy Battle

Warhammer 40000

i wiele, wiele innych gier.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł.....	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł.....	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł.....	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł.....
--	--	--	--

Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego
--	---	--	---

TOP FIVE

DOOM TROOPER

Alakhai Przebiegły
Że też wam się jeszcze chce...

WYDANIE PIĄTE
nieustającego konkursu
dla miłośników gry
Doomtrooper!

Co słysząc na naszej liście?
Ano nic. Sytuacja taka, jak
zwykle. Alakhai Przebiegły
gna na czele stawki, a za nim
pędzą Kardynałowie. Zdradzę
wam pewien sekret.
Tym razem Durand przegrał
z Nefarytą Algerotha
dosłownie kilkoma głosami.
Czyżby zanosilo się na jakieś
poważniejsze zmiany?
Tymczasem Kosa Semai
zgubiła gdzieś Pretoriań-
skiego Łowcę. Chyba powin-
no być odwrotnie, ale u nas
wszystko jest możliwe.
Witamy na naszej liście
Tego, Którego Nie Powinno
Się Nazywać. Jak na swoje
możliwości zaczął dość
skromnie. Zobaczmy, co
będzie dalej.
Jeszcze jedna sprawa. Nie ma
sensu, żebyście przysyłali
nam po kilka kartek. Nasz
korporacyjny komputer i tak
nie uwzględni tego podczas
liczenia głosów. Zgodnie
z zarządzeniem Kardynała,
każdy ma prawo do oddania
tylko jednego głosu.
Dar mrocznej harmonii
(w postaci busterka
Golgothy) otrzymuje Tomasz
Gogola z Dąbrowy Górniczej
- Łosienia.



Kardynał Dominik
Czyżby starcza zadyszka?



Ten, Którego
Nie Powinno Się Nazywać
Jak nie, to nie. Ale Gal
Anonim to on nie jest.



Kardynał Durand
Atakuje jak zwykle ostro...
i jak zwykle przegrywa
o długość karty.



Kosa Semai
Odłamkowym... Cel... Pal!





WILKOŁAK

APOKALIPSA



WILKOŁAK

APOKALIPSA



NIECH
OGARNIE CIĘ
SZAL...