

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

4,90 zł

WARHAMMER
ZEW CTHULHU
WILKOŁAK



KULT™

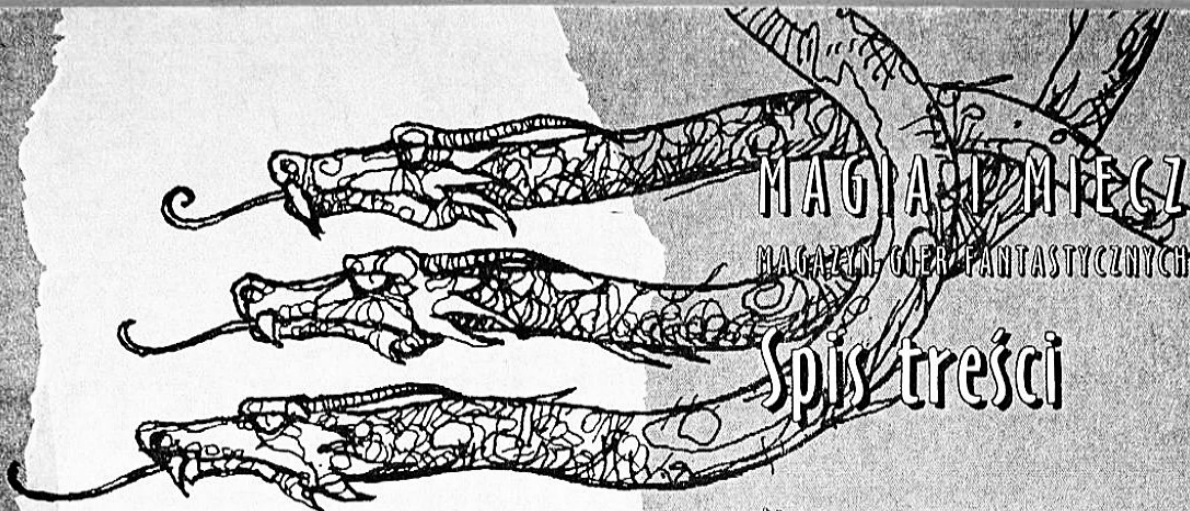
Rzeczywistość, którą znasz,
jest kłamstwem

Otoczający nas świat jest iluzją,
za którą kryje się przerażająca Rzeczywistość.
Ta iluzja utrzymuje ludzi w okowach przesądów
i uniemożliwia poznanie prawdy. W grze KULT
pełnisz rolę strażnika w więzieniu Iluzji. Jako
Archont lub Anioł Śmierci toczysz najbardziej
krwawą i potworną bitwę w dziejach ludzkości.
Bitwę o przyszłość Rzeczywistości.

Gra karciana KULT jest oparta na znanej
grze fabularnej pod tym samym tytułem. Zawiera
262 karty, ilustrowane przez najlepszych
grafików. Polska wersja już w sklepach!

Wyrwij się z okowów Iluzji i poznaj
Prawdziwą Rzeczywistość...





Spis treści

Minął stary rok, mamy już nowy... Wchodzimy w niego z nową szatą graficzną (niecierpliwie czekamy na komentarze), wieloma nowymi pomysłami i zapowiedziami zmian w redakcji. Wkrótce odejdzie od nas Kurzymiś, którego na stanowisku sekretarza redakcji zastąpi Rafał Nowocień. Mam nadzieję, że Czytelnikom zmiana ta wyjdzie na dobre – Andrzej będzie miał więcej czasu na pisanie dobrych artykułów, a jednocześnie przestanie zawałać wszystkie terminy...

Ale w zasadzie nie o tym miałem pisać. Czy pomyśleliście może kiedyś, że karcianki mogą zabić RPG? Większość gier karcianych zawiera fajną grafikę, przemawiającą do wyobraźni przeciętnego miłośnika fantastyki, większość umiejscowiona jest w jakimś fantastycznym świecie, częstokroć tożsamym ze światem jednej z gier RPG. Nie bez znaczenie jest też fakt, że wszystkie CCG dadzą się rozegrać w góra godzinę. Co innego RPG. Tu wymagane jest poświęcenie czasu (dużej ilości), wiedzy, nauczanie się wielu zasad i wczucie się w bohatera. Wydawałoby się, że tylko nieliczni maniacy pozostaną przy starym hobby. Czemu zajmować się czymś tak czasochłonnym, jeśli pojawiło się nowe medium – gry, w które można zagrać bez długotrwałych przygotowań? RPG zginie!!!

Nic bardziej błędnego. Gry fabularne przetrwały mimo początkowych sukcesów gier paragrafowych, przeżyły pojawienie się gier komputerowych i – jak mi się zdaje – wciąż trzymają się nieźle. Tak naprawdę gry karciane i fabularne są dwoma stronami tego samego medalu – jeśli kogoś stać na luksus zabawy w RPG czy w CCG, nie powinien pozbawiać się przyjemności, jakich dostarcza ta druga strona – w końcu gramy po to, by miło spędzić czas, prawda?

Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu), Tomek Kreczmar (dział łączności), Andrzej Miskurka (sekretarz redakcji), Jarosław Musiał (dział graficzny)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres redakcji:

ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,

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

WWW: <http://butler.medianet.com.pl/~mag>

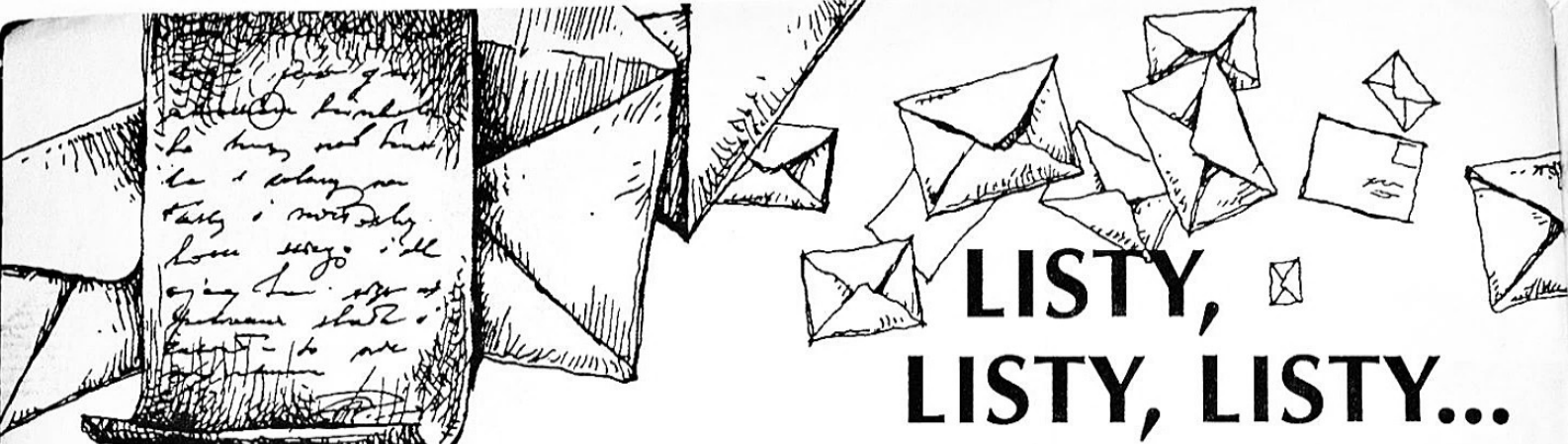
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

Ilustracja na okładce:

Copyright © Games Workshop

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw. Kurzymiś już nie boka. Dziękuję za rady!

Listy	2
Okiem Zewnętrznym i recenzje książek	3
Recenzje produktów związanych z RPG	4
Z tajemnych akt	6
Zrządzenie z krypty	8
Gry komputerowe	9
Implanty w grach fantasy	14
Męska sprawa, czyli...	18
Nie bądź głupi, nie daj się zabić	20
U źródeł ciemności	23
Cień z przeszłości (część II)	28
Kroniki Strefy Wojny	33
Top Five	48
Rozbójnicy i umarli	50
Rusznikarz	57
Dzieci nocy	58
Skrót do R'lyeh	62
Czarna książeczka	66
I pozostanie tylko jeden	70
Kult – talia Chokmaha	72
Cennik kart: Doomtrooper	73
Kraina Goblinów	76
Sprzedaż wysyłkowa	78



LISTY, LISTY, LISTY...

Bezpłatny elektroniczny fanzin gier fabularnych *Necronomicon* (Amiga), numery I-V. Przyślij dysk plus znaczek za 0,75 złotego za każdy numer oraz zaadresowaną kopertę lub 2 złote za numer. Napisz, jeżeli interesuje Cię członkostwo w Korespondencyjnym Klubie Mistrzów Gry. Tomasz Świdziński, ul. Moczyńskiego 19/1, 87-100 Toruń

Pięciu zespolowanych i zagorzałych graczy poszukuje ochotników do gry w *WFRP*, *CP2020*, *Wampira*, *MERPa* i *ZC*. Prosimy również o kontakt listowny. Klub Wampiory, ul. Podgórze 10/95, 43-300 Bielsko-Biała

Grupa osiemnastoletnich, dobrze zbudowanych, przystojnych i dobrze sytuowanych szatynów pozna młode (najlepiej ciemnowłose) entuzjastki *RPG*. Zapewniamy dyskrekcję oraz romantyczne sesje w *WFRP* i *CP2020*. Foto mile widziane. Wojciech i Michał Moś, ul. Noskowskiego 2/38, 62-510 Konin, tel. 44-07-51

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w *DT* w celu wymiany, kupna, sprzedaży i gry. Dawid Kwaśniewicz, JW 1583 „G”, 05-301 Minsk Mazowiecki, Barczęca

Nawiążę kontakt z osobami chcącymi zagrać w *DT* oraz z miłośnikami gier fabularnych. Tomasz Łożyński, ul. Libelta 11, 88-100 Inowrocław, tel. 57-54-41

Szukam grających w *DT*. Pleć nie gra roli. Odpiszę na każdy list. Krzysztof Dożdżik (15 lat), ul. Batorów 8, 57-330 Szezytna, woj. wulbrzyskie

Poszukuję osób interesujących się i grających w gry fabularne, system bitewny Warzone lub grę karcianą KULT. Radek Frankowski (17 lat), ul. Szafera 8 m 63, 92-306 Łódź, tel. 73-28-58

Poszukuję ludzi, którzy zechcieliby niedrogo sprzedać gry fabularne lub karciane. Szukam też literatury związanej z tymi grami. Proszę o szybki kontakt. Marcin Knyżyński, 87-408 Cieluchocin, woj. toruńskie

Nawiążę kontakt z graczami i MG z okolic Kędzierzyna-Koźla (wiek ok. 15 lat) w celu wspólnej gry (Zły Cień, *WFRP*, *MERP*, *M.T.G.*, *Wilkołak*, *KC*). Sławomir Kurkowski, os. Leśna, ul. Partyzantów 22B/3, Kędzierzyn, tel. 81-70-93 (16.00-19.00), proszę Staśka

Towarzystwo miłośników gier fabularnych „Centurion” poszukuje graczy i MG z okolic Szarżyny i Nowej Szarżyny. Szarżyna 71, 37-310 Nowa Szarżyna, woj. rzeszowskie

Poszukuję chętnych do gry w *DT*. polskie *AD&D* i *Władcy Pierścieni*. Kuba Łutkiewicz (13 lat), ul. Kurantowa 8/27, 20-836 Lublin, tel. (0-81) 717-619

Niech ciemna strona mocy będzie z Wami! Już na wstępie chciałby zaznaczyć, że Wasza gazeta jest naprawdę świetna! (...) Zalecałbym zamieszczanie większej liczby opowiadań typu „Początek...” – co najmniej 2 lub 3. (...) Mimo szczerych chęci nie znalazłem u Was ani jednego uszczerbku – i to się liczy!

Colargol

Pozostawiam bez komentarza. Dalej nie będzie już tak miło.

Numer 35. jest chyba ukoronowaniem upadku Waszej gazety. Nie znalazłem w nim praktycznie nic, czym mógłbym się zainteresować (gram w *WFRP* i *CP2020*). Warte przeczytania okazały się tylko listy, NKG, Miasteczko Yarmie i komiks. Czy naprawdę nie macie czym zapęlić pustych stron? „Role-playing w mundurze...” jest przydługą informacją o tym, że wojsko też gra, ale o tym nie wie. „Elfy do Avalonu” ma niewiele wspólnego z elfami i jest długim i nudnym referatem.

Pajak

Cóż, nie nasza to wina, że Czytelnicy mają ograniczone pole widzenia i jeśli nie ma czegoś do ich ulubionej gry, to wrywają sobie włosy z głowy. O „Role-playing...” będzie niżej. A co do „Elfów...” to się z Pajakiem nie zgodzę. Takie artykuły Czytelnikom się podobają (vide „Ya Hoi! Ya Hoi!” A. Sapkowskiego z nr 19-20).

(...) Od pewnego czasu coraz mniej materiałów do gier nie związanych z firmą MAG. Jest to dziwne, ponieważ *MiM* to magazyn gier fabularnych. (...) Kolejny problem to jakość almanachu i opowiadań. (...) Z numeru 34 zabiste, w numerze 35. kiła, zwłaszcza „RPG w mundurze...” – cztery strony g. (...) Skończcie z tym, że tylko Wy macie rację.

Maciej „Macior” Wozniak

Na temat materiałów nie związanych z wydawanymi przez nas grami było już w 35. Mimo to powiem to jeszcze raz: MiM to pismo wydawnictwa MAG i dlatego są w nim przede wszystkim artykuły dotyczące gier, publikowanych właśnie przez MAGa. I nic tu się nie zmieni. Staramy się zaspokoić przede wszystkim oczekiwania naszych, a nie czyichś, klientów. Co do opowiadań, będzie dalej. Jeśli zaś chodzi o „RPG...”, to za odpowiedź może posłużyć poniższy list. Poza tym warto wiedzieć jak najwięcej o światku graczy. A najwięcej winni wiedzieć MG. A rację to ma zawsze najsilniejszy – w tym przypadku akurat my (nasz redaktor od listów ostatnio zhardział – przyp. sekr. i red nacza).

(...) mało interesuję się grami *RPG* (...), jednak tym razem zaciękał mnie artykuł „RPG w mundurze...”. Jako studenta politologii zainteresowały mnie zawarte w nim tezy dotyczące rozgrywania gier roleplayowych. Zaciękała mnie potencjalna możliwość połączenia tego typu symulacji z najnowszą teorią politologiczną, analizy, tzw. „teoria gier w polityce”. Mam niejasne, ale silne przeczuć, że łącząc obie dziedziny ze sobą dałoby się stworzyć rewolucyjny system pedagogiczny i symulacyjny wielu sytuacji politycznych. (...)

Tomek

*Jak widać, im kto dalej od *RPG*, tym lepiej widzi, co w nich dobrego.*

(...) Artykuł „Rok w horrorze” powinien ukazać się w NF, a nie w *MiM*. Przecież to nie ma nic wspólnego z grami fabularnymi. (...) Zero *WFRP*! Przecież w tę grę gra co najmniej 20 000 osób. (...) Opowiadanie „Ten straszny Piter Sypek” to katastrofa. (...)

Heinz, kapłan Morra

*Jeżeli horror nie ma nic wspólnego z *RPG*, to *ZC* nie jest grą fabularną. Drogi keczupie Morra, gdzie znajdziesz pomysły na przygody, jeśli właśnie nie w książkach lub filmach? Co do *WFRP* to masz rację, jednak w tym numerze chyba wszyscy fani Starego Świata znajdą coś dla siebie. No i jeszcze Piter Sypek. Dziwnym trafem opowiadanie nie podobalo się wielu Czytelnikom. Jest to o tyle zaskakujące, że mówi właśnie o nich, a raczej o tym, jak widzą ich inni (mnie tam się podobalo – red nacz – no, ale ja jestem bezmózgiem).*

(...) W *MiM* jest coraz gorszy jakościowo almanach MG. A co byście powiedzieli na stworzenie almanachu gracza, gdzie można by nauczać aktorstwa, pobudzać wyobraźnię, dokształcać w sferze oszustw, poinstruować, jak się mówiło w średniowieczu. (...)

Paweł

W końcu jakaś konstruktywna wypowiedź. Pawle, jako jedyny nie tylko krytykujesz, ale podajesz propozycję wyjścia z „dołki”. Ale o tym, czy ją wykorzystamy, zdecyduje red nacz.

(...) To, co wyprawiacie z *MiM*, doprowadza mnie do szewskiej pasji. (...) Teraz rozwiąż Wasz problem: brak gotówki. Po co reklamujecie swoje rzeczy na najlepiej płatnych stronach? Zamiast nich można umieścić tam coś innego, za co ktoś zapłaci. (...) Tyle krytyki, a teraz prosba: czy moglibyście wydrukować kawałek mojego listu, żebym mógł się pochwalić (...).

Wiz z Gliwic

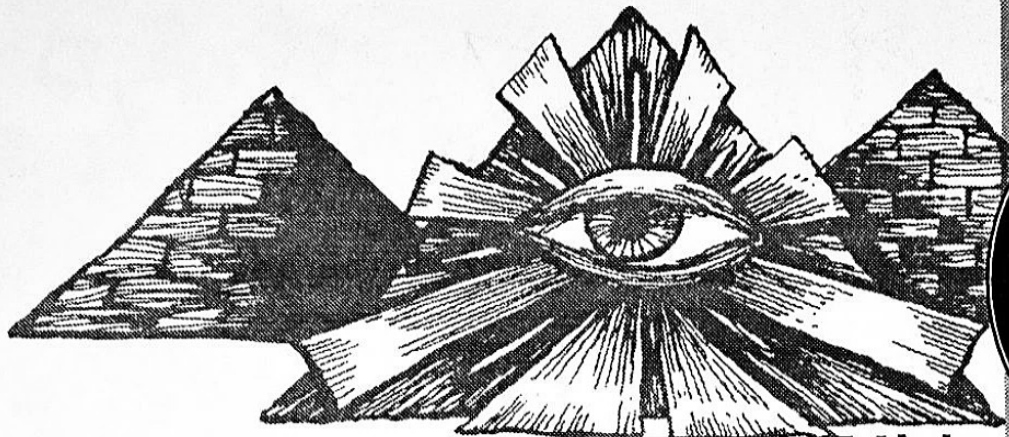
Drogi kolego z Gliwic, dziękujemy za Twoją „genialną” propozycję. Rozumiem, że przy okazji znalazłeś setkę chętnych, którzy zareklamują się w naszym piśmie. Szkoda tylko, że jakoś, pomimo wszelkich starań, nam się to nie udało. Chyba że zdajesz sobie z tego sprawę i po prostu postanowiłeś w jakiś sposób znaleźć się na łamach ogólnopolskiego pisma i (jak pisziesz) pochwalić się kolegami. Oj, nieładnie, nieładnie!

LIST Z NIESPODZIANKĄ

Dziś niespodzianka – KSIĘGA STRAŻNIKA – trafia do Gibrila, za jego chwalne starcie z nauczycielskim wapnem. Przyjacielu w zabawie – jesteście z Tobą. Ja też przez to przeszedłem (może trochę z innej strony) i w końcu udało mi się wygrać. I Ty walcz. A jeśli ktoś zarzuci Ci, że jesteś satanistą, powiedz, że równie dobrze aktora grającego rolę Fausta można uznać za wyznawcę diabła.

(...) Dotąd wiadomości o uważaniu graczy za satanistów otrzymywałem od osób trzecich, lecz, jak się przekonałem, cała sprawa naprawdę istnieje. I to u mnie w szkole. Graliśmy podczas okienka w jeden z moich scenariuszy. Nauczycielka, po obejrzeniu 10 minut sesji i przekartkowaniu podręcznika wzięła go i powiedziała: „zgłoś się po niego z rodzicami”. Poszliśmy do niej. Co się okazało – prowadzę w szkole satanistyczne praktyki i namawiam kolegów do brutalnych zachowań i propaguję obce wierzenia... Dla mnie bomba! (...)

Gibril



OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomek Kołodziejczak

NAGRODY! NAGRODY! Na świecie, w obszarze fantastyki, przyznaje się bardzo wiele nagród literackich – od bardzo znanych, takich jak Hugo czy Nebula, po kurioznych, takich jak „najlepsza książka fantastyczna dla homoseksualistów” (nie pamiętam, jak się to nazywa).

W Polsce funkcjonują obecnie trzy tego rodzaju wyróżnienia. Najważniejszym i najbardziej prestiżowym jest nagroda im. Janusza Zajdla, przyznawana co roku przez uczestników konwentu krajowego – Polconu.

Młodszy czytelnicy „Magii i Miecza” książki patrona nagrody, Janusza Zajdla, mogą znaleźć co najwyżej w bibliotece, gdyż od kilku lat nie są one wznawiane. Przypomnę więc, że Janusz Zajdel w latach 70. był jednym z najpopularniejszych polskich autorów, tworzących twardą, science-fiction fantastykę, głównie opowiadania – dowcipne, błyskotliwe puentowane, pomysłów (zebrane m.in. w zbiorach „Przejście przez lustro” i „Ogon diabła”). Początek lat 80. przyniósł całą serię powieści Zajdla, stanowiących kanon tzw. fantastyki socjologicznej. W książkach, takich jak „Limes inferior”, „Paradyzja” czy „Cylinder van Troffa”, przedstawiał Zajdel klasyczne wątki fantastyki naukowej – podbój kosmosu, kolonizację nowych światów, najazd obcych. Za atrakcyjnością fabuły i kosmiczną scenografią krył się drugi poziom tych książek – szyderstwo ze zdychającego real socjalizmu, analiza totalitaryzmu i opis socjotechnik stosowanych przez dyktatury.

Janusz Zajdel zmarł w 1985 roku, pozostawiając po sobie bogaty dorobek i wiele nie zrealizowanych konspektów. Jego imieniem fandom polski nazwał swoją nagrodę. Jest ona przyznawana co roku w dwóch kategoriach: najlepsze polskie opowiadanie i najlepsza polska powieść. W latach 1985-94 nagrodę zdobywali Marek Bamiecki, Edmund Wnuk-Lipiński, Marek Huberath, Feliks Kres, Ewa Białółcka i czterokrotnie Andrzej Sapkowski.

Z braku Polconu '96, nagrody im. Janusza Zajdla za rok 1995 przyznano na konwencie Gdańskiego Klubu Fantastyki – Nordconie. Otrzymali je: Rafał Żemkiewicz za powieść „Pieprzony los kataryniarza”

oraz Konrad Lewandowski za opowiadanie „Noteka 2015”. Tak powieść Żemkiewicza, jak i zbiór opowiadań Lewandowskiego („Noteka” to część cyklu) są dostępne w księgarniach, pewnie znajdziecie je też na półkach znajomych, czy w klubowych bibliotekach. Przeczytajcie, żeby wiedzieć, co w polskiej fantastyce jest teraz na topie...

Rolplejowy świat jak się nie może u nas zebrać do ustanowienia własnych wyróżnień. Jest (był?) Puchar Kaliesina, przyznawany na Szedariadach za mistrzowanie, odbywały się oficjalne i nieoficjalne mistrzostwa w różnych grach, „Magia i Miecz” i gadziej pamięci „Złoty Smok” miały dawać nagrodę za scenariusz... ale wszystko ucichło. Myślę, że przydałaby się jakaś doroczna nagroda za najlepszy scenariusz i grafikę rolplejową. Tylko kto zajmie się niezbędną przy tym papierkową robotą?

RECENZJE

Przedemną, obok klawiatury, na której stukam te słowa, leży efekt pracy karkołomnej – nowy przekład „Władcy Pierścieni” J.R.R. Tolkiena. Dlaczego karkołomnej? Dlatego oczywiście, że polski miłośnik fantasy od lat konsumuje tłumaczenie poprzednie, zrealizowane przez Marię Skibniewską. Miał ten stary przekład swoje wady, ale stworzony przez ten kanon nazewnictwa tolkienowskiego świata był dla czytelników obowiązujący (na nim oparli się też tłumacze rolplejek „Śródziemie” i „Władca Pierścieni”). Jest oczywiście, że ktoś, kto chciał zrobić nowy przekład tak ważnej i charakterystycznej książki, musiał mierzyć się nie tylko z jakością pracy swego poprzednika, ale przede wszystkim z wyobraźnią czytelników, w której od dawna funkcjonują utarte nazwy i pojęcia. Zadania tego podjął się Jerzy Łoziński i wydawnictwo „Zysk i S-ka”.

Zdziwienia czytelnika zaczynają się od razu. Tytuł tomu pierwszego brzmi „Bractwo Pierścienia” (a nie „Wyprawa”). Potem jest coraz ciekawiej. Bilbo Baggins to nasz ulubiony Bilbo Baggins, Mogilny Upór to Upiór Kurhanu a, uwaga, uwaga, krzaty to krasnoludy! Zmian jest wiele, ponoć tłumacz

trzymał się ściśle sugestii samego Tolkiena, dotyczących translacji jego książek. Muszę przyznać, że ta robota wyszła Jerzemu Łozińskiemu całkiem dobrze. Powieść przetłumaczona jest porządnie, nowe nazewnictwo trzyma się kupy, choć oczywiście przyzwyczaić się do niego jest strasznie trudno.

Warto przeczytać tę książkę. Miłośnicy Tolkiena uzyskają nowe, ciekawe spojrzenie na świat Śródziemia. A tym, którzy jeszcze trylogii nie czytali i tak jest wszystko jedno (choć szczerze mówiąc, to straszny wstyd nie mieć za sobą lektury „Władcy Pierścieni”!).

Miłośników cykli fantasy ucieszy na pewno kolejna możliwość wydania odrobiny gotówki. Tom „Królestwo na sprzedaż” wprowadził na księgarskie półki serię „Magiczne Królestwo” Terry’ego Brooks’a. Bohater powieści przenosi się z naszego świata do baśniowej krainy, gdzie zostaje królem. Następnie musi odbyć długą podróż, poskromić smoka, zdobyć to i owo, pokonać kilku złych osobników i odbudować królestwo... Jeśli lubicie ponapawać się typowymi przygodami typowego bohatera w typowym świecie fantasy – to trafiłście na książkę w sam raz dla siebie.

Na koniec ciekawostka. Bracia Czesi wydali zbiór opowiadań fantasy polskich pisarzy, zatytułowany „Mładość”. W tomie znalazło się miejsce dla tuzina nowel, które w Polsce ukazywały się na przestrzeni blisko dziesięciu lat (1984-92).

W tym miejscu proponuję mój prywatny konkursik. Proszę podać polskie tytuły opowiadań „Lebky predku”, „Lovec carodejnic” i „Smardlava prace”. Wśród odpowiedzi z przynajmniej dwoma trafieniami rozlosuję zestaw książek fantastycznych. Kartki pocztowe przysyłajcie pod adresem „Magii” z dopiskiem „Oko Z”, do 10 II 1997.



Jak dobrze wiemy, w Hollywood nie ma-
ją co robić z kasą. Dowiedzieliśmy się
ostatnio, że w produkcji znajduje się se-
rial oparty o znany i w Polsce film **Star-
gate**, czyli po naszymu **Gwiezdne Wro-
ta**. Rola głównego bohatera, Jacka O'Ne-
illa, którego w filmie kinowym grał Kurt
Russel, przypadła Deanowi Andersono-
wi, popularnemu MacGyverowi. Serial
ma nosić tytuł **Stargate SG-1**, a na ekrany
telewizorów w USA trafi już w lipcu.
Planowane jest nakręcenie 44 odcinków.

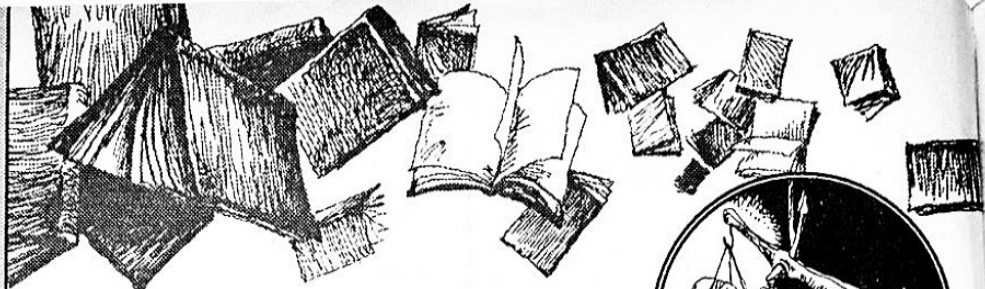
Te same źródła informują nas, że podob-
na gratka czeka fanów filmu **TimeCop**
z Jeanem-Claudem Van Danmem wystę-
pującym w roli dzielnego policjanta cza-
su. Na szczęście ten serial ma liczyć tylko
13 odcinków.

W lecie 1998 roku zobaczymy nową wersję
Godzilli, tworzoną przez zespół pracujący
wcześniej nad **Dniem Niepodległości**.

Ta wiadomość mnie dobiła. **Chaosium**
wykupiła prawa do wyprodukowania gry
karcianej opartej na komputerowym **Doo-
mie**. Karcianka pojawi się na rynku praw-
dopodobnie dopiero po nakręceniu filmu,
opartego na tym samym, wspaniałym
zbiorze bajtów.

Również **Chaosium** planuje wydanie gry
karcianej osadzonej w **Glorancie**, świecie
gry **Runequest**. Nowa edycja gry RPG
ma się pojawić w sklepach w połowie te-
go roku i – jeśli sprzedaż będzie zadawa-
lająca – wkrótce potem będziemy mogli
pograć sobie w **Gloranthe CCG**.

Znana dobrze wszystkim miłośnikom
RPG firma **TSR** planuje wydanie w lipcu
nowej gry fabularnej, osadzonej w rea-
liach fantastyki naukowej. Jak twierdzi
rzecznik **TSR**, **Alternity** będzie dla gier
science fiction tym, czym **AD&D** jest dla
gier fantasy. Jako pierwszy ma pojawić
się **Podręcznik Gracza**, później **Rule-
master Guide**, a jeszcze później pierwsza
kampania, nosząca nazwę **Star*Drive**.
Pod koniec roku możemy się jeszcze
spodziewać pierwszego **Aliens Compen-
dium**. Czyżby beholdery z laserami?



RECENZJE



Koniec Legend

Skończył się rok, a wraz z nim wydawnic-
two Zysk i S-ka szczęśliwie ukończyło polskie
wydanie **Legend** Margaret Weis i Tracy Hick-
mana, wypuszczając na rynek **Próba bliźnia-
ków**. Chyba wszyscy pamiętamy zakończenie
pierwszego tomu – Raistlin rzuca potężne za-
klęcie i otwiera portal; w tym samym momen-
cie Caramon korzysta z magicznego urządze-
nia, pozwalającego podróżować w czasie. Na-
stępnie coś, co można by nazwać „interferen-
cją fal magicznych”, a co prowadzi do straszli-
wego wybuchu, pustoszącego całą okolicę.
Jednak Raistlin zdołał przetrwać – przeniósł
się do Otchłani, by tam, wraz z Crysanią, rzu-
cić wyzwanie potężnej bogini zła – Takhisis.
Ale także Caramon wraz z Tasselhoffem zdo-
łali uniknąć zagłady – magiczne urządzenie
przeniosło ich tak w czasie, jak i przestrzeni
i pozwoliło odkryć przyszłość. Niezbyt piękna
przyszłość...

Tymczasem (jeśli można mówić „tym-
czasem” w odniesieniu do podróży w cza-
sie) Tanis przybywa do Palanthas i spoty-
ka się z Dalamarem i Elistanem, a później
z Guntharem Uth Wistanem. Cała czwór-
ka jest zaniepokojona wieściami, jakie do
nich dotarły. Nie dość, że Raistlin jest bli-
ski zwycięstwa, to jeszcze Kitiara wraz
z Lordem Sothem przygotowują się do
natarcia...

Wydawałoby się, że ostatni tom cy-
klu winien być ukoronowaniem całości,
jakimś fajnym, ciekawym podsumowa-
niem. Niestety, w tym przypadku tak nie
jest. Zakończenie okazuje się sztampo-
we i łatwo przewidywalne, a niektóre
fragmenty wydają się wręcz nielogicz-
ne. Niemniej książkę czyta się szybko
i z zainteresowaniem. Jest sprawnie na-
pisana i dosyć dobrze przetłumaczona –
typowe zarówno dla **TSRu**, jak i dla
wydawnictwa Zysk i S-ka. Po przeczy-
taniu całości rodzi się tylko jedno pyta-
nie: czy jest ciąg dalszy? Odpowiedź
brzmi: tak, ale czy kiedykolwiek pojawi
się po polsku?

Budzik

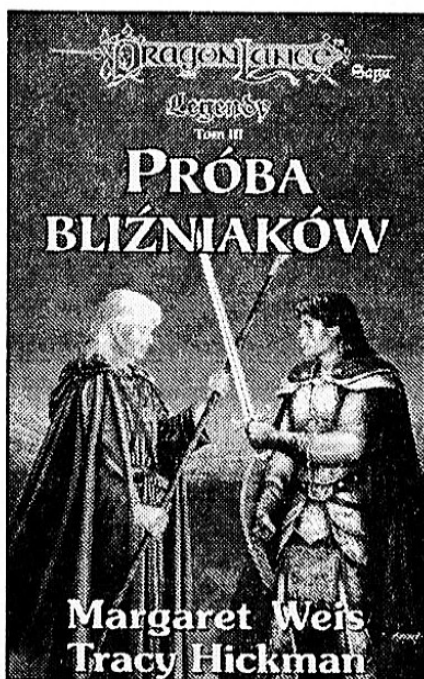
Legendy, tom 3: Próba bliźniaków; na-
pisali: Margaret Weis i Tracy Hickman;
tytuł oryginału: *Test of the Twins*; prze-
kład: Dorota Żywno; wydawnictwo Zysk
i S-ka; cena: 15,90 zł.

Wieża bez końca

Na rynku pojawił się już trzeci tom cy-
klu **Księgi Szkarłatnego Stołca**. W ten
sposób połowa drogi już za nami i powo-
li zbliżamy się do końca epickiej opowie-
ści o zmaganiach wyzwolonych niewolni-
ków z otaczających ich światem. W **Wieży
Początku** pierwszoplanową postacią staje
się Sadira – „czarownica” (jak pisze tłumacz),
która zdobywa coraz większą potęgę.
Czarodziejka chce ochronić wolne
miasto Tyr przed Smokiem, który zamie-
rza odebrać swoją daninę – życie tysiąca
niewolników. W tym celu musi udać się
do Wieży Początku, gdzie zdobędzie moc,
o której nie śniło się żadnemu (no, może
poza królami-magami) mieszkańcowi
Athasu. Po drodze poznaje swą „zaginioną”
rodzinę, zdobywa i traci przyjaźń, walczy i
czaruje – innymi słowy robi to, co przystoi
każdemu bohaterowi książek
heroic fantasy.

Dzieło z pewnością nie należy do amb-
itnych i nie obfituje w zaskakujące po-
mysły. Widać spadek jakości w stosunku
do tomu drugiego, a nawet pierwszego.
Akcja ciągnie się niczym guma do żucia,
a zaskakujące zakończenie można przewi-
dzieć gdzieś w połowie książki. Cóż, zo-
baczymy co będzie dalej.

Tłumaczenie należy do udanych, co
oznacza, że książkę da się czytać nie za-
stanawiając się nad każdym zdaniem.





Pojawia się tylko jeden zgrzyt, a mianowicie niedawni „wichrzyciele” stali się teraz „profanami”. Co prawda nie potrafię podać żadnego naprawdę dobrego tłumaczenia wyrazu „defiler”, ale ani jedna wersja, ani druga nie przypadły mi do gustu – nie kojarzą się najlepiej. Osobiście proponowałbym „plugawców” – od tego, że plugawią wszelką ziemię.

Podsumowując, książka nie należy do udanych produkcji firmy TSR. Z pewnością jest nie lada gratką dla miłośników Athasu, ale poza tym nie należy jej polecać nikomu.

malcontent

Księgi Szkarłatnego Słońca, tom 3: Wieża początku; napisał: Troy Denning; tytuł oryginału: *The Amber Enchantress*; przekład: Janusz Ochab; wydawnictwo Amber; cena: 16,40 zł.

Wyrocznia bez sensu

Już tak jest, że po trzy następuje cztery, nie więc dziwnego, że po trzecim tomie *Ksiąg Szkarłatnego Słońca* pojawił się tom czwarty. I, niestety, jak to zwykle bywa z cyklami, nastąpił dalszy spadek jakości. Tym razem głównym bohaterem (co łatwo przewidzieć czytając tom trzeci) staje się Agis, który ściga nie mniej ważnego Tithiana. Ten ostatni (jak pamiętamy – władca Tyru) wyrusza w poszukiwaniu Ciemnej Soczewki (sic!) – potężnego artefaktu, który pozwoli mu stać czoło smokowi i zdobyć władzę nad całym Athasem (a przynajmniej tak się wydaje dwulicowemu królowi). W tym jakże

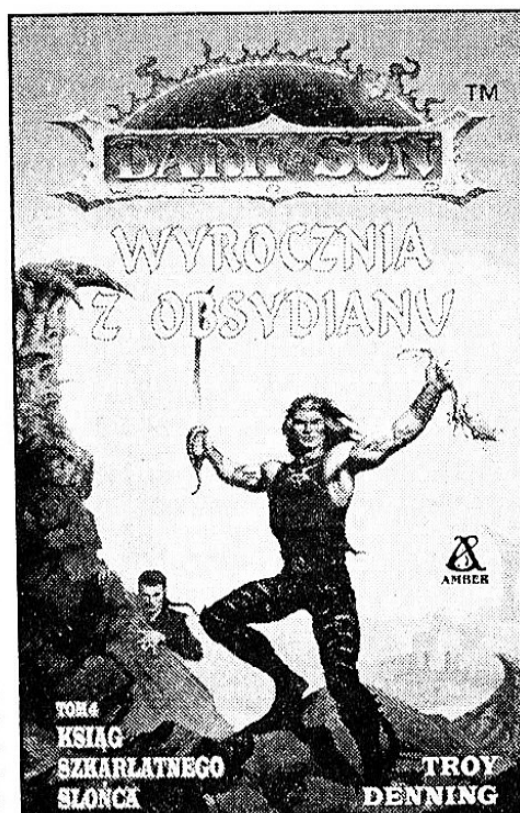
zbożnym przedsięwzięciu stara się przeszkodzić Agis, który pragnie postawić Tithiana przed sądem za napad na wioskę krasnoludów. Po drodze obaj trafiają na wyspę Lybdos, zamieszkałą przez różnorakie olbrzymy i mają strasznie dużo różnorakich, beznadziejnych przygód.

Do największych głupot temu należy bez wątpienia pomysł dotyczący baranów żyjących na wyspie otoczonej morzem pyłu, na której nie ma żadnej roślinności. Już sobie wyobrażam te wełniane barany spieczone słońcem DarkSuna! Równie głupia wydaje się kultura olbrzymów (zwanych co pewien czas gigantami). Na temat akcji nie będę się wypowiadał – jeszcze ktoś postanowi przeczytać i będzie miał pretensje, że opisałem co się dzieje. Powiem tylko, że może usatysfakcjonować jedynie niezbyt rozgarniętego dziesięciolatka.

Niestety, nawet strona edytorska dzieła woła o pomstę do nieba (co nie jest typowe dla Amberu). Szczególnie rozbawiło mnie tłumaczenie *Champions of Rajaat* – Szermierze Raajata, co jest o tyle dziwne, że znacząca ich większość była magami (sic!). Kolejnym ciekawym pomysłem jest Ciemna Soczewka, która nie powiem z czym mi się kojarzy, ale z niczym przyjemnym. Na dodatek kilka razy w tekście pojawiają się powtórzone zdania, tudzież ucięte zdania – czyżby nie było korekty?

jasiu

Księgi Szkarłatnego Słońca, tom 4: Wyrocznia z obsydianu; napisał: Troy Denning; tytuł oryginału: *The Obsidian Oracle*; przekład: Jacek Kozerski; wydawnictwo Amber; cena: 16,40 zł.



W grudniu 1996 roku ukazała się książka zawierająca zasady gry *Star Wars* na żywo. Niestety, zaprezentowane przepisy po wielokroć odwołują się do rzutów kośćmi, a scenariusze, przedstawione w suplementach, nie są najlepsze.

Już w czerwcu na półki sklepów trafi druga gra z „historycznej” linii gier *White Wolf*. Będzie to *Werewolf: Wild West*. Kolejne pozycje, czyli *Mage* i *Wraith* będą umiejscowione odpowiednio w okresie Renesansu i w czasach I wojny światowej.

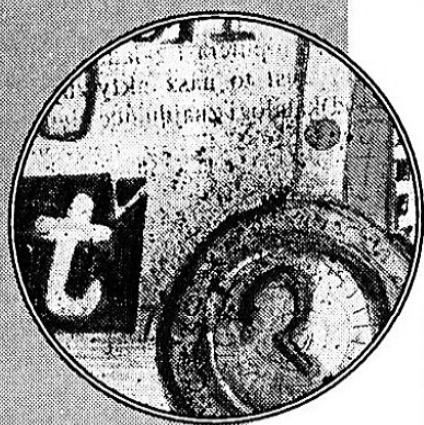
W listopadzie pojawi się od dawna oczekiwany dodatek do *Wampira: Maskarady*, zawierający opis wampirów Wschodu. *Kindred of the East* odsłoni liczne tajemnice, skryte dotąd przed oczami wampirów zachodnich. Podobno w książce ma się znaleźć historia powstania azjatyckich krwiopijców, gdyż te nie wywodzą się od Kaina.

Pamiętacie *Nieśmiertelnego*? Już w marcu będziecie mieli okazję zagrać w RPG pod tym samym tytułem. 265 stronicowy podręcznik główny ma kosztować około 20-25\$. Dodatkowo, co miesiąc pojawiać się mają podręczniki dodatkowe. Niestety (przynajmniej dla mnie) materiał zawarty w grze opiera się o wszystkie filmy kinowe i serial telewizyjny.

White Wolf wyda we wrześniu drugą edycję *Changeling: The Dreaming*. Jak nas poinformowano, zmiany mają dotyczyć głównie systemu magii, w założeniu ma się on stać jeszcze bardziej nieprzewidywalny i spontaniczny, wierniej oddający kapryśność zaklęć istot faerie.

Firma FASA planuje wydanie w listopadzie lub w grudniu drugiej edycji gry *Battleforce*. Korzystając z zasad tej gry można będzie rozgrywać olbrzymie kampanie w świecie *Battletecha* – *Battleforce* jest bowiem bardzo udanym systemem prowadzenia walk na dużą skalę. Przepisy umożliwiają rozegranie bitew w głębokim kosmosie, desantów planetarnych, walk na orbitach planetarnych, itp. Najmniejsze starcia są rozgrywane na poziomie kompanii. W pudełku znajdują się przepisy, figurki, kości i mapy do gry.

z tajemnych akt. Energia w kości



Tomasz Oszubski

Na początku sierpnia 1996 roku PAP podała, iż „brazylijski szaman Don Pedro (...) oferuje swoje szamańskie umiejętności (...) za pośrednictwem Internetu”. Łączyć się z nim można trzy razy w tygodniu. Don Pedro przesyła wówczas uzdrowicielską energię łączeniami komputerowymi via satelitę, nierzadko Anatolij Kaspirowski czy Zbyszek Nowak przez telewizory. Połączywszy się z Don Pedrem – koniecznie na 20 minut – należy „umieścić lewą dłoń na ekranie monitora, a prawą na wysokości splotu słonecznego”. Opinie co do skuteczności bio-oddziaływania przez Internet są skrajne, również wśród profesjonalnych bioenergoterapeutów.

Andrzej Tokarczyk w swej pracy „Religie współczesnego świata”, podaje, iż polinezyjską „mana” określić można jako „siłę niezależną od nosiciela, siłę, którą można przenosić z jednego obiektu na inny. Ludzie zabiegają nieustannie o pozyskanie jak największej ilości many; boją się też ją utracić. Stąd (...) zakaz stykania się z tymi, którzy tę „elektryczność” zabierają. Gwałtowny odpływ many może być bowiem niebezpieczny i szkodliwy”. Brazylijski Don Pedro ową „mana”, czy też „bioenergię”, jak widać szafuje rozrzutnie, ale w dobrym celu.

„Atlanci (...) odkryli sławną siłę psychiczną, zwaną przez jedną vril, przez Hebrajczyków aur, przez Indusów Akasa, przez alchemistów eter, przez współczesnych astral” – pisał Michael Manzi w wydanej przed stuleciem pracy „Tajemnice Atlantyd”. Ów wzmiankowany „vril”

Atlantów wydaje się być tożsamy z polinezyjską „mana” czy „bioenergią”. Co do tej ostatniej należy podkreślić, iż nie stanowi ona jakiegokolwiek hipotetycznej i „czarodziejskiej” siły – o czym tak do znudzenia usiłują przekonywać rozliczni ignoranci. Badania prowadzone na przełomie lat 1994/95 przez zespół naukowców pod kierownictwem profesora Alberta Poppa z Instytutu Biofizyki w Kaiserslautern (Niemcy), wykazały, że bioenergia jest fizycznie mierzalna i jak najbardziej oddziałuje na otoczenie. Zaoferowało to między innymi w Rzeczypospolitej wydaniem ustawy (lipiec 1996), w której bioenergoterapię uznaje się oficjalnie za legalnie uprawiany zawód. Tak to nam się z dnia na dzień świat zmienia, jak i to, co w nim za „naukowe” jest uważane. Może więc uzdrawiająca moc Don Pedra rzeczywiście płynie Internetem?

Wróćmy do pracy Manziego, gdzie podane są liczne i intrygujące zastosowania siły „vrila” (bioenergii?) przez Atlantów. „Dzięki niej potrafili przekształcać metale i leczyć choroby. Posługiwali się nią jako (...) środkiem powodującym rozwój dzikich roślin i pewnych gatunków zwierzęcych (...). Atlanci (...) posiadali (...) okręty żaglowe i mechaniczne, poruszane vrilem (...). Siłę napędową stanowił vril skondensowany w akumulatorze.” Do swoistego magazynowania bioenergii i wykorzystywania jej w określonych, nader fizycznych celach, ludzkość podchodziła wielokrotnie. Na przykład niejaki John M. Spear, medium ze Stanów Zjednoczonych, na jednym z seansów spirytystycznych w roku 1854, nawiązał kontakt z jakimiś „duchowymi” istotami. Były te (Spear nazwał je „electrizers”) zaproponowały Amerykanowi, że chętnie objawia ludzkości tajemnicę zasady życia. Spear propozycję tę przyjął. Zgodnie z zasadami „elektryzujących” wynajął brygadę mechaników, ta zaś skonstruowała (podług wskazówek „elektryzujących”) specjalistyczne urządzenie z „miedzi i cynku”, które miało być napędzane „energią duchową”. Działania Speara okazały się jednak nieskuteczne. Pomimo podłączenia do tej maszyny medium wskazanego przez „electrizers” – kobiety wywołującej w swym ciele bóle porodowe za pomocą autosugestii – do wyemitowania „energii duchowej” (bioenergii?) nie doszło. Urządzenie z braku tego napędu nie zadziało, do tego jeszcze

kontakt z „elektryzującymi” został ostatecznie zerwany. Ie wyszła na tym nie tylko ludzkość, ale i sam John M. Spencer – musiał zapłacić niemałą sumkę za materiały i robociznę.

Ludy, którym obca jest europejska obsesja technologicznego rozwoju, zwykli magazynować i przekazywać „bioenergię” w „urządzeniach „tradycyjnych” w formie, jak też i z klasycznych surowców wykonanych. Na przykład szamani z północnego wybrzeża Pacyfiku, zajmujący się uzdrawianiem ludzi dotkniętych oddziaływaniem „złych duchów”, używają małych cylindrów rzeźbionych z drewna lub z kości. Przedmioty te (właściwie urządzenia), są „wabikami dusz”, jak określa je antropolog Claude Levi-Strauss. Umożliwiają one szamanowi wyekstrahowanie ludzkiej duszy-jaźni z ciała chorego, następnie uleczenie jej i ponowne umieszczenie w organizmie.

Kij zwykle ma dwa końce – tak jest też ze stosowaniem energii „magicznych”, w tym i „bioenergii”. Christopher Fowler w swojej powieści „Runy”, ukazuje destrukcyjną moc energii „zapisaanej” w komputerowym oprogramowaniu i masowo oddziałującej na ludzi poprzez emisję programów telewizyjnych i... kody paskowe na towarach w supermarketach (uwaga: na naszej okładce – przyp. red.) W kulminacji powieści jeden z bohaterów



„otworzył oczy, spodziewając się, że ujrzy demony, twory swojego umysłu. Tym razem jednak nie zobaczył żadnego straszliwego, pogańskiego bóstwa. To ożyły iskrzące obwody, które przewodziły runiczne impulsy. Płytki i transformatory ruszyły (...), jakby stanowiły członki żywej istoty. (...) Przeciężone obwody runicznego systemu komputerowego rozgrzały się do białości; w fontannie iskiek dokonała się elektryczna egzekucja”. Nim to komputerowe imperium zła upadło, wiele osób przypłaciło życiem manipulację ich potencjałem bioenergetycznym, jak też psychiką. Metody tradycyjne, nie posiadające związków z literaturą (czyli fikcją), bywają równie zabójcze.

Wzmiankowany kij, już czysto fizyczny, bywa używany na przykład przez Kahunów, do likwidowania osób łamiących święte (dla Kahunów) zasady. Patek zostaje naładowany przez Kahuna energią, wycelowany w skazańca, następnie energia zostaje „wysztzelona”, a delikwent wkrótce po tym umiera. Podobnie rzecz się ma wśród

australijskich aborygenów. Jak podaje Neville Drury („Szamanizm”), „energetyczne wyroki” wykonywane są przez rdzennych Australijczyków w następujący sposób: „czarownicy wiedzą, jak „zaśpiewać” kogoś na śmierć i „skierować kość” – jest to rodzaj magii projekcyjnej, w której skierowuje się na ofiarę kość kangura”. Tak więc destrukcyjną dla człowieka energię można zawrzeć zarówno w „kości” komputerowej, jak i w tej pochodzącej od zwierzęcia! Richard Lazarus opisuje takie wykonanie wyroku przez aborygenów nader plastycznie i sensacyjnym tonem: „naładowane rytualnie kości do zabijania, czyli kundela – to zwykle kości udowe wielkich jaszczurek, kangurów lub emu (...). Mają od sześciu do dziewięciu cali długości, są zastrzone na jednym końcu i gładko zastrugane. Malunguwa (aborygeński szaman – przyp. T.O.) utwardza je w ogniu z węgla drzewnego, tępy koniec owija ludzkim włosom, a następnie ładuje je własną energią psychiczną. Przygotowane tak narzędzie przekazywane jest kurdeitcha, plemiennym rytualnym zabójcom. (...) Kurdeitcha, działający w dwu, trzysobowych zespołach, (gdy) osaczają swą ofiarę, zbliżają się do niej na jakieś piętnaście stóp”. Ten, który trzyma kundelę, „dźga nią w stronę ofiary”, niejako wystrzeliwując energię. Według aborygenów jest to metoda radykalna i bezdyskusyjnie skuteczna. Etnologowie odnotowali przypadki użycia kundeli i związane z tym zgony, do których według medycyny akademickiej dojść nie powinno – zmarli byli absolutnie zdrowi (za życia).

Oprócz energetycznych strzelanin, znane jest też podkładanie bioenergetycznych min. Jak w „Złotej gałęzi” podaje James G. Frazer, „u Bagandów znachor lepi z gliny figurkę chorego. Następnie krewiny chorego pociera figurkę o ciało pacjenta i zakopuje ją na drodze lub ukrywa w trawie przydrożnej. Choroba przejdzie na pierwszą osobę, która stąpnie na zapaną figurkę, względnie przejdzie obok niej”. Negatywna bioenergia zostaje tu przeniesiona do urządzenia (figurki z gliny) i w nim zmagazynowana jak w akumulatorze. Działanie takie uważano za skuteczne – „zła” energia opuszczając rezerwuuar musiała trafić celnie. Jak bowiem wyjaśnia Frazer „posługiwanie się wizerunkiem do takich celów stanowiło poważne przestępstwo. Osobę schwytaną na zakopywaniu figurki na drodze publicznej czekała kara śmierci”.

Igranie z bioenergoterapią, jak już wspominałem, przypomina przysłowiowy kij o dwóch końcach. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że koniec „dobry” jest grubszy od „złego”. Z kolei, jak twierdzi Fowler w „Runach”: „Lepszy diabeł, którego znasz... niż nieznan!” Stąd zapewne większa nieufność wobec bioenergii z Internetu, niż tej emitowanej bezpośrednio przez uzdrowiciela, czy magazynowanej w talizmanach.



W marcu pojawi się pierwszy dodatek do gry karcianej **Z archiwum X**. Drugie rozszerzenie zjawi się w lipcu. Karty z tych dodatków będą zawierały zdjęcia z trzech pierwszych sezonów serialu (w Polsce oglądamy właśnie odcinki drugiego sezonu). Każdy suplement będzie zawierał 125 kart, sprzedawanych w piętnastokartowych busterach.

W chwili, gdy czytacie te słowa, w sprzedaży powinien już być **Dreamlands**, pierwszy samodzielny dodatek do karcianej gry **Chaosium Mythos**. Cały zestaw liczy 200 kart. Są w nim między innymi karty 10 nowych Badaczy, ponad 50 sojuszników i potworów, a także kilkanaście lokacji z lovecraftowskiego świata snu.

Chaosium wydało właśnie nową edycję jednej z najlepszych kampanii do **Zewu Cthulhu** – **Masks of Nyarlathotep**. Kilka scenariuszy w **The Complete Masks of Nyarlathotep** (tak nazywa się nowa edycja) zostało zmienionych w stosunku do pierwotnego, a całość udoskonalono i lepiej dopasowano do realiów świata. Istnieje szansa, że dodatek ten pojawi się również w polskiej wersji językowej.

Na rynku ukazał się właśnie **The Compact Trail of Tsathoggua** – mała kampania, która jednak ma szansę zmienić oblicze tego świata (oczywiście w grze **Zew Cthulhu**). Jedyne zastrzeżenia może budzić mało interesująca strona graficzna podręcznika.

Wydawnictwo **White Wolf** wydało właśnie książkę, zawierającą reguły gry na żywo do systemu **Wraith: The Oblivion**. Nazywa się ona **Masquerade: The Oblivion** (tytuły gier WW są niezwykle unikalne, czyż nie?). Ciekawy jestem, w jaki sposób gracze będą przenikać ściany?



Być może zainteresuje was lista 50 najpopularniejszych gier RPG w Wielkiej Brytanii. Opublikował ją niezależny magazyn Arcane, opierając się na wynikach przeprowadzonej przez siebie ankiety. Oto wyniki:

1. Zew Cthulhu
2. AD&D
3. Traveller
4. Warhammer Fantasy Roleplay
5. RuneQuest
6. Wampir: Maskarada
7. Paranoia
8. Shadowrun
9. Star Wars: The RPG
10. Cyberpunk
11. Śródziemie
12. Pendragon
13. Wraith: The Oblivion
14. GURPS
15. Rolemaster
16. Mage: The Ascension
17. Bushido
18. Feng Shui
19. Ars magica
20. Space 1889
21. Judge Dredd RPG
22. Rifts
23. Conspiracy X
24. Earthdawn
25. Stormbringer
26. The Palladium fantasy RPG
27. Champions
28. Over the Edge
29. Aftermath
30. Skycrims of Journe
31. Millennium's End
32. Tunnels and Trolls
33. Wilkołak: Apokalipsa
34. Dream Park
35. Twilight 2000
36. Teenage Ninja Mutant Turtles
37. Ghostbusters
38. Top Secret/SSI
39. HOL
40. Heroes Unlimited
41. Golden Heroes
42. Don't Look Back
43. Dark Conspiracy
44. Cyberspace
45. Castle Falkenstein
46. James Bond 007
47. Fighting Fantasy
48. Dragonwarriors
49. Mechwarrior
50. 2300 AD

Wytuściliśmy nazwy gier, które zostały wydane w języku polskim.



„MISTRZ MAGII”

Dariusz Zientalak, jr

„Mistrz Magii” jest filmem nietuzinkowym.

Historia jego wznosów i upadków jest krótka: Clive Barker zamierzał zrealizować dzieło ambitne, łączące horror z czarnym kryminałem, a przy tym dotyczące kwestii powracających w całej jego twórczości: magii, religii, paktu ze Złym. Sam napisał scenariusz, oparty na motywach własnego opowiadania pt. „Ostatnia sztuczka”, a następnie wyszukał ludzi, którzy byliby w stanie przemienić jego wizję w materiał filmowy. Prace trwały ponad osiem miesięcy.

Jednak pierwotna wersja była, według widzów, za długa, za wiele w niej było seksu i dialogów roztrząsających filozoficzne kwestie. Wytwórnia United Artists, niezadowolona z opinii zgłaszanych na próbnym pokazach, zarządziła skrócenie i przemontowanie całości, co spowodowało kilkumiesięczne opóźnienie premiery. Kiedy film wreszcie trafił do amerykańskich kin, okazało się, że dla zwykłej publiczności „Mistrz Magii” jest za mało ambitny, zaś dla widzów horrorów za bardzo. I jedni, i drudzy zgodnie natomiast orzekli, że jest zbyt dziwaczny. Zamiast spodziewanego sukcesu – katastrofa w kasie. Poza Stanami niewiele krajów zdecydowało się na kinową dystrybucję filmu. Brytyjczycy od razu wypuścili go na kasetach wideo, za to w pierwotnej wersji. Do Polski dotarła tylko okrojona wersja amerykańska.

Pierwsze sceny pokazują Swanna (Kevin J. O'Connor) przybywającego do położonej na pustkowiu siedziby sekty, której przywódca Nix (Daniel von Bergen) więzi w podziemiach małą dziewczynkę. Swann, do niedawna uczeń Nixa, występuje otwarcie przeciwko mistrzowi. Odbija niedoszłą ofiarę, a samego Nixa unieszkodliwia, zakładając mu na głowę dziwne metalowe urządzenie.

Trzydzieści lat później. Do detektywa Harry'ego D'Amoura (w tej roli Scott Bakula, znany u nas m.in. z serialu „Zagubiony w czasie”), który miał już wcześniej kontakt z siłami nadnaturalnymi, zgłasza się żona Swanna, obawiająca się o jego życie. I rzeczywiście – podczas kolejnego pokazu (Swann jest wziętym iluzjonistą) mag ginie przebitą spadającymi mieczami. Od tego momentu zaczyna się wyścig D'Amoura z czcicielami Nixa, którzy wciąż nie porzucili nadziei na wskrzeszenie swego mistrza.

