

INDEXS: 322954

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 4,90 zł

5.97

ALCHEMICY

KMICIC I INNI

ZIELONOSKÓRZY
BOHATEROWIE

ISSN 1230-9109



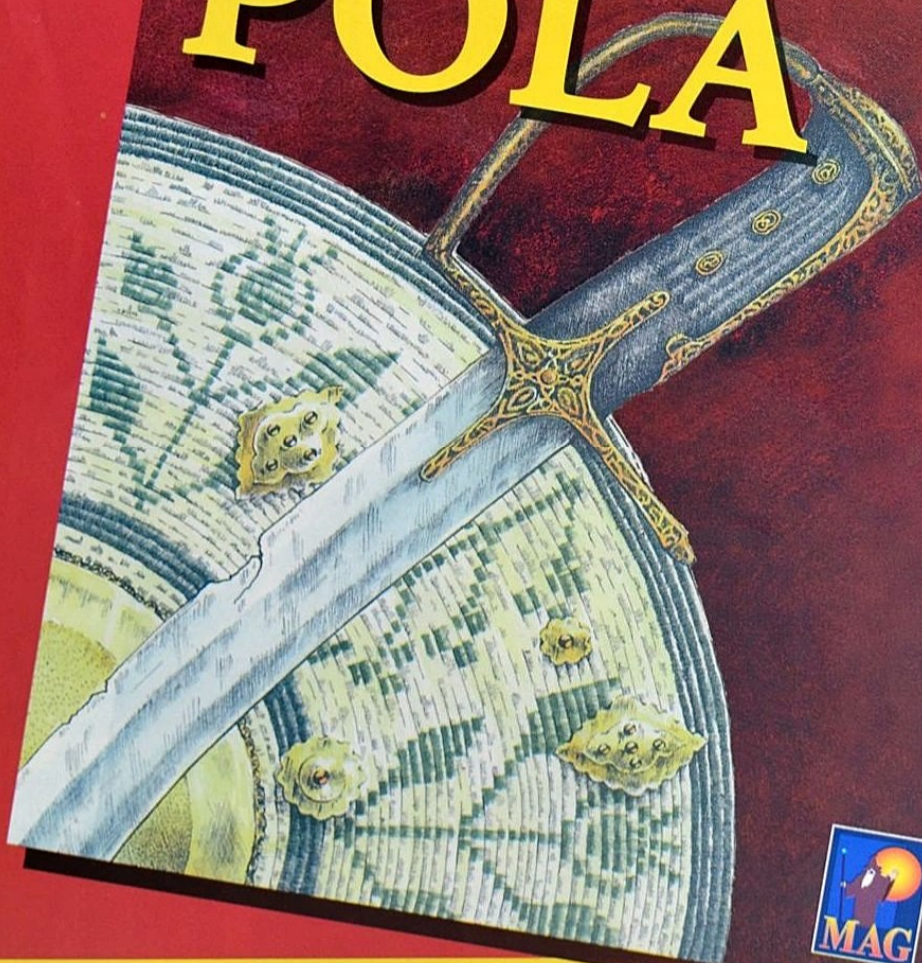
9 771230 910971

05

Już w sprzedaży
365 STRON
WSPANIAŁEJ ZABAWY

Szlachecka gra fabularna

DZIKIE POLA



MAGIA I MIECZ

5/6'97 (41/42)

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

Hmmmm.... co mam powiedzieć poza PRZEPRASZAM? Tak się przykro stało, że poprzedni numer do zdecydowanej większości naszych Czytelników dotarł ze znacznym opóźnieniem. Złożyło się na to wiele przyczyn, starczy jednak powiedzieć, że żałujemy i bijemy się w piersi - choć nie wynikało to tylko li z naszej winy.

Mam nadzieję, że sytuacja taka się już nie powtórzy.

Niestety - pragnąc nadrobić powstałe opóźnienie numer, który trzymacie właśnie w dłoniach opatrzone jest podwójnym numerem 5/6, a i następny będzie miał zdwojoną numerację. Nie idzie za tym ani zmiana ceny, ani zmiana objętości pisma. Chcemy po prostu nadrobić stracony czas. Oczywiście prenumerata osób, które zakupiły w ten sposób określone numery Magii i Miecza, zostanie odpowiednio przedłużona.

A co w numerze? Żartobliwy ale i ciekawy artykuł o orkach w roli bohaterów WFRP. Bardzo interesujący artykuł o alchemikach i poszukiwanym przez nich kamieniu filozoficznym. Kolejna część „Skrótu do R'lyeh” i zapowiadane miesiąc wcześniej pojazdy do gry „Warzone”. A oprócz tego kilkanaście innych materiałów, przydatnych dla maniaków RPG i fanów karcianek.

See ya za miesiąc
(albo wcześniej na IRC-u)

ARTMAR

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny wydawnictwa: Dariusław J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński (dział marketingu), Anna Kaczanowska (dział techniczny), Maciek Kocuj (dział karciany), Tomek Kreczmar (dział łączności), Jarosław Musiał (dział graficzny), Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)

Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:

Hubert Czajkowski

Stale współpracują:

Tomasz Kolodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński,

Skład i łamanie własne

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

red. nac.: artmar@hotmail.com

Ilustracja na okładce: Zeleznik

Hasło miesiąca:

Rzucam to! Sam se rób ten fanzin! (Yossa do naczelnego)

Aniu, złóż ten artykuł, a postawię ci piwko! Bądź grzeczną dziewczynką!

(jak grochem o ścianę...)

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.

Spis treści

Listy	2
Recenzje książek	3
Okiem Zewnętrznym	4
Z tajemnych akt	6
Albedo	10
Gry komputerowe	12
Historia gier fantastycznych w Polsce	14
Zielonoskórzy bohaterowie	18
Erin (część I)	23
Kamień filozofów	26
WarZone – bohaterowie i pojazdy	33
Przygody kmicicowej kompanii	50
Kobyła u płotu	53
Daj wampirowi w kły!	56
Battletech	58
Skrót do R'lyech	62
Archiwum pełne kart	66
Laury dla Kethera	68
Uwaga! Nadchodzi Valpurgius!	70
Top Ten	72
Lista kart do gry „Dark Eden”	74
Kraina Goblinów	76

LISTY, LISTY, LISTY...

Adresy:

Zapraszam wszystkich młodych i starych garou do korespondencji: **Marek Siemiński**, ul. Hoża 5/7 m 9, 97-200 Tomaszów Maz.

Jeśli czujesz się na siłach zmierzyć się ze mną w Śródziemiu, w którym ja jestem Eru, skontaktuj się ze mną. Prowadzę też sesje listownie. **Piotr Kulik**, ul. Żeromskiego 1/3, 78-440 Czaplinek, 0-966-545-75.

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w GURPSa, mieszkającymi w rejonie Łodzi. **Emil Świerkocki**, ul. Ejsmouda 3 m 46, tel. 43-28-29.

Jestem fanem DT i nawiążę kontakt z osobami w niego grającymi. **Mariusz Kubka** (12 lat), ul. Agrestowa 55/5, 65-780, Zielona Góra.

Nawiążę kontakt z graczami i MG grającymi w WFRP, CP2020, WP, WZ, DT, KULT. **Marcin Mielko**, Reda, ul. Spokojna 48, tel. 78-68-75.

Poszukuję ludzi grających w gry fabularne. Chętnie nawiążę też kontakt listowny. **Marcin Gręźlikowski** (14 lat), Szosa Lubicka 162/15, 87-100 Toruń.

Chętnie nawiążę kontakt z mniej lub bardziej zaawansowanym graczem ZC (wiek 13-16), by poszerzyć horyzonty mitologii. Na wpółzaawansowany Strażnik Tajemnic **Konrad W.**, tel. 37-05-12, Warszawa, po 18.00.

Jeżeli jakiś ludź chciałby zagrać w WFRP, DT lub coś innego, a mieszka w Jaśle lub okolicach, niech zadzwoni po 18.00: 446-70-95, prosić Łukasza.

Nawiążę kontakt z MG, graczami i osobami kochającymi J.R.R. Tolkiena w celu wymiany doświadczeń i pomysłów. Prowadzę MERP'a, stawiam pierwsze nieśmiałe kroki w CyberPunk'u. **Jakub „Khilmenanar” Bryl**, ul. Reja 54B, 39-300 Mielec lub e-mail: jbryl@free.polbox.pl.

Studiuję na WSM w Gdyni i poszukuję graczy z okolic Trójmiasta. Grywam w MERP-a, KC, „Młota”. Chętnie poznałbym inne systemy. Do tej pory nie miałem okazji w nie grać. Kontakt: ul. Beniowskiego 15-17 pok. 115 Gdynia, tel. 20-72-01 wew. 406 (po godz. 20.00 – prosić Jarka).

Klub Gier Bitewnych i Fabularnych „Gród”, ul. Szadkowskiego 3, Ośrodek „Wzlot”, godz.: Pn. i Pt. 18.00 – 21.00, Sobota 9.00 – 15.00.

Ostatnio mnie trochę, kochani, denerwujecie. Nie dość, że liścików Wam się pisać nie chce, to jeszcze większość tych, które przychodzi, nie nadaje się do publikacji, bo ich autorem zdaje się chyba, że mogą nas bez obaw obrażać. Nie wiecie nawet jakie to przykre, kiedy ktoś zamiast kulturalnie napisać: „to mi się nie podoba, bo mam inny gust, a poza tym wydaje mi się, że powinno być...”, a to, bo gram w WFRP, a nie MERPa”, skrobie: „jesteście do d... i w ogóle to sobie...” albo „wasza p... firma”. I o (słownie: zero) argumentów. A jeszcze niektórzy z Was chcą, byśmy zgodzili się na przedrukowywanie publikowanych w MiMie tekstów i ilustracji. Oj, nieładnie, nieładnie.

Dobra, dość narzekania, weźmy się za listy, bo wszak to chcielibyście znaleźć na tej stronie, prawda? I od razu przykra informacja: W TYM NUMERZE NIE MA LISTU Z NIESPODZIANKĄ. Wiecie chyba dlaczego, prawda?

Na początek satanizmów ciąg dalszy.

(...) Pewnego deszczowego dnia piwnicę, w której gramy, nawiedziła lokalna ekipa telewizyjna w celu zrobienia programu o grach fabularnych i graczach. Padły standardowe pytania: co to jest, co wam to daje, czy poświęćcie cały swój czas RPG, czy nie ma to negatywnego wpływu na ludzi i czy odróżniacie świat gry od świata rzeczywistości. Wszystko odbyło się spokojnie, kulturalnie i obiektywnie. Zaprezentowaliśmy przed kamerami kilka kawałków sesji (wyszły średnio), pokazaliśmy również kilka kawałków sesji (wyszły średnio), pokazaliśmy również album grafik Royo. Program (o dziwo) wyemitowano, obejrzało go kilka osób i na tym się skończyło. Przynajmniej teoretycznie... Dwa miesiące później do telewizji przyszedł list zdecydowanie protestujący przeciwko treściom zawartym w naszym nagraniu. Redaktorzy postanowili wyprodukować drugi program (...), zwierający wypowiedzi paru innych graczy, psychologa oraz autorki listu. O ile wypowiedzi psychologa były obiektywne i sprowadzały się do stwierdzenia, że fanatyzm jest szkodliwy w każdej dziedzinie życia, o tyle wypowiedzi naszej oponentki mroziły krew w żyłach. Przytoczę tu (słowo w słowo) fragment:

„Z całą odpowiedzialnością stwierdzam, że gry fabularne mają zdecydowanie negatywny wpływ na psychikę młodych ludzi. (...) Z tego, co ja wiem, świat zawarty w tych grach to jest świat zły, nie jest to świat dobry. (...) Te gry były dla nich [graczy] pewnego rodzaju

wyalienowaniem się z tego świata, w którym sobie nie radzili. A to nie jest moim zdaniem droga, żeby sobie poradzić w życiu, trzeba żyć na tym świecie, w świecie rzeczywistym, tu rozwiązywać swoje problemy, tu organizować sobie byt i egzystencję i wspierać systemem wartości, który istnieje. Nie należy natomiast uciekać do świata iluzji, który nic nie daje, bo jest tylko światem na teraz, nie przynosi nic dobrego, a ponadto przynosi pewną taką depresję po wycofaniu się z tego świata, jeżeli jest to w ogóle możliwe. Depresję, ponieważ świat, który tutaj zastają, nie jest światem z ich wyobrażeń. (...) Jestem zdecydowaną przeciwniczką gier fabularnych”.

Nie byłoby w tym nic przesadnie groźnego, gdyby nie fakt, że osoba wypowiadająca te słowa jest prymuską aktorskiej klasy humanistycznej LO i laureatką kilku olimpiad. Zapewne wielu rodziców stawia ją swoim dzieciom za przykład. Po takim programie może się to skończyć kategorię zakazem zbliżania się do RPG „no bo przecież taka mądra dziewczyna powiedziała w telewizji...”

Tarhimdugurth

I oto mamy kolejny dowód na to, że nas nie rozumieją. Myślę, że tego rodzaju sytuacji jest o wiele więcej. Dlatego też mam do Was wielką prośbę: informujcie nas o tego rodzaju sprawach, przysyłajcie wycinki z gazet, skróty rozmów z nauczycielami, kasety wideo z tego rodzaju programami. Musimy się bronić i trzymać razem!!!

Teraz przejdźmy do rzeczy przyjemniejszych i bardziej przyziemnych, czyli kilka dowcipów o Kurzymisiu, którego niestety nie ma już wśród nas.

Popęlnić błąd – rzecz ludzka, trwać w błędzie – kurzymisia.

Woda jest mokra, a Kurzymiś gruby.

Co nagle, to po Kurzymisiu.

Ciepło jak u Kurzymisia za kaloryferem.

Nosił Kurzymiś razy kilka, nie unieśli Kurzymisia.

Darowanemu Kurzymisiowi nie zagłada się w żołądek.

Kurzymiś z wozu – koniom lżej.

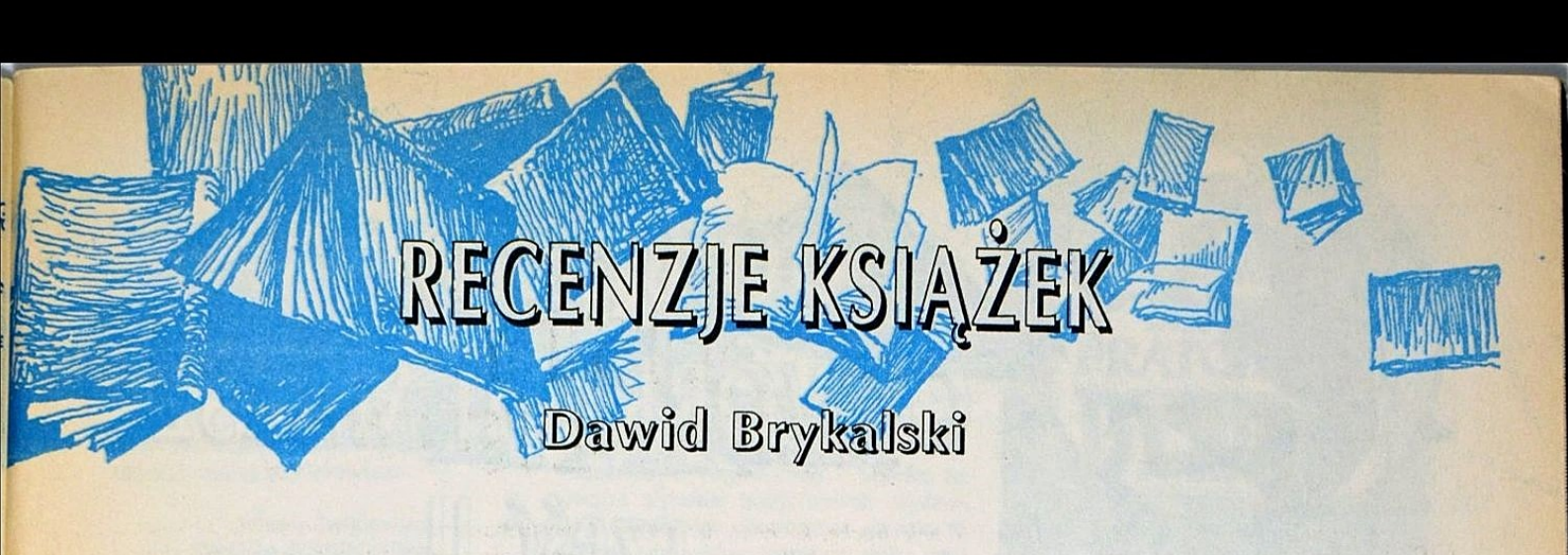
Lepszy rydz niż Kurzymiś.

Mądry Kurzymiś po obiedzie.

Nie taki Kurzymiś gruby, jak go malują.

Stiv tudzież Jarek Obważanek, tudzież Jaron, tudzież McKal, tudzież Dojarka, tudzież...

Alianora pozdrawia wszystkich swoich znajomych.



RECENZJE KSIĄŻEK

Dawid Brykański

ZA DZIEWIĄTĄ FAŁĄ

Dawno, dawno temu do Irlandii przybyli na licznych okrętach Tuatha De Danaan. (...) Przybysze wywodzili swój ród od bogini Danu, a ich uczeni mężowie posiadali ogromną moc i czczono ich na równi z bogami. Byli też biegli we wszelkich sztukach znanych druidom, takich jak magia, wieszczanie i wiedza tajemna.

Powyższe słowa to nie wstęp do systemu „Na Wskroś Magiczny Miecz”, lecz początek kolejnej wartościowej książki, która (niestety!) ma niewielkie szanse na to, by została doceniona.

„Za dziewiątą fałą” jest zbiorem opowiadań z zamierzczłej przeszłości Irlandii. Jak podkreśla sama autorka, zazwyczaj są to najstarsze ustne przekazy, jakie krążyły wśród ludów Europy Zachodniej, spisane i przedstawione we współczesnej formie dzisiejszemu czytelnikowi. Legendy zebrano w cztery bloki tematyczne. Trzy pierwsze (cykle: mitologiczny, ulsterski, feniański) są zgodne z podziałem literatury staroirlandzkiej, zaś w czwartym zawarto opowiadania o trojgu świętych patronujących Irlandii. Zaletą książki jest entuzjazm i zaangażowanie autorki, jakie włożyła w swoją pracę. Dzięki temu sagi o Tuatha De Danaan, Conora Mac Nessay i Rycerzach Czerwonej Gałęzi są pełne życia, w niczym nie ustępując współczesnym opowiadaniom. Język opowieści, mimo pewnej stylizacji, nie sprawia czytelnikowi kłopotu, a wręcz przeciwnie: pomaga wczuć się w klimat epoki, w której można spotkać jednookiego człowieka-demonia, szlachetnych rycerzy, druidów-kapłanów przeszłości oraz wszystko to, co już na zawsze zniknęło w otchłani dziejów.

Patrzono na nich z brzegu, aż zniknęli za horyzontem. I od tego dnia nikt już o nich (...) nie słyszał.

SŁOWNIK MITÓW ŚWIATA

Każdy naród stworzył swoją własną mitologię; poszukiwał archetypów, wiązał ze sobą historię i geografę, badał

niezliczone odcienie życia, próbując zrozumieć wszystko to, co nie poddaje się ścisłym rygorom rozumu i logiki. Legendy, opowiadane przy ogniskach, a później w zaciszu domostw, często dotyczyły przeróżnych historycznych lub na wpół mitologicznych bohaterów. Postaci kontrowersyjne, herosi bądź szubrawcy zawsze byli bardziej interesujący od pracowitej codzienności.

W tej książce, przygotowanej jako klasyczny słownik prowadzący nas przez świat mitów, znajdziemy w miarę szczegółowo omówione legendy wszystkich kontynentów oraz opisy ddominujących kultów religijnych. Każde z haseł jest nastawione na mit i wszystko co się z nim łączy. Obok informacji o bogach bardzo od nas odległych, oryginalnych i atrakcyjnych (bóstwa egipskie, perskie, syryjskie, indyjskie, chińskie itd.) znajdziemy też postacie bliższe naszej kulturze, np. w miarę szczegółowe przedstawienie najważniejszych chrześcijańskich świętych. Książka może być wykorzystana także jako potencjalny „bestiariusz”, służący Mistrzowi Gry opisem wielu mitologicznych bestii i potworów. Jeśli wiadomości zawarte w „Słowniku...” zachęcą kogoś do bardziej szczegółowych poszukiwań, może sięgnąć do imponującej bibliografii oraz propozycji lektur uzupełniających.

Wartość książki umniejsza jedynie pośpieszna redakcja, kulejący przekład oraz niedokładna korekta, jednakże nie przysłaniają one w żaden sposób ogromnej wartości merytorycznej „Słownika...”.

HISTORIA WIKINGÓW

Na okładce książki widnieje rogaty hełm, więc o czym innym mogłaby być, jak nie o Wikingach? Przeczy to trochę temu, co pisał na tych łamach Artur Szejter. Twierdził mianowicie, że Wikingowie rogów do swoich hełmów nie przypiecziali. Komu wierzyć? Rozstrzygnijcie sami.

Bez względu na wyniki poszukiwań zachęcam do sięgnięcia po najnowszą

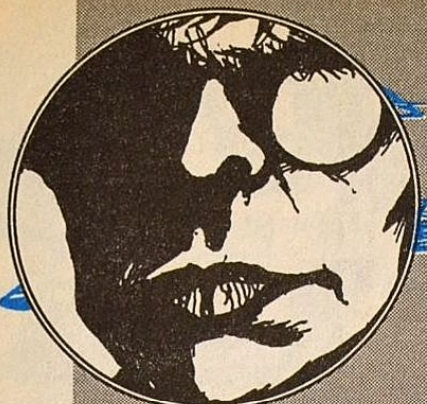
pozycję wydawnictwa Marabut. Książka „Historia Wikingów” jest kolejną z rzetelnie opracowanej serii dotyczącej historii konkretnych państw czy nacji, zarówno współczesnych („Historia Stanów Zjednoczonych”) jak i historycznych („Historia Normanów”).

Else Rosendahl jest duńską historyczką i profesorem dwóch uniwersytetów, więc jej podejście do tematu jest rzeczowe i w miarę obiektywne. Jej wizja burzy bliski nam wizerunek wikinga - dzikiego, nienasyconego najeźdźcy, który potrafi jeno gwałcić, rabować, mordować, pić i puszczać z dymem. Jeśli ktoś chciałby doszukiwać się w „Historii Wikingów” romantycznych i malowniczych historii a'la Thorgal, to też się zawiedzie. Zamiast tego mamy zestaw rzetelnych informacji, uwzględniających wyniki najnowszych badań. W przystępny i zrozumiały sposób autorka prezentuje ekspansję i podboje Wikingów na przestrzeni dziejów, ich strukturę społeczną i polityczną, kulturę, rzemiosłnictwo, religię oraz sztukę. Wiercie lub nie, ale ci brodac faceci wcale nie byli tacy prymitywni jak się ich przedstawia w różnorodnych filmidłach i tanich powieściach. Dla każdego ambitniejszego fana fantasy „Historia Wikingów” jest wręcz niezbędna, dla pozostałych przydatna.

„Za dziewiątą fałą.
Księga legend Irlandzkich”
Marie Heaney
wydawnictwo Znak
wydanie 1, 1996 r.
Przekład Mieczysław Godyń
cena 19.00 zł

„Słownik mitów świata”
Arthur Cotterell
wydawnictwo Książnica
wydanie 2, 1996 r.
cena 19,00 zł

„Historia Wikingów”
Else Roesdahl
wydawnictwo Marabut
wydanie 1, 1996r.
Cena 32, 00 zł



**ZEWNETRZNYM
OKIEM**

Na kształt polskiej fantastyki lat 1945-1989 pracowało kilkudziesięciu pisarzy, którzy ze swych mózgowych zwojów wygenerowali kilkaset książek – powieści, zbiorów opowiadań, antologii. Drugie, a może i trzecie tyle autorów pisywało opowiadania do prasy, ale nie dorobiło się publikacji książkowych. Istniały całe serie specjalizujące się w prozie polskiej, ukazywały się antologie polskich nowel, opowiadania SF pojawiały się regularnie w prasie popularnonaukowej i magazynach branżowych. Dziś odgrzebywanie większości tych tekstów to zajęcie dla bardzo pracowitego i niewrażliwego na grafomanię badacza religii sciencefiction. Ponieważ sam, osobiście, własnoręcznie i własnoocześnie, przeczytałem jakieś 80-90% dorobku polskiej powojennej fantastyki, sądzę, że moja propozycja lektur obowiązkowych jest jako tako miarodajna. Moje „top tenty” przedstawiłem w poprzednim numerze – tu powtórzę tę wylizankę, ustawiając książki mniej więcej chronologicznie, łącząc je w zestawy tematyczne i skrótkowo przedstawiając tzw. szerszy kontekst.

Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka
ZAGUBIONA PRZYSZŁOŚĆ (1953)

W pierwszych latach powojennych science fiction w Polsce praktycznie nie istniała. Co prawda ukazywała się pierwsza seria książek SF, Julian Tuwim złożył swoją antologię dawnej fantastyki polskiej, debiutował Lem i pojawiło się parę innych książek – ale SF nie funkcjonowała jako wyodrębniona odmiana literatury. Zaczęło się to zmieniać na początku lat pięćdziesiątych. Pierwszym, obok powieści Lema, znaczącym dokonaniem była kosmiczna trylogia Borunia i Trepki, składająca się z tomów: „Zagubiona przyszłość”, „Proxima”, „Kosmiczni bracia”. Książki te nie są wolne od komunistycznej

DO BIBLIOTEK CZWÓRKAMI MARSZ

część II

Tomasz Kołodziejczak

propagandy, jednak rozmach wizji autorów, precyzja naukowa, wreszcie atrakcyjna fabuła sprawiły, że wychowało się na nich całe pokolenie miłośników fantastyki.

Stanisław Lem
**DZIENNIKI GWIAZDOWE (1957),
CYBERIADA (1965),
OPOWIEŚCI O PILOCIE PIRXIE (1968),
SOLARIS (1968)**

Stanisław Lem to bez wątpienia najważniejsza postać polskiej science fiction, a przy tym jedna z bardziej znaczących person w całej naszej powojennej literaturze. Każda jego książka warta jest uwagi, choć wiele z nich to pozycje niebeletrystyczne i nie adresowane do masowego czytelnika. Wymieniam tu cztery klasyczne tytuły, których znajomość uważam za obowiązkową. Lem w swoich opowiadaniach zaprezentował niesamowitą liczbę tematów z wyposażenia science fiction. Robił to często w sposób przewrotny, znakomicie operując dowcipem, metaforą, pomysłem. Powieść „Solaris” należy do kanonu światowej SF. Podrzuć jeszcze kilka tytułów: „Niezwyciężony”, „Eden”, „Głos Pana”, „Powrót z gwiazd”. Ale pierwszą przygodę z Lemem radzę rozpocząć od przygód pilota Pirxa.

Andrzej Czechowski
PRZYBYSZE (1967),

Konrad Fiałkowski
KOSMODROM (1975),

Stefan Weinfeld
WŁADCY CZASU (1979)

W latach sześćdziesiątych i pierwszej połowie lat siedemdziesiątych głównym kreatorem polskiej science fiction był miesięcznik „Młody Technik”. Dział literacki prowadził w tym piśmie Zbigniew Przyrowski, pod jego patronatem odbywały się też konkursy literackie i ukazywały antologie. Trzy wskazane tu książki to

autorskie zbiory opowiadań. Nowele te utrzymane są w konwencji tradycyjnej, twardej SF. Klasyczne tematy to kosmos, wynalazki, kontakt z obcymi. Autorzy stronili od zbędnej brutalności i bebechowatości utworów, dbali o zaskakującą puente i prawdopodobieństwo technologiczne.

Adam Wiśniewski-Snerg
ROBOT (1973)

W jednym z plebiscytów czytelnicznych na najlepszą polską powieść SF „Robot” wyprzedził wszystkie książki Lema. W połowie dekady lat 1970-80 wydawało się, że Snerg może zastąpić mistrza, coraz bardziej odzeganego się od SF i rezygnującego z pisania beletrystyki. I choć tak się nie stało, to „Robota” trzeba przeczytać.

Jerzy Broszkiewicz
CI Z DZIESIĄTEGO TYSIĄCA (1962),

Marta Tomaszewska
WYPRAWA TAPATIKÓW (1974)

Obecnie w polskiej fantastyce praktycznie nie istnieje kategoria „książki dziecięce i młodzieżowe”, jednak utwory tego typu odegrały znaczną rolę w budowaniu popularności SF wśród młodych czytelników. Do tej grupy zaliczyłbym powieści Jerzego Broszkiewicza i Bohdana Peteckiego. Z kolei Marta Tomaszewska w czterotomowym cyklu o Tapatikach wykreowała bogaty świat z pogranicza science fiction i fantasy.

Bohdan Petecki
KOGGA Z CZARNEGO SŁOŃCA (1978),

Jacek Sawaszkiewicz
SUKCESORZY (1979),

Marcin Wolski
NUMER (1982)

W drugiej połowie lat siedemdziesiątych i pierwszej osiemdziesiątych pojawiła się w polskiej SF grupa autorów

tworzących dobrą, sprawnie napisaną fantastykę rozrywkową. Petecki specjalizował się w kosmicznej, przygodowej SF. Sawaszkiewicz poruszał modne tematy związane z UFO i zdolnościami parapsychofizycznymi. Wolski nowelizował swoje słuchowiska radiowe – dowcipne, polityczne, efektowne. Autorów próbujących pisać tego rodzaju fantastykę było wielu, jednak ci trzej tworzyli rzeczy najciekawsze.

Wiktor Żwikiewicz
DRUGA JESIEŃ (1982),
 Janusz Zajdel
LIMES INFERIOR (1982),
 Marek Oramus
SENNI ZWYCIEZCY (1983),
 Janusz Zajdel
PARADYZJA (1983)

Przełom dekady lat 1970-80 wprowadził do polskiej fantastyki nowe zjawisko – social fiction. Jego najważniejszym twórcą był Janusz Zajdel, najpopularniejszy pisarz tamtego okresu. Zajdel kreował wizję społeczeństw kontrolowanych, okupowanych; pokazywał ludzkie postawy wobec najeźdźców, naigrywał się z nonsensów zdychającego komunizmu. Jednocześnie były to powieści bardzo atrakcyjne fabularnie – z wartką akcją, sympatycznymi bohaterami, przyszłościową scenografią.

Marek Baraniecki
GŁOWA KASSANDRY (1985),
 Krzysztof Kochański
ZABÓJCA CZAROWNIC (1986)

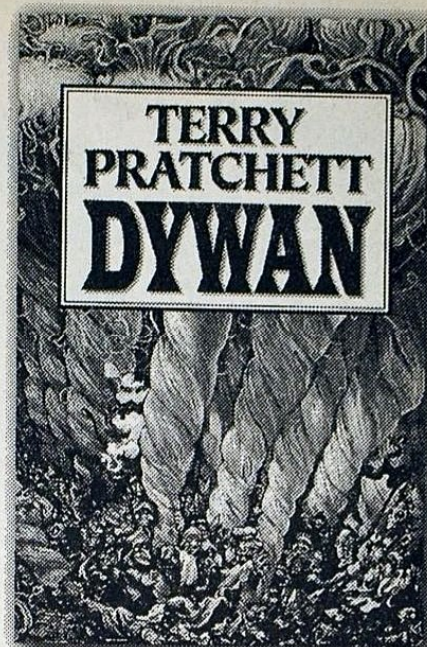
Pierwsza połowa lat osiemdziesiątych – powstaje pismo „Fantastyka”, ożywia się fandom, pojawiają liczne fanzyny. Do polskiej fantastyki wkraczają młodzi autorzy, przynoszący nowe tematy i style pisania fantastyki. Pojawiła się fantastyka sensacyjna, fantazyja poetycka; nastąpił odwrót od tradycyjnej kosmicznej SF. Pisarze znani i popularni w latach poprzednich – milki. W połowie dekady lat 1980-90 zaistnieli autorzy z dzisiejszej czołówki: Dębski, Kres, Sapkowski, Ziemiakiewicz. Jako próbki twórczości reprezentantów tej fali proponuję zbiorki opowiadań Baranieckiego i Kochańskiego – pisarzy, których debiuty zostały bardzo dobrze przyjęte przez czytelników. Nowe zjawiska w polskiej fantastyce przyniósł przełom 1989 roku. Ale to już temat na zupełnie inną historię...

Jeśli, Szanowny Czytelniku, te dwadzieścia tytułów ci nie wystarczą, albo nie znajdziesz ich w bibliotekach – sięgnij po inne książki wymienionych przeze mnie autorów. Zajrzyj do antologii opowiadań: „Posłanie z piątej planety”, „Wołanie na mlecznej drodze”, „Gość z głębin”, „Polska nowela fantastyczna”, „Jawnogrzeczniacy”, „1984”, „Co większe muchy”. A kiedy przeczytasz te książki, to żaden stary mentoła, który skończył już ze trzydzieści lat

(„Gdzie pan zostawił swoją trumnę?”) i który myśli, że zjadł wszystkie fantastyczne rozumy, nie będzie Ci mógł podskoczyć.

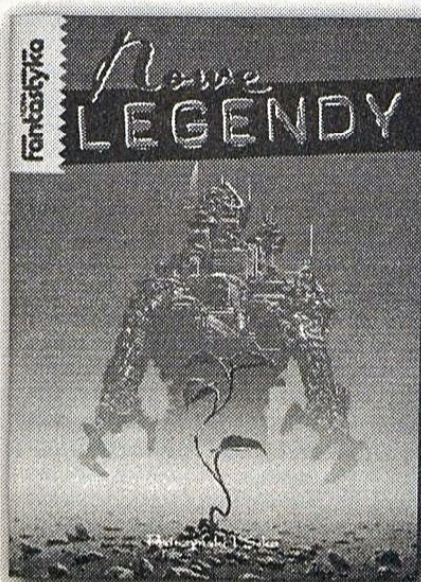
RECENZJE

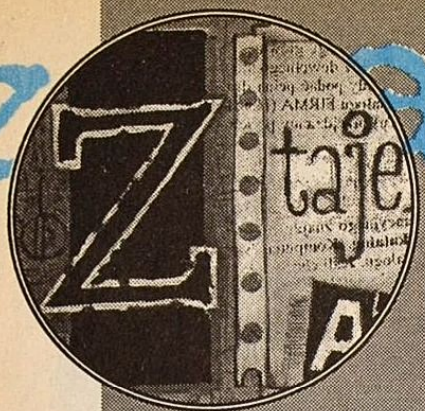
Zdarza się czasem, że w ciągu miesiąca nie ukazuje się żadna książka warta najpierw – wydania pieniędzy, a potem – lektury. Maj zdecydowanie takim miesiącem nie był. Międzynarodowe Targi Książki i ciepło na dworze wyraźnie zaktywizowały wydawców. Dwa godne odnotowania zjawiska to kolejny rzut polskiej fantastyki i kilka tytułów Terry'ego Pratchetta (pisarz gościł w Polsce). Pratchetta znany przede wszystkim jako twórca „Świata dysku”, ale popłynął on także kilka innych książek. Właśnie ukazała się jego debiutancka (choć poprawiona przy reedycji, jak sam pisze we wstępie) powieść „Dywan”. Trochę groteska, trochę fantasty, trochę dla dzieci. Śmieszna też trochę. Ale czyta się bardzo przyjemnie – bohaterami książki są mikroskopijni mieszkańcy krainy zwanej Dywanem. W ich świecie znaleźć można między innymi wielką drewnianą górę (przez niektórych mądrali nazywaną „zapalką”), kopalnię metalu (tak zwana „moneta”) i lakiernię (wytapianego ze „stołonogi”). Sympatyczna książeczka na jedno popołudnie. Książką zdecydowanie na cały wieczór jest na pewno „Limes Inferior” Janusza Zajdla. To najważniejsza powieść najważniejszego twórcy polskiej fantastyki socjologicznej (patrz: felieton obok). Akcja toczy się w przyszłościowym mieście Argoland. Zajdel precyzyjnie opisuje złożony system społeczny metropolii, której obywatele podzieleni są na kasty – pozycja społeczna człowieka zależy od wyników specjalnego testu. Zajdel opisuje także świat przestępczy, całą subkulturę ludzi łamiących lub omijających dziwne, sztuczne prawo. Główny bohater książki jest lifterem – zastępuje swych klientów na egzaminie i pomaga im przedostać się do wyższej



kasty (przydałby się taki w szkole, co?). Wartka fabuła, dużo pomysłów, kryminalna intryga – czyta się! Uwaga do wydawcy: czy rzeczywiście w notce na okładce trzeba zdradzać tajemnice, do których bohater dochodzi przez dwie trzecie powieści?!

Lektura nieco trudniejsza, ale bezwzględnie warta wysiłku – „Diamantowy wiek” Neala Stephensona. Powieść ta zdobyła w 1996 roku nagrodę Hugo (przyznawaną przez uczestników Worldconu). Przedstawiono w niej scybernetyzowany świat, w którym techniki informatyczne i biotechnologiczne osiągnęły bardzo wysoki poziom. Stephenson maluje niezwykle przerażającą panoramę przyszłej rzeczywistości – przemian technologicznych, społecznych, politycznych, obyczajowych. Każdy miłośnik „Cyberpunka” (i każdy miłośnik dobrej SF) powinien tę książkę przeczytać. Na koniec zostawiłem sobie smakowitą kąsk – antologię opowiadań pisarzy amerykańskich „Nowe legendy”. Starzy fani wciąż pamiętają takie wspaniałe zbiorki jak „Kryształowy sześciątka Wenus”, „Rakietowe szlaki”, „Rakietowe dzieci” czy cykliczne zestawy Dona Wollheima. Jednak przed kilku laty antologie zniknęły z naszego rynku księgarskiego. Teraz wreszcie, po latach posuchy, doczekaliśmy się nowego wyboru opowiadań, dokonanego zresztą przez samego Grega Beara. W tomie znalazły się nowele zarówno pisarzy w Polsce popularnych (Le Guin, Sheekley, Anderson, Silverberg), jak nieznanych. Opowiadania różnią się klimatem, tematyką, sposobem wykonania, jednak wszystkie utrzymane są w konwencji SF. Na pewno każdy czytelnik znajdzie wśród nich swoich faworytów, a cała książka warta jest lektury (o ile się ma dużo, dużo czasu, bo tom liczy blisko sześćset stron!).





INWAZJA MNOGOŚCI

Tadeusz Oszubski

Przed czterema z górą stuleciami Paracelsus pisał, że niektórzy czarownicy potrafią wydzielić ze swego ciała paraorganizmy zdolne podejmować wiele różnorodnych działań. Mogły one zdobywać informacje, zabijać wrogów, wreszcie odbywać stosunki seksualne ze śpiącymi ludźmi (płci obojga). Paracelsus określał tego rodzaju twory mianem *aquastor*. Miały być one tworzone przez *imaginacyjne nadanie substancji astralnej różnych kształtów magicznych*. Według Franza Hertmanna, badacza prac Paracelsusa, *takie urojone, a jednocześnie prawdziwe kształty mogą zostać obdarzone życiem przez osobę, która je sobie wyobraziła. Przy spełnieniu określonych warunków mogą nawet stać się namacalne i widzialne*. Konstrukty te mogą mieć formy fantazyjne, ale mogą też być wierną kopią człowieka lub zwierzęcia. W tym także samego czarownika.

Aquastory Paracelsusa należą do wielkiej rodziny *myślókształtów* – form energii powołanych do życia aktem woli. Według teozofów, a wśród nich Charlesa W. Leadbeatera, znawcy tej

problematyki, każdy *myślókształt* – gdy już zaistnieje jako ciało materialne i astralne – przejawia tendencję do pełnej realizacji (stania się czynem fizycznym lub uzyskania materialnego kształtu). *Myślókształty*, twory (ale i koncepcje) wyprzedzające erę inżynierii genetycznej, stanowią jeden z przykładów odwiecznego marzenia ludzkości, a właściwie miliardów jednostek ludzkich; marzenia o tym, aby być jednym w wielu osobach, znajdować się równocześnie w wielu miejscach, a nade wszystko – istnieć wiecznie (na przykład w niezliczonej liczbie wiernych kopii).

– *Nie jesteście siostrami* – stwierdza Lorimer. – *Jesteście tym, co określamy mianem klonów (...).*

– *No cóż, owszem – przyznaje wreszcie Judy Dakar. – Ale my nazywamy to siostrami. O mój Boże! Miałymy wam tego nie mówić, Myda twierdzi, że bylibyście strasznie wzburzeni. W waszych czasach było to nielegalne, prawda?*

Tak w 1976 roku pisała autorka kryjąca się pod pseudonimem James Tip-tree (zmarła niedawno w tragicznych okolicznościach). W jej krótkiej powieści „Houston, Houston Do You Read?” amerykański pojazd kosmiczny z astronautami na pokładzie zostaje rzucony w przyszłość, trafiając na ziemię zasiedloną przez społeczność żeńskich klonów. Wizja niepokojąca, jednak klasyfikowana jako ewidentnie literacka i fantastyczno-naukowa. Czy słusznie? Już w roku 1952 naukowcy – Robert Broggs i Thomas King – sklonowali żaby. W pięć lat po napisaniu „Houston, Houston...” w ośrodku badawczym w Genewie sklonowano trzy myszy – okazało się, że możliwe jest powielanie ssaków. W roku 1993 badacze

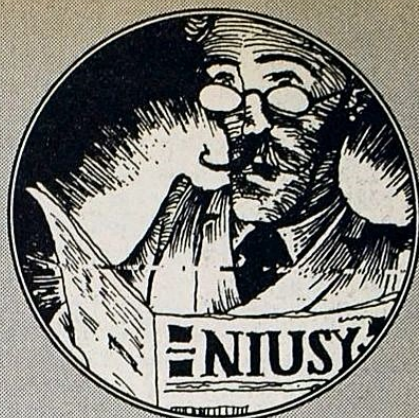
z uniwersytetu w Waszyngtonie sklonowali ludzki embrion. Zaś 23 lutego b.r., w szkockim Roslin Institute, narodziło się pierwsze stworzenie poczęte bez udziału samca, zapłodnione komórką matki – owieczka Dolly. Zwierzątko jest urocze, o czym przekonywały zdjęcia publikowane przez prasę na całym świecie. Jednocześnie, o czym zwykle zapomina się, z chwilą narodzin Dolly przed ludzkością otworzyły się tak bramy niebios, jak i wrota piekła. *Stworzenie Dolly dorównuje znaczeniem skonstruowaniu bomby atomowej; stwarza tyle samo szans, co niebezpieczeństw* – stwierdził publicznie Joseph Rotblat, fizyk jądrowy, laureat nagrody Nobla z roku 1995. Skryte marzenie jednostek, teraz możliwe do zrealizowania, dla ludzkości może oznaczać zagładę – kres rozwoju. Nieprzypadkowo więc od marca 1989 roku, decyzją Parlamentu Europejskiego, w Europie obowiązuje zakaz klonowania ludzi. Mówimy tu oczywiście o oficjalnych oświadczeniach i działaniach naukowców. Nie wiadomo przecież, co kryją tajne laboratoria finansowane przez wojsko i służby specjalne bogatych krajów. Ale wystarczy tylko posłuchać opinii i wypowiedzi jawnie działających badaczy. Według np. Arthura Caplana, szefa Centrum Bioetyki uniwersytetu stanowego w Pensylwanii, pierwsze niemowlę będące klonem dorosłego człowieka narodzi się najpóźniej za siedem lat. By osiągnąć armię Paracelsusowych *aquastorów* nie trzeba już być czarownikiem – wystarczy zasobna kiesa.

Ta sytuacja rodzi nowe lęki, przypominając równocześnie o tych, które w ciągu ostatnich dziesięcioleci stanowiły domenę literatury grozy i sf. To

przecież właśnie u schyłku XX w. nader poważną sprawą stała się kwestia kontaktów z Obcymi z głębin kosmosu. Problem UFO zaczyna być traktowany coraz bardziej serio przez massmedia, polityków, naukowców oraz tzw. opinię publiczną. O kosmitach mówi się często – zarówno w ciepłym, jak i apokaliptycznym tonie. Powszechne są opinie, że Obcy eksperymentują z ludzkimi zarodkami, tworzą zastępy hybryd łączących cechy *homo sapiens* i istot z innych planet, klonują ludzi itp. Wedle tej teorii, Obcy przygotowują w ten sposób „ogniwo pośrednie”: tłumaczy międzygatunkowych lub może armię, która dokona inwazji naszej planety. Armieę podstępna, bo składająca się z ludzkich klonów.

O tym, że nie są to bajki wyssane z palca świadczyć może wypowiedź niejakiego Raela, udzielona 17 kwietnia przedstawicielom massmediów. Rael (prywatnie jest – a raczej był – Francuzem o nazwisku Claude Vorilhon), przewodzący ruchowi raeliańskiemu, zapewnił, że otwiera na Wyspach Bahama firmę, która zajmować się będzie klonowaniem ludzi. Nowinka ze świata nauki? Zaraz, zaraz... Ruch raeliański, działający od ponad dwudziestu lat, jest sektą religijną. Osia jej działalności są kontakty z kosmitami, zwanymi przez wyznawców Elohim. Sam Rael twierdzi, że podczas uroczystości przyjęcia nowego członka ruchu na planetę obcych przekazywany jest (via satelita, krążący w Układzie Słonecznym) „plan komórkowy” inicjowanego. Na planecie Elohim powstaje wówczas replika nowego raelianina – jego klon. Można oczywiście twierdzić, że jest to tylko kwestia wiary, jednak – biorąc pod uwagę postęp ludzkiej inżynierii genetycznej – pozostaje cię niepokojem. Tym większy, że nie wiadomo kim będą dzieci klonowane na Bahama. Może hybrydami lub agresorami, ukrytymi w ludzkim ciele? W tym miejscu przypomina się powstała przed ponad trzydziestu laty powieść Johna Wyndhama „Kukułcze jaja z Midwiche”. Oto na Ziemię, w wielu różnych miejscach, spada „coś” z kosmosu. Potem w okolicach upadku (lądowania?) tajemniczych obiektów rodzą się dzieci. Jak mówi jeden z bohaterów książki: *Niezwykle podobieństwo dzieci, fakt, że na pewną nie są hybrydami znanych gatunków oraz okoliczności towarzyszące ciążom matek mogą sugerować xenogenezę. Aczkolwiek nie znalazłem żadnych informacji naukowych o ludzkiej xenogenezie, to fakt ten wcale nie dowodzi, że jest ona*

niemożliwa. Powieściowe dzieci dojrzewają niezwykle szybko (podobnie jak w religijnej technologii raelian), potrafiły też oddziaływać na psychikę ludzi. Ich cele były nieznane, uznano je więc za wrogów ludzkości i zgładzono (zakończenie powieści sugeruje, że być może nie wszystkie). Wracając w tym miejscu do Raela i jego współwyznawców wyjaśniam, że nie postrzegam ich jako forpoczty inwazyjnych sił Obcych. Służą oni raczej za przykład, że to, co do niedawna było fikcją, dziś może (choć nie musi) stać się faktem nie tylko prasowym, ale i naukowym. Niezależnie od zagrożeń, jakie mogą wynikać z ekspansji technologii klonowania, nadzieję niesie sama nauka. Nauka dalece przekraczająca mechanistyczną wizję świata i praw nim zawiadujących. Rupert Sheldrake – uznany naukowiec, autor koncepcji pól morfogenicznych – uważa, iż pole świata przechowuje pamięć wszystkiego, co się w nim już wydarzyło. Kosmiczna wyobraźnia w świecie, którego fizyczną warstwę kształtują nawyki natury, wiąże się z nieprzerwaną pamięcią. Chodzi tu o to, że świat się rozwija, ale nie bez sensu. Jeżeli lokalnie dochodzi do nadużyć, pole świata szybko to wyprostuje. W książce M. Morse'a i P. Perry'ego „Przemienieni przez światło”, wydanej przed czterema laty przez LIMBUS, czytamy: Becker (amerykański wykładowca uniwersytecki, chirurg-ortopeda – przyp. T.O.) przeszczepił (salamandrze – przyp. T.O.) zregenerowaną przednią kończynę „do tyłu” – w miejsce po amputowanej kończynie tylnej. Jeżeli regeneracja byłaby zwykłym procesem mechanicznym, przeszczepiona kończyna powinna po pewnym czasie nadal wyglądać tak samo. (...) Ale stała się rzecz niezwykła. Przeszczepiona kończyna przednia zaczęła zmieniać swój kształt, aż stała się kończyną tylną! Jeżeli za regenerację byłoby odpowiedzialne tylko geny, kształt kończyny nie powinien być ulegać zmianie. (...) Zwierzę potrzebowało kończyny tylnej i dlatego zmieniła ona swój kształt. Wynika z tego, że w Uniwersum działają bezpieczniki, które nie pozwolą ludzkości na kaprysy. Legiony klonów, pozostające w sprzeczności z polem morfogenetycznym ludzkości, znikną lub wymrą. Być może... Trzeba w końcu czegoś się trzymać!



Potwierdziły się wiadomości o wykupieniu firmy TSR. Nowym właścicielem wydawcy „Advanced Dungeons & Dragons” jest Wizards of the Coast. Jak wynika z oświadczeń prasowych nowego kierownictwa, nabywcy nie są zainteresowani kupnem jedynie praw do wszystkich gier TSR. Interesują ich przede wszystkim ludzie, zatrudnieni w sprzedanym wydawnictwie. Jak dotąd nie znane są żadne szczegóły dotyczące planów „nowego” TSRu, ale jedno wydaje się pewne – AD&D nie zniknie z rynku.

Firma Chaosium, znana polskim czytelnikom głównie z gry „Zew Cthulhu”, wydała ostatnio kolejny dodatek do gry „King Arthur Pendragon”. „Lordly Domains” opisuje życie codzienne rycerza – właściciela majątku ziemskiego. Część zasad przedstawionych w podręczniku pojawiła się wcześniej w dodatku „Knights Adventurous”, ale biorąc pod uwagę, że suplement ten od dawna jest nieobecny na rynku, stało się tak z korzyścią dla graczy.

Games Workshop planuje wydawanie nowego periodyku poświęconego opowiadaniom i materiałom związanym z ich grami. W przeciwieństwie do White Dwarfa i Citadel Journala nie będzie to jednak kolejne pismo z zasadami. W Infernie! mają się znaleźć opowiadania i komiksy, które będą połączone wspólnym elementem – ich akcja będzie się toczyć w jednym z uniwersów gier wydawanych przez giganta z Nottingham. Numer zerowy Infernia! ukazał się w 209 numerze White Dwarfa. Zapowiada się interesująco...

KONWENT

Mrozowski Klub „Artefakt” zaprasza na konwent RPG, który odbędzie się w Szkole Podstawowej im. Traugutta w Mrozach w dniach 9-10 sierpnia 1997r. Cena karnetu wynosi 7 zł (niezbędny jest własny prowiant). Przewidzieliśmy zniżki dla pań oraz MG, podobnie dla osób które zgłoszą swój udział przed końcem lipca. W pierwszym dniu konwentu na parkingu przed budynkiem PKP w Mrozach będzie oczekiwał (do godz. 11) przewodnik dla zamiejscowych. Co w programie? Odbędzie się turniej Doom Trooper'a (przywieź swoją talię) oraz gra terenowa; przygotowaliśmy też turniejowy scenariusz RPG.

Na miejscu zorganizowano tani sklepik, można skorzystać z baru, restauracji i kina (bilety po 5 zł). Gwarantujemy nocleg i kolację. Niewykluczone, że odbędą się spotkania z różnymi ciekawymi osobistościami.

