



nr 10(34)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

POCZĄTEK...
— opowiadanie
ze Świata Mroku

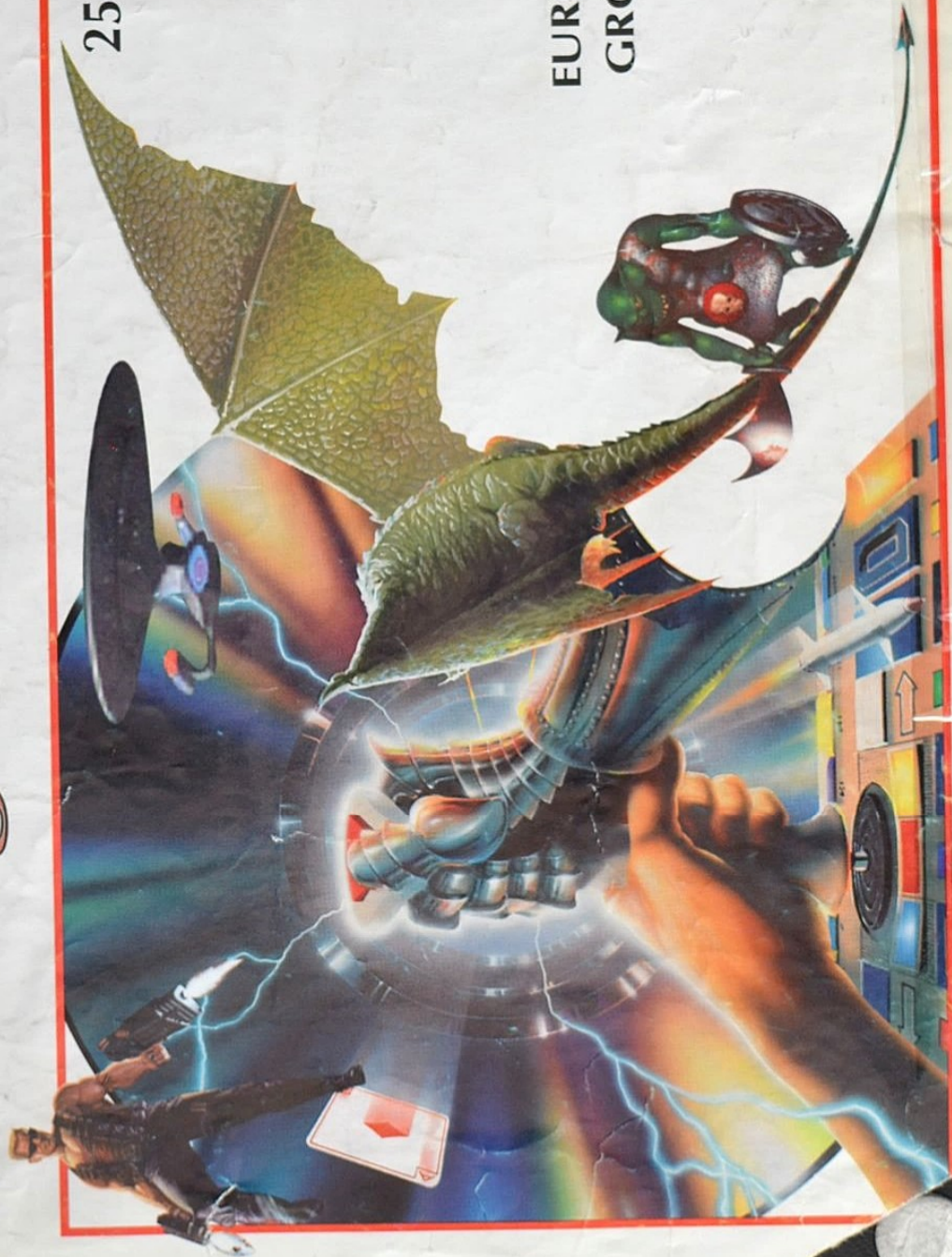
KACIE DO DZIEŁA
— zaproszenie do izby tortur

NOWY KOMIKS
— Polacy też potrafią



GAMBLERIA DA

III Targi Gier Komputerowych



25-27 października 1996

hala TORWAR

ul. Łazienkowska 6a



w godzinach:

25.10 piątek

26.10 sobota

27.10 niedziela

11⁰⁰-18⁰⁰

10⁰⁰-18⁰⁰

10⁰⁰-18⁰⁰

**EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX i NIE TYLKO!**

**TRZY TURNIEJE!
NIESPODZIANKI!**



Organizator:  GREIT tel. 629-19-43

Patronat: miesięcznik GAMBLER

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie w naszej bajce, słoń zagra na fujarce, Pinokio nam zaśpiewa, zatańczą wokół drzewa...

Zaraz, zaraz, to nie to. Już mi się wszystkim totalnie kićka. W sumie to nawet nie wiem dlaczego. A, już sobie przypominam, to od roboty, jaką włożyliśmy w ten numer. Powstał długo i rodził się w bólach. Nasz Ulubiony Malarz Pokojowy O Nieskazyńskich Szybkościach Ruchach odmalowywał pokoje redakcyjne w zaledwie dwa tygodnie dłużej, niż to z początku obiecał. Potem Kurzymiś stwierdził, że mu się nic nie chce. Jak powiedział, tak i zrobił. Na moje nagabywania odpowiadał niezmiennie – Sie robi. Potem ja zgubiłem jeden tekst. Potem jeszcze nie było go komu składać. No, ale w końcu numer jest i na jakieś tydzień mam spokój. To znaczy, relatywny spokój. Bo oczywiście na horyzoncie widać około 534 nowych produktów, które trzeba opracować, wydać, napisać o nich jakichś artykułów lub jeszcze co innego. Ale wszystko jest lepsze od towarzystwa leniwego Kurzymiśa – wiercie mi.

A wracając do tego, co trzymacie w rękach, wydaje mi się, że numer broni się sam. Jak zwykle jest coś poważnego i śmiesznego, coś dla karciarzy i figurkowiczów, a także dla wszystkich pozostałych maniaków gier. Szczególną uwagę radziłbym zwrócić na nowy komiks – jeśli się Wam spodoba, to zagości u nas na stałe.

Idę poleniuchować.

Artmar

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, Łukasz Pogoda, 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./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75

Ilustracja na okładce:

Paul Bonner, © Target Games AB. Szczególne podziękowania należą się Beznadziejnie Głupiemu i Wolnemu Malarzowi. Megafucks!!!

Hasło miesiąca:

„Drzemie we mnie paler”. Kurzymiś (dla niezorientowanych: paler = power)

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Wpiszono nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związków z nimi praw. Kurzymiś odnowił zjadania listów. Pracujemy nad nim.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY	2
<i>Ostatnio pogrążacie się w lenistwie...</i>	
NIUSY	4
<i>Nowe, nowsze, najnowsze, nasze niusy.</i>	
PSYCHOSIS – OPIS GRY	6
<i>Że też ludzie grają w coś takiego...</i>	
OKIEM ZEWNĘTRZNYM	6
<i>Wyn(at)urzenia Tomka K.</i>	
RECENZJE	9
<i>Maximum Metal i Karmazynowy Legion</i>	
KACIE DO DZIEŁA	10
<i>Rachu, ciachu i do piachu.</i>	
CONVICTA ET COMBUSTA	18
<i>Przy innym ogniu, w inny czas, do zobaczenia znów...</i>	
ZMAGANIA Z CHAOSEM	26
<i>Back to the roots.</i>	
CHOWANCE W WFRP	28
<i>Znaczenie zabawy w chowanego dla rozwoju magów.</i>	
WILCZARZ – PROFESJA DO WFRP	31
<i>To nie jest opis psiej rasy.</i>	
KRYSTAŁY CZASU – DEMONY	36
<i>Tu nie wiedzieliśmy, co napisać...</i>	
KRONIKI WARZONE	41
<i>Po raz drugi i chyba nie ostatni.</i>	
TOP FIVE	56
<i>Niespodzianka!!!</i>	
ODPOWIEDZI NA PYTANIA	57
<i>Nie ma głupich pytań, są tylko głupie odpowiedzi.</i>	
BUDOWA TALII	58
<i>Podaj cegłę!</i>	
WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ...	59
<i>Nie, nie o seksie.</i>	
NETRUNNER – OPIS GRY	62
<i>Lodem go, lodem!</i>	
OSTATNI SKŁAD	64
<i>Dlaczego nie należy korzystać z metra.</i>	
WYPRAWA	68
<i>Tajemnice mórz południowych: palmy, kokosy i Azathoth.</i>	
TWORZENIE I KORZYSTANIE Z KSIĄG WIEDZY TAJEMNEJ	76
<i>Jak napisać własną książkę telefoniczną.</i>	
POCZĄTEK	79
<i>Historia według wilkołaków.</i>	
MIASTECZKO YARMIE	86
<i>Siódme – nie kradnij.</i>	
KRAINA GOBLINÓW	88
<i>Śmiertelnie poważne wydanie tego brukowca.</i>	
PRZYGODY BRACHO BUGENTALA (KOMIKS)	90
<i>Umarł Thrud, niech żyje Bracho!</i>	
STALKER	92
<i>Danger! Stalker w natarciu!</i>	

Cześć!

Chyba zapadliście już w sen zimowy, bo listów dalej mało. A może już nas nie czytacie, co? Jednak mimo Waszej niechęci do skrobania, udało się coś wynaleźć w przepastnym, Kurzymisiowym żołądku (tak à propos, Kurzymiś odchudza się!!!).

Najpierw kilka spraw organizacyjnych. Jeżeli przesyłacie nam w jednym liście TOP FIVE uwagi co do prenumeraty, adres i kilka spostrzeżeń, róbcie to na oddzielnych kartkach – będzie nam łatwiej przekazać informacje konkretnym, zainteresowanym osobom.

A teraz globalna odpowiedź. Przyszło wiele zarzutów, że mimo zapowiedzi nie umieszciliśmy w numerze 31-32 karty. Chyba mało kto uważnie przeczytał naszą informację – karty otrzymali TYLKO prenumeratorzy. I tak miało być.

Zajmijmy się jednak listami – w końcu od tego jest ta rubryka. Dziś nie będzie **O!Hyde Parku**, tylko jeden wielki strumień świadomości (raczej mało dla nas, czyli redaktorów, przyjemny). **Í, UWAGA**, niespodzianka!!!

A najpierw Maria Sywak odpowie na listy swych wielbicieli i wielbicielek:

Pozostając w kontakcie z redakcją po swoim ostatnim artykule („Fantasy?... To ma seks!”) dowiedziałam się, iż pojawiło się wiele listownych odzewów szeroko bądź też ogólniej traktujących o zawartości merytorycznej mojego tekstu. Ku memu zaskoczeniu, zdecydowana większość to uwagi inteligentne i rzeczowe, co każe mi sądzić, iż czytelnicy darzą szacunkiem, tyleż mnie i redakcję, co siebie. Dziękuję serdecznie za zaangażowanie. Ponieważ planuję dalszą współpracę z redakcją **MiM** podane propozycje na pewno wezmę pod uwagę.

Jednakże zdarzyły się również listy, których zawartość przynosi wstyd samym ich autorom. Odnoszę wrażenie, że czytelnicy takowi próbują dostać się na łamy **MiM** niejako tylnymi drzwiami: i nieważne, że zrobię z siebie idiotę, nieważne, że piszę bez sensu... Mamo, patrz! Jestem w ogólnopolskim czasopiśmie! Cóż, zawsze to jakaś metoda.

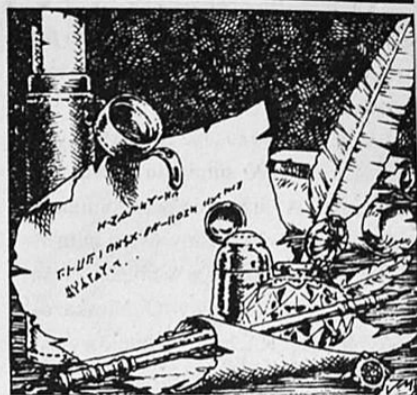
Skromnym milczeniem pominię pytania o wiek, wymiary i powinowactwo z aparycją Poli Raksy. Powiem tyle

tylko, że do „Kaś” ani kącików samotnych serc pisać nie muszę. Jednakże stanowczo muszę zaprotestować przeciwko stwierdzeniu, że „(...) w RPG grają tylko brzydkie dziewczyny i to grają źle”. Należy coś z tym zrobić. Wiadomo wszak, że dziewczyny sprawdzają się świetnie na tym polu. I to zarówno w systemach grozy; ich strach jest bardziej naturalny i spontaniczny niż męski, jak i ogólnie: jedna dziewczyna „z krwi i kości”, jest w stanie wprowadzić więcej zamieszania w męskiej drużynie, niż radosny szwadron nagusieńkich Bohaterek Niezależnych przywiązanych do słupów w gorące sierpniowe popołudnie w pobliżu szafirowego wodospadu.

Liczę tu też na pomoc graczy płci Silnej Zwartej i Gotowej. Brońcie nas trochę! A i od Was dziewczyny spodziewam się odzewu.

Czy jestem erotomanką? Właściwie powinnam potraktować to pytanie jako żart, ale przydałoby się, żebyście zobaczyli ilu graczy płci Silnej Zwartej... rzeczownik ów traktuje w kategoriach pozytywnych, pytając czy nie przydałoby się przy którejś z następnych części artykułu.

Poza tym, przeciwstawiając sobie czynności takie jak seks i zabijanie, zdecydowanie zagłosuję na korzyść tego pierwszego. Myśląc podanymi kategoriami: jeśli ja jestem erotomanką, to iluż jest maniakałnych morderców? Zdaję sobie jednak sprawę z tego, iż większość czytelników **MiM** stanowią osobnicy nie mający jeszcze za wiele wspólnego z prawdziwą miłością i delikatnym stosunkiem erotycznym, a wiedzę swą opierają jedynie na koleżeńskich opowiastkach z imprez i Złotych Chwilach z Fantazją. RPG może dać tu szansę do pokonania nieśmiałości i wypracowania pewnych schematów zachowań w sytuacji niedwuznacznej. Z własnego doświadczenia wiem, że są z tym pewne problemy. Nie myśleliście kiedyś o takim „suchym (hi, hi!) treningu”? Nawiązując do akapitu



wyżej – dziewczyny jako MG lub gracz są tu niezastąpione – jakż bowiem chłop pojmie kobietę.

Przy okazji odpowiem na zarzut: „Ten artykuł jest feministyczny!”. Może i jest. Słowo honoru, że nie pisałam go z takim przeświadczeniem. Jeśli nawet byłby, to co? Stworzyłam jakieś „Szatańskie Wersety”? Boicie się tego feminizmu po „Seksmisji” – „liga coś tam, liga radzi, liga nigdy Cię nie zdradzi”? Niech by sobie i był feministyczny. Strach mężczyzn przed kobietami ma chyba podtekst biblijny (patrz Adam i Ewa).

Rzecz ostatnia. Macie do mnie pretensje, że to wcale nie musi być tak jak napisałam. Pewnie, że nie! I oto chodzi. Zobaczcie, ile nowych pomysłów było w samych opublikowanych „reakcjach” na mój tekst. Chodziło mi o to, by pobudzić Waszą wyobraźnię na tym polu. Ośmielę się nawet przyjąć ton zarzutu: przypomnieć o tym zapomnianym fragmencie.

Kończąc dodam, że żadna ze mnie pani. Z niecierpliwością oczekuję na listy od Was. Redakcja obiecała, że puści najciekawsze odpisy. Nie trzeba się więc wcale wydurniać. Mam nadzieję, że da to początek inteligentnej korespondencji.

Maria Sywak

PS.: A propos listów wydrukowanych na łamach **MiM**. Przykro mi Beholderze. Twój list uważam za jeden z ciekawszych, ale smoki od niepaństwianych czasów znoszą jaja, a ponadto trzeba Ci wiedzieć, że ewolucja stworzyła gady, które są jajożyworodne (nie czas ani miejsce tego tłumaczyć), więc i to nie jest reguła.

Szlachetny Tanie Roffosie Aspro, reptilion „nie może” z kobietami innych ras. Mówiąc najkrócej ma „za

mato" w spodniach. Mógłby z sobie podobnymi, ale cóż mu tu pozostaje? Smok i Żmij?...

I to by było na tyle, jeśli chodzi o Marię S. Lećmy dalej.

(...) Kilka słów o drukowanych opowiadaniach. Bardzo dobry pomysł, lecz gorzej z jakością zamieszczanych utworów. „Dzienne widmo” oraz „Kamienny umysł” są bezbarwne. Czy pan Lewandowski pisze je na „odczepnego”? Być może autor „Ksina” nie sprawdza się jako twórca fantasy, choć jest bardzo dobry w nieco innej dziedzinie literatury (vide „Pacykarz”). Opowiadania HPL są również nie najwyższych lotów. (...) Za to opowiadanie Howarda, jak na tego autora, było bardzo dobre. Niezłe opowiadanko o wilkołakach. Dobry pomysł, gorzej z jego realizacją. (...) Artykuły stoją na różnym poziomie. Daje się je czytać, a od czasu do czasu znajdzie się jakiś rodzynek w magicznym cieście (min. „Drzwi do lata” oraz „Walizka Marka Edwarda Morrisona”). Cieszy mnie, że coraz więcej artykułów wychodzi spod kobiecej ręki. Natomiast artykuły pana Szrejtera o Warjagach są po prostu żenujące. „Smok i Żmij”, w przeciwieństwie, to rzecz godna uwagi. (...)

(Podpis nieczytelny, adres znany redakcji)

(...) Niedawno głośno oznajmiście, że zmieniacie profil pisma i będą pojawiać się teksty troszkę ambitniejsze. I trzeba przyznać, że niektóre artykuły są naprawdę świetne. Bardzo dobry był cykl pana Sapkowskiego czy „Człowiek strzela, pan Bóg kule nosi”. Mimo że początkowo miałem obawy co do nich (nie chcę uczyć się historii z MiM), to bardzo mnie zaciękały i przeczytałem je z wielką przyjemnością i pożytkiem. Byłoby świetnie, gdyby w kolejnych numerach ujrzał kolejne artykuły zbliżone tematycznie. Dość ciekawe są też teksty pana Gateckiego, który rzetelnie i wszechstronnie, opierając się na kilku systemach, omawia temat. Widać też postęp w opisie gier, co nie znaczy, że nie może być lepiej. (...) Dobrym

posunięciem był też przegląd najpopularniejszych pism RPG. (...) Mieliby nadzieję, że NIUSY będą tak wypełnione informacjami jak te z nr. 30. Niezłym pomysłem było wprowadzenie recenzji ukazujących się w Polsce powieści, których akcja toczy się w światach gier RPG. Na stałe powinna też zagościć rubryka recenzji komputerowych RPG. Ostatnio dość regularnie pojawiają się na waszych łamach opowiadania. Generalnie jestem jak najbardziej „za”, choć wśród drukowanych utworów były lepsze i gorsze. (...) Kiedy będą wyniki ankiety podsumowującej rok 1995? (...) Planujecie w tym roku większy konkurs? (...) Nagroda mogłaby być gigantyczna (np. 100-kartkowy zeszyt z autografami Kurzymisia). (...) Teraz parę słów o artykułach do systemów, ukazujących się w MiM. WFRP – z początku było dobrze, kilka świetnych tekstów, oficjalne zasady. Jednak od jakiegoś czasu chyba brakuje Wam pomysłów do tego działu i tylko red. nacz. od czasu do czasu coś zaserwuje. Ale mroczne elfy to już lekkie przeięcie. Jeśli nie ma nic ciekawego w WD, to drukujcie polskich autorów (omówienie strzał było ciekawe). Materiały do ZC są zdecydowanie najlepsze. Kilka świetnych scenariuszy w połączeniu z walizką M. E. Morrisona i innymi tekstami prezentuje się bardzo dobrze. Co do MERPa, to powiem tylko jedno. „Scenariusze” typu „Najazd na Barluin” skutecznie odstrasza ewentualnego fana tego systemu. (...) Mam ochotę przeczytać w MiM artykuł zajmujący się historią i ewolucją RPG. Najdawniejsze czasy zawarto w tekście „Prehistoria RPG” i teraz z miłą chęcią przeczytałbym artykuł omawiający kolejne lata aż do dzisiaj, zawierający najważniejsze wydarzenia, najlepsze systemy itp. Moglibyście w grudniowym numerze zamieścić również podsumowanie roku i to zarówno w Polsce, jak i na świecie. (...) Ogólnie gry karciane są dość dobrą zabawą, choć nie zajmują u mnie miejsca gier fabularnych. Od czasu do czasu można zmierzyć się ze znajomym. Bardzo dobrze, że po agree-sywnym i wymagającym raczej mało umysłowego zaangażowania DT wy-

dadacie KULT, który, jeśli wierzyć Waszej recenzji, jest zupełnie inną grą.

Natas

Dla Natasa mamy niespodziankę. Otrzymuje on od nas w prezencie **Stwory Śródziemia**, które prześlemy pocztą. I od razu informacja dla wszystkich piszących do nas. W każdym (no, prawie każdym) numerze będziemy drukować jeden „list z niespodzianką”. Jego autor (jeśli oczywiście poda nam swoje imię, nazwisko i adres) otrzyma od nas prezent – dodatek, podręcznik, książkę...

Adresy:

Poszukuję graczy i MG. Możliwość gry w Wraith, Vampire, Zew Cthulhu, MERPa, WFRP, M:TG. Marcin Mroczkowski (16 lat), ul. Okrzei 22a, 84-230 Rumia, tel. 71-48-46.

Każdy rodzaj RPG. Marcin Zieńko, ul. I Brygady Legionów 8/1, 72-100 Goleńów. WAT, wydział elektronika.

Jestem początkującym graczem w Żołnierza Zagłady (DT) i poszukuję partnera lub partnerki do gry. Robert Mika (14 lat), Osiedle 700-lecia 37/17, 34-300 Żywiec.

Klub Radvahad, ul. Zamajskiego 2/8, Zakopane (od 18.00).

Nawiążę korespondencję z osobami grającymi w GURPSa w celu wymiany doświadczeń i spostrzeżeń oraz ujednolicenia nazewnictwa systemowego; także z tymi, którzy uważają za potrzebne istnienie w Polsce GURPSowego fanzina. Poszukuję również GURPSowego MG z Lublina, który przyjąłby mnie w zastęp graczy (uniwersum obojętne). Przemysław Siepiak, ul. Ogródkowa 3/64, 20-067 Lublin, tel. 71-58-04.

Poszukuję graczy i MG, z którymi mógłbym wymienić doświadczenia i wiadomości o grze Nephilim. Marcin Kuligowski, ul. Wyspiańskiego 69/13, 59-900 Zgorzelec.

Chętnie nawiążę kontakt z miłośnikami RPG (bez względu na płeć, wiek czy rasę) i szeroko pojętej literatury fantastycznej oraz wszystkimi, którzy chcieliby wziąć udział w tworzeniu fanzinu. Sanatorium im. dr Herberta Westa, Mariusz Łesiuk, Radziechów 44, 59-517 Olszanica (z dopiskiem „prosektorium”).

Nowy Battletech...

Na początku września pojawiła się w sklepach nowa, czwarta już edycja Battletecha (wersja angielska). Wewnątrz pudełka znajdują się figurki, dwie kolorowe książki (jedna, opisująca zasady podstawowe i świat, oraz druga, ze scenariuszami i rozwiniećmi zasad). Ponadto, jak zwykle, sporo gadżetów, takich jak kolorowe mapy, kości, karty Mechów. Tłem czwartej edycji jest rok 3049, tuż przed inwazją Klanów na Sferę Wewnętrzną.

... już w październiku

Nakładem naszego wydawnictwa ukaże się polska wersja językowa Battletech Compendium. Ten przeszło stu pięćdziesięciostronicowy podręcznik zawiera zebrane i znacznie rozszerzone zasady z Battletecha, Aerotecha i CityTecha, zasady do rozgrywania gry na makiecie, nowe projekty Mechów i ekscytujące kolorowe ilustracje.

In Nomine w Stanach...

SJ Games zapowiada, że już na gwiazdkę możemy się spodziewać angielskiej edycji In Nomine. W tej grze, wyprodukowanej początkowo przez francuską firmę Sirioz, gracz może odgrywać postać szeregowego anioła w odwiecznej wojnie Boga z Szatanem.

...I w Polsce

Jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie, w tym samym czasie ukaże się wersja polska tej gry. Bliższe informacje już wkrótce.

Świat Dysku

Prawdopodobnie na początku przyszłego roku ukaże się GURPS Discworld. Jak sama nazwa wskazuje, będzie to humorystyczna gra fantasy oparta na twórczości Terry'ego Pratchetta, znanego i polskiemu czytelnikowi. Twórcami podręcznika będą sam mistrz Pratchett oraz John M. Ford. Ten ostatni jest laureatem World Fantasy Award i dwukrotnie Origins Award. Warto poczekać.

Duch odnowiony

White Wolf wydał na początku września drugą edycję Ducha (Wraith: the Oblivion). Zawiera ona nowe opowiadanie autorstwa Ricka Hautaala, nowe i przystępniej opisane pasje, mroczne pasje, gildie, Legiony, itd. Rozszerzone i poprawione kosmologia i historia Świata Cieni. Sztuczna obwoluta, czerni i biel.

Szach mat

SJ Games opublikował pierwszą na rynku angielskim „grę szachową”. Gra nosi nazwę Knightmare Chess i jest tłumaczeniem francuskiej gry „Sztorm na szachownicy”. Rozgrywka polega na tym, że każdy z graczy za pomocą specjalnych kart wpływa na tradycyjną rozgrywkę partii szachów. Knightmare Chess to zestaw osiemdziesięciu kolorowych kart, ilustrowanych przez popularnego brazylijskiego artystę Rogerio Vilela. Do gry jest oczywiście niezbędny zestaw standardowych szachów. Trzeba przyznać, że po grach karcianych i kościanych jest to kolejny krok w dziedzinę nonsensu.

Everway

Mimo że losy Everway'a nadal są niepewne (według ostatnich plotek prawa wykupił Pagan Publishing), pojawił się na rynku pierwszy dodatek do tego systemu. Są to zestawy kart wizji (90 nowych wzorów), ilustrowanych przez takich autorów jak Jeffrey Jones, David Cherry, Sanjulian, Tim White czy Chris Achilleos. Sprzedawane są w zestawach liczących dziesięć dobieranych losowo kart. Cena za opakowanie: 2,00 \$. Oczywiście dla kolekcjonerów.

SLA Industries

Inna gra, wystawiona na sprzedaż przez WotC, SLA Industries, znalazła już nowego właściciela. Prawa do niej odkupiła szerzej nie znana firma Jaggeda Publishing. Niestety – jak dotąd nie wiadomo nic o terminie wydania planowanej, drugiej edycji tego systemu.

I ty możesz być nieśmiertelny...

Ukazał się kolejny dodatek do schizofreniczno-mistycznej gry wydawanej przez Precedence, Immortal: the Invincible War. Tym razem jest to Pierwsza Księga Mocy – Serenady. Wewnątrz znajdują się opisy ponad 75 mistycznych mocy, używanych przez nieśmiertelnych. Elegancka, kolorowa okładka. Jednak wzięwszy pod uwagę cenę (18 \$) i objętość (120 stron, czerni i biel), nie jest to tak okazny zakup, jak usiłuje nam wmówić wydawca.

Budujemy z klocków

Ukazała się książkowa wersja uniwersalnego systemu FUDGE, stworzonego przez Steffana O'Sullivan. System ten był poprzednio dostępny w wersji sharewarowej na sieci. Spośród innych pozycji tego typu wyróżnia się zdroworozsądkowym podejściem i bardzo elegancką mechaniką. Nieco przegadany rozdział o walce. Smakowity kasek. Gorąco polecamy miłośnikom systemów uniwersalnych.

Żyjąc w lepszych czasach

Six Guns & Sorcery to kolejny dodatek do gry Castle Falkenstein, wydawanej przez R. Talsorian Games Inc. Tym razem nasz stary znajomy, Tom Olam, wybiera się z tajną misją do Stanów Zjednoczonych Ameryki. Podręcznik zawiera opisy krajów (poza Stanami na ich terytorium znajdują się jeszcze trzy inne państwa: Republika Teksaska, Konfederacja Dwudziestu Narodów — państwo Indian oraz Imperium Kalifornijskie), magii, historii (jak choćby o tym, jak to się stało, że masoni opanowali Stany Zjednoczone), najważniejszych postaci. Są oczywiście nowe archetypy bohaterów i umiejętności. Dla miłośników Falkensteina (a dodam, że jest ich немало) zakup obowiązkowy.

Będziemy na Gambleriadzie!

Fani gier komputerowych, którzy wybiorą się na najbliższą Gambleriadę, odbywającą się w dniach od 25 do 27 października w warszawskiej hali Torwar, będą mieli okazję spotkać się z naszą redakcją. Szukajcie naszego stoiska!

Mutanci Carpentera

7 sierpnia 1996 roku John Carpenter podpisał z Edward R. Pressman Film Corp. kontrakt na wyreżyserowanie adaptacji *Kronik Mutantów*. Carpenter jest znanym reżyserem filmów grozy i science fiction. Do jego największych osiągnięć należą *Ucieczka z Nowego Jorku*, *Mgła*, *Księżę Ciemności*, *W paszczy szaleństwa*, *Wioska przeklętych*, *Halloween* oraz nominowany do Oscara *Starman*. Jego ostatnim filmem jest od niedawna goszcząca na amerykańskich ekranach *Ucieczka z Los Angeles*, będąca drugą częścią znanej *Ucieczki*.

– Namawialiśmy Johna do reżyserii, ponieważ jest on wizjonerem, który nada naszemu filmowi odpowiedni kształt – mówi Pressman. – Dzięki niemu *Kroniki Mutantów* mogą okazać się wielkim wydarzeniem filmowym. Publiczność, która lubi ten

gatunek, docenia twórczość Johna, więc wydaje się on być najlepszym reżyserem filmu tego rodzaju.

Scenariusz, zainspirowany grą firmy Target Games AB, napisali Philip Eisner (*Ja, zabójca*) i David Goyer (*Kruk: Miasto Aniołów*), których wspierał Akiva Goldsman (*Batman Forever*, *Batman i Robin*). Akcja filmu będzie toczyć się na zniszczonej Ziemi. Głównymi bohaterami są żołnierze, którzy lądują na opuszczonej planecie, by uratować ludzkość przed demoniczną armią. Na ekranie kina zobaczymy min. Mitcha Huntera i Alakhaia Przebiegłego. Filmowi towarzyszyć będzie produkcja zabawek, gier komputerowych, serialu animowanego oraz komiksów.

Edward R. Pressman, którego firma podjęła się produkcji *Kronik Mutantów*, jest producentem głośnych filmów fantastycznych. Należy do nich *Conan Barbarzyńca*, w którym wystąpił min.

Arnold Schwarzenegger. Drugą znaną produkcją jest *Kruk* – kultowy film z 1994 roku. W czasie jego kręcenia zginął Brandon Lee, odtwarzający głównego bohatera. Ponadto Edward R. Pressman był producentem ponad 40 filmów, wśród których warto wymienić *Wall Street*, *Błękitną stal* i *Das Boot*. Jego ostatnie dzieła to *Wyspa doktora Moreau* (w rolach głównych: Marlon Brando i Val Kilmer, reżyseria John Frankenheimer), której amerykańska premiera odbyła się 24 sierpnia, oraz druga część sagi opartej na komiksach Jamesa O'Barra – *Kruk: Miasto Aniołów* (w którym występuje m.in. Iggy Pop, a reżyserem jest Tim Pope) – premiera odbyła się 30 sierpnia.

Przyszłość pokaże, czy film zagości na naszych ekranach. Miejmy nadzieję, że tak.

Nefaryta Camerona

DZIESIĄTA, JUBILEUSZOWA, SOBOTA Z FANTASTYKĄ

...w niedzielę, 27 października 1996 r., w godzinach 9.30–20.00
Oczywiście w kinie Grunwald.

W programie absolutnie wyjątkowe atrakcje – pięć filmów:

MIASTO ZAGINIONYCH DZIECI
Kruk
WALECZNE SERCE (BRAVEHEART)
DZIWOŁĄGI
JOHNY MNEMONIC

Superjubiluszowe konkursy:
NA CONANA'96

TYLKO DLA DOROSŁYCH (SEKS I UŻYWKI W FANTASTYCE)
DLA NAJMŁODSZYCH UCZESTNIKÓW
WIEDZY O: LITERATURZE, KOMIKSIE, GRACH FABULARNYCH

Turniej Doom Troopera
Superspotkania, między innymi z autorami wydanych ostatnio polskich książek fantastycznych, a ponadto z redakcjami pism (bądźmy tam!), wydawcami, itd.
Gry, Gry, Gry (strategiczne, fabularne, figurkowe, planszowe, karciane, inne)
Superjubiluszowe nagrody!
Stoiska handlowe!

Psychosis

„Mrugnąłem, a gdy otworzyłem oczy znalazłem się w nieznanym mi pomieszczeniu – nieznajome ciało – nieznajomy umysł. Wczorajsze wspomnienia są wyraźne niczym fotografia, ale każde z nich zdaje się kłamstwem. Nawet moje własne imię mnie zwodzi. Kątem oka zauważam ciemne kształty. W oczach groźnie spoglądających nieznajomych widzę obrzydzenie. Cały świat stanął na głowie, ale nikt oprócz mnie tego nie zauważył. Co u diabła się ze mną dzieje?”

Tyle mówi notka z ostatniej strony okładki gry Psychosis o podtytule „Statek głupców”. Jest to totalnie unikatowa i zakrecona gra firmy Chameleon Eclectic Entertainment, Inc., w której nie możesz zaufać nikomu – ani swojemu imieniu, ani swoim wspomnieniom, ani otoczeniu. Wyobraź sobie, że w tej chwili wcale nie czytasz magazynu „Magia i Miecz”, tak ci się tylko wydaje. W rzeczywistości możesz być szpiegiem przeglądającym tajne dokumenty lub archeologiem studiującym stary, rozsypujący się manuskrypt. Niestety, z jakiegoś powodu twój umysł zniekształca wszystkie twoje doznania, więc uważasz, że czytasz opis gry fabularnej. Za chwilę wszystko się zmieni, więc postaraj się nie przerywać lektury, gdyż powinieneś wiedzieć o jeszcze kilku rzeczach.

Grając w Psychosis nigdy nie będziesz mógł zaufać swoim zmysłom i swojej pamięci, gdyż nic nie jest takie, jak być powinno. Nigdy nie będziesz wiedział co jest prawdą, a co iluzją. Im bardziej będziesz czegoś pewny, tym

szybciej okaże się to fałszywe. I zapomnij o robieniu notatek. Czego nie zapamiętasz, tego nie będziesz wiedział. Karta postaci też ci nie pomoże, gdyż jej po prostu nie ma. Żadnych cech, zestawów umiejętności, opisów, danych – nigdy nie będziesz pewien, kim jesteś i co tu robisz.

Jedyną pomocą do gry jest talia kart Tarota, zastępująca zestaw kostek. Jest ona rozdzielona na stosy zawierające

nii, inicjując różne dodatkowe wydarzenia. Druga talia umożliwia prowadzącemu rozstrzyganie wszelkich akcji wykonywanych przez bohaterów.

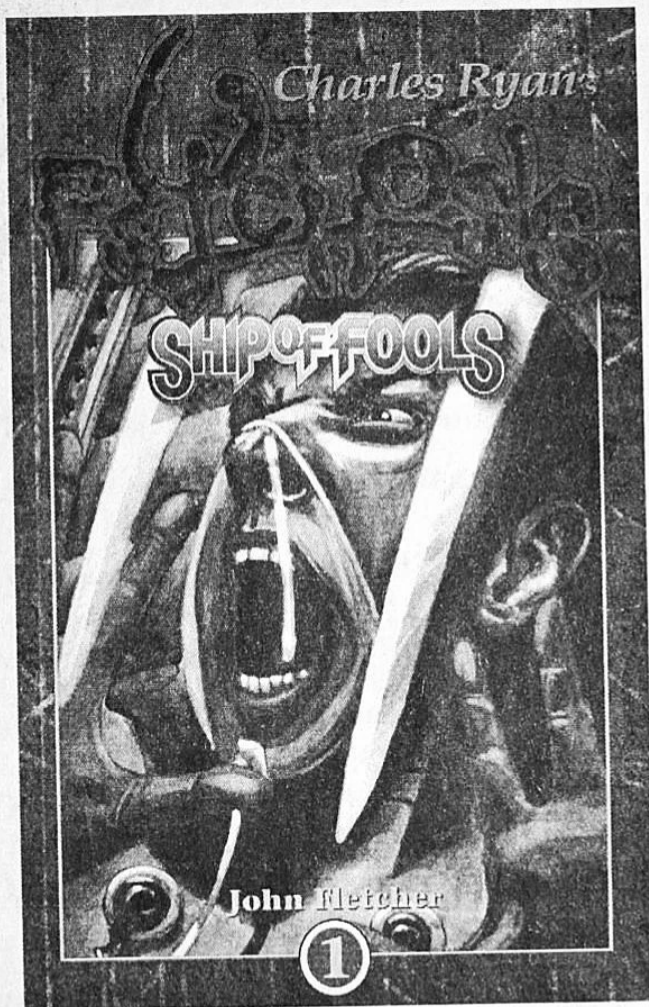
W uproszczeniu cały system działa następująco: każdy z aspektów Mniejszych Arkan jest powiązany z określonym zestawem cech. I tak Palki odpowiadają za siłę fizyczną postaci, Miecze za jej zręczność i sprawność, Monety (w niektórych wersjach Tarota są to Pięciokąty) odpowiadają za intelekt i wiedzę bohatera, a Kielichy określają jego intuicję. Podczas gry uczestnicy trzymają w ręku 5 kart. Gdy ich postacie przystępują do wykonywania jakiejś akcji, spośród posiadanych kart gracze wybierają te, których aspekty pasują do danej czynności. Następnie porównują liczbowe wartości wykorzystanych kart z ustalonym poziomem trudności i w ten sposób określają efekty swoich działań.

Jak widać, system jest dość prosty, ale w zupełności spełnia swoje zadanie. Poza tym gracze nie będą zbyt często sięgać po karty, gdyż ważniejsza jest umiejętność kojarzenia pozornie nie mających ze sobą związku faktów, a wiele zadań jest wykonywanych automatycznie.

W założeniach Psychosis miało być wydawane jako seria książek pod tym samym tytułem, zawierających w sobie różne unikatowe kampanie i wykorzystujące te same, proste reguły. Opisywany tom o podtytule „Statek głupców” jest opatrzony numerem pierwszym, jednak do chwili obecnej nie ukazały się następne, a szkoda. Oprócz opisu systemu zawiera on wszystkie informacje niezbędne do poprowadzenia długiej przygody. Sama przygoda jest złożona z kilkudziesięciu ponumerowanych i dokładnie opracowanych epizodów, co trochę upodabnia ją do paragrafówki. Pomimo to gracze mają dużą swobodę działania, a prowadzący miast leniuchować i tak powinien przed grą dobrze

się przygotować, gdyż w przeciwnym wypadku będzie musiał ciągle wertować książkę i coś doczytywać.

Najprawdopodobniej całość zyskałaby



osobno Wielkie i Mniejsze Arkana. Te pierwsze, rzadziej wykorzystywane, zmieniają czasem sposób, w jaki nasz bohater postrzega świat lub sam przebieg kampa-



OKIEM ZEWNĘTRZNYM

RPG CZYNEM SPOŁECZNYM

na elastyczności, gdyby przygoda składała się wyłącznie z dokładnego opisu wszystkich możliwych lokacji i charakterystyk bohaterów niezależnych. Jednak wtedy gra mogłaby się okazać nieco zbyt trudna do prowadzenia przez mniej doświadczonych Mistrzów Gry.

Ale wróćmy jeszcze do samego podręcznika. Nie licząc systemu i przygody, zawiera on zestaw informacji, pozwalających przedstawiać graczom i ich bohaterom obraz otoczenia zniekształcony przez ich psychozy. W czasie rozgrywki prowadzący musi wszystkie wydarzenia przebiegające w rzeczywistym świecie na bieżąco przekształcać i dopasowywać do odmiennych sposobów odbierania świata przez poszczególne postaci. Autorzy gry postarali się dostarczyć możliwie dużo pomocniczych informacji, ale i tak trzeba dość często improwizować, aby pogodzić różne sprzeczności.

Niewiele więcej można powiedzieć o samej grze, aby nie odsonić zbyt wielu jej sekretów. Całość jest starannie i porządnie wydana jako prawie 170-stronicowy podręcznik w trochę nietypowym dla gier fabularnych formacie, gdyż jest on o połowę mniejszy od zazwyczaj przyjętego. Aby ułatwić życie prowadzącemu, dodatkowo dołączono wydrukowaną na sztywnym kartonie kartę z zestawem przydatnych informacji i dwoma schematami, które pomagają nam wszystko kontrolować.

Jeśli ktoś zna język angielski i przez kilka spotkań chce poprowadzić naprawdę coś innego, to bez wątpienia powinien sięgnąć po *Psychosis*. Pomimo że opisywana gra zapewnia zabawę tylko przez kilka spotkań, to jest to rzecz na tyle dobrze opracowana, ciekawa, oryginalna i niepowtarzalna, że warto ją mieć choćby dla samego faktu posiadania, tylko i wyłącznie po to, aby ją sobie trzymać na półce i co jakiś czas przeglądać.

I pamiętaj: To wszystko jest w twojej głowie!

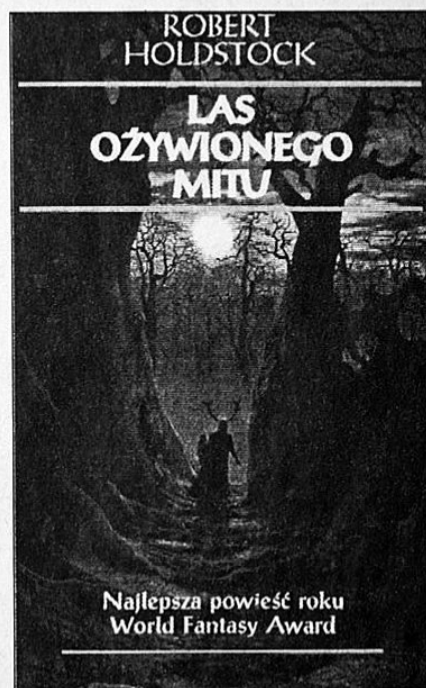
Psychosis. Ship of Fools.
Chameleon Eclectic Entertainment, Inc.,
P.O. Box 10262 Blacksburg, Virginia
24062-0262, USA. Adres e-mail:
cee@bev.net.

Łukasz M. Pogoda

Każdy dorosły obserwator, który pierwszy raz przygląda się sesji rpg (zakładając, że zrozumie cokolwiek z tego turlania kostkami), w pewnym momencie zadaje sobie pytanie: czy to dobrze, że młodzi, kilkunastoletni ludzie odtwarzają bitwy i mordobicia, wyłupywanie oczu i przecinanie mieczem, palenie czarami i za czary? Brutalność i realizm odgrywania wielu scen przeciętnego scenariusza musi zatruwać każdego Szanownego Rodzica, dbającego o właściwy rozwój intelektualny swojej nieletniej pociechy.

Ujmując rzecz szerzej – kultura poplarna, a do takiej bez wątpienia rpg należy, bardzo często oskarżana jest o hołdowanie niskim instynktom: pokazywanie bestialstwa, wyznawanie kultu siły, epatowanie obrzydliwością. Elementy te mają wywierać negatywny wpływ na młode, chłonne umysły (tak, tak, to o tobie, Czytelniku), a przez to sprowadzając je na drogę występku i zbrodni. Oskarżenia tego rodzaju kierowane pod adresem gier fabularnych (plus wskazywanie na elementy satanistyczne i pogańskie, występujące w wielu systemach), pojawiają się na łamach prasy, a na przykład w niektórych stanach USA doprowadziły do ograniczenia dostępności rpg.

Powiedzmy sobie szczerze – nie są to oskarżenia bezpodstawne. W czasie organizowanych przeze mnie konwentów nie raz oglądałem paroletnich malców, którym głowy ledwo wystawały nad blat stolika, z zapalem wykrzykujących, w jaki to sposób ukatrupić włochatego orka. Wiele przygód i pisanych do rpg opowiadań, które przeszły przez moje redaktorskie ręce, porażało hektolitrami krwi wylewanymi z trzewi zarzynanych stworzeń i ilością kończyn, które nagle straciły właściciela. Dlatego też wszystkie enuncjacje obrońców rpg, którzy pokrzykują, że ta brutalność charakteryzuje wyłącznie słabych graczy, a w ogóle to tylko zabawa,



mam za „prawdziwe inaczej”, mówiąc delikatnie. Prawda jest taka, że większość graczy po prostu chce pozwalać, by z karku obrzydłym Uruk-hai, napić się krwi schwytanego człowieka i ponapawać się cierpieniem przykutej do skały i dawno nie mytej, acz wciąż ponętnej księżniczki. Przynajmniej od czasu do czasu...

Ale w tym miejscu należy tak naprawdę postawić inne pytanie. Czy lektura książek o złych ludziach, albo odgrywanie złych ludzi, może tak naprawdę sprowadzić na drogę występku porządnego człowieka. Moja teza brzmi: nie może!

Jak ktoś wie, że ludzi się nie biją dla przyjemności, to nie będzie ich bijać, choćby godzinę wcześniej wyróżnił legion npcowych ghoulów. Jeśli ktoś uważa, że podstawianie nóg starszkom jest czynem wielce niewłaściwym, to nie będzie wystawiać kulasów w tramwaju, nawet jeśli właśnie wraca z sesji, na której odtwarzał Bardzo Krwiożerczego Psychopata.

Wybór treści lektur i przygód, sposób ich realizacji, estetyka opisów, to wszyst-

ko kwestia wrażliwości i smaku MG i jego graczy. Można mieć gust i umiar, a można go nie mieć. Natomiast chęć przenoszenia złych zachowań z gry do świata realnego, zależy tylko i wyłącznie od tego, czy dany gracz ma w głowie klepki poustawiane jak należy. Czy jest dobrze wychowany, czy nie. I już.

Na dowód, że podobne dyskusje toczono już wcześniej i że literatura uważana za demoralizującą nie spaczyła jakoś poprzednich pokoleń, pozwolę sobie przytoczyć pewien cytat (w pisowni oryginalnej).

Zwłaszcza mówi się wiele o szkodliwym wpływie na młodzież, której literatura sensacyjna rzekomo podnieca niezdrowo wyobraźnię i rozwija w niej złe skłonności.

W miejsce słowa sensacja można bez problemu podłożyć słowa „fantastyka” czy „gry fabularne”. Cytat pochodzi ze wstępu do magazynu TORPEDA, pisma poświęconego literaturze kryminalnej i fantastycznej, wydanego we Lwowie w roku 1925.

Autor artykułu podaje też przykład literatury sensacyjnej, oskarżanej o zły wpływ na dorastającą młodzież. Zgaduj – zgadula, o jakie to ohydztwa chodzi?

Ni mniej, ni więcej, tylko o opowiadania o Sherlocku Holmesie!

Jak dobrze wiemy z historii, lektura TORPEDY i opowieści o genialnym detektywie jakoś nie zaszkodzi, a tamtym, międzywojennym Polakom pozwoliła wyrosnąć na odważnych i porządnym ludzi. Granie w rpg też nie powinno.

Na koniec kilka słów w obronie sensacji (czytaj: fantastyki), napisanych ponad siedemdziesiąt lat temu:

Sensacja jest dla człowieka współczesnego jedyną możliwością twórczej niespodzianki, przygodą, podróżą, walką o skalp, bohaterstwem, grą, hazardem, zwycięstwem i upadkiem, jest Środkiem higienicznym, kłapą bezpieczeństwa odprowadzającą jego niezaspokojoną naturę awanturniczą – jest czynem społecznym o pierwszorzędym znaczeniu. Jako taka stoi ponad wszelką moralnością. Niemoralna jest tylko sensacja nieudolna...

Cykl produkcyjny „Magii i Miecza” umożliwia omawianie książek po 4–6 tygodniach od momentu ich wydania. A więc na pewno będziecie je mogli jeszcze znaleźć na księgarskich półkach. W pierw-

szym wydaniu tej rubryki wyjątkowo proponuję sięgnąć po książki nieco starsze – mianowicie po najciekawsze tytuły, jakie trafiły do księgarń w ciągu dwóch miesięcy wakacyjnych.

Zacznijmy od absolutnej klasyki literatury science fiction. W serii Dzieł Wybranych ukazała się jedna z najlepszych książek mistrzowskiego duetu – Arkadija i Borysa Strugackich. Akcja powieści TRUDNO BYĆ BOGIEM toczy się na planecie, której cywilizacja znajduje się na poziomie ziemskiego średniowiecza. W świat pałacowych intryg, wojen, fanatyzmu wkraczają ziemscy naukowcy. Ich zadaniem jest badanie obcej rasy. Są obserwatorami, pod żadnym pozorem nie powinni ingerować w zjawiska społeczne zachodzące na planecie: brać udziału w wojnach, uprawiać polityki, czy nawet pomagać prześladowanym. Jednak nie zawsze to się udaje. Don Rumata, główny bohater powieści, staje wobec dylematu: czy w imię naukowego obiektywizmu powinien beczynnie przyglądać się otaczającym go okropieństwom, czy też ma się im przeciwstawić? Wartka, wciągająca fabuła oraz najpoważniejsze pytania dotyczące człowieka i cywilizacji – oto przepis na arcydzieło. Lektura obowiązkowa dla miłośnika fantastyki.

Cykl o płaskim, leżącym na grzbiecie czterech słoni, które z kolei stoją na wielkim żółtciu, świecie Dysku uczynił swego twórcę jednym z najbogatszych pisarzy w Anglii. Czwarty tom serii, zatytułowany MORT, opowiada o perypetiach chłopca, który został czeladnikiem u Śmierci. Śmierć bowiem postanowił (tak, tak, na Dysku Śmierć jest mężczyzną, czyżby to skutki równouprawnienia?) zakosztować uroków ludzkiego życia. Między innymi: upił się, potańczył, poszedł na ryby, zaczął pichcić obiady... Książka autentycznie zabawna, z masą świetnych grepsów i paroma niezłymi pomysłami. Terry Pratchett słusznie zarabia swoje pieniądze.

Chwała wydawnictwom polskim, że zaczęły zauważać istnienie pisarzy innych niż Asimov, McAffrey i Norton. Dzięki temu trafiły na księgarskie półki prawdziwe rarytasy.

SERCA, DŁONIE, GŁOSY, australijskiego pisarza, Iana McDonalda, to jedna z najciekawszych powieści sf, jakie czytałem w ciągu ostatnich paru lat. Rzecz dzieje się na planecie (z dygresji autora możemy wywnioskować, że jednej z wielu za-

mieszkaną przez ludzi), na której współegzystują społeczności posługujące się różnymi technologiami – od normalnych, technicznych, po bardzo wyrafinowane biotechnologie wykorzystujące genetykę. McDonald przedstawia przekonującą wizję cywilizacji, tworzącej biologiczne ozdoby, maszyny, broń, domy, a nawet okręty. Prezentuje mnóstwo ciekawych gadżetów, a także przewiduje wpływ biotechnologii na kształt społeczeństwa, na zachowania i obyczaje ludzi, na kulturę i politykę. Akcja powieści toczy się w ogarniętym powstaniem kraju – autor opisuje wojnę, konflikty religijne, zachowanie powstańców, wreszcie sytuację w nowym państwie po odzyskaniu niepodległości. Jak na Anglosasa, który prawdziwą wojnę mógł widzieć co najwyżej w CNN, robi to znakomicie, czasem aż nie chce się wierzyć, że pod nazwiskiem McDonald nie kryje się jakiś autor z krajów, które dobrze poznały, co to okupacja.

LAS OŻYWIONEGO MITU to nagrodzona World Fantasy Award powieść fantasy Roberta Holdstocka. Dziwna książka. Jej akcja toczy się w pierwszej połowie naszego wieku. Główny bohater mieszka w Anglii, w małej posiadłości położonej na skraju pradawnej puszczy. Jego ojciec był dziwakiem – wierzył, że w lesie żyją tajemnicze istoty przywołane przez magiczny las z ludzkich legend i opowieści. Kiedy ojciec umiera, nasz bohater zaczyna się interesować jego dorobkiem. Wkracza w świat mitów, w którym spotkać można zarówno Robin Hooda, Dobrego Sierżanta z opowieści o walczących w okopach I wojny światowej żołnierzy, jak i dzikich hero-sów ludów neolitycznych. Książka ma spokojną narrację, czuć w niej klimat angielskich opowieści o duchach. W akcję wplecione są pradawne legendy – takie jakie mogli opowiadać mieszkańcy Brytanii w czasach najazdów normanńskich, saskich, rzymskich... i coraz wcześniejszych, aż do mitów epoki kamiennej. Polecam. Wydawca powinien dostać bęcki za wypuszczenie książki pod tak drętowym tytułem.

Trudno być bogiem,

Arakadij i Borys Strugaccy, S.R.

Serca, dłonie, głosy,

Ian McDonald, Prószyński

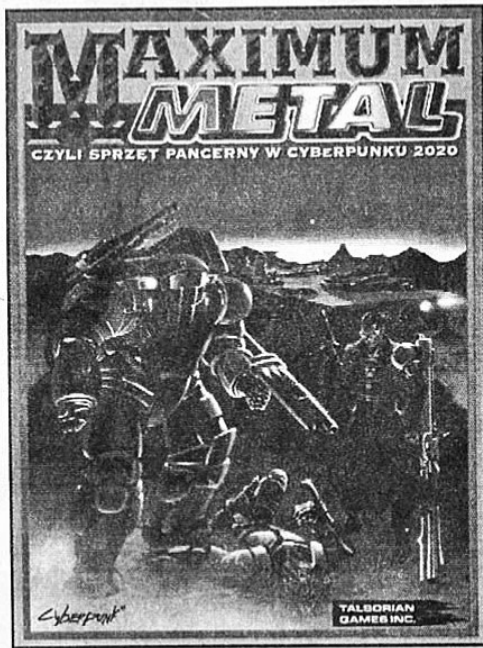
Mort, Terry Pratchett, Prószyński

Las ożywionego mitu,

Robert Holdstock, Zysk

METAL NA MAXA?

Wydawnictwo Copernicus stosunkowo regularnie wspomaga swojego Cyberpunka 2020 nowymi dodatkami. I chwala mu za to, szczególnie że do tej pory były to pozycje, których wybór był przemyślany. Ostatnio pojawił się nowy suplement, noszący nazwę „Maximum Metal, czyli sprzęt pancerny w Cyberpunku 2020”.



