

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

3.99

EARTHDAWN
DZIKIE POLA
WARHAMMER
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

ISSN 1230-91097



03

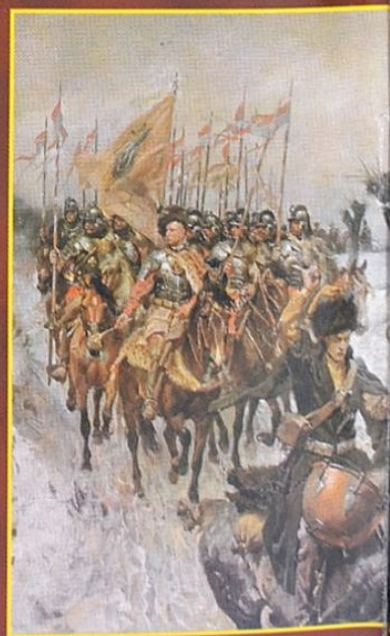
9 771230 910971

Czyta Widziały TERAZ ZA

Szlachecka gra fabularna

DZIKIE POLA

Dzikie Pola
W STEP
SZEROKI

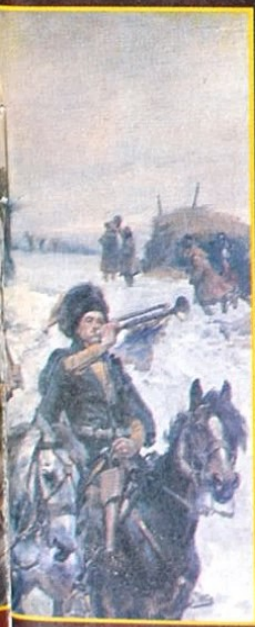


Chcesz książki?

Chcesz filmy?

GRAJ!

PIE
KIM



Dziki Pola
**OGNIEM
I MIECZEM**



3 (63) / 99



Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)

jrodek@mag.com.pl

Darosław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)

darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)

yossa@mag.com.pl

Artur Szejter (sekretarz redakcji)

artur@mag.com.pl

Maciek Kocuj (Almanach, Kraina Goblinów)

maciek@mag.com.pl

Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz (Zew Cthulhu)

grabarz@rpg.pl

Andrzej Miszkurka (Earthdawn)

kurz@mag.com.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (Warhammer)

mag@mag.com.pl

Jerzy Rzymowski (dział łączności)

mag@mag.com.pl

Tomek Laisar Fruń (dział techniczny)

laisar@rpg.pl

Dział promocji i reklamy:

Hubert Sawicki

Dyrektor handlowy:

Dariusz Skrzypczak

(ponu@mag.com.pl)

Opracowanie graficzne i projekt

typograficzny:

Hubert Czajkowski, Tomek Laisar Fruń

Korekta:

Maciej Wyrzykowski

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,

Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,

Marcin Mortka, Łukasz M. Pogoda,

Robert Siniakiewicz

Skład i łamanie własne

Druk:

Elanders Polska – Biuro Handlowe

ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa

tel. 625-18-00, fax. 627-76-65

Adres redakcji:

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,

tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85

e-mail: mag@mag.com.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo dokonywania zmian

w nadesłanych materiałach. Materiałów nie zamówio-

nych redakcja nie zwraca. Za

treść ogłoszeń wydawnictwo

nie odpowiada. Większość

nazw gier, pojawiających się

w tekstach, to zastrzeżone

znaki handlowe. Ich publika-

cja nie ma na celu jakiego-

kolwiek naruszenia związa-

nych z nimi praw.

MENU

Szef kuchni poleca

W drodze do raju
Z opowieści wachtowego
Bitwy morskie w *Dzikich Polach*

ALMANACH	17
ALMANACH	22
DZIKIE POLA	25

Przystawki

Recenzje
Wieści
Listy
Adlerburg
Okiem zewnętrznym
Precz do rezerwatu!
W mroku komerchy
Z impetem w głąb
Zasady turniejów rankingowych
Kraina Goblinów
Odgłosik z kuźni

PANORAMA	4, 7
PANORAMA	9
PANORAMA	10
ADLERBURG	13
PANORAMA	14
PANORAMA	16
PANORAMA	16
WARHAMMER	60
DOOMTROOPER	66
KRAINA GOBLINÓW	68
ZAPOWIEDZI	70

Dania główne

...dla MG

Więzienie nocy (III)
Misjonarz (II)
Koczownik na statku
Morskie opowieści
Tarcza: ostatnia deska ratunku
Wyspy Albionu
Po tamtej stronie

ŚWIAT MROKU/KULT	32
PRZYGODA/ZEW CTHULHU	39
KRYSTAŁY CZASU	50
WARHAMMER	53
WARHAMMER	58
WARHAMMER	61
ZEW CTHULHU	79

...dla Gracza

Świat mroku a światy alternatywne
Wyspa grozy
Nowa dyscyplina: załogant
Wyprawa na starego Szmelca

ŚWIAT MROKU	30
EARTHDAWN	45
EARTHDAWN	48
KOMIKS	62

SENSACJA GONI SENSACJĘ

Sensacja dominuje w repertuarach kin od niepamiętnych czasów, rzadko zdarza się jednak tak, byśmy mogli oglądać kilka niezłych filmów z tej półki jednocześnie. Trzy filmy: **Negocjator**, **Ronin** i **Wróg publiczny** to obrazy naprawdę dobre, ale... no właśnie, do każdego można mieć mniejsze lub większe zastrzeżenia.

NEGOCJATOR

Dwaj mediatorzy, w których role wcielają się Kevin Spacey (*Siedem, Tajemnice Los Angeles*) i Samuel L. Jackson (*Pulp Fiction*), spotykają się w dramatycznych okolicznościach na trzydziestym piętrze chicagowskiego wieżowca (jeden z nich przyparto do muru postanawia zabarykadować się z zakładnikami i negocjować z policją), by w wojnie nerwów dociec prawdy i ustalić, kto jest lepszy. Scenariusz zawiera wiele bardzo obiecujących elementów, które, niestety, zostają zaprzepaszczone. Film traci 50% swej atrakcyjności i napięcia przez głupotę producentów i uległość scenarzystów, którzy obawiając się, że widz nie zrozumie przebiegu akcji, w pierwszych dwudziestu minutach wyjaśniają prawie całą istotę intrygi. Skutek jest taki, że widz, zamiast „brać udział” w filmie i razem z negocjatorem Sabianem odgadywać kto jest dobry, kto zły, a kto pomyłony, dostaje wszystko na talerzu.

⊕ aktorstwo – ★★★★★

⊕ reszta – ★★★★★

Plusy:

- ⊕ doborowa obsada
- ⊕ interesująca, wartka i trzymająca w napięciu akcja
- ⊕ błyskotliwe (momentami) dialogi

Minusy:

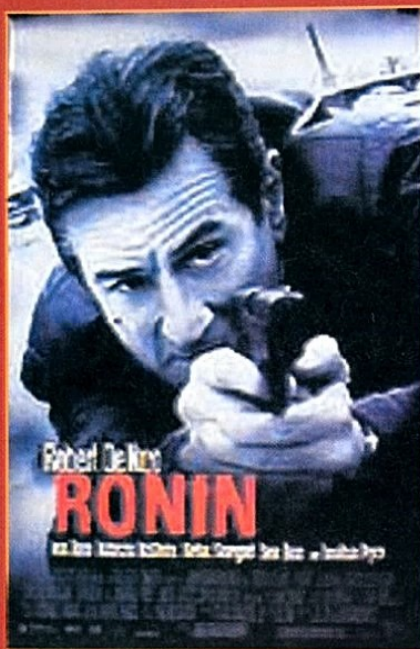
- ⊕ pierwsze dwadzieścia minut Brednie:
- ⊕ najlepszy negocjator w mieście wroby po uszy w morderstwo przy pomocy wyciągu bankowego

Negocjator: reż. F. Gary Gray, wyst. Samuel L. Jackson, Kevin Spacey

RONIN

Team bezrobotnych – w wyniku upadku komunizmu – agentów różnych wywiadów (m.in.: Jean Reno [*Leon zawodowiec*] i Robert De Niro [*Kasyno, Ojciec chrzestny*]) zostaje wynajęty przez

tajemniczą organizację terrorystyczną w celu zdobycia nie mniej tajemniczej srebrnej walizeczki. Film bardzo widowiskowy (ciągłe pościgi) i świeży dzięki złamaniu panującego od czasów Jamesa Bonda stereotypu agenta – przystojnego (leca na niego najlepsze babki), dobrego, działającego w imię jakiejś idei (przeważnie dla dobra ludzkości), a wreszcie zbierającego od premiera Wielkiej Brytanii podziękowania za uratowanie świata i Imperium. Nasi roninowie – czyli bezpańscy samuraje, którzy stracili pana i mieli do wyboru seppuku lub zostanie bandytą – są inni: nikt ich nie chce, działają tylko dla pieniędzy, w nic nie wierzą,



zdradzają się wzajemnie... Brzmi to obiecująco, prawda? Niestety, gdzieś zatracono cenną równowagę pomiędzy widowiskowością a intrygą. Z dobrze zapowiadającej się sensacji uczyniono prawie... kino drogi. Wszystkie pościgi po wąskich uliczkach południa Francji (z obowiązkowo rozbijanymi straganami i kilogramami owoców toczących się po ulicach) i tunelach Paryża zajmują bite 40 minut, stając się w pewnym momencie tak irytujące, że psują zabawę.

⊕ całokształt – ★★★★★

Plusy:

- ⊕ duet Reno i De Niro + widowiskowość

Minusy:

- ⊕ widowiskowość
- ⊕ Brednie:
- ⊕ tajemnicza i niezniszczalna walizka przetrwa bez szwanku dwie godziny

pościgów, kraks, wybuchów i kilkakrotną zmianę właściciela wśród kanonady strzałów karabinowych

Ciekawostki:

- ⊕ nie występuje żaden Murzyn
- ⊕ nikt nie zginął w czasie kręcenia pościgów

Ronin: reż. John Frankenheimer; wyk. Robert De Niro, Jean Reno; scen. J. D. Zeik, Richard Weisz

WRÓG PUBLICZNY

Will Smith (*Men in black*) i Gene Hackman (*Karmazynowy przypływ*) to potężne magnesy, które wraz z atrakcyjną fabułą potrafią stworzyć kinowy hit. Tematem filmu Scotta jest wszechwładza służb specjalnych, które bezkarnie potrafią wykorzystywać swoje wpływy i w razie potrzeby zniszczyć każdego bez mrugnienia okiem. Bohater (adwokat) posiada pewną kasę wideo, którą są bardzo zainteresowane agencje rządowe, chcące, co nie trudno odgadnąć, za wszelką cenę ją odzyskać. Film epatuje technicznymi możliwościami, jakie są ponoć w posiadaniu bardzo smutnych panów, i mimo paradoksalnych zabiegów (rzucanie na ekran dat i miejsc toczącej się akcji) nie bardzo wiadomo, czy akcja dzieje się współcześnie, czy może w przyszłości. Istota filmu – możliwość inwigilacji każdego i wszędzie – gubi się gdzieś w komiksowości i efekciarstwie. Za dużo techniki, za mało treści.

⊕ całokształt – ★★★★★

Plusy:

- ⊕ akcja i obsada
- Minusy:
- ⊕ kiepskie połączenie prognozy społecznej z logiczną kreacją atmosfery zagrożenia

Wróg publiczny: reż. Tony Scott; wyst. Will Smith, Gene Hackman; scen. David Marconi, Aaron Sorkin.

Cecha wspólna: wszystkie filmy są dobre i wszystkie obowiązkowo dobrze się kończą. Wszystkie też mogły być dziełami doskonałymi, niestety, ktoś spartaczył sprawę.

A swoją drogą, intrygujący jest fakt braku filmów dotyczących tzw. problemu roku 2000, czyli apokalipsy związanej z awarią komputerów. Czyżby przecenienie?

Maciek Wyrzykowski

PANORAMA

BLADE

WIECZNY ŁOWCA



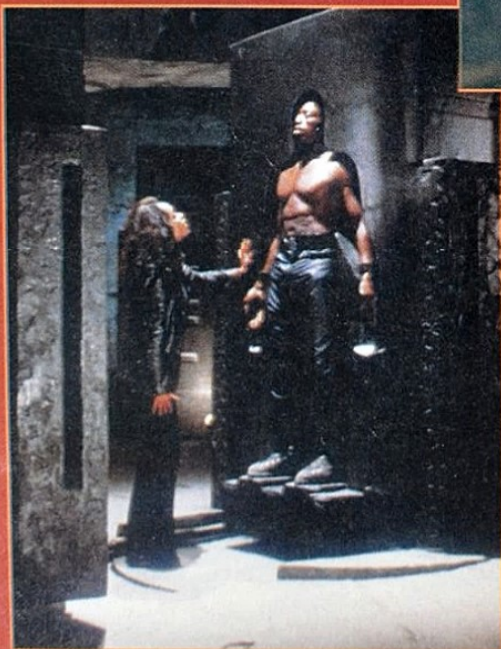
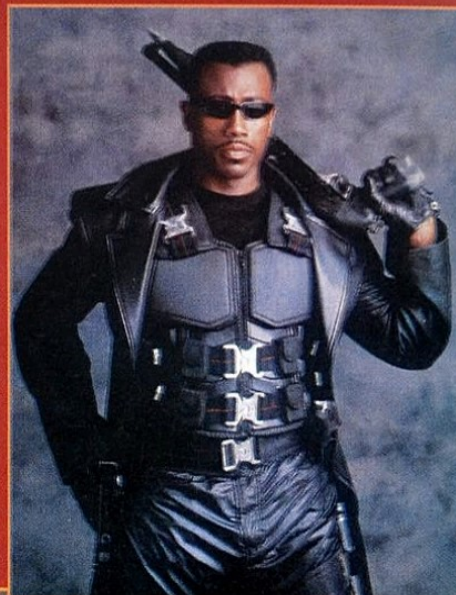
Kiedy pokąsana przez wampira matka umiera, wydając cię na świat, nie można powiedzieć, żebyś miał łatwy start. Jeśli dodać do tego fakt, że wampiryzm jest zaraźliwy i gdyby nie zastrzyki z czosnku, latałbyś po ciemnych zaułkach i kąsał bliźnich, można powiedzieć: „Stary, masz problem”.

Blade – bohater komiksów Marvela, a teraz także filmu S. Norringtona, ma właśnie taki problem. Wychowany przez łowcę wampirów, Whistlera, już jako dorosły, z wyglądem Wesley’a Snipesa, tępi wszechobecnych krwiopijców ogniem i mieczem, o czosnku i srebrze nie wspominając.

Jego największym wrogiem jest Deacon Frost, który również ma swoje problemy: cierpi z powodu kompleksu Boga i pogardy ze strony czystej krwi pobratymców (tych, którzy urodzili się wampirami, a nie zostali przeistoczeni). Frost ma jednak szansę uwolnić się od trosk, gdy odczytując święte pisma wampirów, dowiaduje się, jak przywołać Boga Krwi. Aby to osiągnąć, potrzebny jest mu Blade.

Problemy obu panów stają się problemami lekarki Karen Jenson, uratowanej przez Blade’a ze szponów wampira Quinna, którego problemem są odcinane co parę scen kończyny. Karen dzielnie towarzyszy Blade’owi, usiłując ocalić jego i siebie od opanowania przez żądzę krwi.

„Blade – wieczny łowca” jest bardziej filmem akcji niż grozy i niewiele w nim nastroju czy fabuły. Deacon Frost i jego ziomkowie to wampiry ery techno: starsi opanowują światową gospodarkę, młodzi szaleją w dyskotekach. To nowe



oblicze istot nocy może rozczarować zwolenników klasycznych horrorów. Film jednak warto obejrzeć dla kilku naprawdę fajnych scen i całkiem niezłych efektów specjalnych. Dodatkowo, można się pośmiać z błędu dystrybutora (powtarzanego przez bezmyślnych recenzentów), który opisał „Blade’a” jako „mrożący krew w żyłach, kipiący akcją horror o współczesnych wilkołakach”.

Ocena: ★★★

„Blade – wieczny łowca”

Reżyseria: S. Norrington

Występują: W. Snipes, St. Dorff
120 min.

Dystrybucja: Vision

Komiks na podstawie filmu ukazał się nakładem wydawnictwa TM-Semic.

Skala przyjazności dla widza:

- ★★★★★★ – natychmiast marsz do kina!
- ★★★★★ – trzeba zobaczyć
- ★★★★ – warto zobaczyć
- ★★★ – może być
- ★★ – z trudem, ale...
- ★ – filmowcy do paki, film do bani!

informacji szukaj także w internecie:
<http://www.sgk.com.pl>

2/99

SUPER KONKURS: 100 GIER DO WYGRANIA
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 9,90zł

**PODSUMOWANIE
ROKU 1998**

ZŁOTY DYSK



**ZŁOTE DYSKI '98
HITKI '98**

Świat SGIER KOMPUTEROWYCH

**BALDUR'S
GATE**

**THIEF:
The Dark Project**

RAINBOW SIX

GANGSTERS

**X-WING
COLLECTOR SERIES**

WAR OF THE WORLDS

**KLINGON HONOR
GUARD**

BROOD WARS

RETURN TO KRONDOR

BLOOD 2

2/99

**Świat
SGIER
KOMPUTEROWYCH**

WYDAWCA: EGMONT POLSKA sp. z o.o.

DEMA GIER:
● Myth II: Soulblighter
● Resident Evil 2
● Sid Meier's Alpha
Centauri
● Gangsters: Organized
Crime
● Thief: The Dark Project
● Aliens versus Predator
● Requiem: Avenging
Angel
● Settlers 3 - Multiplayer
● Shogun: Mobile Armor
Division - Multiplayer
● King's Quest: Mask of
Eternity
● The Elder Scrolls
Adventures:
Redguard
● Warzone 2100
● Asghar: The
Dragon
Slayer

WSPÓŁPRACOWNICY I PRACOWNICY ZASTRZEŻONE

PATCHE:
● Starcraft
1.04
● Grim Fandango
● Dune 2000
● Sin
● Conflict: FreeSpace
● Fallout 2
● Half Life
● Vigilance
● Myth II: Soulblighter
● Battlecruiser 3000 AD

**Z NAMI
ZAWSZE
WYGRASZ**

Wydawca: EGMONT POLSKA sp. z o.o.
Adres redakcji: ul. Jagiellońska 12A; 85-067 Bydgoszcz; tel. (052) 3455440, tel./fax (052) 3455433
Adres korespondencyjny: skrytka pocztowa 39; ul. Jagiellońska 6; 85-005 Bydgoszcz
Kontakt elektroniczny: sgk@sgk.com.pl; <http://www.sgk.com.pl>



PANORAMA

WIEŚCI FILMOWE

Antonio Banderas wciąż nie ma czasu na dokończenie swojego filmu *fantasy* pod bliżej nieznanym tytułem. Filmowcy chwycili w swe łapki „Gwiezdny przypływ” – pierwszy tom cyklu Davida Brina o Wspomaganych.

Marc Caro („Miasto zaginionych dzieci”) rozpoczął pracę nad scenariuszem inspirowanym poematem Lewisa Carrolla, autora „Alicji w krainie czarów”, noszącym tytuł „Polowanie na żarłacza”.

Muppety Jima Hensona zakupiły prawa do adaptacji powieści Holdstocka „Las ożywionego mitu”, wraz z opcją na jej następne części.

Nowy Asterix już jest – tym razem nie rysunkowy! Efekty specjalne robiła firma znana z „Miasta zaginionych dzieci”, a Obelixem został Depardieu.

Nowy film Proyasa („Kruk”) „Dark city” szybko zniknął z ekranów, teraz jednak – niczym „Blade Runner” przed laty – święci triumfy na kasetach.

Powstaje druga część kultowej kreskówki sprzed lat – „Heavy Metal: Fakk II”. Do pracy nad filmem wziął się m.in. twórca Lobo: Simon Bisley.

Powstaje scenariusz „Mad Maxa IV”, który reżyserować ma współscenarzysta wcześniejszych części – George Miller. Pytanie, czy Mel zgodzi się zagrać Maxa po raz czwarty?

Rodriguez („Od zmierzchu do świtu”) zakończył pracę nad „The Faculty”, opowiadającym o inwazji kosmitów na szkołę.

Sprawa „Terminatora III” jest już przesądzona. Schwarzwald zgodził się, Cameron również (czyżby rezygnując z „Titanica II”?). Wiadomo też, że nie zagra Linda Hamilton, która nie jest już żoną Jamesa.

Trwają przygotowania do adaptacji powieści Roberta Heinleina „Obcy w obcym kraju”. Producenci liczą, że w filmie zagrają Tom Hanks i Sean Connery.

Wciąż nie znaleziono nowego Batmana, choć na rozkładzie pojawiają się kolejne nazwiska (m.in. Cruise i Russell). Tymczasem reżyser, Joel Schumacher, postanowił wrócić do czasów młodości rycerza nocy.

Za wielką wodą i w Brytanii święci triumfy nowa część „Star Treka”. Niestety, u nas trafi tylko na kasety wideo – a szkoda, bo film nakręcono z dużym rozmachem.

Zakończono prace nad zrekonstruowaniem wnętrza stacji „Mir”, na której ma toczyć się akcja thrillera „Yuri”.

Zbigniew Kamiński, znany polski operator („Szeregowiec Ryan”), rozpoczyna karierę reżyserską od filmu „Lost souls”, gdzie Wynona Rider ma grać kobietę poszukującą autora książki, po której przeczytaniu traci się duszę.

Zdjęcia do „Władcy Pierścieni” rozpoczną się już w tym roku. Plenery znaleziono m.in. w Nowej Zelandii. W filmie ma wziąć udział ponad 60 aktorów i prawie 15 tysięcy statystów. Ostatnia bitwa powieści ma ponoć przebiec wszystkie wcześniejsze sceny batalistyczne, a poza tysiącami aktorów mają w niej walczyć setki tysięcy komputerowych żołnierzy. A Sean Connery nie zagra Gandalfa.

ZŁODZIEJ

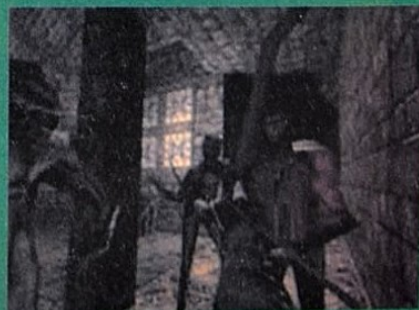
Thief: The Dark Project firmy EIDOS to gierka tylko z pozoru przypominająca znane do tej pory projekty. Mamy tu wszystkie podstawowe elementy gier *first person perspective*, takich jak Quake, Duke Nukem, czy nieśmiertelny Doom. Jednak TDP jest nie mniej, nie więcej, tylko... symulatorem złodzieja. W tej grze nie liczy się tylko siła mięśni, żywotność bohatera czy szybkość zadawania ciosów. Do twoich najważniejszych zdolności należy umiejętność ukrywania się w cieniu i bezszelestnego poruszania się, dzięki czemu możesz skutecznie zaskoczyć wroga. Do swej dyspozycji



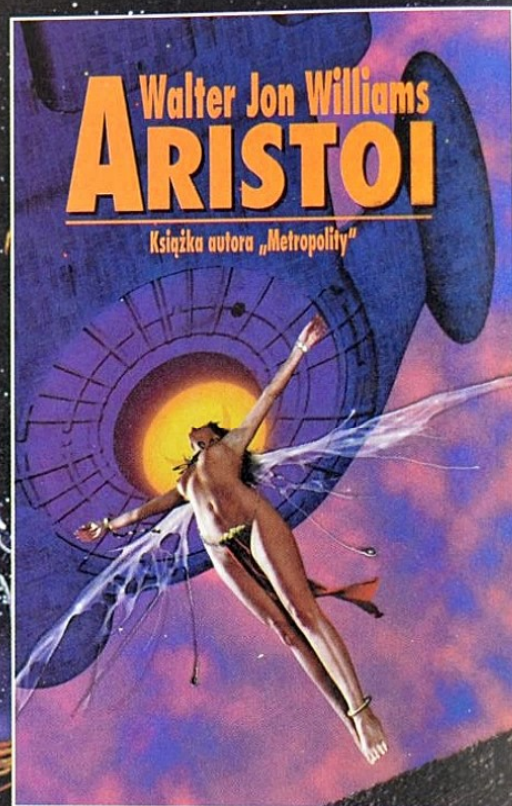
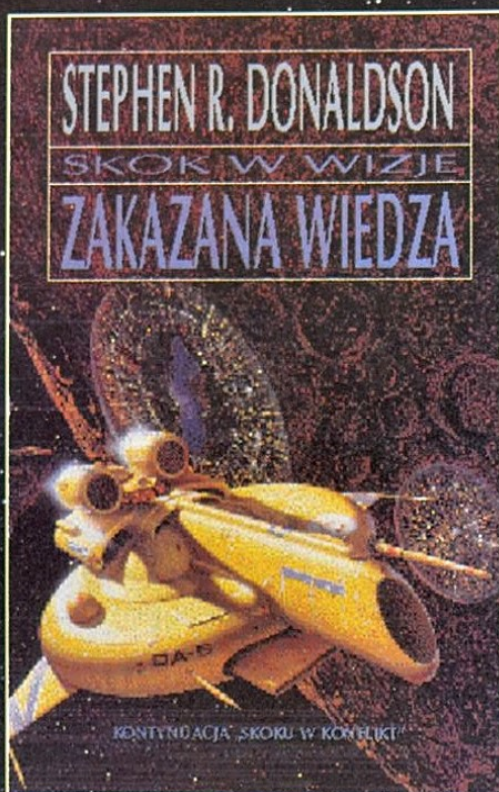
masz niewielki wybór broni ręcznej (choćby tak pocziwiej jak pałka lub miecz), ale twoim głównym atutem są różne rodzaje strzał. Masz więc do dyspozycji pociski przy uderzeniu w cel wywołujące hałas, zamieniając się w linę itp. Do interesujących „przeszkadzajek” zaliczyć można miny gazowe, mogące sprawić sporo kłopotów naszym wrogom. Najciekawszy jest jednak – moim zdaniem – sposób zorganizowania misji. Przed rozpoczęciem akcji kupujesz niezbędne wyposażenie, po czym otrzymujesz zadanie. Nie są to jednak typowo wybijankowe misje, gdzie trzeba nasieć jak największą ilość wrogów, lecz za-

dania prawdziwie godne złodzieja. Typową misją jest np. ukradzenie jakiegoś artefaktu z silnie strzeżonego kasztelu – wykorzystanie broni skazane jest tylko w ostateczności! Mapa misji wygląda niczym plan, pełen ręcznych dopisków i kreślonych czerwonym tuszem ostrzeżeń. Niestety, satysfakcji bycia złodziejem (bez żadnych nieprzyjemnych skutków prawnych) mogą doświadczyć tylko posiadacze odpowiedniego sprzętu – Pentium 166, 32 MB RAM i akcelerator graficzny są bardzo wskazane...

Deepak Hopper



Wydawnictwo MAG poleca
najlepsze książki
najlepszych autorów



Wirtualna rzeczywistość, inżynieria genetyczna,
podróże z prędkościami nadświatłymi,
sztuczna inteligencja, nanotechnologia, telepatia...
Wszystko to, a nawet więcej znajdziesz
w barwnych i oryginalnych
wizjach ludzkiej przyszłości.

Witajcie w Wieściach!

W tym miesiącu przedstawimy Wam zarówno dobre, jak i złe wiadomości. Mamy jednak nadzieję, że wszystkie są w miarę interesujące. Nie tracąc więc zbędnego czasu i nie marnując miejsca zapraszamy Was na comiesięczny serwis informacyjny Magii i Miecza.



Na początek kilka informacji z rodzimego rynku. Ukazał się wreszcie piąty i ostatni tom sagi o wiedźminie, autorstwa Andrzeja Sapkowskiego: *Pani Jeziora*. Czy Geralt odnajdzie wreszcie Ciri? Co się stanie z czarodziejką Yennefer? Komu przyjdzie zginąć chwalebna śmiercią, a kto będzie żył długo i szczęśliwie? My już wiemy, ale nic nie powiemy, aby nie zepsuć zabawy tym, którzy jeszcze nie czytali. A przeczytać wypada, bo saga o wiedźminie to obowiązkowa lektura każdego miłośnika *fantasy*.



Smutna wiadomość dla miłośników komiksu. Najlepszy polski magazyn poświęcony temu właśnie gatunkowi – *Świat Komiksu* – przekształcił się z miesięcznika w dwumiesięcznik. Zmiana częstotliwości ukazywania się na rynku spowodowana jest małą sprzedawalnością pisma. Wygląda na to, że zawiła dystrybucja, bo w dużych miastach magazyn zniknął z kiosków błyskawicznie. Miejmy nadzieję, że podobny los nie spotka również Magii i Miecza.



Tymczasem w Szwecji stworzono nową grę fabularną. Nazywa się *Gemini RPG* i jest już wydana w wersji angielskojęzycznej. Podobno jest to skrzyżowanie *Imienia Róży* i *Gwiezdnego Wojen*. Cóż tym razem? Wytatuowane na całym ciele elfy w statkach kosmicznych, przekłute krasnoludy stojące na czele pangalaktycznego kościoła i Bóg raczej wie, gdzie co jeszcze. Może nie brzmi to najlepiej, ale kto wie, czy

system przypadkiem nie okaże się jednym z przebojów 1999 roku...



Miłośnicy Zewu Cthulhu zapewne pamiętają, że w poprzednim numerze rozpisaliśmy się sporo na temat *Delta Green*. Tymczasem firma Pagan Publishing zapowiedziała na marzec kolejny dodatek z tej serii. Nosi on tytuł *Count-down* i zawiera zarówno przygody, jak i materiały źródłowe. Dzięki niemu można zapoznać się z zamieszkującymi Nowy Jork ghumami i kulisami działania moskiewskiej mafii. Ogólnie rzecz biorąc dodatek rzuca nowe światło na części świata nie eksploatowane do tej pory przez *Delta Green*.



Firma White Wolf nie przestaje się troszczyć o miłośników Świata Mroku. Tym razem wydała podręcznik pod znamiennym tytułem *Gurahl* (nie mylić z górale). Nie jest to najświeższa wiadomość, bo dodatek ten ukazał się w zeszłym roku, ale z pewnością nie wszyscy nasi czytelnicy o nim słyszeli, a rzecz warta jest odnotowania. Podręcznik opisuje nową rasę istot zmiennokształtnych – niedźwiedziolaki. Autorzy dodatku wykonali kawał dobrej roboty. Ciekawie i szczegółowo opisali społeczeństwo niedźwiedziolaków. Mamy tu wszystko: historię rasy, dawne tradycje, opis całej skomplikowanej kultury, a nawet próby ukazania sposobu myślenia tych dziwnych istot. Jeżeli komuś znudziło się już granie wilkołakiem lub wampirem i chciałby spróbować czegoś nowego, to ten podręcznik jest właśnie dla niego (ale mi się fajnie na koniec zrymował!).



Również w zeszłym roku firma Chaosium wydała niezwykle ciekawy dodatek do ZC pod tytułem *Before the Fall*. Jest to zbiór kilku scenariuszy, których akcja rozgrywa się w słynnym Innsmouth. Badacze tajemnic mogą tu trafić do nawiedzonego domu, zwiedzić opuszczoną latarnię

morską i przeżyć (lub nie) kilka spotkań z dziwnymi istotami. Kilka ciekawych pomysłów, parę fajnych ilustracji – jednym słowem świetna rzecz dla wszystkich miłośników Zewu Cthulhu.

ROZSTRZYGNIECIE KONKURSU NA SCENARIUSZ DO BITEWNEGO LUB FABULARNEGO WARHAMMERA Z „MAGII I MIECZA” 11/98

Zwycięzcą został
JAKUB PANDER

z Wrocławia, autor scenariusza „Cienie dni zamierzających, czyli blask chwały”.

Otrzyma on wielki model fortecy do gry Warhammer Fantasy Battle, który będzie mógł obsadzić jedną z poniższych armii:

- * Bretonnian Hunting Party
- * Beastmen War Band
- * High Elf Cavalry Patrol

Ponadto jego praca zostanie opublikowana na łamach MAGII I MIECZA na prawach przysługujących jej Autorom.

Nagrodę wyślemy pocztą.

W konkursie zostali poza tym wyróżnieni:

- * Rafał Żelazo za scenariusz „Czy to bajka...”
- * Adam Kaźmierczak za scenariusz „Pielgrzymka”
- * Przemysław Krygier za scenariusz „Mroczne chmury nad Psim Wzgórzem”
- * Maciej Piróg za scenariusz „Ewakuacja”
- * Michał Głuszek za scenariusz „Pięć wierzchołków pentagramu”

Wyróżnione prace zostaną opublikowane na łamach „Magii i Miecza” na prawach jej Autorów.

GRATULACJE!!!

WYNIKI ANKIETY 12/98

Najlepsze artykuły:

1. „Opowieść o zemście” – średnia 4,96 !!!
2. „Kącik udanej biesiady” – średnia 4,44
3. „Quo vadis, bohaterze?” – średnia 4,38

Najgorszy artykuł:

„Oknem Zewnętrznym” – średnia 3,11
Średnia ocena numeru: 3,96

Nagrodę – koszulkę firmową – otrzymuje Michał Marianowski w Warszawie.

Gratulujemy!

Cześć!

Powoli nadchodzi koniec dyskusji o tym, jak ocenia nas otoczenie i czemu robi się z nas satanistów. Temat jest niestety niezmiennie aktualny, więc może powróci w przyszłości. Dzisiaj zepchniemy go na dalszy plan. Pojawi się natomiast kilka nowych zagadnień, do których poruszenia serdecznie Was zapraszam.

Najpierw jednak zwrócę uwagę na pewien drobiazg. Wciąż jeszcze niektórzy z Was na listach do redakcji umieszczają stare adresy, pod którymi już dawno nas nie ma. Aby zatem rozwiązać wątpliwości, przypominam aktualny, jedynie słuszny adres MiM-a:

Magia i Miecz
ul. Cypryjska 54
02-761 Warszawa

Pamiętajcie też o robieniu dopisków, do jakich działów adresowane są Wasze listy. To bardzo ułatwia pracę.

Ślę podziękowania Siewcy i Adriano-
wi za artykuły do mojego „Archiwum
RPG“, i Hubertowi za kasete.

A teraz już kolej na Was.

„Piszę do was ponieważ mam pewien
problem i szukam rady. Chodzi mianowicie
o moich graczy, a zwłaszcza jednego
z nich.

Zanim zostałem MG, wcześniej urzą-
dzali sobie sesje (WFRP). Nie mam zielo-
nego pojęcia, jakim cudem jeden z moich
graczy dorobił się postaci krasnoluda na
poziomie zabójcy smoków (!!) o WW=86
oraz S=8 (bez zabicia żadnego trolla ani
giganta). Lecz to już się stało i nie mogę
temu zapobiec. Problem polega na tym,
że nie wiem jak go uziemić (wierzcie mi,
trzeba to zrobić!). Próbowałem wszyst-
kiego – przy tym kolesiu wysiadają
wszelkie moce twórcze. Przygody są
praktycznie takie same – on jest najlep-
szy i rozwala wszystko, a reszta drużyny
wraca z opuszczonymi głowami do swo-
ich domów. Jeżeli wiecie, jak można mi
pomóc, to bardzo o to proszę.“

Kozak Jr.

„1) Jak zabić bohatera, który roznosi
smoki jedną ręką, jest odporny na wszy-
stkie trucizny i jeszcze może przywołać
Kurzymisia, tak, żeby ta metoda nie była
chamska?

2) Jak kogoś naprawdę przestraszyć
na sesji? Jeśli macie jakieś sprawdzone
sposoby, podzielcie się nimi ze mną.“

Vladimir

Zacznę od końca. Wypróbowane spo-
soby na budowanie nastroju grozy były
opisywane w MiM-ie m.in. w artykułach
„Włos się jeży, czyli jak przestraszyć gra-
czy“ (MiM 5(10)/94) i „Włos się jeży II“
(MiM 12(24)/95). Osobiście uważam, że

jednym z najlepszych sposobów jest trzy-
manie graczy w ciągłej niepewności. Im
więcej mają wątpliwości, im mniej kon-
kretnych punktów zaczepienia dla wyu-
czonego, schematycznego działania, tym
lepiej. Doskonale też sprawdzają się też
ograniczenia czasowe. Gracze w pośpie-
chu popełniają czasami rozmaite błędy,
które uważny MG może wykorzystać.

Co do ukatrupiania postaci... Z kimś,
kto potrafi przywołać Kurzymisia, to na-
wet ja bym nie zadzierał. A co do zabój-
cy smoków – należy pamiętać, że podob-
ni osobnicy traktują swój wybór profesji
jako formę pokuty za jakiś niechlubny
czyn. Z zasady są oni pozbawieni in-
stynktu samozachowawczego – nie cofną
się przed żadnym wyzwaniem. Teraz tyl-
ko wystarczy wymyślić odpowiednio
podłe wyzwanie. Chociaż ja doradzał-
bym raczej inne rozwiązania, a dokład-
niej – rozwiązanie drużyny i rozpoczę-
cie nowej kampanii początkującymi po-
staciami (ze ścisłym nadzorem ich do-
świadczenia i dobytku). Gracze wolą,
kiedy ich ulubione, dopakowane postacie
z bogatym życiorysem przechodzą na
emeryturę (w ramki, do skoroszytu, na
BN-a dla innych drużyn, itp.), niż gdyby
miały zginąć tylko dlatego, że MG nie
potrafił nad nimi zapanować.

Ruszamy dalej.

„Drogi JeRzy!

Proszę o jak najwięcej wiadomości
o Star Wars RPG!“

Jakub B.

„(...) Czemu już nie ma hasel miesi-
ca? Ani dopisków do okładki? Była to
rzecz, na którą (oprócz wspaniałej Krai-
ny Goblinów) pierwszą zwracaliśmy
uwagę w nowych MiM-ach. Teraz
w MiM-ie brakuje nam tych drobiazgów.

Od 7/8 numeru miał się zacząć cykl
„portretów tfurców“. Jak dotąd był tylko
jeden (to był bardzo dobry pomysł!). (...)

Jeszcze tylko jedno pytanie: Czy jest
jakiś system dotyczący Świata Dysku?
Bardzo nam się spodobały książki T.
Pratchetta.“

Agunia i Kinia

Plany są takie, żeby Gwiezdne Wojny
stały się motywem przewodnim całego
czerwcowego numeru MiM-a. Oznacza
to, że jeśli wszystko pójdzie jak należy,
informacji będziesz miał wkrótce pod
dostatkiem.

Dodatek „Discworld“ ukazał się do
systemu GURPS (ciekawe, czy jest je-
szcze coś, co się nie ukazało jako doda-
tek do GURPS-a?).

Portrety tfurców (tfurcuf?) stanęły
w martwym punkcie, po tym, jak po-
sądzono nas o szerzenie yossografii (treści

obszernych z użyciem Yossy) i nie
wiadomo, czy się jeszcze pojawią. Jeśli
chcecie je znowu ujrzeć, piszcie do nas.
Ale wierzcie mi: nie macie pojęcia, czym
mogłyby się skończyć Wasze starania
(np. MiM sprzedawana w kioskach w fo-
liowych torebkach, od lat 21, po godzinie
22.00).

A co do hasel i podpisów... Mnie też
ich brakuje. Zobaczymy, co się da zrobić.
Co dalej?

„Czy Szanowna Redakcja byłaby
skłonna dać szansę nowemu, nieznanemu
autorowi, takiemu, jak ja? Interesując
mnie również warunki, jakie chętny po-
winien spełnić i profity, jakich może się
spodziewać.“

Paweł Zubrzycki

Już całkiem spora grupa „nowych,
nieznanych“ przewinęła się przez łamy
MiM-a i kolejni zawsze mają szansę. Wa-
runki: tekst musi być oczywiście rewela-
cyjny. Oprócz tego powinien trafić do
nas na dyskietce w formacie *.txt albo
*.doc (Microsoft Word) – musiałby być
więcej niż rewelacyjny, aby udało się
w redakcji znaleźć osobę chętną do wpi-
sania maszynopisu czy rękopisu na kom-
puter. Profity? Standardowa stawka au-
torska oraz sława, chwała i uwielbienie
tłumów, wynikające z dostania się do
panteonu twórców (tfurcuf?) legendarne-
go pisma „Magia i Miecz“. Doświadcze-
nie jednak nakazuje mi się zastanowić,
czy którąkolwiek z powyższych pozycji
można zakwalifikować jako „profit“?

Kolejny temat.

„(...) Chciałbym, abyście napisali, jak
należy grać różnymi rasami. (...) Moją
ulubioną rasą są krasnoludy, więc wiem,
jak nimi grać. Lecz gdybym miał zagrać
elfem, to za przeproszeniem dupa błada.
Oprócz tego, że są długoletnie, nic o nich
nie wiem. Prosiłbym o napisanie, jak na-
leży grać elfem, krasnoludem, czy hal-
flingiem – to pomoże wielu graczom. (...)

Rzecz, której w MiM-ie nie rozumiem
jest zbytnia nienawiść do elfów. Na po-
czątku było śmiesznie, lecz co za dużo, to
za przeproszeniem i świnia nie chce (...)

K-ZAM

„(...) Całkowicie się z Tobą, szanowny
Il' Marisie, zgadzam. Dosyć tej wstrętnej
dyskryminacji rasowej! Ja, książę Coma,
kierujący wojskami Ranhar-Garu, na ra-
zie jeszcze utrzymuję dyscyplinę wśród
swych wojsk, ale ostrzegam, że jeżeli się
nic nie zmieni, to niech redakcja się nie
zdziwi, gdy nagle i niespodziewanie ujrzy
błysk mieczy i usłyszy okrzyki: <Śmierć
krasnoludzkiemu paralitykom!> (Proszę się
uznać za ostrzeżonych) (...)