Osoby pragnące wziąć udział w turnieju powinny zgłosić się do organizatorów najpóźniej do 10 lipca. Drużyny turniejowe powinny liczyć po sześciu graczy. Osoby poniżej 16 roku życia muszą przywieźć ze sobą pisemne pozwolenie rodziców na udział w imprezie. Do uczestnictwa w grze terenowej zapraszamy zarówno BG, jak i BN. Dozwolone profesje to Wojownik, Traper, Bard, Mag i Kapłan (uwaga - przewidujemy eliminacje!). Broń ma być drewniana lub tekturowa (tępa i bezpieczna dla "ofiary").

Nie zapomnijcie przywieźć ze sobą dokumentów, spiworów, systemów, kart, kostek i reszty niezbędnego ekwipunku!

Kontakt:

Robert Wołkiewicz
ul. Kilińskiego 53
Mrozy 05-320
tel. 0-25/746-08

Fandom Polski i Śląski Klub Fantastyki
zapraszają na

POLCON '97

Ogólnopolski Konwent
Miłośników Fantastyki

Gośćmi imprezy będą m.in.:

Kiryl Butyczow (Rosja),

Orson Scott Card (USA)

Rafał A. Ziembkiewicz

Wiktor Bukato

Jadwiga Zajdel

Program: spotkania autorskie i dyskusje panelowe, prelekcje i spotkania wydawców, filmy (na dużym ekranie m.in. Gwiezdne wojny, Ostatni Smok, Dzień Niepodległości, Blade Runner), gry fabularne, LARP, turnieje gier karcianych Doom Trooper, Kult, Dark Eden, pokaz gry Warhammer Battle, sesja tolkienowska, sesje autografów, wystawy, konkursy, konkurs strojów fantasty i sf, wręczenie nagród im. J.A. Zajdla i ŚLAKFY.

Termin: 11-14 września 1997

Miejsce: Politechnika Śląska w Katowicach, ul. Krasińskiego 13

Informacje: Śląski Klub Fantastyki, wtorek (16.00-18.00), ul. Pocztowa 16, 40-956 Katowice, skr. poczt. 502, tel. (032) 253-98-04 lub (032) 206-35-09

Koszty:

1. Akredytacja: 35 zł przy wpłacie do 15 sierpnia '97, 40 zł przy wpłacie po 15 sierpnia '97, 12 zł - akredytacja dla uczestników wspierających (otrzymują komplet materiałów i kartę głosowania na Nagrodę im. J.A. Zajdla)

2. Noclegi: w pokojach 2-osobowych w cenie 12 zł za noc, płatne do 15.08.97; po tym terminie pobierany będzie 20% narzut. Uwaga! Organizatorzy zapewniają zakwaterowanie dla pierwszych 400 osób.

3. Wyżywienie: obiady w stołówce studenckiej w cenie do 6 zł.

4. Zgłoszenie uczestnictwa: zgłoszenie zostaje przyjęte po opłaceniu co najmniej akredytacji i wysłaniu karty uczestnika na adres SKFu.

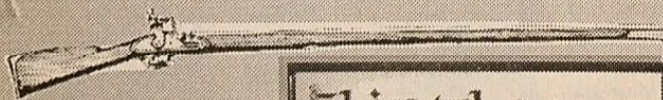
5. Konto bankowe: Śląski Klub Fantastyki, PKO BP II O/Katowice 10202326-51998-270-1-111, koniecznie z dopiskiem POLCON '97

SZCZELBA!

Fantazja wybuchowa i napoleoniasta!

A jak!!!

Kiedy zagraasz w tę grę, ujrzysz epokę napoleońską w zupełnie nowym, fantastycznym i niesamowitym świetle.



Gra jest w sprzedaży w każdym dobrym sklepie hobbystycznym w kraju

Co miesiąc nowy scenariusz na łamach magazynu:

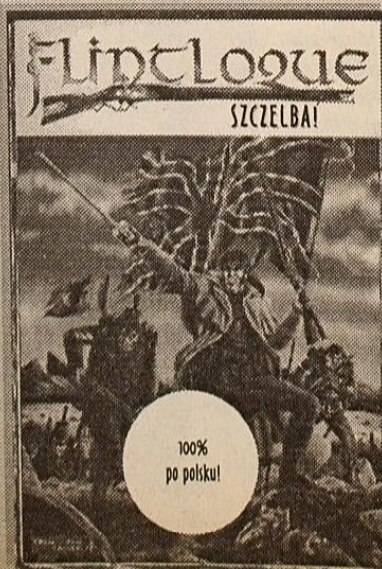
GRY WOJENNE

Prowadzimy także
sprzedaż wysyłkową:

(022) 846 64 73 i za trzy dni masz grę!

ROBSON

Autorzy: wydawcy: Alternatywne Artykuły oraz
Crescent Cities



Redakcja magazynu

GRY WOJENNE

zaprasza na:

7-SZY KONWENT GIER WOJENNYCH

22-go czerwca od godziny 10.00
ul. Elektoralna 12, Warszawa, Warszawski Ośrodek Kultury

w programie:

Prezentacje z możliwością zagrania w gry:

- SZCZELBA! - pokaz i rozgrywkę uświetnią autorzy ze Szkocji w tradycyjnych strojach!
- KATANA - system figurkowy dla okresu samurajów,
- REVENGE - przywieźcie swoje figurki!
- KRWAWA ZEMSTA - system dla małych grup figurek dla Średniowiecza, gry planszowe:
- KRIEG! - najlepsza gra roku 1996 i chyba 1997,
- EMPIRES IN ARMS - siedmiu wspaniałych zmierzy się nad planszą w okresie Napoleona,
- REPUBLIC OF ROME - chcesz prawdziwego RPG? Przyjdź i zobacz!
- Ostatnia Wojna Cesarzy - Polska premiera firmy Novina. Gra autora „Roku 1920”.
- Polska wersja gry Squad Leader wydawanej przez firmę Arsenal z Gdańska.

Turnieje:

- Turniej w THE LAST CRUSADE!

Kankursy:

- Konkurs na najlepiej pomalowaną figurkę,

Ponadto:

- ciągle działający sklepik konwentowy, gdzie kupisz wszystko, w co będziesz grał!

MAGICZNA SERIA

WILLIAM GIBSON
BRUCE STERLING

MASZYNA RÓŻNICOWA

Rok 1855. Anglia wkracza w nową erę. Wynalazca maszyny różnicowej lord Babbage i pozostali członkowie Radykalnej Partii Industrialnej kierują przemianami, które mają poprowadzić Brytanię ku świetlanej przyszłości. Mnożą się nowe wynalazki. Ulicami przemierzają się powozy parowe. Londyńska policja używa mechanicznych komputerów do tropienia kryminalistów. Pewnego dnia w odmienionej Anglii dochodzi do kradzieży bardzo ważnych informacji. Rozpoczyna się niebezpieczna gra, w której udział bierają najbardziej wpływowe osobistości Brytanii.

PHILIP JOSÉ FARMER

GDZIE WASZE CIAŁA PORZUCONE

Sir Richard Francis Burton, dziewiętnastowieczny angielski podróżnik, pisarz i awanturnik, umiera. Jednak śmierć nie jest końcem, jest początkiem. Budzi się w dziwnym świecie – ogromnej krainie, będącej doliną nieskończonej długiej rzeki. Krainie zamieszkaanej przez wszystkich ludzi, którzy kiedykolwiek żyli i umarli na Ziemi – od neandertalczyków po kluczowe postacie naszej historii. Wraz z grupką niezwykle towarzyszy wyrusza w podróż ku źródłom Rzeki – w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania zasadnicze – czym jest ten świat, kto go stworzył i kto w nim ustanawia prawa.

SEAN STEWART

WSKRZESICIEL

Do współczesnego świata wraca magia. Na ulicach miast pojawiają się anioły oraz zabójcze, mityczne istoty. Dante Ratkay jest jednym z aniołów – ludzi obdarzonych nadprzyrodzoną mocą. Jest również człowiekiem, który nie może pogodzić się ze swoją odmiennością. Pewnego dnia doświadcza wizji zbliżającej się śmierci. W czasie, który mu pozostał, musi poznać mroczne tajemnice swej rodziny. Musi zapamiętać nad drzemającymi w nim mocami, a są one większe niż wszystko, z czym może zmierzyć się wyobraźnia człowieka.

Ponadto w najbliższym czasie ukażą się: Gene Wolfe *Miasteczko Castlevue*, Walter Jon Williams *Aristoi*, Bruce Sterling *Święty płomień*, John Crowley *Późne lato*, C. J. Cherryh *Przybysz* i inne...

Wydawnictwo MAG, 00-773 Warszawa, ul. Dolna 43, tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75, e-mail: mag@medianet.com.pl



ALBEDO

FUTRZAKI W KOSMOSIE

Łukasz M. Pogoda

Albedo to gra fabularna oparte na komiksie o antropomorficznych zwierzętach. Inaczej mówiąc, fantastyczny świat gry Albedo jest zamieszany przez obdarzone wysoką inteligencją istoty pochodzących od zmodyfikowanych genetycznie ziemskich zwierząt. W oryginale określane są one mianem „critters”. Stworzonka? Zwierzątka? Nieeee, to futrzaki! Można się nie zgodzić z tym tłumaczeniem, ale nazwa ta dobrze oddaje aparycję tych przypominających ludzi stworzeń, w które wcielają się nasi gracze. Chodzą one w pozycji wyprostowanej, używają narzędzi i rozumują podobnie jak my. Gracze mogą wcielić się w postaci należące do wielu ras i gatunków, jednak zawsze muszą to być ptaki lub ssaki. Możemy być rozkosznym pingwinem, albo małą myszką, możemy też stać się ogromny lwem lub jeszcze większym niedźwiedziem.

Wspomniałem, że Albedo powstało w oparciu o komiks. Niestety, jak dotąd nigdzie nie udało mi się znaleźć historyjki „Erma Felna” z albumu „Albedo, Anthropomorphics”, który stworzył Steve Gallacci, choć już jestem na tropie. Komiks ten był dla autorów gry główną inspiracją, więc nie znając go trudno powiedzieć, jak gra ma się do pierwowzoru. Prawdopodobnie każdy, kto gra w Albedo nie znając komiksu, traci część zabawy, ale na szczęście w podręczniku znajdują się ilustracje tego samego rysownika. Szkoda, że nie jest ich zbyt wiele, gdyż są one bardzo sympatyczne. Oglądając te właśnie obrazki doszedłem do przekonania, że

bohaterowie gry powinni być nazywani futrzakami (popatrzcie wokół, może Redakcja puściła parę próbek?).

Oprócz ładnych obrazków liczący około 170 stron podręcznik zawiera oczywiście tekst. Złożono go dość dużą czcionką – w sumie nie jest tego zbyt dużo i całą książkę można przeczytać w jeden długi wieczór. Znajdziemy tam trochę mętne zasady tworzenia postaci, podstawowe reguły (przy czym sporo miejsca zajmują te dotyczące walki) oraz krótką charakterystykę uniwersum. Wszystko to uzupełnia zaskakująco obszerny indeks. Oprócz tego miłośnicy wszelkiego rodzaju militarnego sprzętu znajdą w książce mnóstwo opisów rozmaitych broni, pojazdów, ekwipunku i tym podobnych zabawek.

Zaraz, zaraz. Futrzaki? Słodkie stworzonka w kamizelkach kuloodpornych, trzymające w łapkach ciężką broń? No właśnie. Uniwersum Albedo to czyste science-fiction. Jego mieszkańcy umieją podróżować w kosmosie i zamieszkują wiele różnych światów. Dokładniej rzecz biorąc omawiana gra jest militarną space-operą, tylko, że jej główni aktorzy są mocno owłosieni i mają niewinne mordki. Wyobraźcie sobie, że jedną z najbardziej krwiożerczych ras są króliczki! Rozpoczęły one zbrojną ekspansję na pokojowo nastawioną Konfederację, której obywatele należą do wszelkich możliwych ras, pokojowo ze sobą współzyskujących. Na podbitych światach Konfederacji króliki ustanawiają rządy twardej ręki i przejmują wszystkie stanowiska rządzące, a każdy miejscowy królik, który nie chce kooperować z jedyną i słuszną władzą jest tracony jako „zdrajca rasy”. Przemiłe, nieprawdaż?

W takim wypadku nie powinny nas dziwić dokładne i przydługie reguły walki (umożliwiające nawet dokładne określenie lokacji trafień), a także wspomniane już tony rozmaitego sprzętu. Trochę nas mogą zaskoczyć zasady dotyczące relacji międzyludzkich (przepraszam, międzyfutrzakowych). Pozwalają one notować sobie nasze sympatie i antypatie, a także w mechaniczny sposób określają niektóre akcje socjalne. Według autorów, rozgrywki personalne w świecie ogarniętym wojną są bardzo istotnym elementem gry, jednak w takim razie czemu reguły ich dotyczące są tak dziwne i usztywnione przez system? Dość ciekawe konflikty społeczne i rasowe przedstawiono na dodatek w stereotypny sposób, który nie ułatwia uchwycenia klimatu tego obcego, odmiennego od naszego, świata z przyszłości. A takie elementy, jak wzajemny stosunek osobników odmiennych płci i ras, czy konflikty społeczne, zostały jedynie zasygnalizowane. Co prawda w części poświęconej opisowi świata można zna-

leżać wzmianki o stylu życia, stosunkach społecznych, a nawet





wierzeniach, ale jeszcze więcej miejsca zajmują informacje na temat polityki, armii i administracji. Oczywiście prowadzący może na własną rękę

kłaść nacisk na socjalne aspekty rozgrywki i do woli je rozwijać, ale nie każdy ma dość wyobraźni, aby do tego dojść. Możliwe, że gdyby z góry położono jeszcze większy nacisk na wątki związane z rozgrywkami społecznymi gra zyskałaby na atrak-

cyjności i oryginalności. Nawet bardziej złożone konflikty polityczne w dużym stopniu urozmaiciłyby grę – niestety – twórcy serwują nam bardzo gładkie i idealistyczne ustroje oparte na demokracji z szeroko rozwiniętymi sferami socjalnymi. Niestety, są one mało dynamiczne i oferują dość mało sytuacji konfliktowych, szczególnie, gdy podamy je w sposób tak bezpłciowy, jak to ma miejsce w grze Albedo. Autorzy gry co prawda zapewnili nam tabele do tworzenia nowych światów, ale stworzone za ich pomocą uniwersum będzie i tak zbyt ogólnikowe, pomimo, że podręcznik pozwala nam określić jego populację, środki produkcji, ustrój, stosunki społeczne i ekonomiczne, dostęp do informacji oraz takie detale, jak poziom akceptacji nagości (to jest samego futerka) i stopień równouprawnienia płci. Nadanie nowemu światu jakiegokolwiek charakteru i szczególnych cech i tak wymaga od prowadzącego dużo pracy, więc szkoda, że nie otrzymujemy gotowych opisów choćby tylko kilku, ale za to bogatych i mocno zróżnicowanych światów oraz zamieszkujących je społeczności.

Wygląda na to, że albo podręcznik rozdmuchano byle czym na siłę do wymaganej objętości, albo autorzy nie potrafili dopracować niektórych pomysłów i zrównoważyć zasad – najwyraźniej zafascynowani technologią i może nawet lubujący się w rozgrywkach

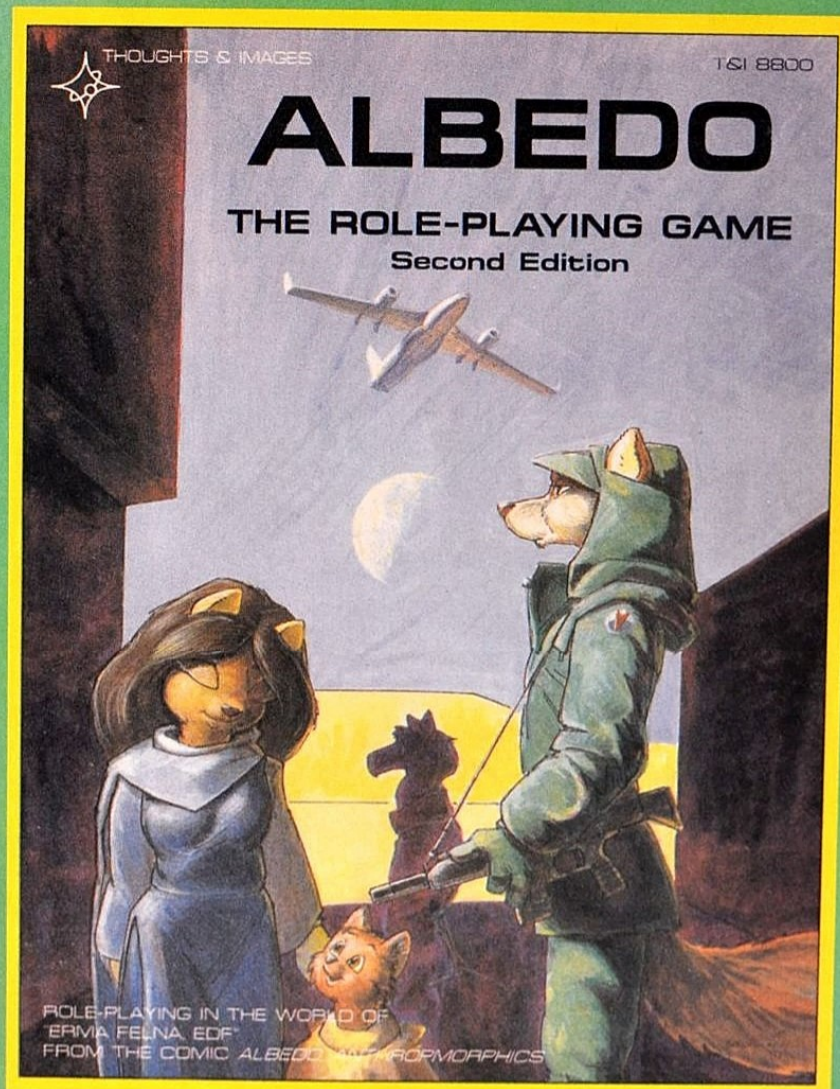
czysto militarnych nie rozwinęli do końca innych elementów. Co prawda we wprowadzeniu twórcy wspominają, że walka nie jest najważniejszym aspektem gier fabularnych, ale czytając omawianą książkę nie czuje się tego.

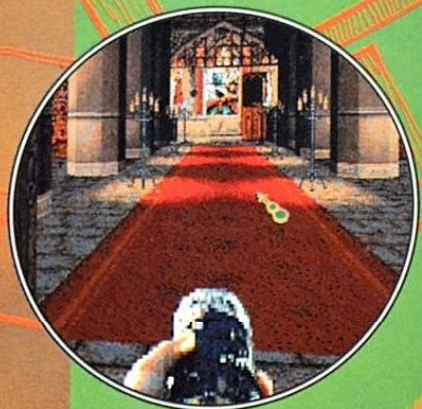
Moim skromnym zadaniem, gdyby autorzy zapomnieli o dość szczegółowych regułach walki i intensywniej pracowali nad stworzeniem i opisaniem może niezbyt oryginalnej, ale żywej i przekonującej wizji społeczeństwa futrzaków, moglibyśmy prowadzić bardziej urozmaicone rozgrywki. A jeśli twórcy chcieli, żeby postacie graczy trafiały na pierwszą linię tylko w ostateczności, to po co dali im do dyspozycji tyle żelastwa?

Podsumowując można powiedzieć, że Albedo nie jest zbyt dobrze stworzoną grą fabularną. Za dużo zasad i zbyt racjonalne podejście nie wyszły systemowi na dobre. Pomimo tych wad rzecz jest dość śmieszna i nadaje się do wykorzystania w gronie bliskich przyjaciół, o ile

oczywiście nie będziemy za bardzo przywiązywać się do reguł. Gra najlepiej się sprawdza w czasie kampanii lub pojedynczych przygód, kładących nacisk nie na motywach konfliktu zbrojnego, a skupiających się raczej na rozgrywkach personalnych. Można też zrezygnować z poważnego podejścia i bawić się na wesoło. Należy z góry przestrzec, że gracze często mimo woli będą zaczynali grać w sposób radosny i każdy prowadzący, który chce prowadzić poważne przygody może być rozczarowany niefrasobliwą postawą reszty grupy. Nadmienimy, że Albedo w żadnym wypadku nie nadaje się do długotrwałego prowadzenia, ale z tego względu omawiany produkt może przypaść do gustu tym, którzy chcą tylko od czasu do czasu wcielić się w rolę prowadzącego.

Albedo wydała firma Chessex. Oto jej adres:
2990 San Pablo Ave.
Berkeley, CA 94702, USA





Jacek Piekara

SUIKODEN

Japońskie gry role-playing nie są jeszcze zbyt popularne w Polsce, lecz zmienia się to prawdopodobnie dzięki coraz powszechniejszej modzie na konsolę Sony PlayStation. W tej chwili w Japonii można już kupić grę Final Fantasy 7, której produkcja kosztowała około 45 milionów dolarów (dotrze ona do Polski zapewne pod koniec bieżącego roku). Ale i my możemy całkiem nieźle się zabawić, korzystając z programów dostępnych na polskim rynku. Jednym z nich jest **Suikoden**, będący specyficznym połączeniem animacji znanych z japońskich kreskówek oraz kultury europejskiej i japońskiej.

Oto jako młody syn najpotężniejszego generała Imperium wступujemy na służbę cesarską. Jednak już pierwsze misje zleczone przez dowódcę uświadamiają bohaterowi, iż w Cesarstwie nie dzieje się najlepiej. Kiedy spotykamy buntowników z Armii Wyzwolenia, od razu staje się jasne, iż musimy związać swój los z przeciwnikami Cesarza. Droga naszego bohatera i jego przyjaciół wiedzie poprzez miasta i bezdroża Imperium; w trakcie swych licznych przygód trafią do wiosk koboldów, krasnoludów i elfów, odkryją tajemnice Smoczycy Rycerzy, a nawet pokonają nieśmiertelnego wampira! Zadaniem gracza nie jest jednak tylko (jak to zwykle w komputerowych RPG) penetrowanie zamieszkałych przez potwory zamków, lochów czy wież, aby w końcu spotkać się z super-przeciwnikiem. W **Suikodenie** werbujemy również ludzi nieużytecznych w walce, ale za to bardzo przydatnych do innych celów. Oni to właśnie na terenie naszego zamku (będącego centrum powstańczej armii) otwo-

rzę swe sklepy, udostępnią nam mapy lub pozwolą na korzystanie z teleportacyjnych czarów. Prócz „czystego” role-playing mamy tu do czynienia również z elementami strategii: nasz bohater kilkakrotnie musi poprowadzić do boju całą armię i zmierzyć się z żołnierzami Cesarstwa.

Suikoden to gra, która dla osoby przyzwyczajonej do standardowych RPG, dostępnych na komputery PC, może wydać się propozycją bardzo oryginalną. Naszą grupę łowców przygód możemy stworzyć wybierając jej członków spośród kilkudziesięciu postaci spotkanych w czasie wędrówki („kandydatów” jest łącznie stu ośmiu, ale nie wszystkich można wcielić do drużyny), a z których co najmniej kilkanaście dysponuje właściwymi tylko dla nich zestawem cech (np. umiejętnością przeprowadzania specjalnych, kombinowanych ataków, znajomością magicznych kanonów itp.). Bardzo ważną rolę pełnią dialogi, które nie tylko „popychają” akcję, ale też umożliwiają nam zrozumienie praw rządzących światem oraz przedstawiają charaktery poszczególnych bohaterów. Gra ma dość specyficzną fabułę, niespotykaną w innych roleplejach. Główny bohater, będący niewątpliwie pozytywną postacią, zdradza swego władcę i własnego ojca, będącego tegoż władcy najbardziej zaufanym generałem. Ba, w pewnym momencie będzie musiał zabić rodziciela w pojedynku, utraci też najlepszych przyjaciół, którzy poświęcą dla niego życie! Zwycięstwo w walce o Sprawiedliwość i Prawdę nie przychodzi bezboleśnie, a wręcz przeciwnie – jest ono okupione bolesnymi stratami oraz zmusza do skomplikowanych wyborów moralnych.

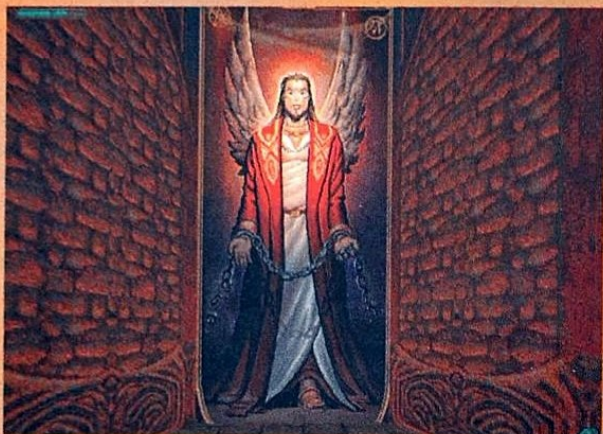
Suikoden nie jest, niestety, pozbawiony wad. Główną z nich jest linearność scenariusza (nawet przedmioty znajdowane w skrzyniach czy skarbach są zawsze takie same, a nie generowane losowo przez program). Gra wydaje się być zbyt krótka



(można ją skończyć w około 20 godzin) i za łatwa (większość wrogów nie ma żadnych szans w pojedynku z naszą drużyną – umierają zanim zdążymy zorientować się co jest grane). Niestety, wszelkiego rodzaju labirynty czy wnętrza zamków są mało efektowne – zarówno pod względem „technicznym” (skomplikowanie, atrakcyjność zagadek) jak i scenograficznym. W ogóle jeżeli chodzi o grafikę, to **Suikoden** zostaje o kilka długości w tyle za innymi tego rodzaju produkcjami. Program jest najbardziej atrakcyjny dla tych graczy, którzy nie lubią elementów zręcznościowych w RPG, miłośników długich, skomplikowanych historii, licznych przygód i intryg. Jeżeli tylko przymknijemy oko na błędy i niedoróbki techniczne oraz naiwności wielu elementów scenariusza, to powinniśmy bawić się całkiem nieźle.



REALMS OF THE HAUNTING



Realms of the Haunting można by przetłumaczyć jako *Nawiedzone Krainy* lub *Nawiedzone Światy*. Tytuł ten dość dobrze oddaje problem, z jakim zetkniemy się w fabule gry. Zaczniemy jednak od początku. Naszym bohaterem jest młody Adam Randall, syn niedawno zmarłego pastora. Od czasu śmierci ojca dęczy go koszmarny sny, w których pojawiają się postacie, których nigdy przedtem nie widział; co gorsza, widzi je niezwykle realistycznie. Adam otrzymuje klucz do tajemniczego domu, położonego gdzieś na głębokim odludziu, do którego przybywa w pewną zimną, deszczową noc (czyż nie przypomina to nam *Alone in the Dark* lub *Legacy*?). Pierwsze co widzi po wejściu do budynku, to tajemnicze pentagramy na drzwiach pokoi oraz maszyna do pisania, która sama zaczyna wypisywać w kółko jedno słowo („Żyjemy, żyjemy, żyjemy...”). To jedynie delikatny wstęp do kosmaru, który rozpocznie się po zatrzasknięciu drzwi wejściowych. Adam Randall będzie musiał nie tylko spenetrować ogromne gmaszysko, ale również odnaleźć drogę prowadzącą do Wieży, znajdującej się poza czasem i przestrzenią. Wież, z której można odwiedzać inne światy. Bohater natknie się na grobowce starożytnych rycerzy, na podziemia zamieszkałe przez demony, na starodawne hale; odwiedzi światy, które można nazwać Pie-

kłem bądź Niebem, będzie rozmawiał z Aniołami i zmierzył się z wysłannikami Szatana. Niezwykła jest atmosfera tej gry: ściany pełne są wymalowanych krwią bluźnierczych napisów i malowideł, drzwi opieczetowane pentagramami, znikąd pojawiają się istoty rodem z koszmarnego snu (np. szkielety czy demony z okrwawionymi toporami w dłoniach). Po-

gi obok których przechodzimy szepeją, wiatr zawodzi w rozbitych okiennicach, znikąd słychać przerażające śmiechy lub rozpaczliwy płacz...

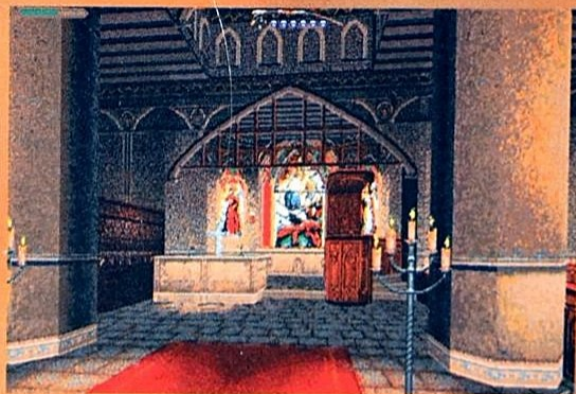


Realms of the Haunting nie jest, niestety, grą role-playing. Nasz bohater nie ewoluje w trakcie rozgrywki, nie zmieniają się jego cechy, nie rośnie liczba Punktów Życia. **RoTH** to połączenie gry DOOMopodobnej (świat obserwowany oczyma bohatera) i przygodowej (często spotykamy zagadki, które zmuszają nas do właściwego korzystania ze znalezionych wcześniej przedmiotów). Opracowanie graficzno-dźwiękowe jest wręcz perfekcyjne: wystarczy tylko wspomnieć, iż **RoTH** składa się z czterech płytek kompaktowych, na

których zamieszczono m.in. około 90 minut filmu. Niestety, autorzy nie pokusili się o stworzenie wielowątkowego scenariusza. W zamian za to mamy mnóstwo wszelkiego rodzaju tajemnic i zagadek (czasem dość skomplikowanych). Nie pożałowano również potworów. Części z nich nie da się zabić (są nieśmiertelne lub momentalnie odradzają się); można przed nimi jedynie uciec bądź pokonać je sposobem.

Realms of the Haunting to przykład na to, jak wersje pirackie gier zubożają lub nawet uniemożliwiają zabawę. Miałem okazję widzieć nielegalną wersję programu, wykastrowaną z wszystkich filmów. Skutecznie zabija to jakąkolwiek przyjemność z gry, gdyż wstawki filmowe nie są tu jedynie przerywnikiem, lecz pozwalają nam na poznanie i zrozumienie skomplikowanego, mrocznego świata **RoTH**.

Mimo iż nie jest to, jak już wspominałem, gra role-playing, to rekomendowałem ją wszystkim miłośnikom tego gatunku lubiącym rozbudowaną fabułę i zagadki (ale licząc się z faktem, iż będą musieli wykazać się pewnym refleksem i zręcznością w likwidowaniu niezliczonych potworów). W **Realms of the Haunting** grałem z prawdziwą przyjemnością, podziwiając zarówno estetyczne, jak i merytoryczne walory tej gry. To naprawdę dobra zabawa. Szczerze polecam!





HISTORIA GIER FANTASTYCZNYCH W POLSCE

Dawid Brykalski

*Gdyby marzenia senne dziecka były
równie złożone jak marzenia senne
normalnej, inteligentnej osoby dorosłej,
zawierające treść ukrytą o wiele bogatszą
niż sny dzieci, wówczas baśnie nie byłyby
dziecku potrzebne. Z drugiej strony, gdyby
osoba dorosła nie zetknęła się jako
dziecko z baśniami, sny jej byłyby uboższe
i nie spełniałyby tak dobrze swej roli
polegającej na przywracaniu zdolności do
podolaniu życiu.*

Bruno Bettelheim
Cudowne i pożyteczne

Za górami, za lasami (w Polsce), dawno, dawno (połowa lat 80.) temu...

Pierwszym pismem, w którym wspomniano cokolwiek o RPG było „Razem”. Nim jednak pojawiły się artykuły o zachodnich systemach (co w tamtych czasach zakrawało na prowokację polityczną) prekursor giercowania, Jacek Ciesielski, wydał – właśnie w tym magazynie – kilka gier autorskich.

Pierwszą grą, do jakiej udało mi się dotrzeć, była „Czarna Maska”, opublikowana w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych. Na planszy z narysowanymi przygodami tytułowej Czarnej Maski pięciu graczy licytowało się w zabawie przypominającej nieco pokera. Rozgrywka bardzo prosta i krótka, a fantastyki było w tym tyle, co na rysunkach. Początki zawsze wydają się jednak śmieszne z perspektywy czasu – dziś numer „Razem” z tą grą można znaleźć tylko w archiwach lub bibliotekach.

Kolejną propozycją była próba przełożenia świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena na planszówkę. Grę „Władca Podziemi” wydano w dwóch częściach („Razem” 35 i 45/1984 r.). Niestety, zabawa była bardzo mierna. Kwadratowa – dosłownie i w przenośni – plansza, okropne ilustracje, a sama rozgrywka nie miała wiele wspólnego z literackim pierwowzorem. Z tych właśnie

powodów schowaliśmy „Władcę Podziemi” na dno szafy, a jego istnienie odnotowuję wyłącznie z kronikarskiego obowiązku.

Tygodnik „Razem” przyczynił się do jeszcze jednego spektakularnego wyczynu w dziedzinie gier w PRL: to właśnie na jego łamach ukazała się pierwsza gra karciana (a przynajmniej wykorzystująca karciane rekwizyty)! Było to kapitalne, prześmiewcze, horrorowo-groteskowe „Monstrum” („Razem” 35/1985). Rozgrywka polegała na przesuwaniu pionków po planszy i zagrywaniu kart, które można było zdobywać podczas penetracji różnych krain. Trzeba było walczyć z potworami, myśleć o przechytrzeniu przeciwników, zdobywać magiczne przedmioty i rzucać czary. Kapitalna zabawa dla młodych ludzi żądnych fantastycznych wrażeń, którzy o AD&D mogli jedynie poczytać...

W kolejnych latach „Razem” podarowało swoim czytelnikom jeszcze dwa prezenty. W wakacyjnych numerach wydano dwie kompletne gry paragrafowe: „Dreszcz” (33, 34, 40/1987) oraz „Goblin” (35, 36/1988). Badacz podziemi, wyposażony w kartkę, ołówek i dwie kostki, penetrował labirynty tajemniczych korytarzy. Reguły były bardziej niż proste: wymagały tylko umiejętności czytania i dokonywania wyboru. Reszta zależała od gracza, jego wyobraźni (trzeba było sobie



samemu rysować mapę) i zdolności przewidywania. „Dreszcz” okazał się do tego stopnia popularny, że miał później normalne, pudełkowe i – co najważniejsze – poprawione wydanie. Losy „Goblina” są nieznane.

Na tym zakończono publikowanie gier fantastycznych w „Razem”. Jednak równolegle drukowano w „Magazynie Razem” artykuły popularyzatorskie. (Wcześniej o grach RPG wspomniano w piśmie „Joker”). Ukazywały się one systematycznie co dwa miesiące i mimo dobrych chęci autora (ponownie J. Ciesielski) były to dalece niewystarczające informacje. Pierwsze dwa materiały były obszerniejsze od następnych. Przedstawiono w nich historię gier fabularnych na Zachodzie – czyli od D&D do ówczesnych nowości (Traveller 2000). Zachwylił szczególnie ten pierwszy artykuł: dobre ilustracje plus plakat z Drużyną Pierścienia oraz słowa, które wprowadzały w świat obietnic, marzeń i nadziei, że może ktoś kiedyś wyda po polsku... (no i proszę – *dreams comes true!*). Większość opisywanych wtedy gier jest już dostępna po polsku). Na przestrzeni lat 1987-1989 ukazały się opisy następujących systemów:

Traveller, Fighting Fantasy, Warhammer, Ghostbuster, Atlantyda, Call of Cuthulu, Double Game, Dragon Warriors i Paranoja. Wszystkie teksty na jednej stronie (!!!) musiały zawrzeć to, co w oryginałach mieściło się na stronach kilkuset.

Każdy z tekstów pokrótce (bardzo) opisywał dany system, gdzieś tam dorzucano jakiś szczegół (do opisu Warhammera dodano charakterystykę Czarnego Orka), podano przykład rozgrywki (zapis sesji Cuthulu), przedstawiono okładki i... koniec. To wszystko co mieliśmy do dyspozycji. Brak czegoś ma jednak i swoje dobre strony. Wywołuje głód, który trzeba zaspokoić.

Skoro oryginalne, zachodnie systemy były nieosiągalne dla przeciętnego „konsumenta”, nie pozostawało nic innego, jak na bazie szczątkowych informacji tworzyć własne gry. Artykuły p. Ciesielskiego były szalenie inspirujące i przydały się nie tylko do zaostrzenia apetytu. Sądząc po listach, jakie przychodziły do redakcji, oraz po poczynaniach moich i kolegów, liczba autorskich systemów jakie wtedy powstały, zachwycałaby niejednego wydawcę. Jakość naszych produkcji pozwolę sobie jednak pozostawić bez komentarza.

W popularyzowaniu gier fabularnych miał też swój wkład potentat prasowy w dziedzinie fantastyki – czasopismo „Fantastyka”. W dwóch numerach (10/1984 i 6/1988) Darosław J. Toruń przybliżył czytelnikom ideę gier fabularnych oraz przedstawił pierwsze ukazujące się w Polsce gry fantastyczne. W drugim z wymienionych numerów wykorzystano Galerię do przedstawienia makiet i figurek. Swoimi uwagami na temat sposobu grania podzielił się również Krzysztof Sokołowski.

Poszukiwaczom – nie tylko przygód, skarbów i guzów, ale i literatury związanej ze światem Warhammera – polecam dotarcie do trzech innych numerów „Fantastyki” i „Nowej Fantastyki” – (2/1990, 3/1990, 4/1991). Znajdziecie tam przygody krasnoluda Gotreka, najslawniejszego chyba bohatera Starego Świata.

Podejrzewam, że większość z was przynajmniej widziała system RPG autorstwa Andrzeja Sapkowskiego – „Oko Yrrheda”. Otóż swoją premierę miał on nie jako kompletna książka – podręcznik, nie miało to miejsca też w siódmym numerze „MiM” (2/1994 „Tym, którzy pierwszy raz”). Ale właściwie jako pierwszy system A. Sapkowskiego wydrukował „Fenix” (3/1990)! Nie wierzycie? Poszukajcie i sprawdźcie!

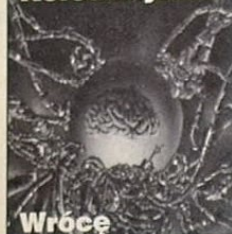
Wraz z wejściem na rynek firmy Encore zaczęły ukazywać się nieco bardziej zaawansowane gry w konwencji fantasty i SF.

Pierwszą z nich był kultowy (wcześniej jeszcze do kupienia!) „Labirynt śmierci”. Kolejne produkcje to: „Bitwa na polach Pellenoru”, „Ratuj swoje miasto”, „Odkrywczy nowych światów” oraz „Bogowie Wikingów”. Ten zestaw musiał posiadać każdy szanujący się gracz.



FANTASTYKA POLSKA

**Tomasz
Kołodziejczak**



**Wróć
do ciebie kacie**

**Mirosław
P. Jabłoński**



**Elektryczne
banany**

**Eugeniusz
Dębski**



**Z powodu picia
podłego piwa**

**Eugeniusz
Dębski**

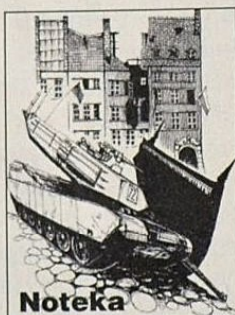


**Piekło
dobrej magii**

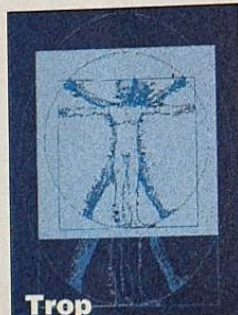
Konrad T. Lewandowski



**Most
nad otchłanią**



**Noteka
2015**



**Trop
kotolaka**

G i J Garzteczy



**DEPARTAMENT
WIDMIUPIOR W**

**JACEK
KOMUDA**



**WILCZE
GNIAZDO**

H. P. LOVECRAFT



Dagon



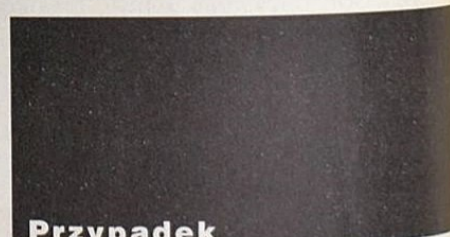
Reanimator



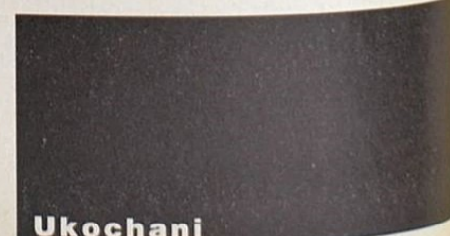
**W poszukiwaniu
nieznanego Kadath**



**Kolor
z przestworzy**



**Przypadek
Charlesa Dextera Warda**



**Ukochani
zmarli**



KRUK

pismo poświęcone grozie

literatura
film
muzyka
gry fabularne
malarstwo
poezja

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościennne	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 miejs- cu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, tel. 622-20-44 ul. Hoża 5/7, Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Arka Din”, ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP – Tyrion”, ul. Lwowska 13 (I p.), Chełm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „IMP”, ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MORION, tel. 0602276219 Centrum Handlowo-Usługowe BEMOWO paw. 155, ul. Powstańców Śląskich 124	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INTERNO, tel. (058) 560652 80-306 Gdańsk-Oliwa, ul. Paneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celną 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba”, tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement”, ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE, tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, tel. (036)4718133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jastrzębie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby”, DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep CENTRUM GIER, ul. Igiełna 17, 50-117 Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep JAROWIT, tel. 0602260411 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pawilony KOLPORTER Warszawskie stacje metra: KABATY · IMIELIN · STOKŁOSY · URSYNÓW · SŁUŻEW · RACŁAWICKA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Upominek”, tel. 0165-63425 ul. Krupówki 34a, Zakopane	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Uwaga hurtownicy i księgarze!

W niżej wymienionych punktach możecie nabyć wszystkie produkty Wydawnictwa MAG (za wyjątkiem figurek):

1. ul. Kolejowa 15/17 (budynek Unitra-Unizet), 00-950 Warszawa, p. 118, tel. 632-15-29
2. Biuro Handlowe „Kwadro”, ul. Kolejowa 15/17, 00-950 Warszawa, tel. 632-72-63



ZIELONOSKÓRZY BOHATEROWIE

Autor: Marcin Perkowski
Ilustracje: Hubert Czajkowski

Rughtar! Sluchajta samce i samice! Bo tera będzie gadał, ten... jak mu tam... autor. I będzie o nas. No, autor, nawijaj!

Dzięki, Wrzodzie, stań po zawietrznej. I odłóż toporek.

Jeżeli przyjrzymy się przedstawicielom goblinoidów występujących na obszarze Starego Świata, to pominięcie tej rasy przy tworzeniu bohaterów graczy nie powinno dziwić. Orki są brutalne, chamskie i śmierzdzą, gobliny są chamskie i śmierzdzą, a snotlingi śmierzdzą (*Ty, autor, uważaj!*). Z drugiej jednak strony wielu graczy nie znajduje przyjemności w prowadzeniu postaci ludzi, wyniosłych elfów lub mniej wyniosłych, ale równie prawych krasnoludów. Innym z kolei zbrzydło bieganie kupą w te i we wte, ratując świat średnio co wtorek. Nie dziwota więc, że mrocznymi zaułkami coraz częściej przemykają skrytobójcy, karczmy, w których nocują awanturnicy, zamieniają się w pola bitew, zaś wchodząc do wioski bohaterowie zastanawiają się: – *To co, gwałcimy i palimy, czy odwrotnie?* Skoro lansowana przez autorów systemu koncepcja grupy bohaterów jako uniwersalnej lewatywy na gnębiące świat zatwardzenie legła w gruzach, zaś po rzeczonym świecie grasują bandy zwane eufemistycznie

„drużynami“, nie istnieje żaden rozsądny powód, aby członkowie niektórych z nich nie mieli zielonkawo zgniłej cery. Z tych to ważkich powodów pozwalam sobie przedstawić przepis na gracza-goblinoida, przyprawiony kilkoma propozycjami na przygody i okraszony komentarzami Wrzoda, za które autor nie zamierza ponosić żadnej odpowiedzialności, ani świecić oczyma (*Zaświeć, zaświeć!*)

ORKI W STARYM ŚWIECIE (I W STRASZNYM SKRÓCIE)

Orki, gobliny (zwykłe, małe i hob-) oraz snotlingi zamieszkują cały Stary Świat – ich osady można znaleźć wszędzie tam, gdzie nie mieszkają ludzie, krasnoludy lub elfy. Osada orków to zazwyczaj bezładne zbiorowisko lepianek lub kilka jaskiń. Brudnych (*nastrojowych!*), śmierzdzących (*nastrojowych!!!*) i licznie zamieszkanych. Powiadają, że na Pustkowiach Chaosu istnieją całe miasta orków, zakładane najczęściej wokół świątynnych fortec rycerzy-wyznawców bogów Chaosu. Społeczeństwa goblinoidów podzielone są na klany. Nie są to jednak odpowiedniki rodu, lecz jedynie zbiorowiska osobników, które żyją w podobny sposób i hołdują tym samym wartościom. Przedstawiciele różnych klanów zazwyczaj mieszkają w obrębie tej samej osady; odrębność poszczególnych grup zaznacza się jedynie tym, że ich członkowie starają się przebywać we własnym towarzystwie. Zdarzają się jednak wsie, a nawet całe miasta, zamieszkane przez pojedynczy klan. Koronnym przykładem może tu być Detsburg – osada licząca ponad trzy tysiące łbów. Wszystkie zamieszkujące go gobliny, orki i snotlingi należą tam do klanu Krwawego Topora, hołdującego odwiecznym orkowym tradycjom walki

na siekierki (*Krwa-wy To-pór! Krwa-wy Topór!!!*) Inne znane klany to np. opętane manią szybkości Diabelskie Słońca, słynące z doborowej wilczej jazdy, Łyse Byki, kultuwujące swoistą formę kultury, czy wreszcie Mściwe Śruby, propagujące gobliniską myśl techniczną.

Wędrując po Starym Świecie można czasem natknąć się na goblinoidy odmienne od swych „klasycznych“ pobratymców. Są tzw. nocne gobliny (stworzenia o wyjątkowo wrednym charakterze, zamieszkujące mroczne czeluście najgłębszych jaskiń) oraz zupełnie dzikie orki, które najlepiej określa fakt, że dopiero dwa pokolenia temu znalazły majtki.

W każdej społeczności goblinoidów istnieje ścisła hierarchia, ustanawiana za pomocą siły. Na jej szczycie stoi najsilniejszy, najodważniejszy i najokrutniejszy osobnik (*Wrzód! Wrzód! Wrzód! Wrzódwrzód wrzód!!!*), dobierający sobie popleczników o podobnych cechach (tzn. silnych, odważnych i okrutnych). Zwykle jest to ork lub czarny ork, choć w wypadku wspólnot związanych z Chaosem przywódcą może być także np. rycerz-wyznawca.

Trzon grupy stanowią orki-wojownicy. Gobliny, mimo wyższej inteligencji, są kastą niższą, niejako pomocniczą w stosunku do orków. Snotlingi... cóż, do dobrego tonu należy nie zauważać snotlingów. To szara, w pełnym tego słowa znaczeniu, masa, pętająca się pod nogami prawdziwych samców (*Dobrze gada! Autor – graba!*). Auuu!!!

Ekhm... Sztuki magiczne są u goblinoidów, zważywszy na mierność (*Hę?!*) ich naturalnych predyspozycji, dość popularne. Tu przodują gobliny, zaś niektóre z tych indywiduów osiągają w swym kuglarstwie naprawdę zdumiewającą biegłość. Ich czary różnią się

jednak od klasycznej magii: są inne, dziwaczne, jakby „pokrecone“ (*Te, autor, ja cię zaraz przykręcę!*)

Goblinoidy walczą niemal bez przerwy. Najeżdżają, wście, palą, a co poniektórzy gwałcą. Gdy brak wroga zewnętrznego, z równym entuzjazmem biorą się za łby we własnym kręgu.

GRACZ „NA ZIELONO“

Bohater-goblinoid może być prowadzony w ramach drużyny „zielonych“ lub w zwykłej grupie, jeżeli gracz jest na tyle zepsuci lub liberalni, że przyjmą kogoś takiego do swojego grona. Początkową charakterystykę bohatera losujemy z tabelki.

	Czarny ork	Ork	Goblin	Snotling
Sz	k3+2	k3+2	k3+2	k3+2
WW	2k10+30	2k10+20	2k10+10	2k10+5
US	2k10+10	2k10+10	2k10+20	2k10+5
S	k3+2	k3+1	k3	k2
Wt	k3+2	k3+1	k3	k2
Zw	k3+5	k3+4	k3+3	k3+2
I	2k10+20	2k10+20	2k10+30	2k10+40
Zr	2k10+10	2k10+15	2k10+20	2k10+30
Cp	2k10+30	2k10+20	2k10+10	k10
Int	2k10+30	2k10+20	2k10+30	2k10
Op	2k10+30	2k10+20	2k10+10	k10+10
SW	2k10+30	2k10+20	2k10+10	2k10
Opł	2k10	2k10+10	2k10+20	2k10+30

KLANY I CO Z TEGO WYNIKA

Tworząc „zielonoskórego“ bohatera gracz powinien pamiętać, że życie w klanie ukierunkowuje poglądy i działania bohatera. Ponieważ MG ma pełną swobodę wymyślania klanów i ich cech charakterystycznych, ograniczę się do kilku przykładów:

- **Eyse Byki** – fanatyk brutalnej kultury styki, należący do tej grupy, może dodać 1 do S lub W.
- **Krwawy Topór** – dodaje +10 do WW, jeżeli posługuje się w walce toporem, siekierą lub inną bronią tego rodzaju (*Krwa-wy To-pór! Krwa-wy To-pór!!!*)
- **Diabelskie Słońca** – w trakcie kreowania bohatera gracz może wybrać dwie darmowe umiejętności związane z jeździectwem (decyzja gracza za zgodą MG).
- **Mściwe Śruby** – w trakcie kreowania bohatera gracz może wybrać dwie darmowe umiejętności związane z techniką (decyzja gracza za zgodą MG).
- **Wyłupiaste Oczy** – ci wspaniali strzelcy trafiają (na sto kroków!) w snotlinga biegnącego zygzakiem w wysokiej trawie. Otrzymują +10 do US, jeśli używają swej ulubionej broni (zaznacz przy kreacji bohatera).
- **Nocne Wyjce** – niezrównani magowie, tworzący tę grupę, otrzymują co poziom 5k4 punktów magii.

PLUSY I MINUSY GATUNKOWE

Wszystkie rasy goblinoidów posiadają zdolność widzenia w ciemnościach w zakresie opisanym w bestiariuszu. Ogląda orków i goblinów jest pomniejszana o 10 przy kontaktach z innymi rasami goblinoidów. Snotlingi są odporne na działanie zarodników wytwarzanych przez opisane w bestiariuszu grzyby, mchy i porosty.

Umiejętności

Każdy bohater rozpoczyna grę posiadając k4 umiejętności. Może je wybrać Mistrz Gry lub wskazać gracz, jednakże powinny one odzwierciedlać charakter „zielonoskórego“. MG nie powinien akceptować wyboru umiejętności związanych z profesjami Rangera

i z żegluga. Przyznanie umiejętności jeździectwo oznacza, że dany osobnik potrafi jeździć na dziku (orki) lub wilku/pajaku (do wyboru – gobliny); snotlingi nie mogą posiadać tej zdolności. Zmienia się też umiejętność *broń specjalna: lanca na broń specjalna: topór dwuręczny*.