Barker trafnie wybrał na głównego bohatera archetypiczną dla amerykańskiej literatury popularnej postać prywatnego detektywa, człowieka przedzierającego się z ponurą determinacją przez otaczający go labirynt kłamstw, toczącego nieustanną walkę ze światem o wszystko co ma – o własną duszę. Harry D'Amour nie różni się niczym od

nieliczonej liczby swoich kolegów zamieszkujących strony powieści kryminalnych (włącznie ze skłonnością do nadużywania alkoholu), podobnie jak oni dąży rzeczywistość w poszukiwaniu prawdy, a prawda jest taka, że to, co brano za kuglarskie sztuczki Swanna, było autentyczną magią, zaś to co magią jest bezsprzecznie (czyli śmierć), w wykonaniu Wielkiego Iluzjonisty było kolejną sztuczką.

Próbujący zmylić pogoń Swann przypomina Josepha Whiteheada, postać z „Potępięcej gry”, debiutanckiej powieści Barkera, osobnika próbującego wymigać się od spłacenia długu demonicznemu Ostatniemu Europejczykowi. Obaj, Whitehead i Swann, próbują wykipić się z zawartego wcześniej układu, obaj też zmuszeni są, wbrew swojej woli, stawić czoło przeszłości i ponieść konsekwencje popełnionych błędów.

Niestety, fabuła filmu nie udźwignęła takiego ładunku intelektualnego. Rozdzierany pomiędzy swoimi ambicjami a zobowiązaniami wobec producenta, który chciał mieć pełen akcji horror, Barker próbuje pożenić wodę z ogniem metodą: trochę tego, trochę tamtego. Dodatkowo utrudnia sobie robotę zapelniając ekran nie znaczącymi elementami. Przykładem tego rodzaju ozdobników są przebitki ze spotkania D'Amoura z demonem na Wyckoff Street – w opowiadaniu motywujące upór D'Amoura, w filmie nie mają tej siły. W innej scenie oglądamy tajemniczy tatuaż na plecach detektywa. Zapytany o jego pochodzenie, Barker miał tylko odpowiedzieć: „A skąd, do cholery, mam wiedzieć, to tylko tatuaż”.

Wydarzenia następują szybko, nawet za szybko. Zwłaszcza w drugiej połowie filmu wyraźnie widać miejsca, gdzie dokonano skrótów – fabuła rwie się tak, że widz traci możliwość identyfikacji z bohaterami i w efekcie scena finałowa (zresztą rozczarowująca, pomimo nadania jej apokaliptycznego charakteru), nie wywołuje właściwie żadnych emocji.

Pomimo tych błędów, „Mistrz Magii” pozostaje jednym z najoryginalniejszych horrorów ostatnich lat i, podobnie jak poprzednie dzieła Barkera – „Hellraiser” i „Nightbreed”, pozytywnie wyróżnia się z tego, co oferują nam hollywoodzcy sprzedawcy grozy. I podobnie jak „Hellraiser” i „Nightbreed”, poniósł komercyjną klęskę.

No cóż, być może, powtarzam, być może, widzowie zapelniający kinowe sale oczekują od horroru innego, niż metafizyczny, rodzaju dreszczy. I, być może, maniak z siekierą, gonący za piszczącymi nastolatkami, po prostu lepiej zaspokaja te oczekiwania. Niewesoła to konkluzja.



DAGGERFALL

Niewiele jest gier komputerowych, które stają się tematem ożywionych rozmów i dyskusji, zarówno tych „normalnych”, jak i internetowych, jeszcze zanim pojawią się na rynku. „Daggerfall” z pewnością należy do tej nielicznej rodzinki. Ogromna reklama producenta, czyli amerykańskiej firmy Bethesda, oraz posucha na rolejowym rynku spowodowały, iż „Daggerfall” był i jest grą skazaną na przynajmniej sukces. Bethesda o przeszło miesiąc musiała opóźnić światowy debiut tytułu z uwagi na fakt, iż nie nadążano z tłoczeniem zamówionych już krążków.

Inną sprawą jest jednak finansowy sukces producenta (nas obchodzący jedynie w znikomym stopniu), inną zaś satysfakcja graczy. Czasami produkt reklamowany bez umiaru spotyka się z chłodnym przyjęciem części publiczności (vide „Quake”). „Daggerfall” można natomiast nazwać programem co najmniej kontrowersyjnym. Zdążył on, co prawda, zostać już ochrzczony mianem „Burgerfalla” (od słowa „bug” oznaczającego błąd popełnione przez programistów, rzutujące na jakość programu, powodujące „wieszanie się” komputera itp.), ale jednocześnie Internet pełen jest dyskusji dotyczących tej gry, istnieje też kilkanaście site'ów wyłącznie jej poświęconych.

„Daggerfall” jest najbardziej ambitną i największą produkcją w historii komputerowych gier role-play. Jego poprzednikiem



była „Arena”, która zebrała na świecie raczej słabe noty (choć zaznaczono, iż wprowadziła na rynek nową jakość). Teraz autorzy z Bethesda postanowili naprawić stare błędy. I częściowo im się to udało.

Zobaczyć świat

Kraina, znana jako Tamriel, podzielona jest na kilkadziesiąt prowincji rządzonych przez władców podległych Cesarzowi. Otrzymujemy misję, polegającą na zbadaniu sprawy śmierci króla tytułowego „Daggerfall”. W trakcie penetrowania świata możemy odwiedzić przeszło tysiąc miast i miasteczek (!) oraz przeszło tysiąc lochów, wież i ruin. Każde miasto składa się z kilkunastu do kilkuset domów, świątyń, sklepów, gildii i tawern. Nie popadając w euforię trzeba trzeźwo zauważyć, iż zarówno miasta, jak i lochy budowane są z pewnych gotowych elementów. Dlatego, zwiedziwszy kilka czy kilkanaście podziemi, możemy z dość dużą pewnością poruszać się po kolejnych obszarach. Po raz pierwszy na taką skalę wprowadzono w komputerowym role-play wielopoziomowe podziemia, w których przejście z poziomu na poziom jest absolutnie płynne. Mamy więc ciągnące się setkami metrów chodniki prowadzące raz w górę, raz w dół, całe systemy schodów, zapadni, obszary zalane wodą. Orientacja w tym naprawdę skomplikowanym terenie graczom początkującym może wydać się po prostu niemożliwa, ale autorzy postarali się o bardzo starannie zrealizowany system automapowania. Mimo wszystko jednak zgubić się jest całkiem łatwo.

Poznać bohatera

W „Daggerfall” sterujemy jednym bohaterem i nie ma możliwości ani kreowania drużyny, ani kompletowania jej na późniejszym etapie gry. Nasz heros określony jest za pomocą ośmiu cech (siła, inteligencja, zręczność, osobowość, siła woli, szybkość, szczęście, wytrzymałość) oraz kilkadziesiątu umiejętności (posługiwanie się poszczególnymi typami broni i magii, znajomość obcych języków itp.). Umiejętności bohatera zwiększają się w miarę penetrowania świata (częste używanie ich w trakcie gry, szkolenie u trenerów), natomiast wartość cech możemy podnosić przy uzyskiwaniu kolejnych poziomów doświadczenia. Przy wyborze

bohatera decydujemy o jego rasie (oryginalny system twórców gry) i profesji (kilkadziesiąt do wyboru). Możemy jednak stworzyć własną profesję, ustalając wartość cech i umiejętności herosa, a nawet decydując o jego specjalnych zaletach i wadach. Mogą być nimi np. zwiększona moc magiczna, zdolność szybkiego zdrowienia, super-przeszkolenie w danym rodzaju broni (w wypadku zalet) czy niemożność regenerowania punktów czarów, lęk przed pewnymi gatunkami potworów, niemożność korzystania z niektórych broni (w wypadku wad).

NAME: Hero	STR	100
RACE: Nord	INT	100
CLASS: Mage	WIL	100
LEVEL: 1	PER	10
GOLD: 1000	SPD	10
WEIGHT: 150	LUK	10
HEALTH: 100		
ENERGY: 100		
AFFILIATION:		
SKILLS		
PRIMARY	END	10
MAJOR	PER	10
MINOR	SPD	10
MISCELLANEOUS	LUK	10
INVENTORY		
SPELLBOOK		
LOG		
HISTORY		
EXIT		

Utrzymać się przy życiu

Bohater ma do spełnienia pewną pierwszoplanową misję, ale liczba misji pomocniczych (czyli tzw. *subquestów*) idzie w setki. Nasz heros może należeć do jednej z trzech gildii (magów, wojowników, rycerzy) i być wyznawcą jednej z kilkunastu religii. Uczestniczenie w życiu gildii łączy się zarówno z prawami (kupowanie i tworzenie czarów oraz magicznych przedmiotów, specjalistyczne szkolenie, zniżki itp.),



jak i z obowiązkami. Aby osiągnąć wysoki status (w każdej gildii istnieje osiem stopni określających rangę naszego bohatera), należy wypełnić co najmniej kilkadziesiąt zleceń oraz mieć odpowiednio wysokie umiejętności walki czy czarowania (w zależności od rodzaju gildii).

Życie, niestety, kosztuje. Dobra broń i pancerze, silne czary, magiczne przedmioty składają się na niebagatelne wydatki. Nasz bohater może zarabiać przede wszystkim sprzedając zabrowane w lochach przedmioty (za wykonanie zleceń dostaje się też zwykle pewną nagrodę, ale najczęściej mało wartościową).

Wziąć udział w intrydze

Ale „Daggerfall” to nie tylko symulacja życia wojownika czy maga. Nasze zadanie nie polega na szwendaniu się po labiryntach, tłuczeniu hord potworów i zarabianiu pieniędzy. Oczywiście miło patrzeć, jak nasz bohater czy bohaterka przywdziewa coraz to nowe, solidniejsze zbroje, a w łapkach trzyma coraz potężniejsze śmiercionośne narzędzia. Ale przede wszystkim musimy rozwikłać dworską intrygę, a próba zbadania wszystkich śladów zajmie nam sporo czasu i będzie kosztować



mnóstwo wysiłku. Nasz heros odwiedzi liczne królewskie dwory (w tym trzy najważniejszych rodów Wayrest, Daggerfall i Sentinel) i, wykonując zlecenia ich członków, będzie odkrywać coraz to nowe fragmenty układanki.

Zagrać?

„Daggerfall” to zabawa dla osób mających mnóstwo wolnego czasu. To gra nie na pięć czy pięćdziesiąt wieczorów, a raczej na pięćset (jeżeli nawet przesadzam, to nie tak bardzo). W pewnym momencie zabawa chyba jednak staje się trochę nużąca. Szczątkowe interakcje bohatera z otaczającym go światem (fatalnie zrealizowany system dialogów), lochy i labirynty składające się z gotowych i powtarzających się segmentów, mnożone do

znudzenia zadania podobnego typu to z pewnością podstawowe wady tej gry. Osobom przyzwyczajonym do uczestniczenia w „prawdziwych” sesjach gier fabularnych „Daggerfall” może wydać się nudny i sztopowy, nie ma tu tej „iskry Bożej”, która odróżnia prawdziwe mistrzostwo od sprawnej, lecz rzemieślniczej roboty.

Jacek Piekara

The Elder Scrolls: Daggerfall. Bethesda 1996. Brak polskiego dystrybutora. Wymagania sprzętowe: PC CD-ROM, 486 DX2 66 (polecamy co najmniej P120), ok. 250 MB miejsca na dysku (średnia instalacja), 8 MB RAM (polecamy 16).

GRAFIKA – 79% DŹWIĘK – 60% OGÓŁEM – 75%



DISCWORLD 2

Pierwsza część tej przygodówki weszła przebojem na rynek gier komputerowych. Scenariusz napisany na podstawie słynnych książek Terry'ego Pratchetta, piękna, rysowana grafika, dowcipne dialogi i znakomity podkład dźwiękowy – dzięki tym cechom „Discworld” przebił się błyskawicznie do czołówki. Dwa lata po wydaniu pierwszego epizodu do naszych rąk trafia druga część sagi.

Jak nietrudno się domyślić, również w tej części bohaterem jest Rincewind. Poza tym, że jest bardziej przepity, roztargniony i ozdobiony spiczastą, rudą bródką, nic się nie zmienił przez te dwa lata. W dalszym ciągu posiada rzadką umiejętność doprowadzania do białej gorączki wszystkich swoich rozmówców. Na anemiczne barki naszego bohatera po raz kolejny zwała się odpowiedzialność za losy świata. Tym razem chodzi o sprawy związane ze śmiercią. A raczej, może powinienem powiedzieć, że Śmiercią. Gdy Śmierć wybierała się na swoją codzienną przejażdżkę w poszukiwaniu kilku dusz do zabrania, nie spodziewała się, że spotka ją przykra niespodzianka. Gdy kłusowała na swoim wierzchowcu po przestworzach, rozległo się wielkie bum i Śmierć spadła. Eksplozję spowodował Rincewind we własnej osobie, będący pod wpływem i w stanie wskazującym. Od tego momentu w całym królestwie zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Żadna dusza nie opuszczała ciała po śmierci, a miasta zaludniły się na wpół świadomymi zombie. Gdy jednego z czarodziejów Niewidzanego Uniwersytetu (Unseen University) spotkał



ten sam los, Rada postanowiła działać. Wezwano Rincewinda...

Twoim zadaniem jest oczywiście wyjaśnienie całej sprawy i doprowadzenie wszystkiego do normy. Zabawę zaczynasz (tak jak w części pierwszej) w obrębie murów Uniwersytetu. Od samego początku towarzyszy ci Bagaż, czyli skrzynia na nóżkach chodząca za bohaterem, w której przechowuje on większość swych przedmiotów.

Oprawa graficzna

Podobnie jak jej poprzedniczka, gra posiada wspaniałą grafikę. Kolorową, ręcznie rysowaną, doskonale animowaną. Po prostu palce liżać. Wszystko oczywiście w wysokiej rozdzielczości. Od strony graficznej nic „Discworldowi 2” zarzucić nie można, to pewne. Postać Rincewinda jest większa niż poprzednio, porusza się z większą gracją (o ile w ogóle można mówić o gracji w przypadku fajtlapowatego czarodzieja). Duży skok w jakości grafiki spowodował, niestety, spore zwiększenie wymagań gry w stosunku do części pierwszej. Dopiero na Pentium z szybką kartą graficzną będziecie mogli cieszyć się nie zakłóconymi animacjami. Również czytnik CD powinien być szybki (6x powinien wystarczyć). Na wolniejszych komputerach wyświetlana jest co dziesiąta klatka, przez co filmiki rwą się i są lekko niezrozumiałe. Ano coś, coś za coś. W obecnej chwili „Discworld 2” należy do przygodówek o najlepszej grafice (w „kategorii” rysowanych).

Dźwięk

Podkład dźwiękowy również jest bardzo dobry. Muzyka może specjalnie nie urzeka, ale stanowi miłe uzupełnienie całości. Znakomicie podłożone są głosy lektorów (dialog pijanego Rincewinda z małpą to majstersztyk). Można włączyć podpisy, dzięki czemu łatwiej jest zrozumieć, co mówią postacie. Albowiem pomimo dobrej artykulacji dialogów czasami trudno

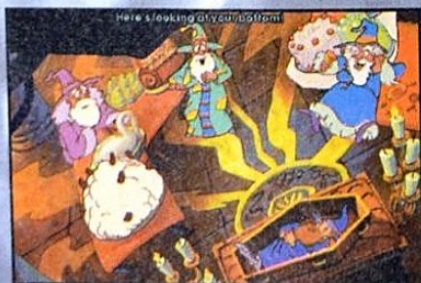




jest zrozumieć poszczególne kwestie. Wynika to z faktu, że niektóre osoby mówią niewyraźnie, slangiem, lub w inny sposób kaleczą język (zgodnie z założeniem autorów oczywiście).

Obsługa...

...gry pozostała równie prosta jak w pierwszej części. Uniwersalny kursor pozwala wykonać żadaną czynność na dowolnym przedmiocie. Gdy klikniesz na postaci, wyświetli się menu z opcjami rozmowy. Spotkane osoby możesz pytać o konkretne sprawy lub po prostu pogadać z nimi na tematy ogólne. W tym drugim przypadku zawsze masz do wyboru trzy opcje. Jeżeli użyjesz ikony przedstawiającej usta, Rincewind przeprowadzi rozmowę „normalnie” (na tyle, na ile potrafi). Kliknięcie na ikonie przedstawiającej maskę błazna na patyku spowoduje, iż Rincewind zaprezentuje swój wisielczy humor, przeważnie uzyskując siarczystą ripostę. Za tego rodzaju teksty, rzucane na prawo i lewo, z reguły nikt się na serio nie obraża, więc nie musisz się niczego obawiać. Wreszcie, kiedy klikniesz na ikonie przedstawiającej chmurkę, Rincewind wygłosi krótką mówkę (monolog) przedstawiającą jego pogląd na zaistniałą sytuację (przeważnie mówi, że ma to wszystko hmm... gdzieś i wolałby siedzieć i pić piwo niż rozbijać się po świecie). To tyle, jeżeli chodzi o konwersację, teraz wróćmy do przedmiotów. Jest ich w grze sporo. Klikając na przedmiocie możesz go wziąć, ewentualnie poruszyć, przesunąć itp., w zależności od sytuacji. Znalezione przedmioty nosisz ze sobą. Możesz je też włożyć do skrzynki, która za tobą łązi. Dostęp do rzeczy niesionych przez Bagaż uzyskujesz naciskając prawy klawisz myszy lub klikając na skrzynce. I to by było na tyle, jeżeli chodzi o obsługę. Jest naprawdę prosta. Aha, jeszcze jedno. Klawisz F1 służy do włączania dodatkowego menu, pozwalającego zmienić ustawienia oraz zapisać bądź odczytać stan gry.



Jak tam z trudnością?

Pierwsza część „Discworld” była jedną z najtrudniejszych przygodówek. Podobno osoby, które samodzielnie ukończyły grę, da się policzyć (na całym świecie!) na palcach jednej ręki... Podobnie rzecz się ma z drugą częścią gry. Zagadek jest sporo i niektóre są naprawdę wredne, przedmiotów niemało, dużo dialogów. Tak więc wymagana jest znajomość angielskiego oraz zacięcie do tego typu rozrywki. Jeżeli szukasz efektownej, ale prostej gry, to lepiej weź się za jakąś inną. „Discworld 2” wymaga od gracza zaangażowania umysłowego i skupienia.



Podsumowując

„Discworld 2” jest bardzo dobrą przygodówką, głównie ze względu na znakomite dialogi oraz humor sytuacyjny. Ciekawa akcja, znakomita oprawa. Tak, to zdecydowanie jedna z ważniejszych produkcji roku 1996 w dziedzinie gier przygodowych. Nie ma może takiego rozmachu jak „Pandora Directive” lub „Gabriel Knight 2”, ale nie należy zapominać, że jest to gra trochę innego typu. Zdecydowanie warto ją zobaczyć, choćby po to, by obejrzeć piękną grafikę.

Frogger

Discworld 2. Psygnosis 1996.

Wymagania sprzętowe: PC CD-ROM. 486 DX4 100 (polecamy P133). 8 MB RAM.

GRAFIKA: 92% DŹWIĘK: 82% OGÓŁEM: 85%

HEROES OF MIGHT&MAGIC 2

Świat „Might&Magic” powinien być znany każdemu, kto interesuje się komputerowymi grami role-play. Pięć części tego cyklu (plus dodatek zatytułowany „Swords of Xeen”) zyskały firmie New World Computing zasłużoną renomę. Dlatego też postanowiono stworzyć grę strategiczną nawiązującą tytułem do znanej serii role-play. Gra bardzo wyraźnie czerpie z pomysłu znanego ze starego programu „King's Bounty” (dołączonego zresztą w formie bonusu do części pierwszej „HoM&M”). Już „Heroes of Might&Magic” zyskał uznanie graczy i światowej prasy, dlatego też ukazała się wersja programu pod Win 95, wzbogacona o edytor map i kilkanaście scenariuszy. Teraz przyszedł czas na kontynuację.



„Heroes of Might&Magic 2” to gra strategiczna z wyraźnymi elementami role-play. Jej akcja toczy się w baśniowo-fantastycznej krainie, zamieszkałej przez stwory takie jak hydry, centaury, golem, giganty, jednorożce itp., itd.. Zadaniem gracza jest podbój danej krainy (choć w zależności od scenariusza może to być: zlikwidowanie konkretnego wrogiego bohatera, zebranie ustalonej sumy pieniędzy lub zdobycie wyznaczonego miasta) i pokonanie przeciwników sterowanych przez komputer.

Początek

Zwykle scenariusz rozpoczynamy włączając jednym miastem i mając do dyspozycji jednego bohatera oraz (w zależności od stopnia trudności) pewną ilość gotówki i surowców mineralnych. Zadaniem gracza jest rozbudowa potęgi reprezentującego go herosa poprzez zdobycie innych miast, opanowanie kopalni, pokonanie neutralnych potworów i w końcu komputerowych przeciwników.

Bohater i miasta

Bohater jest niezwykle ważnym punktem rozgrywki. Jedynie on może prowadzić armię, której siła w dużej mierze zależy od jego cech i umiejętności. Bohater jest określony za pomocą czterech podstawowych cech (atak, obrona, wiedza i siła magii) oraz może nabyć jedną z kilkunastu umiejętności. Na początku gry dostajemy jednego bohatera, w każdej chwili jednak możemy wynająć (jeżeli posiadamy zamek) następnego. W „Heroes of Might&Magic 2” możemy wybierać pomiędzy sześcioma profesjami bohaterów. Są to: Czarodziej, Czarodziejka, Nekromanta, Wiedźmiarz, Barbarzyńca i Rycerz. Tak jak jest sześć typów bohaterów, tak istnieje również sześć typów miast (każdy „styl architektoniczny” przyporządkowa-





ny jest konkretnemu herosowi, reprezentującemu graczy – zarówno ludzkich, jak i komputerowych – uczestniczących w rozgrywce). Miasta różnią się pomiędzy sobą przede wszystkim innymi możliwościami kreowania wojsk. I tak np. w mieście Rycerza wynająć można pikinierów, łuczników albo paladynów, w mieście Barbarzyńcy orki, trolle czy ogry, a w mieście Nekromanty wampiry, zombie, mumie lub szkielety. Tworzenie wartościowych jednostek możliwe jest, jednak jedynie dzięki odpowiedniej rozbudowie miasta, co wymaga nakładów w złocie i surowcach mineralnych. Prócz wznoszenia gmachów służących nam do zaciągu armii, w zamku możemy wzmacniać fortyfikacje oraz budować budynki o specjalnym znaczeniu, np. podnoszące



dochód przynoszony przez miasto, wzmacniające morale stacjonującej armii czy jej szczęście w bitwie.

Walka

Prędkiej czy później dochodzi do pierwszego starcia, zwykle z neutralnymi potworami strzegącymi skarbów lub kopalni surowców. Walka podzielona jest na tury, a poszczególne oddziały wchodzi do bitwy zgodnie ze swą szybkością. Każda rasa jest dokładnie opisana pod względem wartości bojowej. Wiemy, jaką ma siłę obrony i ataku, ile ma Punktów Życia oraz ile ich może odebrać przeciwnikowi zadając cios. Poza tym znamy szybkość oddziału (decyduje ona m.in. o tym, na jaki dystans będzie się on mógł poruszyć w czasie jednej tury), jego szczęście oraz morale. W czasie walki możemy stosować czary, można też poddać armię bądź uciec z pola bitwy. Bitwa toczy się na planszy (w „HoM&M” jest to naprawdę śliczny widok), którą dla lepszej orientacji możemy podzielić na helxy. W bitwie może

uczestniczyć po każdej ze stron najwyżej pięć zgrupowań i jest to z pewnością ograniczenie sztuczne. Ale wielkość zgrupowania jest już dowolna i możemy wkroczyć do walki nawet z oddziałem kilku tysięcy paladynów.

Budynki, artefakty, skarby

Eksplorując świat gry spotykamy wiele różnego rodzaju budowli i miejsc specjalnego znaczenia. Będą to zarówno kopalnie, tartaki, młyny i wiatraki, jak i magiczne studnie, kręgi faerie, świątynie, obozy najemników, domy trenerów, antyczne piramidy, cmentarze, teleporty czy nawet sfinksy zadające zagadki. Oprócz skarbów, takich jak złoto czy złoża cennych surowców, znajdziemy również znaleziska wyjątkowe czyli artefakty. W „HoM&M 2” liczba artefaktów jest ogromna, niestety, część z nich jest prawie bezużyteczna. Znajdziemy tu wiele ciekawych przedmiotów: magiczne bronie i pancerze, sakwy bez dna, amulety chroniące przed określonymi czarami itp. Dobrze przygotowany do boju bohater powinien nie tylko mieć cechy i umiejętności na wysokim poziomie, ale i być dobrze zaopatrzony w artefakty.

Magia

Nasz bohater uczy się czarów w Magicznej Gildii (jej budowla może składać się z pięciu poziomów, a budowa każdego następnego jest coraz bardziej kosztowna), aby stosować je później w czasie bitwy (choć nie tylko). W grze uwzględniono kilkadziesiąt czarów: od najprostszych (typu Bless, Stoneskin lub Curse) aż po potężne zaklęcia niszczące (np. Meteor Shower lub Lightning Chain). Istnieją również czary działające tylko na określony gatunek potworów, np. przeciw umarłym lub przeciw smokom.

„Heroes of Might & Magic” to była gra z doskonale „wypieczętowaną” i drobiazgową grafiką. W drugiej części cyklu autorzy postarali się jeszcze bardziej. Świat gry, po którym porusza się nasz bohater, pełen jest gór, pagórków, lasów, drzew, krzaczków i kwiatków, jezior, strumyków i rzek, nie mówiąc już o dziesiątkach różnego rodzaju budynków. Właśnie grafika jest jednym z największych atutów tej gry i nie przypominam sobie strategii, w której zwrócono by taką uwagę na ten właśnie element. Ale, aby nie



skończyło się na samych pochwałach, wypada też wymienić wady „HoM&M”. Do największych niedociągnięć należy z całą pewnością ograniczona inteligencja komputera. Co zdumiewające, komputerowi przeciwnicy są głupszy niż w pierwszej części cyklu, a to już z pewnością niedobry objaw. Na szczęście, dla graczy znudzonych zabawą z komputerem istnieje możliwość pojedynku z drugim człowiekiem via modem. Jeżeli nie podobają się nam wymysły autorów scenariusza, to możemy opracować własny (dzięki pieczołowicie przygotowanemu edytorowi map i scenariuszy). Istnieje też opcja pozwalająca na rozegranie kampanii, czyli kilkunastu połączonych ze sobą scenariuszy.

„HoM&M 2” jest z pewnością grą ciekawą, wciągającą i sympatyczną. Jest czymś, co powinno podobać się zarówno miłośnikom strategii, jak i RPG.

Heroes of Might & Magic 2.
New World Computing 1996. Polski dystrybutor: Mirage.

Wymagania sprzętowe: PC CD-ROM, 486 DX2 66, 8 MB RAM.



GRAFIKA – 90% DŹWIĘK – 65% OGÓŁEM – 89%

MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES

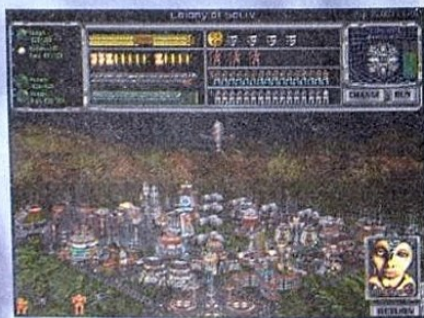
Najnowsza „strategia” firmy Microprose, „Master of Orion II”, przenosi nas do innej galaktyki (jej rozmiar definiujemy sami), w której odbywa się bezwzględna walka o władzę. Każda z siedmiu ras zamieszkujących galaktykę Oriona myśli tylko o jednym: rozprawieniu się z konkurencją. Świat gry rozbudowano do rozmiarów przypominających z grubsza „Civilization II”. Zadaniem gracza jest poznawanie i kolonizacja nowych systemów gwiazdnych, budowanie na nich baz, systemów obrony strzegących przed wizytami sąsiadów, prowadzenie badań naukowych pozwalających budować



coraz szybsze i potężniejsze statki kosmiczne, przeobrażać skolonizowane planety, panować nad innymi rasami, a w końcu osiągnąć jeden z dwóch celów: pokonać Antaran przybyszających z innego wymiaru lub doprowadzić do wyboru naszego bohatera na pana Galaktyki, jedyną bądź eliminując przeciwników.

Złożoność świata

Komplikacje zaczynają się już na etapie konfiguracji gry. Mamy do wyboru wielkość i rodzaj Galaktyki, liczbę zamieszkujących ją ras oraz poziom trudności naszego podboju. Najwięcej zabawy jest jednak z wyborem rasy. Prócz trzynastu zdefiniowanych ras do wyboru gracz ma bowiem sposobność stworzyć oryginalną rasę wybierając jej zdolności handlowe, rolnicze, naukowe, produkcyjne, szpiegowskie, militarne i wzbogacając je o dwadzieścia dwie specjalne cechy, będące zaletami lub wadami. Wybór jest ograniczony, bowiem dysponujemy pewną pulą punktów, za które możemy „kupować” cechy. Im jednak więcej kupi się cech negatywnych, tym więcej będzie można nabyć zalet. Po wygenerowaniu Galaktyki, w której przyjdzie się nam potykać o życie i władzę, zaczynamy żmudną budowę Imperium. Należy przy tym planować na wiele tur naprzód, harmonizując działania dyplomatyczne z militarnymi, gospodarczymi czy naukowymi, inaczej cały wysiłek pójdzie na marne. Należy więc zdawać sobie sprawę, iż np. złamanie sojuszu czy paktu o nieagresji spowoduje utratę wiarygodności naszej dyplomacji i żadna

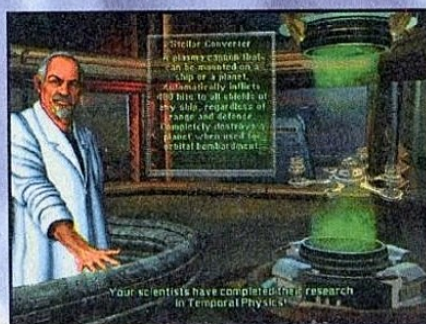


rasa nie będzie chciała zawierać traktatów o nieagresji, handlu czy współpracy naukowej. Szpiegowanie może doprowadzić do zerwania stosunków dyplomatycznych, a nawet wybuchu wojny. Zbytnie

zaangażowanie w badania przy wstrzymaniu rozbudowy floty doprowadzi do najazdu wrogów, natomiast zlekceważenie badań i budowa wielu statków skończy się tragicznie, gdy najadą nas zaawansowani technologicznie Antarani, zdolni w krótkim czasie powystrelać nawet setki naszych prymitywnych stateczków. Zbyt agresywna polityka może doprowadzić do totalnej wojny i zamknięcia przed nami pokojowego objęcia władzy, co dokonuje się w drodze wyborów. Przykłady tego rodzaju pułapek można by mnożyć, a prowadzą one do jednego wniosku: w „Master of Orion II” udało się stworzyć spójny wewnętrznie świat, zbudowany z sensownych zależności. Owo uniwersum zamieszkują potwory broniące układów gwiazdnych kryjących szczególnie zasobne planety, Galaktykę nawiedzają katastrofy i zaludniają ją bohaterowie o specjalnych cechach, zdolni administrować koloniami lub dowodzić statkami kosmicznymi i oferujący graczowi swoje usługi.

Podwalny Imperium

Budowa Imperium polega na panowaniu nad czterema powiązanim ze sobą sferami: gospodarką, badaniami, wojskowością i dyplomacją. Gospodarka zapewnia żywność i materiały do budowy systemów obrony, wydajniejszych narzędzi



pracy, przeobrażania planet w przyjazne środowisko (niektóre planety są pierwotnie napromieniowane, toksyczne bądź w ogóle nie nadają się do zamieszkania pozostając w formie gazowego obłoku) oraz produkcji nadwyżek przeznaczonych na handel, zapewniający napływ gotówki do kasy Imperium. Pieniądze przydają się później nie tylko jako podarunki dla szczególnie skłóconych przywódców ras, ale także do awaryjnego zakupu statków kosmicznych w obliczu zagrażającej nam inwazji. Badania prowadzimy w kilku sektorach, doskonałe uzbrojenie statków kosmicznych, systemów obrony naziemnej, wprowadzając możliwość przeobrażania oblicza planet oraz umożliwiając budowę nowych struktur ułatwiających życie kolonistom. Ponieważ zazwyczaj można wybrać tylko jeden obiekt badań na danym poziomie technologicznym, uzyskanie pozostałych wynalazków w sposób naturalny zmusza nas do wysiłków

dyplomatycznych. Wymiana zdobyczy techniki czy też wykradanie ich przez szpiegów nie jest jednak jedynym celem działania dyplomacji. Ma ona także za zadanie zawierać traktaty pokojowe i handlowe, żądać od obcych ras zaprzestania szpiegostwa (gdy otrzymamy informację, że fakt taki zaistniał), może wreszcie składać ultimatum i przechwytywać w ten sposób konkretną planetę, wyludzać



daniny itp. Armia (lądowa i kosmiczna) ma strzec integralności terytorialnej Imperium, jeśli dyplomacja nie nie wskóra i dojdzie do walki. Gracz kolejno rusza statkami i strzela do przeciwnika. Jeśli jego flota zostanie pokonana, dochodzi do walki na planecie, na którą nie mamy już wpływu – o wygranej decyduje liczba ludzi i jakość posiadanej przez nich broni. Mając przed oczyma tak rozbudowany schemat świata (wzbogacony o wydarzenia losowe i sztuczną inteligencję ras dowodzonych przez komputer), gracz nie ma szans obronić się przed lawiną wydarzeń, intryg, gwałtownie zmieniających się sojuszy, itp.

Podsumowanie

„Master of Orion II” został na Zachodzie okrzyknięty przez niektórych grą roku (1996). Spędziwszy przy nim sporo czasu twierdząc, iż na tak zaszczytne miano gra chyba nie zasługuje, ale z pewnością jest w stanie bogactwem swego świata przyciągnąć licznych, żadnych sławy zdobywców.

Dariusz J. Michalski





IMPLANTY W GRACH FANTASY

Andrzej Miskurka

Ilustracje: Tomasz Łęczyński

Wszystkie fabularyzowane fragmenty tekstu zostały zaczerpnięte z książki Michaela Moorcocka „Kawaler Mieczy”, przetłumaczonej przez Radosława Kota.

– Myślałem, że odtworzysz moją rękę i oko.
– Niezupełnie. Zamierzam dać ci coś więcej; prezent bardziej użyteczny niż tylko ręka i oko. Czy słyszałeś o zaginionych bogach?

– Nie z tych rzeczy.
– O zaginionych bogach, którzy byli braćmi? Ich imiona brzmiały Lord Rhynn i Lord Kwll. Istnieli już o wiele wcześniej, nim ja przyszedłem na świat, nosząc na mojej łasce. Uwikłali się w jakiś spór, którego istota pozostanie już nieznana. Znikli dobrowolnie lub nie dobrowolnie. Nie wiem. Trochę jednak po sobie zostawili – to właśnie – znów podniósł sakwy.

Corum machnął niecierpliwie ręką.
Shool oblizał dziewczęcy językiem wargi. Jednak jego stare oczy wpatrywały się Coruma.
– To, co mam tutaj należało, kiedyś do tych zapalczywych bogów. Słyszałem legendę, że walczący do upadłego i to jest właśnie jedynym śladem ich istnienia – otworzył mniejszy worek. Coś wielkiego wypadło mu na dłoń. Podniósł to, by i Corum mógł dojrzeć wysadzany kamieniami, wielokrotnie szlifowany przedmiot. Kamienie lśniły pomurnymi kolorami – głęboką czerwień, błękitem i czernią.

– To jest piękne – powiedział Corum. – Lecz...
Czy zastanawialiście się kiedyś, czym różni się literatura fantasy od utworów science fiction? Co decyduje o tym, że przyklejamy do jednych książek (lub gier) etykietkę z wizerunkiem smoka, a do innych etykietkę przedstawiającą statek kosmiczny?

Richard Baker, twórca wielu podręczników do najstarszej gry role playing, AD&D, uważa, że cechą wyróżniającą i definiującą fantasy jest magia. Według niego każda opowieść fantasy wprowadza bohaterów, którzy posługują się magią, są w posiadaniu magicznych przedmiotów, biorą udział w magicznych zdarzeniach itd. Takie

opowieści, jak Ivanhoe albo Robin Hood, są wspaniałymi historiami przygodowymi, ale nie mają nic wspólnego z fantasy – ponieważ nie ma w nich magii. Gwiezdne Wojny nie są opowieścią science fiction, a fantasy, ponieważ magia (nazywana Mocą) jest ich istotną częścią. Science fiction, twierdzi Baker, jest literaturą o rzeczach, które mogą się wydarzyć; fantasy literaturą o rzeczach, które nigdy nie zaistnieją, bo przecież magia nigdy nie stanie się czymś rzeczywistym.

Nie mnie oceniać, czy jest to twierdzenie prawdziwe, czy nie – to zadanie dla krytyków literatury. W niniejszym artykule chciałbym się skupić raczej na elementach, które odróżniają od siebie poszczególne podgatunki fantastyki. A właściwie na jednym z gadżetów, przynależnym literaturze science fiction, a jeszcze dokładniej mutacji tego gatunku – cyberpunkowi. Zanim jednak zdradzę do czego zmierzam, jeszcze trochę myślenia oczu. Na polecenie – Wymień elementy najczęściej wykorzystywane przez pisarzy science fiction i ich odpowiedniki w literaturze fantasy – każdy fan literatury fantastycznej lub gier fabularnych bez wahania odpowie:

Odpowiednikiem pistoletów laserowych, blasterów, miotaczy plazmy i bagnetów tarczowych (cokolwiek by to było) (Dziś – co to jest? – pytanie red nacza) są w literaturze fantasy miecze, kusze, halabardy itp.

Odpowiednikiem nauki, magia.
Odpowiednikiem niezliczonych ras obcych z najodleglejszych zakątków galaktyki, elfy, krasnoludy, hobbity...

Odpowiednikiem statków kosmicznych, statki napędzane magią.

Odpowiednikiem androidów, cyborgów i robotów, golem, homonkulusy, chowańce.

Odpowiednikiem superkomputerów, bogowie.

Odpowiednikiem wszczepów... no, nie wiem. Zaraz, zaraz, nie wie. Przecież to takie proste. Odpowiednikami wszczepów są w literaturze fantasy WSZCZEPY.

– Poczekał – Shool opróżnił większą sakwę na pokrywę skrzyni, która była już zamknięta. Podniósł ów przedmiot i obrócił go.

Corumowi dech zaparło. Wydawało się to być ciężką rękawicą z miejscem na pięć wysmukłych palców i kciuk. Również i ten przedmiot pokryty był dziwnymi, ciężkimi klejnotami.

– Ta rękawica jest dla mnie bezużyteczna – powiedział Corum. – Jest na lewą rękę z sześcioma palcami, a ja mam pięć palców, nie mówiąc już o tym, że nie posiadam lewej ręki.

– To nie rękawica. To ręka Kwll. Miał cztery, lecz jedną stracił. Podobno odciął mu ją brat...

– Twoje żarty nie trafiają do mnie, czarowniku. Są zbyt upiorne. Znowu marnujesz czas.

– Lepiej zacznij kupować te, jak je nazwałeś, żarty, Panie Vadhagh.

– Nie widzę po temu powodu.

– Właśnie to są dary. Dla zastąpienia twego utraconego oka daję ci Oko Rhynn. Dla zastąpienia twojej utraconej ręki – Rękę Kwll!

Corumowi zbierało się na mdłości.

– Nie chcę mieć z nimi nic wspólnego! Nie chcę resztek po martwych! Myślałem, że będziesz mógł przywrócić mi moje własne! Oszukałeś mnie, czarowniku!

– Nie rozumiesz celu, dla którego masz je posiadać. Dadzą ci większą potęgę, niż miał kiedykolwiek ktokolwiek z twojej rasy czy spośród Mabden! Oko może widzieć przestrzeń, jak i czas, a nawet zaglądać tam, gdzie nigdy nie sięga wzrok śmiertelników. A ręka...

No, może trochę przesadziłem. Odpowiednikiem wszczepów w literaturze fantasy nie są wszczepy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby się nimi stały. Oczywiście nie mam na myśli elektronicznych kończyn, cyberuszu, cyberożu, pełnych konwersji, mnóstwa chipów i tym podobnych. Chodzi mi o wszczepy magiczne, artefaktyczne kończyny stworzone przez potężnych czarodziejów, serca demonów bijące w naszych piersiach, oczy elfów ukazujące nam świat w odmiennych barwach.

Być może ktoś uzna taki pomysł za szalony, nazwie mnie szarlatanem, mówiąc, że chcę skazać „niepokalany” gatunek fantasy czymś, co do niego nie przynależy, ba, nawet do niego nie pasuje! Jestem jednak przygotowany na odparcie wszystkich ataków. Nawet takich, w których moi przeciwnicy będą powoływali się na literaturę (w końcu u Tolkiena czy Le Guina nie ma czegoś takiego jak implanty). Ponieważ to właśnie literatura jest moim największym sprzymierzeńcem.

Mówiąc „literatura” mam na myśli dwa cykle, w których autorzy pozwolili sobie na prze-mycenie na ubogie poletko fantasy czegoś, co

od biedy można uznać za odpowiednik cyberpunkowych cacek. Pierwszym z tych dzieł jest seria Dragonlance, autorstwa Margaret Weiss i Tracy Hickmana, drugim saga o Corumie, która wyszła spod pióra mistrza gatunku Michaela Moorcocka. W książce twórców Krynnu takim cackiem jest Srebrna Reka z Ergoth, która została stworzona przez ludzi, elfy, krasnoludy i dobre smoki podczas Trzeciej Wojny Smoków, a potem „wszczepiona” Therosowi Ironfieldowi. U Moorcocka oko boga Rhynn i ręka boga Kwll, które dostały się księciu Corumowi i pomogły mu w walce z Lordem Piekiel, Szlachcicem z Królestwa Chaosu – Ariochem i jego przerażającym rodzeństwem: bratem Mabelrode i siostrą Xiombarg.

Skoro więc pisarze fantasty mogli zrobić coś podobnego, dlaczego my, gracze, mielibyśmy być gorsi. Tak jak i oni możemy wprowadzić do naszych światów magiczne implanty, wyposażyć w nie naszych bohaterów i w ten sposób uczynić grę jeszcze ciekawszą.

Był znowu w sali, gdzie po raz pierwszy spotkał Shoola. W odczodole czuł ostry ból. Podobne cierpienie przynosił mu kikut ręki. Człowiek nie mógł przetrwać, ale wrota Rhalina.

– Rhalina! Gdzie jesteś?
– Tu-tutaj, Corumie. Co ci zrobiono? Twoja twarz... ręka...

Prawą dłonią sięgnął do oka. Pod palcami przesunęło się coś gorącego. To było oko! Lecz było to oko o odmiennej strukturze i innej wielkości. Wiedział już, że jest to oko Rhynn. Spojrzenie mu się rozjaśniło. Zobaczył przerażoną twarz Rhaliny. Siedziała na łóżku i była zbyt przestraszona, by się poruszyć. Popatrzył na swoją lewą rękę. W proporcjach była podobna do dawnej, miała jednak sześć palców i skórę podobną do skrzęcej się skóry węża. Oszolomiony, starał pogodzić się z tym, co się stało.

– To są dary Shoola – powtarzał beznamiętnie – to jest oko Rhynn, a to jest ręka Kwll. Znowu jestem cały, Rhalina!

– Cały? Jesteś czymś więcej?

i czynisz mniej, niż całością. Dlaczego przyjąłeś te okropne dary? Są złe. One cię przywiodą do zguby!

– Przyjąłem je, by móc wypełnić zadanie, które ma dla mnie Shool i uzyskać w ten sposób wolność dla nas obojga. Przyjąłem je, by móc odszukać Glandyth i, jeśli to możliwe, wykonać go z pomocą tej cudzej ręki. Przyjąłem je, gdyż inaczej musiałbym zginąć.

Zanim jednak zaczniemy przekuwać słowa w czyny, powinniśmy się zastanowić, czy podobne „ulepszenia” będą pasowały do świata, w którym gramy. W końcu nie wszystkie gry się do tego nadają. Radziłbym odpuścić sobie MERP-a, Ars Magię, Pendragona czy Dzikie Pola. Może jestem trochę konserwatywny, ale trudno mi jest wyobrazić sobie Wołodjowskiego z rogami Boruty, Gandalfa z owłosionymi stopami hobbita i biczem Balroga zamiast brody lub króla Artura z ręką Lancelota i sercem Galahada. Te gry tracą swój smaczek i urok, jeżeli zaczniemy je zmieniać.

Lepsze do tego celu będą AD&D, Warhammer czy Kryształowy Czas, gry, w których wszystko się może zdarzyć. Gry, które nie tylko po takich zmianach nie tracą nic ze swego uroku, ale staną się jeszcze bardziej czaderskie (no, może trochę przesadziłem – szczególnie z Warhammerem, nie musicie jednak brać wszystkich moich słów na poważnie).

Lepsze to nie znaczy idealne. Nie radziłbym wam wprowadzać do tych gier implantów na taką skalę, jak ma to miejsce w „Neuromancerze” Williama Gibsona; wtedy nie będziecie potrzebowali Warhammera, AD&D czy KC, taniej wyniesie was wymyślenie nowego świata czy systemu.

W każdej z wyżej wymienionych gier wszczepę powinny być czymś marginalnym, czymś, co może być albo wielką nagrodą, albo karą. Zapomnijcie więc o stowarzyszeniach kapłanów, czy też magów, zajmujących się dosztywaniem skrzydełek, dodatkowych rącelek lub nóżek itp. Ludzi (lub innych istot), którzy potrafią coś podobnego zrobić, powinno być niewiele, prawdopodobieństwo ich odnalezienia nikome, a szansa dotarcia do ich „domków” jeszcze mniejsza (gostkowie, którzy potrafią robić podobne rzeczy, na pewno umieją też zadbać o swój spokój i bezpieczeństwo).

W jakich wobec tego sytuacjach, czy też okolicznościach, powinno dochodzić do wszczepiania implantów? Możliwości jest kilka.

A) Potężny mag lub kapłan chce, aby bohater (bohaterowie) wykonał jakieś szczególnie ważne (i zapewne niebezpieczne) zadanie. W tym celu „udoskonalą” go (ich) i wysła w siną dal – ten schemat został wykorzystany przez Moorcocka w Kawalerze Mieczy.

B) Szalony eksperymentator, zafascynowany możliwościami, jakie dają implanty, wbrew woli bohaterów wszczepia im ręce, nogi, organy wewnętrzne innych istot. Jest to pomysł na przygodę utrzymaną w konwencji horroru. Postacie graczy zostają oszpecone, poddane straszliwemu bólowi i zapewne odrzucone przez bliskich i społeczeństwo. Jedyne co im pozostaje to kryć się w ciemnościach nocy (a może nie, może jest jakiś sposób, żeby odzyskali swe dawne kształty).

C) Toczy się straszliwa wojna pomiędzy siłami światła a ciemności. Jeden z bohaterów jest herosem ukochanym przez lud, jedyną nadzieją na zwycięstwo. Potężni magowie lub czarodzieje dobra obdarowują go implantami, aby wspomóc go w walce.

D) Bohater został okaleczony, uzdrowienie nie mogło mu w żaden sposób pomóc, będzie kaleką do końca życia, jeżeli w ogóle przeżyje. A może jednak jest jakaś szansa dla niego? Być może jego przyjaciele przypomną sobie legendę o człowieku, który potrafił odtwarzać kończyny i wymieniać zużyte organy. Droga do niego jednak jest daleka i niebezpieczna (czyżby pomyślał na dużą kampanię?).

Corum ze zdziwieniem wpatrywał się w czarownicę. To, co się stało sprawiło, że zamrugał. Zupełnie niespodziewanie zobaczył nowym okiem wiele innych obrazów, podczas gdy zwykle oko dostrzegało nadal jedynie Shoola. Były to ciemne obrazy, przepływające samowolnie, aż w końcu zdołał nad nimi zapanaować.

– Shool! – Co to za świat?
– Nie jestem pewien. Niektórzy mówią, że to inne Piętnaście Planów, w których, jak w krzywym zwierciadle, odbijają się nasze Plany. To może być takie właśnie miejsce, hm?

Coś gotowało się, pękło habłami, pojawiało się i znikło. Przez scenę w górę i w dół przepływały zwierzęta. Zwijaly się płomienie, lądy płonęły, dziwne bestie wyrastały do niesamowitych rozmiarów, by zaraz zmaleć, z ciałem zdającym się przeobrażać i falować.

Oczywiście, nie są to wszystkie możliwe rozwiązania. W takich sytuacjach powinneś jednak zawsze kierować się rozsądkiem. Bohater, który zyskuje implant, powinien być kimś znaczącym, takie wyróżnienie nie może przytrafić się pierwszemu lepsшему szaraczkowi, ponieważ zwykłymi szaraczkami nikt się nie interesuje, a poza tym nikt nie powierzy im odpowiedzialnego zadania – bo i tak mu nie podolają. Dlatego też o czymś takim powinno się dopiero pomyśleć, gdy bohaterowie staną się wystarczająco znani lub potężni, a to nastąpi zaleźnie od systemu albo na co najmniej 9-10 poziomach, albo przy trzeciej, czwartej profesji.

Zupełnie inaczej ma się sprawa ze światami stworzonymi z myślą o wprowadzeniu do nich wszczepów. Tutaj implanty mogą stać się



czymś tak powszechnym jak przedmioty codziennego użytku. O tym czy bohaterowie je posiadają, czy nie, powinna decydować tylko ilość pieniędzy – trzeba będzie stworzyć cennik usług i określić ceny „towarów”. W światach wymyślonych najprawdopodobniej bardzo intratnym zajęciem stanie się profesja zabójcy potworów – w końcu każdy stwór posiada coś, co da się wykorzystać jako implant (już widzę graczy pochylających się nad ciałami czterdziestu rozsiekanymi wcześniej goblinów i wycinających im skalpelami żołądki, oczy, serca itp.).

Można pójść jeszcze dalej, upodobnić cały świat do świata cyberpunka. Zastąpić średniowieczne miasta wielkimi molochami (w których co prawda będzie panowała średniowieczna architektura, ale domy będą dziesięcio-, dwudziestopiętrowe). Uczynić z zaświatów coś w rodzaju sieci, do której wstęp będą mieli tylko kapłani. Odpowiednikami sztucznych inteligencji są tutaj bogowie, programów defensywnych – aniołowie, a złośliwych wirusów – demony. Obalić monarchów i na czele społeczeństwa postawić wszechwładne gildie. Zrobić mnóstwo innych rzeczy, które przyjdą wam tylko do głowy.

Lecz nawet tworząc nowe krainy i systemy, powinniście zawsze pamiętać o zachowaniu równowagi gry. Wszyscy gracze muszą mieć takie same możliwości (przynajmniej na starcie), antybohaterowie muszą być równie niebezpieczni jak herosi itp.

Jego nowa ręka zamordowała niegroźną, łagodną i niewinną istotę. Zaprzepaściła szansę na otrzymanie pomocy od Regha-da-Kheta. Może nawet skazała go na śmierć, gdyż wojowników przybywało w zaskakującym tempie. Stojąc nad ciałem króla zadawał skuteczne ciosy, odcinając ręce i nogi, ścinając głowy. Zewsząd tryskała krew.

Wtedy, nagle, okazało się, że nie ma już żywych wojowników. Stał na zasnym ciałach dziedzińcu, pod prażącymi promieniami słońca. Patrząc na ciała uniośł rękę Kwll i splunął na nią.

Rhalina miała rację, pomógł z tego! Zrobiłaś ze mnie mordercę.

Lecz ręka znów należała do niego i nie wykazywała śladów własnego życia. Była to zwykła ręka.

Przejdźmy teraz do samych wszczepów. Implanty w światach fantasy będą dzieliły się na organiczne i nieorganiczne.

Do tej pierwszej kategorii zaliczymy organy najróżniejszych baśniowych istot, demonów, a nawet bogów. Będą one zachowywały cechy istot, do których należały, często ich charakteru, a nawet (szczególnie w przypadku organów pochodzących od demonów i bogów) kierowały się własną wolą.

To pierwsze oznacza, że jeżeli wszczepimy sobie oczy elfa, będziemy widzieli w ciemnościach jak elf. Jeżeli dostaną nam się ręce złodzieja, będziemy potrafili kraść i otwierać zamki, tak jak on. Jeżeli wpompujemy sobie krew wampira, uzyskamy jego nadprzyrodzoną siłę, niewrażliwość na niemagiczną broń, nadludzką szybkość, ale i staniemy się wrażliwi na światło, wodę święconą czy widok krzyża.

Drugie, że organy czasami zachowują cechy charakteru dawcy (coś takiego dotyczy głównie implantów pochodzących od istot z innych wymiarów lub bogów). Tak więc może się zdarzyć, że nowe ręce, które nam sprzedano za połowę ceny, należały do mordercy (o czym oczywiście nikt nam nie powiedział) i teraz nie wiadomo dlaczego zabijanie zaczyna sprawiać

nam przyjemność, lub że serce było własnością demona zdrady i teraz, mimo że jesteśmy szlachetnymi rycerzami, zaczynamy zdradzać naszych bliskich i przyjaciół.

Trzecie, że nie zawsze będziemy potrafili zapanować nad nowymi organami (istoty boskie lub demoniczne są tak potężne, że nawet po śmierci ich organy od czasu do czasu zaczynają żyć własnym życiem). Coś podobnego przydarzyło się księciu Corumowi, ręka boga Kwll charakteryzowała się tym, że w najmniej oczekiwanych momentach potrafiła przejąć inicjatywę (na szczęście dla Coruma ręka zaczynała działać po swoim dopiero wtedy, gdy groziło mu poważne niebezpieczeństwo). Nie wszyscy bohaterowie będą mieli jednak takie szczęście. Czasami organy będą działały na ich szkodę – tak to już jest, gdy śmiertelnicy chcą stać się bogami i zaczynają grać z rzeczami, których nie rozumieją. Wyobraźcie sobie na przykład taką sytuację: Bohater otrzymuje serce boga ciemności, który został unicestwiony przed wieloma wiekami. Teraz, mimo że bohater nie zdaje sobie z tego sprawy, bóg (a właściwie jego serce) zaczyna znów gromadzić swoją armię. Świat pogrąża się w chaosie. Nie można jednak zwyciężyć, ponieważ nie ma przeciwnika.

Powyższe przykłady wskazują na to, że z wszczepami trzeba postępować bardzo ostrożnie. Zawsze należy uważać, co nam implantują, gdyż nie wiadomo, jakie mogą być tego konsekwencje.

Do drugiej kategorii implantów będą należały kończyny lub części ciała wykonane z żelaza, złota, srebra, platyny czy mitrilu (implanty nieorganiczne poza spełnianiem funkcji zastępowanego organu mogą mieć inne magiczne cechy nadane im przez czarodzieja).

Są o wiele bezpieczniejsze od wszczepów organicznych (zazwyczaj nie mają swojego charakteru ani woli), ale o wiele droższe i trudniej osiągalne. W końcu musi znaleźć się najpierw potężny mag lub kapłan, który je wykona, a elfa, wampira lub bohatera można znaleźć w każdym większym mieście.

Corum odparł rękawicę i sunął ją z sześciopalczastej dłoni. Drżał z napięcia. Potem przesunął opaskę na czoło.

Zaczął dostrzegać kształty z mrocznych planów. Znów zobaczył pejzaż, nad którym świeciło czarne słońce. Znów zobaczył cztery zakapturzone postacie.

Tym razem spojrzął w ich twarze.

Krzyknął.

Lecz nie umiał podać powodu swego strachu. Spojrzął znów.

Ręka Kwll wyciągnęła się w kierunku zakapturzonej czwórki. Ich straszne oczy zdawały się wyszczać z jego ciała całe ciepło, pozbawiać jego duszę całej vitalności. Lecz nie odwracał spojrzenia.

Ręka skinęła.

Cienne postacie ruszyły ku Corumowi.

Wprowadzając implanty do gry należy zapominać o konsekwencjach ich posiadania. A mogą być one dwojakiej natury.

Zwykli szarzy ludzie zaczynają unikać bohaterów, bojąc się, że zmiany w ich wyglądzie są efektem obcowania z demonami lub mutacjami zesłanymi przez bogów Chaosu (to drugie dotyczy szczególnie Starego Świata). Łowcy demonów, wiedźm i im podobni zaczynają na nich polować. Przyjaciele przestają im ufać.

Może stać się jeszcze coś gorszego. Wszczępnięcie przyjmuje się (szansa powodzenia wszczępu powinna zależeć od kwalifikacji



przeszczepiającego, jakości oraz pochodzenia implantu) i zacząć zmieniać bohaterów. Jest to jedna z cech organicznych implantów (pochodzących od bogów i demonów). Po nieudanym przeszczepie bioreca zaczyna upodabniać się (czasami trwa to przez całe lata) do istoty, od której pochodzi implant, stawać jej wykoślawioną parodią – są to zarówno zmiany w psychice, jak i zmiany fizyczne.

Na koniec jeszcze kilka przykładów implantów i ich ewentualnego wpływu na biorców.

Zęby wilkołaka – dzięki nim postać może przyjąć postać wilka lub półwilka, uzyskuje odporność na zwykłą broń (jest to bardzo niebezpieczne cacko, czasami bohater traci kontrolę nad sobą i zaczyna być prawdziwym, żądnym krwi wilkołakiem).

Skrzydła gargulca – postać może latać oraz zmieniać się w kamienny posąg.

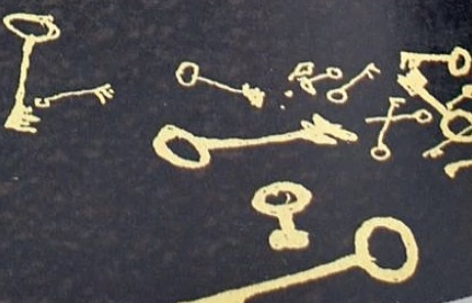
Kończyny – kończyny różnych istot będą miały zazwyczaj wpływ na cechy bohatera (np. ręka ogra zwiększy siłę biorcy o 2 w AD&D, o 1 w WFRP i o 50 w KC).

Serce bohatera – postać staje się odporna na magiczny i niemagiczny strach.

Serce konia – postać staje się dwukrotnie wytrzymalsza.

Oczy bazyliżki – bioreca za ich pomocą może zmienić swoich wrogów (lub przyjaciół) w kamień.