Tytuł (oraz okładka, na której widnieje Żelazna Małpa) dobrze oddaje to, co mieści się w środku. Książka zawiera wszystko, co gracze mogą chcieć wiedzieć o pojazdach wojskowych, ich wyposażeniu, broni ciężkiej, śmigłowcach, samolotach bojowych, czołgach itp., itd. Jednym z ważniejszych gadżetów jest również rzecz dla polskiego odbiorcy nowa – tzw. Bojowe Pancerze Wspomagane. Są to specjalne kombinezony, wspierane egzoskieletem, wyposażone we wszystkie najnowocześniejsze rodzaje broni. W praktyce powodują one, że nasz bohater zamienia się w mały, chodzący czołg. „Maximum Metal” zawiera jeszcze rozszerzone zasady walki (a jakże, broń ciężka!) oraz „system manewrów dla pojazdów”, dzięki któremu można rozegrać sobie „Mad Maxa”.

Pytanie tylko, komu to wszystko potrzebne? Już sami autorzy zauważają we wstępie, że prowadzenie gry, gdy gracze posługują się sprzętem opisanym w tym podręczniku, może być dość trudne. Nadmierna niezniszczalność i siła bojowa bohaterów bardzo szybko zniszczy równowagę przygody. Cyberpunk stanie się wówczas sytemem bitewnym i ztraci

całkowicie swój klimat. Wprawdzie można tego wszystkiego użyć jako elementów tła, ale czy potrzeba wtedy całej książki i tych wszystkich dodatkowych współczynników? Wydaje mi się, że w praktyce „Maximum Metal” należy traktować jako coś w stylu alternatywnego rodzaju kampanii do Cyberpunka – czegoś, czego nie używa się codziennie, a tylko w specjalnie zaplanowanych przygodach i w bardzo przemyślany sposób.

W podręczniku jest nadzwyczaj dużo tabel. Dla wszystkich miłośników rzutów kostką będzie to prawdziwy raj. Wprowadzono nowy, ujednolicony system opisywania współczynników pojazdów oraz zasady ich projektowania. Opisano również masę sprzętu, który można w nie wmontować – między innymi takie specyfiki, jak kwikfixy, autodoktry i zasilane wrotki (!?).

Książka wygląda nieźle pod względem edytorskim, widać jednak, że Copernicus ma wciąż problemy z czarno-białą grafiką – ilustracje wewnątrz książki często chorują na totalną pikselozę. Tłumaczenie jest znośne, choć miejscami trafiają się nawet błędy ortograficzne. Książka (a przynajmniej mój egzemplarz) niestety dość szybko się rozpadła, co jest kolejnym dowodem na to, że nie należy tego dodatku nadużywać.

Sądzę, że lepiej by było, gdyby ten dodatek się na razie nie ukazywał. Przed nim Copernicus mógłby wydać kilka znacznie bardziej wartościowych podręczników, zawierających ciekawszy i bardziej uniwersalny materiał. Szczególnie że kilku naprawdę ważnych w Polsce jeszcze nie ma.

(jvd)

Mark Colborn, Craig Sheeley, Derek Quintanar *Maximum Metal, czyli sprzęt pancerny w Cyberpunku 2020*. Wydawnictwo Copernicus Corp., 1996. Tłumaczenie: Wojciech Mądry, Szymon Gwiazda.

Spaleni słońcem

Nie trzeba było długo czekać, by wydawnictwo Amber opublikowało drugi tom cyklu *Księgi Szkarłatnego Słońca*, którego akcja toczy się w spalonym słońcem świecie *DarkSuna*. Poprzednia pozycja, *Tajemnica Ziguratu*, kończy się zabiciem króla Kalaka i osadzeniem na tronie Tithiana. Niestety, walka o wolność mieszkańców Tyr musi toczyć się dalej. Do miasta zbliżają się wrogie armie króla Hamanu, władcy Urik. Tithian, widząc szansę pozbycia się politycznych przeciwników, wysyła Rikusa, Agisa, Sadirę

i Neewę do walki z przeważającymi siłami wroga. Szczęśliwie bohaterowie orientują się o planach władcy Tyr. Szlachcic i czarodziejka wracają, by pilnować Tithiana, zaś gladiatorzy ruszają, by walczyć dalej.

Karmazynowy legion, dowodzony przez Rikusa, wędruje od zwycięstwa do zwycięstwa, pokonując wrogie armie. Jednak potężny gladiator nie tylko pragnie zwycięstwa. Musi jeszcze odzyskać *Księgę Królów Kemalok*, o którą walczą trzy potęgi. Ponadto zarówno jego podkomendni, jak i przyjaciele, tracą do niego zaufanie, które nieskutecznie pragnie odzyskać. A ponad wszystkim unosi się widmo tajemniczego trzynastego mistrza – Borysa – i nie mniej tajemniczego, ale z pewnością potężniejszego Rajaata (znawcy *DarkSuna* wiedzą o kogo chodzi). Uważnych czytelników nurtuje z pewnością również kim są Wyan i Sacha – dziwaczeni doradcy Tithiana (podpowiem, że mają coś wspólnego zarówno z Borysem, jak i z Rajaatem).

Karmazynowy legion jest o wiele ciekawszy od pierwszego tomu cyklu. Oczywiście nie należy oczekiwać kolosalnych zmian, ale akcja jest bardziej wciągająca, a bohaterowie prawdopodobni i interesujący. Poza Rikusem i Neewą na pierwszym planie pojawiają się również Caelum – kapłan słońca, Styan – były sługa Kalaka, Gaanon – gladiator i K'kriq – trikrin (tzn. three-kreen). Również tłumaczenie poprawiło się. Zniknęły gdzieś karły, a na ich miejsce przywędrowały krasnoludy. Nie pojawiają się również wicherzyciele, którzy mogliby doprowadzić do buntu. Denerwują trochę spolszczenia nazw potworów (tak jak to miało miejsce z trikrinem – trudno się domyślić o kogo chodzi). Jedyne zgrzyt przekładu, jaki łatwo zauważyć, to pojawiające się kilkakrotnie określenie *worpalska stal*, pochodzące od angielskiego *vorpals*. Jak wszyscy gracze *AD&D* wiedzą, jest to po prostu jedna z magicznych broni, których pełno w tym systemie.

Podsumowując, *Karmazynowy legion* można polecić każdemu miłośnikowi fantastyki akcji. Nie jest to pozycja tak dobra jak *Legends* czy *Kroniki Smoczkiej Lancy*, ale nie jest to również dno w stylu 17 578 tomu przygód Conana.

Warto jeszcze podkreślić, że tym razem wydawca umieścił na okładce logo zarówno *TSR-u*, jak i *DarkSuna*, co może zmylić czytelników.

Książniczka

Księgi Szkarłatnego Słońca, tom 2: *Karmazynowy legion*; napisał: Troy Denning; tytuł oryginału: *The Crimson Legion*; przekład: Janusz Ochab; wydawnictwo Amber; cena: 14,40 zł

Tomek Kreczmar i Dariusz Paszkowski



KACIE DO DZIEŁA



Ilustracje: Jarosław Musiał

Zapewne każdy Mistrz Gry nie jeden raz stał przed problemem opisanego graczom sali tortur, sposobów wymierzania kar i przesłuchiwanie podejrzanych. Dobry opis kaźni na długo zapada w pamięci niesfor-nych bohaterów, skorych do burd i podejmowania nieprzemyślanych działań. Oczywiście, aby wyrzucić na graczach odpowiednie wrażenie, w-pierw trzeba zapoznać się z tematem.

Większość osób ma dość mgliste wyobrażenie o narzędziach stosowanych do wydobywania zeznań z podejrzanych i wymierzania kary ostatecznej. Pokutuje pogląd jakoby nasi prapradziadowie byli w tej materii wyjątkowo prymitywni – dyby, szubienica, stos, przypalanie, miecz, topór. Nic bardziej błędnego. Od najdawniejszych czasów ludzie prześcigali się w wymyślaniu coraz to nowszych i bardziej wyrafinowanych metod zadawania bólu bliźnim. Jak mówi przysłowie – „potrzeba matką wynalazku”, a potrzeba na wszelkiego rodzaju narzędzia tortur zawsze była wielka, szczególnie w wiekach mrocznych, kiedy to we wszystkim, co niezrozumiałe,

doszukiwano się śladów działalności szatana i jego sług. Popyt na tego rodzaju rekwizyty był duży, nic więc dziwnego, że ówcześni rzemieślnicy wręcz prześcigali się w wy-

potraktować jako rozszerzenie artykułu Jacka Komudy *Kat i jego warsztat pracy* (MiM nr 10). Nie jest on wyczerpujący – liczba narzędzi tortur wymyślonych przez człowieka

jest tak duża, że ich pobieżny nawet opis zająłby dość pokaźną książkę. Podajemy tylko te najbardziej popularne i udokumentowane metody zadawania człowiekowi bólu. Mamy nadzieję, że po lekturze niniejszego artykułu niektórzy Mistrzowie Gry będą potrafili stworzyć naprawdę niesamowity nastrój zamkowych kaza-matów (a w szczególności izb tortur). Wyobraźnia czyni cuda. Czasami wystarczy podejrzanemu tylko pokazać, co go czeka, a będzie bardziej niż chętny do pełnej współpracy.

Zanim rozpoczniemy opis narzędzi tortur, przyjrzyjmy się najpierw, w jaki sposób na początku naszego stulecia definiowano pojęcia kata i tortur.

Kat – Urzędnik ustanowiony jeszcze w wiekach średnich dla wykonywania wyrzeczonych przez sąd wyroków śmierci. Pomocnikami jego są oprawcy, których obowiązkiem

Madonna Dolorosa

Tadeusz Miciński

„... żelazny posąg z kolcami do wewnątrz,
w którym zamykano przestępcę...”

Coś w mym sercu dziko pęka –
W dzwon uderza ciemna Groza –
i kolczasta dusi ręką –
to Madonna Dolorosa.

W snów mistycznych mym ogrodzie
drga konwulsją Lilia – Roza,
zamrożona lśni mimoza,
a w piekielnym tortur chłodzię
każdą żyłkę w niej przebodzię
Pani królestw – Dolorosa.

Idzie święta w aureoli
z dzieciątkiem na ręku zmarłym –
żrenice puste rozwarłem,
czując, że nic już nie boli.

myślaniu i produkcji wszelkiego rodzaju nowinek w tej dziedzinie. Nie należy także zapominać, że wszelkie nowości były z ciekawością przyjmowane przez gawiedź, dla której publiczna kaźnia była swego rodzaju formą rozrywki (taki substytut dzisiejszego kina akcji).

Poniższy opis narzędzi tortur i sposobów ich wykorzystania można

jest zdjęcie odzieży z delikwenta, tudzież uprzątnięcie zwłok człowieka straconego. Kat sam zadaje tylko cios śmiertelny, jeżeli karą śmierci było ścięcie. Wykonanie kary hańbiącej, jak obwieszenie, bicie kołem, spalenie, tortury itp., wykonywali sami posługacze kata, czyli oprawcy.

Za Encyklopedią Powszechną
S. Orgelbranda
(wydanie z roku 1904)

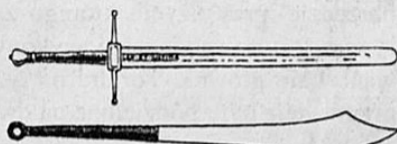
Tortury – W postępowaniu karnym wzbudzanie męczarni, celem wydobywania z obwinionych przyznania się do spełnienia przestępstwa. Widzimy je już w rzymskim postępowaniu sądowym, gdzie je zastosowano z początku jedynie przy badaniu niewolników, później przy przestępstwach stanowiących „*crimen majestatis*”, a za Justyniana nawet przy zwykłych przestępstwach. W kanonicznym prawie zastosowano tortury, uważając wszelkie odstępstwo od wiary za „*crimen majestatis*”, stąd przeszły one do Francji i Niemiec, gdzie się uważały za rodzaj Sądu Bożego. W Polsce tortury pojawiły się naprzód w miastach używających niemieckiego prawa.

Za Encyklopedią Powszechną
S. Orgelbranda
(wydanie z roku 1904)

Skoro już wiemy, kim jest kat i czym są tortury, przyjrzyjmy się narzędziom pracy używanym przez kata i oprawców. Na początku wymienimy te, których szczegółowy opis nie jest chyba potrzebny, ponieważ należą niejako do klasyki wyposażenia katowskiego. Są to:

Miecz – używany do wykonywania egzekucji – tylko w przypadku osób wyższego stanu. Charakteryzował się zaokrąglonym sztychem oraz wygrawerowanymi na głowni

miecz katowski europejski



miecz katowski chiński

odpowiednimi sentencjami, związanymi ze sprawiedliwością i zapłatą za popełnione przestępstwa.

Topór – używany do obcinania kończyn i ćwiartowania skazańca oraz ścinania pospólstwa.

Maczuga – prymitywne narzędzie służące do łamania kości.

Dyby – klasyczne narzędzie do unieruchamiania drobnych przestępców i wystawiania ich na widok publiczny (zakuwano w nie za drobniejsze przewinienia). Były to dwie połączone ze sobą drewniane kłody z otworami na ręce, nogi, a czasem szyję.

Kajdany – służyły do krępowania przestępców.

Do najczęściej stosowanych kar należało także **piętnowanie** (wykonywane publicznie, z wcześniejszym odczytaniem przewinienia).

Czas teraz na opis co ciekawszych metod karania przestępców i przesłuchiwanie podejrzanych. Zaczniemy może od tego, o czym chyba każdy choć trochę słyszał – czyli od prób.

Próby

Podczas próby oskarżony stawiany był przed Sądem Bożym. Różnorakie badania, którym go w tym czasie poddawano, miały dowieść jego winy lub niewinności. Uważano, że Bóg nie dopuści do skazania niewinnego i dokona cudu, aby go uratować.

Próba ognia

Wśród wielu prób, stosowanych głównie wobec czarownic, znane były między innymi próba stosu i próba rozgrzanego żelaza. Pierwsza z nich polegała na przeprowadzeniu oskarżonej pomiędzy dwoma wysokimi, płonącymi stosami drewna, bądź na zmuszeniu jej do przejścia choćby kilku kroków po rozżarzonych węglach. W drugiej ofiara musiała trzymać rozgrzany do czerwoności pręt. W obu przypadkach o niewinności wnioskowało się po braku śladów oparzeń (źródła historyczne mówią raczej o wnioskowaniu z szybkości gojenia się ran i z braku powikłań – Artmar).

Próba gorącej wody

Oskarżona o czary musiała wydobyć z dna kotła z wrzącą wodą bądź olejem przedmiot (zazwyczaj kamień lub kawałek metalu), wrzucony tam przez śledczego. Kocioł miał takie rozmiary, że trzeba było zanurzyć rękę co najmniej do łokcia. Niewinność rozpoznawano po braku dolegliwości i śladów oparzeń (jak wyżej – też Artmar).

Próba wody

Stosowana w celu ustalania winy podejrzanych o czary. Najczęściej były nimi kobiety. Obwinionej wiązano sznurem ręce i stopy (razem), po czym tak skrępowaną wrzucano do wody. Gdy się topiła, była oczyszczona z zarzutów. Gdy zaś pływała, uznawano ją za winną i sądzono.

Wy tłumaczenie tak absurdalnej interpretacji wyników próby wywodzi się z dwóch ówczesnych przekonań. Pierwsze zakładało, iż czarownice nie toną z powodu tajemniczej siły nabytej od diabła, który wyposażył je w naturę lekką (zastosowanie tej teorii znajdujemy także przy próbie wagi). Według drugiego, woda – element natury pochodzący od Stwórcy – dzięki swej czystości, wypycha nieludzką, opanowaną przez demona naturę wiedźm.

Próba wagi

Ta próba opierała się na przekonaniu, że uczniowie szatana są dużo lżejsi, niż wynikałoby to z ich budowy fizycznej. Z oskarżonym postępowano w taki oto sposób: wpierw rozbierano go i rewidowano, by sprawdzić, czy nie ukrywa ciężarka. Następnie, na podstawie urzędowych tabel ustalano jego przybliżoną wagę. Później oskarżonego ważono. Jeśli jego ciężar był zdecydowanie za mały, skazywano go na przesłuchanie w sali tortur, gdzie wyznawał swe winy i zbrodnie dokonane w zмовie z diabłem. W przypadku, gdy ciężar oskarżonego znacznie przekraczał oczekiwaną wagę, śledztwo mogło być automatycznie umorzone.

W niektórych przypadkach na jednej szali wagi sadzano podejrzanego

o czary, a na drugiej kładziono Biblię. Wynik próby był łatwy do przewidzenia.

Próba szpilkowa

Wierzono, że szatan zawierając pakt potwierdza go pozostawiając znak na ciele człowieka. Takie miejsce miało być niewrażliwe na ból. Próba polegała na nakłuwaniu każdego podejrzanego miejsca na ciele potencjalnego współnika diabła (najpierw golono całe ciało, aby odsłonić zazwyczaj zakryte miejsca).

Próba łez

W średniowieczu powszechnie wierzono, że czarownice nie mogą płakać. W czasie tej próby wzywano (zazwyczaj trzykrotnie) podejrzaną, aby uroniła choć jedną łzę. W większości przypadków na skutek stresu było to niemożliwe.

Bock lub Kozioł Czarownic

Tę torturę stosowano najczęściej wobec heretyków lub podejrzanych o czary. Znane są dwa rodzaje Kozła Czarownic. Pierwszy to drewniany kłoc w kształcie piramidy. Drugi – trójnóg o ostrym, tnącym czubku, uznawany za mniej śmiertelny. W obu wariantach podejrzanego sadzano okraciem na przyrządzie tak, że na początku czubek, a później i krawędzie zagłębiały się w ciało, rozrywając narządy ofiary. Prawie zawsze do kostek torturowanego przywiązywano ciężar, a pod stopy stawiano węglowe piecyki lub pochodnie.

Urządzenia tego użyto między innymi w Bormio (Włochy) w 1673 roku. W protokołach procesu zapisano, że oskarżona – Magdalena Lazari – była przez 4 miesiące ofiarą różnych tortur, lecz nie złożyła żadnego zeznania. Czcigodna Rada zdecydowała więc, że należy ją poddać karze siedzenia na kozle przez 15 godzin z możliwością przedłużenia w wypadku braku zeznań. Jak się okazało, przedłużenie męki nie było konieczne. Magdalena Lazari przyznała się do zarzutów już po 3 godzinach. Niestety, musiała znieść kolejne 5

godzin tortury, by potwierdzić prawdziwość „dobrowolnych” zeznań. Ostatecznie została skazana na ścięcie i spalenie na stosie.

Broń strażników więziennych

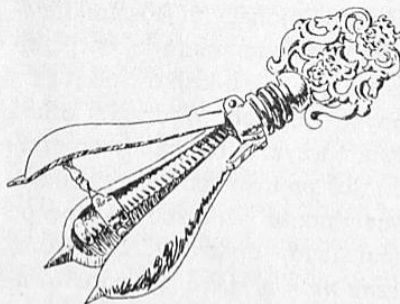
Do chwytania uciekających, wyłuskiwania przestępców z tłumu lub prowadzenia skazanych np. na przesłuchania wykorzystywano specjalne narzędzia. Jednym z nich był



„chwytak” – stalowa obręcz z kolcami skierowanymi do wewnątrz zakończona kleszczami z jednej strony i przymocowana do drzewca z drugiej. Wystarczyło, że strażnik użył tej broni i chwycił skazańca za szyję, by ten potulnie poszedł wszędzie tam, gdzie tylko mu polecono.

Gruszka doustna, doodbytnicza i dopochwowa

Na karę gruszki doustnej skazywano najczęściej heretyków, kaznodziei, bluźnierców i świeckich, których poglądy niezupełnie zgadzały się z doktrynami Kościoła. Gruszka dopochwowa (większa od swej kuzynki) przeznaczona była do



torturowania kobiet, oskarżonych o współzycie z diabłem lub jego uczniami. Natomiast doodbytniczą stosowano wobec winnych sodomii, zwłaszcza homoseksualistów pasywnych.

Narzędzie to wpychano na siłę do ust, odbytu lub pochwy ofiary i za pomocą śruby rozszerzano, aż do rozerwania odpowiednich części ciała. Ostrza, które wystawały z trzech rozszerzających się elementów tego urządzenia, zwiększały zadawany ból.

Hiszpańskie łaskotki

Tego narzędzia, przypominającego widły o zagiętych, ostrych zębach, używano do odcinania, kawałek po kawałek, ciała ofiary: twarzy, brzucha, krzyża, kończyn, pośladków i piersi.

Kara tronu

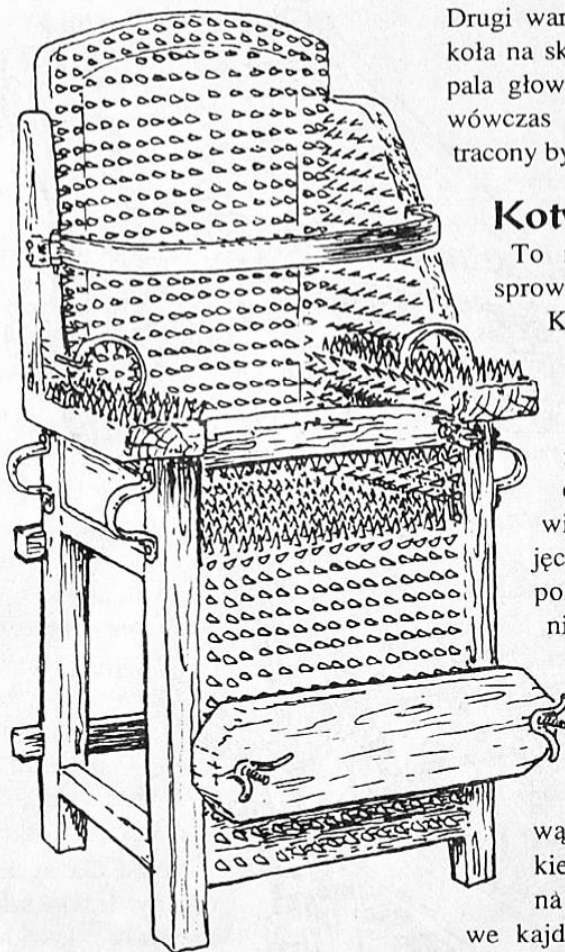
To narzędzie składało się z pewnego rodzaju krzesła-dyb, a sarkastycznie nazywano je „tronem”. Ofiarę umieszczano głową w dół, a nogi unieruchamiano drewnianymi kłodami. Była to ulubiona tortura śledczych, ściśle stosujących się do nakazów prawa, które mówiło, że podejrzanego można umieścić na tronie tylko jeden raz podczas całego przesłuchania. Większość śledczych uważała, że kolejne męki ofiary na tym narzędziu to kontynuowanie wcześniejszej tortury. Dlatego też w protokołach śledztw często stwierdzano jednokrotne stosowanie kary tronu, mimo iż trwała czasami nawet do 10 dni. Jako że nie zostawiała żadnych śladów, nadawała się do długotrwałego torturowania ofiary.

Podejrzanych o czary często poddawano jednocześnie próbie wody lub rozgrzanego żelaza.

Koło

Najbardziej chyba powszechne narzędzie, przy użyciu którego zarówno torturowano, jak i wykonywano karę główną. Tortury na tym przyrządzie były podzielone na dwa etapy.

W czasie pierwszego etapu łamano jak największą liczbę kości



Drugi wariant polegał na zrzucaniu koła na skazańca przywiązanego do pala głową do dołu. Kat starał się wówczas tak kierować kołem, aby tracony był jak najdłużej przytomny.

Kotwica pokory

To narzędzie tortur zostało sprowadzone do Polski przez Krzyżaków, którzy stosowali je w lochach swych zamków, między innymi w Malborku i Kwidzynie. Zakładano je na szyję oraz nogi, co uniemożliwiało torturowanemu przyjęcie jakiegokolwiek naturalnej pozycji – powodowało to niezwykle ból kręgosłupa.

Należy dodać, że upokarzająca pozycja odbierała „ ducha ” męczonemu, czyniąc go uległym wobec oprawcy. Dodatkową mękę powodowały głębokie rany, które powstawały na skutek zakucia w metalowe kajdany. Obrażenia te często prowadziły do zakażenia, a następnie do śmierci, co nie było niczym niezwykłym przy ówczesnym stanie lecnictwa.

Krzeseł czarownic

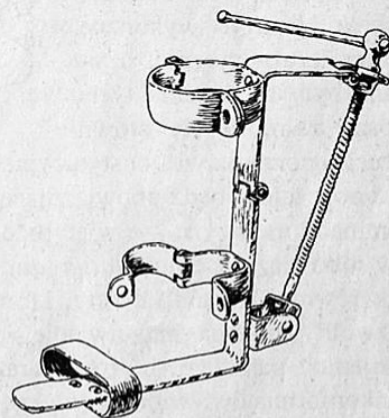
Krzeseł inkwizytorskie, powszechnie znane pod nazwą krzesel czarownic, były bardzo cenionymi narzędziami tortur, dzięki którym łamano wolę uparcie milczących kobiet, oskarżonych o uprawianie czarów. Miały one różne wymiary, kształty i fantastyczne odmiany. Wszystkie były jednak wyposażone w kolce i zapięcia, utrzymujące ofiarę w bezruchu. Niektóre z wersji posiadały również siedzenia z żelaza, które można było rozgrzać do czerwoności. Po złożeniu zeznań ofiara pozostawała na krześle jeszcze przez jakiś czas – była to niejako kara za jej grzechy i zbrodnie.

W 1693 roku w Gutenkag (Austria) odbył się proces, któremu przewodniczył sędzia Wolf von Lappertish. Oskarżoną była 57-letnia Maria Wukinetz, której zarzucano wykorzystywanie czarnej magii

i korzystanie z zaklęć. Kobieta trzymano na krześle 11 dni i 11 nocy bez przerwy, a jednocześnie przypalano jej stopy rozgrzaną płytą żelaza zwaną *insletplaster*. Maria Wukinetz, doprowadzona bólem do szaleństwa, zmarła nie przyznając się do stawianych jej zarzutów.

Łamacz kolan

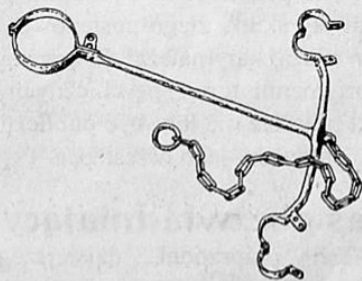
Urządzenie działające na zasadzie zgniatacza. Obydwie belki zgniatające, regulowane pokrętem śrubowym, zaopatrzone były w ostre kolce. Tego typu łamacze używane były do druzgotania stawów łokci i kolan. Ostrza, zwłaszcza przy przedłużonym stosowaniu, bezpowrotnie niszczyły stawy.



i stawów (przy użyciu małego koła wyposażonego w metalowe końcówki, umieszczone po stronie zewnętrznej).

Później, po wydaniu wyroku śmierci, przechodzono do drugiego etapu: zmaltretowane ciało wciągano na wysoki pal z kołem do wozu na szczycie, i tam przestępca umierał z połamanymi kończynami wplecionymi między szprychy, długą i bolesną śmiercią.

Kołem wykonywano również karę śmierci i to na dwa sposoby. W pierwszym, uznawanym za łagodniejszy, kat przywiązywał skazańca do pala i zrzucał mu koło na głowę.



Ława do wyciągania

Było to chyba najczęściej stosowane narzędzie, które znajdowało się w prawie każdej sali tortur. Składało się przede wszystkim z pryczy, na której kładziono skazańca z unieruchomionymi nogami lub rękami. Następnie, za pomocą kołowrota i lin, wyciągano go aż do rozdarcia mięśni, powodując ból nie do zniesienia. Niektóre z ław były również wyposażone w nabijane kolcami wałki – uznawano je za urządzenia dość wyrafinowane. Często kat przypalał ofiarę, by podrażnić unerwienie mięśni. Czasem unieruchomionego torturowano kleszczami, wyrывая sutki lub szarpiąc inne, wrażliwe części ciała, bądź dręczono rozżarzonym żelazem.

Malezyjski trzewik

Stopę przestępcy wkładano pomiędzy ściski urządzenia, które przypominało wielkie imadło. Każde zaprzeczenie lub fałszywe zeznanie karano przykręceniem śruby, a co za tym idzie – zwiększeniem zadawanego bólu. W końcu ból stawał się nie do wytrzymania nawet dla osób bardzo odpornych. Czasem posuwano się nawet do miażdżenia kości.

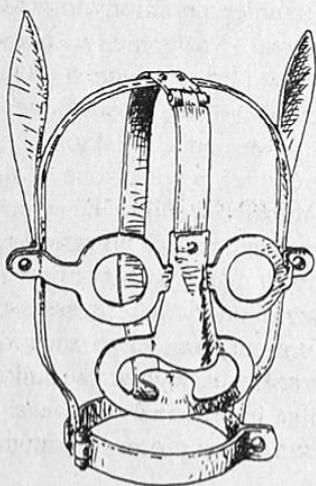
Maska hańby

Maski niestawy nakazywano nosić publicznie całymi dniami, aby zademonstrować tym samym społeczności, że winny płaci za swoje przewinienia.

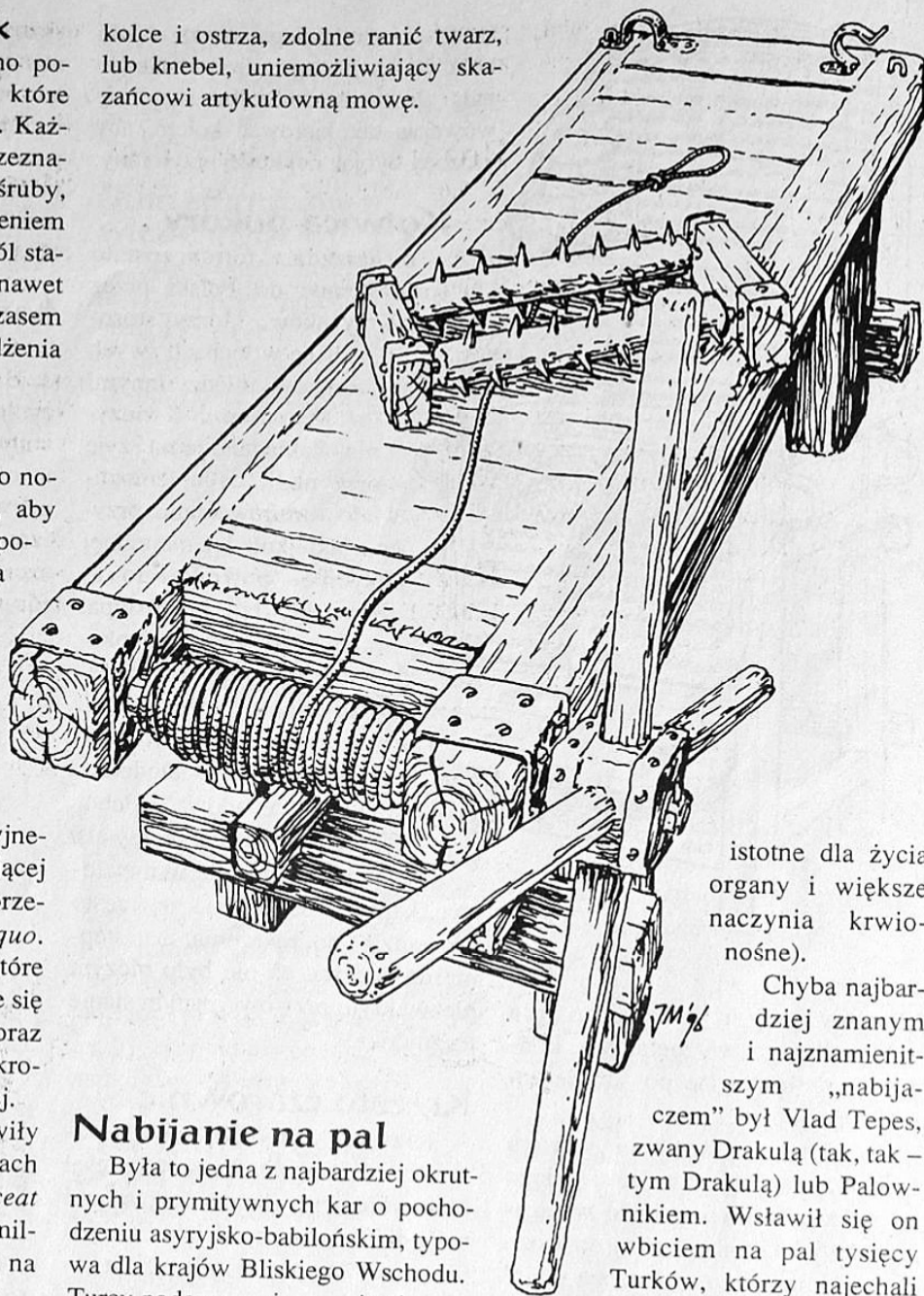
W wiekach od XVI do XIX istniało wiele odmian masek. Niektóre wykonane w formie artystycznej, używane były do karania tych, którzy zwrócili się słownie przeciw porządkowi konstytucyjnemu, obyczajom bądź obowiązującej dominacji mężczyzn – a więc przeciw obowiązującemu *status quo*. Tak również karano kobiety, które pozwoliły sobie na sprzeciwienie się swojemu „panu”, tj. mężowi, oraz nonkonformistów, winnych wykroczenia przeciw władzy kościelnej.

Większość karanych stanowiły kobiety, gdyż w owych czasach obowiązywała zasada *muler taceat in ecclesia* (kobieta w kościele milczy), którą rozciągano również na świecką sferę życia.

Wiele masek wyposażonych było w ukryte od strony wewnętrznej



kolce i ostrza, zdolne ranić twarz, lub knebel, uniemożliwiający skazancowi artykułowaną mowę.



istotne dla życia organy i większe naczynia krwionośne).

Chyba najbardziej znanym i najznamienszym „nabijaczem” był Vlad Tepes, zwany Drakulą (tak, tak – tym Drakulą) lub Palownikiem. Wstawił się on wbiciem na pal tysięcy Turków, którzy najechali jego ziemię.

Nabijanie na pal

Była to jedna z najbardziej okrutnych i prymitywnych kar o pochodzeniu asyryjsko-babilońskim, typowa dla krajów Bliskiego Wschodu. Turcy podczas wojen z „niewiernymi” stosowali ją na porządku dziennym. Skazywali na nią jeńców wziętych do niewoli z bronią w ręku. Była to forma ostrzeżenia i przestrogi, a jednocześnie okrutna kara. Ofiary pozbawiano odzienia i dokładnie nawlekano na cienkie, naostrzone pale. Następnie ozdabiano nimi mury zdobytych fortec lub drogi. Często też pale stawiano pod zdobywanymi miastami, aby w ten sposób osłabić ducha walczących. Wydaje się, że jest to nieprawdopodobne, ale ofiary tej tortury mogły umierać nawet przez kilkanaście dni (ofiara umierała powoli, osuwając się na palu pod własnym ciężarem – jeśli ostrze omijało

Obręcz z dzwoneczkiem

Skazany zmuszony był nosić na szyi obręcz, do której przymocowany był brzmący donośnie dzwoneczek. W ten sposób nawet osoby całkowicie pozbawione wyobraźni poznawały skutki złego postępowania. Ten rodzaj kary należał do bogatego asortymentu tortur psychicznych – nikt przecież nie lubi być publicznie napiętnowany jako przestępca.

Pas obezwładniający

Ten praprzodek dzisiejszego kaftana bezpieczeństwa, bogatszy

o metalową obręcz na szyję, miał zniechęcać oskarżonego (i uniemożliwić mu) do stawiania oporu więziennemu strażnikowi.

Podkreślić należy pewien istotny fakt, iż tego typu zakucia w metal powodowały głębokie rany, co przy ówczesnym stanie higieny mogło prowadzić do zakażenia krwi, a w konsekwencji do śmierci.

Piła

Zwykła czteroręczna piła do drewna, którą skazaniec, zawieszony głową do dołu i z nogami w rozkroku, przywiązanymi do belek rusztowania, był cięty aż do całkowitego przepołowienia. Taka pozycja gwarantowała dobry dopływ krwi do mózgu, dzięki czemu ofiara pozostawała świadoma niezmiennie długo.

Śmierć w męczarniach przy przepoławianiu była chyba najgorsza ze wszystkich rodzajów kazi, gorsza nawet od śmierci na stosie.

We Francji sędziowie upodabali sobie to narzędzie do karania czarownic, które stały się brzemienne podczas udziału w sabatach, za sprawą diabelskich inkubów bądź też samego szatana.

Podwójny zgniatacz głowy

Urządzenie to składało się z dwóch bliźniaczych zacisków na głowę, regulowanych za pomocą jednego pokrętła śrubowego. Używano go, gdy zaistniała potrzeba skonfrontowania dwóch różnych zeznań, dotyczących tego samego faktu. W efekcie osoba mniej wytrzymała na ból zmieniała zeznania szybciej niż druga, poddawana tej samej torturze.

W przypadku gdy zachodziła różnica pochodzenia społecznego, na męki brano osobę nisko urodzoną, podczas gdy szlachetnie urodzonej fundowano jedynie pokaz funkcjonowania tego narzędzia. W ten sposób

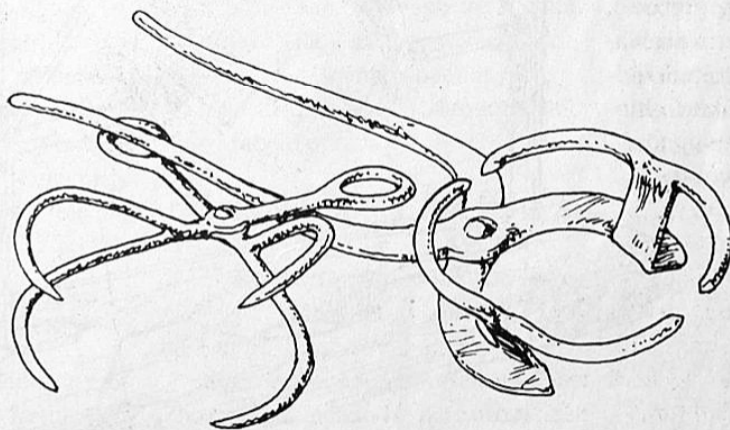
pozwalano szlachcie na składanie zeznań bez uciekania się do poddawania jej tak okrutnym torturom.

Rozszarpywanie piersi

Kat rozgrzewał do czerwoności cztery końce żelaznych cęgów, po czym wyszarpywał nimi ciało z piersi. W kilku regionach Francji i Niemiec narzędzie, którego używano stosując tę torturę, aż do XVI-XVII wieku nosiło nazwę „tarantuli” lub „hiszpańskiego pajaka”. Rozszarpywano nim piersi niezamężnych matek lub kobiet, które winne były sztucznego poronienia.

Rozżarzone cęgi i szczypce

Rozżarzone cęgi, szczypce i nożyce stanowiły podstawowe wyposażenie każdego oprawcy. Szczypiec o rurkowatym kształcie używano do wrywania bądź wyłamywa-



nia palców u rąk i nóg lub do wrywania penisu. W ten sposób karano konspiratorów oraz tych, którzy obrażali bądź spiskowali przeciw możnowładcom.

Ruszt

Powszechnie stosowany do wymuszania zeznań. Ruszt był prostą konstrukcją z metalowych prętów, przypominającą łoże z metalowymi obręczami do krępowania ofiary. Podejrzanego przypiekano na ruszcie wierząc, że wzbudzi się w nim szczera skrucha i nakłoni do wyznania win oraz wskazania innych winnych. Pozyskane w ten sposób zeznania służyły do konstruowania

oskarżeń w stosunku do następnych potencjalnych ofiar. I tak machina sprawiedliwości mogła funkcjonować bez zbytnich przestojów.

Stos

Dla skazanych za czary tylko jedna kara była właściwa – śmierć w oczyszczających płomieniach. Ustalenie liczby osób, które zginęły właśnie w ten sposób jest niemożliwe. Hipotezy mówią o 70 tysiącach, 450 tysiącach, a nawet o 9,5 milione (te ostatnie dane są chyba jednak mocno przesadzone).

Palenie na stosie przyjmowało różne postacie. Czasem pośrodku stosu drewna stawiano krzesło, na którym sadzano skazańca. Kiedy indziej ofiarę przybijano do krzyża górującego nad stosem. Zdarzało się również, że ubranie i ciało skazańca pokrywano smołą, a później podpalano. Jednakże najczęściej stosowano zwykły stos, znany nam dobrze z filmów i książek. W takim przypadku ofiarę przywiązywano do pała, zatknętego ponad stosem drewna (wersja widowiskowa), bądź też stawiano ją w dole stosu i obkładano wiązkami drewna (powszechna).

Za wielkoduszność sędziów uważano ścięcie lub uduszenie skazańca przed spaleniem go. Tego „zaszczytu” mogli jednak dostąpić tylko ci grzesznicy, którzy wyrazili szczery i głęboki żal za swe czyny. Zdarzało się również, że kaci sami podejmowali decyzję o uduszeniu ofiary, zanim podpalili stos.

Szaty pokutnicze

Była to powszechnie stosowana kara psychiczna, na którą skazywano sprawców lekkich przestępstw. Skazańcy musieli nosić specjalne suknie pokutnicze przez określony karą czas. Częstokroć zakładano im również na szyję różańce z kamienia bądź żelaza.

Idący na śmierć zakładali zupełnie inne szaty, których noszenie miało oznaczać żal za grzechy. Te suknie zdobiono rysunkami stosów, demonicznymi symbolami lub scenami przestępstw.

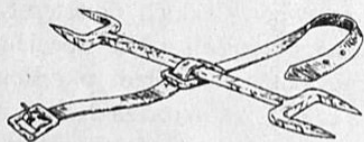
Tortura wody

Podejrzanego kładziono na specjalnym przyrządzie, który znany był pod nazwą „stojak” lub „żądło” (jedną z jego odmian była łukowato wygięta prycz). Następnie przywiązywano go za ręce i nogi do końców urządzenia. Dopiero wtedy oprawca przystępował do tortury wody, która mogła przebiegać w różnoraki sposób. Pierwszy z nich polegał na zmuszeniu ofiary do wypicia nieprawdopodobnych ilości wody (dokonywano tego za pomocą lejka) i biciu jej po wzdętym i napiętym przez łożę brzuchu.

Drugi ze sposobów był bardziej wyrafinowany. W tym przypadku do gardła torturowanego, tak głęboko, jak to tylko było możliwe, wprowadzano pasma lnu, które następnie powoli nasączano wodą. Włókna, chłonąc ciecz, zwiększały swą objętość i dusiły ofiarę. Jeśli to nie wystarczało, gwałtownie je wyszarpywano, powodując bolesne obrażenia wewnętrzne. Oczywiście lniane włókna można było wprowadzić do gardła ponownie.

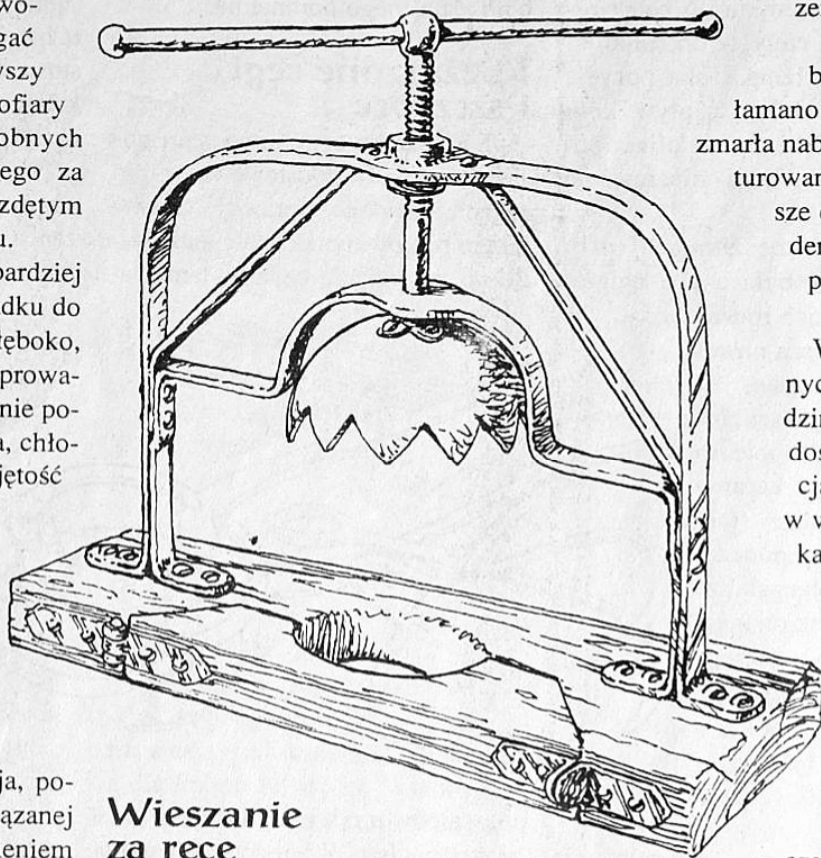
Ostatnia, najprostsza wersja, polegała na postawieniu przywiązanej do stojaka ofiary pod strumieniem lodowatej wody, która płynęła nieprzerwanie przez wiele godzin.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że w każdym przypadku mękę uznawano za „lekką”, a zeznania otrzymane dzięki jej użyciu, określano w dokumentach procesów jako „spontaniczne oraz dobrowolne” i uzyskane „bez zastosowania tortur”.



Widelki heretyków

To zaskakująco proste urządzenie (przypominające zakończony z dwóch stron ostrzami widelec) przyczepiano do szyi ofiary za pomocą skórzanej opaski. Cztery ostrza, które przy każdym ruchu ofiary wbiły się w jej podbródek i tors, wywoływały uciążliwy ból. Widelki umożliwiał zdobyć w krótkim czasie przyznania się do stawianych zarzutów. Stosowano je najczęściej w stosunku do podejrzanych o herezję, czary lub pospolite przestępstwa.



Wieszanie za ręce – rozciąganie

Ta tortura, najbardziej rozpowszechniona i stosowana w procesach o czary, uważana była za lekką i łagodną. Oskarżonej wiązano w nadgarstkach ręce założone na plecy, a następnie za pomocą sznura łączono je z kołowrotem i podciągano ofiarę do góry (aż przez ciało przeświecał płomień świecy). W celu uczynienia przesłuchania cięższym, przymocowywano do nóg ciężary lub przywiązywano je do kółka osadzonego w podłodze. Dodatkowo szarpano ciało rozżarzonymi obcęgami itp. Ponieważ wieszanie za ręce

ce nie przynosiło czasami wyczerpujących i zadowalających zeznań, sędziowie dość często orzekali, że czarownice posługują się specjalnymi czarami, dającymi im odporność na ten rodzaj męki.

Przytoczmy tu jeden ze wstrząsających przypadków z całej serii łączących się ze sobą procesów, mających miejsce w Monachium, na początku XVII. wieku, w wyniku których skazano i wykonano wyroki na jedenastu osobach. Sześcioro z nich torturowano wielokrotnie

rozgrzanym żelazem. Jednej z kobiet rozcięto brzuch. Pięcioro

łamano kołem, a jedna zmarła nabita na pal. Torturowani wskazali dal-

sze dwadzieścia jeden osób, których proces odbył się w Tattenwag.

Wśród oskarżonych była cała rodzina, ciesząca się doskonałą reputacją. Ojciec zmarł w więzieniu. Matka, po jedenasto-

krotnym poddaniu torturze wieszania za ręce, złożyła

w końcu wyczerpujące zeznania. Dwudziestolet-

nia córka – Agnieszka – pomimo wielokrotnego poddawania opisywanej męce, okazywała stoicki spokój i nic nie wyznała, wybacząc jedynie swoim oprawcom i tym, którzy oskarżyli ją niesłusznie. Jednak wkrótce, po wielokrotnym pobycie w sali tortur, przedstawiono jej zeznania matki. Po nieudanej próbie popełnienia samobójstwa, dziewczyna przyznała się do popełnienia zbrodni każdego rodzaju.

Między innymi do tego, iż od ósmego roku życia spółkowała z diabłem, zjadła serca trzydziestu dzieci,

brała udział w sabatach, wywoływała burze, zabiła wiele osób i wyrzekła się Boga. Matka i córka skazane zostały na stos.

Zgniatacz dłoni

Stosowany przy konfrontacji sprzecznych zeznań. Umieszczeni twarzą do siebie przesłuchiwani w spornej sprawie poddawani byli miażdżeniu dłoni umieszczonych między metalowymi sztabami. Egzekutor nakazywał stopniowe dokręcanie śruby. Winny kłamstwa miał poddać się jako pierwszy, w tej szczególnej „próbie prawdy”.

Zgniatacz głowy

Instrument ten, o którym dowiadujemy się już ze źródeł średniowiecznych, cieszył się dużym uznaniem, zwłaszcza w północnych Niemczech. Jego działanie jest niezwykle proste. Głowę ofiary umieszczano pomiędzy dolną belką a czaszą opuszczaną za pomocą mechanizmu śrubowego. Jako pierwsze ulegały zgnieceniu szczęki i kości policzkowe, później zaś puszka mózgowa. Z upływem czasu narzędzie to straciło swe znaczenie uśmiercające, a stało się często używane przy przesłuchaniu. Ofiary stawały się na ogół gotowe do współpracy już po kilku obrotach śruby.

Zgniatacz kciuków

Zgniatacz palców jest jedną z prostszych, lecz skutecznych tortur znanych i używanych już w starożytności. Służyło do tego proste urządzenie, przypominające trochę zgniatarkę do miażdżenia orzechów, tyle tylko że

wyprofilowaną w taki sposób, aby można było oddziaływać na wszystkie palce przesłuchiwanego.

Żelazne buty

Ten oryginalny but pozwalał poprzez stopniowe dokręcanie śruby na wywołanie silnego nacisku na piszczel, co zmuszało przesłuchiwanego do przyznania się do win, także tych nie popełnionych. Niekiedy zmuszano przesłuchiwanego do chodzenia, co z wielokrotnie jeszcze jego cierpienie.

Żelazne kierpce

Pochodzą z Austrii, z końca XVII wieku. Są to buty wykonane z metalu – ich rozmiar był regulowany śrubą. Dzwoneczek, umieszczany na ogół na nosku buta, swym dźwiękiem zwracał uwagę przechodniów na odbywającego karę, cierpiącego z powodu obuwia o parę numerów mniejszego niż zwykły nosić.

Oczywisty jest fakt, że jakakolwiek próba samowolnego uwolnienia się, wywołałaby eskalację kar. Z drugiej strony, pokorne dopełnienie wyroku na ulicach miasta zaoszczędzało czas i fatywę oprawców.

Żelazny knebel lub kaganiec

Narzędzie to tłumilo krzyk torturowanego, który mógł przeszkadzać śledczym.

Stalową tubę, umieszczoną na obręczy, zakładano na usta ofiary, zaciskając rzemieniem na karku. Pośrodku metalowego knebla znajdował się niewielki otwór przepuszczający powietrze, który zależnie od woli opraw-

cy mógł być zatykany palcem, co powodowało podduszanie ofiary.

Knebel był często używany w stosunku do skazanych na stos, szczególnie w czasie wielkich publicznych ceremonii zwanych *autodafe*, kiedy to palono heretyków całymi dziesiątkami. W ten sposób wykluczało się możliwość, iż krzyki palonych zagłuszyłyby święte śpiewy.

W roku 1600 na Campo dei Fiori w Rzymie został spalony żywcem Giordano Bruno, którego poglądy były zbyt postępowe jak na czasy, w których przyszło mu żyć. Skazaniec miał na twarzy kaganiec zaopatrzony w dwa ostrza, z których jedno przebiegało język i wychodziło podbródkiem, drugie zaś zagłębiało się w podniebienie.

Do ciekawostek tej epoki należą także osławione **pasy cnoty**. Tradycja mówi, że pasy te chroniły cnotę żon krzyżowców, którzy wyruszyli do Ziemi Świętej. Można było je nosić tylko przez kilka dni – w innym przypadku kobiety ulegałyby infekcjom (metalowe krawędzie powodowały bowiem obrażenia). Wydaje się, że pasy służyły przeważnie tym przedstawicielkom słabej płci, które chciały uchronić się przed gwałtem, np. podczas postoju wojsk, podróży lub noclegów w gospodach. Tak więc kobiety same, z własnej inicjatywy, zakładały się w te niezbyt wygodne urządzenia, co z pewnością należy traktować jako dobrowolną, choć dosyć bolesną torturę.



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

DOMINIKA MATERSKA

Convicta et combusta

CZYLI SKAZANA I SPALONA

ILUSTRACJE: PIOTR WYSKOK

Convicta et combusta, taka adnotacja kończy zazwyczaj akta sądowe, które pozostały po średniowiecznych procesach czarownic. W wielu krajach, zwłaszcza na północnym zachodzie Europy, palenie wiedźm było przez wieki zjawiskiem masowym. Procesy o czary, proceduralne przesłuchania i tortury, wreszcie egzekucje – ich organizacja i finansowanie – wszystko to stało się niemalże przemysłem, obrosło przepisami i obyczajami. Zeznania wymuszone na wiedźmach wyszły poza sale sądowe. Powtarzane szeptem, przekazywane z ust

do ust dały początek licznym opowieściom. Właśnie one są prawdopodobnie źródłem przesądów i wierzeń, które znamy tak dobrze – i to nie tylko z literatury.

Wiedźmy, ich konszachty z diabłem, związki z czarownikami, magicznymi zwierzętami i *faerie* są tematem folkloru wielu krajów. Jednak najciekawsze historie o wiedźmach można usłyszeć w Szkocji. Szkoci wiedzą o czym mówią; nie na darmo ich przodkowie osądzili i spalili setki czarownic. W liczbie wykonanych wyroków prześcigają ich tylko Niemcy;

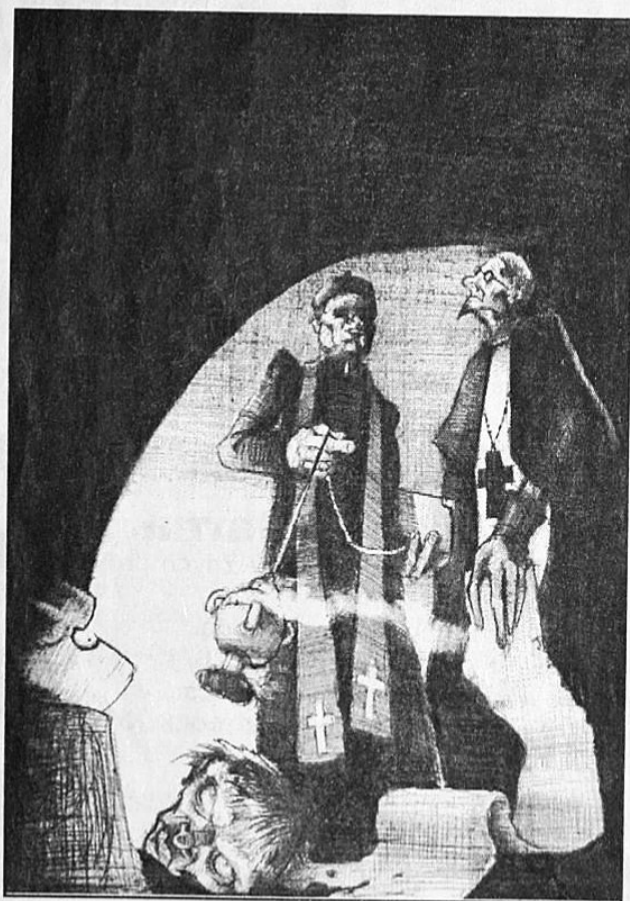
o p o w i a d a n i a o wiedźmach, czarownikach i czarach – nikt na świecie.