Leszek „Horacy“ Horak

LISTY

„(...) Co do listów z MiM-a 1/99, uważam, że nie jesteście rasistami w stosunku do elfów. Rozumiem Was, ponieważ gdy mojego bohatera zabija lub rani jakaś „zabłakana” strzala elfów, to można po pewnym czasie dostać uczulenia na elfy i na widok takiego, rzucać się z toporem. Ale jak już robicie takie chamstwo w stosunku do elfów, to moglibyście też przyczepić się do innych ras, np. ludzi, trolli, orków.”

Domino

„Chciałbym się odnieść do wypowiedzi Muminka z nr 61: Drogi mój elfie! I! co! tam, nastawienie do Waszej hmm... rasy to żadna dyskryminacja. Po prostu łatwiej jest zapaść się brodą i brzuch niż uszy, a jak chcesz patrzeć na problem z dwóch stron, to z jednej należy elfa natłuc po głbie, a z drugiej nakopać do d...”

Grzegorz „Grzyb” Tarczyński

Zanim przejdę do sedna, pozdrawiam stałego Czytelnika – Leszka Horaka, który odezwał się po długim czasie milczenia. Mam nadzieję, że jeszcze się przeczytamy.

To ciekawe, że w większości listów broniących elfów, piszący nie mogli się powstrzymać od wbicia mniej lub bardziej złośliwej szpilki krasnoludom. Padły m.in. takie określenia, jak „brudne”, „zapłute”, „zaszczane”, „śmierdzące”, „zachlane” – co przecież jest zwykłą bzdurą.

Jeśli chodzi o dyskryminację elfów na łamach MiM-a, to aferę zrobili z tego niektórzy gracze, kiedy zupełnym przypadkiem zbiegła się w czasie publikacja „Tabeli” i artykułu „Czy brać odwet na elfach?”. Jedno i drugie z założenia humorystyczne i przez większość Czytelników przyjęte nadzwyczaj dobrze (wiem z wyników ankiet). Tymczasem grupka graczy poczuła się na wyrost urażona i postanowiła dać MiM-owi przedsmak politycznej poprawności. Kiedy zakpiłem sobie z tego na łamach „Listów” (zauważcie, że cały czas traktowałem sprawę z przymrużeniem oka), grupka ta nadęła się jeszcze bardziej i z garści dowcipów zrobiła „nienawieść”, „chamstwo”, „dyskryminację”, itp. Spójrzcie na to z dystansem i przekonacie się, jak kompletnie ci ludzie sami się ośmieszili, zajmując takie stanowisko.

Niewiele jest rzeczy, których tak nie znoszę, jak przejawów *political correctness*. Szczególnie posuniętej do absurdu. Dlatego kpić będę dalej, politycznie niepoprawnie i ile dusza zapagnie. Czujcie się ostrzeżeni.

„(...) Mam kilka wątpliwości co do styczniowego numeru MiM-a. Po pierwsze: czemu w ostatnich numerach zabrakło krzyżówek i konkursów? Po drugie: co, do jasnej cholery, ma znaczyć typek z użim, który paradytuje (3 od prawej) na okładce

do t.1 KKZ: <Ogień w górach>? Może ma to związek z zawartością tej przygody (nie wiem, bo jej nie czytałem). A tak poza nim, to czy jego „kumple” to Wojownicy Chaosu, czy też może termito-chaosi lub dżdżownicorycerze. Czy możecie na te pytania odpowiedzieć, proszę? (...)

Życzę wam luźniejszych kaftanów bezpieczeństwa i śmieszniejszych Krain Goblinów. Specjalne pozdrowienia dla JeRzego.”

Diaboliq

Dzięki za pozdrowienia. Przechodzę do wyjaśnień.

Krzyżówki pojawiają się w MiM-ie bardzo rzadko, natomiast konkursy niemal non-stop, w takiej czy innej postaci. Nawet w styczniowym numerze jest mój konkurs w „Fantastycznej Muzyce”, więc chyba coś musiało przeoczyć. To było po pierwsze.

Po drugie: to nie uzi. Uzi jest mniejsze i krótsze. A jego kumple to elfy. Nie sądzę, żeby miały związek z zawartością przygody.

Jak to kiedyś pięknie ujął w skeczu Stanisław Tym – „... I na zakończenie naszego pogromu... programu!”.

„Jako, że w krypcie nudy straszne (ileż można żonglować nietoperzami?), postanowiłem posiać trochę fermentu wśród miejscowej czeredy śmiertelników.

Słowo do dyskutantów – panowie, skończmy z tym! Absolutnie popieram inicjatywę JeRzego (stoję za Tobą murem, mistrzu – tylko proszę się nie śmiać. Mogę chętnym wysłać za zaliczeniem pocztowym moją fotkę – jest czym stać murem, zapewniam...). Dyskusja zmienia się w udowadnianie wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkanocnymi. Problem przeciwdziałania nietolerancji i niezrozumieniu runął w gruzy na rzecz osobistych porachunków.

Z mojej strony proponuję porozmawiać o Waszych ulubionych technikach prowadzenia sesji, o tym, jak uspokajaliście rodziców, że RPG to nie groźnego (ha, ha – biedni rodzice...), o łączeniu światów RPG i nie tylko. (...)”

Michał Dzięwoński

Aż mnie wzięło! Pierwszy raz ktoś przemówił do mnie per „mistrzu”. No, nie licząc prowadzonych przeze mnie sesji. W każdym razie, poczułem się bardzo podbudowany.

Tematy bardzo fajne i zapraszam wszystkich Czytelników do udziału w nowych dyskusjach (może macie jeszcze jakieś pomysły na tematy?). Tymczasem żegnam Was do następnego spotkania.

Wasz zwolennik Bożego Narodzenia.

JeRzeg

ANKIETA

Wśród osób, które nadesłały ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza:
ocena numeru

3'99 (63)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

Adlerburg[4]

Okiem Zewnętrznym[4]

Precz do rezerwatu![6]

W mroku komerchy[6]

W drodze do raju[6]

Z opowieści wachtowego[4]

Bitwy morskie w DP[4]

Świat mroku a światy[3]

Więzienie nocy (III)[3]

Misjonarz (II)[6]

Wyspa grozy[3]

Nowa dyscyplina: załogant ...[3]

Koczownik na statku[4]

Morskie opowieści[4]

Tarcza: ostatnia deska[4]

Z impetem w głąb[4]

Wyspy Albionu[3]

Wyprawa na starego[4]

Kraina Goblinów[2]

Po tamtej stronie[4]

Oceną numeru[4]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[16] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[X]

średnie.....[]

zawodowe.....[]

wyższe.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]

miasteczko.....[]

miasto.....[]

miasto wojewódzkie.....[X]

RPG:

Gracz.....[X]

Mistrz Gry.....[X]

Ulubione systemy:

.....MERP.....

Średnie miesięczne wydatki
na RPG

.....10 zł.....

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[X]

co 2-3 numery.....[]

rzadziej.....[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty.....[X]

2-3 osoby.....[X]

więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:

.....MERP.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIA

Fanzin „Millennium”, a w nim: historia Skavenów do WFRP, łacińskie powiedzenia – co każdy szlachcic wiedzieć powinien, opowiadanie oraz gra pocztowa „Gambit”. 24 strony w formacie B5. Jeśli chcesz otrzymać „Millennium”, wyślij przekazem 2 zł na adres Paweł Nurzyński; ul. Południowa 46; 21-400 Łuków; Nie zapomnij podać wyraźnie swojego adresu!

Nawiążę kontakt z graczami RPG z okolic Kalwarii Zebrzydowskiej grających w WFRP, CP 2020, ZC i Shadowrun. Rafał Łęczyński; ul. Weissa 2/10; 34-130 Kalwaria Zebrzydowska;

Sprzedam podręcznik podstawowy do Warzone (50 zł), karty do Dark Eden (200 szt. za 50 zł) oraz komiksy TM-Semic (po 1 zł za szt.). Nawiążę również kontakt z graczami i MG w wieku ok. 15-tu lat z okolic Aleksandrowa Łódzkiego. Posiadam MERP oraz Earthdawn. Maciej Wichrowski; ul. Poselska 10/12; 95-070 Aleksandrów Łódzki; tel. (042) 712-53-42;

Chciałbym nawiązać kontakt z graczami w karciany Kult i bitewnego Warhammera z Grudziądza i okolic. Radek Zdrojewski; ul. Hubala 2/5; 86-309 Grudziądz; tel. (051) 463-30-78;

Zamienię „Magię i Miecz” nr 2(26)/96, 6(30)/96, 7-8(31-32)/96 na MiM-y nr 4(16)/95; 9(21)/95; 10(22)/95; 12(24)/95. Adrian Mianek; ul. Harcerska 14B/3; 87-100 Toruń;

Odstąpię kilkanaście numerów MiM – głównie te najwcześniejsze, dwa dodatki do WFRP – „Mroczny cień śmierci”, „Zamek Drachenfels”, „Labirynt” nr 3, kilka numerów NF, Fenix (rocznik '95, '96) oraz komiksy wydawane przez TM-Semic. Zamienię też kilkanaście kart do „Blood Wars”, kilka do gry „Wyvern” oraz trzy, w tym jedną unikatową do „Shadowruna” na karty do DT (głównie Bractwo). Robert Kuroski; ul. Niepodległości 6/8; 08-101 Siedlce;

Zamienię ZC, dodatek Cthulhu 1990; CP 2020 z dodatkami Maximum Metal, Solo of Fortune, Chromebook, Deep Space, Mordercza Stal, Słuchajcie Głaby...; WFRP z dodatkami Wewnątrz wróg, Cienie nad Bogenhafen, Liczmistrz, Potępieniec, Księga Wiedzy Tajemnej i 380 kart do DT na grę bitewną Warhammer lub Chronopię, ew. Warzone, oczywiście z figurkami. Kontakt: tel. 529-12-14 Leszno; proszę Marka (najlepiej po 20.00);

Mam 17 lat i w moim otoczeniu nie ma nawet jednego miłośnika książek! Chętnie zapiszę się do klubu lub nawiążę kontakt korespondencyjny z miłośnikami fantastyki i RPG. Damian Łukosz; ul. Sobieskiego 7c/110; 22-300 Krasnostaw; tel. (082) 576-62-15;

MG z czteroletnim doświadczeniem poszukuje graczy do WFRP. Planuję zakup innych systemów. Wiek od 15 lat. Przemysław

Smardz; ul. Skowrońskiego 60/8; 48-200 Prudnik; tel. (077) 436-12-84;

Kupię grę „Labirynt śmierci” oraz grę „Gwiezdny Kupiec”. Krzysztof Lotko; ul. Koszyka 30/32; 45-761 Opole;

Chciałbym nawiązać kontakt z graczami i miłośnikami RPG z okolic Wałbrzycha. Michał Gabrysiak; ul. Sikorskiego 1/5; 58-330 Jedlina Zdrój;

Kocham korespondować i poznawać nowych ludzi. Nawiążę kontakt z każdym, kto kocha RPG, ludzi i długie listy (na które odpowiada równie dużo). Czekam na listy z całej Polski! Marta Blanka Kowalska; ul. Dworcowa 45/16; 09-402 Płock;

Sprzedam Warhammera Questa wraz z dodatkowymi figurkami (Chaos Spawn, nekromanta, mumia i 5 Saurusów) i z zestawem farb i pędzelków „Paint Set”. Wszystkie figurki są pomalowane. Cena 250 zł. Sebastian Syc; ul. Śląska 16/7; 44-335 Jastrzębie Zdrój; tel. (036) 471-49-33;

Rusza kolejna edycja korespondencyjnego RPG autorstwa Piotra Mederaka. Po Warhammerze i Wiedźminie przyszedł czas na CP 2020. Poszukuje się chętnych MG i graczy. Zgłoszenia przysyłać na adres: Piotr Grzeszczak; ul. Okrzei 19a; 05-825 Grodzisk Mazowiecki; Przy przysyłaniu zgłoszenia i pytań proszę o znaczek zwrotny. Pytania kierować pod wyżej wymieniony adres lub pod numer telefonu (022) 723-20-51 (prosić Annę Wojciul);

Oddam Śródziemie, Stwory Śródziemia, Mechawojownika i Battletech Kompendium plus broszurę do Earthdawn za ZC z dodatkami, ew. WFRP. Wiktor Miazgowski; ul. Graniczna 10; 21-020 Milejów;

Poszukuję graczy i MG do sesji w WFRP, CP 2020 i ew. inne systemy. Krzysztof; ul. Olchowa 5/86; 20-355 Lublin; tel. (018) 744-56-56;

Sprzedam grę fabularną „Władca Pierścieni” stan bdb – cena do uzgodnienia oraz archiwalne numery MiM. Chętnych do korespondencji na temat Tolkiena, systemów KC i WFRP proszę o kontakt. Paweł Tupaj; ul. Leńartowicza 30/55; 34-120 Andrychów; tel. (033) 875-16-73;

Poszukuję kontaktu z miłośnikami „Dzikich Pół” w celu wymiany pomysłów i doświadczeń. Paweł Zubrzycki; ul. A. Struga 12e; 59-900 Zgorzelec;

NAGRODA IM. JANUSZA A. ZAJDLA

Nagroda im. Janusza A. Zajdla jest coroczną nagrodą w dziedzinie fantastyki, przyznawaną przez miłośników sf autorom najlepszych polskich utworów literackich. Nagroda jest przyznawana w dwóch kategoriach: powieści i opowiadania. Każdy czytelnik fantastyki może wybrać z obu kategorii od jednego do trzech utworów, wydanych w minionym roku kalendarzowym. Wszystkie głosy są równoważne. Na podstawie zgłoszeń Komitet Organizacyjny wyłoni nominacje z obu kategorii. Dopiero spośród nominowanych utworów uczestnicy POLCONu dokonają wyboru Laureatów Nagrody im. Janusza A. Zajdla za rok 1998. Nagroda jest przyznawana w formie statuetki i dyplomu.

Wśród nadsyłających propozycje zostaną rozlosowane nagrody w postaci książek polskich autorów sf z autografami. Prosimy o przysyłanie kandydatów do nominacji od 1. stycznia do 30. czerwca 1999 roku na adres:

Konfederacja Fantastyki „Rassun”, Skr. pocz. 67, 02-100 Warszawa 119
email: klub@rassun.art.pl

ADLERBURG

Adlerburg

„... A jakże, opowiem ci o nim. Opowiem każdą legendę tego miasta, jeśli stać cię na zapłacenie za mój czas. Pamiętaj tylko, że nim mi się wyczerpią opowieści, tobie może się wyczerpać sakiewka. Tak... he, he... tu ciągle coś się dzieje.

Prawda! Miałobyś o **Antarktisie**. Nazywają go tu również Kolekcjonerem albo Srebrnowłosym. Chociaż tak naprawdę jego włosy mają raczej barwę stali, z lekkim błękitnym połyskiem. Po tym rozpoznasz go na miłe. Nikt nie wie, kim jest i o co mu właściwie chodzi.

Widziałem go kiedyś, jak pojawił się na targu. Wybrał się tam akurat pewien miejscowy wielmoża i obaj panowie spotkali się przy jednym ze straganów. Ów wielmożny pan nosił przy sobie pewien magiczny drobiazg – talizman przynoszący szczęście czy może wzmacniający potencję... na jedno wychodzi. W każdym razie jeden z tych drobiazgów, którymi tak obficie obwieszają się ludzie jego pokroju. Antarktis obejrzał wielmożę od stóp do głów i odezwał się tymi słowami: „Bardzo podoba mi się twój amulet. Czy mógłbyś mi go podarować?”.

I wiesz co się stało? Szlachcic niewiele myśląc, zdjął z szyi talizman i wręczył go Kolekcjonerowi. Ten podziękował mu grzecznie, odwrócił się i odszedł. I tyle go widzieli... do następnego razu.

I tak jest zawsze, kiedy Srebrnowłosy gdzieś się pojawi, ludzie ni stąd, ni zowąd oddają mu swoje magiczne przedmioty, tylko dlatego, że ich o to poprosił. A ile później szum! Ile kombinowania – skąd? jak? dlaczego? Tamten wielmoża, jak do niego dotarło, co zrobił, mało co apopleksji nie dostał. Pół miasta wywrócił do góry nogami – wszystko na nic. Nie zdziwi się, jeśli kiedyś spotkasz go na swojej drodze, a po spotkaniu zostaniesz bez tego lśniącego mieczyka. Nie ma zmiłuj, he, he.

Co zbiera? Wszystko, co się nawinie, byle miało w sobie magię. Czy ktoś mu odmówił? Wiesz, był podobno taki jeden, przyjezdny z południowych krain... ale myślę, że to tylko plotki...”

Witajcie w Adlerburgu, Mieście Tysiąca Wyzwań. Przed chwilą mieliście okazję przeczytać właśnie o jednym z nich – tajemniczym osobniku imieniem Antarktis. A oto opowieść nadesłana już przez jednego z Czytelników, ukrywającego się pod pseudonimem Rukwopo.

„Wierni wychodzący z Katedry zwykle mają spuszczone głowy. Patrzą pod nogi i zdawać by się mogło, że okazują większą pokorę niż w świątyni. Powód jest jednak inny, szczególnie wśród tych, którzy wierzą w opowieści swych pradziadów. Nikt nie chce patrzeć na wysoką, porośniętą bluszczem ścianę, znajdującą się po przeciwnej stronie rynku.

Kiedyś, gdy Adlerburg dopiero powstawał, nie było tam nic. Z jakichś powodów nikt nie chciał wybudować tam domu, jakby miejsce było dla czegoś zarezerwowane. Przyszedł jednak ktoś, kto wybudował tam swój dom. Ów człowiek, artysta o imieniu **Kirubawar**, pojawił się już po tym, jak Cheres rzucił na miasto swój czar: Wokół jego domu ciągle stały rusztowania, choć nikt nigdy nie widział, by ktokolwiek pracował na budowie. Zmiany zachodziły tak wolno, że mieszkańcy Adlerburga praktycznie nie dostrzegali, kiedy mała chatka stała się potężną rezydencją.

Wtedy Kirubawar zatrudnił służbę. Dobrze płacił i chętnych było wielu, lecz ich liczba znacznie zmalała, gdy zatrudnieni zaczęli znikać w tajemniczych okolicznościach. Równocześnie wokół domu Kirubawara zaczęły się pojawiać rzeźby – część z nich stanęła przy wejściu do rezydencji, inne artysta sprzedał. Wszyscy doskonale wiedzieli, czym są owe posągi – żaden rzeźbiarz nie mógłby tak wiernie odwzorować w kamieniu tylu detali.

Doskonałość ludzkiego ciała nie wystarczyła jednak artyście. Zapragnął stworzyć pomnik demona, uchwycić grozę tej istoty.

Początkowo Kirubawar nie odnosił sukcesów. Demony wyrwały się spod jego kontroli, zniszczyły wielką rezydencję i napadły na miasto. Artysta wiedział, co musi zrobić. Następnego dnia jego dom znów stanął. Tym razem jednak nie posiadał żadnych drzwi, okien, czy innych otworów. Ściany zbudowane były z elastycznej, żywej substancji, posłusznej jedynie woli Kirubawara.

Otwarty wewnątrz portal wpuścił do tego świata potwory. Kirubawar obserwował z wieży Katedry atak demonów, próbujących wydostać się z budynku. Napierały na żywe ściany, które uginając się idealnie odwzorowywały ich oblicza na zewnątrz. Kiedy mag-artysta uznał, że dzieło jest ukończone, wszystko znieruchomiało. Kirubawar zabił swój dom, obracając go w kamień. W jego ścianach utrwalił postać wielkiego demona Alissafaxa, a także wielu innych. Niektóre, jak Alissafax, odkryły przed mieszkańcami Adlerburga całą swoją postać; inne odcisnęły tylko pysk czy łapę.

Kirubawar zniknął tej samej nocy.

Dzieło wzbudziło strach we wszystkich, którzy je widzieli. Przerażeni mieszkańcy otoczyli dom murem, bojąc się go zburzyć, by nie obudzić uwięzionych w nim demonów. Dziś wielkie mury zarosły mchem i bluszczem. Zaczęły się sypać. Odważniejsi przedostają się na drugą stronę coraz częściej, górą lub przez pęknięcia w murze. Wielu nawet wraca, ale w jakiś sposób zmienieni: wyciszeni, spokojni, małomówni. Ostatnio w pobliżu pojawia się starzec, który podobno potrafi wprowadzić śmiarków do domu Kirubawara, mimo że nie ma w nich drzwi. Oprawdza odważnych po tej **Galerii Zła** (jak sam ją nazywa). Z jej wnętrza nikt dotąd nie powrócił. Ów starzec nazywa siebie Axafassilem.

Prawdą jest, że zakłęcie Kirubawara dziś jest już niczym dla potężniejszych demonów...”

... a jednak nie są one zbyt skore do wychylania nosa z **Galerii Zła**. Dlaczego? No i co się stało z Kirubawarem? Oto kolejne powody do domysłów. A może warto odwiedzić **Galerię** i sprawdzić wszystko samemu?

Galeria Zła zostaje na planie oznaczona numerem 4, a ja zapraszam Was do dalszego rozbudowywania Adlerburga. Najlepsi zostaną nagrodzeni!

JeRzy

JeRzy zniknął gdzieś wśród uliczek Adlerburga... Miejmy nadzieję, że znajdzie się do przyszłego miesiąca.

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

KOŃCZ WAŚĆ, WSTYDŲ OSZCZĘDŹ

Obiecywałem sobie, że pisać felietonu o „Ogniem i mieczem” nie będę. Wiadomo, w lutym, w okolicach premiery, zajmą się Trylogią wszyscy żurnaliści – i czytelnicy będą na dźwięk nazwiska „Sienkiewicz” reagować tak, jak pewna moja znajoma na widok pizzy z kalmarami. Ale nie zmożem. O wybaczenie proszę i mam nadzieję, że jednak przez ten tekstik przebrniecie.

Pękło to moje postanowienie niczym bańka mydlana, kiedy zobaczyłem w telewizorze jakiegoś małoletniego przygłupa, który właśnie wyszedł z kina i został przez dziennikarkę poproszony o komentarz do filmu. No i wygenerował ów przygłup w swoich czterech mózgowych zwojach tekst tej mniej więcej treści, że „film był fajny i że był o miłości, ale że ten Bohun to też strasznie leciał na tę panienkę, co jej imienia nie pamiętam”.

Przypomniał mi się wtedy drugi mądry, niejaki Czerkawski, ponoć wybitny hokeista (czego mu wielu facetów zazdrości), a przede wszystkim mąż pani Scorpoco (czego mu zazdrości jeszcze więcej facetów). Jakiś czas temu pochwalił on się w wywiadzie do gazety, że „Ogniem i mieczem” nie zna, no ale skoro jego żona dostała rolę Heleny, to on sobie scenopis filmu poczyta.

Taki to inteligentny gość.

Wracając na nasze, fantastyczne podwórko – nie znam polskiego pisarza sf czy *fantasy*, który by Sienkiewicza nie kochał.

Po raz pierwszy przeczytałem Trylogię w drugiej klasie podstawówki. Zachorowałem jakoś podle, szykowałem się na nudę dwutygodniowego zalegania w łóżku. Wtedy ojciec przyniósł mi sześć

grubych tomów w płóciennych oprawach, z pięknymi obwolutami, przedstawiającymi siedemnastowieczne ryciny. Przeczytałem. Pamiętam do dziś potworne wrażenie, jakie wywarła na mnie scena, w której Kozacy dwóch swoich kamratów biorą na pohybel. Oczywiście, za kurduplowały wtedy byłem, by wszystko, o czym pisał Sienkiewicz, zrozumieć i przyjąć. Ale książki ogłuszyły mnie. Potem czytałem Trylogię jeszcze z dziesięć razy – pewnie najczęściej „Potop” (bo lektura), a najrzadziej „Pana Wołodyjowskiego” (bo najczęściej film szedł w telewizji). Przez lata uważałem się też za niezłego znawcę Sienkiewiczowskiego świata.

Później poznałem Rafała Ziemkiewicza, który, cholera jedna, ma tak skonstruowaną mózgowicę, że pamięta setki cytatów z książek. Trylogię miał obcykaną doskonale. Przestałem się uważać za znawcę.

Ale zemsta jest rozkoszą bogów – jechaliśmy onegdaj na spotkanie autorskie do Szczecina. Ja, Rafał, Andrzej Sapkowski, Marcin Wolski i nasz wydawca, Mirek Kowalski. Pociąg włókł się wiele godzin, piliśmy, co było do picia, i gawędziliśmy. Zeszło na Sienkiewicza w którymś momencie, ja rzuciłem zdanko, Rafał dodał kolejne, bardzo z siebie dumny. I wtedy do gry weszli nasi starsi koledzy. Przez kilka godzin Wolski z Sapkowskim przerzucali się cytatami, serwowali sobie pytanki w stylu: „A kto kogo buzdynianikiem rozszczepił w szwedzkim obozie?” i debatowali, czy szablą się dało tak ciąć, jak to w którymś tam miejscu Sienkiewicz opisał. Mojemu przyjacielowi, Rafałowi, mina zrzędała. Umarł idol. Niech żyją idole.

Jacek Komuda z kolei dotarł do mnie jako nieletnie pacholę z teczką

mocno młodzieńczych tekstów. Pisał historie charakterystyczne dla początkujących pisarzy *fantasy* – chodzi w nich zazwyczaj o to, żeby zabić smoka, uratować dziewczę, albo też znaleźć specjalny pierścień, który potem należy wrzucić do wulkanu. Co ciekawe i oryginalne mi się jednak w tej przedprozie wydało, to fakt, że na polach bitew Komudowego świata królowała husaria, a rycerze mówili do siebie per „acan”. Po paru rozmowach namówiłem Jacka na pisanie *fantasy* w staropolskich realiach – najpierw powstało z tego kilka opowiadań, a potem system „Dzikie Pola”, którego ojcem chrzestnym w ten sposób się czuję (gwoli przypomnienia, Jacku, miałeś mi waćpan egzemplarz autorski podarować, i co?).

Wszystcyśmy, polscy pisarze *fantasy*, z Sienkiewicza. Z jego epickiego rozmachu, pysznych dialogów, doskonałych bohaterów, gorących namiętności, okrucieństwa wizji, nostalgii za potęgą, smutku po upadku Rzeczypospolitej.

Wszystko, co Was, drodzy czytelnicy, rajcuje w rolplejach i prozie *fantasy*, znajdziecie u niego w mistrzowskim wykonaniu. Przygodę, egzotykę, tempo, bohaterstwo, honor, batalistykę, niewiasty. Tylko czary sobie będziecie sami musieli zafundować, grając w „Dzikie Pola”.

Więc idźcie do kina, a jakże, tylko nie zakończcie swej przygody z Trylogią jak ów przygłupek, o którym pisałem w pierwszym akapicie. Czytajcie! Bo na was z kolegami Ziemkiewiczem, Szrejterem, Sapkowskim, Wolskim, Komudą i całą resztą pisarskiej braci naślemy watahę bardzo złych i głodnych ordyńców...

□

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

RECENZJE

ZBÓJECKI GOŚCINIEC
ANNA BRZEZIŃSKA

Książkowy debiut nowej polskiej autorki, i trzeba od razu powiedzieć – debiut bardzo udany. Powieść to pierwszy tom sagi *fantasy*, utrzymanej w klimatach gdzieś pomiędzy Sapkowskim a Kressem. Wartka narracja, wyraziści bohaterowie, szeroko zarysowane tło polityczne, ciekawy świat (szkoda, że nie ma mapy!), oryginalne nazewnictwo, wreszcie interesująca mitologia, to niewątpliwe zalety tej książki. Wadą jest to chyba, że powieść ma zamknięcie zdecydowanie otwarte, kilka wątków splata się pod koniec, ale żaden nie zamyka i trzeba teraz będziecie poczekać trochę czasu na tom następny.



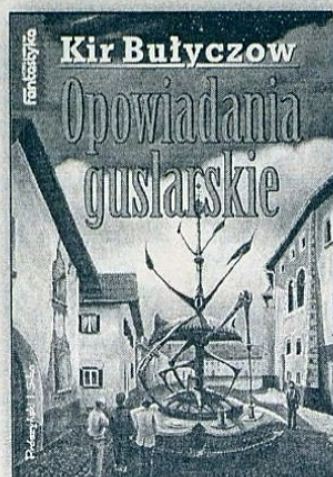
A treść książki? Jak to w *fantasy*: jest wojowniczką, co być może okaże się księżniczką; jest konflikt bogów, grożący destabilizacją istniejącego świata; jest rozbójnik, który umyka prześladowcom; jest czarownica, na którą polują łowcy; znajdują się i potwory, i rasy nie ludzi, i pazeri mnisi, i rodowe waśnie. Naprawdę się czyta!

OPOWIADANIA GUSLARSKIE
KIR BUŁYCZOW

Szczerze zazdroszczę tym, którzy lekturę guslarskich opowieści mają jeszcze przed sobą! Ja czytałem je już ze dwadzieścia razy, a teraz z wielką przyjemnością sobie zarepetowałem. Na tym cyklu wychowały się pokolenia polskich fanów SF. We właśnie wyda-

nej antologii zebrano większość przetłumaczonych na język polski tekstów.

Akcja wszystkich opowiadań toczy się w małym miasteczku, w Guslarze. Traf chce, że jest to miejscowość szczególnie. Nie wiedzieć czemu, to tu zawsze lądują kosmici, to tu zwariowani naukowcy dokonują dziwacznych odkryć, tu wreszcie zdarzają się

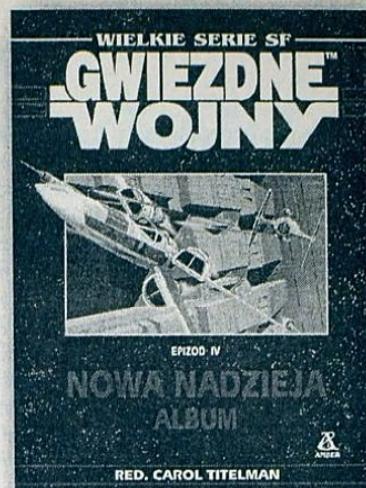


różne dziwne cuda. Bułyczow prezentuje całą paletę doskonałych fantastycznych pomysłów, jego proza skrzy się humorem, potrafi wzruszyć, zmusić do zadumy, przynieść odpozynek. *Science fiction* na najwyższym światowym poziomie. Polecam. Polecam. Polecam.

NOWA NADZIEJA
ALBUM POD REDAKCJĄ
CAROLA TITELMANA

Mało się w Polsce ukazuje niebeletrystycznych książek fantastycznych. Tak naprawdę tylko Śródziemie Tolkiena doczekało się szerszej prezentacji. Zapewne drugim takim światem będzie kosmos „Gwiezdnych Wojen”. Wiadomo – epizod pierwszy już we wrześniu wchodzi na ekrany polskich kina i wydawcy liczą na masowe zainteresowanie światem Lucasa.

Ukazał się prawdziwy rarytasik dla miłośników filmu, a także tych wszystkich, których interesują sprawy wokół filmowe (z angielską merchandizing). Wydany na kredowym papierze album zawiera scenariusz „Epizodu IV” (także z fragmentami niewykorzystanymi potem w filmie) oraz mnóstwo innych, niezwykle interesujących materiałów. SW-maniak znajdzie tu wstępne projekty postaci, pojazdów i scenografii, szkice, obrazy, reprodukcje filmowych plakatów i okładek komiksów. Książka



spełnia dwie funkcje – przybliża i poszerza świat SW oraz pozwala nam przyjrzeć się produkcyjnej kuchni pana Lucasa. Fajna rzecz.

PSYCHOZA
ROBERT BLOCH

Klasyka horroru, w Polsce znana głównie dzięki kanonicznej ekranizacji Hitchcocka (niedawno mieliśmy na ekranach kin „Psychola”, remake tamtego obrazu). Ale książkę też warto przeczytać. Po pierwsze dlatego, że to dobra, wciągająca lektura, oferująca zwykłą czytelniczą frajdę. Po wtóre – dla każdego mistrza gry prowadzącego systemy grozy stanowić może ona doskonałą lekcję poglądową: jak budować napięcie?; jak dawkować grozę?; jak nawarstwiać intrygę? Przy tym Bloch używa środków stonowanych – poznajemy ledwie kilku bohaterów, trupów jest niewiele, nie babramy się we flakach. Za to otrzymujemy nastrój, klimat, strach. Mistrzowie, uczcie się od mistrza!



Maciej Kocuj PRECZ DO REZERWATU!

Zazwyczaj jestem człowiekiem bardzo tolerancyjnym. Słowo honoru! Potrafię spokojnie wytrzymać z Yossą, Kurzymisiem, prezydentem Kwaśniewskim i ciotką Ziątą (no może z tą ostatnią to nie zawsze). Z reguły jestem miły, uczynny i staram się żyć w zgodzie ze wszystkimi. Jest jednak coś, co wyprowadza mnie z równowagi. Tym czymś są ekologdzy. Ci zagorrali obrońcy przyrody przyprowadzają mnie o wściekłość, białą gorączkę i nocne koszmary. Na przykład od wielu lat prowadzą akcję w obronie lasów. Nie pozwalają wyciąć żadnego drzewa, bo to przecież "zielone płuca" Polski/Ameryki/Ziemi (niepotrzebne skreślić), które produkują dla nas tlen i bez nich zdechniemy. Szkoda tylko, że taka pierwsza z brzegu Puszcza Białowieska zużywa w ciągu doby więcej życiodajnego pierwiastka niż go produkuje. Niestety, ale procesy gnilne w ściółce, ssaki, ptaki i owady przez 24 godziny pochłaniają w lesie więcej tlenu, niż produkują go drzewa, krzaczki i paprotki. Żeby więc Puszcza Białowieska mogła zyskać sobie miano "zielonych płuc", trzeba w niej wyczyścić poszycie i wytłuc wszystkie żyjątka. Przypuszczam, że ekologdzy wezmą się za to jak tylko uda im się dorwać do władzy.

Zresztą wystarczy spojrzeć za miedzę. Tam "zieloni" już się do władzy dorwali. Z miejsca wzięli się oczywiście za ochronę środowiska. Przeformowali projekt, według którego w przeciągu kilku najbliższych lat zamknięte zostaną w Niemczech wszystkie elektrownie atomowe. Jeśli ktoś myśli, że w związku z tym u naszych sąsiadów spadnie zużycie prądu, to się grubo myli. Cywilizacja z roku na rok potrzebuje coraz więcej energii. Niemcy (pozbawieni reaktorów atomowych) będą więc spalać kilka razy więcej węgla, ropy naftowej i gazu ziemnego. Z pewnością wyrosną im od tego nowe, piękne lasy i rozmnożą się dzikie zwierzęta.

A właśnie, zwierzęta to również jeden z ulubionych tematów ekologów. Mają oni do ludzkości wielką pretensję, że spowodowała wyginiecie setek gatunków. Nie da im się wytłumaczyć, że sama przyroda kierując się własnymi prawami unicestwiała w przeszłości tysiące gatunków zwierząt. Do piachu szły nawet całe królestwa (nie te z królowkami i księżętami, ale przyrodnicze). Takie są koleje ewolucji – jedne gatunki giną, aby mogły

powstawać nowe. Dodatkowe szkody spowodowane działalnością człowieka są mikroskopijnie małe w porównaniu na przykład do takiego meletorytu, który wytłukił wszystkie dinozaury. Rozmawiałem ostatnio na ten temat z jednym ekologiem. W zasadzie przyznał mi rację, ale dodał, że w ciągu ostatnich kilkudziesięciu tysięcy lat gatunki nie wymierały dopóki nie pojawił się człowiek. "Jak to?" zaprotestowałem natychmiast. "A mamuty?" W odpowiedzi usłyszałem, że mamuty wyginęły, bo ludzie pierwotni zaczęli na nie masowo polować. W tym momencie dostałem okowytrzeszczu i włososzczurca. Na wszelki wypadek przerwałem dyskusję bojąc się usłyszeć, że tygrysy szablatozębe wymarły na skutek stresów wywoływanych przez uciekające przed nimi na drzewa małpoludy.

Podsumowując ten krótki wywód muszę stwierdzić, że ekologdzy to w przeważającej większości ludzie krótkowzroczni (czasem nawet zaślepieni), głusi na argumenty i niekonsekwentni. W dodatku ich działania często przynoszą szkodę zarówno przyrodzie, jak i człowiekowi.

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Ano dlatego, że ostatnio na naszym erpegowskim poletku zaczęli się pojawiać osobnicy, których spokojnie można by nazwać erpegowskimi ekologami. Chodzą tacy po konwentach i na przykład psioczą na rzucanie podczas gry kostkami. Że to niby niepotrzebny element losowy wprowadzający zamieszanie do scenariusza i w dodatku rozprasza graczy. Poza tym po cholery tym graczom jakieś karty postaci ze współczynnikami? Tylko Mistrz Gry powinien znać dokładną wytrzymałość bohatera. Gracz może jedynie zostać poinformowany czy został ciężko, czy lekko ranny. "Więcej realizmu!" krzyczą. "Bohaterowie nie mają pojęcia o współczynnikach, więc gracze też nie powinni nic o nich wiedzieć!" powiadają. "Przecież istotą rpg jest odtwarzanie roli...". Otóż informuję grzecznie, że odtwarzanie roli jest istotą teatru, a nie gier fabularnych. Rzucanie kostkami, karty bohaterów i wypisanie na nich współczynników to integralne elementy gier fabularnych. Stanowią idealne dopełnienie dla przeżywanego w wyobraźni przygód. Dlatego apeluję do miłośników gier fabularnych, żeby nie dali się zwieść erpegowskim ekologom i wraz ze mną zakrzyknęli: "Od nas precz z łapami! Do rezerwatów!"

Post Scriptum W MROKU KOMERCHY

Zdawałoby się, że rolplejowcy powinni być bardziej rozgarnięci, a jednak są naiwni jak dzieci. Przekonać się o tym może każdy, kto przyjrzy się uważniej sukcesowi, jaki odniosły systemy narracyjne wydawnictwa White Wolf (vel Black Dog).

Trąbi się na lewo i prawo, że wraz z ich pojawieniem się w RPG nastąpiła niemal rewolucja. Precz z kostkami, niech żyje narracja! Precz z systemem, niech żyje wizja świata! W imię tej pięknej idei, twórcom storytellingu udało się sprzedać rzeszom graczy jedną mechanikę w pięciu różnych wersjach: Posh, Scary, Sporty, Ginger i Baby. Domyślcie się już, do czego zmierzam?

Weźcie do ręki AD&D – system, na który wielu zwolenników narracji pluje we wstrętem (rozumiecie: mechanika, tabelki, kostki – fuji!). Jest mechanika ta, jest i w systemach White Wolfa. Różnica: tu są cyferki, a tam kropki (zapewne po to, żeby nie dyskryminować analfabetów). Do AD&D stworzono wiele światów, WW ma tylko jeden, za to opisany na pięć różnych sposobów. W AD&D są profesje, w systemach WW klany, plemiona, itp. Jedne i drugie zostały opisane w osobnych podręcznikach, tylko że tych drugich jest siłą rzeczy jakieś pięć razy więcej. Wreszcie, w jednym i drugim systemie Baba Jaga to kawał ciężkiej cholery.

W czym zatem naprawdę tkwi różnica?

Otóż w tym, że WW zrobiło nowość z czegoś, co leży u podstaw RPG: z opowiadania historii. Bo przecież nie mechanika leży u podstaw gier fabularnych, tylko właśnie opowieść. Teraz wystarczy przekonać odpowiednio liczną grupę graczy, że dobrze opowiadać można tylko podczas gry w Wampira, Wilkolaka czy innego Odmieńca. Nie wyjaśniono tylko nigdzie, po co w podręcznikach WW mechanika, skoro wszystko miało się opierać na narracji?

Skutkiem tego wszystkiego, w powszechnym rozumieniu utarł się schemat, że jeśli system nie jest narracyjny, to trzeba w nim turlać. Tak, jakby grając w systemie (świadomie przechodząc na liczbę pojedynczą) WW, nie można było przeturlać całej sesji. Albo grając np. w Kryształ Złoty, nie cisnąć kością ani razu.

WW uświadomiło jednak graczom potrzebę przewagi opowieści nad mechaniką i całkiem dobrze na tym wyszło. Można powiedzieć, że był to wręcz sztandarowy przykład dobrze obmyślanej, długoterminowej kampanii reklamowej. W terminologii WW: oddziaływanie na pięć kropek – „Mógłbyś sprzedawać lód Eskimosom”. Nie muszę chyba dodawać, kto wyszedł na Eskimosa.

Udało się to tak doskonale, że kiedy WW poszło już w całkowitą komercję, wdzięczni za uświadomienie graczom nawet nie zwrócili na to uwagi. Zamiast tego rzucili się na nowe podręczniki do „narracji” i z pasją oddali się analizie, jakie nowe rytuały dostało plemię tu, a jakie dyscypliny użył klan tam. Jak określił to jeden z czytelników MiM-a: „W miarę, jak stykam się ze środowiskami graczy zza oceanu, widzę, że tam, nawet w Świecie Mroku zatrzymano się na etapie ilości i mordobicia. Lepszy ten, kto ma więcej kropek. Nawet <Podręcznik Gracza> do Wampira odchodzi od idei storytellingu, za to tabelki nie brakuje”.

Domyślam się, że każdy „szanujący się” miłośnik Świata Mroku głośno odetnie się od tych niegodnych poczynąń graczy zza oceanu. A po cichu przyzna, że z mechaniką czy bez, fajnie uczynić ze swej postaci idola manczkinizmu. Czyż nie?