To już wszystko. Życzę miłej zabawy i wielu ciekawych pomysłów. Pa.





MĘSKA SPRAWA

CZYLI DLACZEGO KOBIETY NIE KOCHAJĄ KRASNOLUDÓW

Michał K. Sędzikowski

Ilustracje: Monika Świetlik

Sprawą oczywistą dla większości miłośników fantastyki jest zjawisko deficytu przedstawielek płci żeńskiej w ich gronie. Problem braku towarzyszek do gier fabularnych czy karcianych może być czasami bardzo dotkliwy.

– Dzięki ci, dzielny wojowniku! Ten nekromanta więził mnie tu już od miesięcy – mówi mój mistrz gry nieudolnie usiłując wydobyć kobiecy sopran spomiędzy kłębow bujnego zarostu. – Gdyby nie ty i twoja odwaga...

– Dobra, dobra, Zenek – powiedz lepiej co było w tych kufrach – przerywam mu i ze zgrozą odpędzam od siebie upiorny obrazek Zenka przyodzianego w powłóczystą, barokową suknię.

Jeżeli bawisz się w RPG, już na pewno nie raz ubolewałeś nad tym, że tylko Zenek i jego kumple są jedyną widownią dla Twojej odwagi, wojowniczej finezji – czy inteligencji stratega. Nie chcę przez to powiedzieć, że nie ma drużyny upiękzonej kobiecym obliczem, lecz jeśli się w takiej znajdujesz, to możesz uważać się za szczęściarza. Podobnie, kiedy dzielisz się ze swoją dziewczyną refleksjami na temat niedawno przeczytanej książki sf i nie dostrzegasz na jej twarzy grymasu zniecierpliwienia, to można Ci pozazdrościć.

Nie mam zamiaru udowadniać, że tak jest w istocie, bo każdy zwolennik Gandalfa czy Lorda Vadera miał sposobność dokonać tego przykrego odkrycia na własną rękę. Chciałbym natomiast podjąć się próby wyjaśnienia dlaczego tak się dzieje, ewentualnie dać kilka praktycznych wskazówek, jak w Twoim środowisku nieco poprawić tę sytuację.

„Kobieca natura” a specyfika RPG

Na początek kilka słów wprowadzenia. Z punktu widzenia antropologicznego i symbolicznego, kobieta często była

utożsamiana z miejscem. To ona opiekowała się domem, garbowała skóry, przyrządzała posiłki, naprawiała odzież. Mężczyzna w tym czasie wyruszał na łowy, na wojnę, a później, kiedy cywilizacja osiągnęła odpowiedni stopień rozwoju, zajmował się kupiectwem. W neolicie, gdy ludzie zajęli się uprawą ziemi, układ był podobny: mężczyzna zajmował się pracami, które wymagały siły, kobieta opiekowała się domem.

Gros feministek zarzuci mi w tej chwili szowinizm i stwierdzi, że w patriarchacie kobieta zawsze była ograniczana, nie pozwalano jej robić tego, na co „zasługiwała” i podobne androny. A poza tym, oprócz patriarchatu istniał i matriarchat. Ja na to odpowiem, posługując się teorią determinizmu biologicznego, że patriarchat był bardziej funkcjonalny, tzn. gwarantował większą szansę na przetrwanie. Trudno bowiem sobie wyobrazić, by kobiety polowały na niedźwiedzie, toporami rozbijały bramy miast, podczas gdy mężczyźni swych potężnych samczych mięśni używali wyłącznie po to, by wbijać igłę w ścianę szalasu, tudzież mieszać w gamku zupę.

Już słyszę siną z wściekłości feministkę: „A właśnie, że można by i w ten sposób!” A no pewnie i można, ale z gorszym skutkiem. Może i tu należałoby doszukiwać się upadku matriarchatu i dominacji patriarchatu – eliminacja naturalna. Jak mawia mój znajomy aktor: „Szekspira można nago i na strychu. Pytanie: po co?”.

Można było dać kobiecie topór czy miecz do ręki lub zaprząć ją do pluga, kiedy koń okulał, pomijając już kwestie przystosowawcze i czysto praktyczne – czy to by się jej aby podobało? Jak macie wątpliwości, zapytajcie swoich dziewczyn.

Należy również stwierdzić, że poza uwarunkowaniami natury fizycznej, istniały również uwarunkowania psychiczne.

Czyli: do zadań stawianych przed kobietą w układzie patriarchalnym dostosowana była zarówno psychiczna, jak i fizyczna częśćka jej natury. Rozwój, potrzeby, cele i zadania psyche i some musiały wzajemnie ze sobą współgrać, by na styku ich wzajemnych relacji nie kształtować istoty o charakterze dewiacyjnym. Idąc tą drogą można by dojść do wniosku, że taki status kobiety był przez nią preferowany. Oczywiście zdarzały się wyjątki.

Nie muszę chyba już mówić, że mężczyzna symbolizował drogę. Drogę poznania, pełną niebezpiecznych przygód, zdobywania i walki. Taka była pierwotnie jego rola. Teraz staje się bardziej jasna przyczyna zmonopolizowania RPG przez mężczyzn.

Wystarczy popatrzeć na scenariusze gier. Krew, mord, rozłupane czaszki za każdym zaułkiem, sterty gnijących trupów, ciągle zagrożenie fizyczne, zasada kto pierwszy i silniejszy ten lepszy, sytuacje wyzwające freudowski popęd śmierci u graczy itp. Nie mówię, że to źle. Ale skąd, nam mężczyznom to nie przeszkadza – postaram się udowodnić to później. Inteligentnie skonstruowany scenariusz, odznaczający się umiejętną gradacją napięcia, potrafi wywołać prawdziwą burzę emocji u prawie każdego faceta. Ale co z kobietami?...

– Tak bardzo wam nas brakuje, a nie stworzyliście dla nas miejsca – mówi Gosia, miłośniczka fantastyki, aczkolwiek nieco zniechęcona do RPG.

Zapytawszy wiele dziewcząt o to, jak ich zdaniem powinna wyglądać przygoda, załyszałem takie opinie:

1. Pałacowe intryki, w których mogłabym brać udział.
2. Miłość – przygoda o miłości.
3. Romantyczne opisy.
4. Pogłębienie rysu psychologicznego postaci.
5. Profesje dla kobiet. Poza dziwką w WFRP nie ma żadnej!
6. Więcej wojny i gry psychologicznej pomiędzy postaciami. My też lubimy walczyć, ale niekoniecznie na miecze.
7. Umiejętności dla kobiet.
8. Rozbudowanie wszelkich poradników konsumenta o to, co nas interesuje.
9. Więcej erotyki.



A nawet:
10. Przygoda o zakupach. Czasem same takie sobie wymyślamy.

Jak wynika z powyższych wypowiedzi, bardziej od wojaczki kobiety zainteresowane są tym, co niegdyś stanowiło pole ich działalności. Nie należy bowiem zapominać, że poza dbaniem o domowe

pielesze kobieta była również symbolem piękna i seksu. Za pomocą tyleczka i jędmnych piersi potrafiła kierować poczynaniami niejednego mężczyzny, a nawet mieć wpływ na istotne decyzje wagi państwowej. Być może stanowiło to rodzaj skanalizowania wielu nie zrealizowanych ambicji, nie mówiąc już o źródle silnych wrażeń. Jak mówi stare powiedzenie: „O tyle, o ile mężczyzna był głową rodziny, o tyle kobieta była szyją”.

Warto zauważyć, że literatura sf/fantasy, która oferuje wiele z wymienionych powyżej elementów, cieszy się większym powodzeniem u kobiet niż RPG.

najwyżej zniechęciłoby to mężczyzn. W następnej części tego eseju postaram się dowiedzieć dlaczego tak jest.

Kobieta – człowiek praktyczny

Brak zainteresowania fantastyką u kobiet jest głównie wynikiem takiej a nie innej specyfiki konstrukcji ich umysłów. A jak starałem się wykazać wcześniej, pewne różnice pomiędzy kobietą a mężczyzną w ich podejściu do rzeczywistości są czasami dosyć znaczne.

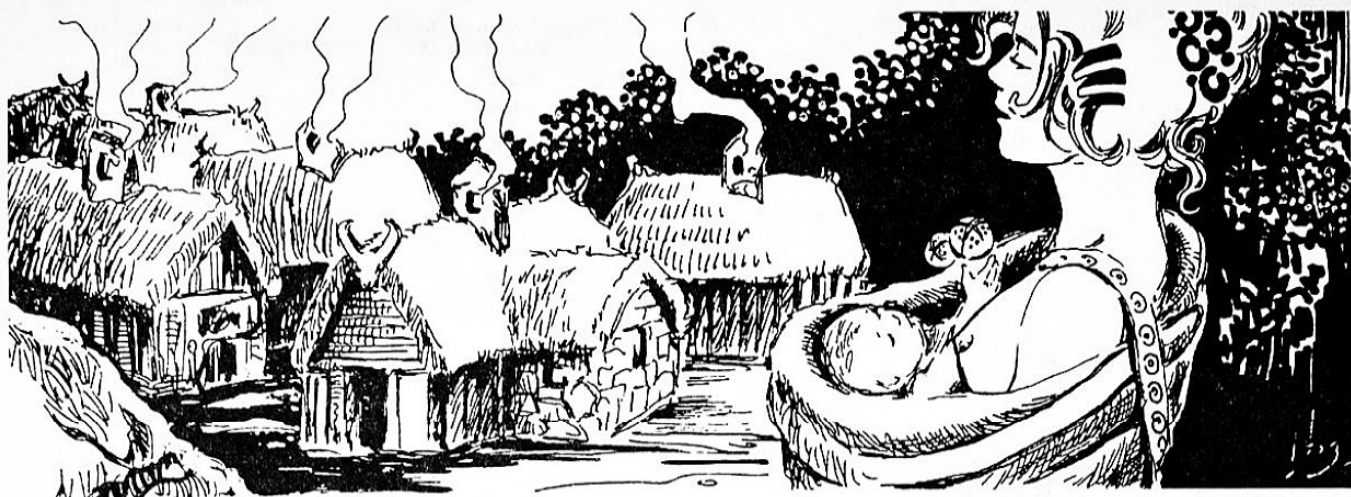
Mężczyzna, jak mówiłem, to droga, lecz droga pojmowana nie tylko w sensie szerokości geograficznych. Również droga w rozumieniu mentalnym, wiążąca się z porzuceniem, nazwijmy to myślenia miejscem, czyli myślenia realnego i praktycznego oraz skierowania kroków w obszar metafizyki, iluzji, idealizmu, w obszar tego co nierzeczywiste. Idea świata, w którym rządzą odmienne prawa niż w naszym, którego funkcjonowanie oparte jest nawet na wewnętrznej sprzeczności, trafi na podatniejszy grunt w umyśle mężczyzny niż kobiety. Zostanie przez niego wewnętrznie ratyfikowana jako hipotetycznie możliwa i dostarczy pożywki do teoretycznych rozważań. Dla kobiety natomiast, myślącej miejscem, tego rodzaju postrzeganie rzeczywistości stanowić będzie zagrożenie dla kosmogenicznego porządku, ładu we wszechświecie, który stara się wytworzyć wokół siebie. Nie należy myśleć, że tego rodzaju rozumowanie jest w jakiś sposób gorsze. Jest po prostu inne. Kobięcy kierunek aktywności kreatywnej związany jest z tym, co może być użyteczne w otaczającej nas rzeczywistości, postrzeganej przez pryzmat logiki arystotelesowskiej. Kobieta będzie się bronić przed wszelkimi odchyleniami od rzeczywistości realnej lub po prostu uzna je za niepoważne. By udowodnić, że ta teza jest słuszna, ułożyłem pewien test.

Na początku osobę testowaną należy zapoznać z podanym poniżej zdaniem, a potem kazać jej narysować (schematycznie) taki oto widoczek: „Kryształowa, amantytrowa lampa z wolna obracała się pod sufitem”.

Po przeprowadzeniu tego doświadczenia na grupie studentów zauważyłem, że większość dziewcząt uparcie dorysowuje do owej lampy sznurek, przytwierdzając ją do sufitu, pomimo że zdanie testowe wyraźnie sugeruje wizję oderwaną od rzeczywistości i skłania do wprowadzania dalszych uduwnień, poprzez słowa naprowadzające. (Jeśli zauważycie gdzieś kryształową, amantytrową lampę, która z wolna obraca się pod sufitem, to koniecznie napiszcie).

W pewien sposób teoria ta coś tłumaczy. Należy jednak zaznaczyć, że jest to ujęcie ramowe, a pomiędzy owymi ramami istnieje życie z całą gamą najróżniejszych wyjątków. Ta generalizacja wynika jednak z faktu, iż nie staram się udowodnić, że

Mówiąc uczciwie, spełnienie postulatów przedstawicieli płci pięknej załatwi problem tylko częściowo. Nawet gdyby wszystkie książki, opowiadania i scenariusze fantastyczne pisały tylko o romansach, zdradzie, intrygach i zakupach, wątpię, by liczba mężczyzn i kobiet zainteresowanych fantastyką się wyrównała. Co



żadna kobieta nie interesuje się fantastyką, lecz podać przyczynę, dlaczego ich większość nie jest zdolna do zachwytu prozą np. Tolkiena.

Ktoś bystry mógłby podważyć moją teorię stwierdzając, że całe mnóstwo dziewcząt interesuje się astrologią i wróżbiarstwem. Lecz proszę zauważyć, że tego rodzaju praktyki mają również zastosowanie czysto praktyczne typu: „kocham, nie kocham?”.

Mężczyzna w świecie kobiet, czyli dlaczego kobiety nie muszą fantazjować?

W czasach, gdy rację miał silniejszy, pozycja kobiety w układzie patriarchalnym była dla niej zarówno wygodniejsza, jak i przez większość preferowana. Sytuacja ta zaczęła się zmieniać właściwie już wraz z nastaniem renesansu, rozkwitem myśli humanistycznej, nauki i sztuki, w których to dziedzinach kobieta miała tyle samo do powiedzenia, co i mężczyzna. Teoretycznie wielki świat, sława i sukces powinny stać przed nią otworem. Niestety, stare nawyki organizacji społecznej i męski szowinizm hamowały kobiece ambicje. Taki stan rzeczy utrzymywał się do okolic I wojny światowej, kiedy to zaczęły powstawać załączki ruchu feministycznego pod przywództwem Emmeline Pankhurst. Tymczasem na przestrzeni wieków zasady chrześcijańskie osiągnęły wymiar prawny, na stałe kształtując

kanony norm moralnych człowieka. Choć bitewne zwycięstwo nadal nosi znamiona chwały, sam charakter wojny nabrał znaczenia pejoratywnego. Ustanowiono Kartę Praw Człowieka, będącą świadectwem humanitaryzmu, tolerancji i duchowego postępu ludzkości. Obecnie wójt, który zebrał w kupę wieśniaków ze wsi Gąsienice Małe, złupiłby kilka okolicznych gmin, nie zostałby nazwany „Zbyszem Zdobywcą”, lecz „podejrzany Zbigniewem Z., ukrywającym się wraz z łupem w okolicy gminy Zabińdecha”.

Cywilizacja, jej postęp, odseparowała człowieka od jego naturalnego środowiska, tworząc sztuczny twór na pograniczu światów. Tutaj prawa kamiennego topora utraciły aktualność, a wyznacznikami ludzkiej wartości stały się takie atrybuty jak: rozum, przedsiębiorczość, towarzyska ogląda, elokwencja, no i oczywiście pieniądź. Dzięki ruchowi feministycznemu nastąpiła ofensywa kobiet, które w XX-wiecznej rzeczywistości pokazały, że mają tyle samo do powiedzenia, co mężczyźni.

Metody, którymi kobiety mogły posługiwać się skutecznie, za murami zamków swoich mężów, stały się fundamentem zachowań społecznych, podczas gdy siła męskich mięśni, odwaga i stadna charyzma przywódcza zeszły na trzeci plan, jeśli nie dalszy.

Teraz zapytam: Po kiego czorta kobietom ucieczka w wymaginowane rzeczywistości alternatywne, rządzone magią i mieczem czy pistoletem laserowym, gdy na drodze męskiego szowinizmu i wypraw krzyżowych mężczyźni stworzyli świat, w którym pleć piękna w pełni się realizuje i czuje znakomicie. Mężczyźni stworzyli świat dla kobiet, blokując własne naturalne popędy i tak naprawdę żadna strona nie może być z tego powodu zadowolona, gdyż proces niewieścienia byłych wojowników jest aż nader widoczny. Ale to już temat na inną pracę.

Kobietom zachłystywanie się ociekającymi krwią, fantastycznymi przygodami wydaje się infantylne, podczas gdy mężczyźni, po 8-godzinym siedzeniu za biurkiem i obejrzeniu przed lustrem swojego tłustego brzuszka i wiotkich mięśni, poza wstąpieniem do Legii Cudzoziemskiej pozostało jedynie otworzyć Conana i wyobrazić sobie pod jego postacią. Ewentualnie zagrać w RPG, gdzie w orgiastycznym szale poderżnię gardła wszystkim napotkanym bohaterom niezależnym. Wtedy zasmucony Tanatos, który już dawno przerobił kosę na grabie, na chwilę odwróci je trzonkiem do przodu, udając że to miecz, a nierówny stukot kostek bądź pióro pisarza bitewnej fantazy wyznaczają granice męskiej chwały.





NIE BĄDZ GŁUPI: NIE DAJ SIĘ ZABIĆ

Adam Matuszewicz

Ilustracje: Jarosław Musiał

Mistrzowie Gry to banda łajdaków żądnych krwi: wie o tym każdy, kto choć raz bawił się w RPG. W żaden sposób nie można im ufać: czyhają na każdy, najmniejszy nawet błąd, by naszego bohatera posłać do piachu. Ich scenariusze są pełne zatrutych strzał, zapadnię, odpomych na ciosy nekromantów, zepsutego piwa i dziewczek zarażonych kiłą. A spróbuj tylko na chwilę odłączyć się od Drużyny! Zaraz obkoczą cię banda zbójców, dziwnym trafem odporna na twoje czary i zawsze mająca wyższą inicjatywę. Jeżeli, wiedziony kaprysem, zabijesz przypadkowo napotkanego żebraka, możesz być pewny, że okaże się on heroldem gildii złodziei, co ściągnie na twoją głowę morderców z całej okolicy. Nie zdziwi się też, jeżeli wszyscy karczmarze (niegdyś mistrzowie miecza i czarodzieje, obecnie na emeryturze) będą mieli zamontowane w ścianach gospody wielostrzałowe, samopowtarzalne kusze do uspokajania awanturników, a pomocnikiem w kuchni będzie dwugłowy troll, tylko czekający na okazję do bitki. Nie wspomnę już o dziewczynie, która zakochuje się w tobie dziewczęcą miłością, a podczas pierwszej wspólnej nocy próbuje rozszarpać zębami twoją szyję i wypić krew. Tak, tak: być graczem to nie to samo, co zjeść kromkę chleba z masłem. Dlatego niech nikt nigdy nie próbuje mi wmawiać, że RPG to miła zabawa, relaks itp. idiotyczne sprawy: tu gra się o życie, walczy przeciwko wszystkim i nikomu nie daje pardonu. Słabeusze i wierzący w dobroć Mistrza, dający się zwieść jego niewinnemu uśmiewkowi, kończą przygodę już na samym jej początku, zdychnię

gdzieś na śmietniku, z nożem w plecach, wśród szczurów i odchodów, charcząc i krztusząc się własną krwią. Normalka. Wiem, bo sam jestem Mistrzem.

Ktoś powie: co robić? — i bezradnie rozłoży ręce. A nie łaska ruszyć głowę? Pokombinować trochę? Najlepszym sposobem jest oczywiście mały, perfidny szantaż: wystarczy popytać wśród byłych dziewczyn Mistrza, które ten zbrodniarz porzucił i pozostawił we łzach — na pewno któraś wie o nim coś, co moglibyśmy wykorzystać. Jakies zdjęcia („...byłem wtedy młody i potrzebowałem pieniędzy...”), niespłacone weksle („...eee, to nie mój podpis...”), pies sąsiadki, który zniknął w dziwnych okolicznościach („Pies? Nie widziałem żadnego psa.”) czy fiak Wiśniewskiego z drugiej klatki, w którym ktoś w nocy wytułł wszystkie szyby i podziurawił opony („Panie władzo! Tyle hałasu o takiego gruchota?”). Teraz tylko złożyć propozycję nie do odrzucenia: jeżeli nasza postać kiedykolwiek zginie, to zrobimy użytek z posiadanych informacji. Facet najpierw zblednie, potem zaczerwieni się i skwapliwie przystanie na wszystko, czego zażądamy — jeszcze dorzuci magiczną zbroję, którą niby to przypadkiem znajdziemy w krzakach na początku najbliższej przygody. Wiem, bo sam jestem Mistrzem.

No dobra: a jeżeli nie uda się znaleźć odpowiedniego haka, co wtedy? Spuścić profilaktycznie manto i zagrozić powtórką w najbliższej przyszłości? Niezłe, ale skubaniec może być silniejszy. Jeżeli do tego nie zadowolili się rozbieraną randką z naszą siostrą, pozostaje tylko jedno, ostateczne wyjście: tak postępować w trakcie gry, aby nie dać się zabić! Przede wszystkim, za wszelką cenę, nie wolno dać się sprowokować do wzięcia udziału w jakichs wyprawach, podróżach oraz innych przygodach: stałe zameldowanie w karczmie też ma

swoje uroki. Jeżeli to zawiedzie (w każdej Drużynie znajdzie się głupek marzący o ratowaniu smoków z rąk księżniczek czy też odwrotnie), trzeba przewidzieć wszystkie pułapki, które na nas zastawi, przygotować się na spotkanie z przeciwnikami, których na nas napuści. Nie jest to łatwe, ale pomocą w takich właśnie przypadkach ma służyć niniejszy artykuł. Zamieszczone tu pomysły zostały zaczerpnięte przede wszystkim z historii: m.in. opisane typy uzbrojenia były kiedyś stosowane przez naszych przodków, a pojedyncze ich egzemplarze można dziś spotkać w muzeach oraz zbiorach prywatnych kolekcjonerów. Niektóre rady napisało i przetestowało samo życie (czytaj: gry), zawsze z dobrym skutkiem. Nie warto oszczędzać, gdy w grę wchodzi los postaci, dlatego też nie gódźcie się na każdą cenę, jakiej MG zażyczy sobie za modyfikacje w waszym ekwipunku — i tak kiedyś będzie gorzko żałował, że w ogóle się na nie zgodził. Wiem, bo sam jestem Mistrzem.

Po pierwsze: uzbrojenie. Wcale nie musi być tak, że najlepsza broń, to broń magiczna. Żaden Portos z Aramisem nie dotrzymają nam pola w pojedynku, jeżeli staniemy do walki uzbrojeni w parę strzelających toporów i po prostu zastrzelimy nie spodziewających się tego przeciwników; uczciwa walka dobra jest dla bohaterów niezależnych.

Łamacz mieczy

Do złudzenia przypomina sztylet, używa się go zwykle lewą ręką, podczas gdy w prawej spoczywa broń podstawowa, np. miecz. Jedną stroną głowni łamacza jest zaopatrzona w podłużne nacięcia lub występy na tyle szerokie, aby zmieściła się w nich klinga broni przeciwnika. W trakcie walki bohater paruje łamaczem cios szpady, rapiera, miecza, szabli wroga, a jej ostrze „wpada” w znajdujące się tu nacięcia lub

miedzy występy. Zaklinowane i zablokowane w ten sposób nie może być teraz zbyt łatwo uwolnione, co daje czas na zadanie ciosu odstoniętemu adwersarzowi. Poza tym uderzenie bronią podstawową w zablokowaną klingę najczęściej prowadzi do jej złamania, czyniąc przeciwnika bezbronnym. Uwaga: łamacz mieczy wymaga od swego użytkownika opanowania sztuki jednoczesnej walki dwiema broniąmi, co jest rzeczą bardzo trudną.

Sztylet sprężynowy (trójdzielny)

Do złudzenia przypomina zwykły sztylet, ale po naciśnięciu przycisku bocznego powierzchnie głowni błyskawicznie rozchylają się dzięki sprężynie, tworząc układ przypominający wysunięte przed siebie trzy rozczapierzone palce. Tak rozwarty sztylet może być używany podobnie jak łamacz mieczy. Z drugiej strony, wbicie zamkniętego ostrza w brzuch i dopiero wtedy zwolnienie sprężyny powoduje masakrę w trzewiach, a krwotok wewnętrzny jest niemożliwy do zatamowania bez operacji chirurgicznej. Sugeruję takie stosowanie sztyletu na ulubionych bohaterach niezależnych Mistrza Gry.

Odstrzeliwana głownia

Niektóre bronie krótkie, jak choćby sztylet, mogą zostać skonstruowane w ten sposób, że ich głownia nie jest osadzona na stałe w rękojeści, a jedynie zablokowana zapadką. Naciśnięcie zapadki powoduje zwolnienie sprężyny, która wyrzuca przed siebie głownię niczym pocisk. Po ponownym osadzeniu wystrzelonej głowni, co jednocześnie napina sprężynę, broń znów staje się gotowa do użytku. W muzeach można znaleźć też bronie w rodzaju buławy czy maczugi rycerskiej, które w rękojeści mają ukryte takie wystrzeliwane ostrze, wyrzucane przez otwór w głowicy. Ich przewaga nad zwykłą buławą czy maczugą nie podlega dyskusji.

Przedłużona klinga

Możliwa do zastosowania w broniach fechtujących, służących do zadawania pchnięć, jak np. rapier. Ogólna idea takiej broni przypomina opisaną wyżej dla odstrzeliwanej głowni, tutaj jednak zwolnienie sprężyny nie powoduje wyrzucenia ostrza, lecz wysunięcie go z rękojeści o jakieś 20 cm i zablokowanie w tym położeniu. W ten sposób broń w jednej chwili staje się dłuższa. Ważne, aby wcześniej przez kilka rund przyzwyczaić przeciwnika do pierwotnego mniejszego zasięgu takiego oręża. Kiedy raptem ulegnie on zwiększeniu, zaskoczenie samo wystawia wroga na sztych. Jeżeli nawet nie zginie od pierwszego ciosu, to od tej pory przewaga w długości broni leży po stronie bohatera. Tu uwaga: przystawienie komuś takiej broni do piersi i dopiero wtedy zwolnienie sprężyny mija się z celem, gdyż ostrze nie będzie miało na tyle impetu, aby przebić ofiarę (to tyle, jeśli chodzi o drobne przyjemności).

„2 w 1”

Podobnie jak broń z wydłużoną klingą, również ta, nazwana „2 w 1”, jest marzeniem pojedyńcowicza. Składa się na nią tzw. garnitur, czyli zestaw: rapier i lewak (sztylet używany wraz z rapierem, trzymany w lewym ręku). Oba wykonane są ten sposób, że jedna z ich stron jest płaska: złożenie rapiera z lewakiem do siebie tymi powierzchniami nadaje im właściwości pojedynczego rapiera. Jako taki noszony jest w jednej pochwie i używany do walki. W każdej chwili obie części mogą być błyskawicznie od siebie odłączone, wtedy zamiast jednego rapiera mamy w rękach rapier i lewak. Zaskoczony przeciwnik może już pisać testament, zwłaszcza gdy przez kilka rund był przyzwyczajany do walki przeciwko samemu tylko rapierowi, teraz „cudownie” rozdwojonemu. Jest też odmiana systemu łączenia broni polegająca na tym, że sztylet spełniający funkcję lewaka wsuwa się w rękojeść rapiera przez otwór w jego głowicy. W takim położeniu głowica sztyletu jest ukryta w głowicy rapiera, rękojeść wewnątrz rękojeści, a głownia spoczywa na głowni broni podstawowej, wypełniając wyżłobienie na powierzchni klingi, wyglądające jak zboczcie. Zwolnienie sprężyny powoduje wysunięcie się sztyletu, którego boczne części ostrza rozchylają się na boki dzięki innej sprężynie, tworząc jelec nowej broni.

„2 w 1” inaczej

Wyobraźmy sobie miecz, którego jelec jest z jednej strony uformowany na kształt długiego kolca, lekko wygiętego w kierunku głowni, z drugiej zaś krótki i tępy, zaopatrzony na końcu w zgrubienie profilowane w formie kwadratu. Miecz, jak miecz – mógłby ktoś powiedzieć, ale zmieni zdanie, gdy tylko broń zostanie wsunięta do pochwy. Specjalny zamek blokuje miecz w tym położeniu, zapobiegając jego wysunięciu się. Dolna część pochwy jest ukształtowana jak wygodna w użyciu rękojeść: chwyciwszy za nią otrzymujemy nadziak – straszliwą broń obuchową – w której specjalnie ukształtowany jelec miecza staje się głowicą nadziaka. Świetny prezent dla postaci walczącej w systemie RPG, w którym rodzaj zadawanych ran (miecz: klute i cięte, nadziak: klute i tłuczone) odgrywa rolę przy określeniu np. przebijalności różnych typów pancerzy.

Laska z ukrytym ostrzem

Pomysł dla żebraka lub maga, z jakiegoś powodu nie mogącego liczyć na zaklęcia ani szybkość w przebieganiu nogami. Zwykła, krótka laska, wydrążona w środku, tak że kryje długie ostrze w rodzaju szpady lub rapiera; głowica laski jest jednocześnie rękojeścią broni. W niebezpieczeństwie wystarczy po prostu jednym ruchem wyciągnąć broń z laski i już jest się uzbrojonym. W przypadku dłuższych lasek, wielkością dorównujących wzrostowi właściciela,

można zastosować inny wariant tej metody: tutaj przekręcenie części rękojeści laski lub zwolnienie sprężyny powoduje wysunięcie się krótkiego ostrza, zamieniającego przedmiot w krótką włócznię.

Powszechnie wiadomo, że każdy staruszek nosi ukrytą w lasce szpadę, którą opęda się od wnuków, czyhających na jego emeryturę.

Jeszcze raz „2 w 1”

Bardzo sprytnym pomysłem jest połączenie broni palnej z bronią białą. W naszym świecie ostatecznie znalazło to odzwierciedlenie w postaci bagnetów mocowanych na karabinach, a parę wieków wcześniej można było spotkać np. sztylety lub topory, których rękojeści były zaopatrzone w urządzenie będące w gruncie rzeczy pistoletem. Z niego to oddawano strzał do przeciwnika, a gdy ten okazał się nieskuteczny, używano ostrza do walki bezpośredniej. Można też liczyć na zaskoczenie wroga, np. wzywając go do pojedynku na topory, po czym z premedytacją strzelić mu w łeb. Znany jest też pojedynczy egzemplarz nadziaka, który uderzając w cel uruchamiał zamek sprężynowy z nim małego pistoletu, oddającego strzał w miejsce trafienia ostrza broni. Fantazja rzemieślników w konstruowaniu tego typu oręża czasami szła tak daleko, że wyrabiano nawet strzelające noże, łyżki i widelce. Oczywiście, do sprawnego używania tego rodzaju broni palnej wymagane jest, aby była ona wyposażona co najmniej w zamek kołowy lub kapiszonowy, a nie lont, choć historia zna





i takie przypadki. Pole do popisu mają tutaj grający w „Warhammera”, gdzie broń palna jest dość popularna.

Broń palna wielolufowa

Podstawową wadą wczesnej indywidualnej broni palnej było to, że jej ponowne przygotowanie do strzału wymagało sporej ilości czasu, pochłaniało przy tym całą uwagę użytkownika i czyniło go w tym czasie zupełnie bezbronny. Najprostszym sposobem, który pozwalał w jakimś sensie obejść tę niedogodność, było sporządzanie oręża mającego nie jedną lecz kilka luf (najczęściej dwie). Strzały z takiej broni mogły być oddawane kolejno (np. do kilku przeciwników) lub jednocześnie (do jednego celu: rośnie szansa trafienia oraz zadania większych obrażeń).

Schówek w rękocyści

Rzecz doskonale znana każdemu, kto widział współczesny nóż typu survival. Po odkręceniu głowicy sztyletu bądź noża można dostać się do wnętrza wydrążonej rękocyści. Wewnątrz jest tyle miejsca, aby ukryć tu jeden lub kilka drobnych przedmiotów. W świecie fantasy jest to rzecz szczególnie cenna dla tych bohaterów, których tryb życia niekoniecznie ma dużo wspólnego z przestrzeganiem prawa. Krasnoludscy kandydaci na oficerów, studujący w akademiach wojskowych, wykorzystują ten schówek do ukrywania ściąg w trakcie pisemnych egzaminów z taktyki.

Karwasz-niespodzianka

Karwasz jest osłoną przedramienia wykonaną z metalowej blachy, opasującej je na podobieństwo długiej, dwuczęściowej,

pozbawionej dłoni rękawicy sięgającej do łokcia. Jako dość popularny element uzbrojenia ochronnego nie budzi podejrzeń u obserwatora. Tymczasem podłużne wyrzuczenie na zewnętrzną stronę karwasza, zakończone wąskim otworem, kryje w sobie kilkudziesięciocentymetrowe ostrze. W stosownym momencie, przez zwolnienie sprężyny lub dzięki sile bezwładności po gwałtownym ruchu przedramienia, ostrze błyskawicznie wysuwa się do przodu na całą długość i zatrzymuje się w tej pozycji. Taką bronią można walczyć jak trzymanym w ręku sztyłem czy krótkim mieczem. Ponieważ ostrze na co dzień pozostaje schowane wewnątrz karwasza, jego nagłe pojawienie się stanowi zaskoczenie dla przeciwnika, zwłaszcza gdy walka toczy się w zwarciu, na pięści itp. Co więcej, ostrze może być zamontowane również tak, aby wysuwało się w kierunku łokcia. Jeżeli teraz ktoś spróbuje np. chwycić postać od tyłu za gardło, to nasz cios zadany „ostrym” łokciem w brzuch lub bok napastnika szybko kończy walkę i pozwala zająć się masakrowaniem trupa.

Rowkowanie

Sprawa tak banalna dla każdego grającego w RPG, że aż strach o tym wspominać. Rowki to specjalne wyżłobienia na głównej broni, w które wciiera się truciznę. Ta, pozostając w rowkach, nie ściera się przy wkładaniu broni do pochwy ani w trakcie przechodzenia przez pancerz, zanim ostrze dotknie ciała przeciwnika. Mała rzecz, a cieszy. Skoro już mowa o truciznach: warto poświęcić temu tematowi nieco więcej uwagi. W rękach fachowca trucizna jest znakomitą bronią działającą z zaskoczenia, nieraz w wiele godzin po jej użyciu, zwykle nie pozostawiając śladów. Dzięki niej każdy, kto dysponuje odpowiednią wiedzą, może pokonać najsilniejszego nawet przeciwnika, nie narażając przy tym własnego życia. Najczęściej sukces zależy tu od umiejętnego podania specyfiku, tak by dostał się on do organizmu ofiary w odpowiedniej dawce. Sposoby w rodzaju dosypywania lub dolewania czegoś do posiłku są powszechnie znane, stąd nieraz trudne do zastosowania w swojej klasycznej formie. Ale głowa do góry: dla zainteresowanych osób jest tu kilka ciekawych możliwości. Poza tym, oprócz doustnej są też inne, mniej konwencjonalne metody podania trucizny, z których gracze najczęściej nie zdają sobie sprawy.

Kielich

Popularne, choć dość rzadko spotykane drzewo zwane cisem, wszyscy o nim słyszeli, stanowi znakomity materiał do wyrobu łuków, ale przy tym ma też tę właściwość, że pewne zawarte w nim substancje są silną trucizną. Nic prostszego więc, jak sporządzić kielich z cisowego drewna, może nawet kunsztownie zdobiony i postawić go przed wybraną osobą. Ten, kto będzie

doszukiwał się trucizny w napoju, nie wykryje jej tam ani miligramu, gdyż ta znajdzie się w nim dopiero po pewnym czasie, a do tego duża część trucizny zostanie się do ust ofiary przez bezpośredni kontakt z drewnem. Swego czasu w Europie sporo wielmożów padło ofiarą tej metody, co samo przez się jest najlepszą gwarancją i reklamą jej niezawodności. Ostrzeżenie dla tych wszystkich, którzy chcieliby swemu Mistrzowi Gry wystrugać prezent na urodziny: cis jest pod ochroną.

Pierścień

Sposób oklepany i stary jak świat, polegający na tym, że w pierścieniu jest ruchomy kamień kryjący pod sobą maleńki zbiorniczek. Można w nim przechowywać jedną dawkę dowolnej substancji, w tym trucizny. W odpowiednim momencie, korzystając z nieuwagi współbiesiadnika, wystarczy uchylić kamień, opróżnić zawartość zbiorniczka do jego posiłku i problem z głowy.

Trucizny „nietrujące”

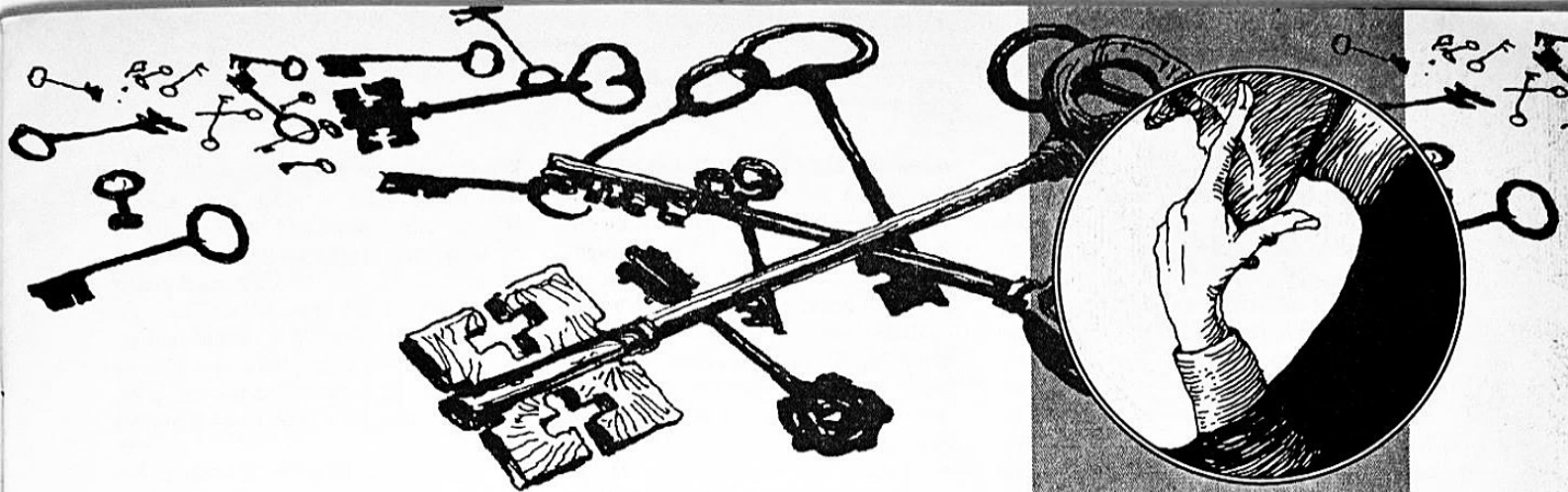
To tylko pozorna sprzeczność: istnieją substancje, które nie są truciznami *sensu stricto* i można je zjadać całymi kilogramami, a mimo to cieszyć się dobrym zdrowiem. Wystarczy jednak, że w krótkim odstępie czasu do organizmu dostaną się dwie takie substancje (jedna w winie, druga w sosie itd.), aby już w ciele ofiary połączyły się one w zabójczą mieszkankę. Oddzielnie żaden składnik nie zostanie nigdy wykryty i zidentyfikowany jako trucizna, nawet przy pomocy najsilniejszej magii. Na wszelki wypadek nie podaję przykładów, ale od czego mam podręczniki toksykologii i znajomych studentów medycyny?

Trujące paznokcie

Jest takie określenie kobiecej urody: „zabójcza piękność”. Czasami bywa to stwierdzenie dosłowne, jeżeli kobieta nie waha się użyć swoich wdzięków w celu zgładzenia mężczyzny. W tym celu maluje swoje paznokcie lakierem będącym silną trucizną i uwodzi ofiarę. Gdy ta znajdzie się blisko niej, zwykle w sytuacji bardzo intymnej, jedno lub dwa zadrapania skóry uczynione takimi pazurkami nie dają mężczyźnie żadnych szans przeżycia. Potężnym atutem takiej broni jest fakt, iż jest ona praktycznie niewykrywalna drogą najbardziej skrupulatnej rewizji, a użytkowniczka zwykle nie wzbudza podejrzeń. Na uwagę zasługuje humanitarność opisywanej metody: ofiara przed śmiercią zaznaje rozkoszy i umiera szczęśliwa. Pozazdrościć...

Metoda á la „Imię Róży”

Pomysł prosty, lecz w swej prostocie genialny, znakomity wobec kogoś, kto znany jest z zamiłowania do ksiąg. Wystarczy stronie książki nasączyć trucizną, aby ten ktoś czytając (przewracając strony, śliniąc palec w celu łatwiejszego odwracania kart), przeniósł się na tamten świat. Co więcej, tru-



U ŹRÓDEŁ CIEMNOŚCI

Dominika Materska

Ilustracje: Monika Świetlik

Legendy mówią o nich jako o siwobrodyh starcach w długich, śnieżnobiałych tunikach. Przy pełni księżyca ścinali jemiolę szczerozłotymi sierpami, a potem w kamiennych, świętych kręgach składali bóstwom światła i ciemności krwawe ofiary z co trzeciego narodzonego wiosną niemowlęcia. Dlaczego wciąż pamiętamy o druidach? Czemu dotąd nas fascynują?

Nikt tak naprawdę nie jest dziś pewien, skąd wziął się druidyzm – czy przywędrował na Wyspy Brytyjskie z celtyckiej Galii, czy też pochodzi z czasów jeszcze odleglejszych i narodził się w samej Brytanii jeszcze zanim przybyli tu Celtowie. Kim byli jego wyznawcy i kapłani? Czy aby na pewno kapłani, a nie święci szaleńcy czy półbogowie?

Druidzi tworzyli najprawdopodobniej stowarzyszenia kapłanów – tajne związki-gildie, przypominające trochę organizacje magów w dawnej Persji lub związki braminów w Indiach. Cieszyli się powszechnym szacunkiem, razem z wojownikami należeli do wyższej warstwy celtyckiego społeczeństwa, klasy o wiele lepszej od zwykłego plebsu. To spośród nich wywodzili się *vates* – obdarzeni jasnowidzeniem wieszczowie i prorocy, oraz *bardowie* – poeci i pieśniarze, odpowiedzialni za zachowanie pradawnej tradycji i pamięci bohaterstwa przodków. Ci celtyccy arystokraci sprawowali więc rozmaite funkcje: byli zarazem kapłanami, ofiarnikami, wróżkami, poetami, prorokami, wieszczami, lekarzami, prawnikami i teologami; stworzyli własną mitologię i system filozoficzny, wyjaśniający porządek kosmosu i miejsce człowieka we wszechświecie.

Sama nazwa „druid” jest niezwykle tajemnicza: kojarzy się z wieloma prastarymi określeniami, nawiązującymi do rozmaitych dziedzin działalności samych druidów. Po pierwsze, słowo *dru* czy

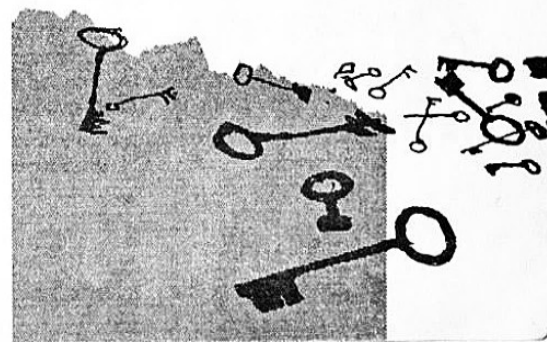
draoi po celtycku oznacza „czarownik”. Po drugie, greckie *drys* oznacza „dąb”, a jak wiadomo, dla druidów nie było większej świętości niż jemiola i dęby, na których rośnie. Oba te słowa wydają się prawdopodobnymi źródłami. Sprawa pochodzenia samej nazwy „druid” jest jeszcze bardziej skomplikowana. Otóż w najstarszym znanym nam języku naszych przodków – w sanskrycie, *vid*, *uid* oznacza „wiedzieć, poznawać”, a słówko *dru* to wzmocnienie, nazwa *dru-vid-es* oznaczałaby więc „tych najmądrzejszych”. Jakby tego wszystkiego było mało, Anglicy uparcie twierdzą, że w całym słowie liczy się tylko zbitka dźwięków DR-, która, tak samo jak i jej ubezdźwięczniona wersja TR- oznacza rzecz prastare i związane z drzewami, stąd polskie *drewno*, *drwa*, *drzewiej* i angielskie *tree*; DRUID to wedle nich „ktoś zakorzeniony, wyrastający z prastarej ziemi”.

W Irlandii kasta kapłanów druidyzmu była dodatkowo podzielona na druidów właściwych, bardów i filidów. Fili (od irlandzkiego *faith* – „prorok”) zajmował się wróżbami i przepowiadaniem przyszłości plemienia. Wykwalifikowany fili znał trzy sposoby wróżenia.

Pierwsza z tych metod, szkoła *imbas forosnai*, polegała na zaklinaniu własnych dłoni, rytualnym gryzieniu mięsa wieprza, psa i kota, a wreszcie wezwaniu bogów przed zażnięciem. Sen, który nadchodził po takich zabiegach, miał być proroczy. Druga szkoła – *teinnm laegda* – wymagała umiejętności posługiwania się *flec filed* – narzędziem, które w naszych bajkach określa się mianem czarodziejskiej różdżki. Fili dotykał różdżką rzecz, którą chciał poznać lub która związana była z tajemnicą przyszłych wydarzeń i – kierowany boskim natchnieniem – recytował czterowiersz, w tekście którego kryła się poszukiwana odpowiedź. *Dichetal di chennaib*,

ostatnia ze szkół, praktykowana była tylko przez mistrzów rzemiosła druidzkiego. Należało ugryźć własny palec i zacząć improwizować natchnioną poezję, otworzyć się na głos bogów, stać się ich ustami. *Sui* – prawdziwy mędrzec, czyli fili, który potrafił wróżyć metodą *dichetal di chennaib*, cieszył się powszechnym szacunkiem, w opinii publicznej dorównywał królom. Musiał mieć prawdziwy talent poetycki, przypisywano mu także moc rzucania skutecznych zaklęć – rymowanych klątw, które przynosiły szczęście lub nieszczęście. Klątwa taka – *glam dicent* – skutkowała, jeśli została rytualnie wygłoszona – fili rzucał ją poprzez *cain*, czyli melorecytację.

Druidzi wypracowali własny system filozoficzny – tajną naukę, której pilnie strzegli i którą przekazywali swym uczniom. Większość ich poglądów na prawa rządzące światem widzialnym i niewidzialnym przepadła na wieki, ale niektóre dogmaty znamy z przekazów Rzymian. Wierzono podobno, że dusze ludzkie są nieśmiertelne i po zgonie jednego człowieka przechodzą w ciało rodującego się niemowlęcia. Pogląd ten, do złudzenia przypominający słynną teorię reinkarnacji, sprawiał, że celtyccy wojowie byli niesłychanie odważni, nie lękali się bowiem śmierci. Zdarzały się ponoć wypadki, gdy przed jakąś wielką wojną współplemieńcy namawiali dzielnego wojownika, by się ożenił i spłodził syna po to aby, gdy zginie w walce, mógł odrodzić się we własnym dziecku i w ten sposób pozostać w plemieniu.



Uczeni druidzi zajmowali się także śledzeniem ruchów ciał niebieskich, wyliczali rozmiary Ziemi, studiowali nauki przyrodnicze i starali się usystematyzować wpływ, jaki na ludzkie losy mają rozliczni nieśmiertelni bogowie. Podobno potrafili także zmieniać boskie decyzje – znali sposoby wywoływania, a może i zaklinania duchów. Celtowie wierzyli, że druidzi, a zwłaszcza filidowie, są nieskończenie mądrzy i potrafią udzielić natychmiastowej odpowiedzi na każde pytanie. „Pojedynki pytań” lub zagadek to częsty motyw celtyckich opowieści – podczas kształcenia czeladników druidzi wpajali im umiejętność błyskawicznego znajdowania odpowiedzi. Kiedy odpowiedź była natychmiastowa i niemalże automatyczna, pochodziła od boga, z tajemnego natchnienia. Znana jest historia dwóch druidów, którzy przystąpili do turnieju pytań zadawanych w tajnym języku. Po kilkugodzinnej wyrównanej walce jeden z zawodników nie potrafił odpowiedzieć, skąd wzięła się nazwa pewnej rośliny. Musiał więc za karę wrócić do swojego mistrza na dalsze siedem lat nauki.

Spośród druidów rekrutowali się *dana*, celtyccy artyści, a zwłaszcza muzycy – wirtuozzi instrumentów tak trudnych, że aby na nich grać, należało dysponować nadprzyrodzonymi zdolnościami. Podobnie było z medycyną, druidzcy lekarze stosowali wróżbiarstwo jako najlepszą metodę diagnozowania chorób, a leczyli magią. Im tylko znana była święta wiedza o ziołach i ich leczniczej mocy.

Druidzi pełnili jeszcze inne funkcje: byli prawnikami, rozjemcami w sporach plemiennych i historykami. Fili znał na pamięć tradycyjne zbiory prawa zwyczajowego, jego mistrz przekazywał mu recytowane w starożytnym języku opowieści – sprawozdania z pradawnych procesów, na których zapadły wyroki precedensowe,

ważne dla rozwoju całego późniejszego celtyckiego sądownictwa. Druid strzegł tradycji i obyczajów plemienia, jego wiedza o starożytności opierała się na mitach i legendach, które musiał jako czeladnik wkuć na pamięć.

Żaden celtycki król nie mógł zostać koronowany bez zgody druidów – przy wstępowaniu na tron nowy władca składał filiemu przysięgę na wierność starym obyczajom, a fili ogłaszał wszem i wobec, że król ten włada legalnie i że pochodzi z właściwej gałęzi królewskiego rodu. Bez udziału druidów nie mogły się także odbyć obchody żadnego święta – to druidzcy kapłani recytowali święte teksty, obwieszczali zarządzenia i wyroki, wśród Celtów tylko oni mieli prawo GŁOSU – mówienia rzeczy świętych i ważnych. Oni znali tradycyjną literaturę i mitologię oraz posiadali umiejętność improwizacji – byli pierwszymi wielkimi poetami północy Europy.

Druidzi jako obywatela o specjalnych prawach zwolnieni byli z płacenia podatków na rzecz społeczności celtyckiej i udziału w wojnach, cały swój czas mogli więc poświęcać życiu duchowemu. Ich decyzje i wyroki były święte, a tych, którzy im się sprzeciwili, plemię karało powszechnym „bojkotem”. Sława druidzka zawędrowała aż do granic Europy, na nauki do Brytanii przyjeżdżali młodzieńcy z galijskiej Francji, a może nawet magowie perscy.

Druidzi tworzyli skomplikowaną hierarchiczną organizację. Na czele ich związku stał jeden najświętszy kapłan, po jego śmierci władzę obejmował następca – druid odznaczający się największą godnością i dostojnością. Jeśli były trudności z ustaleniem, kto ma objąć władzę, organizowano specjalny turniej: kandydaci toczyli między sobą święte pojedynki, a zwycięzca zostawał kolejnym „naczelnym magiem” wysp.

Można się domyślać, że druidzi żyli nieco na uboczu plemion celtyckich, tworzyli najprawdopodobniej coś na kształt chrześcijańskich klasztorów, w których mnisi zajmują się księgami, nauką i służbą Bogu. Nie można ich jednak utożsamiać z późniejszymi o kilkaset lat średniowiecznymi „braciszkami” – druidzi byli bowiem żonaci i nie mieszkali stale w swoim „klasztorze”. Spotykali się tylko regularnie na sekretnych posiedzeniach oraz „wykładach” dla młodych. Druid-mistrz był prawdopodobnie przez długie lata ściśle związany ze swoim czeladnikiem-wychowankiem, razem z nim chodził na spotkania i dyskusje, podczas których rozmawiano o problemach kosmologicznych i teologicznych.

To wiedza i druidzkie nauczanie sprawiły, że cywilizacja celtycka była tak wspaniała i zadziwiająca. Rzesze młodych chłopców, nawet z królewskich rodzin, gromadziły się do stowarzyszeń druidzkich.

Uczyli się o nieśmiertelności duszy, o pokraczaniu lęku, o miłości do bogów i o przewadze dobra nad złem; opanowywali także na pamięć wielogodzinne recytacje – nauka taka trwała często ponad dwadzieścia lat. Mistrzowie druidzcy zabraniali swym czeladnikom robienia notatek – twierdzili, że zapisane słowa mogą przeniknąć do ludu, a wiedza – jeśli przestanie być tajemna – straci swą nadprzyrodzoną moc.

Druidzkie bractwo było bardzo solidarne i niezależne. Dzieliło się na siedem stopni wtajemniczenia. Adepti doskonalili się poprzez naukę i magię, czerpali nie tylko ze źródeł wiedzy, ale i ze źródeł natchnienia, z sił przyrody: szumu morza, zawrota wiatru, plusku rzecznych fal i światła promieni słońca. Począwszy od czwartego stopnia wtajemniczenia, fili nosił różdżkę, symbol gałązki drzewa wiedzy, oraz śnieżnobiałą druidzką płaszcz. Każdy stopień wtajemniczenia dawał prawo do posiadania własnych uczniów i nadawania im tytułów niższych niż własny. W bractwie druidzkim dużo było magii i czarów, ale również sporo nauki przypominającej organizację naszych współczesnych uniwersytetów.

Przywileje druidów nie ograniczały się do zwolnienia z płacenia podatków – byli oni nietykalni nawet na ziemi wrogiego plemienia. Mogli podróżować podczas toczących się wojen, wędrować po całych wyspach, wygłaszać swoje opowieści i żyć na koszt miejscowej ludności – zupełnie jak w średniowieczu urzędnicy podatkowi króla i szeryfa.

Celtowie byli więc uzależnieni od swoich druidów, kochali i bali się ich jednocześnie, powierzali im swoje zdrowie, swoje dusze, swoją państwowość i swoją cywilizację. Druidyzm rozkwitł dopiero w społeczności celtyckiej – wtedy powstały najpiękniejsze legendy i dokonano największych odkryć, ale religia ta jest najprawdopodobniej starsza niż cywilizacja Celtów. Jej korzenie sięgają być może do czasów tak odległych, że niemalże bajkowych, ery wcześniejszej od Wielkiej Wędrówki Ludów, epoki, gdy człowiek uczył się dopiero wytapiać brąz.

Celtowie przywędrowali do Europy razem ze Słowianami, Germanami i ludami zamieszkującymi obecnie wybrzeża Morza Śródziemnego. Kiedy przybyli do Brytanii, zastali tam plemiona iberyjskie, które przedostały się na wyspy w epoce lodowcowej. Iberyjczycy nauczyli ich wytopu brązu i srebra, oswajania zwierząt, a także najprawdopodobniej przekazali im druidyzm i druidzkie rzemiosło – wyrób mieczy i kół, nauczyli ich także powożenia specjalnymi wojennymi rydwanami.

Celtowie szybko opanowali Brytanię i żyli tam prostym życiem prymitywnych plemion. Całą ziemię, nawet jeśli



nominalnie należała do naczelnika plemienia, uprawiali zawsze wspólnie. Dużą władzą i wolnością cieszyły się celtyckie kobiety, imię i majątek dziedziczyło się zawsze po rodzinie ze strony matki. Kulturowano dziwny zwyczaj oddawania nowo narodzonych dzieci na wychowanie obcym ludziom, wysoko ceniono krew rodową – jeśli Celt został zabity, jego rodzina musiała ściągnąć „krwawy haracz” od rodziny morderców.

O życiu Celtów wiemy dość sporo – opisywali ich bowiem Rzymianie. Ci jednak znali tylko życie mieszkańców południowej części Brytanii, im dalej na północ, tym bardziej fragmentaryczne są te relacje ze spotkań z „barbarzyńcami”. Rzymianie opisują północnych Celtów jako nagich i wytatuowanych dzikusów, którzy żyją z polowań, nie mają domów, miast ani pól, a żelazo cenią tak jak inne ludy złoto – robią z niego toporne ozdoby.

Z wyjątkiem kilku plemion, mieszkających na samej północy, Celtowie w Brytanii żyli na dość wysokim poziomie. Walczyli z wojennych rydwanów, wyznawali kodeks honorowy, bitwy rozstrzygali przez pojedynek wodzów. Wszystkie te szczegóły wyczytać można z celtyckich mitów i legend – przekazywane z mistrza na czeladnika przetrwały one dzięki druidom aż do naszych czasów. Najstarsza z zapisanych legend to bogata w obyczajowe szczegóły opowieść o dzielnym Cuchulainnie. Pochodzi ona z siódmego wieku naszej ery (spisano ją w dwunastym – po pół tysiącu lat powtarzania) i nazywana jest Księgą Krowy, gdyż spisano ją na skórze ukochanej krowy jednego z wczesnochrześcijańskich świętych. Dowiadujemy się z niej, że Celtowie obojga płeć kochali się w ozdobach, złotych pierścieniach i bransoletach, bursztynowych broszach i kłamrach. Mieli żelazne topory i sztylety, używali specjalnego „lasso” z metalowym ciężarem na końcu. We sprawnych rękach było ono śmiercionośną bronią.

Lud Celtów kochał opowieści. Przypisywał im wielką moc, a sam akt tworzenia literatury uważany był za czynność niemalże boską, źródło silnej magii. Nic dziwnego więc, że natchnieni bardowie cieszyli się wielkim szacunkiem, a częstokroć sami przechodzili do legend. Taką na polu mityczną postacią jest niewątpliwie bard Taliesin. Twierdził on w swych recytacjach, że jest obdarzony specjalną mocą – potrafi w mistycznym transie przenikać czas miniony i być naocznym świadkiem wielkich pradawnych sag. Twierdził, że odwiedzał niebo, że widział upadek Lucyfera, że polował w lasach z przedchrześcijańską boginią Arienrhod i świętą Marią Magdaleną. Był ponoć w arce Noego, w płonącej Sodomie i na placu budowy Wieży Babel. W pochodzącej z szóstego wieku *Księdze Taliesina* znajdują się pieśni wyjaśniające

druidzki charakter twórczości wielkiego barda. Aby pisać-spiewać, wprowadzał się on w mistyczne uniesienie, stan druidzkiej tożsamości z naturą, z wszystkim co żywe i nieożywione.