Pierwszy szkocki stos zapłonął zapewne w Morayshire w początkach dziesiątego wieku, kiedy to wydano wyrok skazujący na trzy wiedźmy oskarżone o próbę zabicia za pomocą czarów króla Duffusa. Ostatnia zarejestrowana oficjalnie rozprawa sądowa odbyła się zaś w roku 1827 w Dornoch. W jej trakcie niejakej Janet Horne udowodniono, że dała własną córeczkę do podkucia diabłu, w wyniku czego

Horne spalono, zaś jej córka wyszła na wolność. Kiedy w kilka lat potem sama urodziła, podobno jej dziecko przyszło na świat ze zniekształconymi stópkami.

W bardzo wczesnym średniowieczu wiedźmy palono w wyniku samosądów, zbiorowej hysterii mieszkańców małych wiosek lub na samowolny rozkaz feudalnych władców. W latach późniejszych, między połową XVI a początkiem XVIII wieku, karę stosu za czary wyznaczało prawo szkockie. Wedle statutów, wiedźmę bądź czarownika (co było znacznie rzadsze) należało udusić, a potem spalić. Równolegle jednak stosowano i inne, mniej „humanitarne” metody. Czarownice gotowano żywcem we wrzątku, palono żywcem w beczkach płonącej słomy, a czasem odrąbywano im głowy. Ta ostatnia kara spotkała na przykład pewne rodzeństwo z Edynburga – Annas, Isobel i Roberta Erskine'ów – którzy konszachtowali z wiedźmami i truli niewinnych ludzi. Wedle kronik z epoki zostali oni publicznie ścięci na placu Market Cross.

Egzekucje takie były widowiskiem kosztownym – zapłacić za nie musiały rodziny skazańców. Oszczędni Szkoci dokładnie wyliczali wszystkie koszty. Do dziś dnia zachowały się rachunki przedstawiane bliskim traconych wiedźm: *Dziesięć miar węgla, beczka smoły, sznur do uduszenia, catun z konopi, koszty jego utkania, koszt sprowadzenia sędziego, zapłata dla kata, dodatkowe wydatki poniesione przez kata: razem ponad szesnaście szkockich funtów* – czytamy na jednym z nich, datowanym: Fife, Kirkcaldy; listopad 1636.



Uważna lektura akt procesów o czary udowadnia, że zadziwiająco duży procent egzekucji, tortur, a także wszelkiego rodzaju kontaktów ze światem zjawisk nadprzyrodzonych miał miejsce w listopadzie i pierwszej połowie grudnia, w porze roku tradycyjnie należącej do umarłych i diabła.

Halloween, czy też All-Hallows Eve, to ponoć dzień, kiedy diabeł werbował nowe adeptki czarnej magii. Isobel Gowdie, słynna wiedźma z okolic Inverness, wybrała się tego dnia na farmę przyjaciółki z sąsiedniej wioski. Jak to wiele lat potem zeznała w sądzie, spotkany przez nią szatan był miły. Poprosił, by przyszła w nocy do ruin starego kościoła. Tam w wigilię Wszystkich Świętych odbył się akt inicjacji – podczas czarnego chrztu Isobel dostała nowe, diabelskie imię Janet. Diabeł ugryzł ją w ramię, wyssał łyk krwi i skropił nią głowę kobiety. Położył potem jedną łapę na jej włosach, drugą zaś dotknął stopy. Dziewczyna przysięgła, że wszystko co znajduje się pomiędzy łapami należy na wieki do piekła. W nagrodę poznała pierwsze magiczne sztuki. Szatan zaprowadził potem Isobel-Janet do kościoła, gdzie przed zgromadzeniem złożonym z trzynastu poważanych w okolicy osób odprawił czarną mszę. Członkowie tego diabelskiego kręgu spotykali się na sabatach i przez lata pomagali sobie w rzucaniu czarów i złych uroków. Isobel opisała kilka z nich. Wyjaśniła jak „osuszyć” wymioną krów, sprowadzić nieurodzaj, uciszyć wiatr lub rozpętać burzę. Ta ostatnia umiejętność jest w Szkocji szczególnie ceniona – kraj leży nad brzegiem i większość jego mieszkańców wypływa często na otwarte, groźne morze. Wedle Isobel, aby zerwać się sztorm wystarczy położyć na płaskim kamieniu wilgotny gałąz i bić go kawałkiem suchego drewna po trzykroć odśpiewując stosowne zaklęcie.

Isobel i schwytane podobne jej czarownice opowiadały w swoich zeznaniach o rozmaitego rodzaju czarach. Jednym z najgroźniejszych była zapewne umiejętność rzucania złych uroków. Wedle niektórych źródeł urok działał tylko wtedy, gdy ofiara wiedziała, że ktoś ją przeklął; wedle



innych wiedza taka nie była konieczna. Najsłynniejszym szkockim urokiem jest niewątpliwie „złe oko” (evil eye) – klątwa rzucana bez słów, samym tylko spojrzeniem. Wiedźma mogła „zrobić złe oko” patrząc zarówno na innego człowieka, jak i na trzodę, a ponoć nawet na traktor. Taki wypadek miał miejsce w jednej ze szkockich wiosek w 1927 roku, kiedy to wyklinające spojrzenie wieśniaczki zepsuło maszynę rolniczą tak, że nikt jej już nie zdołał naprawić.

Przed złym okiem obronić się trudno, ale jest to możliwe. Jeśli ktoś rzucił urok na krowę, to ocalić ją można jedynie zmuszając sprawcę uroku do napi-

cia się mleka zwierzęcia. Istniały także przeciwwzaklęcia, które należało wypowiedzieć, gdy ktoś próbował zauroczyć nas samych – rozpoznać taki moment można dość prosto: jeśli niespodziewanie dostaniemy napadu ziewania, to ktoś rzuca właśnie na nas czary.

Inna metoda obrony przed złym okiem to zawieszenie na ścianie domostwa końskiej podkowy – konieczne otwartymi końcami do góry, tak aby szczęście nie mogło spłynąć przez otwór, ale zostało w podkowie jak w naczyniu. Inny powód takiego właśnie przybijania podków to wiara, że jej uniesione do góry końce wyobrażają rogi szatana.



Zwyczaj przybijania na ścianach podków wiąże się ze szkocką legendą o diable i kowalu, legendą także związaną z All-Hallows. Szykujący się na coroczną uroczystość diabeł postanowił podkuć się dla parady. Znalazł małą kuźnię, gdzieś na szkockich wyżynach, wszedł i zażądał, aby przybito mu podkowy. Kowal zgodził się chętnie, ale podkuwanie okazało się zabiegiem niesłychanie bolesnym. Diabeł błagał kowala, żeby ten przestał walić młotem, lecz rzemieślnik był uparty i nie reagował. Oszałały z bólu diabeł przysięgał, że spełni każde jego życzenie, byleby tylko przestał. Kowal zażądał wtedy, by zły czar nie miał się żadnego budynku, gdzie na ścianie wiszą podkowy. Diabeł ponoć tym razem dotrzymał słowa.

Wśród ciekawszych uroków wymienić warto sposób na zepsucie piwa nie lubianej sąsiadki. Trzeba w tym celu zakopać przed jej progiem grudkę ziemi z cmentarza – urok działa lepiej, jeśli jest to grudka wyrzucona przez kreta. Ale wroga wiedźmy straci wtedy smak i obróci się w czystą wodę, a cała jego moc przejdzie na piwo warzone właśnie w domu wiedźmy. Podobne

elementarne magiczne sztuczki pozwalały dawnym Szkotom kraść miód z odległych nawet uli, ryby z sieci rybackich, a także kolory z farbowanego przez sąsiadki płótna – chyba że był to kolor czarny, który jako osobiste insygnium szatana nie poddawał się żadnej magii.

Wiedźmy doświadczone i bardzo dobre w swoim rzemiośle wykorzystywały noc wigilli All-Hallows do przyrządzenia „maści księżycowej” – groźnej substancji, służącej do rzucania poważnych klątw. Maść przyrządzało się podczas magicznego rytuału,

a przepis na nią zaczynał się następująco: „ściągnij z niebios trochę Księżyca”. Należało przez kilka kolejnych pełni zbierać odpowiednie zioła, w święteczną noc skropić je wodą pochodzącą z siedmiu różnych studni i rozetrzeć w kadzi na cmentarzu, podczas gdy członkowie magicznego kręgu śpiewać będą odpowiednie zaklęcia. Tak sporządzoną maść księżycową używano do smarowania figurek przedstawiających wrogów – podobno z jak najgorszym dla tych ostatnich skutkiem.

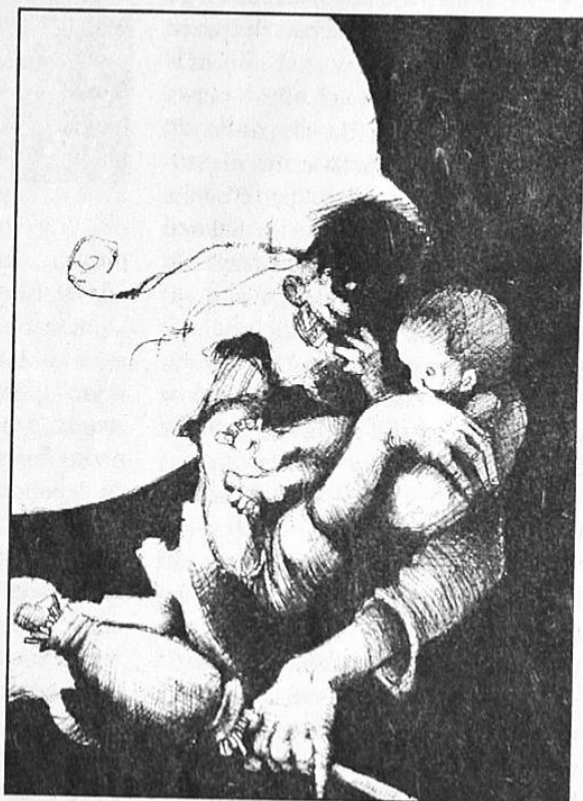
Kłaki czerwonego włosia rzucane z wiatrem w kierunku wroga miały także swoją moc. Jeśli rzucająca je wiedźma wypowiedziała odpowiednie zaklęcie, to w miejscu, gdzie włosie dotknęło ciała jej wroga tworzył się bolesny, ropiejący wrzód. Inna wyjątkowo silna klątwa brzmiała:

„Niechaj nigdy nie narodzi się wam syn” – rzucono ją na nowożeńców w ich noc poślubną. Słowa należało wypowiedzieć podczas specjalnej ceremonii: najpierw wiedźma piekła placek z ziarna i zakwasu magicznie skradzionego wieśniakom, w jego środku robiła dziurę, przez którą przekładała woskową figurkę wyobrażającą niemowlę. Laleczka wędrowała przez otwór po trzy razy w obie strony, podczas gdy wiedźma powtarzała słowa klątwy.

Inna legenda związana z listopadowymi czarami i Świętem Zmarłych opowiada o skąpym szewcu imieniem Robert Heckspeckle, mieszkańcu Selkirk.

Wczesnym, zimnym rankiem pewnego listopadowego dnia siedział on jak co dzień w swoim warsztacie, kiedy do drzwi zastukał nieznajomy. Przybysz ubrany był w długi czarny płaszcz i nasunięty na oczy kapelusz z szerokim rondem. Bez słowa rozejrzał się po warsztacie, zdjął z kopyta jeden trzewik z nie ukończonej jeszcze pary i przymierzył go. But pasował idealnie. Nieznajomy zapłacił złotem i powiedział, że zgłosi się po brakujący trzewik nazajutrz przed pianiem pierwszego koguta.

Po wyjściu nieznajomego Heckspeckle zaczął rozmyślać o dziwnej



wizycie. Był coraz bardziej zaniepokojony. Przypomniał sobie, że ubranie porannego klienta przesiąknięte było błotnym zapachem świeżej gleby i że jego mieszki prócz złotych monet zawierał dobrą garść piachu, w którym wiły się dżdżownice i żuki.

Zatroskany szewc poszedł wcześniej niż zazwyczaj spać, ale spędził noc bezsenne przewracając się z boku na bok.

Następnego ranka nieznajomy powrócił, tak jak obiecał. Odebrał drugi but i zapłacił następną złotą monetą. Kiedy wyszedł, zaciekawiony szewc podążył za nim, śledząc go z pewnej odległości. Ku swojemu zdziwieniu odkrył, że jego klient podąża w stronę miejscowego cmentarza, wchodzi na jego teren, kieruje się do jednego z grobowców i znika pod ziemią. Przerażony szewc popędził z powrotem do miasteczka, zwołał sąsiadów i razem z nimi powrócił na cmentarz. Wieśniacy rozkopali wskazany przez niego grobowiec i rozbili znajdującą się w jego wnętrzu trumnę. Było tak, jak twierdził szewc – zwłoki w trumnie miały na sobie nowe trzewiki. Szewc ściągnął parę wykonanych przez siebie butów z nóg nieboszczyka i powrócił do warsztatu.

Kolejnego ranka krzątająca się po kuchni żona szewca słyszała przez ścianę uderzenia młotka i pogwizdywanie pracującego męża. Nagle rozległ się straszliwy huk i przeraźliwy krzyk męża. Szewcowa wpadła do warsztatu. Pomieszczenie było zupełnie puste. Unosił się w nim tylko słaby zapach siarki, a podłogę ktoś zabrudził świeżą ziemią. Kiedy mieszkańcy miasteczka po raz kolejny rozkopali feralny grobowiec, leżący tam nieboszczyk miał na sobie swoje nowe buty, a w prawym ręku ścisnął szlafmycę szewca. Samego szewca nikt już nigdy więcej nie ujrzał na oczy.

Późna jesień to tradycyjny czas powrotów zmarłych. Przekonał się o tym inny Szkot, tkacz z East Lothian, małej nadmorskiej osady. Jego niebywale, ponoć piękna żona zmarła rodząc czwarte dziecko. Poród był bardzo ciężki, biedaczka umierała długo i w wielkich boleściach. Ciało tej przecudnej niegdyś kobiety było, wedle słów położnej, szpetnie rozdę-

te. Stare kobiety w miasteczku szeptały na pogrzebie, że śliczną tkaczką porwały fearie, a na jej miejsce podrzuciły jakieś zdeformowane zwłoki z cmentarza.

Po rocznej żałobie tkacz postanowił powtórnie się ożenić – nie dawał sobie rady z samotnym wychowywaniem gromadki małych dzieci. Poszedł do swatki i wkrótce potem zaczęły się przygotowania do wesela.

W noc poprzedzającą uroczystość szewc obudził się o „wiedźmiej godzinie”, czyli o północy. U wezgłowia jego łóżka stała zmarła żona. Przecudna, w białej delikatnej tkaninie sukni. Powiedziała mu, że przybywa z Krainy Fearie, gdzie od lat jest więziona wbrew swojej woli. Przekazała mężowi odpowiednie instrukcje – stare gospodynie z okolicy winny udać się razem z proboszczem na miejscowy cmentarz, rozkopać jej grób i roztrząskać trumnę. Kiedy to się stanie, zwłoki same wyskoczą na zewnątrz, pobiegną w stronę kościoła i zaczną go okrążać. Kowal, najlepszy biegacz w okolicy, ma wtedy dogonić je i silnie złapać – w tym momencie piękna tkaczowa odzyska swoją ludzką postać.

Tkacz obudził się następnego ranka ze strasznym zamętem w głowie. Długo rozmyślał o nocnej wizycie, aż w końcu uznał, że musiał to być sen i postanowił zignorować słowa nieżyjącej żony. Tej samej nocy widmo powróciło i powtórzyło swoje żądanie. Tkacz znowu nie zareagował – kobieta pojawiła się po raz trzeci i ostrzegła, że jeśli znowu ją zignoruje, to nie zobaczy się już nigdy więcej.

Następnego dnia tkacz poszedł do proboszcza i opowiedział mu całą tę

historię. Ksiądz okazał się dobrym psychologiem – nie powątpiewał i nie próbował przekonywać wdowca, że wszystko mu się tylko śniło. Spokojnie wytłumaczył, że nie ma żadnych praw do otwierania grobów i ekshumowania zwłok. Poradził tkaczowi, by jak najprędzej wziął odłożony tymczasem ślub. Twierdził, że obecność drugiej żony uspokoi ducha pierwszej – będzie miała pewność, że ktoś opiekuje się opuszczoną przez nią rodziną. Tkacz posłuchał rady proboszcza, a duch pierwszej tkaczowej nie pojawił się już nigdy więcej.



Opowieści o Krainie Fearie i „wee-folk”, jej czarodziejskich mieszkańcach, przeplatają się z opowieściami o szkockich wiedźmach. Wedle niektórych wiedźmiństwo to pogańska religia. Jego wyznawcy dysponowali magiczną mocą: leczyli ludzi i zwierzęta oraz zapewniali płodność ziemi i istot żywych – wszystko za pomocą odpowiednich zaklęć. Po przybyciu do Szkocji Rzymian, a kilka wieków potem chrześcijan, kapłani

starej religii – „wee-folk” – zaczęli budzić przerażenie i zabobonny lęk. „Wee-folk” są więc być może rdzennymi mieszkańcami Szkocji, rasą Pigmejów – ludzi niskich, szerokich w ramionach i obdarzonych pewnymi wrodzonymi magicznymi umiejętnościami.

„Wee-folk” mogli rzeczywiście podkradać i wychowywać ludzkie dzieci, aby zdobyć dla swojej rasy nową, zdrową krew. Z tych samych przyczyn mogli także, tak jak mówią jedenastowieczne opowieści, porywać dorosłych i krzyżować się z nimi. I tak na przykład Ian, czwarty naczelnik klanu MacLeod, ożenił się ponoć z fearie. Żona pomogła mu trafić do krainy fearie i zdobyć czarodziejski sztandar. Kiedy postanowili powrócić do świata ludzi powiedziano im, że sztandar ten może załopotać tylko trzy razy, w chwilach gdy klan MacLeod znajduje się w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Tak też się stało, sztandar dwukrotnie uratował klan podczas bitew, a jego szczątki to najprawdopodobniej legendarna Czarodziejska Flaga z Duvagan, którą widziano ostatnio w roku 1380.

Fearie były co prawda wiele mniejsze od ludzi, ale nie należało ich lekceważyć. W walce stawały się niesłychanie groźnymi przeciwnikami. Ich wiedza na temat ziół i trucizn oraz świetna znajomość terenu sprawiała, że z łatwością pokonywały naszych przodków. Szczególną sławę zyskały słynne strzały, ich groty nasączone były silną trucizną, na którą nie istniała żadna odtrutka.

Jeden z najsłynniejszych przypadków próby kradzieży przez fearie ludzkiego dziecka miał miejsce we wczesnym średniowieczu w okolicach Kircudbright. Pewnego listopadowego dnia żona sługi miejscowego pana urodziła dziecko. Prawie jednocześnie sługa ten został wezwany do zamku. Kiedy wyruszał w drogę, już się ściemniało. Co gorsza, było właśnie Halloween – czas, gdy najlepiej trzymać się z dala od hobgoblinów i duchów, a sługa musiał przejechać koło miejsca zwyczajowo nawiedzanego przez „wee-folk”. Kiedy z duszą na ramieniu zbliżył się do tego niebezpiecznego zakątka, dostrzegł słabe, poruszają-

ce się światełko. Stopniowo zaczęło ono przybierać formę sześciokonnej karocy oświetlonej błękitnymi latarniami. Karoca była pełna drobnych postaci. Tuż obok niej, na czarnym rumaku, jechał czarodziejski strażnik. Słabe błękitne światełko, znak śmierci zapłonęło w przydrożnym rowie. Sługa pomyślał o żonie i malutkim dziecku, którzy zostali zupełnie sami w pustym domku.

O północy żona sługi usłyszała koński tętent, skrzyp kół, a potem szmer wielu podekscytowanych głosików. Przerażona chwyciła dziecko w ramiona w przeczuciu tego, co się miało zaraz stać. Drzwi nagle otworzyły się z trzaskiem i całą izbę zalało błękitne światło. W pomieszczeniu aż zaroilo się od tuzinów ludzików odzianych w zieleń. Przez otwarte drzwi wkroczyła wysoka, majestatyczna postać królewsko odzianego mężczyzny. Człowiek ten skinął dłonią, a wszystkie fearie zamilkły. Spojrzał na przerażoną młodą matkę i powiedział: *Dzisiaj wypada wigilia All-Hallows. Przychodzę tu z moim ludem po twoje dziecko – i w imię diabła dostanę tego chłopczyka!*

Kobieta cofnęła się i tuląc synka krzyknęła przeraźliwie: *Boże mój, obroń mnie!* W tym momencie w izbie zapadła absolutna ciemność i absolutna cisza. Matka zemdląca, a kiedy odzyskała zmysły, ku swojej uldze zobaczyła, że dziecko śpi obok niej. W tym samym czasie jeden z sąsiadów dostrzegł grupkę malutkich jeźdźców i piekielną karetę mknącą drogą koło jego chaty.

Fearie i wiedźmy często współpracowały – zwłaszcza w kradzieżach ludzkich dzieci. Czarownice nagminnie rzucały uroku na potomstwo swoich



wrogów. Dziecko należało „zamówić” – zamówienie polegało na rozcieraniu masła i czarnej wełny przy jednoczesnym cytowaniu słów zaklęcia.

Janet Traill, słynna szkocka wiedźma, zeznała podczas swojego procesu, że kilkakrotnie o rzucenie uroku na dane dziecko prosiły ją właśnie elfy. Chciały, by dzieci zapadały na zdrowiu. Traill twierdziła, że odmawiała tym prośbom. Opowiedziała jednak także, jak wykonać taki czar. Należy wziąć kawałek zielonego płótna, pociąć go na dziesięć kawałków i spalić je w różnych miejscach w trzech różnych hrabstwach.

Inna próba rzucenia uroku na dziecko miała miejsce w siedemnastym wieku. Dziewczynka, Christian Shaw, zobaczyła przypadkiem jak Katherine, służąca w gospodarstwie jej ojca, odprawia czary nad krowami. Chciała powiedzieć o tym ojcu, co spostrzegłszy wściekła Katherine krzyknęła: *Niechaj diabeł przegoni twoją duszę po całym piekle!*

Następnej nocy Christian dostała dziwnego ataku – jej członki powykręcał okropny ból, dostała silnej gorączki i zaczęła majaczyć. Krzyczała

głośno, że Katherine Campbell to wiedźma. Zaraz potem dziewczynka zaczęła wymiotować. Zwracała dziwne, drobne przedmioty: kurze kostki, skorupki jajek, grudki wosku ze świecy, kamyki, a także sporą liczbę pogiętych szpilek. Jej rodzice od razu rozpoznali składniki używane do czarów i poinformowali okoliczne władze o próbie rzucenia złego uroku.

Odbył się proces, podczas którego rozhisteryzowana dziewczynka wskazała na około dwudziestu mieszkańców wioski twierdząc, że są oni członkami diabelskiego kręgu. Byli między nimi jej własni kuzyni, a także pewien znany czarownik – człowiek już notowany w kartotekach hrabstwa. Pięć osób spośród tej feralnej dwudziestki spalono żywcem. Rankiem w dniu egzekucji w celi znaleziono martwego czarownika – zapewne udusił go diabeł – aby ten nie mógł zeznać za dużo.

Odnajdywanie wiedźm, ich identyfikacja i udowadnianie im winy stało się w średniowieczu prawdziwym przemysłem, źródłem utrzymania wielu łowców czarownic. „Witch-prickers”, czyli „nakłuwacze wiedźm” dostarczali odpłatnie dowodów winy,

na podstawie których skazano i spalono niejedną wieśniaczkę. Używali oni długich stalowych igieł oprawionych w drewnianą lub metalową rękojeść. Za pomocą takiego instrumentu próbowali odnaleźć na ciele wiedźmy punkt odporny na ból – tak zwane czarcie znamię. Odnalezienie znamienia wystarczało, by uznać oskarżoną za wyznawczynię szatana. Łowcy czarownic dobrze znali i często wykorzystywali anatomiczną prawdę mówiącą, że to samo miejsce, nakłuwane wielokrotnie, drętwieje w końcu i staje się niewrażliwe na wszelki ból.

W powszechnym użyciu były także instrumenty, których wydrążona w środku rękojeść pozwalała na ukrycie – w decydującym momencie – igły. Takie oszustwa popłacały. Opłaty pobierane przez łowców czarownic były bardzo wysokie – stać się łowcą nie było łatwo; istniała elitarna gildia, która czuwała nad całym procederem i kontrolowała edukację nowych jego adeptów.

Prześladowane i mordowane, szkockie wiedźmy chwytaly się rozmaitych sposobów aby przeżyć. Popularną metodą było rzucanie czarów

pod czyjąś postacią, najczęściej czarnego kota. Ciekawym przykładem jest tu historia pewnej wiedźmy z Thurso. Jej czary z niewiadomych przyczyn zaczynały tracić moc. Zaniepokojona postanowiła więc więcej praktykować. Wybrała do tego celu domostwo nowego we wsi gospodarza – niejakiego Montgomery'ego. Wkrótce jego dom zaczął roić się od kotów rozmaitej maści i rozmiarów. Zwierząt było tyle, że budynek przestał się właściwie nadawać do zamieszkania. Montgomery znajdował się wtedy

czasowo poza domem – jego zaniepokojona żona słała do niego posłańców z ponagleniami, że jeśli szybko czegoś nie przedsięwzię, to będą musieli wszyscy uciekać. Tymczasem pewnej nocy jeden ze służących Montgomerych podsłuchiwał, jak koty rozmawiają ze sobą przed paleniskiem po ludzku.

Montgomery wrócił do domu i wydał walkę kotom. Nim uciekły, złapał jednego z nich – zbił mieczem, przekuł palikiem, a truchło wyrzucił za stodołę. Nocą zniknęło. Po kilku dniach najazd kotów się powtórzył – Montgomery znów złapał jednego i rozłupał mu łeb toporem. Po raz kolejny kocie truchło zniknęło nocą. Montgomery zrozumiał, że chodzi tu o magię i poszedł ze sprawą do miejscowego szeryfa.

Szeryf rozpoczął śledztwo od zebrania informacji, czy ktoś w okolicy ostatnio nie uległ dziwnemu wypadkowi. Rzeczywiście, okazało się, że pewna kobieta straciła w nie wyjaśnionych okolicznościach nogę – szczerbą kończynę znaleziono koło jej domu i dostarczono szeryfowi.

Kobieta ta już od dawna miała opinię wiedźmy. Aresztowano ją więc niezwłocznie. Podczas procesu zeznała, że pod postacią kota nawiedzała dom Montgomerych i że pewnego razu została złapana i przekłuta palikiem. W wyniku odniesionych ran odpadła jej noga. Podczas tortur wskazała na wiele innych okolicznych gospodyń-sąsiadek, które razem z nią przemieniały się w koty i próbowały przeprzeć z hrabstwa Montgomerych. Na jej ciele z łatwością odnaleziono sławetne czarcie znamię. Kobieta udużono i publicznie spalono. Odtąd nigdy więcej żaden kot nie zakłócił spokoju domostwa Montgomerych.

Podobny przypadek miał miejsce wiele lat później w Inverness. Pewien gospodarz zorientował się, że jego zapasy wina topnieją w podejrzenie szybkim tempie. Uznał, że trunek wypija ktoś ze służby i któreś nocy postanowił zacząć się w piwniczce, by złapać złodzieja na gorącym uczynku. Ku swojemu zdumieniu spostrzegł, iż w ciemnościach piwnicy aż roiło się od kotów. Gospodarz zaczął bić je na oślep czym popadnie, aż zwierzęta po-





uciekały. Rano zobaczył, że kamienna posadzka piwnicy zachlapana jest krwią – zrozumiał więc, że musiał zranić chociaż jednego zwierzaka. Tego samego dnia starszą wieśniaczkę o nie najlepszej reputacji znaleziono w łóżku ciężko ranną w nogi.

Złapane i aresztowane wiedźmy poddawano licznym wymyślnym torturom. Pierwszy etap kaźni stanowiły tak zwane tortury wstępne, podczas których wiedźma miała wyjawic swoje winy. Z kobiety zdzierano ubranie i prowadzono ją do izby tortur. Kat z sadystyczną przyjemnością wyjaśniał jej zastosowanie rozmaitych zgromadzonych tam narzędzi – łyżek do wyjmowania oczu z oczodołów, żelaza do piętnowania, urządzeń łamiących kręgosłup, metalowych krzeseł, na których sadzało się ofiarę, a potem, rozniecając ogień w specjalnie do tego celu zamontowanym palenisku, rozgrzewało siedzenie do czerwoności itd. Ofiarę przez

kilka dni żywiono przesolonym jedzeniem i poiono octem z zalewy do pikli; jej stopy i dłonie miażdżono w imadłach. Jeśli skazana przyznała się na tym „wstępnym” etapie, w aktach pisało, że wyznała winy bez tortur.

Kolejny etap kaźni, tortura właściwa, dzielił się na tortury zwyczajne i nadzwyczajne. Podczas tortur zwyczajnych wiedźma winna była zdradzić imiona współników, zwykle pozostałych członków czarciego kręgu. Tortura nadzwyczajna zaś to szczególnie przemyślnie sposoby maltretowania ludzkiego ciała – rwanie tkanek rozgrzаныmi hakami, wsadzanie stóp w specjalne „pantofle”, napelnianie następnie wrzącym ołowiem, wydzieranie paznokci, powolne wrywanie palców od nóg. Jedną z najboleśniejszych, powolnych metod torturowania nosiła nazwę *strappado*. Wiedźmie wyłamywano ręce, wiązano je na plecach i za nadgarstki wieszano nie-

szczęściwkę na haku. Do jej stóp przywiązywano tymczasem ciężary i zostawiano ją tak wiszącą na wiele godzin. W rezultacie *strapaddo* dłonie, stopy łokcie i ramiona ofiary zostawały trwale zdeformowane – stawy wypadały ze swoich miejsc, a kości się przemieszczały.

Nic więc dziwnego, że traktowane w ten sposób ofiary gotowe były przyznać się praktycznie do wszystkiego. Jeśli w sądzie odwoływały zeznania, natychmiast powracały do izby tortur. Zmuszane przez sędziów do opisywania magicznych procedur, recytowały z pamięci zaklęcia i klątwy, demonstrowały czary. Co ciekawe, w szkockich sądach istniało przekonanie, że sam fakt aresztowania odbierał wiedźmie wszelką moc. Nikt się więc nie dziwił, gdy odprowadzane na sali sądowej gusła nie miały żadnych skutków.

W Szkocji czary uznano za przestępstwo w roku 1563, ustawowa kara śmierci za wykonywanie takich praktyk obowiązywała do roku 1736. W okresie późniejszym za „bycie wiedźmą” odpowiadało się z wolnej stopy, a najwyższy przewidywany wymiar kary wynosił rok więzienia.

Palenie wiedźm zapewniało zarobek i utrzymanie całej grupie zawodów. Księża, lekarze, skrybowie, sędziowie, szeryfowie, strażnicy więzienni, kaci – wszyscy dokładali wszelkich starań, aby procesów było jak najwięcej i żeby toczyły się jak najdłużej. Nawet oberżysci robili najlepsze interesy w dni tuż przed egzekucjami – na każde publiczne palenie przybywało wiele osób, które można było przenocować i sprzedać im duże ilości jedzenia i trunków wypijanych podczas „uroczystości”.

Szkocki wymiar sprawiedliwości potrafił wykorzystać wiele paradoksalnych przepisów pochodzących z kontynentu. Dobrym tego przykładem jest zapożyczona od Niemców próba ognia i wody. Czarownice wiązano i wrzucano do wody. Jeśli zatonała, znaczyło to, że była niewinna, jeśli wypłynęła, to pomógł jej szatan i jako wiedźma zostawała skazana na stos. Zapis w aktach jej procesu kończył się osławioną adnotacją *convicta et combusta* – dowodem na to, że sprawa zakończyła się raz na zawsze.

WARHAMMER™



ŚMIERĆ NA RZECIE REIK

Trzecia część kampanii **Wewnętrzny Wróg**. Ta przygoda jest znacznie obszerniejsza od poprzednich, wchodzących w skład cyklu, jest również bardziej niebezpieczna. Bohaterowie muszą rozwikłać tajemnicę dawno zmarłego astronoma – ślady prowadzą w głąb opustoszałych wzgórz, o których krążą straszliwe pogłoski.

Przygoda zawiera wiele informacji na temat miast Imperium, szczegółowy opis kilku z nich, a także bardzo dokładny plan zamku, w którym rozegra się kulminacyjna część historii. Dodatkowo do książki zostaną dołączone dwie kolorowe mapy w formacie A4. Pierwsza przedstawia kolejny fragment Imperium, natomiast druga jest przewodnikiem po zamku.

ZAMEK DRACHENFELS

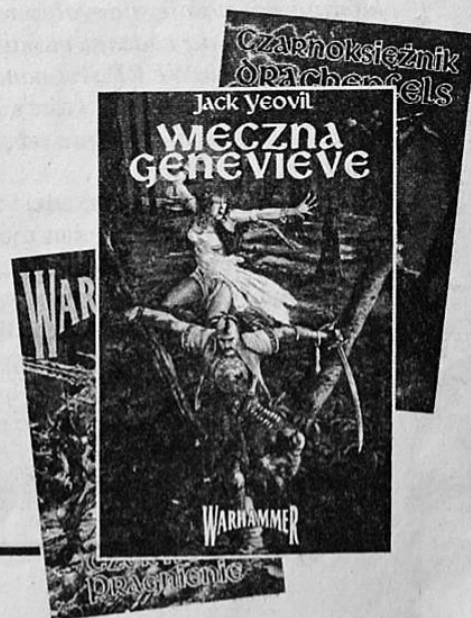
Zapewne czytaliście „Czarnoksiężnika Drachenfelsa”. Wielki Mag nie żyje, lecz jego siedziba wciąż stoi, ukryta przed ciekawskimi wśród pustkowi Szarych Gór. Kto wie, co czeka na śmiałków w opuszczonych korytarzach i komnatach kasztelu Oprawcy? Bohaterowie graczy staną przed wielką szansą – i jeszcze większym niebezpieczeństwem. Uwaga: to nie jest przygoda dla słabeuszy!

„Zamek Drachenfels” jest uznawany za jeden z najlepszych dodatków do WFRP. W podręczniku znajduje się niezwykle szczegółowy plan i opis zamku Wielkiego Czarnoksiężnika, pomysły na kilkanaście przygód, kilka nowych czarów, magicznych przedmiotów i potworów.

NIEŚMIERTELNA GENEVIEVE POWRACA!

Wasza ulubiona heroina ze świata Warhammera znowu w akcji! W trzech połączonych ze sobą opowieściach po raz kolejny przemierza bezdroża Starego Świata, ścierając się z czarownikami, potworami i prawdziwie umarłymi...

TEJ PRZYGODY NIE MOŻECIE OPUŚCIĆ!



ZMAGANIA Z CHAOSEM

Po długiej przerwie witam na łamach rubryki, w której zamieszczane są odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania, dotyczące gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

– Czy zamieścicie kiedykolwiek coś w rodzaju katalogu towarów i statków, w którym podane będą ich ceny? Sądzę, że coś takiego byłoby niezwykle przydatne dla wielu Mistrzów Gry.

Katalog towarów i statków, a także zasady rządzące handlem rzeczonym w Imperium, znajdują się w dodatku **Śmierć na rzece Reik**, który pojawi się na rynku na początku grudnia tego roku.

– Czy elf-szlachcic ma w Imperium takie same prawa, jak szlachcic-człowiek?

Zależy to od uznania Mistrza Gry, jednak według mnie nie. Wynika to z kilku spraw. Po pierwsze, Imperium jest państwem wyłącznie ludzkim, przedstawiciele innych ras są w nim tolerowani, ale nie cieszą się specjalną estymą. Po drugie, „prawdziwe” elfy siedzą w lasach i choć znane im są pojęcia takie jak „szlachectwo” czy też „błękitna krew”, to w ich kulturze mają one zdecydowanie inne znaczenie niż wśród ludzi. Elfy nie przywiązują specjalnej wagi do tytułów, własności itp. Poza tym niezwykle rzadko zdarza się, by elf-szlachcic porzucił las i zdecydował się na opuszczenie swego ludu. Prowadząc kampanię w świecie Warhammera nie pozwoliłbym na to, żeby każda profesja była dostępna dla członków wszystkich ras. Oczywiście ostatnie słowo należy zawsze do Mistrza Gry.

– Czy kapłan może rzucać czar z pergaminu, którego normalnie nie wolno mu wykorzystywać, jeśli należy on do rodzaju magii znanego kapłanowi? W podręczniku **WFRP** jest napisane, że pergaminów mogą używać wszyscy, którzy potrafią rzucać dany rodzaj czarów, niezależnie od poziomu osoby czarującego.

Pytanie to można w zasadzie zinterpretować dwójako. Po pierwsze, czy kapłan może rzucić czar zapisany na pergaminie, jeśli należy on do rodzaju znanego kapłanowi i jest wyższego poziomu niż poziom kapłana? Odpowiedź w tym przypadku brzmi: Tak, kapłan może rzucić takie zaklęcie, poświęcając na to 1 punkt magii. Pytanie drugie jest podobne, różnica tkwi w kilku słowach – czy kapłan może rzucić z pergaminu taki czar, który jest poziomu wyższego niż poziom kapłana, a którego normalnie nie wolno mu wykorzystywać?

Tym razem odpowiedź „nie” nie jest już tak oczywista, jak w pierwszym przypadku. Z jednej strony kapłan nie może używać tego czaru, ponieważ zabrania mu tego bóg. Z drugiej, według zasad nie stoi temu na przeszkodzie. Wydaje mi się, że aby udzielić na tak postawione pytanie właściwej odpowiedzi, musimy zastanowić się nad pochodzeniem magii kapłańskiej, nad tym, skąd kapłani czerpią swą magiczną moc. Tu wszystko jest jasne. Magiczne umiejętności sług rozmaitych bogów są bezpośrednimi darami istot, których są oni wyznawcami. Skoro więc bóg mówi, iż kapłanowi nie wolno korzystać z jakiegoś zaklęcia, oznacza to, że nawet w przypadku, gdy ten zna dany rodzaj magii, nigdy nie uda mu się rzucić takowego czaru – po prostu nie pozwoli mu na to jego bóg, nie dając mu dostępu do tej mocy. Pamiętajmy bowiem, że tak naprawdę kapłani rzucają zaklęcia korzystając z mocy boskiej. Według zasad dysponują co prawda punktami magii, lecz warto chyba zwrócić uwagę, iż zależnie od zachowania kapłana bóg może zwiększyć lub zmniejszyć ich liczbę.

– Mam drobną wątpliwość dotyczącą walki bronią dwuręczną i nożami lub sztyletami. Jak wiadomo, użytkownik broni dwuręcznej ma **I** obniżoną o 10 punktów. Jeżeli więc moja **I** jest równa 30, jestem uzbrojony w miecz dwuręczny i spotykam gobasa ze zwykłym mieczem o **I** = 29, on atakuje pierwszy. To rozumiem. Ale gdy chcę wykonać unik (test **I**), to czy ujemny modyfikator jest wciąż stosowany? Jeśli tak, walczący nożem elf o **I** = 69 jest niemal nie do trafienia, jeżeli będzie wykonywał uniki. Wszak jego **Inicjatywa** wynosi wówczas 89.

To dość trudne pytanie. Zasady gry nie dają na nie nawet pośredniej odpowiedzi, wobec czego trzeba zdać się na własny zdrowy rozsądek. Wydaje mi się, że najlepszym rozwiązaniem będzie uznanie, iż modyfikator **Inicjatywy** jest stosowany wyłącznie do ustalania kolejności ataków, natomiast nie stosuje się go przy unikach. W końcu modyfikator ten ma na celu oddanie łatwości lub trudności posługiwania się w walce pewnymi rodzajami broni – nie powinien bezpośrednio wpływać na szybkość ruchu ciała osoby walczącej (co jest istotne przy unikach).

– Podręcznik podstawowy **WFRP** podaje, że modyfikator za zwycięstwo w poprzedniej rundzie wynosi +10 do **WW**, podczas gdy w **Potępieńcu** jest napisane, iż jest to +10 do **I**. Jak to w końcu jest?

Zasady walki z podręcznika głównego zostały zmienione przez przepisy ze wspomnianego dodatku. Wskutek tego wszystkie modyfikatory, które w książce głównej traktowano jako zmieniające **WW**, obecnie traktowane są jako modyfikatory **I**. Jeżeli ktoś wykorzystuje zasady z **Potępieńca**, to powinien się do tego stosować. Proszę zwrócić uwagę, że uproszczony system **Inicjatywy** Efektywnej traktuje modyfikatory tak, jak podano to w podręczniku głównym.

– BG otrzymał trafienie krytyczne. Czy można zacząć mu rzucić test *Op*, aby sprawdzić, czy skutek tego stracił przytomność?

Raczej nie. Opisy trafień krytycznych zawierają odpowiednią informację. Jest w nich napisane czy BG mdleje, czy też nie. W wyjątkowych przypadkach MG może wprowadzić coś takiego, sugerowałbym jednak testowanie *Wt*. Warto przy okazji wspomnieć, że tego rodzaju modyfikacja zasad zwiększy śmiertelność walk.

– Czy czary są z założenia rzucane poprawnie? A jeżeli nie, to jaka jest szansa, że czar zostanie rzucony dobrze; test jakiej cechy należy wykonać?

Odpowiedź na powyższe pytanie znajduje się na stronie 135 podręcznika głównego, w podrozdziale **Koszt w Punktach Magii**. Według zawartych tam zasad czary są zawsze udane, jeśli magik posiada co najmniej 12 punktów magii. W przeciwnym wypadku wykonuje test 2k6. Wynik testu mniejszy od aktualnie posiadanej liczby PM oznacza, że zaklęcie się udało. Wynik wyższy niż liczba posiadanych PM oznacza, że czar się nie udał, choć liczony w punktach magii koszt jego rzucenia jest odejmowany od ich dotychczasowego poziomu. Czary magii prostej są zawsze skuteczne.

– Co się dzieje z ubraniem, na przykład człowieka, po jego przemianie w zwierzę (np. w wilka w przypadku wilkołaka). Jak na zwierzątka reagują przedstawiciele ras inteligentnych – czy traktują to jako oznakę chaosu, czy też może wiążą to z Dawną Wiarą?

Ubranko pęka i zamienia się w malownicze strzępy. Tak mi się przynajmniej wydaje. W najbardziej „wilkołaczej” grze, czyli w **Wilkołaku: Apokalipsie**, aby zapobiec czemuś takiemu, wilkołak musi odprawić nad swym ubraniem specjalny rytuał. Co do reakcji przedstawicieli ras inteligentnych, to ogólnie rzecz biorąc będzie ona zbliżona do tego, jak ty sam zareagowałbyś na widok zmieniającego się przyjaciela. Mówiąc poważnie, społeczeństwo Imperium, Bretonnii i w mniejszym stopniu Kisleva traktuje zmienność kształtu jako coś złego, a nawet pochodzącego od Chaosu. Sytuacja zmienia się na północy, w Norsce, gdzie wilkołactwo jest stosunkowo częste i uważane za dar boga Odina. Istnieją przekazy twierdzące, że zmiana postaci często występuje podczas walki, gdy niektórzy z wojowników z Norski wprowadzą się w stan uniesienia bitewnego.

– Czy istnieje coś takiego jak „biały demonolog”, tzn. demonolog zajmujący się demonami dobra?

Jak zapewne zauważyliście, w podręczniku głównym nie występują żadne demony dobre. Nie oznacza to jednak, że ich nie ma. W sieci Internet krąży sporo opisów dobrych i praworządnych bogów, a także ich demonów. Jednak oficjalnie coś takiego jak biały de-

monolog nie istnieje. Można, rzecz jasna, założyć, że niektórzy czarodzieje parają się badaniami tej dziedziny demonologii, przypuszczam jednak, że gdyby badania te były prowadzone na własną rękę, a nie z polecenia np. wyższego maga lub Arcykapłana, magicy ci traktowani by byli na równi z demonologami „normalnymi”. Na stos ich!

– Czy mag związany walką może rzucać czary?

Nie. Podręcznik gry wyraźnie stwierdza, że do rzucenia zaklęcia potrzebna jest koncentracja, o którą raczej trudno podczas walki.

– Rzucenie czaru zajmuje całą rundę. Czy mag nie związany walką rzuca zaklęcie wtedy, gdy wskazuje na to jego *Inicjatywa*, czy może w innym momencie?

Zasady gry mówią, że proces rzucania zaklęcia trwa około 10 sekund, w czasie których czarodziej wypowiada inkantacje i wykonuje gesty rękoma. Trzymając się przepisów, wypadłoby przyjąć, że wszystkie zaklęcia rzucane przez czarodziejów z pamięci wchodzi w życie na samym końcu rundy walki. Jest to jednak mało realistyczne. Mam nadzieję, że w jednym z najbliższych numerów **Magii i Miecza** uda mi się zaprezentować bardziej wiarygodny sposób rozwiązywania tego problemu.

– Gdy krasnolud, prowadzony przez gracza, na widok elfa nie wykona testu *Op*, czy musi rzucić się do walki nawet wtedy, gdy gracz wcale nie ma na to ochoty?

Powyższe pytanie jest doskonałym przykładem tego, w jaki sposób niektórzy ludzie trzymają się niewolniczo zasad i rzutów kostek, nawet jeśli są one wyjątkowo durne. Wierni czytelnicy **MiM** powinni chyba wiedzieć, że w tego rodzaju sytuacjach decydujące znaczenie ma chęć gracza – to on odgrywa bohatera, a więc i jego psychikę. To, że autorzy gry umieścili w podręczniku przepis mówiący, że krasnoludy są skłonne do niechęci do elfów nie oznacza, że każdy krasnolud automatycznie rzuca się z toporem w garści na każdego napotkanego ostrouchego.

– Jaka jest dostępność trucizn? W podręczniku głównym jest napisane, żeby sprawdzić to w *Podręczniku Konsumenta*, ale w nim nie ma ani słowa na ten temat.

Dostępność trucizn jest znikoma.

To już wszystko w tym miesiącu. Jeśli macie jakieś wątpliwości, dotyczące zasad którejkolwiek z naszych gier lub pytania, przysyłajcie pod adresem naszej redakcji. W ten lub w inny sposób postaramy się na nie odpowiedzieć. Może nie dla każdej gry będzie to oddzielna rubryka z odpowiedziami, ale zawsze coś się znajdzie...

(A.M.)

Artur Marciniak

CHOWAŃCE

w grze Warhammer Fantasy Roleplay

Ilustracje: Jarosław Musiał

Zasady zawarte w poniższym artykule nie są autoryzowane przez firmę Games Workshop. Chowańce Chaosu opracowano na podstawie Realms of Chaos – Slaves to Darkness.

Gdyby zapytać ludzi, jak wyglądają charakterystyczne elementy kojarzone z czarodziejami, wśród odpowiedzi prawdopodobnie najwięcej byłoby magicznych różdżek, szat z ponaszywanymi na nie dziwnymi symbolami, tajemniczych talizmanów i rozmaitych kruków, kotów i innych niewielkich zwierząt. Choć czarodziejskie laski i stroje są niewątpliwie fascynującym tematem na artykuł, zajmiemy się małymi zwierzątkami.

Co to jest chowaniec?

Natura magicznych studiów, a często również obawa o utratę zdobytej wiedzy, powodują, że magowie są osobnikami cokolwiek paranoicznymi i stosunkowo niechętnie nawiązują kontakty z innymi ludźmi. Dochodzi do tego także fakt, iż większość magików ma o sobie wysokie mniemanie, co – jakby tu powiedzieć – powoduje, że na dłuższą metę ich towarzystwo jest cokolwiek męczące.

Te właśnie fakty, a także względy praktyczne, są przyczyną tworzenia chowańców. Niewiadomo, który z magów Starego Świata, jako pierwszy wpadł na pomysł stworzenia sobie zwierzęcego kompana, faktem pozostaje jednak to, że obecnie posiadanie magicznego towarzysza nie jest wcale czymś wyjątkowym. Ale czym jest taki chowaniec? Najczęściej jest to zwierzę, które mag – korzystając ze środków magicznych i niemagicznych – oswaja i przeobraża inteligentnego towarzysza. Korzyści są zresztą obustronne. Oprócz stworzenia kompana, mag może w ten sposób nabyć pewne cechy charakterystyczne dla swego chowańca. I tak czarodziej, którego chowańcem jest na przykład kot, może korzystać z *widzenia w ciemnościach*.

W niniejszym artykule zostaną przedstawione przykładowe chowańce, jakie występują w Starym Świecie. Dodatkowo znajdują się w nim uwagi dla Mistrza Gry i przepisy regulujące wykorzystanie takich stworzeń w grze.

Znalezienie zwierzęcia

Mistrz Gry, prowadzący kampanię, w której czarodziej-bohater gracza chce stworzyć sobie chowańca, ma do wyboru kilka opcji. Po pierwsze może zdecydować się na losowe przydzielenie zwierzęcia. Sposób ten jest szybki i mało kłopotliwy, czasami stwarza jednak sytuacje, które w konkretnym scenariuszu mogą okazać się niezręczne. Drugim sposobem jest arbitralna decyzja Mistrza Gry. Tu najbardziej właściwe będzie zesłanie

bohaterowi snu lub jakiegoś omenu, w którym zostanie pokazany gatunek zwierzęcia, które przedstawiciel może stać się jego chowańcem. W ten sposób przed Mistrzem Gry otwiera się możliwość wpływania na tok przygody. Załóżmy, że do rozegrania scenariusza konieczne jest skuteczne wykorzystanie umiejętności *plywanie*, a tak się pechowo składa, że nikt spośród członków drużyny nie posiada tej cennej zdolności. Nic prostszego – senna wizja wskazuje czarodziejowi, że jego chowańcem powinna zostać mała, niepozorna zaba.

Trzeci sposób, moim zdaniem najlepszy, to zdanie się na wybór gracza. W tym przypadku nie wystarcza jednak stwierdzenie typu – *No dobra, to ja chcę za chowańca kruką, bo może dzięki temu nauczę się latać*. Gracz będzie musiał odegrać podczas przygody poszukiwanie odpowiedniego zwierzęcia, później trzeba go będzie oswoić, a jeszcze później rzucić kilka zaklęć.

Kiedy gracz zdecyduje się już na konkretny gatunek zwierzęcia, Mistrz Gry powinien poprowadzić przygodę, w której nadarzy się okazja nawiązania przyjaźni ze zwierzęciem. Dużą rolę mogą tutaj odegrać stosunkowo mało cenione umiejętności, takie jak *opieka nad zwierzętami* lub *posłuch u zwierząt*.

Kiedy zwierzę będzie już ufać czarodziejowi, mag może rozpocząć żmudny proces jego przekształcania. W tym czasie mag musi rzucić na niego zaklęcie *Stworzenie chowańca* (opisane poniżej). Po udanym rzuceniu ostatniego zaklęcia, mag dysponuje chowańcem. Mistrz Gry musi jeszcze tylko wybrać jedną ze zdolności, którymi może obdarzyć maga dane zwierzę. Towarzysz maga również zyskuje na tej wymianie – jego cechy psychiczne rosną do poziomu pokazanego w poszczególnych charakterystykach. Staje się po prostu inteligentnym, rozumnym stworzeniem, zdolnym do magicznej komunikacji ze swoim panem.

Czar Stworzenie chowańca

Poziom czaru: 3

Punkty magii: patrz opis

Zasięg: nieistotny

Czas trwania: stałe

Składniki: kropla krwi maga, wypijana przez zwierzę i kropla krwi zwierzęcia, wypijana przez maga. Krew musi zostać utoczona srebrnym nożem.

Za pomocą tego czaru można stworzyć chowańca. Przed rzuceniem zaklęcia mag musi zaprzyjaźnić się

z wybranym zwierzęciem. Następnie przez osiem dni, o każdym wschodzie słońca musi rzucić ten czar, wymieniając się ze zwierzem kroplami krwi. Pierwszego dnia czar kosztuje 2 PM, drugiego 4, trzeciego 8, a każdego następnego 16. Jak widać jest to czar wyczerpujący, dlatego użyteczne staje się posiadanie *klejnotu* lub *pierścienia energii*. Po udanym, ósmym rzuceniu zaklęcia, zwierzę staje się chowańcem. Zmienia mu się kolor sierści lub piór, pysk staje się bardziej „ludzki”, czasami potrafi mówić. Tego rodzaju efekty i sposób ich wykorzystania są pozostawione uznaniu Mistrza Gry. Pamiętać tylko trzeba, że takie zmiany mogą być poczytane (skądinąd słusznie) za mutacje.

Chowaniać jest istotą magiczną, i jako taki możliwy jest do wykrycia odpowiedziami czarami lub umiejętnościami. Prowadzący rozgrywkę powinien pamiętać, że godząc się na stworzenie chowańca, daje bohaterowi potężnego sprzymierzeńca.

Przykładowe chowańce

Opisane poniżej chowańce są tylko niektórymi z możliwych. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby Mistrz Gry wymyślił własne, lepiej pasujących do prowadzonej przez niego kampanii.

Cechy wspólne chowańców

1. Wszystkie chowańce potrafią porozumiewać się ze swoim magiem. Najczęściej jest to rodzaj telepatii. Działa na odległość do 6 metrów. Jeśli mag i zwierzę znajdują się w odległości większej niż 6 metrów, mag traci wszystkie zdolności wynikające z posiadania chowańca – cechy tego ostatniego stają się takie, jak przed przemianą. Po zbliżeniu, więź między magiem i chowańcem odnawia się.
2. Mag może wykonać dowolny test, testując według uznania cechę swoją lub chowańca.
3. Zabicie chowańca powoduje permanentną utratę 2k10 punktów z cech procentowych i k2 z cech dziesiętnych maga.
4. Broń magiczna i magia zadają chowańcom podwójne obrażenia.