Marcin Mortka

Ilustracje: Piotr Wyskok

W drodze do raju

„Naprzód! Za... No... Zaraz... Jak mu tam było... A tam, cholera... Do ataku!”
(anonimowy wojownik w chwili przed śmiercią)

Czegokolwiek by nie powiedzieć o autorach podręczników do neverlandów wszelkiego rodzaju, nie można rzec, że się nie starają. Wręcz przeciwnie, przecież całe zespoły inteligentnych, utalentowanych kombinatorów wysilają swe mózgownice w poszukiwaniu czegoś nowego, świeżego i odkrywczego. Jeśli im się uda, co moim skromnym zdaniem już jest sukcesem samym w sobie, zabierają się za kosmetykę – obudowują swoją ideę konkretami w postaci systemów walki i czarów, kreślą mapy, w pocie czoła wymyślają nowe potwory, budują sytuację polityczną itp. To długi i czasochłonny proces, jednakże jego efektem końcowym są książki, jeśli nie lata, niesamowitej frajdy dla tysięcy maniaków.

Jeśli system jest dobry, następuje jego rozwój – jeden po drugim wychodzą doń dodatki, kampanie, rozwinięcia, pojawiają się nowe rodzaje czarów, broni, umiejętności, profesji etc. Wszystko ma to na celu stworzenie dodatkowych możliwości dla graczy, zachęcenia do pozostania przy systemie, który może w pewnym momencie wydać się nudny. Niemniej zmiany te prowadzą w złym kierunku – świat traci na wyrazistości i ztraca się w szczegółach. By dany neverland scementować, natchnąć nowym duchem, pogłębić, należy dokonać zmian na zupełnie innej płaszczyźnie.

Błędem wielu systemów *fantasy*, które znam, jest prawie całkowite pozbawienie ich otoczki duchowej. Brak w nich zabobonów, przesądów, guseł, symbolika zwierząt i przedmiotów jest niewyraźna. Prezentując dany świat, autorzy systemu często zapominają o przebogatej sferze wierzeń i sposobach tłumaczenia

sobie zjawisk świata przez żyjących w nim ludzi. Naturalnie, truizmem jest stwierdzenie, iż owe światy nie istnieją w rzeczywistości, niemniej z reguły są one budowane na bazie społeczeństw feudalnych lub pogańskich. Oczywiście zatem być powinno, że wraz z odzwierciedlaniem struktury społecznej, architektury czy choćby nawet mody, powinno się przenieść do danego neverlandu w jakimś stopniu również i ten pierwiastek duchowy.

Tym bardziej, iż w światach *fantasy* nikt nie wątpi, iż bogowie istnieją i nawet spacerują między ludźmi...

I WANT TO BELIEVE

Bogowie są wszędzie. Niekoniecznie należy szukać ich w świątyniach, nie zawsze odbiciem ich mocy są symbole religijne czy relikwie. Ich kosmiczna moc rozciąga się na wszystko co żyje, jej fragmenty istnieją w zeschniętych liściach, kroplach deszczu czy okrucieństwach chleba. Może się to wydać dziwne, ale nasi praszczurówie doskonale o tym wiedzieli. Ich głęboka, pełna zabobonów wiara wynikała ze strachu i nie-

wiedzy – czcili potężny, sędziwy dąb, bo niepojęte im się wydawało, iż coś może

istnieć tak długo i być tak potężne. Wielbili samotne, tyse góry, gdyż wydawały im się miejscami tak dziwnymi i odstającymi od harmonii przyrody, iż musiały być w jakiś sposób związane z bogami.

I tak oto rodził się niezwykle, uniwersalny kult wszystkiego co żyje, a świat stawał się labiryntem miejsc świętych. Twoja podróżująca przez drogi i bezdroża danego neverlandu drużyna **teoretycznie** jest tego wszystkiego świadoma, nie szczędź zatem

opisów uroczysk i miejsc kultu. Nie każdy święty gaj to przecież ogródek elfów z gadającymi drzewami, nie każdy głąz ofiarny to miejsce poświęcenia kupców ku czci Tego, Który Wyrwa Paluchy. Pod świętymi drzewami pary wstępowały w związki małżeńskie i odbywały się huczne pijatyki z pochodniami (pamiętasz Robin Hooda? angielską wersję, oczywiście...), na zaklętych polanach lub nad brzegami jezior płonęły stosy pogrzebowe, w odległych uroczyskach duchy przychodziły rozmawiać z tymi, którzy naprawdę tego pragnęli.

Trudno nam sobie wyobrazić mrok tej mistyki. Poprowadź graczy drogą tajemnych, wiejskich kultów, pokazuj im kamienne topory, święte kręgi, plemiennych kapłanów o zasuszonych twarzach i przenikliwym spojrzeniu. Ucz ich – wytłumacz, iż grzmot pioruna to hurkot kół rydwanu jednego z bóstw, a sam piorun to ciśnięty przez niego pocisk. I obserwuj efekty. Po pewnym czasie bowiem trzeba zaprosić do gry samych bogów – może nie od razu tych największych, ale od czegoś trzeba zacząć...

DŹIHAD

Jeśli zaczniesz postępować w myśl wyżej zaprezentowanego programu, sam pewnie zauważysz, iż dany bóg dla danego gracza przestanie być tylko pośpiesznie nabażrzaną nazwą w rubryczce „Religia”. Być może przeczyta dokładniej rozdział o religii w podręczniku, może sięgnie po jakąś książkę, może sam wprowadzi do gry kilka efektów specjalnych... Nie nie podkreśla bowiem klimatu bardziej, niż po cichu wyszeptana modlitwa przed walką czy chociażby uronienie kilku kropel miodu dla skrzatów...

Dalej wszystko potoczy się w myśl starej zasady – skoro już się raz dziabnęło łopatą ziemię, warto

Błędem wielu systemów *fantasy*, które znam, jest prawie całkowite pozbawienie ich otoczki duchowej.

wykopać dziurę. Najwyższy czas w takim razie zabrać się za nakładanie realiów pogańsko-średnio-wiecznych na dany neverland. Idę o zakład, iż w (prawie) każdym systemie *fantasy* istnieje coś na kształt wojen religijnych. Nie myślę tu o generalnej rozprawie ze sługami mroku, broń Boże (o właśnie) – myślę raczej o zarysowaniu konfliktu, w którym gracze musieliby się opowiedzieć w ten czy inny sposób, być może nawet po dwóch różnych stronach barykady. Wiele możliwości dostarcza Warhammer, gdzie istnieje stan zimnej wojny między kultami Sigmara a Ulryka, na Północy oficjalnie gardzi się kultem Myrmidii, a swego czasu całe rycerstwo Starego Świata próbowało wybić z głowy islam Arabom. Podobnie sprawa ma się z Kryształami Czasu, gdzie rozbieżność kultów aż się prosi o za-improvizowanie jakiejś rozpierduchy z podtekstem religijnym.

Jeśli jesteś zwolennikiem realizmu posuniętego do granic dobrego smaku i cenisz interakcję pomiędzy samymi graczami, to posłuż się religią jako tematem sesji. Niewiele jest motywów, które naprawdę zdołają wymusić takie emocje na graczach – z chwilą, kiedy pojawiają się sprzeczne wątki religijne, napięcie zaczyna rosnąć i wkrada się mrok... Już niebacznie rzucone słowo w karczmie może stać się przyczyną, dla której dłonie spoczywają na rękojeściach noży... Ludzie różnych wyznań inaczej się ubierają, inny jest ich kodeks moralny, zespół zwyczajów, nawet menu! I wyobraź sobie teraz miasto, w którym szuka się kozła ofiarnego – koniecznie przecież trzeba znaleźć winnego za ostatni nieurodzaj, napad orków albo zarazę, najlepiej jeśli to będą ci najbogatsi, inaczej wyglądający lub inaczej... modlący się...

By nakreślić atmosferę w takim miejscu, należy popisać się nie byle kunsztem. Gromady mieszczan gromadzą się na rynku i ulicach, mimo mroku i chłodu, dyskusje stają się coraz gorętsze, już ktoś cisnął

kamieniem, ktoś krzyknął zuchwale, oczy błyszczą, twarze czerwienieją... Spojrzenia kierują się przeciwko TEJ dzielnicy, domom, gdzie zabija się okna od środka, pakuje dobytek i zanosi ostatnie modły błagalne. Ktoś już próbuje wymknąć się z miasta, straż przygląda się wszystkiemu obojętnie, burmistrz podobno chory... Zaraz zapłoną pochodnie, ktoś rzuci pierwszy kamień, ktoś porwie za siekiere, ktoś zostanie pobity...

I co teraz, dzielna drużyno? A jeśli ktoś z Waszych krewnych i przyjaciół mieszka w tym mieście? A co, jeśli tutejsi już odkryli, iż wyznajecie *niewłaściwego boga*? A co, jeśli staną pod oknami *Waszej* karczmy?

Kiedy nad głową wisi lincz, nie trudno zapomnieć o zemście czy honorze – motłoch nie zna litości. Niemniej, nie zazdroszczę graczom, którzy wyznają jednego z „zakazanych” bogów. Po raz kolejny podkreślam, iż nie chodzi mi o żadnego sługę ciemności – w politeistycznych społeczeństwach może się zdarzyć, iż jednego z bogów nagle wykreśli się z rejestru. Generalnie, jest to zabieg polityczny w sytuacji, kiedy kapłani „tamtego” wiedzieli/mieli/mogli za dużo – w pewnym momencie któryś z autorytetów kościelnych po prostu stwierdza, iż „udowodniono ponad wszelką wątpliwość, iż wymieniony w tytule bożek nie istnieje, zabrania się jego czczenia, a majątkiem jego kultu dzielą się...”. Nie ma w tym cienia biurokracji.

Jeśli chcesz pozwolić drużynie na próby dojścia do przyczyn takiego stanu rzeczy, to droga wolna. Ciekawsze jest jednak skoncentrowanie się na efektach takiego wydarzenia – groźba linczu, paniczna ucieczka pod osłoną ciemności, próba zamaskowania własnej tożsamości, spotkania z innymi, zrozpaczonymi uchodźcami, szukanie azylu. Bycie wygnańcem działa odmładzająco, naprawdę. W miarę

rozwoju wydarzeń warto wprowadzić do akcji Świętą Inkwizycję (której, oczywiście, nikt się nie spodziewa), a ci kolesie naprawdę umieją zmrozić krew w żyłach. Trzeba nie lada głowy, by przewidzieć ich akcję i uciec, albo nie lada kondycji, by przetrwać indagację (przy pomocy kilku przyrządów defloracyjno-dentystycznych).

Oczywiście, delegalizacja kultu to najtrudniejsza sprawa dla wszystkich rycerzy. Jak to powiedział

Spotkania trzeciego stopnia z bogami powinny należeć naprawdę do rzadkości

sir Camaris z „Pamięć, Cierń, Smutek” – rycerz to boży namiestnik na polu walki. Wiara stanowi dlań istotę istnienia, określa jego kodeks moralny, ujmując w ramy jego punkt widzenia – kiedy ją zaś straci, staje się nikim. Traci źródło swej siły, popada w rozpacz, szaleństwo, a kiedy jeszcze rozwiążą jego zakon, jak to się stało z templariuszami za rzekome herezje, staje się bezradny jak dziecko. Nie uważasz, że to świetne zadanie dla ambitnych graczy-aktorów?

Aż żal w tym momencie nie wspomnieć o zadaniu bodajże najciekawszym i najambitniejszym. Mistrz Gry musi bowiem nakreślić społeczeństwo, spajane jedną wspólną wiarą, której pozycja staje się niespodziewanie zagrożona. Pojawiają się bowiem pierwsi obcy, mówiący z dziwnym akcentem misjonarze, gdzieś budują pierwszą świątynię, władca krainy się waha... Obcy przedstawiają sobą siłę, porządek, dyscyplinę, niebawem pojawiają się pierwsze orszaki zbrojnych, ścinane są święte dęby, plugawione gaje, mordowani kapłani dawnej wiary i oporni wobec przyjęcia nowego, pod strzechy trafia chłodny lęk przed końcem świata... I co teraz, drodzy gracze? Przyjmiecie nową wiarę i dołączycie do grona zdrajców czy pozostaniecie przy starej i zginiecie jako buntownicy? A może uciekniecie z kraju jak tchorze? A Wasze rodziny, ziemia na której wyrosliście? Wasi bogowie?

SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA

Ustaliliśmy zatem, że z powodów religijnych można wpaść w niezłe szambo. Warto w tym momencie

zastanowić się, czy gracz, jako zdeklarowany wyznawca jakiegoś boga, ma z tego względu jakieś plusy. Otóż ma – i wcale tu nie chodzi o przyjacielskie poklepanie po plecach przez danego kapłana. Otóż w światach przesycanych magią bogów, ślady ich działalności spotyka się dość często (byleby nie osiągnęło to skali „Smoczey Lancy“, gdzie bogiem okazuje się być co drugi NPC, a w efekcie tracą oni swoją monumentalność).

Spotkania trzeciego stopnia z bogami powinny należeć naprawdę do rzadkości i przysługiwać ludziom ze wszech miar zasługującym na miarę świętych – pustelnikom, paladynom, męczennikom i reszcie zgrai, cechującej się bujnymi fryzurami i mgłą w oczach. Bogowie zsyłają wizje, znaki, zostawiają rytu w skale napisy w archaicznych alfabetych, osobiście zjawiają się rzadko i to w sprawach o randze przynajmniej końca świata. Tego typu *rendez-vous* są opiewane po wieki przez pieśni kościelne i często stają się zalążkiem powstania nowych, nierzadko fanatycznych odłamów, niemniej bywa, iż spotyka je niewiara („Co, znowu Thora widziałeś? A co gadol tym razem?“).

Nie – dopuść graczy na przedpole niebios w inny sposób. Wstrząsem dla każdego będzie asystowanie świętej wizji lub demonstracji mocy boskiej. Przykładowo, w czasach, kiedy wikingowie płądrowali miasta średniowiecznej Anglii, z łatwością przepędzając zdjętych strachem obrońców, zwykło urządzać się zbiorowe modły o odegnanie niebezpieczeństwa. Cała ludność danego miasta gromadziła się na błoniach, wiatr niósł śpiew z setek piersi, setki głosów łączyły się w modlitwie, jęklonie biły dzwony... Wikingowie przybywali tak czy owak, bo najlepszym na nich egzorcyzmem były naostrzone topory, ale w świecie *fantasy* bogowie mogą się zlitować...¹

Opisz graczom przepiękną zorzę o świcie, płataninę najcudowniejszych

kolorów, jakie kiedykolwiek widzieli, która napelni ich serca nową nadzieją, karze zapomnieć o głodzie, strachu i zmęczeniu. Wyobraź sobie wiwatującą armię, która z nowym entuzjazmem staje na drodze wielokrotnie silniejszemu przeciwnikowi, wyszczerbione miecze i zardzewiałe tarcze nagle lśnią tysiącem kolorów – jesteśmy gotowi! Bogowie są z nami! Nakreśl scenę słów marynarskiej pieśni religijnej rozszarpywanej pazurami sztormu, która uderza pod skłębione groźnie chmury i... rozpęda ją! Śmiertelnie groźny sztorm rozpogadza się, fale tracą impet, gwiazdy mrugają zawadiacko...

Bywa też, iż bogowie dadzą znak w sposób wyraźniejszy. Jedną z moich ulubionych scen z „Makbeta“ jest opis nocy, podczas której zamordowany zostaje Duncan, król Szkocji. Wiały wtedy straszliwe wichry, zrywające dachy z domów, odzywały się przerażające głosy duchów, zwierzęta były spłoszone – oto sposób, w jaki bogowie mogą wyказаć swoje niezadowolone lub zwiastować rychłą zagładę lub klęskę. Wielu z bogów nie może bowiem zdzierżyć nieprawości (jak w przypadku nieśczęsnego Makbeta), zaś wszyscy zareagują gniewem na zniewagi i bluźnierstwa. Marzę o tym, by któregoś dnia poprowadzić sesję w klonie Ys – miasta z legend irlandzkich, które zniknęło pod falami morza, kiedy pycha jego mieszkańców sięgnęła zenitu. Niezwykła musi być atmosfera w cudownym, idealnym mieście, które jest coraz mocniej atakowane przez żywioły, jakby dające czas nielicznym prawym i wiernym na ucieczkę...

NIEBIAŃSKIE BONUSY

Uff, powiało grozą. Bogowie ingerują w życie ludzi, jednakże nie zawsze jest to kara lub ostrzeżenie. Są też i tacy, którzy sobie śmiertelników bardzo upodobał i w ten czy inny sposób będą im pomagać. Z pewnych powodów uważam, iż będą to przede wszystkim bogowie wojny – ich nieskom-

plikowana mentalność i umiłowanie agresji sprawiało, iż bardzo byli zainteresowani wojnami śmiertelników i często wyróżniali niektórych spośród nich za męstwo. Ich ingerencje z kolei mogą przybierać różne formy...

Przed wszystkim zsyłali na swych herosów błogosławieństwo. Warhammerowscy Rycerze Płonącego Serca potrafili w trakcie boju wpaść w święty szał – uparcie parli do przodu w największą ciżbę wroga, próbując dotrzeć do wielkiej światłości, którą podobno widzieli i którą nazywali Sercem Sigmara. Bogowie barbarzyńscy zsyłali szał na swoich wojowników w mniej poetycki sposób – wojownicy ci po prostu tracili kontrolę nad sobą, przeobrażając się w niepokonane, oszalone bestie odporne na ból (w kulturze skandynawskiej czy celtyckiej niekoniecznie było to przypisywane łasce boga, możemy sprawę chyba lekko nagiąć... Prawda, Thorze?).

Aż skóra mi cierpie, kiedy myślę o wszystkich niewykorzystanych atrybutach bóstw. Bogowie wojny symbolizowani byli przez wilki i kruki, rzadziej niedźwiedzie. Obydwa te zwierzęta pojawiały się na polach bitew, kruki już w trakcie trwania walk, wilki tuż potem – oba te gatunki tajemnym sposobem zawsze ściągały w stronę masakr i były nieodłącznym elementem każdej z nich. Dlaczego więc zatem nie uczynić ich zwiastunami bogów, ich oczami i uszami?

W jednej z legend celtyckich kruk, symbol bogini wojny Morrighan, siada na ramieniu umierającego herosa Cúchullainna, uznając w ten sposób jego bohaterstwo. Pamiętaj, drogi Mistrzu, iż za pośrednictwem tych dwóch mistycznych gatunków zwierząt możesz naprawdę wnieść wiele klimatu do sesji, która rozgrywa się podczas wojny. Kruki mogą towarzyszyć śmierci wojownika, ostrzec przed zasadzką, zdradzić plany przeciwnika (pamiętaj, iż często potrafią one mówić!), być inspiracją dla wodza, rozproszyć koncentrację wrogiego czarodzieja. Wilki natomiast mogą włączyć się do walki po stronie tych, którzy sobie na to zasłużyli (w ostateczności,



¹ Aha, myślę sobie, iż od czasu do czasu jakaś hojniejsza ofiara też może zadziałać. Lepiej sprezentować bogu to, co lubi, czyli, na przykład, ofiarować jakiemuś bogu wojny oręż zdobyty na wrogu.

rzecz jasna...) lub, co lubię znacznie bardziej, być wysłannikiem bogów w pewnej sekretnej misji... Wyobraź sobie samotnego siwego basiora, wiodącego młodego wojownika na spotkanie przeznaczenia, ku polanie, gdzie odbędzie się jego inicjacja... W oczach wilka błyszczy niemalże ludzka inteligencja...

Nie trzeba chyba dodawać, iż czynniki nadprzyrodzone pojawiają się aż nader obficie, kiedy staną na przeciwko sobie armie złożone z wyznawców dwóch różnych, nie daj Boże (?) wrogich, kultów. Oszałeć można...

Inni bogowie nie powinni być aż tak chętni do ingerencji w sprawę śmiertelników. Bogów mądrości i magii raczej bym wykluczył, zbyt są zajęci pojmowaniem abstrakcyjnych tajników wiedzy, których śmiertelny umysł nigdy nie zrozumie. Ich kontakty ze światem materialnym powinny się sprowadzać do tajemniczych, niezrozumiałych wróżb, zagadkowych koniunkcji na niebie, ewentualnie wizji przy ogniu lub wizyt etericznych wysłanników. Z tymi bogami lepiej nie zadzierać, a ostrożnie, z umiarem korzystać z wiedzy, którą pozwalają śmiertelnikom poznać.

Z kolei bogowie opiekujący się naturą, zwierzętami czy obejściem domowym nie muszą swej potęgi w żaden sposób manifestować. Oni zajmują się sprawami obojętnymi dla wielkiej polityki i losów świata, ich zadaniem jest dbanie o równowagę natury i o dobrobyt prostych ludzi – ich moc przenika cały wszechświat. Pierwszy paragraf chyba najlepiej opisuje sposoby ich działania, a niespodziewane ingerencje powinny raczej ograniczać się do cudownego ozdrowienia, uratowania od śmierci z paszcz sfory wygłodniałych wilków czy zesłania mgły w której zgubią się bandyci, idący obrabować wieś. Nie oznacza to jeszcze, iż dane bóstwo można zignorować – coś, jego zemsta za bluźnierstwo może być naprawdę paskudna. Rzecz jasna, niekoniecznie musi się to sprowadzać do ekipy niedźwiedzi baseballistów czy plagi przewracających się drzew. A co, jeśli na danego świętokradcę wk... się leśne skrzaty? Ups...

Skoro już o tym mowa, to myślę, iż oprócz ewentualnych kontaktów z mocą bogów lub ich zwierzęcych sług, warto od czasu do czasu napędzić drużynę stracha demonami. W mojej definicji są to istoty bogom służące i od czasu do czasu przybywające do naszej sfery egzystencji z tajnymi misjami. Zlepki macek, słuzy i kłów są raczej zarezerwowane dla Wielkich, Złych i Brzydkich, zatem tworząc demony innych bogów, trzeba się popisać nie lada wyobraźnią.

Od dłuższego czasu trzymam się opinii, iż demonami bóstw wojny są duchy wielkich wojowników, pojawiające się czasem w krytycznym momencie na polu bitwy, materializujące się przed wodzami, by udzielić ważnych rad lub wyprowadzić z matni młodych bohaterów, którym przeznaczenie zapisało jeszcze wielkie czyny. Bogom przyrody służy

cała plejada rusalek, nimf, wodników, skrzatów, na czele których stoi leszy. Demonem krasnoludzkiego boga

podziemi mógłby być sam Skarbnik, bogowie mądrości i magii powinny wysyłać duchy wielkich uczonych lub astrologów, mówić za pośrednictwem kart ksiąg, ech, możliwości jest naprawdę wiele.

TEORIA SPISKU

Ważne jest jednak, by owa garść moich spostrzeżeń nie zaprowadziła ani Mistrza, ani graczy na manowce. Należy się bronić przed takim stanem, kiedy to we wszystkim dostrzega się palec bóstw – prowadzi to bowiem bezpośrednio do paranoi, a stan szpitali psychiatrycznych w światach *fantasy* pozostawia wiele do życzenia. Nie każdy sen ma podwójne znaczenie, nie każdy krzyk puszczyka zwiastuje śmierć ciotki, nie za każdym razem, kiedy piorun raczy przyp... w jakiś tam budynek, będzie to oznaczać gniew

boży. Wręcz przeciwnie, należy zachować umiar i pamiętać o zasadzie, iż boska ingerencja w losy świata to rzadki przypadek.

Z drugiej strony, realizm świata przedstawionego pozostawiałby wiele do życzenia, gdyby nie miały miejsca sytuacje odwrotne. Iluż to z nas przeżywało w życiu rozczarowania religijne! Wyobraź sobie zatem drogi Mistrzu, do ilu takich sytuacji dochodzi w świecie politeistycznym, gdzie policzenie wszystkich bogów to zadanie na całe życie! Prędzej czy później dojdzie do sytuacji, kiedy religia stanie się narzędziem polityki, w szeregi kościoła wkradnie się korupcja, symonia i nepotyzm, a treść wiary zettleje w obliczu rosnących stosów złota i coraz wyraźniejszych ingerencji w wielką politykę. Sam bóg nie jest już istotny, służy jako symbol ogłupiający naiwnych oraz pretekst do ściągania dziesięcin i umacniania rządów ekonomicznych.

Prowadziłem już pasjonujące sesje, w których drużyna penetrowała wyższe kręgi dostojników kościelnych, odkrywając okropności, którymi oni się zajmowali. Myślę, że to udany sposób połączenia wątków sensacyjnego, kryminalnego i mistycznego w jedną kampanię – na tle akcji dojdzie bowiem wcześniej czy później do manifestacji zapomnianego bóstwa. Byleby cała sprawa się nie zakończyła w stylu Ys... albo wdepnięciem w kompetencje Świętej Inkwizycji. Dziwne... Nawet jako Mistrz Gry boję się tych koleś.

Powyżej nakreślony pomysł to przygoda mroczna, dziejąca się w kazamatach klasztorów i ciemnych zaułkach. Zwolennikom bardziej swoich klimatów zalecam stereotyp szamana-oszusta, karmiącego dany okręg fałszy-

wymi wizjami lub wróżbami wysłannymi z palca. Świętą przygodę można oprzeć na kanwie demaskacji fałszywości któregoś z kultów – członkowie Twojej drużyny powinni przecieć we wróżby wierzyć święcie! Zatem kiedy dany wróż, żerzec czy wółchw odczyta z flaków zwierzęcia ofiarnego lub lotu jaskółki, iż podróż



przebiegnie pomyślnie, a drużyna zostanie po drodze kilka razy napadnięta, straci majątek, zmoknie i struje się piwem, a na domiar złego przepłaci na rogatce... Cóż, chyba warto w tym momencie wrócić...

Historia uczy, iż kapłani bóstw pogańskich byli niezwykle płodni jeśli chodzi o wciskanie kitów tłuszczy. Przykładowo, kapłani Swantewita z pogańskiej Arkony zwykli wróżyć w ten sposób, iż rozkładali na ziemi rząd włóczni i przeprowadzali po nich konia. Jeśli ten nadeptnął na którąś z nich, oznaczało to iż planowana wyprawa lub decyzja władcy skończy się niepowodzeniem – lud rzecz jasna święcie w to wierzył i absolutnie nie dawał posłuchu władcy, jeśli ten się ośmielił kapłanom sprzeciwić. Koń, oczywiście, był odpowiednio tresowany i w ten oto sposób kapłani trzęśli wcale potężnym państwem.

Powieść Jana Grabskiego „Saga o jarlu Broniszu” pokazuje, jak to tytułowy jarl Bronisz (Polak zresztą, wbrew nomenklaturze) mści się na pogańskim plemieniu, napada jego chram i uprowadza świętego ogiera. Okiełznał go później i jechał na nim do boju przeciwko poganom, którzy przerażeni słabością swego boga, który pozwolił znieważyć święte zwierzę, pierzchali przed nim na boki. Tak, pokazuj im fałsz, każ wątpić, wybierać, krytykować i demaskować, pokazuj niestabilność ludzkiego światopoglądu. Prędzej czy później dochrapiesz się ekipy cyników, którzy by nawet Egipcjanom udowodnili, iż zaćmienie słońca to nie oznaka kary bożej...?

Na zakończenie, przykład z zupełnie innej beczki. Wbrew pozorom, gracze dość często wybierają postacie kapłanów, generalnie ze względu na całkiem niezłe współczynniki i magię. Jeśli masz wątpliwości co do swego gracza-kapłana, to poddaj go próbie i wstaw w społeczeństwo,

które swoją wiarę straciło. Po prostu zapomnieli o swym bogu, walcząc z przeciwnościami losu i na próżno czekając na łaskę czy cud – są teraz dziwnym, odizolowanym skansem cynizmu i przyziemności. Nic im na pozór nie brakuje, ale...

Kiedyś grałem taką sesję – niezapomniany kapłan krasnoludzki Runar Ulfson wraz z resztą drużyny dotarł to zapomnianej kolonii krasnoludzkiej w górach erieńskich. Chłopak stoczył niezwykłą walkę – tym razem nie z orkami, ale z zimnymi, zgorzkniałymi sercami. I nie osiągnął zwycięstwa – choć kiedy przynębiony opuszczał Erińczyków, zostawił też kilku zasmuconych młodzieńców, którym rodzice nie pozwolili z nim dłużej pogadać. Ot, taka „Smocza Lanca”, ale wiercie mi, to była kochana sesja.

AMEN

Bogowie są fajni. Siedzą sobie tam w niebiosach i nie przeszkadzają, od czasu do czasu wtrącają się w nie swoje sprawy, odsłonią rąbka takiej czy innej tajemnicy, pocieszą strapiionych, tu i ówdzie zgubią jakiś przedmiot magiczny. Fajna sprawa. Szkoda, że tyle

szumu wokół tych całych religii, nie?

NIE!!! Abstrahuje całkowicie od prywatnych zaprzątań na wiarę każdego z nas, wiara i religie to niewyczerpany temat, to nigdy nie wysychające źródło inspiracji i pomysłów, a poza tym – nieodłączny, niezbędny wprost element każdej prymitywnej

społeczności. Spójrz od czasu do czasu w gwiazdy, drogi Mistrzu, i zażyj gracy tym razem czymś... boskim...

Marcin korzystając w zeszłym miesiącu z internetu miał wizję: ujrzał swój tekst w numerze „Magii i Mieczy”. Dziwnym trafem się sprawdziło. Nie znaczy to jednak, że z tego powodu nasze zaufanie do sieci wzrośnie choć odrobinę.

księgarnia wysyłkowa



www.meka.pl

zamów!

- ▶ książki s-f
- ▶ książki fantasy
- ▶ Stars Wars
- ▶ RPG
- ▶ gry karciane
- ▶ gry kościane
- ▶ gry wojenne
- ▶ gry bitewne
- ▶ figurki

katalog!

Na życzenie wysyłamy bezpłatny katalog, który obejmuje całą naszą ofertę. Dla zainteresowanych mamy także przygotowany katalog z amerykańskimi wydawnictwami podręczników RPG. Wprowadzamy także do oferty figurki oraz farby. Zadzwoń i powiedz, co potrzebujesz!

w internecie

www.meka.pl

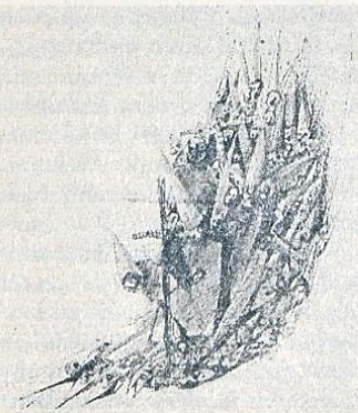
przez telefon

0-800 159 002
bezpłatny

listownie

ul. Tuwima 23
76-200 Słupsk

World Book Express



² Gorzej, jeśli owemu Broniszowi coś by się pomyśliło i zadarłby on z PRAWDZIWYM kultem i jechałby na PRAWDZIWYM świętym ogierze... Obrażony bóg na pewno by się ostro wpienił i zapewne... odrodziłby się w samym Broniszu. Temat na niezłą sesję, co?

Angelica Ketling

Z opowieści wachtowego

Ilustracje: Jarosław Musiał

To ty, Marti? Ejże, chłopcze, miałeś przecież przynieść porządny gąsior, a nie takie byle co! Myślisz, że podsuwając mi ową kapkę wina dowiesz się czegośkolwiek więcej, niż masz już w tej swojej zielonej lepetynie? Trzydzieści lat pływam po morzach, wycieram się po przeróżnych portach, a ten tu – patrzcież go! – chce to wszystko opędzić jednym marnym bukłakiem podłego *calvados*! Ach, ta samolubna młodzież... Wszystko by chcieli od razu, i to najłepiej za darmo! Glurp, glurp, glurp...

Taaa, o czym to ja mówiłem? Chcesz więc dowiedzieć się czegoś o portowym życiu? Ha, ha, ha! Tu nie ma nic do opowiadania, wszystko poznasz na własnej skórze, o ile oczywiście pożyczysz wystarczająco długo... Ale obiecałem, to powiem. Pierwsza rzecz, jaką uczynić musisz po zejściu na ląd, jako żeś nowy i nie znający morskich obyczajów, to trzymać się pozostałych majtków! Niechaj cię bogowie bronią włóczyć się samopas, jako że może się to skończyć wielce niebezpiecznie. Zaciągnąłeś się, jak wielu innych, na ochotnika, lecz wiedz, że to nie jedyny sposób, by popłynąć w morze. Na samotnych portowych włóczykiów czyhają zorganizowane bandy werbowników. Jeśli chłop zdrowy jest i wygląda na zdarnego do roboty przy żaglach, zaraz zajdą go od tyłu, zgłuszają i na statek ciągną. Biedak przytomnieje na pełnym morzu, gdy nie ma już wielkiego wyboru – musi wziąć się za robotę przy żaglach lub lądować za burtą... Ha, ha! Cóż tak ślepią wybałuszasz? I tak się zdarza, chociaż jedynie najpodlejsi z kapitanów tak załogę werbują. A niebezpieczny to sposób, jako że ludzie w ten sposób z morzem zbratani często buntują i wytraciliwszy oficerów pirackiego rzemiosła się imają.

Kiedy zaś wleziesz już z kompanami do lada jakiej karczmy, bacz pilnie, by jeno ze swojakami pić, a z obcymi w zbytnią komitywę nie wchodzić. Werbownicy bowiem również po karczmach wysiadują. A gdy wypijesz za dużo i pod stół się zwalisz, twą własną prawicą papier podpiszą, w którym stać będzie, że godzisz się na służbę za psi grosz; spitego zawloką na statek i – gdy oprzytomniejesz na pełnym morzu – do służby zagonią.

W małej jakiej przystani zwykle jedna jest oberża, w której cała załoga pospołu pije, a jeno starszyzna przy osobnym stole siada, ale za to w dużym porcie karczem jest bez liku; do niektórych może wejść każdy, lecz są też przeznaczone tylko dla majtków lub dla oficerów. W lepszych lokalach oficerowie bawią się w swoim towarzystwie, wymieniają informacje ze świata, dobijają interesów i deliberują o różnych sprawach, które prostych marynarzy zgoła nie obchodzą. Ci zaś mają godną siebie rozrywkę – proste jadło, moc taniego wina i wesołe dziewczki, nie szczędzące swych wdzięków każdemu, kto ma na zbyciu kilka srebrnych monet. Jeszcze młody,

Marti, i dziewczek nie kosztowałeś wielu, więc powiem ci zawczasu, byś był w tej materii nader ostrożny. I nie chodzi o to że możesz jednej czy drugiej zrobić bachora (bo cóż to za marynarz, co nie ma dziecka w każdym porcie!), lecz o wstydliwą chorobę, której się możesz łatwo nabawić korzystając bez miary z niewieściej przychylności! Jeśli zaś zaniedbasz sprawę, rychło oczekuj wrzodów i krwawych ran, które dręczyć cię będą niewymownie. Sam mam na ciele dowody podobnej lekkomyślności, ale jako że od niewiasty pochodzą, tedy nie oczekuj ode mnie, że ci je pokażę! Jedynym lekiem na ową przypadłość są okłady z rtęci, które co prawda nie leczą choroby, lecz przynoszą ogromną ulgę cierpiącym. Nieraz się zdarzyło, że piraci, zdobywszy jakiś statek, najbardziej radowali się nie ze zrabowanych beczek przedniej *mader*y, bel drogocennego jedwabiu czy szkatułki klejnotów, lecz ze skrzyni medyka, w której znajdowali butle rtęci i medykamenty. Jeśli zaś chodzi o dziewczki, to niektórzy co bogatsi oficerowie utrzymują z własnej kiesy wybrane dziewczęta, płacąc za ich stroje i utrzymanie, w zamian za co te tylko ich obdarzają względami. Tak to przynajmniej owi oficerowie sobie wyobrażają...

Kiedy zaś siedzisz w karczmie w wesołym towarzystwie, miej oczy i uszy szeroko otwarte, wielu jest bowiem takich, dla których kufelek piwa czy kubek wina jest tylko pretekstem do awantury i bójki. Ci baczą jeno, by kogo do swej śmiertelnej zabawy wciągnąć, lada jakim łupem się kontentując. W czasie walki mają na podorędziu długi nóż lub kord, którym posługują się wprawnie i z ochotą. Czasem zbóje owi zorganizowani są w kilkuosobowe bandy. Gdy zaś walczysz z jednym (czy to w karczmie, czy w jakim ciemnym zaułku), drugi łotr cicho zachodzi cię od tyłu i niespodziewanie dusi garotą, to jest mocnym drutem nawiniętym na dwa krótkie kołki. Gdy więc stajesz do bójki, bacz, byś miał wokoło towarzyszy ze statku lub – jeśli ich nie stanie – wolną drogę ucieczki. Albowiem żołnierska to rzecz orężnie wojować z wrogiem, a marynarska – ocalić swą skórę... Gdy zaś zgubisz się w obcym porcie, wypatruj marynarzy ze swego okrętu, bowiem tylko z nimi, w kupie, znajdziesz ochronę i wsparcie. A jakże ich poznać w gęstej ciżbie, jaka zapełnia każdą portową tawernę? Ano po śpiewie! Chociaż wiele jest piosenek, które wszyscy marynarze pospołu ryczą, każdy statek ma swą ulubioną, którą załoga nader chętnie i często wyśpiewuje. Gdy więc zagubisz się w najbliższym porcie i nagle usłyszysz z dala chór głosów ryczących *Opowieść zielonego lewiatana*, możesz być pewien, że twoja załoga jest gdzieś w pobliżu. Pieśń statku to coś w rodzaju znaku rozpoznawczego, który zwołuje zbłąkane owieczki, a równocześnie ostrzega wrogie załogi, by nie wchodziły nam w drogę.

Ale port to nie tylko same tawerny! Gdy tylko zaczniemy zbliżać się do zamieszkałego lądu, będą towarzyszyć nam (szczególnie w dzikszych okolicach) łodzie tubylców, oferujących na sprzedaż mięso, skóry, owoce i korzenne przyprawy. Zapobiegliwy kapitan zabiera na taką okazję skrzynię bezwartościowych błyskotek, błyszczących przedmiotów i temu podobnego śmiecia, w którym dzicy nad wyraz się lubują. Ale uważaj! Nie raz się zdarzyło, że przyjaźni z pozoru tubylcy, dostawszy się na pokład, w gnieniu oka wyrzynali całą załogę. Dlatego tego rodzaju handel prowadzi się za pomocą długich tyczek: tubylcy podają nimi na pokład to, co chcą sprzedać. Załoga ogląda towar i odwrotną drogą podaje zapłatę. Jeśli tubylcy nie są z niej zadowoleni, żądają zwrotu towaru lub dopłaty. Gdy targ zostanie dobiyty, handel jest kontynuowany.

Odmienne rzecz ma się w cywilizowanych portach. Gdy tylko statek dobije do nabrzeża, schodzących z trupu marynarzy otacza tłum handlarzy, żebraków i złodziejasków. Wszyscy oni krzyczą wniebogłosy, błagając o zmiłowanie (czyli kilka groszy), lub oferując na sprzedaż przeróżne dobra, głównie żywność i alkohol. Ten ostatni cieszy się u wyposzczonych marynarzy szczególnym powodzeniem, bowiem w trakcie rejsu każdy otrzymuje tylko zwyczajowe pół kubka rumu na głowę do obiadu.

Pierwsze sklepy można znaleźć już w pobliżu nabrzeży, ale robienie w nich interesów zawsze jest ryzykowne. Jeśli masz coś do sprzedania, tu zaferują ci najniższą cenę, a przy zakupach zedrą z ciebie skórę. Nic w tym zresztą dziwnego: im dalej od portu, tym taniej, jako że najczęściej marynarzy kręci się przy nabrzeżach; a jeśli mają co cennego na sprzedaż, rzadko chce im się szukać po mieście dobrego kupca – sprzedają za psi grosz w pierwszym z brzegu kramie i pędzą do tawerny.

Na schodzących na ląd patrzą z zazdrością majtkowie wyznaczeni do wachty portowej. Podczas gdy reszta załogi do woli korzysta z wszelakich uciech miasta, ci nieszczęśnicy muszą zostać na (jakże w tej chwili zniechęconym!) statku, aby nie tylko pilnować go przed niepożądanymi gośćmi, ale także przygotować do kolejnego rejsu. Do tej niewdzięcznej służby wyznaczani są przede wszystkim ci marynarze, którzy w czasie rejsu popełnili różne wykroczenia. Kary za przestępstwa na morzu są różne. Do najłżejszych należy zabranie winowajcy dziennej racji rumu, zmniejszenie racji żywności, służba w porcie. Za cięższe wykroczenie delikwent pozbawiany jest żołdu, zaś jeśli próbował wzniecić bunt na pokładzie, kara może być tylko jedna – przeciągnięcie pod kilem. Buntownik karany jest w obecności całej załogi, dzięki czemu każdy może się przekonać co go czeka za podobne pomysły. Skazaniec przywiązany jest za rękę do grubej liny, którą przeciąga się pod dnem statku i przywiązuje do nóg buntownika. W kulminacyjnym momencie za pomocą owej liny nieszczęśnik przeciągany jest pod statkiem od jednej burty do drugiej. Pomijając już fakt, że operacja ta jest na tyle długa, iż każdy dusi się z braku tlenu, w trakcie owej makabrycznej podróży ciało skazańca rozrywane jest przez liczne gwoździe wystające z poszycia i ostre skorupy małż, których całe kolonie zasiedlają podwodną część kadłuba. Wyciągnięty z wody marynarz jest już tylko pokrąwionym ochlapem mięsa...