Kształty znam bowiem rozmaite – śpiewał Taliesin. – Nim postać człowieka przybrałem, bywałem i cienkim ostrzem sztyletu, i kroplą w powietrzu; błyszczącą gwiazdą na niebie i słowem w księdze – świętej księdze samego początku; bywałem mostem przez trzy rzeki przerzuconym, światłem latarni przez roku półtora; podróże odbyłem pod orla postacią i łodzi na falach; i w bitwach walczyłem odważnym dowódcą i mieczem w dłoni woja i tarczą jego wroga; byłem struną mej harfy i pianą na wodzie, nie ma bowiem rzeczy, w którą nie byłbym się wcielił (tłumaczenie własne).

Taliesin, jak wszyscy druidzi, zachwyca się mnogością bytów, całą złożoną, przebogatą naturą. Jednocześnie jednak fascynuje go możliwość objęcia tej różnorodności jednym spojrzeniem mistycznego oka, kilkoma linijkami druidzkiej poezji, która lubuje się w wymienianiu rzeczy i jest blisko spokrewniona z zaklęciami rzucanymi przez filidów.

Boskość jest zarówno w śpiewie druida-natchnionego barda, jak i w każdej rzeczy, którą jego pieśni opisują – w całej naturze. Mimo takiego poglądu, druidzi wierzyli także w konkretnych bogów i obdarzonych boskimi cechami mitycznych bohaterów. Rzucający zaklęcia fili kierował swoje myśli ku Bett-y-Coed, świętej górze, którą określa się mianem celtyckiego Olimpu – tam zamieszkiwali najwięksi bogowie, tam koncentrowała się ich magiczna moc, z której czerpali druidzi.

Druidzka mitologia sięga swymi korzeniami czasów przedceltyckich, lat, gdy Brytanię zamieszkiwał lud niski, krępy, ciemnowłosy i ciemnokoki – prymitywne plemiona o wydłużonych czaszkach. Po cywilizacji tej pozostały kurhany i pamięć o bogach przeszłości – ciemnych, związanych z ziemią bóstwach, z którymi walczyli celtyccy bogowie, wysoki, jasnowłosy i szarooki przybysz z północy – ludzi o szerokich twarzach i nowej religii.

Podział na stare i nowsze, ciemne i jasne, dobre i złe to główna zasada rządząca światem celtyckich wierzeń. Druidzi poszukiwali Źródeł Ciemności – bali



się ich, ale wiedzieli, że tylko dzięki nim mogą osiąść moc, jeśli oczywiście zdolają ją okiełznać. Ich bogowie toczyli ze sobą nieustanną walkę. Z jednej strony Dzień, Światło, Życie, Płodność, Mądrość i Dobro; z drugiej demony Nocy, Ciemności, Śmierci, Jałowości i Zła. Pierwsza strona tego konfliktu symbolizowała życiodajne siły natury oraz mądrość człowieka, druga wrogie moce, których uosobienie widziano w burzy, mgle, suszy i zarazie. Pierwszą nazywano *Tuatha De Danann*, czyli „Ród Bogini Danu” – na cześć Danu, matki, wokół której skupili się wszyscy „dobrzy” bogowie. Drugą określano mianem „bogów Domnu” – zła bogini Domnu była wedle legend matką ich króla Indecha. Samo słowo *domnu* po celtycku oznacza „otchłań, morską głębinę” – jedno ze źródeł ciemności.

Druidzi musieli faktycznie nienawidzić ciemnych głębin – nazwa złych duchów, narodzonych u zarania dziejów i wiecznie prześladowających rodzaj ludzki, wywodzi się ze słów „pod morzem”. Duchy te – Fomori, to słudzy mocy związanych z otchłanią oceanu, jego ciemnością i pustką, głębią, która rodzi potwory, wszystkim co jest przeciwieństwem Ziemi, Nieba i Słońca. Starsze od bogów, są one pewnie wspomnieniami po wierzeniach „ludu o wydłużonych czaszkach”.



sama była z nich wszystkich najstarsza, najsilniej związana z żywiołem ziemi i tego, co kryje się pod nią, pod korzeniami drzew. Nazywano ją czasem Anu lub Ana, wedle podań należały do niej święte góry Killarney, do dziś określone mianem „Paps of Ana”. To ona była matką wszechistnienia, ona wykarmiła całe boskie plemię własną piersią. Bile – jej małżonek – był władcą piekieł i podziemia. To żli, ciemni bogowie dali początek człowiekowi – rasa ludzka jest od początku skażona grzechem i skazana na potępienie, jesteśmy dziećmi niedobrych bogów.

Spśród boskich dzieci Danu na uwagę zasługuje Nuada Argetlam, czyli „Srebrnodłoni” bóg walki i wojny oraz jego brat Camulus. Camulus władał sferami niebieskimi i kosmosem, ale także, razem z Nuadą, żywiołem bitwy. To on był właścicielem niezwykłego miecza, jednego z czterech skarbów Tuatha De Danann, kochał

się w krwi i rzezi. To jemu składano ludzkie ofiary, to on był mężem pięciu bogiń walki: Fei „Nienawiści”, Nemon „Jadowitej”, Badb „Furii”, Macha „Bitwy” i Morrighu „Największej Królowej”. Przewodziła im Morrighu, której symbolem był księżyc i która potrafiła wydać z siebie okrzyk bitewny dziesięciu tysięcy wojów. Przybierała czasem postać kruka-padlinożercy, jednego ze świętych druidzkich ptaków.

Wszystkie biskie małżonki lubowały się w smaku ludzkiej krwi. Podczas bitew, gdy żołnierze z pierwszych szeregów odnosili rany, ogarniał je prawdziwy amok. Jeden z celtyckich bardów tymi słowami opisuje ich udział w bitwie pod Clontarf, kiedy to w roku 1014 Brian Boru walczył z Wikingami: *Wzniosły się wtedy dzikie, niecierpliwe, oszalone, niepowstrzymane, waleczne, pogardliwe siostry badb, i zatrzęśły boskimi głowami. A wtedy podnieśli się satyrowie i duchy dolin, przybyły wiedźmy, gobliny i puchacz. Potem pojawiły się śmierciowładne demony powietrza i firmamentu, a wszystkie te duchy ogarnął szal bitewny i wtedy polatał się wroga krew.*

Jak widać z tego cytatu, siostry nie wahały się wkraczać w ludzkie sprawy – podobno kontaktowały się często z druidami i uczyły się od nich zaklęć. Było tak w przypadku legendarnej walki z przedstawicielami rodu Fir Bolgs. Morrighu z pomocą Badb i Macha użyły przeciw nim magii, wedle słów barda *rozpuściły siłą druidzką stworzone ulewy i ciemnomgliste chmurzyska* tak, że wrogowie nie wiedzieli już gdzie uciekać. Potem zaś siekały ich z nieba potokami krwi i ognia – ród Fir Bolgs skrył się aż pod ziemią.

Dopiero tam ich własni druidzi mogli opracować przeciwzaklęcia i stanąć do walki z boginiami – magiczna moc druidów równa była boskiej.

Bogowie celtyccy kochali się we krwi. Druidzi, aby ich prześlagać, składali im ofiary, druidyzm był kultem o wiele okrutniejszym niż najkrwawsze polinezyjskie czy zachodnioafrykańskie kultury. Wśród Celtów panował obyczaj, że w ciężkiej chorobie czy przed ważną bitwą, w zamian za przychylną, obiecywano bogom konkretną ofiarę – jeśli bogowie wysłuchali modłów, kierowano się do druidów, a ci organizowali rytuał złożenia ofiar. Wierzano w zasadę „życie za życie”, tak więc, jeśli ktoś dzięki boskiej przychylności uniknął śmierci, musiał odplacić ludzką ofiarą – jeńcem lub nawet niemowlęciem własnego rodu. Prócz takich „indywidualnych” ofiar, składano także zbiorowe hekatombę, za pomyślność całej wioski czy nawet większej społeczności. Budowano wtedy gigantyczne, drewniane budowle sakralne, wprowadzano do nich ludzi, a potem podpalano.

Znanym przypadkiem krwawego celtyckiego kultu są rytuały, jakie corocznie odprawiano w Cromm Cruaich – stał tam pozłacany posąg boga, przed którym druidzi okolicznego plemienia mordowali co trzecie zdrowe niemowlę. W zamian za to, wedle słów pieśni bardów, Cromm ochraniał wioskę i zapewniał jej „mleka i ziarna w bród”. Uroczystości te organizowano corocznie w Samhain, czyli „Święto końca lata”. Samhain wypadł na początku listopada, słońce wyraźnie wtedy bladło i ziemią zaczynali władać bogowie ciemności zimy i piekieł. Krew noworodków wsiąkała w ziemię i nią, jak nauczali druidzi, karmiły się korzonki traw i drzew, aby wkrótce mogła nadejść wiosna, a stada bydła miały co jeść następnego roku. Aby zapewnić sobie dodatkową łaskawość Cromma, każdy klan, bez względu na porę roku, mordował przed złotym idolem swojego pierwotnego potomka w każdym pokoleniu.

Idoli podobnych do Cromma stało na Wyspach Brytyjskich wielu – zazwyczaj umieszczano je w zagajnikach, przy źródle czy strumyku, a kolejne pokolenia miejscowych druidów składały przed nimi krwawe dary. Okrucieństwo druidyzmu przeraziło nawet Rzymian. Po zajęciu Brytanii przez legiony cesarz rzymski zakazał „kultowych mordów i wrócenia ze zwłok ofiar”. Każdy Celt, który chciał zostać obywatelom Imperium, musiał oficjalnie odżegnać się od druidyzmu i „bogów rozkochanych w kanibalizmie i morderstwach”. W południowej części wysp zniszczono wszystkich idoli, zrównano z ziemią ołtarze, a każdy złapany druid-kapłan ginął od miecza. Jedynie na samej północy, za murem Hadriana, krwawe hekatombę nadal cieszyły starych bogów.

Fomori, dzieci „Chaosu i Nocy Złej”, były olbrzymie, zdeformowane i często kalekie. Niektóre z nich miały tylko jedno ramię czy nogę, inne – ośle lub kozie głowy. Najsłynniejszy z nich był Balor. Ten straszliwy potwór wyglądał jak skrzyżowanie cyklopa i meduzy. Miał co prawda dwoje oczu, ale jednego z nich nigdy nie otwierał – było bowiem tak jadowite, że jego spojrzenie zabijało. Balor nabawił się tej przypadłości przypadkiem – powodowany ciekawością zerknął raz przez okno do chaty, w której czarownicy jego boskiego ojca przygotowywali magiczne odwary. Para z kotła z warzącą się trucizną wpadła mu do oka i od tamtej pory jego wzrok stał się śmiertelny do tego stopnia, że zabijał nawet bogów i gigantów. Balorowi pozwolono pozostać w boskiej rodzinie tylko pod warunkiem, że nie będzie tego oka otwierał. Podczas bitew kazano mu stawać naprzeciw wroga i unosić powiekę na specjalnym haczyku – ci, którzy znaleźli się przed nim, padali wtedy jak muchy. Pamięć o „Oku Balora” pokutuje w Irlandii do dziś – wieśniacy wierzą, że samym spojrzeniem można wyrządzić szkodę i rzucić ciężki urok.

Wśród szkaradnych Fomori trafił się jeden wyjątek – Bress, mężczyzna niezwykle piękny. Miał złote, sięgające ramion włosy, podtrzymywane złotą siateczką, pięć złotych łańcuchów na szyi, złotą broszę i złotą zbroję. Do dziś jego imieniem określa się to, co najpiękniejsze, choć nie zawsze moralnie dobre.

Złą boginię Domnu otaczały całe zastępy Fomori i Tuatha De Danann. Ona

Druidzkie wierzenia przetrwały jednak jeszcze setki lat, niemalże do dziś dnia obserwujemy ich echa. Pierwsze z nich to obchody świąt prastarego celtyckiego kalendarza słonecznego: festiwal wiosennych i jesiennych oraz przesileni zimowego i letniego (noc Sobótki, Zaduszki, karnawał, Zielone Świątki, Satumalia i dożynki). Drugie to zwyczaje symbolizujące ofiary z ludzi, praktykowane przez społeczność, które zapomniały znaczenia tych rytuałów. Potomkowie druidów wiedzą jedynie, że podtrzymują jakąś prastarą tradycję. Do tego drugiego rodzaju można jeszcze zaliczyć zabijanie zwierząt, mające odegnąć zarazę bydła lub odczynić urok. Wreszcie trzeci rodzaj to na polu zamazana pamięć o świętych rzekach, drzewach, gajach i kamieniach, zachowana wśród ludu.

Wiara Celtów i cały ich słoneczny rok sakralny odwzorowywały narodziny, drogę i zmierzch Słońca, cykl wzrostu, owocowania i śmierci, wytyczany przez cztery święte dni, wokół których obraca się cała druidzka mitologia. *Beltain-day*, wiosenne narodziny słońca to czas, gdy *Tuatha De Danann* przybyli do Brytanii i zdobyli Irlandię. W listopadowe *Samhain* Fomori ścignęli krwawy haracz z ludu Nemed, a pod Moyturą bogowie światła stoczyli zwycięską bitwę ze Źródłem Ciemności.

Obchody tradycyjnych świąt – palenie ognisk, fajerwerki, wianki z kwiatów, topienie Marzanny itd., jasno wskazują na pogański rodowód tych uroczystości. Wszyscy cieszą się i bawią, a jednak w powietrzu wisi coś groźnego, szepcze się po kątach i opowiada o duchu „...który pragnie, który łaknie...”.

Na górzystej północy Brytanii jeszcze w osiemnastym wieku w dzień *Beltain* wieśniacy ofiarowywali okruszki ciasta nie tylko „duchom”, które – jak wierzone – opiekowały się bydłem i trzodą, ale także lisom, orłom i padlinożernym krukowi. W Halloween – celtyckie *Samhain*, kultywowano dziwne obyczaje – dziewice obmywały się w rosie, zrywano gałązki głogu, którego czerwone owoce to wedle druidów boski pokarm *Tuatha De Danann*. Te niewinne zwyczaje mają swoje korzenie w orgiastycznych festiwalach płodności.

Ogniska i fajerwerki, czyli *feux de joie*, przypominały ofiary całopalne. Na północy, w Noc Świętojańską, jeszcze

niedawno ludność całej wioski losowała po kawałku kołacza, a ci, którzy wyciągnęli przypaloną skórkę, musieli trzy razy przeskoczyć przez ognisko (na swoje szczęście płonęli już tylko symbolicznie). W Irlandii przez sobótkowe ogniska skakała cała ludność wiosek – mężczyźni przez wysokie płomienie, kobiety – niższe, zwierzęta przeprowadzano przez ledwo już dymiące popioły. W Walii w *Samhain* palono ognisko na szczycie najwyższego wzgórza, a ludność całej wioski wyczekiwała, aż żar wypali się do końca. Kiedy to nastąpiło, wszyscy w te pędy biegli w dół zbocza krzycząc, by wszystkie nieszczęścia spadły na głowę tego, kto zbiegnie ostatni. W przeszłości byłby on zapewne złożony na ołtarzu...

Bardziej drastyczne osiemnastowieczne obyczaje to, między innymi, składanie w *Samhain* ofiar z żywych zwierząt. Do ognisk wrzucano zamknięte kosze pełne wilków, lisów i psów, rytuałowi przewodniczył wójt lub szeryf miasteczka. Było to niewątpliwie wspomnienie druidzkiego obyczaju palenia drewnianych wież, pełnych ludzkich ofiar.

Święte miejsca, zwłaszcza rzeki, to z kolei pamiątki po „dobrych” bogach natury. Najlepszym z nich był, wedle druidów, Dagda – już samo jego imię znaczy „Dobry Bóg”. Miał on czarodziejski kociołek tak pełen, że gotującego się w nim jedzenia wystarczyło dla potrzeb wszystkich żywych istot. Miał jeszcze harfę życia, a kiedy na niej grał, pory roku nadchodziły w odpowiednim porządku: wiosna, lato, jesień, zima – struna za struną. Innym jego atrybutem była gigantyczna maczuga zwycięstwa – walczył nią z Fomori, a nieopodal Boyne zabił nią potwora o stu nogach.

Z rzeką Boyne łączy się historia boskiej małżonki Dagdy – Boann. Niegdyś zamiast źródła rzeki była jedynie studnia, którą otaczały magiczne leszczyny. Rodziły one krwistoczerwone orzechy wszelkiej dostępnej wiedzy – druidzki odpowiednik hebrajskiego „owocu z drzewa wiadomości dobrego i złego”. Orzechy te wpadały do studni i były pożerane przez mieszkające tam „łososie mądrości”. Wszyscy inni, tak ludzie, jak i bogowie, z niewiadomych przyczyn nie mogli zbliżyć się do studni i leszczyn. Tylko Boann, kierowana nieposkromioną ciekawością, nie posłuchała tego

zakazu i podeszła. Nim sięgnęła orzechów, podniosły się wody studni i ku Boann ruszyła potężna fala. Bogini uciekła, ale wody nie wróciły do cembrowiny, utworzyły bowiem rzekę zwaną na cześć tego mitu Boyen. W rzece do dziś dnia złowić można łososie, które pływają w górę i w dół, poszukując swoich ukochanych orzechów.

Pewnego razu piękny młodzieniec Deimne, przezywany dla swej urody 'Finn', błąkał się brzegami Boyne i tuż koło rozlewiska natrafił na pustelnię Finna Mędrca. Pustelnik od 7 lat czatował na jednego z „łososia mądrości” – chciał go zjeść i poznać całą wiedzę o świecie, a wedle przepowiedni mogło się to udać tylko komuś z rodu Finn. Kiedy Deimne przybył do pustelni, Finn Mędrzec przyjął go na swojego służącego. Wkrótce potem złapał wreszcie jednego z łososi i nakazał Deimne'owi ugotować rybę. Prosił jednak, by sługa sam jej nie jadł – ani kawałka. „Nie jadłeś?” – chciał się upewnić, gdy chłopiec przyniósł mu gotową już potrawę. „Nie – ten odpowiedział – ale kiedy ryba była na ogniu, do garnka wpadła płonąca drzazga. Kiedy ją wyciągałem, oparzyłem sobie kciuk, więc odruchowo podniosłem palec do ust i possalem, by zmniejszyć się ból”. Mędrzec oeniemał. „Powiedziałaś, że na imię ci Deimne?” – spytał „Tak, ale czasem mówili na mnie 'Finn'”. Mędrzec zrozumiał. „Zjedz łososia sam – zaprosił chłopaka zrezygnowany – to o tobie bowiem mówiła przepowiednia”. Finn zjadł więc „łososia mądrości” i od tamtej pory wystarczyło, by wsunął kciuk do ust, a znał już odpowiedź na każde pytanie. Tak obdarzony chłopak wyrósł na jednego z największych bohaterów celtyckich – wielkiego wojownika i świętego barda.

Finn śpiewał bogom i ludziom, sztuką swą prawie dorównywał samemu Ogmie „miodoustemu” – bogowi wymowy i „składania pieśni”, czyli po prostu pisania, pod którego patronatem powstały wielkie sagi i mity Celtów, było nie było, pierwszego ludu, który miał osobne bóstwo odpowiedzialne za literaturę. To dzięki nim – i dzięki ich autorom półmitycznym i półhistorycznym druidom-bardom: Ogmie, Finnowi, Amerginowi i nade wszystko Taliesinowi, pamiętamy przeszłość druidzką, to ich pieśniami posłużyłam się pisząc ten tekst.





*Ta przygoda jest nieoficjalnym
scenariuszem do gry
Wilkołak: Apokalipsa.*

CIEŃ Z PRZESZŁOŚCI

CZĘŚĆ I

Tomek Kreczmar i Andrzej Miszkurka

Ilustracje: Jarosław Musiał

Cień z przeszłości to opowieść do gry **Wilkołak: Apokalipsa**, której akcja toczy się w Warszawie.

WPROWADZENIE

Ta historia ma swój początek w trzynastym wieku. Jej głównym bohaterem jest Magnus z Krakowa, alchemik z Zakonu Hermesa, który poświęcił całe swoje życie poszukiwaniom kamienia filozoficznego.

Żądza wiedzy, która go zżerała zwróciła uwagę Żmija, największego wroga garou. Wielki „wąż” obietnicami o potęgę i tajemnicach, które przed nim odkryje, omamił alchemika i uczynił zeń wiernego sługę. W ciągu ponad piętnastu lat służby mrocznemu panu Magnus uczynił wiele zła. Szpiegował swoich braci, wielu z nich zatruwając żmijowym jadem, zabijał garou i ich krewnych, utrzymywał kontakty z wampirami.

W końcu jego zbrodnie zostały dostrzeżone, a sam alchemik ukarany. Magowie z Zakonu Hermesa unicestwili go za pomocą swoich czarów, a jego zepsutego ducha starli z oblicza świata, aby nigdy nie mógł powrócić.

Mijały lata, świat zmieniał się wolny od obecności Magnusa, aż tu pewnego dnia jedno z przykazań *Litanii* zostało

złamane – dwoje garou połączyło się i narodziło się dziecko. Pech w tym, że w żyłach dziecka płynęła krew alchemika – jeden z wilkołaków był jego potomkiem. Żmij przypomniał sobie od razu o swoim wiernym słudze uznając, że nadszedł czas, aby ten narodził się ponownie. I tak też się stało. W pewnym parku w mieście nad Wisłą rozległ się krzyk wyrwanego z objęć śmierci alchemika. Krzyk, który sprowadził zgubę na szczerp wilkołaków i niespokojne sny na Cyganów koczujących nad brzegiem największej z polskich rzek.

POCZĄTEK

Każdego roku w noc wigilijną w Lasku Bielańskim zbierają się garou ze szczerpu Piękny Brzeg. Przy najstarszym dębie odprawiają rytuały, snują opowieści o dawnych, lepszych czasach, oplakują utraczonych bohaterów... Potem, po krótkiej świątecznej przerwie ruszają z zapasem świeżych sił do walki ze sługami Żmija. Te coroczne spotkania wigilijne są tradycją tak starą, jak Warszawa. Jednak tym razem zdarzy się coś, czego nikt nie mógł przewidzieć...

Szczerp Piękny Brzeg

Caern: Caern w Lasku Bielańskim, Warszawa.

Poziom: 3

Bariera: 3

Rodzaj: Szacunek

Caern w Lasku Bielańskim został założony w XIII wieku przez plemię Czerwonych Szponów i poświęcony totemowi Tura – najpotężniejszemu i najsilniejszemu stworzeniu, zamieszkującemu polskie ziemie. Na początku spotykały się w nim tylko Szpony. Później, w miarę jak rozrastało się miasto, a wiekowe drzewa mazowieckiej puszczy padały pod toporami drwali, do plemienia dołączyły Dzieci Gai, Srebrne Kły i w końcu Gnatożuje. Dzisiaj caernem opiekuje się szczerp Piękny Brzeg, w którego skład wchodzi

zaledwie 30 garou. Większość z nich pochodzi z rasy homidów, jednak kilku narodziło się z łona żyjących jeszcze w Bieszczadach wilków.

Struktura plemienia: W większości Gnatożuje i Dzieci Gai, choć mają tu swoich przedstawicieli i inne plemiona.

Totemy: Tur.

Tur (Totem Szacunku)

Koszt Pozycji: 6

Tur jest uosobieniem pierwotnej siły, odwagi i dzikości. Wypełnia serca wilkołaków męstwem i szalem. Sprawia, że garou są nieustępliwi w swych dążeniach, że podnoszą się z klęsk nawet po największej porażce. Tur upodobał sobie szczególnie Czerwone Szpony, jako że jest to plemię najbliższe Gai. Często przedstawia się go jako płowego, olbrzymiego, potwornego byka z wielkimi, ciężkimi rogami.

Cechy: Watahy wybrane przez Tura mogą uzyskać do trzech dodatkowych punktów Siły Woli w czasie jednej opowieści oraz dodatkowy punkt atrybutu fizycznego (Zręczność, Siła lub Wyrzymałość), nawet jeżeli zwiększyłoby to atrybut powyżej 5. Każdy członek watahy uzyskuje 3 punkty honoru. Wszystkie Czerwone Szpony będą darzyły szacunkiem i wspomagały w miarę swoich możliwości garou wybrane przez Tura.

Zakaz: Dzieci Tura winny chronić wszystkie rośliny oraz zwierzęta, którym grozi wymarcie.

SCENA PIERWSZA: WIGILIA I ŚWIĘTA

Odgłosy miasta pozostały daleko z tyłu. Jedynie szum drzew targanych mocnymi, zimnymi podmuchami wiatru przerywa ciszę. Do tajemnego miejsca zgromadzenia już niedaleko. Jest jednak późno, później niż zwykle. Ciekawa twarz księżycy przebija się przez chmury, by spojrzeć na grupę ciepło ubranych ludzi, którzy szybkim krokiem wchodzą na polanę otaczającą najstarszy dąb Lasku Bielańskiego. Wita ich cisza

i pustka. Cisza, którą już od dawna winno wypełniać wycie wilków i słowa opowieści. Pustka, którą winno wypełniać sylwetki siedzących w kręgu lub oddających się rytuałom garou. Jednak wszystko wskazuje na to, że zgromadzenie już dawno dobiegło końca. Mimo że do północy jeszcze daleko. Cóż więc przerwało wiec wilkołaków?

Bohaterowie jak co roku przybywają na polanę, gdzie odbywa się zgromadzenie. Jednak tym razem spóźniają się na tradycyjne spotkanie. Co gorsza, przez całą drogę przez las towarzyszy im cisza przerywana jedynie szumem drzew. Denerwuje to ich, bowiem już od dawna powinni słyszeć wycie wilków, odprawiających rytuały. Niepokój winien pożerać ich serca. Zdenerwowani przyspieszają kroku, a pod koniec nawet biegną, chcąc jak najszybciej poznać prawdę. Zdyszani wpadają na polanę. Wita ich pustka i cisza, których się nie spodziewali, ale które są tak prawdziwe... Oszałeli biegną po całym lesie, szukając swych braci, nawołując ich i wściekle wyjąc do księżyca.

Tak winien przedstawić bohaterom sytuację Narrator. Jednak wydarzenia tak naprawdę potoczyły się zupełnie inaczej.

Bohaterowie jak zwykle przybyli na czas i wraz z całym szczebem Biały Brzeg brali udział w corocznym zgromadzeniu. Jednak obrzęd potoczył się nie po myśli garou. W jego trakcie mroczna siła opanowała nieświadomego metysa (powinien być nim jeden z bohaterów) – potomka tajemniczego alchemika, który zaprzedał swą duszę Żmijowi. Skażeni jego towarzystwem bohaterowie również zostali wpłątani w plugawą plany wroga Gai. Żmij po raz kolejny pokazał, że jest nie tylko na wskroś zły, ale i złośliwy. Opanował umysł i ciało metysa, a później również umysły bohaterów. Zmusił ich, by w trakcie obrzędu sprowadzili swych braci w pułapkę i uwięzili w Umbrze, odciętych od rzeczywistości i niezdolnych do działania. Następnie plugawa istota, drwiąc sobie z Gai i jej oddanych sług, cofnęła się, by patrzeć na swe dzieło, wcześniej jednak przestroniła pamięć bohaterów zasłoną. Tak więc członkowie watahy nie zdają sobie sprawy ze swych uczynków. Nie wiedzą, co się stało z ich braćmi. Nie wiedzą, gdzie jest szczeb. Narrator winien położyć na to nacisk. Gracze muszą mieć świadomość bezradności i obawy o siebie i swych towarzyszy. Muszą jednocześnie mieć całkowitą pewność, że spóźnili się na zgromadzenie. Powinni czuć się winni – wszak nie zdołali pomóc tym, którzy najwyraźniej zaginęli bez śladu. Narrator musi dać im do zrozumienia, że zadaniem bohaterów jest odnalezienie wilkołaczych braci i uratowanie ich. Jest to jednak bardzo trudne zadanie, szczególnie gdy czuje się na karkach oddech Żmija, który wciąż drwi z nieświadomej watahy.

Po powrocie do domów bohaterowie będą najprawdopodobniej próbowali skontaktować się z innymi członkami



szczebu. Niestety, rozmowy z krewnymi zaginionych nic nie dadzą. Zaniepokojone rodziny tłumaczą, że bliscy mieli wrócić przed północą, że wyszli, jak co roku, na spotkanie z przyjaciółmi, ale jeszcze ich nie ma. Z każdą upływającą godziną sytuacja będzie coraz bardziej nerwowa. O zaginionych nadal nie będzie nic wiadomo. Bohaterowie z pewnością przez całe święta nie odejdą od telefonów, kontaktując się ze sobą i poszukując jakichś informacji. Niestety, nie ma żadnego śladu, który pomógłby rozwikłać zagadkę zaginionych garou.

Rozmowy z zaprzyjaźnionymi osobami, innymi wilkołakami, wampirami czy magami również nic nie dadzą. Wszyscy będą twierdzili, że poszukiwani rozplynęli się bez śladu. Istoty Świata Mroku nie wyczuły nic niepokojącego i nie w żaden sposób nie zdołają pomóc bohaterom.

Narrator powinien postarać się, aby podczas całej sceny gracze czuli narastający niepokój, bezradność, niepewność i nerwowość. Stało się coś strasznego – coś, czego w dodatku nie można wyjaśnić.

Gdzieś w ciemności czai się wróg, który w każdej chwili może zaatakować nieświadomych niczego bohaterów. Świadomość tego faktu powinna jeszcze bardziej przynęcać graczy.

SCENA DRUGA: PEWNA PIJALNIA NAD WIEŚĄ

– Jaak piđź, do piđź do dna... – wesoło śpiewała grupka rozochoczonych panów w kolorowych dresach, uderzając rytmicznie o stół kufłami. „Bandera” była wypelniona jak co wieczór. Nawet zimno nie zniechęciło stałych bywalców. Zamiast siedzieć w domu u boku tustych małżonek, szli do tej znanej w całej okolicy pijalni piwa. Gdyby jednak wiedzieli, co się zaraz zdarzy... Gdyby usłyszeli swój krzyk, ostatni krzyk, jaki wydali w życiu... Gdyby zobaczyli krew, pokrywającą ściany, stoły i podłogi... Gdyby spojrzeli w głąb oczu swych oprawców, którzy z uśmiechem na ustach wbijali nogi krzesel w odłonek brzozy... Gdyby wiedzieli to wszystko, może nie odwiedziliby swej ulubionej pijalni piwa. Ale o tym nie wiedział nikt, poza Bestią...

Zmij nie zanierza zbyt długo pozostawiać w spokoju bohaterów. Zaraz po świetach Magnus powraca i zmusza ich do kolejnego plugawego czynu. Jako że potrzebuje krwi, energii, konających oraz strachu, doprowadza do brutalnego mordu w jednej z nadwiślańskich pijalni piwa.

Wieczorem, kiedy na ulicach jest mniej przechodniów, a w świetle migoczących latarni przemykają tylko kundle z zapadniętymi bokami i wyruszające na żer koty, nasi bohaterowie, opanowani przez Magnusa, przybywają do cieszącej się złą sławą pijalni piwa o wdzięcznej nazwie „Bandera”. Najpierw mieszają się z tłumem stałych bywalców – czterdziestoletnich pijaczków, ubraną w dresy młodzież z telefonami komórkowymi – i przypadkowych gości. Wchłaniają po jednym lub dwa piwa, a potem w ciągu kilku minut zabijają wszystkich obecnych. W końcu, z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, wracają do domów, by przyspać się i zapomnieć o tym, czego przed chwilą dokonali. O ich czynach będą świadczyć jedynie krople krwi na butach, pobrudzone koszule, pomięte kurtki, obite kostki rąk czy bolące plecy. Ale Zmij nie pozwala bohaterom domyślić się czegokolwiek. Nim Magnus opuści ich ciała, zmusi, by zniszczyli wszystkie dowody zbrodni – koszule, spodnie, buty – a następnie zregenerowali odniesione rany.

Masakra w „Banderze” będzie tematem następnego dnia. Gazety, radio i telewizja poświęcą wiele miejsca najbrutalniejszemu morderstwu w historii powojennej Warszawy. Z rąk szaleńców – bo tylko szaleńcy mogli się ważyć na coś takiego – zginęło 29 osób. Za narzędzia zbrodni posłużyły krzesła, butelki, ręce, noże, widelce... Media będą zwracać szczególną uwagę na to, że napaściny (nikt nie wątpi, że mordu dokonało kilka osób) musieli być bardzo silni. I już to powinno zaniepokoić bohaterów. Jest jednak coś o wiele gorszego. Świat obiegają zdjęcia krwawych znaków, które mordercy wyrzucali na podłogę i ścianach „Bandery”. Każdy wilkołak rozpozna pośród nich symbole plemion – tych, do których należą bohaterowie – oraz symbol szczepu Błękitny Brzeg. To nie pozostawi wataże cienia wątpliwości – mordu musiały dokonać garou. Jednak które spośród warszawskich wilkołaków považowałyby się na coś takiego. Bohaterowie zdają sobie sprawę, że tylko Tancerze Czarnej Spirali są zdolni do takiej brutalności. Ale skoro zrobili to Tancerze, to co robią tam znaki reprezentujące różne plemiona wilkołaków, a przede wszystkim symbol Pięknego Brzegu? Czyżby więc tego czynu dokonali zaginieni przyjaciele? A może Zmij po raz kolejny przedrzeźnia dzieci Gai?

Narrator powinien postarać się, aby w umysłach graczy zrodziły się podobne pytania. I żeby było ich jak najwięcej. Niepokój bohaterów winien sięgnąć zenitu. I o to właśnie chodzi. Jedno jest pewne –

gracze muszą być pewni, że to nie oni są winni. Ba – taka myśl nie powinna im nawet przyjść do głowy. Wręcz przeciwnie, niech im się wydaje, że są jedyńmi zdrowo myślącymi garou w Warszawie.

Trudno przewidzieć, co gracze postanowią zrobić w tej sytuacji. Być może będą chcieli odwiedzić „Banderę”. Nie znajdą tu jednak nic godnego uwagi – policja skrzętnie przeszukała wszystko i zabezpieczyła dowody. Mogą również skorzystać ze swoich doświadczeń, znajomości, układów. To także na niewiele się zda – wszyscy nabierają wody w usta, od czasu

do czasu wspominając, że ta sprawa „śmierdzi”.

SCENA TRZECIA: UCIEKINIERY Z RUMUNII

– Mamusiu, boję się – jęknęła znowu przestraszona, spocona dziewczynka. – Tu są wilki... słyszę je... są blisko.

– Nie bój się, tu nie ma wilków – uspokajała ją zatroskana matka. Dziecko od kilku dni miało gorączkę, ale jeszcze nie majaczyło i zwykle spało spokojnie. Jednak nie tej nocy.

– Mamusiu... uciekajmy... one wyją... nie słyszysz ich... nie słyszysz tego wycia... MAMOOOO!!! – Dziewczynka wygięła się niczym struna, wydając z siebie ostatni krzyk i padła z powrotem na prowizoryczne łóżko. Jednak matka już jej nie słyszała. Leżała na ziemi z rozszarpanym gardłem, a nad nią pochylał się wielki pies...

Magnus nie czeka. Już dwa dni po rzezi w „Banderze” zmusza bohaterów do kolejnego morderstwa. Tym razem ofiarami stają się bezbronnicy Cyganie, koczujący koło mostu Generała Grota-Roweckiego. Tak jak i poprzednio, opętani przez alchemika garou uderzają w nocy – noc w końcu potrafi wiele ukryć. Najpierw oblewają benzyną prowizoryczne szałas, a później je podpalają. Uciekający z szalejącego żywiołu nie zdają sobie sprawy, że w ciemności czai się większe niebezpieczeństwo niż ogień. Garou w formach crinos i glabro dopadają przerażonych Romów i rozszarpują ich bez litości. Ziemia staje się czerwona od przelanej krwi, a w mroźnym powietrzu unosi się zapach śmierci. Kiedy po dwudziestu minutach na miejscu rzezi pojawia się policja, nie ma już nikogo, kto byłby w stanie opowiedzieć o tym, co się wydarzyło. Nikt nigdy nie dowie się, czy ocalał któryś z Cyganów. Na śniegu pozostały jedynie zmasakrowane ciała ponad trzydziestu osób i tajemnicze symbole, znane z „Bandery”.

Tak jak i poprzednim razem, Magnus zadbał o to, aby bohaterowie nigdy nie dowiedzieli się, kto jest sprawcą morderstw. Pozbył się wszystkich śladów i wymazał z pamięci wydarzenia nocy. Ponownie nasi garou dowiedzą się o wszystkim z mediów. Jednak znów nie znajdą żadnego rozwiązania. Bezradni i przerażeni czekają na następny ruch nieznanego przeciwnika.

SCENA CZWARTA: WŁADCY CIENI

– Jesteś pewien?

– Tak.

– Odejdź – powiedział, chowając głowę w dłoniach. Dlaczego? Dlaczego to się wydarzyło? Czy nie dość tragedii spadło na tę ziemię? Czy nie dość plugawego pomiotu szaleje na ulicach tego miasta? A teraz jeszcze ta wataha, którą opanowała żądza zabijania. Żadza, której ofiarą padł Piotrek.

Otrząsnął się i sięgnął po telefon. Szybko, bez wahania wykręcił numer. Nie czekał długo, by ktoś odebrał.

– Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś o Pięknym Brzegu, przyjdźcie o północy



pod cytadelę – rzucił w słuchawkę i rozłączył się. To będzie krwawa noc, pomyślał.

W scenie czwartej bohaterowie spotkają się z Władcami Cieni. Zanim jednak wyjaśnimy, jaką sprawę mają do nich panowie strachu, cofnijmy się o trzy dni. Podczas rzezi w „Banderze” został zabity ktoś, kto nie powinien zginąć. Tym kimś był Piotr Barsznikow – brat Andrzeja, brat Władcy Cieni. A Władcy Cieni nigdy nie przebaczą śmierci swych bliskich, nawet jeżeli ci są tylko Krewniakami. Posiadają również wiele sposobów, by znaleźć zabójców.

Andrzej, jako ważna osobistość w Ministerstwie Sprawiedliwości, nie miał problemów z dostępem do akt sprawy i dowodów znalezionych na miejscu zbrodni. I, mimo że Magnus starał się zatrzeć wszystkie ślady, Władca Cieni dzięki swoim wyczulonym zmysłom pochwylił trop, który zawiódł go do bohaterów. W ciągu kilkunastu godzin dowiedział się kim są, gdzie mieszkają, a również rzeczy najważniejszej – że członkowie ich szczerpu zniknęli w nie wyjaśnionych okolicznościach. Na podstawie dostępnych danych doszedł do wniosku, że bohaterowie zaprzękali się Żmijowi i teraz realizują jakiś mroczny plan. Bez chwili wahania wydał na nich wyrok śmierci.

W dzień po rzezi Romów Andrzej dzwoni do bohaterów i grobowym głosem umawia się z nimi na spotkanie:

– *Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś o Pięknym Brzegu, przyjdźcie o północy pod cytadelę.*

Nie mówi nic więcej, nic nie wyjaśnia. Po prostu odkłada słuchawkę.

Jeżeli bohaterowie zdecydują się przyjść na spotkanie, czeka ich niemiła niespodzianka. Andrzej wraz ze swą watahą zaplanował pułapkę, z której trudno będzie się wydostać. Jeśli zaś postanowią zignorować jego słowa, Władcy Cieni przybędą do każdego z bohaterów i zabiją ich.

To, jaki przebieg będzie miało spotkanie i czy dojdzie do walki, będzie zależało wyłącznie od Narratora i graczy. Jeżeli gracze będą agresywni, nie będą szukali porozumienia, nocą pod murami cytadeli padnie wielu wojowników Gai. Jeżeli gracze wykażą się inteligencją, będą wiarygodni, zdołają przekonać Władców o swej niewinności, być może nawet zyskają w nich przyjaciół i sojuszników, którzy pomogą im w dalszej części przygody. Tylko od Narratora zależy to, co wydarzy się tej nocy. Jedno jest pewne: bohaterowie dowiedzą się, że zabili Romów i gości „Bandy”. Andrzej, który im to powie, nie będzie miał co do tego cienia wątpliwości. Ta informacja powinna uderzyć w nich jak grom z jasnego nieba, wstrząsnąć ich światem.

WATAHA WŁADCÓW CIENI

Tadeusz Lekowicz „Alex”

Rasa: Homid

Patronat: Ahroun

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (1/1/1/1), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 4

Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3, Uniki 3, Pierwotne Instynkty 2, Etykieta 1, Walka Wręcz 4, Krycie się 2, Sztuka Przetrwania 1, Zagadki 3, Śledztwo 1, Lingwistyka 2, Medycyna 2, Okultyzm 1

Cechy pozycji: Fetysze 3, Czystość Rasy 3

Dary: Huk grzmotu, Woń człowieka, Powalający dotyk

Ranga: 1
Szał 5, Gnoza 3, Siła Woli 7

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: Brak
Fetysze: Kiel

Wygląd: Tadeusz jest wysokim, przystojnym mężczyzną. Ma długie, ciemne włosy i błękitne, bystre oczy. Zazwyczaj ubiera się na czarno, nosi czarne garnitury, spodnie, koszule, krawaty. Uważa, że ten kolor jest najwłaściwszy dla kogoś takiego jak on – mrocznego i posępnego wojownika Gai.

Uwagi dla Narratora: Zawsze jesteś niezadowolony z życia – nie dostrzegasz jego pięknych stron. Jesteś ponadto pewny siebie, nigdy nie wycofujesz się z walki i nie oszczędzasz wrogów. Uważasz, że tylko silni zasługują na to, żeby żyć. Słabi powinni zginąć lub służyć takim jak ty.

Historia: Tadeusz był nie lubiany i ignorowany przez swoich „kolegów” i chyba dlatego stał się posępny i antypatyczny – zamknięty w sobie. Po przemianie nie zmienił się. Nabral pewności siebie, ale nie pozwolił nikomu dotrzeć do wnętrza ponurej osobowości. Nie włączył się w machinacje Władców Cieni. Celem jego życia stało się niszczenie wszelkich przejawów działalności Żmija.

Jacek Babiński

Rasa: Metys

Patronat: Theurge

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 3, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1),



Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Zdolności: Czujność 3, Uniki 3, Zastraszanie 2, Pierwotne Instynkty 2, Przebiegłość 3, Broń Palna 3, Występy Publiczne 1, Krycie się 2, Zagadki 3, Okultyzm 4, Obrzędy 3

Cechy pozycji: Rytuały 3, Totem 2

Dary: Stworzenie żywiołu, Staby punkt, Mowa duchów

Ranga: 1
Szał 2, Gnoza 5, Siła Woli 5

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: Otwarcie caernu

Fetysze: Brak

Wygląd: Jacek jest przeciętnym facetem, który gubi się w tłumie zwykłych zjadaczy chleba. Nosi długą, nierówno przyciętą, skołtunią brodę. Zazwyczaj nosi dżinsy, popielate koszule i szary płaszcz. Lewa noga Jacka jest zdeformowana (jest w końcu metysem), co utrudnia mu poruszanie się – dlatego też opiera się na drewnianej, brązowej lasce.

Uwagi dla Narratora: Jesteś samotnikiem. Twoje kalectwo i nieczyste pochodzenie odrzucają inne garu od ciebie. Zawsze wydaje ci się, że ludzie, patrząc jak idziesz, naśmiewają się za twoimi plecami. Jediną osobą, którą szanujesz, jest Andrzej Barsznikow – urodzony przywódcą. Człowiek ten dostrzegł w tobie coś więcej niż tylko kalekiego metysa.

Historia: Jacek nie pamięta swych rodziców, ci bowiem porzucili go, przestraszeni tym, co zrobili. Dzieciństwo spędził w domu dziecka, gdzie był wytykany



palcami i męczony. W przejściu pierwszej przemiany pomógł mu Andrzej Barsznikow, który wytopił zagubione szczenię i z sobie tylko znanych powodów zaopiekował się nim.

Andrzej Barsznikow

Rasa: Homid

Patronat: Filodoks

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 2 (4/5/5/4), Charyzma 3, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 2, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Czujność 1, Uniki 2, Ekspresja 2, Przebiegłość 2, Etykieta 3, Broń Palna 4, Autorytet 3, Występy Publiczne 3, Krycie się 2, Sztuka Przetwarzania 1, Śledztwo 3, Prawo 3, Polityka 4

Cechy pozycji: Kontakty 3, Mienie 3

Dary: Aura pewności siebie, Perswazja, Prawda Gai, Świadomość celu, Lodołaty dreszcz grozy

Ranga: 3

Szał 6, Gnoza 4, Siła Woli 6

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: brak

Fetysze: brak

Wygląd: Andrzej jest przystojnym mężczyzną w wieku około 30 lat. Ubiera się zawsze w najlepsze i najdroższe rzeczy – jedwabne koszule, modne garnitury, buty z miękkiej skóry. W postaci wilka przypomina legendarnego Fenrisa.

Uwagi dla Narratora: Jesteś pewnym siebie graczem. Życie to partia szachów, którą musisz wygrać, przedstawiając pionki i figury. Nie masz przyjaciół ani

rodziny. Wszyscy znajomi są dla ciebie narzędziami, które można wykorzystać. I udaje ci się to świetnie. Jednych przekonujesz siłą, innych inteligencją, jeszcze innych pochlebstwami. Każda droga do sukcesu jest dobra.

Historia: Andrzej wychował się w Bieszczadach, tuż przy granicy. W młodości nauczył się być twardy, nieustępliwy, ale też sprytny. Pragnąc pieniędzy i sławy przeniósł się do Warszawy, gdzie przeżył swą pierwszą przemianę. Ta tylko upewniła go w wysokim mniemaniu o sobie –

jest wszak kimś wyjątkowym!

Agnieszka Matysiak

Rasa: Homid

Patronat: Galliard

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 1 (3/5/4/2), Zręczność 2 (2/3/4/4), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 3, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 4 (3/0/4/4), Percepcja 2, Inteligencja 3, Spryt 3

Zdolności: Wysportowanie 3, Uniki 1, Empatia 2, Ekspresja 3, Zastraszanie 1, Przebiegłość 5, Poskramianie Zwierząt 2, Etykieta 3, Występy Publiczne 4, Krycie się 2, Lingwistyka 3, Medycyna 2

Cechy pozycji: Mienie 3, Czystość Rasy 2

Dary: Aura pewności siebie, Perswazja, Sen na jawie

Ranga: 1

Szał 4, Gnoza 1, Siła Woli 5

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: brak

Fetysze: brak

Wygląd: Agnieszka jest seksowną blondynką (90-60-90). Każdy facet zabije bez wahania dla jej uśmiechu i przeciągłego spojrzenia. A Agnieszka potrafi wykorzystać zalety swego ciała. Nawet w postaci wilka wygląda pięknie, budząc podziw lśniącem futrem i zgrabną sylwetką. Ubiera się tak, by podkreślić swą urodę. Nigdy nie założy dwa razy tej samej sukienki.

Uwagi dla Narratora: Jesteś piękną i zdajesz sobie z tego sprawę. Faceci robią to, co im każesz – wystarczy tylko, że

spojrzą na twoje długie nogi albo jędrne piersi. Unikasz walki, choć nie zawsze ci się to udaje. Biedni są ci, których zwieździe twój wygląd. W potrzebie potrafisz być ostrą suką.

Historia: Agnieszka urodziła się w dość bogatej rodzinie biznesmenów. Dzieciństwo i młodość minęły jej bez troski na zabawach i przyjemnościach oraz na grze w gry fabularne. Kiedy miała 17 lat odnalazł ją Andrzej Barsznikow i powiedział, kim jest naprawdę. Po pierwszej przemianie Agnieszka stała się jeszcze piękniejsza i jeszcze bardziej bezwzględna.

Natalia Kowalska

Rasa: Homid

Patronat: Ragabash

Plemię: Władcy Cieni

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/3), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (2/1/1/1), Wygląd 2 (1/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Czujność 4, Wysportowanie 2, Bójka 1, Uniki 2, Zastraszanie 1, Cwaniactwo 2, Przebiegłość 2, Prowadzenie Pojazdów 1, Broń Palna 1, Walka Wręcz 1, Krycie się 4, Sztuka Przetwarzania 3, Komputery 2, Śledztwo 3

Cechy pozycji: Mienie 2, Totem 3

Dary: Aura pewności siebie, Rozmycie postaci, Słaby punkt, Perswazja

Ranga: 1

Szał 2, Gnoza 2, Siła Woli 4

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: brak

Fetysze: brak

Wygląd: Natalia jest blondynką o pięknych, błękitnych oczach, w których każdy normalny facet może się utopić. Ubiera się zwykle w spodnie, najchętniej skórzane – nie przepada za sukienkami i tym podobnymi damskimi ciuzzkami. W postaci wilka jej sierść jest bardzo jasna.

Uwagi dla Narratora: Jesteś sprytna, inteligentna i przebojowa. Już dawno nauczyłaś się zastępować siłę zaletami umysłu. Unikasz bezpośrednich starć, starając się wszystko rozwiązać kulturalną wymianą poglądów.

Historia: Już jako dziecko Natalia lubiła szpiegować swoich rówieśników i wykorzystywać ich tajemnice. Po przemianie jej zabawy z dzieciństwa stały się niebezpiecznymi gierkami w świecie dorosłych. Natalia stara się wywalczyć jak najwyższą pozycję, wyciągając na światło dzienne grzeszki innych garou i szantażując ich.

To oczywiście nie koniec *Cienia z przeszłości*. Dalszy ciąg przygody znajdziecie w następnym numerze *Magii i Miecza*.

MUTANT
CHRONICLES

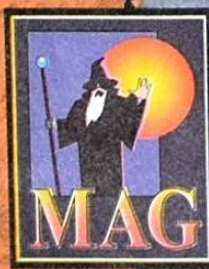
#5 1997

KRONIKI

WARZONE™

Spójrzcie w próżnię
ciemności.

- Na tyłach wroga –
interesujący
scenariusz.
- Nekromutant
uzbrojony
w Oprawcę
i Zenitiański
Mistrz Mordu –
zasady,
charakterystyki
i uzbrojenie.
- Ukryty świat –
walka w kanałach.
- Mądrości
wielkiego
Hatamoto
i Żołnierza
Zagłady
– Yojimbo.
- Zakon Różdżki
i Dłoni –
jednostka sił
specjalnych
Bauhausu.
- Stałe działy.



Heartbreaker



WARZONE™



W czasie kampanii „Pustynna Burza”, wielu żołnierzy Capitolu oskarżono o herezję. Po zakończeniu walk władze tej korporacji ujawniły, że jedną z przyczyn takiej decyzji był fakt, iż w rejonie walk Capitol posiadał znaczne posiadłości ziemskie. Na zdjęciu widzimy Samurajów Mishimy wspieranych przez Wilki Capitolu, walczących z oddziałem Sił Specjalnych Capitolu, którym pomaga najmenik-zabijaka.



Widok połączonych sił kilku Apostołów, walczących wspólnie przeciwko armiom ludzkości, jest stosunkowo powszechny. Powyżej widzimy połączone siły Algerotha, Muawijhe, Demnogonisa i Semai, szturmujące oddziały Bractwa. Na polu bitwy widzimy nawet potężnego Znaczcę Sztuki.

WYDAWCA:
Target Games,
Heartbreaker i MAG

REDAKTOR NACZELNY:
Sami Sinervä

ZASADY DODATKOWE:
Chris Bledsoe
Dave Jones

EDYCJA:
Henrik Strandberg

MENEDŻER PROJEKTU:
Michael Mörsare

REDAKTOR WYDANIA
ANGIELSKIE:
Nils Gulliksson

ZASADY DODATKOWE:
Jonas Mases

GRAFIKA:
Paul Bonner
Studio Parente: Paolo Parente
& Alex Horley (włącznie
z okładką)
Terry Oakes

MAŁOWANIE FIGUREK:
Jimi Jansson
Joakim Rannikko
Jonni Teittinen
Pontus Willebrand

TESTOWANIE:
Les Robertson
Shay Anderson
Robert Hammond

STRONA WWW:
www.target.se

E-MAIL:
warzone@target.se

COPYRIGHT © 1996 TARGET GAMES.
ALL RIGHTS RESERVED. WARZONE,
MUTANT CHRONICLES AND ALL
CHARACTER NAMES AND THE
DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF
ARE TRADEMARKS OF TARGET GAMES
AB. MUTANT CHRONICLES IS A
REGISTERED TRADEMARK IN THE
U.S.A. USED UNDER AUTHORIZATION.

STAŁE DZIAŁY

WSTĘPNIAK.....3

Kilka słów o przyszłości.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Tym razem zamiast odpowiadać na wasze pytania, wyjaśniamy wiele zasad budzących jakieś wątpliwości.

NOWE FIGURKI5

Najnowsze dzieła z kuźni Heartbreakera.

ARTYKUŁY

NA TYŁACH WROGA.....8

– Przez ułamek sekundy, który ciągnął się niemal przez wieczność, żołnierze się nie poruszyli. Następnie jednocześnie chwycili za broń i zaczęli strzelać. Bagienna woda poczerwieniała, kiedy oba oddziały otworzyły ogień, choć w gęstych zaroślach wróg był ledwie widoczny... – scenariusz, w którym Etoiles Mortant walczą z Kroczącymi w Cieniach.

ZAKON RÓŻDŻKI I DŁONI10

– Czy członkowie tej organizacji noszą szaro-białe pancerze, okrywane purpurowymi płaszczami, a swe twarze kryją pod czarnymi hełmami? Czy są uzbrojeni w Panzerknacker? Tak? W takim razie to strażnicy Różdżki i Dłoni.

NEKROMUTANT UZBROJONY

W OPRAWCĘ.....12

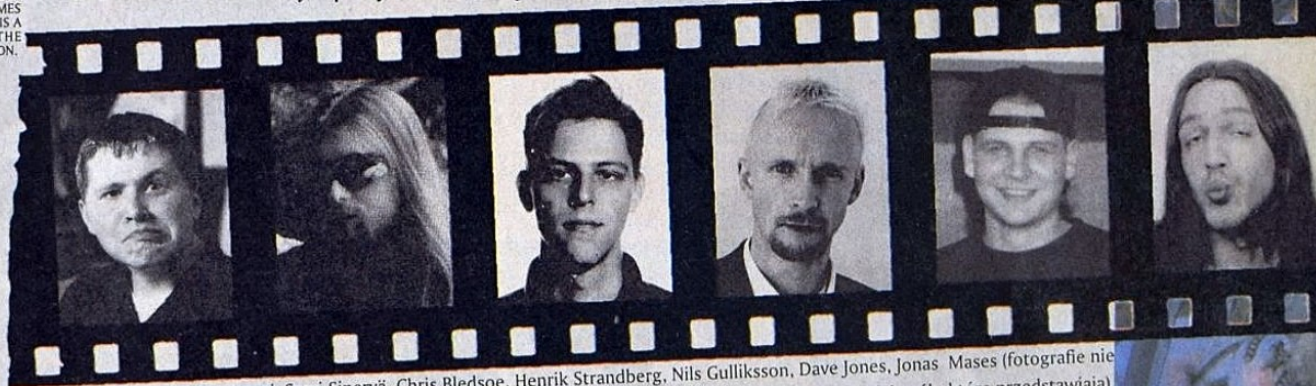
Nawet najdzielniejsi żołnierze unikają walki z Nekromutantem uzbrojonym w ten miotacz ognia. Pali wszystko i wszystkich.

ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU.....13

Sześciometrowy potwór, wiodący do walki swych mniejszych pobratymców, Zenitiańskich Zabójców Dusz. Nie zna ani strachu, ani innych uczuć. Uwielbia zadawać ból.

UKRYTY ŚWIAT14

Pierwsza część dwuczęściowego artykułu, opisującego niebezpieczeństwa czające się w podziemiach uniwersum Kronik Mutantów. Nowe zasady i opis wykonania własnej dioramy kanałów.



Od lewej do prawej: Sami Sinervä, Chris Bledsoe, Henrik Strandberg, Nils Gulliksson, Dave Jones, Jonas Mases (fotografie nie są posegregowane pod względem ważności osób, które przedstawiają).

WSTĘPNIAK

Pozdrowienia ze strefy walki! W nowym roku szykuje się sporo atrakcji dla miłośników Warzone'a. Już wkrótce pojawi się wiele nowych figurek (tak, tak, będziecie mogli wprowadzić do akcji nawet takiego Greenshawa czy Wielkiego Boba Wattsa). Już w lutym polscy gracze zapoznają się z pierwszą częścią Kompendium, noszącą nazwę Świt Wojny. W podręczniku znajdą się między innymi nowe zasady i uzupełnienia starych, opisy wielu stworów Legionu Ciemności, a także zasady postępowania się kilkanastoma nowymi jednostkami korporacyjnymi. Dodatkowo nekrotechnika dla wyznawców Mrocznej Duszy i programy komputerowe dla ludzi o skórze ze stali.

Wkrótce po ukazaniu się Kompendium o waszych ręk trafi pierwsza część Archiwów Strefy Wojny – szczegółowy opis Wilków (klany, nowa broń, nowe pojazdy, zasady specjalne). Książce o Wilkach będą towarzyszyły nowe wzory figurek tego popularnego oddziału.

A co nowego w Kronikach Strefy Wojny? Po pierwsze, zmieniamy nazwę pisma. Odtąd będzie się ono nazywać po prostu Kroniki. W następnym numerze poznacie nowy rodzaj żołnierzy, coś w rodzaju najemników połączonych z przestępcami. Dla równowagi w marcowych Kronikach pojawi się opis sił policyjnych Bauhausu, walczących ramię w ramię z oddziałami pacyfikacyjnymi Bractwa.

Chciałbym jeszcze zaproponować krótką podróż po cyberprzestrzeni. Odwiedźcie stronę Target Games – można tam poplotkować na temat Warzone, otrzymać najnowsze zasady, wyjaśnić wątpliwości, a także zapoznać się z innymi produktami ze świata Kronik Mutantów. Stronę znajdziecie w WWW pod adresem www.target.se.

Do zobaczenia za miesiąc!

Artur Marciniak

Pytania i odpowiedzi, str. 4

Zakon Różdżki i Dłoni, str. 10

Walka w kanałach, str. 14



PYTANIA I ODPOWIEDZI



Korupcyjna moc Mrocznej Harmonii jest zaiste wielka. Wskutek oddziaływania negatywnej energii ciemności, w podręczniku do gry Warzone część zasad pojawiła się w wersjach roboczych. Przyjrzelśmy się im dokładniej, nieco nad nimi popracowaliśmy, a poniżej możecie zapoznać się z efektami naszego trudu. Poniższe zasady są oficjalne i zastępują dotychczasowe.