Kot

Koty są najczęściej występującymi chowańcami. Ludność Starego Świata wierzy, że mag, którego towarzyszem jest to zwierzę, nabywa od niego umiejętność widzenia w ciemnościach. Poza tym panuje przekonanie, że ślina kota ma właściwości wywołujące szaleństwo. Jednak chyba najbardziej znaną właściwością kota jest jego niezwykle cichy chód. Dość powszechna jest również opinia o tym, że kot ma dziewięć żyć. Otwartym pozostaje pytanie, czy właściwość tę może od niego uzyskać mag...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	14	0	2	2	3	35	1	-	10	49	49	49	-

Może obdarzyć: widzenie w ciemnościach – 20 metrów, odporność na trucizny, cichy chód na usi, do 9

PP (uwaga – MG powinien naprawdę zastanowić się nad przyznaniem graczowi czegoś takiego!!!).

Kruk

W Starym Świecie kruk jest symbolem Morra, boga śmierci. Mówi się, że wie dzie on zmarłych do jego królestwa. Jako wybraniec boga życia po życiu, wrogi wobec nekromantów, kradnących cienie z jego domeny, kruk nie jest najlepszym partnerem dla tych czarodziejów.

Ptakowi temu powszechnie przypisuje się zdolność przepowiadania przyszłości, a zwłaszcza pogody.

Ludność Starego Świata widzi w kruku posłańca, przynoszącego złe wieści. Mówi się, że zobaczenie widmowego ptaka tego gatunku oznacza szybką wycieczkę do podziemi Morra.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	25	-	2	3	3	33	1	-	10	49	49	49	-

Zasady specjalne: lata jak istota *pikująca*. Szybkość podana w charakterystyce odnosi się do poruszania po ziemi.

Może obdarzyć: *bystry wzrok, wróżenie, latanie* – jak czar *lot, orientacja*.

Żaba

W Starym Świecie uważa się, że te zwierzęta są całkowicie niewrażliwe na wszelkie trucizny, a niektóre spośród nich mają być ponoć jadowite. Prostaczkowie wierzą, że w czaszce niektórych żab tkwi drogocenny kamień. Widząc maga z takim zwierzątkiem w kieszeni, mogą podejrzewać, że w którym jak w którym, ale w tym plaździe to już na pewno będzie coś kosztownego...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	-	-	1	1	1	33	-	-	-	49	49	49	-

Może obdarzyć: *odporność na trucizny, pływanie, akrobatyka* – przy testach *skoku* czarodziej może dodać 4, a nie 2 do rezultatu rzutu, *szacowanie*.

Sowa

W Starym Świecie sowy są symbolem bogini Vereny, ale jest to tylko jeden z wizerunków tego zwierzęcia. Podejrzewa się je również o zabieranie mleka krowom i kozom. Mają tego dokonywać wysysając je z wymion. Zwierzę, które wyssała sowa, ma nagle oślepnąć i przestać dawać mleko. Magowie spekulują, że wyssany w ten sposób płyn może być składnikiem silnych napojów magicznych, dających zdolność widzenia w ciemności lub jasnowidzenia. Z drugiej strony może on też posłużyć do wzmocnienia czarów wywołujących ciemność.

Istnieje niebezpieczeństwo, że mag podróżujący z sową będzie się musiał gęsto tłumaczyć, jeśli przypadkiem trafi w okolice, gdzie ślepnie bydło.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	-	-	2	1	5	33	1	-	14	49	49	49	-

Zasady specjalne: lata jak istota *pikująca*. Szybkość podana w charakterystyce odnosi się do poruszania po ziemi. Widzi w ciemnościach na odległość 50 metrów.

Może obdarzyć: *widzenie w ciemnościach* – 25 metrów, *uzdolnienia językowe*, *czytanie i pisanie*, *ocena*. Podwyższa o +5 **Inteligencję** i **Silę Woli** maga.

Nietoperz

Mieszkańcy świata Warhammera niezbyt często widują magika, podróżującego w towarzystwie nietoperza. Przyczyna jest dosyć prosta – najczęściej jest on towarzyszem nekromantów. Tradycja ludowa przypisuje mu zdolność wysysania krwi.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
59	0	0	1	1	30	1	-	10	49	49	49	-	-

Zasady specjalne: Nietoperze latają jak istoty *pikujące*, ale na ziemi poruszają się niezwykle niezgrabnie. Ich ugryzienie ma 25% szans na *zainfekowanie* ran. Widzą w ciemnościach na 15 metrów. W nocy pierwszy atak +20 do I.

Może obdarzyć: *widzenie w ciemnościach* – 10 metrów (nawet w magicznych), ślina maga może być trująca (traktowana jak jad pająka), wypijana krew przywraca punkty magii (1 PM za 0,10 litra).

Chowańce Chaosu

Jedną z nagród, jakimi bogowie Chaosu mogą obdarzyć swoich wyznawców, są chowańce. Istnieje wiele ich rodzajów, tu skoncentrujemy się jednak na najbardziej typowych.

Uwaga: chowańce Chaosu wzbudzają strach w istotach niższych niż 3 metry. Same są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, chyba że te wywołane przez większe demony lub bogów.

Ponieważ Khorne jest bogiem, który nie uznaje magii, nie przydziela on swoim wyznawcom chowańców.

Chowaniec walki

Chowaniec tego rodzaju wygląda najczęściej jak miniaturowy humanoid, zakuty w stalowy pancerzyk. Mimo niewielkich rozmiarów jest bardzo groźnym przeciwnikiem. Używa broni normalnych rozmiarów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	0	5	5	5	60	2	10	89	6	89	89	0

Zasady specjalne: 1 PP na całym ciele.

Chowańce magii

Takie chowańce spełniają różnorakie funkcje. Mogą być żywym rezerwuarem magicznych punktów, czarów, innych mocy. Choć potrafią walczyć, robią to tylko w obronie własnej – zaatakowane wolą schronić się pod opiekę swego pana.

Mogą przybrać rozmaite kształty – zależy to tylko i wyłącznie od inwencji Mistrza Gry.

Wszystkie chowańce magii mają tę samą charakterystykę, choć ich przeznaczenie jest różne.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	34	4	3	5	60	1	43	43	43	43	43	5

Chowaniec skupienia

Istota ta służy jako magiczna „soczewka”, wzmacniająca działanie czarów rzucanych przez jej pana. Gdy w odległości 6 metrów od czarującego maga Chaosu znajduje się taki chowaniec, jeden z efektów czaru ulega podwojeniu, np. zwiększa się jego zasięg, zadawane obrażenia lub czas trwania. Wzmacniany efekt wybiera gracz. Posiadanie tego chowańca – jak każdego chowańca Chaosu – jest jednak stosunkowo groźne. Oprócz normalnych konsekwencji wynikających z zabicia takiej istoty, rzucanie czarów kosztuje odtąd jego pana dwa razy więcej punktów magii, niż zaznaczono to w opisie zaklęcia.

Chowaniec mocy

Taka istota jest zbiornikiem, z którego mag Chaosu może czerpać punkty magii. Chowaniec ma ich 4k6. Są one odnawiane w ten sam sposób, jak u normalnych magików.

Kiedy chowaniec tego typu zginie, poziom magii jego pana jest zmniejszany o połowę, zaokrąglając w górę.

Chowaniec czaru

Chowańce czaru znają jeden określany losowo lub przez Mistrza Gry czar dowolnego rodzaju magii. Po rzuceniu czaru przez chowańca (na rozkaz jego pana), MG losuje następny czar. Istota może się nim posłużyć za k6 rund.

Chowaniec tego typu ma 4k6 punktów magii, plus liczbę PM konieczną do rzucenia znanego mu początkowo zaklęcia. Z tych PM nie może korzystać czarodziej, któremu chowaniec służy.

Kiedy ginie chowaniec czaru, jego pan traci k6 losowo wybranych czarów.

Chowaniec przechowania

Takie istoty (najczęściej wyglądające jak kociołki, butelki na nóżkach lub jakieś inne niewielkie zbiorniki), są zdolne do pochłaniania czarów. Istota rzuca je na polecenie swego pana. Stwór ten może bezpiecznie przechować do 4k6 punktów magii (ustalanych przez MG w tajemnicy przed graczem). Po przekroczeniu tego limitu chowaniec eksploduje, a przechowywane przez niego czary zostają rzucone na jego władcę.

Jeżeli chowaniec przechowania zostanie zabity, eksploduje ze skutkiem opisanym powyżej.

Bernard Korzeniewicz

WILCZARZ - NOWA PROFESJA DO GRY WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Ilustracje: Monika Świetlik



Uwaga: poniższe zasady z całą pewnością są przepisami nieoficjalnymi.

– ...i gdy spłoszone konie skrzydlatej kawalerii cara uciekły, a na nas ruszyli wilcy i orki i ogry, zaczął ja się modlić – zara spotkamy Mora. Wszystkie my w taborach myśleli, że z nami koniec. Cała dolina zielonych zasańców, a na ich drodze stoi ledwo jedna kompania tych cudaków ze świątyni. Już ogry wpadli między nich, jeden wielki, jak koń naszego pana. Rozbijom zara, wybijom do nogi. A cudaki nic, stojom. Odskokczyli ogry jak od jeża, kilku swoich zostawiając, a cudaki zbili się ciasno i śpiewajom. Ten wielki zawołał na swoich, machał wielkim młotem i ogry dawaj zauracać i na cudaków goblinów puszczać. A zazieleniło się od nich, cudaki tak z połowę ludzi stracili, niepodobieństwo, żeby dłużej wytrzymali. Patrzymy, świątynne uciekajom. O całe pięć jardów. Przed nimi mur z zielonych wysoki na cztery stopy. I tak już zostało. Między gobliny jedne chciały atakować, ale pewniakiem ni ci piersi, bo inne ich pchały przed sobą. Inne nie chcieli. I tak stali i kłócili się, aż ten duży ogr zaczął wrzeszczeć na nich i jakiegoś gobliniego wodza młotem w leb zdzielił. Natenczas orki skoczyli na ogry. Chwila starczyła, a wszystkie ogry legli, wielki tylko walczył, jeno że zaraz jaki goblin przeciął mu nożem ścięgna u kolan. Wtenczas krzyk się podniósł straszny, to świątynne ruszyli. Gobliny szyli z luków, zbijali się w kupy, ale to nic nie pomagało. Gdzie cudaki trafili na takom kupe, to ino ręce a nogi odciente latali...

– Chrzanisz, dziadu. Piwa popileś, to i bajdy opowiadasz.

– Zamknij dziób, smarku. Dziadek może i piwa popił, ale dwa lata temu „Pod Dziurawym Kuflem” jakaś grupa lażegów i drwali po pijaku podrażniła kilku takich od Ulryka. Karczmy do dzisiaj nie odbudowali, a trupy Walter Grabarz dwa dni zwoził...

Chciałbym zaprezentować wam wersję Zabójcy Trolli dla ludzi. Wiadomo, krasnoludy mają oryginał, elfy Tancerzy Wojny, a ludzie? Tak, są Rycerze Zakoni – tylko dla szlachetnie urodzonych – albo różne rozwinięcia Wojowników i Łotrów, niemniej by stać się prawdziwym „pakerosem”, musiałbyś grać do emerytury. Na dodatek MG darłby mordę – „To psuje równowagę gry!”. Tere-fere. Po prostu trudno napisać sensowną przygodę z udziałem honorowej, dobrej w mieczu (lub w innym narzędziu do robótek ręcznych)

postaci. Leniwcom nie chce się pracować, wolą standard – sprytny złodziej, pracowity i tępy krasnolud, elf od łuku, mag od czarów. Trochę nimi potrząsnijmy!

Sigmar i jego religia są podporą świeckiego państwa – Imperium.

Ponieważ jednak, jak się zdaje, a tylko ślepi nie chcą tego zauważyć, Chaos atakuje Stary Świat coraz aktywniej, a Imperium nie potrafi (lub nie chce) sobie z tym poradzić, lud powoli zwraca się do starych, dających lepszą odpowiedź na pytanie o drogę życia, religii. Tym właśnie wytłumaczyć można widoczny wzrost znaczenia Dawnej Wiary, Myrmidii i *last but not least* ULRYKA. Właśnie Ulryk z jego kultem siły, odwagi i walki odpowiada najlepiej czasom, w jakich przyszło nam żyć. Zaś żywym wcieleniem idealnego wyznawcy Wilka są Strażnicy Świątynni, znani jako Ulrykowcy, Wilczarze lub – przez ulicę – Arrrgh. Są oni czymś w rodzaju wewnętrznej żandarmerii kultu. Ich zadanie to ochrona ważnych osobistości, miejsc świętych i święte wojny (zazwyczaj wyprawy w lasy, góry – po padlinę mutantów lub nawóz z goblinów, zwany „zieloną pożywką”). Jednak nie treść zadania, lecz forma wykonania powodują, że Arrrgh są ulubionymi wiernymi Ulryka.

Do zrozumienia, czym jest Straż Świątynna, konieczne jest bliższe przyjrzenie się Wilczarzom w czasie starcia z przeważającymi (jak zwykle) siłami wroga. Ich działanie opiera się nie na historycznym ataku całymi siłami, lecz na umiejętnej i nieustępliwej obronie. Nie podsycane strachem lub głupotą walenie na oślep, lecz sprawne wykonywanie rozkazów w sytuacji śmiertelnego zagrożenia. A przecież trudno jest zachować spokój, gdy widać szarżę wyjących ogarów, wrzeszczących goblinów, albo konnicę Zakonu Płonącego Serca. To opanowanie i wysiłek najbardziej podobają się Ulrykowi, za nie błogosławi najwierniejszych z wyznawców.

Po raz pierwszy kroniki odnotowały pojawienie się Wilczarzy w czasach pierwszej Inwazji Chaosu. Ramię w ramię (a raczej w łokieć) z krasnoludami, ludzie walczyli o przetrwanie, gdy podczas jednej z bitew, na osobiste polecenie Swena „Kucharza”¹ młodzi nowicjusze Ulryka nie zaatakowali z wyciem, lecz trwali na swych posterunkach i przetrzymali atak zielonej zgnilizny. Prawie natychmiast Straż uzyskała specjalny status

i mimo tego, że współczynnik strat tej formacji wahał się wokół 70% (z czego 80% to nowicjusze), uzyskała ona wysokie poważanie wśród wojskowych oddziałów Starego Świata.

Historia Arrrgh, choć zaszczytna, nie jest tylko historią wielkich i mniejszych zwycięstw. Są w niej także klęski – całkiem sporo, skoro już przy tym jesteśmy. Nigdy jednak Arrrgh nie uciekli z pola bitwy, zaś jedyny przypadek, kiedy się wycofali, mimo jedynie czterokrotnej przewagi wroga, oznaczał dla dowódcy najwyższy wymiar kary – wykluczenie ze Straży. Warto pamiętać też o tym, że Ulrykowcy mogli przegrać bitwę, lecz nie oznacza to, że została ona wygrana przez wrogów. Praktycznie zawsze strata sił i czasu, zużycie na wybite oddziału Wilczarzy, oznaczała klęskę całej kampanii – jest to kolejny znak boskiej łaski, którą szczytą się Arrrgh. Pewne pojęcie o wartości bojowej Ulrykowców daje fakt, iż co roku w czasie pierwszej równonocy na Wielkim Zjeździe Ulryka w Stikhulum nad Morzem Szponu, będącym połączeniem jarmarku i igrzysk, wytypowani ochotnicy przechodzą Próbę Bólu, całonocne biczowanie, podczas którego nie wolno im nawet jęknąć.

Jak widać, faceci mają świra, ciężkiego świra *indeed*. Choć zaangażowani religijnie, nie stronią od dobrej zabawy (tłumaczenie dla graczy krasnoludopodobnych: dziwki, wódka i zadyma), wszak Ulryk nic nie mówił o ascezie. Na przykład legendarny Blaze de Trevill, bohater wojen ostatniej Inwazji Chaosu, jedyny człowiek w historii, który kiedykolwiek stanął do

walki wręcz z w pełni silnym Władcą Bólu ze Striayhug (jednym z największym znanych demonów Slaahesha²), zginął tragicznie w wieku 114 lat, gdy po gzymsie szóstego piętra Uniwersytetu w Nuln gonął po pijaku swoją dwudziestosześcioletnią nałożnicę, Sabinę Annę, czternastą córkę cara Kisleva, Dwarka III (prawdopodobnie zawadził o mur butelką marienburskiej lub udźcem baranim, zabranym z kuchni „na piknik”). Piękna śmierć, nieprawdaż? Jak mówi przysłowie, Arrrgh umiera w łóżku, gdy zostanie trafiony sufitem sypialni.

NISZA EKOLOGICZNA

Arrrgh występują wszędzie (*w nadmiarze – dopisek zecera – goblina*), gdzie są świątynie Ulryka. Większe, oczywiście.

Ponieważ Chaos jest wszędzie, Wilczarze nie muszą zbyt długo poszukiwać przeciwników, choć prawdą jest, że Strażnicy z terenów cywilizowanych mają jakby problemy ze świeżymi orkami. Wynagradzają to sobie współpracą z INKWIZYTORAMI (INKWIZYTOR to nowa profesja w WFRP, różniąca się od „inkwizytora” jak DUŻE litery różnią się od małych), tępieniem mutantów i misjami specjalnymi. Charakterystyczna uroda (niebieskooki, kwadratoszczęki blondyn – o tym patrz dalej) zmusza ich do udawania mieszkańców Norski. Stąd idiom „facet z Norski”, oznaczający spore (także gabarytowo) kłopoty. Na szczęście Norsów jest w Imperium stosunkowo wielu i kamuflaż zazwyczaj zdaje egzamin. W ramach maskowania Arrrgh





próbuję także udawać zwykłego człowieka, poprzez podjęcie pracy (tj. kompletuje tzw. *profesję maskującą*). Zazwyczaj z uwagi na wymóg ciężkich ćwiczeń fizycznych zostaje drwalem, tragarzem, murarzem. Nie zostanie bandytą (nie chce drażnić bóstwa), ani żołnierzem (zostałby z łatwością zdemaskowany).

Główne święto „branżowe” to wspomniany Wielki Zjazd Ulryka w Stikhulum nad Morzem Szponu. W czasie imprezy Wilki prowadzą także różne świeckie konkurencje, jak walka z ogrem (przeznacza się na nią jeńca złapanego w danym roku na Pustkowiach Chaosu), Konkurs Siermierny (dwaj zawodnicy naprzeciw okładają się po czachach dębowymi pałami³), Pojedynek Kulinaryny (zawodnicy z połowy wieprza i przypraw mają przyrządzić coś, czym poczęstują konkurencję, a czego ta nie będzie mogła przełknąć⁴), Otwarty Konkurs w Piciu (nie trzeba tłumaczyć). Prócz tego czynne są jak zwykle knajpy, burdele, kawiarnie, domy gry, biblioteka przyświątynna, przystań łodzi „na godziny”, *teatrum* objazdowe oraz inne rzeczy, których może pragnąć człowiek przybywający po kulturę, sztukę i wsparcie religijne.

Oprócz Wielkiego Zjazdu, każdy garnizon ma własne dwa, trzy święta w roku, upamiętniające czyny Braci Wilczarzy, są to jednak w większości przypadków imprezy zamknięte, *for members only*.

Wejście do profesji możliwe jest dla każdej osoby niechaotycznej: człowieka po przejściach – stracił rodzinę zabity we śnie przez skaveny; Ulryk go nawiedził; podróżując przez las, cudem uniknął śmierci z rąk mutantów, itp., przy **czym poprzednia religia ani profesja nie jest ważna** (niezbadane są wyroki podświadomości). Ulryk wyznacza kogo chce, w jego zastępstwie robi to MG. Jednak wyjście z profesji możliwe jest tylko nogami do przodu – najwierniejsi wyznawcy Ulryka nie zdążają dożyć kryzysu wiary. Nie jest to zemsta boga, lecz efekt bardzo szybkiej wymiany kadr.

Arrrgh to profesja wbrew pozorom kapłańska i, co się z tym wiąże, wszystkie bonusy uzyskane w trakcie jej kompletowania są funkcją wiary.

UWAGA TECHNICZNA: Obowiązkiem MG jest ocenić przed starciem, czy w okresie (zazwyczaj krótkim) między walkami postać dochowała wierności przykazaniom i kodeksom religii Ulryka. Oto najważniejsze przykazania Wilczarzy:

1. Nie okazuj strachu w **żadnych** warunkach.
2. Nie zezwalaj na niszczenie miejsc kultu Ulryka i jego sprzymierzeńców, nie pozwalaj napastować kapłanów i wyznawców boga, nie pozwalaj niszczyć jego świętych symboli.
3. Bądź bezwzględnie posłuszny wobec hierarchii religijnej i jej rozkazów.

4. Gdy tylko jest to możliwe, sław imię Ulryka przez udział w turniejach i walkach o wysokim społecznym prestiżu – tzn. na pewno nie w bójkach ulicznych, tylko sławnych pojedynkach (nie ma obowiązku prowadzenia pracy misyjnej, misteria odprowadzane na polu bitwy w zupełności wystarczą).

5. Atakuj z własnej inicjatywy wszelkie plugastwa, mutantów i chaotycznych czarnoksiężników (i innych, ale tylko wtedy, gdy będą już naprawdę cholernie irytujący).

6. Bez rozkazu absolutnie nie wolno rozpoczynać walk z siłami militarnymi suwerena danej krainy, a także innej dozwolonej krainy (nawet Sigmara – ale patrz punkt 5). **KONIEC UWAGI.**

Ponieważ, jako się rzekło, Wilczarz kapłanem jest, warto zauważyć różnice między nim a standardowym klechą z **WFRP**. Swoje najważniejsze obrzędy religijne Arrrgh odprawia z bronią w ręku, a w czasie pokoju – ćwicząc, biegając i podnosząc ciężary przez 6, 7 godzin dziennie. Co za tym idzie, **nie jest zdolny po ćwiczeniach rzucać czary** (łapki się trzęsą z wysiłku, a co!). Ponieważ standardowe szkolenie Strażnika Świątyni nie jest ukierunkowane na rozwój zdolności

magicznych, próby rzucania czarów (oczywiście znanych danej postaci) są nad wyraz zajmujące i widowiskowe (ach, te grzmoty, śwąd spalonego mięsa, lej i rozrzucone wokół szczątki czarującego).

Do tak ciężkiej (ćwiczenia) i ryzykownej (walka) pracy nie pobudzi człowieka wizja nagrody, ani czysta nienawiść do „zielonych ludzików”. Potrzebne są wiara, nadzieja i miłość skierowane do swego boga, a obowiązkiem MG jest rozliczenie gracza z odpowiedniego zachowania. Wszak facet musi wierzyć, że jest tylko narzędziem w rękach boga – inaczej nie byłby Strażnikiem Świątyni Ulryka.

Sam zaś bóg też pamięta o swoich wiernych (powinieniem raczej napisać WIERNYCH) i obdarza ich wieloma łaskami. Po pierwsze, wszyscy Strażnicy **pięknieją**, co prawda w sposób „nordycki” – kwadratowa szczęka, blond włosy – ale zawsze. Po drugie, przebyte walki pozostawiają w nich ślady w postaci opanowania, pewności siebie i umiejętności dowodzenia ludźmi, końmi, krasnoludami itd. Po trzecie, szkolenie klasztorne powiększa ich wiedzę o świecie, rozwija zdolność przyswajania i analizy faktów.

Po czwarte, w ciałach Strażników zachodzi dziwna zmiana (przemilczana, lecz nie ukrywana przez hierarchów kultu Ulryka): twardnieją im kości. Z wyglądu

i podczas analiz w magicznych laboratoriach przyspiałych ich kości zdają się być tą samą co zwykle konstrukcją opartą na płytkach wapnia. Jest tylko jedno ale. Są **TWARDE**. W praktyce obcięcie ręki, nogi, złamanie szczęki, żebra czy rozbitcie czaszki Ulrykowca jest sporym problemem, a z czasem staje się niemożliwe. Już po pierwszej bitwie Arrrgh ma łeb twardy jak u krasnoluda (dosłownie, były już zawody we wzajemnym „trykaniu”), potem kalectwo pogłębia się.

Twardniejące, na szczęście nie aż tak mocno, mięśnie i skóra pogłębiają problemy wrogów Ulrykowców. Codzienny trening i częste zajęcia praktyczne powiększają umiejętności strzeleckie i walki wręcz Wilczarza.

Sam miód, prawda?

Pozostaje dodać: historyczny współczynnik strat w bitwie pozostaje nadal aktualny. Nie chodzi tu oczywiście o jakichś Maruderów Mamlona, czy innych Zielonych, Brzydkich, Brudnych, Złych. Mówię o prawdziwej armii, dla której zgniecenie tej czy innej chorągwi jazdy nie stanowi problemu. Problemem staje się dopiero stu uśmiechniętych blondynów z dwunastopowymi włóczniami, halabardami, rusznicami, korbaczami, kuszami, (tu, drogi czytelniku, wpisz, co chcesz).



DLA MG (i nie tylko)

Profesja Wilczarza jest dość specyficzna także dlatego, iż ma unikatowy sposób zwiększania cech postaci. Oczywiście podstawą są tu punkty doświadczenia, ale jeżeli ktoś właśnie rozwiązał jakąś zagadkę, to:

1. Zdobyte przez Arrrgha punkty doświadczenia na bieżąco dopisywane są do punktów wcześniej zapisanych na karcie postaci.
2. Całą sumę dzieli się przez liczbę cech na karcie.
3. Resztę z dzielenia zapisuje się na karcie postaci, wyznaczając starą wartość.
4. Do każdej cechy dopisuje się „1% jej skali razy wynik dzielenia”. Przykład: **Sila** ma skalę 1–10, więc dopisuje się 0,1 punktu, z kolei **Oglada** ma skalę 1–100, zatem dopisek wynosi 1 punkt. Stąd, jeżeli wynik dzielenia wyniósł 9, to **Sila** rośnie o 0,9 punktu, a **Oglada** o 9 punktów.
5. Dla cech 1–10 w obliczeniach testów ważna jest tylko liczba całkowita. W naszym przykładzie **Sila** w teście rośnie o 0! *Another time, perhaps.*

Powyższe obliczenia dają człowieka o wartościach zmiennych dynamicznie, ponieważ nie muszą (a nawet nie powinny) być znane graczowi, osobnik taki porusza się w świecie gry na ślepo i żywiołowo.

Wszelkie przyrosty cech są także uzależnione od wiary. Gdy gracz nie dość oddanie (wg opinii MG – ha, ha, ha) chwali Ulryka i wypełnia jego przykazania, łaska boska go opuszcza i przyrosty cech zarejestrowane od czasu zostania Wilkiem są *remowane*, tj. są. Ale gracz korzysta tylko z tych rozwiniętych cech, które posiadał wcześniej, w poprzednich profesjach. *Remowanie* trwa do momentu powrotu do wiary i odpowiedniej pokuty, o czym decyduje wspomniany wyżej MG.

Oczywiście wszelkie umiejętności **NIE** mogą być kupowane przez gracza za punkty doświadczenia. Można natomiast się ich nauczyć. Do nauki potrzebny jest znający daną umiejętność, życzliwy graczowi NPC, pełniący rolę *Cycero*. Prócz tego bohater gracza musi zdać testy adekwatne do umiejętności, np. *jazda konna* wymaga **Inteligencji** (jasne), **Cech Przywódczych** i **Oglady** (władza nad koniem), **Sily**, **Zręczności**, **Wytrzymałości** (utrzymanie się w siodle) i **Żywotności** (!) – ta ostatnia sprawdza, czy przy upadku Wilczarz nie złamie sobie karku. Tak zdobyte umiejętności nie podlegają *remowaniu*.

Umiejętności typu „silna ręka” lub „szybki cios” są bezpośrednio związane z cechami postaci i jako takie nie mogą być nabyte, co jednak nie przeszkadza w skompletowaniu profesji maskującej.

Podsumowując: profesja do zagrania zarówno na wesoło, jak i na smutno. Wymagana jest w niej nie zręczność w rzucaniu kostkami, a prosta, acz konsekwentna gra aktorska. I choć za plecami Wilczarzy określa się ich mianem psychopatów, maniaków, wariatów, to każdy prawdziwy żołnierz czuje ciepłko w

sercu, gdy widzi w szeregach swej armii Strażników Świątyni Ulryka.

MOTTO KOŃCOWE

„– Może i gobliny coś tam czują, może kultysty Chaosu mają rodziny, może mutanci cierpią w głębi tego, co mają zamiast duszy – nie obchodzi mnie to. Dopóki przynajmniej raz na dobę szturmują naszą wieżę, świat jest piękny i wszystko na nim jest w porządku.”

PRZYPISY

1. *Sven zwany był „Kucharzem” za pierwsze, pionierskie próby użycia w walce obronnej metod wypracowanych przez niziołki. Do jego pomysłów należy obrzucanie oblegających grody goblinów hobbackimi tortami, zamiast ciastkami z kremem, co skutecznie znieśmaczało zielonych i podkopywało ich morale. To on jako pierwszy zamiast polewania gorącym olejem, wprowadził tak teraz powszechny strategiczny ostrzał słabo wypieczoną krową. Podobno walki o krowę między na co dzień dostającymi tylko padlinę orkami spowodowały straty porównywalne z atakiem żywiołaka. Lecz to wszystko nie umywa się do pamiętnego Dnia Przesilenia Wiosennego, gdy Zhrug – O – Smutnych – Rękach poprowadził jedną z najbardziej zdyscyplinowanych (czytaj: doskonale sterroryzowaną) armii goblinów w historii pod Słoneczny Poranek, miasteczko na wschodzie obecnej Krainy Zgromadzeń. Tam właśnie, oprócz nowo powstałej formacji Wilczarzy, Sven „Kucharz” użył po raz pierwszy ataku trunkowego. Już po pierwszej salwie buklaków z „**ingrediencją eksperymentalną**” (krasnoduska „Na kościach” + jednoroczne wino „Wesoły Hubert”) pomiot Chaosu zaczął się nawzajem wyrzynąć z entuzjazmem przekraczającym ludzkie pojęcie. W ciągu godziny armia goblinów straciła 3/4 stanu, a jej wodza, straszego Zhruga, po prostu zdeptano w tłoku.*
2. *Sam de Trevill twierdził do końca życia, iż jego rękami musiał kierować Ulryk (lub ewentualnie jeden z jego sług) – „... pomyślcie poważnie, miałem wtedy strzaskane ramię, połamany pancerz i tarczę, a zamiast miecza znaleziony topór krasnoduski. Żaden człowiek nie wygrałby takiego starcia”. – str. 237 „Sławni Ludzie” Albertusa z Michurty, nakład własny, Nuln 2399. UWAGA: dzieło zakazane w Imperium przez kościół Sigmara.*
3. *Trzy lata temu skandal wywołała wygrana niejakiego Grora, krasnoduskiego chirurga – patologa (specjalizacja wiwisekcja trolli i trollopodobnych). Organizatorzy konkursu usprawiedliwiali się tym, że wspomniany Gror jest aktualnym mistrzem wszechwag w „Głową Muru Nie Przebijesz” i „Zakuta Pała”, niemniej całe zajście jest dość żenujące.*
4. *UWAGA: widok konkursu szkodzi psychice niziołków (1k6 punktów Obłędu) i zakazany jest przez wszystkie ich religie.*

DEMONY

RAFAŁ NOWOCIEŃ

Ilustracje: Jarosław Musiał

KRYSTAŁY CZASU

Chyba nikomu nie trzeba wyjaśniać, czym są demony. To mieszkańcy zaświatów, nieśmiertelne istoty podległe jedynie najwyższym bogom. Jest ich tak wiele, że nie sposób wymienić choćby najważniejsze, jako że zajęłoby to tysiące stron. O ich liczbie świadczyć może popularne powiedzenie, że „każda żywa istota ma swego demona, który ją kusi i namawia do grzechu”.

Wygląd

Zazwyczaj demon przybiera jedną z dwóch podstawowych form. Pierwszą jest jego naturalna postać, drugą zaś postać dowolnej żywej istoty. Przemiana pomiędzy nimi trwa jedną rundę. Demon, przybierający obcy kształt, musi odpoczywać i nabierać sił w swej naturalnej postaci przez mniej więcej 4-6 godzin na dobę (jeżeli pozostały czas spędza w formie przybranej). Doświadczony Inkwizytor potrafi rozpoznać demona ukrytego nawet pod najdoskonalszym kształtem. Albowiem demon, jako istota przekłeta, posiada zawsze pewne znamiona, odróżniające go od żywych istot. Mogą to być usta pełne krwi (rzadko się uśmiecha i nic nie mówi), rozdwojony język, kocie źrenice, dodatkowe palce u rąk i nóg itp.

Umiejętności powszechne i specjalne

Demony posiadają kilka umiejętności wspólnych dla wszystkich istot tego typu. Ponadto każdy z nich dysponuje jakąś specjalną mocą właściwą tylko jemu, co zazwyczaj wiąże się ze specyficzną sferą jego „działalności”. Oto umiejętności, którymi dysponuje każdy demon:

1. Podróż pomiędzy Sferami – mogą przenosić się bez żadnych ograniczeń pomiędzy Sferami Egzystencji, w tym pomiędzy Piekłem a Orchlą.
2. Zmiana kształtu – patrz WYGLĄD.
3. Wykrycie charakteru – mogą rozpoznać charakter każdej istoty odległej o maksimum 20 metrów.
4. Emanacja zła – patrz odpowiednia zdolność Czarnego Rycerza. Demon może powstrzymać tę emanację, wykorzystując ją np. tylko w czasie walki.
5. Infrawizja – na odległość 100 m.
6. Całkowita odporność na trucizny i choroby.
7. Odporność na zniszczenie – demon jest całkowicie odporny (jako że nie jest ożywioncem) na Zniszczenie martwiaka i Odegnanie (przejęcie) martwiaka – patrz odpowiednie zdolności Kapłana i Paladyna. Woda święcona oddziałuje na większość demonów. Jeśli w opisie nie jest podane inaczej, kontakt z nią wywołuje u demona 2k10 ran na rundę.

Walka

Demony są potężnymi istotami, przeciwko którym mało kto odważa się wystąpić. Istnieje jednak kilka zakonów rycerskich (zwanых powszechnie Zabójcami Demonów) i zgromadzeń kapłańskich (spośród ich członków wywodzą się Inkwizytorzy), które zajęły się walką z nimi.

Demony korzystają z mnóstwa sposobów i pułapek, mających pomóc im w zdobyciu upatrzonej wcześniej duszy. Posługują się Dawną Mową i Językiem Wspólnym. Porozumiewają się także za pomocą telepatii. Zazwyczaj potrafią rzucać czary, zaś w bezpośredniej walce nie mają sobie równych.

Pakt i siedziba

Każdy demon posiada swoją siedzibę w Otchłani, w której mieszkają także ich słudzy i inne podległe im istoty. Informacje te nie zostaną jednak podane w opisach poszczególnych demonów – zajęłoby to zbyt dużo miejsca – jeśli MG planuje kampanię w Otchłani, powinien przygotować je we własnym zakresie. Należy odprawić odpowiedni rytuał, aby otrzymać pomoc od demona (w zamian żąda on zawsze podpisania cyrografu oddającego mu duszę



požadającego mocy czarodzieja). Informacje na ten temat znajdują się z reguły w starożytnych księgach i miejscach złych kultów. Takimi informacjami dysponują również niewielkie, zakonspirowane sekty Czcieli Demonów. Szansa poprawnego odprawienia rytuału (przywiania demona) wynosi 5% na POZ czarodzieja. W przypadku Czarnoksiężników szansa ta wzrasta do 7%/POZ. Podstawowym warunkiem powodzenia jest dokładne odprawienie całej ceremonii i znajomość prawdziwego imienia demona. Pamiętać należy, że demon dość często wyrwa się spod kontroli czarodzieja (20% szans), działając „na własną rękę”. Możliwość ta znacznie wzrasta w niektórych sytuacjach (dobry charakter czarodzieja, nieodpowiednie lub nieumiejętne odprawienie rytuału itp.).

Grualhion

Char: C.Z.

ŻYW 3000 SF 350 ZR 155 SZ 120 INT 80 MD 190 UM 110 CH 130 PR 20 WI – ZW – ODPORNOŚCI: 1-5 – 110; 7-10 – 330; BRON: wekiera mag. (x 3); bgł 120; TR 230; opóź. 3; SKUT 210 ob.; OB + 20; SP 2B; AT 6; ZBROJA: brak (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 155/+ 130; ODP 60/60/60

Wygląd

W swej naturalnej postaci Grualhion jest wyjątkowo odrażającym stworem. Posiada cztery ręce i cztery nogi, zakończone długimi pazurami. Na szczycie tułowia znajduje się monstrualna, owadzia głowa z ociekającymi jadem szczękoczułkami, które jednak nigdy nie są wykorzystywane w czasie walki. Plecy i kark demona porasta gęsta, czarna szczecina (jej dotknięcie wywołuje ślepotę, jeśli ofiara nie wykona rzutu na odporność nr 6). Jego jedna ręka jest zawsze wolna, pozostałe dzierżą magiczne wekiery. W swej przybranej postaci Grualhion najczęściej występuje jako olbrzymi kruk lub też stary mężczyzna szczelnie owinięty czarnym płaszczem. Można go jednak rozpoznać – wewnątrz jego ust i krew są całkowicie czarne.

Umiejętności specjalne

Grualhiona można zranić tylko bronią silnie magiczną. W swej naturalnej postaci nosi wokół szyi łańcuch, na którym wiszą 3 czaszki dawno zmarłych bohaterów. W trakcie walki (raz na 3k10 rund) może rzucić owe czaszki przed siebie (na odległość do 10 metrów). W następnej rundzie przekształcając się one w martwiaki (do wyboru MG), które walczą z przeciwnikami Grualhiona przez 1k10 rund, po czym ponownie zamieniają się w czaszki. UWAGA: Martwiaki te posiadają swe normalne moce (patrz MARTWIAKI), nie mają jednak żadnych przedmiotów magicznych. MG samodzielnie ustala ich ŻYW i inne współczynniki.

Pakt

Grualhion jest demonem bólu i cierpienia. Zawierającym z nim pakt ofiarowuje wytrzymałość na ból i odporność psychiczną chroniącą przed wszelkimi formami obłąd. W trakcie rytuału jego imię musi zostać wytatuowane na 99 żywych istotach. Jeśli choć jedna z nich okaże wyra-



źne oznaki bólu lub niepokoju, rytuał jest nieudany. Po przybyciu demona należy mu natychmiast ofiarować siedem czarnych róż, w przeciwnym razie wyrwa się spod kontroli.

Dodatkowe informacje

Woda święcona zadaje Grualhionowi 1k10 ran. Może być zraniony tylko przez silnie magiczną broń. Czasami jego imię wzywane jest przez cierpiących ból, lecz rzadko kiedy Grualhion zaszczyc ich swoją uwagą (może przybyć – bez dopełnienia rytuału – jeśli cierpiący wykona rzut na połowę swego ZW). Jeśli jednak przybędzie (decyzja MG), to w tej sytuacji nikt nie ma nad nim żadnej kontroli.

Sengha-Thaer

Char: C.Z. ŻYW 2200 SF 400 ZR 85 SZ 140 INT 100 MD 100 UM 150 CH 50 PR 25 WI – ZW – ODPORNOŚCI: 1-5 – 140; 7-10 – 300; BRON 1: pięści; bgł 130; TR 250; opóź. 2; SKUT 270 ob. +sp.; OB + 10; SP S; AT 2; BRON 2: miecz dwuręczny magiczny (patrz WALKA); bgł 135; TR 285; opóź. 6; SKUT 440 tn; OB + 50; SP 2S; AT 2; ZBROJA: ubranie (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 210/+ 200; ODP 80/80/80

Wygląd

Sengha-Thaer (w kontaktach ze śmiertelnikami często używa imienia Geoffrey) jest głównym sługą Yorsgorda – jednego z pomniejszych książąt demonów. W swej normalnej postaci przypomina starca z całkowicie pustą twarzą (brak oczu, uszu, ust i nosa), pokrytą wijącym się robactwem. W przybranej formie wygląda jak dobrze ubrany, młody człowiek o nienagannych manierach. Zdradzają go jednak blizny i ropiejące rany, pokrywające całe ciało za wyjątkiem twarzy. Po świecie ludzi wędruje w obszer-

nym płaszczu i rękawiczkach. Zawsze towarzyszy mu nieprzyjemny zapach rozkładającego się ciała, który stara się maskować silnymi pachnidłami.

Walka

Sengha-Thaer jest demonem rozkładu i gnicia. Jego obecność w pobliżu ludzkich siedzib wywołuje szybko postępującą, wyniszczającą zarazę. Atakuje ona najpierw rośliny, później zwierzęta, a na końcu ludzi. Wszędzie tam, gdzie przebywa przez kilka dni (2k6), gromadzą się masy robactwa, ściągającego z całej okolicy. Najchętniej walczy za pomocą swego dwuręcznego miecza. Może się nim posługiwać jedynie on sam. Jeśli jakiś śmiertelnik spróbuje go użyć, jego ręce przrastają do rękojeści i nie sposób ich oderwać, zaś w każdej rundzie miecz postarza go o 1 rok (aż do chwili, gdy ciało zupełnie rozsypie się w proch). W przypadku, gdy Sengha-Thaer walczy za pomocą pięści, trafiona ofiara powinna wykonać rzut obronny na odporność nr 10. Nieudany rzut oznacza, że uderzone miejsce staje się ogniskiem trądu lub innej ciężkiej choroby zakaźnej. Sengha-Thaer zazwyczaj pozwala tak potraktowanym ofiarom uciec z pola walki (by mogły roznieść chorobę wśród innych ludzi), lecz w razie konieczności nie ma żadnych skrupułów przed fizycznym unicestwieniem wszystkich przeciwników. Ponadto posiada moc rzucania czarów (jak Mag na 5 poziomie doświadczenia – czary do wyboru MG). Woda święcona zadaje mu 2k6 obrażeń, podobnie świeże mleko. Może być zraniony tylko przez srebrną lub magiczną broń.

Pakt

Sengha-Thaer oferuje odporność na choroby (patrz odpowiednia zdolność Paladyna), jak również możliwość wywoływania ich u innych. W trakcie rytuału przywołania niezbędna jest obecność śmiertelnie chorej istoty (chorej, nie rannej!), którą trzeba zabić pod koniec obrzędu.

Specjalne umiejętności – patrz Walka.

Legendy

Sengha-Thaer pojawia się najczęściej w dużych skupiskach ludzkich, gdzie (we współpracy z innymi demonami i wyznawcami demonicznych kultów) rozsiewa zarazę i inne choroby. Czary leczące (1-3 Krąg magii kapłańskiej) i mikstury lecznicze nie skutkują, jeśli zostaną użyte w odległości 3k6 metrów od Sengha-Thaera. Dotyczy to również zdolności paladyńskiej Przywrócenie witalności.

Luthiell

Char: N.Z.

ŻYW 800 SF 220 ZR 160 SZ 130 INT 110 MD 100 UM 130 CH 100 PR 240 WI – ZW –; ODPORNOŚCI: 1-5 – 170; 7-10 – 295; BROŃ 1: magiczne kwiaty; bgl 95; TR 175; opóz. 2; SKUT 190 tn. +sp.; OB + 10; SP S; AT k6 ZBROJA: ubranie (magia); OGR. -, -; OB bl./dal. + 145/+ 130; WYP 130/130/130

Wygląd

Luthiell posiada tylko jedną znaną formę. Zawsze występuje jako piękna dziewczyna w skromnej, białej sukien-

ce, ogrodowym kapeluszu, z pękiem polnych kwiatów w dłoni. Jedynym charakterystycznym szczegółem, odróżniającym tego demona od normalnego człowieka są kocie żrenice, ukryte jednak za gęstą woalką. Jej obecność można rozpoznać także po całkowitej ciszy wśród dzieci – żadne z nich nie zapłacze ani nawet nie odezwie się w obecności tego demona.

Umiejętności specjalne

Luthiell jest demonem utraconej miłości. Nienawidzi wszystkich mężczyzn i atakuje ich zazwyczaj w najmniej spodziewanym momencie. Potrafi rzucać wszelkie czary działające na umysł ofiary, robiąc przy tym wrażenie zapłakanej i zagubionej. Ci, którzy ulegną jej urokowi i dobrze udawanej bezradności, są obiektem bezpośredniego ataku.

Walka

Zaatakowaną ofiarę demon uderza pękiem magicznych kwiatów. Po otrzymaniu normalnych ran musi ona wykonać rzut obronny na trucizny – nieudany oznacza śmierć w ciągu k5 rund. Woda święcona nie działa na Luthiell, lecz skropiona szczerymi (nie wymuszonymi lub wywołanymi np. bólem fizycznym) łzami, otrzymuje 3k10 ran. Kobiętom, jak również mężczyznom, którzy znaleźli swą prawdziwą miłość, Luthiell nie może nic zrobić.

Pakt

Luthiell ofiaruje ukojenie i zapomnienie. Może ją wezwać tylko osoba, która straciła swą prawdziwą miłość. Suplikant musi się jednak liczyć z faktem, że demon w dosyć specyficzny sposób pojmuje słowa „ukojenie” i „zapomnienie” – być może spróbuje go zabić, niosąc wieczny sen i spokój.

Legendy

W wielu okolicach Orchii istnieje pojęcie „kobiety fatalnej” – sprowadzającej nieszczęścia i śmierć na świeżo porzuconego kochanka. Dlatego też do dziś egzystuje wiele ludowych zwyczajów, mających zabezpieczyć rozwijającą się miłość dwojga ludzi przed gwałtownym, a niespodziewanym wygaśnięciem. W wielu przypadkach kończyło się to bowiem tajemniczą i nie wyjaśnioną śmiercią mężczyzny (choć niejednokrotnie winą za rozpad związku leżała po stronie kobiety). W tych faktach możemy domyślać się działalności Luthiell.



Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów		Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży		Kostki wielościenne		Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych		Gry fabularne		Systemy bitewne		Gry strategiczne		Gry planszowe		Gry karciane		Artykuły modelarskie		Makiety		Czasopisma		Książki		Możliwość gry na miejscu		Zabawki		Puzzle		Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MAG – Arkadim, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Clown” Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Gandalf” 25-522 Kielce, ul. Nowy Świat 22	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Świat Gier s.c., tel. 40021 25-363 Kielce, ul. Wesola 50	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celnia 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20 Otwarty od 14 października	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Szeherazada, Tomex ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba”, tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement”, ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, ul. Wały Dwerneckiego 11 (Biznes Centrum paw. 37) 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

WILKOŁAK APOKALIPSA

Oto są ostatnie dni – znaki to potwierdzają

Nawet szczenięta widzą, że nadszedł czas Apokalipsy.

Ludzie zniszczyli ziemię:

Wycięli drzewa, wybili zwierzęta, zatruli powietrze, splugawili glebę,

Zanieczyścili wody, wyzwolili wieczny płomień.

Żmij już powstaje, by zaćmić Księżyc,

Pożera wszystko, czego dosięgnie.

Poluje na myśliwych.

Nie ma ogrodu, do którego moglibyśmy uciec.

Nie ma gdzie się ukryć.

Koniec nadchodzi.

Czy wreszcie ogarnie Cię szal?



Cienie zaległy nad doliną San Francisco. A w ciemności mnoży się robactwo Żmija. Jego słudzy opanowują miasto. Pomiędzy nimi i ostatecznym zwycięstwem stoją jedynie ich odwieczni wrogowie, półbestie, półludzie, obrońcy Gai. Garou. Jest ich zbyt mało, aby mogli mieć nadzieję na zwycięstwo, czy choćby odwołanie nieumiknione. Mimo to, samotnie skradają się w ciemności, gotowi stoczyć swą ostatnią walkę. Ze Żmijem. Z zepsuciem. Ze zdradą. J z najgroźniejszym wrogiem. Samym sobą...

„Kiedy ogarnie Cię szal” to zbiór dziewiętnastu opowiadań, których akcja osadzona jest w świecie gry fabularnej Wilkołak: Apokalipsa. Dzięki tej antologii będziecie mogli lepiej poznać mroczny świat, w którym przyszło żyć waszym bohaterom; łatwiej przyjdzie wam zrozumieć ich rozterki, marzenia i wościekłość. W dodatku Narratorzy znajdą tu dziewiętnaście doskonałych pomysłów na przygody. Tylko miłośnik Żmija nie kupi tej książki! Wśród autorów znajdują się tacy znawcy świata ciemności jak Bill Bridges, Sam Chupp, Nigel D. Findley czy Phil Brucato.

Przez wiele godzin wyczekujecie ukryci w krzakach otaczających bramę. Zaczyna świtać. Wiele godzin bez ruchu przylepiło wasze zmysły i dopiero po chwili dostrzegacie zbliżające się sługi Żmija. Delikatnie kołyszcie niewielkim zawinięciem zbliżając się do was i... znikają. Weszli na ścieżkę prowadzącą do świąta duchów! Jak się domyślam, próbujecie natychmiast podążyć za nimi. Próbuje... próbujecie... próbujecie... gdzie ja u diaska podziałem tę tabelę!

Podobno w głębokiej Umbrze żyją Narratorzy, którzy znają na pamięć wszystkie tabele, a odpowiednie modyfikatory mają w małym palcu. Jeżeli nie jesteś jednym z nich, a chciałbyś, aby scenki, takie jak powyższa, nie „ozdabiały” twojej kampanii, potrzebny ci jest EKRAAN. Zestaw zawiera: trzy przygody dla początkującej drużyny, trzy mapy, sztywny, tekturowy ekran ozdobiony wspaniałą ilustracją samego mistrza (Diterlizziego, który osobom nie korzystającym z EKRAANU może służyć jako plakat, wszystkie niezbędne modyfikatory i tabele z podstawowego podręcznika.



**MUTANT
CHRONICLES**

#2 1996



W nowym
numerze *Kroniki*:

- Koło – specjalna jednostka Templariuszy Ilian
- Wyczerpujące odpowiedzi na często zadawane pytania
- Pakt przy skale Ramseya
- Przepisy dla medyków korporacyjnych. Charakterystyka Dr Diany
- „Normalny dzień pracy”



KRONIKI

WARZONE™



HEARTBREAKER

WARZONE™



Jedne z ostatnich walk z Legionem Ciemności są znane pod ogólną nazwą Wojen o Kraj. Jednocześnie, dobrze skoordynowane i wykonane ataki heretyków, skoncentrowane na należącym do Bauhausu terenie noszącym nazwę Matochekland, wstrząsnęły tą korporacją. Dopiero połączone wysiłki wszystkich megakorporacji doprowadziły do odparcia napastników. Na zdjęciu widać oddziały Bauhausu, wspierane przez sojuszników z Mishimy, walczące w dzikiej dżungli Wenus.



Potyczki w wenusjańskiej dżungli są częste. Możliwość lotniczego wsparcia jest ograniczona gęstym poszyciem lasu, jednak można je uzyskać na niektórych polanach. Na zdjęciu widać starcie pomiędzy Krwawymi Beretami z Imperium i huzarami Bauhausu. Wsparcie lotnicze Beretom zapewnia żołnierz Kawalerii Powietrznej - Tryków.

WITAMY W STREFIE WOJNY

Tym razem oddaję głos redaktorowi naczelnemu wydania angielskiego, Samiemu Sinervie.

(am)

Cześć! Witamy w drugim numerze *Kronik Warzone*. Przyjrzyjmy się w nim niektórym nowym figurkom, poznamy odpowiedzi na kolejne pytania i zasady dotyczące medyków. Oprócz tego w numerze znajdziecie jeszcze świetny scenariusz i opis specjalnej jednostki Templariuszy Ilian.



Dave Jones

Chciałbym Wam przedstawić mojego nowego współpracownika, Josepha Goodmana, który pracował (i wciąż pracuje) w amerykańskim magazynie *Forge*. Jego głównym zadaniem jest czytanie, poprawianie i pisanie artykułów

do *Kronik*. Pomaga mi też w pisaniu angielskich tekstów (gramatykę swojego języka ojczystego zna trochę lepiej ode mnie).

Mam dobrą wiadomość dla wszystkich miłośników *Warzone*. Na jesieni ukaże się duży dodatek do gry, noszący nazwę *Kompendium Warzone*. Oprócz tego będą świetne pojazdy. Co powiecie na czołg Grizzly? A na Przekłętą Haubicę? Przepisy regulujące stosowanie pojazdów w naszej ulubionej grze znajdują się w *Kompendium*. Nareszcie będzie można skopać kilka imperialnych tyłków (dlaczego imperialnych? – no cóż, jak do tej pory tylko oni mają nekropelzaczę – ale do czasu!)

Sami Sinervä



Sami Sinervä

Wszelkie informacje o grze *WarZone* możesz uzyskać pod numerem telefonu (0-22) 416042 lub (0-22) 412175, albo pisząc na adres: Wydawnictwo MAG, 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10, dołączając zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną.

SPIS TREŚCI

WSTĘPNIAK.....43

Sami dzieli się z nami swoją mądrością.

PYTANIA I ODPOWIEDZI44

Rozwiązania niektórych palących problemów na jakie natykacie się w czasie gry.

ROZMIARY FIGUREK I STRACH..45

Nowe przepisy dla modeli o różnej wielkości (m.in. modele bardzo duże) i strach!

FIGURKI.....46

Niektóre spośród nowości Heartbreakera.

„NORMALNY DZIEŃ PRACY”.....48

Praca Mortyfikatora nie ma końca...

MEDYCY KORPORACYJNI.....49

Ulubioną polisą ubezpieczeniową żołnierza jest medyk u jego boku...

ZARAŻACZ.....50

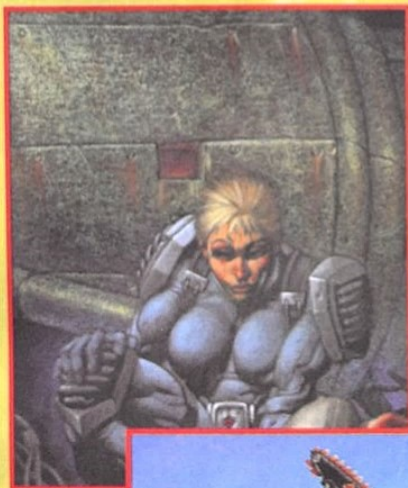
Najnowszy produkt odrażającej zbrojowni Wielkiego Plugawca...

PAKT PRZY SKALE RAMSEYA51

Co może być gorszego niż zły nefaryta? Dwóch sprzymierzonych, złych nefarytów...

KOŁO.....54

Tylko ezoteryczna wiedza Ilian mogła ożywić takie istoty...



Sierżant piechoty Bractwa (WZ9835) Malował Jonni Teittinen

WYDAWCY:
Target Games
Wydawnictwo MAG

REDAKTOR
NACZELNY:
Sami „Mocna Dusza”
Sinervä

POMOCNIK
REDAKTORA
NACZELNEGO:
Joseph „19-ty członek rady
nadzorczej” Goodman

ZASADY
DODATKOWE:
Chris Bledsoe
Dave Jones

WSPÓŁ-
PRACOWNICY:
Chrissy Casey
Jon Coulter
Bill King
Patric Backlund
Fredrik Malmberg
Bob Watts
Cees Kwadijk
Marcus Thorell

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

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

TEUMACZENIE:
Artur Marciniak

SIĘĆ:
www.target.se
E-MAIL:
warzone@target.se

COPYRIGHT © 1999
TARGET GAMES. ALL
RIGHTS RESERVED.
WARZONE, MUTANT
CHRONICLES AND ALL
CHARACTER NAMES
AND THE DISTINCTIVE
SLOGANS ARE
TRADEMARKS OF TARGET
GAMES AB. MUTANT
CHRONICLES IS A
REGISTERED
TRADEMARK IN THE
U.S.A. USED UNDER
AUTHORIZATION.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

PYTANIE: Czy jednostka Legionistów może mieć na swym wyposażeniu broń ciężką (a biorąc pod uwagę, że musi być w niej co najmniej 7 figurek, czy może mieć dwie)?