Profesje

Zaden „zielonoskóry“ pozostający przy „zdrowych“ zmysłach nie będzie bawił się w „leśnego luda“, tak więc wszelkie profesje Rangera i związane z naturą (*Gobo – druid...hehehehe! Laaaaahaha!!!*) można z miejsca wykluczyć. Podobnie sprawa ma się z zawodami marynistycznymi. Przeciwny ork dostaje morskiej choroby, gdy zobaczy jakkolwiek większą sadzawkę (nie mówiąc już morzu).

Profesję bohatera można ustalić na podstawie poniższej tabelki.

Wiek	Lot	Uczony	Podlega podkaszowemu	Narwa w jęziku Orlim
		01-05	uczeń alchemika	chłopak od temika
		06-20	czeladnik	chłopak
			rzemieślnik	od wszystkiego
		01-05	rafur	burdelpapa
		06-20	szekrak	skomlec
01-10			ochroniarz	plecowy
		21-25	inżynier	technik
	21-30		cyrkowiec	pajac
	31-50		oprych	zui
	51-60		szuler	karciarz
	61-70		porywacz zwłok	trupci kradzież
		26-30	hipnotyzer	magik
		31-55	nowicjusz	akolita
	71-75		strażnik więzienny	klawisz
11-15			robotnik	robot
16-50			najemnik	chłopak najamomorda
51-55			miliant	palowy
56-65			banita	
	76-80		kramarz	przekupa
		56-65	aptekarz	zielnik
		66-70	uczeń medyka	chłopak od bólochłopa
66-70			gladiator	
	81-90		zabijaka	bandzior
71-75			szczurołap	
		71-80	skryba	pismak/pisanzyk
	91-00		złodziej	kieszonka/rympalec
76-00			strażnik miejski	gwardzior/miastowy
			chłopak	chłopak
		81-00	uczeń czarodzieja	chłopak od szamara

Istnieją też pewne ograniczenia co do wyboru profesji zaawansowanych. I tak

dostępne są (w nawiasie nazewnictwo ludzkie): kemik (*alchemik*), działowy (*artylerzysta*), złota łapa (*rzemieślnik*), zamordysta (*zabójca*), kanciarz-magik (*szarlatan*), kapłan (*kleryk*), fałszywka (*falszeryz*), szczekaczka (*demagog*), papuga/papug (*prawnik*), szef/wielki szef (*sierżant/kapitan najemników*), handlarz (*kupiec*), ali-buba (*szef bandy*), bólochłop (*medyk*), opiekun (*wymuszacz*), handlarz niewolników, szpion (*szpieg*). Nazwy pozostałych profesji MG może opracować – w razie potrzeby – we własnym zakresie.

Nowa profesja Piekiełny Psiarczyk

Armia orków jest jedną z najbardziej „zezwierzęconych” formacji wojskowych Starego Świata. I nie chodzi tu tylko o powierzchowność i maniery szeregowych żołnierzy, lecz o tę część wojska, którą – nawet przy najlepszych chęciach – trudno zaliczyć do goblinoidów. Ludzie nazywają je potworami, a orki – towarzyszami broni.

Ogólna charakterystyka „potworów wojskowych” jest prosta: dzieli się je na mądrzejsze i na głupsze. Te „sprytne” potrafią, podobnie jak trolle, same zatroszczyć się o siebie. Ich głupszy pobratymcy wymagają stałej troski i opieki; potrzebny jest ktoś, kto o nie dba, opiekuje się nimi i trzyma ich macki, przylgi, kły i nibyńózki z dala od zadków zielonoskórych wojaków, a w wirze bitwy spuszcza z łańcucha i kopniakiem kieruje we właściwą stronę. Kimś takim jest właśnie Piekiełny Psiarczyk.

W czasach pokoju Psiarczykowie trzymani są przy siedzibach co ważniejszych wodzów i w spokoju hodują swoje zwierzątka, ciesząc się powszechnym respektem. Jest to jednak wyjątkowo niebezpieczne zajęcie, albowiem potwory są czasami zupełnie nieprzewidywalne w swoich reakcjach. Jeśli bestia wyrwie się spod kontroli i urządzi sobie polowanie na okoliczne goblinoidy, wtedy lepiej nie być w skórze Psiarczyka... (*he-he!*)

Każdy Psiarczyk jest przyuczony do opieki tylko nad jednym, określonym gatunkiem potworów (gracz dokonuje wyboru w trakcie kreacji bohatera).

Sz	WW	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Org
-	-	-	1	-	-	10	-	10	10	-	10	10	-

Umiejętności:

Opieka na bestią (wyszczególnij gatunek, np. według bestiariusza);

25% szans na bardzo silny;

Broń specjalna: bat;

Jazda na bestii (umiejętność ta przyznawana jest za zgodą MG).

25% szans na odporny na trucizny.

Stan posiadania:

Bat;

Uzda lub inny przyrząd, za pomocą którego Psiarczyk wymusza posłuch u bestii;
Butelka mocnego alkoholu;
Patek do dłubania w zębach.
Profesje wyjściowe:
Przetrawiony nieboszczyk;
Chłopak;
Robol.

WYMIOT PRZYKŁAD BESTII HODOWLANEJ

Wyjmioty są stworami spotykanymi tylko na Pustkowiach Chaosu. W ogólnych zarysach przypominają metrowej średnicy kulę mięsa na kurzopodobnych łapkach, z trąbką zamiast mordy i z wielkimi (jak u Czarodziejki z Księżyca), modrymi oczkami. Wyjmioty są bardzo towarzyskie i nie przeszkadza im obecność dużej liczby istot innych ras. Uwielbiają zakradać się z tyłu, skakać na plecy zaskoczonych ofiar i obcałowywać ją końcem trąbki. Być może wygląda to bardzo idyllicznie, ale owe „całusy” to ich zwykły sposób polowania. W warunkach naturalnych wyjmioty opluwają dokładnie powaloną ofiarę, rozpuszczając jej tkanki za pomocą kleistej mazi; niebezpiecznik szybko zamienia się w kałużę, którą wyjmiot wsysa za pomocą trąbki. Egzemplarze trzymane w niewoli mają jednak metalowe klamry na ryjkach, więc nie są w stanie wyrządzić nikomu szkody; polowanie przeobraża się w obcałowywanie delikwenta przez sfrustrowanego zwierzaka.

Dźwięki towarzyszące spożywaniu pożywienia przez wyjmioty przypominają głośne siorbanie, co u postronnych słuchaczy może wywołać odruchy wymiotne – stąd zapewne wzięła się nazwa tego stworzenia.

Wyjmioty ruszają do boju już bez klamer na trąbce, za to poganiane przez Psiarczyka tęgimi ciosami pały. Osiągnąwszy w ten sposób pewne przyspieszenie dają się ponieść entuzjazmowi i rzucają na szeregi przeciwnika (zazwyczaj), nie reagując na żadne polecenia. Po bitwie Psiarczyk usypia ocalałe wyjmioty (za pomocą strzałek z trucizną) i ponownie zakłada im klamki.

Sz	WW	Us	S	Wt	Zw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Org
6	41	0	3	8	4	80	1	-	10	5	10	5	-

Wyjmioty są podatne na szal bojowy.

Broń: Wyjmiot walczy plując na przeciwnika żrącą wymiociną (*wyjmiocina!*). Jest to gęsta, zawieszista ciecz, skuteczna tylko w starciu bezpośrednim. Wymiocina (*wyjmiocina*, *autor*, *wyjmiocina!*) rozpuszcza tkanki ofiary, zadając jej 4 punkty obrażeń (z S 6) na turę. Wyjmiot nie podejmie – z własnej inicjatywy – walki z kolejnym przeciwnikiem, dopóki nie poświęci co najmniej jednej tury na posilenie się uprzednio rozpuszczoną ofiarą.

Gruba skóra daje wymiotom 1 PP na całym ciele.

JĘZYKI

Ghazhakh jest językiem wspólnym dla wszystkich ras goblinoidów, mając charakter niejako „urzędowy”. Poszczególne rasy posługują się we własnym gronie bardzo różnymi, choć wywodzącymi się od *ghazhakh*, dialektami. Większość „zielonoskórych” potrafi też – lepiej lub gorzej – porozumiewać się w powszechnym języku Starego Świata.

Jeśli chodzi o słowo pisane, to literatura w *orkish*, *gob* i *snotgob* nie jest zbyt bogata – istnieją tylko pojedyncze dzieła w tych językach (np. spisany w *gob* „Młotek do poduchy” – słynny tomik poezji bezokolicznikowej pióra goblina Gzdyła). Inaczej przedstawia się sprawa z *ghazhakh*. Wszystkie dzieła naukowe, techniczne oraz (uwaga!) książki czarów spisane są w tym języku, ale jego odmiana używana przez goblinski adeptów magii została poddana tak daleko idącej obróbce, iż nikt niewtajemniczony nie jest w stanie odcyfrować zapisanych w ten sposób wiadomości.

Nie ma żadnych przeciwwskazań, by bohater-goblinoid nauczył się jakiegokolwiek języka używanego w Starym Świecie, jednakże wrodzona nienawiść do krasnoludów i elfów powoduje, że mowę obu tych ras będzie poznawał z najwyższą niechęcią.

MAGIA I PROFESJE MAGICZNE

Jak już wspomniano, goblinoidy są stosunkowo utalentowanymi magioczyńcami, a co poniektórzy biją swą biegłością na głowę napuszonych dziadków z ludzkich kolegiów magii (*Cacy, autor, cacy!*). Chociaż goblinoidy mogą zajmować się wszystkimi profesjami magicznymi, to jednak preferują magów (zwanych tu wiedźmiarzami) i ich magię bojową. Bardzo rzadko parają się magią elementarną (szamani) i iluzijną (magowie-kanciarze). O wiele częściej spotkać można adeptów nekromancji (trupobawy) i alchemii (kemiki), największą jednak estymą cieszą się ci nieliczni, którym dana jest moc kontaktu ze światem demonów (przyzywcy wspaniałców).

Liczba punktów magii przyznawanych goblinoidom co poziom wynosi +4k4 (gobliny), +2k4 (reszta). Lista czarów dostępnych dla czarodziei poszczególnych szkół jest w zasadzie taka sama, jak dla ich ludzkich odpowiedników; jednakże, zgodnie z ich pokrewnym charakterem, „zielonoskórych” poddają zaklęcia drobnym modyfikacjom dotyczącym komponentów (jakieś obrzydliwa), sposobu rzucania (wycie i płasawica) lub efektów dodatkowych (błyski, ryki, efekty świetlne itp.). Zmianie ulegają również nazwy czarów. Z braku miejsca pozwolę sobie (*A pozwól*

sobie, autor, pozwól! I tak za dużo sobie pozwalasz...) zaprezentować tylko jeden przykład takiego czaru, będącego przeobrażeniem banalnego zaklęcia, służącego do otwierania drzwi.

ROBACZYWE OTWARCIE THRUKANA BRUDNONOGIEGO

Poziom czaru: P

Punkty magii: 3

Zasięg: Bezpośredni

Czas działania: 1 minuta

Składniki: Żywa glista

Opis: Z pomocą tego czaru można otworzyć wszelkie zamykane kluczem zamki – bez względu na stopień ich komplikacji. Żywą glistę należy wpuścić w dziurkę od klucza (przechowując za koniec ciała)

a następnie wypowiedzieć formułę zaklęcia. Gdy glista zeszytnieje, przekreśli ją w zamku (tak jak klucz) i już. Niestety, po minucie glista flaczeje i zdycha, przez co nie nadaje się do ponownego użycia. Jeśli jednak uda się wcześniej zrobić odciśnięcie robaka, można dzięki temu odlać potem klucz.

Czar ten został wymyślony przez Thrukana Brudnoniego z Detsburga podczas ucieczki ze spichlerza przekupy Grunka. To był tylko jeden przykład, a czarów jest przecież całe mnóstwo – trochę inwencji i nic już nie będzie takie samo jak przedtem...

KAPŁANI

Kapłani pełnią w społeczeństwie goblinoidów funkcję podobną jak w świecie ludzi, jednakże ich pozycja jest o wiele mocniejsza (ale też bogowie, którym służą, są jakby bliżsi śmiertelnikom i bardziej łasi na krwawe ofiary). „Zielonoskórzy” kapłani służą wyłącznie bogom Chaosu, w pełni dzieląc ich sympatie i antypatie. Mogą posługiwać się magią wybranego bóstwa (czary były swego czasu opisywane na łamach M&M). Ich schemat awansu pokrywa się ze schematem kleryka. Co się tyczy endemicznych bóstw goblinoidów, to nie mają one kapłanów w ścisłym tego słowa znaczeniu, lecz raczej fanatycznych wyznawców, którzy praktykują przeróżne obrzędy i próby wiary. Koronnym przykładem bóstwa tego rodzaju jest Kalii.

KALII BOGINI Z JELITAMI W GĘBIE

Kalii jest głównym bóstwem orkowego i goblinińskiego panteonu. Patronuje ona żarciu, szlachtowaniu i kopolacji, które to rodzaje aktywności życiowej „zielonoskórzy” cenią najwyżej. Przedstawia się ją często jako starą, siedzącą „po tureku” goblina z jelitami w gębie.

Charakter: Zły

Symbol: Co to, to nie. Wyznawcy Kalii nie uciekają się do

jakiegokolwiek symboliki.

Zasięg kultu: Wszystkie goblinoidy, nawet te wyznające kulty Chaosu, czczą Kalii. Ich chaotyczni protektorzy patrzą na to przez palce – a to dlatego, że wiedzą coś, czego żadna zielona gęba nawet nie podejrzewa (Hyyy???) Ale o tym za chwilę.

Świątynie: Nie ma stałych miejsc kultu Kalii. Jej kapliczkę montuje się sadzając starą goblina i wypychając jej w gębę dowolnie wybrane gatunkowo jelita. Do jej lewej dłoni wkłada się toporek, a do prawej kawałek polana (co ma głębokie, acz nieznane uzasadnienie teologiczne). Przed tak zaimprovizowanym ołtarzykiem wyznawcy modlą się i płasają, aż do czasu, gdy:

a) modlący się znudzi;

b) znudzi się goblince.

Przyjaciele i wrogowie: Kalii podejrzewa się o sympatyzowanie z bóstwami Chaosu oraz zażyłe stosunki z pewnym goblinem-pustelnikiem. Cała reszta – do piachu!

Wymagania kultu: Wyznawca Kalii może każdy ork, goblin lub snotling, ale fanatycy muszą przejść specjalne próby. Snotlingi, z uwagi na swą odporność na toksyny i ogólną kurduplowatość, nie mogą zostać fanatykami.

Próby: Fanatyk Kalii, by móc w pełni korzystać ze zsyłanego przez nią szału bojowego, musi przejść dwie próby:

1. **Próba Żwirka** – polega na tym, że delikwent przez cały tydzień żywi się tylko małymi kamieniami.

2. **Próba Muchomorka** – należy spożyć (zaraz po zakończeniu Próby Żwirka) dwie garście (2 porcje) silnie trującego (tak jak czarna korzeń), halucynogennego pleśniogrybka.

Jeżeli kandydat nie wyciągnie odnoży po przejściu obu powyższych testów, to zostaje fanatykiem – od tej pory spożycie przed walką porcji pleśniogrybka wprowadza go w morderczo-euforyczny nastrój (np. +20 do WW i niewrażliwość na zranienia). Wystarczy go wtedy ustawić przodem do przeciwnika, spuścić z łańcucha i sprzedawać bilety.

Tak na marginesie: spożywanie grzybka powoduje uzależnienie i powolną degenerację kory mózgowej, stając się przyczyną stanów depresyjno-lękowych i maniako-samobójczych zachowań delikwenta.

SPECYFIKA KALII, CZYLI O CZYM ŻADEN ORK WIEDZIEĆ NIE POWINIEN

Kalii – Bogini Z Jelitami W Gębie jest o tyle dziwnym bóstwem, że w rzeczywistości po prostu nie istnieje. Grybki są odurzające same w sobie, a co do rzekomego zsyłania przez Kalii łask i cudów, to jest to połączony efekt:

- a) słynnej orkowej autosugestii;
b) działań bóstw Chaosu, które co jakiś czas podszywają się pod Kali, aby uzyskać określone korzyści od goblinoidów nie będących ich wyznawcami. Wybitnie celuje w tym Arcyzgniłek Nurgle.

JAK BĘDĄC ORKIEM NIE DOSTAĆ TOPORKIEM, CZYLI KILKA POMYSŁÓW NA PRZYGODY (KU ROZWADZE MG)

1. Piraci z Czarnej Arki

Od wieków magiczne okręty-twierdze mrocznych elfów krążą po wodach Morza Szponów, co jakiś czas przybijając w poszukiwaniu niewolników. Mroczne elfy nie są wybredne, więc leżące na wybrzeżu osady orków również padają ich ofiarą. Bohaterowie wracają z udanej wyprawy, a tu chaty popalone, wszędzie trupy (ani jednej żywej samicy w pobliżu!), zaś w pewnej odległości od brzegu unosi się na wodzie coś, co z grubsza przypomina wieloryba z „Konika Garbuska”. Opracowanie sposobu, w jaki

drużyna może odzyskać samice, okraść Arkę, natłuc elfy i zwiać, pozostawiam wyobraźni prowadzącego. A może (to opcja dla wyjątkowo wrednego MG) Arka odpłynie z bohaterami na pokładzie, by dowieźć ich do przerażających królestw Mrocznego Ludu?

2. Wilkoork

Nie jest dobrze, kamraci – cała osada aż się trzęsie. Czwarta noc i kolejny ork leży w strzępach pośrodku placu. Ale tym razem miarka się przebrała. Bruno Niewąski był jedynym przekupą, który handlował w tej okolicy (co za strata!). Trzeba pójść do szefa i zażądać interwencji, nie? Tylko czemu szef tak wrednie się uśmiecha? Co, może to my mamy go znaleźć?!

3. Święto Dyszla

Święto Dyszla, jak to Święto Dyszla – co roku to samo... Wielki jarmark broni pod Detsburgiem, ale jeszcze większy turniej „Do Krwiej Ostatniej” z supernagrodami (fajny miecz, pancerz, poklepanie po plecach przez Lorda Deta etc.). Każdy walczy ostro, a poszczególne grupki nie poprzestają jedynie na dopingowaniu swoich zawodników. Trup ściele się gęsto na arenie i poza nią, a przekupstwo, zastraszenie i kombinacje miejscowych „ojców chrzestnych” przyczyniają się do wytworzenia wokół drużyny odpowiedniej atmosfery, aż ciężkiej od intryg i czającego się wokół niebezpieczeństwa...

Jak by tego było mało, na wybranego „szczęściarza” czeka ostatnia przeszkoda turnieju – niepokonany od trzech lat półogr Kłoda, pseudo „Kłocus”. Chcecie nowy pancerzyk dający 2 PP (poza głową)? No to już, na arenę!

4. Gunbarf Modry

Smutne jest życie nekromanty. Nic więc dziwnego, że w trosce o jego dobro łaskawy lord Det postanowił skrócić cierpienia niejakiego Gunbarfa Modrego i odciążyć jego skolataną głowę, przejmując pieczę nad dobrami zgromadzonymi w (starej, mrocznej, posępnej) wieży. Drużynie

przypada
rola
ostrza
przeznaczenia, mającego dokonać owego aktu łaski. Nie wiecie czemu Gunbarf nie podzielał entuzjazmu lorda,

wysyłając przeciwko naszym dzielnym wojakom swoich nadgniętych sługusów. Cennych rzeczy to on za wiele nie miał, ale w starej komodzie bohaterowie znaleźli kilka szklanych kulek, wypełnionych czymś modrym i płynnym. Drużyna oczywiście zawłaszcza to niezbyt imponujące znalezisko; nasi herosi pozostają w błogiej nieświadomości, że oto znaleźli się w posiadaniu granatów o działaniu paraliżująco-drgawkowym. Ich poczynania obserwowane są z uwagą przez ukrytego „ktośia” – on dobrze wie, jak cenne są te niepozorne kuleczki. I choć zabójcy z klanu Eshin nie znają pojęcia „monopol”, to jednak zrobią wszystko, by drużyna nie dotarła do Detsburga.

6. Cienie Detsburga

Najgorzej jest wtedy, gdy się komuś podpadnie, a ów przyjemniaczek, zamiast po prostu dać pechowcowi solidnie po kłach, bawi się w estetę i wynajmuje speców od mokrej roboty. Pół biedy, jeżeli bohater zostanie zarżnięty w ciemnym zaułku (reszta drużyny ma spokój). Jeżeli jednak uda się odeprzeć atak, będzie to obraza dla szefa gildii zamordystów. Zniewaga, którą zmyć może tylko krew wszystkich członków niepoprawnej paczki. Jednak odpieranie ciągle ponawianych ataków może sprawić ubaw tylko wyjątkowo rozrywkowej grupie; w końcu kiedyś to się jej jednak znudzi i dojdzie do wniosku, że trzeba ukreślić hydrze łeb u samej nasady. Nowy szef gildii na pewno okaże wdzięczność i ogłosi amnestię.

7. Imperium kontratakuje

Gdyż Goblinek, osobisty wieszcz lorda Deta, wybrał się – w towarzystwie drużyny – na jedną ze swoich licznych magiczno-romantyczno-lupieżczych peregrynacji. Niestety, biedak zasiedział się gdzieś i padł łupem imperialnych sługusów, którzy akurat infiltrowali okolicę przed planowaną wyprawą odwetową. Zadowoleni, że tanim kosztem złapali „języka”, niegodziwcy oddalili się pośpiesznie w kierunku Imperium, unosząc ze sobą lekko poturbowanego goblina. Tylko przechwycenie jeńca (nim ludzie zdążą mu coś odciąć lub wyrwać) daje drużynie szansę na uniknięcie linczu za zgubienie wieszca.

Ludscy zwiadowcy mają przewagę czasu i szybkości, do Imperium droga daleka i dla małej grupki niebezpieczna. Nic tylko się śpieszyć i... zrobić z tego kampanię!

8. Polowanie na Wrzoda

Pewnego dnia wredny Wrzód... Aaa! Dziś dobry. Te słowa pisać ja, Gdzyl Goblinek. Autor być niedyspro..ponowany. Ale ja posłać po Strupa Parzylapę. On wielki szaman, robić kurzajki. On szast, prast naprawić autora sznurkiem i zdechłym sznurkiem. I autor być jak nowy. Do widzynie.



ERIN

część I

Maciej R. Nowak

Ilustracje: Jarosław Musiał



Artykuł ten nie jest oficjalnym opisem
jednej z krain Starego Świata.

KRAJ ZWANY ERIN

Erin (Aeryn), w Starym Świecie zwany także Hibernią, to mała wyspa leżąca na zachód od Albionu, kraj deszczów, mgieł i zielonych łąk. Choć od brzegów kontynentu dzieli go wiele mil, mieszkańcy Hibernii utrzymują w miarę intensywne stosunki ze stałym lądem, zarówno handlowe, jak też kulturalne i wojskowe. Kraina ta za zwyczaj postrzegana jest przez mieszkańców Starego Świata jako kraj barbarzyńców. Mało kto zdaje sobie sprawę, iż na poezji i muzyce tych „barbarzyńców” wzoruje się większość trubadurów i minstrelów, a dzięki skrupulatności erifskich mnichów mieszkańcy kontynentu mogą posługiwać się dziś językiem klasycznym, nie skalającym żadnymi naleciałościami. Wspaniałą kulturę Erinu tworzyli twardzi, niepokorni ludzie, którzy – choć na codzień serdeczni, gościnni i kochający zabawę – w potrzebie potrafią zmienić się w bezlitosnych, odważnych do szaleństwa wojowników, z determinacją broniących swej wolności. Gdy zaś złe czasy zmuszają ich do opuszczenia rodzinnych stron, walczą w najemnych armiach Starego Świata, udowadniając w ten sposób, iż w potrzebie potrafią być także świetnymi, pełnymi fantazji żołnierzami.

Kto więc naprawdę żyje wśród zielonych łąk Erinu? Przekonaj się sam...

HISTORIA

Dzieje Erinu zachowane zostały głównie dzięki tradycji ustnej – wielkim cyklom poetyckich opowieści, opiewających czyny bogów i bohaterów. Historie te w prawie niezmiennionej formie przetrwały przez wiele stuleci w pamięci ludu i moźnych, uwieczniane pieśniami wędrownych bardów i nadwornych *ollavów*, recytowane przez uczniów druidzkich szkół i opiewane przy wieczornych ogniskach. Spisania

tych opowieści podjęli się dopiero mnisi, którzy – po przyjęciu przez lud wiary w bogów Starego Świata – zamieszkali w kamiennych klasztorach, licznie rozsianych po wyspie. Oni to właśnie podjęli dzieło spisywania kronik, w których rok po roku notowali wydarzenia, jakich byli świadkami. Działo się to w późniejszych, smutnych czasach, gdy wyspa nękana była najazdami Norsów i mieszkańców Albionu. Jednak dzięki talentowi poetów, cierpliwości pamiętających wiersze śpiewaków i mrówczej pracy mnichów, dzieje Erinu nie zaginęły w huraganie zmiennych losów – teraz Ty także możesz się z nimi zapoznać...

Najdawniejsza historia wyspy znana jest z *Leabhar Gabhala Eireann* – *Księdze najazdów na Erin*, będącej kompilacją opowieści dawnych poetów, spisanych i uzupełnionych komentarzami w klasztornych skryptoriach. W księdze tej opisano dzieje pięciu podbojów Hibernii, dokonanych w dawnych wiekach na skutek inwazji różnych ludów rozumnych.

Pierwszy z owych najazdów miał miejsce około 2500 roku przed założeniem Imperium. Dokonało go kilka krasnoludzkich klanów, kierowanych przez Pertolainę, syna Baela. Zmordowawszy własnego ojca, Pertolain musiał, wraz z członkami wiernych mu plemion, opuścić rodzinne strony i szukać nowej ojczyzny w dalekich stronach – za morzami. Krasnolud przybył do Erinu w dniu święta Beltaine, zastawszy tam Fomoraigów – plugawy lud, zamieszkujący wyspę od czasu wielkiej inwazji Chaosu w 4500 roku. Istoty te są potomkami zwierzolidzi i mutantów; do dziś zamieszkują najbardziej odludne rejony Albionu. Plemię Pertolainy zdołało odeprzeć potwory dopiero po ciężkich i długich walkach. Uporawszy się z nimi, krasnoludy

podjęły wyprawy w głąb lądu, wyrabując w porastających go lasach cztery równiny i odkrywając siedem jezior. Niestety, około 2100 roku wszystkie krasnoludy zginęły. Przyczyną ich śmierci była zaraza.

Okolo 2000 roku miał miejsce drugi najazd, prowadzony przez krasnoluda imieniem Nemedh. Jego plemię także przybyło do Erinu w Beltaine, pokonało Fomoraigów i odkryło nowe jeziora i rzeki. Niestety, także i tym razem zaraza zebrała tragiczne żniwo. W 1600 roku zginęły dwa tysiące krasnoludów, zaś pozostałe znalazły się pod panowaniem Fomoraigów. Niezłęcznicy musieli oddawać im dwie trzecie nowonarodzonych dzieci, mleka i płonów. Daninę tę składano dwa razy do roku, w święto Samhain. Potomkowie Nemedha rychło zbuntowali się przeciw swym ciemiężycielom, oblegli i zdobyli szklaną wieżę na Tor Inis, z której Fomoraigowie sprawowali swe okrutne rządy. Zabili także ich króla Connana. Niestety, pozostały przy życiu brat władcy wyruszył ze swymi wojownikami przeciw buntownikom i wybił ich do ostatniego.

Trzeciego najazdu dokonały spokrewnione ze sobą plemiona Fir-Bholg, Fir-Dhomhann i Galioin, znane w pieśniach pod wspólnym mianem Fir-Bolg. Stwożyły te spokrewnione były z Fomoraigami i tak jak oni nienawidziły poezji, muzyki i innych rodzajów sztuki.



W roku 1400 na wyspę przybyło plemię Wysokich Elfów, otoczonych szczególną opieką Danu, wielkiej bogini-matki (stąd też plemię to określa się mianem jej dzieci – Tuatha de Danann). Przybysze, pod osłoną magicznej mgły, dotarli do Erinu zza morza, drogą przez Norskę i północny Albion. Ich władcą był Nuadha. Na równinie Mag Tured pokonał przy pomocy czarów armie Fir Bolg; w trakcie bitwy stracił jednak rękę. Pokonani Fir Bolg uciekli na wschód i północ, zaś w Erinie osiedli Tuatha de Danann. Jednak z powodu kłactwa Nuadhy Fomoraig imieniem Bres podstępem przejął regencję. Pod jego panowaniem lud musiał znosić wielkie ciężary; władca upokarzał też możnych elfiego ludu, skąpiąc im jada na wyprawianych przez siebie biesiadach, nie dbał o poetów i muzyków. Widząc smutek jaki zapanował w Erin, dwóch Danannów, medyk Dian Caecht i kowal Creidne, zrobiło dla Nuadhy nową rękę ze srebra. Wygnali oni Bresa i na nowo wprowadzili swego pobratymca na tron.

Rozjuszeni tym Fomoraigowie napadli na ziemię Plemienia Danu i starli się z nim pod Mag Tured. Sługom Chaosu przewodził jednooki Balor, stwór, którego spojrzenie miało moc zabijania. Na czele Danannów stanął mężny Lugh. Podczas bitwy z ręki Balora zginął Nuadha, po czym doszło do starcia Balora i Lugh. Elf ugodził Fomoraiga tak zręcznie, iż przepchnął jego oko na tył głowy, co sprawiło że Fomoraig zaczął zabijać swoich własnych wojowników, walnie przyczyniając się do ich klęski...

Ostatnim ludem, który najechał Erin, było ludzkie plemię Goidelów, zwane także Synami Milla. Przybyli oni około roku 400. Pokonawszy elfy w pierwszym starciu,

ludzie ruszyli w głąb wyspy. Tam spotkali się z trzema władcami pobitego ludu: Cuil-lá, Caechta i Creidnem. Goidelowie zażądali od elfów poddania się, lecz Danannowie poprosili o czas do namysłu. Za radą poety Amhairghina Goidelowie spędzili ten okres na morzu. Gdy minął wyznaczony czas i ludzie skierowali się do brzegów Erinu, Tuatha de Danann spowodowali magiczny wiatr, który zepchnął flotę Synów Milla z powrotem na morze. Jednakże Amhairghinowi udało się uciszyć wichurę. Ludzie zdołali powrócić na stały ląd. Porzuciwszy dalsze pertraktacje, zaatakowali i pokonali Danannów. Pobite elfy nie zamierzały jednak poddawać się: przy pomocy magicznych praktyk pozbawiły Goidelów żywności. Ich pola przestały dawać plony, a krowy mleko. Wówczas oba ludy zawarły umowę, na mocy której ludziom przypadła powierzchnia świata, zaś Tuatha de Danann – czarowna kraina Mag Mell. Każdemu z władców elfów ofiarowano potężny kurhan, zwany *sidhe*. Od tej nazwy potomków Danannów zaczęto w późniejszych czasach określać mianem *Aes Sidhe* (mieszkańcy ziemnych kopców).

Goidelowie i ich potomkowie ostatecznie skolonizowali Erin, wypędzając złe stwory za morze lub spychając je w odludne i dzikie rejony kraju. Skończyły się czasy bohaterów walczących z mocami Chaosu, a zaczął okres zwykłej, „codziennej” historii wyspy. Owszem, nie brak w tych dziejach herosów – nie brak jednak także niepotrzebnie przelanej krwi, żalu i łez. Boje w których uczestniczyli wielcy bohaterowie Hibernii – Setanta z Ulaidh wraz z wojami Czerwonej Gałęzi, Fionn Mac Cumhaill i jego dzielna drużyna, Fianna – toczyły się właściwie między braćmi, mówiącymi tym samym językiem, wyznającymi tych samych bogów i przestrzegającymi takich samych obyczajów. Cały Erin podzielony był – i jest nadal – na wiele małych królestw i księstw, toczących ze sobą nieustanne, okrutne wojny. Historia tych konfliktów jest zbyt zagmatwana i obszerna, aby móc ją tu przedstawić. Jednak nawet ciągłe, bratobójcze walki nie przeszkodziły w bujnym rozwoju erinńskiej kultury. Poeci – otoczeni szacunkiem i wolni od trosk życia codziennego – tworzyli na dworach władców swe wiekopomne dzieła. W tym to właśnie okresie dla pamięci potomnych zachowano dzieje podbojów Szmaragdowej Wyspy, czyni herosa Setanty (spisane chociażby w słynnym poemacie *Callain Bo Cualge* – *Porwanie bydła z Callain*) oraz wojowników Fianny (ich historia została podobno zanotowana przez legendarnego wieszczę Osieana). Kwitło malarstwo i rzeźba, mistrzowie pędzla i dłuta praktykowali swój kunszt na przepięknie iluminowanych stronicach ksiąg i zdobionych płaskorzeźbami, kamiennych obeliskach.

Około 1000 roku ery Imperium na Erin przybyli misjonarze, krzewiący wiarę w bogów Starego Świata. Najwybitniejszym z nich był człowiek zwany Pdraig – mieszkaniec Albionu, porwany zeń przed Hibernijków podczas jednego z pirackich rajdów. Zdołał zbiec, ale tak pięknym wydał mu się kraj niewoli, że postanowił tam zamieszkać i przywrócić go na łono bogów. Dzięki umiejętnemu połączeniu elementów starej i nowej religii udało mu się spełnić swe zamiary. Potrafił też wybrać z wierzeń tubylców to, co – jego zdaniem – powinno być korzystne dla reszty Starego Świata. Działalności Pdraiga zawdzięczamy, iż na wszystkich niemal morzach żeglarze modlą się do erinńskiego boga Mannana mac Llyra; on również przeniósł na kontynent zakon druidów (jednakże w mocno zmodyfikowanej postaci). Dzięki mądrości i charyzmie misjonarza wielu Erińczyków stało się wkrótce gorliwymi wyznawcami nowej wiary, rozprzestrzeniając ją na inne, często nawet bardzo odległe krainy. Wiele starożytnych klasztorów Vereny, Mananna czy Taala może pochwalić się tym, że założyli je misjonarze z Zielonej Wyspy. Wędrowcy przywozili ze swych wojaży wiele uczonych ksiąg, spisanych w (zaczynającym już wówczas zanikać) języku klasycznym. Chociaż dla Erińczyków mowa ta nigdy nie była ojczystą, wielu z nich nauczyło się nią biegle władać, zaś w klasztorach skryptoriach powstawały kopie naukowych traktatów i podręczników. W ten oto sposób wśród mędrców Hibernii zachował się czysty, nieskażony język klasyczny – podczas gdy reszta świata zaczynała już mówić wywodzącym się z niego (choć jakże odmiennym!) starożytnym.

Mimo iż Erin był pogrążony w wojnach domowych, jego mieszkańcy wciąż mieli w sobie tyle męstwa i hartu, aby ruszać na podbój sąsiednich krain. Na zachodnim wybrzeżu Albionu mieszkańcy Szmaragdowej Wyspy od dawna byli znani jako bezlitośni łupieżcy. Pirackie rajdy erinskich wojów stanowiły tak częsty element wzajemnych stosunków między mieszkańcami obu wysp, że w pewnym momencie Albionczycy zaczęli określać swych sąsiadów wspólnym mianem *scathi*, co oznacza po prostu rozbójników. Wraz z upływem lat ambicje erinskich wodzów znacznie urosły. Przestało im wystarczać gromadzenie łupów, zapragnęli także uzyskać nowe ziemie. Pierwszym królestwem jakie udało im się zdobyć był założony około 1500 roku ery Imperium Daffyd, położony wśród gór południowo-zachodniego wybrzeża Albionu. Jednak kraj ten upadł już po niecałym stuleciu, rozbity wewnętrznymi waśniami, zrujnowany rajdami Albionczyków i Norsków. Znacznie chwałebniejszą przyszłość czekała położone na północnych wyznach Albionu królestwo Dailrat, założone pięćdziesiąt lat

po zagładzie Daffyd. Mimo iż ziemie na których powstało nowe państwo wydarto autochtonicznym plemionom Pichtów, osiedleni tam Hibernijczycy przez dwa i pół wieku potrafili utrzymać swe władztwo. W roku 1851, za panowania króla Cinneide, zwanego Scatha, oba ludy zjednoczyły się, dając początek krajowi znanemu dziś jako Szkacja.

Zdobytą nową ziemię wojownicy Erinu nie spodziewali się, że już wkrótce z najeźdźców zamienią się w obrońców swej własnej ziemi. Pierwsi sięgnęli po nią byli mieszkańcy odległej, mroźnej Norski, którzy, wypędzeni z ojczyzny biedą i przeludnieniem, bezlitośnie łupili wybrzeża prawie całego Starego Świata. Mieszkańcy Hibernii po raz pierwszy ujrzeli ich smukłe drakkary w 1526 roku, gdy flotyła pod wodzą Svarte Thorssona zdobyła i spaliła klasztor Vereny na wyspie Aona – stare centrum eriańskiego monastycyzmu. Przez następne stulecia najazdy Norsów stały się prawdziwą plagą Hibernii – tym większą, że dzięki specjalnej budowie swoich łodzi wikingowie mogli wpływać rzekami daleko w głąb lądu. W tamtych mrocznych czasach żadna osada, klasztor czy kasztel nie były pewne swego losu. W każdej chwili zza horyzontu mogły wyłonić się smocze dzioby nieprzyjacielskich statków, niosących na pokładach hordy dzikich, żądnych krwi wojowników.

Nasycając się mordem i łupami, Norsowie zaczęli na stałe osiedlać się na zdobytych ziemiach; do 1760 roku opanowali większość wybrzeży Erinu. Wtedy to właśnie powstały pierwsze miasta na wyspie – kamienne, otoczone wałami i murami, z ciasnymi uliczkami i wielkimi portami. Istnieją one po dziś dzień, pozostając jedynymi dużymi skupiskami ludności w Hibernii. Największe z nich to Dublin i Droichead Atha na wschodzie, Corcaigh na południu, oraz Luimneach i Gallimh na zachodzie.

W obliczu tego niebezpieczeństwa lud Aerynu, pomny bohaterskiej przeszłości, po raz pierwszy w swych dziejach został zjednoczony przeciw wspólnemu wrogowi. Dzieła tego dokonał – pod koniec drugiego tysiąclecia ery Imperium – legendarny król Bran. Wykorzystując swą charyzmę, odwagę i polityczne umiejętności, zbierał wokół siebie klany Hibernii, systematycznie wypierając Norsów z ich terytoriów. Około 2005 roku udało mu się doprowadzić do własnej koronacji. Odtąd władał odzyskanymi częściami Erinu jako *Ard Ri* – najwyższy król. Do ostatniego uderzenia na przybyszy z północy doszło w 2010 pod Dhublinem, gdzie siły Brana stanęły do bitwy z Norsami, dowodzonymi przez okrutnego Sigurda Kruka. Choć Erińczycy zwyciężyli, stary król poległ na polu bitwy. Zlikwidowano niebezpieczeństwo ze

strony Norsów, jednak – z braku godnego następcy Brana – zjednoczone z takim trudem królestwo rozpadło się na wiele zwalczających się nawzajem księstw. Erin bezpowrotnie stracił szansę stania się polityczną potęgą; jedyną pociechą jego mieszkańców jest świadomość ich kulturowej spuścizny i wspaniałej przeszłości.

Nie minęły dwa stulecia, gdy Norranie – jedno z plemion Albionu – postanowiło zagarnąć Erin, wykorzystując wewnętrzne waśnie pomiędzy mieszkańcami krainy. Podbiwszy w 2066 roku dużą część zastanych tam ludów, narzucili im swe własne zwyczaje i prawa. Mimo iż Norranie przybyli na Wyspę Mgieł z Bretonii, w ich żyłach płynęła krew Norsów. Jeszcze dwa pokolenia wcześniej byli takimi samymi dzikimi żeglarzami i rozbójnikami jak reszta wikingów. Jeden z bretońskich baronów, pragnąc powstrzymać łupieżcze wyprawy na swój kraj, wydzielił plemieniu Norranów (przewodzonemu przez Skajada Bastarda) część wybrzeża Armoryki, na którym założyli swe udzielne księstwo. Norranowie prędko przyjęli obyczaje swoich gospodarzy; zachowali jednak swój język, choć z silnymi naleciałościami bretońskimi. Ekspansja trwała jednak dalej. Po ujarzmieniu Albionu, około roku 2167 przyszła pora na Erin. Diarmaid Mac Mahuna, zdetronizowany władca, wezwał wojska norrańskie w nadziei, iż z pomocą najemników odzyska utracony tron. Na Zielonej Wyspie wylądowała silna ekspedycja pod wodzą Edwarda Długolukiego; rozpoczął się systematyczny, pełen okrucieństw podbój kraju. Niezdyscyplinowani i lekkobrojni Erińczycy, mimo swej szaleńczej odwagi i wielkiego męstwa, musieli ulec pancernym zastępom norrańskiego wojska. Zdradziecki Mac Mahuna, pozbawiony ostatniej szansy na odzyskanie władzy, oszukany przez Norranów i przeklęty przez swych własnych rodaków, umarł ze zgrozy. W 2234 padły bastiony obrońców w górach zachodniej części wyspy, a w roku 2261 Norranie kontrolowali ponad dwie trzecie kraju. Na opanowanych terenach rozpętały straszliwy terror: palili wsie i miasta, wypędzali prawowitych właścicieli gruntów i sprowadzali tam rodzimych osadników. Wyzuci ze swej własności Hibernijczycy uciekali za morze, do państw Starego Świata, gdzie wkrótce zasłynęli jako znakomici najemnicy.

Jednak to kultura Erinu zwyciężyła ostatecznie dzikich Norranów. Dzieci i wnukowie najeźdźców zaczęły gościć na swych dworach bardów, powoli przyjmowały hibernijskie zwyczaje, strój, a nawet język. Wkrótce wspólne niebezpieczeństwo ponownie połączyło ze sobą wszystkie klany, które stanęły wobec nowego wroga. Rozpoczęła się systematyczna rekonkwista Aerynu. Zasięg bezpośrednich wpływów

norrańskiego króla zaczął powoli słabnąć, cofać się ku wschodnim wybrzeżom wyspy. Proces ten przyspieszyła dokonana w 2320 inwazja brata króla Szkatów, Edwarda Mair'a. Połączywszy się z eriańskimi klanami, Mair w ciągu trzech lat opanował niemal cały obszar pozostający pod norrańskim władztwem. Niestety, przywódca Szkatów poległ na polu bitwy pod Etuhillm, która miała miejsce w 2323 roku. Tym samym szansę na stworzenie wspólnego, eriańsko – szkackiego królestwa ostatecznie legły w gruzach. Zaniku wpływów norrańskich nie dało się już powstrzymać. Mimo zakazu mieszanych małżeństw oraz różnorodnych rozporządzeń, dyskryminujących autochtoniczną ludność wyspy, do 2502 roku obszar podlegający władzy króla Norranów zmniejszył się do skrawka wybrzeża w okolicach Dublina, do chroniących go potężnych fortyfikacji tzw. Twierdzy. Reszta Erinu pozostawała w luźnej, właściwie tylko teoretycznej zależności lennej od władcy albiońskich nizin. Nie znaczy to jednak, iż między obiema nacjami zapanował pokój. Norranie (zwani w języku Aerynu *Albannach* – Albiończycy), są uważani przez mieszkańców Wyspy za największych wrogów. Nie zapomniano okrucieństw popełnionych podczas najazdu Długolukiego, wyszku norrańskich feudałów i rozpasania ich żołdaków. Oba narody dzieli przepaść wypełniona krwią niewinnych, rozjaśniona łunami pożarów i rozbrzmiewająca krzykami gwałconych i mordowanych ludzi. Wiele jeszcze musi minąć wieków, zanim na polach i wzgórzach Erinu umilknie szczerk mieczy, a jego mieszkańcy przestaną myśleć z nienawiścią o przybyszach z sąsiedniej wyspy...





KAMIEŃ FILOZOFÓW

alias
złoto dla zuchwałych

Dominika Materska
Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Siedemnastowieczna Haga była miastem bogatym, ale ponurym; w ów brzydki, grudniowy wieczór, tuż po Bożym Narodzeniu, które w protestanckich Niderlandach obchodzono wyjątkowo skromnie i surowo, ta pośpność wprost wisiała w powietrzu. Rozpoczynała się epoka rozumu i racjonalizmu. Średniowiecze już dawno odeszło w przeszłość – teraz powstawały zamorskie kolonie, drukowano mapy odległych krain, handlowano i studiowano medycynę. Helwecjusz, zamożny mieszczanin, znany ze swoich zamiłowań do nowinek naukowych i wielkiego wstrętu, jaki żywił dla wszelkiej maści szarlatanów, alchemików i sztukmistrzów, siedział w swojej pracowni. Spokojnie notował w dzienniku wydarzenia tego zwykłego, zimnego i krótkiego dnia. Był 27 grudnia 1666 roku.

W pewnej chwili usłyszał natarczywe pukanie do drzwi. Przybysz, choć przemoczony i okryty zabłoconym płaszczem, wyglądał dostatnio i zamożnie. Zażywny i dobrze odżywiony, miał na sobie strój bogatego, holenderskiego kupca. Z rozmowy, a właściwie wielogodzinnej dyskusji, jaką przeprowadził z Helwecjuszem, zachowało się tylko pobieżne streścić, jakie ten ostatni sporządził nad

ranem 28 grudnia. Wiemy niewiele. Przybysz, w trakcie swej rozmowy z gospodarzem, dowodził na wiele sposobów prawdziwości wyśmiewanej przez Helwecjusza teorii transmutacji. Przysięgał, że przemiana „podłych” metali w szczerze złoto jest jak najbardziej możliwa – na dowód pokazał Helwecjuszowi rdzawoczerwony proszek, który miał być jakoby „kamieniem filozofów”, *panaceum* od wieków poszukiwanym przez pokolenia alchemików żyjących w Egipcie, Chinach, Arabii i na wszystkich chyba dworach średniowiecznej Europy. Przybysz odmówił demonstracji mocy swojego proszku; stwierdził jedynie, że wróci dokładnie za trzy tygodnie i wtedy przeprowadzi pokazową transmutację. Nieznajomy, nie podawszy nawet swego imienia, wyszedł nad ranem.

Podczas dyskusji, a w zasadzie wielogodzinnego sporu o doktrynę hermetyczną, Helwecjusz zdołał na parę sekund odwrócić uwagę gościa i skraść odrobinę czerwonego pyłu, pieczołowicie przechowywanego przez gościa w puzdrze z rzeźbionej kości słoniowej. Zdobytą proszku nie było dużo – tyle ile Helwecjusz zdołał ukryć pod paznokciem.

Kiedy tylko za obcym zamknęły się drzwi, Helwecjusz poszedł wprost do swoich ukochanych retort. Stopił nad ogniem odrobinę cyny i do gorącego metalu wsypał delikatnie swą cenną próbkę. Z ulgą stwierdził, że nic się nie stało: proszek wyparował, a cyna pozostała cyną. Utwierdzony w swoich racjonalnych poglądach, Helwecjusz poszedł spać i szybko zapomniał o całej sprawie.

Po trzech tygodniach „kupiec holenderski” powrócił. Wbrew swym wcześniejszym obietnicom nie przeprowadził transmutacji, twierdząc, że niedowiarek Helwecjusz posądziłby go o oszustwo.

Zamiast zamienić zwykły metal w złoto, dał Helwecjuszowi okruch „kamienia filozoficznego” wielkości ziarna pszenicy i pożegnał się. Odchodząc powiedział gospodarzowi, że aby eksperyment się powiódł, *panaceum* musi zostać powleczone substancją ochronną, a dopiero później zmieszane z płynnym metalem. Helwecjusz ponownie ruszył do laboratorium. Stopił pół uncji cyny, pokrył tajemniczy czerwony okruch woskowym „płaszczem” i wrzucił do retorty. Po chwili roztwór pokrył się czapą szarzielonej, kipiącej piany. Helwecjusz zgasił ogień. Piana stygnąc zmieniała się w obrzydliwy szlam, ale kiedy naczynie było już zupełnie zimne, spod warstwy pyłu zaczęło przeświecać coś błyszczącego. Helwecjusz przechylił retortę – na dnie naczynia leżała bryłka lśniącego metalu...

Kilka godzin później w laboratorium Helwecjusza zebrali się najznamienitsi złotnicy i jubilerzy z całej Hagi. Po najdokładniejszych badaniach kruszcu nie mieli już krzty wątpliwości – ów metal to najczystsze, szczerze złoto. Helwecjusz, mimo że szukał uparcie choćby śladu „holenderskiego kupca”, nigdy już go nie odnalazł. Mieszczanin opisał dokładnie swój eksperyment, a wiadomość o nim wysłał nawet samemu Spinozie – prowadził potem z tym wielkim filozofem wieloletnie, korespondencyjne spory, w których próbowali dojść, jaka to chemiczna reakcja zaszła dzięki *panaceum*. Wszystko daremnie.

Historia Helwecjusza jest niesłychanie ważna, ponieważ w całej wielowiekowej tradycji poszukiwania „kamienia filozoficznego” zaledwie trzy razy przeprowadzono udokumentowaną transmutację – przemianę „podłego metalu” w złoto, dokładnie opisaną i potwierdzoną przez świadków. Nie brak oczywiście fantastycznych i mało wiarygodnych opowieści

z zamierzonego średniowiecza – magowie arabscy, przymierzający głodem szaleni mistycy i uczeni, którzy zaprzędzali duszę diabłu stwarzali ponoć góry złota. Nie możemy mieć pewności, czy nie są to jedynie umoralniające bajki, zwłaszcza że większość tych historii kończy się dość smutno – nieszczęśnika, który chciał wiedzieć za dużo, diabły zabierają do piekła.

Wszystkie trzy „wiarygodne” transmutacje łączy bardzo wiele, chyba nawet zbyt wiele, aby zbieżności mogły być przypadkowe. Eksperymenty te zostały przeprowadzone w Europie Zachodniej, w tym samym rejonie, na przestrzeni zaledwie kilku dziesięcioleci. Pod koniec siedemnastego wieku chemia była już na tyle rozwinięta, a laboratoria i ich wyposażenie na tyle doskonałe, że przemiany te można nazwać eksperymentami naukowymi, a nie „cudami na Ziemi” czy „diabelskimi sztuczkami”. Potrafiono także dokumentować eksperymenty, język nauki przestał być wiedzą tajemną i zmienił się w system dokładnie zdefiniowanych pojęć. Dzięki temu dziś, po latach, wiemy dokładnie co z czym mieszało i jakie były tego efekty – jedyną niewiadomą pozostaje skład i pochodzenie „kamienia filozofów”. Wszystkie trzy niderlandzkie transmutacje przeprowadzili wielcy uczeni tej epoki – każdy z nich był wcześniej zaciekle wrogiem alchemii. Do każdego z nich zapukał którejś nocy ten sam zażywny „kupiec holenderski”, który ani razu nie zgodził się choćby towarzyszyć eksperymentowi. Tajemniczy nieznajomy zawsze zostawiał ziarno *panaceum* i zniknął na zawsze, nigdy nawet nie przedstawiając się swemu zdumionemu gospodarzowi. Nigdy nie zdradził, po co odwiedza uczonych, skąd ma „kamień filozofów” i czemu tak naprawdę służy jego odwiedziny.

Drugi z uczonych odwiedzonych przez „kupca holenderskiego”, Berigord de Pise, opisał *panaceum* jako „puder koloru kwiatu polnych maków, o zapachu palonej soli morskiej”. De Pise był sceptykiem i na wszelkie możliwe sposoby zabezpieczył się przed oszustwem. Osobiście kupił nowiutkie retorty. Węgiel i merkur – metal, którego użył w eksperymencie – sprowadził z dwóch różnych składów kupieckich i dokładnie zważył wszystkie składniki. W końcu zamknął się w laboratorium i przeprowadził eksperyment zupełnie sam. Po zakończeniu doświadczenia zapisał, że z całą pewnością nie zaszło żadne oszustwo – ani na chwilę bowiem nie spuścił oka z retorty. Dokładne pomiary, jakie przeprowadził de Pise, wykluczają podejrzenie, że merkur, którego użył do prób, zawierał w sobie sztabkę złota pokrytą tylko mniej szlachetną powłoką – wagi metalu przed i po doświadczeniu zgadzały się bowiem idealnie.