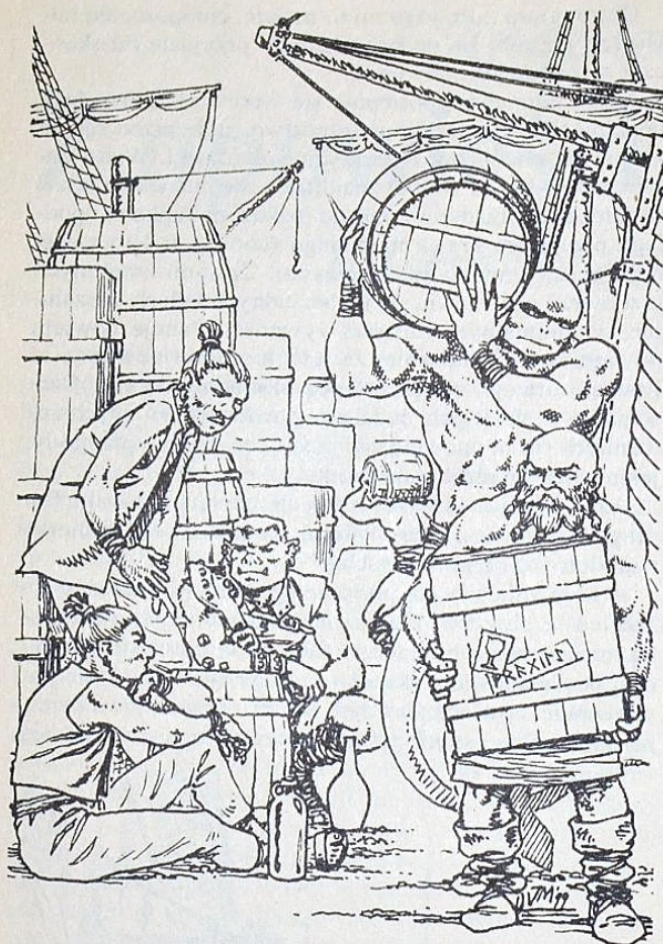
Glurp, glurp... Przykro mi to mówić, chłopcze, ale buklaczek już robi się pusty i niedługo przyjdzie mi skończyć tę zajmującą opowieść...

Nieco odmiennie postępuje się wobec oficerów. Jeśli popełnił takowy ciężkie przestępstwo, staje przed sądem złożonym z kapitana i starszyny okrętowej. Warto pamiętać, że każda osoba znajdująca się na statku musi w pełni podporządkowywać się rozkazom kapitana i podlega przepisom prawa morskiego (choćby był to nawet największy wódz wojsk lądowych). Czasami knąbrnych marynarzy pozostawia się na bezludnych lądach w szalupie, z minimalnym zapasem żywności. Panuje bowiem powszechne przekonanie, że jeśli ktoś jest niewinny, to i tak się uratuje, zaś przestępca niechybnie zginie. Czasem, po wielu latach, ludzie ci powracają do swych rodzinnych stron, opowiadając przeróżne dziwne i przygody, jakie ich w międzyczasie spotkały...

Aaaa, Marti, widzę, żeś nie w ciemie bity chłopak! Ten drugi buklaczek... glurp, glurp... z pewnością pomorze nam dotrzeć do końca wachty!

A więc znudziły cię portowe opowieści i chcesz usłyszeć coś o piratach? No cóż, najprzyjemniejsza rzecz jaką można rzec o piratach to fakt, że ci obwiesie zazwyczaj posiadają spore skarby – a przynajmniej tak się powszechnie powiada, he, he! Musisz bowiem wiedzieć, Marti, że piraci są nie tylko mistrzami łupiestwa, ale też





przeróżnych podstępów i pułapek. Przez ostatnie trzydzieści lat nieraz widziałem mapy, na których zaznaczono rzekome miejsce ukrycia pirackich skarbów. Nieraz też widziałem głupców wydających krocie na owe „mapy”, będące w istocie nic nie wartymi świstkami papieru. Prawie wszystkie tego rodzaju dokumenty są fałszywe: raz, że większość piratów nie potrafi czytać lub pisać (bo i po co im to?), a dwa, że tego rodzaju informacje ma zwykle jedna lub dwie osoby, a przekazywane są z ust do ust, zwykle na łożu śmierci. Podobno nieraz się zdarzało, że kapitan udający się na ląd z kilkoma majtkami w celu zakopania skrzyń powracał na statek samotnie... W każdej karczmie znajdziesz też oszustów i naciągaczy, co za kilka kufelków zdradzą ci największe tajemnice Mórza Południowych, przedstawiając się jako byli piraci, którzy *osobiście* zakopywali Wielki Skarb Kapitana Flynta. Informacje o skarbach nieraz podawane są szyfrem, a że często pochodzą sprzed wielu lat, więc sprawić to może dodatkową trudność. Słyszałem swego czasu o takim jednym (zwali go Oldshatter Banfield), co po długich poszukiwaniach znalazł wreszcie informacje o pirackim skarbie. Wieści były co prawda sprzed dwustu lat, ale wybrał się w podróż, bo przecież złoto nie gnije. W informacji stało: „trzydzieści kroków od czerwonej skały rośnie wielkie drzewo o podwójnym pniu. Kop pod nim od południa, a znajdziesz złoto i klejnoty starego Hardgroove’a”. Jakaż była rozpacz odkrywcy, gdy po dotarciu do celu okazało się, że we wskazanym miejscu nie ma żadnego drzewa o podwójnym pniu, jest za to cały zagajnik dorodnego młodnika!

W niektórych krainach piratów jest tak wielu, że łączą się w większe bractwa i grupy. Piraci z tego samego bractwa wspierają się wzajemnie, szczególnie w atakach na większe, lepiej bronione cele. Łupią równie dobrze kupieckie statki, jak i słabo bronione miasta nadbrzeżne. Sposobem walki przypominają innych zbójów: do miasta wdzierają się hurmem, zawsze nocą, i gwałtownym szturmem pokonują opór zaskoczonej załogi. Po zdobyciu miasta biorą się natychmiast do plądrowania. Zazwyczaj odpływają przed świtem, uwożąc ze sobą wszelkie cenne dobra i co znaczniejszych zakładników. Jeńcy trafiają na targi niewolników (piraci są tam znanymi i cenionymi „dostawcami”) lub – po wpłaceniu przez rodzinę wysokiego okupu – wracają do domu. Jeśli jednak nie ma w pobliżu regularnego wojska, piraci mogą okupować miasto nawet przez kilka miesięcy. Najsilniejsze bractwa pirackie posuwają się nawet do tego, że niektóre zdobyte miasta ogłaszają swoją własnością, broniąc ich zajadłe (a często skutecznie!) przed regularnym wojskiem prawowitego władcy.

Atakując statki, często posuwają się do przeróżnych podstępów i pułapek. Jeśli dokonują abordażu na silniejszą jednostkę, czasem zdarza się, że przedziurawiają dno własnego statku, by uniemożliwić sobie drogę odwrotu – albo zdobędą wrogi statek, albo zginą! Kapitanowie atakowanych statków często wolą wyrzucić ładunek za burtę, niż pozwolić, by dostał się on w ręce piratów. Słyszałem też o takim jednym, co w chwili ataku piratów wywiesił cenne skrzynie za burtę, uwiązane na linie i schowane pod wodą – piraci przeszukali statek i, nie znalazłszy nic cennego, wrócili na swoją jednostkę.

Piraci unikają walki z silniejszymi okrętami wroga, jeśli zaś znajdują się w sytuacji bez wyjścia, starają się wykorzystać wszelkie fortele i sposoby. Jednym ze słynniejszych forteli kapitana Forreta było wywiedzenie w pole czterech okrętów barona Rodriga von Huskela, o którym to sposobie do dziś dnia opowiada się po wszystkich portowych tawernach. Otóż okręty von Huskela zapędziły pirata do bagnistej rzeczki przegrodzonej kamiennym mostem, w której zbój utknął na mieliźnie. Pogoń, zamknąwszy szczelnie wylot rzeczki, spokojnie czekała na poddanie się pirata, który nie miał już żadnej szansy ucieczki. Tymczasem Forret zapędził do roboty mieszkańców okolicznej wioski. Nocami rozbierali oni kamienny mostek, pracowicie pogłębiali rzeczkę i przed świtem odbudowywali mostek z powrotem, dzięki czemu marynarze von Huskela nie żywili żadnych podejrzeń, spokojnie oczekując na kapitulację Forreta. Jakież było ich zdumienie, gdy ósmego dnia o świcie nigdzie nie mogli dostrzec znajomej sylwetki pirackiego statku – Forret wreszcie przeplął kanał i spokojnie pożeglował w siną dal...

Już świta, chłopcze... Glurp, gl... Na bogów, czemu te bukiaki są takie małe?! Zaraz koniec wachty, już idą nas zmieniać... ale czemu jest z nimi oficer? Muszę zabić zapach wina; Marti, chłopcze, daj mi ząbek czosnku – wiem, że zawsze nosisz go przy sobie. Hej, gdzie biegniesz?! Stój, łajdaku!!!

Angelica Ketling zaciągnęła się ostatnio na statek piracki, ale podobno nie jest zbyt zadowolona, bo w czasie wacht musi wysłuchiwać jakichś nie kończących się opowieści o portowych tawernach i pirackich skarbach...

Maciej Jurewicz

Bitwy morskie

w grze fabularnej *Dzikie Pola*

Czołem! Witam Starostów Gry, Panów Graczy i szlachetne Panie. Dzisiaj artykuł dla tych, którzy chcą opuścić stały ląd. Dla znużonych stepem i lasami, a pragnących przeżyć prawdziwą przygodę na rozszalałym morzu; usłyszeć huk armat, skrzypienie desek na rozhuśtanym okręcie; poczuć zapach prochu i krwi. Nadszedł czas na abordaże i chwały wygranych bitew, na bogate łupy i prawdziwe skarby ukryte na osnutych tajemnicą wyspach. To wszystko czeka na śmiałków, którzy zdecydują się wyruszyć w rejs.

Burzliwe XVII stulecie to czas wielkich flot i potężnych galeonów, bitew morskich i opowieści o piratach i korsarzach. Niestety, poniższy artykuł nie jest na tyle długi, aby opisać wszystkie zagadnienia związane z tym ciekawym tematem. Dlatego też będzie to przedstawienie najważniejszych pojęć i faktów potrzebnych Starostom Gry do prowadzenia „morskich opowieści”.

FLOTY WOJENNE

W czasach o których mowa, europejscy monarchowie zaczęli tworzyć floty wojenne, utrzymując je z własnej kieszy, tak w czasach wojny, jak i pokoju. Wygodny i tani system kaperski zaczął odchodzić w niepamięć. Potężne okręty wojenne przewyższały zwykłe statki handlowe ulepszane na czas wojny – zarówno jeśli chodziło o szybkość, jak i siłę ognia. Również załogi tych pierwszych były lepiej szkolone do stosowania manewrów taktycznych, obsługi żagli i broni, a także do prowadzenia nawigacji. Floty takie posiadała Anglia, Hiszpania, Dania oraz Szwecja. W Rzeczypospolitej pierwsze próby stworzenia podobnej armady podjęli Jagiellonowie, a następnie król Władysław IV Waza.

Kierownictwem marynarki wojennej zajmowała się siedmioosobowa Komisja Morska urzędująca w Gdań-

sku. Do jej obowiązków należało utrzymywanie i rozbudowywanie floty, ochrona wybrzeży, portów i żeglugi. Dowódcami okrętów Rzeczypospolitej byli na ogół cudzoziemcy – Niemcy i Holendrzy.

OKRĘTY

W XVII wieku korzystano z okrętów i statków znanych już w poprzednich stuleciach takich jak holki, karaki i karawele, nieco mniejsze pinki, flauty, barkasy, galeasy, szkuty i łodzie szkierowe. Jednak podstawą flot wojennych stały się galeony, czyli swoiste połączenie galeas z karakami. Poniżej znajdziecie zestawienie opisów tych jednostek. W tym miejscu należałoby wyjaśnić, że wyporność okrętów, a równocześnie miara ich wielkości, była mierzona w łasztach okrętowych. Łaszy wyrażały pojemność jednostki

Kierownictwem marynarki wojennej zajmowała się siedmioosobowa Komisja Morska urzędująca w Gdańsku. Do jej obowiązków należało utrzymywanie i rozbudowywanie floty, ochrona wybrzeży, portów i żeglugi.

oraz ciężar, jaki mogła ona przyjąć na pokład. Jeden łaszt to 60 korców gdańskich albo 30 korczyków warszawskich. Jednak lepiej przyjąć współczesny przelicznik: 100 łasztów równe jest 130-140 tonom rejestrowym. A jako miara wagowa łaszt odpowiada 2000 kg.

Holki

Były statkami znanymi już od dawna. Te stosunkowo duże jednostki służyły do przewożenia ładunków. Ich wyporność sięgała 200-300 ton. Załogę stanowiło 200 ludzi. Posiadały jeden maszt o prostokątnym żaglu.

Nadbudówki na dziobie i rufie złączone były w jedną całość z kadłubem. Ich dzioby wznosiły się do góry, zaś część rufowa również wystawała ponad śródkręcie, jednak nieco niżej.

Uzbrojenie: od 10 do 20 dział.

Karaki

Te jednostki budowano tak do przewożenia ładunków, jak i prowadzenia walki. Miały pękate i niezgrabne kadłuby, z wysokimi dwulub trzypiętrowymi nadbudówkami na dziobie i rufie. Nadbudówki te były nad wyraz przydatne przy abordażu, spełniając rolę obronnych kaszteleli. Karaki wyposażano przeważnie w trzy maszty. Najbardziej charakterystyczny był grot maszt (czyli maszt środkowy), zaopatrzony w reję dłuższą niż szerokość okrętu. Wyporność karaki wynosiła 120-300 ton, długość od 30 do 50 metrów, a szerokość do 14 metrów.

Uzbrojenie: od 16 do 40 dział.

Karawele

To były jednostki nieco mniejsze od karak. Ich wyporność wynosiła 100-200 ton, długość 20-30 metrów, a szerokość 4-6 metrów. Karawele posiadały wysmukłe kadłuby, przez co były zwinniejsze od karak. Zaopatrywano je w nadbudówki na dziobie i rufie, często nawet dwupokładowe. Dwa z trzech masztów posiadały żagiel trójkątny, natomiast fokmaszt (maszt przedni) – prostokątny.

Uzbrojenie: około 20 dział.

Szkuty

To okręty mniejsze od holców. Miały wyporność 80-160 ton, a załogę stanowiło około 70 ludzi. Były to jednostki żaglowe, jednak w razie flauty (ciszy morskiej) mogły wykonywać napęd wiosłowy. Główną funkcją szut było przewożenie zaopatrzenia i oddziałów wojska.

Uzbrojenie: od 6 do 10 dział.

DZIKIE POLA

Flety

Te statki handlowe często przystosowywano do działań wojennych. Posiadały jeden lub dwa pokłady. Ruffy miały zaokrąglone, a kadłuby zwężały się wraz z wysokością. Trzy maszty posiadały żagle w kształcie trapezów.

Uzbrojenie: od 12 do 16 dział.

Galeony

Największe i najpotężniejsze okręty, jakie pływały na morzach XVII wieku. Ich wyporność wynosiła od 200 do 800 ton, długość od 40 do 50 metrów, a szerokość do 11, a nawet 14 metrów. Galeony posiadały nadbudówki dziobowe i rufowe, nieco niższe od tych stosowanych na karakach. Rufowa nadbudówka zaczynała się za grotmasztem i rosła w kierunku rufy. Poszczególne kondygnacje nadbudówki miały coraz mniejszą długość. Pierwsza kondygnacja, zaczynająca się za grotmasztem, była najdłuższa, druga zaczynała się w pobliżu bezanmasztu, a trzecia kondygnacja, najkrótsza, była zakończeniem rufy i posiadała długość najwyżej kilku metrów. Takie ułożenie nadbudówki nadawało okrętowi zgrabną i smukłą sylwetkę. Przednia nadbudówka – dziobowa – była niższa od rufowej. Dziób okrętu zakończony był galionem: konstrukcją, która niegdyś służyła do taranowania wrogich statków, ale rozwój artylerii sprawił, że ten sposób prowadzenia walki stracił na znaczeniu. Galiony były krótkie i wygięte do góry. Służyły jako element zdobniczy, do którego przymocowywano rzeźbione figury przedstawiające legendarnych bohaterów i mityczne zwierzęta, od których okręty brały swoje nazwy.

Galeony można podzielić pod względem wielkości na trzy grupy: małe, posiadające dwa maszty, o wyporności 200-400 ton; jednostki średniej wielkości z trzema masztami i wyporności 400-700 ton, oraz duże okręty z czterema masztami, mogące zabrać ładunek o wadze od 600 do 900 ton.

Wysokie na ponad 50 metrów maszty galeonów ustawiano na nadbudówkach. Fokmaszt umieszczony był przed nadbudówką dziobową, grotmaszt natomiast przed nadbudówką rufową. Bezanmaszt, czyli maszt

Głównym uzbrojeniem siedemnastowiecznych okrętów była oczywiście artyleria. To właśnie liczba dział decydowała o wartości bojowej okrętu.

trzeci, przechodził przez nadbudówkę rufową w miejscu, gdzie następowało podwyższenie jej pokładu. Czwarty maszt – bonaventura-bezan – znajdował się przed kolejnym wzniesieniem nadbudówki. Na nim to zawieszano jeden, a czasem dwa żagle w celu zapewnienia okrętowi większej zwrotności i prędkości.

Ożaglowanie galeonów było piętrowe. Żagle główne o kształtach prostokątnych lub trapezoidalnych podnoszono przy kolumnach fokmasztu i grotmasztu. Drugie piętro ożaglowania stanowiły tzw. marsle. Nad nimi, na trzecim piętrze, umieszczano najmniejsze żagle, również w kształcie trapezów, zwane bramslami.

Załoga galeonów o wyporności około 800 ton liczyła do 600 lub 700 ludzi.

Uzbrojenie: w przypadku tak dużej jednostki jak opisana powyżej łączna liczba dział dochodziła do 60, a czasem nawet i 100!

UZBROJENIE

Głównym uzbrojeniem siedemnastowiecznych okrętów była oczywiście artyleria. To właśnie liczba dział decydowała o wartości bojowej okrętu. Wielkie znaczenie miało opracowanie ambrazur, czyli kwadratowych lub okrągłych otworów w burtach statków, zamykanych klapami. W nich to właśnie umieszczano lufy dział. Wynalazek ten wpłynął na zwiększenie liczby dział, które można było rozmieścić na burtach pod pokładem głównym.

Jeśli chodzi o rodzaje dział, to w XVII wieku istniało ich ponad 200 typów. Dlatego też w połowie stulecia doszło do pewnego ujednolicenia artylerii okrętowej pod względem kalibru, długości lufy i ciężaru. Najcięższymi działami były kartauny. Te potężne armaty ważyły ponad 100 cetnarów (jeden cetnar to 50 kilogramów) i wyrzucały pociski o ciężarze 48-52 funtów (czyli 24-26 kilogramów). Jednak ze względu na ich duży ciężar rzadko umieszczano je na okrętach. Ciężką artylerię stanowiły najczęściej tzw. trzy czwarte kartauny, zwane również trzyćwierciowymi lub po prostu kanonami. Średnie działa zwano półkartaunami, a lekką artylerię stanowiły szlangi, półszlangi, trzy czwarte szlangi, falkony, falkonety (zwane u nas sokolnicami) oraz działka relingowe – hakownice. Oprócz dział stosowano również moździerz o charakterystycznych krótkich lufach. Okręty były uzbrajane w następujący sposób: najcięższe działa ustawiano na najniższym pokładzie, działa średnie na pokładzie środkowym, lekką artylerię na pokładzie trzecim. Na pokładach nadbudówek rozmieszczano działka najlżejsze, to jest falkonety i hakownice. Moździerze stały zaś na górnym pokładzie, a koło nich, na nadburciu, działka relingowe.

Artyleria tego okresu wymagała licznej obsługi. Do prowadzenia ognia z działka 36-funtowego potrzeba było aż czternastu artylerzystów, działko 24-funtowe obsługiwało jedenastu kanonierów. Dlatego też okręty z tej epoki prowadziły na ogół ogień z jednej burty. Jeżeli jednostka zmieniała kurs i ustawiała się do przeciwnika drugą burtą, obsługa dział musiała przejść na drugą stronę statku. Gdyby chciano obsadzić ludźmi wszystkie stanowiska ogniowe, liczba



DZIKIE POLA

Rodzaj działa	Ciężar działa (cetnary)	Ciężar miotanej kuli (funtów)	Zasięg maks.	Zasięg skuteczny	Szybkostrzelność	Liczba obsługi
Kartauna	100	48-52	1300	350-550	16 min.	16
Kanon	75	36	1400	300-400	10	14
Półkartauny	50	18-24	1500	300-500	8	11
Szlanga	35	16	1000	300	6	8
3/4 szlangi	25	10-12	700	300	6	6
Półszlangi	17-18	6-8	500-600	300	6	6
Falkon	—	2-4	500	300	5	4

artylerzystów na dużym okręcie musiała by przekroczyć 1000 osób.

Ładowanie takiego działa wyglądało następująco: najpierw należało nasypać proch, następnie upchnąć w lufie pakuły spełniające rolę uszczelki, a na koniec załadować kulę. Aby oddać strzał, artylerzysta musiał podpalić lont, umieszczony w otworze zapłonowym przy tylnej ścianie lufy. Towarzyszący strzałowi odrzut przesunął całe działo do tyłu. Odrzut ten zmniejszano dzięki konopnym linoim, przeciągniętym przez pierścienie i umocowanym do burty. Lina ta miała zadanie zatrzymać działo w takiej odległości od burty, by jego lufa znalazła się wewnątrz okrętu. Wtedy można było ją oczyścić i ponownie załadować. Tak czy inaczej, ówczesne działa posiadały małą szybkostrzelność. Na początku XVII wieku na oddanie strzału potrzeba było 15-20 minut. Później, po zastosowaniu „nowoczesnych” dział, czas ten uległ zmniejszeniu. Ze średniego działa można było strzelać co około 8 minut. Donośność, czyli zasięg maksymalny, wynosił do 1500 metrów, ale na celny strzał można było liczyć na odległość max. 500 metrów. Celowanie odbywało się w sposób, który dziś wydaje się dość prymitywny, ale na pewno wymagał nie lada precyzji. Należało bowiem całe działo nakierować na cel, a donośność zwiększano lub zmniejszano poprzez poruszanie lufy w pionie, podkładając pod nią drewniane kliny.

Tabela u góry tej strony przedstawia najważniejsze informacje dotyczące artylerii z XVII wieku. Jak zauważyliście, nie podaję obrażeń zadawanych przez ciężkie armaty. Dlaczego? Zwyczajnie mijało by się to z celem. Pan Brat trafiony przez taką ważącą 20 czy 30 funtów kulę na pewno wyzionie ducha. No, w najlepszym przypadku straci rękę lub nogę, jeśli pocisk trafi w kończyne.

Nie przejmujcie się jednak. Mnóstwo jest opowieści o kapitanach z tych czasów, którzy pomimo utraty nogi lub ręki, urwanej przez armatnią kulę, dalej z powodzeniem dowodzili swymi jednostkami.

AMUNICJA

Działa okrętowe używały przede wszystkim kul pełnych, żelaznych bądź ołowianych, czasem kamiennych, wzmocnionych żelaznymi taśmami. Oprócz zwykłych kul znano wtedy różne rodzaje amunicji specjalnej, takiej jak: kule łańcuchowe, nożycowe, ogniste i kartacze.

Pan Brat trafiony przez taką ważącą 20 czy 30 funtów kulę na pewno wyzionie ducha. No, w najlepszym przypadku straci rękę lub nogę, jeśli pocisk trafi w kończyne.

Kartacze były to pociski małego zasięgu (maksymalnie do 300 metrów) stosowane do rażenia oddziałów nieprzyjaciela z małej odległości. Kartacz miotany był z niewielkich dział 3, 6 i 12-funtowych. Pocisk wyglądał następująco: składał się z cienkiej puszkii blaszanej, której dno oraz pokrywa często wykonana była z drewna. W środku tej powłoki znajdował się pręt żelazny, do którego za pomocą smoły przyklejono lotki. Lotki te były najczęściej kulkami ołowianymi. Podczas wystrzału powłoka kartacza rozpadała się w lufie, na skutek czego metalowe lotki wylatujące z przewodu lufy raziły cele na dużej powierzchni. Kartacz z 60 lotkami wystrzelony z falkonetu będzie raził wszystkie cele na obszarze do 50 metrów szerz oraz do 300 metrów w głąb. Oznacza to, że wszystkie postacie trafione na tym obszarze otrzymują 1k100+70 obrażeń.

Kule łańcuchowe składały się z dwóch ściśle do siebie przylegających półkul, połączonych łańcuchem długim na 20-30 centymetrów. Po wystrzale półkule oddalały się od siebie, co zwiększało ich powierzchnię rażenia. Tego typu pociski służyły do niszczenia takielunku oraz rozrywania ożaglowania wrogiego okrętu. Miały one zadanie zatrzymać jednostkę nieprzyjaciela nie niszcząc jej. Kule łańcuchowe stosowano w dwóch rodzajach dział: umieszczonych na dolnych pokładach i używanych do walki na bliski dystans, oraz w półkartaunach i kolubrynach umieszczonych na górnych pokładach.

Kule nożycowe miały postać dwóch półkul, które po wystrzeleniu otwierały się w rodzaj nożyc niszczących ożaglowanie wrogiego okrętu.

Kule ogniste wytwarzano w różnych formach. Na ogół był to pocisk żelazny, którego wnętrze wypełnione było materiałem łatwopalnym; kula ognista mogła być także szkieletem żeliwnym wypełnionym mieszaniną zapalającą, obciążoną płótnem i oblaną smolą. Tak czy inaczej, pociski tego rodzaju przeznaczone były do wzniesienia pożarów na pokładzie statku nieprzyjaciela lub w twierdzy, czy w mieście wroga.

TAKTYKA I SPOSOBY PROWADZENIA WALKI

Mówiąc najprościej, w bitwach morskich chodziło przede wszystkim o zniszczenie możliwości bojowych przeciwnika, przy jednoczesnym zapewnieniu bezpieczeństwa własnym okrętom. Zadanie to floty realizowały na kilka sposobów. Jednym z nich były działania korsarskie, zwane też krążowniczymi. Polegały one na tym, że okręt lub zespół okrętów wychodził w morze i zaczynał się na szlakach komunikacyjnych, przechwytywać lub topiąc statki wroga.

DZIKIE POLA

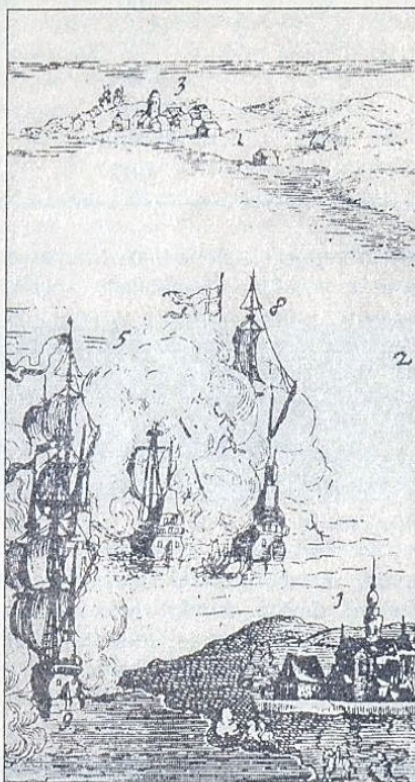
Stosowano również blokady morskie: bliską i daleką. Pierwsza z nich polegała na tym, że siły blokujące tak rozmieszczano w pobliżu floty blokowanej, aby uniemożliwić jej wyjście w morze. Alternatywą dla blokowania było wdanie się w bitwę. Tak „uziemiano” porty i nadmorskie twierdze. Drugi sposób polegał na nieco dalszym rozmieszczeniu floty blokującej. W tym przypadku flota blokowana mogła swobodnie przemieszczać się po regionie, ale nie mogła go opuścić, np. wyjść z Zatoki Gdańskiej na pełne morze.

Bitwy morskie floty tego okresu toczyły stosując tzw. taktykę roju. Polegała ona na zgrupowaniu całej eskadry wokół okrętu admirałskiego. Był on z reguły największy, najlepiej uzbrojony i jako pierwszy rozpoczynał walkę. Zasada była prosta: należało zwartą masą uderzyć na przeciwnika, podejść do niego z wiatrem i oddać pierwsze salwy z ciężkiej artylerii. Potem trzeba poprawić z lekkich dział, celując w ożaglowanie, aby wróg stracił zwrotność i szanse na ucieczkę. Następnie należało z bliskiej odległości wystrzelać jego załogę z muszkietów i garlaczów, przejść do abordażu i zgnieść przeciwnika w walce wręcz. Proste?

Podczas takiej bitwy niezwykle trudno było dowodzić okrętem, a jeszcze trudniej całą eskadrą. Panował ogólny chaos. Po oddaniu pierwszej salwy okręty walczyły właściwie samodzielnie, choć ich głównym obowiązkiem było naśladowanie manewrów okrętu admirałskiego. Atakowano eskadrami liczącymi od kilku do kilkunastu okrętów. Niekiedy eskadry dzielono na mniejsze grupy, po kilka jednostek, którymi dowodził zazwyczaj największy okręt.

Specyficznym rodzajem broni wykorzystywanym w bitwach morskich były brandery – statki służące do wzniesienia pożarów na okrętach przeciwnika. Obsadzone niewielką załogą brandery wypełniano materiałami łatwopalnymi, zaś na ich pokładzie umieszczano beczki z prochem. Tak przygotowany statek puszczano z wiatrem w stronę floty nieprzyjaciela. Kiedy już brander znajdował się blisko wroga, załoga podpałała lonty i wyskakiwała za burtę. Beczki z prochem eksplodowały, rozrzucając płomień na wszystkie strony. Od płonącego brandera okręty wroga szybko zajmowały się ogniem.

Opisane tu sposoby walki stosowano przez cały XVII wiek, a nawet dłużej – do połowy XVIII stulecia.



HAKOWNICE I KORDY CZYLI BRON PIECHOTY MORSKIEJ

Załogi flot wojennych wyposażone były różnorodną bronią palną i białą. Najczęściej stosowano arkebuzi, czyli rusznice. Wykorzystywano też muszkiety, pistolety, półhaki. Wielkim zainteresowaniem cieszyły się garlaczce, stosowane zwłaszcza przy abordażu, i hakownice – potężne strzelby piechoty morskiej. Żołnierze stosowali czasem broń łączoną: pistolet-nóż, rapier-pistolet i inne. Jeśli chodzi o broń białą, używano szabel, kordów, rapierów, pałaszy, różne halabardy, szpontony i widły bojowe.

Mówiąc najprościej, w bitwach morskich chodziło przede wszystkim o zniszczenie możliwości bojowych przeciwnika, przy jednoczesnym zapewnieniu bezpieczeństwa własnym okrętom.

Hakownica to długa na 1,8-2 metry rura o kalibrze 20 milimetrów, zaopatrzona w hak, który przed oddaniem

strzału należało oprzeć o mocną podporę (duży odrzut!).

obrażenia 1k100+80; ładowanie 14 zwarć; zasięg 300m; cena 230 groszy

Hakownica podwójna to po prostu cięższy rodzaj tej znanej od dawna broni. Miała długość około 2 metrów, a kaliber 30-33 milimetry.

obrażenia 1k100+90; ładowanie 14 zwarć; zasięg 300m; cena 250 groszy

Kord to broń często używana przez żołnierzy okrętowych, piratów i korsarzy. Jest to rodzaj krótkiej szabli, typu zachodnioeuropejskiego. Ostrze jest mniej wygięte niż w szablach polskich i stosunkowo szerokie. Rękojeść zamyka pełny kosz.

cięcia podstawowe normalnie; pchnięcie normalnie; zwód do cięcia +3, zwód do pchnięcia +1, odpowiedź +2, odbicie +3

Pistolet-nóż to po prostu kombinacja tych dwóch broni. Wygląda jak długi nóż lub sztylet z niewielką lufą. Broń ta, jak i inne łączone, jest rzadka, droga i zawodna. Pistolet wbudowany w rękojeść noża pozbawiony jest instrumentów celowniczych (ujemny modyfikator -1 do trafienia).

obrażenia 1k50+20; ładowanie 4 zwarć; zasięg: maks. 40m; cena 230 groszy (zamek kołowy), 260 groszy (zamek skałkowy); ostrze zadaje 4k10 obrażeń (3k10 po rzucie)

Pocisk abordażowy był naprawdę ciekawym urządzeniem. Pocisk ten wyglądał jak mieszcząca się w dwu dłoniach kostka najeżona małymi lufami. Luf było od 24 do 32, a czasem i więcej. Pocisku używano w następujący sposób: ładowano mozolnie wszystkie lufy, podpalano lont i wrzucano na pokład okrętu wroga. Następnie należało się dobrze ukryć i dopiero gdy ucichła kanonada, można było wyrzeć i sprawdzić, jakich spustoszeń dokonała ta pomysłowa broń.

obrażenia 1k50+25; ładowanie 4 zwarć na każdą lufę; zasięg do 50 metrów; cena 16-20 groszy

Strzelba piechoty morskiej to broń podobna do hakownicy, zaopatrzona w hak, który był skierowany prostopadle w dół i służył do osłabienia odrzutu. Przed oddaniem strzału strzelbę należało oprzeć o burtę albo inną stałą podporę. Długość strzelby wynosiła na ogół 1,5 metra, a kaliber 20-22 milimetry. Ze względu na nie-

DZIKIE POLA

poręczność i duży odrzut tej broni ma ona ujemny modyfikator -2 do trafienia.

obrażenia 1k100+70; ładowanie 12 zwarć; zasięg 200 metrów; cena 240-250 groszy

Żołnierz piechoty morskiej - 420 pkt.

Żołnierze piechoty morskiej walczący na okrętach Rzeczypospolitej często byli cudzoziemcami - Niemcami lub Holendrami. Zdarzali się też Panowie Bracia z Narodowego Auto-ramentu, służący wcześniej pod innymi znakami - jako Towarzysze pancerni, żołnierze swawolni i inni, którzy na ochotnika zgłaszali się do służby na okrętach. Twardzi ludzie morza musieli znać się na żegludze, stawianiu żagli, obsłudze broni (w tym oczywiście ciężkiej artylerii), a niekiedy i na nawigacji.

Cechy:

Żyw: 80

Zw: 60%

Odw: 50%

Zms: 50%

Krz: 60%

Mdr: 40%

Fnt: 40%

Łeb: 40%

Biegłości specjalne:

rusznica 1k3 + 3

szabla 1k3 + 8

włócznia 1k3 + 6

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Brat może wybrać pięć z dzie-
sięciu proponowany poniżej:

1. artylerzysta
2. gardło bez dna
3. język europejski
4. łeb z żelaza
5. nawigacja
6. pływanie
7. rapier 1k3+7
8. walka w tłoku
9. wytrzymałość
10. żeglarstwo

PROWADZENIE BITEW I POTYCZEK W GRZE FABULARNEJ DZIKIE POLA

Prowadzenie kampanii bitewnych, zarówno na lądzie jak i morzu, zostanie szczegółowo opisane w jednym z przygotowywanych dodatków (najprawdopodobniej noszącym tytuł **Czarna strzała**). Teraz jednak proponuje inną nieco, prostszą metodę, która pomoże Starostom wyjść z opresji, jaką jest prowadzenie bitwy w grze.

1. Przygotowanie bitwy

Starosto Gry, musisz przede wszystkim zdecydować, czy prowadzona przez Ciebie bitwa będzie którymś z konfliktów historycznych, czy też nie. Tak czy inaczej, musisz wiedzieć jaka była jej przyczyna. Ponadto, w przypadku historycznych bitew, rezultat jest już ustalony. Druga możliwość wymaga od Ciebie ustalenia wyniku starcia i tego, czy Swawolna Kompania będzie miała na nie wpływ. Nawet jeśli wcześniej założysz, że potyczka, w której biorą udział Panowie Bracia, będzie przegrana, nie wiadomo czy nasi bohaterowie polegą w niej, dostaną się do niewoli, czy też może uda im się uciec. I na odwrót - coś z tego, że bitwa została wygrana? Bohaterowie Panów Graczy nie muszą znaleźć się w gronie świętujących wiktoryę - mogą przecież już nie żyć! Ostatnie pytanie, na które musisz sobie odpowiedzieć, brzmi: „Czy Swawolna Kompania będzie miała wpływ na przebieg bitwy?”

2. Przebieg bitwy

Musisz mieć dobry pomysł na przebieg bitwy. Należy również pamiętać o **zdarzeniach**, które spotkają Panów Braci (w końcu oni też biorą udział w walce!). Najlepiej jest podzielić bitwę na **sceny** - jak film. Prowadząc narrację opisując graczom co w danej chwili dzieje się wokół ich bohaterów.

Zdarzenia. Panowie Bracia są pośród walczących, przygotuj więc dla nich jakieś niespodzianki i przeciwników. Sceny, które włączają ich do bitwy, zdarzenia będące wyzwaniem, coś niebezpiecznego i heroicznego - niech mają szansę wykazać się odwa-

gą lub sprytem. Takich zdarzeń nie może być oczywiście za dużo - najlepiej przygotować ich kilka na każdą postać. Przygotuj też mapę pola bitwy, na której będziesz zaznaczał ruchy oddziałów i miejsca walki.

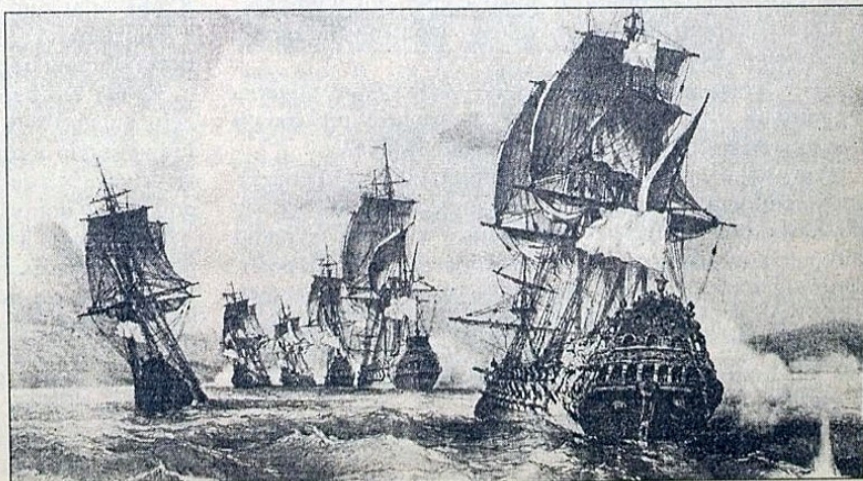
Przełomowe momenty. Najlepiej, by zdarzenia przygotowane dla graczy były umiejscowione w najbardziej przełomowych i krytycznych chwilach, w których waży się losy bitwy. Mogą to być sceny, których wynik może wpłynąć na wynik całego starcia. Przykłady: Kompania ma możliwość pokonać albo wziąć do niewoli szwedzkiego kapitana, a jeżeli to nastąpi, jego oddziały mogą się poddać albo uciec. Jeden z Panów Braci ma możliwość zdobycia kozackiej chorągwi - skutek jak wyżej. Bitwa morska może zostać wygrana, jeśli znajdzie się śmiać, który wysadzi skład prochu na wrogim okręcie.

Najlepiej przeplatać sceny bitewne ze zdarzeniami przeznaczonymi dla graczy. Musisz pamiętać o utrzymywaniu szybkiego tempa narracji. Prowadź akcję opisując całą bitwę, potem skup się na jednym jej fragmencie, jednym oddziale. Przejdź do pojedynczej postaci i kontynuuj opis, aż do dramatycznej chwili, w której bohater staje w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa... Przerwij opis i wróć do całej bitwy, a od niej do kolejnej postaci, która zmagą się z innym wyzwaniem.

Pomyślnych wiatrów życzy

Autor.

Marcin odmówił dopisania rozdziału o statkach powietrznych. Stwierdził (nie wiedzieć czemu), że w siedemnastowiecznej Polsce nie było floty podniebnej. A „Latający Holender”? Ach, to statek niderlandzki!



Świat Mroku a światy alternatywne

W Stumilowym Lesie zapadł zmrok. Ale nie były to normalne ciemności – gwiazdy tylko przez chwilę świeciły blado, po czym uciekły, a księżyc w ogóle nie raczył się pokazać. Wszystko ogarnęła nienaturalna cisza; nawet tuziny Strasznie Potwornych Potworów, które zamieszkiwały Las i które w nocnej porze straszły wszystko co żyje, teraz bały się wyrzucić z nor. Tygrysek bujał się w opo- nie przed swoim domem i myślał intensywnie co też oznacza tak przerażający wieczór. Gdy zrozumiał, spadł z wrażenia z huśtawki.

„Zapadły już Ciemności – zahuczała mu w głowie straszna prawda. – Nie będzie świtu.“

Zerwał się na nogi i popędził do domu, by przebrać się w strój tygrysa-detektywa:

– Trzeba uratować Gaię, odzyskać Słońce i odnaleźć Lunę zanim będzie za późno! – krzyknął po cichu, a jego mężne serce rwało się do czynu.

Pierwszy na liście podejrzanych znalazł się Gofer – pokracczny wampir z wadą wzroku i wymowy, wystającymi na stałe zębami (w dodatku siekaczami, a nie kłami), ciągle snujący się po podziemnych tunelach; typowy Nosferatu. Tygrysek znalazł go w głębi ziemnego wykopu, wskoczył mu z nienacka na plecy i krzyknął tryumfalnie:

– Aha! Złapałem cię na gorącym uczynku, podły pomocie Żmija! Odpowiadaj, gdzie ukryłeś Słońce i Lunę?

– O co ci chodzi? Jakie S-s-słońce? Co za L-l-luna? – dziwił się napastowany. – Z-z-zostaw mnie w s-s-spokoju sssynu, tworzę właśnie dół mego życia i żadne g-g-głupoty mi w głowie.

Gofer strząsnął w końcu z pleców napastnika i popatrzył mu w twarz. Górnicza lampa umocowana na kasku oświetliła głębię oczu tygrysa-detektywa i czającą się w nich wielką determinację. Przez plecy Nosferatu przeszedł dreszcz – zrozumiał, że musi szybko coś wymyślić, by nie paść przypadkową ofiarą tego zapewne słusznego, acz zupełnie ślepego uporu.

– A właśnie, gdzie jessst Krzyś? – wykrzyknął z twarzą rozjaśnioną objawieniem – Czy on czasem nie mówił wczoraj, że zamierza pożyczyć sssobie Słońce?...