ODPOWIEDŹ: Nie. W podręczniku musiałoby być wyraźnie napisane, że jeden z Legionistów może wymienić swoją broń na broń ciężką.

P: Czy akcja „Użycie Mocy Specjalnej” może być wykonana tylko raz na turę?

O: Tak.

P: W walce wręcz Mortyfikatory i Wojownicy Cienia mogą zadawać potrójne lub podwójne obrażenia (odpowiednio). Czy oznacza to, że potrajamy obrażenia zadawane przez broń, czy też zadane rany?

O: Oznacza to, że broń zadaje OB(x3). W rękach Mortyfikatora Punisher zadaje obrażenia 14(x3).

P: Czy specjalne zdolności modeli pojedynczych można stosować również w Legionie Ciemności?

O: Tak. Po wydaniu Kompendium Warzone, Legion Ciemności będzie mógł korzystać z nekrotechniki.

P: Czy do granatów przeciwpancernych stosuje się standardowe zasady dotyczące rozrzutu? Z przepisów gry wynika, że

stosuje się je ogólnie do granatów, ale czy oznacza to, iż po chybieniu automatycznie trafiają inny cel?

O: Stosuje się do nich normalne zasady rozrzutu, z których wynika, że jeśli możesz przesunąć miejsce upadku granatu, tak aby trafił on w inny cel, wolno ci to uczynić.

P: Udało mi się osiągnąć absolutny sukces strzelając z Deathlockdruma, który zadaje OB 16(x3). Czy cel ataku automatycznie otrzymuje 3 punkty obrażeń, czy też nie wolno mu wykonać testu pancerza jedynie dla pierwszego trafienia?

O: Od jego ŻW automatycznie odpi-

suje się jeden punkt, wolno mu natomiast wykonać test pancerza dla następnych dwóch trafień.

P: Załóżmy, że zginął żołnierz obsługujący broń ciężką. Czy inny żołnierz z jego oddziału może ją podnieść, czy też usuwa się ją z gry (tak jak wyposażenie specjalne w przypadku modeli pojedynczych)?

O: Zależy to tylko od ciebie. Normalne zasady tego nie przewidują, ale jeśli chcesz tak grać, to nic nie stoi temu na przeszkodzie!

P: Jaką ochronę przed Błogosławionymi Legionistami zapewnia maska przeciwgazowa? Czy jej użytkownik staje się całkowicie odporny, czy też jest odporny przy rzucie 1-15 na k20, czy może wygląda to jeszcze inaczej?

O: Żołnierz noszący maskę przeciwgazową jest odporny na smród Legionistów Demnogonisa przy rezultacie rzutu mieszczącym się w przedziale 1-15 na k20.

P: Czy efekt wywoływany przez Błogosławionych Legionistów działa na inne modele Legionu Ciemności? (Inne jednostki Demnogonisa? Ożywionych Legionistów? Sądzę, że nie działa na SI Cyberternicu itp.).

O: Smród Błogosławionych nie działa na żadne modele Legionu Ciemności, ani na SI.

P: Przypuśćmy, że w dżungli stoją dwie figurki. Dzielą je dokładnie trzy cale. Jedna z nich czeka. Druga chce się poruszyć. Czy czekający model zdąży wystrzelić, jeśli figurka poruszająca się zdecyduje się odejść?

O: Tak. Może strzelić w tym samym momencie, w którym wróg się poruszy.

P: Dwa wrogie modele dzieli tylko jeden cal. Jeden z nich czeka. Drugi chce zaszarżować. Czy zanim zdola on nawiązać walkę wręcz, czekający model zdąży najpierw do niego strzelić?

O: Tak.

P: Powiedzmy, że w pole widzenia modelu ukrytego i czekającego wchodzi figurka nieprzyjaciela. Dowodzący nim gracz zatrzymuje się po pierwszej akcji i pyta, czy przeciwnik chce wykorzystać akcję *czekanie*, aby przerwać ruch. Odpowiedź brzmi: nie. Wobec tego gracz, którego figurka weszła w pole widzenia, wykorzystuje dwie następne rundy, próbując go wypatrzeć. Uda mu się to w drugiej próbie. W tym momencie nieprzyjaciel decyduje się strzelić, zanim wystrzeli ktoś z jednostki, do której należy wypatrujący model. Czy może to zrobić?

O: Nie. Patrz strona 58 podręcznika Warzone. Jest tam napisane, że musi być to działanie widoczne, a do takich nie zaliczamy wypatrywania.

P: Czy Uleczeniem Rany, tak jak Pierwszą Pomocą, można wyleczyć model posiadający tylko jeden punkt ŻW (tzn. jeśli moc zostanie użyta, zanim nastąpi uaktywnienie ofiary)?

O: Można uleczyć rany tylko zranionych modeli.

I jeszcze jedna sprawa. W polskim wydaniu podręcznika zabrakło informacji, że zdolność specjalna Urodzony Przywódca kosztuje 5 punktów.

Swoje pytania i opinie o grze przysyłajcie pod adresem:

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

z dopiskiem Warzone.

ROZMIARY FIGUREK I STRACH

ROZMIARY FIGUREK

W grze Warzone istnieją cztery generalne wielkości modeli. Według nich można sklasyfikować większość figurek, choć niewątpliwie nie wystarczą one do opisanego każdego możliwego modelu. Wprowadzenie bardzo dużych figurek, takich jak model Grizzliego lub figurki potworów Ciemności, może oznaczać konieczność dodania kolejnych kategorii. Na razie jednak powinny wystarczyć cztery opisane poniżej.

Małe modele są mniejsze od przeciętnego człowieka. Z tego powodu trudno zauważyć je na polu bitwy. Ma to swoje zalety, jeśli chce się przeżyć, ale ma też wady, zwłaszcza gdy chce się udowodnić swe męstwo. Z odległości 12 cali lub większej, figurki należące do tej kategorii są zawsze uważane za ukryte. Próba wykrycia małego modelu jest wykonywana z dodatkowym, ujemnym modyfikatorem -4 do testu DW. Model może strzelać do figurki normalnej, dużej lub bardzo dużej nawet wtedy, gdy model mały jest bliższy.

Normalne modele są wielkości człowieka. Zasady standardowe, podane w podręczniku, odnoszą się właśnie do takich figurek.

Modele **duże** są większe od człowieka, ale nie więcej niż dwa razy. Duże modele nie mogą się ukrywać, można też do nich strzelać nawet wtedy, gdy nie są najbliższym celem. Nefarycy i Razydzi są modelami dużymi.

Figurki **bardzo duże** są co najmniej dwa razy większe od człowieka. Bardzo dużą figurką jest Ezoghul (zwróćcie uwagę, że w podręczniku do gry Ezoghul nie został tak opisany). Do modeli tej wielkości stosowane są wszystkie zasady dotyczące figurek dużych, można do nich strzelać nawet wtedy, gdy bliżej stoi model duży. Wszystkie modele bardzo duże wzbudzają *strach* w figurkach małych i normalnych (z wyjątkiem tych, które są odporne na jego działanie). Opisano to poniżej.

STRACH

Strach jest wywołany przez wielkie, przerażające lub cieszące się złą sławą istoty. Ktoś, kto ma nieszczęście zetknąć się z takim stworzeniem, natychmiast zaczyna bać się o swoje życie. Widok stwora wzbudzającego *strach* powoduje, że wrogowie rzucają się do ucieczki, nawet nie próbując walczyć. Oddziaływanie istot wywołujących *strach* wzmacnia się wraz ze zmniejszaniem się odległości pomiędzy takim stworem a stawiającą mu czoło jednostką. Każdy oddział lub model pojedynczy, który zostanie zaszarżowany przez istotę wywołującą *strach*, musi natychmiast wykonać test paniki. Jeżeli zaatakowana jednostka jest już ogarnięta paniką i rozbita, test paniki uważany jest za test ucieczki. W wypadku, gdy wynik testu okaże się niepomyślny, do oddziału stosuje się wszystkie zasady do-

tyczące paniki lub ucieczki. Jeśli oddział wykona ten test, należący do niego żołnierze do końca bitwy stają się odporni na *strach* wywołany przez atakującą ich istotę.

Każdy model odporny na działanie paniki uważany jest również za niewrażliwy na *strach*. Na *strach* są odporne wszystkie modele duże i bardzo duże, a także wszyscy Nefarycy.

Chris Bledsoe, Joseph Goodman & Dave Jones



WARZONE™

TM



KAWALERIA POWIETRZNA TRYKI

Pewien mędrzec powiedział kiedyś, że „wspaniali żołnierze są albo pozbawieni strachu, albo głupi”. Zdanie to jest prawdziwe w stosunku do większości ludzi walczących w tej jednostce. Do noszenia takiego garbu nakłonić można kogoś chyba jedynie obietnicą chwały, niebezpiecznych misji i pięknych widoków.

WZ9619



NAJWYŻSZY TEMPLARIUSZ ILIAN

WZ9833



TEMPLARIUSZE ILIAN

Templariusze wchodzą w skład elitarnych jednostek uderzeniowych Ilian. Toczą odwieczną wojnę z ludzkością. Do boju kroczą odziani w pancerze i uzbrojeni w maczugę i Kratach.

WZ9514



WZ9514



NEFARYTA MUAWIJHE

Najpotężniejsi słudzy Muawijhe – Nefaryci – są symbolem szaleństwa. Wiszące na ich szatach łańcuchy zakończone hakami, sięgają po ciała żywych istot, aby wciągnąć kolejną ofiarę do królestwa Pana Oblędu.

WZ9617

WARZONE™



NEFARYTA ILIAN

Nefaryci Ilian są nieliczni, lecz każdy jest bardzo potężny. Stworzeni na podobieństwo swej Władczyni, przemierzają wiele krain, wypełniając powierzone im zadania.

WZ9616



ZENITIAŃSKI MORDERCA DUSZ

Nikt ze śmiertelników nie wie, skąd pochodzą Zenitiańscy Mordercy Dusz. Ich nieprzyjaciół przeraża zazwyczaj potężna muskultura tych stworzeń, ale tak naprawdę niebezpiecznym czyni go piekielna inteligencja. To właśnie jej zawdzięcza przydomek „demonicznego filozofa”.

WZ9618

FIGURKI ZAPROJEKTOWALI

Phil Lewis, Kev Adams i Mark Kay

FIGURKI POMALOWALI

Jackie Appleton, Tim Prow, Joakim Rannikko i Jonni Teittinen



WZ9515

OPĘTANI LEGIONIŚCI

Opętani Legioniści powstają z ożywionych ludzkich trupów. Celem ich istnienia jest wprowadzanie w życie spaczonych zamysłów swego pana. Oczy legionistów Demnogonisa błyszczą obłądem, który jest odbiciem woli Władcy Zarazy.



WZ9515



WZ9515



WZ9515

Wojciech Podkościelny wykonanie przez Jonni Teittinen
(zgodnie z własnymi standardami podziału)

NORMALNY DZIEŃ PRACY

Sebastian Crenshaw kulił się w wejściu do opuszczonego budynku, skąd obserwował kolumnę furgonetek z reporterami, opuszczającą parking hotelu „Gwiazdny Pył”. Pracownik powiadomił miejscowe stacje telewizyjne, że w hotelu zatrzymał się multimilioner Calvin Brinkley, który przyleciał z San Dorado, aby spotkać się ze swoim współpracownikiem. Obaj zatrzymali się w „Gwiazdnym Pyle”. Od momentu przekazania wiadomości wokół budynku kłębił się tłum dziennikarzy. Według nich żadnego z mężczyzn nie widziano w okolicy, ale Crenshaw wiedział, że obaj zameldowali się późnym wieczorem poprzedniego dnia.



Przez kilka ostatnich miesięcy Calvin Brinkley znajdował się pod obserwacją Bractwa. Odkryto, że miał wiele zainteresowań wspólnych z członkami Legionu Ciemności. Jego towarzysz, Eduardo Chavez, uniknął trzech kolejnych przesłuchań. Inkwizycja chciała dowiedzieć się czegoś więcej o trzech wydarzeniach powiązanych z Legionem i jego osobą. Obaj mężczyźni byli po prostu skorumpowanymi businessmenami, stanowiącymi minimalne zagrożenie dla społeczeństwa, lecz z powodu ich bogactwa areszt i przesłuchania nie wchodziły w grę. Sebastian Crenshaw z zadowoleniem przyjął zadanie zabicia tej dwójki. Miał to zrobić, nim zdążą wyjechać z hotelu.

Widząc, że ostatni samochód zniknął za zakrętem ulicy, Crenshaw wstał i poszedł na tyły hotelowego budynku. Oczyszczył umysł i ukierunkował energię, wykorzystując Sztukę Przemiany, aby unieść się w powietrze. Zatrzymał się na betonowym występie, biegnącym wzdłuż całej długości ścian. Przycisnął się do cegieł. Utrzymując chwiejną równowagę, Mortyfikator centymetr po centymetrze sunął do przodu. Zatrzymał się w pobliżu rogu budynku, przy dużym oknie. Wzdłuż doniesień pracującego w hotelu agenta Bractwa, okno należało do apartamentu, w którym przebywali Brinkley i Chavez. Przygotował się na uderzenie, zacisnął dłoń na rękojeści pistoletu Nemesis i skoczył przez grube szkło. Wylądował na plecach wśród szklanych odłamków w ciemnej, pustej sypialni. Skoczył na nogi i podbiegł do drzwi, gdzie cień dawał mu dobrą kryjówkę. Zaczął się tam, czekając aż ktoś przyjdzie sprawdzić źródło hałasu.

Po kilku sekundach do pokoju wbiegł Brinkley. Włączył światło. Tuż za nim wbiegł Chavez. W jednej ręce trzymał szklankę, w drugiej pistolet. Crenshaw wyskoczył z cienia z szybkością nabytą dzięki latom ćwiczeń i wymierzył w Brinkleya. Nacisnął spust i strzelił dokładnie między oczy milionera. Resztki czaszki i mózgu chlapnęły na twarz Chaveza, na moment go oślepiając. Mimo tego Chavez dwukrotnie wystrzelił w kierunku Crenshaw. Jedna kula chybiła, druga zaledwie drasnęła pancerz chroniący prawe ramię zabójcy. Mortyfikator sięgnął po heretyka. Wyrwał mu broń i chwycił za kark, miażdżąc jąbko Adama. Nie wypuszczając z uchwytu gardła bezbronnego mężczyzny, Sebastian wyciągnął Punishera. Eduardo Chavez zwiłczał rozumiejąc, że walka opóźniaby tylko to, co nieuniknione. Mortyfikator przebił ostrzem pierś ofiary. Rozluźnił chwyt i wyrwał swój miecz, zostawiając umierającego Chaveza w kałuży krwi i wnętrzności. Mortyfikator podszedł do rozbitego okna, wycierając posokę z ostrza Punishera. Obejrzał się, spojrzał na dwa trupy i potrząsnął głową, nie zdolny zrozumieć fascynacji, jaką ludzkość przejawiała wobec Legionu Ciemności.

– Chrissey Cassey



MEDYCY POLOWI

W armiach ludzkości opieka medyczna ma długą tradycję. Nawet skąpe megakorporacje doceniają jej wartość. Jednym z niezbędnych kroków, jakie trzeba było podjąć, aby uchronić ludzkość przed wpływami Mrocznej Techniki, było porzucenie wielu zaawansowanych urządzeń. Chemoterapia, rozmaite metody prześwietleń, chirurgia laserowa stały się niezwykle niepewne, a nawet coś tak prostego, jak prześwietlanie promieniami Roentgena, niesło ze sobą nowe niebezpieczeństwa. Lekarze zostali zmuszeni do wykorzystywania Sztuki – mimo że wciąż posilają się tradycyjną czarną torbą, wypełnioną strzykawkami, igłami i stetoskopami.

Na polu walki rzeczy mają się jednak inaczej. Lekarze wojskowi noszą ze sobą duże zapasy medykamentów hamujących wpływ krwi i pomocnych przy polowych amputacjach. Rannymi żołnierzami, którym uda się przeżyć walkę, zaopiekują się po powrocie w prawdziwym szpitalu. Muszą mieć nadzieję, że ich rany zagoją się, zanim zakielkuje w nich ziarno Ciemności.

W miejscach, gdzie wpływy Mrocznej Harmonii są silne, jak w pobliżu Cytadel lub w innych rejonach kontrolowanych przez Legion Ciemności, martwa tkanka może zacząć żyć własnym życiem, nawet jeśli wciąż jest połączona z żywym ciałem. Do oddziałów mających walczyć w takich miejscach przydziela się wielu medyków, ponieważ konsekwencje zranienia są jeszcze groźniejsze niż zazwyczaj. Jednym z najsłynniejszych przypadków tego typu jest historia żołnierza Bauhausu, Parochetta, który został ranny w walce z Legionem. Choć w miarę upływu czasu całe wydarzenie zostało nieco wyolbrzymione, z dużą dozą prawdopodobieństwa można przyjąć, że wyglądało następująco: Parochett, silny i dobrze zbudowany mężczyzna, uczestniczył w starciu z grupą ożywionych Legionistów. Paszczką jednego ze sług Ciemności zmiażdżyła mu lewe ramię. Bitwa zakończyła się zwycięstwem, ale kończyła została poważnie uszkodzona. Nie było medyków, którzy mogliby mu pomóc. Zmiażdżona, zakrwawiona tkanka dłoni zaczęła spazmatycznie drgać. Wkrótce palce poruszały się niezależnie od woli ich właściciela. Parochett był przerażony. W końcu ręka rzuciła się mu do gardła, próbując go udusić. Nadludzkim wysiłkiem odebrał ją od krtani i utrzymał z dala od siebie, w czasie gdy jego towarzysze odcięli ją od ciała.

MEDYCY POLOWI

Każda armia korporacyjna z wyjątkiem Cybertronu, może posiadać medyków polowych. Najczęściej wchodzi oni w skład elitarnych oddziałów. Medycy polowi są modelami pojedynczymi, choć czasami przydziela się ich do konkretnych drużyn. Doświadczony medyk zazwyczaj idzie do boju samotnie. Przemieszcza się od drużyny do drużyny, chcąc pomóc jak największej liczbie rannych.

ZASADY SPECJALNE

CHIRURGIA: medyk może zoperować każdy raniony model w warunkach polowych. Wyjątkiem od tej zasady są żołnierze Cybertronu opisani niżej. Nie usuwaj z pola gry zabitej figurki. Zamiast tego przewróć ją na bok. Nie może ona wykonywać żadnych akcji i uważana jest za zabita. Usuń ją ze stołu, jeśli zostanie ponownie ranna, kiedy leży na boku. Następnym razem, kiedy model zostanie uaktywniony, usuń go ze stołu, chyba że przed uaktywnieniem rannego medykowi uda się operacja. W tym celu medyk musi dojść do ranionego modelu i stykając się z nim podstawkami wykorzystać akcję Użycie Mocy Specjalnej. Następnie musi wykonać test DW. Wynik niższy od wielkości tej cechy medyka oznacza, że operacja się udała i ranny odzyskuje jeden punkt Żywotności. Postaw figurkę. W następnej turze można ją normalnie uaktywnić. Pacjent umiera, a reprezentująca go figurka jest usuwana ze stołu, kiedy test DW medyka jest nieudany. Operację można przeprowadzić także na modelu pojedynczym, który stracił punkt ŻW.

Nie można przeprowadzić operacji na modelu, który w czasie całej bitwy stracił więcej punktów ŻW, niż wynosi podwojona wartość tej jego cechy. Nie można też leczyć żołnierza, który wskutek jednego ataku utracił więcej punktów ŻW, niż wynosi podwojona wartość tej jego cechy.

Żołnierze Cybertronu są cyborgami. Do opatrywania ich ran konieczna jest specjalistyczna wiedza. Normalni medycy nie mogą ich leczyć.

WYPOSAŻENIE

Medyk polowy jest zazwyczaj uzbrojony w broń lekką, służącą mu do obrony. Standardowym wyposażeniem większości lekarzy jest zestaw Punisher, składający się z miecza i pistoletu. Istnieją jednak wyjątki. Medykowi można przydzielić dowolny pistolet lub broń do walki wręcz ze Zbrojowni Ogólnej lub ze Zbrojowni jego własnej korporacji.

**Chris Bledsoe,
Joseph Goodman
& Dave Jones**



Figurki medyków polowych i doktor Diany będzie można kupić w grudniu. Do tego czasu można używać innych figurek (trzeba je odpowiednio pomalować).



Malował Jonni Teittinen

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
12	12	-	12	3	1	0	3	24	20

STRUKTURA

Medycy polowi są kupowani jako modele pojedyncze, ale nie wlicza się ich do limitu figurek tego typu. Poza

Cybertronicem każda korporacja może wystawić jednego medyka na każdą drużynę w armii.

DOKTOR DIANA

Diana Winter była wyjątkowym lekarzem. Pewnego dnia jednak stało się coś strasznego. Pacjent Diany wpadł w szał i zabił ją, gdy robiła rutynowy obchód. Nie mogąc odżałować najwspanialszego biodoktora wszechczasów, Cybertronic wprowadził w ruch swoje urządzenia.

Wykorzystując DNA Diany i najnowszą szaserchnologię, korporacja stworzyła prawdziwego geniusza. Cuda biotechnologii i klonowania DNA pozwoliły Cybertronicowi odtworzyć zmarłą, co więcej, w teoretycznie nieograniczonej liczbie. Doktor Diana powróciła, lecz czy naprawdę jest sobą? Pomimo pustego spojrzenia, Diana nadal jest najlepsza w łataniu zranionych żołnierzy – czy są, czy też nie są Szaserami.

ZASADY SPECJALNE

CHIRURGIA: Doktor Diana może przeprowadzać operacje polowe na każdej figurce nie należącej do Legionu Ciemności, nie wyłączając modeli Cybertronicu.

STRUKTURA

Ze względu na unikatowe pochodzenie, Doktor Diana nie jest uważana za bohatera – Cybertronic może wyprodukować tyle Dian, ile tylko zechce. Figurki doktor Diany są nabywane jako modele pojedyncze, podobnie jak modele medyków polowych.

**WYPOSAŻENIE**

Dr Diana jest uzbrojona w pistolet P1000 produkowany przez Cybertronic.

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
P1000	6	18	-4	15	4

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Dr Diana	10	14	-	14	3	1	0	4	24	20

ZARAŻACZ

Zarażacz wygląda jak wielki, obrzydliwy karabin maszynowy. Broń pokryta jest warstwą krostowatego, zaropiałego ciała. Na plecach strzelca wisi duży zbiornik, zawierający wrzący, obrzydliwy płyn. Broń i naczynie są połączone trzymetrowym węzem. Amunicja do tej broni jest szczególnie odrażająca. Zarażacze strzelają gnijącymi, na wpół płynnymi szczątkami ludzkich ciał. Mogą to być ręce, nogi, rozkładające się głowy, a nawet wnętrza tych, którzy byli zbyt zmasakrowani, by można z nich było zrobić błogosławionych legionistów.

Szczątki rozlewają się w odrażającą, galaretowatą maź, emitującą grobowy smród, który można wyczuć jeszcze w kilka miesięcy później. Morale żołnierzy, którzy dostali się pod ostrzał tej broni, drastycznie spada. Gnijące szczątki są źródłem groźnych zarazków, które w niedługim czasie zarażają wszystkich trafionych. Chorzy wpadają w szał – znane są przypadki zaatakowania własnych towarzyszy.

Poniższe zasady opisują tę broń w kategoriach mechanicznych gry. Każdy, kto przeżyje trafienie amunicją, wystrzeliwaną przez tę odrażającą broń, musi wykonać udany test DW, gdyż w przeciwnym razie popada w szaleństwo. Na początku każdej tury obaj gracze rzucają k20 (tuż przed Krokiem 2, Wskazaniem Pierwszego Oddziału). Gracz, który osiągnie lepszy wynik, kontroluje w tej turze oszalały model. Dla każdego takiego modelu wykonuje się oddzielny rzut k20.

Charakterystyka zarażacza wygląda następująco:

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
15	30	-3	12	40

Wykorzystuje wzornik wybuchów.



PAKT PRZY SKALE RAMSEYA

McDougal wytarł błoto z oczu po raz piąty w ciągu ostatniej minuty. W tych okolicach nigdy jeszcze nie widział takiej ulewy. Co gorsza, jego pozycja dodatkowo pogarszała przykrą sytuację. Leżał płasko na ziemi, próbując obserwować i jednocześnie nie dać się zobaczyć. Daleko przed nim, w labiryncie kamieni starszych niż nazwisko jego rodziny, dwie odrażające istoty rozmawiały ze sobą w jakimś obcym języku. Była co prawda pełnia, ale niebo całkowicie pokrywały chmury. Wyraźnie widział tylko wtedy, gdy światło księżyca przebijało się przez gęstą pokrywę, przesłaniającą gwiazdy. W najlepszym razie dostrzegał sylwetki dwóch humanoidów, zaangażowanych w jakąś dyskusję. Wokół nich kłębiły się inne, mniejsze cienie.

Nie wiedział dlaczego obcy przybyli do Skąły Ramsey, ale mógł się tego domyślać. Od pokoleń, właściwie od zawsze, miejsce to było święte. Zawierano tu tajne sojusze i układy, odprawiano sekretne ceremonie. McDougal podejrzewał, że i tym razem chodziło o coś takiego, ale nie był tego pewien.

Jego bezpośrednie obserwacje były – jak zwykle – równie bezużyteczne, jak informacje otrzymane w czasie odprawy. Cel misji: Przechwycić i zniszczyć. Możliwość napotkania potężnych sług wroga. Nie miał pojęcia, co miały oznaczać te słowa. Pół dnia tkwił w tym błocie, czekając na zapadnięcie ciemności po to, by mógł rozpocząć walkę w najgorszej sytuacji, jaką można sobie wyobrazić – szarżując na bronioną pozycję, w deszczu, w nocy, przeciw nieznanemu wrogowi. Cicho wymruczał: Czy może być coś gorszego?

A wtedy zaskwierczało powietrze i za jednym z wielkich stworów uformowała się duża, wirująca, pulsująca zielenią dziura. Wyszedł z niej opancerzony wojownik...

SCENARIUSZ

Dzięki aktom niezwykłego bohaterstwa i poświęcenia, o których prawdopodobnie nigdy się nie dowiemy, agenci Imperium odkryli, że dwóch Nefarytów – Muawijhe i Ilian – planuje spotkanie przy Skale Ramsey, gdzie mają podpisać tajne przymierze. Konsekwencji takiego sojuszu nie można przewidzieć, lecz sposobność jednoczesnego pozbycia się dwóch wpływowych Nefarytów jest bardzo kusząca.

Jednostki Imperium zaczęły się w pobliżu Skąły, czekając na rozkaz ataku. Teraz, gdy za Nefarytami otworzył się tajemniczy portal, rozkaz wreszcie nadszedł...

SIŁY

W skład Sił Imperium wchodzi specjalnie dobrane, elitarne jednostki wyspecjalizowane w walce z Ciemnością. Rozkazu szarży oczekują Krwawe Berety, Wilki, Tryki Kawalerii Powietrznej i Nekropelzacze.

Siły Legionu Ciemności składają się z dwóch Nefarytów – jednego Ilian, drugiego Muawijhe – i ich osobistych kohort. Słudzy Nefaryty Ilian, Templariusze, dopiero przybywają poprzez portal, podczas gdy Opętani Legioniści są już na miejscu.



ROZSTAWIENIE SIŁ

Gra powinna odbyć się na stole o wymiarach 120 na 180 centymetrów. Wzdłuż krawędzi wznosi się kilka niewielkich wzgórz. Pośrodku stołu stoją menhiry, otaczające Skalę Ramsey. Menhiry to potężne, kamienne kolumny, wznoszące się w niebo na 10 metrów. Liczą tysiące lat. Skala Ramsey leży pomiędzy nimi. Jest to płaski blok skalny, mierzący na stole około 20 centymetrów długości. Widać na nim liczne purpurowe ślady, świadectwo dawnych ofiar i zawartych sojuszy.

Joseph Goodman



SIŁY IMPERIALU

(ogólna wartość 557 punktów)

Krwawe Berety (202 punkty)

- 2 Krwawe Berety: Invader, Aggressor
- 1 Krwawy Beret: Deathlockdrum, Aggressor
- 1 Sierżant Krwawych Beretów: Invader, Aggressor

Wilki (150 punktów)

- 4 Wilki: Punisher, Aggressor
- 1 Wódz Wilków: Claymore, Aggressor

Kawaleria Powietrzna Tryki (100 punktów)

- 1 Barakuda

Nekropelzacz Jeż (100 punktów)

- 1 Nekropelzacz Jeż: Charger

Portal wygląda jak wirująca, zamglona dziura unosząca się nad skałą. Kurczy się i rozszerza, zanika i pojawia w harmonii z falami mistycznej energii.

Siły Imperialu mogą rozstawić się w dowolnym miejscu wzdłuż krawędzi stołu. Żaden model nie może zaczynać gry dalej niż 6 cali od brzegu pola bitwy. Nekropelzacz i Barakuda nie są rozstawiane na początku bitwy. Są one

rezerwą, wzywaną w razie potrzeby (raczej trudno jest ukryć nekropelzacza w zasadzce). Oba te modele są rozstawiane na początku drugiej tury gry, zanim zostaną wykonane rzuty inicjatywy, lecz po zakończeniu pierwszej tury. Uważa się, że właśnie wkroczyły na pole bitwy. W drugiej turze mogą normalnie poruszać się i strzelać.

Ponieważ Imperial zastawił zasadzkę, wszystkie jego oddziały mogą zostać rozstawione w ukryciu i czekając.

Siły Legionu Ciemności rozpoczynają grę wewnątrz kręgu menhirów. Obaj Nefaryci muszą być rozstawieni na Skale Ramseya.

Gracz dowodzący Imperialem musi rozstawić wszystkie swe oddziały, zanim osoba grająca Legionem Ciemności zacznie rozstawiać swoje jednostki. Odzwierciedla to oczekiwanie, jakie mają za sobą żołnierze Imperialu. Musieli oni leżeć nieruchomo, podczas gdy służy Ciemności mogli się swobodnie poruszać. Pozycja Imperialu, która na początku mogła być zupełnie niezła, teraz może okazać się bardzo niedogodna.

Imperial wydał rozkaz ataku, dlatego w pierwszej rundzie gracz dowodzący siłami tej korporacji automatycznie zdobywa inicjatywę. W turach następnych jest ona ustalana według zwykłych zasad.

PORTAL

Portal prowadzi bezpośrednio do jednego z licznych królestw Ilian, skąd przybywają jej słuzy.

Przeście jest przezroczyste i nie przesłania pola widzenia. Jest jednokierunkowe. Mogą przez nie



RZUT WYNIK

- 1-5 W tej turze nikt nie przechodzi przez portal.
- 6-10 Przez portal przechodzi jeden Templariusz, uzbrojony w Kratach i Maczugę Templariusza. Umieść model w dowolnym miejscu na Skale Ramseya. Templariusza można uaktywnić w tej turze, pamiętając jednak o jednym: jego model jest traktowany jako należą do stojącego na stole oddziału Templariuszy. W skład tej jednostki wchodzi również Najwyższy Templariusz, jeśli tylko wciąż żyje. Jeśli nowo przybyły żołnierz pozostaje poza strefą zasięgu dowodzenia istniejącej jednostki Templariuszy, aż do momentu wejścia w nią nie może wykonywać akcji innych niż Ruch.
- 11-15 Przez portal przybywa dwóch Templariuszy, reszta jak wyżej.
- 16-20 Przez portal przybywa trzech Templariuszy, reszta jak wyżej.

przechodzić Templariusze, ale nie może z niego korzystać żadna inna figurka.

Na początku każdej tury gracz dowodzący Legionem Ciemności powinien rzucić k20, a wynik odczytać z poniższej tabeli.

W ciągu całej gry przez portal może przejść tylko siedmiu Templariuszy. Gdy cała siódemka pojawi się na stole, portal pozostaje otwarty, lecz nikt już z niego nie wychodzi.

ZWYCIĘSTWO

Warunki zwycięstwa są jasne. Gracz dowodzący Imperialem chce zabić obu Nefarytów. Zwycięży, jeśli uda mu się ich unicestwić, zanim jego oddziały zostaną zniszczone. W przeciwnym razie wygrywa Legion Ciemności.


SIŁY LEGIONU CIEMNOŚCI

(ogólna wartość 537 punktów)

Nefaryta Muawijhe (130 punktów)

- 1 Nefaryta Muawijhe: Shrieketh. Gracz dowodzący Legionem Ciemności może wydać do 20 punktów na Mroczne Dary.

Nefaryta Ilian (130 punktów)

- 1 Nefaryta Ilian: Ashreketh, Skalak. Nefaryta ma miecze w obu dłoniach. Gracz dowodzący Legionem Ciemności może wydać do 20 punktów na Mroczne Dary.

Najwyższy Templariusz (32 punkty)

- 1 Najwyższy Templariusz: Maczuga Templariusza. Zwróć uwagę, że pozostali Templariusze przybywają przez portal. Najwyższy Templariusz musi nimi dowodzić, gdy znajdą się na polu bitwy.

Opętani Legioniści (245 punktów)

- 7 Opętanych Legionistów: Shrieketh
- Zenitiański Morderca Dusz: do 10 punktów w Mrocznych Darach.

KOŁO

WARZONE™

KOŁO

Chris
Bledsoe

KOŁO ILIAN

Głęboko w zimnej pustce kosmosu leży obszar wiecznego snu. W łonie ciemności spoczywają żołnierze Koła. Jest ono jedynym z wielu tworów Ilian. Wyglądem przypomina stare koło zębate, którego piastą jest symbol Mistrzynie Mrocznej Harmonii. Przyzywa się je z otchłani czasu, by szerzyć śmierć i zniszczenie.

W Kole spoczywają najgroźniejsi Templariusze; ci, dla których już nic – poza walką – nie ma znaczenia. Koło utrzymuje ich poza zasięgiem czasu. Gdyby pozostawić ich samym sobie, prawdopodobnie zniszczyliby wszystko w zasięgu wzroku, wliczając w to siebie.

Gdy Ilian sobie tego życzy, nad polem bitwy pojawia się szczerbata skorupa Koła. Promienie światła przenoszą na ziemię drużynę po drużynie wojowników Ilian, pozostawiając po sobie wypalony symbol Pani Pustki.

HISTORIA

Pierwszym Templariuszem, który przybył przez portal do naszego wymiaru, był tajemniczy Karak. Miał 3 metry wzrostu i był idealnym połączeniem żywego organizmu i maszyny. Opanowany i rozsądny, a mimo to brutalny i zaborczy. Spodobał się Ilian. Odtąd Templariusze stali się cennymi wojownikami w jej krucjacie. Karak brał udział w wielu bitwach. Upływ czasu, wiek i oddziaływanie naszego wymiaru wywarły na nim swe piętno. Pokazały się pierwsze oznaki klątwy. Przekleństwo zaczyna działać, gdy Templariusze spędzą w naszym wymiarze wiele lat. Najpierw walka staje

się dla nich tak ważna, że nic innego nie ma już żadnej wartości. Stają się berserkerami. Później zaczynają mutować ich ciała, ponieważ mechaniczne części starają się zwiększyć swą skuteczność bojową. W końcu Templariusze przemieniają się całkowicie

w bezużyteczne, bezmózgie stwory.

Berserkerzy nie są idealnymi strażnikami, ponieważ z braku innych przeciwników gotowi są wzajemnie się pozabijać. To czyni z nich jednak wspaniałych szturmowców. Z tego powodu Ilian „stworzyła” Koło. Ma ono wiele celów. Po pierwsze, zatrzymuje czas, dzięki czemu degeneracja ciała Templariuszy nie postępuje. Po drugie, można je wykorzystać do przetransportowania jego mieszkańców na pole bitwy bez ryzyka ciężkich strat.

ŻOŁNIERZE KOŁA

Większość żołnierzy Koła to wojownicy, którzy od początku towarzyszyli Karakowi, część jednak jest z nim związana od krótszego czasu. Centralną część Koła zajmuje komnata Strażnika Karaka. Słuszne jest, aby pierwszy berserker sprawował straż nad swymi przeklętymi braćmi.

WYGLĄD: Żołnierze Koła są starzy i zaniedbani. Ich wyposażenie miało początkowo kolor czerwieni i czerni, ale Templariusze nie zawracali sobie głowy jego wymianą lub utrzymaniem. Niektórzy spośród nich wyglądają dość dziwnie, co jest skutkiem ich mutacji. Na wielu pancerzach widnieje symbol koła.

ZASADY SPECJALNE: Stosowane są wszelkie zasady dotyczące normalnych Templariuszy i dodatkowo poniższe, przeznaczone specjalnie dla jednostki żołnierzy Koła.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Templariusz Koła	14	13	-	12	3	2	2	3	24	24
Najw. Templariusz Koła	15	13	-	13	3	2	2	3	24	30



- Templariusze Koła zawsze muszą spędzić mniej jedną akcję poruszając się w kierunku przyjaciela, chyba że walczą wręcz.
- Templariusze Koła nie mogą się kryć.
- Templariusze Koła nie wykonują testów paniki i ucieczki.

• Templariusze Koła nie są wliczani do drużyn, chodzi o ustalanie limitu modeli pojedynczych. Nie możesz zakupić dla nich modeli pojedynczych.

WYPOSAŻENIE: Templariusze Koła są uzbrojeni w Kratachy i Maczugi Templariuszy. Najwyższy templariusz ma Kratacha i Miecz Templariusza.

STRUKTURA: Templariusze Koła są nabywani w grupach od 4 do 8, dowodzonych przez Najwyższego Templariusza. Jeden żołnierz może wyciągnąć swoją broń na broń ciężką. Jeśli w drużynie jest

opóki tamten pozostaje w ukryciu, chyba, że może on wystawiać wojowników bez poświęcania na to akcji np. za pomocą Sojuszu Capitolu – wtedy nie musi już odkrywać wojownika ukrytego).

Jeżeli Tchórzostwo zostanie użyte w czasie walki, zostaje ona natychmiast przerwana.

Jaka jest różnica między Czarem Zaklęciem?

Nie ma żadnej, są to dwie nazwy tej samej rzeczy.

Co dzieje się z zaklęciami dorzucanymi do Miecza Śmierci?

Wzrost jego siły na stałe. Miecz Śmierci jest udoskonalony. Miecz działa jak broń odporna na Sztukę? Jedynym skutkiem rzucenia zaklęcia na Miecz Śmierci jest zwiększenie na stałe jego modyfikatora WW o +1. Mimo że do „dopasowania” Miecza używane są karty, to odporność na nią nie chroni przed nim.

STRUKTURA: pancerz Ochroniarza dodaje

W ciągu minionych lat Karak oszalał, lecz mimo to odzyskał rozum i rozsądek. Wciąż posiada zdolność władania Mrocznymi Siłami.

Bojowa natura Karaka była przyczyną wielu mrocznych zbrodni. Wciąż posiada zdolność władania Mrocznymi Siłami.

W ciągu minionych lat Karak oszalał, lecz mimo to odzyskał rozum i rozsądek. Wciąż posiada zdolność władania Mrocznymi Siłami.

	WW	BS	M	DW	A	ZW	S	R	P	KOSZT
Strażnik Karak	13	15	14	16	6	5	5	4	30	150

WYGLĄD: Karak ma około 3 metrów wzrostu. Duże, najeżone kolcami naramienniki sprawiają, że wydaje się być prawie tak samo szeroki jak wysoki. Jego ciało okrywają długie szaty, skrywające większość deformacji. Z pleców wyrasta długa na 2 metry rura, z której wydobywają się kłęby czarnego dymu. Lewe ramię Templariusza zostało zastąpione olbrzymią bronią, a z prawego przedramienia wyrasta mniejsza.

ZASADY SPECJALNE: stosowane są wszelkie zasady dotyczące Templariuszy.

- Karak jest modelem dużym.
- Karak zawsze musi spędzić co najmniej jedną akcję poruszając się w kierunku nieprzyjaciela, chyba że walczy wręcz.
- Karak może posiadać do 5 Mrocznych Darów z listy Iljan lub Mrocznej Harmonii.
- Karak nie wykonuje testów paniki i ucieczki.
- Karaka można nabyć tylko wraz z przynajmniej jedną drużyną żołnierzy Koła. Nie można go zakupić w żaden inny sposób.

Karak zawsze używa następujących broni:

BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB
Ręczne działko Blastmaker	15	30	-2	12(x3)
Ciężkie działko automatyczne	20	40	-3	16(x3)
Pazur	WW	-	-	14(x2)

Koszt tych broni jest wliczony w koszt Karaka.

ZASADA SPECJALNA DOTYCZĄCA WSZYSTKICH ŻOŁNIERZY KOŁA

ZASADA SPECJALNA: Karak i wszyscy żołnierze Koła mogą zostać umieszczeni na polu bitwy za pomocą promienia świetlnego. Kosztuje to 10 punktów za drużynę i 10 za Karaka. Określ punkt na polu bitwy. Żołnierze Koła wyłudują w odległości 6 cali od niego – gracz powinien wykonać rzut na Tabeli Rozrzutu, dzięki któremu określi kierunek, po czym przeciwnik może rozstawić jednostkę Templariuszy. Każdy model, znajdujący się pod umieszczonym Templariuszem, otrzymuje trafienie o sile 10 i zostaje odepchnięty 5 cali w losowo wybranym kierunku.



„Wypatrujcie trzeciego numeru Kronik, albo zajmijmy się wami...”

– Wielka Nefarytka Golgotha i Heretyk Stahler



usze Koła. Malował Joakim Rannikko.

TOP FIVE

WYDANIE SZÓSTE nieustającego konkursu dla miłośników gry Doomtrooper!

Degrengolada, marazm i czarna rozpacz. Od zeszłego miesiąca nie nastąpiły na naszej liście żadne zmiany. Sytuacja taka, jak zwykle. Z przodu Alakhai Przebiegły, a za nim reszta doskonale nam znanego towarzystwa. Pociuszające jest jedynie to, że dwóm heretykom udało się odgadnąć, jaka będzie kolejność kart na liście. Są to: Łukasz Sobócki i Paweł Żuralski. Dostaną od nas po talii podstawowej, zestawie dodatkowym, busterku Inkwizycji i Golgoty oraz po karaluchu.

Aby nieco ożywić naszą listę, od dziś wprowadzamy nowe zasady przyznawania nagród. Będziemy je losować wśród tych, którzy wytypują trafnie nowość na naszej liście. Po prostu pod nadsyłanymi do nas typami najlepszych kart wypiszcie (pod hasłem NOWOŚĆ) tę, która waszym zdaniem wejdzie w tym miesiącu na naszą listę. Dla ułatwienia podajemy nazwy kart, które w tym miesiącu zajęły miejsca od 6 do 10. Są to: Algeroth - Apostoł Wojny, Pretoriański Łowca, Pretoriański Behemot, Czołg bojowy „Grizzly” i Przenośna Mina.

WARZC KOŁ ILIA

ży obszar wiecznego snu. W łonie przypomina stare koło zębate, które by szerzyć śmierć i zniszczenie. Templariusze; ci, dla których już nie

ostawić ich samym sobie, prawdop

lem bitwy pojawia się szczerbiata s
n, pozostawiając po sobie wypalo

Kardynał Dominik
Jak zawsze smutny
i przygnębiony.



**Ten, Którego
Nie Powinno Się Nazywać**

Ale powinno się na niego
głosować!



Kardynał Durand
Podobno pod koniec
października ogarnie go
szał.



Kosa Semai
Czyli specjalna przystawka do
koszenia trawy.



ODPOWIEDZI NA PYTANIA

GRZEGORZ ZIELIŃSKI

Pytanie: Czy za pomocą Darów Mrocznej Harmonii Rozkład i Zniekształcenie można zniszczyć ekwipunek wojownika odpornego na Mroczną Harmonię?

Odpowiedź: Tak. To wojownik jest odporny, a nie jego ekwipunek.

P: Czy korzystając z Nekropelzacza lub Purpurowego Rekina można używać broni?

O: Tak. Na tych kartach nie ma żadnej wzmianki, zabraniającej używania broni, jest więc to dozwolone.

P: Czy wojownik odporny na Sztukę może rzucać jej zaklęcia?

O: Tak. Tak samo wojownicy odporni na Dary Mrocznej Harmonii mogą używać kart Mrocznej Harmonii.

P: Jak dokładnie działa karta Tchórzostwo? Czy jeżeli przeciwnik ma tylko jednego wojownika na stole, to nadal musi się on ukryć? Jeśli użyję Tchórzostwa w czasie walki, to czy trwa ona dalej?

O: Tchórzostwo zmusza gracza, przeciwko któremu zostało użyte, do ukrycia wszystkich wojowników. Jeżeli ma on tylko jednego żołnierza, to pierwszą jego akcją musi być wyprowadzenie go z ukrycia. Nie może on wystawić innego wojownika,

dopóki tamten pozostaje w ukryciu (chyba, że może on wystawiać wojowników bez poświęcania na to akcji np. za pomocą Sojuszu Capitolu – wtedy nie musi już odkrywać wojownika ukrytego).

Jeżeli Tchórzostwo zostanie użyte w czasie walki, zostaje ona natychmiast przerwana.

P: Jaka jest różnica między Czarem a Zaklęciem?

O: Nie ma żadnej, są to dwie nazwy jednej i tej samej rzeczy.

P: Czy zaklęcia dorzucane do Miecza Śmierci zwiększają jego siłę na stałe i czy udoskonalony Miecz działa na wojownika odpornego na Sztukę?

O: Jedynym skutkiem rzucenia zaklęcia Sztuki na Miecz Śmierci jest zwiększenie na stałe jego modyfikatora WW o +1. Mimo że do „dopakowania” Miecza używane są karty Sztuki, to odporność na nią nie chroni przed nim.

P: Czy pancerz Ochroniarza dodaje się do pancerza wojownika, którego on ochrania?

Nie. Ochroniarz może walczyć zamiast wojownika, którego ochrania (kiedy ten zostanie zaatakowany). Nie modyfikuje on w żaden sposób współczynników chronionego wojownika.

P: Jak dokładnie działa Pierwsza Poprawka?

O: Na wstępie chciałbym wyjaśnić, jak należy traktować napis na karcie „Uważany za (coś)”. Wojownik za

coś uważany, może korzystać z kart, z których mogą korzystać owe „cosie”. Nie obdarza to wojownika zdolnościami opisanymi na karcie, za którą jest uważany. Właśnie tu wchodzi Pierwsza

Poprawka. Mam nadzieję, że wyjaśnią to wszelkie związane z nią wątpliwości.

P: Czy Arcyinkwizytor Nikodemus jest uważany za Inkwizytora?

O: Nie. Uważanie za... nie zależy od nazwy karty, a od odpowiedniego napisu na niej.



P: Czy wojownik, który może korzystać z Darów Mrocznej Harmonii może używać Darów Apostołów?

O: Nie. Należy rozróżnić między sobą Dary Mrocznej Harmonii i Karty Mrocznej Harmonii (te ostatnie są wspólną nazwą Darów Mrocznej Harmonii i Darów Apostołów).

BUDOWA TALII

BARTOSZ WOJCIECHOWSKI

Jak złożyć talię? Jakie karty powinny się w niej znaleźć? Co umieścić w swojej talii przeciwnik. Jak mu najbardziej zaszkodzić? Takie i podobne pytania zadaje sobie każdy, kto gra w Doomtroopera. Nim postaram się udzielić na nie odpowiedzi, zadam jeszcze jedno pytanie: jaka to ma być talia? Czy jej przeznaczeniem jest walka na turnieju, czy też posłuży ona do miłego spędzenia czasu w towarzystwie kilku przyjaciół? Osobiście preferuję tę drugą możliwość. Według mnie Doomtrooper powinien być rozrywką, sposobem na chwilowe oderwanie się od rzeczywistości, nie studnią bez dna, w jaką zamienia się w miarę „eskalacji zbrojeń”. Nie twierdzę, że nie powinno się polepszać swego arsenału, ale nie każdy może sobie pozwolić na ciągłe dokupywanie kart. Rozgrywka wtedy jest najprzyjemniejsza, a zwycięstwo najłodsze, gdy słaba talia wygra z mocną. Wspaniała zabawa jest możliwa zawsze – kiedyś wraz z kolegami postanowiliśmy rozegrać kilka partii samymi kartami powszechnymi – uwierzcie mi – staniecie przed całkowicie nowymi problemami. W celu zrównoważenia rozgrywki można wprowadzić rozmaite ograniczenia – gorąco polecam talie „dwunastkowe”, opisane w jed-



Rafał Brandys



nym z wcześniejszych numerów pisma. Zaletą gry z dobrowolnie narzuconymi ograniczeniami jest to, że gracz uczy się jak optymalnego wykorzystania każdej, najsłabszej nawet karty. Szuka się nowych rozwiązań, odnajduje karty ze sobą współpracujące, zaczyna się przewidywać posunięcia przeciwnika. A to w Doomtrooperze jest właśnie najważniejsze. Umiejętnie złożona talia, w skład której wchodzi tylko karty powszechne, wspomóżona może paroma wyjątkowymi, potrafi być naprawdę groźna (zapewniam o prawdziwości tego stwierdzenia – kiedyś poddałem partię w momencie, gdy zwarta formacja Heretyków (tych zwykłych – powszechnych) rozniosła na strzępy mojego Grizzlego...).

Jak budowa swą talię? Przede wszystkim – według mnie – powinna być szybka. Zapomnijcie o upychaniu w niej wszystkich kart, o których sądzicie, że „mogą się przydać”. Talia optymalna to talia 60–cio kartowa, gdyż wtedy właśnie istnieje największe prawdopodobieństwo, że karty kluczowe przyjdą szybko do ręki. Oczywiście można umówić się z przyjaciółmi na grę taliami np. minimum 100–kartowymi, ale wersja turniejowa powinna liczyć dokładnie sześćdziesiąt kart. Powstaje tu problem – jak zmieścić wszystko, co potrzebne i jak uczynić talię uniwersalną? Jeszcze nie tak dawno taliami uniwersalnymi można było nazywać te, które opierały się na misji „Cios dla Kardynała”; przeciwnik nie był by wcale potrzebny, punkty nabijało się na własnych wojownikach. Teraz karta ta została zakazana, więc trzeba znowu zacząć kombinować. Podob-

ne możliwości otwierają przed nami misje „Chwała Cesarzowi”, czy „Strefa broniona”, lecz zdobywanie punktów zwycięstwa odbywa się przy tych misjach dość wolno i należy zastanowić się, czy gra jest warta świeczki. Ja jestem zwolennikiem specjalizacji – ponieważ nie jest możliwe ułożenie talii całkowicie wszechstronnej, rozwiązaniem może okazać się oparcie jej na kilku kartach współpracujących ze sobą i dobranie reszty kart pod ten układ. Faktem jest, że na każdy tego typu zestaw można znaleźć karty kontruujące, ale... No właśnie – przeciwnik musi je mieć w talii lub wykorzystać „Boskie natchnienie” do wyciągnięcia ich z kolekcji. A jeśli zabezpieczy się na wszystkie niespodzianki, to jego talia będzie liczyła ponad 100 kart, więc marne są szanse, iż odpowiednią kartą przyjdzie mu do ręki wystarczająco wcześnie. Tak stworzone talie należy często zmieniać, gdyż przeciwnik po jednej, drugiej partii odpowiednio zmodyfikuje swoją. Całkowita zmiana taktyki rozgrywki, a co za tym idzie kart w talii, nie jest wbrew pozorom taka trudna. Jak się przekonacie, wymienić trzeba będzie jakieś 20 do 30 kart. W rezerwie na turnieju można ich mieć 25. Dlaczego wymieniać tylko 30 kart, podczas gdy talia liczy ich 60? Przecież: Zamówień, Darów Losu, Ukrytych Sił, Zakłóceń Łączności, Szczęść, Skradzionych Papierów czy też Inspiracji nie będziecie się pozbywać, no nie? Reszta, czyli właśnie te 20 do 30 kart, stanowi faktyczny trzon talii. Te wymienione występują w praktycznie każdej, więc spokojnie można przyjąć, iż również przeciwnik nimi dysponuje. O sile talii decyduje jednak ta reszta... To one mają zapewnić zwycięstwo, reszta tylko przyspiesza rozgrywkę po to, by karty „główne” jak najszybciej znalazły się w grze. Co natomiast zawiera ów trzon talii zależy tylko i wyłącznie od waszej pomysłowości. Po mistrzostwach Polski wiele osób wyrażało opinię: Też mogłem oprzeć swoją talię na Ciosie dla Kardynała i wtedy wygrałbym. Tyle tylko, że prawie nikt tego nie zrobił (zasada jajka Kolum-

ba). Prawdą jest natomiast, że ten, kto pierwszy odkryje jakąś naprawdę dobrą kombinację kart, jest już w połowie zwycięzcą. Warto więc budować swoją talię tak, by nie dać się zaskoczyć. Istnieje wiele możliwości obrony przed różnymi taliami (polecałbym tu np. Całkowite Zaćmienie, ale szczególnie pozostawiam waszemu uznaniu. To wy wiecie, czym gra przeciwnik, jakich kart używa najczęściej i co będzie na niego najskuteczniejsze.

Oby plugawy oddech Pana naszego Demnogonisa był wciąż z wami.

TALIA

Z reguły nikt nie docenia takich kart jak: ESENCJA MOCY, MOC JASNOŚCI, NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ, SIŁA JEDNOŚCI czy SIŁA CZYSTOŚCI. Poniższa talia pokazuje, jakie możliwości kryją w sobie te karty. Jej filarem jest OSTATNI KAPŁAN i jego zdolności specjalne. Po zamienieniu Żołnierza(–y) Zagłady w wyznawcę Demnogonisa, grający tą talią zagrywa dwukrotnie NIEZACHWIANĄ MORALNOŚĆ, wskutek czego wszyscy owi wyznawcy zostają zabici (otrzymuje się za to punkty). Przy okazji ginie również kapłan, ale za niego otrzymuje się punkty akcji, które posłużą do wyłożenia kolejnej takiej karty. Ponieważ w ten sposób nie można zmienić bohaterów, w talii znalazła się też karta SNAJPERZY. Drugim typem wojowników, których kapłan nie może „nawrócić”, są wyznawcy Apostołów i heretycy, dlatego też konieczne są karty przeznaczone do walki z wyznawcami każdego z Panów Ciemności oraz SKRUCHA na heretyków. Resztę talii należy uzupełnić według własnego mniemania oraz możliwości.