ZBROJOWNIE

Poniżej podajemy nowe charakterystyki broni, która została błędnie opisana w podręczniku głównym:

CSA 404. Opis tego miecza Cybertronicu powinien brzmieć tak: **ZB WW, ZM -, MZ -**,

OB 12*, Koszt 8. Model może rozgrzać miecz wykorzystując jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej. Rozgrzany miecz zadaje **OB 12(x3)**. Po jednokrotnym użyciu (nieważne skutecznym, czy też nie) ostrze jest schładzane i znowu zadaje **OB 12**. **CSA 404** można wykonywać zamaszyste cięcia.

BROŃ CIĘŻKA

Niektórzy gracze mają wątpliwości dotyczące tego, kiedy i jak można wyposażać drużynę w broń ciężką. Można to zrobić, jeśli wyraźnie zaznaczono to w opisie oddziału. Na wyposażeniu jednostki mogą być dwie sztuki broni ciężkiej, jeśli w skład oddziału wchodzi co najmniej 7 modeli.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE I SPECJALNE ZDOLNOŚCI BOHATERÓW

Poniżej podajemy nową zasadę, dotyczącą wyposażenia specjalnego, specjalnych zdolności bohaterów, mrocznej techniki/nekrobioniki, programów i ulepszeń (a także wszelkich innych rzeczy, poprawiających zdolności modelu). Figurce nigdy nie można przydzielić dwóch lub więcej zdolności, itp., wywołujących dokładnie te same efekty. Na przykład: Nefaryta Demnogonisa nie może posiadać specjalnej zdolności bohatera **Szczęściarz**, gdyż już posiada specjalną zdolność dającą mu ten sam efekt. Model wciąż może posiadać autowtryskiwacz i zdolność **Szczęściarz** – chociaż efekty działania obu są podobne, to jednak nie do końca te same.

SZTUKA,

HARMONIA I SI

Wpływ Sztuki i Mrocznej Harmonii na Sztuczne Inteligencje stał się tematem wielu pytań. Poniższe reguły powinny pojawić się

- na Sztuczne Inteligencje nie działają następujące czary: Dominacja; Panika; Ból; Uleczenie Rany i Przegnanie Strachu;
- na Sztuczne Inteligencje nie działają wszystkie zaklęcia Legionu Ciemności. Na Sztuczne Inteligencje działają wszystkie dary Mrocznej Harmonii, gdyż potrafi ona niszczyć mózgi elektronowe i układy elektroniczne. Nikt nie jest bezpieczny. Ponieważ dar Awaria powoduje nieznaczne zniszczenia, na Sztuczne Inteligencje nie wywiera on żadnego wpływu.

BROŃ ZARAZY I SI

Czy broń zarazy działa na SI? Żaden z przepisów nie twierdzi, że nie. Choć jednostki SI nie zostają zarażone chorobą, działa na nie Mroczna Harmonia, którą przesycona jest broń zarazy. Skutek jest identyczny.

SNAJPERZY

Według niektórych poglądów, snajperzy mogą strzelać pozostając w ukryciu, nie tracąc statusu modelu ukrytego. To nieprawda. Żaden przepis z podręcznika tak nie mówi. Snajperzy mogą wybierać członka drużyny, do którego chcą strzelać (nie muszą strzelać do najbliższego celu).

AGENCI KARTELU

W treści całego paragrafu, opisującego ekwipunek Agentów Kartelu, widać wpływ Mrocznej Harmonii. Powinien on zawierać poniższe informacje:

- Agenci Kartelu są uzbrojeni w dowolną, poza ciężką, broń ze Zbrojowni dowolnej organizacji (z wyjątkiem Legionu Ciemności). Jeden Agent może być uzbrojony w broń ciężką.

SZASERZY – ŻOŁNIERZE ZAGŁADY

Kardynał od dawna blokował prawdziwe informacje, podając w zamian fałszywe. Lecz koniec z tym. **DW** Żołnierzy Zagłady Szaserów wynosi 16, a nie 13. Jak widać, Bractwo posunie się do wszystkiego, byle tylko przedstawić Cybertronic w złym świetle...

DOŚWIADCZENIE

Model zdobywa doświadczenie nie tylko za zabijanie przeciwników w walce wręcz lub w walce strzeleckiej, lecz także za uśmiercanie ich Sztuką, Mroczną Harmonią lub innymi zdolnościami specjalnymi.

ZASADY SPECJALNE

Pewne niejasności wzbudzają zasady specjalne, wykorzystywane przez poszczególne siły. Poniżej wyjaśniamy kto może używać danych zdolności.

- **WSPARCIE LOTNICZE:** mogą je wzywać wszyscy sierżanci i modele pojedyncze Capitolu.
 - **DESANT ŚMIGŁOWCOWY:** w ten sposób można desantować tylko piechotę i ciężką piechotę Capitolu.
 - **NADSZEDŁ CZAS:** każda armia Bauhausu.
 - **NIEZAWODNOŚĆ:** tylko Huzarzy i Wenusjańscy Zwiadowcy Bauhausu.
 - **SZARŻA BANZAI:** Samurajowie i Hatamoto Mishimy.
 - **PRZEJĘCIE INICJATYWY:** każda armia Imperialu.
 - **DO OSTATNIEGO ŻOŁNIERZA:** Krwawe Berety i Wilki.
 - **NIEWRAŻLIWOŚĆ NA SZTUKĘ I MROCZNĄ HARMONIĘ:** każdy model Cybertronicu.
 - **SZTUCZNA INTELIGENCJA:** Kirasjerzy i Eradicatory Cybertronicu.
 - **OBCA ŚWIADOMOŚĆ:** wszystkie modele Algerotha.
- Dodatkowo, opis innych jednostek może podawać, że dany oddział wykorzystuje specjalne zdolności innych sił.



Będziesz się do mnie zwracać Yojimbo-sama. Nie Yojimbo-san. Niczego cię nie nauczono. Jestem jednym z najlepszych wojowników w całym Układzie, a ty chcesz mówić mi Yojimbo-san? Gdyby nie to, że doskonale znam twojego ojca, już nie miałbyś głowy. Jak widzisz, moje miecze należą do najlepszych pod słońcem. Tną ciało i kość tak, jak rozgrzany nóż tnie masło. To jest mój miecz Musashiego – ostrze, które od pokoleń znajduje się w naszej rodzinie. – Mam nadzieję, że teraz, kiedy już wiesz kim jestem, będziesz traktował mnie z większym szacunkiem. Nie masz honoru! Jesteś bezwartościowym przybyszem, na którego nie chce się pluć nawet plebejuszowi. Gdybym nie znalazł twojego ojca... teraz spadał!

w podręczniku głównym, lecz agenci Wielkiej Ciemności zdolali je usunąć tuż przed oddaniem książki do druku.

NOWE FIGURKI

WARZONE

NOWE FIGURKI



ETOILES MORTANT



Sławny Żołnierz Zagłady, Valerie Duval jest Etoiles Mortant, jedną z najlepiej wyszkolonych wojowniczek Bauhausu.

Pozostali Etoiles Mortant również nie są najgorsi. Uzbrojeni w miecz i w Punishera, dokonują cudów odwagi na tyłach wroga. Nikt nie jest przed nimi bezpieczny.



DOWÓDCA ETOILES MORTANT UZBROJONY W MIECZ PUNISHER

#9856

BOHATER ETOILES MORTANT UZBROJONY W PISTOLET I MIECZ PUNISHER

#9857



ETOILES MORTANT UZBROJONY W ZESTAW PUNISHER

#9520



ETOILES MORTANT UZBROJONY W ZESTAW PUNISHER

#9520



MISHIMA HATAMOTO

Hatamoto to najodważniejsi i najlepsi ludzie Mishimy. Mogą nimi zostać tylko ci Samurajowie, którzy w boju dowiodą, że są warci tego zaszczytu.



**YOJIMBO - HATAMOTO -
ŻOŁNIERZ ZAGŁADY
UZBROJONY W MIECZE
CEREMONIALNE
I SCREECHGUNA**

#9644



**BOHATER HATAMOTO
UZBROJONY W CKM
DRAGONFIRE**

#9855



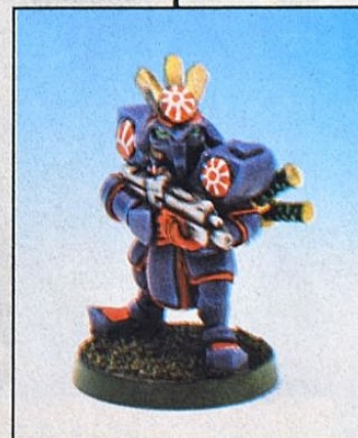
**DOWÓDCA HATAMOTO
UZBROJONY W MIECZE
CEREMONIALNE
I SHOGUNA**

#9854



**HATAMOTO UZBROJONY
W MIECZE
CEREMONIALNE
I SHOGUNA**

#9519



**HATAMOTO UZBROJONY
W MIECZE
CEREMONIALNE
I SHOGUNA**

#9519



NOWE FIGURKI

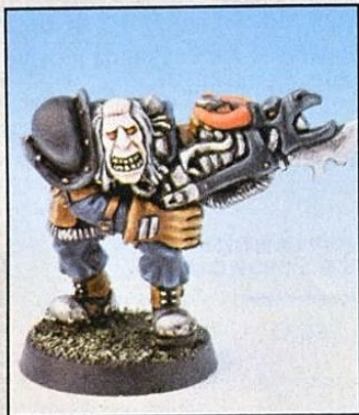
WARZONE

NOWE FIGURKI



NEKROMUTANCI Z OPRAWCAMI

Nekromutanci uzbrojeni w miotacze ognia „Oprawca” wzbudzają strach nawet w najodważniejszych żołnierzach ludzkości. Sam ich widok wywołuje czasem panikę w szeregach wroga.



NEKROMUTANT Z OPRAWCĄ



#9851 & #9852



NEKROMUTANT Z OPRAWCĄ



PIEKIELNY WÓZ I NIEWOLNICY

Nieliczne są bitwy, w których władcy Legionu Ciemności wykorzystują Piekielne Wozy. Kiedy jednak to robią, posyłają je do boju dziesiątkami, by zalały przeciwnika falą ognia.



PIEKIELNY WÓZ Z NIEWOLNIKAMI, DZIEĆMI ILIAN

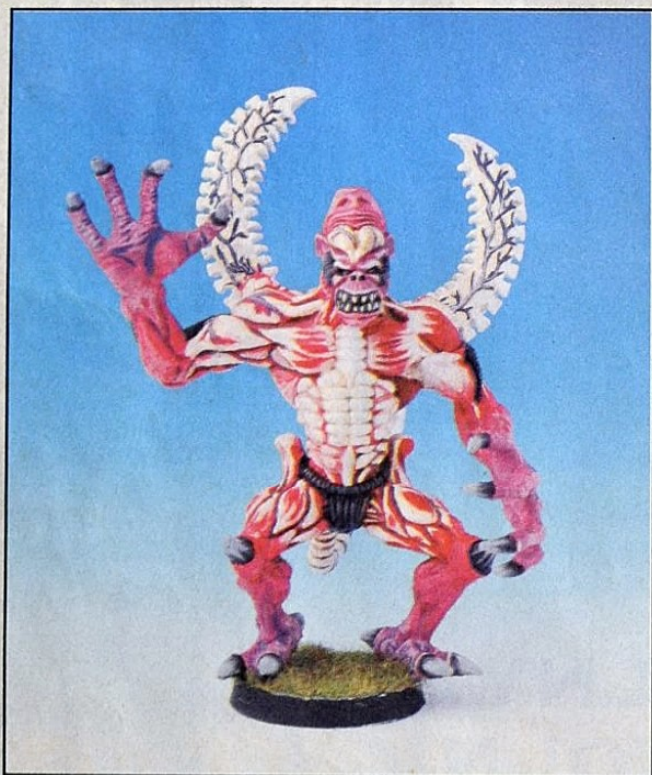
(w opakowaniu znajduje się jeszcze jedna figurka niewolnika – w sumie jest ich trzech)



#9518



ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU



Te potężne potwory Muawijhe rzucają się do walki nie dbając o własne życie. Pragną jedynie przelewać krew – niekoniecznie ludzką...

**ZENITIAŃSKI
MISTRZ MORDU**

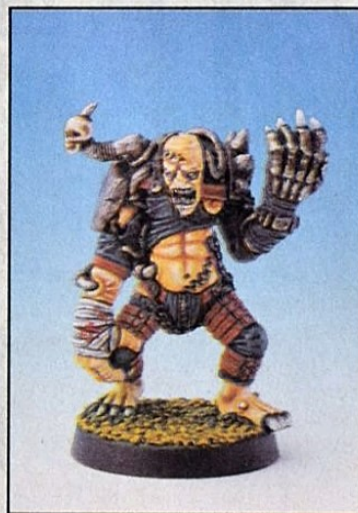


#9634



POMIOT DEMNOGONISA

Sam dotyk tego monstrum wystarcza do zarażenia Plagą Demnogonisa. Chorzy przeistaczają się w psychopatów.



POMIOT DEMNOGONISA

#9635

NA TYŁACH WROGA

JOSEPH GOODMAN

Sierżant Kriegel ostrożnie odsunęła żdzbla trawy. Upewniła się, że przygięła je w kształt litery L, tak aby końce roślin sterczały pionowo. Obserwator patrzący na bezkresne moczary zauważył w tym miejscu nieznacznie niższą roślinność, ale na tych dzi-

Śladem dowódcy czołgała się reszta oddziału. Etoiles Mortant byli szkoleni na zwiadowców, a ta misja nie różniła się niczym od innych tego typu. Bagno, przez które się przedzierała, leżało na zachodniej flance terytorium, o które toczył się bój pomiędzy siłami Bauhausu i Mishimy. Obie armie były solidnie okopane i nie decydowały się na przypuszczenie szturmów. Bombardowanie linii wroga trwało już wiele dni, lecz żadna ze stron nie zdołała osiągnąć znaczącej przewagi. Etoiles Mortant sierżant Kriegel byli tu od kilku dni. Po dokonaniu kilku skomplikowanych manewrów politycznych miejscowy dowódca sił Bauhausu ogłosił, że Najwyższe Dowództwo uznało armię Mishimy za heretycką. Nic już nie stało na przeszkodzie, by wykorzystać przeciwko nim Umierające Gwiazdy.

Pod brzuchem Kriegel zbulgotało błoto. Trawa zdawała się nie mieć końca, jedynie dzięki swemu przeszkoleniu zwiadowczyni nie zmyliła drogi, czołgając się w bagnie. Wkrótce trzeba będzie skrócić na wschód, aby zająć oddziały Mishimy od tyłu.

Kiedy Etoile Mortant przedzierała się przez kolejną kępę trawy, wyszeptala do mikrofonu instrukcje dla swych podkomendnych. Wzdrygnęła się, przesuując na bok zielone łodygi. Tuż przed nią, ubłocony ziemią, czołgał się odziany w czerni Kroczący w Cieniach. Był tak samo zaskoczony, jak ona. Przez ułamek sekundy, ciągnący się jak cała wieczność, żołnierze się nie poruszyli. Następnie jednocześnie chwycili za broń i zaczęli strzelać. Bagienna woda poczerwieniała, kiedy oba oddziały otworzyły ogień, choć w gęstych zaroślach wróg był ledwie widoczny...

SCENARIUSZ

Pośrodku bagna przypadkowo spotkały się dwa oddziały rozpoznawcze. Etoiles Mortant i Kroczący w Cieniach dostrzegli się dopiero wtedy, gdy dzieliły ich zaledwie metry. Rozgorzała zacięta walka...

SIŁY

W skład sił Bauhausu wchodzi jedna drużyna Etoiles Mortant. Ich sierżant zginął na początku boju, dlatego gracz powinien stosować normalne zasady mówiące o oddziałach, nie posiadających dowódcy.

5 Etoiles Mortant uzbrojonych w pistolety i miecze Punisher.

W skład sił Mishimy wchodzi dwie drużyny Kroczących w Cieniach. Początkowo w skład każdej drużyny wchodziło 3 Wojowników Cienia, lecz jeden Kroczący już zginął.

3 Kroczących w Cieniach, uzbrojonych w specjalny zestaw Punisher (zatrute ostrze i pistolet z tłumikiem).

2 Kroczących w Cieniach, uzbrojonych w specjalny zestaw Punisher (zatrute ostrze i pistolet z tłumikiem).

ROZSTAWIENIE SIŁ

Bok stołu powinien mieć długość 120 centymetrów. Prawie cała powierzchnia to bagno. Tu i ówdzie rosną drzewa i kępy zarośli. Jedyne suche miejsca to kilka niewielkich wzgórz, ledwie wystających ponad błotniste wody.

Wszystkie modele, z wyjątkiem tych ustawionych na wzgórzach, są traktowane jako stojące w bagnie. Bagno to zarówno teren nierówny, jak i osłona miękka, co oznacza, że modele (w tym scenariuszu także Kroczący w Cieniach) poruszają się w nim z połową normalnego R, a strzelając do modelu w bagnie otrzymuje się ujemny modyfikator trafienia -2. Modele ukryte w bagnie są uważane za będące pod osłoną,

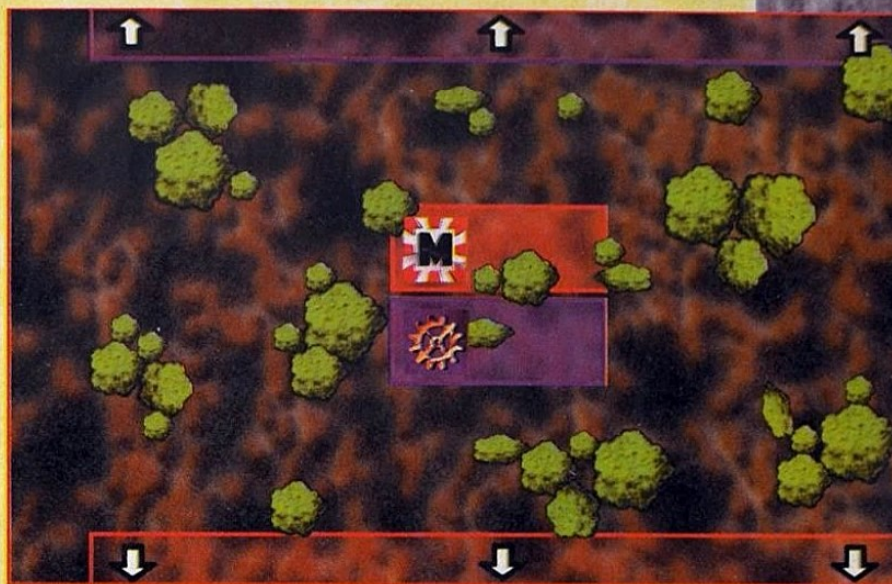
wobec czego test ich wykrycia wykonywany jest z ujemnym modyfikatorem -4.

Strefy rozstawienia obu graczy przylegają do siebie, co pokazano na rysunku. Rozstawienie i Inicjatywa są określone w normalny sposób.

CELE I ZWYCIĘSTWO

Obie strony mają dwa cele. Początkowym celem misji było rozpoznanie terytorium wroga i powrót z tymi cennymi informacjami. Okoliczności się jednak zmieniły i teraz pojawił się inny, równie ważny cel: zabić wroga!

Obaj gracze otrzymują jeden punkt zwycięstwa za każdy swój model, który ucieknie przez przeciwną krawędź stołu. (Zakładamy, że żołnierze ci powrócą, przynosząc cenne informacje wywiadowcze). Dodatkowo, obaj gracze otrzymują 1 PZ za każdy zabity model wroga. Nawet gdy wszyscy żołnierze jednej strony opuszczą pole bitwy, ich wrogowie mogą zrobić to samo, dlatego bitwa kończy się dopiero w momencie wyjścia za stół wszystkich żołnierzy. Wtedy należy podliczyć PZ: wygrywa gracz, który zebrał ich więcej.



– Te durnie z Bauhausu nie mają żadnych szans. Pięciu Kroczących w Cieniach przeciwko drużynie Etoiles Mortant. Rozesłałem się, gdy o tym usłyszałem.
– Co mówisz?! Pewnie, nie mają szans. Ty wyrutku. Czy kiedykolwiek walczyłeś z Wojownikami Cienia? Oczywiście, że nie. W przeciwnym razie nie stałbyś teraz tutaj, z tą głupkowatą miną na twarzy. Twoje ciało gnije gdzieś w błocie...

SAMI
SINERVÄZAKON
RÓDŹKI I DŁONI

STARY PIELGRZYM z przerażeniem wpatrywał się w otaczający go mrok. Było bardzo ciemno. Słońce zaszło półtora godziny temu, a deszcz był niesłychanie intensywny. Człowiek był pewien, że coś czeka na niego w bliskiej już dżungli. Wiedział też, że musi iść. Tu, na polach Wenus, był niewiele bezpieczniejszy niż w gęstych lasach planety. A po drugiej stronie dżungli było bezpiecznie – tam był Heimbürg i jego sławna Druga Katedra. Tam zje i się ogrzeje. Musiał tam dojść, takie było jego przeznaczenie. Stary człowiek wyciągnął z kieszeni pistolet, HG-25 Equalizer, wyposażony w specjalną amunicję, i odciągnął bezpiecznik. Ruszył ścieżką, na końcu której czekał Heimbürg.

Ciąg dalszy na stronie 52



– Phi! Ci faceci mają niedobre w głowie. Wybaczyć mi, ale to prawda. Ganiąją dookoła, wymachując drewnianymi pałkami, jakimiś pistoletami i chronią pielgrzymów Bauhausu przed Ciemnością. My nie mamy takich problemów. Nie chcemy mieć nic wspólnego z Bractwem, nie potrzebujemy ich.

– Kiedyś, wiele lat temu, podczas bitwy spotkałem jednego z tych gości. Atakowaliśmy Cytadelę Nefaryty Muawijhe, Natzecha. Walczyłem właśnie z wielkim potworem, Merkurijską Ohydą. Już miałem go zabić, gdy jak z pudełka wyskoczył skądś ten zakonnik i usmażył tego sukinyśna. Ten gość spalił Ohydę błękitnymi błyskawicami. Rozzłościłem się. Zabicie Ohydy było moim obowiązkiem, moim przywilejem i moim prawem. Wyciągnąłem więc miecz i uciąłem zakonnikowi głowę. Ładne, czyste cięcie. Od tej pory zakonnicy niespecjalnie mnie lubią.

Bauhaus jest korporacją, posiadającą największą liczbę wierzących w słowo Kardynała, co nie jest dziwne, zważywszy że pierwszy Kardynał, Nathaniel Durand, wywodził się z szeregow własnie tej korporacji. Każdego roku masy ludzi wyruszają na dwuletnią pielgrzymkę, w trakcie której odwiedzają wszystkie Katedry Układu. Do ochrony tych ludzi założono zakon. Nadano mu nazwę Zakonu Róźdzki i Dłoni, gdyż zakonnicy chronią wiernych przed zakusami legionów mroku i innych złych duchów (np. agentów innych korporacji) hebanową róźdzką i Sztuką.

HISTORIA

Zakon Róźdzki i Dłoni został założony przez Radę Elektorów nie tylko po to, by chronić pielgrzymów przed niebezpieczeństwami dalekich podróży, lecz również, by bronić ich przed wpływem innych korporacji, po to, by nie dowiedzieli się, że wolność i swoboda Capitolu jest być może lepsza od ich dotychczasowego życia. Nie bez znaczenia była również groźba ataków ze strony Legionu Ciemności.

Zakonników wybrano spośród najlepszych żołnierzy specjalnych jednostek Bauhausu. Większość członków Zakonu wywodzi się z oddziałów Wenusjańskich Zwiadowców i Etoiles Mortant. Zważywszy na ich umiejętności, niewiele można ich było nauczyć. Przed wstąpieniem w szeregi organizacji wszyscy musieli wykazać się odpowiednim duchem. Większość żołnierzy przeszła wszystkie testy, ci, którym się to nie udało, powrócili do swych jednostek.

Zakonnicy podróżują w grupach liczących od dwóch do czterech osób, którym zawsze przewodzi strażnik posiadający moc władania Sztuką. Członkowie Zakonu przemierzają szlaki uczęszczane przez pielgrzymów, lecz kiedy nie chronią grup obywateli Bauhausu, zazwyczaj widzi się ich w miastach. Czasami, w chwilach szczególnej potrzeby, strażnicy walczą ramię w ramię z innymi jednostkami Bauhausu.

WYGLĄD

Strażnicy z Zakonu Róźdzki i Dłoni noszą białoszare pancerze huzarów. Ich hełmy są ukształtowane na podobieństwo twarzy właściciela. Plecy zakonników okrywają purpurowe płaszcze, chroniące ich przed zimnem i deszczem. To charakterystyczne okrycie jest ich znakiem rozpoznawczym. Hełm jest także purpurowy, lecz nieco ciemniejszy. Na prawym naramienniku pancerza widnieje błękitna gwiazda, jeżeli osoba nosząca zbroję potrafi korzystać ze Sztuki.

Wszyscy zakonnicy są wyposażeni w ciężką, hebanową, okutą żelazem róźdzkę i jakąś broń palną, zazwyczaj pistolet lub Panzerknackera.

SZTUKA

Ponieważ Bractwo uważa Zakon Róźdzki i Dłoni za jedną z najważniejszych organizacji w Bauhausie, cieszy się on pełnym poparciem Świętego Oficjum. Członkowie Bractwa uczą nawet Sztuki wszystkich tych strażników, którzy tego pragną.

CHARAKTERYSTYKA

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Strażnik	15	12	-/10*	11	3	1	1	4	24	22/45*
Dowódca	16	14	14	14	3	2	3	4	24	60

* patrz zasada specjalna.

ZASADY SPECJALNE

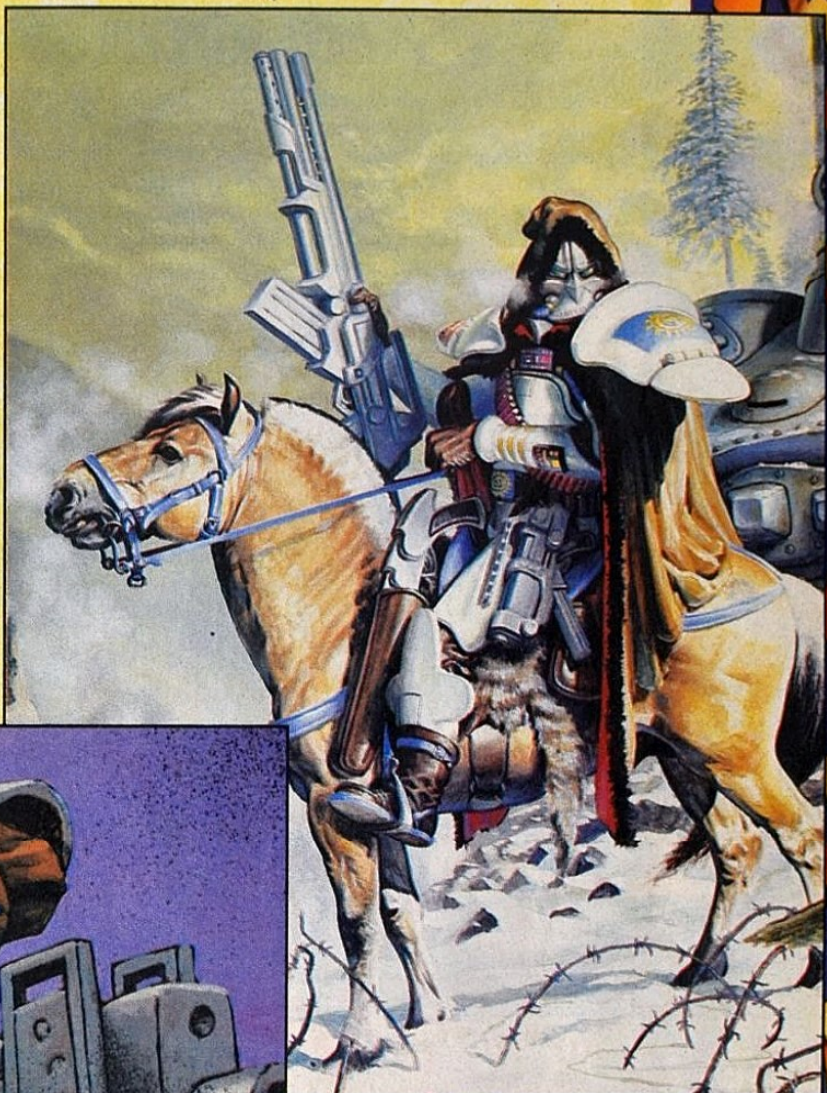
- Kosztem dodatkowych 23 punktów i wysiłkiem, potrzebnym do namalowania błękitnej gwiazdy na naramienniku, strażnik może osiąść M 10 i wiedzę o jednej z dyscyplin Sztuki. Wszyscy zakonnicy z jednej drużyny, a także ich dowódca, muszą posługiwać się tą samą dyscypliną. Dowódca Strażników może wybrać dyscyplinę Sztuki, nie płacąc za to punktów.
- Członkowie Zakonu Różdżki i Dłoni nie mogą korzystać z zaklęć Sztuki, których poziom jest wyższy od 4.
- Niezawodność.
- Szkolenie w walce wręcz.

WYPOSAŻENIE

Wszyscy strażnicy są uzbrojeni w hebanową różdżkę i broń palną – albo pistolet ze zbrojowni ogólnej lub Bauhausu, albo Panzerknackera.

STRUKTURA

Za każde 500 punktów (żeby kupić pierwszą jednostkę strażników, musisz grać na co najmniej 450 punktów na stronę) armii Bauhausu, możesz wystawić jeden oddział strażników. *Przykład: jeśli grasz armią liczącą 750 punktów, możesz mieć jedną drużynę strażników i jeden model pojedynczy z Zakonu. Jeśli grasz armią liczącą 1200 punktów,*

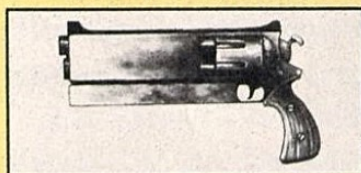


możesz mieć dwie drużyny i jeden model pojedynczy.

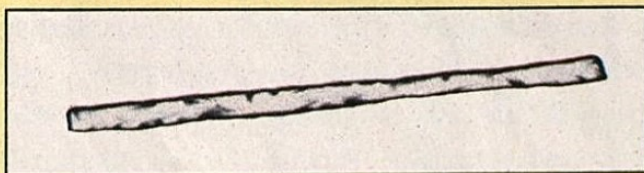
Standardowa drużyna Zakonu Różdżki i Dłoni liczy od 2 do 4 strażników i 1 dowódcę. Dowódcy mogą też być kupowani jako modele pojedyncze. W takim przypadku na każdą drużynę strażników możesz kupić tylko jeden model pojedynczy Zakonu.

NOWA BROŃ DO ZBROJOWNI BAUHAUSU


BROŃ
HG-25 EQUALIZER



ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
4	8	-1	12	4



BROŃ	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Hebanowa różdżka* WW	-	-	-	13	3

* Może wykonywać zamaszty cios. Dostępna tylko dla strażników Zakonu Różdżki i Dłoni.

FIGURKI ZAKONU RÓŻDŻKI I DŁONI

Nie ma oficjalnych figurek strażników Zakonu Różdżki i Dłoni, ale zrobienie konwersji jest stosunkowo proste. Poniżej zamieściliśmy opis wykonania żołnierzy Zakonu.

Jak zawsze, do wykonania konwersji potrzebne będą narzędzia i materiały – ostry nóż modelarski lub skalpel, modelina lub milliput (im wyższej jakości, tym lepiej), szybko schnący klej, zapalka lub wykalaczka i – jeśli ją masz – malutka, modelarska piłka do metalu.

STRAŻNIK. Najprościej będzie zrobić zwykłego strażnika. Potrzebna będzie figurka Huzara (WZ9503) z twarzą zakrytą hełmem. Trzeba odciąć szczyt hełmu i dwa zakończenia przyłbicy. Musisz być bardzo ostrożny, uważaj na palce i na to, aby nie odciąć całego wierzchu hełmu. Jeśli przypadkowo tak zrobisz, możesz spróbować naprawić to milliputem lub modeliną (nie, nie palce – do nich użyj bandaża). Z Panzerknackera odetnij bagnet. Z milliputu zrób płaszcz i przymocuj go do pleców figurki. Pozostaje już tylko wykonanie różdżki. Zrobimy ją z zapalki lub wykalaczki. Drewnienko trzeba przyciąć tak, żeby wyglądało na małą różdżkę (nie musi być aż taka ładna, jak ta na zdjęciu), po czym należy przykleić je do płaszcza.

BOHATER. Wykonanie bohatera strażników jest nieco trudniejsze, zwłaszcza jeśli chcemy, by wyglądał naprawdę ładnie. Potrzebny nam będzie kapitan Huzarów (WZ9807). Możemy wykonać prościutką wersję, nie będącą właściwie nawet konwersją. Zapalkę przycinamy w ten sposób, aby wyglądała na małą różdżkę i przyklejamy ją gdzieś, gdzie dobrze wygląda. Drugi sposób jest o wiele bardziej pracochłonny. Odcinamy modelowi głowę. Bierzymy figurkę zwykłego huzara, z jego głową robimy to samo, co w przypadku zwykłego strażnika, po czym odcinamy ją, a następnie przyklejamy do korpusu kapitana. Później trzeba usunąć hełm, który kapitan trzyma pod pachą. To jest trudne i wymaga dużej cierpliwości. Później, po usunięciu hełmu, bierzemy bohatera szaserów, odcinamy mu dłoń i przyklejamy ją do kapitana Huzarów. Nieco milliputu, którym zatykamy jakieś szparki, i oto mamy już nową rękę. Później jeszcze robimy różdżkę i wklejamy ją w dłoń modelu.



Ciąg dalszy...

Minęła godzina, a pielgrzym wciąż siedł. Ku schronieniu. Nagle ogarnął go strach. Przed nim stało pięć potężnych bestii, których białe kły błyszczały nawet w ciemnościach. Wiedział, że to rexy... Diabelskie koty. Słyszał plotki, jakoby pod wpływem Mrocznej Harmonii te potwory polowały stadami na ludzi, lecz tak naprawdę nigdy w to nie wierzył. Wycelował pistolet w najbliższe zwierzę i strzelił. Kula przebiła się przez grubą, pokrytą czarnym futrem skórę zwierzęcia, które padło martwe na ziemię. Inne koty skoczyły na człowieka. Pielgrzym był pewien, że nadeszła jego ostatnia chwila. Nagle z lasu wybiegło trzech mężczyzn. Nosili białe pancerze huzarów, z narzuconymi na nie purpurowymi płaszczami. W dłoniach trzymali hebanowe różdżki. Rexy rzuciły się na nowych przeciwników. Jeden z mężczyzn coś wymamrotał i nagle z jego dłoni wystrzelił błękitny piorun, który powalił jednego z drapieżników. Inny skoczył, mierząc kłami w gardło jednego z żołnierzy w białych pancerzach. Ten zamachnął się różdżką i uderzył kota w pysk tak mocno, że rozległ się trzask pękającej czaszki. Dwa ostatnie koty zaatakowały trzeciego mężczyznę, który z trzymanego jednorącz Panzerknackera zastrzelił pierwszego napastnika. Drugą ręką uderzył w pysk ostatniego rexa. Kocur padł na ziemię, lecz błyskawicznie odbił się i uderzył mężczyznę w gardło. Zaatakowany upadł, a kot wskoczył mu na pierś. Mimo to, człowiek zdołał wyciągnąć Punishera i kilkakrotnie strzelił w cielsko potwora. Stary pielgrzym patrzył na walkę. W obrońcach rozpoznał strażników z Zakonu Różdżki i Dłoni. Obrońców pielgrzymów.

NEKROMUTANT Z OPRAWCĄ

CHRIS BLED SOE
I DAVE JONES

W skład sił Legionu Ciemności wchodzi specjalne jednostki Nekromutantów, przeznaczone do szerzenia strachu i zamętu na polu bitwy. Nekromutanci uzbrojeni w miotacze ognia, znane pod nazwą Oprawca, nie tworzą własnych drużyn, zamiast tego wzmacniają istniejące oddziały Nekromutantów.

Oprawcy to miotacze ognia, występujące w wielu mniej lub bardziej ozdobnych wersjach, choć ich podstawowa konstrukcja pozostaje ta sama. Zbiornik mieszanki palnej jest przenoszony na plecach strzelca. Paliwo to śmierdząca, nie znana mieszanina, zapalająca się w kontakcie z powietrzem. Lufa miotacza przedstawia zazwyczaj jakąś demoniczną paszczę lub coś równie obrzydliwego. Użytkownicy tych miotaczy muszą nosić specjalne ubranie ochronne, zabezpieczające ich przed gorącym i płomieniami, towarzyszącymi każdemu strzałowi z tej broni.

ZASADY SPECJALNE

Nekromutanta uzbrojonego w Oprawcę można dodać do drużyny Nekromutantów, zwiększając w ten sposób o 1 liczbę żołnierzy w tym oddziale, tzn. drużyna Nekromutantów, której towarzyszy miotacz ognia, może teraz liczyć od 4 do 6 modeli.

WYPOSAŻENIE

Nekromutant jest uzbrojony w miotacz ognia Oprawca.

STRUKTURA

Nekromutantów uzbrojonych w Oprawców można zakupić dla drużyn Nekromutantów, jednak nie są oni modelami pojedynczymi. Uważa się, że wchodzi w skład drużyny i muszą przestrzegać wszystkich przepisów dotyczących dowodzenia drużyną (zasięg dowodzenia, zastępowanie zabitego dowódcy, itp.).

NEKROMUTANT Z OPRAWCĄ

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
12	13	-	12	3	1	2	3	25	59

Broń	ZB	ZM	MZ	KOSZT
Oprawca	MC	-	-	16

Koszt broni jest wliczony w koszt uzbrojenia w nią Nekromutanta.

ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU

Zenitiańscy Mistrzowie Mordu pojawiają się, gdy Pan Szaleństwa pragnie, by armie ludzkości ogarnęły groza i przerażenie. Mistrzowie Mordu prowadzą do boju stada swych mniejszych pobratymców, zagrzewając ich do walki i wzbudzając w nich furie. Górują nad polem walki, otoczeni chmurami Mrocznej Harmonii, krążącymi nad ich głowami niczym drapieżne ptaki. Ich ogniste oczy wyglądają jak wrota do piekła. Mistrzowie Mordu z wyglądu przypominają wielkich Zabójców Duszy, choć są o wiele bardziej niebezpieczni i przebiegli.

ZENITIAŃSKI MISTRZ MORDU

CC	MW	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	COST
17	-	14	16	5	5	5	5	29	105

ZASADY SPECJALNE

- Zenitiańscy Mistrzowie Mordu są modelami dużymi.
- Mistrzowie Mordu mogą posiadać do 5 Mrocznych Darów wybranych z listy darów Mrocznej Harmonii lub listy darów Muawijhe.
- Mistrzowie Mordu mogą dowodzić oddziałami Zabójców Duszy. W skład oddziału wchodzi od 2 do 3 Zabójców i jeden Mistrz Mordu. Do oddziału Zabójców stosowane są następujące przepisy:
 - Zabójcy Duszy nie mogą posiadać żadnych Mrocznych Darów.
 - Zabójcy Duszy muszą pozostawać w zasięgu dowodzenia Mistrza Mordu, gdyż w przeciwnym razie nie mogą nic robić aż do momentu, w którym oddział powtórnie znajdzie się w zasięgu dowodzenia.
 - Wszystkie modele w oddziale są uważane za duże, ale jako cel ataku zawsze można wybrać Mistrza Mordu, gdyż jest on znacząco większy od swych pobratymców.
 - Po śmierci Mistrza Mordu Zabójcy Duszy stają się modelami pojedynczymi i przez resztę bitwy mogą działać indywidualnie (mogą też wykonywać akcje dostępne tylko dla modeli pojedynczych).

WYPOSAŻENIE

W walce wręcz Mistrzowie Mordu używają swych potężnych szponów. Zadają one OBRAŻENIA 18 i mogą wykonywać zamasytne ciosy. Podczas walki wręcz Mistrzowie Mordu mogą wykonywać szczególnie rodzaj akcji Użycie Mocy Specjalnej. Uderzają swymi pazurami

w jeden cel, zadając mu OB 14(x3). Dodatkowo, raz w ciągu rundy, Mistrz Mordu może wykonać jeden wolny atak ogonem. W ten sposób może zaatakować jeden model stojący w odległości do 2 cali od niego. Ogon zadaje OB 10.

STRUKTURA

Zenitiańscy Mistrzowie Mordu są nabywani jako modele pojedyncze albo jako dowódcy oddziałów Zenitiańskich Zabójców Duszy.



UKRYTY ŚWIAT

JOSEPH GOODMAN

WALKA W PODZIEMIACH, CZĘŚĆ 1

Pod każdym wyniosłym drapaczem chmur, pod każdym pomnikiem postawionym bohaterom przeszłości, nawet pod wspaniałymi katedrami, żyją ludzie postawieni poza



nawiasem społeczeństwa. Trwają w bezkresnych tunelach i kanałach każdego miasta. Niechciani, nieznani i nietykalni. Mężczyźni zbyt szpetni, by zaakceptowali ich normalni ludzie i kobiety tak strasznie zdeformowane, że odrzucają je nawet żebracy – oto mieszkańcy kanałów. Ich egzystencja jest trudna i niebezpieczna, a domena rozciąga się we wnętrznościach wszystkich miast Układu. Pod betonową nawierzchnią ulic istnieje ściśle określona, nie znana gdzie indziej hierarchia, wykształcona przez pokolenia, jakie upłynęły od chwili, gdy pierwsi mieszkańcy podziemi zaczęli budowę swojego społeczeństwa.

Mroczna Dusza już dawno stwierdziła, że mieszkańcy kanałów są dla niej przydatni. Odrzuceni ludzie, rozczarowani i cyniczni w stosunku do świata nad nimi, żądni zemsty na ludzkości, która się ich pozbyła, są idealnymi żołnierzami Legionu Ciemności. Nefarycy każdego Apostoła starają się stworzyć i utrzymać przyczółki w kanałach wszystkich większych ludzkich osad. Megakorporacje przejawiają zainteresowanie kanałami tylko wtedy, gdy ktoś wykryje jedną z takich tajnych baz.

Bitwy w miejskich kanałach mogą stać się tematem ekscytującej, niezwykle rozgrywki Strefy Śmierci. W kanałach czyhają nieznane niebezpieczeństwa i nowe sytuacje – od mieszkańców podziemi, do niebezpiecznych przecieków chemicznych, sączących się ze zbiorników korporacyjnych fabryk.

SPECJALNE ZASADY REGULUJĄCE WALKĘ W KANAŁACH

W kanałach czai się wiele nieznanych zagrożeń. Przed rozpoczęciem bitwy gracze powinni uzgodnić, czy używają wszystkich, czy może tylko niektórych z zaprezentowanych poniżej przepisów (ale jeśli nie używasz tych zasad, to czemu walczysz w kanałach?).

TRUDNY TEREN. Jedynie nieliczne miejsca w kanałach są suche. Większa część powierzchni jest pokryta bądź śliskim błotem, bądź grubą warstwą brudnej wody. Całość kanałów jest traktowana jako teren trudny, co oznacza, że modele poruszają się w nich z połową normalnego R. Gracz może jednak zdecydować się na ruch z pełną szybkością, jeśli nie obawia się związanego z tym ryzyka. Przed poruszeniem modelu na pełną, dozwoloną przez R odległość, należy wykonać rzut k20 i do wyniku dodać wysokość cechy RUCH. Rezultat 16 i więcej oznacza, że model upadł na ziemię. Traktowane jest to jako **PORAŻKA**: w tej akcji model się nie rusza i traci pozostałe akcje.

CIASNOTA. Nawet gdy w kanale jest sucho, jest tam bardzo ciasno. Model idący kanałem nie może strzelać przez przyjazne, stojące przed nim figurki. Oznacza to, że ogień może prowadzić jedynie pierwszy model w linii figurek idących gęsiego.

Modele bardzo duże i większe nie mogą wchodzić do kanałów. Duże modele nie mogą się przemieszczać w kanałach normalnej wielkości. W kanałach nie można latać. Często zdarza się, że Nefaryta, budujący w kanałach tajną bazę, przez całe miesiące musi pozostawać w sali tronowej czekając, aż jego słudzy powiększą tunele.

NIEBEZPIECZNE PRZECIEKI. „Wodę” wypełniającą kanały z trudem można określić tym mianem. Jest to ściek, w skład którego wchodzi między innymi odpady przemysłowe. Wiadomo, że w niektórych miejscach w kanałach,



z powodu dziwnych chemikaliów, woda się gwałtownie gotuje – nawet w niskich temperaturach – w innych zaś przekształciła się w gęstą maź, twardniejącą pod wpływem dotyku. Rezultaty nieudanych eksperymentów chemicznych są po prostu często wylane prosto do kanałów.

Obszary, w których stężenie środków chemicznych osiąga poziom niebezpieczny dla życia, nazywa się strefami śmierci. Samo przejście przez takie miejsce jest niebezpieczne. Każdy model, wchodzący w strefę śmierci, otrzymuje trafienie zadające OB 12, traktowane jak strzał z miotacza ognia – jeżeli model otrzyma jedną ranę, wykonuje się rzut sprawdzający, czy otrzymuje następną, itd. Model uaktywniony w strefie śmierci zostaje natychmiast trafiony w opisany wyżej sposób.

Za każde 150 punktów, jakie liczy armia, gracz może umieścić w kanałach jedną strefę śmierci, mającą wymiary 5x5 centymetrów. Jej umiejscowienie powinno zostać zapisane tak, by przeciwnik nie poznał jej lokalizacji. Strefy śmierci są zazwyczaj bardzo trudne do odróżnienia od mniej niebezpiecznych obszarów kanału i nikt nie może stwierdzić z całą pewnością, czy żółte zabarwienie wody jest rezultatem rozpuszczenia się jakiegoś barwnika, czy też jest to stężony materiał toksyczny.

WIDZIALNOŚĆ. W kanałach jest ciemno, wskutek czego widoczność w nich jest ograniczona. Krycie się jest ułatwione, gdyż w przejściach zalegają często zwalę gruzu i śmieci, można też skryć się pod powierzchnią wody. Ze względu na niską widoczność, zasięgi wszystkich broni są zmniejszane o połowę. Z tych samych przyczyn do wszystkich prób wypatrzeń przeciwnika stosowany jest ujemny modyfikator -4.

KILKA POMYSŁÓW DOTYCZĄCYCH BUDOWY TERENU

Budowa makiety do gry, której głównym elementem są kanały i podobny do labiryntu system ścieków, jest bardzo interesującą rzeczą. Można zdecydować się na coś wielkiego (jak na przykład stół mierzący dwa i pół na dwa i pół metra, w całości pokryty szczegółową siecią kanałów), jak i na coś nie tak imponującego, lecz i tak spełniającego tę rolę (jak na przykład tekturę z namalowanymi na niej kanałami i podziemnymi przejściami).

Jeśli czujesz się na siłach i chcesz zbudować duży model, widok gotowego stołu będzie wspaniałą nagrodą za wysiłek, włożony w realizację projektu. Poniżej znajdziesz nieco wskazówek, jak zbudować swą własną „kanałową strefę wojny”.

- Idealnymi kanałami są tekturowe, przecięte na pół tekturowe rurki od papieru toaletowego. Warstwa gliny, plasteliny lub modeliny, położona na dnie tubki, będzie przedstawiała wodę, poza tym na płaskiej powierzchni lepiej będą stać figurki. Rurki z papieru toaletowego można też przeciąć na pół, po czym otrzymane części porozcinać na odcinki o długości mniej więcej 5 centymetrów. Przyklejone jeden obok drugiego, są świetną ścianą, w którą można wbudować jakąś maszynę lub którą można wykorzystać jako osłonę przed ogniem nieprzyjaciela.

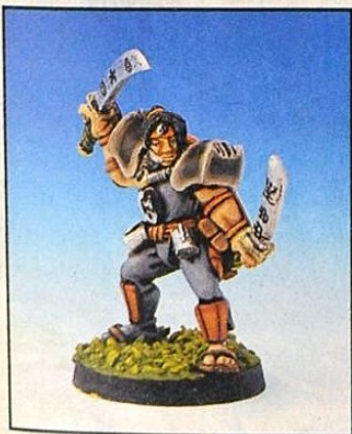
- Plastikowe pojemniki na żywność są świetnym materiałem na korytarze i większe pomieszczenia. Takie pojemniki można dostać w sklepach z artykułami gospodarstwa domowego (mowa tu o pojemnikach jednorazowych), czasami również budki z chińskim jedzeniem podają potrawy



w takich pojemniczkach. Odrobina farby, tu i ówdzie przyklejone jakieś części i sam nie rozpoznasz, z czego zrobiłeś tę świetną komorę.

- Nie zapomnij o włazach! W kilku miejscach umieść prowadzące do góry drabiny, które reprezentują połączenia z powierzchnią.

Jeśli wydaje ci się, że wykonanie takiej makiety jest zbyt trudne i pracochłonne, zdecyduj się na łatwiejszą (choć nie tak widowiskową) metodę budowy kanałów. Potrzebna ci będzie do tego tektura. Potnij ją na kawałki o długości od 15 do 25 centymetrów i szerokości około 5 cm. Pomaluj je kolorem szarym lub stalowym, pośrodku namaluj błękitny strumyk i już masz kawałek kanału. Błękitny strumyk może być bardzo szeroką strugą błota lub ledwie sączącym się strumyczkiem. Nie zapomnij o skrzyżowaniach! Wykonaj kilka krzyżówek w kształcie litery T, krzyży, różne zakręty i rozgałęzienia. Możesz też wykonać kilka pomieszczeń z wieloma wejściami. Musisz pamiętać tylko o jednej rzeczy – wykonany teren powinien wyglądać jak kanały – musi być ciemny, śmierdzący i niebezpieczny!



TOP FIVE

DOOM TROOPER

Kardynał Durand
Najlepszy z najlepszych
(choć wcale na to nie wygląda).



WYDANIE DZIEWIĄTE
nieustającego konkursu
dla miłośników gier
karcianych.

Witajcie w nowym roku!
Mamy dla was serdeczne
pозdrowienia od wszyst-
kich nekromutantów.
Kardynał Durand obronił
swoją pozycję sprzed
miesiąca. Algeroth –
Apostoł Wojny przepadł
bez wieści. Pojawił się
na jego miejsce Czołg
Bojowy „Grizzli”. Wielkie,
pancerne bydlę na gąsieni-
cach. Jako nowość wytypo-
wało go kilka osób,
z których wylosowaliśmy
Radka Mikę z Żywca.
Dostanie on od nas dwa
bustery Apokalipsy (jak
tylko do nas dotrą, oczy-
wiście). Uwaga! Od
przyszłego miesiąca nasza
lista zmienia się w TOP
TEN! Będziecie głosować
równolegle na karty
Doomtroopera i Kultu.
Zobaczmy, które okażą
się lepsze.



Alakhai Przebiegły
Główkuje jak by się tu znowu
dostać na szczyt.

Kardynał Dominik
Jak zawsze smutny
i przygnębiony.



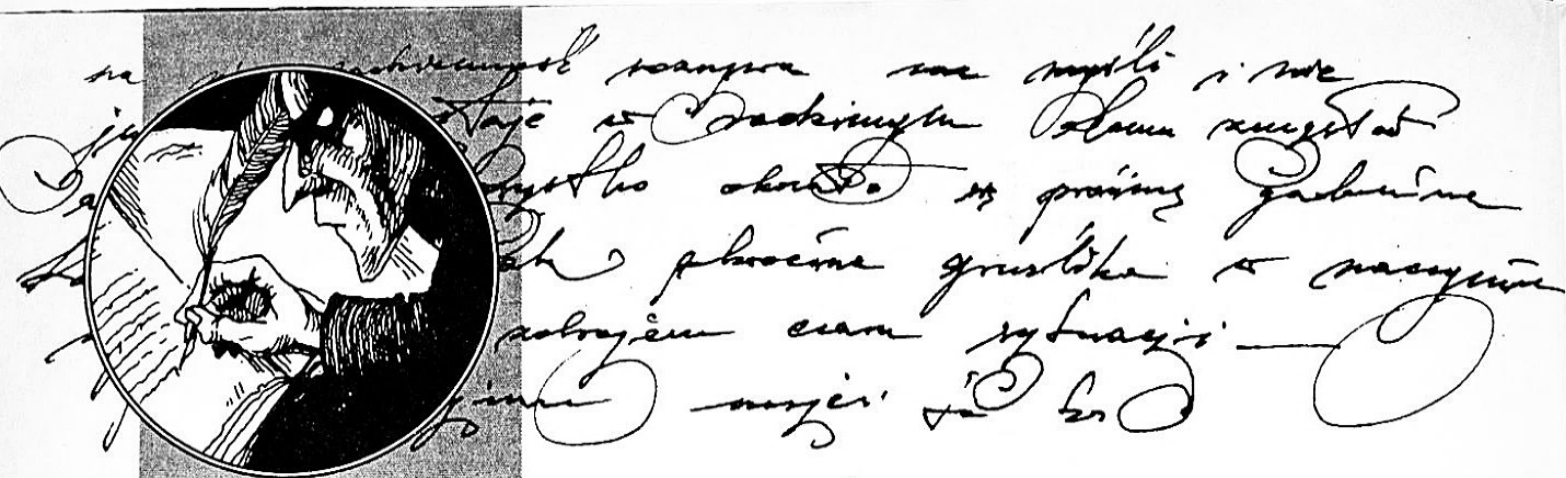
Czołg Bojowy „Grizzli”
Ciekawe czy uda mu się
rozjechać wszystkich
konkurentów?

Pretoriański Behemot
Pierwsza ofiara Czołgu
Bojowego.



Adresy sklepów z grami

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 – Arkadin, Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Clown” Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Panieckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celnia 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Radom, ul. Kilińskiego 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Szeherazada, Tomex ul. Bieleżycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba”, tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement”, ul. Jana Byłnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PPUH „MAWA”, tel. (0493)4338 96-300 Żyrardów, Ossowskiego 25/6 (róg Kościuszki i Kościelnej)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karłowicza 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia DANIEL, tel. 203758 ul. Chrobrego 9, 66-400 Gorzów e-mail: Daniel@slapo.pl	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 6421111 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 135, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep BASTION, tel. 362215 wew. 12 ul. Długołęcka 85, Dzielnica Os. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, ul. Wąty Dwerneckiego 11 (Biznes Centrum paw. 37) 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



ROZBÓJNICY I UMARLI

Charles Davidson

Przekład: Stanisław Bylina

Ilustracje: Piotr Wyskok

Gdy tylko Helmut Kerzer ujrzał okręt, uświadomił sobie, że zaraz umrze. Zauważył żagiel na długo przedtem, nim w polu widzenia pojawił się kadłub, ale jakoś nie dostrzegł w nim niebezpieczeństwa. Stanowił jakieś abstrakcyjne, a nie realne ostrzeżenie. „Tu są rozbójnicy”. Teraz jednak widać było sam okręt – czarny kadłub, przecinający fale w odległości niecałej mili od brzegu. Całodzienny pół wcięż był w sieciach rybackiej łodzi, a wioska znajdowała się w odległości zaledwie pięciu minut marszu i Helmut poczuł, jak uginają się pod nim nogi, ponieważ wiedział już, co się wkrótce stanie.

W zaistniałej sytuacji najgorsze było zarazem najbardziej oczywiste. Helmut nie mógł pobiec do wioski z ostrzeżeniem, nie mógł ogłosić alarmu i zyskać czasu niezbędnego do tego, aby starzy i młodzi ukryli się w głębi lasu. Ponieważ – zgrzytnął zębami – gdyby ich ostrzegł, wtedy zapytaliby go, co robił koło Przyłądka Wraków. A kiedy dowiedzieliby się, zabiliby go.

Nekromancja w tych stronach cieszyła się niemal tak samo małą populacją, jak uprawianie piractwa.

Nie oznaczało to, że Helmut był jakimś doświadczonym ożywiaczem trupów, o nie. Uśmiechnął się ponuro na samą tę

myśl, patrząc, jak czarny żagiel piratów zbliża się coraz bardziej. Martwe myszy i nietoperze! Była to chorobliwa pasja młodego człowieka, który powinien raczej spędzać czas na naprawianiu sieci, a nie studiować arkana mrocznej wiedzy. Spojrzał w dół i ujrzał poruszającą się pomiędzy swoimi stopami niewielką istotkę ze skóry i kości. Stworzenie zdechło przed wieloma dniami i przecież byłoby krzyżującą niesprawiedliwość, gdyby miało spowodować, że Helmut utraciłby dom lub życie. Przez policzek przemknął mu wywołany irytacją tik i nornica upadła, wiotka i pozbawiona życia jak każdy trup.

Śmierć. Tutaj, na skraju Morza Szponów, znali śmierć. Patrzyła jego ojcu w twarz za każdym razem, gdy wyruszał na morze, aby z łaski Mananna zarobić na życie. Połknęła jego dziadka i wujów, aby trzy dni później wypłuć ich na plażę, nabrzmiałych i rozkładających się. Był wówczas jeszcze dzieckiem, zbyt małym, aby pracować przy sieciach i linach. Krył się za spódnicą matki, gdy ona i ojciec stali z kamiennymi twarzami na cmentarzu, gdzie spoczywało trzy czwarte męskiej części rodziny. Wtedy właśnie po raz pierwszy zaczął się zastanawiać, czy śmierć w jakiś sposób przypomina sen? Czy można powrócić z niej tak, jak budząc się w kolejny szary, przesycony morską pianą poranek? Ale już wtedy wiedział, że dorośli mają odpowiednie słowo na takie myśli i nie odezwał się.

Przyładek Wraków był gęsto zarośnięty, pokryty zbitą płataniną drzew i ciemnego poszycia, która ciągnęła się w stronę wielkiego lasu. Miejsce cieszyło się złą sławą. W dawnych czasach grasowali tu rabusie wraków, zapalając światła, które zwabiały bogate statki handlowe na rafy cypla. Rabusie zniknęli już dawno, przepędzeni przez barona i jego ludzi, ale duch pozostał – choroba umysłu, która wydawała się zamieniać dzień

w wyblakłą szarość, oczekiwanie na noc i rozpalenie śmiertelnych ogniów. Teraz krążyły pogłoski, że wzgórze jest nawiedzone – i biada zbłąkanemu tam dziecku.

Helmut zgrzytnął zębami, myśląc o kłopotliwej sytuacji, w jakiej się znalazł. Ojciec Wolfgang może zacząć się zastanawiać, co tu robił i wezwać łowcę czarownic. Albo jakiś chłopak może pójść jego śladem, aby zobaczyć co robi tu w samotności i podpatrzeć go, ukrywając w zaroślach. Gdyby stało się coś takiego, nigdy by się nie dowiedział... Wbił paznokcie w dłonie. Wściekłość wywołana bezsilnością.