Tygrysek nie czekał dłużej, mruknął tylko: „Od początku wiedziałem“ i popędził do domu Krzysia. Wspiął się błyskawicznie na drzewo sąsiadujące z oknem sypialni chłopca, korzystając z pnącza przeskoczył na dach, poślizgnął się, chwycił rynny, skoczył do okna, które (uśmiech losu) było otwarte, w pokoju wpadł w stertę blaszanych samochodów, łapiąc równowagę nastąpił na wrotki, łapy mu się rozjechały i z pełnym impetem uderzył nosem w podłogę.

– Auć! – zmełł w ustach przekleństwo prawdziwych twardzieli.

– ...od północnego wschodu: New Hampshire, Vermont, Massachusetts, Rhode Island, Connecticut... uuuu... – Krzyś zakończył mamrotanie przez sen ziewnięciem, po czym przewrócił się na drugi bok; jutro czekał go test państwowy i rodzice już od tygodnia pomagali mu uczyć się po 12 godzin dziennie.

Tygryś-detektyw w ciągu ułamka sekundy przypomniał sobie wszystko, co wiedział o podejrzanym. Był to Śmiertelny, jedyny chyba w całym Stumilowym Lesie. Wszyscy traktowali go z przymrużeniem oka; wiadomo było, że nie uwierzy w popsucie i naprawienie nieba, że maszyna do robienia chmur to dla niego bajka, a imię zjawy „Mam Cię“ nie wywoła u niego dreszczu przerażenia, a co najwyżej śmiech. Nie przeszkadzało mu to jednak bawić się z innymi, więc nikt też nie zwracał uwagi czy wierzy w otaczający świat, czy też nie. Był tak sympatyczny, że wszystkie okoliczne istoty mroku zgodziły się, by nadać mu status nietykalnego. A teraz zdradził! Widocznie jakieś żmijowe sługusy zignorowały umowę (nic dziwnego w końcu), opętały go i podle wykorzystały.

– Gdzie Słońce?! – warknął Tygrysek do ucha śpiącego – Słyszysz?! GDZIE SŁOŃCE!?!

– ...Słońce, słońce... wstrzymał Słońce... Kopernik – wymamrotał chłopiec i nakrył głowę poduszką.

– Aha! – Tygrysek podskoczył z zadowolenia – Dorwę cię, ty podły złodzieju Słońca, który kryjesz się pod pseudonimem kopernik i który omotałeś to niewinne dziecko, Krzysia! Pójdziesz do paki, albo ja nie nazywam

się T-Y-G-R-Y-S! – mówiąc to wyskoczył przez okno, tłukąc się nieco przy lądowaniu, i popędził w głąb lasu zastanawiając się, kto to może być ten tajemniczy kopernik.

Sto dwunaste bryknięcie oświeciło go:

– To przecież jasne! – wykrzyknął. – Kopernik to ktoś, kto zajmuje się koprem, a o ile wiem, koper ma tylko Królik w swoim ogródku. Od razu wiedziałem, że temu wyniosłemu dwulicowcowi nie wolno ufać! – i pognął do norki długouchego.

Królik był bardzo tajemniczą postacią; ze względu na zęby początkowo wszyscy myśleli, że jest wampirem spokrewnionym z rodem Nosferatu, ale brak innych charakterystycznych cech sugerował, iż to tylko maska. W końcu ktoś się domyślił, a długouchy nie miał siły zaprzeczać – był agentem Technokracji. Do zdemaskowania jego pochodzenia przyczyniła się głównie jego pedanteria i wiara w naukowe metody. Ponieważ jednak społeczeństwo Stumilowego Lasu do mściwych i ograniczonych nie należało, odkrycie skończyło się tylko nakazem ograniczania Króliczych eksperymentów do – jak to się mówi – własnego ogródka. A Technokrata, jak na Technokratę przystało, był wyzuty z poczucia humoru, więc, by mieć gdzie się doskonalić, zaczął zajmować się ogródkiem...

Kopernik to ktoś, kto zajmuje się koprem, a o ile wiem, koper ma tylko Królik w swoim ogródku. Od razu wiedziałem, że temu wyniosłemu dwulicowcowi nie wolno ufać!

ŚWIAT MROKU

Wróćmy do naszego niezmordowanego detektywa. Stwierdziwszy, że u królika pali się światło, postanowił działać po cichu i z zaskoczenia, chcąc nakryć ewentualnych współników czy mocodawców. Podkraśl się więc do okna i powolutku zajrzał do środka. Zobaczył królika chowającego garnki z miodem do podziemnej piwniczki. Długouchy mruczał pod nosem:

– ...Tu cię nie znajdzie... nie zabierze... wszystko moje, moje...

Tygrysek nie potrzebował już żadnych innych dowodów. Poczekał aż królik skończy i pójdzie spać, po czym włamał się do norki, otworzył wytrychem drzwiczki do skarbczyka, wyciągnął garnki i zajrzał do jednego. Gdy ze środka błysnęło złotem, nie wytrzymał i krzyknął:

– To przecież Słońce! Nareszcie!
– Co tu robisz?

W drzwiach stanął królik w koszuli nocnej, szlafmicy i pantoflach.

– Czy umawialiśmy się na kolację? – ziewnął.
– To ty jesteś podłym złodziejem, ale tygrys-detektyw rozszyfrował cię!

A wrednego Technokratę uwolniono. Z zamkniętego nie było pożytku, a tak przynajmniej czasem robi się zabawnie...

– Zaraz, zaraz, jaki detektyw? Jaki złodziej? Dlaczego grzebiez w mojej piwniczce?

Po chwili szamotaniny i próżnych tłumaczeń winny został zamknięty we własnej komórce – na nic zdały się jego wrzaski. Usłyszał jeszcze na koniec, że zostanie uwolniony, gdy wszyscy się zgodzą, czyli pewnie za jakieś sto lat.

Tygrysek zaciągnął garnki na pagórek koło jeziora, usiadł między nimi i pootwierał, by sprawdzić czy Słońce dobrze znosiło uwięzienie. Porozstawiał gliniane pojemniki dookoła i zaczął się zastanawiać, jak posklejać Słońce i umieścić je z powrotem na niebie. Intensywność minionych wydarzeń przyczyniła się do szybkiej zmiany pozycji ciała na horyzontalną, mrużenia oczu i mruczenia; myślenie zeszło na dalszy plan. Detektyw po prostu usnął.

Podczas zasłużonego odpoczynku garnki popchnięte przypadkowymi, sennymi machnięciami ogona stoczyły się do jeziora. Gdy rano tygrysek obudził się, na nieboskłonie stało Słońce, a jego odbicie w jezioru wesoło tańczyło między dryfującymi garnkami.

A wrednego Technokratę uwolniono. Z zamkniętego nie było pożytku, a tak przynajmniej czasem robi się zabawnie...

Jak widzicie, dzisiejsze spotkanie nie jest do końca normalne. Główny tego powód jest taki, że mam Wam do przekazania coś bardzo ważnego, a nie wiem jak to zrobić. Ostatnimi czasy środowisko miłośników Świata Mroku rozrosło się znacznie i cały czas się powiększa (czego niezaprzeczalnym dowodem jest choćby fakt, że moje eseje nadal się ukazują [Jesteś tego pewien? – przyp. red.]). Po pierwszych, izolacjonistycznych reakcjach niektórych fanów produktów **White Wolfa**, sytuacja powoli unormowała się i przeważa raczej umiarkowany optymizm wobec młodszego (stażem) narybku. Ale daję się dostrzec bardzo destrukcyjne podziały, grupowanie się wokół „lokalnych wyroczeni”, fanatyzm, obrzucanie się błotem. Smutno mi, gdy dwóch ludzi „siedzących” w Świecie Mroku i mających własne poglądy na niektóre aspekty, zatrzymują się na walce słownej w stylu: „Czy ty w ogóle wiesz, co to narracja?”, zamiast rozmawiać o konkretnych lub wcale nie rozmawiać. Żenujące są wypowiedzi w stylu: „Nie ma nikogo, kto mógłby poprowadzić Maga”, albo: „Nikt nie rozumie pełni doznań w Wampirze” wypowiedziane w kontekście żalenia się nad sobą – „Jaki to ja jestem wielki, samotny, niezrozumiany, odrzucony i zdeptyany przez głupi motłoch”. Zawsze wydawało mi się, że tacy ludzie po prostu są i ich pojawienie się przy okazji gier fabularnych nie udowadnia. Ale gdy dokonałem przeglądu licznej grupy moich bliższych i dalszych znajomych, okazało się, że wśród fanów Świata Mroku jest ich niepokojąco dużo. Systemy Narracyjne są bowiem bardzo blisko nas samych – sięgają daleko i dużo zmieniają – a dodając fakt, że często posługują się emocjami negatywnymi, których może nie siła, ale dynamika jest bardzo znaczna, mamy prawdopodobny powód rodzenia się fanatyzmu.

Od fana do fanatyka droga niedaleka. Łatwo zrezygnować po kolei z innych zainteresowań, które wymagają dużo więcej wysiłku – współczesny świat wręcz promuje postawę konsumpcyjną, więc nie mamy nawet wewnętrznych oporów zakodowanych przez otoczenie i nie bronimy się przed systematycznym zubażaniem siebie samych. I potem, gdy nie

mamy już innych znajomych, przestaliśmy chodzić na kółko biologiczne, nie śpiewamy w chórze, nie jeździmy na rajdy rowerowe... W końcu, gdy okaże się że mamy już tylko Świat Mroku, nie możemy dopuścić, by okazało się, że nie w życiu nie robimy. A skoro poświęcamy czas tylko na niego, to znaczy, że jest on najważniejszą w świecie rzeczą, prawda? Tak w wielkim skrócie mogą powstawać fanatycy i mechanizm oczywiście nie jest zastrzeżony do hobby zwanego „gry narracyjne”. Tu jednak widzę ich wyraźnie, bo to także moje hobby, tu ich obecność rani mnie, bo współtworzą opinię dotyczącą także i mnie. Rozróżniam ich z daleka, omijam na konwentach, zakładam nosferacką *Niewidoczność*, gdy tylko spotykam naganiacza szukającego „uczniów” dla swojego „guru”. Ja ucieknę, ale czy Wy się obronicie?

Złota Zasada o braku zasad jest fundamentem różnorodności. Mnogość podejść do Świata Mroku nie oznacza tego, że tak wielu ludzi błądzi i nie zna prawdy. NIE MA jednego, kanonicznego Świata Mroku. Jeśli ktoś mówi Ci, że realia w Twoich sagach są przekreślone i nieprawdziwe, roześmiej się w głos. To tak, jakby mówił, że jabłko, które trzyma w dłoni, nie bardzo jest jabłkiem, gdyż różni się od innych jabłek. Winienes ścierać swoją wizję z wizjami innych po to, by wymienić się poglądami czy doszlifować jakieś elementy, a nie by próbować zdominować rozmówcę i wmówić mu swoją wersję. Fabularny wstęp nie jest moją wizją Świata Mroku, choć to wariacja zawierająca zbliżone elementy i oparta na jednej z moich ulubionych kreskówek. Jeśli nie jesteś w stanie zaakceptować tego tekstu jako żartu, lepiej uważaj, bo możesz stać niebezpiecznie blisko granicy fanatyzmu.

P.S. Bohaterów i tło (choć całe szczęście bez elementów światomrocznych) fabularnej części tego esaju możecie podziwiać w serii animowanej: „Nowe Przygody Kubusia Puchatka” wytwórni Disney’a. Mam nadzieję, że nie naruszyłem żadnych praw autorskich i nie obraziłem twórców, którzy zrobili przy tych filmikach kawał dobrej roboty.

W następnym odcinku: jak Kolargol ukradł słowikom gwizdek-felysz, jak Uszatek zakorkował zwampirzonego Prosiaczka i jak meteoryt tunguski zniszczył teatr Muppetów...

Część 3:
Wstąpienie
jest
kłamstwem

WIĘ- ZIE- NIE Nocy PAUL BEAKLEY

Tłumaczenie:

Krystyna Nahlík

Ilustracje:

Hubert Czajkowski

Tekst zaczerpnięty z magazynu
White Wolf Inphobia nr 56

Wydawać by się mogło, że uniwersum KULT-u i Świata Mroku są same w sobie ponure i przynębiające. Teraz zostały ze sobą połączone, dzięki czemu możecie umieścić swoje opowieści w powstałej w ten sposób posępnej krainie. W tej serii pięciu artykułów zaprezentujemy Wam Metropolis Świata Mroku. Każdy z odcinków przenosi jedną z gier umieszczonych w Świecie Mroku do świata KULT-u (także jak dotąd nie przetłumaczone na język polski gry *Wraith/Upiór* oraz *Changeling/Odmieniec* – przypis tłumacza). Ten odcinek skupia się na Magu. Poprzednim razem zajmowaliśmy się *Wilkołakiem*, w następnym numerze opowiemy o *Upiorze*.

Demiurg przeklął ludzi podczas tworzenia naszego świata. Ale nie ze wszystkimi mu się to udało.

Są tacy, którzy uniknęli klątwy naszego Stwórcy; ludzie, którzy zrozumieli, że rzeczywistość rozciąga się daleko poza nasze postrzeganie. Istoty te, magowie, uniknęły zamknięcia przez Demiurga w więzieniu ludzkości – Iluzji.

Wstąpienie – pojęcie wejścia na wyższy plan istnienia – jest kłamstwem. Całkowitą bzdurą. Zanim Demiurg wtrącił nas do tego świata (patrz część pierwsza: *Metropolis nocą*), cała ludzkość miała moc tworzenia swoich własnych rzeczywistości. Byliśmy bogami i stanowiliśmy zagrożenie dla Demiurga. Zostaliśmy zatem wygnani.

Magowie chcą po prostu wrócić do domu.

Historie magów w Więzieniu Nocy obracają się wokół tajemnic. Tajemnic kupionych, tajemnic odkrytych, wspólnych tajemnic; tajnych stowarzyszeń, wiedzy tajemnej, wiedzy zakazanej. Głód wiedzy maga, jego dążenie do Prawdy często sprawia, że ideały schodzą na dalszy plan. Oferta wiedzy i potęgi złożona przez podejrzaną postać na jakimś egzotycznym targu może być absolutnie nieodparta dla kogoś, kto widział przeblysłk Prawdy – odkrył szczelinę, przez którą mógł spojrzeć i potrzebuje pomocy, żeby dojrzeć więcej.

Podobna pycha oznacza pewny i szybki upadek niedyskretnego maga – ale jest również wielkim zagrożeniem dla Archontów.

Ten artykuł odsłania prawdę o Iluzji, która więzi ludzkość i oferuje wgląd w świat szaleńców i bohaterów, którzy szukają

sposobu, aby z niej uciec, zniszczyć ją lub kontrolować.

Jest to trzecia część opisu Więzienia Nocy, cyklu, który opisuje alternatywny Świat Mroku umiejscowiony w kosmologii gry KULT. Bogaty i niepokojący świat gry KULT jest odrębnym tworem, dlatego czytelnicy poszukujący bardziej szczegółowych informacji na jego temat powinni zaopatrzyć się w oryginalne zasady, aby zapoznać się z nimi we własnym zakresie, o ile, oczywiście, jeszcze tego nie uczynili.

PRAWDA

Metropolis istniało zawsze. Metropolis jest Niebem, Piekłem i Rajem, pierwotnym miastem narodzin ludzkości. Pochodzenia tego miejsca nie da się dociec. O ile mogą to stwierdzić najbardziej uczeni i wiekowi spośród magów, jest źródłem wszystkiego.

Najpotężniejsza obecnie istota w Metropolis jest zwana Demiurgiem. Prawdopodobnie zawsze był on najpotężniejszym z bogów miasta, z których reszta stała się w naszej rzeczywistości zwykłymi ludźmi. Na rozkaz Demiurga każdy sprawował dziesięciu Archontów, każdy reprezentujący inny aspekt kosmosu.

Demiurg i jego Archontowie są nie tyle materialnymi istotami, co wcieleniem pewnych idei. W Metropolis Archontowie rządzą z potężnych cytadel wznoszących się setki mil nad czerniałą panoramą miasta. Wiele wskazuje na to, że cytadele są samymi Archontami.

Gdy Demiurg najechał Gaję, aby stworzyć Iluzję, obecnie zwaną przez większość ludzi rzeczywistością (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*), ustanowił dziesięciu Archontów, którym powierzył rządzenie tym światem. Każdy Archont reprezentował inny aspekt tej nowej rzeczywistości – wojnę, przywództwo, twórczość, sprawiedliwość – i rządził innym kontynentem. Każdy z nich wpływał na rzeczywistość poprzez swych liktorów (patrz część pierwsza: *Metropolis nocą*) i ludzkie służby.

To wszystko zmieniło się, kiedy Demiurg zniknął.

W wojnie, która nastąpiła, gdy Archontowie zaczęli ze sobą walczyć o prawo do wypełnienia powstałej próżni, czterech z nich – byli to Hod, Yesod, Chokmach i Chesed – zniszczono lub wyrzucono w inne wymiary. Ideały, które reprezentowali, również zginęły w naszym świecie: Hod, wymierzający karę, którego plugawe obozy koncentracyjne i sale tortur wyrzwały na światło dzienne w czasie II wojny światowej i wciąż są

Demiurg przeklął ludzi podczas tworzenia naszego świata. Ale nie ze wszystkimi mu się to udało.

ujawniane przez takie organizacje jak Amnesty International (która oczywiście również jest spiskiem Archontów); Yesod, założyciel, Archont kapitalizmu, którego strefę władzy przejęli i doprowadzili do zepsucia Aniołowie Śmierci; Chokmach, patriarcha, twórca religii i obrzędów, którego prawdziwych stronników jest z dnia na dzień coraz mniej i Chesed niosący pomoc, Archont współczucia i boskiego miłosierdzia. Nikt nie przejął roli Cheseda w Więzieniu Nocy.

Obecnie pozostali Archontowie walczą o władzę nad naszą rzeczywistością i w szerszej rzeczywistości Metropolis. Oto ci, którzy przetrwali:

Kether: Korona lub Władca. Kether był najbardziej zaufanym i faworyzowanym Archontem Demiurga. Reprezentuje w naszej rzeczywistości przywództwo i sfery wyższe. Pod władzą Demiurga Kether był najbardziej aktywny w Europie, gdzie utrzymał potęgę monarchii aż do Rewolucji Przemysłowej. Dziś głównym pionkiem Kethera jest Technokracja (patrz poniżej).

Binah: Czarna Madonna. Binah przedkłada potęgę rodziny, krewnych i grup społecznych nad jednostkę. Binah włada Europą Wschodnią i innymi siedliskami komunizmu. Stoi często za machinacjami Rodziny (patrz część pierwsza, *Metropolis nocą*) i tradycjami braterskich zakonów. Przez popieranie raczej posłuszeństwa niż tak zwanego Oświecenia, Binah może odrywać magów od ich prawdziwego celu.

Geburah: Sędzia, bezlitosny szafarz sprawiedliwości. Geburah popiera surowe prawa. Wspiera sprawiedliwość na całym świecie, szczególnie w ultrapravicowych stronnictwach politycznych Stanów Zjednoczonych i Europy. W Więzieniu Nocy służy Geburaha przeniknęli instytucje sądowe i policyjne wielu krajów, współpracując z technokratycznym pomiotem Kethera, aby całkowicie zdusić wszelkie spory. Liktorzy Geburaha manipulują również poszczególnymi Tradycjami, które stają się bardziej konserwatywne i wojownicze w swojej braterskiej wierności.

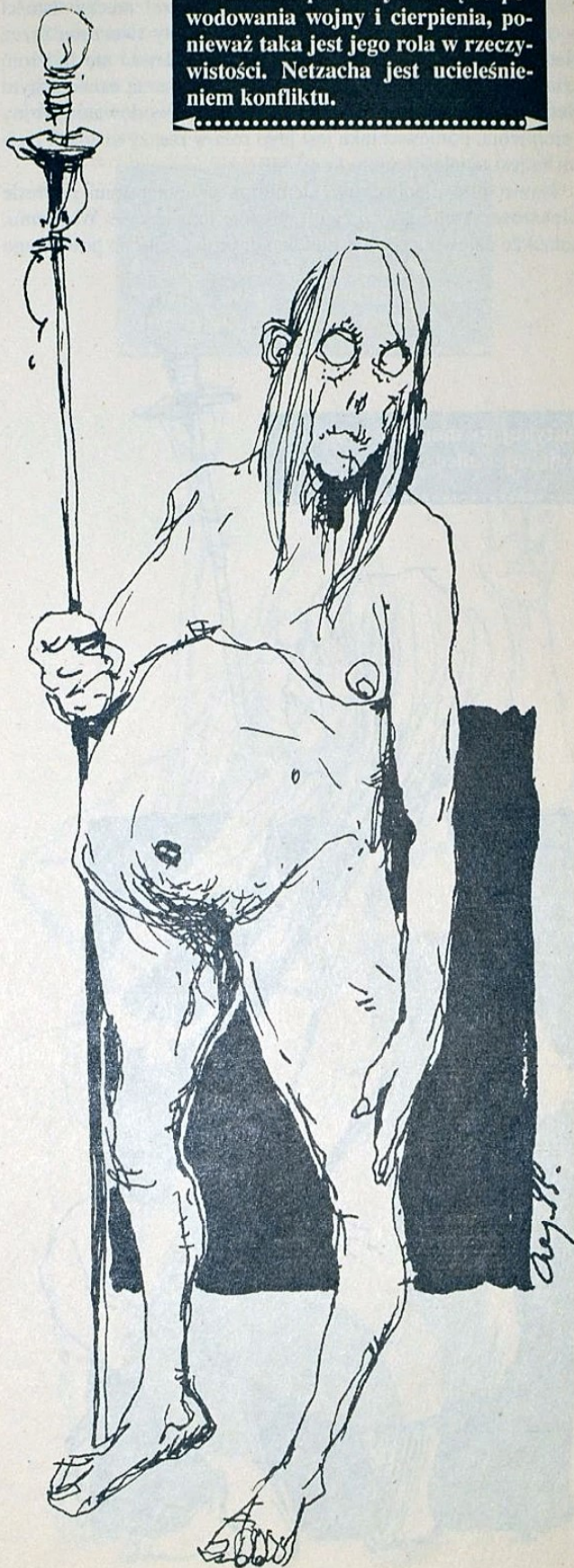
Tiptareth: Pajęczycza w sieci. Tiptareth jest patronką zarówno artystów, jak i przestępców, kontrolującą tak kreatywność, jak i stosunki międzyludzkie. Pod rządami Demiurga, Tiptareth sprawowała nadzór nad sztuką, aby uniemożliwić ludzkości ucieczkę z Iluzji przy jej pomocy. Ostatnio zaprzestała tych działań i jest jedną z głównych protektorek ludzkości. Oczywiście, skoro jest Archontką zdrady, nawet jej poparcie może być sztuką. Plany Tiptareth są tak zawiłe, że magowie spędzają całe życie bezskutecznie próbując wyśledzić jej wpływy.

Netzach: Zwycięzca. Pod władzą Demiurga zajmował uwagę ludzkości wzniecając rywalizację i wrogość. Popiera wojnę i wszelkiego rodzaju próby sił. Manifestuje się najsilniej w regionach świata rozdartych przez konflikty zbrojne: na Środkowym Wschodzie, w Ameryce Łacińskiej i Afryce. Służy Netzacha przeważają w armiach całego świata, dostarczając potęgę militarnej Technokracji.

Malkuth: Rebeliantka. Malkuth zawsze była najbliższa ludzkości, gdyż Iluzja jest jej manifestacją, podobnie jak Ziemia przed inwazją była manifestacją Gai. Teraz Malkuth szuka sposobu zniszczenia swojego tworu przez popieranie zarówno magii, jak i technologii. Pragnie, by ludzkość zbiegła z Więzienia przy użyciu wszelkich niezbędnych środków. Malkuth wspiera buntowniczych magów, renegackich Technomantów i Przebudzonych Osieroconych, ale jej prawdziwymi podopiecznymi są Maruderzy.

Oczywiście powyższe imiona Archontów są wyłącznym tworem człowieka. Wynikają ze stuleci badań prowadzonych

Nie może powstrzymać się od prowadzenia wojny i cierpienia, ponieważ taka jest jego rola w rzeczywistości. Netzacha jest ucieleśnieniem konfliktu.



ŚWIAT MROKU / KULT

przez magów i uczonych nad prawdziwą budową wszechświata, jednak dzieło opisujące tę kosmologię, znane jako Kabała, zaledwie ślizga się po powierzchni Prawdy.

Archontowie narzucają swoją wolę naszej rzeczywistości w sposób absolutnie bezlitosny. Podczas gdy tworzona przez Netzacha niekończąca się wojna może wydawać się ludziom „zła”, musimy zrozumieć, że konflikt jest samą esencją bytu Netzacha. Nie może powstrzymać się od powodowania wojny i cierpienia, ponieważ taka jest jego rola w rzeczywistości. Netzacha jest ucieleśnieniem konfliktu.

Nawet pod nieobecność Demiurga w najlepszym interesie większości Archontów leży utrzymanie ludzkości w Więzieniu. Jednakże dziesięciolecia zaniedbań doprowadziły do powolnego

jego rozpadu, pozwalając ludziom nabrać mocy i ponownie odkryć swoje wrodzone zdolności, którymi dysponowali przed wygnaniem. Ta moc, będąca niegdyś jądrem naszej boskości, jest obecnie zwana magią.

MAGIA

Moc

Magia jest zdolnością zmieniania rzeczywistości. Przed naszym wygnaniem wszyscy ludzie umieli używać magii. Pierwszym i najważniejszym celem stworzenia przez Demiurga Iluzji było pozbawienie ludzi tej mocy. Ta „obecnie zapomniana”, lecz wciąż dostępna ludziom zdolność składa się na tajemniczą „szóstą Wiedzę” magii (porównaj z ramkami o Wiedzy Tajemnej w całym cyklu). Nawet plugawi i potężni liktorzy nie posiadają mocy magicznej porównywalnej do Przebudzonych ludzi. Z założenia liktorzy są częścią materii tworzącej Iluzję, więc ich magia używa po prostu „tylnych drzwi” otwartych przez Archontów w Iluzji.

Demiurg ustalił prawa rzeczywistości, kiedy tworzył Iluzję. Obecnie magowie całe życie uczą się jak zmieniać te prawa i je obchodzić. Paradoks jest wbudowanym w Iluzję mechanizmem obronnym, zabezpieczającym ją przed ludźmi, którzy mogliby znaleźć z niej wyjście; jest on przeznaczony do likwidowania nieposłusznych. Jednakże, po zniknięciu Demiurga, magia stopniowo stała się coraz łatwiejsza w użyciu. Teraz zajmowanie się poważnymi wykroczeniami przeciwko Iluzji należy do poszczególnych Archontów, którzy bezpośrednio ze swoich Cytadel wysyłają sługi mające ukarać winnych. Magowie nazywają te dziwaczne istoty duchami paradoksu. W części pierwszej, *Metropolis nocą*, można znaleźć wybór istot z Metropolis, które mogą odwiedzić pechowego maga.

Sfery

Nastąpiło kilka ważnych zmian w funkcjonowaniu Sfer w Więzieniu Nocy. Odzwierciedlają one dynamikę Iluzji.

Duch: Pierwszy poziom tej sfery pozwala magowi spojrzeć poza Iluzję na Metropolis lub obszar Gai (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*). Drugi poziom jest podobny do tego opisanego w Magu, z zastrzeżeniem, że przywoływanie istot z Metropolis lub Inferna często oznacza samobójstwo. Poziom trzeci pozwala magowi całkowicie wydostać się poza Iluzję, do Metropolis lub Inferna (patrz część czwarta: *Nekropolis: Metropolis*). Czwarty poziom Ducha nie zezwala na tworzenie „duchów”, ponieważ faktycznie nie istnieją, ale pozwala magowi lokalnie zniszczyć Iluzję lub bardziej ją umocnić. Piąty poziom zezwala na podróżowanie w inne obszary Więzienia Nocy: sferę Szaleństwa, Namiętności i Snów.

Źródło: Ta sfera kontroluje materię, z której składa się Iluzja, oraz metaenergię użytą przez Demiurga do jej stworzenia. Wszystkie poziomy Źródła działają według zasad Maga, przy czym sugerujemy, by jakikolwiek Źródłowy Paradoks podwoić lub nawet potroić, gdy którykolwiek z Archontów wykryje wewnętrzne zmiany w Iluzji. Jako że strach, szaleństwo, namiętność i gniew zagrażają Iluzji Demiurga, mag, który wzbudza te pierwotne emocje – w sobie samym lub w innych – może korzystać z powstających energii jak z przypadkowych (to znaczy nietrywialnych) Źródeł. To dlatego składanie ofiar działa, i dlatego liktorowie zaprzestali składania ofiar w czasach biblijnych. Emocje pozwalają bowiem magom grozić potędze „Boga”.

Praktykujący magowie drogo cenią swoje tajemnice.



ŚWIAT MROKU / KULT

Wzorzec: Życie, Materia i Siły działają wewnątrz Iluzji według zasad gry Mag, ponieważ zmieniają wzorce, które tworzą Iluzję. W Metropolis lub innym obszarze cała magia Wzorców musi być użyta wraz z poziomem 1 Ducha, gdyż mag musi być w stanie dostrzegać Prawdziwe Wzorce poza kłamstwami Iluzji. Oznacza to, że niepoprawny mag jest pozbawiony mocy, jeśli nierozważnie wywędruje z naszej rzeczywistości, nie umiejąc zmienić Prawdziwej Rzeczywistości.

PRZEBUDZENIE

Magowie dochodzą do tajemnic na wiele sposobów. Niektórzy zgłębiają mroczną Wiedzę Tajemną studiując zakurzone woluminy i kupując sekrety od samozwańczych okultystów. Powiadają, że po zgłębieniu i opanowaniu wszystkich pięciu sfer Wiedzy umysł się otwiera, a Rzeczywistość ukazuje w swej prawdziwej formie. Ci, którzy pozostaną wtedy przy zdrowych zmysłach zostaną Przebudzeni.

Siły zewnętrzne również mogą próbować Przebudzić wybranego człowieka. Metody Przebudzania wrodzonych mocy człowieka przez zewnętrzne siły są podobne do metod spoglądania poprzez Iluzję. Zewnętrzne Przebudzenie wymaga potężnego szoku psychicznego, na przykład poprzez długotrwałe tortury, perwersję seksualną, narkotyki poszerzające świadomość, dziwaczne eksperymenty medyczne lub trwające całe życie uwarunkowania psychiczne. Wiele z tych metod doprowadza ludzi do szaleństwa na długo przed ich Przebudzeniem.

Niezależnie od indywidualnego sposobu Przebudzenia, ci, którzy przeżyją proces, są często wstrząśnięci aż do głębi swego istnienia, kiedy odkrywają Prawdę leżącą poza rzeczywistością. Wtedy zazwyczaj dołączają do jednej z tradycji, starając się ujawnić Kłamstwo narzucone ludzkości.

Inni używają swoich nowych mocy dla osobistej korzyści. Jest to nadzwyczaj łatwe, lecz Archontowie lub Aniołowie Śmierci w końcu wyczuwają ich manipulacje. Złapani, zostają rekrutami Technokracji lub Nefandimi.

KTO JEST KŁ

Tradycje

Magowie w Więzieniu Nocy łączą się w braterskie zakony lub tradycje, podobne do tych ze Świata Mroku. Jednak nie tyle badają osobiste sposoby widzenia rzeczywistości, co zgłębiają małe cząstki jedynej Prawdziwej Magii wewnątrz Więzienia. Oprócz tego, z uwagi na niezwykle konspiracyjną, niezbędną do uniknięcia gniewu różnych sił obserwujących ludzkość, członkowie tych zakonów często są zupełnie nieświadomi istnienia innych magów należących do tej samej lub innych tradycji. Przywódcy działający wewnątrz sekt, a czasami w różnych grupach, mogą się nawzajem znać, ale nowi członkowie przez lata mogą się nawet nie zorientować, że nimi są. Praktykujący magowie drogo cenią swoje tajemnice.

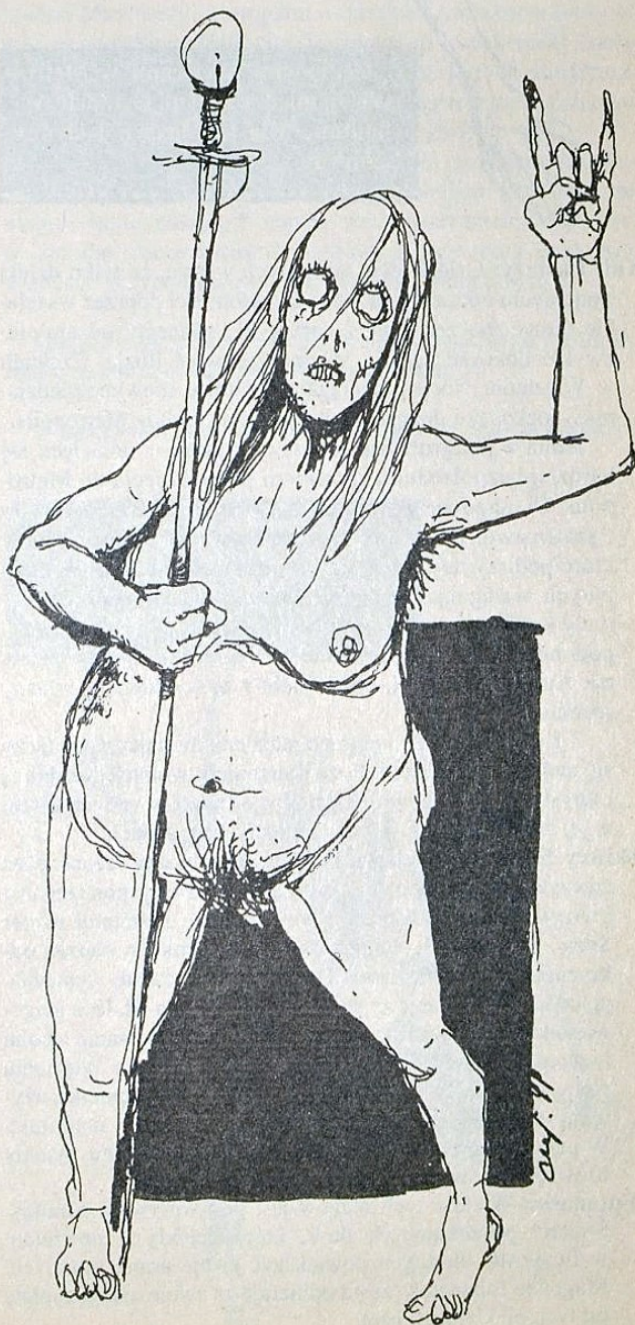
Wszyscy magowie z natury swojej zdają sobie sprawę z prawdziwej formy rzeczywistości poza Iluzją. Tradycje wiedzą, że Wstąpienie jest kłamstwem.

Bractwo Akashi: Członkowie tej sekty magów oddają się wyzwalamu wewnętrznego potencjału własnej jaźni. Przełamując Iluzję od wewnątrz, dzięki ekstremalnej dyscyplinie duchowej i fizycznej, Akashowie często unikają uwagi liktorów. Pomimo ich ostrożnego podejścia do Zapomnianych Bogów, niektórzy członkowie Tradycji zaczynają polegać na ich patronacie.

Niebiański Chór: Ugrupowanie to oddaje cześć Demiurgowi nawet pod jego nieobecność. Archontowie lub przebiegli

Aniołowie Śmierci czasami oszukują małe odłamy Niebiańskich, wmawiając im, że są „Jedynym”. Istoty te gromadzą potęgę dzięki tym naiwnym zgromadzeniom i wysyłają liktorów lub swoje wcielenia, aby kierowały religią sekty i jej przedsięwzięciami wewnątrz Iluzji. Istnieje odłamek Chóru poświęcający się poszukiwaniom miejsca przebywania Demiurga. Grupa ta czasami wysyła magów do Metropolis, z misją sięgnięcia w głąb Otchłani. Żaden z nich nigdy nie powrócił.

Nefandi podążają Ścieżką Mroku, otrzymując swoją moc za pośrednictwem Aniołów Śmierci, podczas gdy pozostali magowie podążają Ścieżką Światła, ucząc się budzić w sobie moc zmieniania rzeczywistości.





Cenionymi miejscami w Metropolis są między innymi Cytadela Archontów, Miasto Maszyn i słynny Labirynt

Kult Ekstazy: Członkowie tej tradycji wierzą, że tylko dzięki osiągnięciu odmiennego stanu świadomości poprzez wszelkie formy zbrodni – seks, narkotyki i różnego rodzaju niezwykle doświadczenia – można zachwiać Iluzją. Czyciele w Więzieniu Nocy przyciągają obietnicę niewypowiedzianych rozkoszy i doznań czekających na nich w Metropolis.

Jedną z podgrup Kultu – Kult Agonii – poświęca się bardziej bezpośrednim sposobom przeniknięcia do Metropolis. Ci magowie wykorzystują skrajne zbrodnie, tortury i szaleństwo, żeby zniszczyć fałszywą moralność i tabu, które podtrzymują Iluzję. Dążą także do zniszczenia Iluzji innych, wciągając niewinnych w odprawiane o północy rytuały krwi, narkotyków i upokorzenia. Jest wielce prawdopodobne, że to właśnie Czyciele Agonii otrzymują patronat Aniołów Śmierci, choć wielu z nich działa na własny rachunek.

Z Kultem Ekstazy i jego odgałęzieniami najczęściej łączy się archontkę Tiptareth. Poza szerzeniem wolności osobistej i artystycznej kreatywności, tradycja ta odgrywa ważną rolę w jej długofalowych – lecz niepojętych – planach.

Mówcy Snów: Tradycja ta, odkrywając obszary leżące poza rzeczywistością, sięga po odmienne sposoby postrzegania i wizyjne podróże. Mówcy Snów łączą się z istotami ze sfer Snów, Szaleństwa i Namiętności (patrz ramki) w nadziei odkrycia tajemnic Więzienia. Działania takie często wystawiają ich na manipulację ze strony zewnętrznych sił, lecz magowie odprawiają wiele rytuałów i składają ślubowania swoim braciom, aby móc oprzeć się zepsuciu. Mówcy w Więzieniu Nocy, pragnący osiągnąć odmienne stany świadomości, używają środków halucynogennych, poszczą i medytują. W przeciwieństwie jednak do swoich braci z Kultu, rytuały Mówców Snów nie są aż tak rozwiązłe.

Eutanatos: Wielu z tych magów jest pod wpływem Aniołów Śmierci poszukujących dusz, które uciekły z powrotem w Iluzję lub chcących powiększyć swoje armie umarłych. Magowie Eutanatos często odbierają za swoje usługi zapłatę od tych piekielnych istot.

Inni członkowie tradycji rozumieją głębsze prawdy rozpadającej się Iluzji. Przepuszczają obiecujące, lecz nie rozwiązłe wystarczająco dusze przez Inferno w nadziei, że owe dusze ulegną spontanicznemu Przebudzeniu w następnych wcieleniach jako Osieroceni. Dla tych Eutanatos stworzenie Iluzji było największym z grzechów skażonego i umarłego boga. Nie żywią oni też ciepłych uczuć dla członków Niebiańskiego Chóru.

Zakon Hermesa: Tradycja ta oddaje się określaniu prawdziwej natury Rzeczywistości. Magowie Hermetyczni wywodzą się z tych starożytnych kultów, które pierwsze odkryły porzucone wspomnienia ludzkości o Archontach. Magowie z zakonu Hermesa na wiele sposobów utrzymują najlepszą harmonię z naturą działania rzeczywistości, lecz często są zbyt pogrążeni w akademickich rozważaniach, aby dzielić się swoją wiedzą z innymi.

Jednak niektórzy z Hermetyków aktywnie poszukują dróg do Metropolis w nadziei na odkrycie starożytnych tajemnic lub wskazówek dotyczących ich uwiecznienia. Cenionymi miejscami w Metropolis są między innymi Cytadela Archontów, Miasto Maszyn i słynny Labirynt (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*).

Osieroceni: Istnienie tych samodzielnie Przebudzonych magów jest pewnym znakiem tego, że ludzkość zaczyna odzyskiwać boskość, którą posiadała w Metropolis, i sygnałem, że Iluzja szybko się rozpada. Osieroceni nie zachowujący ostrożności po Przebudzeniu często przyciągają uwagę chcących ich zniszczyć Archontów lub Aniołów Śmierci, którzy chcieliby ich zniewolić przez pranie mózgu, potężną magię czy tortury. Nierozważni Osieroceni często wykazują duże zamiłowanie do haków rzeźniczych i strun od fortepianu.

Synowie Eteru: Wierzą oni, że technologia, nauka i studia zachwieją Iluzją i wyzwolą ludzkość. Ci magowie różnią się jednak od Technokracji, gdyż starają się utrzymywać własne szeregi wolnymi od manipulacji liktorów chcących zmienić tor ich odkryć. Poza tym Synowie Eteru mają nadzieję całkowicie przerwać barierę Iluzji, w przeciwieństwie do Technokracji, która wykorzystuje technologię jedynie do przejęcia kontroli nad Więzieniem.

Werbena: Wielu Zapomnianych Bogów (takich jak Gaja) wciąż ma wielką władzę nad naszą rzeczywistością. Zgromadzenia Werbeny często koncentrują się wokół czci oddawanej Zapomnianym Bogom (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*). Mogą przyzywać moce tych bogów poprzez wyspecjalizowane zastosowanie magii Ducha, podobnie jak magowie barabbi cieszą się nadzwyczajną uwagą swoich panów, Aniołów Śmierci.

Adepci Wirtualni: Grupa ta jest bardzo zbliżona do swojego odpowiednika w Świecie Mroku. Adepci są Technomantami, którzy wykorzystują technologię komputerową i rzeczywistość wirtualną, aby przedostawać się poza Iluzję lub nią manipulować.