Trzeci przypadek udanej transmutacji miał miejsce w roku 1618. Czwierć ziarna „kamienia filozofów” trafiło wtedy w ręce Van Helmota, największego chemika pierwszej połowy siedemnastego wieku. Historia Van Helmota do złudzenia przypomina przypadki Helwecjusza i de Pisy. Przeprowadził on transmutację sam, a gdy na jego oczach osiem uncji merkurego zamieniło się w osiem uncji złota, to z zacieklego przeciwnika alchemii stał się jej najzagorzalszym wyznawcą: resztę życia spędził na daremnych próbach samodzielnego odkrycia *panaceum*.

Nawet jeśli zignorujemy te trzy niderlandzkie historie i setki innych, wcześniejszych, nie udokumentowanych relacji o przemianie, to i tak nie możemy zaprzeczyć, że założenie, na którym opiera się cała alchemia, zwana inaczej nauką hermetyczną, jest identyczne z jednym z głównych postulatów współczesnej chemii i fizyki. Alchemicy wierzyli bowiem w jedność materii, w to, że na pewnym poziomie zorganizowania wszystkie substancje składają się z tego samego budulca. Co prawda nie śniło im się nawet o elektronach i masie atomowej, ale nie zmienia to faktu, że mieli rację. Dlaczego więc od wieków śmiejemy się z nich, wyobrażając ich sobie jako obłąkanych fanatyków lub wręcz jarmarcznych kuglarzy?

Alchemikom opinie popsuła rzesza oszustów, którzy mamili naiwnych średniowiecznych władców obietnicami szybkiego wynalezienia *panaceum* i przez lata całe żyli wygodnie w dworach, wciąż żądając „funduszy na dalsze badania”. Kiedy władca się zdenerwował, raz-dwa przeprowadzali pokazowe doświadczenie, dowodzące jak daleko już doszli w swych poszukiwaniach. Zazwyczaj sprytnie ukryte ziarno

złota „cudownie” odnajdowało się na dnie retorty pod koniec eksperymentu. Feudał krzywił się, że złota jest tak mało, lecz w odpowiedzi słyszał żądania coraz to nowych dotacji...

Co gorsza, alchemicy nie znali pojęć współczesnej nauki, zapisywali więc swoją wiedzę i wskazówki dla uczniów sposobem, jaki znali ze starych manuskryptów – mową symboli i magii. Mieli też często obsesję, że ktoś chce im wyrwać te sekrety; starali się być tak tajemniczy, jak to tylko możliwe. Nic dziwnego, że czasem ich zapiski i ryciny sprawiały wrażenie owocu iście diabelskich praktyk...

Czym właściwie jest alchemia? Na samym początku, w czasach pradawnego Egiptu, była ona uważana za jeden z przejawów Doktryny Trzech Jedności. Razem z filozofią i mistyką tworzyła tróję nauk (zresztą jedną z wielu trój, w jakie wierzyli starożytni). Innym przejawem „świętej potrójności” był kult androgeniczny (trzecią część czczono na równi z „męskim” kultem fallusa i „żeńskim” kultem matki natury) oraz potrójna kosmogonia i związana z nią wiara w Hermesa, boskiego posłańca łączącego trzy kosmiczne pierwiastki. Ślady tych wierzeń można odnaleźć w całej



późniejszej historii alchemii – nie przypadkiem zwanej nauką hermetyczną, czyli domeną Hermesa.

We wczesnym średniowieczu uczeni w piśmie alchemicy dzielili sztukę hermetyczną na trzy gałęzie: metalurgię, czyli sztukę wytapiania czystych metali z rud; sztukę pozornego pomnażania złota – przez stapianie go ze srebrem lub przez powlekanie zwykłych metali złotym płaszczem – oraz na alchemię właściwą, czyli magiczną transmutację. Z dwóch pierwszych nauk tajemnych powstała później chemia, zaś alchemia właściwa pozostała na zawsze domeną magów i mistyków. Ponieważ samo słowo, nazwa nauki, rozpoczyna się od cząstki *al-*, która w języku arabskim stoi przed rzeczownikiem (tak jak na przykład angielskie *the* czy francuskie *le*), średniowieczni skrybowie uznali, że alchemia przyszła do nas z Arabii, od tamtejszych magów. Wierzone w tę teorię przez bardzo długi czas, dopiero później ktoś skojarzył, że rodzajnik *al* magowie mogli dodać do wcześniej już istniejącego słowa *ximeia*, które jest pochodzenia greckiego. W starożytnej grece słowo to mogło mieć dwa znaczenia: po pierwsze brzmiało podobnie jak czasownik „wlewać jedną mieszaninę do drugiej” (co jest zupełnie trafny opisem większości

doświadczeń chemicznych); po drugie, kojarzyło się ze słowem *khami* oznaczającym „sztukę ziemi egipskiej”. Można więc uznać, że pierwsi alchemicy pochodzili jednak z dorzecza Nilu.

Początki alchemii są niezwykle tajemnicze. Podobno wymyślił ją egipski bóg Thoth, nazywany później w Europie Hermesem Trismagistusem – władcą trójcy: Życia, Filozofii i Natury. Alchemicy uważali Hermesa za swojego patrona. Mieli na przykład zwyczaj zabezpieczania flakonów z cudownymi ingrediencjami lakową pieczęcią wyobrażającą tego właśnie boga. Do dziś dnia mówimy często, że coś jest „hermetycznie zamknięte”, nieświadomie nawiązując do tej właśnie średniowiecznej praktyki.

Inna legenda mówi, że sztuki alchemii jako pierwsze nauczyły się ziemskie kobiety, które poślubiły upadłe anioły. Wygnani z raju małżonkowie podarowali im wykradzioną z niebios, pełną magicznych formuł Tajemną Księgę zwaną *Chema*. Pierwsi Ojcowie Kościoła rozwijali tę opowieść w licznych kazaniach. Mówili na przykład, że złe duchy specjalnie skusiły rasę ludzką blaskami złota i srebra, gdyż w kruszczach tych drzemie zło. Żądza złota to choroba diabelskiego pochodzenia, równie zła jak i inne sztuki zapisane w księdze *Chema*: umiejętność sporządzania wywarów z ziół (niejedna „czarownica” spłonęła na stosie oskarżana o warzenie trucizn czy afrodyzjaków, gdyż ktoś zobaczył, jak parzyła ziółka od kaszlu i doniosł o tym stosownym władzom), a także wiedza astrologiczna i magiczna (po co wiedzieć za dużo, kiedy ciekawość to „pierwszy stopień do piekła”?).

Dobrymi alchemikami byli ponoć dawni mieszkańcy Aleksandrii.

W czasach kiedy to afrykańskie miasto było jeszcze kolonią grecką, aleksandryjczycy często odwiedzali Grecję. Grecy, zafascynowani ich tajemną wiedzą, próbowali wyciągnąć z nich jak najwięcej informacji i wszystko starannie zapisywali. Co prawda przeważająca większość tych manuskryptów

bezpownotnie zaginęła, ale część udało się odzyskać. Ciekawe zapiski

odnaleziono na przykład w grobowcu w Tebach – rękopis ten pochodzi z trzeciego wieku naszej ery, ale jest kopią dokumentów o wiele starszych i zawiera egipskie przepisy magiczne. Jego autorem był jakiś anonimowy Grek, który nie rozumiał prawdziwej natury tego, co spisywał: powtarzał więc słowa i opisywał czynny egipskich mistrzów dodając własne, często naiwne tłumaczenia. Niektóre instrukcje, na przykład opis metody pozwalającej na wytopienie fałszywego złota – zręcznej choć bezwartościowej podróbki – są tak dokładne i profesjonalne, że z powodzeniem można je stosować i dziś.

Znacznie trudniej zrozumieć to, co Grek Aleksandryjczyk pisze o samych egipskich alchemikach. Czy potrafili przeprowadzać prawdziwą transmutację? Może tylko oszukiwali naiwnych? Długo podejrzuwano, że egipscy kapłani nauczyli się jedynie sporządzania stopów przypominających złoto, po to by fałszować rozmaite płatności. Grek Aleksandryjczyk nie wiedział, czy sami kapłani zdawali sobie sprawę, że produkty ich metalurgii nie są tak naprawdę szlachetnym kruszczem. Był natomiast pewien, że technologia ta trzymana jest w ścisłym sekrecie i że kasta kapłańska ma monopol na całą wiedzę tajemną. Grek sugeruje, że po latach oszukiwania plebsu sami kapłani uwierzyli, że dano im boską moc uszlachetniania metali.

Prawdziwa historia alchemii, o której możemy powiedzieć już coś konkretniejszego, rozpoczyna się dopiero we wczesnym średniowieczu, kiedy sztuka ta trafia do Europy. W feudalnych zamczyskach powstało wtedy niejedno prymitywne (choć na swój sposób genialne) laboratorium; na jarmarkach i odpustach zaroilo się od sztukmistrzów-szarlatanów, teologowie zaś zaczęli toczyć zażarte dysputy, których gwałtowność nie opadała przez wiele stuleci: czy transmutacja to zwodnicza sztuczka szatana, czy dowód siły boskiej, proces uszlachetniania tego co podłe, zamiana niskiej cielesności w oświeconą duchowość? Alchemia stała się wtedy sprawą filozofów i nade wszystko mistyków.

Filozofowie przypomnieli starożytną teorię *prima materia*, zgodnie z którą wszystko co istnieje składa się z tej samej substancji. Substancja ta, czyli *prima materia*, była niegdyś jednolita, symbolizowała boską zgodność wszechświata. Dopiero potem uległa ona podziałowi na pierwiastki, czyli żywioły, takie jak ogień, powietrze, ziemia i woda. W tej chwili każde ciało jest mieszaniną tych pierwiastków i ma różne właściwości, w zależności od proporcji, w jakich są one zmieszane. W pierwszych europejskich traktatach poświęconych alchemii – na przykład w *Physica et Mystica*, przypisywanej Demokrytowi – rozważa się jak przywrócić



równowagę pomiędzy czterema żywiołami, tak aby dane ciało powróciło do proporcji idealnych, czyli zamieniło się w złoto.

W *Physica et Mystica* prawie każdy przepis (nawet zwyczajny, na kolorowanie metali lub tworzenie użytecznych stopów) zawiera formułę magiczną, konieczny element duchowości. Pradawne teksty Egipcjan obrosły przez wieki wierzeniami zapisujących je Greków z Aleksandrii i magią arabską, gdyż to właśnie Arabowie przewieźli je z Afryki do Europy. Jądry materii jest, zdaniem *Physica et Mystica*, tak zwane „jajko filozofów”, z którego, zgodnie z mitologią egipską i babilońską, wyklął się niegdyś kosmos. Zdaniem alchemików jajko to mieści w sobie zarodki wszystkich czterech żywiołów i jest symbolem zarówno sztuki, jak i kosmosu. Można powiedzieć, że jajko to kosmos w miniaturze, zmniejszony model całego wszechświata. Na podobnej zasadzie boskiej korelacji tego co wielkie i tego co małe człowiek i jego dusza tworzą makrokosmos, który symbolizuje cały makrokosmos: sferę materialną i duchową.

Z mitologii babilońskiej średniowieczna alchemia zaczerpnęła jeszcze jeden koncept: wiarę, że każdy metal jest przypisany jednej z planet. Astronomiczne symbole Słońca i Księżyca są więc używane do oznaczenia złota i srebra; żelazo skojarzone jest z Marsem, miedź z Wenus, cyna z Merkurym, a elektrum z Jupiterem. W późniejszych czasach odkryto, że boskie elektrum to nie samorodny metal, a tylko stop złota i srebra; zniknęło więc ono z tabel alchemicznych, a Jupiterowi zaczęto przypisywać władzę nad cyną.

Wychodząc z założenia, że całość istnienia to *prima materia* skażona przez pewne dodatkowe właściwości, alchemicy postawili sobie za cel zlikwidowanie tych właściwości – uzyskanie *prima materia* w stanie czystym, z której z kolei mogliby otrzymać każdy pierwiastek. Jako materiału wyjściowego używano merkuru, a właściwie jego specjalnej odmiany zwanej „merkurem filozofów” – esencji i duszy metalu, oczyszczonej ze skaży żywiołów: ognia, wody, ziemi i powietrza.

Adept brał próbkę zwykłego merkuru, pozbywał się najpierw „czynnika ziemskiego”, potem „czynnika cieplego” i „czynnika powietrznego”. Pozostawało najtrudniejsze – zwycięstwo nad ogniem. Obrobiona już wstępnie próbka poddawana była działaniu siarki lub jej mieszaniny z arsenem. Siarka nie mogła być jednak zwyczajna; musiała być substancją skomponowaną tylko z wybranych aspektów „normalnej” siarki, czyli słynnym „kamieniem filozofów” – białym dla srebra, a czerwonym dla złota.

Trzynastowieczny adept imieniem Beauvais stwierdził w swoich zapiskach, że przeprowadzając próby wyizolował cztery duchy pierwsze: siarkę, arsenik, merkurę i sól amoniaku, oraz sześć ciał pierwszych: złoto, srebro, miedź, żelazo, ołów i cynę, z których tylko złoto i srebro są czyste, reszta zaś skażona grzechem. Czysty, biały merkur, oblewany we wnętrzu ziemi rozтворami soli i siarką jest źródłem srebra. To z kolei łączy się z czystą, czerwoną siarką – rodzi się gram złota i tony substancji nieczystych, coraz bardziej skażonych, o coraz mniej doskonałych proporcjach wewnętrznych. Wedle Beauvaisa, niektóre z tych „produktów ubocznych” tak mało różnią się od ideału, że mogą posłużyć za materiał wyjściowy do produkcji złota; najlepszym z nich jest miedź.

Beauvais wielce przyczynił się do powstania teorii alchemii, ale największym alchemikiem wszechczasów był niewątpliwie piętnastowieczny Szwajcar Paracelsus. To on związał proces uszlachetniania metalu z procesem uszlachetniania duszy alchemika. Jeśli makrokosmos symbolizuje makrokosmos, to zmiana sfery fizycznej nie może przebiegać samoistnie – zawsze towarzyszy jej zmiana duchowości. Od czasów Paracelsusa alchemicy poszukują Elixiru Życia – boskiego *panaceum*. Prawdziwym celem alchemii

równą boskiej, nie dziwnego więc, że adeptów alchemii okrzyknięto grzesznikami, którzy swą ciekawością grzeszą przeciw boskim prawom. Alchemików potępiano i straszono mocami piekielnymi; tak narodziła się między innymi wczesnośredniowieczna legenda o doktorze Faustusie – uczonym z Norymbergi, który opętany żądzą wiedzy zaprzedał duszę Mefistofelesowi. Przez lat dwadzieścia cieszył się on władzą nad światem, lecz później ciężko to odpokutował.

Niektórzy alchemicy uważali, że doskonałości nie można osiągnąć w jednym życiu, wierzyli natomiast w teorię reinkarnacji i stopniowe doskonalenie się duszy, z wcielenia na wcielenie coraz lepszej i czystszej. Cała materia (od minerałów, przez „wyższe” rośliny i zwierzęta, aż po ludzi i anioły) podąża tą samą drogą ku doskonałości. U podstawy tej drogi leży założenie, że wszelkie istnienie ma jedną duszę, a transmutacja to reakcja analogiczna do mistycznej inicjacji adepta. Tak rozumiana alchemia staje się bardzo bliska magii. Trójkąt męskie-żeńskie-androgeniczne (oznaczający także związek ciało-dusza-duch) wpisywano w czworokąt powietrze-ogień-woda-ziemia, a ten z kolei otaczano jeszcze kołem symbolizującym ciągłość bytu i jego kolejnych wcieleń. Tak wykreślony symbol stał się około dziesiątego wieku znakiem-godłem alchemików; oznaczał on świat, czas i ducha zaklętego w materii. W późniejszych czasach trójkąt z godła uznano za symbol siarki – tego co męskie,



stało się więc stopniowe uszlachetnienie, czy też „oczyszczenie” wszelkiego bytu. Każdy adept poszukiwał przede wszystkim wiedzy doskonałej, wierzył, że jeśli dzięki niej oczyści swoją duszę, to dane mu będzie zrozumienie mechanizmów istnienia; wtedy dopiero osiągnie władzę nad sferami materialną i duchową, nad całym Istnieniem. Moc taka dawałaby władzę

słoneczne i ogniste, elementu aktywnego. Koło przypisano soli – temu co żeńskie, księżycowe, wodne i pasywne.

Zawiły system symboli i znaków używanych w średniowiecznych pismach sprawia, że alchemia jawi się nam jako nauka zawiłkana i alegoryczna. Aluzje do arabskich legend i greckie cytaty nie ułatwiają zrozumienia tych tekstów. Sama istota alchemii mimo wszystko dobrze pasuje do ducha panującego w Europie czasów reformacji. Bogatym i pracowitym mieszkańcom siedemnastowiecznych Niderlandów podobało się dążenie alchemików do doskonałości i ich żmudne wspinanie się ku górze, ku formom coraz czystszy. Nie przypadkiem chyba potwierdzone przez świadków transmutacje przeprowadzono w okolicach Hagi, gdyż alchemia najsilniej wpłynęła na kulturę i literaturę Duńczyków i Holendrów. Do dziś dnia w pięknych opowieściach znad Morza Północnego odnaleźć można ślady dawnych wierzeń.

W dawnej historii powtarzanej przez pokolenia babć-bajarek, a spisanej (i zatytułowanej *Towarzysz podróży*) przez samego mistrza baśni Andersena, motyw mistycznego rozwoju, choć ukryty za magicznym kostiumem, jest bardzo wyraźny. Adept Jan wyrusza w długą i ciężką drogę, musi pokonać liczne trudności, stawić czoło niebezpieczeństwom, nie może ulec pokusom. W nagrodę za szlachetność i wytrzymałość zdobywa rękę pięknej księżniczki. Niestety, okazuje się, że dziewczyna jest zatruta przez zło, że zatraciła swoją dawną doskonałość skuszona przez moce piekielne i wstrętne, przyziemne rozkosze. Janem kieruje dobro i miłość postanawia on „oczyszczyć” księżniczkę: ucieka się do procesu dziwnie przypominającego transmutację.

Otóż Jan zdobył trzy czarodziejskie pióra ze skrzydeł łabędzia i małą butelkę, w której było parę kropel **cudownego eliksiru**. Postawił koło łóżka żony duże naczynie z wodą, a kiedy księżniczka wchodziła pod kołdrę potrafił ją tak, że wpadła do wody. Uprzednio wrzucił do wody pióra i wlał krople. Księżniczka próbowała wydostać się z wody, ale Jan bezlitośnie zanurzył ją aż po czubek głowy. Dziewczyna zamieniła mu się w rękach w dużego, czarnego łabędzia o błyszczących oczach. Ptak próbował uciec, jednak Jan zanurzył go raz jeszcze. Kiedy po raz drugi wyjął księżniczkę z wody, była już białym łabędziem, jedynie na szyi miała wąski, czarny pierścień. Jan pomodlił się i zanurzył żonę po raz trzeci w wodzie: w tej samej chwili ptak przemienił się w piękną księżniczkę. Była jeszcze piękniejsza niż przedtem i dziękowała mu ze łzami w oczach za to, że ją odczarował. Jan został królem.

Silne działanie alchemii na wyobraźnię Europejczyków w tamtych czasach widać nie tylko w bajkach. Kończyło się mistyczne średniowiecze, nadchodziła epoka odkryć geograficznych, ryzykańskich wypraw kupieckich, zamorskich kolonii, nowej nauki. Ludzie zaczęli wtykać nos w sekretne mechanizmy rządzące rzeczywistością, zadawać pytania, które jeszcze sto lat wcześniej zaprowadziłyby ich wprost na stos: jak działa ludzki organizm?

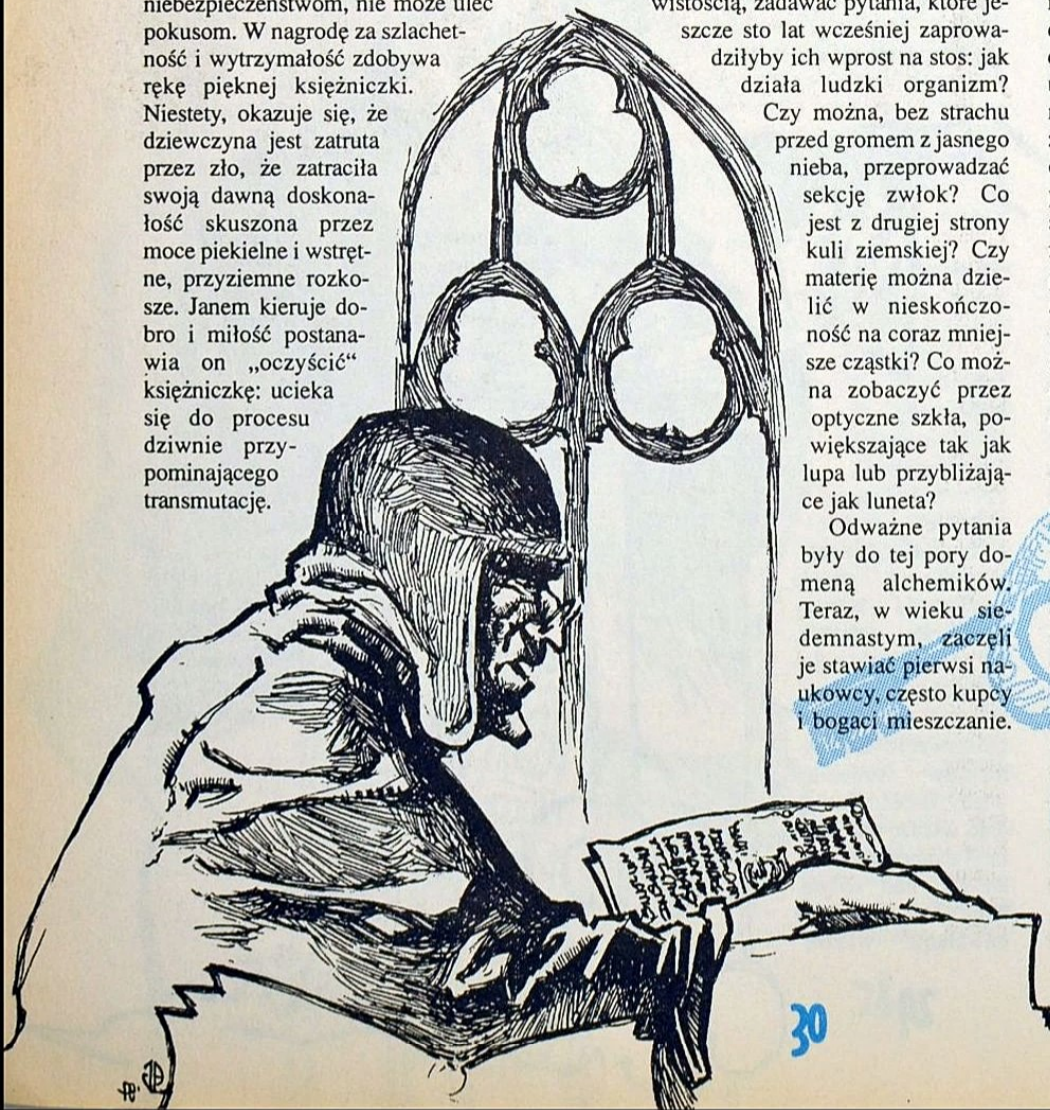
Czy można, bez strachu przed gromem z jasnego nieba, przeprowadzać sekcję zwłok? Co jest z drugiej strony kuli ziemskiej? Czy materię można dzielić w nieskończoność na coraz mniejsze cząstki? Co można zobaczyć przez optyczne szkła, powiększające tak jak lupa lub przybliżające jak luneta?

Odważne pytania były do tej pory domeną alchemików. Teraz, w wieku siedemnastym, zaczęli je stawiać pierwsi naukowcy, często kupcy i bogaci mieszcza-

Nic dziwnego więc, że zaczęto interesować się dorobkiem naukowym poprzednich pokoleń, dokonaniem wyklętych adeptów. Magia ciekawiła, jej rekwizyty szokowały. W tych czasach zaczęły powstawać pierwsze gabinety cudowności, *wunderkamery*, w których wystawiano na publiczny widok ciekawostki przywiezione z zamorskich kolonii. Ludzie zaczęli interesować się niezwykłościami natury, gotowi byli płacić za możliwość oglądania tego, co niezwykle. Nic dziwnego więc, że, już bez strachu, zapragnęli także dowiedzieć się czegoś o kunszcie przez wieki uważanym za domenę diabła. W *wunderkamerach* pojawiały się więc rekwizyty sztuki hermetycznej. Na przykład w protestanckiej Pradze najwięcej gabinetów osobliwości otworzono na ulicy nie przypadkiem chyba zwanej ulicą Alchemików.

Miejsce to słynne było z często je zasnujących mgieł – tak gęstych, że nie gubili się w nich tylko ludzie urodzeni w noc Sabatu. Na ulicy tej, przed wiekami, znaleźli schronienie alchemicy wygnani niegdyś z własnych ojczyzn – najsłynniejszym z nich był Doctor Dee. Ten tajemniczy, późnośredniowieczny alchemik lub może raczej, jak chcą inni, wczesnorenansowy naukowiec urodził się w Anglii i tam też najprawdopodobniej spędził młodość lub nawet większą część życia. Z zachowanych akt sądowych wynika, że Dee uciekł do wschodniej Europy, gdyż groził mu wyrok za „nekromancję i czary” oraz za ograbianie świeżych grobów. Człowiek ów, kierowany żądzą wiedzy, najprawdopodobniej dokonywał nielegalnych wtedy sekcji zwłok; niewykluczone, że próbował również zdobyć substancję określaną przez angielskich alchemików słowem *mummy*. *Mummy*, czyli związek, który powstawał samoistnie w złożonych w ziemi zwłokach, ma ponoć właściwości magiczne i lecznicze, jest z pochodzenia cielesne, ale oczyszczone przez śmierć.

Po swojej ucieczce do Pragi Doctor Dee założył tam jeden z najsłynniejszych gabinetów cudów – opisy niektórych eksponatów zachowały się do dziś dnia. Na szczególną uwagę zasługuje *dzwonek Paracelsusa* (wykonany z *electrum magicum* miał ponoć moc przywoływania duchów) i *syrena w słoju* (stara i pomarszczona, zwinięta była w pozycji płodu w szklanym naczyniu wypełnionym jakimś utrwalającym, czarodziejskim płynem, w którym falowały jej gęste, szare włosy). Tuż obok syreny zwiedzający gabinet mogli dostrzec ciekawostkę z krajów zmorskich – *coco-de-mer* – podwójny orzech kokosowy, oraz dorodne egzemplarze korzeni *madragory* – wierzono, że wyrastają one tylko tam, gdzie padnie kropla spermy wisielca. *Madragorę* traktowano



w sposób specjalny – pomocnicy Doctora Dee kapali każdy z korzeni raz na tydzień w mleku i ubierali je w „płaszczki“ z płótna. Były co prawda tylko eksponatami w mrocznym, oświetlonym pelgającymi ogarkami świec „muzeum“, ale wciąż wierzono w ich moc.

Zwiedzający gabinety osobliwości mieszczenie z równą chyba ciekawością oglądali alchemiczne utensylia, jak i „import“ z zamorskich łądów – byli ludźmi epoki wielkich odkryć geograficznych i nade wszystko interesowało ich to, co egzotyczne i niezwykle. Nic więc dziwnego, że wieści o alchemii chińskiej spowodowały w szesnastowiecznej Europie duże poruszenie. Okazało się, że w rzadko do tej pory odwiedzanym przez Europejczyków Kantonie już od setek lat praktykowano kunszt do złudzenia przypominający naszą teorię transmutacji.

Starożytni Chińczycy wierzyli w pierwszą substancję *tao* (odpowiednik naszej *prima materia*). Z *tao* składają się wszystkie inne substancje, ale w każdej z nich zawarta jest inna proporcja *yin* i *yang*. Tym przeciwnym pierwiastkom przypisywano władzę nad światłem i ciemnością, męskością i żeńskością, materią i duchowością, tym co parzyste i tym co nieparzyste. Taka dwoistość i wiara, że właściwości materii zmieniają się przy naruszeniu równowagi dwóch pierwiastków, stwarzały teoretyczne podstawy dla możliwości transmutacji. Chińczycy wierzyli w pięć żywiołów: ziemię, metal, drewno, ogień i wodę, przechodzących w siebie nawzajem w odwiecznym cyklu materii. Chińscy alchemicy byli opętani ideą uzyskania *tan* – eliksiru życia umożliwiającego transmutację i leczącego wszystkie choroby (zupełnie jak *panaceum*), ale uzyskać go próbowali nie tyle poprzez doświadczenia chemiczne, co biochemiczne – destylując soki roślinne.

Alchemia, zwłaszcza ta późna, nie była niestety równie niewinna i nieszkodliwa jak praktyki chińskich filozofów. Zła reputacja kunsztu hermetycznego miała swoje przyczyny. Niejeden adept strawił młodość i fortunę na daremne poszukiwanie „kamienia filozofów“, a kiedy sprawdził już wszelkie dostępne ingrediencje, odmówił wszelkie modlitwy i odśpiewał mistyczne zaklęcia, zdarzało się, że – zalamany porażkami – wpadał w obłąd. Gorączkowe poszukiwania zamieniały się w obsesję, a potem w szaleństwo. Opętany adept zdolny był do rzeczy strasznych, lata obcowania z magicznymi formułami i zakazanymi księgami uczyniły go bowiem prawdziwym znawcą tego co zakazane i grzeszne.

Skorumpowana alchemia starała się dorównać tym wzorcom: w XV-XVII-wiecznych Niderlandach niejeden adept



oddawał się wynaturzonym praktykom, siał terror w całej okolicy, topił we krwi całe wioski, kpił z Kościoła i kary bożej, nie pamiętał o szczytnych założeniach mistycznej doktryny hermetycznej. Francuz Gilles de Rais był typowym przypadkiem alchemika, który zszedł na złą drogę. Sadysta i furia, był chorobliwie chciwy, a sam widok złota wprawiał go w ekstatyczny szal. Jego słabości (a potem i zbrodnie) wykorzystywała otaczająca go świta oszustów i pasożytów, pod których wpływem szaleństwo de Raisa osiągało najbardziej wybujałe formy.

W okresie między XV a XVII wiekiem alchemia straciła swój „hermetyczny“ charakter, stając się hobby znudzonych arystokratów, kopalnią złota dla oszustów i naciągaczy, którzy, dla większej widowiskowości, ubierali swoje eksperymenty w magiczny kostium – udawali, że odprawiają mistyczne rytuały. Późne średniowiecze to czas działania wielu uzurpatorów i oszustów twierdzących, że posiadli tajemnicę „kamienia filozofów“. Ich najpopularniejsza sztuczka polegała na wmawianiu możnym sponsorom, że potrafią przeprowadzić

transmutację, ale że ich *panaceum* musi oddziaływać na merkurego przez kilkadziesiąt lat (i to w stałej temperaturze!), a to, niestety, wiąże się z niezbędnymi wydatkami. Zakładali laboratorium w domu patrona i przez wiele lat żyli beztrząsco na jego koszt, a nim upłynął termin „przemiany“ znajdowali sobie kolejnych opiekunów na drugim krańcu Europy.

Nie sposób nie wspomnieć tu o Madame d'Urfé – być może najzręczniejszej oszustce w dziejach alchemii, a być może prawdziwej adeptce, która dla siebie zachowała sekret transmutacji. Najprawdopodobniej była kochanką Casanovy (to z jego pamiętników dowiadujemy się o jej istnieniu) i nie wiadomo co robiła, nim go poznała. Zwraca uwagę samo jej nazwisko: po francusku *d(e) l'urfé* nie znaczy nic, ale brzmi bardzo podobnie do angielskiej frazy *of the earth*, czyli „ten z ziemi“ – być może słowo „ten“ symbolizuje tu jeden z żywiołów.

Casanova spotkał d'Urfé na przyjęciu u księcia Turynu. Oczarowała go w konwersacji – z wdziękiem i inteligencją opowiadała o alchemii i magii, swoich

ukochanych rozrywkach. Casanova ze zdziwieniem odkrywał, jak wiele ta przepiękna kobieta wie o naukach tajemnych. Kiedy zapytał ją o naturę *prima materia*, madame ledwo powstrzymała się od śmiechu. Wyjaśniła mu, że już od dawna posiada „kamień filozofów” i świetnie wie, jak go używać. Umówili się na schadzkę, a kiedy Casanova zapukał do drzwi jej sekretnego apartamentu, pokazała mu niejedną tajemnicę...

Madame miała w pracowni książki należące przed wiekami do wielkiej czarownicy Renée de Savoie i manuskrypty niewiadomego pochodzenia, za które zapłaciła fortunę. D'Urfé mówiła o Paracelsusie tak, jakby go świetnie знаła (żył wiele lat wcześniej). Twierdziła, że nie był ani mężczyzną, ani kobietą, ani też hermafrodytą – na określenie jego płci brakuje słowa w ludzkiej mowie. Wedle madame, Paracelsus otruł się przypadkiem, przedawkowując *panaceum*. Pokazała też Casanovie własnoręczne zapiski Paracelsusa, w których wyjaśniał on swoje odkrycia. Z biblioteki przeszli do laboratorium. D'Urfé pokazała Casanovie próbkę, w której od piętnastu lat stopniowo zachodziła transmutacja – wedle jej słów, za pięć kolejnych lat substancja poddana eksperymentowi będzie już najszczerzym złotem. Madame pokazała i wyjaśniła swemu gościowi jak specjalny system rur, podgrzewany węglem drzewnym, przez długie lata utrzymywał retorty w tej samej temperaturze. Węgiel był porcjowany w tworzące łańcuch bryłki identycznej wagi, dzięki czemu madame nie musiała nawet doglądać eksperymentu – często wyjeżdżała na długie miesiące, a temperatura retort była wciąż ta sama. Oczyszczanie merkurgo było dla pięknej adeptyki dziecinną igraszką. W pracowni miała kopie drzewa Diany rodzącego złote owoce; było ono symbolem greckiej alchemii. D'Urfé twierdziła, że dostała je od Maillota, średniowiecznego adepta z Marsylii, którego była uczennicą. Mówiła, że starzec wcale nie umarł przed wiekami w Marsylii i że wciąż z nim koresponduje. To Maillot ponoć nadał jej imię Egeria i ożenił ją z monsieur d'Urfé, wdowcem po Renée de Savoie.

Madame była też wielką znawczynią nowożytnej filozofii, czytywała Herberta i Bacona. Znała dobrze naturę platyny – w obecności Casanovy błyskawicznie i bez kłopotu zamieniała ją w złoto (było to widowiskowe, ale nieopłacalne,

jako że cena platyny znacznie przewyższała cenę złota). D'Urfé poddawała platynę działaniu rozmaitych kwasów: siarkowego, azotowego i mrówkowego, a także *aqua regia*. Metal, choć nie ulegał korozji pod wpływem trzech pierwszych żrących związków, w tajemniczej *aqua regia* miękł, mógł się topić i łączyć z płynnym szkłem. Ta z kolei mieszanina musiała długo pozostawać w ogrzewanej węglowym ogniem retorcie i od czasu do czasu miała być przepłukiwana roztworem amoniaku. Metal stopniowo zamieniał się w złoto.

Casanova obejrzał to wszystko i drzącym głosem zapytał d'Urfé, czy naprawdę uważa alchemię za zabawę godną jedynie dzieci i znudzonych damulek. Przestraszona adeptyka skłoniła się w odpowiedzi i, wodząc szczupłymi palcami po drzewie Diany, wyjaśniła cicho, że zajęła się próbami skryształizowania srebra, merkurgo i skraplaniem azotu, gdyż uznała to za rozrywkę godną arystokratki. Jej zdaniem, sama Natura zajmuje się odprawianiem podobnych sztuczek, tyle że na większą skalę. Tego dnia nie rozmawiali więcej o alchemii. W innych częściach swojego pamiętnika Casanova wspomina jednak, że d'Urfé wierzyła w istnienie Drzewa Słońca, rodzącego złote owoce, i że odkrycie „kamienia filozofów” było jedyną pasją jej, być może wielowiekowego, życia. Zdaniem madame, drzewo to będzie rodić owoce dotąd, aż zabraknie cudownego czynnika umożliwiającego mu wzrost – *panaceum*, które jej pozwoliło zachowywać wieczną młodość, a które zabiło Paracelsusa. Madame d'Urfé była mistyczką. „Kamień filozofów” znał dla niej

więcej niż samo złoto, traktowała go jak miłość swojego życia. Był dla niej Bogiem, Światem Ideальnym, gdzie wszystko jest w doskonałej harmonii i gdzie rozbrzmiewa Muzyka Sfer.

Nigdy chyba nie dowiemy się kim był tajemniczy „kupiec holenderski”, który w siedemnastowiecznej Hadze rozdawał kamień filozoficzny ani po co to robił. Można się tylko domyślać, że chciał nawrócić niewiernych i wątpiących, że chciał pokazać wielkim eksperymentatorom nowej nauki, że i w prastarych doktrynach nie wszystko było przesadą i zabobonem. Albowiem alchemia, w jej najczystszej formie, to nic innego jak dążenie do ideału. Celem mistyka było odkrycie złota duchowego, zrównanie inteligencji ludzkiej z boską esencją. W takim idealnym kosmosie wszystko co istnieje: metale, ludzkie ciało, dusza człowieka, cały byt, zrobiłoby kolejny krok w stronę doskonałości. Alchemia to filozofia, życie i natura ujęte w symbole androgeniczne i kosmiczne, a nie tylko pole do popisu dla zręcznych oszustów. „Kamień filozofów” fascynował i przerażał, bo dawał wiedzę równą boskiej i odpowiedzi na niebezpieczne pytania, a nie tylko złoto dla zuchwałych.



NEKROPEŁZACZ JEŻ



TYP: Lekki/Kołowy/Otwarty

BRÓŃ: Nekropelzacz jest uzbrojony w Chargerę.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału Nekropelzacza znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy Chargerę.

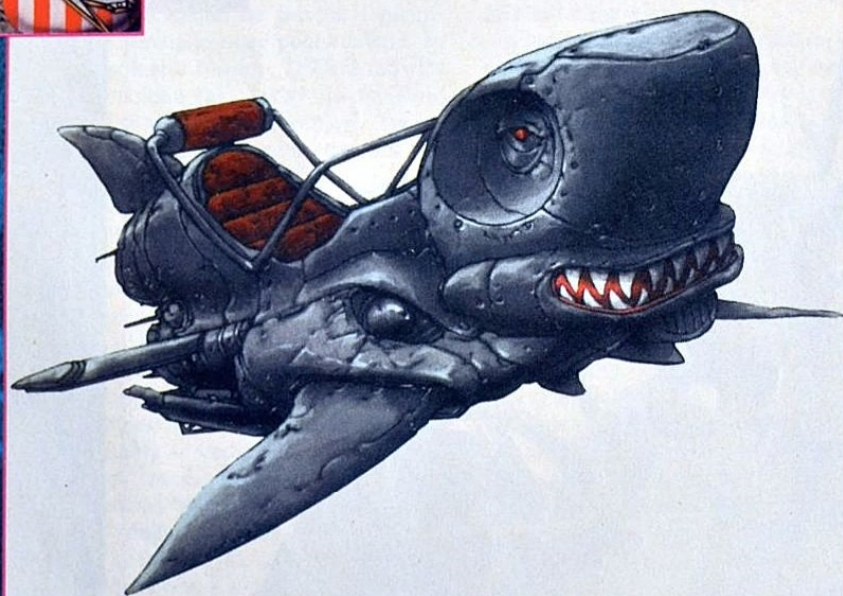
STRUKTURA: Nekropelzacza można

kupić jako model pojedynczy lub w drużynach liczących od 2 do 4 pojazdów. Może nim kierować dowolny żołnierz Imperialu.

.....R	A	ŻW	P	KOSZT
NEKROPEŁZACZ.....8	4	3	28	70



WIELKI SZARAK



Wielki Szarak to ulepszona wersja Purpurowego Rekina, produkowanego przez Sky Shark Systems. Szarak jest mniejszy i łatwiejszy w prowadzeniu. Tego typu maszynę może obsługiwać jeden dobrze wyszkolony pilot, natomiast na Purpurowym Rekinie załoga musi być dwuosobowa. Inną znaczącą zmianą jest zamontowanie lekkiego karabinu maszynowego M606 obsługiwanego przez pilota.

TYP: Lekki/Latający/Otwarty

ZASADY SPECJALNE: Może prowadzić ostrzał z powietrza.

BRŃ: Wielki Szarak jest uzbrojony we wbudowany karabin M606.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału Wielkiego Szaraka znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy karabinu.

STRUKTURA: Wielkiego Szaraka można kupić jako model pojedynczy bądź jako pojazd dla dowódcy drużyny. W takim wypadku reszta żołnierzy z drużyny musi zostać wyposażona w Purpurowe Rekiny. Wielkiego Szaraka nabytego jako model pojedynczy może obsługiwać dowolny model z wykazu sił Capitolu. Kupiony jako pojazd dla dowódcy drużyny musi być obsługiwany przez sierżanta, kapitana lub bohatera.

	R	A	ŻW	P	KOSZT
WIELKI SZARAK.....	10	3	3	26	60



PURPUROWY REKIN

Purpurowy Rekin, budowany w zakładach Sky Shark Systems, jest jednym z najdziwniejszych pojazdów latających Capitolu. Jest dowodem przewagi, jaką ta korporacja osiągnęła nad pozostałymi w dziedzinie technologii lotniczych i kosmicznych. Jest to niewielki, dwumiejscowy pojazd, będący skrzyżowaniem bobsleja i rakiety. Potężny silnik może unieść Rekina w powietrze na wysokość do 50 metrów. Niestety – utrzymanie pojazdu w locie wymaga pełnej uwagi doświadczonego pilota. Drugi członek załogi obserwuje teren, zrzuca granaty lub strzela z karabinu maszynowego wbudowanego w kadłub pojazdu.

Głównym zadaniem Purpurowych Rekinów są misje zwiadowcze i błyskawiczne rajdy na terytorium wroga. Choć załogi tych maszyn ponoszą niepokojąco wielkie straty, Rekin-y utrzymują się w służbie ze względu na wyjątkowy projekt maszyny i jej przydatność.

TYP: Lekki/Latający/Otwarty

ZASADY SPECJALNE:

- Kosztem jednej akcji grenadier może w dowolnym momencie ruchu pojazdu zrzucić granat odłamkowy na dowolny model wroga znajdujący się w odległości do 5 cali od maszyny.
- Kiedy zostanie zabity pilot Rekina, grenadier może w powietrzu przejąć stery maszyny.
- Kiedy grenadier zostanie zabity, Rekin może podnieść z ziemi inny model, który odtąd będzie spełniał tę funkcję. Może być to dowolny wojownik Capitolu, z wyjątkiem modeli pojedynczych. Podniesiony żołnierz zostaje odłączony od drużyny i przez resztę gry nie może do niej powrócić. Aby podnieść żołnierza, maszyna musi wylądować, a wojownik musi wydać jedną akcję, żeby wejść na jej pokład.

BRŃ: Purpurowy Rekin jest uzbrojony we wbudowany karabin maszynowy PS100, obsługiwany przez pilota.

Oto jego charakterystyka:

	ZB	ZM	MZ	OB
CKM PS100	20	40	-3	14(x2)

Grenadier, poza normalnym ekwipunkiem, musi zawsze być wyposażony w granaty odłamkowe.



POLE OSTRZAŁU:

Pole ostrzału Purpurowego Rekina znajduje się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy karabinu.

STRUKTURA: Załoga Purpurowych Rekinów składa się z dwóch osób – pilota i grenadiera.

Grenadier musi być wyposażony w granaty odłamkowe. Pilot i grenadier mogą być dowolnymi modelami z wykazu sił Capitolu, lecz muszą być tego samego typu (nie można mieszać np. żołnierzy ciężkiej piechoty z żołnierzami lekkiej piechoty).



.....R	A	ŻW	P	KOSZT
PURPUROWY REKIN10	3	3	28	65

Purpurowe Rekin-y mogą być nabywane w drużynach liczących od 2 do 4 maszyn i jednego Wielkiego Szaraka lub w pozbawionych dowódcy drużynach 2-4 Rekinów. Dowódca lecący Wielkim Szarakiem musi być sierżantem, kapitanem lub bohaterem.

Pojazd należący do drużyny musi pozostawać w odległości 10 cali od innej maszyny należącej do tego samego oddziału (jest to odległość dowodzenia tego oddziału).



SMOCZY MOTOR MISHIMY



.....R.....A	ŻW	P	KOSZT
SMOCZY MOTOR.....10.....3	3	28	95

Smoczy Motor zaprojektowano specjalnie do walki w wypełnionych zanieczyszczoną wodą jaskiniach Longshore i na bagnistych terenach Wenus. Pojazd zdobi stylizowana smocza głowa. Potężny silnik Kirin Type 4 Hydrojet pozwolił na zamontowanie na motorze ciężkiego działka automatycznego z przodu i zdwojonej wyrzutni pocisków rakietowych na tylnych wysięgnikach.

TYP: Lekki/Latający (poduszkowiec)/Otwarty

ZASADY SPECJALNE: Smoczy Motor nie traci punktu Żywotności, jeśli zostanie zniszczony jeden z wysięgników z wyrzutnią rakiet.

BRON: Smoczy Motor jest uzbrojony w dwie wyrzutnie rakiet (są one identyczne jak wyrzutnie rakiet Daimyo) umieszczone po bokach kierowcy i wbudowany w kadłub karabin Dragonfire. Kiedy pojazd Atakuje/Nawiązuje Walkę, kierowca może strzelać albo z wyrzutni rakiet (wykorzystaj zasady dotyczące zdwojonych wyrzutni Southpaw Bliźniaczych Barakud), albo z karabinu.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału karabinu mieści się w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy. Pole ostrzału wyrzutni rakiet wynosi również 90 stopni, mierzone jest od głowy kierowcy.

STRUKTURA: Smoczy Motor jest modelem pojedynczym. Może nim kierować jedynie model pojedynczy Mishimy normalnej wielkości.



PRZEKLĘTA HAUBICA



Przeklęta Haubica to potężne działo, obsługiwane przez Ożywieńczych Legionistów pod dowództwem Nekromutanta.

TYP: Ciężki/Kołowy/Otwarty

ZASADY SPECJALNE:

- Haubica emituje strumień czystej Mrocznej Harmonii, który choć jest bardzo groźny, jest również bardzo niecelny. Umieść na celu wzornik wybuchów, po czym rzuć k20. Jeśli wynik jest równy 5 lub mniej, strzał trafił tam, gdzie leży wzornik. W przypadku, gdy wynik rzutu jest większy od 5, wzornik automatycznie ulegnie rozrzutowi (wykorzystaj tabele rozrzutu granatów, aby określić miejsce, w którym ostatecznie znajdzie się wzornik; odległość rozrzutu jest równa połowie odległości, na jaką strzelano). Rozrzut w granicach rzutu kostką określa strzelający, nie obrońca. UWAGA: ze względu na charakter tej broni nie trzeba z niej celować do konkretnego celu, wzornik można umieścić w dowolnym miejscu pola bitwy, byleby w polu widzenia.
- Załoga Haubicy nie może oddalać się od niej na więcej niż 3 cale. Dopóki „żyje” choć jeden członek załogi, działo wciąż może strzelać. Po zabicu Nekromutanta, dowodzącego załogą Haubicy, strzał z niej zawsze ulegnie rozrzutowi.
- Zabita załoga Haubicy może zostać zastąpiona inną. Do obsługi działa potrzeba co najmniej jednego Nekromutanta i jednego Ożywieńczego

.....R	A	ŻW	P	KOSZT
PRZEKLĘTA HAUBICA.....4	3	4	29	80

Legionisty. Strzał oddany z Haubicy obsługiwanej tylko przez Ożywieńczego Legionistę zawsze ulega rozrzutowi.

UWAGA: załoga Haubicy nie może wykonywać żadnych akcji poza obsługiwaniem działa. Są zbyt zajęci noszeniem pocisków, strzelaniem, itp.

BRÓŃ: Strumień energii zadaje OB 15(x3); nie ma zasięgu maksymalnego; strzał trzeba oddać w miejsce pozostające w polu widzenia.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału Haubicy rozciąga się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy działa.

STRUKTURA: Haubica i jej obsługa (jeden Nekromutant i trzech Ożywieńczych Legionistów) są nabywani łącznie jako model pojedynczy.



ANIOŁ ŚMIERCI

	R	A	ŻW	P	KOSZT
ANIOŁ ŚMIERCI	6	3	4	27	90

Anioła Śmierci zaprojektowano w zakładach Imperial Military Design na podstawie wskazówek samego Inkwizytora Nikodemusa. Inkwizytorzy kierujący tym wozem mogą teraz szybciej przemieszczać się po polu bitwy, obserwując walczące oddziały Bractwa i Kartelu. Pojazd jest praktycznie nieuzbrojony – mówi się nawet, że wyposażono go w broń „bardziej na posterach, niż do walki”.

Anioł Śmierci jest obecnie standardowym pojazdem Inkwizytorów. Kierujący maszyną Inkwizytor błogosławi ją przed każdą bitwą. Mimo przytoczonego wcześniej żartu, Deatlockdrum, w który uzbrojony jest Anioł, jest śmiertelnie niebezpieczną bronią.

TYP: Kołowy/Średni/Otwarty

ZASADY SPECJALNE: Raz w ciągu gry osoba dowodząca Aniołem może zdecydować, że otrzymany właśnie celny strzał trafił w figurę Nathaniela. Gdy

podejmie taką decyzję, zarówno pojazd, jak i kierowca nie otrzymują żadnych obrażeń, jednak w przypadku broni wykorzystującej wzornik inne znajdujące się pod nim modele otrzymują obrażenia. Decyzja o „przechwyceniu” strzału musi zostać podjęta przed rzutem na Tabeli Lokacji Trafień.

BRŃ: Anioł Śmierci jest uzbrojony w chłodzoną wodą wersję Deatlockdruma (charakterystyka identyczna jak podana w podręczniku gry Warzone). Wbudowany granatnik może wystrzeliwać wszystkie rodzaje granatów.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału Anioła Śmierci rozciąga się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od wylotu lufy Deathlockdruma.

STRUKTURA: Anioł Śmierci jest modelem pojedynczym. Mogą z niego korzystać jedynie Inkwizytorzy. Do pojazdu tego typu może wejść jedynie Inkwizytor, dlatego jeśli kierowca opuści Anioła lub zostanie zabity, do Anioła nie może wsiąść żaden inny model, chyba że będzie to model Inkwizytora.