OSTATNI KAPŁAN	5
NIEZACHWIANA MORALNOŚĆ	5
ESENCJA MOCY	2
SIŁA JEDNOŚCI	2
SIŁA CZYSTOŚCI	2
MOC JASNOŚCI	2
SKRUCHA	2
SNAJPERZY	2

WSZYSTKO, CO CHCIELIBYŚCIE WIEDZIEĆ O WALCE W DOOMTROOPERZE, A O CO BOICIE SIĘ SPYTAĆ

BRYAN WINTER

Przekład Artur Marciniak

Pod tym nieco przydługim tytułem kryje się szczegółowy sposób rozgrywania walki, opracowany przez twórcę Doomtroopera, Bryana Wintera. Ale oddajmy mu głos.

Docierają do mnie liczne sygnały świadczące, że istnieje wiele niejasności dotyczących tego, co można i czego nie można zrobić podczas walki. Poniższy tekst jest moją próbą udzielenia Ostatecznej Odpowiedzi na wszelkie pytania związane z tym aspektem gry. Nie ma jednak róży bez kolców. Wykorzystywanie tego systemu pozbawia grę spontaniczności, dlatego sugeruję, by korzystać z niej jedynie wtedy, gdy atmosfera przy stole zostanie tak przegrzana, że grozi niekontrolowanym wybuchem.

UWAGA: Termin „kontrowanie” odnosi się do kart, które NIWELUJĄ działanie dopiero co zagranej karty, a nie MODYFIKUJĄ jej efekt! Karty, których działanie modyfikuje działanie innych kart są zagrywane podczas KROKU MODYFIKACJI WALKI.

Po zagraniu KARTY KOŃCZĄCEJ WALKĘ, walka zostaje natychmiast zakończona. Przejdź do kroku 37.

PROCEDURA WALKI

WYZNACZENIE AGRESORA I OBRONCY

- 1) Atakujący gracz wskazuje Agresora i Obroncę.

USTALENIE TAKTYKI WALKI

- 2) Atakujący gracz ogłasza Taktykę Walki
- 3) Broniący się gracz może zagrać kartę, by skontrować.
- 4) Atakujący gracz może zagrać kartę, by skontrować.
- 5) Inni gracze mogą zagrać kartę, by skontrować.
- 6) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

OGŁOSZENIE STREFY WALKI

- 7) Broniący się gracz mówi, czy Obronca będzie się bronił w Strefie Walki, a jeśli tak, to w której.
- 8) Atakujący gracz może zagrać kartę, by skontrować.
- 9) Broniący się gracz może zagrać kartę, by skontrować.
- 10) Inni gracze mogą zagrać kartę, by skontrować.
- 11) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

ZMIANA WALCZĄCYCH

- 12) Broniący się gracz może zagrać kartę, której działanie zmienia Agresora lub/i Obroncę.
- 13) Atakujący gracz może zagrać kartę, której działanie skonstruje działanie gracza broniącego się.
- 14) Inni gracze mogą zagrać karty, które skonstrują działania gracza broniącego się lub/i atakującego.
- 15) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

W PRZYPADKU, GDY NASTĄPIŁA ZMIANA WALCZĄCYCH, POWTÓRZ KROKI 2-15

OKREŚL, CZY WALKA NIE ODBYWA SIĘ JEDNOCZEŚNIE

- 16) Atakujący gracz może zagrać kartę, której działanie zmienia kolejność ataku.
- 17) Broniący się gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.
- 18) Broniący się gracz może zagrać kartę, której działanie zmienia kolejność ataku.
- 19) Atakujący gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.

PRZEJDŹ DO CZĘŚCI POŚWIĘCONEJ WALCE NIEJEDNOCZESNEJ, JEŚLI ROZGRYWANA WALKA JEST TEGO TYPU

ZAKOŃCZENIE WALKI

- 20) Atakujący gracz może zagrać kartę, której działanie kończy Walkę.
- 21) Broniący się gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.
- 22) Broniący się gracz może zagrać kartę, której działanie wpływa na Zakończenie Walki.
- 23) Atakujący gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.

WSKAZANIE WYKORZYSTYWANEGO EKWIPUNKU

- 24) Atakujący gracz wskazuje, z którego Ekwipunku, znajdującego się W GRZE, będzie korzystał.
- 25) Broniący się gracz, a po nim pozostali mogą kontrować, co trwa do chwili, gdy wszyscy spasują.
- 26) Broniący się gracz wskazuje, z którego Ekwipunku, znajdującego się W GRZE, będzie korzystał.
- 27) Atakujący gracz, a po nim pozostali mogą kontrować, co trwa do chwili, gdy wszyscy spasują.

ZAKOŃCZENIE WALKI

- 28) Atakujący gracz może zagrać kartę, której działanie kończy Walkę.
- 29) Broniący się gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.
- 30) Broniący się gracz może zagrać kartę, której działanie wpływa na Zakończenie Walki.
- 31) Atakujący gracz, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrować.

OKREŚLENIE WYNIKU

- 32) Określ wynik

MODYFIKACJA WSPÓŁCZYNNIKÓW WALKI

- 33) Gracz atakujący zagrywa kartę, której działanie modyfikuje walkę.
- 34) Gracz broniący się zagrywa kartę, której działanie modyfikuje walkę.
- 35) Inni gracze zagrywają karty, których działanie modyfikuje walkę.
- 36) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

ROZSTRZYGNIECIE WALKI

- 37) Opierając się na łącznych skutkach działania wszystkich zagranych kart, określ końcowy wynik walki. Zwróć uwagę na karty, których działanie zostało skontrolowane. Nie bierz ich pod uwagę.

RATOWANIE SIĘ PRZED ZRANIENIEM

- 38) Gracz atakujący może zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
39) Gracz broniący się, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.
40) Gracz broniący się może zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
41) Gracz atakujący, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.
42) Inni gracze mogą zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
43) Atakujący, a po nim Obrońca, mogą zagrać karty, by skontrolować. Następnie mogą to zrobić pozostali gracze. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

ZMIANA STATUSU WOJOWNIKA

- 44) Zranieni wojownicy są obracani, zabici są odrzucani, a usuwani z gry są usuwani.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW

- 45) Gracz atakujący otrzymuje zdobyte punkty.
46) Gracz broniący się, a po nim pozostali gracze, mogą zagrać karty, których działanie kontroluje lub modyfikuje przyznane punkty. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.
47) Gracz broniący się otrzymuje zdobyte punkty.
48) Gracz atakujący, a po nim pozostali gracze, mogą zagrać karty, których działanie kontroluje lub modyfikuje przyznane punkty. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

WALKA NIEJEDNOCZESNA

Może się zdarzyć, że walka przerodzi się w walkę niejednoczesną. W takim wypadku kieruj się poniższą procedurą (ponumerowaną odpowiednio w stosunku do kroków opisanych powyżej). Zwróć uwagę, że tutaj walczący są określani jako GRACZ PIERWSZY (ten, którego wojownik uderzy pierwszy) i GRACZ DRUGI (ten, który zaatakuje PO przeciwniku). Kolejność jest określona poprzez procedurę kroku pod nazwą „OKREŚL, CZY WALKA NIE ODBYWA SIĘ JEDNOCZEŚNIE”.

ZAKOŃCZENIE WALKI

- 20) Gracz pierwszy może zagrać kartę, której działanie Kończy Walkę.
21) Gracz drugi, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.
22) Gracz drugi może zagrać kartę, której działanie wpływa na Zakończenie Walki.
23) Gracz pierwszy, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.

PIERWSZA WALKA

GRACZ PIERWSZY WSKAZUJE WYKORZYSTYWANY EKWIPUNEK

- 24) Gracz pierwszy wskazuje, z którego Ekwipunku, znajdującego się W GRZE, skorzysta.
25) Gracz drugi, a po nim pozostali kontrolują, co trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

ZAKOŃCZENIE WALKI

- 28) Gracz pierwszy może zagrać kartę, której działanie Kończy Walkę.
29) Gracz drugi, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.
30) Gracz drugi może zagrać kartę, której działanie wpływa na Zakończenie Walki.
31) Gracz pierwszy, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.

OKREŚLENIE WYNIKU PIERWSZEJ WALKI

- 32) Określ wynik walki dla wojownika pierwszego gracza, walczącego z wojownikiem drugiego gracza.

MODYFIKACJA WSPÓŁCZYNNIKÓW PIERWSZEJ WALKI

- 33) Gracz pierwszy może zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
34) Gracz drugi może zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
35) Inni gracze mogą zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
36) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

ROZSTRZYGNIECIE PIERWSZEJ WALKI

- 37) Opierając się na łącznych skutkach działania wszystkich zagranych kart, określ końcowy wynik pierwszej walki. Zwróć uwagę na karty, których działanie zostało skontrolowane. Nie bierz ich pod uwagę.

RATOWANIE SIĘ PRZED ZRANIENIEM

- 38) Gracz pierwszy może zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
39) Gracz drugi, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.
42) Inni gracze mogą zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
43) Gracz pierwszy, a po nim drugi, mogą zagrać karty, by skontrolować. Następnie mogą to zrobić pozostali gracze. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

ZMIANA STATUSU WOJOWNIKA

- 44) Zranieni wojownicy są obracani, zabici są odrzucani, a usuwani z gry są usuwani.

PRYZNAWANIE PUNKTÓW

- 45) Gracz pierwszy otrzymuje zdobyte punkty.
46) Gracz drugi, a po nim pozostali gracze, mogą zagrać karty, których działanie kontroluje lub modyfikuje przyznane punkty. Trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

JEŚLI DRUGI WOJOWNIK WCIAŻ ŻYJE, KONTYNUUJ WEDŁUG PONIŻSZEGO WZORCA (ZWRÓĆ UWAGĘ, ŻE W WIELU PRZYPADKACH PIERWSZY GRACZ WCIAŻ DZIAŁA PIERWSZY).

GRACZ DRUGI WSKAZUJE WYKORZYSTYWANY EKWIPUNEK

- 24) Gracz drugi wskazuje, z którego Ekwipunku, znajdującego się W GRZE, skorzysta.
- 25) Gracz pierwszy, a po nim pozostali kontrują, co trwa do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

ZAKOŃCZENIE WALKI

- 28) Gracz pierwszy może zagrać kartę, której działanie Kończy Walkę.
- 29) Gracz drugi, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.
- 30) Gracz drugi może zagrać kartę, której działanie wpływa na Zakończenie Walki.
- 31) Gracz pierwszy, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować.

OKREŚLENIE WYNIKU DRUGIEJ WALKI

- 32) Określ wynik walki dla wojownika drugiego gracza, walczącego z wojownikiem pierwszego gracza.

MODYFIKACJA WSPÓŁCZYNNIKÓW DRUGIEJ WALKI

- 33) Gracz pierwszy może zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
- 34) Gracz drugi może zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
- 35) Inni gracze mogą zagrać karty, których działanie modyfikuje walkę.
- 36) Powtarza się to do momentu, w którym wszyscy gracze spasują.

ROZSTRZYGNIECIE DRUGIEJ WALKI

- 37) Opierając się na łącznych skutkach działania wszystkich zagranych kart, określ końcowy wynik drugiej walki. Zwróć uwagę na karty, których działanie zostało skontrolowane. Nie bierz ich pod uwagę.

RATOWANIE SIĘ PRZED ZRANIENIEM

- 38) Gracz drugi może zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
- 39) Gracz pierwszy, a po nim pozostali, mogą zagrać karty, by skontrolować. Trwa do do chwili, w której wszyscy gracze spasują.
- 42) Inni gracze mogą zagrać karty, których działanie „chroni” zranionego lub/i zabitego wojownika.
- 43) Gracz drugi, a po nim pierwszy, mogą zagrać karty, by skontrolować. Następnie mogą to zrobić pozostali gracze. Trwa do do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

ZMIANA STATUSU WOJOWNIKA

- 44) Zranieni wojownicy są obracani, zabici są odrzuca- ni, a usuwani z gry są usuwani.

PRYZNANIE PUNKTÓW

- 45) Gracz drugi otrzymuje zdobyte punkty.
- 46) Gracz pierwszy, a po nim pozostali gracze, mogą zagrać karty, których działanie kontruje lub modyfikuje przyznane punkty. Trwa do do chwili, w której wszyscy gracze spasują.

Poniżej opisano niektóre z kart, wskazując kiedy należy je zagrać.

PRZENOŚNA MINA

KARTA KOŃCZĄCA WALKĘ. Zagrywana w czasie WSKAZYWANIA WYKORZYSTYWANEGO EKWIPUNKU.

DOPALACZ

Zagrywana w czasie WSKAZYWANIA WYKORZYSTYWANEGO EKWIPUNKU.

BOMBA DYMNA

KARTA KOŃCZĄCA WALKĘ. Zagrywana w czasie WSKAZYWANIA WYKORZYSTYWANEGO EKWIPUNKU lub ZAKOŃCZENIA WALKI.

ZESTAW PIERWSZEJ POMOCY

Zagrywany podczas RATOWANIA SIĘ PRZED ZRANIENIEM.

PRZEWIDZENIE ATAKU

KARTA KOŃCZĄCA WALKĘ. Zagrywana w czasie ZAKOŃCZENIA WALKI.

PACYFIZM

KARTA KOŃCZĄCA WALKĘ. Zagrywana w czasie ZAKOŃCZENIA WALKI lub MODYFIKOWANIA WSPÓŁCZYNNIKÓW WALKI.

INTUICJA

Zagrywana w czasie ZMIANY WALCZĄCYCH.

OCHRONIARZ

Zagrywana w czasie ZMIANY WALCZĄCYCH.

PRZEDNIA STRAŻ

Zagrywana w czasie ZMIANY WALCZĄCYCH.

TYLNA STRAŻ

Zagrywana w czasie ZMIANY WALCZĄCYCH.

NIEZDARNOŚĆ

Zagrywana w czasie ZMIANY WALCZĄCYCH.

POLE MINOWE

KARTA KOŃCZĄCA WALKĘ. Zagrywana w czasie ZAKOŃCZENIA WALKI.

ZMIANA SYTUACJI

Zagrywana w czasie MODYFIKACJI WSPÓŁCZYNNIKÓW WALKI.

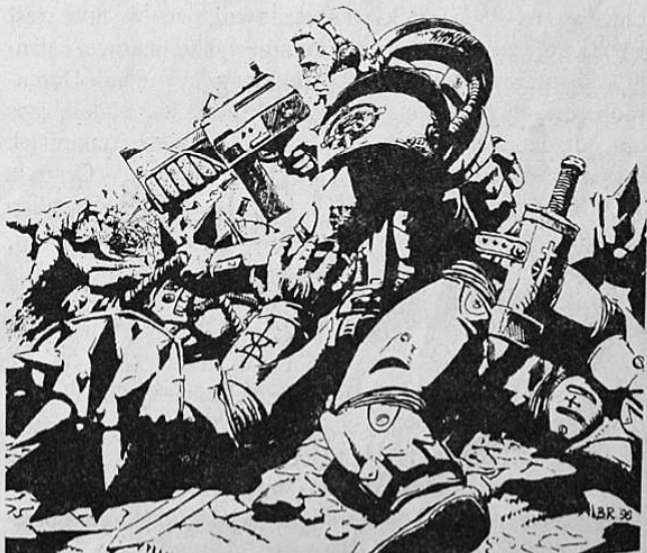
ZASADZKA

Zagrywana w czasie OKREŚLANIA, CZY WALKA NIE ODBYWA SIĘ JEDNOCZEŚNIE.

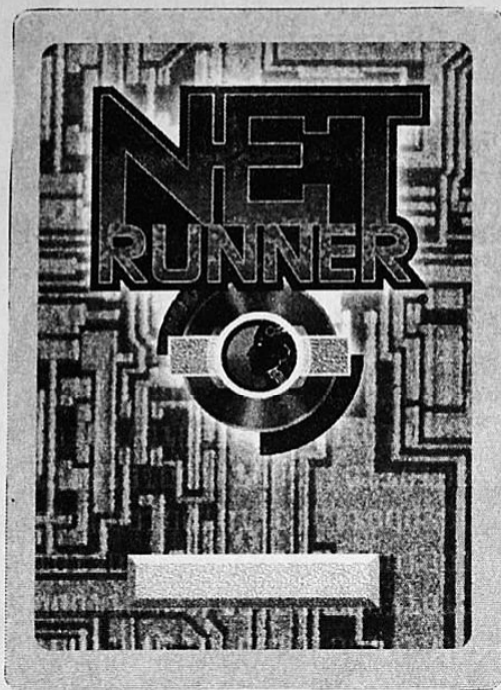
ATAK Z ZASKOCZENIA

Zagrywana w czasie OKREŚLANIA, CZY WALKA NIE ODBYWA SIĘ JEDNOCZEŚNIE.

To wszystko. Miłej walki.



Rafał Brandys



„Pęd przez mury szmaragdowej zieleni, mlecznego nefrytu; odczucie szybkości większej niż wszystko, czego kiedykolwiek doznał w cyberprzestrzeni... Łód Tessier-Ashpool pękał i odpadał od osi natarcia chińskiego wirusa; nieprzyjemne wrażenie płynnej twardości, jak gdyby odłamki strzaskanego lustra padając gięły się i wydłużały... (...) Kuang manewrował i kluczył nad pozbawionymi horyzontu polami rdzeni Tessier-Ashpool, błyszczących jak diamenty i ostrych jak brzytwy; nad nieskończonym neonowym pejzażem miasta: złożonością porażającą wzrok”.

William Gibson „*Neuromancer*”,
tłum. Piotr Cholewa

Odkąd gry karciane zdobyły sobie dużą popularność, wydawcy gier fabularnych zaczęli przenosić uniwersa swych sztarndarowych gier RPG w świat kart. Ten proces nie ominął również *Cyberpunka 2020*, znanej również w Polsce gry firmy *R. Talsorian Games, Inc.* Wersję karcianą opracowano wspólnie z firmą *Wizards of the Coast*, wydawcą pierwszej na świecie karcianki, *Magic: The Gathering*, a głównym autorem został twórca tejże gry, Richard Garfield.

Netrunner jest grą dla dwóch graczy, z których każdy pełni inną funkcję. Jeden jest tytułowym netrunnerem, wolnym strzelcem w komputerowym świecie hackerów; drugi odgrywa rolę potężnej korporacji, jednej z tych, które rządzą światem *Cyberpunka*. Netrunner, korzystając z nowoczesnego sprzętu i technik wirtualnych, włamuje się do pilnie strzeżonych fortec danych w korporacyjnych sieciach, z których wykrađa ważne informacje, dane o tajnych operacjach, kompromitujące materiały, projekty nowych urządzeń technicznych itp. Gracz kierujący korporacją musi temu zapobiec.

Projektanci *Netrunnera* zadbali o zachowanie odpowiedniej atmosfery. Dzięki temu słownictwo w grze jest w znacznej części oparte na literaturze cyberpunkowej i slangu komputerowym. I tak, na przykład, odpowiednik Doomtrooperowych punktów akcji nazywa się tutaj *bitami*, stos kart odrzuconych – archiwami lub śmietnikiem (takim jak w Windowsach '95), ręka gracza korporacyjnego – Centralą (*HQ*), talia netrunnera – *stosem*; kart się nie zagrywa, tylko *instaluje* itd. Również wygląd graficzny kart świetnie pasuje do klimatu – ilustracje to w większości grafika komputerowa, a różne symbole kojarzą się ze znajomymi z ekranów komputerów ikonami.

Zestaw podstawowy gry zawiera dwie talie (jedna dla netrunnera i jedna dla korporacji) oraz instrukcję. Jako że pudełko mieszczące dwie talie jest większe niż w przypadku innych gier, instrukcja ma większy format, dzięki czemu czcionka jest nareszcie czytelna. Wreszcie nie trzeba korzystać z lupy! Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart, z których 8 przeznaczonych jest dla jednej strony, a 7 dla drugiej.

Zapewne już domyśliliście się, że podobnie jak miało to miejsce w grze *Star Wars* karty każdej ze stron są inne. Co ciekawsze, dzielą się również na inne kategorie, a gracze posługują się nieco odmiennymi zasadami gry oraz dążą do osiągnięcia innych celów! I tak, korporacja buduje fortece danych, w których umieszcza swe *agendy* lub *węzły sieci*. Te fortece danych osłanianie są *lodem*, czyli specjalnymi programami, mającymi za zadanie chronienie informacji przed komputerowymi złodziejami. Łód to ściany



Ci, którzy znają grę fabularną, natkną się na znajome grupy programów, a nawet na ich rodzaje. Można tu spotkać znajome *Młoty*, *Psy Strażnicze*, *Zombie* itd. Został również wprowadzony znany z *Cyberpunka* element śledzenia w sieci. Tutaj również korporacja, dzięki odpowiednim zabezpieczeniom, może wyśledzić netrunnera, zdobywając w ten sposób pewne informacje o nim samym lub o jego położeniu. Dzięki temu może podjąć specjalne działania, ułatwiające wyeliminowanie delikwenta. Ciekawostką jest, że gracz korporacyjny wyklada swe karty odwrócone koszulką do góry, a więc (w większości przypadków) netrunner musi zdecydować się na włamanie, aby zobaczyć,

Warto również zwrócić uwagę na stronę graficzną. Tego, że same grafiki będą dobre, należało się po firmie *Wizards of the Coast* spodziewać. Natomiast również cieszy fakt, że różne rodzaje kart mają zupełnie inne ramki, dzięki czemu wyglądają mniej monotonicznie, niż zazwyczaj ma to miejsce w przypadku innych karcianek. Karty *lodu*, które wykłada się (tzn. *instaluje*) poziomo, mają odmienny układ (większa i dłuższa ilustracja), co dodatkowo urozmaica ich wygląd.

(jvd)

Netrunner: CCG. Opracowanie: Richard Garfield.
Wizards of the Coast, Inc. 1996.



Łukasz M. Pogoda

Ostatni skład

Ilustracje: Jarosław Musiał

Schodzę schodami w dół. Jest jak zawsze czystutko i ładnie. Z pewnej odległości dociera do mnie odgłos przyspieszających wagoników. Z niepokojem spoglądam na zegarek. Mam nadzieję, że nie uciekł mi ostatni skład. Wchodzę na peron. Już go sprzątają. Nerwowo rozglądam się wokół. Pojawia się jeszcze kilka osób. Jakaś zakochana para, starszy mężczyzna z dużą walizką i rozbawiona grupa studentów z plecakami. Chyba jednak zdążyłem. Chwila oczekiwania i przy peronie hamuje rząd wagonów.

*Wsiadam. Metro rusza i zaczyna przyspieszać. Rozsiadam się wygodnie w kącie i sięgam do trzymanej w ręku aktówki po nowy numer **Magii i Miecza**. Zaciekawiony przewracam strony. Moją uwagę zwraca artykuł o grze **Zew Cthulhu**.*

Napis znajdujący się na okładce **Zewu Cthulhu** informuje nas, że jest to gra fabularna osadzona w światach H.P. Lovecrafta. Czytamy to za każdym razem, gdy sięgamy po podręcznik. Pomyślmy, co to tak naprawdę powinno oznaczać? Czy chodzi tu tylko o dekorację, czy o czystą esencję grozy? Spójrzmy na świat stanowiący tło akcji utworów samotnika z Providence. Spróbujmy dostrzec ten kosmiczny nihilizm, którym prześiąknięte są jego utwory, i obecne w nich przekonanie, że człowiek jest tylko pyłkiem, nieistotnym epizodem w odwiecznej historii wszechświata. W miarę jak zagłębiamy się w te teksty, powoli powinno rosnąć w nas przeświadczenie, że wszystko nie jest tak złe, na jakie wygląda – jest dużo, dużo gorsze.

Czy potrafimy oddać w grze ten szczególnie dreszcz, jaki przechodzi bohaterów utworów literackich, zapoznających się

z wiekowymi notatkami, zawierającymi w sobie prawdę o naturze świata? Czy gracz, dowiadując się o istnieniu innych, starszych od człowieka istot rozumnych, dozna tego przerażającego uczucia kompletnej bezsilności i oderwania od rzeczywistości? Chyba nie. Nawet w starannie wyreżyserowanym filmie trudno pokazać przemiany zachodzące w osobowości ludzi odkrywających, że ich racjonalny, ustabilizowany świat nie jest tak bezpiecznym miejscem, jak to sobie wyobrażali. Jeszcze trudniej ukazać to podczas rozgrywki, będącej interaktywną zabawą na żywo.

Chcemy, aby nasze przygody były częścią wizji Lovecrafta. Mając na uwadze fakt, że **Zew Cthulhu** jest grą, musimy pomysł ten odrzucić jako zbyt okrutny i bezwzględny. Pamiętajmy, że bohaterowie w dziełach Lovecrafta nie mogą wygrać. Nie mogą zmienić biegu rzeczy. Nie mogą opuścić sceny. Kosmos jest obcym, pustym i beznadziejnym miejscem, w którym wszyst-

ko co mamy i wszyscy, których kochamy, są jedynie anomalią, odchyleniem od przerażającej normy.

Nawet w naszej małej, starannie odizolowanej od reszty kosmosu, iluzorycznej przystani wszystko powoli odchodzi w niepamięć, poddając się nieubłaganej entropii. Człowiek nie może zmienić tego odwiecznego biegu rzeczy, tak jak nie może powstrzymać gwiazd zdążających na swoje miejsca.

Impet hamującego pociągu wciska mnie w siedzenie. Podnoszę na chwilę głowę. Z wagonu wysiada grupa z plecakami. Staruszek z walizką siedzi w przeciwnym rogu i przygląda mi się czarnymi, lśniącymi w blasku lamp oczyma. Odwracam od





niego wzrok i się rozglądam. Oprócz dziadka w wagonie jest jeszcze tylko czule obejmującą się para, kompletnie pochłonięta sobą. Poza tym nikogo. Kontynuuję lekturę.

Powiedzmy sobie szczerze – żaden z graczy nie oszaleje, słysząc po raz kolejny historie Lovecrafta. Nie oszaleje, gdyż bierze to za fikcję. Nie chcę tu sugerować, że wizerunek świata stworzony przez HPL jest prawdziwy, ale czy do końca wiemy, jaki naprawdę jest nasz wszechświat? Przeciętny człowiek raczej o tym nie myśli, albo uważa, że nauka da mu odpowiedź na każde pytanie. Tu świeci słońce, tam jest księżyc, a dokoła mrugają gwiazdy. W chwili refleksji spróbujmy choć raz odrzucić te przekonania. Wyobraźmy sobie ogrom kosmosu. Być może odczujemy choć cień strachu przed nieznanym. Dowiemy się, jak to jest być tylko pyłkiem. Pragniemy wywołać u innych strach, ale nigdy tego dobrze nie uczynimy, jeśli sami nie poznamy jego smaku.

W realiach gry zetknięcie nie przygotowanych ludzkich umysłów z tą przerażającą prawdą może zaowocować tylko szaleństwem. Dlatego będąc wierni do końca oryginałowi, na dobrą sprawę czynimy grę bezcelową. Utwory Lovecrafta prawie zawsze kończą się jakimś potwornym wydarzeniem – ludzie umierają lub uciekają w głąb swoich umysłów. Taki przebieg akcji rzadko kiedy usatysfakcjonuje naszych graczy, chyba że jest to już ostatnia przygoda, jaką mamy zamiar poprowadzić. Zawsze w imię wierności

oryginałowi możemy zniszczyć postacie Badaczy, ale obawiam się, że uczestnicy nie rozumieją naszych intencji i będą z irytacją przyglądali się przemianom swoich bohaterów w bełkoczące warzywa.

Zatem, aby stworzyć atrakcyjne przygody, musimy zrezygnować z pierwotnych założeń gry. Tylko w ten sposób Badacze zyskają jakąś szansę. Przeważająca większość elementów, które nie grają decydującej roli u Lovecrafta, a które umieszczamy w naszych przygodach, czynią nasze scenariusze zdadne do rozegrania. Często tylko dzięki tym wątkom kolejna historia nie kończy się wykopaniem kilku świeżych grobów.

Niestety, postępując w ten sposób zaczynamy oddalać się od pierwotnej wizji, musimy sięgnąć po inne sposoby wywoływania strachu. Tylko wtedy nasze przygody pozostaną atrakcyjne i zachowają swoją siłę. Kosmiczne zło jest dla naszych graczy zbyt odległe. Zbyt abstrakcyjne. W grze zawsze będzie ono obecne, ale tylko niektórzy je spostrzegą. Dla uczestników rozgrywki, prowadzących Badaczy, bliższe i bardziej przerażające będą rzeczy przyziemne i nieomal powszednie. Lęk przed cieniami nocy towarzyszy nam od naszego dzieciństwa. Czy nigdy nie poculiśmy się zagrożeni, próbując wyobrazić sobie, co tak szepcze w ciemnościach? Wakacje się skończyły, lecz jeszcze nie tak dawno mogliście siedzieć wokół ogniska, wesoło żartując we własnym gronie. Nawet nie przypuszczaliście, że w mroku za waszymi plecami czają się istoty starsze niż Ziemia.

Boimy się też samotności i izolacji. Jak czuliście się opuszczeni w lesie, mając za jedynego towarzysza wątły płomień? Czy chwilami nie ogarniała Was panika? Wystarczy tylko popuścić wodze wyobraźni. Przeraża nas śmierć. Przeraża nas tak wiele powszednich rzeczy. Te motywy możemy spokojnie wprowadzić do swoich przygód. Źródło naszych lęków nie od razu musi mieć rozmiary całego kosmosu, gdyż do wystraszenia człowieka wystarczą rzeczy wielkości szczura. Sygnalizując jedynie obecność Mitów lub wiążąc z nimi niektóre wątki nie gubimy właściwego motywu przewodniego, który mimo wszystko nie dotyka naszych bohaterów bezpośrednio.

Jednak zanim zaczniemy sięgać po inne źródła grozy, zastanówmy się czy chcemy zerwać z Cthulhu, czy też pragniemy jedynie urozmaicić i ożywić typowe przygody. Zastanówmy się czy nowe elementy, jakie byśmy chcieli wprowadzić, należą już do innej estetyki horroru, czy wciąż można je połączyć z Mitami. Nie wszystko bowiem dobrze się z nimi łączy. Niektóre tematy mogą być dla nas lub dla naszych graczy bardzo atrakcyjne, lecz zarazem będą one pozostawać w jawnym konflikcie ze wszystkim, co wiąże się z Lovecraftem i jego filozofią (nawet jeśli została się nam po niej jedynie mityczna dekoracja). Choć jest ona często zbyt niszczycielska, nie powinniśmy z niej kompletnie zrezygnować, jeśli wciąż nas ona inspiruje.

Pamiętajmy, że filozofia nie jest tym samym, co scenografia i wielkie, oślizge, gumowe potwory, które są jej częścią. Wbrew pozorom dość ważną kwestią jest sposób i częstotliwość wykorzystywania całej menażerii z tekstów Lo-

vecrafta i innych pisarzy eksplorujących Mity. Nadmiernie ją eksploatując tracimy resztki respektu przed tym, co w bestiariuszu przedstawił swoim piórkim Earl Geier. A przecież skupiamy swoją uwagę na czymś, co u HPL jest tylko częścią scenografii, wynikającą w prosty sposób ze wszechobecnej w jego tekstach filozofii. Wielu z tych mrocznych istot tak naprawdę nikt w tekstach Lovecrafta nie widział na oczy, a ci, którzy widzieli, nie chcą lub nie mogą o nich mówić, pogrążyli się bowiem w mrokach szaleństwa. Tacy panowie jak Derleth (jako autor nieznany w Polsce) i Lumley (znany) stworzyli wiele opowiadań, w których występują gumowe potwory, a historia kosmosu jest podobna – jednak ich dzieła są w pewien sposób niekompletne. Brakuje tego braku nadziei, który jest obecny u Lovecrafta. Nawet całkiem dobrzy pisarze nie potrafią (czy może nie chcą?) tego pokazać (ciekawskich odsyłam do zbioru opowiadań „Dziedzictwo Lovecrafta”, który wydawnictwo REBIS opublikowało kilkanaście lat temu – rzecz się czyta przyjemnie, ale częstokroć więcej tam właściwych dekoracji niż właściwego ducha).

Nawiasem mówiąc przypuszczam, że Cthulhu mógłby być nadnaturalnie piękną istotą o zgoła naturalnych wymiarach, która oczywiście ludzkość traktowałaby w ten sam sposób. Najważniejsza przecież jest jego moc, a wygląd ma jedynie nas szybko poinformować, że ten Wielki Przedwieczny jest bez wątpienia nam obcy (oczywiście aparycja potworów do pewnego stopnia musiała być też dopasowana do gustów czytelników „Weird Tales” i innych amerykańskich magazynów pulp-fiction z lat dwudziestych i trzydziestych naszego wieku). Pamiętajmy, że dla Wielkich Przedwiecznych nie istnieją ludzkie pojęcia dobra i zła. Oni nie znają żadnych ludzkich uczuć. Postępują w swoim mniemaniu słusznie, a człowiek jest dla nich tylko nieistotnym epizodem. Patrząc na takie z pozoru ludzkie istoty nie od razu orientowalibyśmy się, że zachowują się one w tak nieludzki sposób. Dopiero w chwili, gdy uświadomilibyśmy sobie ten fakt, ude-

rzyłby on w nas z mocą parowego młota. Czasem takie rewelacje wywołują w nas jeszcze większe przerażenie, niż oślisze, zaopatrzone w dziesiątki macek monstra.

Szarpięcie hamującej kolejki wyrwa mi z ręki magazyn. Młoda para wysiada. Spoglądam na starszego pana. Zaraz, on tu chyba nie siedział. Dziwne. Chyba przesiadł się parę miejsc bliżej. Jego oczy wyglądają niczym dwie głębokie i mroczne studnie. Ogarnia mnie niepokój. Rozglądam się wokół, lecz wagon jest już pusty. Przygryzam nerwowo wargę. Nie, nie ma się czym martwić. Znowu głębię się lekturze.



Spróbujmy nie wychodzić poza główny nurt naszych rozważań i przypatrzymy się pewnej mało oryginalnej przygodzie, którą dla naszych Badaczy możemy przyrządzić na wiele różnych sposobów. Zamieszczony przykład pokazuje, jak na bazie dwóch elementów (dom i jego tajemniczy właściciel) można stworzyć wiele równie przerażających historii. Z udziałem potworów i bez nich. Z tragicznym i pomyślnym zakończeniem.

Przyjmijmy, że bohaterowie graczy znaleźli w trakcie poprzednich przygód obwołaną księgą „Revelations of Glaaki”. Być może zainteresują się tym dziełem i spróbują odnaleźć resztę manuskryptu, w czym może im pomóc kilka niewinnych podpowiedzi Strażnika. W wyniku swoich poszukiwań gracze trafią do pewnego domu

na odludziu. Jego głównym loka-

torem jest miły, starszy pan. Odkrywcy, ugośczeni kolacją, postanawiają u niego przenocować. Przed nimi długa, mroczna noc.

Oto dalszy ciąg przygody w wersji „kutylustycznej”. Właścicielem domu jest główny kapłan zgromadzenia, oddającego cześć Y'Golonacowi. Oczywiście, dom jest zamaskowaną świątynią kultu, a nieliczna służba właściciela to niższego rzędu kapłani i akolici. Strażnik może dać Badaczom kilka drobnych wskazówek, dotyczących prawdzi-

wej istoty odwiedzonego przez nich domostwa. W innym wypadku mogą ich obudzić dziwne hałasy, najpewniej związane z rytuałami odprawianymi przez kultystów. Jeśli Strażnikowi zrobiło się graczy żal, może pozwolić bohaterom ukryć się w lesie i odczekać tam do świtu. Badacze mogą też przejść do ofensywy i zaatakować wrogów w najbardziej nieoczekiwanym momencie. Oczywiście nikt nie zabroni bohaterom zostać i bezmyślnie czekać na dalszy przebieg wydarzeń, co w grze **Zew Cthulhu** rzadko okazuje się być dobrym pomysłem.

Jeśli Strażnik postanowił zniszczyć Badaczy, wszelkie próby ucieczki oczywiście zakończą się niepowodzeniem. Y'Golonac może wchłonąć jednego z Odkrywców i zacząć prześladować pozostałych uczestników „zabawy”. Gracze, zmuszeni do przemykania po całym budynku od jednego zamkniętego wyjścia do drugiego, zaczęliby tracić do siebie zaufanie. W końcu zostaliby pochwyteni i sprowadzeni do kaplicy, w której zostanie odprawiony finalny rytuał.

Przerwijmy ten taniec śmierci i wróćmy do samego początku przygody. Pamiętajcie, jak gracze przybywają do pewnego domu? Załóżmy, że tym razem jego właściciel nie jest kapłanem, a zwykłym szaleńcem pragnącym ich krwi. Jak poprzednio „ugaszcza ich kolacją, a potem, z uwagi na późną porę, zachęca Badaczy do pozostania na

noc. Tak może się rozpocząć przygoda w wersji nie mającej prawie żadnego związku z Mitami. Tym razem zagrożenie w dużej części będzie urojone. Ciemność. Klaustrofobia. Dziwne hałasy. Ale nie zapominajmy o naszym miłym gospodarzu. Dla niego to nie pierwszozna. Jednak zanim przejdzie do rzeczy, trochę się pobawi. Z pewnością dobrze zna swój dom.

W żadnym wypadku nie wprowadzajmy na koniec Y'Golonaca, który bardzo chętnie wzięłby udział w tej szalonej zabawie. Pojawienie się tej bezgłowej pacynki tylko zepsuje klimat przygody. Tak na zakończenie przypomnę,

że podobnie jak wprowadzenie w złym momencie potwora, niekorzystnie działają niektóre inne motywy. Szczególnie te, które kompletnie odstają od myśli przewodniej gry **Zew Cthulhu**. Do nich należy między innymi splatter. Bohaterowie ślizgający się po pokrytych krwią posadzkach, błędnym wzrokiem przyglądający się metrom własnych wnętrzności to widok, który raczej nie wzbudza przerażenia, a raczej obrzydzenia. Podobnie panowie z siekierami o długich trzonkach lub posiadacze pił mechanicznych z lat dziewięćdziesiątych. Krew trzeba racjonować tak jak potwory. Sugestywnie. Kropla po kropli. Skrajne przypadki są oryginalne tylko jeden raz, a i tak nie na wszystkich wywierają one dostatecznie silne wrażenie. Nadmiar zbyt

często staje się groteskowy. Powolnie wykrwawiając Badaczy damy im nadzieję na lepsze jutro. A potem sprawimy im jeszcze większy ból, dając do zrozumienia, że to dopiero początek.

Czasem warto się zastanowić, czy tworząc i prowadząc swoje przygody bardziej zajmujemy się horrorem w uniwersalnej formie, czy też rzeczywiście staramy się oddać porażającego ducha utworów Lovecrafta. Niestety, musimy się pogodzić z myślą, że niektóre przygody utrzymane w duchu kosmicznego terroru nie są najciekawsze i najlepsze. Albo, patrząc z drugiej strony, okazują się zbyt śmiertelne. Zawsze pamiętajmy, że gry fabularne są rozrywką, która ma wszystkim uczestnikom dać satysfakcję. I dlatego czasem musimy z żalem zrezygnować z bycia wiernym mistrzowi.



Coś mnie tknęło. Ze zdumieniem patrzę na rękę przed moimi oczyma. Podnoszę oczy na stojącego przed mną staruszka. W drugiej trzyma długi, lśniący sztylet. Uśmiecha się. Otwiera usta pełne białych, równych zębów. To chyba nie jest proteza. Ma lekko

świszczący oddech. Nie mogę się poruszyć sparaliżowany strachem. Wolną ręką otwiera walizkę. Widzę, że jej wnętrze pokrywają czarne i brunatne ślady. Jakby zakrzepłej krwi.

– To tylko kwestia chwili – chrypi do mnie.

Magazyn osuwa się z moich kolan na podłogę.

– Nie martw się. Na czerwonych oparciach nie widać plam krwi.

Szybki ruch dłonią. Podrywam się do ucieczki, ale wiem, że robię to zbyt wolno. Przeszywa mnie straszliwy, paraliżujący ból. Szkoda, że nie mogę sprawdzić, czy moja krew widać na obiciach.

Tomek Andruszkiewicz

Wyprawa

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Uwagi wstępne

Ten scenariusz jest pierwszą częścią cyklu opowiadającego o kulcie Azathotha. Całość składa się z trzech części, choć każda z nich może być traktowana jako osobna opowieść. Akcja *Wyprawy* toczy w roku 1923 i sporo jej elementów trudno byłoby przełożyć na realia innego okresu. Historia przeznaczona jest dla 3-5 bohaterów o dowolnym stopniu zaawansowania. Ważne jest, by w jakiś sposób byli oni związani ze środowiskiem akademickim Miskatonic University w Arkham. Dobrze by było, gdyby jeden z nich potrafił latać samolotem i trzymał własną bądź wynajmowaną maszynę na lotnisku w Arkham (ta umiejętność może się przydać dopiero w ostatniej – trzeciej – części cyklu).

Główne postaci

Maria Stroppe, lat 40

S 7 ZR 15 INT 13 KON 16
WG 17 MOC 16 BC 8 P 80 WYK 15
PP 38 WT 12 PM 16 MO -1k4

Umiejętności: hebrajski 35%, księgowość 40%, okultyzm 75%, perswazja 55%, psychologia 55%, romansowanie 40%, targowanie się 55%, ukrywanie się 40%, wiarygodność 55%, wmawianie 55%, wróżenie 60%.



Maria urodziła się w Nowym Orleanie w 1883 roku. Przez całe dzieciństwo i młodość mieszkała w odrapanej kamienicy, usytuowanej na obrzeżu dzielnicy doków i magazynów portowych. Już w początkowym okresie życia okazało się, że dysponuje ponadnaturalnymi zdolnościami, związanymi głównie z postrzeganiem poza-

zmysłowym. Jej liczne rodzeństwo dobrze czuło się w dzielnicy nędzy, „kształcą” się na tragarzy, marynarzy, złodziei czy ulicznice. Jednak ona siadała na nabrzeżu i z tęsknotą obserwowała statki wpływające do portu. Marzyła o dalekim świecie, bogactwie, sławie i przygodach. Chciała jak najszybciej uciec od brudu i ubóstwa.

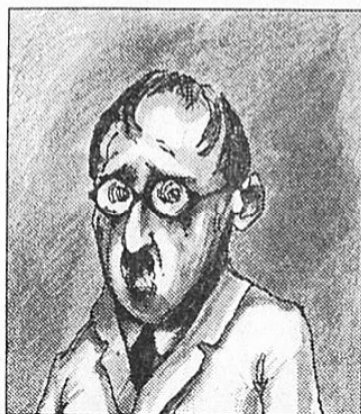
Młodość poświęciła badaniom okultystycznym. Motorem takiego postępowania była ciekawość własnych umiejętności, próba zrozumienia świata i rządzących nim praw. Wielokulturowość Nowego Orleanu, wpływy ludów prymitywnych i religii całego świata miały decydujący wpływ na ostateczne ukształtowanie psychiki Marii. Los zetknął ją z „doktorami” voodoo, wyznawcami Zen, pierwotnymi kultami sił przyrody, buddyzmem, hermetyczną magią, islamem, europejskimi zakonami wypływającymi z korzeni Różokrzyża, zborami czarownic i chrześcijaństwem. Te wszystkie elementy złożyły się na światopogląd Marii; mimo dużego szczęścia nie udało się jej uniknąć poglądów i praktyk przynoszących wstyd każdemu, kto uważa się za cywilizowanego i uczciwego człowieka. Dlatego też, gdy wkroczyła w dorosłe życie nie potrafiła już egzystować bez wykorzystywania swych umiejętności, które dawały jej (niezbyt uczciwie) przewagę nad innymi. Okres dzieciństwa pozostawił w niej przeświadczenie, że świat to dżungla, w której może przetrwać tylko najsprytniejszy. Nie oznacza to wcale, że była wcieleniem zła, siejącym zniszczenie i śmierć na lewo i prawo, ale tylko tyle, że miała bardzo dobrze rozwinięty instynkt samozachowawczy i była inteligentną egoistką.

Mając dwadzieścia lat pojechała do Nowej Anglii. Pewnego dnia, podczas sekcji zwłok w nowojorskiej Akademii Medycznej (gdzie dostała się dzięki pomocy studenta – aktualnego kochanka), poznała dobrze sytuowanego przyszłego lekarza – Alexandra Stroppe. W ciągu sześciu miesięcy rozkochała go w sobie. Po roku – mimo katarycznych sprzeciwów rodziny narzeczonego – wzięli ślub i osiedli w Kingsport, które dawało spokój i wytchnienie, charakterystyczne dla małego miasteczka, choć nie pozbawiało Alexandra kontaktu z nauką (bliskość Arkham). Maria podporządkowała sobie całkowicie męża, choć dawała mu tyle swobody, by ten wierzył w osobistą wolność. W 1921 roku jej życie zmieniło się diametralnie. Los zetknął ją z kapitanem Royem Godfreyem, wyznawcą króla bogów – Azathotha. Od tamtego czasu oddała się fanatycznie jednej idei; straciła cały zdrowy rozsądek i opanowanie.

Alexander Stroppe, lat 43

S 10 ZR 8 INT 16 KON 9
WG 5 MOC 7 BC 10 P 35 WYK 20
PP 14 WT 10 PM 7 MO brak

Umiejętności: biologia 40%, chemia 30%, farmacja 60%, greka 50%, korzystanie z bibliotek 60%, łacina 80%, medycyna 90%, medycyna sądowa 40%, perswazja 30%, pierwsza pomoc 50%, rysowanie 50%, wiarygodność 55%.



Alexander urodził się w bogatej, monachijskiej rodzinie. Miał szczęśliwe dzieciństwo, a młodość upłynęła mu pod znakiem zdobywania wiedzy. Wyjechał na stypendium do Nowego Jorku. Podczas studiów na Akademii Medycznej zdecydował, że poświęci swe życie dla dobra ludzkości. Od tamtego czasu interesują go tylko badania

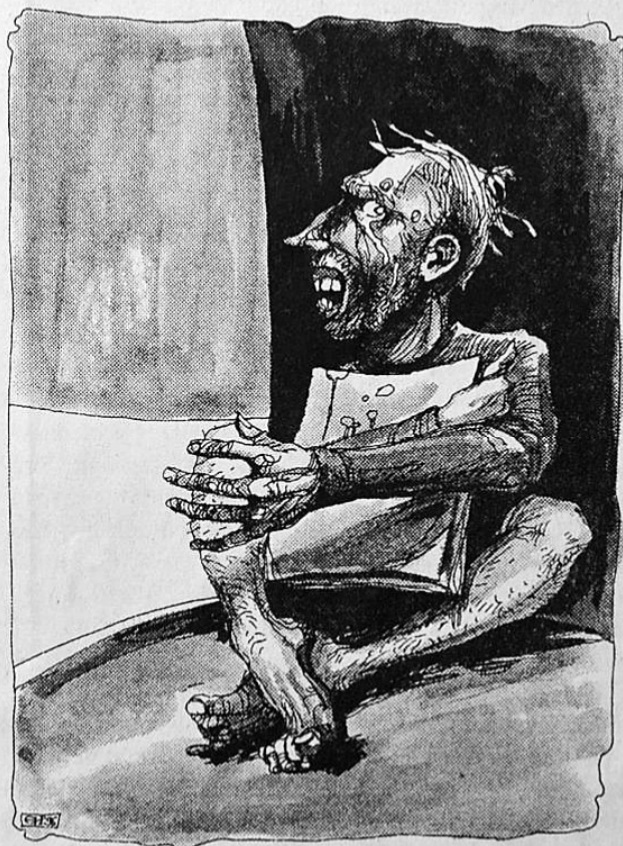
nad wyodrębnieniem i usunięciem z ciała ludzkiego czynnika odpowiedzialnego za śmierć organizmu. Na studiach poznał swoją *femme fatale* – Marię, która bardzo szybko rozkochała go w sobie. Alexander odciął się od świata zewnętrznego; większość czasu poświęcał badaniom i swojej żonie. Dzięki temu pozostawał pod jej wpływem. Na jej życzenie brał udział w praktykach okultystycznych kultu Azathotha, i dlatego nie jest zupełnie normalny.

Jest bardzo ważną postacią całej opowieści; bohaterowie są świadkami jego transformacji z bezwolnej kukiełki w żadnego mocy wyznawcę. Jego postać należy odgrywać bardzo starannie. Umiejętności i współczynniki nie są wszystkim – to tylko szkielet pomagający zrozumieć jego zachowanie. Najważniejszy jest spójny zespół zachowań, odczynań i działań, po których może być natychmiast rozpoznawany. Każdy Strażnik Tajemnic musi tchnąć w niego życie, nadać mu kształty itd. W jego przypadku nie można poprzestać na wyrecytowaniu potrzebnych dialogów; nie jest on bowiem postacią epizodyczną, a osobą przewijającą się przez cały cykl. To głównie z nim i jego czynami bohaterowie będą walczyć w następnych historiach.

Prolog

Kilka tygodni przed rozgrywanymi wydarzeniami z Uniwersytetu w Arkham wyruszyła wyprawa naukowa. Jej cel znajdował się na Morzu Karaibskim. Były to starożytne ruiny świątyni wzniesionej z czarnego kamienia na bezludnej wysepce wulkanicznej. Doktor George Chadwick, archeolog, był szefem wyprawy. To właśnie on odkrył je dwa miesiące wcześniej. Był tak dumny z siebie, że przed ekspedycją mającą zbadać tę świątynię opublikował artykuł, w którym szczegółowo opisał całe miejsce. Stało się to początkiem kłopotów, gdyż wiadomość ta dotarła do Marii Stroppe, która rozpoznała w niej opis antycznej świątyni Azathotha. To ona, dzięki protekcji i łapówkom, sprawiła, że statek z wyprawą badawczą prowadził kapitan Roy Godfrey – członek kultu. Ekspedycja wypłynęła z Arkham. Po pełnej niespodzianek podróży dotarli do celu. Doktor George zbadał ruiny, odkrył

w nich pomieszczenie wypełnione manuskryptami i tajemniczą aparaturą. Kazał zapakować wszystko w skrzynie i ogłosił powrót do domu. W drodze powrotnej kapitan Godfrey (wspierany mocą Azathotha) zboczył z kursu i rozbił statek na skalistej wysepce, którą przed laty nawiedził sam Azathoth. Roy nie chciał dopuścić, by odkryte przedmioty wpadły w niepowołane ręce. Planował pozbyć się wszystkich świadków (nie chciał ich mordować – wystarczyło zostawić ich na wyspie, gdzie wszyscy oszaleliby lub umarli z głodu) i przelecieć wraz z odkrytymi artefaktami i dokumentami na grzbiecie Shantaka z powrotem do Arkham. Plan jednak powiódł się tylko częściowo. Gdy przybył wezwany Shantak, kapitan Godfrey stracił władzę nad własnym umysłem i nie mógł wydać bestii polecenia przeniesienia całego znalezionejgo sprzętu. Ostatkiem sił rozkazał donieść się do Arkham. Tam, przyciskającego dziennik pokładowy do piersi i pogrążonego w katatonii, odnaleźli go w porcie marynarze. Sprawa tajemniczego pojawienia się kapitana poruszyła całym miastem. Przeanalizowano przywieziony dziennik pokładowy (w którym na szczęście dla Marii i Roya nie było ani słowa o kulcie), znaleziono współrzędne miejsca katastrofy i zaczęto organizować wyprawę ratunkową. Kapitan Godfrey znalazł się w zamkniętym zakładzie psychiatrycznym. Maria, odcięta od wszystkich źródeł informacji, postanowiła przejąć kontrolę nad tworzoną ekspedycją ratunkową. Przekonała władze uniwersyteckie, że na statku płynącym na pomoc musi znaleźć się wykształcony i doświadczony lekarz. Dzięki jednej łapówce, drobnemu szantażowi i nagłej chorobie innego kandydata miejsce to zajął jej mąż. W tym momencie zaczyna się nasza historia.



Proponowany przebieg wydarzeń Przygotowania do rejsu

Bohaterami są osoby biorące udział w wyprawie ratunkowej. Ich wiek czy zawód jest właściwie bez znaczenia, ważne by mieli dostatecznie dobre powody do znalezienia się na pokładzie. Oprócz nich na statku są jeszcze: lekarz – Alexander Stroppe, studentka archeologii – Cilia Chadwick (córka doktora George'a), kapitan – Roy Whitworth (mimo tego samego imienia to **nie** jest kapitan Godfrey), nawigator, mechanik, bosman i siedmiu marynarzy. Ich charakterystyki można znaleźć w ostatniej części tego scenariusza.

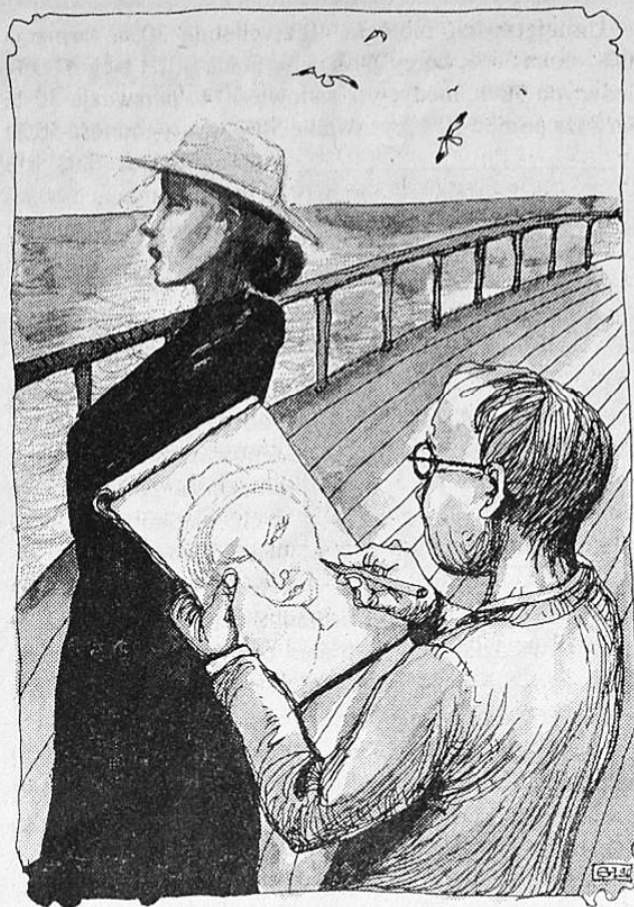
Pierwszy dzień wypełniony jest przygotowaniami do podróży. Warto dokładnie rozegrać ten etap, by wiedzieć, co bohaterowie zabrali ze sobą na pokład. Uniknie się dzięki temu wielu nieprzyjemnych sytuacji. Jeśli ktoś chce zabrać dwie strzelby na słonie, dziesięć noży, szablę kawalerską, 200 metrów liny, łuk, drabinę, składany ponton i namiot na dziesięć osób nie zabraniaj mu tego, lecz rozegraj próbę przetransportowania tego na statek i upchnięcia w małej kabine.