Sieć cyfrowa obejmuje swoim zasięgiem Iluzję i Metropolis, jak również Inferno (patrz część czwarta: *Nekropolis: Metropolis*). Młodzi lub niedoświadczeni Adepci dostrzegają jedynie powiązane z Iluzją ikony (dane korporacyjne, innych Adeptów, konstrukty Technokracji), lecz nieliczni natknęli się na adresy starożytnych stron w Lustrzanych Salach i Mieście Maszyn. Być może w Żyjącym Mieście są istoty, które emanują swoje ikony do Sieci.

Technokracja

Nie powinno nikogo dziwić, że potęga Technokracji wzrosła, kiedy Demiurg zniknął z Metropolis w czasach tryumfu

ŚWIAT MROKU / KULT

Maruderzy

Rewolucji Przemysłowej. Związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy tymi wydarzeniami jest tematem niekończących się dyskusji zarówno wśród magów należących do poszczególnych tradycji, jak i Technokratów. Czy to zniknięcie Demiurga pozwoliło Technokracji rozwinąć swoją potęgę, czy też rozwój rozumu i ludzkiej nauki wygnał – lub zniszczył – Stwórcę?

Technokracja jest podzieloną organizacją. Są Technokraci i technomanci, którzy woleliby po prostu przejąć kontrolę nad Więzieniem dla własnej korzyści, niż z niego uciec. W ten sposób Technokracja staje się potężnym sojusznikiem wielu Archontów, w szczególności Kethera, strażnika Iluzji aż do powrotu Demiurga. Inny odłam Technokracji, zapewne wypełniający życzenia pierwotnych wizjonerów i industrialistów, chciałby wydrzeć kontrolę nad Iluzją Archontom i założyć nowe Metropolis. Ci Technomanci otrzymują pomoc od Malkuth, lecz czasami dostają się pod wpływ Aniołów Śmierci dzięki obietnicom przyszłego kataklizmu, który bądź to unicestwi Iluzję, bądź też samych Archontów.

W szeregach Technokracji pełno jest liktorów. Ponieważ pomiędzy Archontami jest tyle sprzecznych interesów, często pomiędzy ich liktorami panuje mordercza wrogość. Na przykład buntownicza Malkuth manipuluje Technokracją w celu dostarczenia masom bardziej zaawansowanej technologii w nadziei, że da to wolność ludzkości. Jednak jest to delikatna równowaga i życzenia innych Archontów często zniekształcają wolę Malkuth. Netzach może wykrzywiać żądane przez Malkuth nowe technologie i powodować powstawanie nowych rodzajów broni – w szczególności wymagających tylko naciśnięcia guzika – które izolują ludzi od koszmaru masowego zniszczenia.

Technokracja współpracuje blisko ze swoim oddziałem bezpośredniego natarcia, Penteksem (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*). Obie organizacje pragną nagiąć Iluzję zgodnie ze swoją wizją: Pentex dąży jedynie do jej zniszczenia (zgodnie z instrukcjami swoich Technokratycznych przełożonych), podczas gdy inni członkowie Technokracji pragną zbudować świat lepszy niż ten, który dał nam Demiurg.

Nefandi

Tak jak magowie działają wewnątrz rzeczywistości stworzonej przez Archontów, Nefandi służą tym, którzy dążą do zniszczenia dzieła Archontów: Aniołom Śmierci. Aniołowie Śmierci, mroczne odbicia Demiurga i jego Archontów, rządzą ze swych mrocznych Cytadel w Infernie. Na każdego Archonta przypada lustrzany Anioł Śmierci. Jednak Aniołowie Śmierci przewyższają obecnie liczbą Archontów – po zniknięciu czterech z nich. (Więcej informacji o Aniołach Śmierci znajdziesz w części czwartej: *Nekropolis: Metropolis*).

Nefandi podążają Ścieżką Mroku, otrzymując swoją moc za pośrednictwem Aniołów Śmierci, podczas gdy pozostali magowie podążają Ścieżką Światła, ucząc się budzić w sobie moc zmieniania rzeczywistości. Nefandi często poznają Wiedzę Tajemną i są szkoleni w magii sfer Wiedzy (patrz ramki), zanim uzyskają wiedzę na temat prawdziwej Magii Sfer. Czyni to z nich podziwu godnych przeciwników zarówno tradycji, jak i Technokracji. Dążenia Nefandich opierają się na motywacjach Aniołów Śmierci, którym służą. Niektórzy odcinają Tradycyjnych magów od ich braterskich zakonów, podczas gdy inni dążą do zdeprawowania niewinnych, przygotowując za życia przyszłe armie umarłych. Znaleźcie dusz jest wyjątkowo łatwe w tych ostatnich dniach przed upadkiem Iluzji, gdyż ludzie instynktownie wyczuwają, że rzeczywistość jest na krawędzi zniszczenia.

Wielu ludzi doprowadza do obłądzenia Przebudzenie i będące jego wynikiem poznanie Prawdy o rzeczywistości. Obłąd może nas ogarnąć w momencie Przebudzenia, lub też po wielu latach wystawienia na działania obcych sił spoza Iluzji.

Wielu oszalałych magów zostaje Maruderami. Ze wszystkich mieszkańców Więzienia Nocy są oni największym zagrożeniem dla Archontów, gdyż z zatrwającą łatwością niszczą Iluzję wokół siebie i otaczających ich ludzi.

Szaleństwo, którym dotknięty jest Maruder, wkrada się w otaczającą go materię Iluzji. Te dziwne strefy podążają za Maruderem niczym bąble subiektywnej rzeczywistości, często doprowadzając do obłądzenia zewnętrznych obserwatorów. Dzięki Maruderom również mogą wślizgiwać się do naszej rzeczywistości istoty ze Sfery Szaleństwa (patrz ramka).

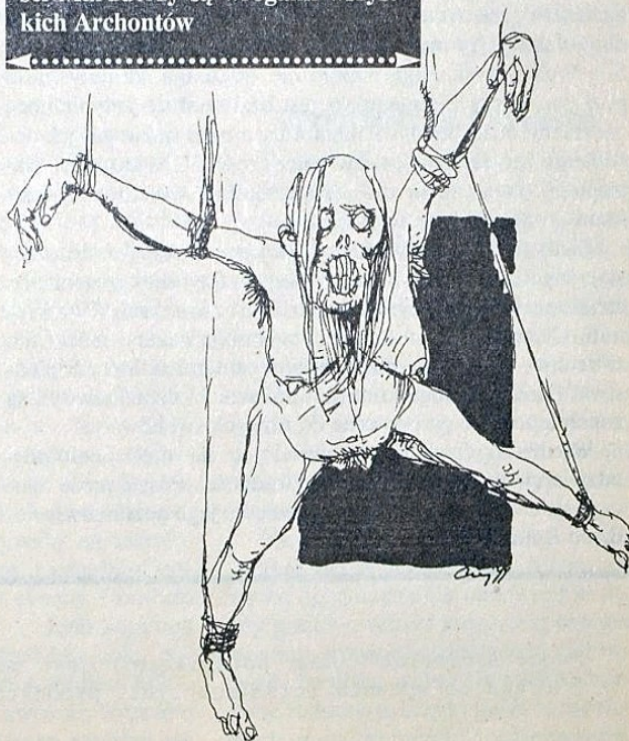
Z powodu swojej nieprzewidywalnej natury i szerokich możliwości Maruderzy są wrogami wszystkich Archontów (oczywiście za wyjątkiem Malkuth), Technokracji i większości Tradycyjnych magów. Chociaż Maruderzy dążą do tych samych celów co inni magowie, ich wpływ na Więzienie jest zbyt nieprzewidywalny i niebezpieczny, aby ci mogli go tolerować.

Maruderzy mogą stać się idealnymi pionkami Aniołów Śmierci i ich głównych planistów – Nefandich. Przez lata treningu i prania mózgu, Nefandus może przekształcić Marudera w „bombę rzeczywistości“, wyzwalając niszczącą Iluzję moc w sposób przypominający atak samego Anioła Śmierci.

Specjalne podziękowania dla Andersa Sandberga i Billa Bishopa za ich pomocne pomysły i testowanie.

W następnym numerze: Śmierć, Aniołowie Śmierci i Inferno.

Z powodu swojej nieprzewidywalnej natury i szerokich możliwości Maruderzy są wrogami wszystkich Archontów





Sfera Szaleństwa

Szaleństwo odgrywa ważną rolę w Więzieniu Nocy. Magów często doprowadza do obłądzenia Prawda, którą odkrywają poprzez Przebudzenie, a uśpieni ludzie również popadają w obłądzenie pod wpływem tego, co leży poza Iluzją. Szaleństwo ma bardzo namacalne skutki w naszym świecie: może nierozważnie przywołać istoty ze Sfer Szaleństwa i tak zniekształcać rzeczywistość, aby odpowiadała wizji szaleńca (co z premedytacją robią Maruderzy).

Sfera Szaleństwa jest wytworem magów i Śniących, powstałym dla stworzenia nowych kłamstw mających wyjaśniać przebiegi Prawdy, na które zostali wystawieni. Wyjątkowo szaleni ludzie mogą faktycznie emanować swoim szaleństwem na otaczającą ich rzeczywistość.

Obląkani czasami przyzywają też istoty ze Sfer Szaleństwa. Jedną z nich jest Alucinade, dwuwymiarowa istota, która przyjmuje dowolny kształt, ludzki lub zwierzęcy, i, dopóki istnieje, podąża za tym, kto ją przywołał. Innym tworem Szaleństwa jest Amentoraz, istota, którą przywabiają zakłady dla obłąkanych i inne zbiorowiska psychotyków. Pożera ona Siłę Woli i myśli ofiar, dopóki nie zredukuje ich umysłu do poziomu warzyw. Amentoraz jest bezkształtny, jedynie nocą przybiera formę ludzką. Amentoraza można traktować jak uosobienie Cienia danej osoby (patrz część IV, Nekropolis: Metropolis). Istoty te są zawsze szczególnie wrażliwe na konkretny rodzaj obłądzenia swoich ofiar.

Kiedy ludzie całkowicie pogrążają się w szaleństwie, przestają być istotami ludzkimi. Ulegają fizycznej przemianie, stają się więksi i zaczynają chodzić na czworakach. Tym istotom, zwanym Furiami, czasem wyrastają pazury, macki lub ostre zęby dla obrony przed innymi istotami ze Sfer Szaleństwa. Furie nie mogą kontrolować swoich wizji Prawdy i są zupełnie losowo przerzucane do różnych światów.

Wiedza o Szaleństwie dzieli się na pięć poziomów odzwierciedlających ich stopnie trudności. Postać może nauczyć się zakłéć aż do poziomu równemu jego poziomowi wiedzy o Rytuałach.

POZIOM 1

Manipulacja zmysłami – czarownik może w dowolny sposób wpływać na czyjeś zmysły.

Rozmycie Iluzji – rzucający czar może spojrzeć poprzez Iluzję i otworzyć portal do Metropolis.

POZIOM 2

Przywołanie stwora Szaleństwa – mag może przywołać istotę Szaleństwa. Przykłady obejmują Alucinade, Amentoraza i Furie.

Spętanie stwora Szaleństwa – czarownik może spętać każdą z powyższych istot.

POZIOM 3

Droga przez Obłądzenie – czarownik może fizycznie wejść w halucynację innego człowieka lub w samą Sferę Szaleństwa. W czasie działania zakłęcia rzucający je może przechodzić swobodnie (oraz przenosić innych ludzi i przedmioty) z naszego świata w obręb halucynacji i z powrotem.

Odesłanie stwora Szaleństwa – rzucający czar może wygnać istotę, która dostała się do naszej rzeczywistości z powrotem do Sfer Szaleństwa.

Wypędzenie stwora Szaleństwa – czarownik może wygnać stwora Szaleństwa, która opętała człowieka, miejsce lub przedmiot.

POZIOM 4

Zabójczy obłądzenie – bardziej zaawansowana wersja manipulacji zmysłami. Rzucający czar tworzy iluzję najbardziej przeobrażającej rzeczy, jaką ofiara może sobie wyobrazić, a jeśli ofiara uwierzy w to złudzenie, odnosi na jej skutek pełne obrażenia.

Zmień swoje ciało – czarownik potrafi zmienić swój wygląd, płęć i rasę, co może czasowo zwiększyć atrybuty lub potroić jego wagę. Zmiany utrzymują się przez 18 godzin lub do momentu zdjęcia czaru.

POZIOM 5

Deformacja – mag może przetransformować ciało innej osoby, w ciągu jednego miesiąca zmieniając jej wygląd, płęć i rasę. Zmiany te są trwałe.

WNIOSŁOWNICZEK

Więzienie Nocy	Jail of Night	Pochodzenie terminu
Wzorzec	Matter	Mag: Wstąpienie
Źródło	Prime	Mag: Wstąpienie
Duch	Spirit	Mag: Wstąpienie

Mag: Ascention™ (Mag: Wstąpienie™) jest zastrzeżonym znakiem towarowym White Wolf Inc. Prawa do wydania polskiego linii produktów Mag: Wstąpienie™ należą do ISA sp. z o.o.

ZEW CTHULHU

Oto przed Wami druga część Misjonarza. Przygoda opierająca się na strachu przed niepojmowalnym i próbą radzenia sobie w sytuacji na pozór niellogicznej. Dla Strażników bardzo ciężka, jednakże sięga ona najgłębszych korzeni twórczości Mistrza Lovecrafta, a przecież dawno nie mieliśmy już do czynienia z kultystami Cthulhu w najczystszej postaci, prawda?

Tomasz Andruszkiewicz

Mitosz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

MISJONARZ

tom II: CUTHBERT AGC, NAWIEDZONY KAZNODZIEJA

Oto przed Wami drugi scenariusz z cyklu opowiadającym o Cthulhu. Stanowi on zamkniętą całość, więc można rozegrać go zupełnie niezależnie od pozostałych, choć oczywiście w połączeniu z resztą niesie więcej treści. Przewodnim tematem jest tu strach powodowany przez zbiorowy obłęd i całkowite odcięcie świata bohaterów od praw logiki. Ze względu na tak postawiony cel będę posługiwał się jedynie takimi obrazami, które według mnie są dość uniwersalne; jeśli chcesz uatrakcyjnić rozgrywkę, sprawić, by oddziaływała silniej, dodaj własne wątki albo zmodyfikuj podane, dostosowując je do specyfiki konkretnej grupy.

PRZEPowiednia CUTHBERTA

Któregoś dnia, gdy Badacze będą szli razem przez zalane deszczem ulice Bostonu, spotkają na rogu dziwną postać. Na gazecie rozłożonej na skrzynce po rybach stoi mały, rachityczny staruszek. Resztką włosów, którą jeszcze posiada, przyklepiona jest do naciągniętej i pokrytej niezdrowymi plamami skóry czaszki. Mężczyzna nosi zabłocony płaszcz, a w uniesionej ręce dzierży pokraczną, wysoką na stopę figurkę, zrobioną z kanciastych i nieobrobionych kawałków koralowca (to statuetka Cthulhu, ale nie mów tego wprost). Krzyczy coś w uniesieniu (zrozumienie jego bełkotu nie mieści się w ludzkich możliwościach), wydaje się, że jest w transie. Deszcz spływa strumieniami po jego twarzy, wiatr upodabnia poły płaszcza do ciężkich, nasiąkniętych wodą skrzydeł. Działek wygląda jak ptak, który przytłoczony ciężarem wilgotnych piór nie może poderwać się w powietrze.

Gdy Badacze zwrócą na niego uwagę, przestanie krzyczeć, opuści ręce, odstawi posążek pod nogi i popa-

trzy na nich. W jego spojrzeniu widać jakiś ogień, pasję – bohaterowie poczuć się nagle mali, słabi, prymitywni. Starzec uśmiechnie się tak dziwnie i złośliwie, że ciarki przejdą im po plecach. Potem powie:

– Czekalem na was. Mam dla was przepowiednię, która pochodzi od samego wcielonego boga; okażcie szacunek i słuchajcie uważnie... – z kałuż na chodniku wyłonią się macki jakby z wody utworzone i unieruchomią stopy Badaczy. – ...Dane wam będzie stanąć przed obliczem Władcy Świata. Zrezygnujecie z tego, co macie, odrzucicie krępujące was więzy, zostawicie rodziny i przyjaciół. Okowy ludzkiego myślenia opadną z was, odwróciecie się od fałszywych proroków. Wróćcie do pierwotnego miejsca, z którego wyszliście, zajmiecie godne miejsce przy bazaltowym tronie króla. Powietrze, które z każdym oddechem zaślepią was, sączy jad do krwi i umysłu, nie będzie was więcej ciemnić. Wyczekujcie znaków, wspierajcie przychodzących posłańców, którzy posługiwać się będą symbolem Władcy wyrytym na piersi lub czole... – tu starzec rozerwie mokrą koszulę, a bohaterowie ujrzą schematycznie wytatowaną na jego torsie potworną głowę ozdobioną na dole pękiem macek. – ...Nie trwóźcie się, tylko otwórzcie dusze na łaskę. Czekajcie, a wraz z oświeceniem przyjdzie zrozumienie. Naznaczam was do służby Najpotężniejszemu... – podczas słuchania tych słów Badacze poczuć, jak krople deszczu wypływają z nich kawałeczki jaźni, spływają na ziemię, by potem strumykami i kanałami burzowymi dotrzeć do oceanu i zanieść je na ciemne dno. – ...Jeśli zapytają was kto przeprowadzał inicjację, podajcie moje imię: jam Cuthbert AGC.

Wodne „więzy” uwolnią wreszcie stopy Badaczy, a starzec zamieni się

w falę wody i z chłupotem spłynie na ziemię. Na rogu pozostanie skrzynka po rybach, mokra gazeta i posążek z koralowca. Na całej stronie gazety powtarza się jedna i ta sama notka:

„Sensacyjne odkrycie! Podczas pogłębiania przystani przy nabrzeżu pasażerskim ekipy nurków trafiły na zagrzebany w mule gigantyczny posąg starożytnego bóstwa! Wedle wstępnych szacunków mierzy on około 15 metrów wysokości i przedstawia koślawą, człekopodobną postać. Dziś o godzinie szesnastej odbędzie się próba wydobycia go z wody. Ekipa inżyniera Cuthberta AGC, obsługująca największy bostoński dźwig pływający, twierdzi, że jest w stanie podnieść z dna monumentalną rzeźbę. Zapraszamy wszystkich chętnych – to wielki dzień dla naszego miasta i wydarzenie na skalę światową. Burmistrz zapewnia darmowy, ciepły poczęstunek dla pierwszego tysiąca gości; kuchnie na nabrzeżu zaczną działać o piętnastej.”

WYDOBYCIE POSĄGU

Poniższe sceny należy oczywiście rozegrać tylko wtedy, gdy Badacze przeczytają notkę w gazecie zostawionej przez Cuthberta lub dowiedzą się o tym od jakichś znajomych. Jeśli będą starali się dociec źródła informacji, nie znajdą nic: ŻADNA bostońska gazeta jej nie opublikowała (znaleziona strona jest sfalszowana?), a wszyscy, którzy wiedzą o planowanym wyciąganiu posągu zostali poinformowani o tym przez osoby trzecie.

Na nabrzeżu pasażerskim będzie wrzało już od czternastej. Mimo deszczu zgromadzą się tam wielkie tłumy gapiów, wśród których sporo jest biedoty przyciągniętej wizją darmowego posiłku; wciąż słychać podniecone rozmowy, krzyki ludzi okradzionych przez drobnych złodziejaszków,

dla których takie zbiegowisko to wymarzony teren łowiecki. Tu ktoś mdleje od ścisłu, tam innego zepchnięto do wody – słowem totalne zamieszanie! Zanim dojdzie do właściwych wydarzeń, warto przedstawić Badaczom wizję zupełnego chaosu, którego stróż porządku nie mogą w żaden sposób opanować.

W końcu zacznie się właściwa impreza; o szesnastej uruchomione zostaną maszyny pływającego dźwigu, który powoli odpłynie pięćdziesiąt metrów od nabrzeża, a na specjalne podwyższenie na brzegu wejdzie burmistrz i zacznie przemówienie. Po dwóch minutach jego podniosłe słowa zgina wśród krzyków i gwizdów – gawieź chce sensacji, a nie polityki – i mówca zejdzie zawiedziony z trybuny, by nie psuć sobie opinii. Do wody zostaną opuszczeni nurkowie w błyszczących kombinezonach, zaczepy dźwigu drgną i ze zgrzytem zaczną opadać do wody. Tłum zamilknie, minuty będą wlokły się w nieskończoność. W końcu zawyją silniki i stałowe liny zaczną nawijać się na kołowroty, a statek głębiej zanurzy się w wodzie. Zacznie się walka techniki z przyrodą, próba wydarcia oceanowi

jego kolejnej tajemnicy. W pewnej chwili, gdy oczekiwanie zgromadzonych sięgnie zenitu, woda wokół dźwigu nagle się wzburzy. Rozlegnie się przeraźliwy łoskot uderzenia i zgrzyt dartej stali, liny zaczepów zerwą się jak nitki, a kadłub wyskoczy do góry i opadnie z powrotem, wzbudzając potężną falę, która zaatakuję nabrzeże, niemal się przez nie przelewając. Zaraz potem drugie uderzenie od dołu targnie dźwigiem, wybijając go niemal w całości nad powierzchnię. Przerażone spojrzenia zgromadzonych zatrzymają się na pionowej szczelinie w kadłubie, która poszerza się i ponownie kryje pod falami; przeraźliwy odgłos rozłamującego się statku poraża tłum, który patrzy bezsilnie na powstającą właśnie falę. Dźwig rozpada się niemal na pół, wciąż łkając głosem pękających kolejno grodzi, gięciem pokładu, szaleńczo wyjąłymi silnikami wyciągarek, których nikt nie wyłączył. Ale tłum nie zwraca uwagi na tragedię statku – przez nabrzeże przelewa się fala brudnej wody, przewracając stojących najbliższej i porywając ich w odmęty. Milcząca dotychczas tłuszcza zaczyna krzyczeć, kląć i jęczeć. Rodzi się panika. Najlepiej spraw, by bohaterowie nie ucierpieli od fali i nie zostali zdeptani, choć możesz ich, oczywiście, trochę poturbować.

Statek tonie, wszyscy uciekają. Nikt nie zwraca uwagi na rannych czy tonących; instynkt samozachowawczy bierze górę. Badacze powinni wykonać test Poczytalności (1/1k5 PP); bez względu na wyniki zyskają możliwość świadomego działania nie wcześniej niż za pół godziny i nie bliżej niż milę od nabrzeża. W głowach będzie im kołatało to, co przerażeni ludzie wciąż powtarzają: „Posąg ożył! Posąg ożył!”.

KOŚCIÓŁ ŚWIĘTYCH MACEK

Następnego dnia we wszystkich gazetach pojawiają się opisy tragedii, która rozegrała się podczas próby wydobycia zatopionego posągu, i dziesiątki wywiadów z naoczniymi świadkami zdarzenia. Radio i prasa zapomną o reszcie świata, koncentrując się na

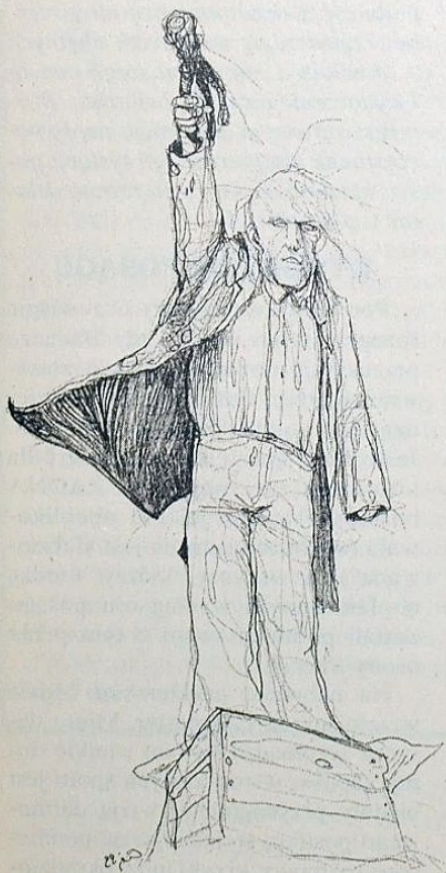
nieustających spekulacjach na temat posągu; społeczeństwo Bostonu zacznie ogarniać zbiorowa psychoza. W najbliższym czasie media nie będą zajmowały się właściwie niczym innym; z uporem roztrząsają problem: „Jak powstrzymać przebudzone starożytne bóstwo przed zniszczeniem miasta?” (dla wszystkich jest dziwnie oczywiste, że nie była to monumentalna rzeźba, tylko uśpiona potworna istota).

Boston obiega plotka, że wielbny Cuthbert AGC ma pomysł na ocalenie – w nocy założył Kościół Świętych Macek, który zrzesza wyznawców morskiego potwora. Podobno miał wizję zesłaną przez Istotę, z której dowiedział się, że nic nie grozi tym, którzy zaczną ją czcić. W pierwszej kolejności do Kościoła dołączył się cały Ratusz i policja, tworząc hierarchię i obsadzając wszystkie stanowiska powstałej organizacji. Policjanci i uzbrojone ochotnicze oddziały wyznawców zablokowały wszystkie drogi wyjazdowe z miasta, by „uniemożliwić elementom z zewnątrz ingerencję w proces przekształcania Bostonu w miasto wyznaniowe”. Kable telefoniczne łączące miasto z resztą świata zostały przecięte, stacje radiowe są zamknięte lub obsadzone ludźmi z KŚM. Świeżo nominowani dostojnicy Kościoła prześcigają się w próbach przymilenia bóstwu, pojawiają się propozycje secesji całej Nowej Anglii z USA. Cuthbert AGC zostaje oficjalnym i jedynym prorokiem Kościoła – otrzymuje tytuł „Głos Boga”.

Tego wszystkiego dowiedzą się Badacze następnego dnia; szybkość, z jaką podjęto odpowiednie decyzje, jest przerażająca, więc bohaterowie powinni poczuć, że przestają nadążyć za otoczeniem. Społeczeństwo dzieli się zasadniczo na dwie grupy: tych, którzy chcą jak najszybciej zostać członkami KŚM i poczuć się bezpiecznie, oraz tych, którzy próbują uciec z miasta. Szeregi tych ostatnich topnieją z godziny na godzinę – uciekinierzy wyłapywani są przez policję i wrzucani do oceanu. Psychoza opañuje miasto.

WYZNAWCA MIMO WOLI

Kolejnego ranka któregoś z Badaczy (najlepiej mieszkającego w domu z ogródkiem) obudzi senny koszmarny. Bohater nie będzie pamiętał



ZEW CTHULHU

żadnych szczegółów, tylko ogólne wrażenia zamykające się w słowach: ciemno, zimno, wilgotno. Usiadzie na łóżku i ze zdumieniem stwierdzi, że jest cały przemoczony (podobnie jak pościel), a ręce do łokci i nogi do kolan pokryte ma wilgotnym błotem. Na podłodze widać błotniste ślady jego własnych stóp. Zapewne, zaintrygowany, podąży własnym tropem – ślady prowadzą do drzwi wyjściowych. Gdy otworzy je i wyjrzy na zewnątrz, zobaczy stojącą w ogródku pokraczną rzeźbę Cthulhu (wysoką na metr) wykonaną z błota i usztywnioną gałęziami. Za ogrodzeniem zgromadził się już spory tłumek sąsiadów, którzy żywo dyskutują, wciąż wskazując na dzieło; opinie są różne, choć dominują pochwały i źle ukrywana zawiść, że to nie oni wpadli na tak oryginalny sposób zaznaczenia swojego udziału w KŚM. Na terenie ogródka następnej posesji gorączkowo uwija się sąsiadka, która próbuje ulepić coś podobnego, tylko dwa razy większego; kiepsko jej to idzie, grudy błota nie chcą się trzymać, rozpadają się i osuwają, co w widoczny sposób drażni kobietę i powoduje, że coraz głośniej woła swojego męża, by przestał gadać z innymi i wreszcie jej pomógł.

Po chwili pojawia się patrol policji; funkcjonariusze chcą porozmawiać z twórcą rzeźby, są spokojni, przyjaźni. Jeśli Badacz ukryje się w domu, zgłosi się jego sąsiadka, krzycząc, że to ona to pierwsza wymyśliła, ale podstępny i przebiegły pan X (nazwisko bohatera) zniszczył w nocy jej dzieło i sam zmontował nieporadną i odrażającą kopię. Nietety, jej wersji zaprzeczy grupa gapiów, tak więc policjanci zechcą zobaczyć się z Badaczem. Chcą mu złożyć gratulacje i w imieniu „Głosu Boga” – wielbego Cuthberta AGC – zaprosić wraz z przyjaciółmi na wieczorne uroczystości konsekracji pierwszej świątyni Kościoła Świętych Macek, umieszczonej w budynku BYLEJ (to słowo podkreśla kilkakrotnie) archikatedry.

CEREMONIA KONSEKRACJI

Mówi się, że uroczystość poprowadzi wielbny Cuthbert AGC; wielu ludzi wybiera się na nią, żeby zobaczyć tego, który uratował ich i miasto przed niechybną zagładą. W budynku archikatedry trwają wytężone prace:

wyrzucane są meble, rzeźby, krzyże, zrywane tynki pokryte malowidłami, wyrywane przewody elektryczne i lampy. Przed głównym wejściem rośnie powoli stos rupieci, które jeszcze tydzień wcześniej wydawały się być jak najbardziej na miejscu – teraz to tylko kupa śmieci, przypominająca, że kiedyś było inaczej. Grupki dzieci biegają do portu i z powrotem, przynosząc kosze wodorostów, plotą z nich girlandy, którymi dekorują budynek i plac, malarze zapędzeni do pracy pokrywają zewnętrzne ściany skomplikowaną siecią znaków, które – jak twierdzi plotka – zaprojektował sam Cuthbert AGC. Gdy Badacze będą przyglądać się temu, spotkają starego znajomego, który wie sporo o świecie Mitów – stoi za plecami malarzy i pracowicie kopiuje znaki do notesu. Zapytany o cel swoich działań poprosi, by przerysowali dla niego symbole wypisywane po drugiej stronie kościoła, powie, że wszystko wyjaśni później, teraz jednak najważniejszy jest pośpiech, gdyż w momencie ukończenia prac napisy wypełni moc, która uniemożliwi ich przepisanie.

Bohaterowie, targani troską o psychiczne zdrowie przyjaciela lub zarażeni niejasnymi wątpliwościami, zapewne mu pomogą. Po godzinie mozolnej kaligrafii malarze zakończą pracę, a symbole na ścianach rozbłyśną zielonkawym światłem – rzeczywiście, trudno obecnie skupić na nich wzrok – ich linie cały czas przemierzają się, płyną, zamazują, a wzrok męczy się już po kilku chwilach prób skoncentrowania na nich spojrzenia. Badacze wspólnymi siłami przerysowali około osiemdziesiąt procent znaków; ucieszony znajomy stwierdzi, że to w zupełności wystarczy i resztę jest w stanie odtworzyć, po czym zaprosi ich do siebie na rozmowę. W zaciszu swego domu wyjaśni, że widział już kiedyś podobne znaki i o ile jego źródła mówią prawdę, to są one najpotężniejszym zabezpieczeniem znanym ludzkości, mogącem uchronić nawet przed przebudzonymi Wielkimi Przedwiecznymi z R'lyeh. Porozmawiają jeszcze



chwilę, po czym znajomy spojrzy na zegarek i przestraszony wykrzyknie, że czas się zbierać. Planuje pójść na uroczystość konsekracji świątyni, bo choć wstrętem napawa go oddawanie czci zapomnianym bóstwom i cały KŚM, to świątynia jest w tej chwili jedynym względnie bezpiecznym miejscem w mieście – wyrysowanie symboli w mieszkaniu trwałoby kilkanaście godzin, a przecucie mówi mu, że coś złego zdarzy się już wieczorem.

Ten z Badaczy, który stworzył w ogródku rzeźbę i dostał oficjalne zaproszenie, wejdzie do byłej archikatedry bez trudu, a nawet dostanie się do sektora przygotowanego dla najbardziej aktywnych członków Kościoła Świętych Macek. Pozostali bohaterowie będą musieli zadowolić się

staniem w ścisłości (jeśli oczywiście zechcą przyjąć). Uroczystości będą polegały w głównej mierze na wygłaszaniu przez prowadzącego – odzianego w obszerną, zielono-brązową szatę – peanów na cześć odrodzonego boga, wznoszenia nieskładnych okrzyków pochwalnych, jedzeniu ochlapów mięsa (surowego, o nieznanym pochodzeniu) i picia cuchnącej, słonej wody. Cuthbert AGC nie pojawi się w świątyni. Gdy wszyscy będą mieli już dosyć oczekiwania, a kapłanowi skończą się pomysły, uzna uroczystości za zakończone. Jednak zanim ktokolwiek wyjdzie na zewnątrz, przez ziemię przebiegnie dreszcz i wszystko się zatrzęsie. Od ustawionej na środku kościoła prowizorycznej figury Cthulhu oderwie się głowa i przygniecie nogi głównego kapłana. Wstrząsy powtórzą się jeszcze kilkakrotnie. Zza murów dobiegnie rumor burzonych domów, przeraźliwe krzyki ludzi i odgłosy głuchych uderzeń, które mogą zostać zidentyfikowane jako kroki czegoś monstrualnie wielkiego. Wszyscy obecni w świątyni znieruchomią i zamilkną – przez najbliższe minuty, gdy na zewnątrz będą rozgrywały się

dantejskie sceny (tak przynajmniej może wydawać się po słyszanych dźwiękach), w środku zapanuje absolutna cisza. Gdy od ostatnich, oddalających się hałasów minie dziesięć minut, wszyscy wyjdą w milczeniu. Całe śródmieście wygląda tak, jakby przeszedł przez nie tajfun – jedna czwarta domów leży w gruzach, dookoła ścielą się rozszarpane ciała, ziemia jest zryta prawie trzymetrowymi śladami (test Poczytalności 1/1k6 PP).

OBLICHE MIASTA

Cały Boston zaczyna się zmieniać. Nisko wiszące, ołowiane chmury zasnuwają całe niebo, deszcz pada bez przerwy. Oddziały ochotników przywożą ciężarówkami muł wydobywany w porcie i rozrzucają go po ulicach, próbując zasłonić chodniki i jezdnie, które „swą twardą i ostrą powierzchnią bluźnią oceanicznemu bóstwu”. Od śródmieścia rozszerza się moda na zamurowywanie okien, obtłukiwanie gzymsów, zalepianie ilem ozdobnych elewacji, tak by mieszkać w schludnych, podobnych budynkach, a nie kiczowatych twórcach chorej wyobraźni architektów. Wszystkim działaniom społeczeństwa zaczyna towarzyszyć aura całkowitego braku poczucia rzeczywistości, nikt nie zastanawia się, co robi, co mówi. Opinie i wzorce są kreowane przez dostojników KŚM, a cała reszta podporządkowuje się bez szemrania. Cuthbert AGC jest wszędzie – tu występuje jako przywódca religijny, tam wypowiada się w kwestiach meteorologicznych, kiedy indziej osobiście prowadzi przeszkolenie wojskowe dla ochotniczych grup wyznawców Kościoła czy gra na trąbce w zespole jazzowym. Każda aktywność, każde działanie ma gdzieś

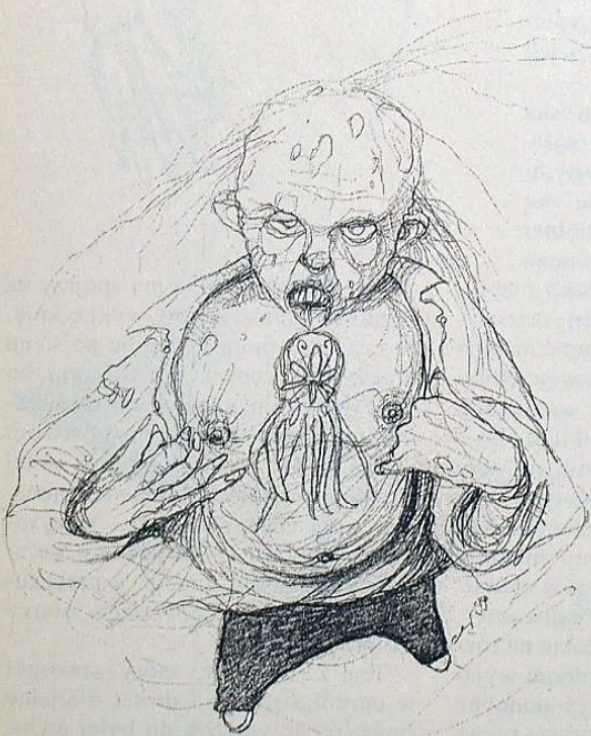
u korzeni Cuthberta. Jeśli dowolną sprawę, nawet tak błahą jak kupno świeżego pieczywa, roztrząsać dokładnie, to zawsze okaże się, że mylnym, dostawcą czy piekarzem jest właśnie on. Im bardziej bohaterowie będą starali się do niego dotrzeć, tym poważniejsze spotkają przeszkody, ale też tym więcej będzie dowodów, że macza palce w dokładnie każdej sprawie. Jest nieosiągalny, choć zawsze okazuje się, że wyprzedza ich najwyżej o pół kroku, a najciekawsze jest to, że inni ludzie widzą, że jest wszędzie i robi wszystko, ale w żaden sposób nie wydaje im się to dziwne (nawet, gdy niezbite dowody wskazują, że przebywał w dwudziestu miejscach na raz).

Potwór z oceanu nadal odwiedza miasto, choć zostawia świątynię Kościoła Świętych Macek w spokoju, co oczywiście wciąż przysparza kultowi nowych wyznawców z zagrożonych okolic. Nikt też nie widział nic oprócz śladów zostawianych na ziemi czy cienia wyłaniającego się zza domu, ale zrujnowane kamienice i kilka tuzinów trupów dziennie w zupełności wystarczą, by podsycać nastrój paniki.

ODCIĘCI OD ŚWIATA

Dociekliwych Badaczy może zastanowić brak jakiegokolwiek reakcji świata na tak diametralnie zmienioną sytuację Bostonu. Przez pierwsze dni można wszystko tłumaczyć zamknięciem wylotowych dróg przez KŚM, przecięciem telefonicznych kabli, kontrolą nad rozgłośniami radiowymi, ale po tygodniu sprawa zaczyna wyglądać podejrzanie. Gdy bohaterowie zdecydują się wyjechać z miasta (wszystko jedno, kiedy podejmą taką decyzję), możesz przedstawić im poniższe sceny.

Na początku będą kłopoty z samochodem – większość mieszkańców przestała korzystać z pojazdów silnikowych, gdyż każde auto uważane jest przez KŚM za wytwór wypaczonej, nie-wodnej cywilizacji i może być akceptowane jedynie gdy służy dobru Kościoła. Gdy bohaterowie zdobędą już wóz (ich prywatne mogły zostać zarekwirowane) i paliwo, pozostanie im kluczenie wąskimi uliczkami i próba ominięcia patroli policyjnych (w końcu policjanci nie mogą obstarwić wszystkich dróg, prawda?). Jakież będzie ich zaskoczenie, gdy dojadą do



przedmieść i w pewnym momencie skończy się ziemia! Najlepiej zrobić to tak, by jechali między budynkami, by widzieli przed sobą tylko drogę zasypaną śmieciami i połamanymi meblami, by mijali rozdarte ściany domów, które padły ofiarą potwora z oceanu. Gdy skręcą w przecznice, która miała wywieźć ich z tego miasta oblędu, będą musieli gwałtownie zahamować – ulica urywa się na skarpie o wysokości kilkunastu metrów, która kończy się w oceanie. Przed nimi, jak okiem sięgnąć, rozpościerają się tylko fale Atlantyku. Miasto jest jakby wykrojone do wysokości środka przedmieść i wrzucone do wody. W którąkolwiek stronę Badacze nie pojadą, zatrzymają się na podobnym nabrzeżu – są po prostu na wyspie!

Jeśli chcesz sprawić, by odkrycie powyższe nastąpiło w bardziej dramatycznych warunkach, proponuję zastosować poniższy sposób. Sprobowuj Badacza prowadzącego samochód, żeby sam zadeklarował, iż stara się jechać bardzo szybko, następnie po skręcie w niemal nieistniejącą ulicę przedstawić wizję błyskawicznie zbliżającej się krawędzi. Niech bohater w panice hamuje i próbuje zatrzymać się przed skarpą – uda mu się to tylko połowicznie, przednie koła spadną z drogi, ale podwozie oprze się o ziemię i wóz zawisnie na brzegu. Gdy wszyscy odetchną z ulgą, samochód drgnie i razem z kawałkiem nawierzchni zacznie się zsuwać – czas na błyskawiczne wyskakiwanie ze środka na zasypany gruzem stok. Auto wpadnie do wody i natychmiast zatoni wraz z ekwipunkiem czy zapasami – nie będzie czasu na ich ratowanie.

PRZERAŻAJĄCA PRZEMIANA

Zbliżamy się do zakończenia scenariusza. Boston jest wyspą dryfującą po oceanie (pomiar astronomiczny – o ile Badacze są w stanie je przeprowadzić – pokazują, że znajduje się dwieście mil od kontynentu), mieszkańców ogarnęło zbiorowe szaleństwo, a na dodatek gdzieś w okolicy pęta się olbrzymi potwór.