Okręt był już wyraźnie widoczny. Okrążał cypel i zakręcał w stronę plaży, na której leżały łodzie. Z każdym uderzeniem serca Helmut trwał przewagę czasu, jaką jeszcze dysponował. Nagle uświadomił sobie, że jest przerażony. Pomyślał o pokrytych czerwonymi plamami mieczach połyskujących w świetle płonących budynków i zimny pot przylepił mu do grzbietu koszulę. Rabusie! Gdyby któryś z nich popatrzył w górę... czy mógłby mnie zobaczyć? Nagle odniósł wrażenie, że jest zupełnie na widoku. Odwrócił się i cofnął na skraj lasu. Gdzie ona jest? Ach, tak. Ścieżka, ledwo widoczna, może wydeptana kiedyś przez dziką. Nie było żadnych tropów, najprawdopodobniej zwierzyna została wypłoszona, kiedy Helmut zaczął z niej korzystać.

Ścieżka prowadziła w dół zbocza, pod takim kątem, że omijała polanę z wioską i drogę o więcej niż strzał z łuku. Helmut biegł truchtem, starając się przemykać w ciszy pod gałęziami. Pelen obawy przed zdradą. Gdyby ktoś mnie zobaczył... – przypominał sobie. Rytuał ostrzeżenia, modlitwa do jakiegoś czuwającego nad nim bezimiennego boga. Będzie żyć wiecznie. A to oznaczało, że nie zostanie złapany. Ogarnął go inny lęk, przyprowadzający o młodości obawa. Jeżeli nie ostrzeże wioski, napastnicy mogą wszystkich

zaskoczyć i zabić. Zobaczy matkę, ojca i młodsze siostry z porozpruwanymi brzuchami i matowymi oczyma, a muchy będą pełzały po ich czarnej, lepkiej krwi. Swoją rodzinę może zdoła ocalić, ale innych...

Pojawiło się prześladowające go wspomnienie – Heinrich. Heinrich był starszy o rok od niego i dwa lata temu wymaszczował, aby wstąpić do straży barona. Heinrich i dwaj bezimienni młodzieńcy, którzy go dręczyli. Jaskrawe, wiosenne światło na łące za gospodą. Twarz wpechnięta do śmietnika i obezwładniające go dłonie. Dziecięce skandowanie: Helmut, Helmut, słabeusz i król kłamczuchów, ten pożeracz much i karaluchów, zaprzedał duszę dziurze Nurgla. Czy rzeczywiście tak uważali? Na tyle, na ile zawsze wierzą w to dzieci. Ale zmieniały jego życie w piekło.

Dwaj pozostali nie mieli żadnego znaczenia, ale Heinrich był uparty i stał się samowolnym mrocznym posłańcem bogów, zesłanym, aby dręczyć Helmuta za niewiadome grzechy.

Gdy dotarł do końca ścieżki, zwolnił zdyszany i rozejrzał się uważnie w poszukiwaniu intruzów. Właściwie nikt inny nie odwiedzał tego miejsca... ale nie zaszkodzi sprawdzić. Popatrzył w koło.

Nie, cmentarz był pusty.

Nazywanie tego miejsca cmentarzem było taką samą przesadą, jak określanie wioskowej świątyni mianem katedry. Pochylone, ociosane z grubsza płyty piaskowca były niemymi świadkami trudów i niebezpieczeństw życia na krawędzi morza. Omszałe, pokruszone przez czas kamienie sąsiadowały z głazami wyciętymi ze zbocza urwiska. *Ku pamięci Rasa Bormanna i jego załogi, która zginęła na morzu.* Odchylone od swych sąsiadów pod wpływem opadów i minionych dziesięcioleci. Na końcu cmentarza widniała otoczona niskim murem mała, rozsypująca się kapliczka odwiedzana przez mieszkańców wioski tylko w czasie pogrzebów. Nikt nie chciał, aby mu przypominało o śmierci. Nikt, z wyjątkiem Helmuta.

Rozejrzał się dookoła szybko, ukradkowo, a potem przebiegł do kaplicy. Nie wiele różniła się od szopy i znajdował się w niej jedynie ołtarz oraz ciosany stół, na którym stawiano trumnę. Wszelkie ornaty i obrusy ołtarzowe, które posiadała wieś, były przechowywane przez ojca Wolfganga. Ale pod ołtarzem, który chłopak stęskając lekko usiłował odsunąć, Helmut w tajemnicy dokonał pewnych zmian. Miał dwanaście lat, gdy odkrył jamę będącą dziełem dawnego kapłana i uznał, że mu odpowiada. Od tej pory...

Ragnar Jednooki potrafił spoglądać z większą wściekłością niż człowiek o obu oczach, nawet wtedy, gdy miał swoją opaskę na miejscu. Gdy jednak ją zdejmował, kontrast, jaki tworzyła posiniąta rana i płonące oko, sprawiał, że najmocniejsi wojownicy chylili się przed nim jak trawa

przed kosą. W końcu nie bez przyczyny był znany wśród swoich podwładnych jako Zabójca Dziesięciu. Oparł się na rękojeści topora i czekał na chwilę, gdy ogarnie go Furia – czerwona, nagła i gwałtowna – tunel prowadzący od jego okrętu do rybackiej wioski wśród krwi, obciętych głów i rozprutych brzuchów jej mieszkańców.

Tam, gdzie stał Ragnar jego wojownicy drżeli, a w cieniu rzucanym przez helmy błyszczały białka ich oczu. Miał płaszcz z wilczych skór oraz topór, który wytoczył rzekę posoki. Jego krok wielu wrogom zamieniał krew w wodę. Stał na dziobie swego zmierzającego w stronę brzegu szybkiego okrętu i odwrócił się do swoich ludzi.

Podniósł topór – Słuchajcie!

Promienie zachodzącego słońca padły na krawędź ostrza, ciskając gwałtowne błyskawice w ich oczy. – Jak zawsze idziemy na wojnę. Będziemy walczyć, będziemy grabić. Kiedy wrócimy, zabierzemy ze sobą chwałę i łupy, a zawołanie kobiet nie będzie docierało do naszych uszu. Ale tym razem będzie inaczej.

Przerwał. Stojący przed nim kapłan przygotowywał się do modlitwy, nie zwracając uwagi na napięcie ogarniające stojących obok wojowników. Kocioł zabulgotał, gdy wrzucił garść cynamonu do rytualnego wina i zamieszał je. Ragnar wciągnął do płuc opary i poczuł nagle pustkę w piersi i lekki zawrót głowy.

– Posłuchajcie! – krzyknął ochryple. – Te rybackie szczury posunęły się za daleko. Ich profanacje obrażają bogów. Ich czarna magia sprowadziła plagę głodu na nasze brzegi. Ryby gniją w naszych sieciach, a wrogowie Ulryka chodzą po ziemi. Tym razem będzie inaczej! Niech nasze miecze pokryją się czerwienią, a nasze prawice okażą się mocne, gdy będziemy wymierzać karę za ich zło!

Odpowiedział mu zgodny ryk. Jeżeli któryś z żołnierzy miał jakieś zastrzeżenia, starał się po sobie tego nie okazywać. Zresztą wkrótce, gdy tylko kapłan zakończy, nie będą już mieli żadnych skrupułów.

Ragnar spojrział w dół swym jedynym okiem i kapłan podniósł wzrok. W jego szczupłej, wychudzonej twarzy błyszczały czarne oczy. Otworzył usta i beznamietnie oznajmił: – Zastęp jest gotowy, panie i władco. Czy chcesz złożyć ofiarę?

– Tak, na krew Ulryka! – burknął niecierpliwie Ragnar. – Już!

Kapłan bez słowa podniósł czarę i nie wielką łyżkę na długim trzonku. Ragnar odebrał od niego oba przedmioty i unosząc je zaintonował: – Błogosławieni są ci, którzy piją wino Ulryka, albowiem oni zwyciężą na polu bitwy, a ci, którzy polegną, doświadczą rozkoszy raju. Wypędź z naszych serc lęk i zwątpienie, uczyni mocnymi nasze ramiona, aby pognębiły nieprzyjaciół. Zaczynamy. Wulf!

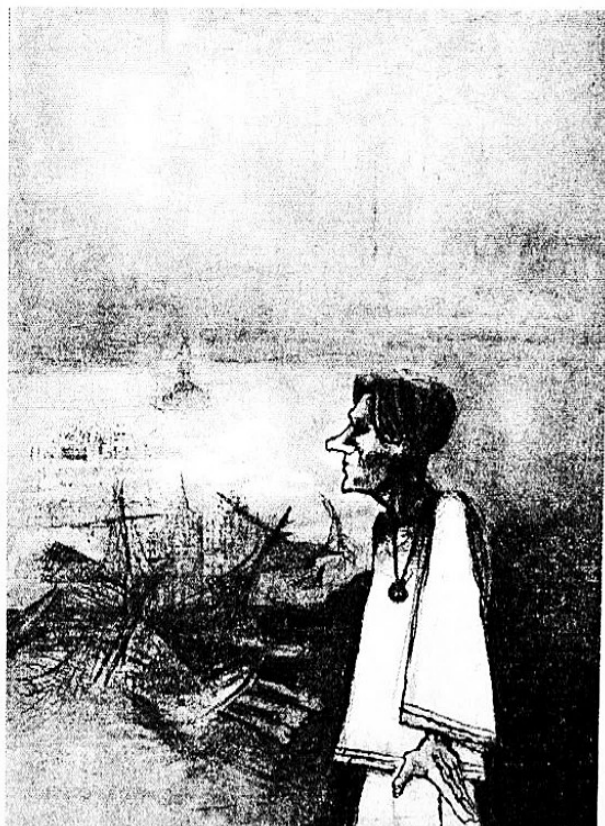
Wulf, potężny porucznik Ragnar, zrobił krok do przodu. Ragnar podniósł łyżkę do jego twarzy. Wulf upił z niej łyk i odszedł na bok. Uformowała się kolejka, ustawiona ściśle według rangi. Wreszcie wszyscy wypili z czaszy, a okręt płynął już przez fale przyboju. Ragnar uniósł czarę do twarzy i patrząc wściekle w stronę plaży wypił do dna resztę wina.

Rzeź miała się rozpocząć.

Maria Kerzer nie należała do kobiet szczęśliwych. Nie była stara, ale czas obeszł się z nią okrutnie. Wyszła za mąż młodo i zdążyła dać małżonkowi tylko jednego syna, zanim morze nie zabrało jego rodziny. Jedyny syn okazał się chorowity, a udział jej męża przepadł, gdy statek z jego ojcem i braćmi zatonął, zabierając ze sobą cały ich majątek. Teraz mąż pił, wiecznie zasepiony, Maria zaś hodowała kurczętą, gęsi i warzywa, modląc się, aby mogła dać mu jeszcze jednego syna. Tymczasem lata i ostre, chłoszczące wiatry od morza odciskały na niej swoje piętno.

Tego wieczoru Klaus wrócił wcześniej z plaży, rozgniewany i z surową twarzą.

– Gdzie jest ten wałkoń, twój syn? – zapytał, siadając ciężko na zydlu przy kominku, obok którego Maria przędła.



Pracownicy Paleniska
obok *przez* *zaburzenie*
phocem

Wzruszyła ramionami: – Ten chłopak robi, co mu przyjdzie do głowy. Co zbroił tym razem?

Klaus rzucił ponure spojrzenie w stronę drzwi. – Miał się zająć naprawą sieci, ale od południa go nie widziałem. Na pewno obija się gdzieś w ukryciu. Obiecuje ci, że jeśli sieć nie będzie naprawiona, nie dostanie jeść.

Maria spojrzała na palenisko i szturchnęła je pogrzebaczem. – Potrzebuję więcej drewna – zauważyła.

– W takim razie przynieś go sama. Ten szczeniak nie będzie mnie lekceważył. – Ze świętym oburzeniem poprawił się na zydłu, aż ten zatrzeszczał. Maria bez słowa otworzyła drzwi i wyszła na dwór. Kilka chwil później wróciła niosąc naręcz gałęzi z drzewutni.

– Poczulałam dym – oznajmiła. – Czy uwierzysz, że ktoś może palić ogień na dworze o tej porze roku? Wzruszyła ramionami z dezaprobatą i pochyliła się, aby dolożyć szczapkę do ognia.

Klaus westchnął. – Kobieto – powiedział zdecydowanie łagodniejszym tonem niż poprzednio. – Od jak dawna jesteście małżeństwem?

– Prawie dwadzieścia lat – odparła nie odwracając głowy. Wciąż pochyłona, zamieszała zupę rybną w kotle wiszącym nad ogniem na łańcuchach.

– Wystarczyło, abym zapomniał przysięgę, którą się związaliśmy. Chłopiec rzuca już długi cień. – Maria odwróciła się i zobaczyła roztargnienie pojawiające się na twarzy jej męża. Dało jej to czas na zastanowienie. Często widziała u niego przynębnienie, ale żal?

Wstał i wyciągnął rękę, aby ująć jej dłoń. – Wybacz mi – powiedział szorstko. – Nie powinienem cię obwiniać. Ale chłopiec...

– Chłopiec – odparła – martwi mnie również. I to nie z powodu gryzmołów, które ma od ojca Wolfganga. Niepokoi mnie co innego. – Wzdrygnęła się. – Włóczy się po nocach i nigdy go nie ma, kiedy się go woła. A ta gorączka w ubiegłym roku. I jeszcze tamta chwila, gdy stawialiśmy nagrobek dla twojego ojca – przerwała na chwilę, przypominając sobie całe wydarzenie. – Jego twarz również wyglądała jak z kamienia. – Podniosła wzrok i popatrzyła mężowi w oczy. – Dobry panie, wołałabym, aby był czymś innym dzieckiem, a nie moim.

Klaus przytulił ją łagodnie. – Niech będzie, jak ma być. Może jeszcze przyjdą inni. I... Co to?

Odsunęli się od siebie. Wiatr przyniósł wyraźne dźwięki bicia w dzwon. W całej wiosce był tylko jeden dzwon i uderzano w niego tylko z jednego powodu. Niebezpieczeństwa.

Helmut upuścił krzesiwo, ale złapał je, zanim upadło na mokrą podłogę. Zgrzytnięcie, iskra i po chwili krótki rozblysk światła w hubce, który wkrótce przemienił się w wąty, żółty płomień świecy. Dymiała w wilgotnym powietrzu krypty. Poświata ogarnęła twarz Helmuta, rzucając ostre cienie na ściany. Wyciągnął ręce do góry i szarpnięciem przesunął ołtarz na miejsce. Teraz już nic nie zdradzało jego obecności. Ostrożnie pochylił się do przodu, a potem ruszył wolno po wydeptanych stopniach, prowadzących w głąb ziemi.

Niegdyś w tej krypcie panowało zło i strach, ale teraz czuło się tu jedynie przyniatający ciężar czasu, ciśnienie wieków. Helmut wiedział o liczu. Dawno temu, dziesiątki lat wcześniej, zanim jakiś kapłan z żebraczego zakonu poświęcił ten ołtarz Morrowi, był on poświęcony innemu, mroczniejszemu bóstwu. Być może czas przemienił licza w wysuszone kości i szepczący pył, ale w tych dawnych czasach ożywienie napawał łękiem serca wszystkich, którzy mijali ten osamotniony cypel. Dziwne owoce gnily wśród gałęzi dębów, a gdy ciało żyjących istot ginęło, nagie kości ponownie błąkały się w świetle księżyca.

Ofiary składano nie z krwi, ale z czegoś o wiele mniej niewinnego. A źródłem owego pradawnego zła była ta krypta.

Ponaglany impulsem, który pojmował jedynie w połowie, Helmut skierował się w głąbiny mrocznego tunelu. Prowadził w dół, opadając co jard o jeden stopień. Był tak wąski, że można było iść nim jedynie gęsiego, i tak niski, że można się było nim posuwać jedynie z pochyłoną głową. W odległości dziesięciu jardów od głównego wejścia Helmut minął dwie niszki usytuowane w przeciwnych ścianach. W ich wnętrzu spoczywały żalodne, rozsypujące się dwa szkielety, spowite w całuny, które już od dawna przybrały fakturę zmuflifikowanej skóry.

Tunel doprowadził go już daleko od cmentarza. Po przejściu nisz ze strażnikami trzymał świecę przed sobą. Kamienie powstrzymały napór korzeni i wilgoć, powietrze było suche i stęchłe, na podłodze spoczywała gruba warstwa kurzu. Jak w transie schodził po stopniach mauzoleum, zbliżając się do mrocznych, posępnych drzwi, które nagle pojawiły się przed nim. Framugi po obu stronach były wyrzeźbione na kształt powykręcanych mumii o ustach rozwartych w wiecznym krzyku. Z przedziwnym drżeniem Helmut uświadomił sobie, że mumie mogą być prawdziwe, zamienione w kamień w chwili śmiertelnego przeobrażenia przez ukrytego we wnętrzu, odwiecznego potwora.

– To tutaj, pomyślał. Dotarł już raz do tego miejsca, ale nie wszedł do środka. Zamknięte drzwi z poślizgiem ze starości ludzką szczęką, służącą jako klamka. Zapraszające go, aby je otworzył. Czy warto? Poczul uderzenie gorąca. Tak! Wyciągnął rękę, widząc w wyobraźni bitwę toczoną na plaży. Jej ślad tworzyły ludzkie istnienia i członki pozostawione niczym zrzucona skóra jakiegoś dziwaczного, krwawego węża. Ale dla niego nie było to istotne. Miał swoje przeznaczenie i ono było o wiele ważniejsze.

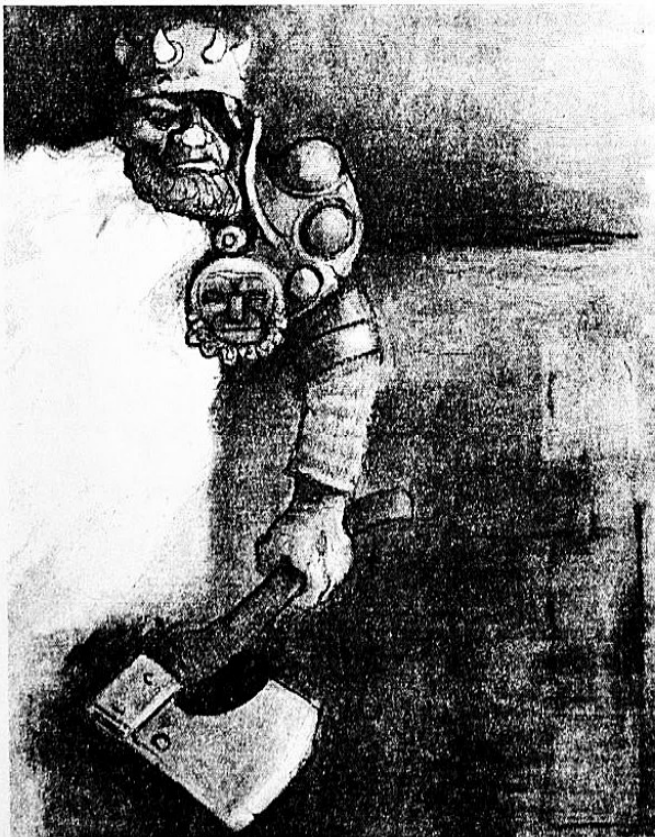
Dębowe drzwi otworzyły się ze zgrzytem zardzewiałych zawiasów i Helmut przecisnął się do środka. Widok, który ujrzał, sprawił, że znieruchomiał sparaliżowany jak szczur przed wężem lub kapłan przed obliczem swojego boga. Licz przykuł jego spojrzenie palącą wizją. Uśmiechał się do niego pustymi oczodołami z tronu równie bezkształtnego jak czarny ogień.

– Witaj – rozległo się w jego głowie.

– Czekam na ciebie od dawna.

Bezradny, poczul, jak to nieśmiertelne spojrzenie przyciąga go do siebie. I drzwi zamknęły się za nim.

Pierwszym odruchem Klausa Kerzera była ochrona swojego ogniska i domu. Gdy Maria stała nieruchomo, wsłuchując się w spiszowy dźwięk dzwonu, on sięgał już po swoją owiniętą w ceratę schedę wiszącą pod okapem. Zerwał ją z kółków



i szybko odwinął przetruszczone szmaty, chroniące ostrze przed wilgocią. Spojrzał posepnie na żonę.

– Dym, który poczułaś – rzekł – przy wysokim przypływie, a także bicie dzwonu. – Odetchnął głęboko i otworzył drzwi. – Szybko, kobieto, obudź naszych sąsiadów! Dobrą kobietę Schlagen i Bisselów. Wszystkich. Zaprowadź ich do świątyni i schroń się tam lub w miejscu, do którego pójdą inni. Ale ukryj się. Obawiam się, że nadciągają rabusie.

Obeszła kobieta paraliż ustąpił. Objęła szybko męża, czując lzy napływające jej do oczu. – Chodź ze mną – szepnęła.

– Idź – burknął, odwracając głowę. Obnażony miecz leżał na stole, jego głownia lśniła ostro. Czuł suchość w gardle. Mimo swej potężnej budowy ciała i gwałtownego usposobienia, Klaus Herzer nie był wojownikiem. Miecz jedynie podkreślał fakt, że przez lata szczęście opuszczało stopniowo jego rodzinę. Mruknął jeszcze raz, a potem niezręcznie ujął broń w obie ręce. Miecz był długi i ciężki, a Klaus miał nadzieję, że pamięta jeszcze nauki ojca. Za jego plecami Maria wymknęła się w mrok nocy. Dzwon wciąż bił żalobnie, ale teraz nikt nie już miał złudzeń, co znaczą odgłosy, przynoszone mroźną, nocną bryzą od strony plaży.

Wyszedł z domu, dokładnie w chwili, gdy pierwsi żołnierze Ragnara Jednookiego dotarli do wioski.

Mdląco słodkie morze niepamięci ogamęło Helmuta. W krypcie było ciemno i dobrze wiedział, że śpi – nikt bowiem nie mógł świadomie stanąć twarzą w twarz z liczem i nie uciec z wrzaskiem. On zaś siedział na stolku, trzeszczącym pod jego ciężarem, i słuchał odwiecznego potwora.

– Dawno temu – wydawało mu się, że słyszy – wszystko wyglądało inaczej niż teraz. Żyjący w tym kraju ludzie nie byli ubogimi rybakami i rolnikami, uciskani przez szlachtę Imperium, nękanymi przez wojny i piratów. Wszystko było lepsze... o wiele lepsze. Mieli mniej. Tajemnicą było, czy liczą rzeczywiście jest całkowicie martwy, czy też jedynie częściowo. Nie było w nim jednak najmniejszego śladu wrogości czy aroganckiej pogardy. Przemawiał do Helmuta spokojnie, jak kochający wuj albo wędrowny nauczyciel. Jakby wyczuwał w nim jakieś pokrewieństwo i pragnął je rozwinąć.

Gdy Helmut popatrzył na oświetloną płomieniem świecy czaszkę spowitego w szaty i obsypanego klejnotami trupa, siedzącego na tronie pod przeciwległą ścianą, odniósł wrażenie, że dostrzega obraz tych dawno minionych czasów. Był to cudowny, złoty wiek. Ze swej twierdzy na przykład Bezimienny władał łaskawie przez wieki, pobierając ze swoich włości jedynie daninę zwłok i prawie nic ponadto. Ci, którzy tu mieszkali, zamykali swoje umysły i dusze, pozostawiając

śmiertelne szczątki najwyższemu i tylko obcokrajowcy podejmowali próby kwestionowania jego władzy.

Były to pełne chwały dni i noce bez końca. Elixir życia podawany w złotej czaszy pod kandelabrem z kości palców. Kamerdyner, którym był odziany na czarno szkielet. Mocne badania najwyższego władcy, który pragnął sięgnąć swą wiedzą do każdego czasoprzestrzennego i duchowego zakątka – od bieguna po biegun. Płonące światło świtu, widziane oczyma zbyt wrażliwymi, aby oglądać światło pełnego dnia, ale które wciąż oczekiwało na miliard następnych dni. Jego Bezimienna wspaniałość władająca przez pięćset lat, podczas gdy wszystko naokoło niego niewiele różniło się od barbarzyństwa.

– I nadszedł czas – zdawała się mówić mumia – gdy ciężar stał się zbyt męczący. Gdy tylko noc stała się dla mnie wystarczająca, postanowiłem spać i medytować, ponieważ miałem tak wiele do przemyślenia. Przeżyłem setkę pokoleń i ledwie spostrzegłem, że wszystko, co mnie niegdyś otaczało, przestało istnieć. Licz uśmiechnął się z mroku i Helmut odpowiedział grymasem warg, stężył z lęku i pragnienia. Po obu stronach tronu licz pojawiły się kształty – krawędzie skrzyń, pulpit, wielkie, oprawne w skórę księgi, zamknięte kościanymi klamrami. – Od dawna czekam na mojego spadkobiercę – oznajmił szkielet bezdźwięcznym głosem, suchym jak pustynne piaski Arabii.

– Tak – Helmut z zaskoczeniem usłyszał swój głos, głuchy jak skały wokół niego. – Tak – powtórzył. – Skąd wiedziałeś? – zapytał. – Skąd wiedziałeś, czego pragnę? Czego się lękam? Wydało mu się słuszne, aby to on został wybrany. Następca. Następca...

Panowanie. Panowanie Helmuta Kerzera, nekromanty. Tak, o to właśnie chodziło.

– Przyjmuję – powiedział i chociaż mumia w dalszym ciągu siedziała nieruchomo na swym tronie, zastygła w swej chwale, poczuł, jakby przez krypte powiał wiatr. Świeca zaskwierczała i zgasła, ale już jej nie potrzebował. Teraz Helmut widział wszystko tak wyraźnie, jak nigdy dotąd. Za tronem znajdowały się schody prowadzące w dół, do komnat i pracowni Bezimiennego. Do jego nowego domu. Od wieków oczekiwał cierpliwie na niego, albo kogoś podobnego.

Pałac radość zapłonął we krwi Helmuta. Tak wiele miał do zrobienia, tak wiele będzie musiał zacząć od nowa. Wiedza do zdobycia, księgi do przeczytania, nie znane jeszcze czyny do spełnienia. Gdy z zapalem przeciskał się koło tronu, szkielet dawnego władcy z trzaskiem rozsypał się w proch. Miną lata, zanim Helmut pojmie naturę czaru, któremu się poddał i wtedy będzie już zbyt późno na ucieczkę. W tej chwili oślepiła go obietnica mrocznej mocy.



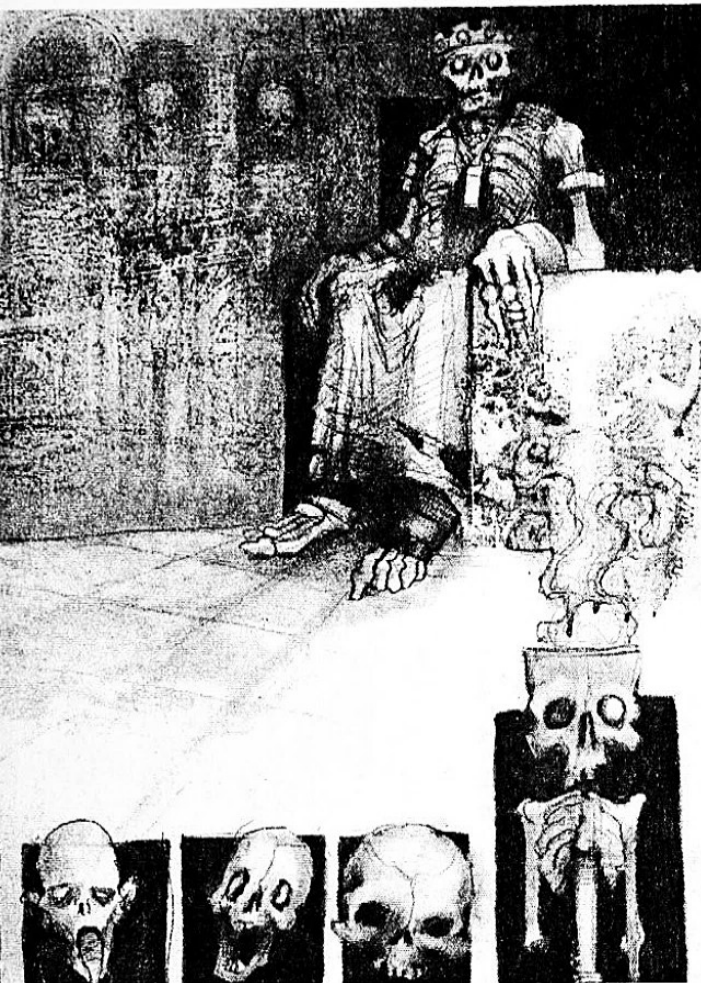
Najpierw wyszli na brzeg, potem spalili łódzie rybaków. Łysy Horst wciąż jeszcze był na plaży, przygotowując sieci do jutrzejszego połowu. Pozostał na niej, lecz z połową mózgu na kolanach i otoczony brzęczącymi wokół niego wielkimi i głodnymi muchami. Ragnar Jednooki wydał nieartykułowany, zawodzący okrzyk bojowy i wznosząc w górę swój topór poprowadził wojowników drogą ku wiosce.

– Naprzód i zabić ich! – ryknął. – Zabicie, co chcecie i spalicie resztę. Nie oszczędzać niczego! – Zwięźle, a przede wszystkim dokładnie to, co jego ludzie chcieli usłyszeć. Ogarnął ich święty gniew, nie było już nic, co mogłoby ich powstrzymać. Runęli w stronę wioski żelaznym potokiem.

Klaus Kerzer usłyszał śmiertelny krzyk Horsta i basowy głos Ragnara. Zaczął biec wolno w stronę budynku wioskowej rady. – Wrogowie! Ogień! Mordercy! – krzyczał ze wszystkich sił ochrypłym głosem.

Wtedy jeden z nieprzyjaciół trafił go ciśniętym sztyletem. Kerzer poczuł uderzenie, przeszył go ból i upadł ciężko. Gdy jęcząc leżał w błocie, napastnik zatrzymał się, aby go dobić. W tej samej jednak chwili Klaus rozpaczyłwie ciął go odziedziczonym mieczem w nogi i mężczyzna, przeklinając, upadł na ziemię. Dysząc ciężko Klaus uniósł miecz, ale tym razem młodszy i bardziej doświadczony wojownik okazał się dla niego zbyt szybki. Rabus pełną gębą sztychem w gardło i życie Klaus zaczął wyciekać z niego pienistą strugą. Miecz upadł u jego boku.

Krzyki Klaus, połączone z żalobnym biciem dzwonu sprawiły, że rozwścieczeni i przerażeni rybacy zaczęli tłumnie wybiegać ze swych chat. Niektórzy trzymali kosy i inne narzędzia rolnicze o wątpliwej



samym miejscu, gdzie upadł, do końca zastanawiając się, dlaczego go to spotkało i gdzie znajdował się młody Helmut wtedy, gdy miał reperować sieci.

W końcu walka ustała, ponieważ zabrakło już żywych celów dla wściekłych ciosów berserkerów. Ragnar Jednooki spojrzął na pole walki z perspektywy duszy unoszącej się wysoko nad ciałem. Wszędzie leżały ciała, porzucane jak drzewa po burzy, i jedynym słyszalnym dźwiękiem było potrzaskiwanie płomieni pożerających chaty oraz ciche jęki kilku jego wojowników, którzy byli na tyle nieostrożni, że dali się trafić rybakom i chłopom.

Leżący u jego stóp mężczyzna drgnął i otworzył oczy. Ragnar spojrzął w dół bez zainteresowania i rozpoznał w nim kapłana. W ciemności jego szata była czarniejsza od nocy, lekka od krwi sączącej się z głęboko rozciętego brzucha. Ohydny odór pozwolił mu się zorientować, że kapłanowi nie zostało wiele życia.

Mężczyzna próbował się odezwać, ale Ragnar niezbyt się tym interesował. Umierający próbował go ostrzec...

– Kłatwa... – wyjęczał ojciec Wolfgang. Czuł zimno ściskające mu wnętrzności i wiedział, co to oznacza. – Zło przylądka. Uwolnicie je, wy dumie! – Potężny barbarzyńca nie okazywał zainteresowania, ani zrozumienia dla jego słów. Wolfgang zaprzestał dalszych prób. Było mu bardzo zimno, a poza tym wcale nie był pewien, czy powinien ostrzec napastników. Być może zasługiwali na los gorszy od śmierci. A tymczasem powinien trochę odpocząć. Zamknął oczy. Wszystko będzie dobrze, wszystko będzie...

Ragnar spojrzął w dół. Kapłan, jeżeli jeszcze nie umarł, to na pewno umierał. Nors lekko zmarszczył brwi. Czy ostatnim tchnieniem próbował rzucić na niego kłatwę? Rozwścieczony samą tą myślą ruszył w stronę płonącego budynku rady. Heretycy! Nasienie demonów! Czcieciele zła! Słabi obywatele Imperium. Wyciąć wszystkich w pień!

Oczywiście było to konieczne. Od zimny wyciągano z morza rozkładające się ryby, całe sieci pełne obrzydliwej zgnilizny wywołanej czarną magią. Wróżby szamana, oneiromancja i chiromancja wykazały, że źródłem zatrucia jest ten właśnie fragment wybrzeża. Jego miasto wymierało w zimie z głodu. Jedzono szczury i pito końską krew, aby przeżyć. Tutaj właśnie żyli czcieciele zła i bezwzględnie musieli być zniszczeni. Sprawa była prosta.

Ragnar spokojnie odlaty się na zwęglone szczątki czegoś, co niegdyś było domem Bisselów, niewiarygodnie spokojnej i dobrej rodziny. Czując się zdecydowanie lepiej, rozejrzał się w około. Tak... już wystarczy. Przenocują na plaży, opatrzą rany i przygotują do powrotu do domu. Skinął posępnie głową.

Dom...

Dom. Helmut Kerzer w swoim nowym domu. Gabinet i laboratorium oraz biblioteka nekromanty dysponującego ogromną potęgą i straszliwym majestatem. Sypialnia – albo może krypta – godna martwego księcia. Garderoba, w której zakurzone szeregami wisały szaty maga. Helmutem oświecała mroczna radość. Miał wrażenie, że przypomina sobie, kim naprawdę jest po dzieciństwie spędzonym w mroku i niewiedzy. W jakiś sposób wiedział dokładnie, gdzie co się znajduje. Wiedział, gdzie są poszczególne komnaty. Zupełnie, jakby żył tu już wcześniej, w jakimś innym wcieleniu.

Nikt nigdy nie opowiadał mu o przerażającym życiu-w-śmierci wielkich nekromantycznych czarowników, a jeszcze mniej o przypisywanej im potajemnie, szeptaanej na ucho, umiejętności przyjęcia czegoś zza grobu. Przyjęciu władztwa licza. Helmut jednak wziął o wiele więcej niż tylko posiadłości starego potwora. Już czuł w sobie całkiem nową moc, pewność siebie i wiedzę pochodzącą z zewnątrz i mroczną w swej sile.

Najpierw zapalił lampy, które rozstawione po całym mauzoleum rzucały mdłe światło na starodawne miejsce zamieszkania. W garderobie zatrzymał się i przez chwilę namyślał. Chyba?... Pokręcił głową. Nigdy nie posiadał ubrania, które nie byłoby całe połatane i noszone już przez kogoś. Szmaty! Czarny habit wisiał, oczekując na niego. Gdy zakładał go przez głowę, trzeszczał ze starości, ale leżał na nim wspaniale. Okrył głowę kapturem i roześmiał się z ponurą radością. Wyglądał jak prawdziwy czarownik.

Następnie udał się do biblioteki. Na obu ścianach sięgające po sufit półki ugięły się pod ciężarem ogromnych kodeksów. Zamiast biurka był pulpit w kształcie zgarbionego, krzaczatego szkieletu. Spoczywał już na nim tom, otwarty na jednej skórzastej stronie. Helmut okrążył pulpit, podziwiając oprawę, wykonaną ze zdumiewająco jasnej, delikatnej skóry, której pochodzenie mogło być tylko jedno. A potem spojrzął na pierwszą stronę.

Nie znał ani tego pisma, ani języka. Ale potrafił go odczytać, albo raczej umiejętność tę posiadało coś, co w nim tkwiło. Doskonale wszystko rozumiał. Roześmiał się znowu. Nornice, myszki, martwe kościotrupki w lesie! Te zabawy wydały mu się teraz komiczne. A potem zmarszczył brwi, przypominając sobie okropne rozbojników, kierujących się w stronę plaży. Wyładował teraz na wysokim przystanku na

plaży, pełen wojowników marzących o tajemnicy topora. Beznamiętnie uświadomił sobie nagle, że będzie miał pod ręką mnóstwo materiału do doświadczeń. Ogromna liczba znajomych twarzy z dziwnymi, powykręcانymi grymasami...

Odwrocił kartę i usłyszał elektryzujący trzask uwięzionej w niej mocy. Na pergaminie zapłonęły runy, obrzeżone złotem kształty, promieniujące mocą. Obrazy śmierci i życia poza nią, tajemnicze potwory i ludzie zmierzchu. O ożywianiu zwłok i upiornej doskonałości szkieletów. O dotyku, który sprowadza cierpienie i śmierć, o dotyku, który stwarza pozory życia. O naturze i obchodzeniu się z wampirami, ghoułami i im podobnymi. Elixir życia i śmierć-w-życiu. Czubki jego palców przesuwają się ze strony na stronę, zapamiętując przydatne szczegóły.

I nagle przyszła mu do głowy myśl. Myśl albo wizja. Po grzbiecie przebiegły mu dreszcze, a jednocześnie pot wystąpił mu na czoło – zimny pot. Oczami duszy ujrzał płonące domy i mordowanych wieśniaków, powieszonych przy drodze kapłana. Barbarzyńscy najeźdźcy wycofujący się na plażę, aby tam ucztować, świętując zwycięstwo. Jego rodzice leżący niezauważeni wśród umarłych do chwili, gdy robaki, żuki i niewielkie, pokryte futrem stworzonka przyjdą, aby żywić się ludzkim ciałem.

Księga zamknęła się z trzaskiem i z obu końców jej grzbietu uniosły się chmury kurzu. Helmut stał z pochyloną głową, czując straszliwe napięcie mięśni barków. Zechcą mnie wypróbować, prawda? – pomyślał oburzony. Mnie, następcę? Wciąż nie mógł uświadomić sobie mocy, która w nim tkwiła, ale w jego mrocznej wyobraźni otwierały się źródła z koszmarów perspektywy. Z tym, co tu posiadał, mógł panować nad wybrzeżem na wiele mil wokół. Mógł zatruć ławice ryb, aby ci, którzy nie chcieli okazać lęku przed nim, umierali z głodu, doświadczać jego gniewu, gdy ich brzuchy będą puchły, a ciało odchodziło do kości. Czy tak czyniłeś, mistrzu? – zapytał milcząco. Czy przygotowałeś ich na moje przybycie? Sprawileś to?

Nie usłyszał odpowiedzi, ale mimo wszystko był pewien, że usłyszał chichot zza grobu.

Kręcąc głową, Helmut podniósł księgę i postawił ją na jednej z półek. Instynkt nakazał mu wsunąć ją na właściwe miejsce. Zastanawiał się przez chwilę, a potem wybrał następną. Gdy kładł kodeks, pulpit wydał dźwięk przypominający krzyk człowieka rozciąganego na łożu tortur. Świece, rozjaśniające komnatę, dymyły, wydzielając zapach przypiekanego bekonu. Tłuszcz, z którego je wykonano był odpowiedni i przydatny dla każdego nekromanty. Studiował księgę, ledwie zauważając upływ czasu, gorączkowo usiłując wtłoczyć wiedzę w swój

niedoświadczony umysł. Zaklęcia i inkantacje w normalnych okolicznościach przekraczające jego zdolność pojmowania, teraz wydawały mu się przystępne i wchodziły w odpowiednie miejsca jego umysłu, według jakiejś własnej, szaleńczej logiki. Zupełnie jakby już je znał, jakby już z nich kiedyś korzystał.

Mijały godziny. Nieświadomy przemijania czasu, Helmut gasił swoje pragnienie zakazanej mądrości w źródle skażonym delikatnym jadem. Moc narastała w nim, aż wreszcie poczuł, że jego głowa eksploduje, jeżeli zapamięta następne zaklęcie. Było to niezwykle. Wreszcie zamknął księgę, tym razem delikatnie i niemal lubieżnie przesuwając dłoń po dobrze wyprawionej, ludzkiej skórze oprawy. Rozejrzał się, a potem zamrugnął i przetarł oczy. Tak, nadszedł już czas.

Z ukrytych apartamentów Bezmiennego było jeszcze jedno wyjście i Helmut odnalazł je bez trudu. Poprzednio wszedł tu, na dobrą sprawę, tylnymi drzwiami. W końcu, który z nekromantów nie chciałby mieć łatwego dostępu do najbliższego cmentarza? Daleko w głębi lasu wspiął się krótkimi schodami do ukrytych drzwi zapadowych. Od lat pokrywała je warstwa ziemi, ale były tak doskonale wyważone, że gdy bez wysiłku otworzyły się w mrok, posypała się jedynie niewielka strużka pyłu.

Znalazłszy się w ciemności, Helmut klasnął cicho w dłonie i wymamrotał zaklęcie, które znał jeszcze przed zdobyciem obecnej mocy. Łagodne światło zaczęło wydobywać się z amuletu, który kołysał się w jego wyciągniętej dłoni. Niech stanie się światłość, pomyślał z ironią. W każdym razie wystarczająca, aby coś widzieć. Splątane korzenie wili się po ziemi jak upiorne macki, a drzewa piętrzyły się w cieniu lasu jak nogi gigantów, pragnących rozdeptać każdego śmiertelnika.

Helmut odruchowo skierował się w stronę ścieżki prowadzącej z cmentarza do wioski. Nie zastanawiał się, skąd wie, gdzie znajduje się ta ścieżka, ani dlaczego od wieków pozostaje w tym samym miejscu, ale odnalazł ją bez trudu. Ostrożnie ruszył w stronę osady, zatrzymując się, aby od czasu do czasu wciągnąć powietrze

nosem. Zapach dymu i zwęglonego mięsa przekazywał jego czulemu węchowi opowieść o rozpacz, cierpieniu i bezsensownym okrucieństwie. Napastnicy nie wiedzieli – nie mogli wiedzieć – że w chwili ataku ich cel nie znajdował się w wiosce. A także, że nie miał z nią nic wspólnego. Nie przypuszczali też, że ich popioły rozwieją się z wiatrem, zanim noc dobiegnie końca. Gdy Helmut zbliżał się do miejsca masakry, czuł, jak w jego piersi narasta lodowaty gniew. I upiome oczekiwanie.



Pierwszą ofiarą jaką ujrzał, było dziecko. Julia Schmidt, córka piekarza. Krew na sukience, czarna w świetle księżyca. Jej matka leżała nieopodal. Szedł dalej. Ciała było coraz więcej. W tym miejscu wojownicy zaatakowali grupę uciekających kobiet i dzieci, wyrzynając je jak owce. W panujących naokoło ciemnościach wydawało się, że śpią w niewygodnych pozycjach narzuconych im przez połamane kończyny.

Helmut starał się panować nad swym gniewem. To byli jego ludzie, ludzie wśród których żył i którzy mieli być jego poddanymi. A potem dotarł do wioski.

To, co zobaczył, było sceną rzezi. Zwłoki leżały wszędzie; poskręcane, skulone ciała wieśniaków wciąż jeszcze ściskających broń, dziwacznie żałosne kupki odzieży, okrywające ludzkie szczątki. Ruiny domów, z których wciąż unosił się do księżycy dym, płonący czerwono żar w szarym jak papier popiele spalonego drewna. Krew na ulicy.

Obracał się powoli, aż jego wzrok zarejestrował całą tę koszmarną scenę. Nikt nie został przy życiu, nikomu nie udało się uciec. Nie czuł jednak żadnej skruchy. Skrucha wobec takich jak ci, była poniżej jego godności. Ale nie zawsze tak było, pojawiła się nagle dręcząca myśl. Uciszył natrętny, wewnętrzny głos i zebrał siły do aktu.

Źle. Napięcie i gniew spowodowały skurcze mięśni grzbietu. Wyprostował się i po kolei obejrzał zwłoki. Żaden z rabusiów nie zginął! Ten widok umocnił jego postanowienie. Powoli wyciągnął rękę obleczoną w czarny rękaw szaty. Czuł jej ciężar. Zaczął wypowiadać bezduszne, upiome rymy.

Pomiędzy drzewami rozległ się dziwny, szeleszczący dźwięk. Trzepotanie poszarpanej odzieży, odgłos przypominający westchnienie wiatru, kołyszącego wisielca na szubienicy. Sztynne postacie zaczęły drgać i poruszać się. Helmut recytował bez przerwy. Minęła być może minuta i jedno z ciał leżących na ziemi usiadło, poruszając się wolno, jak ktoś dotknięty artretyzmem. Hans-Martin Schmidt – piekarz – niezgrabnie stanął na nogach. Jego całkowicie pozbawiona wyrazu twarz wyglądała upiornie – zmiażdżony nos, szczeka zwisająca na strzępkach wysychających mięśni. Zobaczywszy leżącą u jego stóp kosę, pochylił się i podniósł ją niezgrabnie.

Helmut kontynuował swoją żalobną recytację. Julius Fisher przetoczył się dwukrotnie w kurzu, zanim również usiadł, ściskając kikot nogi. Odcięta kończyna sunęła drgając w jego stronę, zmuszana do nienaturalnego połączenia ze swym właścicielem. Energia wypełniająca Helmuta, z woli martwego Bezimienego, ogarniała go mrocznym poczuciem zła. Był tym, który dysponował mocą nocy i magii, a jego słudzy powoli gramolili się na nogi i z pustymi, niewidzącymi oczyma kuśtykali do niego.

Wreszcie recytacja była zakończona, zaklęcie przyzywania rzucone. Zombie wciąż zbliżały się, ale wokół Helmuta zebrała się już zasadnicza grupa. Rozdzielał się naokoło. Oczy wokół niego były pozbawione życia, niekiedy widział jedynie puste oczodoły, inne zasnuwała mętna mgła. Najczęściej rozpoznawał mężczyzn z wioski uzbrojonych po śmierci tak samo, jak za życia. Jego oczy błądziły wokół do chwili, gdy dostrzegł ojca. To mógł być jego ojciec, ale jego szyja i głowa zostały tak poranione, że w panujących ciemnościach nie mógł mieć pewności.

– Pójdźcie za mną – polecił w starożytnym języku, którego nie mógłby się nauczyć w ciągu jednej nocy, gdyby nie wpływ czaru. – Wróg śpi. Po śmierci będziecie mogli wyrzucić pomstę za odebranie wam życia, a potem będziecie mogli starać się osiągnąć pokój dzięki moim obrzędom. Naprzód!

Wskazał ścieżkę prowadzącą w stronę plaży i najpierw powoli, ale stopniowo nabierając prędkości, horda zombie ruszyła w stronę najeźdźców.

Ragnar Jednoki i jego ludzie nie byli amatorami. Nie zapomnieli o ustawieniu warty ani o rozpaleniu ognisk na plaży. Ale pojedynczy wartownik nie był w stanie zmierzyć się z koszmarem, który wyłonił się z mroku w całkowitej ciszy, zakłócając jedynie szelestem cuchnących, okaleczonych ciał i brzękiem metalu.

Wartownik stał jak sparaliżowany przez dwie fatalne sekundy z otwartymi szeroko ustami, a potem wrzasnął: – Napad! Spóźnił się. Horda śmierci już przeciskała się między śpiącymi, a noże migotały, zataczając śmiercionośne luki.

Helmut stał, obserwował, kierując atakiem za pośrednictwem siły swojej woli. Coś w jego wnętrzu krzychało: gdybyś się nie zajmował, nie eksperymentował z zepsuciem, gdybyś nie obudził tej istoty pod cmentarzem... Mniejsza o to. Odsunął tę myśl. Niektórzy z rabusiów wycofali się do łodzi i teraz starali się odbić od brzegu, wypłynąć na morze i uciec. Kilka zombie ruszyło za nimi, ale przywołał ich impulsem swojej woli. Niech ci, którzy przeżyli, zaniósł ostrzeżenie tym, którzy ich tu przystali! Zimny uśmiech, który pojawił się ustach Helmuta na widok ostatnich śpiących, znikających pod stosem kłębiących się, ożywionych ciał, na pewno nie należał do niego. Nad horyzontem zaczęło się pojawiać pierwsze światło brzasku.



Odrzucił się i nie zwracając uwagi na panujące wszędzie zniszczenie skierował się z powrotem w stronę krypty licza.

Wszystko było tu dokładnie w takim stanie, jak w chwili, gdy stąd wychodził. Walczący nie dotarli na cmentarz, kilka maków kołysało się kapryśnie w poranym wietrze, gdy odsunął na bok ołtarz i ponownie opuszczał się w cuchnący stęchliżną mrok. Ale gdy tym razem dotarł do wewnętrznej krypty, zatrzymał się przed tronem i przyklęknął. – Dzięki ci, Ojcie. Jestem ci niezmiennie wdzięczny za twą pomoc – wyszeptał patrząc na leżący tu stos kości. Czaszka uśmiechnęła się do niego.

I gdy wchodził do swoich pokoi, może tylko w jego wyobraźni, za jego plecami rozległ się suchy szept: – Nie ma za co, mój synu.

Ale z drugiej strony, może mu się tylko tak wydawało.

Powyższe opowiadanie pochodzi z tomu „Nieświadome armie”, przygotowanego do druku przez Wydawnictwo MAG.

RUSZNIKARZ

NOWA PROFESJA ZAAWANSOWANA DO GRY WFRP

Paweł Nurzyński

Ilustracje: Andrzej Grzechnik



W dużych ośrodkach miejskich Starego Świata można czasami – choć dość rzadko – spotkać dziwnych rzemieślników. Noszą skórzane fartuchy, czasami są lekko przyglusi, ale najważniejsze jest to, że chodzą obwieszani różnego rodzaju „rurami” – garlaczami, rusznicami, itp. Sami siebie nazywają rusznikarzami. Przedstawiciele tego fachu naprawiają broń palną, czasami tworzą nowe jej rodzaje i udoskonalają te już znane. Jest ich niewiele, ale ich usługi są wysoko cenione. Rusznikarze to głównie krasnoludy – i nic w tym dziwnego, zamiłowanie przedstawicieli tej rasy do broni palnej jest powszechnie znane, a poza tym, chyba tylko oni mogą być na tyle szaleni, by eksperymentować z tak niebezpiecznymi narzędziami. W księgach krasnoludzkich znajdują się jednak zapiski świadczące o tym, że zdarzało się już, iż rusznikarzem zostawał człowiek – wciąż są to jednak odosobnione przypadki.

Zdecydowana większość rusznikarzy ma swe warsztaty w krasnoludzkich twierdzach, gdzie mają najlepsze warunki do pracy (najmocniejsze mury), ale zdarzają się też tacy, którzy wędrują po krainach Starego Świata w poszukiwaniu miodawcy i przygód.

Ludzie różnie traktują przedstawicieli tego fachu.

Prostaczkowie patrzą na nich



z nieufnością, mieszaną z przerażeniem, ale miłośnicy nam panujący Cesarz docenia zarówno ich, jak i wytwarzaną przez nich broń, czego najlepszym przykładem jest trzech rusznikarzy, przebywających obecnie na cesarskim dworze.

Broń palna? Zawodna, głośna, kłopotliwa w użyciu. Jednym słowem – do niczego.

Ernst Jeager – cesarski myśliwy

Ta nowa broń wymyślona przez krasnoludy jest świetna! Robi dużo zamieszania w szeregach wroga i jest bardziej śmiertelna od tradycyjnej. Doskonała do przetamania natarcia kawalerii!

Herman Stoltz – dowódca pierwszego regimentu cesarskich strzelców



Informacje dla MG

Rusznikarzem może zostać każdy krasnolud, który w pełni skompletuje profesję Inżyniera. Człowiek, chcący zostać przedstawicielem tego fachu, musi mieć bardzo przekonujące motywy, a dodatkowo musi spełnić warunki obowiązujące krasnoludy. Ostateczna decyzja w tej kwestii należy do Mistrza Gry – powinien się nad tym dobrze zastanowić. Elfy i halfingi nie mogą zostać rusznikarzami. Do zdobycia tej profesji nie wystarczy wydanie potrzebnej liczby punktów doświadczenia. Konieczne jest znalezienie nauczyciela (innego rusznikarza) i przekonanie go do swych szczerych chęci (co może być niezłym początkiem przygody).

Po paru sesjach (wybuchach) Mistrz Gry może przydzielić rusznikarzowi *gluchotę* – rodzaj choroby zawodowej. Wpływa to bezpośrednio na testy *sluchania*. I tak test *sluchania* przy *dźwięku cichym* jest udany przy wyniku 5 i mniejszym, przy *hałasie normalnym* – 15 i mniejszym, a *głośny hałas* jest słyszany przy rzucie 30 i mniejszym.

Schemat rozwoju rusznikarza:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
		+30		+2	+4			+30	+30	+40			

Umiejętności: *chemia**; *rusznikarstwo***; *specjalna broń* – broń palna; *celne strzelanie*.

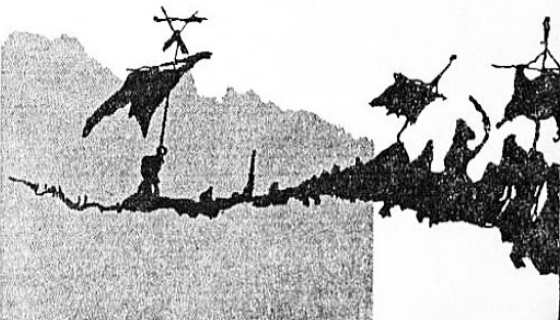
*) Niezbędna do robienia prochu. Rusznikarz uczy się tej umiejętności pod kątem wytwarzania prymitywnych materiałów wybuchowych.

**) Potrzebne do wyrabiania broni palnej. Mogą się jej nauczyć tylko rusznikarze. Jej posiadacz otrzymuje dodatni modyfikator +20 do testów *budowy* broni tego rodzaju.

Przedmioty: rusznica i dwa inne rodzaje broni palnej, narzędzia rusznikarskie, skórzany fartuch (0/1 PP przed tułowia i nogi, K10 ładunków prochu strzelniczego, K20 ładunków amunicji do każdej posiadanej broni).

Profesje wejściowe: inżynier

Profesje wyjściowe: saper (tylko krasnoludy), bombardier.





Na podstawie „Warhammer Armies – The Undead”, „Czarnoksiężnika Drachenfelsa” oraz własnej wiedzy zdobytej podczas stuleci wędrówek po Krainie Ciemności

Wstań, moje dziecko. Teraz jesteś już jedną z nas: przeklętych dzieci nocy, wyrzutków Morra i krwawych kochanków. Jesteś tym, którego imię wieśniacy wymawiają z drżeniem warg, a na cześć którego wilki żałobnie wyją ku księżycowi.

Jesteś Nieumarłą, wampirem.

Wypiłem większość twojej krwi. Gdy spadałaś już ku otchłani śmierci, otworzyłem swoją żyłę i pozwoliłem ci posmakować kilku kropli mojego Życia. To uczyniło cię tym, kim jesteś teraz. Nigdy nie umrzesz, nigdy się nie zestarzejesz. Widzisz świat w tysiącu nowych barw, słyszysz tysiące nowych dźwięków, twe zmysły są ostrzejsze niż u dzikiego wilka. Możesz zmieniać się w zwierzęta, mgłę, używać straszliwych czarów. Możesz wszystko, poza ujrzeniem swego oblicza w lustrze, przekroczeniem bieżącej wody, wytrzymaniem bliskości znaków dobrych bogów. Odtąd twe obrzydzenie wzbudzać będzie czosnek, jedynym pokarmem stanie się zaś krew. Również od tej chwili, światło słońca zada ci śmierć. Cóż, nic nie jest za darmo...

Należymy do starożytnej rasy. Jej historia rozpoczęła się tysiące lat przed tym, jak człowiek imieniem Sigmar scalił kilka barbarzyńskich królestw w państwo nazwane później Imperium. Gdy mieszkający tej części Starego Świata chodzili jeszcze odziani w skóry, mieszkali w jaskiniach i okładali się maczugami, na



DZIECI NOCY

Maciej Nowak

Ilustracje: Jarosław Musiał

dalekim południu istniała już wysoko rozwinięta cywilizacja. Ci, którzy ją tworzyli, potrafili budować miasta, drogi i statki. Swe wojny toczyli walcząc na rydwanach i rażąc wrogów strzałami i włóczniami. Swych władców zwali Królami-Kapłanami. Królowie owi, od pokoleń opętani byli pragnieniem nieśmiertelności: budowali sobie coraz większe i wspanialsze grobowce, wierząc, iż będą one ich domami na całą wieczność, zaś gdy umierali, chowano z nimi ich żony i sługi – tak aby zmarły dalej mógł pędzić swój zwykły żywot.

W największym z miast tej krainy, zwanym Khemri, narodził się kiedyś człowiek imieniem Nagash. Był on bratem rządzącego tam Króla-Kapłana – wielkiego wojownika, zbyt prawego, by pojąć sekrety mrocznej duszy swego krewniaka. Nagash od najmłodszych lat zafascynowany był śmiercią. Pchany stale nienasyconą żądzą wiedzy o owej Mrocznej Pani, wędrował po nekropoliach i po polach bitew, dziwiąc się nietrwałości ludzkiego żywota.

Jego także ogarnęła obsesja nieśmiertelności, od wieków dręcząca królewski ród... W przeciwieństwie do nich, znalazł jednak lepsze sposoby jej osiągnięcia, skuteczniejsze niż budowa mauzoleów i wyrzyniecie sług. Wykorzystując swe magiczne zdolności, po wielu próbach i nużących badaniach, na bazie ludzkiej krwi stworzył eliksir mający moc przedłużania życia... Otoczył się gromadą równie zdeprawowanych szlachciców, z którymi podzielił się swym sekretem i knuł piekielne intrygi. Nie minęło dużo czasu, a jego brat został obalony i pogrzebany żywcem, Nagash zaś stał się nowym władcą Khemri.

Jednak dziesięciolecia zażywania eliksiru zdołały wycisnąć swe koszmarnie piętno. Krwiopijców razić zaczęło światło słońca, większość czasu spędzać musieli w chłodnych, ciemnych miejscach, z dala od piekących promieni Sol.