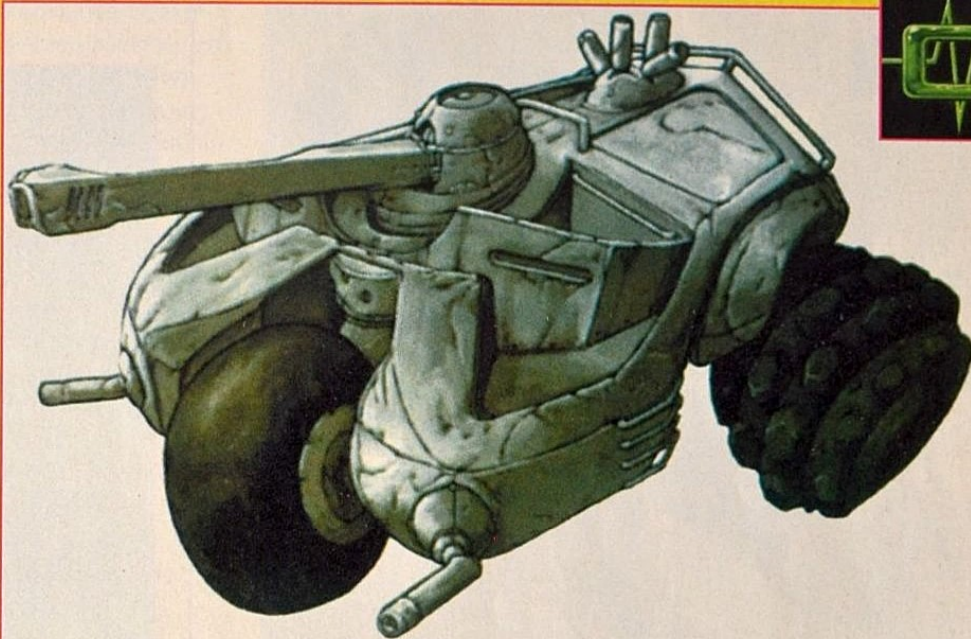
TA6500

TA był pierwszym pojazdem Cybertronicu kierowanym przez SI. Przy jego projektowaniu położono duży nacisk na prędkość, ale i tak każdy szanujący się żołnierz czuje respekt przed jego uzbrojeniem. Głównym zadaniem tej maszyny jest jednak wykrywanie i śledzenie wroga. Po odnalezieniu pozycji nieprzyjaciela TA przekazuje koordynaty wroga innym jednostkom Cybertronicu, które dzięki temu często zdobywają przewagę taktyczną.

TYP: Lekki/Kołowy/Zamknięty

ZASADY SPECJALNE:

- TA6500 może w dowolnej



.....	R	BS	DW	A	ŻW	P	KOSZT
TA6500	8	14	12	3	3	30	100

chwili wykonać specjalną akcję Wypatrywanie (akcja Nawiązanie Walki i test niezmodyfikowanego DW). Pomyślny wynik oznacza, że TA6500 automatycznie dostrzega wszystkie ukryte modele wroga pozostające w jego polu widzenia i przekazuje przez radio ich położenie do wszystkich pozostałych modeli Capitolu (nie usuwaj żetonów Ukryty; inni żołnierze wciąż nie widzą wykrytych modeli). Efekt ten trwa tylko do końca rundy – nie usuwaj tych żetonów!

- TA6500 jest SI.

BROŃ: TA jest uzbrojony w dalekosiężne działo – SSV001. Oto jego charakterystyka:

	ZB	ZM	MZ	OB
SSV001	30	60	-2	12(x2)

SSV001 wykorzystuje wzornik granatu – chybiony strzał podlega zasadom rozrzutu.

POLE OSTRZAŁU: Działo SSV001 jest zamontowane w wieżyczce, dlatego jego pole ostrzału wynosi 360 stopni.

STRUKTURA: TA jest modelem pojedynczym. Nie ma żadnej załogi.



BLIŹNIACZA BARAKUDA



TYP: Lekki/Latający (helikopter)/Otwarty

BRÓŃ: Bliźniacza Barakuda jest uzbrojona w zdwojoną wyrzutnię rakiet Southpaw. Oznacza to, że pilot w jednej akcji Nawiązanie Walki lub Atak może zaatakować dwukrotnie; cele muszą znajdować się w odległości do 4 cali od siebie.

POLE OSTRZAŁU: Pole ostrzału Bliźniaczej Barakudy mieści się z przodu maszyny, w obszarze ograniczonym kątem 90 stopni mierzonym od głowy pilota.

STRUKTURA: Bliźniacza Barakuda może być zarówno pojedynczym modelem, jak i oddziałem 2-4 pojazdów. Może ją pilotować dowolny żołnierz Imperialu.



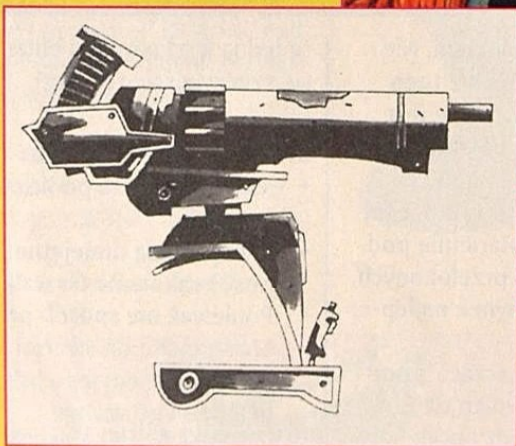
.....R	A	ŻW	P	KOSZT
BLIŹNIACZA BARAKUDA10	3	2	24	90

WIELKI BOB WATTS

Wielki Bob Watts jest silnym i potężnym mężczyzną. Choć jak mało kto zna się na obsłudze ciężkiego sprzętu bojowego, lata doświadczeń nauczyły go ostrożności w posługiwaniu się wojskowym ekwipunkiem. Czas spędzony w licznych strefach wojny uczynił z niego mądrego i rozsądnego człowieka, interesującego się bardziej ratowaniem życia, niż jego odbieraniem. Watts mówi cichym głosem, roztaczając wokół siebie aurę spokoju i mądrości. Jedyną rzeczą, jaka jest w stanie zakłócić pokój ducha Boba Wattsa, jest Legion Ciemności i wszystko, co z nim związane. Zmuszony do działania, nie waha się okazać jak niebezpiecznym jest przeciwnikiem. Wielki Bob ma 195 centymetrów wzrostu. Jest wspinalnie umięśniony. Mimo swego wzrostu, jest bardzo zwinny – porusza się niczym wielki, drapieżny kot. Na tyśej głowie nosi wytatuowanego orła Capitolu, będącego pamiątką z pobytu w strefach wojny. Zazwyczaj jest zrelaksowany i spokojny, często się uśmiecha.

ZASADY SPECJALNE:

- Wielki Bob nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Ponieważ Wielki Bob jest Wolnym Marine, stosowane są do niego wszelkie zasady dotyczące tej jednostki.
- W każdej turze, w której Wielki Bob zostanie uaktywniony, może on wykonać jedną, dodatkową i darmową akcję Wydawanie Rozkazów.



WYPOSAŻENIE: Wielki Bob jest uzbrojony w miecz Punisher

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt
Wielki Bob Watts	15	18	-	17	4	3	3	3	26	145

Można ją wykorzystać tylko po to, by Wydać Rozkazy Wolnym Marines znajdującym się w odległości do 12 cali od Wattsa.

i działko Nimrod Mark I. Koszt tych broni jest już wliczony w KOSZT Wielkiego Boba.

STRUKTURA: Wielki Bob Watts jest modelem pojedynczym i bohaterem.



MAX STEINER



Max jest mało skomplikowanym człowiekiem. Nie ma praktycznie żadnych zahamowań i jest z tego bardzo zadowolony. Dla niego najważniejsze jest wrażenie. Bardzo dba o to, by zawsze postawić się we właściwym świetle. Jest niezwykle samolubny i sądzi, że jest najfajniejszym gościem pod słońcem. Co gorsza, zwykle ma rację. Pomimo starannie podtrzymywanej iluzji braku szacunku do przełożonych, Max jest świetnym wojownikiem, jednym z najlepszych żołnierzy Bauhausu.

Ma blond włosy i niebieskie oczy, błyszczące z podniecenia, gdy rozpoczyna którąś ze swoich tyrad. Roztacza chłopięcy urok, drażniący, lecz i podobający się wielu ludziom. Ci, których nie zafascynuje jego osoba, zazwyczaj dochodzą do wniosku, że jest nieznośny. Max nosi ze sobą gdzie tylko może swój hełm Wenusjańskiego Zwiadowcy – sądzi, że umacnia to jego image twardziela (a ponieważ Zwiadowcy

są jedną z najbardziej elitarnych jednostek Bauhausu, rzeczywiście tak jest).

ZASADY SPECJALNE:

- Max Steiner nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Max posiada umiejętności specjalne Niezawodność i szkolenie do walki w dżungli.
- Ponieważ nie sposób przewidzieć zachowania Maxa, może on strzelać do dowolnej figurki, będącej w zasięgu jego broni (nie musi strzelać do najbliższego wroga).

WYPOSAŻENIE: Max jest uzbrojony w dwa ręczne działka plazmowe, po jednym w rękę. W walce wręcz korzysta z miecza Violator. Koszt tych broni jest już wliczony w KOSZT Maxa.

STRUKTURA: Max Steiner jest modelem pojedynczym i bohaterem.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Koszt	
Max Steiner	16	18	-	15	4	3	2	3	28	135

YOJIMBO

Po wspaniałej karierze w siłach specjalnych Yojimbo został jednym z osobistych ochroniarzy Najwyższego Władcy Mishimy. Utracił łaskę podczas jednego ze skandali dworskich i zmuszono go do przyjęcia statusu ronina – najemnika. Później udało mu się udaremnić spisek skierowany przeciwko Mishimie, przez co za jednym zamachem udowodnił swoją lojalność i odzyskał reputację.

Yojimbo jest niezwykle zdyscyplinowany, wiąże go starożytne zwyczaje honorowego kodeksu samurajów. Raczej zginie, niż przeciwstawi się tym zasadom. Nade wszystko przedkłada honor i lojalność. Jest cichy i dyskretny, jego opanowanie pozytywnie wpływa na dowodzonych przez niego żołnierzy.

ZASADY SPECJALNE:

- Yojimbo nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Ponieważ Yojimbo jest uważany za Hatamoto, może wykonywać szarżę Banzai i był szkolony w walce wręcz.
- Yojimbo posiada również specjalną umiejętność KENJUTSU – może wykonywać zamaszyste cięcia swoimi mieczami ceremonialnymi.
- Yojimbo posiada wrodzoną moc Ki. Po jego śmierci moc uwalnia się i przejmuje kontrolę nad jego ciałem. Po zabiciu Yojimbo może on natychmiast wykonać kolejny, pełny zestaw akcji.

WYPOSAŻENIE: Yojimbo jest uzbrojony w Deathshrieker Screechguna i miecze ceremonialne. Koszt tych broni został już wliczony w KOSZT Yojimbo.

STRUKTURA: Yojimbo jest modelem pojedynczym i bohaterem.



.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT	
YOJIMBO	17	17	-	16	4	3	2	4	28	130

VINCE DIAMOND



Widoku tego goliata, górującego nad polem bitwy, nie da się łatwo zapomnieć. Vince, dumny i majestatyczny, nabity mięśniami, o bicepsach mających w obwodzie równo metr, noszący na głowie platynowego irokeza, jest archetypem zabójczego żołnierza Cybertronicu.

Małomówny i pobudliwy Vince łatwo wpada w szal, ale równie łatwo przebacza. Jedynie nieliczni potrafią się domyśleć, jakie emocje kryją się pod głupawym uśmieszkiem na twarzy tego olbrzyma. Vince uśmiecha się zarówno wtedy, gdy zarzyną legionistów w czasie bitwy, jak i wtedy, gdy siedzi w jakimś barze.

Zaprogramowany i wyszkolony do zabijania, kiedy nie walczy cichnie i uspokaja się. Jego ruchy są wolne, na pytania odpowiada dopiero po kilku sekundach namysłu. Pozostaje to w bardzo dużym kontraście z jego poczynaniami w czasie walki, gdzie jest jednym z najszybszych żołnierzy.

ZASADY SPECJALNE:

- Vince nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Kiedy Vince stanie się celem działania zaklęcia Sztuki lub Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut k20. Przy wyniku mieszczącym się w przedziale 1-10, zaklęcie nie działa na Vinca.
- Cybernetyczne oko:
 - Vince otrzymuje dodatni modyfikator +2 do BS (nie uwzględniony w charakterystyce).
 - Vince automatycznie dostrzega każdy ukryty model wroga znajdujący się w jego polu widzenia i w odległości do 20 cali.
 - Do wykrywania modeli ukrytych dalej niż 20 cali, Vince otrzymuje dodatni modyfikator +4.
- Hydrauliczne ramię:
 - Dodaje +3 do obrażeń zadawanych w walce wręcz (nie jest to uwzględnione w charakterystyce).
 - Vince może przyciągnąć do siebie, do Walki Wręcz, każdy model znajdujący się w odległości do 6 cali od niego (jeden model na jedną akcję). Zdolność ta może być wykorzystywana wraz z akcją Czekanie i uważana jest za szarżę. Aby chwycić wroga, Vince musi wykonać rzut k20. Wynik rzutu k20 nie może być większy niż

połowa DW Diamonda (zaokrąglając w górę). „Atak” ten można w normalny sposób parować. Przed próbą przyciągnięcia przeciwnika nie wolno mierzyć odległości dzielącej oba modele.

- Vince jest modelem dużym.

WYPOSAŻENIE: Vince jest uzbrojony w SSW4200P (jego charakterystyki znajdują się w podręczniku głównym na stronie 97). Koszt tej broni jest uwzględniony w KOSZCIE Diamonda.

STRUKTURA: Vince jest modelem pojedynczym i bohaterem.

	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
VINCE DIAMOND.....	16	16	–	16	4	4	5	3	30	150

CYRIL DENT

Cyril Dent jest pierwszym i jak dotąd najlepszym koordynatorem Cybertronicu. Nie ma żadnych danych o jego przeszłości, a on sam nie mówi na ten temat zbyt wiele. Inni pracownicy Cybertronicu pytani o jego osobę odpowiadają:

– Cyril? No cóż, Cyril jest tu od zawsze.

Małomówny lecz skuteczny w działaniu, Cyril jest najbardziej znany ze stylu walki, który najlepiej odzwieczdla jedno z jego powiedzonek:

– Najlepszym sposobem zniszczenia wroga jest zniszczenie wroga. Zapytany o coś, odpowiada praktycznie bez cienia jakichkolwiek emocji. Ulubiona taktyka ataku, stosowana przez Denta, polega na wykonywaniu krótkich, szybkich skoków wprost ku nieprzyjacielowi. Ponieważ Cyril nigdy nie waha się i nie zmienia raz podjętej decyzji, jego wrogowie czują do niego duży respekt.

Dent ma mniej więcej 180 centymetrów wzrostu. Jego ciało ma doskonale proporcje. Powszechnie uważany jest za najlepszego pracownika Cybertronicu – wielu sądzi, że raz puszczonego w ruch, nie sposób go zatrzymać przed wykonaniem zadania.

ZASADY SPECJALNE:

- Cyril nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Żadna broń posługująca się wzornikami nie oddziałuje na Cyrila.
- Jeśli Cyril stanie się celem działania zaklęcia Sztuki lub daru Mrocznej Harmonii, wykonaj rzut k20. Wynik mieszczący się w przedziale 1-10 oznacza, że czar nie działa na Denta.
- Cyril nie może ukrywać się ani odruchowo szukać osłony.
- Cyril nie może Czekać. Zawsze poświęca przynajmniej jedną akcję na Ruch (z pełną szybkością) w kierunku najbliższego przeciwnika, chyba że właśnie walczy wręcz.

WYPOSAŻENIE: Cyril jest uzbrojony w TSW4000 (charakterystyka tej broni jest podana w podręczniku głównym gry Warzone), a także w broń boczną P1000. Koszt uzbrojenia jest już wliczony w KOSZT Cyrila.

STRUKTURA: Cyril jest modelem pojedynczym i bohaterem.



.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
CYRIL DENT16	16	-	18	4	3	3	3	30	145

MORTYFIKATOR CRENSHAW



W drugim Zakonie Bractwa – Inkwizycji – imię Crenshaw jest legendą. Crenshaw jest jednym z mortyfikatorów Inkwizycji, doskonale wyszkolonych zabójców, wykorzystywanych do eliminowania zagrożeń Bractwa lub Kardynała. Żaden inny mortyfikator w historii Bractwa nie wykończył tylu zwolenników Legionu, co on. Legenda mówi, że Sebastian Crenshaw nigdy nie zawiódł – przynajmniej nie wtedy, gdy pracował w pojedynkę. Legenda mówi prawdę.

Crenshaw zawsze ubiera się w czarną zbroję mortyfikatora i nigdy nie zdejmuje hełmu, nawet w towarzystwie kolegów po fachu. Rzadko rozmawia o pracy, a kiedy już to robi, o swych czynach mówi prostymi, suchymi słowami.

ZASADY SPECJALNE:

- Crenshaw nie podlega panice i nie ucieka z pola walki.
- Crenshaw jest mortyfikatorem, stosowane są do niego wszystkie zasady dotyczące mortyfikatorów.
- Wykorzystując akcję Użycie Mocy Specjalnej, Crenshaw może skupić się przed jednym atakiem w WW (musi to być cios mieczem), dzięki czemu otrzymuje dodatni modyfikator +4 do trafienia i obrażeń. Do próby parowania tego ciosu stosowany jest ujemny modyfikator -4.
- Jeśli zadając cios mieczem Crenshaw wyrzuci Absolutny Sukces, model przeciwnika zostaje automatycznie zabity. Tego ciosu nie można sparować, a rany uleczyć bojową jednostką medyczną.
- Crenshaw zna wszystkie zaklęcia z listy Sztuki Telekinety.

WYPOSAŻENIE: Ulubioną bronią Crenshawa jest pistolet Avalanche i miecz Deatdealer, który otrzymał od samego Kardynała. Koszt uzbrojenia jest już wliczony w KOSZT Crenshawa.

STRUKTURA: Crenshaw jest modelem pojedynczym i bohaterem.

.....WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
CRENSHAW18	16	14	17	4	3	3	4	26	150



Tak jak wspominałem, najważniejszy był „*Labirynt śmierci*” (pierwsze wydanie ukazało się w 1984 r., osiągając nakład 20 tys. egz.). Instrukcja składa się z ok. 30 stron formatu A4 oraz licznych tabel (losowanie walk, znalezisk itp.) i kart postaci (bohatera określa 14 różnych cech). Na tekturce wydrukowano setki żetonów oznaczających potwory, drużynę śmiałków, jak i sam labirynt, który powstawał podczas gry. Całość opatrzona była stosowną okładką (świątynia + zombie z amerykańskiego komiksu) i zapakowana w folię. Celem graczy (dwóch lub nawet całej drużyny) było zniszczenie (wyważenie) Czarnych Wrót. Przeciwnikiem był... ślepy los, gdyż poszczególne elementy labiryntu losowano w przypadkowej kolejności i dopasowywano do już istniejących korytarzy. Wilgotne lochy zamieszkiwała menażeria rodem z typowego świata fantasy: elfy, krasnoludy, orkowie; mnóstwo tu magii, artefaktów, demonów, skarbów i oczywiście... rzutów kostką (bez zbędnej przesady – tylko dwie „szóstki”). Komplikacją zasad „*Labirynt...*” przebił wszystkie dotychczasowe produkcje. Do prawdziwego RPG było już bardzo blisko...

Pozostałe gry (z wyjątkiem czterech omówionych osobno) firmy Encore były zbliżone do siebie szatą graficzną i poziomem wydania.

„*Bitwa na polach Pelennoru*” to symulacja oblężenia Minas Tirith. Rozgrywka (dwóch graczy) toczyła się na planszy – planie miasta oraz jego najbliższym terenie. Jeremi Kosiński stworzył skomplikowane prawidła, dość udanie imitujące oblężenie twierdzy przez siły Saurona. Fani literatury Tolkiena nie znaleźli tu jednak dramatycznej wyprawy Froda czy innych wątków, które odegrały w książce znaczącą rolę. Liczyła się strategia, żelazna logika i staranne planowanie kolejnych posunięć.

„*Ratuj swoje miasto*” to również gra strategiczna dla dwóch osób. Tym razem potwór (w rodzaju Godzilli, wskrzeszonej niedawno na wideo), kierowany przez jednego z uczestników zabawy, atakował współczesne miasto. Drugi gracz przy pomocy jednostek wojska, straży pożarnej, policji miał za zadanie obronić zagrożonych mieszkańców. Mimo dużej komplikacji reguł, dano graczom możliwości wyboru scenariuszy o różnym stopniu trudności.

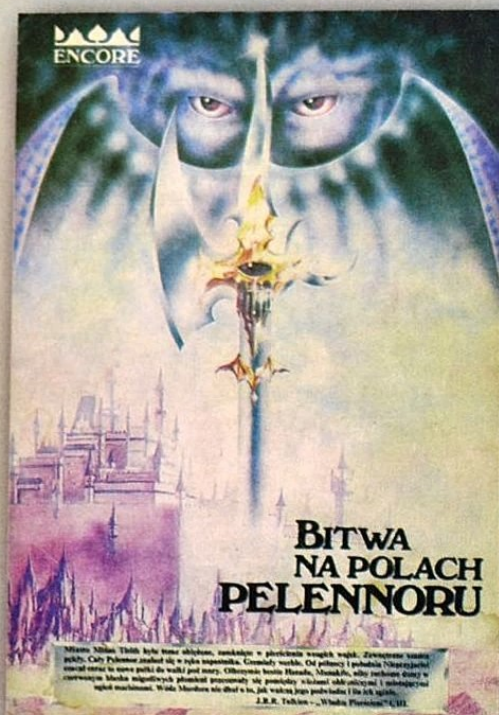
„*Odkrywczy nowych światów*” są grą w realiach science-fiction przeznaczoną dla – uważa! – **jednej** osoby. Andrzej Zarzycki (autor) znakomicie wykonał swoją pracę: powstała interesująca gra fabularno-planszowo-paragrafowo-żetonowa (przyznacie, że to dość nietypowe połączenie). Gracz wcielał się w rolę dowódcy statku kosmicznego, a jego celem było zbadanie jak największej liczby planet. Do swojej dyspozycji miał załogę (złożoną z najlepszych profesjonalistów), stado robotów i stopy niezbędnego ekwipunku. Wszystko to sprawiało wrażenie szalonej komplikacji i stechnicyzowania:

mnóstwo tu przygód, wydarzeń, spotkań z obcymi, nieszczęśliwych wypadków itp. Oprócz wielu innych walorów gra posiadała wielką zaletę: nie trzeba już było szukać partnera do gry i zmuszać go do wielogodzinnej śledztwa nad planszą!

„*Bogowie Wikingów*” to powrót do fantasy, tym razem w świąt mitologii Wikingów. Dwóch antagonistów dowodziło siłami Asgardu i mocami Chaosu. Bogowie Odyn, Loki, Tyr, Thor i Walkirie stanęli do ostatecznej bitwy. Była to jednak bardziej zabawa niż gra oparta na czysto strategicznych zasadach. Zwraca uwagę szczególnie opracowana mitologia Wikingów. Warto się z nią zapoznać – choćby po to, by lepiej zrozumieć losy Thorgala, bohatera słynnej serii komiksowej.

To jednak nie wszystko – wydawnictwo Encore miało w zanadru kilka innych propozycji. Pojawiły się gry o wyższym stopniu komplikacji, większej liczbie elementów i dłuższym czasie rozgrywki: „*Gwiezdny Kupiec*”, „*Trans – Solar*” oraz „*Wojna o Pierścień*”. Akcja dwóch pierwszych rozgrywała się w kosmosie, w nie tak znów odległej przyszłości. „*Gwiezdny Kupiec*”, do którego dodano wyborne opowiadanie Marka





Baranieckiego pod tym samym tytułem, łączył w sobie elementy ekonomii i strategii. O (prawie) wszystkim decydowały pieniądze i umiejętność rozporządzania nimi. Kostek używano tylko wtedy, kiedy w prawdziwej sytuacji rzeczywiście występowałby element losowy. Uczestnicy zabawy mieli do wyboru dwa typy rozgrywki: prosty, mogący być co najwyżej rozgrzewką dla bardziej wymagających graczy, oraz zaawansowany. W wersji zaawansowanej należało wybrać bądź wylosować korporację (Linie Archaniola, Gamma Industrial Co., Przedsiębiorstwo Encore (!), Chłopaki MacRadiego i in.), której losami chce się kierować; zadaniem gracza była realizacja jednego z ustalonych wcześniej wariantów zwycięstwa. Przeciwnicy lub potencjalni sprzymierzeńcy mieli ten sam cel, więc musiało dojść do konfliktów. Problemy można było rozwiązać siłą, sprytem lub negocjować kompromis.

Przeciętny czas rozgrywki wahał się od 5 do 9 godzin.

„Trans – Solar” to zabawa bardziej nastawiona na edukację, choć i tu element rywalizacji odgrywał niebagatelną rolę. Po raz pierwszy gra firmy Encore była zapakowana w pudełko, ale też wymagała tego jej zawartość:

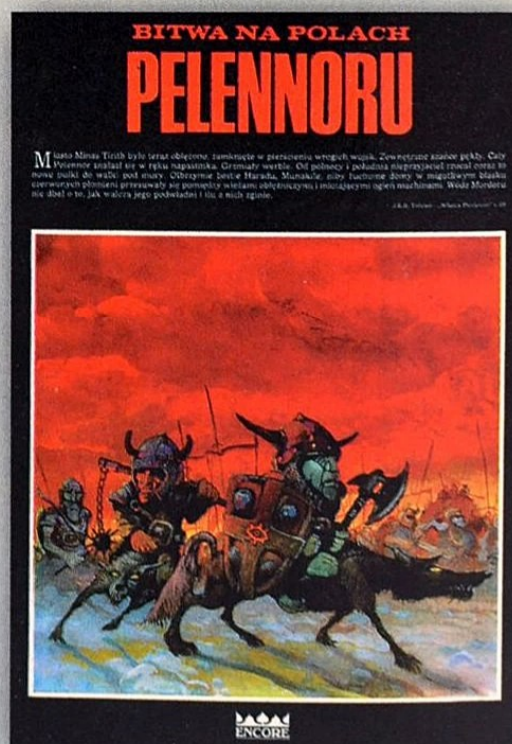
ogromna plansza z Układem Słonecznym i szlakami kosmicznymi, duża liczba różnorodnych żetonów, zadziwiająco „chuda” instrukcja i jeszcze kilka pomniejszych gadżetów. Gracze wcielali się w rolę pilotów statków kosmicznych, kursujących między planetami; wykonywali określone zadania, gromadząc doświadczenie i pieniądze, poznawali parametry i położenie planet itp. Jednym słowem: dążyli do uczciwie wypracowanego zwycięstwa.

Jeśli komuś zbrzydły lub znudziły się kosmiczne wojaże, mógł ruszyć na wyprawę z Drużyną Pierścienia, sięgając po „Wojnę o Pierścień”. Gra była wyjątkowo długo zapowiadana, a ukazała się jako jedna z ostatnich. I nie wiem, czy to autorzy zawiedli, czy my, gracze, mieliśmy zbyt wygórowane oczekiwania: „Wojna o Pierścień” to jeden z najmniej udanych produktów Encore. Złożone i pogmatwane zasady, komplikacja rozgrywki, połączenie kilku elementów (wyprawa Drużyny, walki oddziałów wojsk, poszukiwanie Pierścienia), kostki symbolizujące „ślepy los”, żetony, karty, czary, niespodziewane wydarzenia – wszystko to nie spełniło swego zadania. Gracze byli rozczarowani i „nienasycony”. A może dojrżeli już do „klasycznego” RPG i złożonych fabularnie światów? Niestety, przyszło im jeszcze poczekać kilka lat.

Wraz z rokiem 1989 na konwenty science-fiction (okupowane dotąd przez fanów literatury, przemądrzałych dyskusji i piwa) zjeżdża się coraz więcej graczy. Łatwiej już sprowadzić oryginalne systemy z Zachodu, tworzą się specjalistyczne sklepy i nowe wydawnictwa. Firma Encore „podarowuje” fanom świetnego „Battletecha” (1993r.). Znacznie wcześniej Sfera wydaje angielski „Talisman” (czyli „Magię i Miecz”)

wraz ze wszystkimi dodatkami i rozszerzeniami wersji podstawowej. Jednocześnie pojawia się cała masa innych gier, przeznaczonych dla nabywców o różnorodnych zainteresowaniach („Wampir”, „Wojna Polarna”, „Potyczka”, „Przekleństwo Mumii”, seria paragrafowa „Wehikuł czasu”, „W imieniu ziemi”, „Celtyckie miecze”, „Troll football”, „Przerażający loch”). Nie sposób wyliczyć wszystkich: dla kolekcjonerów to raj, dla koneserów – możliwość wyboru, dla wiecznych malkontentów – kolejny powód do narzekania.

I w ten oto trochę pokrętny sposób wyprawa w przeszłość kończy się, zbiegając się z chwilą obecną. W zasięgu ręki (szkoda tylko, że nie portfela) jest wszystko to, o czym prawdziwy gracz może zamarzyć. Może wreszcie starzy fandomowicze przestaną sarkać na „turlaczy” (a ci na karcarzy!). Nie ma co sobie nawzajem wyrzucać, że adwersarze wzięli się znikąd i nic sobą nie przedstawiają. Pewne tradycje grywania w RPG są i były. Wystarczy przecież trochę się wysilić i dostrzec, że gry wyobraźni i fantazji to nie żadne wynaturzenie, lecz bardzo inteligentna i rozwijająca forma rozrywki.



**Największy w Polsce wybór gier karcianych,
figurkowych i fabularnych.**

Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Ani-Mayhem, Magic: The Gathering, Star Wars, X-Files, Netrunner, Vampire: The Eternal Struggle, Illuminati, Warhammer Fantasy Roleplay, Zew Cthulhu, Śródziemie, Władca Pierścieni, Wilkołak: Apokalipsa, Dzikie Pola, Battletech, Mechawojownik, Wampir: Maskarada, Deadlands, Feng Shui, Pendragon, GURPS, Earthdawn, WarZone, Warhammer Fantasy Battle, Necromunda, Warhammer 40000, Epic 40000, Chaos Progenitus, beletrystyka, akcesoria do makiet, kostki, folie do kart, Magia i Miecz, Labirynt, Inferno, White Dwarf, Citadel Journal, gry komputerowe.

**SKLEP IMP,
UL. HUBSKA 118
(SUPERMARKET BILLA),
WROCŁAW**

**SKLEP IMP,
TEL. 622-20-44
UL. HOŻA 5/7,
WARSZAWA**

**SKLEP IMP – ARKA DIN,
TEL. 46-83-80
UL. ARMII KRAJOWEJ 107,
CHORZÓW**

**SKLEP IMP – TYRION,
UL. LWOWSKA 13 (I P.)
CHEŁM**

SKLEP MAG - ESTEL

UL. CHŁODNA 47, WARSZAWA

Systemy bitewne. Gry fabularne i karciane w polskiej wersji językowej. Oryginalne wersje gier fabularnych i karcianych. Produkty Wydawnictwa MAG w ciągłej sprzedaży.



PRZYGODY KMICICOWEJ KOMPANII I INNE OPOWIEŚCI

Jak pisać dyariusze przygód i prowadzić
Biesiady w systemie „Dzikie Pola”

Jacek L. Komuda & Maciej Jurewicz
Ilustracje: Hubert Czajkowski

Drogi Starosto Gry, oto leży przed tobą otwarta księga podręcznika do gry „Dzikie Pola”. Zgłębiłeś już jej tajemnice, a teraz chciałbyś wreszcie poprowadzić Swawolną Kompanię na gościńce, bezdroża i stopy dawnej Rzeczypospolitej. W tym artykule znajdziesz wiele pomysłów na dyariusze przygód oraz wskazówki dotyczące prowadzenia Biesiad i snucia szlacheckich opowieści. Dzięki temu twoi Panowie Gracze naprawdę zagłębią się w dawne, wspaniałe czasy; życzymy wam, aby każdy świst szabli (oczywiście tylko w świecie gry!) przejmował was dreszczem lęku, abyście naprawdę widzieli przeszłość – choćby tylko oczyma duszy.

HEJ, KTO SZLACHTA ZA KMICICEM!

„Gdybym był Kmicicem,
też bym spał Wołmontowicze”

Jacek L. Komuda,
współautor systemu „Dzikie Pola”

Wiemy wszyscy doskonale, że „Dzikie Pola” są systemem dość specyficznym. W związku z tym Panów Graczy, chcących wkroczyć w świat dawnej Polski, obowiązują pewne reguły postępowania, odmienne od proponowanych w innych systemach gier fabularnych. Swawolna Kompania nie składa się bowiem z pierwszych lepszych awanturników, lecz ze szlachetnie urodzonych Panów Braci. Wszyscy jesteśmy ludźmi końca XX wieku, dlatego też przeniesienie się – w wyobraźni – w wiek XVII może stanowić

pewien problem. Starosta Gry powinien zwracać szczególną uwagę na zachowanie realiów przedstawianego przezeń świata gry. No dobrze – zapyta zirytowany Starosta – a jakież te realia były? Spróbujemy pokrótce przedstawić najczęstsze błędy, jakie może popełnić gracz wcielający się w osobę szlachcica żyjącego w XVII wieku.

Wszyscy bohaterowie „Dzikich Pól” są – już w chwili rozpoczęcia zabawy – kimś szczególnym, dlatego też nie powinno się dopuszczać do gry bohatera nie będącego szlachcicem (w ostateczności może to być np. bogaty mieszczanin). Niechaj zatem nikt nie stara się stworzyć jakiegoś zwykłego chłopca czy Moskwicina – dawną polską szlachtę cechowała niechęć do wszystkich ludzi pośledniejszego stanu. Jakże zatem wyglądałaby Swawolna Kompania składająca się np. z czterech rębajłów i jednego karczmarza – Żyda? Jego los w towarzystwie herbowych wydaje się być nie do pozazdroszczenia. W „Dzikich Polach” to właśnie Panowie Gracze, z racji swojego pochodzenia, dyktują warunki – dopóki, oczywiście, nie spotkają znacznie potężniejszego od siebie magnata lub posesjonata. Wedle prawa niezamężny szlachcic-hołota stał wyżej w hierarchii społecznej niż najbogatszy nawet mieszczanin, zobowiązany do czapkowania przed uboższym, lecz lepiej urodzonym pobratymcem.

Kolejna uwaga dotyczy zasad postępowania bohaterów. Szlachtę obowiązują zasady honorowe, dbałość o własną godność i cześć rodu, a także wypełnianie powinności wobec ojczyzny. Herbowy człek nie może zachowywać się jak jakiś zwykły, podrzędny łotr z gościńca. Nie do pomyslenia jest sytuacja, gdy np. towarzysz

husarski przetrząsa cichcem sakiewki śpiących w gospodzie chłopów w poszukiwaniu pieniędzy. Jak najbardziej dopuszczalne jest jednak branie łupów na wrogu, rozbój i grabież. Szlachcic polski nie musiał kraść – jeżeli był hultajem albo swawolnikiem, to po prostu wyjmował szablę i siłą zabierał to, co mu się podobało. Jeśli jednak musiał uciec się do kradzieży, zlecał ją swoim sługom.

Te same zasady honorowe dotyczą walki. W świecie Sarmatów niedopuszczalne jest zabijanie przeciwników za pomocą trucizny i sztyletu. Oczywiście zdarzają się bijatyki, rzuty kuflem, ciosy ławą lub pięścią, jak również podstępny i fortele. Skoro Panowie Gracze są szlachtą polską, muszą zachowywać się po staropolsku i Starosta Gry powinien wyciągnąć wszelkie konsekwencje z ewentualnych odstępstw od obyczajów. Szlachta lubiła pić, więc pić powinni także bohaterowie graczy. Jeśli ktoś próbuje „na siłę” grać abstynenta, to proszę bardzo, jego wola, ale musi liczyć się z konsekwencjami takiego postępowania – niechęcią ogółu herbowych Panów Braci.

Bardzo ważnym elementem, na który Starosta Gry powinien zwracać szczególną uwagę, jest język, jakim posługują się gracze. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, że w dzisiejszych czasach niewiele osób potrafiłoby biegle wysłowić się w oryginalnej staropolszczyźnie. Jednak uczestnicy zabawy koniecznie powinni przynajmniej tytułować się po staropolsku: „Waszmość, waść” zamiast „ty”. Co do innych wypowiedzi, to powinno unikać się w nich nowoczesnego słownictwa i, w miarę możliwości, lekko je stylizować. Panowie Bracia muszą też odpowiednio zwracać się do łyków,

chamów i cudzoziemców. Polska gościnność pozwala wybaczyć obcemu wiele, ale być może niektórzy Mazurzy niewiele o niej słyszeli...

KOGO DZISIAJ USIECZEMY?

A teraz, drogi Starosto Gry, opowiemy szerzej o tworzeniu dyariusza przygody. Na początku wyjaśnimy sobie od razu jakie elementy nie powinny pojawiać się w przygodach rozgrywanych w systemie „Dzikie Pola”. Po pierwsze: nie ma tu przygód polegających na przeszukiwaniu labiryntów (najeżonych pułapkami, potworami i skarbami w skrzynkach). Swawolna Kompania rzadko jest wynajmowana w karczmie jak zwykle zbiry z gościńca przez tajemniczych, odzianych w czerni osobników. Nie ma polowania na smoki i ratowania dziewic (wyjawszy ratowanie dziewic przed złymi magnatami – patrz dalej). Nie ma podróży w inne wymiary i zdobywania potężnych czarodziejskich artefaktów. A jeśli nawet Panowie Bracia zapuszczają się w najgłębsze ostępy litewskich borów, to nie napotkają tam żadnego licza przygotowującego się, wraz ze swą martwiącą armią, do szturm na Warszawę.

Cóż zatem pasuje do świata szlachty? Na pewno zajazdy, bójki i pościgi. „Dzikie Pola” to system akcji, w którym rozegrać można bardzo zróżnicowane scenariusze. Kilka klasycznych przykładów: zajazd na włości złego sąsiada, bójka w karczmie, pogoń za grasantami/ucieczka przed grasantami, obrona własnych dóbr przed najazdem zajechanego wcześniej sąsiada, obrona Rzeczypospolitej przed wrogami, walka w obronie czci uciśnionej panny, którą chcą wydać za srośnego, lubieżnego starucha. „Dzikie Pola” mają ponadto, jak zauważa wielu naszych przyjaciół, własne, szczególne typy scenariuszy. Ot, na przykład motyw „złego magnata”. Mieszka on w ponurym, gotyckim zamku, trzymając na służbie Wołochów, Tatarów lub Kozaków i infamisa do obrony, a jego zaufanym jest tajemniczy Wołoszyn (mag? astrolog?). Zły magnat nie boi się nikogo, więzi w lochach kupców, mieszczan i ubogich szlachciców, a jeśli zostanie otoczony przez wrogów, to nie poddaje się im, lecz strzela sobie w łeb. Innym motywem przewodnim przygody może być np. polowanie na infamisa, walka o spadek lub też „czarna sakwa” (kryptonim ten oznacza poszukiwanie tajnych, arcyważnych dokumentów, ukrytych właśnie w owej przysłowiowej czarnej sakwie; papiery te mogą być dowodem spisku złego magnata lub też obiektem jego pożądania).

Jak więc w takim razie wyglądają przygody nietypowe? Może to być np. ucieczka z jasyru, od zdradliwych Ormian sprzeda-

jących potajemnie ludzi w turecką niewolę, cień z przeszłości – dobry i szanowany rodziciel Pana Brata wcale nie był tak dobry i szanowany, jak nasz bohater sądzi. Być może Swawolna Kompania wplączę się w intrygę z Borutą i czartami w rolach głównych. Być może tajemniczy pludrak za bardzo interesuje się naszymi bohaterami – a każdy szlachcic polski wie, że podejrzenie wyglądający cudzoziemiec jest agentem kardynała Richelieu bądź zwolennikiem Habsburgów. Jak z takim postąpić? Przepis jest prosty – podejrzanego należy:

- a) usieć;
- b) przed usieceniem przypalić boczki;
- c) trzymać w lochu, aż wyda współników.

Ciekawym pomysłem na dłuższą kampanię wydaje się być wyprawa w dalekie kraje (np. na Zaporozie lub w pielgrzymkę do Włoch). Jeśli zaś Starosta Gry nie chce wymyślać niczego szczególnego, zawsze może zdarzyć się bigosowanie w karczmie lub na sejmiku.

Jak wiadomo, pomysł na samą przygodę to nie wszystko. Starosta Gry powinien wykoncytować jakieś wiarygodne przyczyny, z powodu których bohaterowie zostają wciągnięci w wir wydarzeń. W klasycznych systemach fabularnych odbywa się to najczęściej w ten sposób, że grupa awanturników wynajmowana jest przez jakąś tajemniczą osobistość do wypełnienia ważnej misji. Swawolna Kompania również może rozpocząć swe przygody wyruszając w świat ze zwykłej chęci zysku i/lub sławy. Doskonałym wprowadzeniem będzie jednak motyw obrony własnego honoru i godności, dotrzymania danego słowa, poczucie obowiązku, zemsta lub chęć wymierzenia sprawiedliwości. Być może Panowie Bracia podejmują się niebezpiecznych zadań z racji zadawnionych układów, które teraz właśnie przyszło wypełnić, lub realizują zobowiązania długu honorowego?

To jednak nie wszystko: Swawolna Kompania spotka na swej drodze licznych przeciwników i przygodnych ludzi, będzie podróżować przez urozmaiconą okolicę, miasta, wsie i przysiółki. Tu także Starosta Gry może popisać się wyobraźnią, starannie opracowując wszystkie elementy dyariusza. „Dzikie Pola” są – w założeniu – dynamiczną grą przygodową, toteż należy zwrócić szczególną uwagę na widowiskowość wszystkich scen i opisów. Na szlaku przygód Panów Braci zdarzyć się mogą bójki ze szlachtą, spotkania z Kozakami, Tatarami, pojedynki, zajazdy, pościgi i zasadzki. Zwykły pojedynek może być stoczony w karczmie lub w strumieniu, ale los nie wybiera – z pewnością zdarzyć się też walka we młynie, wśród skrzypiących, obracających się przekładni i trybów, lub w kuźni, wśród iskiei i gorejących węgli, przy urwisku, na wąskiej kładce, w płonącym budynku itp. (wierzmy w bogatą wyobraźnię Starosty Gry). Dobrze poprowadzona Biesiada powinna przypominać świetnie wyreżyserowany film akcji. Nim rozpocznie się pierwsze spotkanie, przyszły Starosta Gry powinien wnikliwie przeanalizować swój ulubiony film przygodowy (np. „Czarne chmury”) i zastanowić się w jaki sposób pokazano, w nim sceny walki, pościgu, mrozące krew w żyłach ujęcia, gonitwy i bijatki. Dzięki temu opisy walk, jakie później przedstawi graczom w toku Biesiady, będą o wiele atrakcyjniejsze i bardziej zbliżone do rzeczywistości.

PRZY KUFELKU

W podręczniku głównym wiele miejsca poświęcamy wskazówkom dotyczącym dokładnemu



przygotowaniu pomieszczenia, w którym Starosta Gry i Panowie Gracze zamierzają odbyć Biesiadę. Dobre oświetlenie i muzyka, w połączeniu z umiejętnościami prowadzącego, powinny wystarczyć do stworzenia wspaniałego nastroju. Oczywiście Starosta Gry powinien przygotować się do rozgrywki także teoretycznie, zapoznać się dokładnie z dyariuszem (żadnego „doczytywania” w trakcie Biesiady!), przygotować rekwizyty itp. Jeśli w scenariuszu występują postacie historyczne, niechże przynajmniej przeczyta coś więcej na ich temat, aby nie zdarzyło się np. że uśmierca kogoś jeszcze zanim ten się narodził, albo że miasto, do którego trafia Swawolna Kompania, w rzeczywistości nazywa się inaczej.

W trakcie kreowania świata dawnej szlachty trzeba cały czas pamiętać, że tamta Rzeczpospolita w niczym prawie nie przypominała dzisiejszej. W XVII wieku nasze państwo było ostatnim bastionem kultury europejskiej na wschodzie kontynentu; bastionem otoczonym zewsząd przez wrogich Turków, Moskwę, Tatarów i Szwedów. Opisując ów świat warto zwrócić uwagę graczy na życie w dawnych zaściankach, dworach, układy honorowe między szlachtą; opisać stepy, kurhany, ruiny zamków, dzikie puszcze i lasy, ale także egzotykę, jaką były na przykład wielbłądy hodowane w szlacheckich dworach lub tresowane niedźwiedzie pełniące rolę hajduków. Starosta Gry powinien pamiętać, że ówczesna Rzeczpospolita była państwem wielonarodowościowym: obok Polaków mieszkali w niej także Kozacy, Lipkowie, Ormianie, Żydzi, Holendrzy (pod Inowrocławiem i na Żuławach). Dziedzictwem baroku są nie tylko piękne rezydencje i szlacheckie obyczaje, ale też taniec śmierci, zarazy, wojny, wpływ Orientu na polską sztukę. Powszechna była świadomość, że choć Rzeczpospolita jest potężna, to kiedyś musi dojść do kresu swych dni, że jest ostatnim wolnym państwem na świecie, że upadnie, przyniesiona przez tyranów i barbarzyńców. W tych właśnie czasach powstała symbolika doskonale znana każdemu miłośnikowi RPG: wstające z grobów kościotrupy, śmierć z kosą i rozkładające się trupy. Starosta Gry może pokusić się o stworzenie bohaterów, którzy zamieszkują ten dekadentcki, zdążający ku zagładzie świat – postacie tragiczne, złamane przeciwnościami losu, niepewne jutro, miotające się między honorem a podłością. To po prostu jeszcze jeden sposób, w jaki można podróżować po rozległych przestrzeniach „Dzikich Pól”...



OSTATNIA KRUCJATA

Po raz pierwszy możesz cały drugi front schować do kieszeni...
I grać bez końca i bez opamiętania!!!

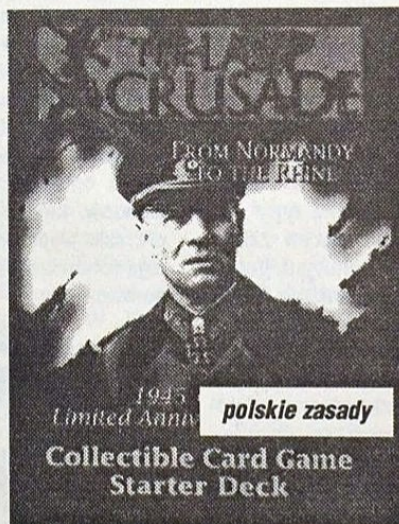
M4 Sherman

Rockets

Calliope

B24 Liberator

SNAFU



Jagdpanzer IV

Brumbar

88mm AA/AT

Panther

BF - 109

Gra jest w sprzedaży we wszystkich dobrych sklepach hobbystycznych w kraju

Co miesiąc nowy scenariusz w naszym magazynie:

Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową: (022) 846 64 73 i w trzy dni masz grę!

GRY WOJENNE

ROBSON

Autoryzowany dystrybutor firmy Cameleon Eclectic Entertainment



KOBYŁA U PŁOTU

Słów kilka o koniach w dawnej
Rzeczypospolitej



Jacek L. Komuda & Maciej Jurewicz
Ilustracje: Jarosław Musiał

Cale Królestwo Polskie karmi niezliczone stada rączych koni, które w lotności i strojności zaledwie hiszpańskim i tureckim ustępują, w sile daleko je przewyższają. Zdaje się, że nie ma ziemi bardziej obfitującej w konie...

Historia Naturalis Regni Poloniae

Koń towarzyszył szlachcicowi od jego dzieciństwa aż po kres żywota. To na rumaku wygrywał on bitwy, dokonywał zajazdu lub pościgu. W dawnej Rzeczypospolitej, która słynęła w całym świecie ze swej jazdy, znano wiele rodzajów koni. W prywatnych i królewskich stadninach hodowano szybkie, śmiałe araby, konie perskie, tureckie, tatarskie bahmaty, niemieckie fryzy, wołoszyny, żmudziny... Szlachta polska kochała swoje wierzchowce. I nic dziwnego, bowiem bez konia i szabli nie byłoby w owym czasie Panów Braci. Każdy szanujący się szlachcic udawał się w drogę albo karetą, albo konno – choćby na byle podjezdka, wyleniającej szkapie, ale w kulbace, nie na własnych nogach, jak to miał w zwyczaju zwykły cham lub miejski tyk. Koń stanowił o potęgze szlacheckiego państwa – w Rzeczypospolitej obowiązywał zakaz wywozu koni za granicę. Działający na granicach starostowie jurydyczni mieli obowiązek sprawdzania, czy dany szlachcic lub kupiec nie przemycą czasem polskich wierzchowców. A o tym jak wspinały się na rumaki, niechaj świadczy fakt, iż z takich właśnie wykradzionych z Polski ogierów i kłaczy wyhodowano w XVII wieku w Anglii znaną do dziś rasę konia angielskiego.

W systemie „Dzikie Pola“ każdy z bohaterów Panów Graczy otrzymuje na wstępie własnego wierzchowca – najczęściej

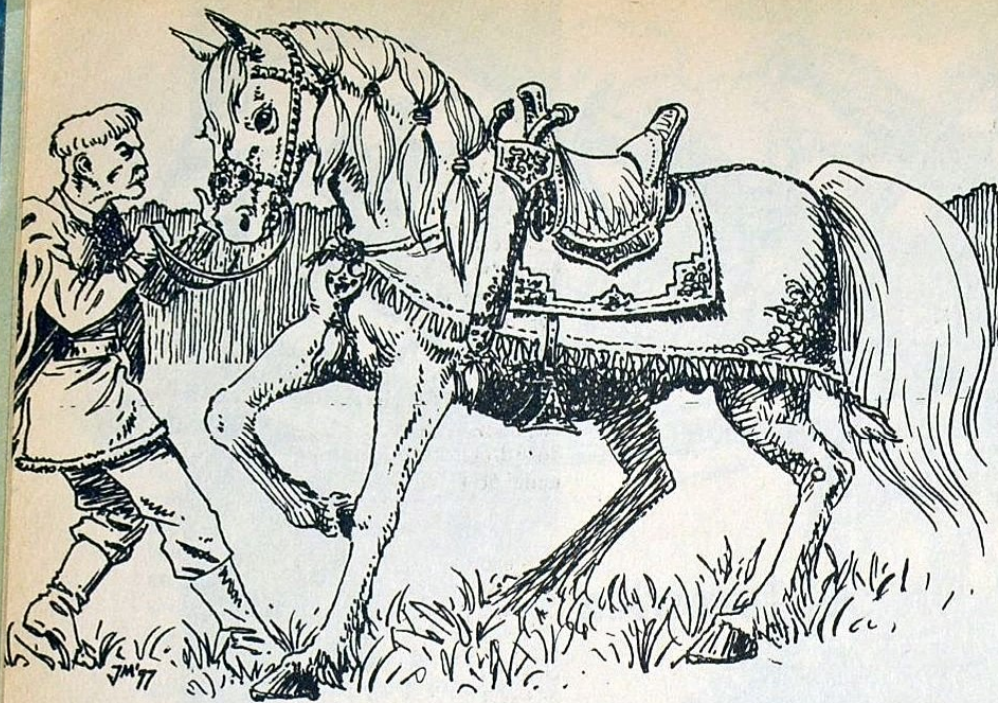
zwykłego podjezdka, któremu daleko jest do rączych arabów lub koni husarskich. W trakcie swych licznych przygód będzie jednak oczywiście miał szansę zdobyć lepszego wierzchowca. W niniejszym artykule opowiemy sobie pokrótce, jak wyglądały konie w dawnej Rzeczypospolitej.