W ostatniej fazie Badacze zaczną odczuwać niepokojące fizyczne i psychiczne dolegliwości, zwiastujące coś strasznego, ale na razie nieznanego. Nie wiem czego boją się Twoi gracze, zapropnuję więc ciąg efek-

tów, które wydają się mieć zastosowanie w większości przypadków:

- ból głowy pojawiający się po przebudzeniu, zawroty, nudności, kłopoty z koncentracją i utrzymaniem równowagi. Wrażenia są takie, jakby coś siedziało pod czaszką, gdzieś w okolicy skroni i, wierząc się czasem, uciskało od środka czaszkę;
- swędzenie całego ciała. Skóra w najbardziej „pracujących” miejscach – na łokciach, kostkach palców, kolanach, ramionach – grubieje i twardnieje, powodując nieprzyjemne uczucie napięcia podczas każdego ruchu
- ucisk pod paznokciami, opuchlizna, po pewnym czasie odrywanie się paznokci i bolesne „wyrzynanie się” szponów;
- pojawia się błona łącząca palce;
- policzki puchną, od wewnątrz tworzą się na nich pęcherze wypełnione ropną wydzieliną, dziąsła stają się miękkie i nabiegłe krwią, zęby zaczynają się chwiać;
- włosy wypadają garściami, masa ciała zwiększa się bardzo szybko, czemu towarzyszy uczucie ciągłego głodu (jednak nawet przy całkowitym poście wzrasta waga), tworzą się fałdy tłuszczu, skóra na brzuchu i udach napina się boleśnie;

Gdy eskalacja efektów wzbudzi przerażenie, przejdź do końcowych scen. Oto propozycja: „Tej nocy wszystkim wam śni się ten sam sen. Leżycie na kamiennej, mokrej posadzce w ciemnej komnacie. Ściany są nierówne, ociekające wodą i śluzem. Nie możecie się ruszyć, choć nie jesteście w żaden sposób skrupowani. Nad wami wciąż przewijają się jakieś nieokreślone cienie, od których bije zapach psujących się ryb i zgniłych wodorostów. Co jakiś czas pojawia się On, kształt czarniejszy od nocy, emanujący złośliwą inteligencją, zupełnie obcą i niezrozumiałą, ale zwiastującą coś strasznego. W pewnym momencie zawiśa nad wami i słyszycie słowa pełne zgrzytów, pisków i chrypienia, słowa z pewnością nie



należące do żadnego ludzkiego języka, ale mimo to zrozumiałe.

– Błogosławie was – słyszycie. – Daję wam tajemne klucze do świątyni mego Pana. Poddajcie się, odrzućcie stare i nędzne życie – syczy pogardliwie, – a odnajdziecie ostateczną Mądrość. Popatrzcie na siebie, wasze ciała szybciej dostosowują się do sytuacji...”

W tym momencie sen się urywa, a Badaczy budzi potworny ból. Prawie wszyscy widzą i czują, jak ich ciała pęcznieją w oczach, skóra napina się do granic możliwości i pęka, rozdzierając się z obrzydliwym, lepkiem trzaskiem. Strzępy opadają wraz z resztkami odzienia, a spod spodu wylaniają się łuski. Któremuś z Badaczy policzki nadmą się i podobnie rozedrą, ze środka wypadną mokre od krwi, okręcone nitkami białkowymi i zakończone haczykami dwie macki. Innemu pęknie czaszka, a ze środka wyleje się galareta upstrzona czarnymi punkcikami, podobna do ikry, odkrywając wygniecione miejsce i pleśniejące płaty mózgowe (proponuję test Po czytalności 1/1k5 PP). Badacze wybiegną przerażeni na ulicę, lecz gdy tylko zobaczą ich przechodnie, zareagują bardzo gwałtownie. Ale nie będzie to obrzydzenie czy przerażenie, a raczej uwielbienie i nabożna cześć. Rozlegną się krzyki: „Miał rację Głos Boga, wielbny Cuthbert AGC!”, „Przybyli, przybyli!”, „Patrzcie, stygmaty!”, „To Oni!”, „Chwała Im!”, „Na ręce Ich, niech nie kaleczą świętych stóp o nasze

PRZYGODA

ostre i niegościnnie drogi!“. Tłum, który zgromadzi się wokół, porwie Badaczy do góry i uniesie ich na ludzkiej fali. Na nic zdadzą się protesty, zresztą bohaterowie powinni być na tyle oszołomieni, żeby nie reagować. Jeśli spędzili tę noc osobno (co jest najbardziej prawdopodobne), to niosące ich pochody spotkają się gdzieś w mieście. „Przejdźcie dla świętych!“, „Odsuńcie się!“, „Zrobić drogę!“ – słychać zewsząd. Tak niesieni na dziesiątkach rąk, dotrą do ulicy, która wyda im się znajoma; ogólny harmider i zgłębienie podnieconego tłumy uniemożliwiają skupienie się i sprawią, że skojarzenia gdzieś umykają i choć wciąż są blisko, to pamięć nie może się obudzić. W pewnym momencie wszyscy zatrzymują się i umilkną, ludzie rozstąpią się z nabożeństwem, a Badacze ujrzą przed sobą widok, który już kiedyś oglądali – na gazecie rozłożonej na skrzynce po rybach stoi mały, rachityczny staruszek. Nosi zabłocony płaszcz, a w uniesionej ręce dzierży pokraczną figurkę wysoką na stopę, zrobioną z kancianych i nieobrobionych kawałków koralowca...

Spojrzenia bohaterów napotkają wzrok Cuthberta AGC i zatoną w nim. Wszystko inne przestanie się liczyć, zniknie, rozplynie się. Gdy Badacze odzyskają ostrość widzenia, przed nimi będzie już tylko skrzynka przykryta gazetą i stojący na niej posążek. Boston znów będzie wyglądał jak dawniej, obojętni ludzie gonią za własnymi sprawami. Nagle wszystko wyda się tylko złym snem...

Myślę, że Badacze rzucą się, by sprawdzić, jak wygląda leżąca gazeta – znajdą zwykłą stronę z „Boston Globe“, gdzie nie ma nic o żadnym sensacyjnym odkryciu monumentalnej rzeźby w porcie. Data też zgadza się z dniem, w którym zaczęły się wydarzenia tego scenariusza. Wygląda na to, że wszystko wróciło do normalności, a to, co przeżywali ostatnio, było tylko jakimś koszmarem.

EPILOG?

Badacze mogą robić, co chcą. Zapewne będą przez pewien czas upewniać się, że wszystko jest po staremu. Pozwól wyjechać im za miasto, zadzwonić do rodziny w Nowym Jorku. Niech zaczną wierzyć, że wszystko się skończyło. Daj im nadzieję.

Gdy jeden z nich będzie chciał się spotkać z kimś najbliższym (najpewniej matką, ojcem, żoną/mężem, bratem czy siostrą, z którą mieszka), przeprowadź coś w rodzaju poniższej sceny:

– O, już pan jest? Kiedy mam podać obiad? Je pan sam dzisiaj, ale pewnie minął się pan z małżonką w drzwiach, prawda? – gospoia wyjrzała z kuchni i jak zwykle zaczęła trajkotać zanim rozpiął płaszcz.

– ??? – zdziwił się bohater.

– No – kobieta była wyraźnie zbита z tropu. – Musieliście się minąć, oni wyszli dosłownie przed sekundą...

– Oni? – w jego głosie zakiełkowało straszne podejrzenie.

– No tak, pana żona i ten staruszek, jej wuj czy jakoś tak – gospoia podniosła wizytówkę ze stolika. – Mówił, że będzie pan wiedział, o co chodzi. Ale to dziwne, ona nawet się nie spakowała... – dodała niepewnie, podając kartonik. Badacz zerknął i zamarł. Potem przeczytał jeszcze raz te cztery straszne słowa: „Wielebny Cuthbert AGC, Innsmouth“.

WYJAŚNIENIA I PODSUMOWANIE

Cuthbert jest mistykiem kultu Cthulhu; na prośbę Howarda Moffata (patrz pierwsza część) przybył do Bostonu, by wciągnąć bohaterów do organizacji (Moffat nie chciał ich tak po prostu zabijać; pierwszy strach, pod wpływem którego wysłał na Badaczy w swoim laboratorium Istoty z Głębin, minął). Kaznodzieja wciąż przebywa w transie; jest mu to potrzebne do permanentnego działania odpowiednio zmodyfikowanego czaru „Kontakt z Cthulhu“. To on zesłał na bohaterów sen, który trwał od ich pierwszego spotkania, przez cały scenariusz, aż do ostatnich scen (fizycznie zajęło to tylko kilka chwil, gdy Badacze stali na ulicy, wpatrując się w oczy mistyka). Jedyne realne wydarzenie tej opowieści, to sam koniec – sprawdzanie, czy wszystko jest już w porządku i epilog. Jeśli potrzeba Ci dokładnego wytłumaczenia, jak i dlaczego Cuthbert porwał kogoś bliskiego Badaczowi, to sam będziesz to musiał wymyślić. Osobiście myślę, że nie był zadowolony z reakcji bohaterów na wizję, w której do końca nie znaleźli swoje miejsce, więc postanowił brutalnie „nakłonić“ ich do współpracy (to temat na trzecią część).

Warto powiedzieć parę słów o technicznej stronie rozegrania powyższych wydarzeń. Bardzo ważnym elementem, choć nie podkreślanym w tekście, by nie zaciemniać ogólnego obrazu, jest osoba mocno związana z którymś z Badaczy, która na końcu zostanie porwana przez Cuthberta. Dobrze by było, gdyby w trakcie scenariusza człowiek ten pojawiał się i wzmacniał swoje więzy z bohaterem.

Cała historia dzieje się w zbiorowym śnie. Ważne jest, żeby uzmysłowić sobie jakie ograniczenia i dodatkowe możliwości z tego wypływają. Przede wszystkim nie ulegaj złudzeniu, że dzięki temu możesz wszystko – owszem, możesz więcej, ale przesada nie jest wskazana. Następna sprawa to fakt, że wszystko musi dziać się w głowach graczy, musi pasować do ich lęków, bo inaczej nie będzie miało sensu. Proponuję, by na początku otoczenie tylko niezauważalnie różniło się od normalnej rzeczywistości, tak, żeby mogło być akceptowane. Potem nasilamy dziwne wydarzenia, zacieramy granice „obiektywne-subiektywne“. Trzeba uważać z Mitami Cthulhu. Badacze najprawdopodobniej nie posiadają szczegółowej wiedzy, a więc w wizji, którą sami napędzają, nie mają prawa pojawić się żadne szczegóły – zauważcie, że obrzędy KŚM są w moich opisach płytkie, a główny potwór nigdy nie pojawia się otwarcie! W pewnym momencie Badacze rozumieją, że to nie może dziać się naprawdę; trzeba ten moment wyczuć. Od tej chwili będą zyskiwać pewność siebie, przekonanie, że to i tak nie jest prawdą. I wtedy pokazujemy, że tu też można odczuwać psychiczny i fizyczny ból. Przez utratę poczytalności sugerujemy, że mogą oszaleć podczas tego snu, udowadniamy, że wizja może być niebezpieczna. Gdy Badacze próbują się z niej wyrwać, rzucamy im kłody pod nogi, doprowadzamy do finału i pozwalamy wyjść ze snu (choć nie bez strat). No, i epilog, który otwiera następny scenariusz cyklu, ale także ponownie zasiewa wątpliwości: czy ten sen na pewno się skończył?

Tomka A. widziano ostatnio, jak dryfował w dół rzeki Kraa. Bądźcie jednak spokojni - Yog-Sothoth wysłał już ekspedycję ratunkową.

WYSPA GROZY

Greg Gorden

Przekład: Tomek Kreczmar

Dziennik, z którego pochodzą te zapiski, wody wyrzuciły na brzeg w pobliżu Urupy, gdzie znalazł go młodszy skryba M'Calo Noryn z Wielkiej Biblioteki. Długotrwałe działanie słonej wody zniszczyło wiele stron, których nie dało się odczytać. Te zaś, które przetrwały, zawierały niezwykle przerażającą opowieść. Z pomocą naszego szanowanego mistrza archiwisty, Thoma Edrulla, oraz przy wsparciu mistrza Merroxa, M'Calo zdołał zrekonstruować tekst. Pracownicy biblioteki nie mogą ręczyć za dokładność, ale wierzymy, że zbliżyliśmy się do oryginału wystarczająco, by ów dokument stał się przydatny dla dzielnych barsawiańskich badaczy.

Furlan Solus, młodszy skryba
Wielkiej Biblioteki Throalu

Sztorm zniósł nas z kursu, ale kapitan Peglim spędził cały ranek rozglądając się i dokonując obliczeń, aż w końcu zdołał mniej więcej ustalić naszą pozycję, korzystając ze swych licznych map. Zdryfowaliśmy niezły kawałek od zamierzonego szlaku i dotarcie do portu zwykłym kursem zajęłoby zbyt wiele czasu. Dlatego też kapitan zaproponował, byśmy nie wracali na kurs, ale płynęli od razu do celu, przemierzając wody niezaznaczone na mapach i kierując się ku Urupie. Peglim zapewnił nas, że jego załoga potrafi poradzić sobie ze wszystkim, co moglibyśmy napotkać – czy byłby to legendarny morski potwór (co było raczej niemożliwe), czy też letni sztorm (co było dość prawdopodobne). Podejrzewam, że kapitan miał zamiar przy okazji zaznaczyć na mapie te nowe wody. W ten sposób jego Imię zaistniałoby wśród adeptów żeglarstwa, a on sam miałby szansę całkiem nieźle zarobić, sprzedając kopie swej mapy. Nie ma to dla mnie żadnego znaczenia, byleby dowiózł nas do Urupy przed szóstym następnego miesiąca. Jeśli mu się uda, będę jego dłużnikiem.

Na sterburcie dojrzano łódź. Wieje niezły szkwał – nie tak silny, by nas zatopić, ale na tyle poważny, by kapitan wolał schronić się gdzieś, a nie szaleć po otwartym morzu. Wydano rozkazy i zaczęliśmy zbliżać się do brzegu. Według mata wiatr jest na tyle silny, że za mniej więcej godzinę powinniśmy dotrzeć do wyspy.

Wyspa jest całkiem spora i posiada dość dużą zatokę, w której statek mógł ukryć się przed sztormem. Jeśli szkwał w ogóle nadejdzie – wiatr zaczął nieco słabnąć.

Załoga jest najwyraźniej podekscytowana wyspą. Ziemia to szansa na rozprostowanie kości i odpoczynek od statku – wyobrażam sobie, że żeglarze zawsze z radością ją witają. Możemy również uzupełnić zaopatrzenie w wodę i jedzenie. Doprawdy, niecierpliwie czekam na świeżo zebrane owoce i warzywa, które będą miłą odmianą po dotychczasowej diecie: głodowych racjach solonego mię-

sa i sucharów. Po kilku dniach picia obrzydliwej, destylowanej wody morskiej, o słonym posmaku nie mogłem nie pragnąć świeżej wody wprost ze strumyka!

Już dziś wieczorem rzucimy kotwicę w zatoczce, a rano wyślemy na plażę łódź. Kapitan rozważnie postanowił nie wpływać zbyt daleko w głąb zatoki; obawiał się ukrytych pod wodą mielizn i raf.

Pierwsi żeglarze, którzy zeszli na brzeg, powrócili z niezwykle alarmującymi wieściami – ponoć z dżungli, porastającej niemal całą wyspę, spoglądały na nich jakieś twarze. Ogromne twarze, większe niż oblicza krasnoludów, z czerwonymi, świecącymi oczyma. Kapitan zorganizował oddział złożony z najdzielniejszych marynarzy, uzbrojonych w sztylety, noże i kilka mieczy. Przekonałem go, by pozwolił mi się do nich przyłączyć. Może i jestem kupcem, ale wierzę swemu toporowi i w swoim czasie stoczyłem jedną czy dwie bitwy...

Twarze nie należą do żywych istot; wryto je w kamieniu. Nie znaleźliśmy nawet śladu jakiegokolwiek życia, a największymi spotkanymi przez nas zwierzętami były sokoły i małe gryzonie. Mimo to kapitan Peglim nalegał, by wszyscy byli ostrożni. Przerażający wygląd rzeźb nie sugerował życzliwości mieszkańców wyspy... jeśli w ogóle byli to Dawcy Imion.

Dotarliśmy do kręgu kamiennych kolumn, przedstawiających istoty nie przypominające żadnej z ras Dawców Imion, choć bez wątpienia również poruszały się one na dwóch nogach. Niektóre z postaci miały cztery lub więcej ramion, a głowy wszystkich były doprawdy przerażające: z ust kilku wystawały rozdwojone języki; zęby innych były długie niczym u trolli, ale znacznie ostrzejsze; a jeszcze inne posiadały więcej oczu, zastępujących nos lub uszy. Rzeźby były zbyt przerażające, by długo się im przypatrywać.

Wciąż nie natrafiliśmy na żadne ślady inteligentnego życia.

Znaleźliśmy wyspiarzy, a raczej oni znaleźli nas. Co najmniej pięciu marynarzy nie żyje, a kolejni umrą z upływu krwi. Czy statek dotrze do bezpiecznej przystani na tyle szybko, by uleczyć rannych? Nie wiem. Naprawdę nie wiem.

Niedawno, jeszcze dzisiejszego ranka, natrafiliśmy na niesamowitą, opuszczoną wioskę, w której sercu stała kamienna świątynia. Podeszliśmy do niej ostrożnie, by przyrzyć się jej z bliska. To, co ujrzeliśmy, zmroziło krew w żyłach nawet najdzielniejszego marynarza. Na ścianach świątyni wyrzeźbiono sceny przedstawiające najokrutniejsze tortury – Dawców Imion rozrywanych, rozdzieranych i rozszarpywanych przez zęby i pazury oszalałych bestii. Przerazeni i wstrząśnięci, staliśmy jak wrośnięci w ziemię. Nie drgnęliśmy aż do chwili, gdy zaatakowali nas mieszkańcy koszarnej wioski. Wypadli zza okolicznych drzew tak nagle i cicho, jakby przekraczali wrota zaświatów; otoczyło nas morze włóczy i toporów. Nie widzieliśmy ich twarzy,

EARTH DAWN



gdyż nosili drewniane maski wykrzywione w obrzydliwych uśmiechach i grymasach. Przez kilka uderzeń serca staliśmy zamurowani, patrząc na siebie nawzajem... A potem ukryci za maskami wyspiarze zaatakowali, wrzeszcząc przeraźliwie. Podczas bitwy kapitan Peglim zerwał maskę jednego z przeciwników; naszym oczom ukazała się wykrzywiona i odmieniona twarz, odpowiadająca wygląadowi maski. Najbardziej przerażające okazały się jednak oczy – ciemne dziury w twarzy, pozbawione ciała czy nawet kości. Jedyne mrok, który zdawał się sięgać w nieskończoność.

Walczyliśmy tak, jak było nas na to stać. Zdołaliśmy przełamać krąg otaczających nas wyspiarzy, a ja podczas ucieczki chwyciłem jedną z masek – dotąd nie wiem dlaczego. Ścigali nas do samej plaży, gdzie dwóch szlachetnych żeglarzy poświęciło swe życia, by umożliwić nam odbicie od brzegu.

Teraz pędzimy na pełnych żaglach, wbrew zdrowemu rozsądkowi wciąż mając nadzieję, iż uda nam się dotrzeć do cywilizowanych ziem, nim nasi ranni towarzysze wyzioną ducha. Piszę te słowa, a maska zdaje się we mnie wpatrywać. Oto jak działa imaginacja, kiedy ciało jest zmęczone. Łatwo mogę sobie wyobrazić, jak na mnie patrzy: głodnie, wściekle i mściwie – tak jakby krew wszystkich Dawców Imion nie była w stanie ugasić jej pragnienia.

Uwaga archiwisty: Ostatnie kilka linijek zapisano niemal nieczytelnym charakterem pisma, przez co ich interpretacja była najtrudniejsza. Postaramy się zrekonstruować je najlepiej, jak potrafiliśmy.

Furlan Solus

Słyszę krzyki na pokładzie. Statkiem buja tak straszliwie, że już dwa razy wylądowałem na podłodze kajuty. Mógłbym przysiąc, że gdy ostatni raz stałem na pokładzie, nie widziałem na horyzoncie nawet najmniejszej oznaki sztormu. A to było zaledwie pół godziny temu. Dlaczego niebo jest tak ciemne?

Tu kończy się ta część dziennika, którą dało się odcyfrować. Morska woda i czas doszczętnie zniszczyły resztę. W archiwum portu Godova z 1502 TH zdołaliśmy znaleźć informację, że płynący do Urupy statek „Wodny znak” nie dotarł do celu i wszelki ślad po nim zaginął.

INFORMACJE PRZYDATNE W GRZE

Opisaną w dzienniku wioskę zamieszkują kultyści oddający cześć Horrorowi zwanemu J'Rora, który znajduje się gdzieś na wyspie. Przysadziści, pokryty łuskami J'Rora, posiada cztery nogi, wyrastające z dołu baryłkowatego ciała, oraz cztery macki zakończone pazurami. Głowa bestii jest dłuższa niż szerokość jej ciała i nadaje Horrorowi wygląd zmiażdżonego Dawcy Imion. Szerokie, pozbawione warg usta J'Rora nieustannie wykrzywione są w uśmiechu, odsłaniając kwadratowe, żółte zęby. Czerwone oczy bestii mocno świecą tajemniczym, wewnętrznym światłem.

J'Rora domaga się częstych i regularnych ofiar z krwi, co zmusza kultyistów do podróżowania na Barsawię w poszukiwaniu nieszczęśników, których będą mogli złożyć na ołtarzach. Nie trzeba chyba dodawać, że załogi i pasażerowie każdego statku, który przybije do brzegów wyspy, również składani są w ofierze bestii. Kultyści nie tylko zapewniają stworowi stały „dopływ” krwi, ale również chronią go przed ewentualnymi łowcami Horrorów.

J'Rora utrzymuje przy życiu niektóre ofiary, by zmuszać je do zabijania innych Dawców Imion. W ten oto sposób bestia pożywia się cierpieniem mordercy oraz bólem i strachem zabijanych. Horror wykorzystuje również maski do kontrolowania Dawców Imion. Za każdym razem, kiedy jakiś Dawca Imion spojrzy na maskę przedstawiającą obrzydliwe oblicze J'Rora, należy wykonać test *rzucania czarów* bestii o trudności równej obronie magicznej patrzącego. Pozytywny rezultat zmusza nieszczęśnika do wykonania testu Siły Woli o trudności 5, dzięki któremu może oprzeć się działaniu maski. Adepci mogą użyć w tym teście punktów karmy.

Za każdym razem, kiedy Dawca Imion patrzy na maskę, należy powtórzyć wykonywany za Horra test *rzucania czarów* (jednakże J'Rora może wykonać tylko jeden test dziennie przeciw dawnej oso-

bie). Ofiara może również bronić się wykonując test Siły Woli, którego trudność przy każdej kolejnej próbie wzrasta o +1.

Kiedy w końcu Horror zdoła zmusić Dawcę Imion do założenia maski, należy wykonać kolejny test jego *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Jeśli ten test również się powiedzie, ofiara znajdzie się pod pełną kontrolą J'Rora. Dawca Imion, który znajdzie się pod wpływem bestii, będzie odprowadzał krwawe rytuały, a także – jeśli taka będzie wola Horra – tworzył następne maski, które potwór nasaczy magią korzystając z mocy Plugawy wątek. Póki co, kult nie rozprzestrzenił się poza wyspę. Jeśli jednak pewnego dnia któraś z masek zostanie wyrzucona na brzeg morza Aras, na Barsawii może powstać nowy kult J'Rora.

Dawca Imion może zdjąć maskę bestii i uwolnić się spod jej wpływu, wykonując udany test Siły Woli o trudności równej wynikowi test *rzucania czarów*, dzięki któremu

EARTHDAWN

NOWE MOCE

DRAŻENIE KARMY

Drażenie karmy umożliwia Horrorom przenoszenie punktów karmy z naznaczonych ofiar. Wykorzystując tę moc bestia wykonuje test o trudności równej obronie magicznej nieszczęśnika. Jeśli będzie on udany, Horror może zacząć drażnić karmę z ofiary. Wynik testu określa, jak wiele punktów udało mu się zdobyć. Każdy wynik lepszy niż porażka umożliwia wydrążenie 1 punktu w każdej rundzie. Oznacza to, że duży sukces pozwala na drażnienia 2 punktów w rundzie, a wyjątkowy – 4.

Drażenie karmy umożliwia Horrorom przenoszenie punktów karmy z naznaczonych ofiar.

PLUGAWY WĄTEK

Ta moc umożliwia Horrorom łączenie się z wzorcami magicznych przedmiotów i Dawców Imion. Powstała w ten sposób więź przypomina tę, która powstaje dzięki znamieniu, ale jest znacznie silniejsza. Plugawy wątek pozwala Horrorom wsaczyć się w zdolności ofiary i korzystać z nich.

Horror może korzystać z Plugawego wątku tylko przeciw tym, których wcześniej nazaczył znamieniem. Wykorzystanie tej mocy wymaga poświęcenia 5 punktów karmy i wykonania jej testu o trudności równej obronie magicznej ofiary. Udany test oznacza, że bestii udało się wpleść wątek łączący jego prawdziwy wzorec z prawdziwym wzorcem nieszczęśnika. Po utkaniu tego wątku, Horror może uzyskać wiedzę o wzorcu podobną do tej, jaką zdobyłby dzięki przedmiotowi wzorca ofiary.

Uzyskanie tej wiedzy wymaga wykonania kilku testów rzucania czarów Horra o trudności równej obronie



stwór przejął nad nim kontrolę. Warto jednakże pamiętać, że nieszczęśnik wciąż posiada zamię Horra. Jeśli naznaczona osoba włoży maskę, J'Rora może natychmiast wykorzystać przeciw niej moc Plugawego wątku. Potwór będzie wykorzystywał zamię, by nieustannie przypominać nieszczęśnikowi o czynach, których dokonał będąc pod wpływem bestii. Te straszliwe wspomnienia wielu już doprowadziły do obłędu.

Podane poniżej współczynniki opisują kultystów oddających cześć Horrorowi. Większość z nich to ludzie nie będący adeptami, choć mogą wśród nich znaleźć się krasnoludy, elfy czy orkowie. Około 10 procent kultystów to adepci, z których większość podąża dyscypliną Wojownika lub Łucznika. Przywódcami kultu są zwykle Mistrzowie Żywiołów i Iluzjoniści. J'Rora szczególnie nienawidzi darzy Ksenomantów, których kultysty atakują zwykle jako pierwszych.

KULTYSTY

ZR: 5	SF: 5	ŻYW: 5
PER: 5	SW: 6	CHA: 6
Inicjatywa: 4	Obrona fizyczna: 6	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 8	Obrona społeczna: 8	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 5	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: 18	Zachowanie równowagi: 5	
Efekt: patrz dalej	Test zdrowienia: 2	
Próg życia: 31	Szybkość w walce: 27	
Próg ran: 8	Pełna szybkość: 54	
Próg przytomności: 22		
Punkty karmy: 5	Stopień karmy: 13	

Moce: J'Rora może wykorzystać dowolną ze swych mocy poprzez kultystów, jednakże w danej rundzie tylko jeden z nich ma prawo je otrzymać. Punkty karmy można natomiast użyć do dowolnej akcji.

Punkty legend: 200

Ekwipunek: miecz, zbroja skórzana utwardzana

Łup: 15 srebrników

J'RORA

ZR: 16	SF: 14	ŻYW: 15
PER: 19	SW: 18	CHA: 19
Inicjatywa: 17	Obrona fizyczna: 21	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 25	
Atak: 18	Obrona społeczna: 25	
Obrażenia: 17	Pancerz fizyczny: 16	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 19	
Rzucanie czarów: 21	Zachowanie równowagi: 21	
Efekt: patrz Moce	Test zdrowienia: 7	
Próg życia: 100	Szybkość w walce: 50	
Próg ran: 21	Pełna szybkość: 100	
Próg przytomności: 88		
Punkty karmy: 30	Stopień karmy: 13	

Moce: Czary: 6 krąg Mistrza Żywiołów i 7 krąg Iluzjoniści, Drażnienie karmy 12, Plugawy wątek 13, Podszepty 14, Spaczenie karmy 14, Zamię Horra 16

Punkty legend: 57 000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

EARTH DAWN

magicznej ofiary. W tych testach bestia nie musi używać karmy. Każdy udany test oznacza, że Horror zdobył pewną część wiedzy o wzorcu ofiary, dzięki czemu może połączyć się z nią tkając kolejne wątki. Każdy z tych dodatkowych wątków wymaga poświęcenia 5 punktów karmy. Horror musi przez miesiąc badać ofiarę, zanim spróbuje zdobyć jakąś część wiedzy o jej wzorcu. Ponadto po uzyskaniu fragmentu wiedzy musi utkać nowy wątek, nim dowie się czegoś więcej.

Sila łącząca Horra z ofiarą rośnie wraz z liczbą utkanych wątków – każdy z nich zwiększa o +1 stopień dowolnej mocy bestii lub jej *rzucania czarów*, pod warunkiem, że testy dotyczą ofiary. Ponadto pierwszy utkany wątek zapewnia potworowi dostęp do myśli i wspomnień nieszczęśnika, dzięki czemu może on prowokować biedaka i dostarczać mu dodatkowych cierpień.

Kiedy liczba wplecionych przez Horra wątków będzie równa stopniowi Siły Woli nieszczęśnika, bestia uzyska dostęp do jego zdolności, których może używać dla swej korzyści. Ofiara stanie się po prostu kanałem łączącym potwora z fizycznym światem. Horror będzie mógł

korzystać z talentów, umiejętności i czarów ofiary, kiedy i jak sobie tego zażyczy. Wykorzystując te zdolności, bestia wykonuje testy używając stopni nieszczęśnika. Co więcej, Horror może poświęcić karmę przy każdej akcji ofiary. Jakby tego było mało, bestia może również korzystać ze swoich mocy poprzez nieszczęśnika.

Plugawy wątek pozwala również Horrorowi na przejęcie fizycznej kontroli nad ofiarą. Bestia, może na przykład zmusić Władcę Zwierząt do użycia *pazurów* i *szału pazurów* przeciw jakiejś niespodziewającej się niczego istocie. W tym przypadku Horror po prostu fizycznie zdominuje ofiarę, która wbije pazury w dowolnego biedaka. Wiele talentów – przede wszystkim *rzucanie czarów* i *tkanie wątków* – nie pozwala domyśleć się, że dana osoba znajduje się pod wpływem bestii. Jednak we wszystkich przypadkach ofiara czuje, że jakiś obcy byt wykorzystuje jej zdolności.

Wszystkich zainteresowanych kultystów informujemy, że wyrażenie „oddawać cześć Horrorowi” nie jest równoznaczne z wołaniem do niego na przywitanie: „Cześć stary! Jak leci?”.

NOWA DYSCYPLINA: ZAŁOGANT

Nie każdy członek załogi parostatku t'skrangów podąża tą dyscypliną, jednakże ci, którzy się na to decydują, zostają najlepszymi oficerami i kapitanami. Załogant musi znać rzekę, swą załogę i statek, ale wielu adeptów decyduje się na tą dyscyplinę, gdyż pragnie wiedzieć również co nieco o wielu innych rzeczach.

Istotne cechy: Zręczność i Charyzma

Ograniczenia rasowe: tylko t'skrangi

Rytuał karmiczny: Załogant porusza się na powierzchni wody, płynąc w łódce lub w pław. Następnie skupia wzrok na jakimś punkcie na brzegu i nie odwraca się, dopóki nie odpłynie tak daleko, by już go nie widzieć. W tym czasie Załogant musi być skoncentrowany i pozbawiony strachu. Kiedy rytuał dobiega końca, mówi: „Tak oto przekroczyłem granicę mego strachu”.

Umiejętności artystyczne: gawędziarstwo, muzykowanie, rzemieślnictwo

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała*
- Broń miotana
- Pilotowanie łodzi
- Rytuał karmiczny
- Unik*
- Walka wręcz

John J. Terra

Przekład: Tomek Kreczmar

DRUGI KRĄG

Talenty

- Akrobatyczny atak
- Czytanie rzeki*
- Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRĄG

Talenty

- Targowanie się*
- Zarzucenie sieci*

CZWARTY KRĄG

Karma: Załogant może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Mistyczny znak (broń miotana)
- Tkanie wątków (Załogant)

PIĄTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Załoganta zwiększa się o 1.

Talenty

- Ocena wartości
- Zagadanie

EARTHDAWN

SZÓSTY KRAJ

Karma: Załogant może wykorzystywać punkty karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku bronią białą w walce wręcz.

Talenty

Gadzi skok
Znajomość języka

SIÓDMY KRAJ

Test zdrowienia: Załogant zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Pierwsze wrażenie
Wielki skok

ÓSMY KRAJ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Załoganta zwiększa się o 1.

Talenty

Lwie serce
Zachowanie równowagi

NOWE TALENTY

CZYTANIE RZEKI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Załogant **Ograniczenie rasowe:** tylko t'skrangi

Ten talent umożliwia bohaterowi wraz z całą załogą przeprowadzenie parostatku przez niebezpieczne wody Wężowej Rzeki, w których roi się od mielizn, zmiennych prądów i ukrytych raf. Wykorzystuje się go również do śledzenia innych łodzi płynących rzeką, identyfikowania zbliżających się statków, przewidywania obecności charakterystycznych punktów, takich jak osiedla czy wioski, a także do znajdowania dobrych miejsc na połów ryb.

Śledzenie oraz rozpoznanie zbliżającego się statku wymaga wykonania testu *czytania rzeki*, o trudności równej stopniowi *pilotowania łodzi* kapitana dowodzącego owym okrętem. W przypadku wszystkich pozostałych sposobów wykorzystania tego talentu trudność jest równa 7. Wynik testu talentu wpływa na to, jak dobrze bohaterowi udało się określić niebezpieczeństwo, przewidzieć zmianę nurtu rzeki itp. Wykorzystanie wyników testu opisano obszerniej w podręczniku *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi*, strona 245.

OCENA WARTOŚCI

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Ograniczenie rasowe: tylko t'skrangi

Talent *ocena wartości* umożliwia bohaterowi określanie rynkowej wartości przedmiotów. Postać wykonuje test tego talentu o stopniu trudności równym obronie magicznej przedmiotu, którego wartości nie da się określić na pierwszy rzut oka. Jeśli zaś bohater będzie targował się lub handlował, to stopniem trudności testu stanie się obrona społeczna. Do *oceny wartości* magicznego przedmiotu

trzeba uzyskać w teście ogromny sukces. W takim przypadku bohater i tak nie pozna ewentualnej wartości przedmiotu, a tylko dowie się, że jest on magiczny.

PILOTOWANIE ŁODZI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak

Umiejętność: tak

Karma: nie

Wyczerpanie: nie

Talent dyscyplinarny: Załogant **Ograniczenie rasowe:** tylko t'skrangi

Ten talent odzwierciedla umiejętność manewrowania parostatkami t'skrangów, pływającymi po Wężowej Rzece. Dzięki niemu bohater rozumie działanie statku i może pomagać pilotującym go osobom. Prowadzenie parostatku podczas walki lub w pobliżu portu wymaga testu *pilotowania łodzi*, którego stopień trudności zależy od wykonywanego manewru. Podczas przybijania będzie on wynosił 5, natomiast trudność manewrów bojowych waha się od 5 do 15. Dokładniejsze informacje i wartości stopni trudności podano w podręczniku *Księga wiedzy*, w rozdziale *Bitwy morskie i powietrzne*, strony 127-134.

Bohater nadzorujący silnik ogniowy może wykorzystać ten talent do wpływania na prędkość statku. W tym jednak celu poziom *pilotowania łodzi* musi wynosić co najmniej 5. Stopień trudności przy zmianie prędkości jest równy szybkości statku (zwykle 7). Gracz wykonuje test talentu, jeśli bohater ma zamiar przyspieszyć. Każdy wynik testu przekraczający przeciętny sukces zwiększa prędkość statku o 1 na liczbę rund równą poziomowi *pilotowania łodzi*. Więcej informacji o cechach statku znajdziesz w podręczniku *Księga wiedzy*, w rozdziale *Bitwy morskie i powietrzne*, strony 127-134.

ZARZUCENIE SIECI

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 2

Talent dyscyplinarny: Załogant **Ograniczenie rasowe:** tylko t'skrangi

Talent *zarzucenie sieci* umożliwia adeptom używanie małej, trzymanej w ręku sieci jako specjalnej broni do parowania. Kiedy przeciwnikowi powiedzie się test ataku, bohater może dokonać próby parowania – w tym celu gracz wykonuje test *zarzucenie sieci* o trudności równej wynikowi testu ataku. Jeśli parowanie powiedzie się, bohater nie otrzyma żadnych obrażeń. Jeżeli zaś na dodatek w teście talentu uzyskany zostanie ogromny sukces, to przeciwnik zostanie opłątany – otrzyma modyfikator -2 stopnie do wszystkich testów ataku, dopóki nie powiedzie mu się test Zręczności o trudności równej wynikowi testu *zarzucenia sieci*.

Bohater może użyć tego talentu tylko raz w jednej rundzie i opłatać tylko jednego przeciwnika. Zamiast sieci można używać płaszcza lub innego kawałka materiału, co powoduje jednak modyfikację -2 stopnie do testu *zarzucenia sieci*.

Czytacz twierdzi, że nie tylko t'skrangi pływają po Wężowej Rzece. Podobno widziano tam również: potwora z Loch Ness, Nautilusa i Kozaków zaporoskich (płynących stylem grzbietowym).

KRYSTAŁY CZASU

Artur C. Szrejter

KOCZOWNIK NA STATKU

Ilustracje: Jarosław Musiał

Oto następny artykuł promujący KC-etowy dodatek Świat Almohadów, który ukaże się lada chwila.

Czy z nomada, który zsiada z wielbłąda tylko po to, by postarać się o potomka, można zrobić marynarza? No, cóż, zobaczymy.

Cały Maragistan, czyli archipelag koczowniczych Almohadów, oblany jest morzami (jak to archipelag), nie ma więc nic dziwnego w fakcie, że nawet mieszkańcy pustyń, opanowując coraz to dalej położone terytoria, musieli w pewnym momencie przejść się z wierzchowców na statki.

Na długo przed wyrojeniem się Almohadów z głębi pustyń, po morzach maragistańskich pływały okręty, a nawet całe floty handlowe i wojenne – należały one do orków i zależnych od nich ludzi. Po klęsce orków dalekosiężna komunikacja morska niemal zamarła, jedynie w północnej części archipelagu można było napotkać jednostki Gattów i sprzymierzonych z nimi państw.

Odrodzenie komunikacji morskiej nastąpiło dopiero po docenieniu przez Almohadów przewagi połączeń morskich nad lądowymi – wprawdzie czasem sztormy zatapiały statki, ale przy dogodnych warunkach żeglugowych łódź docierała na miejsce przeznaczenia dwa razy szybciej od karawany. Trzeba było jednak dziesiątków lat, by Almohadowie wzniesli porty, rozbudowali floty poszczególnych państw i stali się tak samo władcami morza, jak byli władcami pustyń. W niedawnych czasach do innowacji w budowie statków i sposobach żeglugi przyczynili się nie-ludzie, hałuarowie, którzy dotarli do Maragistanu z Wysp Wietrznych – części Archipelagu Pajęczego położonej pomiędzy Archipelagiem Centralnym a Południowo-Zachodnim.

TRUDNE POZCZĄTKI

Jak niesie wieść karczemna, pierwszym Almohadem, który wypłynął na pełne morze, był pewien staruszek z Fustatu. Po nocy spędzonej przy dzbanie zasnął w małej łód-

ce rybackiej, zacumowanej niedaleko. Obudził się rano, u wybrzeży północno-zachodniej Magarabiji, czyli ładny szmat morza od Fustatu. W ten sposób odkryto istnienie prądów morskich, dzięki którym nawet bez dodatkowego napędu można było pokonywać duże odległości.

Oczywiście bajka ta nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Almohadowie żeglowali już na długo przed założeniem Fustatu, wypływając z portów zachodniej i północnej części wyspy Almohadiji, czyli swej pierwotnej siedziby. Zresztą, nie mając sposobu na żeglowanie, nie zdołaliby przepłynąć cieśniny między Almohadiją a Magarabiją, a zatem i wzniesić wspomnianego już Fustatu...

Przy dogodnych warunkach żeglugowych łódź docierała na miejsce przeznaczenia dwa razy szybciej od karawany.

**CZYM PŁYWAŁ
ABY BYŁ MODNYM?**

Nie można powiedzieć, że Almohadowie są ludźmi, którzy spędzają każdą wolną chwilę na udoskonalaniu własnych wynalazków. Także ich statki reprezentują typy konstrukcji wymyślonych setki lat temu, zaś unowocześniane są w takim tempie, jak znany z naszych dróg Polonez.

W dzisiejszych czasach większość stoczni almohadzkich buduje okręty i łodzie jednego typu. Różnią się one wprawdzie rozmiarami, ale niewątpliwie pochodzą od tego samego wzorca – są płaskodenne, zaś ich długość jest czterokrotnie większa od szerokości: to **dauwwy** (nie podaję dokładnych wymiarów, gdyż **dauwwy** mogą mieścić na pokładzie od kilkunastu do stu kilkudziesięciu żeglarzy, a więc wielkość poszczególnych statków jest bardzo różna). Wydawać by się mogło, że łodzie o ta-

kiej budowie będą miały kłopoty z pokonywaniem długich tras, jednak brak kilu czy konstrukcji pseudo-kilowych (takich jak ostre dno czy wysunięta stępka) nie przeszkadza w dalszych rejsach, jeśli doświadczony żeglarz wie jak wykorzystywać prądy morskie, jak ustawiać statek do fal, do wiatru itd. Mylący jest też stosunek szerokości do długości okrętu – mimo tak znacznej szerokości, **dauwwy** są bardzo zwinne i zwrotne, a to, między innymi, dzięki pochyłemu dziobowi i typowo almohadzkiemu ożaglowaniu (o którym niżej).

Dauwwy zbudowane są z długich desek łączonych na styk i uszczelnianych smołą. Ich burty są zazwyczaj niskie (szczególnie przy jednostkach mniejszych), ale istnieje możliwość ich podwyższania poprzez nakładanie dodatkowych desek, gdy ilość przewożonego towaru, broni czy żołnierzy gwałtownie zmienia poziom zanurzenia. Większe statki mają nie tylko wyższe burty, ale i kasztel rufowy, przystosowany dla łuczników, procarzy albo nawet machin miotających kamienie. **Dauwwy** posiadają też od kilku do kilkunastu wiosł na każdej burcie, korzysta się z nich jednak rzadko, gdyż płaskie dno i żagle almohadzkie umożliwiają poruszanie się nawet po płyciznach.