Pod koniec dnia do portu przybędzie Maria, by pożegnać Alexandra. Spraw, by zrobiła na bohaterach duże wrażenie. Mimo swojego wieku jest bardzo atrakcyjną kobietą, dobrze ubraną, inteligentną i obdarzoną czarem osobistym. Postaraj się, by od razu ją polubili; może przynieść Alexandrowi sweter i wełniane skarpetki, może rozplakać się i błagać, aby doktor Stroppe zapewnił ją o swej miłości, może ostrzegać go przed zimnymi wieczorami i obsypywać złotymi radami typu: „...i pamiętaj, nie wychylaj się za burtę. Cała twoja rodzina zawsze miała wstręt do wody...” Na koniec Maria uściśnie dłoń kapitana Whitwortha i poprosi, by opiekował się jej mężem. Ten gest będzie brzemienny w skutkach; kapitan w ten sposób został zarażony przez Marię dość paskudną chorobą, która wkrótce da o sobie znać.

Rejs

Podczas rejsu wydarzy się kilka ważnych rzeczy. Pierwszym wydarzeniem będzie choroba, na którą zapadnie kapitan. Jest zaraźliwa. Każda osoba ma KONx5 szans, by być na nią odporną. Strażnik Tajemnic powinien wykonać te rzuty za wszystkie osoby znajdujące się na pokładzie. Objawy to: nudności, gorączka, nie kontrolowane drżenie mięśni, drętwienie kończyn, zaburzenia błędnika, ogólne osłabienie, majaki i przywidzenia, utrata przytomności. Choroba prowadzi do śmierci w około 5% przypadków. Objawy pojawiają się po około trzech dniach od zarażenia. W sprzyjających warunkach (spokój, łóżko, ciepło) normalny organizm pokonuje ją po 5+1k10 dniach. Należy dodać, że Alexander jest całkowicie odporny na tę chorobę.

Kolejnym elementem urozmaicającym podróż będą tajemnicze zwierzęta, które marynarze kilkakrotnie zauważają w pobliżu statku. Są to krewniacy Bunyipów, zamieszkujący okolicę Morza Sargassowego. Pojawiają się wieczorem i nocą. Możliwe jest, że któryś z chorych marynarzy



wypadnie w nocy za burtę; wtedy wszyscy usłyszą mroźny krzyk w żyłach (1/1k3PP) krzyk łowiecki i wrzask rozszarpywanego pechowca.

Fakt, że przez kilka dni cała grupa skazana jest tylko na własne towarzystwo, może pomóc w zacieśnieniu znajomości. Cilia opowie o swoim ojcu, podzieli się wątpliwościami i obawami o jego życie. Opowie o podejrzanych typach zajmujących się handlem antykami, z którymi utrzymywał kontakty.

Ostatnią częścią rejsu powinna być rozmowa z Alexandrem. Opowie on wtedy o swojej pracy; otworzy się przed bohaterami, będzie opisywał swoje badania, eksperymenty i dokonania. Wszyscy powinni odczuć, że jest on wielkim, choć nieco zwariowanym naukowcem. Alexander pokaże wszystkim także swój szkicownik, w którym rysował wszystkich na pokładzie. Rysunki są dziwne, trochę nierzeczywiste i nienaturalne, ale ich autor ma niewątpliwie talent.

Martwa wyspa

O dziewiątej rano pełniący wachtę marynarz melduje o ziemi ukazującej się po prawej burcie. Po dokonaniu niezbędnych obliczeń kapitan nakazuje zmienić kurs i skierować się ku dostrzeżonemu lądowi. To może być poszukiwana wyspa. Z daleka wygląda dziwnie. W promieniach gorącego słońca ukazuje się szary, ciemny kontur wynurający się z wody. Nie widać zieleni, tak charakterystycznej dla tego klimatu. Kapitan zaczyna się martwić. Może to oznaczać, że wyspa jest dużą skałą pozbawioną słodkiej

wody i roślinności. W takim wypadku szanse uratowania kogokolwiek maleją do zera.

Statek ratowniczy od razu trafia na zatokę, w której znajduje się wrak wbity na przybrzeżne skały. Wygląda ponuro – strzaskany kadłub, sterczące żałośnie maszty. Na burcie nazwa wymalowana dużymi, białymi literami, brzmiąca jak kiepski żart: „Hope” – nadzieja.

Wyspa sprawia przynębiające wrażenie. Długa na pięć mil, szeroka na trzy, nieregularna linia brzegowa, jedna zatoka. Pośrodku wzniesienie wysokie na około pięćdziesiąt metrów. Ani śladu zwierząt czy ptaków. Ciemna gleba zryta załamami i wyrwami, z których niektóre są wypełnione mętną wodą. Kilka bezlistnych, czarnych drzew, których gałęzie przypominają wykręcone chorobą ręce lub parasole brutalnie odarte z materiału. Żadnych dźwięków oprócz szumu fal i zawrota głowy wiatru. Całość wraz z wrakiem statku przypomina dawno zapomniany cmentarz.

Wiele, wiele lat temu mieścił się tu jeden z nielicznych ośrodków kultu Azathotha, teraz jest to pustynia, powstała na skutek przyścia tego boga. Jest świadectwem bezrozumnej destrukcyjnej siły Wielkiego Przedwiecznego, który w nagrodę odwiedził swych wyznawców, pozbawiając ich życia i wyjąłając okolicę na dziesiątki lat (to oczywiście informacje niedostępne dla graczy, a ułatwiające tylko opis wyspy).

Z pewnością wszyscy będą chcieli zbadać wrak. Nie ma na nim żadnego żywego czy martwego człowieka. W ładowniach znajdują się zapasy wody i żywności, choć nie ma śladu ładunku przywiezionego z Karaibów. Na pokładzie i w kabinach panuje nieporządek, widać porozrzucone ubrania, rozsypane drobiazgi osobistego użytku. Strzępy podartych map, potłuczona lornetka, gamek ze spleśniałą zupą. Zakrwawiony nóż wbity w maszt, pół butelki rumu z obtłuczoną szyjką, zwój liny pocięty na dziesięciocentymetrowe kawałki. Każdy ze Strażników Tajemnic może w tym miejscu dołożyć tuzin własnych pomysłów, które – choć niczego nie będą tłumaczyły – sprawią, że całość będzie wyglądać bardzo realistycznie i bardzo tajemniczo.

Wszelkie poszukiwania na pokładzie nie przyniosą żadnych rezultatów. Po krótkiej naradzie zostaną zarządzone poszukiwania na lądzie.

Poszukiwania

Alexandra zainteresują martwe drzewa. Po zadrapaniu jednego z nich nożem stwierdzi, że drewno jest martwe, lecz wspaniale zakonserwowane, tak jakby wiele lat leżało w słonej wodzie. Po chwili milczenia jeden z marynarzy przeżegna się szybko, oczy zaokrąglił mu się z przerażenia i wyszeptał:

– Może ta przeklęta wyspa leży na grzbiecie krakena i tylko co jakiś czas wynurza się na powierzchnię?

Wtedy, jakby w odpowiedzi, coś zadudni głęboko pod ziemią. Wszyscy marynarze rzucają się w panice do statku. Od tego, jak przedstawić tę scenę, zależy czy Badacze również przestraszą się i uciekną. Podejrzenia marynarza są oczywiście fałszywe. Wyspa jest jak najbardziej stała,

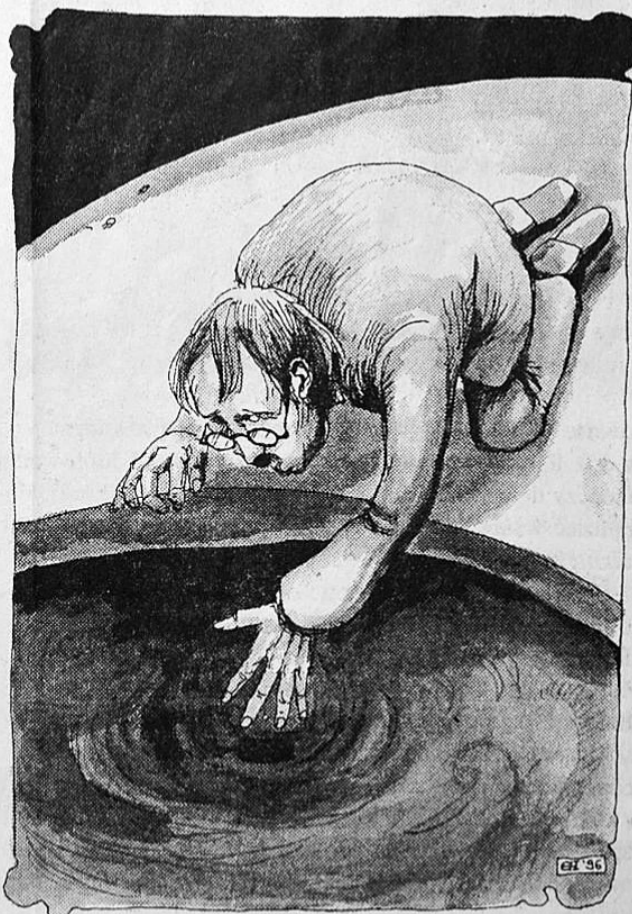
żadne krakeny nie istnieją, a drzewa zakonserwowały płyn pozostałe po przyśściu Azathotha i słony, oceaniczny wiatr. Zaś odgłosy dobiegające spod ziemi to dowód aktywności wulkanicznej, która w tym regionie nie jest wcale zjawiskiem dziwnym czy nadprzyrodzonym.

Dalsze poszukiwania (trwające co najmniej jeden dzień) doprowadzą do odkrycia sieci jaskiń pod centralnym wzgórzem wyspy, a także dadzą pewność, że rozbitków nie ma nigdzie na powierzchni. Szybka analiza wody z kałuż rozsianych po całej wyspie dowiedzie, że nie nadaje się ona do picia. W planach dnia kolejnego znajduje się zbadanie jaskiń.

Tej nocy Alexander będzie miał sen. W środku nocy cały statek zostanie przebudzony wrzaskiem przerażenia. Mimo usilnych prób i licznych starań, śniący nie opowie kosmaru. Od tego czasu stanie się niespokojny, nerwowy. Jego wzrok będzie błdził podejrzliwie po całej okolicy, odzywał się będzie rzadko i chaotycznie. Podczas następnych godzin dłonie będą mu drżały, a czoło pokryją kropelki potu.

Następnego dnia sformuje się grupa do poszukiwań w jaskiniach. Większość marynarzy będzie chciała zostać na pokładzie, tak więc w jej skład wejdzie Alexander, kapitan, bosman i ci z bohaterów, którzy wyrażą na to ochotę. Po szybkim śniadaniu i zapakowaniu latarek, zapasu jedzenia, ciepłych ubrań, lin, haków, ruszą oni do jaskiń.

Jaskinie te to podziemna sieć tuneli, pieczar, grot, ciasných przejść, załamów, rozpadlin, gwałtownie skręcających korytarzy, ślepych zaułków i kominów. Każdy z was,



drodzy Strażnicy Tajemnic, musi postarać się, by całość nie wyglądała tak jak typowe podziemia do **AD&D** czy **Warhammera** (przepraszam, jeśli kogoś uraziłem). Chodzi mi o to, żeby poruszanie się po tym labiryncie nie sprowadzało się do tego: – Idziecie prostym korytarzem. Po pięćdziesięciu krokach docieracie do skrzyżowania. Drogi prowadzą we wszystkich czterech kierunkach. Gdzie idziecie?

Każdy z was musi wysilić nieco własną wyobraźnię i stworzyć ciekawą, przestrzenną sieć połączeń. Uznałem, że nie jest to aż tak ważna sprawa, aby umieszczać tu cały opis wraz z mapami.

Choć całość jest płataniną tuneli i ciasnych korytarzyków, główna droga jest dość prosta i szeroka. Jest na tyle



równa, by mógł nią biec jeden człowiek. Prowadzi nieco w dół. Po pięciu minutach ostrożnego marszu doprowadzi badaczy do centralnej jaskini. Podczas drogi niektórzy mogą mieć wrażenie, że są śledzeni (zdany test MOC x4 lub *nastłuchiwanie*).

Centralna jaskinia jest owalna, o sklepieniu w kształcie kopuły. Pośrodku znajduje się jezioro mętnej wody o średnicy dwudziestu metrów. Od jego brzegów do ścian jaskini jest jakieś trzy do pięciu metrów. W centrum jeziora znajduje się wyspka zwieńczona ociosanym głazem, wysokim na dwa metry i podobnym do prostopadłościanu opartego na podstawie szerokiej na około 60 cm, nieco zwężającym się ku górze. Ściany pieczary, tak jak wszystkie inne w sieci jaskiń, są nierówne, pełne kantów i załomów. Z groty tej nie ma innych wyjść. Na ziemi leży kilka

połamanych desek ze świeżego drewna, pochodzących najprawdopodobniej ze skrzyń „Hope”. Powietrze jest ciężkie, trudno się nim oddycha. Wyraźnie wyczuwalny zapach zgnilizny jest wszechobecny. Strażnik Tajemnic powinien wykonać testy MOC x4 dla wszystkich osób znajdujących się w pieczarze. Jeśli któraś z nich pomyślnie go przejdzie, będzie miała nieodparte wrażenie (szósty zmysł), że głęboko spod lustra ciemnej wody przyglądają się jej wielkie, inteligentne i złośliwe oczy.

Alexander pierwszy podejście do jeziora. To, co innych odpycha, na niego działa jak magnes. Przykłęknie na brzegu i dotknie dłonią lustra wody. Podniesie palce zwilżone wodą do twarzy, powącha, a potem ostrożnie (końcem języka) spróbuje. Wtedy wydarzą się dwie rzeczy jednocześnie. Od wejścia dobiegnie ich ostrzegawczy krzyk, a jezioro wzburzy się gwałtownie, tak jakby się gotowało. Źródłem krzyku jest zarośnięty i obdarty marynarz, który bez wątpienia pochodzi z załogi „Hope”. W jego oczach widać lśniąco ognie szaleństwa. Po wydaniu z siebie dziwnego dźwięku rzuci się do ucieczki w głąb labiryntu i – biorąc pod uwagę zaskoczenie Badaczy, a także inne wydarzenia – uda mu się najprawdopodobniej umknąć. Wróćmy do jeziora, właśnie wyłania się z niego jego mieszkaniec (a raczej jego część). Nad lustro wody strzelają maczki, grube jak uda mężczyzny. Jedna z nich oplątuje Alexandra i próbuje wciągnąć do środka. Dzięki szybkiemu działaniu całej grupy uda się jednak wyzwolić go z uścisku i odciągnąć poza zasięg potwora (chyba nikt nie ma wątpliwości, że to był potwór, a nie po prostu wyrośnięta ośmiornica). Jeśli uda się schwycić zbiegłego marynarza, nie będzie mógł niczego powiedzieć. Jest po prostu kompletnie szalony i nie potrafi wypowiedzieć żadnego rozsądnego zdania. Dalsze poszukiwania nie przyniosą żadnych efektów i prędzej czy później grupa wróci na statek, aby naradzić się nad dalszymi działaniami.

Narada

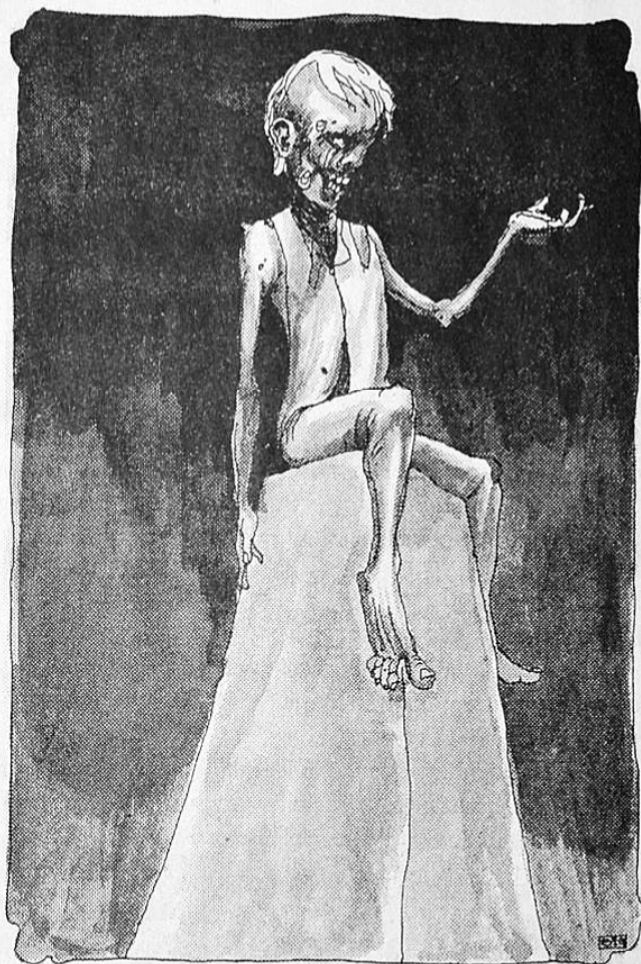
W tej części scenariusza trzeba rozegrać rozmowę, podczas której zostaną podjęte decyzje, co do dalszego działania. Odbędzie się ona najprawdopodobniej wieczorem, zaraz po powrocie grupy poszukiwawczej. Kapitan chce zostać, by dokładnie i systematycznie przeszukać sieć jaskiń, w których mogą ukrywać się żywi członkowie wyprawy „Hope”. Jego zdaniem, spotkanie żywego marynarza jest dowodem, że można jeszcze kogoś uratować. Marynarze chcą płynąć do domu, przerażeni opowieścią o potworze w jeziorze i przytłoczeni atmosferą całej wyspy. Cilia znajduje się na krawędzi załamania nerwowego, lecz chce za wszelką cenę wyjaśnić los swojego ojca. Chce także odnaleźć zaginiony ładunek wraku, aby uratować dla nauki owoc pracy i poświęceń poprzedniej wyprawy. Bosman przychylił się do zdania marynarzy, podporządkuje się jednak każdemu rozkazowi kapitana. Nawigator i mechanik nie mają własnego zdania, choć duży wpływ wywierają na nich opowieści i zabobony marynarzy, którzy o okolicy nie mówią inaczej niż szeptem, a wyspy nie nazywają inaczej niż diabelską. Alexander jest zafascynowany jaskiniami

(a głównie jeziorem) i twierdzi, że to właśnie tam znajduje się klucz do wyjaśnienia całej zagadki. Będzie ze wszystkich sił starał się przekonać zgromadzonych do zbadania grot pod wzgórzem. Zdanie Badaczy zależy tylko i wyłącznie od nich. Alexander będzie się starał spowodować, aby niezwłocznie ruszyli na poszukiwania. Kapitan zdecyduje (jeśli gracze się nie zbuntują), że należy poczekać do rana. Bez względu na decyzję, Alexander podejmie w nocy samodzielną wyprawę. Poczeka aż wszyscy zasną, weźmie latarkę i wymknie się ze statku. Nie uda mu się jednak zrobić tego niepostrzeżenie. Jeśli żadnego z bohaterów nie obudzi hałas jego przygotowań, zauważy go marynarz pełniący wachtę i postawi na nogi cały statek. Natychmiast ruszy pościg i dobrze by było, by brali w nim udział Badacze. W tym miejscu zaczyna się bowiem finał całego scenariusza. Jeśli gracze nie będą chętni, należy użyć kilku uwag wypowiedzianych przez kapitana poddających w wątpliwość odwagę bohaterów lub zdrowie psychiczne Alexandra.

Ciemne jezioro

Pogoń zbliżała się, lecz przewaga była zbyt duża. Gdy podążając za mdłym blaskiem latarki Alexandra grupa wbiegła do pieczary z jeziorem i czarnym głazem, on stał już na brzegu. Ze wzburzonej wody wynurzała się właśnie monstrualna głowa z dwudziestocentymetrowymi, złotymi oczami. Pokryta brodawkami skóra była śliska od wody i śluzu, macki, pełne przyssawek i haczyków, biły wodę wokół potwora. Z ohydneho otworu gębowego wystawał napuchły i przegniły ludzki korpus (1/1k4+1 PP). Alexander krzyknął szaleńczo i tryumfalnie, po czym wskoczył do wody. Natychmiast skrył się pod jej powierzchnią. Potwór zniknął zaraz potem. Ktoś omiotł jaskinię promieniem latarki. Gdy zatrzymał snop światła na głazie, Cilia jęknęła cicho i zemdlą. Wszystkich owiała groza, a ci co znali George'a Chadwicka zrozumieli jej reakcję. Na wysepce, na szczycie dwumetrowego kamienia siedział złowieszczo uśmiechnięty jego trup. Po chwili stała się rzecz, która przeczyła zdrowemu rozsądkowi. Trup podniósł rękę, otworzył usta i powiedział: Witajcie.

Wszyscy zamarli, zadając sobie pytanie czy czasem nie śnią. Tymczasem doczesne szczątki doktora Chadwicka znów przemówiły: Przybyliście w samą porę, by dołączyć do nas w pieśni pochwalnej dla naszego króla, pana wszystkich istot, władcy bogów i niebios. Ugnijcie kolana przed majestatem jego sług. Jeśli wszyscy padną na twarze (co jest oczywiście bardzo mało prawdopodobne) trup George'a będzie w pełni usatysfakcjonowany. W przeciwnym wypadku jego twarz wykrzywi się, a z ust popłyną słowa: Nie chcecie? Może pomoże wam towarzystwo? Wykona gest dłonią i z korytarza wyjdzie dwóch kolejnych zombie o twarzach marynarzy z „Hope”. Każdy trzyma w ręku pałkę i z pewnością nie ma dobrych zamiarów. Chyba do wszystkich dotarło już, co widzą, najwyższy więc czas na rzut Poczytalności. Należy wykonać dwa testy 1/1k8 PP, lecz nikt nie może stracić więcej niż osiem Punktów Poczytalności. Zombie blokują jedyną drogę ucieczki, nie



obędzie się więc bez walki. Gdy ta będzie się już kończyć, George wyda niski, gardłowy dźwięk. Ściany wokół jeziora rozbłysną jasnoniebieskim światłem. Będą świecić coraz mocniej. Wysuną się z nich gładkie tafle, wysokie na cztery metry i szerokie na trzy. Jest ich osiem, rozmieszczonych symetrycznie dookoła jeziora. Każda będzie stawała się coraz bardziej przejrzysta. Za każdą kłębi się jakiś kształt, coraz wyraźniejszy wraz z upływem czasu. To otwierają się powoli portale, z których za minutę wyłoni się ósemka Shantaków. Jeśli bohaterowie pozostaną tam wystarczająco długo, będą zmuszeni wykonywać odpowiednie rzuty na Poczytalność, a jeśli po tym nie uciekną, czeka ich walka. Bardzo ciężka walka.

Ucieczka

Wydaje mi się, że jedyną metodą ocalenia życia bohaterów jest ucieczka z wyspy. Im wcześniej nastąpi, tym większe są szanse jej powodzenia. Każda grupa bohaterów musi sama zdecydować, gdzie przebiega granica między żądzą poznania a niepotrzebną brawurą. Jeśli Badacze zostaną w jaskini do chwili, w której stado Shantaków przekroczy Bramy, rozegraj całą walkę uczciwie. Jeśli trzeba będzie zabić bohaterów, zabij ich bez żalu. Bez rozwiniętego instynktu samozachowawczego i tak zginą, a jeśli będziesz ich osłaniał przed zagrożeniem, to gdy w końcu polegą, gracze będą mieli pretensję, że tym razem im nie pomogłeś.

Jeśli grupa dotrze do statku i wypłynie na pełny ocean, szanse przeżycia gwałtownie rosną. Shantaki muszą być kierowane i nie mogą samodzielnie walczyć w tak dużej odległości od miejsca kultu Azathotha.

Powrót do Arkham powinien być straszny. Koszmary, sztormy, nawrót tajemniczej choroby – to wszystko powinno dać bohaterom do zrozumienia, że od niczego jeszcze nie uciekli i nic się nie skończyło.

Gdy na horyzoncie pojawi się ląd, wszystko się urywa. Morze się uspokaja, choroba znika bez śladu. Z nadzieją, że wszystko się skończyło, wyprawa wpływa do portu Arkham. Jej uczestnicy dostrzegają w strugach deszczu jedną, samotną sylwetkę. Gdy statek się przybliży, można rozpoznać stojącą na nabrzeżu osobę – jest to, bez parasola i z odkrytą głową, Alexander Stroppe. Zanim marynarze rzucą cumy, rozplywa się we mgle i deszczu.

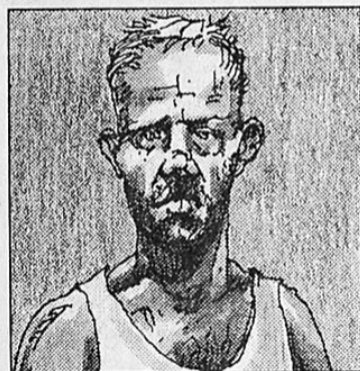
Uwagi końcowe

Każdy, kto wróci do Arkham żywy i o zdrowych zmysłach, może liczyć na premię od 1k5 do 1k10 PP, w zależności od przebiegu wydarzeń.

Poniżej znajdują się charakterystyki osób biorących udział w przygodzie. Jeśli coś ci w nich nie odpowiada, po prostu zmień je tak, jak uważasz za stosowne.

Bohaterowie niezależni

Robbie Batten, marynarz, lat 25

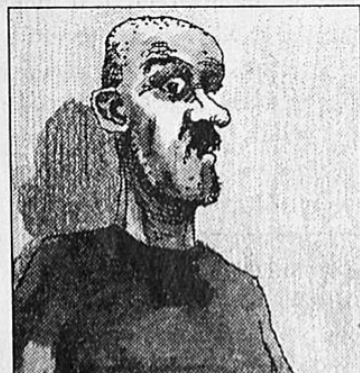


S 13 ZR 15
INT 15 KON 13
WG 11 MOC 8
BC10 P 40
WYK 10 WT 12
PM 8 MO brak

Umiejętności: chwyt 45%, cios głową 30%, język niemiecki 40%, kopnięcie 45%, mechanika 50%, nóż 55%, pływanie 75%, pałka 55%, pistolet 50%, skaka-

nie 35%, spostrzegawczość 55%, uderzenie pięścią 60%, wspinanie się 50%.

Sly Hockey, marynarz, lat 23

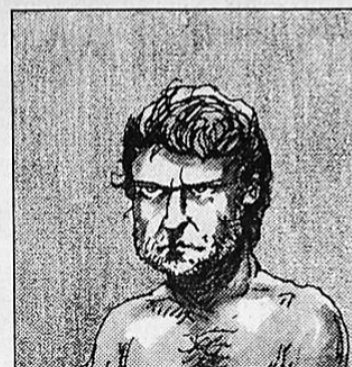


S 12 ZR 10
INT 16 KON 14
WG 13 MOC 11
BC 14 P 55
WYK 12 WT 14
PM 11 MO +1k4

Umiejętności: chwyt 45%, cios głową 30%, kopnięcie 55%, mechanika 40%, nóż 45%, nawigacja 30%, pływanie

65%, pierwsza pomoc 60%, pistolet 60%, skakanie 65%, spostrzegawczość 40%, uderzenie pięścią 80%, wspinanie się 60%.

Joe Thomas, marynarz, lat 21



S 14 ZR 13
INT 11 KON 10
WG 11 MOC 13
BC 13 P 65
WYK 10 WT 12
PM 13 MO +1k4

Umiejętności: chwyt 45%, kopnięcie 45%, nóż 35%, nasłuchiwanie 45%, pływanie 45%, pałka 55%, pierwsza pomoc 40%, pistolet 40%, ska-

kanie 45%, spostrzegawczość 55%, uderzenie pięścią 70%, wspinanie się 60%.

Tom Brookes, marynarz, lat 25

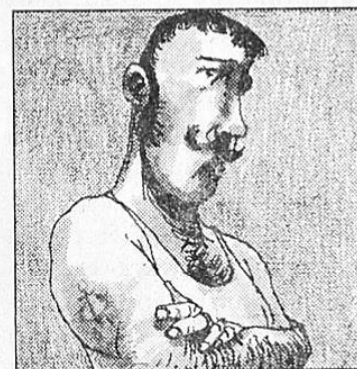


S 14 ZR 6
INT 16 KON 15
WG 6 MOC 11
BC 13 P 55
WYK 10 WT 14
PM 11 MO +1k4

Umiejętności: kopnięcie 35%, księgowość 40%, nóż 65%, pływanie 70%, pałka 50%, pierwsza pomoc 55%, pistolet 50%, rzucanie 45%, skakanie

45%, skradanie się 50%, spostrzegawczość 70%, uderzenie pięścią 80%, wspinanie się 60%.

Jasper Jacobson, marynarz, lat 18



S 15 ZR 15
INT 13 KON 15
WG 10 MOC 15
BC 15 P 75
WYK 11 WT 15
PM 15 MO +1k4

Umiejętności: mechanika 40%, nasłuchiwanie 45%, pływanie 75%, pałka 35%, skakanie 55%, skradanie się 50%, spo-

strzegawczość 65%, uderzenie pięścią 70%, wspinanie się 70%.



Peter Berry, marynarz, lat 18

S 11 ZR 12
INT 16 KON 13
WG 16 MOC 15
BC 16 P 75
WYK 11 WT 15
PM 15 MO +1k4

Umiejętności: chwyt 35%, kopnięcie 45%, mechanika 40%, nasłuchiwanie 55%, pływanie 75%, pierwsza pomoc 50%, skakanie 55%,

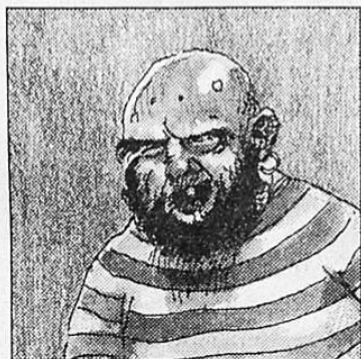
skradanie się 40%, spostrzegawczość 45%, uderzenie pięścią 80%, wspinanie się 70%.

Andrew Rogers, marynarz, lat 19

S 12 ZR 12
INT 14 KON 11
WG 16 MOC 7
BC 15 P 35
WYK 12 WT 13
PM 7 MO +1k4

Umiejętności: cios głową 70%, mechanika 30%, nasłuchiwanie 55%, pływanie 75%, powonienie 35%, skakanie 55%, skradanie się 60%, spostrze-

gawczość 55%, uderzenie pięścią 90%, ukrywanie się 40%, wspinanie się 70%.

Chuck Iles, bosman, lat 34

S 18 ZR 9
INT 14 KON 13
WG 12 MOC 11
BC 15 P 55
WYK 17 WT 14
PM 11 MO +1k6

Umiejętności: artyleria 50%, francuski 50%, kopnięcie 45%, mechanika 70%, nasłuchiwanie 55%, nawigacja 30%, obsługa ciężkiego sprzętu

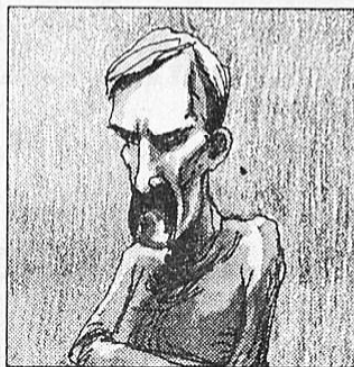
60%, pływanie 75%, pierwsza pomoc 40%, pistolet 60%, skakanie 45%, skradanie się 40%, spostrzegawczość 75%, uderzenie pięścią 70%, wspinanie się 70%.

Sam Oatley, mechanik, lat 32

S 6 ZR 14
INT 15 KON 14
WG 9 MOC 16
BC 15 P 80
WYK 16 WT 15
PM 16 MO brak

Umiejętności: elektryka 40%, fizyka 40%, francu-

ski 30%, kontakty (port) 40%, korzystanie z bibliotek 55%, mechanika 70%, obsługa ciężkiego sprzętu 50%, pływanie 30%, spostrzegawczość 55%, systemy elektryczne 50%, systemy mechaniczne 70%, uderzenie pięścią 60%, wspinanie się 40%.

Peter Hockey, nawigator, lat 39

S 17 ZR 9
INT 16 KON 12
WG 9 MOC 13
BC 13 P 65
WYK 19 WT 13
PM 13 MO +1k4

Umiejętności: astronomia 50%, hiszpański 40%, kartografia 50%, kryptografia i kody 33%, nawigacja 90%, perswazja 50%, pistolet 80%,

psychologia 40%, skakanie 50%, targowanie się 35%, uderzenie pięścią 70%, wiarygodność 55%.

Roy Whitworth, kapitan, lat 54

S 10 ZR 14
INT 16 KON 8
WG 6 MOC 10
BC 15 P 50
WYK 20 WT 12
PM 10 MO +1k4

Umiejętności: artyleria 60%, astronomia 70%, historia naturalna 30%, hiszpański 20%, kartografia 50%, nasłuchiwanie 56%, nawigacja 90%,

pływanie 51%, perswazja 50%, pierwsza pomoc 40%, portugalski 20%, prowadzenie statku 90%, spostrzegawczość 70%, targowanie się 40%.

Cilia Chadwick, studentka archeologii, lat 23

S 11 ZR 13
INT 14 KON 12
WG 17 MOC 9
BC 11 P 45
WYK 17 WT 12
PM 9 MO brak

Umiejętności: antropologia 40%, archeologia 80%, francuski 30%, historia 80%, historia naturalna 50%, hiszpański 70%, jeździectwo 30%, korzystanie z bibliotek 75%.

Wiadomości o tajemniczym ładunku statku „Hope”, o losach Alexandra Stroppe i dalszych wydarzeniach związanych z Marią i kultem Azathotha znajdziecie w następnym scenariuszu, należącym do tego cyklu.

John Tynes

Tworzenie i korzystanie z ksiąg wiedzy tajemnej

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Artykuł pochodzi z pisma The Unspeakable Oath nr 1

Lista ksiąg mitów, opisanych w podręczniku głównym do **Zewu Cthulhu**, jest dosyć długa. Jednak doświadczeni gracze zapewne już dawno je poznali. A poza tym każdy może rzucić na nie okiem i dowiedzieć się wszystkiego, co go interesuje. Jeśli chcesz nadać swej przygodzie smaczku i zmusić graczy do myślenia, spróbuj stworzyć kilka nowych dzieł, związanych z tym elementem Mitów Cthulhu, na który chcesz zwrócić uwagę. Wykreowanie magicznego tomu wraz z jego tajemniczą historią i niesamowitymi właściwościami sprawi, że twój scenariusz zyska na oryginalności. Niestety, w podręczniku do **Zewu Cthulhu** nie ma zbyt wielu informacji, mogących pomóc w pracy tego rodzaju. Nie należy jednak załamywać rąk. Poniżej znajdziesz kilka rad, które powinny ułatwić ci to trudne zadanie.

W skład każdego tekstu traktującego o Mitach Cthulhu wchodzi kilka elementów, nad którymi powinieneś się zastanowić. Pierwszym z nich jest poziom księgi. Na następnej stronie znajduje się tabela, dzięki której łatwo ci będzie zdecydować, jak „potężny” będzie tworzony tom. Teksty z poziomu pierwszego i drugiego to znane i – być może – opublikowane prace, które w niewielkim stopniu odnoszą się do Mitologii Cthulhu. Bardzo rzadko zawierają jakiekolwiek zaklęcia, które opisem przypominają rytualne śpiewy lub inkantacje. W księgach z poziomu trzeciego i czwartego można już znaleźć o wiele więcej informacji na temat Mitów. Te tomy nie są jednak tak wartościowe, by stać się obiektem pożądania, ale z pewnością mogą pomóc Badaczom w walce z mrocznymi stworami. Naprawdę znaczące są księgi z poziomu piątego i szóstego. Znalezienie ich jest bardzo trudne, a na dodatek są zawsze dobrze strzeżone. Kradzież takiego tomu nigdy nie obejdzie się bez kary. Księgi z poziomu siódmego należą do wielkiej rzadko-

ści, istnieje jednak szansa, że się na nie natrafi (szczególnie w wiekowych bibliotekach kultystów). Natomiast tomem z ósmego poziomu jest *Necronomicon* – nie powinieneś tworzyć tak potężnych ksiąg, ponieważ mało kto potrafi oprzeć się ich urokowi. Pracownicy biblioteki uniwersytetu w Miskatonic potrafią poradzić sobie z problemami, które wiążą się z posiadaniem tego rodzaju tekstów. Trze-

ba jednak pamiętać, że osoba, która posiada bardzo potężną księgę, nie ujdzie uwagi kultystów i poszukiwaczy wiedzy tajemnej.

Kiedy ustalisz poziom księgi, zastanów się, jak wpasuje się ona w twoje przygody. Przede wszystkim musisz ustalić, jakie zawiera informacje.

Śniady, zarośnięty gargulec zjawiał się pewnego dnia w Arkham, aby odnaleźć straszną księgę utrzymaną pod kluczem w bibliotece uniwersyteckiej – ohydny „Necronomicon” – napisaną przez szalonego Araba Abdula Alhazreda, w wersji łacińskiej Olaus Wormiusa, a wydaną w siedemnastym wieku w Hiszpanii.

H. P. Lovecraft, „Koszmar w Dunwich”
(przekł. R. Grabowska)



Tabela Ksiąg Mitów

Poziom	Mity Cthulhu	Wskaźnik czarów	Utrata Poczytalności
1	1-2	x0	1k2, 1k3, 1k6
2	3-4	x0-x1	1k3, 1k4, 1k6
3	5-7	x1-x2	1k4, 1k6, 1k8
4	8-10	x1-x3	1k6, 1k8, 1k10
5	11-12	x2-x3	1k8, 2k4, 1k10, 2k6, 2k8
6	13-14	x2-x3	2k4, 1k10, 2k6, 2k8
7	15	x3-x4	2k6, 2k8, 2k10
8	16-18	x5	10+Specjalne

Czy jest to dziennik maga, który próbował przywołać Yog-Sothotha? Sprawozdanie z procesu czarownic, które były wyznawczyniami Shub-Niggurath? A może pamiętnik szalonego poety, który śnił o zatopionym R'lyeh?

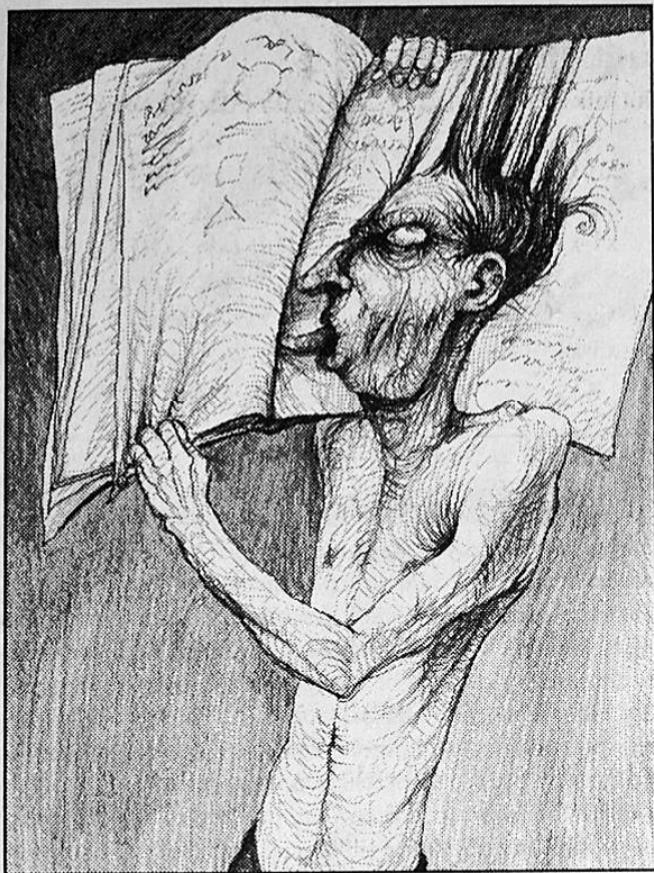
Ustalenie specyfiki książki jest bardzo ważne – Badacze mają w rękach dzieło, z którego mogą korzystać w konkretnych sytuacjach (oczywiście pod warunkiem, że wcześniej je przeczytają). W tomie możesz również zawrzeć informacje, które mogą mieć związek z twoją przygodą. Na przykład, Badacze natrafiają na Żółty Znak, a dodatkowo będą w posiadaniu książki opisującej Carcosę. Stąd już tylko krok do nowego scenariusza, związanego z wcześniejszą przygodą. Mistyczne dzieła o specyficznej zawartości mają różną wartość dla kultystów – wyznawcy Yiga będą w niewielkim stopniu zainteresowani książką opisującą Azathotha. W takim przypadku Badacze mogą zorientować się, kim są tajemniczy wrogowie, interesujący się posiadaniem przez nich dziełem – znalezienie książki wyznawców Nyoghty w domu macochy może wzbudzić podejrzenia. Tomy mogą również zawierać dużo lub mało informacji na określony temat. Książki szeroko opisujące dany temat pełne są przerażających wiadomości. Z kolei te, które zawierają niewielką część wiedzy, są zazwyczaj niezwykle niebezpieczne.

Kiedy zadecydujesz już o specyfice książki i o tym, na ile wyczerpujące informacje zawiera, spójrz na powyższą tabelę i sprawdź, co wynika z poziomu dzieła. Musisz teraz zastanowić się nad tym, ile Poczytalności traci się podczas czytania tekstu. W tym samym czasie określ wskaźnik czarów. Pomoże ci to zadecydować, jak zwiększy się umiejętność *Mity Cthulhu* osoby, która odczyta dzieło. Książki, powodujące małą utratę Poczytalności i posiadające niski wskaźnik czarów, zawierają niewiele informacji. Z kolei z tych, w których znajdują się przede wszystkim zaklęcia, czytelnik nie dowie się zbyt wiele o Mitologii (dlatego też powodują małą utratę Poczytalności, ale mają wysoki wskaźnik czarów). Dzieła, które powodują znaczącą utratę Poczytalności i posiadają wysoki wskaźnik czarów, są naprawdę niebezpieczne, zawierają bowiem zarówno wyczerpujące informacje, jak i wiele zaklęć. Dlatego też powinny zapewniać czytelnikowi największy, osiągalny na danym poziomie wzrost umiejętności *Mity Cthulhu*.

Wiesz już co zawiera książka. Nadszedł czas, żeby ustalić, ile czasu trzeba poświęcić na jej przeczytanie. Za

podstawę może posłużyć poziom dzieła w miesiącach (czyli tom z trzeciego poziomu będziemy czytać trzy miesiące). Dodaj do tej liczby wskaźnik czarów (3 + 2 wskaźnik czarów = 5 miesięcy). Powinieneś zadecydować, czy książka została napisana czytelnie i jasno (co ma miejsce przede wszystkim w wypadku opublikowanych dzieł), czy też jest to chaotyczny rękopis obłąkanego. Kiedy już to zrobisz, dodaj lub odejmij od jednego do czterech miesięcy. Możesz również ustalić, że do przeczytania dzieła potrzeba nie tylko czasu, ale także na przykład dostępu do dużej biblioteki bądź testu *historii* lub *archeologii* (można ich uniknąć, jeśli czytający skonsultuje się ze specjalistą). Osoba, która studiuje książkę, powinna podzielić wysokość swego Wykształcenia przez pięć, a wynik odjąć od liczby miesięcy.





Teraz zatrzymaj się na chwilę i jeszcze raz zastanów się nad przygodą. Musisz stworzyć historię książki, ustalić język, w jakim została napisana, oraz zdecydować, jak łatwo (czy też trudno) jest dostępna. Wiesz już co zawiera dzieło (czary i/lub informacje) i na czym się skupia, łatwo więc ci będzie wymyślić, kto je napisał. Czarnoksiężnik? Przerazony mnich? A jak stara jest księga? Czy została napisana ręcznie, czy też wydrukowana? W jakim jest języku? Odpowiedz na te pytania pozwoli ci stworzyć przekonującą historię książki i ułatwi wprowadzenie jej w przygodę.

Jeżeli zdecydowałeś, że w księdze znajdują się zaklęcia, musisz ustalić jakie. Czy są to potężne czary, pozwalające przywołać bogów? A może jest to zwykła magia ochronna? Listę zaklęć powinieneś tworzyć mając na uwadze historię i treść dzieła – w końcu stworzony przez wyznawcę Hastura tom nie będzie zawierał czaru „Nawiązanie kontaktu z istotami z głębin”. W tej chwili rzeczą najważniejszą jest właśnie ustalenie czarów, które znajdą się w tworzonej przez ciebie księdze – wszak właśnie dzięki zaklęciom z tego dzieła Badacze mogą przeżyć następną przygodę. Oni o tym nie będą wiedzieć, ale ty masz okazję do wprowadzenia czarów, które uznasz za potrzebne.

Na zakończenie powinieneś stworzyć kilka dodatkowych informacji dotyczących nowego dzieła. Nie ma powodu, aby księga była tylko księgą i niczym więcej. Wszak dzieło w rodzaju *The King in Yellow* powoduje utratę Poczytalności u tych, którzy tylko spojrzeli na okładkę. Księga może posiadać strażnika albo być wyposażona w pułapki. Na przykład, księga zaklęć maga może być chroniona w ten sposób, że ogary Tyndala zaatakują każdego, kto

otworzy ją od początku (aby uniknąć pułapki, trzeba ją otworzyć od końca). Może się również tak zdarzyć, że ktoś bardzo chce mieć jakieś dzieło i pilnuje je, bojąc się, by nie wymknęło mu się z rąk (np. przywódca kultu, który wysłał gotowych na wszystko ludzi, pilnujących książki i czekających na nieproszonych gości). Istnieje wiele innych możliwości – na okładce może się znajdować Znak Starszych Bogów, a w oprawie ceremonialny sztylet.

Stwórzmy wspólnie prostą księgę, aby prześledzić cały proces. Po pierwsze ustalmy, że głównym „bohaterem” przygody jest Hastur. Potrzebujemy dzieła, które Badacze znajdą na początku przygody. Zawarta w nim wiedza skieruje Odkrywców na właściwy trop i, być może, ostrzeże przed ewentualnymi niebezpieczeństwami. Nie powinna to być potężna księga, której szukałoby wiele osób (poziom drugi lub trzeci). Oczywiście treść powinna skupiać się na działaniach Hastura. Dzieło musi zawierać dużo informacji i niewiele czarów (być może tylko jeden ze wskaźnikiem czarów x1). Decydujemy, że księga to prowadzony przez pięćdziesiąt lat pamiętnik człowieka, który przez całe życie znajdował się pod wpływem Hastura. Istnieje tylko jedna jej kopia.

Pamiętnik Randalla Sylvestera

Poziom: 3

Mówi o: Hasturze i jego wyznawcach

Utrata Poczytalności: 1k8 (solidne informacje podane w przerażający sposób)

Wskaźnik czarów: x1 (zawiera jedno zaklęcie)

Premia do Mitów Cthulhu: 6% (wskaźnik czarów x2 podniesie premię do 7%; zmniejszenie utraty Poczytalności spowoduje obniżenie premii do 5%)

Czas czytania: (poziom 3, wskaźnik czarów 1, trudność +1) 5 miesięcy – WYK/5 czytającego

Ta księga to niezbyt gruby dziennik w twardej oprawie. Opisuje długoletni i powolny upadek autora – Randalla Sylvestera – który rozpoczął się z chwilą przeczytania przez niego książki *The King in Yellow*. Pierwsze strony pamiętnika łatwo przeczytać, jednak im dalej, tym trudniej – coraz bardziej szalony Randall pisał mniej wyraźnie, długimi zdaniami, przeplatając tekst przerażającą poezją. Pod sam koniec pamiętnika znajduje się opis jednego z czarów: „Zaklęcie pieszczalki”, dzięki któremu można stworzyć przedmiot, ułatwiający przywołanie Bayakhee. Ostatni zapis mówi, że autor przygotowuje się do użycia pieszczalki, któremu towarzyszyć będzie rzucenie zaklęcia przez nie znanego i nie wymienionego z imienia towarzysza. Celem całej ceremonii miało być przywołanie skrzydlatych potworów, które służyłyby obu czarownikom. Nie zapisano wyników całej operacji.

Księga będzie pomocna Badaczom. Jeśli usłyszą jakąś część rytuału lub ujrzą Żółty Znak, będą mieli gdzie szukać większej ilości informacji. Ponadto pamiętnik zawiera haczyk, na który mogą się złapać Odkrywczy, a który prowadzi do następnej przygody. Otóż udany test Inteligencji pozwoli wydedukować czytelnikowi, gdzie żył Sylvester. Kolejny scenariusz może dotyczyć właśnie odkrycia dalszych losów Randalla, a to wiąże się z tajemniczą...

POCZĄTEK...

C. Dean Andersson

Przekład: Artur Marciniak

Ilustracje: Piotr Kowalski

Niniejsze opowiadanie pochodzi z tomu „Dark Destiny I”, który wkrótce ukaże się w Polsce nakładem wydawnictwa S.R. Dziękujemy firmom White Wolf i S.R. za pozwolenie na opublikowanie tej opowieści.

Tu, pośród wiru europejskich ras, plemiona z Islandii wniosty ducha walki, danego im przez Thora i Wodina, a okazywanego przez berserkerów na wybrzeżach Europy, a także Azji i Afryki. Ludzie w końcu myśleli, że to wilkołaki przybyły.

– Bram Stoker, *Drakula*

Tak! Zostaliśmy zabójcami kapłanów Chrystusa. Chcecie wiedzieć dlaczego? Na pewno?

Nie boicie się, że usłyszycie coś, z czym nie będziecie mogli się pogodzić? Z waszymi nowoczesnymi poglądami i z ową współczesną uległością wolicie wpajane wam kłamstwa zwane historią. Zapisaną przez naszych wrogów.

Lecz, jeśli macie hardą duszę... Jeśli jesteście kimś lepszym od innych, kimś więcej, niż potulnie oczekującym na śmierć niewolnikiem...

Historia umiejscawia początek wojny mojego ludu ze Żmijem na ósmy dzień szóstego miesiąca roku 793 kalendarza kapłanów Chrystusa. Twierdzi się, że tego dnia miał miejsce pierwszy najazd mieszkańców Północy na wybrzeże Anglii, co dało początek tak zwanemu Wiekowi Wikingów.

Nie spieram się o datę. Ale to nie był najazd. To była walka o życie.

Byłem tam.

Mam opowiadać dalej...

Tak, byłem tam. Miałem wtedy szesnaście wiosen.

Choć później przyjąłem imię Kveldulfa, co oznacza Wieczornego Wilka, w tych dniach nazywałem się Egil, syn Olafa Mocnego, syna Kveldulfa Skalda.

Dziadek Kveldulf był oddanym wyznawcą boga Odyna. Stał się szanowanym *vitki*, mistrzem Świętych Tajemnic Odyna, run – i sławnym skaldem – w waszym języku poetą, co również było oznaką łaski boga. Ale swe imię dziadek zdobył z innej przyczyny.

Odyn jest też bogiem berserkerów.

Dziadek miał Dar Szału. Gdy ogarniała go bitewna gorączka, mógł przemienić się w żarłocznego wilka, wilkołaka, niektórzy mogliby powiedzieć – garou, pożądającego śmierci wrogów naszego ludu.

W moich żyłach płynie przekazana mi przez dziadka krew berserkerów.

Ojciec, choć był znanym wojownikiem, nie miał ani Daru, ani zrozumienia dla zamysłów Odyna. Takie rzeczy często się zdarzają. Mnie już od dzieciństwa ciągnęło do tego boga.

Często i wyraźnie śniłem o biegu u boku wilków Odyna, Geriego i Frekiego, o których powiadają, że były pierwszymi spośród Pomiotu Fenrisa, z których pochodzą wszyscy zmiennokształtni z Północy. Gdy liczyłem dziewięć lat, miałem wizję Ragnarok, Apokalipsy, w której bóg-wilk Fenris walczył nie przeciw Odynowi, jak twierdzi większość opowieści, lecz wspólnie z nim zmagał się ze swym ojcem Lokim i bratem Jormungandrem, zwanym Wężem Świata lub Żmijem.

Widziałem też siostrę Fenrisa i Jormungandra, boginię śmierci Hel, która nie brała udziału w boju, ale zachłannie ściągała ciała poległych do swego podziemnego, lodowego królestwa.

Wtedy, w mojej wizji, Odyn i Fenris stali się jedną istotą, człowiekiem-wilkiem, który bez lęku stawiał czoło prorocztwom nieuniknionej zagłady. A przy jego boku walczył syn zrodzony z Odyna i naszej świętej Matki Ziemi, najsilniejszy z bogów Północy, Thor. Dzierżył swój potężny młot bojowy, Mjolnir, co znaczy Niszczyciel, z którego wylatywały skwierczące błyskawice.

Ma wizja skończyła się, kiedy – także jako człowiek-wilk – wkroczyłem do walki. Obok mnie z siłami Żmija walczyli Geri i Freki oraz wszyscy z Pomiotu Fenrisa.

Kiedy dziadek Kveldulf usłyszał mą opowieść, wziął mnie na stronę i przekazał tajemnice, których nie wolno mi wyjawiać nikomu, kto nie jest garou. Lecz nawet mimo powtarzających się snów i wizji, do momentu sprawdzenia mnie w bitwie, nikt nie był pewny, czy będę berserkerem, a jeśli tak, czy będę miał Dar.

Moja przyszłość była niepewna. Lecz czyja nie jest? Nieznane czeka nas po kolejnym uderzeniu naszego serca, po następnym oddechu.

Chcecie wiedzieć więcej, czy nie?

Zimą roku 792 pomagałem ojcu i krewniakom zbudować nowy, wytrzymały drakkar. Okręty wybudowane przez Olafa Mocnego były wysoko cenione przez tych, których było na nie stać, a bogactwo ojca rosło wraz z jego sławą. Ten okręt budował jednak dla siebie. Był on jedyny w swoim rodzaju, gdyż ojciec wprowadził do niego kilka ulepszeń, które zamierzał wypróbować na wiosnę.

Ojciec wierzył, że umiejętność budowania wspaniałych okrętów była darem boga Niorda, Vanira rządzącego morzem. Matka nieraz powtarzała, że ojciec bardziej od niej kocha szkutnictwo i żeglowanie, a wiedziała, iż jego miłość do niej była wielka.

Moja matka nazywała się Inga, córka Sunny, córki Guthrun Freyadis, jasnowidzącej *volvy*, która – gdyby jeszcze żyła, nim wyruszyliśmy w tę brzemenną podróż – mogłaby nam to odradzić. Ale większość z nas i tak by popłynęła. Jedynie słabi głupcy próbują uciec swemu orlog, przeznaczeniu, utkanemu przez Trzy Święte Norny, których moc rozciąga się nawet nad bogami.

Chcecie wiedzieć więcej, czy nie?