GDYBY KOŃ O SWEJ SILE WIEDZIAŁ, ŻADEN BY NA NIM NIE USIEDZIAŁ

Na początku, zanim zapoznamy się z rodzajami koni, jakie hodowano w Rzeczypospolitej, warto dowiedzieć się nieco o dawnej polskiej szkole jazdy konnej i sposobach hodowli. W dawnej Polsce każdy dwór szlachecki miał zwykle własną stajnię, w której samodzielnie hodowano od kilku do kilkudziesięciu zwierząt; jednak najwięcej koni przychodziło na świat w królewskich i magnackich stadninach w Małopolsce, Podolu i na Ukrainie. Wierzchowce spędzano do stajni i zagród tylko na noc – od świtu do zmierzchu stado pasło się spokojnie na rozległych przestrzeniach stepu. Ujeżdżanie zwierząt rozpoczynano dopiero w trzecim roku ich życia. Najpierw, zwykle na trzy dni przed marcową pełnią, chwymano młode trzylatki, a następnie wypalano im na zadzie piętno stajni. Właściwe ujeżdżanie rozpoczynało się dopiero w chwili, gdy koń skończył cztery lata. Na samym początku młodemu konikowi nakładano munsztuk, przyzwyczajano go do trzymania wędzidła w pysku; pędzono go na linie, ćwiczonego stęp, kłus i galop. Potem nakładano kulbakę i przypinano ją poprzęgiem. Często koń zostawał z kulbaką na grzbiecie nawet przez pół dnia, tak aby przyzwyczaił się do ciężaru całego rzędu. Potem

musiał nosić na niej worek piasku, by już za młodu poznał ciężar jeźdźcy. Począwszy od piątego roku życia był już normalnie dosiadany, uczony wszystkich chodów, posłuszeństwa i obrotów. Każdego dobrego konia szkolono także do walki. Po ujeżdżeniu potrafił galopować równoległe z dwoma innymi końmi, zawracać, błyskawicznie przechodzić w galop i w cwał. W każdej stajni strzelano również blisko koni z pistoletów, aby przywykły do huków i nie płoszyły się na polu bitwy lub czasie zajazdu.

Co do oporządzenia jeździeckiego, to w dawnej Polsce używano przede wszystkim munsztuków (ogłowia munsztukowego) i kulbak zamiast siodła. Munsztuk składający się z wędzidła i czanek umożliwiał bardzo mocne oddziaływanie na wierzchowca, lecz używany przez niewprawnego jeźdźcę mógł doprowadzić do znarowienia konia. Pod pojęciem kulbaki rozumiemy siodło dość specyficznego kształtu: w odróżnieniu od siodła zachodnioeuropejskich, opierało się ono nie bezpośrednio na kręgosłupie, lecz na dwóch deszczułkach przylegających do żeber konia. Dzięki temu siedzisko nie krępowało ruchów zwierzęcia, a ponadto zmniejszało ilość i rozległość odparzeń skóry. W Rzeczypospolitej znano dwa główne rodzaje kulbak: kozacką (posiadającą wysoki przedni i tylny łęk), oraz lżejszą husarską (nieco mniejszą, jednak pewnie utrzymującą jeźdźcę w siodle). Kulbakę podpinano do konia za pomocą poprzęgu, usztywniano napierśnikiem, zapobiegającym zsunięciu się siodła do tyłu, i podogonem, uniemożliwiającym przesunięcie się go do przodu.



Sztuka jeździecka – polska szkoła jazdy konnej – kultywowana w Rzeczypospolitej, poszła, niestety, w zapomnienie po rozbiorach. Tradycja wedle której uczy się dzisiaj jeździć konno w naszych stajniach i stadninach to szkoła angielska, niewiele mająca wspólnego z dawnymi polskimi obyczajami jeździeckimi. Szlachtę polską cechował nadzwyczaj serdeczny stosunek do koni: większość herbowych Panów Braci posiadała ulubionego wierzchowca, któremu nadawano jakieś imię. Był on traktowany bardziej jak przyjaciel lub członek rodziny, niż służebne zwierzę: często pozwalano mu „poszaleć”, a reguły polskiej szkoły jazdy konnej nigdy nie były tak sztywne jak angielskiej. Na wierzchowca wsiadano zwykle od jego lewej strony; sądzono bowiem, że po tej stronie zwierzęcia mieści się jego siła i moc, więc wskazując z odpowiedniej strony od razu ma się go „w rękę”. Szlachcic polski siedział w siodle w dość naturalnej postawie: nie opuszczał strzemion na całą długość, tak jak czynili to jeźdźcy z Zachodu, nie skracał ich też na wzór Turków lub Tatarów – zwykle skulonych, przykurczonych do karku pędzącego zwierzęcia. Polska szkoła jazdy nie przewidywała używania szpicruty lub pejecha, gdyż do poganiania wierzchowca używano ostróg.

Wszystkie znane dziś chody konia miały w XVII wieku swoje specyficzne nazwy. Najwolniejszy z nich – stęp, nazywano stępią lub właśnie stępem. Szybszy klus to rysia, rycia lub trucht. Najszybszy trójtaktowy galop to z kolei skok. Doświadczony jeździec potrafił wprowadzić konia w cwał, jeszcze szybszy rodzaj chodu; było to jednakże bardzo męczące dla zwierzęcia.

KLACZKA, PSZCZÓŁKA I PSZENICA WYBĄBIA Z DŁUGÓW SZLACHCICA

Poszczególne typy koni określano nie tylko na podstawie ich rasy lub pochodzenia, ale także wyglądu i wieku. Najmniejsze z nich – drobne i nie wyrosnięte szkapiny – nazywano *konikami*, *kucykami* lub *kosiami*. Nieduże konie zaprzęgowe, używane w powozach i karetach to *mierzyny* lub *mierzynki*. Ogromne, mocno zbudowane konie, używane np. w artylerii, zwano z kolei *dylongami*, *bucefałami* lub *drabinami*. Źle utrzymane wierzchowce – poszerszeniaste, chude i słabe – to *chmyzy*, *szkapy*, *wywłoki* lub *terlice*.

Poza końmi wierzchowymi i zaprzęgowymi znano w Rzeczypospolitej tzw. konie powodowe. Prowadzono je – okulbaczone, lecz bez jeźdźców – podczas wielkich pochodów, uroczystych wjazdów króla lub magnatów. W wojsku były one niejako końmi „zapasowymi” towarzyszy husarskich i pancernych. Gdy jazda polska ciągnęła bez taborów (czyli komunikiem), każdy jeździec poruszał się w systemie „dwukoń” lub „trzykoń”, przesiadając się na kolejnego wierzchowca, gdy ten na którym siedział wykazywał oznaki zmęczenia. Dzięki temu nie tylko nie eksploatowano nadmiernie koni, ale także utrzymywano stałe tempo podróży. Istniała osobna kategoria koni łowieckich – małych ale szybkich, przydatnych do łowów i polowań. Powszechnie używano również podjezdaków, czyli małych, średnio szybkich koni, na których poruszała się zwykle służba i czeladź dworska.

W RZECZYPOSPOLITEJ MNOGOŚĆ KONI WSZELAKA...

Czas już, Mości Panie Bracie, abyś poznał wszystkie rasy koni polskich. Oto

krótkie charakterystyki wszystkich wierzchowców, które kupić można na targach i jarmarkach w każdym większym mieście Rzeczypospolitej.

Araby

To rasa koni wschodnich, które przystosowały się do naszych warunków i klimatu, zmężniały i rozrosły, żyjąc na rozległych stepach Rzeczypospolitej. Jest to jedyna odmiana polskich wierzchowców, która przetrwała rozbiory, wojny i powstania aż do dzisiejszych czasów. Araba nie są zwykle zbyt duże, lecz słyną jako śmiałe i wytrzymałe wierzchowce. Ich charakterystyczną cechą jest wrażliwość na złą pogodę. Ceny do jakich dochodzić mogą najlepsze egzemplarze arabskie mogą być naprawdę zawrotne; zwykle jednak można je kupić już od 100 złotych.

Rumaki

Są to konie tureckie, zwane też anatolijczykami. Były one nieco większe od arabskich, równie szybkie, ale mniej wytrzymałe na niepogodę, a przy tym kapryśne i trudne w ujeżdżaniu. Hodowano ich w Rzeczypospolitej dość sporo, były jednak znacznie droższe od arabskich.

Bahmaty

Rasa koni stepowych, skrzyżowanych z arabami. Te małe, włochate koniki używane były przez Tatarów Krymskich. Bahmaty były niskie, krępe, ale niezwykle wytrzymałe na warunki klimatyczne. Zimą potrafiły iść bez przerwy przez całe dnie, dopóki nie padły z wyczerpania, żywiąc się trawą i korzeniami, wyskubanymi z zanieżzonego stepu. Bahmaty można kupić za sumę znacznie mniejszą niż ta, jaką płacono za araby. Kosztowały one od 40 do 100 złotych, jednak wyjątkowe okazy, zwane wilczarami, sprzedawano nawet kilkakrotnie drożej.

Argamaki

Koni perskie, nadzwyczaj trudno dostępne w Rzeczypospolitej. Można je nabyć tylko na największych targowiskach i jarmarkach (na pewno nie w pierwszym lepszym miasteczku).

Dzianety

Konie hiszpańskie, sprowadzane do Polski z Zachodu – duże, rosłe, a przy tym spokojnego charakteru i podatne na tresurę. Wykorzystywano je do oświetlania parad i uroczystych wjazdów, do popisów jeździeckich i wożenia pięknych panien. Wierzchowce te nie nadawały się do wykorzystania w bitwie. Kosztowały od 150 do 200 złotych (a często jeszcze drożej), lecz sprzedawano je stosunkowo rzadko.

Sekiele

Dobrze znane w Małopolsce i na Podolu, były rasą wierzchowców węgierskich. Koniki te były dość kościste, małe, ale wytrzymałe. Najczęściej korzystali z nich węgierscy szeklerzy, a więc i sabaci dobrze znanego wszystkim Diabła Stadnickiego. Sekiele dostępne były w Małopolsce, Moldawii, we wszystkich przygranicznych miastach Podola. Można je było kupić w cenie już od kilkunastu złotych.

Hucule

Małe koniki o charakterystycznej, grubej szyi. Wywodzą się z Karpat i Tatr, nie więc dziwnego, że to ulubione końmi górali. Hucule są bardzo wytrzymałe i mało wymagające w doborze pożywienia. Używano ich przede wszystkim jako bardzo tanich zwierząt pociągowych.

Hestry

Były to podobne do huculów konie szwedzkie – małe, długowłose, wytrzymałe na chłód i zimno. W Rzeczypospolitej hodowano je w bardzo niewielkich ilościach.

Żmudziny

Konie dużo większe od huculów, ale mniejsze od arabsów. Jak sama nazwa wskazuje, wywodziły się ze Żmudzi. Wierzchowce te – zwykle kasztanowej maści, o długich grzywach – służyły zarówno do pracy w polu, jak i jako wierzchowce. Żmudzinów używała przede wszystkim uboga, zaściankowa szlachta, ale także chłopci i mieszczaństwo. Nie nadawały się one do walki, bo – jak powiadał pan Michał

Wołodajowski w „Potopie” – chorągiew na nich „jakoby na psach siedziała”. Żmudziny można było kupić na jarmarkach już za kilkanaście złotych.

Konie moskiewskie

Wierzchowce te pochodziły z Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Wzrostu arabsów, były od nich wolniejsze, lecz zarazem znacznie wytrzymalsze. Niestety, konie moskiewskie „stęknęły” wśród szlachty jako bardzo niespokojne i „zawodne” zwierzęta, mogące sprawić jeźdźcowi przykrą niespodziankę w samym środku bitwy. W dodatku były trudne do ujeżdżenia, stąd też w dawnej Rzeczypospolitej nie ceniono ich zbyt wysoko. Większość rumaków tej rasy miała srokatę umaszczenie.

Wołoszyny

To konie poddunajskie, szeroko rozpowszechnione wśród szlachty. Podjezdki tej właśnie rasy wielu bohaterów Panów Graczy posiada w momencie rozpoczęcia swych przygód. Konie wołoskie były średniego wzrostu, dość wytrzymałe. Nie nadawały się wprawdzie do chorągwi husarskich lub pancernych, często jednak używali ich wolontarze i jeźdźcy z lżejszych formacji wojska. Konie wołoskie można kupić już za 30-40 złotych.

Fryzy i konie duńskie

Wielkie i ciężkie rumaki zachodnioeuropejskie,

sprowadzane do Rzeczypospolitej z Niemiec. Były one bardzo wolne, ale wytrzymałe – mogły unieść jeźdźcę noszącego na sobie ciężką zbroję. Fryzy, zwane również frezami, kupowano zwykle do rajtarii lub nadwornych wojsk magnatów. To bardzo wolne wierzchowce, ale spokojne i łatwe do ujeżdżania, zwykle karej maści. Konie tych używano w artylerii (jako pociągowe), na nich to siedzieli najciężsi kirasjerzy i kopijnicy cudzoziemskiego zaciągu, czasami także dragoni. Fryzy były dość drogie, jako że płacono za nie co najmniej 50-80 złotych.

Konie polskie

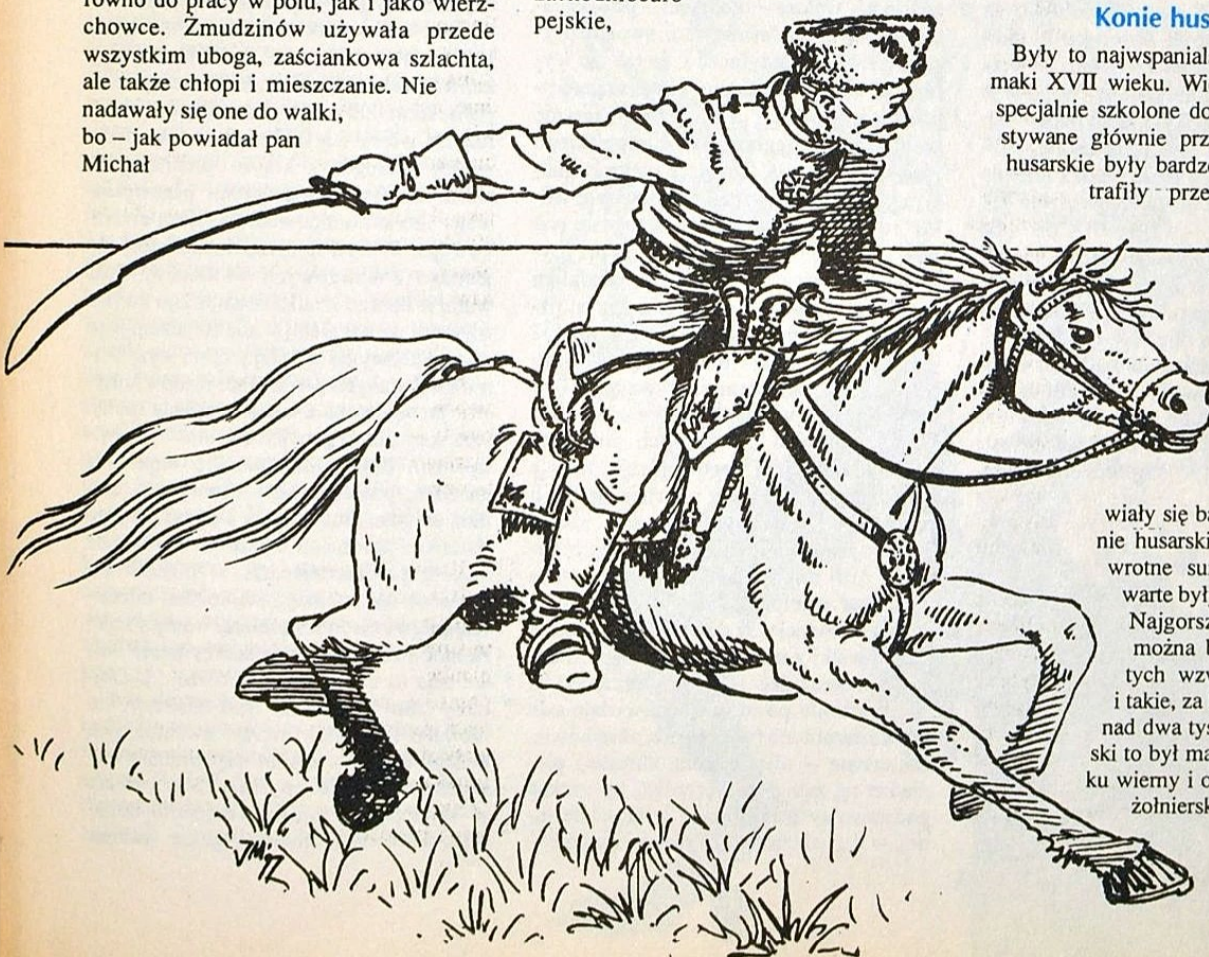
Stanowiły najliczniejszą grupę wierzchowców w dawnej Rzeczypospolitej. Były to po prostu mieszańce wszystkich opisywanych wyżej ras, dość jednolite jednak, jeśli chodzi o wygląd i charakter. Koń polski nadawał się doskonale dla potrzeb wojska; był wesoły, średniego wzrostu, wytrzymały na trud i zmęczenie. Brzydszy od dzianeta, ale wytrzymalszy, szybkością prawie nie ustępował najściślejszym tureckim rumakom. Wyglądem i wyposażeniem przypominał nieco dzisiejszego konia rasy wielkopolskiej. Jeśli chodzi o ceny i dostępność, konie opisywanej rasy można było dostać wszędzie. Przeciętnego wierzchowca polskiego można było kupić już za 20-30 złotych, ale lepsze, silniejsze i wytrzymalsze mogły kosztować nawet trzy razy więcej.

Konie husarskie

Były to najwspanialsze i najlepsze rumaki XVII wieku. Wierzchowce te były specjalnie szkolone do walki i wykorzystywane głównie przez husarię. Konie husarskie były bardzo wytrzymałe, potrafiły prześcignąć dzianeta i bahmata. Nie każdy potrafił ułożyć i ujeździć takiego wierzchowca.

Kupowano je w królewskich i magnackich stadninach; na jarmarkach pojawiały się bardzo rzadko. Konie husarskie kosztowały zawrotne sumy: dość często warte były nawet kilka wsi. Najgorsze z nich kupić można było od 200 złotych wzwyż, bywały zaś i takie, za które płacono ponad dwa tysiące! Koń husarski to był majątek, a w dodatku wierny i oddany towarzysz żołnierskiej niedoli.

□





DAJ WAMPIROWI W KŁY!

Andrzej Łukasiak

Rozważając poczynania graczy wcielających się w *garou* z systemu „Wilkołak – Apokalipsa”, nasuwa się nieuchronny wniosek: obok nie zidentyfikowanych bliżej łowców czy morderczych inkwizytorów, najczęściej spotykanymi przeciwnikami watahy wilkołaków są wampiry. Wynika to prawdopodobnie z faktu, że właśnie wampiry są głównymi rezydentami miast, a scenerią przytłaczającej ilości przygód jest właśnie miasto i tereny zurbanizowane. Pewnego rodzaju wytłumaczeniem może być oczywiście fakt, iż twórcami systemu byli Amerykanie mieszkający w centrum Manhattanu, w wolnych chwilach dzielnie ratujący populację wilków na Alasce. Nie uchybiając ich szczytnemu celowi myślę, że tak naprawdę nie wystawili oni głowy poza granice Nowego Yorku; skąd mają wiedzieć jak wygląda wieś, czy, – o zgrozo! – las? Nic więc dziwnego, że kilkuhektarowy klomb w środku śmierdzącego molocha (mowa o Central Parku) traktują jak puszcę amazońską albo wielką tajgę syberyjską.

Obecność plemion wilkołaczych absolutnie nieprzystosowanych do postaci *homid*, nienawykłych do miejskich obyczajów (a takich jest tu przecież mnóstwo) wydaje się być nieporozumieniem.

Ciekawe w jaki sposób *garou* z wilczą naturą reaguje na światła uliczne, godziny szczytu w metrze i obszczekujące go luksusowe pudle?

Dociekliwy i uważny gracz z pewnością dostrzeże sposób, w jaki autorzy (zapewne nieświadomie) przedstawili przenoszenie lęków i frustracji biednych, głupich ludzi w świat bogatych i mądrych wilkołaków. Zamiast wylewać łzy na koczce kolejnego szarlatana, znanego w tamtejszej kulturze pod nazwą psychoanalityka, walczą – nieugięci – pod postacią *garou* z ucieleśnieniami swoich psychoz i fobii. Infantylności i, że tak się wyrażę, amerykańskości tego systemu porównać można tylko z „DC Heroes”, równie biegunowo odległym od europejskiego sposobu myślenia. Zupełnie niezrozumiałym problemem tej „bajki o żelaznym wilku” są fotografie wilkołaka w postaci *crinos*. Zdarza się pewnie nie raz, że przybyły skądinąd turysta zupełnie przypadkiem „zdejmie” któregoś z tłumnie egzystujących w Nowym Jorku *garou*. Co wtedy? Czy dostanie fiola widząc zdjęcie? A jeśli nie, to co z kamerami nagrywającymi na taśmę np. napad wilkołaków na bank? Czy ktokolwiek o zdrowych zmysłach spokojnie obejrzy tego rodzaju relację i pójdzie spać?! Takich nie rozwiązanych problemów, nie dopracowanych szczegółów systemu jest znacznie więcej. Należą do nich między innymi metody polowania na wampiry. Niektórzy stwierdzą w tym momencie, że dużo więcej na temat metod walki z nieumarłymi znaleźć można w podręczniku *Wampir – Maskarada*. Ale gracz nie po to przecież wydaje swe ciężko zarobione (wyżebrowane, ukradzione, znalezione – niepotrzebne skreślić) pieniądze na zakup podręcznika, by szukać podstawowych informacji w zupełnie innej, w dodatku jeszcze droższej książce!

W świecie *Wilkołaka*, podobnie jak w większości systemów fabularnych, wampiry są niezależnymi istotami dotkniętymi błogosławieństwem (czy może przekleństwem...) nieśmiertelności. Ich początki sięgają jeszcze starożytnego Egiptu. Od tamtych czasów plemię „krwiopijców” rozprzestrzeniło się po świecie, rosnąc w siłę i liczebność. Wampiry stały się rezydentami, a niejednokrotnie faktycznymi władcami stale rozwijających się miast, dyskretnie kontrolując poczynania miejscowego burmistrza lub mera. W dwudziestym wieku wampir nie jest już krwawym bojarem z Wołoszczyzny ani karpackim hrabią, ale biznesmenem, politykiem lub bogatym rentierem. Nierzadko wciela się również w rolę przywódcy któregoś z krajów totalitarnych, szefa olbrzymiego koncernu przemysłowego lub skorumpowanego lidera związkowego. W tym miejscu dochodzimy do jednego z kluczowych wniosków. Otóż wampir bardzo rzadko manipuluje swymi ofiarami wykorzystując siłę fizyczną; jego działania zwykle skupiają się na wyzyskaniu posiadanych przezeń atrybutów umysłu. To nie potężne ciosy i szybkie ruchy, lecz spryt, inteligencja i zdolność przewidywania czynią nieumarłego naprawdę groźnym przeciwnikiem. Charyzma, Oddziaływanie, Inteligencja i Spryt są jego mocnymi stronami. Może to banal, ale spieszę przypomnieć, że w przeciwieństwie do śmiertelnego wilkołaka, odmierzającego czas ludzką miarą, wampir zbiera moc i rozwija swoje talenty przez całe stulecia (a czasem nawet dłużej...). Dojrzały „lord wampirów” jest mistrzem kamuflażu i mylenia tropów ewentualnym poszukiwaczom. Zanim więc wataha wilkołaków stanie pyskiem w twarz z „krwiopijcą”, musi go najpierw odnaleźć. W dużym mieście, gdzie wampir

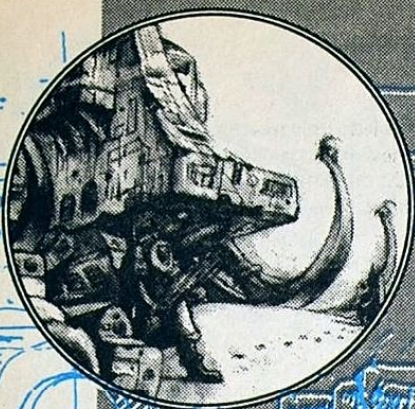
może mieć setki sług, wcale nie jest to zadanie proste. Urzędnicy różnych departamentów i urzędów – skorumpowani, zastraszeni, lub zależni od wampirów – mogą okazać się poważną przeszkodą nawet dla bardzo doświadczonej watahy. Manipulowana policja, związki, organizacje przestępcze itp. – wszyscy oni na rozkaz wampira staną przeciwko drużynie, stając się uciążliwym lub wręcz niebezpiecznym przeciwnikiem. Wynika z tego prosty, wręcz banalny wniosek: szukając wampira trzeba uzbroić się ostrożnością i rozważę. Jeśli chodzi o wampiry-nowicjuszy, to sprawa wydaje się dość prosta. Wytopienie ich przychodzi dużo łatwiej, gdyż na ogół są niefrasobliwi i działają z dużą dozą nonszalanckości. Nowicjusz nie ma szans w walce "jeden na jednego" z *garou*. Wynika to z prostego faktu – wilkołak, nawet młody, jest silniejszy od wampira. A jeśli przyjmie w dodatku formę *crinos*, wynik walki jest przesądzony... Wampir może oczywiście wydać Punkty Krwi aby wzmocnić się lub wielokrotnie ilość posiadanych ataków, jest jednak w tym względzie poważnie ograniczony – może rozporządzać tylko taką ich ilością, jaki poziom ma cecha pozwalająca mu na wykorzystanie owego daru. Ponadto, by odnowić ich zapasy, musi kogoś „wypić”. Zbytne szafowanie tą energią także nie wychodzi mu na zdrowie, bo gdy nierozważnie pozbędzie się wszystkich Punktów Krwi, zapada w letarg, padając łatwym łupem najsłabszego nawet wroga. Sytuacja starych wampirów przedstawia się nieco inaczej: wprowadzają obowiązującą te same zasady, ale liczą się przede wszystkim lata (lub wieki) praktyki. Innymi słowy poziom cech "księcia wampirów" sprawia, że rozporządza on znaczną ilością Punktów Krwi i w solowej walce z *garou* to on będzie faworytem. *Wendigo* dysponują co prawda darem *Serce z lodu*, bardzo pomocnym w spotkaniach z "krwiopijcami", ale stanowi on zaledwie kroplę w morzu potrzeb. Tak naprawdę jedynym rozsądnym sposobem pokonania starego, wiekowego wampira będzie wyprawienie się na niego całą watahą, wspomaganą przez „przygruchanego” gdzieś po drodze ducha. Taki układ sił wyrównuje nieco szanse. Rozwiązując na korzyść wilkołaków starcie z „wampirzym dziadkiem”, Mistrz Gry powinien pamiętać o jeszcze jednym problemie: pozbywając się takiego potwora *garou* jednocześnie niszczą lub zmieniają osoby pozostające pod jego wpływem...

Ale jak pozbyć się wampira na wieczność? Ile prawdy jest w opowieściach o zabijaniu wampira kołkiem, ogniem lub przez ucięcie głowy? To nieważne – przecież niedokształcone wilkołaki nie muszą znać absolutnie wszystkich legend, opowieści

i sposobów! Mistrz Gry może więc traktować powyższe metody jak mu się żywnie podoba, robiąc graczom miłe (i niemiłe) niespodzianki. Jak już powiedziałem na wstępie, sam system jest dość infantylny i – bez obrazy – bardzo amerykański. Na szczęście Szanowni Autorzy byli łaskawi zgodzić się, że co zadecyduje Mistrz Gry będzie obowiązywało w zasadach całego systemu. Korzystajmy więc z naszych praw, nie traktując podręcznika jako wykładni Jedynej i Absolutnej Prawdy. Europejska literatura jest naprawdę dużo bogatsza, niż tych kilka – pożałujcie Boże! – przykładów podanych jako „Zalecane książki i filmy”. Pierwszy wilkołak (z francuskiego *loup – garou*) to olbrzymi hetman Dispodów, opisany jeszcze przez Rebelais’a w dziele „Gargantua i Pantagruel”. Podobnie jest z opowieściami o wampirach. Kompleksy Amerykanów, polegające na braku własnych legend i tożsamości, oraz bezpowrotnym zniszczeniu kultury

pierwotnych mieszkańców kontynentu amerykańskiego, owocują w obecnej dobie bezkrytycznym przerabianiem przez nich wszystkiego co się da na własną modłę. W ten sposób powstał również ten system, więc, mimo zaleceń zawartych w podręczniku, nie dajmy się zwariować! Jedyne ważna i obowiązująca wersja zależy tylko od Mistrza Gry i współtworzących ją graczy! Skoro lepiej czujemy się na gruncie „kultury łacińskiej”, to śmiało korzystajmy z niej, zamiast błąkać się po jałowych labiryntach Nowego Jorku. Ogień, kołek i miecz – to obowiązujące w tym sezonie metody na poskromienie wampirów. Sposobów na nie jest tyle, ile zdoła wymyślić i zaakceptować Mistrz Gry – mówiąc te słowa kpię sobie z mrocznego nastroju, żyjąc wszystkim wesołej zabawy.





BATTLETECH

Nieregularnika ciąg dalszy

Dziki

(Adam Białke)

Ilustracje: Irek Konior

Drugie spotkanie z BattleTechem rozpoczynam już bez przydługich wstępów. Poniżej, zgodnie z zapowiedzią, zamieszczam informacje dotyczące różnych aspektów systemu. Mam nadzieję, że każdy znajdzie tu coś ciekawego...

CO WARTO WIEDZIEĆ O SYSTEMIE - C.D.

Realia świata opisywanego w książkach źródłowych dotyczących BattleTecha zmieniają się. W miarę ukazywania się na rynku amerykańskim nowych elementów systemu ewoluują one tak, jak rzeczywista historia ludzkości. Powstaje bardzo realne zjawisko starzenia się danych i informacji. Kupując dziś książkę wydaną przez firmę FASA cztery lata temu, napotykamy informacje dotyczące pewnego okresu istnienia Sfery Wewnętrznej, który dla "najświeższych" realiów gry jest już historią! Niestety, firma wydaje się być skoncentrowana na zwykłym na ostatnim fragmencie swej epopei. Powoduje to, że minione (z punktu widzenia "teraz" realiów gry) wydarzenia traktowane są nieco po macoszemu. Często, aby odszukać dokładne opisy, szkice lub szczegóły historyczne Sfery Wewnętrznej z roku 3022, Mistrz Gry zmuszony jest do poszukiwania książek źródłowych wydanych np. w latach 1992/93. Ich nakład w wielu wypadkach uległ niestety wyczerpaniu, co skazuje poszukującego na korzystanie z odbitek kserograficznych lub po prostu improwizację. Pierwsze pudełkowe wydanie gry BattleTech ukazało się na rynku amerykańskim około roku 1986. Opisywane w nim realia dotyczyły głównie Sfery Wewnętrznej z okresu 3022-3024, choć niekiedy sięgały znacznie głębiej wstecz. W ciągu minionych lat twórcy systemu wzbogacili go o ponad pięćdziesiąt nowych pozycji (wliczając w to zarówno nowe gry planszowe, jak i książki źródłowe), doprowadzając

jednocześnie historię państw sukcesyjnych mniej więcej do roku 3058. Wszystko wskazuje na to, że alternatywna historia Sfery Wewnętrznej będzie dalej konsekwentnie rozwijana. (To, moim zdaniem, bardzo chytra polityka wydawnicza - chcąc "pozostać w temacie" NALEŻY kupować wciąż nowe książki, które raczej nie są tanie. Firma jest zadowolona, gracie chyba mniej... Działaniom firmy FASA i ich konsekwencjom pragnę poświęcić kolejny artykuł tego cyklu.). Dotychczas wydane polskie edycje gier planszowych BattleTech i AeroTech dotyczą, tak jak i wydania amerykańskie, okresu 3022-3024, pozostawiając więc naszym graczom praktycznie na samym początku wydarzeń stanowiących tło historyczne gry. Opublikowane ostatnio polskie wydanie BattleTech - Kompendium (oparte na edycji III) zawiera natomiast materiały i informacje aktualne w latach 3048-3050. Uwaga! W czasie gdy wersja polska została już przygotowana do druku, firma FASA wydała edycję IV - poprawioną i miejscami mocno zmienioną (o przygotowywaniu której zdaje się zapomniano poinformować wcześniej). Ta właśnie nowa wersja gry zawiera odniesienia do sytuacji politycznej i gospodarczej już z roku 3058! Aby jednak nie pogłębiać i tak już sporej przepaści dzielącej lata 3022-24 i 3050, edycja polska zgodna jest z wydaniem III, a wszelkie zmiany dotyczą jedynie uaktualnienia przepisów gry. Mamy więc do czynienia jak gdyby z wydaniem "pośrednim", obliczonym na znacznie łagodniejsze wprowadzenie polskich czytelników w nowe realia. Pół biedy, gdyby chodziło jedynie o zasady dotyczące gier planszowych, w których tło historyczne pełni rolę drugorzędną, a gracze skupiają się na możliwościach technicznych sprzętu. Stoimy jednak w przededniu ukazania się na naszym rynku gry fabularnej "Mechawojownik", osadzonej w świecie BattleTecha. W tym

kontekście materiały źródłowe, na podstawie których Mistrzowie Gry kreują fabularną rzeczywistość, mają znaczenie fundamentalne. Informacje zawarte w księdze zasad dają co prawda pojęcie o realiach świata, są jednak z konieczności encyklopedycznym skrótem, który absolutnie nie wyczerpuje tematu. Rodzi się pytanie: w jaki sposób możliwie szybko zapoznać graczy z całym bogactwem i różnorodnością informacji o świecie, którego "background" rozbudowywany jest przez FASA od blisko dziesięciu lat? "Rada?" - jak powiedział pułkownik Wołodyjowski - "ano, rada się znajdzie!" Po skonsultowaniu się z firmą FASA, wydawnictwo MAG zdecydowało się na wydanie serii Almanachów BattleTecha, które byłyby kompilacją wiadomości zaczerpniętych z wielu różnych (wcześniejszych i najnowszych) źródeł książkowych. Zgodnie z założeniami, układ i zawartość każdego Almanachu odpowiadać ma konkretnym okresom historycznym Sfery Wewnętrznej. Poszczególne wydania zawierać będą przy tym zarówno dane dotyczące systemu bitewnego, jak i wiele szczegółowych informacji na temat historii, gospodarki, polityki, wojskowości oraz techniki. Powtarzam raz jeszcze: Almanachy nie będą dosłownymi tłumaczeniami książek źródłowych wydawanych przez firmę FASA. Będą raczej przypominać pakiety danych, zawsze dotyczących co najmniej kilku aspektów gry. Ich zawartość postaram się omówić pokrótce podczas naszego kolejnego spotkania.

NOWY ARCHETYP BYŁY PIRAT

Na brutalny (i często bardzo krótki) żywot pirata lub pospolitego bandyty skazanych jest wielu ludzi pochodzących z biedniejszych regionów Peryferii lub z obrzeży Sfery Wewnętrznej. Mieszkańcy zniszczonych bądź wyeksploatowa-

nych kolonii zostali - na skutek działań wojennych - odcięci od centrów cywilizacyjnych i dopływu technologii i pozostawieni własnemu losowi. Ludzie ci często nie posiadają nawet odpowiednich kwalifikacji, dzięki którym mogliby uczciwie zarabiać na chleb. Tysiące desperatów usiłujących utrzymać się przy życiu wcześniej czy później popada więc w konflikt z prawem. Żerując na swych słabszych sąsiadach, pogrążają się coraz bardziej, już w pełni świadomie wkraczając na drogę rozboju i przemocy. Zwykli bandyci są zjawiskiem bardzo powszechnym, jednak największe przerażenie budzą szczególnie nikczemni piraci wykorzystujący podczas grabieży BattleMechy. Razem ze zwerbowanymi przygodnie innymi podejrzanymi indywiduami dokonują oni nieustannych najazdów, plądrując małe osiedla, miasta i oddalone

CECHY CHARAKTERYSTYKI

BUD.....6... (6+).....Kondycja.....(6+)
REF.....6... (6+).....Koordynacja.....(8+)
INT.....4... (8+).....Inteligencja.....(10+)
WDA.....4... (8+).....Charakter.....(11+)
CHA.....3... (9+)

KORZYŚCI: brak

UMIĘTNOŚCI

Pakiet MechaWojownika

Szermierka.....1.....(5+)
Hazard.....1.....(9+)
Artylerzysta/Mech.....3.....(5+)
Przesłuchiwanie.....2.....(9+)
Dowodzenie.....1.....(10+)
Pilotaż/Mech.....2.....(6+)
Broń ręczna.....2.....(6+)
Kodeks ulicy.....2.....(9+)
Przetrawianie.....1.....(9+)
Technik/Mech.....1.....(9+)
Walka wręcz.....2.....(4+)

SZCZĘŚCIE: 1

MAJĄTEK: 500 kredytów C
EKWIPUNEK

Podstawowy zestaw polowy
Dwulufowa strzelba + 10 nabo
Kamizelka kuloodporna
1 bateria

Wibroostrze

BATTLEMECH: Ciężki

farmy. Zazwyczaj jedynie hersztowie pirackich band dysponują Mechami, ale nawet zahartowany w walce żołnierz z oddziałów miejskiej policji ucieka na widok BattleMecha. Dzięki temu piraci mogą bezkarnie plądrować i grabić.

Nasz bohater niegdyś obojętnie przewodził takiej właśnie bandzie. Jednak pewnego dnia, w niezbyt jasnych okolicznościach, otrzymał od lokalnych władz lukratywny kontrakt na wytropienie i zlikwidowanie pozostałych bandytów. Obecnie eks-pirat walczy ramię w ramię z „licencjonowanymi” najemnikami, chętnie

używając nabytych doświadczeń i swego Mecha do likwidowania najbardziej okrutnych przestępców. Niektórzy nazywają go zdrajcą. On sam określa się mianem najemnika - z przeszłością, którą chciałby raczej skutecznie wykorzystać, niż całkiem o niej zapomnieć.

A teraz trochę „międzyplanetarnej geografii”:

CARSE

NAZWA ŚWIATA: Carse
TYP WIDMOWY GWIAZDY: GIV, M1V
POZYCJA W SYSTEMIE: 4
CZAS PRZELOTU DO PUNKTU SKOKOWEGO: 8 dni
STACJA TRANZYTOWA: Zenit (2), Nadir
LOKALNY WŁADCA: Jonathan Limpo, Diuk Carse
PRZYWÓDCA POLITYCZNY: Pierwszy minister Colin Doran Kennedy
KLASA STACJI COMSTARU: B
REPREZENTANT COMSTARU: Precentor Cleont Utro
WSKAŹNIK I POZIOM ŻYCIA NATURALNEGO: 10%, Owady

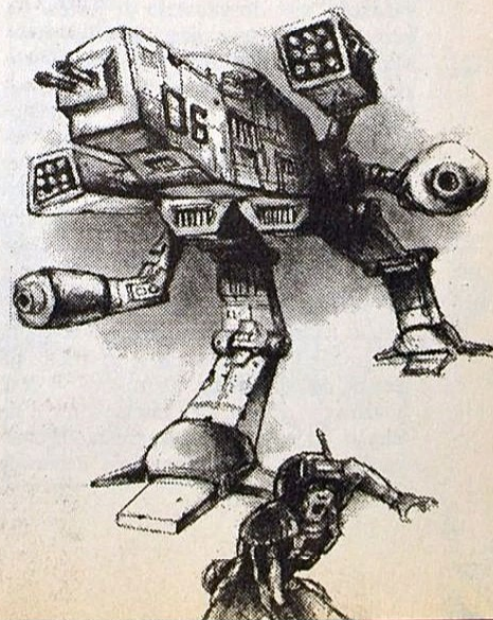
Planeta Carse, leżąca na pograniczu między Zjednoczeniem Drakonis i Wspólnotą Liry, jest jednym z „weteranów” wojen sukcesyjnych. W ciągu ponad dwustu ostatnich lat wielokrotnie stała się areną zaciętych bitew i celem błyskawicznych rajdów. Carse krąży wokół podwójnej gwiazdy. Ze względu na niezwykle, eliptyczną orbitę i jej położenie względem obu gwiazd, planeta posiada aż cztery różne cykle pór roku. Obecnie (3024) Carse znajduje się w tzw. Cyklu Lodowym, kiedy to mniejsze słońce klasy M, zwane Towarzystwem, przesłania większą gwiazdę, blokując większość emitowanego przez nią ciepła. W rezultacie cała powierzchnia planety pokryta jest śniegiem, a najmniejszy z oceanów - „Minor Mare” - jest całkowicie zamrożony. Podczas Cyklu Lodowego statki pełnomorskie są całkowicie bezużyteczne, a większość ładunków transportowana jest przez ocean przy pomocy samobieżnych sań towarowych. Jedynie Ładowniki i największe Powietrzne Frachtowce wytrzymują siłę gwałtownych, zimowych wichrów, które nieustannie przewalają się nad powierzchnią planety. Carse jest centrum produkcji plastyków i plastalu, posiada też niezwykle bogate pokłady ropy naftowej oraz złoża unikalnych związków chemicznych. Planeta szczęśliwie uniknęła większych zniszczeń wojennych - chociaż nieprzeliczone rzesze BattleMechów wielokrotnie przelewały się przez jej rozległe pustkowia, a wiele gęstych lasów mocno ucierpiało na skutek gwałtownych starć, większość miast

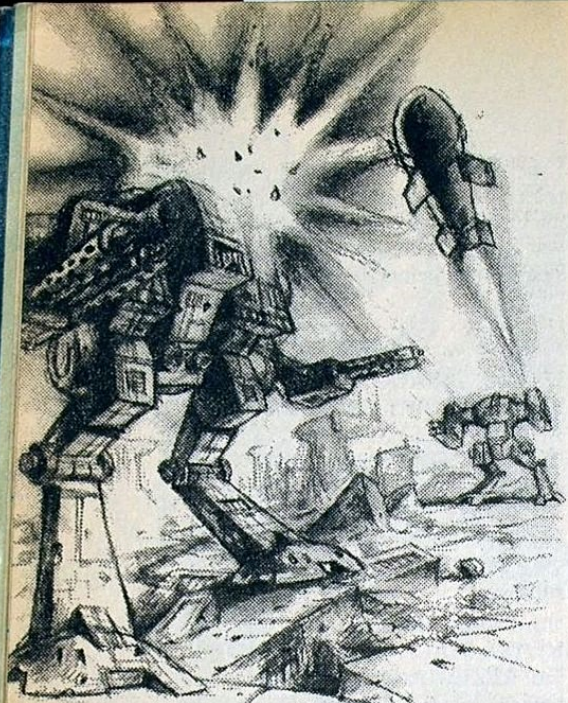
i osiedli wyszło z wojennej zawieruchy prawie nietkniętych. Miasto New Bornholm jest obecnym miejscem stacjonowania 23 Regimentu Gwardii Arkturiańskiej Domu Steiner.

SUK II

NAZWA ŚWIATA: Suk II
TYP WIDMOWY GWIAZDY: G5V
POZYCJA W SYSTEMIE: 2
CZAS PRZELOTU DO PUNKTU SKOKOWEGO: 7 dni
STACJA TRANZYTOWA: Zenit
LOKALNY WŁADCA: Richard Irby, Diuk Suk II
PRZYWÓDCA POLITYCZNY: Pierwszy minister Sharon Huyck
KLASA STACJI COMSTARU: B
REPREZENTANT COMSTARU: Precentor Marcus Drobneck
WSKAŹNIK I POZIOM ŻYCIA NATURALNEGO: 50%, Gady

Suk II to jedna ze strategicznych planet granicznych Paktu Tamar (strefa nadgraniczna Domu Steiner). Posiada bogate złoża niezwykle rzadkich metali, a ogromna liczba dobrze ukrytych magazynów rozlokowana jest na wszystkich pięciu kontynentach. Te właśnie magazyny oraz centra wydobywcze stanowią od wielu dziesięcioleci łakomy kąsek dla najeźdźców ze Zjednoczenia Drakonis. Wielokrotnie organizowane rajdy prawie zawsze miały na celu przechwycenie kontenerów wypełnionych metalami lub rudą, a następnie zniszczenie urządzeń wydobywczych lub transportowych i jak najszybsze opuszczenie planety. Środowisko naturalne Suk II jest bardzo przyjazne dla ludzi. Jedynym (ale za to bardzo istotnym) problemem są toksyny wydzielane przez pospolitą odmianę alg, które skazywały ponad 50% wszystkich planetarnych zbiorników wody. Korzystanie z zakażonych zbiorników wymaga użycia kosztownych systemów filtrujących, które





usuują zarodniki alg i pochłaniają zanieczyszczenia. Nic więc dziwnego, że stacje oczyszczania wody stały się drugim podstawowym celem dywersyjnych rajdów prowadzonych przez oddziały Domu Kurita. W tej sytuacji wiele miast zdecydowało się na przeniesienie swoich stacji oczyszczających na tereny sąsiadujące z bazami wojskowymi. Pozostałe instalacje są starannie maskowane, co ma zapewnić przetrwanie ich głównym, najbardziej złożonym urządzeniom. Obecnie (3024) planeta stała się główną kwaterą i bazą militarną słynnego najemnego regimentu Wędrownych Jeźdźców Hansena. Stosunki panujące między mieszkańcami planety a żołnierzami regimentu, były jak dotąd (biorąc pod uwagę raczej awanturniczy charakter jednostki) niezwykle serdeczne. Rychło jednak sytuacja może ulec zmianie, jako że w mieście Kevilston, leżącym w pobliżu miejsca stacjonowania jednostki, dokonano podwójnego morderstwa. Fakty przedstawione przez rząd planety zdają się wskazywać na to, że za ich śmierć odpowiedzialny jest jeden z żołnierzy regimentu. Naczelne Dowództwo Jeźdźców nie zdecydowało się jeszcze na przekazanie podejrzanego Mechawojownika lokalnym władzom. Napięcie między negocjującymi stronami z każdym dniem narasta...

UWAGI O BATTLETECHU PLANSZOWYM

Trzy, Dwa, Jeden... Naprzód! Niniejszym inauguruje kącik planszowego BattleTecha! Oczywiście nie będę zajmować się tu nauczaniem podstaw gry; zawartość działu adresowana jest przede wszystkim do graczy, którzy mają już w tej dziedzinie pewne doświadczenie. Zaczniemy od dość drażliwego tematu. Czy zastanowiliście się kiedyś, co jest największą przeszkodą uniemożliwiającą Wam rozegranie naprawdę

dużej gry? Takiej, w której uczestniczyć by mogło co najmniej po dwanaście maszyn z każdej strony? Kiedy pewnego dnia razem z przyjaciółmi usiłowaliśmy rozstrzygnąć ten problem, doszliśmy do wniosku, że największą przeszkodą jest CZAS rozgrywki. Być może ktoś z Was stwierdzi, że trochę przesadzam, jednak bardzo często spotkanie BattleTecha przypomina mi partię szachów. Oczywiście reguły rozgrywki są zupełnie inne, a element losowy pełni w niej rolę niemal równorzędną z taktyką, zdolnością przewidywania i logiką. Jednak problem czasu, tej krótkiej chwili namysłu, która poprzedza kolejne posunięcie, w przypadku obu gier pozostaje - moim zdaniem - ten sam. Pół biedy, jeśli obie strony znają świetnie przepisy i nie muszą za każdym razem wertować instrukcji. Zdarza się jednak i tak (czego - o zgrozo! - miałem okazję doświadczyć osobiście), że Twój przeciwnik ślęczy nad planszą przyszłowiowymi godzinami, kalkuluje, mamrocząc pod nosem i przyprowadzając omdłości i załamanie nerwowe resztę graczy i ewentualnych obserwatorów. Mając „na koncie” tego rodzaju doświadczenia nie dziwię się wcale skrajnym opiniom, według których BattleTech to gra nużąca i nieciekawa. Obserwatorzy widzą bowiem wyłącznie planszę, która stanowi jedynie blade odbicie rozgrywki toczącej się tak naprawdę w umysłach graczy. Czekanie przez godzinę na jeden arcymistrzowski ruch nie jest dla nich szczególnie interesujące. Cóż jednak możemy zrobić, by uszczęśliwić się podobnych dłużyzn? Oczywiście wprowadzić ścisły reżim czasowy rozgrywki, podobnie zresztą jak ma to miejsce podczas partii szachów. Spróbujcie kiedyś ustalić przed grą górny limit czasu przysługujący na wykonanie ruchu jedną maszyną. Powiedzmy dziesięć sekund... Myślicie, że to dużo? Też tak myślałem... Oczywiście, w przypadku walki „samoczwar”, czyli pojedynku dwóch na dwóch, czasu na myślenie jest aż nadto dużo. Kiedy jednak przeciwników na planszy jest na przykład dziesięciu, a każdy z nich ma szansę zejść Ci od tyłu, przestaje to być śmieszne. Jeśli limit czasu wyczerpie się zanim zamyślony gracz zdola wykonać ruch, jego maszyna pozostaje podczas tej rundy w dotychczasowym położeniu (pilot np. zamyślił się lub wpadł w panikę). Z moich obserwacji wynika, że zmusza to graczy do maksymalnej koncentracji i przewidywania swych posunięć już podczas ruchu przeciwnika. Ponadto znacznie „zagęszcza” to rozgrywkę, pozwalając zamknąć fazę ruchu każdej z tur w jakichś rozsądnych granicach. W przypadku wspomnianej już bitwy Kompanii przeciw Kompanii (12 kontra 12 Mechów) mamy gwarancję, że łączny czas fazy ruchu nie powinien przekroczyć 36 minut (co oznacza również, że jedna tura gry będzie

trwała nieco ponad godzinę, a nie np. dwie i pół...). Zadnemu z graczy nie polecam mierzenia czasu za pomocą ręcznego zegarka. Lepiej wykorzystać do tego minutnik (mały zegar kuchenny) lub oryginalny zegar szachowy, czyli miernik czasu na tyle duży, by obie strony mogły go swobodnie obserwować. Względnie tanim rozwiązaniem jest po prostu mała klepsydra, jednak jeśli gracz wykona ruch zanim upłynie jego czas, takie „urządzenie” trudno jest szybko wyzerować. Najlepszym chyba rozwiązaniem jest duży, sportowy stoper. Oczywiście zaproponowane tu rozwiązanie ma sens jedynie wtedy, gdy obie grające strony obowiązują zasada: raz wykonanego ruchu nie można cofnąć. Spróbujcie!

LEGENDY I OPOWIEŚCI

Jeśli głębiej przyjrzymy się kulturowej różnorodności światów zasiedlonych przez ludzkość w roku 3024, dojdziemy do wniosku, że właściwie każdy ze Stanów Sukcesyjnych posiada własny, niezwykle bogaty zbiór legend i opowieści. Niekiedy są one wyłącznie wytworem fantazji, czasem natomiast echemi autentycznych wydarzeń, które, przekształcone przez czas i raczej dowolne interpretacje, dały ostatecznie początek legendzie. Przekazywane (początkowo ustnie) przez rzekomych „naocznych świadków”, z czasem stały się nieodłącznym elementem bogatego folkloru wielu ludzkich społeczności. Jednym z obszarów, z których wywodzą się opowieści powtarzane od setek lat w całej niemal Sferze Wewnętrznej są planety graniczne sektorów Steiner i Kurita. Mimo iż niektóre z nich zostały podchwycone i rozpowszechnione przez lokalne media, większość krąży do dziś w postaci zbliżonej raczej do dawnych sag i plebejskich ballad. Jedną z bardziej znanych legend, pochodzącą właśnie z tego pogranicza, jest opowieść związana z 25 Ciężkim Regimentem Szturmowym. Stacjonował on na planecie Trolloc Prime, wówczas najdalej wysuniętej placówce granicznej Domu Steiner. Dowódcą Regimentu był pułkownik Jerico Marsden, jeden z ostatnich potomków pamiętnego Alistaira Masdena - twórcy nowej, odrodzonej Wspólnoty Liry. Na skutek kaprysu historii pułkownik i jego żołnierze stali się pierwszymi ofiarami Pierwszej Wojny Sukcesyjnej. W sierpniu 2785 roku regularne oddziały Domu Kurita bez oficjalnego wypowiedzenia wojny wtargnęły na obszary kontrolowane przez Dm Steiner. Celem uderzenia stały się planety Gram i Trolloc Prime. W obliczu nadciągających oddziałów szturmowych Zjednoczenia Drakonis Regiment odmówił wykonania rozkazu wycofania się. Zdeteterminowani żołnierze zajęli pozycje obronne na wzniesieniu górującym ponad stolicą planety. Desperacka obrona wzgórz trwała pięć dni i pięć nocy. Podczas tej nie-

samowitej bitwy 25 Regiment walczył do ostatniego żołnierza, aż w końcu został dosłownie starty z powierzchni ziemi. Druzgocący atak jednostek Lorda Kurity został jednak na chwilę powstrzymany i dzięki temu pozostałe siły Domu Steiner zdołały otrząsnąć się z zaskoczenia i bezpiecznie opuścić planetę. Od tamtej pory wielu żołnierzy Wspólnoty twierdzi, że tuż przed wyruszeniem w misję przeciw Zjednoczeniu Drakonis widywali widmową postać któregoś z Mechawojowników 25 Regimentu. Duchy te pojawiają się najczęściej w swoich okopconych maszynach, a ich widok traktowany jest jako wróżba zwycięstwa. Cokolwiek można by na ten temat myśleć, wszystkie misje poprzedzone pojawieniem się widmowych żołnierzy 25 Regimentu zakończyły się pełnym sukcesem...