Nic nie jest jednak wieczne... Królowie-Kapłani z innych miast zawiązali przymierze i ruszyli przeciw złemu Khemri. Po trwającym sto lat oblężeniu, okrutnej walce i przelaniu oceanów krwi,

zdobyto je i kompletnie zniszczono. Nagash zniknął bez śladu.

Jeden ze zwycięzców, pan miasta Lahmia, złamał słowo dane swym aliantom i skradł magiczne księgi Nagasha. Wkrótce sam zaczął praktykować złą magię i pić krwawy eliksir. On i jego następcy, krok za krokiem badali otchłań złych czarów: przyzywali demony, praktykowali ohydne rytuały i – przede wszystkim – przedłużali swe życia diabelskim eliksirem. Stulecia spożywania krwi, połączone z magicznymi praktykami, zatruty im ciała, czyniąc ich czymś lepszym, a zarazem gorszym od człowieka. Szkodliwe stało się dla nich światło słońca, że wstrętem odsuwali od siebie jadło, czując, iż pragną spożywać teraz czegoś innego, ciepłego, czerwonego... Krew. Zęby zmieniły się w kły, skóra stała się błada jak marmur, w oczach zapłonęły czerwone ognie. Stali się prawdziwymi Wampirami. Pierwszymi z nas. Później stworzyli swe mroczne dzieci i dali początek upiornemu łańcuchowi potomstwa, ciągnącemu się przez eony aż do naszych czasów. Oni też przed wiekami wspomogli Nagasha, największego nekromantę Znanego Świata, kiedy powrócił, aby ze swoimi armiami Nieumarłych ruszyć po zemstę, na podobój świata. Oni również są u jego boku teraz, gdy gdzieś, wiele mil stąd, układa plany nowych inwazji...

Ale to tylko legenda... Tak jak my.

Tutaj, w cywilizowanej części Imperium, musimy chować się przed ludźmi, drzeć o to, aby nie odkryli kim naprawdę jesteśmy i nie przerwali życia, które trwać ma wiecznie... Są jednak kraje, gdzie Nieumarli nie muszą ukrywać się wśród zakamarków miast, nieżyją niemal otwarcie, w samotnych zamkach lub wieżach, otoczeni gromadą swych potwornych sług, rzucając upiorny cień na okoliczne ziemie. Nocą nikt nie może czuć się tam bezpieczny, nie wiadomo bowiem czyją krwią zapagnie zaspokoić swój głód któryś z upiornych władków. Po zmierzchu spóźniony wędrowiec nie znajdzie schronienia w żadnej z chat czy gospód. Wieśniacy ryglują się i z drżeniem serc

oczekują nadejścia świtu – który choć na kilka krótkich godzin uśmierzy strach przed okrutnym Moroj – wampirem. Do takich przeklętych krain należy Sylvania, leżąca hen, daleko na rubieży naszego Cesarstwa. Ponoć żaden pochowany tam zmarły nie może spokojnie leżeć w grobie... Mieszkający w owej krainie Wampirzy Książęta byli ongiś tak potężni, iż na czele wielkich armii ożywieńców najeżdżali na zamieszkane przez śmiertelników ziemie Imperium, docierając ze swym wojściem aż pod sam Altdorf.

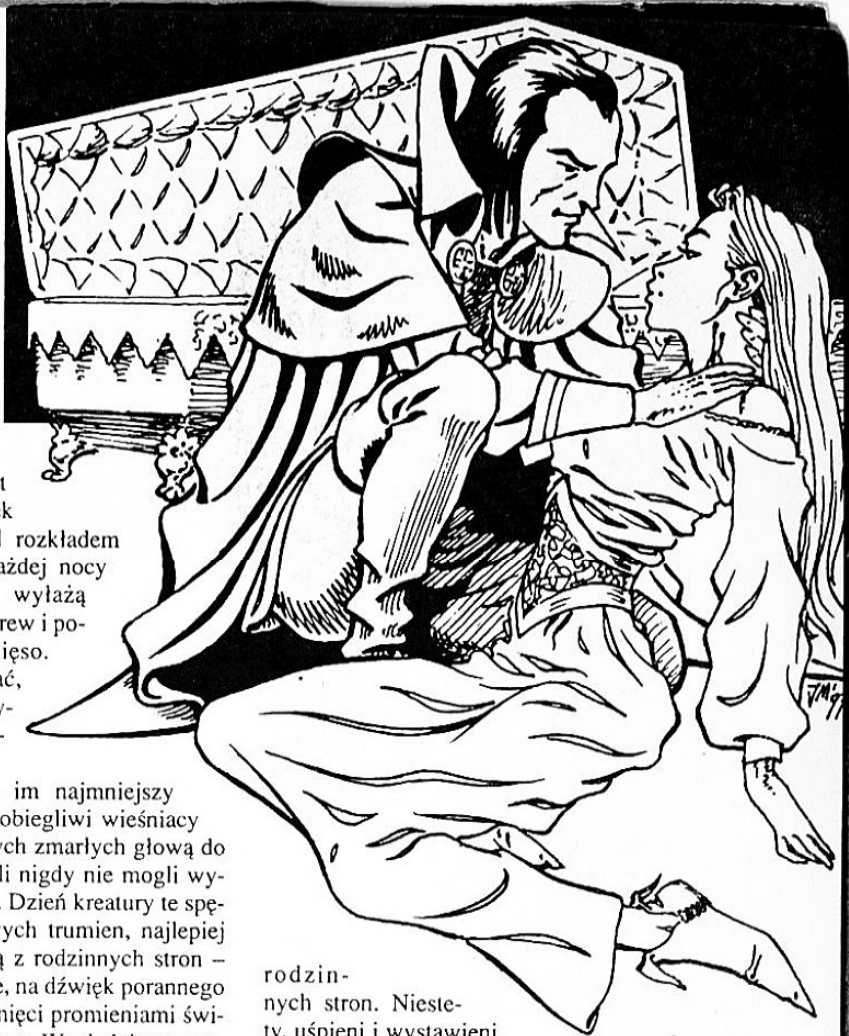
Przez eony istnienia naszej rasy, działały na nas różne mroczne i chaotyczne siły, różne też istoty poddawano Przemianie. Różne także były jej przyczyny. Wiedz bowiem moja droga, iż to, co otrzymałaś ode mnie, nie zawsze jest darem. Czasem bogowie (a szczególnie Morr, pan Umarłych) zsyłają krwawą nieśmiertelność na tych, którzy przeklinają ich w chwilach duchowej słabości. Cóż, wszystko może być względne... W ciągu wieków wykształciło się nas wiele rodzajów, czasem bardzo od siebie różnych. Widzisz, nawet śmierć potrafi być kreatywna. Czasem nowe dzieci Nocy dziwnie reagowały na krew swych Mrocznych Rodziców i zmieniały się w sposób... raczej nietypowy. Ci zaś, co wampirami stali się wskutek klątwy bożej, ściągali na siebie nieraz przekleństwa, przez co różnią się istot takich jak ja, czy teraz i ty. Tak powstały różne

rodzaje wampirów. Nagash po dziś dzień nie może się pewnie nadziwić, co udało mu się stworzyć dzięki jego eliksirowi...

Najstraszliwszą są Prawdziwie Martwi – ci, których nawet Mroczny Pocałunek nie uchronił przed rozkładem ciała i umysłu. Każdej nocy pełni Morrslieba, wylazą z grobów, byssać krew i pożerać ludzkie mięso. Aby tego dokonać, nie muszą rozkopywać ziemi – do wypelnznięcia na powierzchnię starcza im najmniejszy otwór. Dlatego zapobiegliwi wieśniacy często chowają swych zmarłych głową do dołu tak, aby umarli nigdy nie mogli wygrzebać się z mogił. Dzień kreatury te spędzają wewnątrz swych trumien, najlepiej wysypanych ziemią z rodzinnych stron – w przeciwnym razie, na dźwięk porannego piania koguta, dotknięci promieniami świtu, wybuchają ogniem. Wyglądają zazwyczaj jak trupy, którymi też są w swej istocie: zasuszeni bądź gnijący, cuchnący słodkawym odorem śmierci. Czasem jednak ich ciała nie psują się, ci zaś, co są na

tyłe głupi lub odważni, by rozkopać ich przeklęte groby, widzą owe zwłoki świeżymi, rumianymi od wypitej krwi. Wielu Prawdziwie Martwych nosi znamiona Chaosu: ma czerwone, gorejące oczy, wilcze kły, długie ostre szpony. Wieśniacy bronią się przed nimi czosnkiem, przebijają im czaszki żelaznymi gwoździemi, wbijają w nich osinowe kołki, obowiązują osinowymi witkami, czasem nawet obcinają głowy i kładą je w nogach istoty, wierząc że w ten sposób nigdy nie pozбира się ona do kupy... Zaprawdę, pomysłowość ludzka nie zna granic.

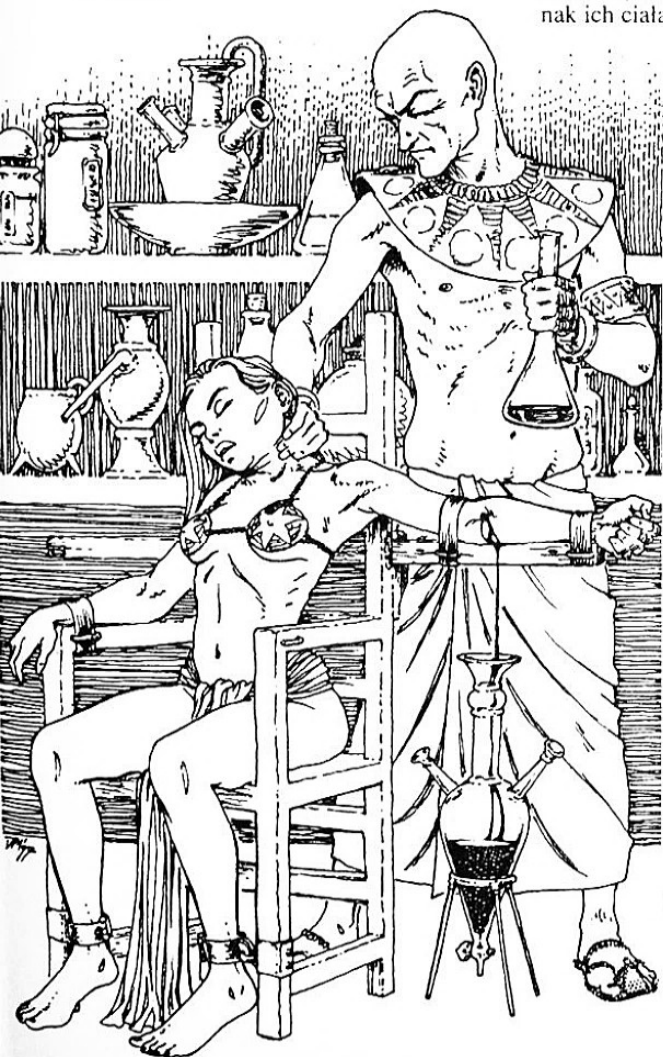
Najwięcej jest takich jak my: nie odbijających się lustrach, znających czary, mogących zmieniać swą postać. Światło słoneczne działa na nas tylko wtedy, gdy jesteśmy poza swoimi trumnami – które niestety muszą wypełnione być ziemią z naszych

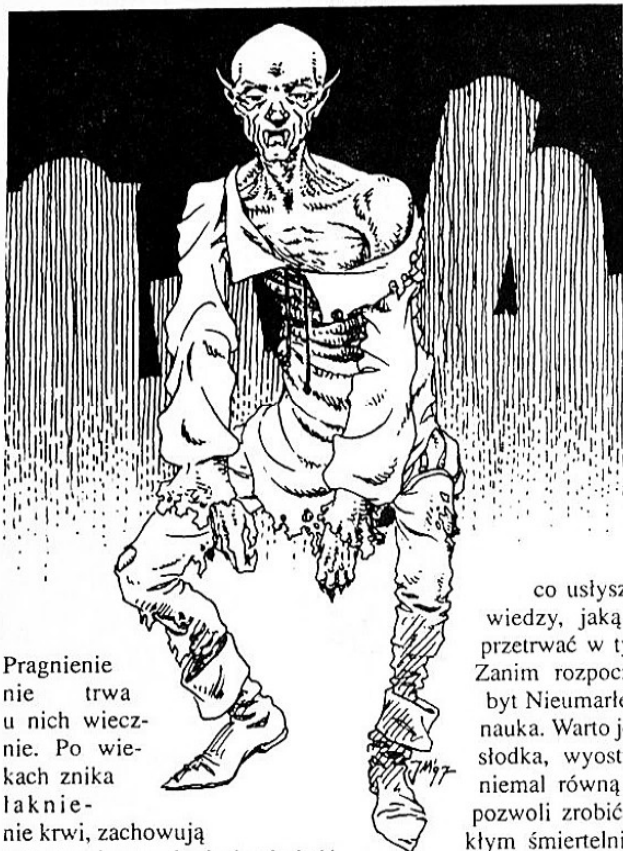


rodziny. Niestety, uśpieni i wystawieni na jego działanie, rozkładamy się tak jak zwyczajne zwłoki. *Sol interficet...*

Ciekawostkę stanowią ci, co Mroczny Pocałunek otrzymali niedawno od tych, którzy również zostali przemienieni niedługo (przynajmniej wedle naszej miary) czasu temu. Jad, otrzymany w krwi swych Rodziców w Ciemności, był już mocno rozcieńczony, dlatego też zadziałał na nich z mniejszą siłą. Ze wszystkiego, co nam zagraża, im straszne jest jedynie słońce, które niszczy ich obojętnie od tego, czy pozostają w letargu czy nie. Nie boją się jednak ani czosnku, ani świętych symboli czy święconej wody, ba – część z nich odbija się nawet w lustrach! Jednak, jak już wcześniej wspominałem, nic nie jest za darmo: bardzo nieliczni potrafią używać pięknej sztuki magii, żaden zaś nie umie zmieniać swej postaci.

Najniezwyklejsi i najmniej liczni to ci z nas, którzy przemienieni zostali w atmosferze miłości, dla których Mroczny Dar naprawdę był darem – nie przekleństwem. Zaprawdę, niewielu ich: tkwiący w nich Jad jest niemal całkowicie zneutralizowany. Zniszczeniu uległ dzięki sile uczucia tych, co przekazali Mroczny Pocałunek swym ukochanym. Owe wampiry nie są martwe, trucizna bowiem była już zbyt słaba, aby pokonać moc ciała. Ich serca biją, z ust wydobywa się oddech. Picie krwi nie jest dla nich czymś niezbędnym do życia, stanowi ona nie tyle pokarm, co rodzaj narkotyku, alkoholu powodującego rozkoszną ekstazę. Ponoć Czerwone





Pragnienie nie trwa u nich wiecznie. Po wiekach znika łaknienie krwi, zachowują jednak wieczne życie i młodość. Tracą co prawda możliwość tworzenia nowych Nieumarłych – ale moim zdaniem, cenę taką warto zapłacić. Nie ważne – ciebie nigdy to nie spotka... Pocię się tym, że oni także nie odbijają się w lustrach (to chyba przekleństwo zesłane na nas przez jakiegoś złośliwego boga), niestety – nie zabija ich światło słońca... Owszem, nie lubią go, razi je ono – ale czymże jest owo nieprzyjemne uczucie, w porównaniu ze śmiercią w męczarniach, która czeka inne potraktowane nim wampiry!

Tak jak różne są rasy wampirów, tak też różne są ich charaktery. Istnieją wśród nas (szczególnie w Sylvania) tacy, którzy na inne rozumne istoty patrzą jak na bydło, służące wyłącznie zaspokajaniu głodu krwi. To oni właśnie osiedlają się w odosobnionych zamkach, spowijają płaszczem grozy okolicę, porywają nocami nieszczęsnych wieśniaków. Są też i tacy, którzy picie Życia uważają za wyrafinowaną przyjemność, a swe ofiary traktują jak kochanków, wysysając ich małymi łyčkami, sprawiając im w ten sposób ekstazy przyjemność. Niektórzy wtapiają się w ludzkie społeczeństwa, starając się użyć nadnaturalnych zdolności do poszerzania swojej władzy, wykorzystując je do intryg i manipulacji. Nie zdradzają się ze swą prawdziwą naturą, krew piją dyskretnie – a nocną aktywność tłumaczą chorobą lub narzuconym sobie tabu. Są też wśród wampirów odszczepieńcy, którzy po dłuższym lub krótszym okresie fascynacji nową naturą, odrzucają ją, brzydzą się nią

i traktują swój dar jak najczarniejsze przekleństwo. Zbyt szanują ludzkie życie, aby móc je odbierać, brzydzą się piciem krwi. Czasem w końcu przełamują się i wracają na Ścieżkę Mroku, częściej jednak uciekają od świata do klasztorów (tak, naprawdę!), pustelni, ruin – lub nawet zostają łowcami swych krewniaków. Jeśli oczywiście nie zdecydują się wcześniej popełnić samobójstwo...

Nie, nie odchodź jeszcze, moja piękna. To, co usłyszałaś, to zaledwie drobina wiedzy, jaką posiadasz powinnaś, aby przetrwać w tym złym, starym świecie. Zanim rozpoczniesz swój samodzielny byt Nieumarłej, czeka cię jeszcze długa nauka. Warto jednak poczekać. Krew jest słodka, wyostzone zmysły czynią cię niemal równą bogom, a wieczne życie pozwoli zrobić wiele rzeczy, które zwykłym śmiertelnikom nigdy nie będą dostępne. Wieczne życie... Możliwe, iż po eonach samotności, gdy ujrzysz jak ci, których znałaś, kolejno starzeją się, umierają i rozsypują w proch, kiedy będziesz świadkiem rozkwitu i upadku imperiów, nagle poczujesz się zmęczona nieśmiertelnością. Być może zatęsknisz wtedy za przyjaźnią, miłością – ba, nawet zwykłym, słodko-kwaśnym smakiem jabłek... Zatęsknisz za tym, co oddałaś w zamian za dar. Wówczas, pod koniec pewnej pięknej nocy nie podążyś do kryjówki, lecz staniesz na skraju lasu, aby ujrzeć swój pierwszy po latach – i ostatni – wschód słońca...

Tak jak ja zrobię, gdy zakończę już twą naukę.

NOWE RODZAJE WAMPIRÓW (według kolejności występowania w tekście)

Prawdziwie Martwy

Budowa ciała: Zeschnięte, czasem gnijące zwłoki (sporadycznie zdarzają się jednak zwłoki nienaruszone), lysa głowa, długie paznokcie, długie, ostre zęby, mutacja (rzuć k6)

- 1 Wilcze kły
- 2 Wielkie spiczaste uszy
- 3 Olbrzymie pazury
- 4-5 Czerwone oczy
- 6 Nienaturalna opuchlizna

Charakter: Zły

Zasady specjalne: Nie potrafi zmieniać postaci, nie umie kontrolować ożywieńców. Zna tylko k4 czary *prostej magii* i 1 czar *magii wojennej*. Ma o połowę mniej *punktów magii* od zwykłego krwio pijcy (wylosowaną liczbę należy podzielić przez dwa, zaokrąglając w dół). Aby obudzić się wieczorem z letargu, wydaje tylko 5 *punktów magii*. Pozostałe zasady jak u zwykłych wampirów (WFRP, str. 250).

Sposoby zniszczenia: Zranić można go tylko bronią srebrną lub magiczną.

Jest wrażliwy na wodę święconą i symbole dobrych



bogów. Mocą powstrzymywania Prawdziwie Umarłych obdarzona jest także osina. Poza tym, zabija go słońce, osinowy kołek wbity w serce lub żelazny gwóźdź wbity w czaszkę. Jeżeli takiemu wampirowi odenie się głowę i położy w nogach, albo położy się go twarzą ku ziemi, nie może już wyjść z grobu.

Rozmnażanie: Prawdziwie Umarłymi zostają ci, którzy zmarli wskutek ataku (ataków) innego wampira tego gatunku lub zmarłe osoby, które za życia odznaczały się wyjątkowo grzesznymi czynami i niedługo przed śmiercią zostały przeklęte przez bogów lub tych, których skrzywdziły.

Późno Zrodzony

Budowa ciała: Na pierwszy rzut oka wygląda jak człowiek. Jego skóra jest jednak trupiobłada, oczy nienaturalnie błyszczące, paznokcie i włosy odrobinę za długie (tak jak u świeżego trupa). Nie ma przesadnie wielkich kłów, są one tylko trochę większe niż u śmiertelnika.

Charakter: Zły

Zasady specjalne: Nie potrafi zmieniać postaci ani kontrolować ożywieńców. Zna tylko k3 czary *magii wojennej* i k4 *magii prostej*. Ma o połowę mniej punktów *magii* niż zwykły krwiopijca (wylosowaną liczbę należy podzielić przez dwa, zaokrąglając w dół). Nie potrzebuje zaproszenia, aby wejść do czyjegoś domu, nie lęka się symboli dobrych bogów oraz bieżącej i święconej wody. Aby obudzić się wieczorem z letargu, wydaje tylko 5 punktów *magii*. Pozostałe zasady tak jak u zwykłego wampira.

Sposoby zniszczenia: Ogień, światło słońca oraz magiczna lub srebrna broń. Przebicie osinowym kołkiem powoduje unieruchomienie, poza tym osina nie ma nań wpływu. Czosnek wyłącznie odstrasza, nie powoduje obrażeń (po udanym teście SW -20 wampir zdolny jest nawet do przełamania odrazy).

Rozmnażanie: Nowe wampiry tworzone są w starodawny, tradycyjny sposób (oddanie swej krwi Rodzicowi w Ciemności, potem wypicie kilku kropli z jego żył).



Żywy

Budowa ciała: Wygląda jak zwykły człowiek, jedynie jego kły są odrobinę za długie.

Charakter: Neutralny

Zasady specjalne: Razi go światło słońca (jednak nie zabija, ani nie rani), nie odbija się w lustrze, nie potrafi kontrolować ożywieńców ani zmieniać postaci. Znak tylko k4 czary *magii wojennej* i k3 *magii prostej*. Ma o połowę mniej punktów *magii* niż zwykły krwiopijca (wylosowaną liczbę należy podzielić przez dwa, zaokrąglając w dół). Nie szkodzi mu czosnek, bieżąca i święcona woda, symbole dobrych bogów. Nie potrzebuje zaproszenia, by wejść do czyjegoś domu, nie zapada w letarg na czas dnia. Pozostałe zasady jak u zwykłego wampira.

Sposoby zniszczenia: Zabójczy dlań jest ogień oraz srebrna i magiczna broń. Przebicie osinowym kołkiem powoduje jedynie unieruchomienie. Niektórych przedstawicieli tej rasy powstrzymuje także drewno głogu.

Rozmnażanie: W Żywego zmienia się tak jak w zwykłego wampira, przez Mroczny Pocałunek. Różnica tkwi w wielkiej emocjonalnej więzi łączącej przyszłego Nieumarłego z jego rodzicem, olbrzymim uczuciu, które jest wstanie choć częściowo przełamać zły czar wampiryzmu. Dlatego, jeśli Żywy podaruje Mroczny Dar komuś, z kim nie jest mocno związany (osoba ta nie jest jego ukochanym, bliskim krewnym etc.), jego Dziecko w Ciemności stanie się jedynie Późno Zrodzonym.

Charakterystyki wampirów

Prawdziwie martwy

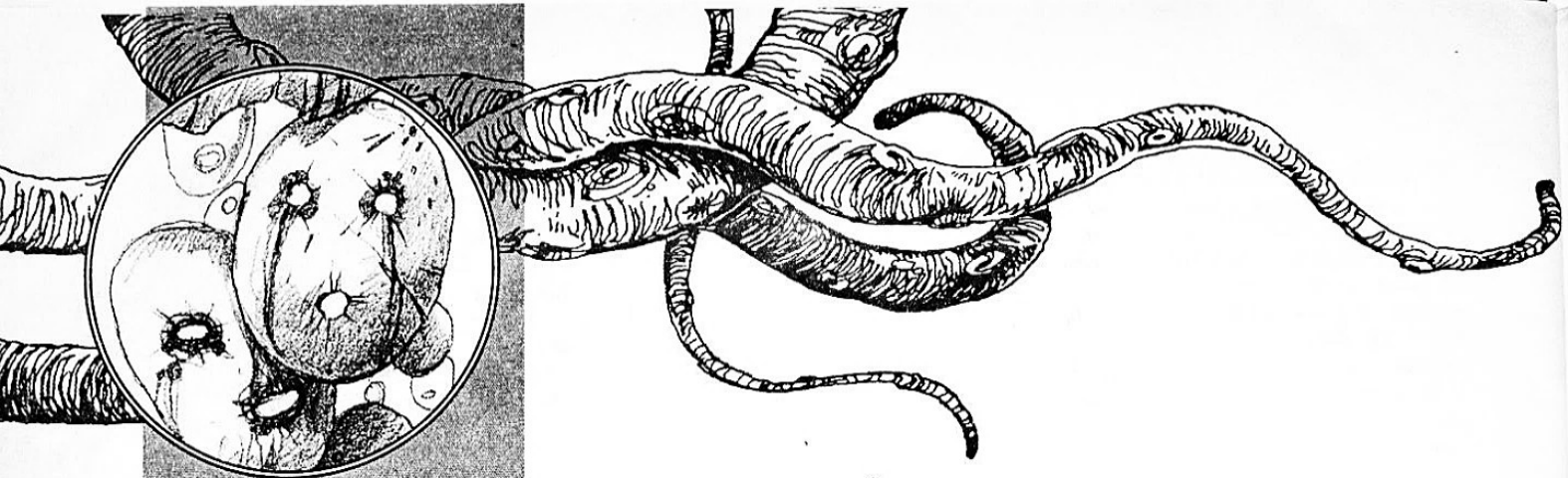
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30		+3	+3	+10	+20	+3	+15			+20	+20	+20

Późno zrodzony

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+30	+20	+3	+3	+10	+25	+3	+20	+20	+10	+20	+20	

Żywy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10	+30		+3	+3	+15	+30	+3	+20	+20		+20	+20	



SKRÓT DO R'LYEH

Miłosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Pomnę dzień, kiedy to po raz pierwszy moje zbłąkane wśród barwnych półek księgarskich spojrzenie zatrzymało się na lśniącej okładce, opatrzonej wyrazistym napisem „Call of Cthulhu”. Pomnę również chwilę, kiedy parę lat później dotarły do mnie nieśmiało wzmianki o tym, że „CoC” pojawi się w języku polskim. A gdy się wreszcie pojawiło, pomnę minę swojej świnki-skarbonki, która, bezlitośnie wybebeszona, stała się kolejną ofiarą złożoną Wielkiemu Przedwiecznemu. Jej brzęczące wnętrzości udobruchały kapłana świątyni, zwanej przez laików „księgarnią”, i ofiarował mi on przełożoną na rodzimy język podstawkę do (teraz już) „Zewu Cthulhu”.

Dzisiaj polskiemu światkowi RPG minęło już pierwsze zachłyśnięcie się systemem. Ci, którym „ZC” do gustu nie przypadł, zarzucili go na rzecz innych, być może ich zdaniem równie niesamowitych, a ukazujących się w naszym kraju gier. Jeżeli zaś czytasz ten artykuł, mniemam, iż samodzielne podróżowanie po rzeczywistości obnażonej ze swych bluźnierczych tajemnic przez wnikliwy umysł H.P. Lovecrafta jest dla Ciebie zajęciem co najmniej wartym uwagi.

Witamy zatem w klubie. Ogromne ilości świec wypaliliście już zapewne na sesjach „Zewu Cthulhu”, a wielu początkują-

cych strażników stało się „Keeperami” z prawdziwego zdarzenia, czyniąc tym samym pole do stworzenia „Skrótu do R'lyeh”, czyli miejsca dla tych, którzy mają jako takie pojęcie o „ZC” i niejeden stół lub dywan zaplamili już woskiem w czasie gry.

Kącik ów z technicznej strony podchodził będzie do ogólnie pojętego problemu: jak straszyć, żeby przestraszyć? oraz wielu pobocznych kwestii związanych z przewspianym systemem „Zew Cthulhu”. A jest o czym pisać! Spróbujemy zatem raczyć Was planami firmy Chaosium dotyczącymi „ZC”, zaznajomić z dodatkami już wydanymi oraz nowymi. Wyjdziemy też chętnie naprzeciw Waszemu oczekiwaniu – piszcie do nas! Ogólnie zaś chodzi o to, by znaleźć się nie tylko w świecie „ZC” – o to zadbał wszak Mistrz Lovecraft w swoich opowiadaniach, ale poczuć smak systemu i... oczywiście z chłodną precyzją powiązać oba aspekty, częstując tą wybuchową mieszanką swoich Badaczy.

A teraz do dzieła.

Wiele stron zapisano o tym, jak pisać przygodę do „ZC”, straszyć, karać, zabijać Badaczy itd., etc. Zajmiemy się dziś przeto elementem jak dotąd zupełnie pomijanym, a bez wątpienia najważniejszym w każdej sesji role playing – osobą mistrza gry. O, przepraszam, Strażnika.

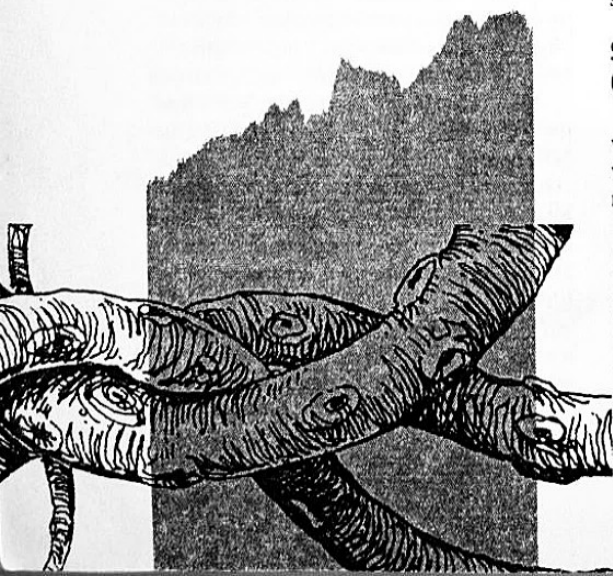
SIEDM PRAWD GŁÓWNYCH (JAK STRAŻNIK ZE STRAŻNIKIEM)

Kiepski Strażnik jest w stanie bez większego wysiłku spaprać najlepszą nawet przygodę, a i odwrotnie – dobry wyniesie na piedestał przygodę zupełnie kiepskiuchną. Od jego zaangażowania zależy powodzenie sesji. Śmiem dlatego twierdzić, że prawie wszystkie słabe sesje to efekt mizernego i opieszałego przygotowania Strażnika, kierującego się błędnym przeświadczeniem o swojej przewadze nad graczami.

Już na wstępie obalę pierwszy mit i zasugeruję nową zasadę (dobrzy Strażnicy dochodzą do niej podświadomie, uwaga więc na „jajko Kolumba”!): *to nie Badacze mają być wdzięczni Tobie za przeprowadzoną sesję, ale Ty Badaczom za to, że chcą z Tobą grać!* Jeżeli podejdziesz do pisania przygody, a potem do jej prowadzenia z pozycji sługi, nie pana, w logicznym tego następstwie będziesz chciał zrobić wszystko, żeby swoich graczy zabić najlepiej jak potrafisz – nawet kosztem swojego czasu i komfortu psychicznego. Będzie to przede wszystkim rozrywka dla nich, a pośrednio wielka korzyść dla Ciebie – o tym za chwilę. Takie „ukorzenie się” przed drużyną pomoże Ci również zachować samodyscyplinę, kiedy zmęczony będziesz chciał sobie pofolgować na którymś z etapów przygotowywania przygody [patrz pkt. 2. poniżej]. UWAGA: Idea jest dobra, dopóki nie ujawnisz jej Badaczom – wtedy zaraz wleżą Ci na głowę! Zachowaj to jako swoją słodką tajemnicę i czytaj dalej.

By świadomie podejść do „profesji” Strażnika, należy uzmysłowić sobie kilka (na pozór trywialnych) faktów.

- 1) *Badacze poświęcają swój czas, by zapoznać się z ciekawą, wymyśloną przez Strażnika intrygą i stawić jej czoło.*
- 2) *Strażnik poświęca swój czas, żeby:*
 - wkuć zasady systemu;
 - wymyślić przygodę;
 - pogrzebać w literaturze;
 - spisać przygodę;
 - przygotować rekwizyty;
 - nauczyć się przygody;
 - poprowadzić przygodę.
- 3) *Badacze od 60 do 90% czasu sesji wpatrują się w Strażnika. On odgrywa BN-ów, gestykuluje... Strażnik jest do oglądania.*
- 4) *Tyleż samo czasu co powyżej poświęcają Badacze, by wsłuchiwać*



się we wszystko, co powie Strażnik. Liczą bowiem na to, że uwaga skupiona na nim zaprocentuje większą liczbą zapamiętanych szczegółów oraz pomoże lepiej wyobrazić sobie i zrozumieć zaistniałą sytuację.

5) Strażnik wie wszystko. (Nie trzeba chyba tłumaczyć).

6) Strażnik może wszystko. (Jak wyżej.)

7) (czyli sekretne panaceum każdego Strażnika).

Teraz wskakujemy w detale.

MÓJ BADACZ, MÓJ PAN

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że przedstawiona parę akapitów wyżej idea jest fałszywa. Przecież jasno widać, że to Strażnik wkłada więcej pracy w przygotowanie sesji! Więcej się bidulek narobi, narkryczy... I co, to Badacze są ważniejsi? Mój argument jest zaś prosty i wzięty żywcem z dnia codziennego: choćbyś szczeł, nie przekonasz swoich kumpli „po fachu”, że jesteś Super Ekstra Bombowym Strażnikiem, jeśli drużyna po sesji z Tobą parę razy publicznie, od niechcenia kwęknie, że prowadziłeś przeciętnie, bez ikry, lub, o zgrozo, bez nastroju. Drużyna jest jedynym i ostatecznym jury. Sam plakietki sobie nie przypniesz, a renoma rośnie tylko dzięki zadowolonym (czytaj: przerażonym, zafascynowanym nastrojem, żądnym więcej itd.) Badaczom. „Począta graczy” jest najbardziej bezlitosnym narzędziem destrukcji poczucia pewności siebie każdego Strażnika i działa przerażająco skutecznie.

Uzmysłowić sobie też należy, że priorytetem każdego Strażnika jest zabawienie Badaczy, a w drugiej kolejności także i siebie (mamy chyba z tego radochę, nie?). Jeżeli jednak po sesji drużyna kręci nosem na jakiś fragment przygody, coś wydaje się jej przesadzone, nie dopracowane, nie pasuje do reszty – zastanów się, czy gracze nie mają racji. Nie próbuj wmawiać sobie, że Twój talent nie dopuściłby żadnego błędu podczas pisania przygody i wystarczy poczekać na drużynę, która to doceni, choćby była to 1548 drużyna odgrywająca ten modul. Wielokrotnie widuje się na konwentach Strażników z notesami pełnymi scenariuszy własnego pomysłu. Każda strona jest tam wykalfigrafowana, czyściutka, jakby miała służyć jeszcze wnukom i prawnukom. Żadnych skreśleń czy poprawek – wszystko było za pierwszym razem trafione w sedno. Czy rzeczywiście możliwe jest, by na podstawie samych teoretycznych rozważań spisać dobrą przygodę?

Z drugiej jednak strony, nie poddawaj się bezwzględnie krytyce drużyny. Przyjmuj ją do wiadomości i analizuj spokojnie w domu, wybierając najczęściej powtarzające się „kręcenia nosem”.

Teraz ostatni argument dotyczący powyższego tematu, który mógłby paść z Waszej strony. Sam go sobie, na zgubę,

wymyśliłem, ale staram się postawić w sytuacji czytelnika tego artykułu. Zresztą prędzej czy później doszłobyście do tego.

– Wszystko to ładnie wygląda na kartce. Siedzisz sobie przed komputerkiem i filozofujesz. A do mnie przyjdzie grupa i mimo najwyższego, jak go sobie nazywasz, „ukorzenia się przed drużyną” z mojej strony, zaczniesz ni stąd, ni zowąd robić głupie dowcipy i słać prymitywne teksty pod adresem moich opisów straszliwych budowl i potworów, psując tym samym miernie plecioną atmosferę grozy. Nie mam nerwów ze stali, a oni włożą mi na głowę. Co ja mam wtedy zrobić? Ciągle być „sługą”? Przecież ja tę przygodę pisałem, kurka wodna, przez tydzień – a teraz jakaś banda mi to spapra!

Zabij ich wszystkich! – ciśnie się na usta. Ale w ten sposób uprościlibyśmy dyskusję. Prawda zaś jest straszna, bo zgodnie z naszą cichą ideą, to Twoja wina, że Badacze nie za dobrze się bawią. Zastanów się, czego zabrakło w Twojej przygodzie i dlaczego drużyna ma problem ze skupieniem się na jej treści.

Z jakiej zaś przyczyny w takich przypadkach niemethodyczne są tak zwane „przestrogi”? (Dajmy na to – Nagle, opodał was, z jasnego nieba spada wielka cegła i wbija się na metr w ziemię. Widnieje na niej napis – Pierwsze ostrzeżenie Strażnika!) Przestrogi złe są dlatego, że, najogólniej mówiąc, przymuszają drużynę do gry na Twój sposób: graj, jak JA ci każe, albo zginiesz!

A wracając do onego strasznego zjawiska, kiedy Badacze śmieją się z Ciebie, zamiast bać się – zapraszam do dalszej lektury.

ZWIERCIADŁKO POWIEDZ PRZECIE, KTÓRY STRAŻNIK JEST NAJLEPSZY W ŚWIECIE

Stereotypowo Badacz odgrywa tylko jedną postać w danej sesji. Nawet jeśli jest ich więcej (bo i tak się zdarza), ich liczba nie przebieje liczby BNów, jaką odegrać musi Strażnik. A zdarza się mieć do czynienia ze Strażnikami, którzy przez całą długość sesji prezentują twarz pokerzysty i z monotonią godną turkotu pociągu relacji Szczecin – Kraków odklepują treść przygody. Dobry Strażnik to dobry aktor, a, wiercie mi, gracze potrafią to docenić.

Zdolności aktorskie, pośród wielu zalet mają dwie najcenniejsze, do których sprowadza się cała reszta: znacznie urozmaicając grę i wyręczając spracowane gardło. Ufny w wyrazistość swej twarzy Strażnik, może niewralgicznie momenty przygody uzależniać od tego, jak zagra daną postać, nie zaś od tego, co Badacze znajdą w bibliotece czy wycisną torturami z Bogu ducha winnej staruszki.

Przykładzik celem rozjaśnienia: Badacze przychodzą do dozorczy domu, na którego podwórku dokonano tajemniczego morderstwa. Starszy ów mężczyzna

widział dziwne ślady w piaskownicy, ale zataił to przed policją, bo trzyma pod piaskiem zakopane butelki z dżinem – wiadomo, prohibicja. (Wiem – naiv, ale nie o to przecież chodzi...) Jeśli gracze zauważą, że dozorca ich oszukuje, pójdą właściwym tropem, jeśli nie – nie mają szans na ukończenie przygody. Pada najprostsze do przewidzenia pytanie:

– Czy owego pamiętnego wieczora widział pan coś niezwykłego?

– Nie – odpowiada cię. – Wszystko było jak zwykle.

O ile ciekawiej, a zwłaszcza, co nas interesuje, profesjonalniej, wygląda kontynuacja tej sceny, kiedy to gracze z niedowierzaniem patrzą Ciebie i wnioskując z tego, co w śnie robisz ze swoją twarzą, szcżą między sobą:

– Patrz! Chyba coś kręci. Ta nuta niepewności w jego głosie. Widzisz, jak teraz nerwowo mruga oczyma. Pewnie, że kręci!

Dla porównania, można to i kończyć tak:

Strażnik (beznamiętnie): Rzućcie sobie na znajomość psychologii. Wyszło? Dobrze... Widzicie, że ten facet coś kręci.

Błę, fuj, pfe. Strażnik robi sobie „z górki”, koniec i kropka.

I znowu dochodzą mnie Wasze, słuszne poniekąd, okrzyki niezadowolienia.

– Nie filozofuj, tylko powiedz, jak sobie trenować taki masaż twarzy!

No właśnie. Podstawowym urządzeniem treningowym, znajdującym się w każdym domu, jest lustro. Zwykle, co rano, odpowiada nam na pytanie, kto jest najpiękniejszy na świecie, lecz teraz przerazi się swoją nową funkcją. W celu treningu należy stanąć przed takim ćwiczebnym zwierciadłem (im większe, tym lepsze) i na początek rozruszać wszystkie możliwe do rozruszania mięśnie twarzy, testując przy okazji posiadany arsenał min. Ma to na celu uświadomienie sobie, jak się wygląda robiąc daną minę. Kiedy masz już jako takie pojęcie o własnych możliwościach, sprawdź, czy przypadkiem to, co umiesz, na coś się przyda i ewentualnie zapamiętaj.

Po rozgrzewce następuje główna część treningu. Modelujemy miny i gesty oznaczające podstawowe odczucia, np.: strach, zdziwienie, smutek, radość. Najlepiej po kilka zestawów (gest + mina) do każdego. Wiadomo, że inaczej zaśmiejesz się spłonięta panna, a inaczej emerytowany redaktor roleplayowego czasopisma, dorabiający w szatni domu uciech – bierzcie to pod uwagę i pod tym kątem segregujcie swoje wyczyny. Należy mieć spory zapas



grymasów i wygibasów do każdego nastroju. W czasie sesji nie ma już czasu na testowanie – prawie wszystko trzeba improwizować i dobierać z pamięci.

Ruszymy dalej (cały czas zapamiętując, jak wyglądamy): gniew, furia, przerażenie, szaleństwo, niedowierzanie (w tym najtrudniejsze: mina kobiety, która dowiaduje się, że jej syn lub mąż właśnie został zamordowany). Sztuka, by zachować wyrazistość angażując jak najmniejszą ilość mięśni twarzy, by nie przedobrzyć i nie odstawić karykatury. Trenowane miny powinny być w miarę możliwości dyskretne, bo takie są najtrudniejsze. Jeśli opanujesz te, reszta przyjdzie z łatwością.

Jak sobie robić „klasówki” z powyższych ćwiczeń? Odwracamy się tyłem do lustra, wymyślamy jakąś sytuację, robimy odpowiednią minę z pamięci, znów odwracamy się o 180 stopni (przodem do zwierciadła) i sprawdzamy teraz, jak wyszło.

Końcową fazą treningu jest łączenie min w jeden ciąg lub przeplatankę. Mam taką swoją ulubioną przeplatankę i nie odmówię sobie przyjemności podania jej tutaj dla przykładu.

Wyobraźcie sobie zatem jakiegoś przepełnionego żądzą krwi i zemsty potwora – dajmy na to jednego z Ogarów Tyndala (które, nawiasem mówiąc, powinno się tłumaczyć jako Ogary z Tindalos [oryg. Hounds of Tindalos], bo Tindalos to nazwa miasta, z którego pochodzą owe „istotki”). Mamy więc takiego Ogara, który przeżył czasoprzestrzeń podręcznikowych 3 000 000 000 lat, żeby schrupać naszych kochanych graczy.

I nagle pada zakłęcie, które zaczyna powoli, mozolnie pozbawiać go mocy. Psina słabnie, czuje, że cały jej wysiłek był bezużyteczny, bo Badacze uważnie

sluchali wskazówek Strażnika i odkryli, że jest zakłęcie, które odbierze moc Ogarowi (założmy). Wyraz pyska takiego kornającego monstrum musi wyglądać niesamowicie. Próbuje ono do końca walczyć, więc obnaża zęby i plując wściekle śluzem, już ma skoczyć w stronę Badaczy, kiedy nagle chwytą je słabość. Mruży oczy, wargi opadają na lśniące kły, a całe ciało chyli się delikatnie ku ziemi. Cichy pomruk dobywa się z gardzieli, by nagle kolejnym rzutem rozpaczy zamienić się w potworny ryk! I znów wydaje się, że sprężone mięśnie wypuszczają tę maszynę do zabijania w kierunku stłoczonej w przeciwnym kącie pokoju grupki Odkrywców Tajemnic. Ale Ogar w ostatnim momencie słabnie. Lekko przysiadł i zaczyna się czołgać w kierunku swych niedoszłych ofiar. Piszczy na przemian i warczy. Wreszcie podrywa się do góry – Badacze myślą, że skądś nagle otrzymał ładunek energii. Wtedy jego ciało zaczyna znikać pośród kłębow dymu. Ogar nagle odzyskuje siły. Walczy z obezwładniającą go nicością, chce, zanim odejdzie, ukarać swych oprawców; rzuca się w przód – Badacze zamierają – lecz nagle opada bezwładnie. A kiedy jego pysk znika w białej chmurze, wydaje z siebie ostatnie warknięcie, znaczące w wolnym tłumaczeniu – *Jeszcze z wami nie skończyłem!*

Naśladowanie tego rodzaju sytuacji polega mniej więcej na przedstawianiu na przemian zwierzęcego gniewu i przypływających fal słabości – przy czym ogólna tendencja ma się ku coraz większemu osłabieniu. Jak już wspomniałem, to moja ukochana przeplatanka, będąca też „przedsesijną” rozgrzewką. Idę sobie zawsze przed grą do lustra i kręcę taką przeplatkę w ramach treningu – jak wyjdzie, wiem, że jestem w formie.

Dobłą porą na codzienne ćwiczenie min jest czas mycia zębów. I tak trzeba zęby wyszczerzać, a jeszcze na dodatek ma się sugestywnie okapującą pianę na ustach – aż się prosi, żeby potrenować.

Kolejną propozycją, suchej tym razem, zaprawa jest teatr. Do wyboru: telewizyjny (w każdy poniedziałek) lub osobista wizyta (np. z dziewczyną, która wciąż powtarza Ci, że albo ona, albo RPG – Ty zaś sprytnie łączysz jedno z drugim i zapraszasz ją do teatru w cichym celu samoedukacji roleplayowej). Można tam znaleźć wiele pomysłów na głównych BNów przygody, ludzi o charakterystycznych gestach i mimice twarzy, a wreszcie popatrzeć, jakie miny i gesty robią aktorzy. Od razu odpowiem: w kwestii nauki min – film to nie to samo co spektakl teatralny.

Swego czasu prowadziłem przygodę (mam nadzieję, że niedługo ukaże się ona w MiM),

w której to, krótko mówiąc, jeden z graczy opacznie zrozumiał moje wskazówki i wepchnął łapki oraz główkę tam, gdzie nie trzeba. Wyjął to wszystko z powrotem, ale okazało się, że brak mu już dłoni, a cała głowa i ręce do łokci obdarły się ze skóry. Pozrywane naczynia sugerowały, że tylko rychła pomoc lekarska może ocalić mu życie. Gracz był tak zdziwiony wyrządzoną mu pod koniec przygody krzywdą, że zaniemówił. Rzucałem po cichu na jego poczytalność i pokazałem reszcie, jak zareagował. Klęknąłem w tym celu na podłodze i szlochając wystawiłem krótki przegląd wcześniej przetrenowanych min, wytykając przy tym w stronę graczy kikuty rąk i obrazowo opisując, jak to krew tryska na boki.

Jeden z Badaczy, siedzący najbliżej, patrzył na mnie przez chwilę, po czym wstał mówiąc: – *Dobra, pomagam mu! Tylko, proszę cię, nie rób więcej takiej miny!* i zaczął wykonywać gesty naśladujące nawijanie bandaża. Ja zaś nie przestawałem lamentować. Po kilku ruchach rozejrzałem się po milczących kolegach (a drużyna, dodać trzeba, była wyśmienita) i rzekł do pacjenta: – *Nie patrz tak na mnie! Nie, chłopaki, ja nie mogę* – po czym „wyciągnął pistolet” i „zastrzelił” nieszczęsnego kalekę. Powiedział mi później, że zrobił to z litości, niemal odruchowo, że nie myślał, iż zabije koledze postać na końcu przygody, że to było silniejsze od niego, że po prostu zbyt dobrze zdawał sobie sprawę, jak tamten cierpi, by móc pozwolić mu powoli umierać.

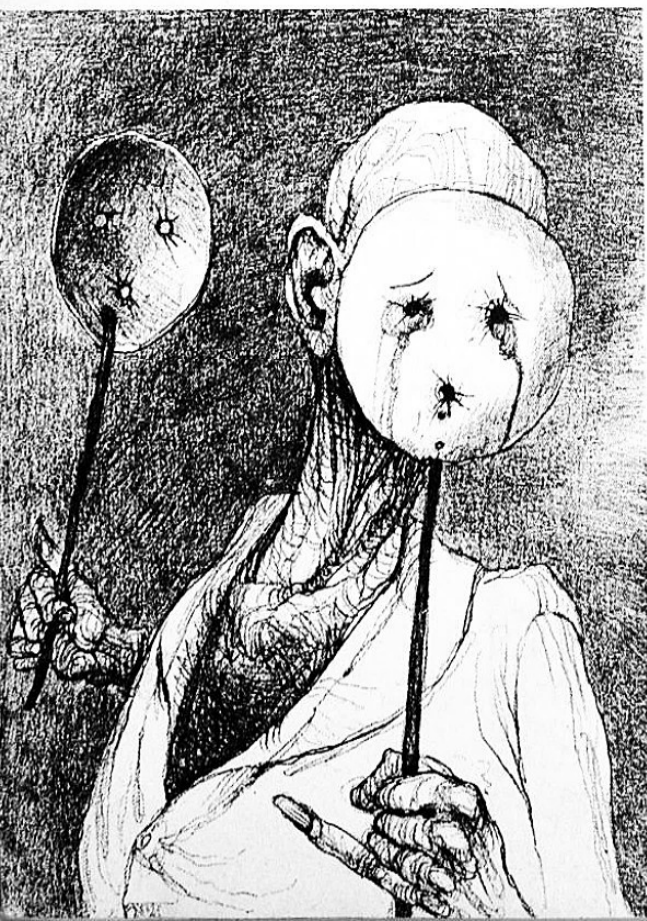
Najgorsze jest jednak to, iż Badacze nie tylko obserwują Strażnika, ale też go słuchają. O tym, jak nauczyć się ładnie mówić i być słuchanym, w dalszych rozważaniach za miesiąc.

Tymczasem mam do was prośbę. Pewnie przeglądaliście już podstawkę nie raz i macie swoje ulubione koszmary z bestiarusza. Stwórzmy zatem jednorazowe wybory prezydenckie na Bestię przez duże „B” – którą kochacie ze względu na wygląd bądź zdolności i chcielibyście, by stała się głową państwa (mogą być też kandydaci zbiorowi; np. Insekty z Shaggai). Czekam również na hasła wyborcze! Umówmy się, że pula kandydatów do stołka prezydenckiego zawiera się w podręcznikowym bestiaruszu i tylko na tych głosujemy. Urny zamyka się miesiąc po ukazaniu się niniejszego numeru MiM.

Jak zapewne wiecie, firma Chaosium promuje Wielką Partię i Cthulhu na prezydenta. – Dłaczego zadowalać się mniejszym złem, kiedy możesz mieć największe! Kto będzie prezydentem u nas?

Czekamy na listy z dopiskiem „Skrót do R lyeh” i typem Waszego idola. Może uda mi się wyludzić jakieś nagrody i spośród autorów najciekawszych hasel wyborczych wylosujemy szczęśliwców.

Niech gwiazdy będą w Porządku!



K R U K

p i s m o p o ś w i ę c o n e g r o z i e



LOVECRAFT
POE
BIERCE
LE FAUN
JAMES
„ZEW CTHULHU”
„WILKOŁAK :
APOKALIPSA”
„KULT”
„CZAS SZATANA”
„METALLICA”
i wiele, wiele innych.

To wszystko znajdziecie w dwóch
pierwszych numerach!



CZARNA KSIĄŻECZKA

Łukasz M. Pogoda

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Mark był tak uprzejmy, że pozwolił mi przyjechać na kilka dni do jego domku pod miastem. Ustaliliśmy z nim, że przyjadę w najbliższy piątek i tak też się stało. Do domku Marka dotarłem pod wieczór, a wkrótce po kolacji oboje, zmęczeni trudami dnia, postanowiliśmy udać się na spoczynek. Jednak gdy już się położyłem, odechciało mi się spać. Nie mogąc zasnąć długo wierciłem się pod kołdrą, przewracając z boku na bok. W końcu, poirytowany, usiadłem na łóżku.

Popatrzyłem bezmyślnie na stojące przy sąsiedniej ścianie staroświeckie biurko, które oświetlał blask księżycy w pełni. Po chwili, pchnięty jakimś impulsem wstałem i podszedłem do niego. W zamku jednej z szufladek tkwił klucz, a ona sama była częściowo wysunięta. Pociągnąłem ją do siebie. Na jej dnie leżał tylko niewielki, czarny notes. Sięgnąłem po niego.

Poczułem się jak nastolatek podglądający swoje koleżanki pod prysznicami. Spojrzałem przez ramię za siebie, na zamknięte drzwi. Po chwili wahania powoli rozchyliłem wytarte okładki. Grzbiet książeczki cicho zatrzeszczał, a w powietrzu rozszedł się zapach starego papieru i kurzu.

Czytaliście artykuł o tworzeniu i używaniu ksiąg wiedzy tajemnej? Podobało się wam? Jeśli wasze odpowiedzi są twierdzące, to czeka was teraz małe pranie mózgu.

Wyobraźcie sobie, że w wasze ręce dostała się kopia jakiejś znanej księgi o Mitach. Założmy nawet, że znacie język w którym ją zapisano. Przygotowujecie sobie kubek herbaty lub innego smacznego napoju, obok stawiacie słone paluszki

i rozpoczynacie pasjonującą lekturę. Jaki efekt? Żaden. Co najwyżej, znużeni belkotem pokrywającym wyblakłe strony, zasnąłicie.

Dlaczego?

Dlaczego informacje zawarte w przeczytanym bluźnierczym dziele nie rzuciły się wam na mózg? Dlaczego nie zaczęło ogarniać was szaleństwo? Przecież, wedle zasad, tracie Poczytalność!

Nader swobodnie traktując zasady dotyczące ksiąg o Mitach możemy powiedzieć, że każde przeczytane zdanie powinno nieomal wypalić swój ślad w waszym umyśle. Przeczytajcie: „Przedwieczni byli, Przedwieczni są i Przedwieczni będą. Nie w przestrzeniach nam znanych, ale pomiędzy nimi. Oni kroczą cisi i pierwotni, bez żadnego wymiaru i dla nas niewidoczni”.

W tym momencie powinniście doznać iluminacji. Powinniście uświadomić sobie coś przerażającego i porażającego zarazem. Powinniście te słowa, wciąż kołaczące się w waszym umyśle, odczuć niczym cież wbiły w ciało. Powinno tak się stać, gdyż jest to cząstka Mitów. Okruch przerażającej wiedzy o prawdziwej istocie kosmosu.

Popatrzylibyście teraz na mnie okrągłymi ze zdziwienia oczyma. Nic się przecież nie stało. Zatem dlaczego mózgi Badaczy mają pod wpływem takiej literatury zamieniać się w jogurt? Może powyższa próbka była za krótka? Podejrzewam, że gdybyście nawet przeczytali tekst o mitach długości tego artykułu, to nie doznalibyście żadnego oświecenia. I nie dalibyście wiary ani jednemu słowu, ale na pewno parę razy byście ziewnęli.

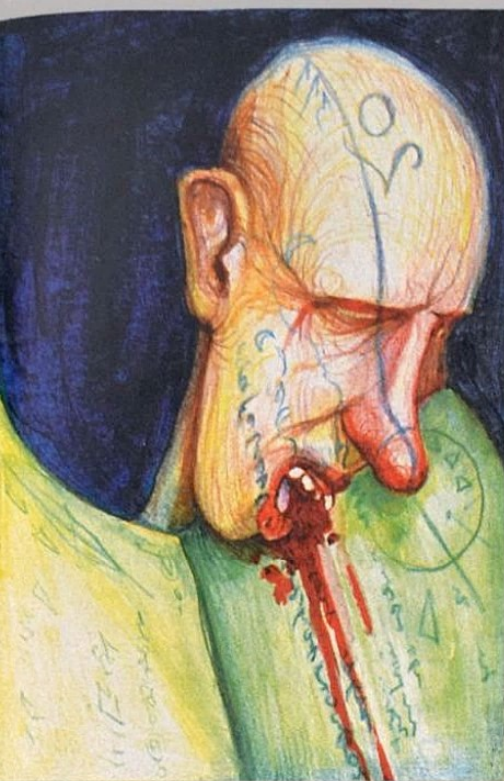
Możemy powiedzieć, że przyczyną takiego stanu rzeczy jest fikcyjność powyższego tematu, choć to akurat jest sporne twierdzenie. (Powyższy fragment nie jest mego autorstwa, zacytowałem bowiem w jakiejś mierze „prawdziwą” księgę Mitów, a dokładniej rzecz biorąc *Al Azif – Ye Boke Ye Arab*, czyli angielskie tłumaczenie łacińskiego przekładu *Necronomiconu* (trochę to zagmatwane). Fragment ten można znaleźć w książce *Lurker at the Threshold*, którą napisał August Derleth, fan i wydawca dzieł Lovecrafta. Może kiedyś ktoś to wyda po polsku.

Wróćmy jednak do meritum naszych rozważań. Pomyślm, może jest i tak, że mamy za mało wyobraźni, aby zrozumieć prawdziwe znaczenie właśnie przeczytanych słów i uświadomić sobie ich powagę. Lecz nam, miłośnikom gier fabularnych, wyobraźni raczej nie powinno brakować. Poza tym, gdyby utrata Poczytalności zależała od wyobraźni postaci, to nasi bohaterowie powinni tracić zmysły w dużo bardziej zróżnicowany sposób – jednych informacje zawarte w omawianych manuskryptach w ogóle nie zainteresują i w żaden sposób nie dotkną, gdy ich towarzyszy jeszcze w trakcie lektury jeszcze ogarnie szaleństwo.

Mimo wszystko, w powyższym stwierdzeniu jest sporo prawdy, ale dopóki nie zetkniemy się bezpośrednio z przejmującym chłodem międzygwiazdnej otchłani, księgi opisujące Mity pozostaną dla nas zwykłymi książkami. Pożółkłymi plikami kartek papieru (lub, co rzadsze, pergaminu), oprawionymi w mniej lub bardziej solidne okładki. Możecie je egzorcyzmować, kropić wodą święconą lub odprawiać nad nimi rozmaite sztuki magiczne bez szczególnych efektów. Jeśli chcecie, to możecie nimi nawet napalić w piecu. Dopiero gdy kosmiczny mróz zmrozi was do kości...