Kiedy bogini Freya sprowadziła wczesną wiosnę, wyruszyłem wraz z ojcem i krewnymi, aby wypróbować nowy okręt.

Ojciec nazwał go *Łabędzioskrzydły*, gdyż wydawało się, iż tak wspaniały drakkar może wznieść się do nieba i popłynąć Drogą Łabędzi, jak ludzie z mej okolicy nazywali Mleczną Drogę.

Nasza pierwsza podróż minęła bez żadnych kłopotów, podobnie druga. Podczas trzeciej rozpętał się sztorm, zanim zdążyliśmy powrócić na ląd.

Szybko zwinęliśmy wielki żagiel *Łabędzioskrzydłego*, pospiesznie opuściliśmy mocny maszt, upewniliśmy się, że powiązane sznurami wiosła spoczywają bezpiecznie na swych miejscach. *Łabędzioskrzydły*, z ojcem przy zamocowanym na boku wiosle sterowym, ciął wzburzone morze. Wydawało się, że robi to z radością, skacząc z fali na falę. Duma z okrętu przepełniała nasze serca, nie zostawiając miejsca na strach.

Czasami wśród zawrota wiatru i grzmotu piorunów słyszałem ojca, śmiejącego się radośnie. Raz mych uszu doszły słowa: – Niordzie! Co za jazda! Cóż za wierzchowiec!

Oczywiście, niektórzy spośród załogi, chcąc dodać sobie otuchy, wzywali innych bogów, przeważnie Thora, znanego ze swej sympatii do ludzi. Na ich szyjach wisiały amulety przedstawiające jego młot.

Ja jednak wzywałem Odyna. Lecz ten nie jest bogiem przynoszącym ulgę. Dobrze wiedziałem, że z nieświadomych przyczyn może sobie życzyć mej śmierci na morzu. Pocieszałem się więc tym, iż ojciec buduje mocne okręty, a ja osobiście przyłożyłem się do budowy naszego drakkara.

Sztorm trwał dwa dni i dwie noce i zniósł nas na zachód. Później wichur zaczął się uspokajać, a niebo rozchmurzać.



Rankiem trzeciego dnia ogrzało nas słońce.

Na zachodzie ujrzelśmy ląd. Rozpoznaliśmy w nim wybrzeża Anglii. Handel pomiędzy ludźmi Północy a mieszkańcami tego kraju był stosunkowo częsty, a ponieważ w naszej górskiej ojczyźnie było mało dobrej ziemi, niektórzy spośród nas pokojowo osiedlili się na wyspach znanych teraz jako Szetlandy, Orkady i Hybrydy.

Łabędzioskrzydły dobrze zniósł burzę, ale ojciec zdecydował, że naprawimy kilka drobnych usterek nim zawrócimy do domu. Oprócz tego byliśmy spragnieni i głodni, ponieważ już drugiego dnia zjedliśmy zapasy, których zabraliśmy tylko tyle, by starczyło ich na krótką w zamierzeniu podróż.

Dlatego skierowaliśmy się ku wybrzeżu i wyciągnęliśmy *Łabędzioskrzydłego* na plażę.

W pobliżu brzegu wznosiła się niewielka wysepka, ale nie musieliśmy jej odwiedzać. Wszystko, czego potrzebowaliśmy do naprawy naszej łodzi i wypełnienia pustych żołądków, było w zasięgu ręki.

W pobliżu znaleźliśmy stado owiec pasących się wśród wysokiej, wiosennej trawy. Od strzegącego ich pasterza odkupiliśmy dwie owce, płacąc mu kilkoma ogniwami złotego łańcucha, który w czasie wypraw ojciec zawsze nosił na szyi. W ten wygodny sposób zawsze miał przy sobie część swego bogactwa.

Kiedy zjedliśmy, przystąpiliśmy do napraw. Około południa Haakon Sokolooki, syn Kettila Hojnego, zwrócił naszą uwagę na małą łódź, płynącą ku nam z wyspy. Wiosłowało w niej pięciu ludzi.

Kiedy łódź się zbliżyła, zauważyliśmy, że siedzący w niej ludzie byli nie uzbrojeni. Nosili proste, czarne szaty. Gdy zbliżyli się jeszcze bardziej dostrzegliśmy, iż na szyjach nosili krzyże o nierównych ramionach.

Kapłani Chrystusa.

Widząc, kim są przybysze, kilku mych towarzyszy wydało pomruk niezadowolenia.

Trzy lata wcześniej dwóch kapłanów Chrystusa odwiedziło nasze okolice. Zniekształcając wyrazy, źle je akcentując swymi cudzoziemskimi językami, próbowali nam opowiedzieć – choć nikt ich o to nie prosił – niezwykle dziwną historię. Mówiła o ich Bogu, o którym mówili, że jest jedynym *prawdziwym* Bogiem, a także o jego jedynym synu, Białym Chrystusie. Miał on być jedynym, zdolnym do uratowania naszych dusz przed karą za grzechy, które popełniliśmy przeciw ich Bogu, nim nawet dowiedzieliśmy się o jego istnieniu!

Obcy powiedzieli nam jeszcze, że nie powinniśmy już dłużej czcić naszych bogów i bogiń. Stwierdzili, że nasze bóstwa były demonami i diabłami, zwodzącymi nas od stuleci. Zapytaliśmy ich, co to oznacza. Odpowiedzieli, że dusze wszystkich naszych przodków, nieświadomych istnienia Białego Chrystusa, cierpiały wieczne tortury. Los taki miał spotkać nawet dusze naszych największych herosów i heroin.

Byliśmy ludem, który z radością witał zajmującą opowieść, a jeszcze goręcej dobry żart. Dlatego, choć obrażało nas porównanie naszych bogów do diabłów, uprzejmie słuchaliśmy do chwili, gdy zdaliśmy sobie sprawę, że kapłani Chrystusa nie żartują i znają tylko jedną opowieść. O czczeniu swego Białego Chrystusa mówili *poważnie*. Z tego co nam powiedzieli wynikało, że kapłani korzystali z czarów, aby przemieniać wino w jego krew i chleb w jego ciało. *Jego wyznawcy jedli więc ciało i krew swego Boga!*

Chcieli też, abyśmy czynili inne dziwne rzeczy. Mieliśmy więc starać się być słabi i potulni, zamiast

być mocni. Mieliśmy wielbić owce ponad wilki i nie bronić się, jeśli ktoś nas zaatakuje! I, co najważniejsze, do ich Boga mieliśmy modlić się *na kolanach!*

Po upływie zaledwie dwóch dni uprzejmie poprosiliśmy kapłanów Chrystusa o odejście. Kiepsko nas zabawili, w zamian za żywność i gościnność, jakiej im udzieliliśmy. Prawdę mówiąc, każdy z nas zgadzał się, że ta dwójka była bez wątpienia najbardziej niepożądanymi i nudnymi gośćmi, jakich kiedykolwiek mieliśmy nieszczęście spotkać.

Swego chamstwa dowiedli, gdy kiedy poprosiliśmy ich o opuszczenie naszego siola. Odmówili!

Następnego ranka znaleźliśmy ich na naszej świętej polanie, niszczących rzeźby naszych bóstw i ścinających Święte Drzewa.



Oczywiście mieliśmy prawo ich za-
bić, ale byli obcy w naszym kraju i –
co było oczywiste – niespełna rozumu.
Daliśmy im więc małą łódkę i zmusili-
śmy, aby odpłynęli.

Kiedy zniknęli za załomem fiordu,
z naszych piersi wyrwały się okrzyki ulgi
i radości. Jednak teraz zbliżało się do nas
pięciu takich ludzi. Pomruki mych krew-
niaków były w pełni zrozumiałe. Sam
też wyraziłem swoje niezadowolenie.
Naszą jedyną nadzieją było to, że nie
wszyscy kapłani Chrystusa byli tacy jak
dwójka, która odwiedziła naszą ojczy-
znę. Wkrótce przekonaliśmy się, że przy-
najmniej ich przywódca był inny.

On pierwszy wyszedł na ląd. Za-
skoczył nas, mówiąc całkiem dobrze
w naszym języku. Wyjaśnił, że spędził
nieco czasu wśród mego ludu, który
wyemigrował na północne wyspy jego
ojczyzny. Przedstawił się jako biskup
Eadfrith, a wyspę nazwał Świętą Wy-
spą Lindisfarne.

Kolejną niespodzianką było to, że
biskup przywiózł dla nas dar. Każdy
z towarzyszących mu czterech ludzi
niósł dla nas bukłak pełen wina.

Skórzane naczynia nie zawierały co
prawda trunku tak ciężkiego jak miód
lub ale, do których byliśmy przyzwy-
czajeni, lecz podziękowaliśmy ser-
decznie, kolejno pijąc z bukłaków po
kilka łyków czerwonego wina.

Niektórzy spośród krewnych, pa-
miętając co tamta dwójka mówiła o na-
szych bogach, wykorzystali sposobność i wzniesli toast,
mówiąc przy tym imię ich ulubionego boga. Lecz pozo-
stali – w tym ojciec i ja – pomyśleliśmy, że to nieuprzej-
my sposób potraktowania darczyńców, choćby i kapła-
nów Chrystusa.

Na dźwięk imienia swego Boga przybysze przeże-
gnali się. Zabawne było widzieć, że czyniony przez nich
gest był niezwykle podobny do znaku robionego przez
naszych ludzi, do znaku Thora, którym błogosławiliśmy
nasze domy, małżeństwa, dzieci i broń.

Nie powinniśmy z taką gotowością przyjąć ich daru.
Piliśmy coś więcej niż tylko wino. Domieszano do nie-
go jakiś środek nasenny.

Ocknęliśmy się na plaży w pobliżu naszej łodzi.
Związano nam mocno ręce i nogi, zabrano broń, a nawet
ubrania!

Ściemniało się. Nadchodził przypływ.

Z początku sądziliśmy, że chcą nas utopić w napływa-
jących wodach, ale nasze przeznaczenie miało być inne.

Kiedy wieczorne niebo powoli się ściemniało, a my



bezsukutecznie próbowaliśmy się uwolnić, tam, gdzie
była wyspa, ujrzelśmy trzy odległe światła.

Światła zbliżyły się i okazały pochodniami zatknię-
tymi na dziobach małych łódek. Wioślarzami byli ka-
płani Chrystusa. Lecz tym razem ludzie z krzyżami na
piersiach nie byli sami.

Kiedy dobili do wybrzeża, z każdej łodzi wysiadło
po czterech kapłanów, którzy przyklękli na piasku, gdy
z łodzi wychodził pasażer.

Pasażerowie byli wysocy i chudzi, ubrani na czarno
jak kapłani, ale ich podługie, wykrzywione twarze by-
ły blade niczym zimowy księżyc. Tkwiły w nich wiel-
kie oczy, błyszczące tak, jakby były rozżarzonymi
węglami.

Poruszali się nienaturalnie. Skokami. Prawie jak ptaki.
Chwilę później poznaliśmy, kim byli.

Uklękli wśród nas i szarpnięciami swych ostrych
kłów rozdarli gardła kilku naszych ludzi, zlizując bu-
chającą szkarłatną krew.

Pod niebo wzbily się przerażone wezwania do na-

szych bogów i przekleństwa. Jednocześnie wszyscy próbowaliśmy się uwolnić, nie chcąc potulnie oczekiwać na nadchodzącą rzeź. Lecz nigdy do niej nie doszło. Zamiast niej wydarzyło się coś innego.

Z północy nadeszła zimna bryza, szybko przeradzając się w wyjący wicher, zmieszany z innym dźwiękiem, dobiegającym z pustego nieba. To było zwierzęce wycie, coraz głośniejsze i głośniejsze, aż nagle zupełnie ucichło, odeszło. *We mnie.*

Przestałem się bać. Miejsce strachu zajął szal.

Krzyknąłem. Chciałem wezwać Odyna, lecz zamiast tego z mej piersi dobył się zwierzący skowyt wściekłości. W górującym nade mną niebie ujrzałem człowieka-wilka, którego rozpoznałem jako połączonego Odyna i Fenrisa z mej dziecięcej wizji.

Odyn-Fenris spojrzał na mnie i wyszeptał runy, które usłyszałem tylko ja. Zacząłem się zmieniać.

Przepłynęła przeze mnie nieludzka siła, kiedy Dar Szału przeistoczył me ciało. Zerwałem więzy i skoczyłem na równe nogi. Stałem się żądnym walki berserkerem, człowiekiem-wilkiem.

Najbliższego krwiopicę uderzyłem swymi pazurami i prawie uciąłem mu głowę. Później, wyjąc w szale, zaatakowałem i zniszczyłem drugiego z potworów. Trzeci umknął jednak na łódź i chroniony przez kapłanów Chrystusa, którzy rzucili się na mnie, powiosłował na morze, nim pozbyłem się ostatniego, stojącego na mej drodze. Ponieważ nie było już wrogów, moi towarzysze zaczęli się obawiać, że teraz zabiorę się za nich. Takie rzeczy zdarzały się walczącym berserkerom. Jednak Szał mnie opuścił i powróciłem do swej ludzkiej formy. Mięśnie mnie bolały, ale w duszy mi grało na myśl o gwałtownej przemianie, którą właśnie przeszedłem.

Uwolniłem ojca z więzów, a później zacząłem rozwiązywać leżących obok niego ludzi, podczas gdy on uwalniał innych. I wtedy, w świetle dwóch pochodni płonących na pozostałych łodziach, zobaczyłem, że najpierw pierwszy, a później drugi zabity krwiopicja porusza się. Lecz nie, tak naprawdę nie ruszali się. Ruszała się tylko ich skóra. Lub raczej coś *pod* nią.

Przypominałem sobie znalezione kiedyś zdechłego zwierzę, wypełnionego robakami, których drgania spowodowały, że rozkładająca się skóra ruszała się dokładnie tak samo, jak drgała teraz skóra krwiopiczów. Ale w nich nie było robaków.

Z dwóch ciał wylała się fala ciemnych, wijących się stworów. Szybko i cicho wypełzły na ziemię i zaatakowały nas, gryząc, próbując wryć się w nasze ciała niczym zgłodniałe pijawki!

Walczyliśmy z nimi, rozpaczliwie miażdżąc

je bosymi stopami, rozrywając je niczym zropiałe narośla. Wyciekająca z nich ciecz śmierdziała jak płyn wydobywający się z gnijącej ryby. W dotyku przypominała lodowate krople zamarzającej wody z górskiego strumienia.

Chwyciłem pochodnię i uderzyłem nią w jedną z lodowokrwistych rzeczy. Uciekła od ognia, zabulgotała z gorąca i eksplodowała.

Wrzaskiem oznajmiłem to, co zrobiłem. Ojciec pochwycił drugie łuczywo i pomógł mi walczyć. Przeciwników było jednak tak wielu, że nie mogliśmy ich wszystkich powstrzymać. Dwóch naszych wciąż związanych ludzi zastygło w bólu i przerażeniu, gdy pozostali napastnicy – mimo czynionych prób przeszkodzenia im – wkręcili się w ich ciała i zaczęli pożerać ich od wewnątrz.

Ich krzyki osłabły, gdy *rzeczy* wyssały ich krew i płyny. Skóra nieszczęśników zrobiła się biała niczym zimowy księżyc. Twarze wykrzywiły się i wydłużyły. Później obaj przestali się ruszać, a my wiedzieliśmy, że są martwi. Lecz nagle otwarli powieki, a ich oczy błyszczały tak, jakby były rozżarzonymi węglami.

Krępujące ich pęta rozluźniły się, ponieważ wychudły im ciała. Obaj gwałtownie starali się uwolnić.



Mój ojciec ruszył, żeby ich powstrzymać. Krzyknął, że musimy ich wrzucić do łodzi, które później podpalamy.

Pospiesznie spełniliśmy jego polecenia, a później w milczeniu patrzyliśmy na płonące łódki. Obserwowaliśmy ciała naszych krewnych, pokryte pęcherzami, powoli czerniejące w ogniu. Słuchaliśmy ich zwierzęcego wycia.

Ojciec i ja z łuczycami w dłoniach upewniliśmy się, że żaden z mrocznych stworów nie uciekł płomieniom.

Płonące ciała straszliwie napuchły, gdyż wypełniające je rzeczy rozszerzały się pod wpływem ciepła. Po chwili poczerniałe skorupy nieszczęśników rozpadły się, wybuchając zgnilizną.

Żaden płazący się kształt nie uciekł z ognia, lecz wiedzieliśmy, że to jeszcze nie koniec okropności. To był dopiero początek.

Ci, którzy przeżyli, jak jeden mąż spojrzeli ponad ciemną wodą ku wyspie. Ku Lindisfarne.

Zrobiliśmy więcej pochodni. W drakkarze odnaleźliśmy swoją broń i odzież. Sądziliśmy, że kapłani Chrystusa chcieli sprzedać nasze ubrania i łódź, po tym, jak już nas zabiją.

Wystawiliśmy strażę na wypadek nowego ataku. Reszta przez całą noc pracowała przy naprawie okrętu.



O brzasku ósmego dnia szóstego miesiąca roku 793 kalendarza kapłanów Chrystusa powiosłowaliśmy Łabędzioskrzydłym ku wyspie.

Zabiliśmy wszystkich, którzy stali nam na drodze, lecz krwio pijcy, który wcześniej zdołał nam uciec, nie odnaleźliśmy. Uciekł gdzieś nocą. Znaleźliśmy jednak miejsce, gdzie wcześniej krył się on i jego towarzysze. Wyczuliśmy tam ich smród.

Powróciliśmy do domu, zabierając ze sobą łup z wyspy – złoto i srebro, odnalezione przez nas w budynku, gdzie kapłani Chrystusa oddawali cześć żyjącemu trupowi swego Boga.

Naszą historię opowiedzieliśmy krewniakom i innym pobratymcom. Pokazaliśmy im nasze łupy, ponieważ wiedzieliśmy, że w następnych najazdach będą nam towarzyszyć raczej z chęci wzbogacenia się, niż pomocy w zniszczeniu ocalałego potwora.

Nie wiem, czy udało się nam odnaleźć tego właśnie krwio pijcę. Wiem tylko, że znaleźliśmy wielu mu podobnych, choć niektórzy byli nieco inni, bo nie mieli wewnątrz ciemnych istot.

Znaleźliśmy ich w piwnicach na Lindisfarne. Tam i jeszcze w kilku innych miejscach – nie zawsze w kościołach Chrystusa – dostępu do nich strzegli jego kapłani.

Gdziekolwiek ich znaleźliśmy, niszczyliśmy ogniem zarówno ich, jak i te ciemne rzeczy, żerujące w ciałach. Rzeczy wydające się małymi, brązowymi woreczkami krwi. Pasożyty. Zło Żmija.

Zastanawialiśmy się, skąd wzięły się te rzeczy. Z Południa? Czy dotarły na Zachód i Północ wraz z postępem kapłanów Chrystusa? Czy za pokonaniem i zastąpieniem miejscowych wierzeń Europy przez religię Białego Chrystusa stali krwio pijcy? Czy to zachcianka potworów dała początek masywnym katedrom, pod którymi mogli bezpiecznie spoczywać? A może ich więzi z kapłanami Chrystusa były stosunkowo niedawne, wykorzystywali ich, by w wygodny sposób szerzyć zło starsze od samej religii?

Lecz tak naprawdę to nie historia i pochodzenie krwio pijców były dla nas najważniejsze. Znacznie ważniejsze było ich zniszczenie, ochrona naszej północnej ojczyzny. Naszego ludu. Nasze przeżycie.

Można więc rzeczywiście powiedzieć, że ludzie Północy, zwani przez innych Wikingami, stali się zabójcami kapłanów Chrystusa – najpierw na Lindisfarne, później gdzie indziej. Do Walii dotarliśmy w 795, do Szkocji w 798. W następnym roku była Francja, później Irlandia, Rosja, Ukraina – gdzie w Karpatach znaleźliśmy wiele pijawek – Hiszpania, Maroko, Grecja, Włochy. Wciąż dalej i dalej. Ci z nas, którzy wiedzieli, szukali wciąż nowych potworów, nowych sług ciemności, które można by zabić.

Ja i inni z Pomiotu Fenrisa, ci, w których żyłach płynęła krew garou, którzy brali udział w wyprawach, spotkaliśmy po drodze innych mających Dar. Przeciwników

Żmija, z których niektórzy walczyli z krwiopicami o wiele dłużej niż my.

W Grecji spotkaliśmy szczep znany jako Czarne Furie, składający się w całości z nieustraszonych wojowników, dzielnych obrońców i wyznawców Dzikuna. W wielu miejscach napotkaliśmy garou ze szczepów Cichych Wędrowców i Czerwonych Szponów. Ci ostatni we wszystkich ludziach widzieli wysłanników Żmija. Chcieli z nich oczyścić Matkę Ziemię.

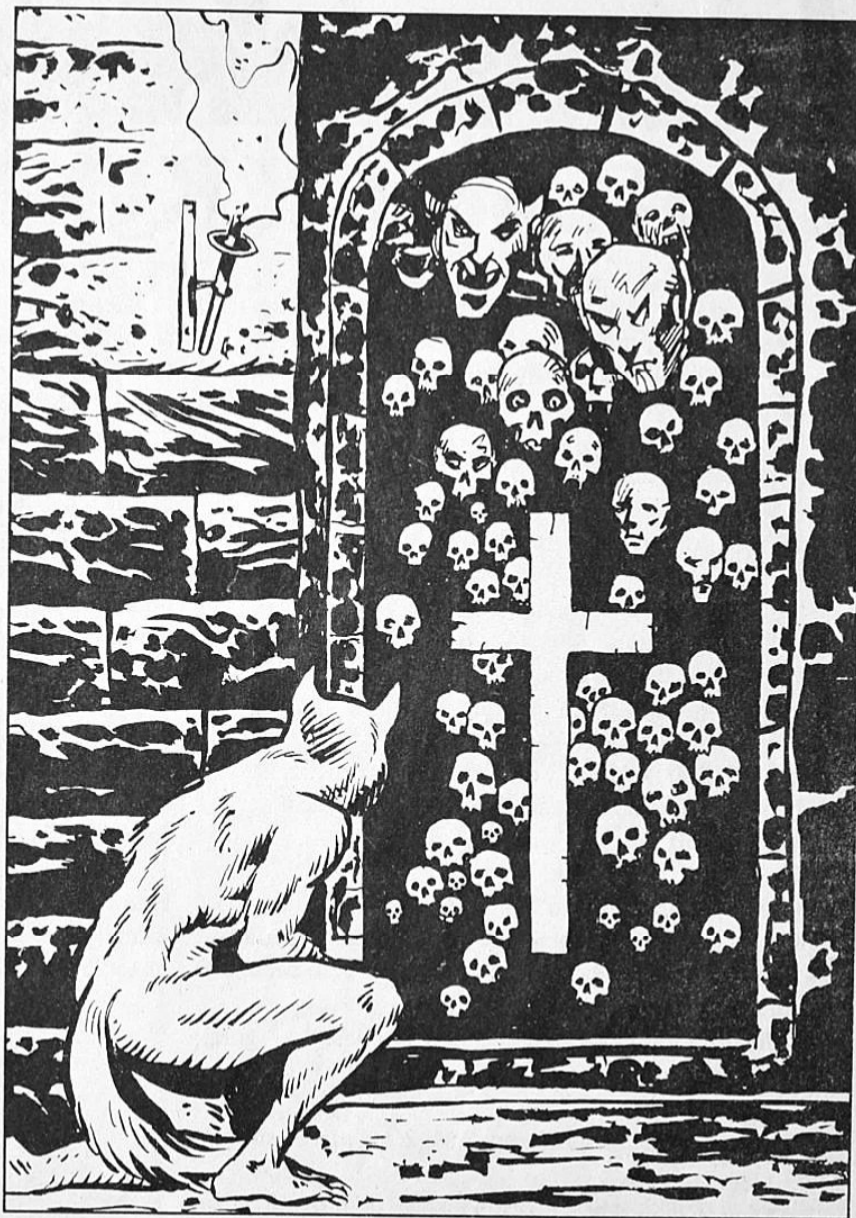
Podczas naszych wypraw spotkaliśmy też innych walczących przeciw Żmijowi, nie tylko wojowników garou. Ku naszemu zaskoczeniu, było wśród nich kilku kapłanów Chrystusa, którzy nie poddali się złu. Obawiając się podstępów, trzymaliśmy się jednak od nich z dala.

Teraz widzisz, jeśli wierzysz w moją opowieść, że historia mówi wiele kłamstw, gdyż zapisują ją nasi wrogowie, noszący krzyże słudzy Żmija.

Czy wciąż wierzysz, że krwiopiców, zwanych inaczej wampirami, odpędza znak krzyża? My przywykliśmy uważać go za ich symbol. Gdzie można znaleźć schronienie lepsze, niż w miejscach, o których legendy twierdzą, że pijawki nie mają do nich dostępu? Z pewnością żaden walczący ze Żmijem chrześcijanin nie pomyślał nawet, by tam ich poszukać. *Lecz my pomyśleliśmy.* I szukaliśmy. I wciąż szukamy, my i nasi potomkowie, którym bogowie przekazali dar nieśmiertelności. Szukamy ich nawet dziś.

Tak, dziś. Gdyż potwory rozpełzły się szybciej, niż mogliśmy je zabić, a teraz są na całym świecie. Nie ma miejsca, w którym nie leży krwiopicja, czekający na zapadnięcie ciemności po to, by wyjść ze swej krypty i po raz kolejny pić krew żywych. Najlepiej jest im w miastach.

Niektórzy powiadają, że rozwój ludzkich osad był ich zamysłem, gdyż łatwiej im jest w nich ukryć zbrodnie i ofiary, które rzadko, *poza nami*, ktokolwiek znajduje. Szczep garou, zwany Tubylcami Betonu, podążył



jednak za potworami i marząc o zemście, przystosował się do życia w miastach.

Bądź pewny, że mój szczep – Pomiot Fenrisa – jest zawsze gotowy. Na naszych szyjach wiszą Młoty Thora, a kiedy zabijamy, krzykiem wzywamy Odyna i Fenrisa.

Miejmy więc nadzieję, że my, których historia nazywała barbarzyńcami, będziemy żyć wiecznie, stając się bestiami potworniejszymi od tych, które zabijamy, żeby bronić naszą świętą Matkę Ziemię i wszystkie jej dzieci, wliczając w to takich jak ty.

Chwała Fenrisowi! Odynowi! Thorowi! Czy chcesz wiedzieć więcej? Być kimś *innym*? A może nie?

*Wyglądał niczym posąg Thora, gdy jego pewna dłoń
unosila się i opadała, wbijając głębiej i głębiej miłosierny kotek,
a z przebitego serca tryskała i wylewała się krew.*

– Bram Stoker, *Drakula*

MIASTECZKO YARMIE

– Psze pana!
 – Czego chcesz, smarkaczu?
 – Psze pana... może kupiłby pan pierścień?
 – Czy ja wyglądam jak sklep jubilerski? Zjeżdżaj, smarku!
 – Ale on jest... magikowy!
 – A skąd ty to możesz wiedzieć, gamoniu?
 – No bo... ukradłem go magikowi, to musi być magikowy!
 – Hmm... no, ciekawe... Kedgar, rzuć no okiem...
 – Fakt, magiczny.
 – Dobra. Ile chcesz za niego, mały?
 – No... pięć sztuk złota!
 – Masz tu dwie i zmiataj. Grzeczne dziecko. Zobaczmy teraz... założę go na palec... nic. Warte to coś, Kedgar?
 – Nie musi działać od razu. Ja bym nie wyrzucił.
 (Pół dnia później).
 – Ej, ty! Stój, powiadam!
 – Czego chcesz, dziadku?
 – Czego ja chcę, ty złodzieju?! Ja?! Już ci pokazuje!!!
 – Au! Weź tę łagę! Bo jak... – no to masz, sam chciałeś!
 – Straż tu leci, zabierajmy się stąd!!
 (Nadbiega straż, szamotanina. Halabardnicy są górą. Kapitan pomaga leciwemu magowi pozbierać się z bruku. Wokół gapie).
 – Trzymać ich tam porządnie! Mistrzu, nic ci się nie stało?
 – Nic... dzięki, młody człowieku... pomóż mi z tą łaską... Jeszcze słaby... Złodziej paskudny, dał mi w twą drogą i obrabował...
 – Ten panie? Każę go oćwiczyć i urznąć mu prawicę...
 – Nie! To nieprawda!! Jestem niewinny!!! Kupiłem go, przysięgam!
 – Cicho siedź, bo oberwiesz. Zabrać go, chłopcy!
 – Zaczekaj, młody człowieku. Może uda się wymyślić coś zabawniejszego...

W miasteczku Yarmie dzieje się wiele dziwnych rzeczy. Wiele banalnych, zdawać by się mogło, zdarzeń ma nieraz poważne konsekwencje. Coś takiego spotkało Kedgara i jego kumpla, którzy wpadali się w niemałe tarapaty.

A było to tak. Młody, ale zdolny złodziejaszek zaaplikował miejscowemu magowi narkozę, po czym zaopiekował się jego sakiewką i biżuterią. Czarodziej był jednak choletrykiem i gdy tylko doszedł do siebie, ruszył w ślad za bezczelnym łotrzykiem, prowadzony magią skradzionego pierścienia. Chłopak, nie w ciemną bity, wcisnął pierścień w rękę pierwszego lepszego frajera, który zapłacił za jego zbrodnię. Tym frajerem okazał się być przyjaciel Kedgara.

Jak się wszystko skończyło? Staruszek miał znajomości w mieście, dlatego też straż bez szemrania uwolniła obu nieszczęśników. Mag obdarzył ich na drogę klątwą. Odtąd, co jakiś czas, cudza własność nabierała zwyczaju materializowania się w plecaku (kieszeni, rękawie) towarzysza Kedgara, aby w chwilę potem wypaść z głośnym brzękiem. Niezależnie od tego czy były to klejnoty, biżuteria, srebrne łyżeczki, pergaminy, czy też sakiewki, nie zjednywało mu to wielu przyjaciół. Co więcej – starzy znajomi zaczęli od niego stronić. Co się z nim dalej działo – nie wiem. Pewnie w końcu zrobił coś szalonego.

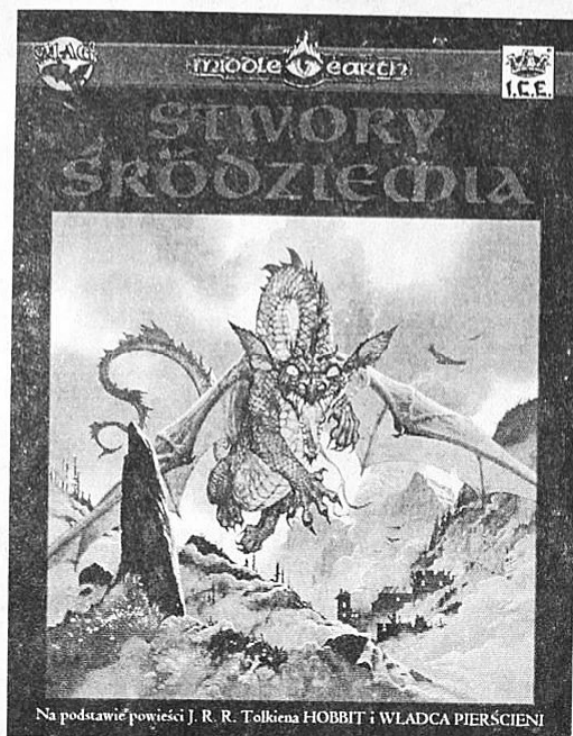
Komentarz: Mistrzu Gry! Denerwuje cię ten wredny typ o lepkich paluszkach i moralności Kalego (pardon, Thruda)? Chciałbyś delikatnie zwrócić mu uwagę, że sformułowanie „cudza własność” ma jakieś znaczenie? Możesz zacząć resocjalizację od incydentu z pierścieniem.

Smaczek całej sytuacji polega na tym, że kupujący dobrze wie, skąd pochodzi towar. I oczywiście lekceważy informację. A potem może mieć pretensję tylko do siebie. A tobie nikt nie zarzuci, że postępujesz nie fair.

Marcin Kulczycki



Bartosz Minkiewicz



STWORY ŚRÓDZIEMIA

DODATEK DO GRY „ŚRÓDZIEMIE”

*Smok leciał nisko.
Kiedy zatoczył krąg, księżyc ukazał się
ponad wschodnim wybrzeżem,
oświetlając potężne skrzydła bestii...
Smaug nadleciał po raz kolejny,
niżej niż poprzednio, a gdy obrócił się
i zanurkował, jego brzuch błysnął odbitym
od klejnotów białym światłem księżyca.
Ale jedno miejsce pozostało ciemne...*

J.R.R. TOLKIEN, HOBBIT

Smaug – smok ognisty – to tylko jeden z ponad dwustu potworów znanych z książek Tolkiena, których pełny opis umieściliśmy w tym podręczniku. Gatunek, historia, moce, cechy, charakter – wszystko czego potrzebujesz, aby włączyć je do swojej kampanii.

Ponadto:

- 21 czarnobiałych map
- zasady konwersji do innych systemów
- rozdział opisujący systematykę i historię powstania stworów opisanych w podręczniku.

Już w sklepach!



KSIĘGA STRAŻNIKA

DODATEK DO GRY „ZEW CTHULHU”

Księga Strażnika to kolejny przerażający dodatek do gry fabularnej Zew Cthulhu. Podręcznik podzielony jest na cztery części.

Pierwsza dotyczy Ksiąg Wiedzy Mitów, a przedstawia czytelnikowi takie pozycje jak *Necronomicon* czy *Revelations of Glaaki*. W opisach poszczególnych tomów znajdziecie między innymi przykładowe czary i informacje na temat sposobu korzystania z zawartej w księdze wiedzy tajemnej.

Informacje zawarte w części drugiej przełamują stereotyp zakazanych kultów. Wydaje ci się, że kultysty to szaleńcy poubierani w prześcieradła z kapturem, wymachujący zakrwawionymi nożami? Nie tym razem! Oto przed wami tajemnice Bractwa Bestii, Zakonu Miecza Św. Jerome’a, Kultu Cthulhu... Nie czytać po zmierzchu!

Ci, którym starczy odwagi, mogą przejść do części trzeciej. Napotkają w niej obrzydliwy i przerażający świat obcych istot, ich celów, wartości i zwyczajów. Ghoule, owady z Shagghai, Grzyby z Yuggoth, a to dopiero początek... Ostatnia część przedstawia okryte legendą i mgłą zapomnienia mityczne krainy. Atlantyda, Kaddath, Mu, Valusia, Yuggoth... Czy bohaterowie prowadzeni przez twoich graczy są przygotowani na niespodziewane wakacje?

Już w październiku!

SAMO SIĘ PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW

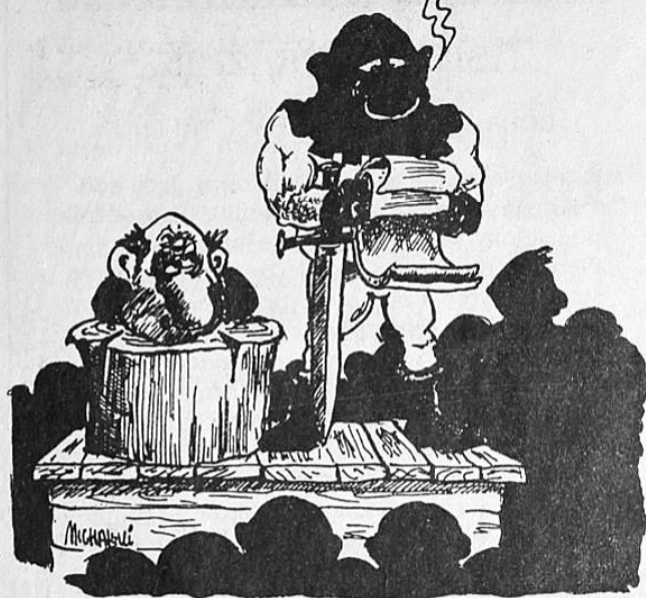
Redaguje zespół:
Ci co zwykle
i jeszcze

Korekta:
Chochlik
drukarski

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

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

A TERAZ
REKLAMY...



Maciej Michalski

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Mówią, że gdzieś w Czarnej Puszczy znajduje się Szmaragdowe Jezioro. Podobno w jego toni zapisane są starożytne sekrety magii. Jednak postronny obserwator nie zwróci zapewne uwagi na lekkie zawirowania wody i dziwnie pomarszczone fale. Aby odczytać sekrety jeziora trzeba osiąść dogłębną wiedzę i mieć ogromne doświadczenie. Szmaragdowe Jezioro jest dla wtajemniczonych niczym wielka, cudowna księga. Uważać jednak należy, aby się zbytnio nie zatopić w lekturze...

Stawek

ŚNIADANIE NA TRAWIE

Zawsze twierdziłem, że nie ma to jak dobre śniadanie na trawie. Cisza, spokój i ten bliski, bezpośredni kontakt z naturą. Ale cóż, żeby zjeść porządne śniadanie na trawie, trzeba sobie na nie najpierw zapracować. Ostrożnie wyrzałem zza pogórka. Śniadanie stało sobie spokojnie na trawie

i jak dotąd jeszcze mnie nie spostrzegło. Machnąłem mocno skrzydłami i wysoczyłem zza wzniesienia. Po kilku sekundach byłem już przy nim. Jeszcze przez chwilę beczało żałośnie póki nie skręciłem mu karku. Tak, nie ma to jak śniadanie na trawie.

Stawek

WIDZIAŁEŚ TEN NOWY
PROSZEK DO PIECZENIA?



SAMO SIĘ PRZEDSTAWIA

KĄCIK KULINARNY

Witamy w dziale recenzji i porad kulinarnych. Ta nowa rubryka tworzona jest przez naszych nieustraszonych redaktorów, którzy z narażeniem zębów i żołądka docierają do tajemnych miejsc kulinarnej rozputy. Tym razem zajrzemy do lokalu pod skromną nazwą „Duża Jajecznicza i Mnóstwo Browaru”. Oto szczegółowy jadłospis tego przybytku:

Zupy:

Zupa z trupa
Przecier czyli zacier
Barszcz rycerski – danie jednohełmowe
Paladyńska zalewajka
Rosół z kury (ewentualnie z Kurzymisia)

Zestawy:

„THRUD” (obiadowy)
Barszcz z elfimi uszkami
Pulpety mielone
Deser ze śliwą

„THRUD II” (kolacyjny)
Siekane gołąbki (prosto z klatki)
Kaszalot w oleju
Stek (bzdur, oczywiście)

Desery:

Kisiel z goblinów (danie przyrządzane osobiście przez karczmarza na oczach klientów)
Małpie mózdzki a'la Arturius Babka „ognista” (podawana w osobnym pokoju za dodatkową opłatą)
Pół Naleśnika z Przeciwnika

Napoje:

Cola z Colargola
Kompot ze świeżych rosówek
Szarlotka

Dania pożegnalne:

Dyńka (rozdawana darmo-wo przez ochroniarzy)

Ocena ogólna – 4 czaszki (choć właściwie pięć, Yossa przed chwilą przyniósł jeszcze jedną; od początku wiedziałem, że ta knajpa mu się podoba).

Gorąco zachęcamy naszych Drogich Czytelników do nadsyłania relacji opisujących różne kulinarne przygody. Spokojnych wypróbników!

BIG, FAT
AND ALWAYS HUNGRY

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Zdechła mysz.
Czyżby zakładka?

Sławek



Maciej Michalski

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

*Styszałem kiedyś o magu, który dora-
biał sobie malując smokom czerwone
oczka, żeby mogły ukrywać się przed ry-
cerzami wśród jarzębiny.*

*Znam maga, który zarabia sprzedając
demonom pierniki w czekoladzie.*

*Znam też takiego, który po to, aby zna-
leźć pewnego dzina, założył skup butelek.*

*Znam też czarodzieja, który nauczył
się chodzić po wodzie tylko po to, żeby
nie zostawiać za sobą śladów.*

*A niektórzy uważają, iż jestem dziwny,
tylko dlatego, że noszę płaszcz w mucho-
morki.*

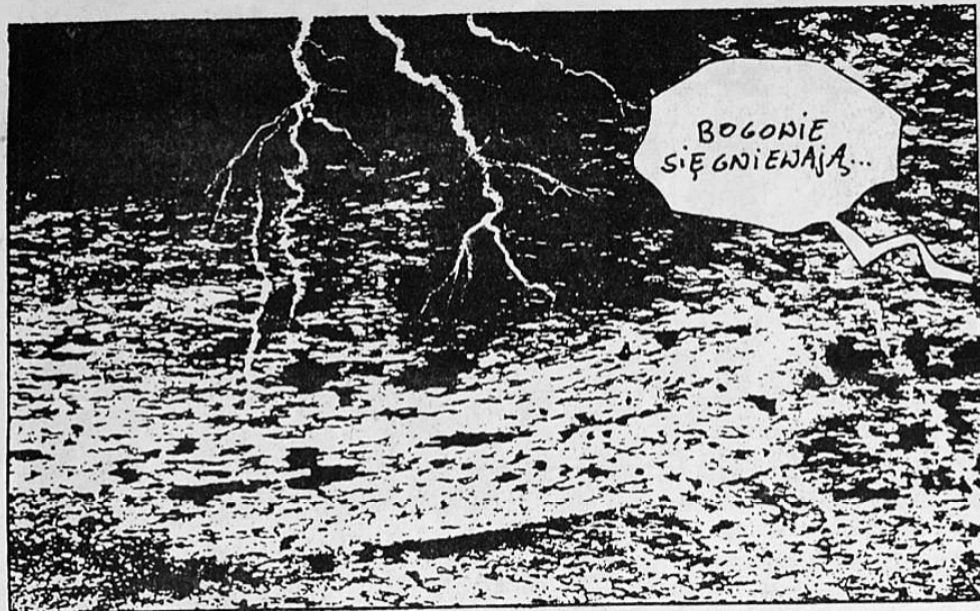
Sami zgadnijcie, kto

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

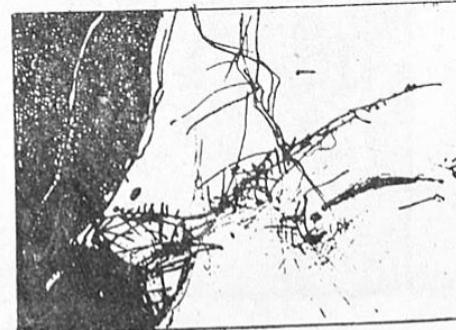
*Znajdujące się obok zakłęcie otwiera
przejścia pomiędzy światami. Należy
uważać, gdy używa się tego czaru otwie-
rając drzwi do piekła. Ze względu na
specyficzne położenie tego miejsca, za-
klęcie działa wtedy jak zapadnia.*

Sławek

PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



NIKT Z TUTEJSZYCH
NIE WSLEDZIŁBY DO
LASU W TAKĄ POCODĘ
O NIE... KRWANE
BESTIE, DEMONY Z
NAJGŁĘBSZYCH OTCHRA-
NI TELC CHORELO
ZIEMSKIEGO ŁONA..
...ZA KAŻDYM KRIA-
KIEM... WSZĘDZIE.
PRZERAŻAJĄCE.



PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



BY
KONIEC



**Centralny Urząd Bezpieczeństwa
Oddział Harmont
Montreal, 4 grudzień 2013
Karta Osobowa - Biogram [wersja skrócona]
POZIOM TAJNOŚCI B
TYLKO JEDNA KOPIA. NIE POWIELAĆ.
POUFNE.**

Elliot, Mike
Ojciec: Stephen Elliot
Urodzony: Harmont, 26 wrzesień 1980
Zmarł: Harmont, 16 styczeń 2005

Obiekt posiadał wykształcenie średnie (wykaz szkół w załączniku nr 1). Od roku 1997 notowany. Do dnia zgonu obiekt dopuścił się 1 włamania, 1 napaści czynnej na stróża prawa, a także 6 razy nielegalnie przekroczył granice obszaru skażonego (dokładnie chodzi o obszar nr 1). Ponadto obiekt trudnił się nielegalnym handlem obcą technologią, naruszając w ten sposób prawa konsorcjów 1st East oraz Pillman Enterprises do sektorów 12, 14 oraz 15 obszaru skażonego i wszystkich zawartych w nich znalezisk. Obiekt prawdopodobnie dużo częściej prowadził nielegalną eksplorację, niestety pomimo prowadzonego dochodzenia nie zdołano zgromadzić wystarczających dowodów na potwierdzenie tej tezy. Obiekt łącznie spędził 2 lata i 3 miesiące w miejscach odosobnienia MO-56, MO-26 oraz MO-21, oddziały A, A oraz B (odpowiednio). Ponadto obiekt uiszczył grzywny w łącznej wysokości 6300 ICU. Obiekt do roku 2004 posiadał dwa konta bankowe na których zazwyczaj przechowywał niewielkie sumy pieniędzy. Do roku obiekt 1999 pozostawał w związku małżeńskim z Judy Brunner, córką Lucasa Brunnera. Obiekt zginął w wypadku w fabryce lakierów „Paintrix Ltd.” (firma z siedzibą w Harmont, prawdopodobnie powiązana z konsorcjum 1st East; raporty z do-

chodzeń w załącznikach nr 6, 7 oraz 8). W trakcie oględzin miejsca wypadku odnaleziono 3 częściowo zwęglone ciała mężczyzn w wieku od 25 do 35 lat. Identyfikacja stomatologiczna potwierdziła tożsamość zwłok obiektu z błędem wynoszącym 36% (dokładny raport patologa z sekcji w załączniku nr 2). Wypadek był najprawdopodobniej spowodowany umyślnie, jednak z braku dowodów dochodzenie w tej sprawie umorzono.

Kiedyś nazywałem się Mike Elliot. Przez długie lata byłem stalkerem. Z trudem unikając patroli służb bezpieczeństwa konsorcjów przemyciłem się do Strefy i szabrowałem różne artefakty. Z niemałym trudem sprzedawałem je zaufanym paserom i swoim stałym klientom. Czulem, jak z każdym rokiem zacieśnia się wokół mnie sieć różnych powiązań. Dzięki nim powoli stałem się znany. Zaczęłem szybciej znajdować klientów. Jednak sława ma swoją cenę.

Pomimo, że zachowywałem dyskrecję moja skromna osoba wzbudziła zainteresowanie konsorcjów i policji. Musiałem uważnie zacierać po sobie ślady. Musiałem się stale kontrolować, aby nieopatrnie nie powiedzieć czegoś, co mogłoby mi zaszkodzić. Mimo zachowywania tej ostrożności parę razy trafiłem do miejsca odosobnienia, jak eufemistycznie nazywa się więzienia dla Skażonych.

Lecz to nie wszystko. Aby móc spokojnie prowadzić swoją działalność musiałem zdobyć wielu znajomych i przyjaciół. Większość z nich trzymała ze mną tylko z uwagi na wręczane im przeze mnie prezenty i łapówki, które pochłaniały większą część moich wynagrodzeń. Ale wszystko to miało swój cel - niektóre znajomości zapewniały mi odpowiednie alibi. Inne pozwalały mi wkraczać bez problemu do Strefy lub upłynniać zdobyte z trudem materiały. Niektóre z kontaktów nawiązywałem i podtrzymywałem tylko aby ukryć inne.

Pewnego dnia uświadomiłem sobie coś oczywistego, co już dawno powinienem zauważyć. Poczulem, że jestem fragmentem sieci. Złożonej pajęczyny powiązań. Jednym z ogniw niewyobrażalnie długiego ludzkiego łańcucha. Śledziłem ruchy konkurentów i wrogów, a oni uważnie analizowali wszystkie moje posunięcia. Zrozumiałem, że wiedza daje mi potężną władzę. Ale rozumiałem też, że będąc pionkiem nie mam szans w tej grze.

Dziewięć lat temu miałem wypadek. Wtedy, wraz z ciałem pewnego pechowego nieboszczyka spłonęła moja przeszłość. Teraz nie istnieje.

Nie jest łatwe życie człowieka, którego nie ma. Niewidzialny człowiek nie może mieć normalnej rodziny. Nie może odwiedzać swoich bliskich. Wszelkich zakupy musi wykonywać na czarnym rynku przez podstawionych ludzi. Stale musi zmieniać kryjówki. Jednak pomimo tych niewygód cieszę się ze swojej decyzji. Wreszcie czuję się niezależny. Nie mogę opuścić Harmont i nie mogę odrzucić dziedzictwa Strefy, a jednak czuję się wolny.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 3 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 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, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ♦ oznacza cenę promocyjną. Dotyczy ona produktów, które jeszcze się nie ukazały i jest niższa niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Wszystkie ceny aktualne do
05.11.1996

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-33
MIM5-33 3 zł 50 gr
Uwaga: Numery 19-20 i 31-32 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 35 do numeru 40
PP35 20 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 35 do numeru 37
PK35 10 zł
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2
LB1-2 3 zł 90 gr
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3
LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4
LB4 15 zł
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

TAKTYKA I STRATEGIA

Taktyka i Strategia nr 1, nr 2, nr 3
TIS1-3 4 zł 90 gr
Pismo dla miłośników żetonowych gier strategicznych. Opisy historycznych bitew, scenariusze do systemu Battle 1943-45.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
WHRPG 52 zł
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

Galeria bohaterów

WHBOH 15 zł
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Liczmistrz

WHLCZ 19 zł 50 gr
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu licznemu – władcy żywiołów, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

Potępieniec

WHPOT 19 zł 50 gr
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf”, powiązanych w jedną kampanię. Dodatkowo scenariusz do kampanii „Wewnętrzny wróg” oraz liczne nowe czary, przedmioty magiczne i zasady (m.in. dotyczące walki). 104 strony.

Wewnętrzny wróg

WHWEW 19 zł 50 gr
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

Cienie nad Bögenhafen

WHCBO 16 zł 50 gr
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości.... Uznawane za jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik

WHSRR 19 zł 50 gr ♦
Termin wydania: grudzień
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg”. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek, w którym rozgrywa się przygoda). 96 stron.

Zamek Drachenfels

WHZAD 19 zł 50 gr ♦
Termin wydania: grudzień
Niezwyczajnie szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Jeźdźcy wilków

BEJEW 9 zł 90 gr
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w Starym Świecie. Występują: Gotrek Gurnisson, Felix Jaeger i inni.

Czerwone pragnienie

BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Występują: wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni.

Drachenfels
BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. M. In. występują: Detlef Sierck, wampirzyca Genevieve.

Wieczna Genevieve
BEGEN 12 zł
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG 45 zł
Gra fabularna osadzona w realiach niepowtarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znamy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia
STSRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – gra fabularna
ZCRPG 59 zł
Gra fabularna osadzona w świecie opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta, mistrza grozy z Providence. Niesamowity, niepowtarzalny i jedyny w swoim rodzaju klimat. 240 stron w twardej oprawie to wszystko, czego potrzebujesz, aby zacząć grę.

Przeróżające podróże
ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadać głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika
ZCKST 15 zł
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Księga loda (tytuł roboczy)
ZCKSI 9 zł 90 gr
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

H. P. Lovecraft – Dagon
SRDAG* 8 zł 90 gr
Zbiór opowiadań Mistrza. Prastare bóstwa, przejmująca groza, nie wyjaśnione fakty... W zbiorze znajdują się między innymi: „Hypnos”, „Z otchłani” i „Festyn”.

H. P. Lovecraft – Reanimator
SRREA* 13 zł
Kolejny zbiór opowiadań dziwaka z Providence. Znajdziesz tu m.in.: „Koszmar w Red Hook”, „Nienazwany” i minipowieść „W Górach Szaleństwa”.

H. P. Lovecraft – W poszukiwaniu nieznanego Kadath
SRKAD* 13 zł
Zbiór opowiadań toczących się w Krainie Snów – wymyślonej przez HPL alternatywnej rzeczywistości, do której można się dostać tylko poprzez senne marzenia. M.in.: „Srebrny klucz”, „Zagłada Sarnathu” i „Droga Iranona”.

H. P. Lovecraft – Kolor z przestworzy
SRKOL* 13 zł
Termin wydania: listopad
Zbiór najlepszych opowiadań ojca współczesnego horroru. Wśród nich znajdziesz klasyczne utwory, m.in.: „Zew Cthulhu”, „Duch szaleństwa” i „Koszmar z Innsmouth”.

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna
KCRPG 45 zł
Termin wydania: listopad
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna
DPRPG 45 zł
Termin wydania: grudzień
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

Jacek Komuda – Wilcze gniazdo
SRWIL* 12 zł
Termin wydania: luty
Powieść osadzona w realiach systemu „Dzikie Pola”. Ukraina, XVII wiek, Kozacy, Tatarzy, polska szlachta...

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa
DTSTA 19 zł 50 gr
Gra karciana dla kolekcjonerów oparta na grze fabularnej Kroniki Mutantów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w niekończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 8 zł
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition
DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

Golgotha
DTGOL 8 zł
Drugi dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nową kategorię kart: Sojusze.

WarZone
DTWAR 5 zł 90 gr
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse
DTAPO 7 zł
Termin wydania: grudzień
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

BATTLETECH

Battletech: Kompendium
BTCOM 25 zł
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna, wydana w Polsce przez firmę Encore, jest najsłynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 33 zł
Termin wydania: styczeń
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1
BTLS1 9 zł 90 gr
Termin wydania: listopad
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPG 50 zł
Termin wydania: listopad
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w dziedzinie RPG – system narracyjny. Dokładny opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to niewątpliwie zalety tej gry. Twarda oprawa, 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

[illegible]

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.



Nr konta: Studio „C” Maria Matylla PKO BP IV Poznań 63542-27397-136

Zamówienia prosimy kierować pod adresem:

60-688 Poznań, os. Jana III Sobieskiego 26/57 wraz z kopią przelewu.

Przy zamówieniach prosimy o podanie dokładnego adresu - napisanego **czytelnie**.

kalendrza 15 zł (cena **zawiera** podatek VAT). Do ceny doliczamy koszt przesyłki.

cenów hurtowych (powyżej 25 szt. jednorazowo) cenę do negocjacji (fax ☎ 65-122-998).

KRYSTAŁY CZASU



EDYCJA POLSKA

KATAPI POWRACA!!!

- * ROZSZERZONE ZASADY
- * NOWE ILUSTRACJE
- * NOWE POTWORY
- * NOWE CZARY
- * NOWY, DOKŁADNY OPIS ORCHII
- * NOWA BROŃ
- * NOWY, DOKŁADNY OPIS RAS BOHATERÓW
- * NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE
- * DOKŁADNE MAPY
- * OKOŁO 500 STRON
- * POPRAWIONY SYSTEM MAGII



DZIKIE POLA

Rzeczpospolita w ogniu

Burzliwy wiek XVII...

Szabla, honor, miłość i krew...

Szlachta polska i jej państwo...

Fascynujący świat Sarmatów...

Zajazdy, zwady, pojedynki...

Hultaje, warchoły i pijanice...

Stadnicki, Łaszczyński, Boruta...

Kozacy, Moskwa i Tatarzy...

DO SZABEL, PANOWIE BRACIA