TECHNOLOGIA

W rozdziałach poświęconych technologii chciałbym zapoznać Was przede wszystkim z innymi wariantami powszechnie znanych, standardowych urządzeń i maszyn bojowych. Chciałbym ponadto prezentować tu nowe, dotąd nie opisane jeszcze systemy broni i wyposażenia oraz omawiać możliwości ich wykorzystania podczas gry.

Na początek omówimy jedną z alternatywnych wersji 55-tonowego Mecha Wolverine. Wariant ten nosi oznaczenie WVR-6M (r. 3025) i używany jest przede wszystkim przez siły zbrojne Domu Marik. Większość zmian dotyczy przebrojenia maszyny. Główną broń, którą w standardowym modelu było Działo Automatyczne AC 5 firmy Whirlwind, zastąpiono Ciężkim Lasem. Ponadto zwiększono możliwości ogniowe maszyny na bliskich i średnich dystansach poprzez zainstalowanie w lewym jej ramieniu dodatkowego Średniego Lasera. Całkowita liczba chłodziw wzrosła do 14. Inżynierowie Ligi Wolnych Światów zdecydowali się na pozostawienie - sprawiającego czasem kłopoty - systemu silników skokowych (wersja Domu Kurita została ich pozbawiona). Znacznie powiększyli jednak opancerzenie Mecha, szczególnie jeśli chodzi o nogi i korpus. Wytrawni gracze z pewnością zauważą niewątpliwie korzyści płynące z przebrojenia. Główna broń nie ma teraz "strefy martwej", i mimo iż generuje przy strzale wielkie ilości ciepła, jest znacznie skuteczniejsza niż AC 5. Dodatkowy Średni Laser umożliwia natomiast ostrzeliwanie lewej bocznej flanki bez korekty ustawienia maszyny. Dodatkowe opancerzenie pozwala na śmiałe wkraczanie w sam środek bitwy, bez konieczności uciekania się do taktyki "uderz i odskocz". Moim zdaniem dopiero w tej konfiguracji Mech stał się naprawdę groźnym "Rosomakiem".

Jako drugą, chciałbym zaprezentować Wam wyspecjalizowaną wersję znanego, sześćdziesięcotonowego Mecha Rifleman.

WVR-6M „Wolverine”

Cena: 4.808.000 kredytów C
Wartość Bojowa: 2345 punktów

ZMIANY:

Wskaźnik Opancerzenia: 136... (8.5 tony)	
Głowa	9
Korpus	22
Korpus/plecy	7
L/P Bok	15
L/P Bok/plecy	4
L/P Ramię	15
L/P Noga	15

Uzbrojenie:

Działo Automatyczne AC10 PR. (12 ton)	
Działo Automatyczne AC10 LR. (12 ton)	
Średni Laser LB	(1 tona)
Średni Laser PB	(1 tona)

Rozlokowanie urządzeń:

Lewe Ramię: Prawe Ramię:

1-3	1-3
1...Bark	1 Bark
2...Siłownik	2...Siłownik
3...AC#10	3...AC#10
4...AC#10	4...AC#10
5...AC#10	5...AC#10
6...AC#10	6...AC#10
4-6	4-6
1...AC#10	1...AC#10
2...AC#10	2...AC#10
3...AC#10	3...AC#10
4...ponowny rzut	4...ponowny rzut
5...ponowny rzut	5...ponowny rzut
6...ponowny rzut	6...ponowny rzut
Lewy Bok: Prawy Bok:	
1-3	1-3
1...Średni Laser	1...Średni Laser
2...Chłodziwa	2...Am.AC#10 (10)
3...ponowny rzut	3...Am.AC#10 (10)
4...ponowny rzut	4...ponowny rzut
5...ponowny rzut	5...ponowny rzut
6...ponowny rzut	6...ponowny rzut

Starzy wyjadacze z pewnością zdążyli się już przekonać, jak wiele kłopotów podczas walki może sprawić tego typu maszyna w jej klasycznej konfiguracji. Niezbyt szybki (4/6/0) i raczej kiepsko - jak na ciężką maszynę - opancerzony Rifleman wyposażony jest w dwa Ciężkie Lasery i broń pomocniczą, czyli dwa działka automatyczne AC 5 oraz dwa Średnie Lasery. Jego system chłodzenia nie odprowadza ciepła wystarczająco wydajnie, by możliwe było rozsądne wykorzystanie tego arsenału. Wystarczy bowiem jedna salwa z obu Ciężkich Laserów i podczas następnej rundy prędkość maszyny spada do poziomu 3/5/0. Konsekwentne użycie obu laserów podczas kolejnej rundy niemalże przykuje Mecha do ziemi (2/3/0)! Oczywiście możemy założyć, że maszyna będzie stanowić jedynie jednostkę pomocniczą, lub ruchome stanowisko przeciwlotnicze (szczegółne predyspozycje niektórych celów zostaną omówione

w jednym z najbliższych odcinków naszego cyklu), jednak taką funkcję mogą równie dobrze pełnić znacznie tańsze pojazdy. Aby zmniejszyć obciążenie systemu chłodzącego Mecha, niektóre zakłady zbrojeniowe (między innymi Kallon Industries na planecie Talon) zdecydowały się na przebrojenie maszyny, tworząc Riflemana RFL-3C. Zgodnie z założeniami nowego projektu, Ciężkie Lasery i Działo Automatyczne AC 5 zostały zastąpione dwoma znacznie cięższymi Działami Automatycznymi AC 10. Uzbrojeniem pomocniczym pozostały nadal dwa Średnie Lasery. Pod względem siły ognia wersja ta nieznacznie tylko ustępuje wariantowi podstawowemu, jednak Mechawojownik zyskał ogromną swobodę w wykorzystaniu uzbrojenia pokładowego. Dodatkowo znacznie zwiększono opancerzenie kabiny, nóg i pleców maszyny. Jedynym mankamentem nowej konstrukcji jest ograniczony zapas amunicji do dział AC 10. Komory amunicyjne umieszczone w Prawym Boku Mecha mieszczą łącznie zapas amunicji pozwalający na oddanie jedynie 20 salw (czyli po 10 na działko!). Pilot musi więc racjonalnie wykorzystywać posiadane zapasy. Wynika stąd prosty wniosek, że Rifleman RFL-3C powinien być wykorzystywany raczej do wykonywania specjalistycznych zadań, niż jako maszyna „ogólnego przeznaczenia”.

c.d.n.

RFL-3C „Rifleman”

Cena: 4.865.658 kredytów C
Wartość Bojowa: 2868 punktów

ZMIANY:

Chłodziwa: 14 (dodatkowe 2 tony)	
Wskaźnik Opancerzenia: 168 (10.5 tony)	
Głowa	9
Korpus	25
Korpus/plecy	8
L/P Bok	20
L/P Bok/plecy	6
L/P Ramię	18
L/P Noga	19

Uzbrojenie:

Ciężki Laser PR	(5 ton)
Średni Laser LR	(1 tona)
Średni Laser G	(1 tona)
RBZ-6 LB	(3 tony)
Amun. RBZ (15) PB	(1 tona)

Rozlokowanie urządzeń:

Lewy Bok: Prawy Bok:	
1-3	1-3
1...Silnik Skokowy	1...Chłodziwa
2...Silnik Skokowy	2...Silnik Skokowy
3...RBZ-6	3...Silnik Skokowy
4...RBZ-6	4...Am.RBZ-6 (15)
5...ponowny rzut	5...ponowny rzut
6...ponowny rzut	6...ponowny rzut
Lewa Noga: Prawa Noga:	
5...Chłodziwa	5...Chłodziwa



SKRÓT DO R'LYEH

Mitosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Mamy już piątą „Skrót...”. Połowa drogi do 10., czyli jubileuszu (może zrobimy jakieś przyjęcie z „kawą i paluszkami“?). W zeszłym miesiącu zapowiedziałem „Strasznie Trudny Konkurs”, ale zmuszony jestem przesunąć ogłoszenie pytań o miesiąc, bo jak na razie nie zdążyłem dotrzeć do części książek, które chciałem w tym celu przejrzeć. Ale obiecuję, że w następnym numerze podam pytania, więc będzie się można pogłowić, popisać i oczywiście wygrać nagrody.

W poprzednim numerze „Skrót...” niespodziewanie dla wszystkich przeprowadził przez kolorowe strony. Fajnie. Poprosiłem jednak o jakieś stałe miejsce w magazynie dla rubryki i dostałem je. Pamiętajcie: „Skrót...” zawsze przed drugim „kolorem”. Dla wszystkich tych, którzy zaczynają lekturę „MiM” od tej chorej rubryki (dzięki za listy, pozdrowko!), będzie to ułatwienie. Stałe rubryki mają zwykle stałe miejsca – jak w poważnych czasopismach.

Dzisiaj znów trochę o rekwizytach (jak wam wyszły te z zeszłego miesiąca? nie spaliliście domów?), dwa „kruczki” do wykorzystania podczas sesji, a na wstępie trochę niusowego smrodku, który przywiał z zagranicy.

CO SŁYCHAĆ...

W Chaosium nie najciszej. Zapowiada się wydanie Cthulhu Live, czyli wersji Cthulhu do gry Live Action (czyli „terenówki”). Nic więcej o tym nie wiem, ale postaram się coś wybobrować i dopowiedzieć więcej na temat mechaniki i sensu takiej zabawy.

Prawdopodobnie ukazało się już długo oczekiwane wznowienie dodatku do Krainy Snów: „Dreamlands, Fourth Edition”. Jak widać, jest to wznowienie do czwartej edycji CoC, ale dobre i to, bo od grubego kawałka czasu nie można było Dreamlandów nigdzie dostać. Można już zatem zaczynać marudzić „cioci z Zachodu”, żeby przysłała nowy dodatek do CoC.

Do komplecik dołączyć należy „The Dreaming Stone”, który jest pierwszym dodatkiem do Krainy Snów – do tej pory Kraina miała tylko Dreamlands. Ale ten podręcznik ukaże się dopiero za parę miesięcy.

TAK JAK W KINIE LUB TEATRZE: DOTKNAĆ MOGĘ, SŁUCHAM, PATRZĘ...

Pomarudźmy sobie jeszcze o rekwizytach. Ogólnie mało się ich widuje, a szkoda, bo są jednoznacznym dowodem na to, że Mistrz Gry przygotowuje się choć trochę do sesji.

W poprzednim numerze napisałem jak zrobić „bardzo starą kartkę”. Fajnie. Tylko, że nie wszystkie kartki są bardzo stare lub nowe. Istnieją jeszcze kartki „po przejściach” – dokumenty przeleżały z tyłu półki z książkami lub pod nimi. Zachłapane brudną, rdzawą wodą z rur, pogniecione – przez lata niedoceniane. Jak taką kartkę „sfatygować”?

KARTKA LEKKO SFATYGOWANA

Potrzebne będą: stare gazety, kartka A4, woda, kawa granulowana (rozpuszczalna) i spryskiwacz do kwiatów. Dodatek specjalny – masło lub smalec.

Czynności:

- Wyciągamy kartkę i kładziemy na gazetki.
- Posypujemy całość szczyptą kawy w granulach. Nie za gęsto i nie równomiernie (średnio 1 mała drobinka na 2 cm kw.). Nie rozdrabniamy granulek!
- Łapiemy spryskiwacz do kwiatów i spryskujemy kartkę.
O jaki efekt chodzi? Chodzi o to, żeby: – nie rozmyć rdzawych (kawowych) plamek tak, żeby zwały się w jedną masę; – zmoczyć kartkę na tyle obficie, że zacznie się wypaczać i wyschnie lekko odkształcona.
- Cierpliwie czekamy aż wyschnie (lepszy efekt niż suszenie suszarką).
- Powtarzamy operację dla drugiej strony kartki.
- Piszemy tekst rekwizytu.
- Zasada opcjonalna. Jeśli chcemy, żeby kartka wyglądała na bardziej „doświadczoną”, to podgrzewamy lekko masło (może być kaloryfer, pokrywka garnka, a jeśli ktoś chce się upaprać – dłoń) i z umiarem smarujemy kartkę w jednym, dwu miejscach. Cóż, taka kartka do końca już pozostanie tłusta i brudzi ręce – radzę więc nie stosować czynności „g”. Miałem jednak przygodę, w której było to niezbędne, więc przykład podaję.
Dalej. Dość zabawną i wypróbowaną metodą na zajęcie czymś graczy są szyfry.

Możliwości szyfrowania jest nieskończona ilość, zabawa polega więc na tym, żeby szyfr był pomysłowy i dawał graczom jakąś inną rozrywkę niż tylko wysiłek intelektualny. Czy to możliwe? Pewnie. Jest parę takich szyfrów.

Stara, więzienna metoda szyfrowania Włodzimierza Illicza Lenina opierała się na kodowaniu wiadomości na kartkach dostarczanych mu książek; czynił to w dość prosty sposób – za pomocą mleka.

Do szczęścia potrzebne są:

Mleko, kartka, zapalki, świeca, duże pióro ptasie, ostry nożyk.

- a) Nożykiem obcinamy koniec dutki pióra tak, by utworzyć kształt stalówki – klinik.
- b) Bierzymy kartkę, maczamy pióro w mleku i piszemy. Mleko wysycha, tekst PRAWIE znika.
- c) Kiedy mleko wyschnie, łapiemy świeczkę, zapalamy, przykładamy kartkę stroną „mleczną” nad płomyk. NIE ZA BLISKO! Musimy patrzeć od dołu, żeby widzieć płomyk dotykając kartkę.
- d) Po chwili mleko brązowieje i literki w tym samym kolorze ukazują się na kartce.

UWAGA: Wady tego rodzaju rekwizytu są bardzo istotne. Zwróć uwagę, że należą one do przedmiotów „zużywających się podczas sesji”, czyli jednorazowych. Co się z tym wiąże? Ano nie tylko to, że po każdej sesji będziesz musiał zrobić taki sam, nowy. Gracze prawdopodobnie pierwszy raz w życiu będą mieli szansę zobaczyć na własne oczy, jak działa coś takiego, choć zapewne czytali o tym w książkach. Z doświadczenia wiem, że spory procent drużyn jest niecierpliwy, zbyt nisko umieszcza kartkę nad ogniem i przynajmniej częściowo pali ją. Potem wiadomo – nie można nic odczytać. Jeśli więc umiesz jakąś ważną, niezbędną do przejścia przygody, informację na rekwizycie, to jest duża szansa, że drużyna nawet nie będzie miała szansy się z nią zapoznać.

Jak ten szkopuł rozwiązać? Należałoby się pierwszej zastanowić: czy jest sens cokolwiek zmieniać? Wyobraźcie sobie scenę ze skupionymi nad świecą graczami, trzymającymi kartkę drżącymi rękoma... Fajowe!

Dla MG nie mających zaufania do swoich drużyn istnieje inne wyjście: nauczcie się „obsługi” wybranego rekwizytu i wprowadźcie jakiegoś BNa, który załatwi to za graczy (literalnie: Wy to zrobicie).

Należy zwrócić uwagę na fakt, że taki „mleczny” tekst jednak na kartce trochę widać. Zamaskować go można również metodą Włodzimierza Illicza – pod innym tekstem – np. jakiegoś listu lub obrazka. Sprytny to i ciekawy sposób – sugeruje się graczom, że na tej konkretnej kartce jest ukryta zagadka pewnego zjawiska.

Oglądają więc rysunek, bądź czytają tekst do znudzenia – nie wiedząc, że prawdziwy sekret korespondencji ukryty jest dosłownie między wierszami.

Można także na kartce wpisać tylko fragmenty liter, a resztę dopisać mlekiem. W ten sposób dopiero po podgrzaniu ukazuje się całość korespondencji. Największą sztuką jest, by znaczki znaczyły coś sensownego przed i po podgrzaniu. Np.

przed:
LWICA!

i po:
UWAGA!

Zamiast mleka można używać soku z cytryny, ale ta ciecz strasznie niszczy kartkę i trzeba nanosić ją z większym umiarem.

Mam w zanadru jeszcze jeden śmieszny rekwizyt. Wykorzystują go często meksykańscy szamani i czarownice nabierające naiwnych turystów.

Wyobraź sobie, że przychodzisz do takiego szamana-znachora i zwierzasz mu się, że ostatnio dręczą Cię okropne bóle głowy i brzucha. Szaman zasepia się i pyta, czy czegoś ostatnio ciężko strawnego nie jadłeś. Ty mu na to, że dopiero przyjechaliście i może meksykańska kuchnia... Na co on bada Cię i stwierdza, że ktoś chciał Ci zaszkodzić i masz wewnątrz siebie ów element, który wywołuje przykre dolegliwości. Coś pewnie połknąłeś! Ale on zna metodę, żeby to usunąć bezoperacyjnie.

Bierze jajko, symbol czystości i odradzania, dokładnie i powoli wodzi nim na wysokości Twojego żołądka, mrucząc przez cały czas jakieś dziwne pieśni. Nagle wstaje. Chwilę się skupia i stwierdza: „Jest!” Po czym rozbija jajko, a tam... guzik, pęk włosów, szpilka, igła, zgniła nerka – cokolwiek, co się pomieści w tak małym „pojemniku”.

Jak to zrobić?

JAJKO „Z NIESPODZIANKĄ”

(Pamięci wszystkich jajek, które przed napisaniem tego artykułu padły w niesławny sposób, przepis ten poświęcam. Autor.)

Potrzebne: surowe jajko, coś do jajka (guzik, igła, mikrołst w folijce), miseczka (nie plastikowa), nowiutka żyletka lub skalpel, patyczek, ocet (roztwór 10%), delikatne palce, dużo cierpliwości.

Czynności:

- a) Miseczkę stawiamy na parapet w pokoju (trochę tam poleży, a nieźle śmierdzi) i lejemy do środka ocet.
- b) Wkładamy w to całe jajo.
- c) Czekamy, aż skorupka rozmięknie. Pamiętajcie reklamę pasty do zębów? W takim razie wiecie, jak taka rozmiękła skorupka wygląda. Ile to czasu? Parę godzin – zależy od jajka. Używamy

patyczka i sprawdzamy, jak tam u naszego pacjenta.

- d) ... Wciąż sprawdzamy, jak tam u jajka...
- e) ... sprawdzamy...
- f) Miękkie! Wyjazd z tym na zewnątrz.
- g) Teraz ostrożnie. Jajko jest miękkie. Zaczynam rozetniać je żyletką, ale robiąc tylko taką szparę, jaka jest potrzebna do wsunięcia „niespodzianki”. Jajko nie zarasta się jak żywy organizm i jeśli zrobimy za dużą dziurę, to już z daleka będzie ją widać.
- h) Tniemy. Powoli.
- i) Wkładamy „niespodziankę”. Delikatnie.
- j) Poprawiamy skorupkę. Wiem, jajko nie wygląda normalnie. Ale jak będzie ciemno, to podczas sesji nikt nie zauważy różnicy.
- k) Włożone? Odczekujemy chwilę (aż wyschnie) i do lodówki z jajem. Najlepiej do zamrażalnika, minimum na godzinę.

Rekwizyt gotowy. Jeśli dobrze zrobiliśmy, to jajko będzie miało niezbyt miękką skorupkę, a śladu po cięciu nie będzie widać.

Można tego użyć podczas sesji i najlepiej nie dawać do rąk graczom – jajo różni się w dotyku, ale efekt świetny.



Jeśli chodzi o przepisy, to tyle chyba wystarczy.

Na koniec jeszcze jedna uwaga i kolejny argument przemawiający za tym, że rekwizyty należy stosować.

Prowadziłem kiedyś przygodę, w której Badacze mieli uratować miasto przed zniszczeniem, a do zapobieżenia kataklizmowi potrzeba było ogromnego kamienia szlachetnego. Badacze zdobyli go, ale jednemu z graczy przyszło do głowy, żeby – miast ratować miasto – ukraść drużynie zdobyty skarb i opchnąć go na czarnym rynku. Żle? Dobrze! Odgrywał swoją postać, wprowadził do przygody urozmaicenie. Pojawił się jednak pewien szkopuł. Otóż, kiedy już kamień sprzedał, a ja „wróciłem” do drużyny i pograliśmy chwilę, to okazało się, że tak naprawdę to nie on przechowywał ten kamień, tylko inny Badacz. Nie mógł więc go sprzedać, a ja przegapiłem to! Zabrnęliśmy jednak tak daleko, że trzeba było

ciągnąć tę przygodę dalej, a wyrozumieli gracze zgodzili się puścić mi ten błąd płazem. Co się zaś nastuchałem po sesji, to już moje.

Wniosek? Dobrze jest wykombinować sobie mały ekwiwalent takiego cennego dla przygody rekwizytu i pilnować, żeby trzymał go w ręku ten gracz, którego Badacz ma w posiadaniu ów przedmiot. Uniknie się w ten sposób nieporozumień i przygoda idzie sprawniej, bo nie trzeba co chwilę pytać: „Chwileczkę. A kto teraz nosi tę wielką statuetkę?...”

KUBEŁEK NA RÓŻNOŚCI

Korzystając z wolnego miejsca, jakie mi jeszcze zostało na tekst, pozwolę sobie podrzucić dwie rady dla prowadzących sesje roleplayowe w „Zewie Cthulhu” (ale nie tylko).

Po pierwsze. W naszym ulubionym systemie autorzy wymyślili taką zasadę, że Badacz, którego poziom punktów wytrzymałości wynosi 2 lub 1, pada nieprzytomny, choć jeszcze dycha. Podczas sesji zdarza się nam często borykać z takim oto problemem:

Przykładzik

Strażnik – ...mówią, że kuli która ma cię zabić nigdy nie usłyszysz. Więc ta, którą słyszysz teraz zapewne cię nie zabije. Równocześnie z tą myślą szarpie twym ciałem potężny wstrząs i widzisz, jak z twego prawego boku, tuż pod żebrami, wylatuje strumień krwi. Kula przebiła cię na wylot! Do stałeś za 6! Ile ci zostało?

Badacz – Trzy... Rzucam się w bok. Przeskakuję za mur, a w powietrzu strzelam z obrotu za siebie, po czym spadam po drugiej stronie na murawę robiąc przewrót w przód!... Zabiłem go?...

Strażnik – Stary. Masz tylko trzy punkty. Zaraz zemdlejesz. Nie zrobisz czegoś takiego.

Badacz – Ale co ty! Przecież walczę o życie! Takim ostatnim rzutem... Tak strasznie się wysilałem... Musi mi wyjść!... Nie? Ale z ciebie...

No tak. Jak zapobiegać takim zdarzeniom? Jest na to jedna, prosta metoda. Przed sesją zabiera się graczom karty, spisuje ich punkty wytrzymałości i „wyparowania”, po czym podczas przygody prowadzi się własną ewidencję „wzlotów i upadków” punktów wytrzymałości, mówiąc graczom tylko jak czują się ich Badacze. Opisując odpowiednio dramatycznie samopoczucie nieszczęśnika ma się święty spokój. Metoda działa w 100%.

Bardziej doświadczeni Strażnicy przekonają się, że po paru sesjach nie muszą prowadzić takiej ewidencji, bo ich własne opisy wystarczają za tabele obrażeń i gracze bez patrzenia w cyferki doskonale wiedzą ile ołowiu mogą jeszcze na siebie przyjąć ich bohaterowie.

Osobiście metodę tę stosuję jeszcze dla Punktów Poczytalności, ponieważ rzuty na PP robi się zwykle w sytuacjach o „wysokim napięciu”, co psuje nastrój. Robię je sam, tak żeby gracze nie widzieli – a nawet, jeśli się da, to i przed sesją (muszę wtedy wiedzieć, że gracze do „ostrego” momentu przygody nie zdążą stracić żadnych PP). Dla PP taka własna ewidencja nie jest jednak konieczna.

Po drugie. W „Zewie Cthulhu” istnieje cecha „Sposstrzegawczość”. Większość innych systemów ma jej własny odpowiednik. Udany rzut pozwala stwierdzić, czy np. dostrzeżemy kogoś ukrytego w krzakach, znajdziemy ukryte przejście, ślad, itp. Założmy, że Badacz wchodzi do opuszczonej świątyni i szuka ukrytego przejścia. Dajemy graczowi kości do rąk i każemu rzucać. Poziom jego sposstrzegawczości wynosi 45%; jeśli rzuci mniej – wyszło, jeśli więcej – nie wyszło. Niby proste... ale chwila, chwila.

Przyjrzyjmy się temu od strony logicznej. Wchodzimy do pokoju i szukamy czegoś. Jeśli nic nie znajdziemy, to istnieje taka alternatywa: nie ma niczego lub źle szukaliśmy! Nigdy, powtarzam – NIGDY, nie będziemy pewni, która z możliwości była prawdziwa (nawet jeśli rozbieżemy domek na części, to przecież właściciel mógł coś schować np. w wydrążonej desce).

Wróćmy do rozpoczętej symulacji. Gracz rzuca 70% – widzi to i mówi: „To ja szukam jeszcze dokładniej”. Odmówić mu? Poświęca trochę więcej czasu, ale szuka. Rzuca znów 30% – mówimy: „no znalazłeś”, lub jeśli tam nic nie ma: „stwierdzasz, że nic tu nie ma”. Jeśli gracz wyrzuci mniej niż 45%, i usłyszy od nas, że nic tam nie ma, to jest pewien, że nic tam nie ma, tak? Skąd, na Drającego Po Wsze Czasy, miałby on tę pewność w prawdziwej sytuacji?

Jak to rozwiązać? Testy na tego rodzaju umiejętności rzucaamy sami, a gracz nie widzi wyniku. Mówimy mu tylko spokojnie: „nic nie znalazłeś”. W ten sposób nigdy nie dowie się, czy nie znalazł nic dlatego, że źle szukał (nie wyszło „z kostek”), czy dlatego, że nic tam nie było. Tak jak w życiu. OK?

Analogicznie postępujemy w sytuacji, gdy chcemy sprawdzić czy Badacz sposstrzeże, że ktoś go obserwuje. Jeśli nagle, w czasie sesji, kažemy mu rzucić na Sposstrzegawczość, a jemu „nie wyjdzie” i z marsową miną powiemy: „A nic, nic. Tak tylko.”, to od razu zacznie się zachowywać nienaturalnie. Łapiecie? Ogólnie więc lepiej na takie i pokrewne umiejętności rzucać samemu i nie graczom nie mówić.

Do następnego razu.

Niech Gwiazdy będą w Porządku!



to wszystko i jeszcze więcej
znajdziesz w INFERNIE

Inferno. Nowy magazyn gier karcianych. Pierwszy numer już we wrześniu.



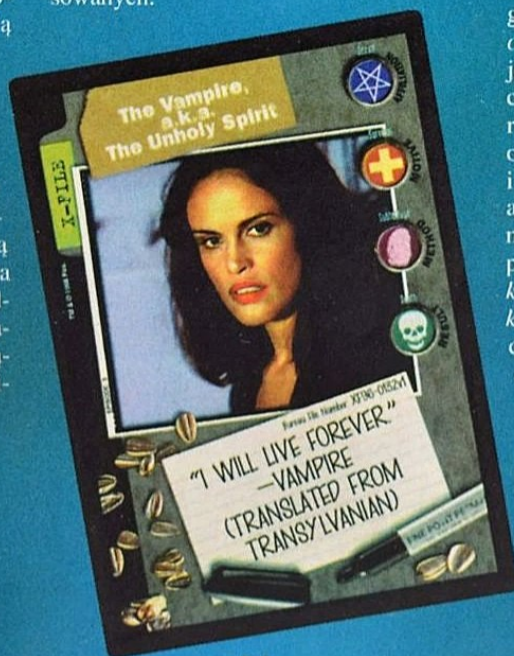
ARCHIWUM PEŁNE KART

Maciej Kocuj

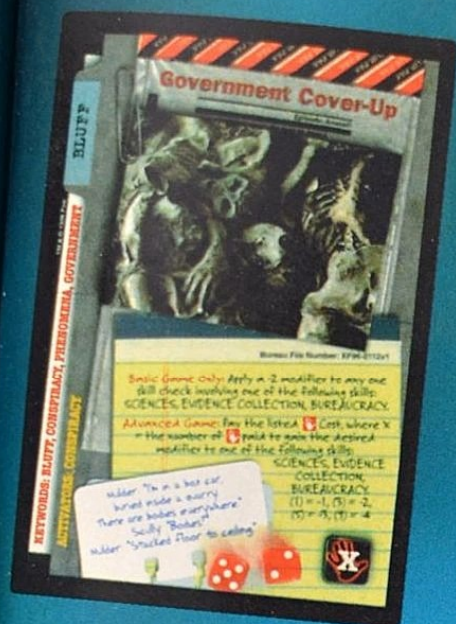
Tak się jakoś dzieje, że co pewien czas świat wariuje na jakimś punkcie. Aktualnie wszyscy dostali hopla w temacie „Archiwum X”. Wszędzie wokół nas pełno na to dowodów – wystarczy, że spojrzę na ścianę mojego pokoju i wiszący na niej olbrzymi plakat „THE TRUTH IS OUT THERE”. Spróbujmy prześledzić pokrótce historię tego zjawiska. Najpierw był serial telewizyjny. David Duchovny i Gillian Anderson z nieznanymi aktorów o „podejrzanym” przeszłości stali się wielkimi gwiazdami, znanymi na całym świecie. Gdy okazało się, że serial ma niesamowitą popularność, natychmiast zaczęto wydawać książki eksplloatujące wątki poruszone w filmie. Potem przyszła kolej na komiksy i pełnometrażowe filmy na kasetach wideo, plakaty, koszulki, naklejki, zakładki do książek, breloczki. Obecnie na Zachodzie ukazuje się regularnie kolorowy miesięcznik poświęcony temu serialowi (pewnie zresztą niejedyn). Nie więc dziwnego, że tylko kwestią czasu było powstanie gry karcianej. Temat ten poruszono na targach gier w Essen już jesienią 1996 roku – stoisko firmy *The United States Playing Card Company* obległy tłumy fanów. Wprawdzie samej karcianki jeszcze nie było, ale prezentowano sygnałne egzemplarze kart i zasady rozgrywki. Z *Archiwum X* ukazało się w USA na początku zimy i wkrótce potem dotarło do Europy. W grze występują 354 wzory różnych atutów, do nabycia w sześćdziesięciokartowych taliach podstawowych i piętnastokartowych zestawach dodatkowych. Do każdej talii dołączone są dwie instrukcje i kartka ze spisem kart-tajemnic z *Archiwum X*.

W pierwszej instrukcji opisane są zasady podstawowe, czyli takie, jakie jest w stanie pojąć normalny człowiek. W drugiej książeczce (dwa razy grubszej) znajdują się zasady zaawansowane – tylko dla geniuszy i agentów FBI. Obydwie instrukcje są kolorowe, dobrze napisane i opatrzone licznymi przykładami.

W grze Z *Archiwum X* karty dzielą się na następujące kategorie: *agenci FBI*, *karty-tajemnice z Archiwum X*, *świadkowie*, *przeciwnicy*, *wydarzenia*, *miejsca*, *karty ekwipunku*, *karty walki i bluffy*. Na każdej karcie znajduje się jakiś kadr z serialu, napisany jest także tytuł odcinka, z którego pochodzi zdjęcie. Oprócz opisu działania karty i jakiegoś cytatu z serialu na każdym atucie widnieje też specyficzny kod jednostkowy, który ma być podobno przydatny w planowanych dodatkach. Na niektórych kartach w lewym górnym rogu umieszczono zielono-żółty znaczek „X”, co oznacza, że można ich używać tylko w rozgrywce prowadzonej według zasad zaawansowanych.



Przed rozpoczęciem zabawy każdy gracz wybiera jedną *kartę-tajemnicę* z *Archiwum X* i chowa ją starannie. Celem gry jest odgadnięcie, jaki atut schował przeciwnik. Obaj przeciwnicy dysponują czterema *agentami FBI* (łącznie jest ich ośmiu). Wysyłają ich w różne *miejsca* i przeprowadzają testy na posiadane przez agentów umiejętności. Po każdym udanym teście można zadać przeciwnikowi pytanie dotyczące ukrytej przez niego *karty-tajemnicy* z *Archiwum X*. Wszystkie *karty-tajemnice* posiadają cztery różne charakterystyki (*przyczynę, metodę, motyw i rezultat*). W obrębie każdej charakterystyki występuje pięć różnych typów. Na przykład *metodą* (działania) *karty-tajemnicy* może być: *podstęp, kontrola umysłu, przemoc, manipulacja i szantaż*. Zadawane pytania dotyczą właśnie konkretnych typów poszczególnych charakterystyk. Na przykład: „Czy *metodą* widniejącą na ukrytej przez ciebie *karcie-tajemnicy* jest kontrola

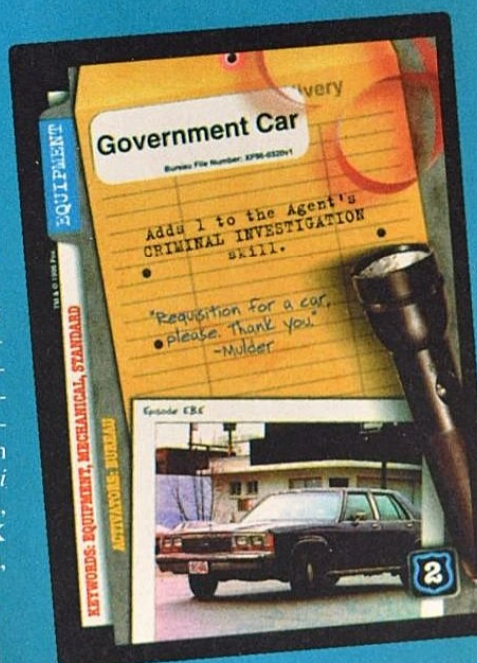


umysłu?". Przeciwnik odpowiada „tak” lub „nie”, a pytający zakreśla na spisie kart-tajemnic dane charakterystyki zmniejszając tym samym liczbę możliwych rozwiązań.

Podczas gdy jeden gracz wysyła agentów FBI do wyłożonego przez siebie miejsca, jego adwersarz przeszkadza mu zagrywając karty wydarzeń, bluffy i przeciwników. Agentom mogą pomagać świadkowie i karty ekipunku. Zagranie karty nie jest jednak sprawą prostą (nawet jeżeli bawimy się według zasad podstawowych). Prawie na wszystkich atutach wypisane są jakieś słowa kluczowe i aktywatory. Aby zagrać kartę „na” lub „przeciw” jakiejś innej, aktywatory na pierwszej z nich muszą zgadzać się ze słowami kluczowymi na drugiej. Na przykład jakieś wydarzenie, które ma aktywatory AGENT i SCEPTYK nie może być zagrane na Foxa Muldera, gdyż w wymienio-

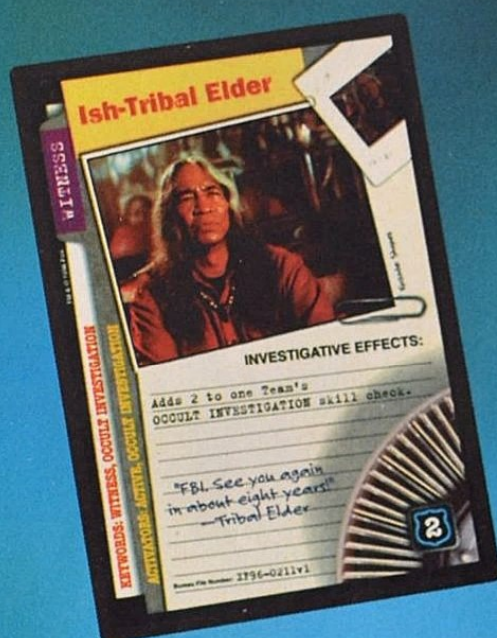
nych na jego karcie słowach kluczowych widnieje tylko AGENT, a brak jest określenia SCEPTYK. Wydarzenie to można jednak zagrać na Danę Scully, ponieważ wśród słów kluczowych na jej karcie wymienione jest zarówno AGENT, jak i SCEPTYK. Agenci FBI mogą zostać ranni podczas walki z przeciwnikami. Odysłani są wtedy do „szpitala” i przez dwie rundy nie mogą brać udziału w grze (chyba że posiadają w ekwipunku telefon komórkowy – mogą wtedy nonstop udzielać rad kolegom znajdującym się w terenie). W każdej rundzie gracz ma prawo wyłożyć tylko jedno miejsce, które następnie (na koniec rundy) zostaje odrzucone. Gracze mogą posiadać w swych zespołach takich samych agentów FBI i wysyłać ich do tych samych miejsc.

Wszystkie powyższe reguły (i jeszcze



kilka innych) zawarte są w książeczce z zasadami podstawowymi. Udało mi się je pojąć dopiero po kilkakrotnym przeczytaniu. Zasad zaawansowanych nie pojąłem do dziś. Ale o niczym to nie świadczy, bo przecież wszyscy wiedzą, że „Kocuj jest głupi” (Nareszcie się przyznał! Przecież wiadomo, Maciuś, że jak ci dwie osoby mówią, że jesteś osłem, to należy kupić sobie siodło – rednacz.)

W Polsce cena talii podstawowej do gry Z Archiwum X waha się od 40 do 44 złotych. Wartość poszczególnych kart na Zachodzie (Walter Skinner, Fox Mulder, Dana Scully, Alex Krycek, Rakowaty) dochodzi do 35 dolarów. Trochę dużo, ale miłośnicy serialu z pewnością gotowi są na wiele wyrzeczeń...



ZALETY

Wspaniale zaprojektowane i wykonane karty. Duża różnorodność atutów, świetna zabawa przy konstruowaniu talii. A tak w ogóle, to fajnie jest od czasu do czasu dokopać Skinnerowi lub Krycekowi!

WADY

W zasadzie można grać tylko w dwie osoby. Duża komplikacja rozgrywki (dla niektórych równie dobrze może to być zaleta). Kiepskie rozłożenie kart w taliach podstawowych i zestawach dodatkowych (trafiłem na dwie identyczne talie! Chyba coś nie tak z maszyną losującą – może to sprawka kosmitów albo Rakowatego. Tak czy inaczej, wszystko to nadaje się do Archiwum X).

PS.: I pamiętajcie, co powiedział Fox Mulder: „Nie ufajcie nikomu. Prawdziwą prawdę znajdziecie tylko w Magii i Mieczu”.





LAURY DLA KETHERA

Maciej Kocuj

W dniach 17-18 maja w stołecznym kinie Grunwald odbył się I Warszawski Festiwal Fantastyki. Była to niezwykle udana (pod każdym względem) impreza. Najwięcej atrakcji czekało na miłośników gier karcianych. Specjalnie dla nich zorganizowano konkursy wiedzy o świecie Kultu, o Kronikach Mutantów, dziejach Mrocznego Raju i tajemnicach Illuminati. Odbyły się również turnieje wszystkich systemów karcianych, jakie ukazały się po polsku. Największym zainteresowaniem i frekwencją cieszył się turniej Kultu. Miał on niezwykle emocjonujący przebieg.

RUNDA WSTĘPNA

Na starcie stanęło dziesięciu zawodników: Chokmah, Yesod, Togarini, dwóch Thaumiel, dwóch Gamichicothów i trzech Ketherów. W turze wstępnej miało odbyć się pięć pojedynków, których zwycięzcy przechodzili do dalszych rozgrywek. Walki zostały rozegrane równocześnie, przy oddzielnych stolikach, z użyciem dziewięciu żetonów ludu. W pierwszym starciu stanęli przeciw sobie Kether i Chokmah. Przez kilka początkowych tur Chokmahowi nie udało się wystawić na Scenie swego Mistycznego Krzyża niczego. W tej sytuacji nie pomogła mu mocna Obsada z *Terenami Łowieckimi* na czele. W ciągu kilku minut został sromotnie rozgromiony 9 do 0 (w chwili zwycięstwa Kether miał w swoim Mistycznym Krzyżu 9 żetonów ludu, a Chokmah ani jednego). W drugiej parze spotkali się Yesod z Thaumielem (za żetony ludu posłużyły im figurki goblinów z gry Warhammer Battle, co przydało pojedynkowi specyficznego kolorytu). Thaumiel przez

dłuższy czas miał w swym Mistycznym Krzyżu tylko *Ruiny*, jednak udało mu się „uwięzić w grobowcu“ wystawione przez Yesoda *Dziecię* i stopniowo przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Walka trwała najdłużej ze wszystkich i zakończyła się wygraną Thaumielem 6 : 2. Trzeci pojedynek rundy wstępnej nie doszedł do skutku – Togarini miał najwidoczniej jakieś ważniejsze sprawy niż sparring z Gamichicothem, więc ten ostatni przeszedł do następnej rundy walkowerem. Przy kolejnym stoliku zmierzili się ze sobą Kether i Thaumiel. W ciągu pierwszych pięciu tur Ketherowi udało się zagrać na Thaumiele trzy *Mocobójstwa*. Zapewniło mu to wygraną 6 : 3 w ciągu kilku następnych minut. Ostatni pojedynek stoczyli ze sobą Kether i Gamichicoth. Obydwoj mieli dobry start, jednak po kilku turach nieznacznie przewagę zdobył Kether. Bardzo pomogły mu dwa *Sanatoria*, *Bogini Chaosu* i umiejętnie zagrana na Mistycznym Krzyżu przeciwnika *Ziemia Niczyja*. Gamichicoth próbował ratować się przy pomocy *Czystki* i *Poza Kontrolą*, ale na wiele mu się to nie zdało. Kether zwyciężył 5 : 4.

W celu wyłonienia szóstego półfinalisty zorganizowano pojedynek barażowy, w którym wzięli udział wszyscy czterej pokonani zawodnicy. W wielkiej batalii rozegranej między Gamichicothem, Thaumielem, Yesodem i Chokmahem zwyciężył Gamichicoth, jednak nie przyszło mu to łatwo. Rozgrywka została przerwana po upływie wyznaczonych dwudziestu minut, a zwycięzcę wyłoniono obliczając ilość żetonów ludu w Krzyżach Mistycznych poszczególnych zawodników.



PÓŁFINAŁY

Sześciu zawodników, którzy przeszli do dalszych rozgrywek zostało podzielonych na dwie grupy liczące po trzy osoby. W każdej grupie miały się odbyć pojedynki „każdy z każdym”, a obaj zwycięzcy mieli przejść do finału. W pierwszej grupie spotkali się ze sobą Gamichicoth, Kether i Thaumiel, a w drugiej dwóch Ketherów i Gamichicoth. Żadna z talii, które weszły do półfinału nie była ułożona „bojowo”, z nastawieniem na walkę bezpośrednią. Wszyscy gracze skupiali się bardziej na rozbudowywaniu własnych Mistycznych Krzyży niż na niszczeniu atutów przeciwnika. Najczęściej przeskadzano sobie *Mocobójstwami*, *Wybawieniami*, *Zmyleniami*, a także umiejętnym przesuwaniem kart między Obsadą i Sceną przeciwnika (*Droga Przez Sen*, *Przeniesienie* itp.). Pierwsze skrzypce grały atuty takie jak: *Odnalezienie Obiektu*, *Drżenie Astarotha*, *Grabarz*, *Sanatorium*, *Poza Kontrolą* i *Karma*.



Umiejętne użycie tych właśnie kart decydowało najczęściej o zwycięstwie lub porażce (zależy, z której strony patrzeć).

FINAŁ

Do finału przeszło dwóch Ketherów. Zarówno Piotr Biliński, jak i Jacek Ładziak wygrali w swych grupach po dwa pojedynki, zdecydowanie zostawiając w tyle pozostałych przeciwników. W finale grano do dwóch wygranych.

TALIA PIOTRA BILIŃSKIEGO

Kether + 61 Małych Arkan
Karma x 3
Odnalezienie Obiektu x 3
Samuel Herington
Sanatorium x 3
Wielki Mistrz Marcus
Ogród Białego Smoka x 2
Ważniak x 3
Tereny Łowieckie x 3
Wyrzutek x 3
Wybawienie x 3
Schizma x 3
Sorry x 3
Poza Kontrolą
Mocobójstwo x 2
Zmylenie x 3
Handel Żywym Towarem
Agitator x 3
Grabarz x 2
Sześcian
Zaraza
Szabas x 2
Huang Li – Pao x 2
Pogranicze
USS Reliant
Rozdarty Na Części
Drżenie Astarotha
Maoro Nakemi
Przeniesienie x 2
Droga Przez Czas i Przestrzeń x 2
Tiphany Reeder
Serafin
Dziecię

TALIA JACKA ŁADZIAKA

Kether + 56 Małych Arkan
Dzieworództwo x 3
Wymazanie
Rue De Seigne
Brak Mocy x 3
Ruiny
Sanatorium x 3
Admirał Crowley
Grabarz x 3
Samuel Herington
Maoro Nakemi
Odnalezienie Obiektu x 3
Karma x 3
Drżenie Astarotha
Pustka
Czysta
Poza Kontrolą
Maria Fedorowa



Mocobójstwo
Huang Li – Pao
Wielki Mistrz Marcus
Sorry x 2
Takeo Oshima x 2
Agitator x 3
Pies Bojowy
Anton Prawdyck
Yoshiko Nakamura
Tiphany Reeder
Generał Hu
Laudbroke Hill 44 x 2
Pierre Lombard
USS Reliant
Schizma x 2
Wyrzutek x 2
Coatlucue Bogini Chaosu
Niewolnik New Age
Zmylenie
Handel Żywym Towarem

W stosunku 2 : 1 zwyciężył Piotr Biliński. Z pewnością ktoś mógłby próbować udowodniać, dlaczego talia Piotra jest lepsza od talii Jacka, pojedynek był jednak tak zacięty i wyrównany, że równie dobrze mógł wygrać zdobywca drugiego miejsca. Poprzestajmy więc na stwierdzeniu, że obydwie talie są bardzo silne.

P.S.: Na specjalną prośbę wszystkich uczestników turnieju przeciwnicy nie wymieniali się taliami walcząc przeciw Wielkim Arkanom o tej samej nazwie.



UWAGA! NADCHODZI VALPURGIUS!

Maciej Kocuj

Po zapoznaniu się (w poprzednim numerze) z tajnikami gry **Dark Eden**, dziś spróbujemy ułożyć przykładową talię. Nie będzie to nic wyrafinowanego, ani skomplikowanego (na takie rzeczy przyjdzie czas później) – prosty, lecz skuteczny *deck*, dzięki któremu Legion Ciemności może szybko zapanować nad Mrocznym Rajem.

PRZYWÓDCA

Poniższa talia została zaprojektowana przede wszystkim dla *Nefaryty Ancyrite*. Równie dobrze może poprowadzić ją do boju *Wielki Heretyk Marcus*, ale nie będzie mógł wtedy wykorzystać wszystkich swoich możliwości. Marcus może korzystać z kart przynależnych Synom Rasputina, a takowych nie ma w poniższym zestawieniu. Dlatego jako pierwszego najlepiej wyłożyć na stół *Nefarytę Ancyrite* – jego Wartość Bojowa (WB) wy-

nosi 14, a dowodzeni przezeń wojownicy są godni Mrocznej Harmonii. WB przyległych do niego Miejsc wzrasta o +2, a na początek dostarcza on zasoby w postaci dwóch ikon złota, dwóch ikon żywności oraz po jednej ikonie surowców i paliw. W sumie niezbyt wiele, ale dla potrzeb tej talii w zupełności wystarczy.

MIEJSCA

W naszej talii mamy 16 miejsc. Prawie jedną trzecią z nich stanowią *Stajnie*. Musi być ich dużo, gdyż tylko dzięki nim możemy wprowadzać do gry *Jazdę*, która jest podstawą naszych sił militarnych. Poza tym są to bardzo dobre Miejsca – ich WB równa się 13 i nie pobierają żadnych zasobów, dostarczając w zamian jedną ikonę paliwa i jedną ikonę żywności. Nie obejdziemy się również bez *Kopalń* i *Ziem Ornych*. Pierwsze z nich dostarczą złota koniecznego do płacenia za *koszt początkowy* zagrywanych kart, a drugie dadzą nam

dodatkowe ikony żywności, konieczne do utrzymania naszych wojowników w sprawności bojowej. Chcąc wzmocnić obronność naszego terytorium z pewnością wykorzystamy *Bazę Ochrony* (zwiększy WB wszystkich sąsiadujących z nią obiektów). *Złóże Rudy* dostarczy surowców potrzebnych do utrzymania *Razydów* i *Bazy Ochrony*. Wszystkie wspomniane karty plus kilka niepozornych Miejsc (taniach w użyciu i dobrze chronionych) powinny w zupełności wystarczyć do stworzenia silnej Osady.

WOJOWNICY

Do naszej dyspozycji mamy 20 wojowników. Podczas gry będziemy ich używać zarówno do obrony własnej Osady, jak i do atakowania pozycji przeciwnika. Trzonem siły militarnej jest *Jazda* – 5 *Zhurgonów* (WB 9) i 4 *Phische* (WB 9). Oddziały piechoty służyć nam będą jedynie jako wsparcie. *Ożywieńcy Legioniści* i *Nassale* mają wspierać najazdy lądem, a *Plamiste Kruki* biorą udział w rajdach powietrznych. Do jednostek elitarnych zaliczymy *Razydę* (WB 6) i *Gomoryjskiego Kastrata* (WB 9), który może wykonać dwa najazdy w jednej turze. Jeśli posiadamy w kolekcji *Pretoriańskich Łowców* lub *Ezoghula*, to też oczywiście możemy dołączyć ich do naszej talii.





KARTY INTRYG

Pozostałe 29 atutów znajdujących się w naszej talii to karty intryg. Aż dziesięć z nich wspomaga siły militarne w bezpośredniej walce z wrogiem. *Berserk* i *Przewaga Taktyczna* dają plusy do WB. *Berserk* bardziej opłaca się zagrywać na wojowników, natomiast *Przewagą Taktyczną* można również wspomóc miejsca najeżdżane przez przeciwnika. Jedną z bardziej skutecznych kart jest *Zdrajca!*. Umiejętne zagranie tego atutu pozwoli nam w praktyce zniszczyć Grupę Ofensywną wroga i przejąć kontrolę nad jednym z jej członków (trzeba po prostu „potraktować” *Zdrajcą!* najsilniejszego spośród napastników). Z kolei *Plaga* zabija wszystkich wojowników znajdujących się w grze. Nie warto czekać z użyciem tej karty aż do chwili, gdy tylko przeciwnik będzie posiadał na stole ja-

kieś oddziały – często opłaca się poświęcić własne jednostki, aby oczyścić teren dla nowych wojowników. W imię Valpurgiusa wszystko jest przecież dozwolone! Pozostała nam jeszcze *Susza* – dzięki niej możemy skutecznie ograniczyć liczebność oddziałów wroga.

Trzy karty intryg posłużą nam do manipulacji taliami. *Odzysk* i *Poszukiwanie* pozwolą nam wyciągnąć dowolny atut z własnej talii lub posiadanego stosu kart odrzuconych. *Nigdy Więcej* umożliwia anihilowanie dwóch atutów przeciwnika znajdujących się wśród odrzuconych przez niego kart.