Wtedy zrozumiecie, że takie manuskrypty, jak *Unausprechlichen Kulten* nie kłamią. Zacznie do was docierać zawarta w nich mroczna wiedza. Pojmiecie, że słowo pisane potrafi przekazać wiele, ale niektórych rzeczy w żaden sposób nie można przelać na papier. Takich doświadczeń nikt, szalony lub przy zdrowych zmysłach, nie jest w stanie przekonywająco opisać. Normalny człowiek nie zdoła wyobrazić sobie istot rodem z Mitów, dopóki ich nie ujrzy. Dopóki nie odczuje emanującej z nich obcości. Dopóki nie zrozumie, że to prawda, ułamek przerażającej rzeczywistości.

Podejrzewam, że większość z was spokojnie przeczytałaby raport z miejsca, gdzie popełniono kilka brutalnych morderstw. Ale czy z równym spokojem zdołalibyście obejrzeć zrobione tam zdjęcia? Czy potrafilibyście niewzruszenie przyglądać się patologom prowadzącym



sekcję ofiar? Patrząc na bestialsko okaleczone ciała ofiar zrozumielibyście, że na stole mógłby leżeć ktoś z Was. Rzeczywistość wyręczyłaby waszą wyobraźnię i poczulibyście smak strachu. Otarlibyście się o prawdziwy, realny koszmarny i zaręczam, że odcisnąłby on swoje piętno na waszej delikatnej psychice.

Ktoś z was powie, że lekarze i patolodzy wykonują swoją pracę nie od dziś i nie popadają w obłęd. Oczywiście, że tak. Jednak mają oni za sobą trening i odpowiedzialnie przygotowanie, które chronią ich przed szokiem. A poza tym okrucieństwa, do których zdolny jest człowiek są niczym do czego mimowolnie zdolni są Wielcy Przedwieczni.

Piszę o tym, by uświadomić wam, że książki o Mitach są niegroźne dla laików. Dopóki nie doświadczymy Mitów na własnej skórze, dopóty jesteśmy bezpieczni. Także dlatego, że nasza wyobraźnia ma ograniczone możliwości. Z tego względu niektórzy początkujący kultysty przyzywają na ziemię istoty, nad którymi w żaden sposób nie można zapanować. Głupcy! Nie wiedzą co czynią i są zbyt mało przewidujący by pojąć na co się odważyli.

Oczywiście, wychodząc z tego założenia moglibyśmy powiedzieć, że zdjęcia lub filmy, przedstawiające istoty rodem z Mitów, będą działały na bohaterów bardziej destruktywnie. Z własnego doświadczenia wiemy, że kino i telewizja mają nie tylko ogromną siłę oddziaływania – dużo większą niż słowo pisane – ale są też bardziej dosłowne. Łatwiej przeczytać o jakichś okropnościach, niż znieść ich widok. Jednak z kina zawsze możemy wyjść, zaś zdjęcia odłożyć na półkę. Poza tym wciąż będzie gdzieś w nas ziarno zwątpienia. To wszystko będzie się nam zdawać lada iluzją, szczególnie jeśli jesteśmy miłośnikami filmowych horrorów klasy B.

Dopiero w chwili, gdy uświadomimy sobie, że to nie zabawa, ani plan filmowy,

gdy staniemy oko w oko z niebezpieczeństwem i to takim, o którym gdzieś kiedyś czytaliśmy lub słyszeliśmy uaktywni się mała bomba zegarowa w naszych umysłach. Wtedy nadejdzie godzina próby. I zaprawdę powiadam wam, stres i strach wysmażą wasze mózgi aż miło.

Z uwagi na to, prowadząc **Zew Cthulhu** należy założyć, że książki Mitów wcale nie mają tak destrukcyjnego wpływu na umysły Badaczy, jak wynika to z zasad. Przynajmniej dopóki nie zrozumieją oni, że zabawa się skończyła. Początkowa utrata Poczytalności nie powinna być zbyt duża – chociażby dlatego, że rzeczzone książki są dla początkujących raczej dość abstrakcyjną lekturą i niewiele w nich „zwyczajnej” grozy. Niektóre z omawianych dzieł mogą być co najwyżej szalenie nudne.

Sztuczne trzymanie się reguł jest po prostu bezcelowe, a efekty takiej postawy mogą być cokolwiek humorystyczne. Wyobraźcie sobie Badacza, który znajduje gdzieś notatki jakiegoś kultysty i w trakcie ich lektury popada w obłęd. Potem jego towarzysze znajdują go siedzącego w kucki na środku pokoju, gdy mamrocząc coś pod nosem i śliniąc się obficie uśmiecha się głupkowato do trzymanych w ręku zapisków. Idiotyczne. Oczywiście trochę tu demonizuję, gdyż czytanie książek jest zajęciem zajmującym dni i tygodnie, więc wszelkie szokujące informacje czytelnik przyswaja sobie stopniowo. Jednak już skoro zaczęliśmy się czepiać, to przypomnijmy sobie sformułowanie podane w opisie jakiejś książeczki – oczywiście związanej z Mitami – które mogliśmy przeczytać w jednym z poprzednich numerów niniejszego magazynu. Jak wam się podoba: „Utrata Poczytalności: 1k8 punktów (solidne informacje podane w przerażający sposób)”? Niby wszystko w porządku, ale pomyślcie tylko, że przeczytanie dziełka opatrzonego tą uwagą może nam bardziej zaszkodzić niż zobaczenie ghoula, mi-go czy innego paskudztwa z Shaggai. Inaczej rzecz biorąc, lektura tej pozycji może być dla nas ciężkim szokiem (ja już jestem zszokowany głupotą tych zasad). Analogicznie, czytanie raportu z sekcji powinno być dla nas bardziej nieprzyjemne i szokujące, niż oglądanie zwłok rozsmarowanych na jezdni przez ciężarówkę. Poza tym nawet w opowiadaniach i powieściach autorów z kręgu Lovecrafta głównym bohaterom czytającym dzieła o Mitach nie wypalają one od razu ich umysłów. Owszem, są oni niekiedy zszokowani lub zdumieni, ale nie oznacza to, że od razu nabawiają się oni ostrej manii prześladowczej lub ciężkiej paranoi.

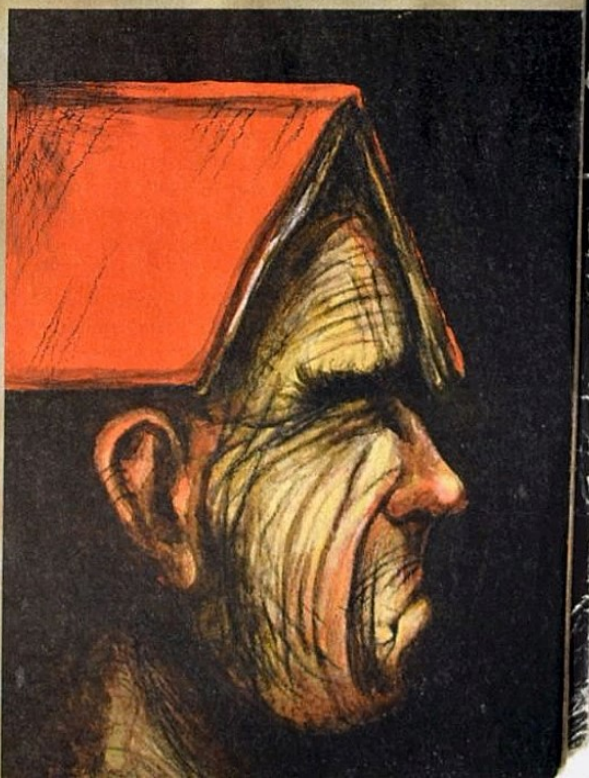
Gwoli ścisłości należy dodać, że książki o Mitach mogłyby oddziaływać w tak destruktywny sposób, ale tylko w jednym miejscu: w Krainie Snów. Tam przechodzą tego typu numery. Ale kto udaje się w głąb snów, aby czytać książki?

O Krainie Snów już kiedyś mówiliśmy, więc odłożmy na bok ten temat i zastanówmy się, jak umieszczać w swoich opowieściach dzieła związane z Mitami. Trzeba sobie z góry powiedzieć, że nie jest ważne jak wiele Poczytalności tracimy, czy też o ile podnosi się nam cecha Mity Cthulhu w trakcie lektury zakazanych ksiąg. To są tylko detale. Ważne jest to, jak takie mroczne lektury funkcjonują w naszych przygodach.

Mogą być one osiłą całej historii, mogą też odgrywać rolę epizodyczną lub zgoła poboczną. Jeśli z księgami opisującymi Mity zwiążemy wszystkie główne wątki przygody, to najpewniej przerodzi się ona w poszukiwania jakiegoś cennego tomu. Prowadzone przez Badaczy lub jakąś grupę niebezpiecznych i szalonych (o)kultystów, których Badacze powinni unieszkodliwić lub powstrzymać (pamiętajmy, że, z uwagi na przewagę wątków detektywistycznych takie lub podobne opowieści są raczej pozabawione wątków prawdziwej grozy).

W innych wypadkach Strażnicy używają ksiąg jako pretekstu, pozwalającego im rozpocząć nową historię, albo wykorzystują je do przekazywania Badaczom informacji niezbędnych do ukończenia bieżącej opowieści. Tomy odgrywające rolę poboczne zazwyczaj pozostają tylko i wyłącznie dekoracjami.

Ktoś z was może powiedzieć, że przedstawione powyżej pomysły są bardzo prozaiczne. I nie będzie to stwierdzenie pozabawione racji. Ale zazwyczaj trudno przypisać poważniejsze role nawet tak niebezpiecznym dziełom. Niebezpiecznym ze względu na swoją treść, a nie ze względu na różną, ukrytą w nich pułapkę. Choć i takie się zdarzają (patrz *Revelations of Glaaki*), książki przywołujące potwory po otwarciu ich w niewłaściwy sposób mają swoje korzenie w starym i niezbyt mądrym AD&D. Generalnie należy



KUP SWOJEJ ARMII PRAWDZIWĄ TWIERDZĘ

15.

pasuje do wszystkich systemów
bitewnych fantasy 25mm

trzy warianty dekoracyjne
wystarczy wyciąć i skleić



Adres producenta:
CNS Sp. z o.o.
ul. Marynarki Polskiej 148
80-865 Gdańsk
tel./fax (+58) 43 05 08
e-mail: cns@telbank.pl



unikają takich rozwiązań – wcale nie są one zbyt oryginalne, a poza tym nie dają Badaczom zbyt wielu szans. Jeśli już chcemy uczynić naszą przygodę ciekawą i włączyć do niej naprawdę intrygujące dzieło, to spróbujmy wykorzystać do tego księgę, której treść jest dla każdego Badacza odmienna. Każdy z nich mógłby znaleźć w niej to, czego najbardziej się boi lub to, czego najbardziej pragnie i najdłużej poszukuje. Każdy Strażnik dobrze zna swoich graczy i wykorzystując odpowiednie elementy, motywujące Badacza do działania, może zbudować doprawdy przerażającą przygodę. Byłaby to historia pełna pokus lub urojonych zagrożeń, inicjujących nawet w drużynie jakieś krótkotrwałe konflikty. Oczywiście, nie mają one śmiertelnie poróżnić naszych bohaterów, ale odrobina nieufności uczyni przygodę bardziej mroczną i paranoiczną. Pod koniec warto jednak wyjaśnić tajemnicę księgi, gdyż pozwoli to graczom odzyskać zaufanie do współtowarzyszy.

Ktoś z Was, drodzy Czytelnicy, może powiedzieć że księgi rozwalające umysły (Amerykanie nazywają je żartobliwie *Mind Blasting Tomes*) to taki smaczek gry *Zew Cthulhu*. Skoro gra opowiada o jak najbardziej fikcyjnych bóstwach i potworach, to księgi o magii i Mitach wcale nie muszą być takie zwyczajne. Nie każdemu jednak takie założenie może się podobać,

czemu wyrażę dałem powyżej.

Najprostsza i najlepsza rada mówi, że do wszystkiego należy podchodzić z głową. Zawsze starajmy się też wychodzić z założenia, że głęboka wiara w Mity lub bezpośrednia interakcja z czymkolwiek, co ma z Mitami związek, może oznaczać szaleństwo. W każdym innym wypadku informacje o Cthulhu są dla naszych umysłów nieszkodliwe, a w każdym razie mniej szkodliwe. Przynajmniej do czasu, gdy nie dotkną nas jego sny. Pamiętajmy o tym i jeszcze o wielu innych rzeczach, o których już mówiono na łamach tej kolumny i o których sobie jeszcze innym razem powiemy.

Nagle słyszę szezęk klamki za moimi plecami. Odwracam się szybko, przyciskając otwarty notatnik do piersi. W otwartych drzwiach widzę jakąś postać, ale blask światła bijącego zza jej pleców oślepią moje, przyzwyczajone do ciemności, oczy. Nie mogę dostrzec twarzy przybysza. Po chwili rusza on w moją stronę. Cofam się krok do tyłu, opierając pośladkami o krawędź biurka. Nie wiem, gdzie uciekać! Postać chwytą mnie za ramiona i zaczyna potrząsać moim ciałem. Próbuje się wyrwać, lecz palce nieznajomego zaciskają się na moich barkach niczym kleszcze. Czuje gorący oddech na swej twarzy, ale wciąż nie mogę dostrzec twarzy przybysza.

Szarpie mną coraz mocniej.

– Jeszcze śpisz?

– Cco? Już rano?

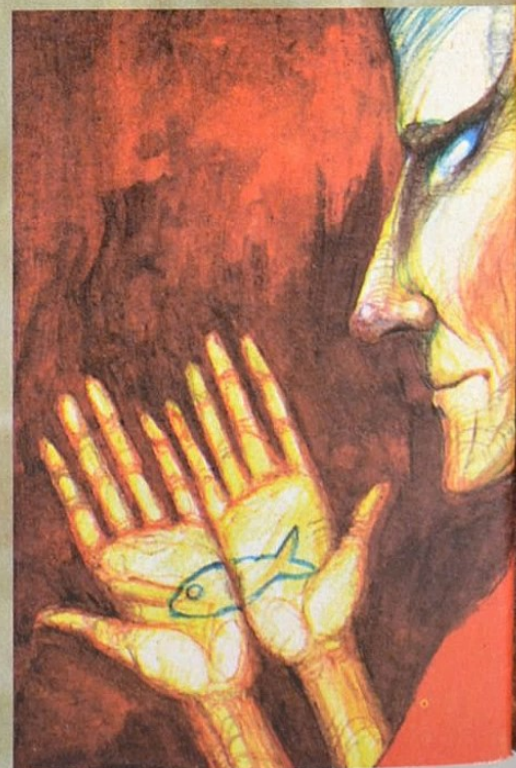
– Rano? Wstawaj, już południe! – sięga po leżącą na moim brzuchu książeczkę

– Całą noc czytałeś?

– Chyba tak... Nie wiem.

Mark spogląda z niesmakiem na okładkę – *Zew Cthulhu*. Nie szkoda ci czasu na takie głupoty?

□



STALKER

ŚWIAT

XXI wiek. Historia lądowania. Opisy artefaktów. Wszystko o skażeniu. Strefy. Mapy.

BOHATER

Kreacja dowolnego bohatera. Cechy, umiejętności, blaski i cienie przeszłości.

Czternaście przykładowych postaci.

SYSTEM

Prosta, nowoczesna mechanika. Przeprowadzanie akcji. Rozgrywanie walki.

Zastosowanie kart. Testy.

NARRACJA

Tworzenie opowieści. Porady dla prowadzącego. Rola narratora. Fabuła.

PRZYGODA

Gracze zostają wplątani w machinacje zarządzających Strefą korporacji.

KARTY

Wydarzenia — pozwalają wpływać graczom na fabułę opowieści, dając im niespotykane dotąd możliwości.

Efekty — wpływają na wynik testów.

Skażenia — uaktywniają negatywne skutki więzi ze Strefą.

NARRACYJNA GRA FABULARNA



wydawnictwo
SR

I ZOSTANIE TYLKO JEDEN...

Opis gry karcianej HIGHLANDER

W 1986 roku na ekrany kin wszedł film, który bardzo szybko stał się klasycznym obrazem fantastycznym. Wystąpili w nim, między innymi, Christopher Lambert, Sean Connery i Clancy Brown, a muzykę stworzył niezapomniany zespół Queen. Sam film zrobił takie wrażenie, że stworzono dwie następne części (nie tak wspaniałe jak ich poprzednik) oraz serial telewizyjny (o którym lepiej nie wspominać). Temat był więc na tyle popularny, że pomyślano o stworzeniu gry karcianej, które opierała by się na fabule wszystkich filmów. I tak powstał **Highlander – The Card Game**, w której wcielamy się w postacie Kurgana, Ramireza czy Connora MacLeoda i waleczymy z innymi nieśmiertelnymi o Nagrodę – cokolwiek ma ona być.

W grze wyróżnia się dziesięć rodzajów kart:

Podstawowy atak: Jest to cios mieczem w określone miejsce, np. w lewo w dół, w prawo w górę.

Blok: Umożliwia zasłonięcie się przed ciosem miecza. Podobnie jak w przypadku ataków, blokujesz tylko określone miejsca.

Uniki: Pozwalają uniknąć ciosu – po prostu schodzisz z jego linii. Tym razem sytuacja jest analogiczna do bloków, tzn. uniki chronią przed atakami w określone miejsca.

Specjalne ataki: Działają jak podstawowe ataki, z tą różnicą, że do ich przeprowadzenia potrzeba przygotowań lub umiejętności.

Wydarzenia: Pozwalają zmienić losy walki.

Sytuacje: Te karty tak, jak wydarzenia, pozwalają zmienić wynik walki, ale działają dłużej.

Miejsca: Także wpływają na losy walki, ale działają na obu graczy.

Przedmioty: Potężne bronie lub zbroje.

Przewaga: Te karty pozwalają zdobyć przewagę w trakcie walki. Same z siebie nie są zbyt silne, ale w połączeniu z innymi mogą zmienić losy starcia.

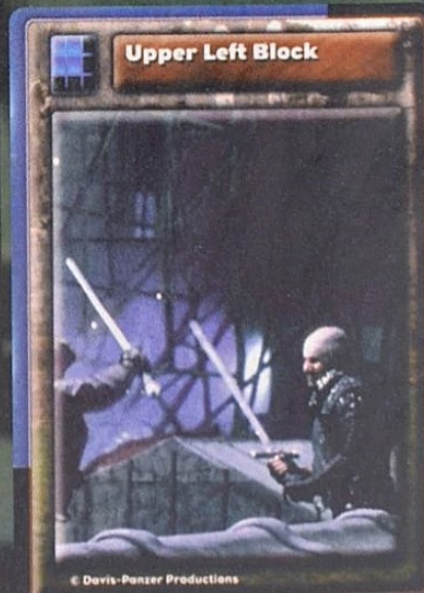
Bohaterowie: Te atuty zdarzają się niezwykle rzadko. Z jednej ich strony

tego dokonać? No cóż, bierzesz duży zamach i ciach, kładziesz na stole, na przykład, atak w lewy dolny róg. Pamiętaj jednak, że nie możesz atakować w to miejsce, które ostatnio chronił blok (byłoby to niezgodne z regułami walki na miecze). Teraz spokojnie możesz zmniejszyć swą wytrzymałość (jeżeli przeciwnik wcześniej trafił cię) i odrzucić/dobrać karty. Później następuje tura przeciwnika. Ten może najpierw obronić się przed twoim ciosem. Na przykład, korzystając z karty blokującej ataki w prawy górny róg. Uważaj, następuje riposta. Przeciwnik najpierw atakuje twój prawy bok, a później jeszcze tnie cię po lewej nodze. Po czym odrzuca/dobiera karty. Nie udaje ci się zablokować pchnięcia (nie masz żadnego bloku czy uniku, który by ci w tym pomógł!), ale za to parujesz cięcie w nogi. *Aaaa!* – krzyczysz z bólu. Nie masz już żadnego ataku, więc tylko zmniejszasz swą wytrzymałość i odrzucaasz/dobierasz karty. Itd., itp., etc...



znajduje się ilustracja przedstawiająca bohatera, z drugiej informacje o nim. Pozwalają odegrać rolę ulubionego Nieśmiertelnego, np. MacLeoda lub Kurgana.

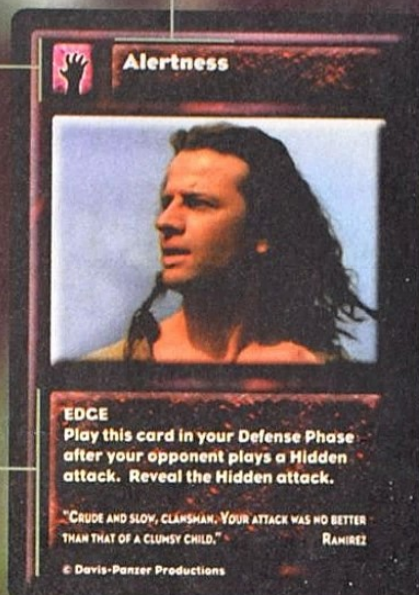
W całej rozgrywce chodzi o jedno – trzeba uciąć głowę przeciwnikowi (oczywiście nie w dosłownym sensie). A jak





Ikona
rodzaju karty

Opis



filmowej i serialowej. Różnią się one jedynie kartami, mechanika gry jest ta sama.

Na zakończenie jeszcze plotka. Wielu fanów filmu i gry z pewnością zauważyło, że na kartach nie pojawia się Sean Connery. Otóż tenże starszy pan nie zgodził się, by jego postać zdobyła atuty jakiejś głupiej gierki. Stąd też nie ma Ramireza w *Highlanderze*. Ponoć wydawca gry podał do wiadomości publicznej adres menadżera Seana, by wszyscy fani zarzucali go

listami z prośbą o zgodę. Jak na razie – bez skutku.

Automat

Highlander: Thunder Castle Games; opracowanie: Mike Sager



Na pierwszy rzut oka gra wydaje się prosta, jednak wcale tak nie jest. Istnieje duża gama możliwych zagrań (cięż i bloków). Ponadto w trakcie rozgrywki można korzystać również z innych kart i zdobywać się na wysilek. Przydatne są gardy, które pozwalają ci blokować ciosy przez więcej niż jedną turę. Możesz również zdobyć się na wysilek i (przenosząc kilka kart z tali od razu na stos kart odrzuconych) dokonać potężnego ciosu lub zablokować potężny cios. Bardzo niebezpieczne są tzw. „ukryte” ataki. W takim przypadku kładziesz atut reprezentujący atak koszulką do góry i przeciwnik musi się przed nim obronić nie wiedząc, gdzie zostanie trafiony! Istnieją również specjalne ataki, które wymagają przygotowań lub umiejętności; są bardzo niebezpieczne, ale mają również wiele ograniczeń. Ponieważ akcja gry toczy się w XX wieku, nie więc dziwnego, że walczący mogą sięgnąć po broń palną, na przykład po pistolety. Istnieje także możliwość rozbrowienia przeciwnika lub połamania jego broni. Czymże jednak byłaby gra, jeśli zabrakłoby w niej uciecia głowy? Nie martw się – masz i taką możliwość.

Gra *Highlander* należy do tych, które nudzą się gdzieś po dwudziestej rozgrywce i aby uczynić ją ciekawszą, trzeba zdobyć kilka nowych atutów. Mimo to, zapewne ma wielu zagorzałych fanów – w końcu film (jedyne pierwsze części) zrobił duże wrażenie na nas wszystkich.

Highlander został opublikowany w dwóch wersjach:



CHOKMAH

MISTRZ DEFENSYWY

Maciej Kocuj

Jednym z dziesięciu Archontów w grze karcianej **Kult** jest Chokmah, zwany Patriarchą. Posiada on kontrolę nad dwoma różami i dwoma półksiężycami. Jego specjalna umiejętność pozwala graczowi dobierać co turę do ośmiu kart na rękę. W hierarchii Wielkich Arkan zajmuje wysoką, trzecią pozycję.

Decydując się na grę Chokmahem musisz zdać sobie sprawę, że nie będziesz mógł włożyć do talii zbyt wielu bojowych wpływów i czarów. Możesz za to skonstruować swoją talię tak, że będzie ona skutecznie bronić twój Mistyczny Krzyż i znajdujące się w nim żetony ludu. Oto przykładowy zestaw Małych Arkan, składających się na talię Chokmaha:

TIPHANY REEDER x2
MARIA FEODOROWA x2
HUANG LI-PAO x2
YOSHIKO NAKAMURA x2
KARDYNAŁ GIORGIO BIOTTI x2
KARIEROWICZ x3
KSIĄDZ x3
TAKEO OSHIMA x1
STRAŻNIK x1
RYCERZ ŚWIATŁA x1
ŚLEDZCY x1
RUE DE SEVIGNE 22/24 x3
SZEŚCIAN x2
SANATORIUM x2
MIASTO UMARŁYCH x1
KATEDRA x1
BUDYNEK NAKAMURA x1
DZIEWORÓDZTWO x1
WIZJA PRAWDY x1
AGITATOR x3
SORRY x3

ROZDARTY NA CZĘŚCI x2

SZABAS x2

OSŁABIENIE x2

NIEZŁOMNOŚĆ x2

KARMA x2

UWIEZIENIE W GROBOWCU x2

SCHIZMA x2

DRŻENIE ASTAROTHA x1

POZA KONTROLĄ x1

HANDEL ŻYWYM TOWAREM x1

TELEKINEZA x1

ZARAZA x1

ZŁE ZAMIARY x1

Żeby optymalnie ułożyć talię nie wystarczy tylko dobrać karty z takimi kolorami, aby jak najłatwiej było je wyłożyć. Trzeba jeszcze zadbać o to, by można je było rozłożyć równomiernie po wszystkich Stacjach Mistycznego Krzyża. Nie można mieć w talii dziesięciu Małych Arkan, które dadzą się wyłożyć tylko na drugiej Stacji Obsady. Przecież w tym miejscu może leżeć tylko jedna karta. Pozostałe będą tylko niepotrzebnie zajmować miejsce na rękę. Z tego powodu czasem jest lepiej zrezygnować z mocniejszej karty i włożyć do talii słabszą, ale za to taką, którą da się umieścić na mniej „załoczonych” Stacjach.

Wróćmy jednak do naszego patriarchy Chokmaha i jego talii. Zastanówmy się, co decyduje o jej obronności. Przede wszystkim Sześcianny. Karty te powodują, że WB istot atakujących nasz Mistyczny Krzyż zmniejsza się o dwa. Warto dla nich zachować Stację Północną i Wschodnią. Dalej mamy całkiem niepozornego pionka snów – Karierowicza. Dysponuje on specjalną umiejętnością, dzięki której jego WB podwajana się w obronie. Daje mu to w obronie WB równą sześć. Niby nie specjalnego, ale gdy pojawi się w grze Yoshiko Nakamura, to bazowa WB naszego Karierowicza wzrośnie o trzy. Jeśli teraz ktoś go zaatakuję, jego WB będzie wynosić dwanaście! To się dopiero nazywa kariera. Warto zachować dla Yoshiko Nakamury Południową Stację Sceny, a dla Karierowiczów – Pierwszą Stację Obsady.

Mamy również w naszej talii trzech Księży. Nie mogą być oni atakowani przez inne pionki. To już coś. Dodatkowo, gdy w naszym Mistycznym Krzyżu pojawi się Maria Feodorowa, WB wszystkich Księży wzrośnie o trzy. Księży można również dołączyć do Kardynała Giorgio Biottiego. Lektor ten otrzymuje plus dwa do swojej WB za każdego dołączonego Księdza. Jeżeli mamy na naszej Scenie wystawioną Katedrę, to WB Marii Feodorowej zwiększy się o cztery. Warto dla niej zachować Czwartą Stację Obsady.

Ważną Kartą Poleceń w talii obronnej jest Szabas. Dzięki niej żaden gracz nie może atakować aż do początku naszej następnej tury. Bardzo pożyteczne są również Uwężenia w Grobowcu i Osłabienia (o podstawowym w każdej talii Sorry nie trzeba chyba wspominać).

W powyższej talii nie znalazło się zbyt wiele czarów, gdyż jest w niej tylko czterech magów. Jak wynika z mojego doświadczenia liczba czarów nie powinna przekroczyć połowy liczby znajdujących się w talii magów. Tak więc mamy tu tylko dwa czary: Dzieworódtwo i Wizję Prawdy. Również i one mogą z powodzeniem utrudnić atak naszym przeciwnikom.

Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć o Rue De Sevigne 22/24. Jest to jedno z lepszych miejsc w Kulcie, zwłaszcza dla Chokmaha. Daje ono kontrolę nad Czaszką i Okiem, a grając tą talią można je wystawić na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

Nie jest to oczywiście jedyna możliwa talia dla tego Archonta. Z całą pewnością można ułożyć dla Chokmaha wiele innych zestawów i – być może – niektóre z nich okażą się lepsze od tego. Jeśli ktoś wpadnie na jakiś dobry pomysł niech po prostu do nas napisze i prześle nam opracowane przez siebie zestawienie. A najlepiej niech dopadnie nas na którymś z komentów i spróbuje ograć.

Do przyszłego miesiąca żegna Was Maciek Kocuj i inni redakeyjni kultomaniacy. □

[illegible]

CENNİK KART

cizna będzie działała także na kolejnych czytelników. Kto wie, może w ten właśnie sposób narodziły się mity o przeklętych księgach, zabijających samym dotykaniem? Metoda ma wiele modyfikacji, gdyż można nasączyć trucizną i inne przedmioty, czego najlepszym przykładem są nierzetelne spółdzielnie mieszkaniowe, trujące swych lokatorów toksycznymi lakierami wyziewającymi z nowych parkietów.

„Proszę głęboko oddychać“

Nie można zapominać o tak wygodnym sposobie podawania trucizn, jak droga powietrzna. Spełniają ten warunek parkiety w nowych mieszkaniach, ale dla potrzeb gry działają one zbyt wolno. Tymczasem wystarczy truciznę rozpylić w powietrzu, np. przez jakiś fantastyczny odpowiednik strzykawki, który ma tę dodatkową zaletę, że jego końcówkę można wprowadzić w dziurkę od klucza i otruć osoby przebywające w zamkniętym pomieszczeniu, wcale do niego nie wchodząc. Trucizną są też gazy, nieraz tak proste jak tlenek węgla (czad). Nie wydaje się prawdopodobne, żeby w światach fantasy używano piecyków elektrycznych do ogrzewania pomieszczeń. Mała zabawa w majsterkowicza przy klasycznym piecu opalonym drewnem czy węglem, a osoba, która zaśnie w takim pomieszczeniu, już się nie obudzi. Czad ma tę właściwość, że jest cięższy od powietrza, w związku z czym układa się nisko nad ziemią. Osoba przebywająca w zaczadzonej sypialni może nie być narażona na zatrucie dopóki nie ułoży się do snu, a jej głowa znajdzie się bliżej podłogi.

Nawet najlepszym trucicielom zdarzają się wpadki i sytuacje, gdy prawo wyciąga po nich swoje długie (nie zawsze czyste) ręce. Ale nawet wtedy, gdy bohater leży związany jak baleron lub siedzi zamknięty w celi, jego sytuacja może jeszcze zmienić się na lepsze. Jest tylko jeden warunek: należy odpowiednio wcześniej dopomóc swemu szczęściu i na wszelki wypadek przygotować się na taki rozwój wypadków.

Nożyki do cięcia więzów

Wiele osób nosi opaski na czoło, nieraz wręcz nie rozstaje się z nimi. Podobnie skórzany pas wchodzi w skład ubioru większości mężczyzn. Jeśli oboje te rzeczy będą zdobione metalowymi blaszkami, nikogo to nie zdziwi, zwłaszcza gdy będą one ryte w tandetne wzorki. Żadna osoba poza właścicielem nie musi wiedzieć o tym, że kilka z takich blaszek ma krawędzie ostre niczym brzytwa. Jeśli ktoś teraz związałby bohatera sznurem, to niech będzie przygotowany na to, że po minucie lub dwóch jego ręce będą wolne: trąc więźniami o ostre krawędzie szybko je rozetnie, niezależnie od tego, czy związane dłonie będą spoczywały na brzuchu czy na plecach.

Włosy

Mężczyzna wiążący włosy w koński ogon to codzienny widok. Wygląda to

szczególnie estetycznie, gdy są one ciasno związane na długości kilkunastu centymetrów, niczym walek z kłką na końcu. Strażnicy przeszukujący jeńca nie zwrócą uwagi na fryzurę, skupiając się na stroju: o to właśnie chodzi. Wewnątrz wałka z włosów można łatwo ukryć tak potrzebne przedmioty, jak włosowa piłka do metalu, wytrych, a nawet cienkie ostrze. I nie trzeba wydawać pieniędzy na fryzjera.

Paczki żywnościowe

Jeżeli zawiodły wszystkie sposoby samodzielnego wydostania się z więzienia, trzeba liczyć na pomoc towarzyszy. Nie każdy ma w Drużynie czarodzieja, który jednym zaklęciem zamieni strażników w żaby i wszystkie drzwi obróci w proch. Nieocenioną pomocą są w tym wypadku paczki żywnościowe przysyłane skazańcowi np. przez rodzinę, oczywiście o ile w więzieniu panują aż tak cywilizowane obyczaje. W chlebie, cięście itp. można próbować przemycić pilnik, broń, licząc się przy tym z ewentualnością, że strażnicy kontrolują przesyłki pod tym kątem i rzadko coś umyka ich uwagi. W takiej sytuacji godny polecenia jest sposób wypróbowany przez pewnego alchemika. Przekazał on swemu przyjacielowi paczkę z żywnością, która została dokładnie zbadana i nie wzbudziła żadnych podejrzeń u strażników. Tymczasem w każdym z artykułów spożywczych znajdował się domieszany odczynnik chemiczny. Po połączeniu ze sobą chleba, sera, soku i przecieru z pomidorów więzień otrzymał silny kwas, którym w nocy przepalił kraty, w ten sposób otwierając sobie drogę ucieczki. W naszym świecie byłoby to raczej niewykonalne, ale w grze? Najlepszym sposobem na uniknięcie kłopotów związanych z wydostaniem się z więzienia jest po prostu nie dać się złapać i posadzić w ciupie. W sytuacji, gdy bohater ma pościg na karku o skutecznej ucieczce zwykle decyduje szybkość przebiegania nogami (na tę bohaterowie nie mogą się uskarżać). Jeżeli i to nie pomoże, zawsze pozostaje walka. Niestety, nie każdy jest mistrzem miecza, bądź czarownikiem, który jednym zaklęciem roznosi w puch oddział strażników z halabardami. Słabsi fizycznie i nie dysponujący siłą zwykłego lub magicznego oręża stoją na przegranej pozycji, chyba że wcześniej pomyśleli o takiej ewentualności.

Taktyka

Dobre planowanie jest podstawą każdego sukcesu. Szykując włamanie, zamach na czyjeś życie itp. zawsze, o ile to możliwe, należy pomyśleć o ewentualnej drodze ucieczki. Zbadać znajdujące się tam przeszkody, zapamiętać trasę odwrotu. Pozwoli to uniknąć później gorączkowego zastanawiania się w biegu, w którą uliczkę skręcić bez obawy znalezienia się w ślepych zaułku. Szczególnie zapobiegliwi mogą zamontować po drodze jakąś sprytną pułapkę,

którą oni sami ominąliby, a wpadłby w nią pościg. Nie od rzeczy byłaby tu pomoc kogoś z Drużyny, kto w razie potrzeby odwróciłby uwagę pogoni lub skierował ją na fałszywy trop („Tak, widziałem go! Pobiegł prosto, w lewo, znów prosto, potem w prawo, a dalej to już panowie zapytają kogoś innego“).

Efekty pirotechniczne

Proste, tanie, a niezwykle skuteczne sztuczki, które mogą ocalić życie. Wystarczy mieć przy sobie pojemnik, który po rozbiciu wyzwoliłby obłok gryzącego dymu (coś w rodzaju świecy dymnej), gwałtowny i oślepiający błysk itp. Zdezorientowany przeciwnik, nie mogąc dostrzec uciekiniera, zaprzestanie pościgu przynajmniej na parę chwil, a to da zbiegowi czas na oddalenie się. Co więcej, w świecie fantasy takie zjawisko, jak pojawiający się znikąd dym i błysk łatwo może zostać przypisane magii i wzbudzić lęk w sercach ścigających, skłaniający do zaniechania pościgu. Równie łatwo mogą oni uwierzyć, że ten, kogo goni, rozpułnął się w powietrzu, co m.in. legło u podstaw legend o znikających ninja.

Tatuaże

Pewien gracz wpadł raz na pomysł, że zamówi u maga specjalne tatuaże na obu swoich dłoniach; każdy, kto spojrzałby na nie i nie odparł czaru, natychmiast popadałby w chwilowe oszołomienie, w którym nie byłby w stanie podjąć jakichkolwiek działań. Gdyby uciekinierowi odcięto drogę ucieczki i kazano podnieść ręce do góry, on bez szemrania wykonałby polecenie, przy okazji prezentując obie dłonie. Zanim przeciwnicy zdążyliby się ocknać, bohater zdążyłby się oddalić. Jest pewien feler tej metody, którego przy pierwszej okazji doświadczył sam pomysłodawca: nie wolno zapomnieć o tym, aby wcześniej zdjąć rękawice.

Kolce

Czując na plecach oddech ścigającego nie ma się zwykle dużo czasu na myślenie. Jeżeli w dodatku oddech ten jest nieświeży, sytuacja staje się nie do pozazdroszczenia. Na szczęście uciekinier przeczytał wcześniej ten artykuł i odpowiednio się przygotował. Sięga do pasa, przy którym umieścił wcześniej skózaną sakiewkę i nie zatrzymując się, w biegu rozrzuca czy upuszcza zawartość. Składają się na nią liczne, specjalnie spreparowane kolce, które mają tę właściwość, że niezależnie od tego, jak upadną na ziemię, ich szpikulec zawsze sterczy do góry. Nadeptanie na takie żelastwo natychmiast kończy pościg: jedna podeszwa nie jest w stanie oprzeć się kolcowi (stopa biegacza wywiera na podłożu nacisk rzędu kilkuset kilogramów). Czynnikiem zatrzymującym pogoń jest tutaj nie wielkość rany (mała dziurka), ale jej olbrzymia bolesność. W ostateczności, jeżeli nie ma się przy sobie kolców, można

rozrzucać złote monety, licząc w duchu na to, że przeciwnikowi w domu się nie przelewa.

Mówi się, że „nie szata zdoła człowieka”. W przypadku bohatera słowa te nabierają tym większego znaczenia, że z wszystkich funkcji, które spełnia jego ubiór, zdobnicza znajduje się na samym końcu listy. Była już mowa o opasce na czoło, będącej elementem stroju, a w gruncie rzeczy narzędziem do uwalniania się z więzów, teraz czas dokładniej przyjrzeć się reszcie odzieży.

Skrytki

To chyba najbardziej banalna z dodatkowych funkcji stroju. Każdy niewątpliwie słyszał, że w pasie – odpowiednio szerokim i grubym – można przechowywać dokumenty, monety itp. Między dwie warstwy kaftana można zaszyć list lub inny papier czy pergamin, praktycznie nie do wykrycia bez dokładnego poprucia odzieży. Obecnie butów mają to do siebie, że wewnątrz znajduje się sporo miejsca do przechowywania drobniaków (trzeba przy tym pamiętać, że by nie „dzwoniły” one w trakcie chodzenia). W szwach dadzą się zaszyć włosowe pilki do metalu, igły (jeżeli zatrute, to ostrożnie z nimi), a nawet wytrychy. Do przechowywania jakich przedmiotów służyła mała kieszonka w spodniach nie trzeba chyba przypominać nikomu, kto ogląda w telewizji reklamy dzinsów.

Kolor stroju

Nie chodzi tu wcale o funkcje zdobnicze, a o jak najbardziej użytkowe. Każda odzież ma dwie strony: lewą i prawą albo też raczej wierzchnią i spodnią. Gdyby teraz ta, zwykle ukryta przed okiem ciekawskich, wewnętrzna strona była innego koloru niż wierzchnia? Na przykład czarna: po wywróceniu na lewą stronę otrzymujemy strój do skradania się w mroku, kombinezon ninja. Za dnia taka przemiana pomoże zmienić wygląd, by łatwiej umknąć ewentualnym prześladowcom („Hej, ty tam! Szukamy niebezpiecznego łotra, jest w żółtym kubraku”). Najlepszą z możliwości byłoby pomalowanie wewnętrznej strony ubioru farbą niewidzialności.

Ubiór jako broń

Nie ma tu zbyt wielu możliwości, a taka broń pełni w walce rolę raczej pomocniczą. Po pierwsze: rękawice mogą zostać zaopatrzone w metalowe kolce bądź ćwieki, wzmacniające siłę uderzenia pięści. Po drugie: czubki butów łatwo dadzą się przerobić w podobny sposób, czyniąc kopniaki wyjątkowo nieprzyjemnymi dla zdrowia (trzeba uważać, aby modyfikacje nie przeszkadzały w chodzeniu). Tutaj w charakterze anegdoty autentyczna historia sprzed parunastu lat: kiedy zamiast Straży Granicznej istniały jeszcze Wojska Ochrony Pogranicza, pewien mężczyzna próbował przedostać się przez granicę z Polski do

Niemiec. Szybko został zauważony przez żołnierzy, lecz podczas próby zatrzymania prawie udało mu się umknąć, bo pewni sukcesu pogranicznicy nagle odskoczyli od niego jak oparzeni, ze straszliwie poranionymi dłońmi. Okazało się poniewczasie, że całe ubranie mężczyzny zostało przez niego gęsto obszyte... setkami igieł.

Dezinformacja

Jest taki sposób ubierania się, wyraźnie preferowany przez niektórych bohaterów. Z grubsza rzecz biorąc polega on na tym, że na co dzień wyglądają oni jak przedstawiciele zupełnie innej profesji niż ta, którą się zajmują. Prosty przykład: mężczyzna w kolczudze, hełmie z mieczem u boku, tarczą na plecach i lekką kuszą w ręku. Wojownik? A gdzieżby tam: najzwyczajszy w świecie mag. Jeżeli ewentualny wróg weźmie go za wojownika, nie będzie przygotowany na spotkanie z czarami i w konsekwencji przegra walkę już na starcie. Przygarbiony, długobrody mężczyzna w białej szacie, wspierający się na długiej lasce zwieńczonej kryształem. Mag, kapłan? Niech nikogo nie zmyli wygląd: ten facet jest sprytnym złodziejem, dzięki przebraniu mogącym wzbudzać zaufanie innych ludzi, otwarcie wchodzić do domów, gdzie w zwykły sposób trudno byłoby mu się dostać itp. Dla najbardziej zwariowanych osób jest jeszcze ciekawsza rola do zagrania: mężczyzna może udawać kobietę, a kobieta mężczyznę. Sama gra nabiera wtedy lekko humorystycznego wydźwięku, natomiast gracz wspina się na wyżyny aktorstwa, wcielając się w kogoś przeciwnej płci. Na ostatek dramatyczna rada dla prawdziwych kobiet: gdy postać nie może umknąć ścigającemu ją mężczyźnie, wasze ubranie jest w stanie oddać wam jeszcze jedną przysługę pod warunkiem, że szybko zostanie... zdjęte. No, może trochę przesadziłem: wystarczy obnażyć piersi. Połowa facetów zapomni się i spróbuje skorzystać z okazji, a wtedy jeden celny, niski wymierzony kopniak załatwia sprawę. Jeżeli ścigający był sam, znajdzie się czas i na drugi kopniak – dla samej satysfakcji.

Na zakończenie tego krótkiego kursu sztuki przeżycia w RPG (egzamin będziecie zdawać podczas przygód) jedno spostrzeżenie. Postać, która zechce skorzystać



z zamieszczonych tu pomysłów, szybko wzbudzi uzasadniony niepokój Mistrza Gry, zostanie przez niego wzięta na celownik i poddana szczególnie niebezpiecznym testom żywotności (zniecka napadnie ją 6 goblinów uzbrojonych w karabiny maszynowe itp.). Jeżeli mimo to przeżyje pierwszych kilka przygód, to jest pewne jak amen w pacierzu, że sytuacja diametralnie zmieni się na lepszą. Płaczący nad trupami ulubionych i, wydawałoby się, niepokonanych bohaterów niezależnych Mistrz po prostu zacznie obawiać się bohatera, który w krytycznych sytuacjach zawsze zaskakuje go utrzymanymi w zanadrzu niespodziankami. Nabierze przeświadczenia, że lepiej z nim nie zadzierać, nie prowokować i nie straszyć. Skończą się chamscy karczmarze, dotąd beczelnie domagający się napiwków, kupcy nie będą zbyt targowali się o cenę, a dziewczuchy chętnie pójdą z nami na stronę. Wynajmując się do roboty, dostaniemy godziwą zapłatę, a nawet będziemy mogli stawiać dodatkowe warunki. Życie stanie się przyjemne i kolorowe. Do czasu. Mistrz Gry i tak w końcu znajdzie jakiś sposób na Drużynę Jamesów Bondów-Supermanów, a wtedy będziecie cienko śpiwać, taplając się w kałuży własnej krwi i ślizgając się na wypływających z brzucha wnętrznościach, ślepi z bólu i ośuszeni swoim wyciem, błagając o szybką śmierć. Wiem o tym najlepiej, bo sam jestem Mistrzem.

MY TO PRZEDSTAWIAMY

NOWA KRAINA 12

GOBLINÓW

Redaguje zespół:
JTJ, MK, S, RP, K, RA,
GM i kilka innych
samogłosek

Korekta:
wujek Mietek

Stale współpracują:
Yossa „Ktać się dzifko”
i inne padliny

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

WSTĘPNIACZEK

Kochani czytacz, właśnie minął rok od ukazania się pierwszego numeru naszej niezrównanej gazetki. Pora na niewielkie podsumowanko. Jak wynika z naszych niewiarygodnych źródeł informacji, w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy Nową Krainę Goblinów przeczytało prawie dwadzieścia siedem tysięcy czterdzieści sześć osób (dokładnie dwadzieścia siedem tysięcy trzysta czterdzieści pięć). Przeciętny odbiorca czytając zamieszczane przez nas teksty zachichotał czterdzieści dwa i pół raza. Dwie osoby o mało co nie umarły ze śmiechu – szkoda, że byli to autorzy czytający swoje własne teksty.

Pięćdziesiąt osiem osób straciło bezpowrotnie poczucie humoru. Dostaliśmy dwieście trzydzieści listów z pogrózkami (oj słabiotko kochani, słabiotko) i jeden list z pochwałąmi – zachodzi jednak podejrzenie, że został on źle zaadresowany. Wylansowany przez nas Kurzymiś doczekał się siedmiu fan klubów i pięciu fanek (w tym jednej pełnoletniej).

Nie myślcie sobie jednak kochani, że jest to jakieś podsumowanie końcowe. Nie ma tak dobrze. Mamy zamiar pozostać z wami jeszcze przez długie lata i nic was przed tym nie uratuje.

MK

WALIZKA PEŁNA INNYCH WALIZEK

Witajcie w tajemniczym i mrocznym miejscu, w którym krzyżują się ścieżki rzeczywistości i przerażającego świata Mitów Cthulhu. Witajcie w walizce pełnej innych walizek. Tylko tu znajdziecie bełkotliwe zapiski umysłowo chorych, dociekania szalonych badaczy i relacje nawiedzonych schizofreników. To miejsce odmieni was na zawsze. Bądźcie przygotowani na najgorsze.

„/\.1. ./\.-.-./_1:-

...największe bóstwo Mitów, które zamieszkiwało teryny obecnej Polski jeszcze w czasach prastowiańskich, nazywało się Flaaki Y golonca. Ciekawe czy są z tym związane jakieś uwarunkowania kulturowe?...”

...czy chciałbyś zobaczyć Cthulhu w prążkowanych spodenkach na szelki i w dużym, słomianym kapeluszu, grającego na trąbce i przytupującego nogą?...Ja też nie...”

.../_1:-\.-./1.\.1.

...marzy ci się urlop w R lyeh? Nic prostszego! Biuro usług turystycznych Dagon poleca dwa tygodnie w tym pięknym, podmorskim kurorcie za jedyne 99.99\$.

W koszty wliczone jest wyżywienie, pokój z widokiem na morze i zaproszenie na obiad do Wielkiego Gospodarza. Nie zwlekaj! W ofercie także urlopy w Innsmouth, Kadath i Arkham. Uwaga, liczba miejsc ograniczona...”

...przeklęta Afryka. Najgorsze ze wszystkich miejsc pod słońcem. Na każdym kroku można tu spotkać pomiot Wielkiego Cthulhu. Nawet w biały dzień. Ot, choćby dzisiaj. Idę sobie spokojnie przez sawannę, a tu nagle z pobliskiego buszu wychodzi na mnie całe stado tych potworów. Wielkie, szare, niezgrabne cielska. Niby udaje toto zwykłe zwierzę, ale ja na pierwszy rzut oka potrafię rozpoznać pomiot Cthulhu. Zdradza ich wielka, wyrastająca z głowy macka, która miarowo porusza się przy każdym kroku...”

1. ./\.-.-./.\.1. ./\.-.

...Yugoth – nowootwarta restauracja w centrum zaprasza! Polecamy specjalność zakuładu – Zupe Grzybową, a także – Polipy w sosie i Króla w Żółci...”

Jakub T. Janicki
i Maciek Kocuj



Mariusz Michalski

OGŁOSZENIE
ZAGINAŁ OGAR
Uczciwego znalazcę proszę o zwrot
Khorne

MY TO PRZEDSTAWIAMY

SUPERBESTIARIUSZ

W tym miejscu będziemy zamieszczać opisy najbardziej niesamowitych stworzeń, jakie narodziły się w chorych umysłach twórców gier fabularnych. Każdy Mistrz Gry znajdzie tu coś, czym będzie mógł zakasować swoich graczy. Drzyjcie paladyni – nadchodzą potwory!

KASZALOT ZAJADŁY

Ta ogromna ryba, będąca w zasadzie ssakiem, generalnie przypomina ptaka, albowiem – jak sama nazwa wskazuje – Kaszalot to latający stwór napędzany kaszą. Znany jest on również pod nazwami: Pies Na Kaszę, Łowca Kaszy, Kaszownik. Jeśli ktoś posiada przy sobie kaszę w jakiegokolwiek postaci, Kaszalot jest w stanie wyczuć to z odległości kilku kilometrów. Przylatuje wtedy i zaczyna zajadłe atakować, póki nie zdobędzie obiektu swego pożądanego. Garść kaszy starcza mu na dwie godziny lotu.

Współczynniki / Cechy:
wprost proporcjonalne do wielkości Kaszalota.

FASOL SZPARAGOWY

Ten mityczny potwór przypomina z wyglądu fasolkę szparagową i tak też smakuje. Jego jedynym zajęciem i życiowym celem jest udawanie fasolki szparagowej. Po zjedzeniu przeważnie wywołuje bóle żołądka i wiatry.

Współczynniki / Cechy:
brak

DZIKA KURA

Ten niezwykle niebezpieczny potwór ze względu na swoje piękne pióra został wybity do nogi. Nie ma więc sensu się tu o nim rozpisywać.

MRÓWKA TRZYZŁONOWA

Ten potwór nie różni się właściwie niczym od zwykłej mrówki. Jest tylko od niej sto razy większy i składa się z trzech członów: pierwszego, drugiego i trzeciego (zwanego też ostatnim).

Współczynniki / Cechy:
jak dobrze wypasiony tygrys

Rafał Aniszewski &
Grzegorz Matuszek

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Po długoletnich badaniach zsyntetyzowałem wreszcie Elixir Wiecznej Młodości. Za moment mam zamiar wypróbować go na sobie.

Uwaga archiwisty: To ostatnie, zrozumiałe zdanie z tej książki. Dalsze jej strony pokrywają jakieś niezrozumiałe, dziecięce bazgroły.

Sławek



Mariusz Michalski

RUSZ
GŁOWA



Mariusz Michalski

OGŁOSZENIE TĘPIĘ BOHATERÓW

KONTAKT: ZAMEK DRACHENFELS,
PYTAĆ O WŁAŚCICIELA

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Odwiedziłem niedawno kraj koczowników. Wspaniałe stepy, rozciągające się po horyzont równiny. Pewnego dnia, podróżując przez wyjątkowo odludne tereny natknąłem się na sterczący z ziemi słup. Na słupie przyczepiona była tabliczka z napisem. Napis brzmiał: „Stolica koczowników. Kursuje co trzy miesiące.”

Sławek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 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.

Wszystkie ceny aktualne do
20.02.1997

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 przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24

MIM7 – MIM24 3 zł 50 gr
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-36

MIM25 – MIM36 4 zł 90 gr
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

Prenumerata półroczna od numeru 38 do numeru 43

PP38 24 zł
PK38 13 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

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, Kryształowy Czas, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

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 szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Licznistrz

WHLCZ 19 zł 50 gr
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu licznowi – władcy ożywionych, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

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... Uznawana za jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

Śmierć na rzece Reik

WHŠRR 24 zł
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). 128 stron.

Zamek Drachenfels

WHZAD 22 zł
Niezwykłe szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Czerwone pragnienie

BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampiryzma Genevieve, Gótrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Drachenfels

BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampiryzma Genevieve i Delf Sierck.

Wieczna Genevieve

BEGEN 13 zł 50 gr
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

Gra fabularna Władca Pierścieni

PIRPG 35 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 (MERP)

ŠRRPG 49 zł 50 gr
Gra fabularna osadzona w realiach niepowtarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znaczący Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

Stwory Śródziemia

STŠRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemia i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

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.

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

[illegible]

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna

Jedną 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 niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

KTSTA 32 zł
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

KTODD 10 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Kiedy ogarnie cię szal?

WAKOS 11 zł
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się
w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

SRSLT* 39 zł
Gra fabularna oparta na motywach kultowej powieści braci Strugackich „Piknik na skraju drogi”. Akcja toczy się kilkadziesiąt lat po Lądowaniu Obcych. Dostęp do Stref kontrolują olbrzymie Konsorcja, efekty Skazań stają się światowym problemem... Świetny narracyjny system oparty m.in. na specjalnych kartach.

SRMP1* 12 zł
Wampiry i wilkołaki, magowie i duchy... Krew,
szpony i magia... Zbiór opowiadań ze świata gry
Wilkołak: Apokalipsa.

SRMP2* 12 zł
Życie w śmierci! Bóg ze Żmijem! Poszukiwania
Oświecenia i chęć zapomnienia... Zbiór
opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

Kompletny zestaw specjalnych kart, niezbędnych do gry Stalker.

Piknik na skraju drogi

SRPIK* 9 zł 90 gr
Powieść. Jeden z najwybitniejszych utworów w historii literatury sf. Pozostałością po lądowaniu obcych są Strefy – miejsca, gdzie nie działają ziemskie prawa fizyki, gdzie znaleźć można artefakty posiadające niespotykane i niemożliwe do wytłumaczenia właściwości.

WarZone – podręcznik główny
WZONE

Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.



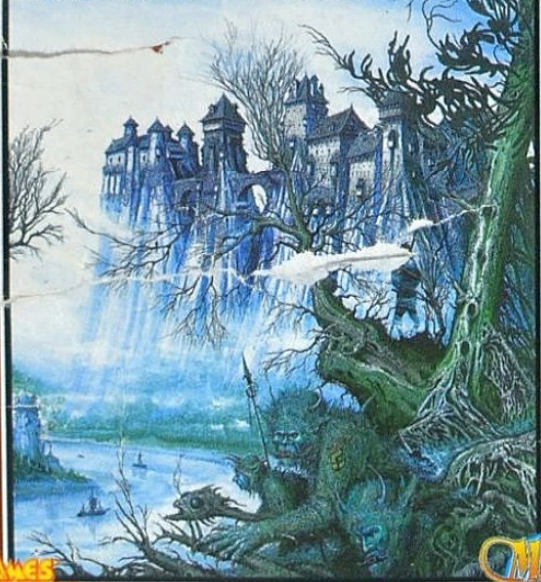
Prosimy Łukasza Maciejewskiego o przesłanie nam kopii blankietu zamówień na figurki WarZone wraz z dokładnym adresem. Niestety nie podałeś nam nazwy ulicy, na której mieszkasz!

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŚMIERĆ NA RZECE REIK



GAMES
WORKSHOP



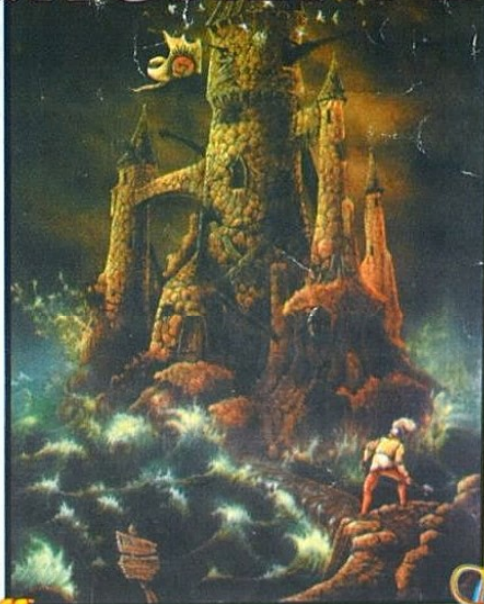
ŚMIERĆ NA RZECE REIK to już trzeci tom wielkiej kampanii *Wewnętrzny Wróg*.

W środku – oprócz przygody – znajdziecie plan zamku, szczegółową mapę części Imperium oraz broszurkę z przepisami, regulującymi rzeczny handel i podróże.

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

ZAMEK DRACHENFELS



GAMES
WORKSHOP



ZAMEK DRACHENFELS

Jego czarne mury rzucają cień na niemal cały Stary Świat. Ponura twierdza skrywa wielką tajemnicę życia i śmierci najpotężniejszego z czarnoksiężników. Czy bohaterowie podołają nowemu zadaniu?

MECHAWOJOWNIK

Nareszcie masz możliwość sprawdzenia na własnej skórze, co czuje człowiek idący do walki w potężnej, bojowej maszynie. Nareszcie dowiesz się, jakie niebezpieczeństwa czyhają na niego po bitwie, kiedy musi wyjść ze swej zbroi. Nareszcie zrozumiesz, co to znaczy być wojownikiem...

Mechawojownik to gra fabularna, osadzona w świecie *BATTLETECHA*. Zawiera wszystkie reguły niezbędne do odgrywania roli

Wojowników, zarówno tych, pochodzących ze Sfery Wewnętrznej, jak i tych z Klanów; zawiera też zasady tworzenia bohatera, zasady walki, listy ekwipunku i szczegółową historię świata. Dodatkowo znajdziesz tutaj kolorowe ilustracje, przedstawiające wygląd mundurów i wyposażenia.