Znajomości, *Dobrobyt*, *Zaliczka* i *Cena Wojny* to karty dołączane w trakcie gry do Przywódców. Dwie pierwsze dają plusy naszemu wodzowi, natomiast pozostałe skutecznie utrudniają życie przeciwnika. *Zaliczka* zwiększa (o jeden) koszt początkowy wykładanych przez niego kart, a *Cena Wojny* sprawia, że bierze „na rękę” o jeden atut mniej. Pozostałe karty intryg umożliwiają nam manipulowanie posia-



danymi zasobami złota (zarówno swoimi, jak i przeciwnika), chronienie własnych kart, a także odrzucanie atutów zagrywanych przez wroga. *Nadejście Valpurgiusa!* jest w zasadzie tylko kosmetycznym dodatkiem. Jediną korzyścią wynikającą z wyłożenia tej karty jest pewność, że żaden z przeciwników nie zagra *Wpływu Hardinga*; możemy ponadto zignorować jedną ikonę zasobów na każdym z należących do nas wojowników.

Talia Nefaryty Ancyrite (65 kart)

GOMORYJSKI KASTRAT x1
 RAZYDA x2
 OŻYWIENICZY LEGIONISTA x2
 PLAMISTY KRUK x3
 NASSAL x3
 PHISCHE x4
 ZHURGON x5
 BAZA OCHRONY x1
 ZAGAJNIK x1
 ZŁOŻE RUDY x1



ZŁOŻE MINERAŁÓW x2
 ZIEMIA ORNA x3
 KOPALNIA x3
 STAJNIE x5
 BERSERK x2
 PRZEWAGA TAKTYCZNA x2
 ZDRAJCA! x2
 PLAGA x2
 SUSZA x2
 PRZEMYSŁ TO JESZCZE RAZ x2
 WYRZECZENIE x2
 ZALICZKA x2
 WSTRZYMANIE PRAC x1
 OGRABIENIE ŚLEPEGO x1
 CENA WOJNY x1
 UKRYTE BOGACTWO x2
 DOBROBYT x1
 ZNAJOMOŚCI x1
 NIGDY WIĘCEJ x1
 POSZUKIWANIE x1
 ODZYSK x1
 TARCZA x1
 ZŁY FRONT x1
 NADEJŚCIE VALPURGIUSA! x1





WYDANIE

TOP
TEN

TRZYNASTE



1

1



Alakhai Przebiegły

W bezpośrednim starciu jest lepszy od Vadera.



Mocobójstwo

Śmiercionośna broń, zwłaszcza przeciw rycerzom Jedi.

2



Kardynał Durand

Choć nie jest jeszcze pierwszy, zafundował już sobie żółtą koszulkę lidera.



2

3



Kritana

Uroczą brunetka ze wspaniałym uzębieniem.

3



Sorry

Takie magiczne słowo wymyślone do zastępowania przekleństw.

4



T-32 „Wilczy Pazur”

Ciekawe kto wpadł na pomysł zamontowania mu z przodu trzech rur wydechowych?

4

Odnalezienie Obiektu

„Obiekt” się znalazł, ale spadł na czwarte miejsce.

5



Kardynał Dominik

Spadł na ostatnie miejsce i zrobiło mu się trochę lyso.

5



Drżenie Astarotha

Od zbyt częstego zagrywania tej karty może eksplodować czaszka.

W Doomtrooperowej piątce zastój. Wielkie przesunięcia i tylko jedna nowość – ale za to jaka! Jeżeli chodzi o Kult, to miłośnicy tej gry nie mogą zdecydować się, które z atutów są najlepsze. Czasami nawet na kilkunastu kartkach pocztowych nie powtarza się ta sama nazwa karty. Różnice między pier-

wszym, a piątym miejscem są rzędu trzech, czterech głosów. Wszyscy zastanawiają się zapewne gdzie pomieścimy listę najlepszych kart do Mrocznego Raju. Znajdzie się dla niej miejsce w nowym miesięczniku o grach karcianych (podobnie zresztą, jak i dla dwóch powyższych list). Pismo będzie nosić

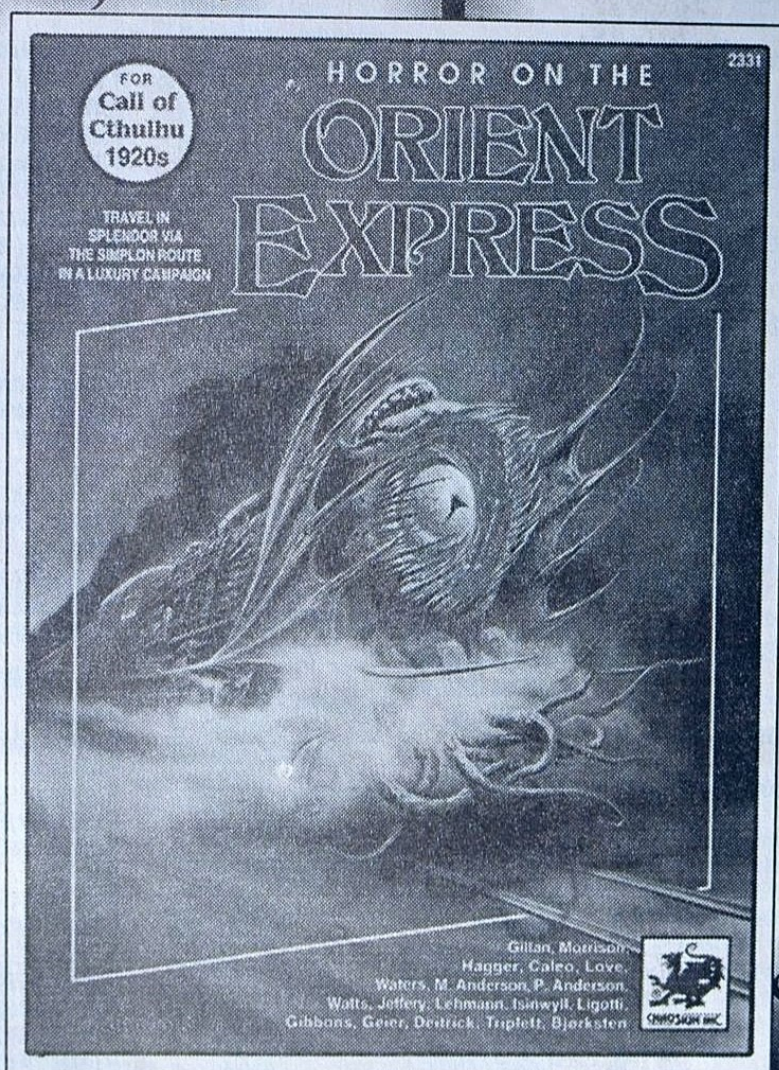
tytuł „INFERNO” i pokaże się w kioskach już we wrześniu. Nagrodę za wytrwałe oddawanie głosów na naszą listę otrzymuje Kuba Łatkiewicz z Lublina. Otrzyma od nas talię Kultu.

PS: Mimo wszystko możecie głosować na karty do DARK EDENU (podliczymy je po prostu we wrześniu do nowego pisma).

ZEW CTHULHU

Horror w Orient Ekspresie

Edycja luksusowa



Przerażająca podróż poprzez
cały kontynent eurazjatycki.
Dopiero dzięki tej kampanii dowiesz się,
co znaczy śmierć w grze Zew Cthulhu!





LISTA KART DO GRY

"DARK EDEN"

KARTY POWSZECHNE (101)

- ❑ ABDUL IV SPOD ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA
- ❑ AGENCJA WYWIADOWCZA
- ❑ AMBASADA HORD PÓŁKSIĘŻYCA
- ❑ AMBASADA LUTERAŃSKIEJ TRIADY
- ❑ AMBASADA SYNÓW RASPUTINA
- ❑ AMBASADA TEMPLARIUSZY
- ❑ BAZA OCHRONY
- ❑ BŁOGOSŁAWIEŃSTWO CZY PRZEKLEŃSTWO?
- ❑ BOOM ŻYWNOSTCIOWY!
- ❑ BOSKA PIĘŚĆ
- ❑ BRAK WYDAJNOŚCI
- ❑ BRATERSTWO
- ❑ CENA WOJNY
- ❑ CENTURION HORDY
- ❑ CYSTERNA
- ❑ CYTADELA LEGIONU CIEMNOŚCI
- ❑ DRAPIEŻNIK
- ❑ DWURURKA
- ❑ EFEKTYWNE WYKORZYSTANIE PRZESTRZENI
- ❑ EKONOMICZNE PLANOWANIE
- ❑ EUREKA!
- ❑ FABRYKA
- ❑ FERWOR WALKI
- ❑ FORTYFIKACJA
- ❑ GŁUPOTA CZY ODWAGA?
- ❑ JA TO WEZMĘ
- ❑ JONAH SAND
- ❑ KAWALERZYSTA
- ❑ KŁOPOTY Z SUROWCAMI
- ❑ KOLCZASTY PANCERZ
- ❑ KOMMENDANT
- ❑ KOMMENDANT LEITHEUSSER

- ❑ KOPALNIA
- ❑ KOZACKI KOMMENDANT
- ❑ KOZAK
- ❑ LUTERAŃSKI SIERŻANT
- ❑ LUTERAŃSKI WIERNY
- ❑ MAMUT ZAĆMIENIA
- ❑ MASTODONT
- ❑ MILICJA
- ❑ MONTAGNE
- ❑ MROczne BŁOGOSŁAWIEŃSTWO
- ❑ MUTACJA NEKROBIONICZNA
- ❑ NASSAL
- ❑ NEFARYTA ANCYRITE
- ❑ NIE TAK SZYBKO
- ❑ NIEZNISZCZALNA SKAŁA
- ❑ NIEŻYCZLIWOŚĆ
- ❑ OŻYWIENICZY LEGIONISTA
- ❑ PANCERNA UPRAŻ
- ❑ PATRIARCHA
- ❑ PHISCHE
- ❑ PIRYT
- ❑ PLAMISTY KRUK
- ❑ POLE NAFTOWE
- ❑ POMPA GAZOWA
- ❑ POTENCJAŁ
- ❑ PROROK
- ❑ PRZEMIANA
- ❑ PRZEMYSŁ TO JESZCZE RAZ!
- ❑ PRZERAŻLIWY SZAŁ
- ❑ PRZEWAGA TAKTYCZNA
- ❑ PRZEŻYJĄ TYLKO NAJSILNIEJSI
- ❑ PUNKT HANDLOWY
- ❑ REKRUT
- ❑ ROGATY SERRET
- ❑ SIERŻANT RODU
- ❑ SIŁOS
- ❑ SOLDAT
- ❑ SOLIDARNOŚĆ
- ❑ SPICHLERZ
- ❑ STAJNIE
- ❑ STAŁOWY REKIN
- ❑ SUSZA
- ❑ SZYBOWIEC
- ❑ TARCZA
- ❑ TAWERNA
- ❑ TRANSPORT OSOBISTY
- ❑ UKRYTE BOGACTWO

- ❑ W OBU DŁONIACH
- ❑ WARSZTAT
- ❑ WEZWANIE DO OBRONY
- ❑ WSZYSTKIM PO RÓWNO
- ❑ WYCIĘK PALIWA
- ❑ WYDAJNOŚĆ
- ❑ WYRZECZENIE
- ❑ WYTRYSK PALIWA!
- ❑ WYWROTOWIEC
- ❑ WYZWANIE
- ❑ ZAGAJNIK
- ❑ ZALICZKA
- ❑ ZIEMIA ORNA
- ❑ ZŁOŻE MINERAŁÓW
- ❑ ZŁOŻE RUDY
- ❑ ZNACZĄCY DEPOZYT????
- ❑ ZNAJOMOŚCI
- ❑ ŻĄDZA KRWI
- ❑ ŻEGLARZ
- ❑ ŻOŁNIERZ HORDY
- ❑ ŻOŁNIERZ RODU
- ❑ ŻYZNE ZIEMIE

KARTY RZADKIE (101)

- ❑ ASTINO
- ❑ BARYKADA
- ❑ BERSERK
- ❑ BOMBARDOWANIE
- ❑ CAIN MOURNOR
- ❑ CENTRUM OBRONY
- ❑ CIĘCIE
- ❑ CIĘŻKI KAWALERZYSTA
- ❑ DIUK ERICH VON DRIER
- ❑ DRŻENIE
- ❑ DWURÓG PÓŁKSIĘŻYCA
- ❑ DZIAŁKO PRZECIWLOTNICZE
- ❑ FALISTY OGON
- ❑ FAŁSZYWE PROROCTWO
- ❑ FIZYLIER
- ❑ GENERATOR ENERGII SŁONECZNEJ
- ❑ GRINDER
- ❑ HANGAR
- ❑ HRABINA ALEXANDRA SPETZ
- ❑ HUSSEIN SPOD SPADAJĄCEJ GWIAZDY
- ❑ INDYGO
- ❑ JASNOWIDZENIE
- ❑ JOSEF GABRIEL

- ❑ KŁOPOT Z KSIĘGAMI
- ❑ KOMANDOS JEAGER
- ❑ KORSARZ
- ❑ LABORATORIUM
- ❑ ŁADOWANIE AMFIBII
- ❑ LEGIONISTA TEMPLARIUSZY
- ❑ LINIA BRZEGOWA
- ❑ MAGAZYN Z ZAOPATRZENIEM
- ❑ MASTESUIND COUP D'ETAT
- ❑ MECHANICZNY TARAN
- ❑ MENNICA
- ❑ MĘCZENNIK
- ❑ MIOTACZ PŁOMIENI
- ❑ MITCH HUNTER
- ❑ MOTYWACJA
- ❑ MYŚLAŁEM, ŻE JEJ PILNUJECIE
- ❑ NASZA WOLA NIE MA GRANIC
- ❑ O!
- ❑ OBÓZ PRACY
- ❑ OBÓZ SZKOLENIOWY
- ❑ ODZYSK
- ❑ OGRABIENIE ŚLEPEGO
- ❑ PECH
- ❑ PIECHOTA MORSKA TEMPLARIUSZY
- ❑ PIEKIELNE DZIAŁKO
- ❑ PLUGAWY GŁÓD
- ❑ PODPALENIE
- ❑ POJAZD POWIETRZNY „POSEPNY RZEŹNIK“
- ❑ POLE MINOWE
- ❑ POSZUKIWANIE
- ❑ POŚWIĘCENIE
- ❑ POWOŁANIE
- ❑ PROBLEMY W PRACY
- ❑ PROROCZE WIZJE
- ❑ PROTEKCJA
- ❑ PRZELICZ TO
- ❑ RAFINERIA
- ❑ RZEŹNIA
- ❑ SAMIR SPOD WSCHODZĄCEGO KSIĘŻYCA
- ❑ SCHWERWAFFE SOLDAT
- ❑ SEBASTIAN CRENSHAW
- ❑ SERENNEL
- ❑ SKAZANIEC
- ❑ SKOWYT SIĘ ZBLIŻA
- ❑ STACJA NAWOŻENIA
- ❑ STALOWY BYK
- ❑ SZAŁ
- ❑ SZARY ARTYLERZYSTA
- ❑ SZARŻA
- ❑ SZCZĘŚLIWA RĘKA
- ❑ ŚMIERĆ Z OBŁOKÓW
- ❑ ŚWIĘTY UROX
- ❑ TCHÓRZLIWY SKUNKS
- ❑ TRANSPORTER CORARIUS
- ❑ TRUCIZNA
- ❑ TRZĘSIENIE ZIEMI
- ❑ TUNEL PARY
- ❑ UCIECZKA
- ❑ UTRATA WIARY
- ❑ WIELKI HERETYK MARCUS
- ❑ WIEŻA STRAŻNICZA
- ❑ WODNY SERRET
- ❑ WOJNA BŁYSKAWICZNA
- ❑ WÓZ BOJOWY „BYSTRY“
- ❑ WSPÓLNE FUNDUSZE
- ❑ WSPÓŁPRACA

- ❑ WSTRZYMANIE PRAC
- ❑ WYSYPISKO ŚMIECI
- ❑ WYTWÓRNIĄ PAPKI
- ❑ ZABÓJSTWO
- ❑ ZACIEKŁY NAJAZD
- ❑ ZASADZKA
- ❑ ZDRAJCA!
- ❑ ZHURGON
- ❑ ZMIANA ROZKAZÓW
- ❑ ZWIADOWCA KAWALERII
- ❑ ŻANDARM
- ❑ ŻOŁNIERZ DŻIHAD

KARTY WYJĄTKOWE (101)

- ❑ ALI II SPOD ZACMIENEGO SŁOŃCA
- ❑ BAZAR
- ❑ BEZKRESNE MORZA
- ❑ BLITZTANK
- ❑ BŁĘDNE MAPY
- ❑ BŁOGOSŁAWIEŃSTWO
- ❑ BŁOGOSŁAWIONA ŁZA
- ❑ BRAK PALIWA
- ❑ BRAK ŻYWOŃCI
- ❑ BRAK ŻYWOŃCI
- ❑ CEGŁA PO CEGLE
- ❑ CENTRUM
- ❑ CENTRUM DOWODZENIA
- ❑ CENTRUM SZKOLENIA
- ❑ CZAS POKOJU
- ❑ CZASZKA
- ❑ CZASZKA AZJATYCKA
- ❑ CZASZKA EUROPEJSKA
- ❑ CZASZKA POŁUDNIOWOAMERYKAŃSKA
- ❑ CZASZKA PÓŁNOCNOAMERYKAŃSKA
- ❑ DESPERACKA AKCJA
- ❑ DIUK FRIEDRICH RAUFT
- ❑ DOBROBYT
- ❑ ELIJAH COSRICK
- ❑ EZOGHUL
- ❑ FABRYKA BRONI
- ❑ FLAMMEN SOLDAT
- ❑ GOMORYJSKI KASTRAT
- ❑ GRANAT
- ❑ INFILTRACJA
- ❑ KAMUFLAŻ
- ❑ KONSEKWENCJE
- ❑ KOZACKI ZWIADOWCA
- ❑ KRADZIEŻ
- ❑ LUDZKA TARCZA
- ❑ ŁAPÓWKA
- ❑ MELANCHOLIA
- ❑ MEMORANDUM
- ❑ MUSIMY JEŚĆ
- ❑ NA SWOIM WŁASNYM
- ❑ NADEJŚCIE VALPURGIUSA!
- ❑ NADGODZINY
- ❑ NAJEMNIK
- ❑ NIC DO STRACENIA
- ❑ NIEHONOROWE DZIAŁANIE

- ❑ NIGDY WIĘCEJ
- ❑ NOTRE DAME
- ❑ OBWÓD DEFENSYWNY
- ❑ OCALAŁE SUROWCE
- ❑ ODKRYCIE PRAWDZIWEGO WROGA
- ❑ ODKRYCIE SŁABOŚCI PRZECIWNKA
- ❑ ODLICZANIE
- ❑ OŚWIECENIE
- ❑ PACYFISTA
- ❑ PISMO INKWIZYTORA BENEDIKTUSA
- ❑ PIŻMIĘ SPOD ZNAKU PÓŁKSIĘŻYCA
- ❑ PLAGA
- ❑ PLANY ZNISZCZENIA
- ❑ PŁASZCZKA VEROUNIST
- ❑ PODZIAŁ BOGACTWA
- ❑ POJAZD POWIETRZNY PALANKIN
- ❑ POTĘŻNE WICHRY
- ❑ PRETORIAŃSKI ŁOWCA
- ❑ RAFINERIA
- ❑ RAZYDA



- ❑ REKONSTRUKCJA
- ❑ SANKTUARIUM
- ❑ SKARBIEC
- ❑ SKŁAD PREFABRYKATÓW
- ❑ SKROMNE ZWYCIEŚTWO
- ❑ SKUPIENIE
- ❑ SOLDAT SZTURMOWY
- ❑ SPALONA ZIEMIA
- ❑ SPOJRZENIE
- ❑ W PRZYSZŁOŚĆ
- ❑ SPOTKANIE NA SZCZYCIE
- ❑ STRASZLIWA ULEWA
- ❑ SZPITAL
- ❑ SZPITAL WETERYNARYJNY
- ❑ SZTAB
- ❑ ANTYTERRORYSTYCZNY
- ❑ SZTUCZKA
- ❑ TERRORYZM
- ❑ TRENER MASTODONTÓW
- ❑ UKRYTE OSTRZE

- ❑ UNIERUCHOMIONY
- ❑ UPADEK!
- ❑ UTRATA POTENCJAŁU
- ❑ VERAGÉ
- ❑ W SAMĄ PORĘ
- ❑ WIATR PRZEMIAN
- ❑ WÓŁ ARTYLERYJSKI
- ❑ WPŁYW HARDINGA
- ❑ WSPÓLNE PRZEDSIĘWZIĘCIE
- ❑ WSZYSTKO W SWOIM CZASIE
- ❑ WYSSANIE DUSZY
- ❑ ZACZNIJMY OD NOWA
- ❑ ZALEW NEKROBIONIKI
- ❑ ZANIECZYSZCZENIE ŹRÓDŁA WODY
- ❑ ZASKOCZENIE
- ❑ ZBROJOWNIA
- ❑ ZŁY FRONT
- ❑ ZMIANA WYGLĄDU
- ❑ ZNAD KRAWĘDZI
- ❑ ŻANDARMSKI BESTAL

UWAGA: Wśród kart wyjątkowych znajdują się dwa atuty o tej samej nazwie (Brak ŻywoŃci). Mają one podobne działanie, jednak jeden z nich po użyciu zostaje anihilowany, a druga odrzucony. Niestety, nie wiemy na razie, czy jest to błąd tłumaczy czy może autorów gry. W każdym razie z góry przepraszamy.

NOWA

WIOSNA TO PRZEDSTAWIA

KRAINA 15 GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

WYSTĘPUJĄ: Mistrz Gry (MG), Nekromanta, Paladyn i Elf
(prawdziwe imiona i nazwiska tych osób pozostają do wiadomości redakcji – można je sobie przeczytać na drzwiach gabinetu prezesa).

MG: A więc zaczynamy. Jechaliście przez las i zgubiliście się...

NEKROMANTA: Niemożliwe! Nigdy nie opuszczam swojego cmentarza.

ELF: A ja mam alergię na drzewa.

MG: To dziwne. W karcie masz napisane, że jesteś leśnym elfem.

ELF: To tak dla zmyłki.

MG: Dobra, dobra. Zgubiliście się w lesie i...

PALADYN: Mam tropienie, więc znajduję najbliższy trakt.

NEKROMANTA: A jakie ślady zostawiają trakty?

MG: W tym lesie nie ma żadnych traktów!

PALADYN: Pewnie, że nie ma. Gdyby były, to bym je wytropił.

MG: Zabłądziliście i koniec!

ELF: Jak to? To już koniec przygody?

NEKROMANTA: Ile zdobyłem punktów doświadczenia?

MG: Na razie dostaliście trochę ujemnych.

ELF: No dobrze, dobrze. Zgubiliśmy się w lesie.

NEKROMANTA: Bezapelacyjnie, kompletnie i całkowicie.

PALADYN: Tak, tak! A ja w ogóle zapomniałem, jak się tropi.

MG: No, nareszcie zaczynacie dobrze odgrywać swoje role. Tak więc jechaliście przez las i zgubiliście się...

PALADYN: ...

ELF: ...

NEKROMANTA: ...

MG: Jedziecie tak sobie, jedziecie i nagle wjeżdżacie na dużą polanę, na środku której stoi mały hobbit.

NEKROMANTA: Mały hobbit – mały kłopot. He, he!

PALADYN: Napinam łuk i mierzę do niego z kuszy.

ELF: A ja podchodzę do niego i grzecznie się witam.

MG (jako hobbit): Witajcie o szlachetni panowie! Przydarzyło mi się straszne nieszczęście. Zabłądziłem!

NEKROMANTA: Trzeba być ostatnim kretynek, żeby zabłądzić w lesie.

PALADYN: Masz szczęście, że na nas trafiłeś.

ELF: Wskażemy ci drogę.

NEKROMANTA: Nie za darmo, oczywiście.

PALADYN: Ani mi się ważcie!

ELF: I to ma być szlachetny rycerz... Chcesz go tak zostawić?

PALADYN: Nie o to mi chodzi!

NEKROMANTA: Dobra, dobra. Już my cię znamy. Lepiej uciekaj hobbicie, bo ten gość w metalowej puszcze go-tów cię zabić, ograbić i zgwałcić.

MG (jako hobbit): Nie boję się. Takich jak on rozwalam na pęczki.

ELF: Wiedziałem, że to zasadzka! Łapię za miecz i wskakuję w najbliższe krzaki, siekąc na prawo i lewo.

NEKROMANTA: Sprawdzam czy hobbit jest magiczny.

MG: Nie jest.

NEKROMANTA: W takim razie pakuję w niego dwie kule ognia i magiczny pocisk.

MG: Nie zrobiło to na nim żadnego wrażenia. Nie jest ranny ani nawet osmalony.

NEKROMANTA: Jak to? Przecież nie był magiczny!

MG: Ale teraz już jest!

NEKROMANTA: W takim razie przywołuję Wielkiego Demona Uhu-Buhu, Którego Nie Można Pokonać W Żaden Sposób!

MG: Nic z tego. Ten hobbit jest najwyraźniej jakimś władcą demonów. Odesłał Uhu-Buhu do domu.

ELF: Znalazłem coś w krzakach?

MG: Nie.

ELF: W takim razie wyskakuję na polanę i wyciągam magiczny kryształ, który pozwala mi zamienić się w smoka! Następnie rzucam się na hobbita i rozszarpuję go na strzępy!

MG: Hobbit wyciąga rękę i padasz sparaliżowany.

PALADYN: Wyciągam świętą relikwię i porażam go Kłutwą Bogów!

MG: Nic się nie dzieje. On sam jest bogiem.

NEKROMANTA: W takim razie ciskam w niego flakonem śmiertelnej trucizny.

MG: Phi. Masz najwyżej jeden procent szans, że na niego zadziała.

NEKROMANTA: Dobra, rzucam kostkami. Jest, jest!!! Rzuciłem!!! Szlag trafił skubańca!

ELF: Hurrrrrrr!!! Zabiliśmy boga!

PALADYN: Ile dostajemy punktów doświadczenia?

MG: Żartowałem. To był tylko zwykły hobbit i wszystko wam się zdawało.

KONIEC

WIOSNA TO PRZEDSTAWIA

KĄCIK MUZYCZNY CZYLI ULUBIONE PIOSENKI GOBLINÓW

Mało kto wie, że gobliny to bardzo muzykalny ludek. Wszystkie te stworki od małego ćwiczą swój głos, wrzeszcząc z byle powodu jak nieboskie stworzenia. W miarę dorastania nabierają wprawy w graniu na nerwach i przeciąganiu struny. Gdy są już wystarczająco dorosłe, ich ulubioną rozrywką staje się walenie w krasnoludzki beben (oczywiście pod warunkiem, że krasnolud zostanie wcześniej związany).

Autorstwo poniższego przeboju przypisuje się jednemu z największych (ma ponad 90 cm wzrostu) goblinskich bardów – Siniakowi Wielkiemu.

„PIOSENKA O UBOCZNYCH SKUTKACH UBOCZNYCH SKUTKÓW”

Leżę jak trup, księżyc mnie nudzi
Nie ma tu roślin, zwierząt i ludzi
Pustka dokoła, cisza i spokój
I tylko kości bieleją w mroku

Ref:

Nie wiem już nawet, co mnie dostało
Gardło przegryzło, mózg wydziobało
Czaszka się śmieje, szkielet próchnieje,
Jaką tu jeszcze żywić nadzieję

Nie mam już oczu, uszu i nosa
Bebech wydęty, czaszka bez włosów
Kiszki pleśnieją, skruszały łokcie
A przed tygodniem zgniły paznokcie

Ref:

Nie wiem już nawet, co mnie dostało
Gardło przegryzło, mózg wydziobało
Czaszka się śmieje, szkielet próchnieje,
Jaką tu jeszcze żywić nadzieję

Nie leżę sam. Obok koczownik,
Stara dziewczica, młody wojownik.
Wszędzie dokoła leży nas wielu
Leżysz tu także ty, przyjacielu

Ref:

Nie wiesz już nawet, co cię dostało
Gardło przegryzło, mózg wydziobało
Czaszka się śmieje, szkielet próchnieje,
Jaką tu jeszcze żywić nadzieję

Redaguje zespół: MK, AF, S
i kilka innych spółgłosek.

Korekta:

ciocia Ela Poświst

Stale współpracują: Yossa „Kłać się
dzifko” i inni bezdomni sekretarze redakcji.

Tekst, który miał znajdować się w tym miejscu został przehandlowany za pizzę i piwo

Redaktorzy

ZGUBIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Przeprowadzałem wczoraj testy z prototypem nowego, magicznego przedmiotu. Jestem pewien że Hełm Zmniejszenia ma przed sobą wielką przyszłość, choć pierwsze próby wypadły niezbyt pomyślnie.

Przebieg eksperymentu:

I. Umieszczenie magicznego hełmu na głowie mego asystenta Igora
(Igor czuje się dobrze)

II. Wypowiedzenie magicznego hasła uruchamiającego przedmiot
(Igor czuje się trochę gorzej)

III. Wypowiedzenie magicznego hasła przerywającego działanie przedmiotu
(Igorom wstrząsają dziwne drgawki)

IV. Zdjęcie hełmu z głowy Igora
(Igor przeszedł do historii)

Komentarz:

Niestety, eksperyment nie powiódł się. Okazało się, że hełm zmniejsza jedynie własne rozmiary, nie wpływając w żaden sposób na wielkość nosiciela. Czaszka Igora została całkowicie zgnieciona. Przy okazji okazało się, że mój asystent miał pstro w głowie.

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
31.07.1997

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.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 7-24

MIM7 – MIM24 3 zł 50 gr
Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-40

MIM25 – MIM40 4 zł 90 gr
Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 43 do numeru 49
PP43 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 43 do numeru 46
PK43 13 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą Cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

LABIRYNT

Labirynt nr 1, nr 2

LB1-2 3 zł 90 gr
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

Labirynt nr 3

LB3 15 zł
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

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.

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.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy (twarda oprawa)

WHRPG 65 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 licznici – 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 Bøgenhafen

WHCBO 16 zł 50 gr
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinację potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszaną są wysoko postawione osobistości... Jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bøgenhafen 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
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Mroczny cień śmierci

WHMRC 24 zł
Zbiór scenariuszy, które mogą wejść w skład kampanii Wewnętrzny Wróg i nie tylko. Dodatkowe zasady, opis Kreutzhofen. 128 stron.

Szara eminencja

WHSZE 22 zł
Kolejna część kampanii Wewnętrzny Wróg. Bohaterowie znajdują się w Middenheim, w trakcie kamawalu... 128 stron.

Czerwone pragnienie

BEPRK 12 zł
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gótrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Czarnoksiężnik Drachenfels

BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

Wieczna Genevieve

BEGEN 14 zł 50 gr
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni

PIRPG 47 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)

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

STSRD 24 zł
Bestiariusz do gier Śródziemia i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

W poszukiwaniu palantira

STWPP 28 zł
Kampania, w której bohaterowie zostają wysłani na poszukiwanie potężnych kamieni widzenia. 160 stron.

ZEW CTHULHU

Przerażające podróże

ZCPOP 21 zł
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbierają głębiny, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

Księga Strażnika

ZCKST 16 zł
Zakazane księgi, sekretnie kultury, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracie nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najrozszerzanych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

Księga Bestyj

ZCXIB 15 zł
Nowe, przerażające potwory, zaczerpnięte z opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta i jego kontynuatorów. 64 strony.

Serce grozy

ZCSEG 15 zł
Przerażająca kampania, której akcja rozgrywa się w Montrealu. 80 stron.

Księga Ioda

ZCKSI 12 zł
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

KRYSTAŁY CZASU

Kryształy Czasu – gra fabularna

KCRPG 50 zł
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

DZIKIE POLA

Dzikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)

DPRPG 65 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hultajstwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szabłą.

BATTLETECH

Battletech: Kompedium

BTCOM 34 zł
Zbrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna jest najstojniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna

BTMEW 45 zł
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

Legion Szarej Śmierci, tom 1

BTLS1 13 zł 50 gr
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

DoomTrooper – talia podstawowa

DTSTA 24 zł
Gra karciana dla kolekcjonerów oparta na grze fabularnej Kroniki Mutantów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w nie kończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

DoomTrooper – zestaw dodatkowy

DTDOD 6 zł 50 gr !!!
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inquisition

DTINQ 7 zł
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

WarZone

DTWAR 6 zł
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

Apocalypse

DTAPO 9 zł 50 gr
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

Paradise Lost

DTPAL 8 zł 50 gr
Piąty dodatek do gry Żołnierz Zagłady, zawierający karty ze świata Mrocznego Raju (Ziemi). Nowe przynależności! Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

CHAOS PROGENITUS

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy

CHSTA 29 zł
Pierwsza gra kościanna dla kolekcjonerów w Polsce! Zestaw podstawowy zawiera zasady i 13 kolorowych, losowo dobranych kości, przedstawiających potwora, którym walczysz.

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy

CHDOD 21 zł
Zestaw dodatkowy zawiera 8 kolorowych, losowo dobranych kości.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokoikowanie dla wpłacającego	
zł.....	słownie.....
wpłacający.....	
-10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86, 88, 90, 92, 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116, 118, 120, 122, 124, 126, 128, 130, 132, 134, 136, 138, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 152, 154, 156, 158, 160, 162, 164, 166, 168, 170, 172, 174, 176, 178, 180, 182, 184, 186, 188, 190, 192, 194, 196, 198, 200, 202, 204, 206, 208, 210, 212, 214, 216, 218, 220, 222, 224, 226, 228, 230, 232, 234, 236, 238, 240, 242, 244, 246, 248, 250, 252, 254, 256, 258, 260, 262, 264, 266, 268, 270, 272, 274, 276, 278, 280, 282, 284, 286, 288, 290, 292, 294, 296, 298, 300, 302, 304, 306, 308, 310, 312, 314, 316, 318, 320, 322, 324, 326, 328, 330, 332, 334, 336, 338, 340, 342, 344, 346, 348, 350, 352, 354, 356, 358, 360, 362, 364, 366, 368, 370, 372, 374, 376, 378, 380, 382, 384, 386, 388, 390, 392, 394, 396, 398, 400, 402, 404, 406, 408, 410, 412, 414, 416, 418, 420, 422, 424, 426, 428, 430, 432, 434, 436, 438, 440, 442, 444, 446, 448, 450, 452, 454, 456, 458, 460, 462, 464, 466, 468, 470, 472, 474, 476, 478, 480, 482, 484, 486, 488, 490, 492, 494, 496, 498, 500, 502, 504, 506, 508, 510, 512, 514, 516, 518, 520, 522, 524, 526, 528, 530, 532, 534, 536, 538, 540, 542, 544, 546, 548, 550, 552, 554, 556, 558, 560, 562, 564, 566, 568, 570, 572, 574, 576, 578, 580, 582, 584, 586, 588, 590, 592, 594, 596, 598, 600, 602, 604, 606, 608, 610, 612, 614, 616, 618, 620, 622, 624, 626, 628, 630, 632, 634, 636, 638, 640, 642, 644, 646, 648, 650, 652, 654, 656, 658, 660, 662, 664, 666, 668, 670, 672, 674, 676, 678, 680, 682, 684, 686, 688, 690, 692, 694, 696, 698, 700, 702, 704, 706, 708, 710, 712, 714, 716, 718, 720, 722, 724, 726, 728, 730, 732, 734, 736, 738, 740, 742, 744, 746, 748, 750, 752, 754, 756, 758, 760, 762, 764, 766, 768, 770, 772, 774, 776, 778, 780, 782, 784, 786, 788, 790, 792, 794, 796, 798, 800, 802, 804, 806, 808, 810, 812, 814, 816, 818, 820, 822, 824, 826, 828, 830, 832, 834, 836, 838, 840, 842, 844, 846, 848, 850, 852, 854, 856, 858, 860, 862, 864, 866, 868, 870, 872, 874, 876, 878, 880, 882, 884, 886, 888, 890, 892, 894, 896, 898, 900, 902, 904, 906, 908, 910, 912, 914, 916, 918, 920, 922, 924, 926, 928, 930, 932, 934, 936, 938, 940, 942, 944, 946, 948, 950, 952, 954, 956, 958, 960, 962, 964, 966, 968, 970, 972, 974, 976, 978, 980, 982, 984, 986, 988, 990, 992, 994, 996, 998, 1000, 1002, 1004, 1006, 1008, 1010, 1012, 1014, 1016, 1018, 1020, 1022, 1024, 1026, 1028, 1030, 1032, 1034, 1036, 1038, 1040, 1042, 1044, 1046, 1048, 1050, 1052, 1054, 1056, 1058, 1060, 1062, 1064, 1066, 1068, 1070, 1072, 1074, 1076, 1078, 1080, 1082, 1084, 1086, 1088, 1090, 1092, 1094, 1096, 1098, 1100, 1102, 1104, 1106, 1108, 1110, 1112, 1114, 1116, 1118, 1120, 1122, 1124, 1126, 1128, 1130, 1132, 1134, 1136, 1138, 1140, 1142, 1144, 1146, 1148, 1150, 1152, 1154, 1156, 1158, 1160, 1162, 1164, 1166, 1168, 1170, 1172, 1174, 1176, 1178, 1180, 1182, 1184, 1186, 1188, 1190, 1192, 1194, 1196, 1198, 1200, 1202, 1204, 1206, 1208, 1210, 1212, 1214, 1216, 1218, 1220, 1222, 1224, 1226, 1228, 1230, 1232, 1234, 1236, 1238, 1240, 1242, 1244, 1246, 1248, 1250, 1252, 1254, 1256, 1258, 1260, 1262, 1264, 1266, 1268, 1270, 1272, 1274, 1276, 1278, 1280, 1282, 1284, 1286, 1288, 1290, 1292, 1294, 1296, 1298, 1300, 1302, 1304, 1306, 1308, 1310, 1312, 1314, 1316, 1318, 1320, 1322, 1324, 1326, 1328, 1330, 1332, 1334, 1336, 1338, 1340, 1342, 1344, 1346, 1348, 1350, 1352, 1354, 1356, 1358, 1360, 1362, 1364, 1366, 1368, 1370, 1372, 1374, 1376, 1378, 1380, 1382, 1384, 1386, 1388, 1390, 1392, 1394, 1396, 1398, 1400, 1402, 1404, 1406, 1408, 1410, 1412, 1414, 1416, 1418, 1420, 1422, 1424, 1426, 1428, 1430, 1432, 1434, 1436, 1438, 1440, 1442, 1444, 1446, 1448, 1450, 1452, 1454, 1456, 1458, 1460, 1462, 1464, 1466, 1468, 1470, 1472, 1474, 1476, 1478, 1480, 1482, 1484, 1486, 1488, 1490, 1492, 1494, 1496, 1498, 1500, 1502, 1504, 1506, 1508, 1510, 1512, 1514, 1516, 1518, 1520, 1522, 1524, 1526, 1528, 1530, 1532, 1534, 1536, 1538, 1540, 1542, 1544, 1546, 1548, 1550, 1552, 1554, 1556, 1558, 1560, 1562, 1564, 1566, 1568, 1570, 1572, 1574, 1576, 1578, 1580, 1582, 1584, 1586, 1588, 1590, 1592, 1594, 1596, 1598, 1600, 1602, 1604, 1606, 1608, 1610, 1612, 1614, 1616, 1618, 1620, 1622, 1624, 1626, 1628, 1630, 1632, 1634, 1636, 1638, 1640, 1642, 1644, 1646, 1648, 1650, 1652, 1654, 1656, 1658, 1660, 1662, 1664, 1666, 1668, 1670, 1672, 1674, 1676, 1678, 1680, 1682, 1684, 1686, 1688, 1690, 1692, 1694, 1696, 1698, 1700, 1702, 1704, 1706, 1708, 1710, 1712, 1714, 1716, 1718, 1720, 1722, 1724, 1726, 1728, 1730, 1732, 1734, 1736, 1738, 1740, 1742, 1744, 1746, 1748, 1750, 1752, 1754, 1756, 1758, 1760, 1762, 1764, 1766, 1768, 1770, 1772, 1774, 1776, 1778, 1780, 1782, 1784, 1786, 1788, 1790, 1792, 1794, 1796, 1798, 1800, 1802, 1804, 1806, 1808, 1810, 1812, 1814, 1816, 1818, 1820, 1822, 1824, 1826, 1828, 1830, 1832, 1834, 1836, 1838, 1840, 1842, 1844, 1846, 1848, 1850, 1852, 1854, 1856, 1858, 1860, 1862, 1864, 1866, 1868, 1870, 1872, 1874, 1876, 1878, 1880, 1882, 1884, 1886, 1888, 1890, 1892, 1894, 1896, 1898, 1900, 1902, 1904, 1906, 1908, 1910, 1912, 1914, 1916, 1918, 1920, 1922, 1924, 1926, 1928, 1930, 1932, 1934, 1936, 1938, 1940, 1942, 1944, 1946, 1948, 1950, 1952, 1954, 1956, 1958, 1960, 1962, 1964, 1966, 1968, 1970, 1972, 1974, 1976, 1978, 1980, 1982, 1984, 1986, 1988, 1990, 1992, 1994, 1996, 1998, 2000, 2002, 2004, 2006, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018, 2020, 2022, 2024, 2026, 2028, 2030, 2032, 2034, 2036, 2038, 2040, 2042, 2044, 2046, 2048, 2050, 2052, 2054, 2056, 2058, 2060, 2062, 2064, 2066, 2068, 2070, 2072, 2074, 2076, 2078, 2080, 2082, 2084, 2086, 2088, 2090, 2092, 2094, 2096, 2098, 2100, 2102, 2104, 2106, 2108, 2110, 2112, 2114, 2116, 2118, 2120, 2122, 2124, 2126, 2128, 2130, 2132, 2134, 2136, 2138, 2140, 2142, 2144, 2146, 2148, 2150, 2152, 2154, 2156, 2158, 2160, 2162, 2164, 2166, 2168, 2170, 2172, 2174, 2176, 2178, 2180, 2182, 2184, 2186, 2188, 2190, 2192, 2194, 2196, 2198, 2200, 2202, 2204, 2206, 2208, 2210, 2212, 2214, 2216, 2218, 2220, 2222, 2224, 2226, 2228, 2230, 2232, 2234, 2236, 2238, 2240, 2242, 2244, 2246, 2248, 2250, 2252, 2254, 2256, 2258, 2260, 2262, 2264, 2266, 2268, 2270, 2272, 2274, 2276, 2278, 2280, 2282, 2284, 2286, 2288, 2290, 2292, 2294, 2296, 2298, 2300, 2302, 2304, 2306, 2308, 2310, 2312, 2314, 2316, 2318, 2320, 2322, 2324, 2326, 2328, 2330, 2332, 2334, 2336, 2338, 2340, 2342, 2344, 2346, 2348, 2350, 2352, 2354, 2356, 2358, 2360, 2362, 2364, 2366, 2368, 2370, 2372, 2374, 2376, 2378, 2380, 2382, 2384, 2386, 2388, 2390, 2392, 2394, 2396, 2398, 2400, 2402, 2404, 2406, 2408, 2410, 2412, 2414, 2416, 2418, 2420, 2422, 2424, 2426, 2428, 2430, 2432, 2434, 2436, 2438, 2440, 2442, 2444, 2446, 2448, 2450, 2452, 2454, 2456, 2458, 2460, 2462, 2464, 2466, 2468, 2470, 2472, 2474, 2476, 2478, 2480, 2482, 2484, 2486, 2488, 2490, 2492, 2494, 2496, 2498, 2500, 2502, 2504, 2506, 2508, 2510, 2512, 2514, 2516, 2518, 2520, 2522, 2524, 2526, 2528, 2530, 2532, 2534, 2536, 2538, 2540, 2542, 2544, 2546, 2548, 2550, 2552, 2554, 2556, 2558, 2560, 2562, 2564, 2566, 2568, 2570, 2572, 2574, 2576, 2578, 2580, 2582, 2584, 2586, 2588, 2590, 2592, 2594, 2596, 2598, 2600, 2602, 2604, 2606, 2608, 2610, 2612, 2614, 2616, 2618, 2620, 2622, 2624, 2626, 2628, 2630, 2632, 2634, 2636, 2638, 2640, 2642, 2644, 2646, 2648, 2650, 2652, 2654, 2656, 2658, 2660, 2662, 2664, 2666, 2668, 2670, 2672, 2674, 2676, 2678, 2680, 2682, 2684, 2686, 2688, 2690, 2692, 2694, 2696, 2698, 2700, 2702, 2704, 2706, 2708, 2710, 2712, 2714, 2716, 2718, 2720, 2722, 2724, 2726, 2728, 2730, 2732, 2734, 2736, 2738, 2740, 2742, 2744, 2746, 2748, 2750, 2752, 2754, 2756, 2758, 2760, 2762, 2764, 2766, 2768, 2770, 2772, 2774, 2776, 2778, 2780, 2782, 2784, 2786, 2788, 2790, 2792, 2794, 2796, 2798, 2800, 2802, 2804, 2806, 2808, 2810, 2812, 2814, 2816, 2818, 2820, 2822, 2824, 2826, 2828, 2830, 2832, 2834, 2836, 2838, 2840, 2842, 2844, 2846, 2848, 2850, 2852, 2854, 2856, 2858, 2860, 2862, 2864, 2866, 2868, 2870, 2872, 2874, 2876, 2878, 2880, 2882, 2884, 2886, 2888, 2890, 2892, 2894, 2896, 2898, 2900, 2902, 2904, 2906, 2908, 2910, 2912, 2914, 2916, 2918, 2920, 2922, 2924, 2926, 2928, 2930, 2932, 2934, 2936, 2938, 2940, 2942, 2944, 2946, 2948, 2950, 2952, 2954, 2956, 2958, 2960, 2962, 2964, 2966, 2968, 2970, 2972, 2974, 2976, 2978, 2980, 2982, 2984, 2986, 2988, 2990, 2992, 2994, 2996, 2998, 3000, 3002, 3004, 3006, 3008, 3010, 3012, 3014, 3016, 3018, 3020, 3022, 3024, 3026, 3028, 3030, 3032, 3034, 3036, 3038, 3040, 3042, 3044, 3046, 3048, 3050, 3052, 3054, 3056, 3058, 3060, 3062, 3064, 3066, 3068, 3070, 3072, 3074, 3076, 3078, 3080, 3082, 3084, 3086, 3088, 3090, 3092, 3094, 3096, 3098, 3100, 3102, 3104, 3106, 3108, 3110, 3112, 3114, 3116, 3118, 3120, 3122, 3124, 3126, 3128, 3130, 3132, 3134, 3136, 3138, 3140, 3142, 3144, 3146, 3148, 3150, 3152, 3154, 3156, 3158, 3160, 3162, 3164, 3166, 3168, 3170, 3172, 3174, 3176, 3178, 3180, 3182, 3184, 3186, 3188, 3190, 3192, 3194, 3196, 3198, 3200, 3202, 3204, 3206, 3208, 3210, 3212, 3214, 3216, 3218, 3220, 3222, 3224, 3226, 3228, 3230, 3232, 3234, 3236, 3238, 3240, 3242, 3244, 3246, 3248, 3250, 3252, 3254, 3256, 325	

WILKOŁAK: APOKALIPSA

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
 WARPG (twarda oprawa) 69 zł
 WARPM (miękką oprawa) 59 zł

Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w dziedzinie RPG – system narracyjny. Dokładny opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.

Ekran narratora
 WAEKR 15 zł
 Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przegadani oraz trzy mapy.

Rytuał Przejścia
 WARPR 27 zł
 Przygoda dla początkujących graczy i dodatkowe informacje dla narratorów. Bohaterowie przechodzą swój Rytuał Przejścia, w czasie którego zostają przyjęci do społeczeństwa wilkołaków. 72 strony.

Kiedy ogarnie cię szal?
 WAKOS 16 zł 90 gr
 Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

DARK EDEN: MROCNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
 DESTA 28 zł
 Nowa gra karciana osadzona w uniwersum Kronik Mutantów. Dopełnione, nowatorskie zasady, zawierające elementy militarno-ekonomiczne. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występują 303 wzory kart.

Dark Eden – zestaw dodatkowy
 DEDOD 9 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 15 losowo wybranych kart. W całej grze występują 303 wzory kart.

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
 WZONE 69 zł
 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.

Kompedium, tom 1: Świt wojny
 WZSWW 35 zł
 Dodatkowe informacje dla graczy. Nowe bronie, nowi bohaterowie, charakterystyki nowych modeli, nowe zasady. 64 kolorowe strony.

Kompedium, tom 2: Bestie wojny
 WZSBW 35 zł
 Dodatkowe informacje dla graczy. Charakterystyki i zasady dotyczące pojazdów. Nowe reguły i nowe jednostki. 64 kolorowe strony.

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
 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.

Kult – zestaw dodatkowy
 KTDOD 10 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

Inferno
 KTINF 9 zł
 Pierwszy dodatek do gry Kult, zawiera wszystko, co jest związane z Infernem. Dwa nowe Wielkie Arkana. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80.

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castlevue
 SMGW1 15 zł 90 gr

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucione
 SMPF1 12 zł 90 gr

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
 SMBS1 18 zł 90 gr

Sean Stewart – Wskrziesiciel
 SMSS1 12 zł 90 gr

INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Inferno nr 1
 INF01 2 zł 50 gr
 Nowe, kolorowe pismo poświęcone wyłącznie grom karcjany! Doomtrooper, Kult, Dark Eden, Illuminati, Ani-Mayhem, Last Crusade, Star Wars, Magic: The Gathering, Rage, Netrunner, Wizards i wiele, wiele innych. Recenzje najświeższych nowości, listy kart, cenniki, opisy talii i wszystko, o czym tylko marzą miłośnicy kart.

UWAGA • UWAGA • UWAGA

Jan Maroszek i Piotr Świątek są proszeni o pilny kontakt z Działem Handlowym Wydawnictwa MAG w sprawie zamówionych przez nich figurek WarZone (zły adres na zamówieniu).

INFERNO...

...to pierwsze polskie pismo o grach karcjanych. To właśnie to, czego najbardziej potrzebujesz! Zamów już dziś w sprzedaży wysyłkowej!

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

ADRIAN CHMIELARZ opowiada o pracy nad „Księciem i tchórzem”
ISSN 1426-2860 INDUKS 332443 CENA 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

RESET CD:
Zgodnie z zapowiedzią
nasz odlotowy krążek
już jest!

CZERWIEC 1997 NR 6/97 (2)

ODLOTY:

Area 51:
Co ukrywa rząd USA?

Film:

David Lynch
ZAGUBIONA AUTOSTRADA

ODLOTY:

Marilyn Manson:
Muzyka końca świata...

Time Warriors

gra miesiąca



NEVERHOOD
NOWA JAKOŚĆ NA RYNKU GIER

Internet:
jak się podłączyć? cz.2

Poradnik: ABRAMS
blacha Diamond 3D Monster



Miesięczna dawka adrenaliny!!!



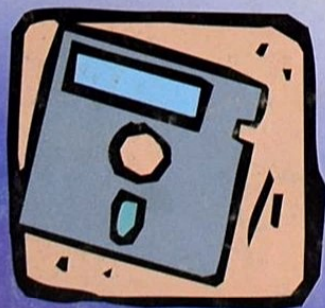
bit ŻYCIE



W KAŻDY PONIEDZIAŁEK

w "Życiu Warszawy" znajdziecie dodatek komputerowy.

Przeczytacie w nim: najnowsze wieści komputerowe
z kraju i ze świata, przegląd stron internetowych,
porady informatyków, ceny z rynku nie tylko
komputerowego, recenzje gier i książek, konkursy
z nagrodami oraz niepowtarzalny temat numeru -
- od wypraw kosmicznych po hodowlę pomidora.



bit ŻYCIE