Drugi typ almohadzkiego statku, **dżunk**, ma bardzo archaiczne pochodzenie – wynaleziony został przed wieloma wiekami w Cesarstwie Saaby (najstarszym i najwyżej rozwiniętym państwie almohadzkim) i nadal jest budowany jedynie w tamtejszych stoczniach.

Dżunk to prawdziwy kolos pośród statków wojennych, a jego załoga liczy około tysiąca osób: sześciuset marynarzy i czterystu zbrojnych. Ten typ okrętu też jest płaskodenny, a dno to jest jednocześnie najniższym pokładem, na którym znajdują się latryny i ładownie balastowe. Trzy wyższe pokłady zajmowane są przez ładow-

KRYSTAŁY CZASU

nie towarowe oraz kabiny pasażerów, oficerów i zbiorowe sypialnie załogi. Dżunk może posiadać do dwunastu żagli na dwóch-czterech masztach. Zaopatrzone jest też w ogromne wiosła, z których każde poruszane jest przez dziesięciu marynarzy.

Dżunk ma tak wysokie burty, że zgrupowani na nim łucznicy widzą jak na dłoni cały pokład najwyższego nawet dauwwa, z którym przyjdzie im się potykać. Dlaczego więc wszyscy władcy almohadzcy nie zdecydowali się na zaopatrzenie swych flot w tak wspaniałe morskie maszyny wojenne? Powody są dwa: po pierwsze, Saabejczycy trzymają w tajemnicy wiele sekretów budowy i obsługi dżunka, a po drugie, zbudowanie go kosztuje majątek. Biorąc zaś pod uwagę, że Saabejczycy już od pokoleń nie operują tego typu okrętami poza własnymi wodami terytorialnymi, inni Almohadowie nie odczuwają potrzeby budowania równie monstrualnych statków.

W dauwwach Almohadowie stosują prosty typ steru – jest to duże wiosło o szerokim piórze, umieszczone po prawej stronie rufy, obsługiwane przez jednego człowieka. Oczywiście, ster dżunka jest znacznie potężniejszy, a zatem musi być umocowany na stałe na kołowrotach, gdyż nawet kilku silnych ludzi nie dałoby rady go utrzymać. Odmienne też niż w dauwwach, umieszczony jest nie z boku, a z tyłu okrętu.

Duże dauwwy posiadają pokład (a przez to także pomieszczenia podpokładowe – zwykle są to ładownie), a nawet jakieś skromne nadbudówki napokładowe dla przewożenia dostojników, choć zwykle rolę kajuty gościnnej spełnia przewiewny namiot. W normalnych warunkach zarówno załoga, jak też oficerowie i kapitan śpią wprost na pokładzie lub na deskach dna (gdy nie ma zamontowanego pokładu, co zdarza się na porządku dziennym na małych statkach).

Typowy almohadzki żagiel ma kształt trójkąta prostokątnego, co umożliwia okrętowi pływanie zarówno z wiatrem, jak i pod wiatr, choć przy szczególnie złej pogodzie Almohadowie starają się nie pływać pod wiatr (z powodu płaskiego dna).

COŚ DLA MNIEJ ZAMOŻNYCH

Wszystkie łodzie mieszczące poniżej pięciu członków załogi nazywane są **sunbukami**. Większe z nich mogą

być zaopatrzone w żagiel i służyć wtedy albo rybakom, albo do krótkich rejsów handlowych. Budową nie różnią się niczym (oczywiście, poza rozmiarami) od małych dauwwów, mogą zaś pomieścić do dziesięciu żeglarzy. Zaś najmniejsze sunbuki to zwykłe, bezżaglowe łódki rybackie, jakich pełno w nadmorskich przystaniach. Przynajmniej kilkanaście z nich wyrusza na spotkanie każdemu statkowi, jaki wpływa do portu – w części z nich znajdują się pożyteczni przewodnicy i pośrednicy, ale cała reszta zajęta jest przez żebrzące dzieci i stare kobiety, oferujące usługi swych córek.

Takie same sunbuki pływają po wszystkich rzekach świata Almohadów, służąc jako pojazdy rybackie i kupieckie. Spełniają też czasem funkcję promów, ale najczęściej przeprawy rzeczne okupowane są przez **rubbeny**, prymitywne promy-tratwy z powiązanych konopnymi sznurami belek.

CZASEM SŁOŃCE NIE ŚWIECI

No właśnie, nawet w krainach Almohadów zdarzają się dni pochmurne, kiedy brak słońca nie pozwala się orientować w kierunkach świata. Także nie każdej nocy niebo pozostaje czyste. Co wtedy? Jak żeglarze maragistańscy odnajdują właściwy szlak?

Istnieją przesłanki, by sądzić, że w dawnych czasach Almohadowie znali coś w rodzaju kompasu. Nie wiadomo jak wyglądał, a fakt, iż jego konstrukcja przepadła w pomroce dziejów, zdaje się świadczyć, iż Almohadowie przejęli ograniczoną ilość egzemplarzy owego przyrządu od jakiejś dawniejszej rasy znającej tajniki żeglugi, sami zaś nie potrafili skopiować tego wynalazku. Dopiero niedawno proste kompasy (namagnesowane kawałki żelaza, kładzione na korku i umieszczane w kubku pełnym wody) zostały zastosowane przez flotę almohadzką (choć niektórzy twierdzą, że wynaleźli je hailuarowie). *Novum* w wyposażeniu pokładowym stanowią także proste narzędzia do wyznaczania położenia gwiazd, już dawniej znane w almohadzkiej astronomii.

PRZYBYSZE ZE WSCHODU

Wspomniani przed chwilą hailuarowie to rasa niewysokich istot

humanoidalnych, uznawanych za najlepszych żeglarzy archipelagu. Mówi się, że morski wiatr gra w ich krwi. Rasa ta buduje swoje statki w sposób odmienny – i znacznie lepszy – od tradycyjnie almohadzkiego: hailuarowie budują jednostki typu katamaranowego (z dwóch połączonych ze sobą deskami pokładu kadłubów), używają ostrego dna z wystającą stępką, wysokich burt, trapezowatych żagli umożliwiających pływanie pod wiatr (albo systemu dwóch-trzech różnokształtnych żagli), steru poruszanego za pomocą koła sterowego, mają też na wyposażeniu drugi komplet wiosel (!). Już po tych różnicach widać, że hailuarowie znacznie przewyższają Almohadów w sztuce szkutnictwa i żeglugi, więc nie wiadomo czemu – chyba z powodu silnie zakorzenionej tradycji – Almohadowie nie kwapią się do przejmowania od nich nowinek technicznych.

KILKA RAD DLA GOŚCIA ZE WSCHODU

Jeśli jesteś doświadczonym podróżnikiem, a na dodatek przybyłeś z Archipelagu Centralnego, poziom usług świadczonych przez statki almohadzkie może Cię przerazić – zwykle nie ma kabin, pada na głowę, a sikać trzeba przez burtę! Zatem, jeśli masz trochę grosza, skorzystaj raczej z wielkich, wojennych dżunków, ze statków hailuarskich lub jednostek przybywających z Archipelagu Centralnego, choć te ostatnie są jeszcze rzadkością na wodach Maragistanu.

Hailuarowie będą dla Ciebie najlepszymi kompanami, jeśli postanowisz wynająć statek lub morskich



KRYSTAŁY CZASU

najemników, którzy mają Ci wiernie służyć w czasie długotrwałej wyprawy. Możesz polegać zarówno na ich słowie, jak i znajomości mórz – nawet najlepsze almohadzkie wilki morskie to małe szczeniaki w porównaniu z oblepionymi solą morską hailuarami. Trafia wszędzie tam, gdzie sobie wymarzysz. Istnieje tylko jeden problem – im płaci się z góry.

Aha, jeszcze kwestia dotarcia na Archipelag Południowo-Zachodni. Jak na razie, żadna z kompanii przewozowych Archipelagu Centralnego nie zajmuje się stałą obsługą tej trasy, a to ze względu na odległość i czyhające po drodze niebezpieczeństwa (w końcu szlak wiedzie przez Archipelag Pajęczy). Mimo to, po długich poszukiwaniach w wielkich portach, można znaleźć jakiegoś drobnego kupca, który dzięki jednemu czy dwóm rejsom do Maragistanu pragnie się szybko wzbogacić. Równie trudno napotkać w przystaniach Orcusa czy Tabadanu statki almohadzkie, a i cena wyznaczana jako przewozowe może zbić z nóg. Ale jeśli jesteś prawdziwym poszukiwaczem przygód, nie odstraszy Cię cena, warunki podróży ani te krótkie kilka miesięcy na pokładzie rzucanej falami łajby! Udanej podróży! Kierunek: południowy zachód! (A jeśli z jakiegoś powodu chciałbyś wrócić do domu, pamiętaj, że statki, które podążają na Archipelag Centralny, znajdziesz tylko w miastach Hira i Gassan – lepiej zapamiętaj te dwie nazwy!)



Na koniec wyciąg z opisu nowej profesji – pirata, która pojawia się w Świecie Almohadów. Pełny jej opis znajdziecie w dodatku, ale i ten skrót wystarczy, by przy pomocy kilku własnych pomysłów użyć jej w świecie Archipelagu Centralnego.

PIRAŃ

Opis: Piraci są morskimi rozbójnikami, zajmującymi się zarówno łupieniem statków handlowych, jak i napadaniem na przybrzeżne osiedla i faktorie. Zdarza się też, że połączone floty najmniejszych piratów atakują spore miasta, a nawet silne twierdze, jeśli mają pewność, że za murami znajduje się np. duży transport soli (czysta sól to w niektórych krajach Maragistanu towar niemal tak cenny jak złoto) czy złota. Zwykle poruszają się pojedynczymi okrętami różnej wielkości, mieszczącymi od kilkunastu do stu ludzi. Starają się uderzać z zasadzki lub zaskoczenia, unikają otwartej walki.

(...) tylko w wyjątkowych przypadkach piraci decydują się atakować regularne wojsko (...)

Piraci pochodzą z różnych ras, narodowości i warstw społecznych: ramię w ramię płyną po łupy zbiegły niewolnik i wygnany wielmoża. Oczywiście ten, kto dostanie się do gniazda piratów z większą ilością gotówki i nie sam, a z kilkoma sługami, posiadać będzie większe wpływy, ale w zasadzie w bractwach pirackich panuje swego rodzaju demokracja (patrz niżej).

Największymi gniazdami piratów są Wyspy Mahela i Złote Wybrzeże na Almohadiji, ale istnieje jeszcze przynajmniej kilkadziesiąt mniejszych kryjówek morskich rozbójników. Rozsiane są wzdłuż wybrzeży Morza Otoczonego, mórz północnych i północno-zachodnich. Zapewne istnieją też bazy umieszczone na Południowej Magarabiji, w krainie Czarnych, ale znane i odwiedzane są tylko przez najbardziej zuchwałych piratów.

Rasy: Każdą; zwłaszcza ludzie, ale także hailuarowie i orki, inne rasy w mniejszym stopniu.

Używanie broni: Każda, która pozwala na szybką, zwirotną walkę na pokładzie statku (preferowana broń broń lekka i krótka).

Dostępne broje: Dostępna, jest każda, ale używają ich tylko kapitanowie i najbogatsi marynarze, a i oni do walki wybierają jedynie broje lżejsze (nie ograniczające ZR i SZ).

Formacje: Podstawową jednostką piracką jest statek, na czele którego stoi kapitan (czasem, w grupach nie związanych z żadnym bractwem, kapitan posiada więcej niż jeden okręt i jest panem życia i śmierci swoich podwładnych). Kapitan, dzięki swojej pozycji, wchodzi w skład Rady Bractwa (czyli rady kapitanów), która decyduje o najważniejszych sprawach organizacji pirackiej. Najsilniejszą taką organizacją jest bractwo z Wysp Mahela, liczące ponoć około pięciu tysięcy piratów! Część z nich mieszka w „stolicy” bractwa, mieście-twierdzy Agadir, reszta w okolicznych umocnionych gniazdach. Bractwa ze Złotego Wybrzeża nie są tak liczne, za to jest ich więcej: sześć dużych i około dziesięciu mniejszych. Rzadko łączą się w przymierza, nawet w obliczu walki z flotami pościgowymi. Na pozostałych terenach archipelagu grasuje jeszcze kilka małych bractw: na północy zasilają je przede wszystkim Almohadowie i Mu'mohadowie, na południu zaś czarnoskórzy wojownicy.

Kodeks postępowania: Piraci zawsze przed uderzeniem oceniają ryzyko – tylko w wyjątkowych przypadkach decydują się atakować regularne wojsko (takim wyjątkowym przypadkiem może być spodziewany obfity łup). Wolą bezbronne statki kupieckie i osady nadmorskie – ich zdobycie nie nastęrcza trudności.

Kodeks mówi, że wszyscy piraci w bractwie są równi, ale jednocześnie poddaje ich władzy kapitanów, czyli szefów poszczególnych statków, którzy są wybierani przez załogę lub w walce detronizują poprzedniego kapitana. Władza kapitana nad marynarzami staje się pełna (czyli obejmuje też możliwość wydawania wyroków śmierci) tylko w czasie rejsów. Gdy zaś statki stoją w porcie macierzystym, marynarze mogą robić co chcą, muszą tylko utrzymywać statek w dobrym stanie i zgłaszać się na wezwanie dowódcy.

Chodzą plotki, że na tegorocznym Krakonie pojawił się sobowtór Artura Sz., w związku z czym nasz sekretarz redakcji nie czuje się odpowiedzialny za wyrządzone przez tegoż osobnika szkody moralne, materialne i duchowe.

AHOJ!

Mamy numer morski, tak więc i w dziale Warhammera trochę wilgotniej. Żeglarze Starego Świata wreszcie mogą odpłynąć (byleby przy tym niczego nie umoczyli). Szczególnie polecam im tekst Ezbera – mam nadzieję, iż po jego lekturze ocean przestanie kojarzyć się ze słonymi cenami transportu, a zacznie przywodzić na myśl słoną bryzę, zwiastującą przygodę. Tak przy okazji, napiszcie i przyslijcie jakiś morski scenariusz. W naszym kochanym systemie raczej zaniedbano Wielką Wodę, a przecież aż kipi ona od potencjalnych, niezapomnianych przeżyć. I to niekoniecznie w stylu „Titanika”.

VALE!

(MNK)

P.S. Games Workshop nadal nie autoryzuje poniższych materiałów. A szkoda. Może kiedyś zacznie?

Ezber

MORSKIE OPOWIEŚCI

Ilustracje:
Jarosław Musiał

*Síle garba ka sené
Skygan bliso lánge
Nat a em sná at
Èe e megi fánge
Retrejiti kvénstor
Igot sitter stiller Gó
Mierte ar ikvaraj bigde
Idaj jippe dalé
Happo fielhar suladég
Merr o gotte garé
Tes ekvile rynnar tag
Morguaru tilleh Vag
Snarts eglaru klari kvels
A gó rekli kvilé*

„Nagellstev“
pieśń Norsmenów

Morze od zawsze pociągało śmiałków wszelkich ras i nacji. Żywiło, zapewniało drogę transportu, bogate łupy. Wykreowało też po wielu stuleciach jakby oddzielną rasę – ludzi morza. Istoty zatracające w długich rejsach cechy właściwe swojej grupie etnicznej, mówiące zlepek wszystkich języków Świata, nie różniące się zbyt od siebie pod względem zachowania czy upodobań. Według mieszkańców stałego lądu, są to dziwacy wierzący w nieskończoną ilość przesądów. Niebezpieczni dziwacy o długiej liście przewin. O nich opowie ta gawęda.

NA POCZĄTKU BYŁ CHAOS...

Trudno powiedzieć, w którym miejscu Starego Świata pojawiła się pierwsza łódź. Prawdopodobnie był nią płynący rzeką pień drzewa. Niemniej można przyjąć, że łódzie to wynalazek tak elementarny, iż mogły się pojawić w wielu miejscach Świata równocześnie.

Bardziej skomplikowane konstrukcje – statki, na pewno pływały już 6000 lat temu, kiedy to rozpoczęła się kolonizacja Starego i Nowego Świata przez elfy z Królestw. Dość długo trzeba było czekać, bo aż parę tysięcy lat, by Staroświatowcy ruszyli na swoich statkach na dalekie morza. Pierwotnie były to jednak tylko większe łódzie – właściwe ludzkie statki pojawiły się półtora wieku później wraz z przybyciem do Starego Świata morskich elfów. Początkowo, floty ludzi składały się z poprzerabianych na elfią modłę rzecznych lub przybrzeżnych łódek oraz nieudolnych i pokracznych kopii wielkich żaglowców z Zachodu. Z czasem i Staroświatowcy wypracowali swój własny styl skutnictwa. Do dziś króluje w nim jeden z najpierwszych, najprostszych i najbardziej ludzkich (tj. okrutnych) typów statków. Dzisiaj już uznawany bardziej za arystokratyczny

Trudno powiedzieć, w którym miejscu Starego Świata pojawiła się pierwsza łódź. Prawdopodobnie był nią płynący rzeką pień drzewa.

kaprys niż za niepokonanego tytana mórz, ale ciągle budzący grozę wśród łotrzyków. Tak, wszyscy już zgodli – to galera.

...O STATKACH Z SIEDMIU MÓRZ...

Jeżeli zobaczysz okręt na morzu Starego Świata, niemal od razu wiesz, w której stoczni został zwodowany.

Te z Północy, przemierzające Morze Szponów, to najczęściej żaglowe, kupieckie nefy albo obronne kogi, używane do wypraw dalszych niż podróże przedsiębrane ich matkami: knarami i rozbójniczymi langskippami (te ostatnie łódzie wyglądają identycznie, jak osnute legendami drakkary). Traf chciał, że knary i langskippy najbardziej swoją naturą były zbliżone do założeń elfiej sztuki skutnictwa. Ich zalety konstrukcyjne – lekkość budowy, płaskie dno, poszycie zakładkowe, zszywane i sznurowane do ożebrowania – zapewniały dużą wytrzymałość na niespokojnych wodach, mimo dużych naprężeń kadłuba, które nierzadko powodują zniszczenie nawet tak wspaniałego okrętu, jak galeon. Płaskie dno i ster boczny pozwalały łodzi ślizgać się po falach, a nie pruć je, łamać, jak czynią to wszystkie inne ludzkie statki.

Konstrukcje późniejsze coraz bardziej oddalały się od elfich wzorów, co nie powinno dziwić, bowiem u Norsmenów trudno doszukiwać się jakichkolwiek nawiązań do finezyjnej starszej kultury.

Zasadniczo łódzie Północy nie mają pokładu. Ten, który pojawia się w kogach, powstał w rezultacie kontaktów z Południem, o których za chwilę. Prawdopodobnie jednak norsmeńskim wynalazkiem są kasztele umieszczone na dziobie i rufie nefu i kogi (w pierwszych wersjach nie rozróżniano dziobu i rufy, bo nie było między nimi żadnej różnicy). Skryci za drewnianymi blankami łucznicy i oszczepnicy mogli razić wroga łódką, sami pozostając

bezpieczni. Poza tymi nadbudówkami próżno szukać na łodziach północnych żeglarzy innych konstrukcji. Załoga śpi bowiem pod otwartym niebem, za okrycie mając skóry zwierzęce i, w razie sztormowej pogody, sztywny żagiel.

Długość norsmeńskich okrętów dochodzi do 25 metrów, a maksymalna szerokość wynosi 5,5 metra. Na statek, w zależności od typu, można załadować od 30 do 150 ton (kogi i nefy) oraz 20-30 żeglarzy i pasażerów (Sz5/4 Wt5 Żw20/30 — druga wartość w przypadku istnienia kaszteli).

Norsmeni zwykle nie używają innych rodzajów statków, nie znajdując zastosowania dla większych jednostek wymagających dużej załogi.

Statki budowane w Jałowej Krainie królują na morzach północnych i na Morzu Szponów. Najbardziej charakterystyczną jednostką tego akwenu pozostaje od lat holk — powolny i ciężki statek, wywodzący się wprost od kogi, ulubiony żaglowiec Kislevitów. Holki to statki *stricte* handlowe o wysokich, pękatych burtach i jednym maszcie. Są zdolne przewieźć na pokładzie do 200-250 ton (a nawet i 800 ton, kiedy kadłub ma poszycie stykowe) najrozmaitszego towaru. Nie są zbyt szybkie ani zwrotne, ale w miarę tanie w procesie budowy i nie wymagające licznej załogi. Kropy w sam raz dla małych kupców, dla których statek to źródło utrzymania i dom (Sz3 Wt4 Żw40).

Innym przejętym w Kislevie statkiem wywodzącym swój rodowód z Marienburga jest fleuta — pierwszy z ludzkich okrętów wyposażonych w koło sterowe. Już

z daleka można poznać fleutę po wznoszącym się w kierunku rufy pokładzie. Na fleucie można rozładować wprawdzie niewiele więcej niż 750 ton, lecz okręt w ładowni mieścił tyle co holk, jest szybki jak fregata i mocny jak galeon. Od czasu wprowadzenia opłat portowych od powierzchni pokładów, burty fleuty wypukliły się, górny dek zwęził, tak że złośliwcy z Południa określają tę łajbę pogardliwym mianem pływającej beczki. Jeszcze jedno: kiedy ktoś chce przewieźć coś naprawdę długiego (np. dwudziestometrowy pień egzotycznego drzewa itp.) otwór, przez który wychodzi rumpel steru, można wykorzystać jako dodatkowy luk ładunkowy (Sz5 Wt5 Żw80).

Inaczej wyglądały dzieje budownictwa okrętowego na Południu. Dzięki stałemu przenikaniu się kultur: estalijskiej, tileańskiej i arabskiej, w stocznich wybrzeży niepokojnego Morza Południowego powstało najwięcej wymyślnych statków.

Ojczyznę wspomnianych już galer jest Tilea. To tam narodziła się idea budowania wielkich łodzi wiosłowych. Wkrótce (jak sądzą niektórzy, na wzór statków Północy), zaopatrzone je w prosty żagiel rejowy (na wzburzonej morzu trudno polegać wyłącznie na wiosłach), który bardzo prędko zastąpiono skuteczniejszym na tego typu jednostkach żaglem tileańskim — w kształcie trójkąta prostokątnego. Nadawał on łodzi dodatkową, poza wiosłami, siłę napędową. Prędkość, jaką rozwijają galery, wydawać się może rewelacyjna, ale mimo iż generalnie są to statki lekkie, charakteryzujące się niewielkim zanurzeniem (około 1 m w przypadku jednostek średniej wielkości), różnego rodzaju ciężkie maszyny zainstalowane na pokładzie mają swój wpływ na tempo ruchu. Okręt wyposażony w dziobowy taran, balistę lub katapultę zdolną miotać pięciusetkilogramowymi pociskami na 1000 m, pomost abordażowy, nierzadko kasztele i pancerne płyty na burtach, musiał sporo tracić na prędkości.

Wielkości galer nie da się ściśle określić. Są to statki niemalże dowolnych wymiarów. Największą galera jest zakotwiczona w ukrytym za skałami porcie w Tobaro *La Galeasa Grandissima*. Liczy 82 m długości i 12 m szerokości. Napędza ją 80 gigantycznych wiosel, po czterdzieści w dwóch rzędach na każdej z burt. Dodatkowy napęd stanowią trzy żagle tileańskie umieszczone na śródkręciu. Tuż przed przednim masztem poza kadłub wysuwa się okrągła nadbudówka kasztelu, oparta na groźnie sterującym całym metalowym dziobie tarana. Na kasztele znajduje się stanowisko balistyka. Tylni kasztel jest zadaszony i otoczony galeryjką dla łuczników. Tam też zamocowano na kołowrocie trap abordażowy. Wzdłuż specjalnie podwyższonych burt, ponad linią wiosel zieją czernią groźne gardła osiemnastu ciężkich armat. Załogę bojową *Grandissimy* stanowi 480 galerników (po pół tuzina na wiosło), 140 wytrawnych żołnierzy okrętowych, 60 łuczników, 40 żeglarzy, 9 artylerzystów i trzyosobowa załoga balisty. Dodatkowo, policzyć trzeba dozorców, kucharzy, pasażerów oraz inny niezbędny „personel”. Okręt na swoich trzech pokładach może przewieźć ponad 1000 ton ładunku. W czasie rejsów (a są one częste, gdyż *La Grandissima* stanowi postrach konkurencji Tobaro — korsarzy Estalii i piratów Sartosy) życie jednego galernika trwa tam od 3 miesięcy do pół roku...

Galery to dobre statki wojenne, jednak Morze Tileańskie to nie tylko miejsce rozstrzygania sporów między



państwami-miastami. To teren szlaków handlowych, niezbędnych dla utrzymania się pojedynczych miast i okno na świat pozwalające zarobić kilka uczciwych tileańskich liwrow.

Statki Bretończyków stanowią formę przejściową między używanymi wielomasztowymi okrętami Estalii a łodziami z Norski. Wszystkie one charakteryzują się niezwykłą dla innych jednostek ozdobnością, wydając się wręcz ciężkie od wymyślnych rzeźbień. Wielu estalijskich piratów przekonało się na własnej skórze, że pomimo swego wyglądu okręty Bretonii potrafią być bardzo szybkie i zwrotne.

Specjalnością mórz bretońskich jest często spotykana na trasach do Nowego Świata, a wywodząca się z Albionu, fregata. Jest to okręt szybki, którego geneza wywodzi się z owych wspomnianych, nieszczyśnych prób imitacji statków elfów morskich. Ich pierwsze kopie pojawiły się w Albionie wkrótce po najazdach norsmeńskich. Trzeźwo myślący wyspiarze przejęli od intruzów kogę i dodali do niej, na wzór elfów, jeszcze dwa maszty. Nikt nie przeczy, że okręt ów, zwany karaką, wywodzi się z Albionu, jednak wiele pieniędzy postawili już ci historycy skutnicstwa, którzy sądzą, iż na konstrukcję wpływ musieli mieć Estalijczycy. Statki te były jednak zbyt ciężkie i nie sprawdzały się w bitwach, padając łupem jednostek mniejszych i zwrotniejszych.

A łup na nich był nie byle jaki, gdyż na dwóch pokładach mieściło się dużo ładunku (Sz4 Wt5 Żw75, ładowność do 800 ton).

Wspomniana przed chwilą bretońska fregata to przekonstruowana karaka o smuklejszym kadłubie, rozbudowanym kasztelu rufowym i wspaniałym ożaglowaniu, pozwalającym żeglować przy każdym praktycznie kierunku wiatru. Z całą pewnością bliżej jej do elfiego klipra (w rzeczy samej, zwana jest ludzkim bądź też bretońskim kliprem) niżli do norsmeńskiej kogi. Na pokładzie można zmieścić sporo niewielkich armat, z czego skwapliwie skorzystali ministrowie wojny na dworze cesarskim, nakazując zbudowanie fregaty *Wilhelm II*, zado-kowanej w Basenie Imperialnym w Marienburgu (Sz5 Wt5 Żw70, ładowność do 500 ton).

Powiadają, że po morzach Arabii pływano dużo wcześniej niż po innych akwenach Starego Świata. Wpływy sztuki skutniczej Arabów na ich sąsiadów z północnych wybrzeży Morza Południowego są tak ogromne, że trudno tam mówić o statkach narodowych. Ostatnim typem okrętu (rozbudowanej łodzi?) jest budowany tylko w tamtych krajach dhow. Podobnie jak w przypadku galery, trudno podać przykład typowej jednostki tej rodziny. Cechą wspólną jest charakterystyczny, trapezoidalny kształt żagla (wśród historyków panuje mniemanie, iż był on pierwowzorem żagla tileańskiego), bardzo spiczasty dziób oraz pochylona część dziobowa. Właśnie ona zapobiega przed wpadnięciem statku w dryf i niezwykle poprawia – i tak już przysłowiową – zwrotność. Mimo to, dhow jest jednostką dość szeroką, a długość do szerokości ma się jak 4:1.

W jego ładowniach może się pomieścić, w zależności od gabarytów kadłuba (a są to statki jedno lub dwumasztowe), od 70 do 400 ton – tak wielkie różnice występują w tej rodzinie. Mniejsze statki typu dhow cieszą się

szczególną popularnością wśród wszelkiego rodzaju korsarzy i przemysłowców, stawiających na obrót towarami o niewielkich wymiarach, lecz dużej wartości. Dla korsarzy najważniejsze są zwrotność i szybkość takich stateczków (Sz5 Wt4/5 Żw30/40).

Arabowie w pewnym momencie swoich morskich wędrówek musieli natknąć się na Norsmenów, zapożyczyli bowiem kogę, które po odpowiednim udoskonaleniu pełni u nich rolę okrętów. Z oryginalnej kogi pozostały właściwie tylko dwa kasztele (w odróżnieniu od samotnej nadbudówki rufowej dhow) i żagiel rejowy. Reszta jest typowa dla innych wytworów stoczni Południa. Koga arabska stała się okrętem dużo bardziej obronnym niż prymitywne, acz rewolucyjne, kogi norsmeńskie. Jej wymiary powiększyły się nieznacznie (30 m dług. i 7 m szer.), wzrosła ładowność (do 150-180 ton) i wytrzymałość. Oczywiście, czego można się było spodziewać, spadła prędkość.

Większość okrętów pływających pod banderami Południa posiada na swoich pokładach śmiertelną i nie znaną nawet morskim elfom broń. Jest nią mieszanka zapalająca o tajemniczym składzie (aczkolwiek krasnoludzki inżynier Beri utrzymuje, że zna jej recepturę), którą wyszkoleni balistycy potrafią „pluć” na odległość 500 m. Trafiony nią wrogi okręt natychmiast staje w płomieniach i nie ma już dla niego ratunku, bowiem nawet woda nie gasi przeklętego „arabskiego ognia” (Sz3 Wt5 Żw50).

W Królestwach Estalii powstały pierwsze statki o poszyciu stykowym – karawele. Początkowo były to nieduże jednostki zwiadowczo-eksploracyjne, jednakże wkrótce doceniono ich

zalety, zmieniono dwa z trzech masztów o ożaglowaniu typu tileańskiego na rejowe oraz dodano po jednym dodatkowym żaglu na maszt. Zauważono, że dzięki nowemu poszyciu ładowność zwiększyła się (bez problemu pokłady wytrzymały i 1000 ton), a solidna konstrukcja pozwalała ładunkowi przetrwać starcia artyleryjskie (Sz4 Wt6 Żw70).

Wśród wielu dziwnych wielomasztowych statków konstrukcji estalijskiej, szczególnie jeden typ zdobył ostatnimi czasy popularność i nie ma chyba w całym Starym Świecie stoczni, gdzie nie byłyby przeprowadzane próby udoskonalenia tego najwspanialszego z ludzkich okrętów. Cudeńkiem tym jest galeon, syn karaki, wielki statek handlowy o trzech (a sporadycznie nawet czterech) masztach o różnym, przeważnie mieszanym ożaglowaniu. Liczy sobie od 35 do 50 metrów długości i od 6 do 14 szerokości. Łączy w sobie wszystkie najlepsze rozwiązania dotychczasowych statków i choć od wodowania pierwszego galeonu nie minęło jeszcze 100 lat, jest on głównym, wraz z fregatą, okrętem flot Starego Świata. Króluje na szlakach do Nowego Świata, przewożąc rzesze kolonistów, by wrócić z ładowniami (standard to grubo ponad 1000 ton!) pełnymi egzotycznych towarów. Na jego to pokład Estalijczyk Magel Ferdinellan werbuje właśnie załogę, by ruszyć w pelen niebezpieczeństw rejs dookoła Świata.

Nowe wymagania statku, skomplikowany takielunek, postawiony przed kapitanami galeonów konieczność zatrudnienia wielu ludzi załogi. O ile karaki wymagały średnio 90 żeglarzy, a karawele dwa razy więcej, o tyle galeony pobili wszelkie rekordy. Nie jest znany galeon,

Większość okrętów pływających pod banderami Południa posiada na swoich pokładach śmiertelną i nie znaną nawet morskim elfom broń.

który może być w pełni obsługiwany przez mniej niż 150 osób, zaś średnia ilość załogantów to 250-300 osób. Największy natomiast statek tego typu, *De Marienburge Zirene*, zatrudnia stale prawie 1000 mężczyzn!

Wraz z pojawieniem się tych ciężkich okrętów, na morzach wzrosła rola artylerii pokładowej. Teoretycznie każdy artylerzysta znajdzie sobie pracę na królewskim galeonie. Jednakże każdy kij ma dwa końce i w odpowiedzi na zwiększoną siłę ognia, poprawiono konstrukcję burt, zastosowano pancerne blachy mocowane między dwoma warstwami poszycia.

Najpiękniejszym elementem wielopokładowego galeonu jest jego nadbudówka rufowa. Rozkwitła ona w postaci nad wyraz zdobnego, zaopatrzonego w latarnie, posągi i kunsztowne płaskorzeźby piętrowego pałacu w myśl zasady „im zdobniejsza rufa, tym lepszy galeon”. Jest li to okręt czy może pałac na wodzie?

Galeony są wciąż statkami bardzo ekskluzywnymi i drogimi, i raczej nie jest możliwe, aby jakikolwiek pirat mógł zostać w krótkim czasie kapitanem takiej jednostki. Zbyt mała szansa zdobycia pływającej fortecy i kłopoty z jej późniejszym utrzymaniem (duże wymagania „kadrowe”) czynią ten okręt niezdatnym dla potrzeb morskich rozbójników. Do tej pory wszystkie galeony pływające po wodach Starego i Nowego Świata należą do flot monarszych i nie nie wskazuje na to, by w przeciągu najbliższych stu lat coś się miało zmienić (Sz4 W17 Żw100).

Tajemnica budowy kliprów (szybko-biegaczy), długo jeszcze pozostanie nieodgadniona dla ludzkich konstruktorów. Ogólnie rzecz ujmując, ta elfia rodzina statków, obejmująca dwumasztowe szkunery, brygi i brygantyny oraz trzymasztowe klipry wielkie, charakteryzuje się niezwykle smukłą konstrukcją kadłuba (w stosunku 5:1) i olbrzymią powierzchnią żagli rejowych. To właśnie użycie dodatkowych, rozpinanych między masztami trójkątnych żagli wytykowych (lizli) oraz ustawienie masztów w lekkim odchyleniu od pionu, gwarantowało tym statkom prędkość o jakiej mogli tylko marzyć kapitanowie okrętów Starego Świata. Niejeden z żeglarzy, którzy widzieli klipry na morzu, gotów jest założyć się o miesięczny przydział rumu, iż statki te są napędzane magią. Klipry, pozbawione stawiających opór powietrza nadbudówek, ślizgające się po falach, mogą unieść jedynie 500 ton ładunku, ale czas, w jakim pokonają trasę rejsu, doskonale rekompensuje ten mankament. Gildia elfich kupców, co charakterystyczne jest dla starszej rasy, zazdrośnie strzeże swoich kliprów, karząc śmiercią cały ród tego, który udostępni schemat konstrukcji lub nawet sprzeda najmniejszy choćby szkuner. Lecz, któż wie, może kiedyś grupa śmiałków wykradnie sekret (Sz6 W14 Żw60)?

Z nie-ludzi swoich sił w konstrukcji okrętów próbowali krasnoludy wspólnie z gnomami. Ich nieufność do tak zmiennych środków napędowych jak wiatr oraz praktyczny sposób myślenia zaowocowały powstaniem takich dziwactw, jak okręty parowe i batyskafy. Te ciągle bardziej łodzie niż statki, niezdolne do frachtów dalekomorskich, są ciągle w fazie eksperymentalnej i rzadko można je zobaczyć w portach Starego Świata. Niemniej, obecny cesarz Imperium, Karl-Franz I, widzi w gnomich batyskach broń, dzięki której można będzie kiedyś kontrolować

transport rzeczny i rozwinąć sieć tajnego przerzutu cennych dla dworu informacji.

Oto większość typów okrętów pływających po morzach Świata. Istnieje oczywiście niezliczona ilość jednostek o charakterze przejściowym, tak jak wiele, wiele innych wymykających się niniejszej klasyfikacji statków handlowych i transportowych. Nic też nie stoi oczywiście na przeszkodzie, aby Mistrz Gry wymyślił własny, całkiem nieznany do tej pory statek.

WHAT SHALL WE DO WITH A DRUNKEN SAILOR...

Zwyczaj braci żeglarskiej są dobrze znane mieszkańcom wszystkich portów Starego Świata. Jedni czerpią z nich niewyobrażalne zyski, drudzy tracą majątek, zdrowie...

W zasadzie nie jest ważne, skąd pochodzi marynarz — każdy z nich, czy pirat, czy żołnierz Jałowej Krainy, jest taki sam. To czy jest wojakiem okrętowym w służbie Jego Cesarskiej Mości, czy panem sam sobie, pływającym pod czarną banderą, nie ma znaczenia. Należy do ponadnarodowej żeglarskiej braci (*Bo wszyscy żeglarze to jedna rodzina, starszy czy młodszy...*). Ich język łączy w sobie okruczności najprzeróżniejszych dialektów, jakie tylko mogą usłyszeć uszy bywalców morskich portów Starego Świata.

Każdy żeglarz lubi wypić, a często wszczynane bójki są utrapieniem straży miejskiej. Według spokojnych mieszkańców lądu (czytaj: szczerów lądowych), poza wzrostem, ludzi morza tylko jeszcze jedno różni od

wulgarnych krasnoludów. Ludzcy żeglarze zdecydowanie bardziej wolą, nazbyt często wymuszane, towarzystwo urodziwych córek i żon mieszcuchów. Z tego powodu kupcy wolą mieć już do czynienia z małym ludkiem.

Tak wytrawni korsarze, jak i zwykle, pokładowe ciury mają zwyczaj zaraz po zejściu na ląd udawać się do tawerny, aby przepić tam zarobione złoto, poigrać z wszetecznymi dziewczkami, pograć w kości, porąbać czyjś parszywy łeb lub skończyć z nożem w plecach pod zalanym piwem, brudnym stołem. Karczemne burdy to chleb powszedni tych twardych ludzi, dla których walka z groźnym żywiołem jest codziennością. Kilka rozbitych nosów i wybitych zębów to tylko mały, niewinny trening przed prawdziwą morską potyczką albo zmaganiem ze śmiercią, kiedy na pełnym morzu brakuje słodkiej wody...

*I znów bijatyka. i znów bijatyka.
I bijatyka cały dzień.
I porąbany dzień.
I porąbany łeb.
Razem bracia aż po zmierzch!*

Kiedy skończy się już brzęczące złoto i srebro, żeglarze gotowi są opowiedzieć najbardziej nieprawdopodobne historie o morskich potworach w zamian za pintę najpodszywanego cydru lub kufel cienkiego piwa. Uwaga jednak! Część tych opowieści, zasłyszanych w knajpie „Pod Brzęczącym Szelągim”, to jednak szczerza prawda!

Wyjątek, potwierdzający regułę, stanowią morskie elfy (no i może jeszcze niezdemoralizowani kapitanowie co

Ludzcy żeglarze zdecydowanie bardziej wolą, nazbyt często wymuszane, towarzystwo urodziwych córek i żon mieszcuchów.

lepszego ludzkiego statku), ale te z reguły zawijają do elfiej przystani i nieczęsto przesiadują w tawernach dla ludzi. Ich społeczność to grupa niezwykle hermetyczna i nie jest znany przypadek, aby komuś spoza członków gildii kupieckiej udało się wniknąć w jej wytworne struktury. Bawią się oni przy dworskiej muzyce, biorą udział w wystawnych przyjęciach, są szarmanccy wobec dam... Dla normalnego wilka morskiego – po prostu zgroza!

GDY PRZYSZŁO W MORZE RUSZYĆ MI...

Marzeniem większości ludzi morza jest zarobić dużo pieniędzy, pod koniec życia znaleźć spokojny port (a może nawet i kobietę) i dokończyć tam resztę swoich dni, pasąc krowy lub oddając się innemu, równie sielskiemu zajęciu. Niewielu żeglarzy dożywa jednak starości, a jeszcze mniej wykorzystuje pieniądze w inny sposób niż na hulanki w porcie. A kiedy pusty trzos, przychodzi czas, by ruszać w morze.

Zanim jednak odbijemy od brzegu, trzeba zebrać rozpięchłą po łodzi załogę, uzupełnić jej braki (kiedy to konieczne, donieść kilku w mocno zasznurowanych workach). Należy wtoczyć kegi ze słodką wodą, kilka beczek kiszzonej kapusty lub cytrusów (czynią tak tylko bardziej zapobiegliwi kapitanowie, wiedzący, że to nie czary powodują szkorbut), wnieść skrzynie pełne rozmaitej spyży oraz solidnie zamknięty kufer pełen pękających butelek rumu – bez którego na morzu ani rusz. Tak wyposażony statek może ruszać w rejs. Jeszcze tylko modlitwa do Mannana, zaczepienie figury morskiego

potwora na dziobie, mającej odstraszać demony z głębin i *żegnaj mi, kochana ma.*

*Hej, ho, na umrzyka skrzyni...
I butelkę rumu.
Hej, ho, resztę czart uczyni...
I butelkę rumu!*

**Schwytaną szlachtę, za którą
nikt na pewno nie da okupu, po-
zostawia się na morzu w szalupie
bez wiosel z symboliczną ilością
wody i prowiantu.**

Lista morskich zwyczajów nie ma końca. Niektóre z nich, nawet najwymyślniejsze, znajdują dość proste wytłumaczenie, inne to dziwactwa zabobonnych marynarzy. Kult Mananna jasno stanowi, że nie wolno gwizdać na pokładzie, zabijać albatrosów ani wypływać trzynastego dnia miesiąca. Cóż,

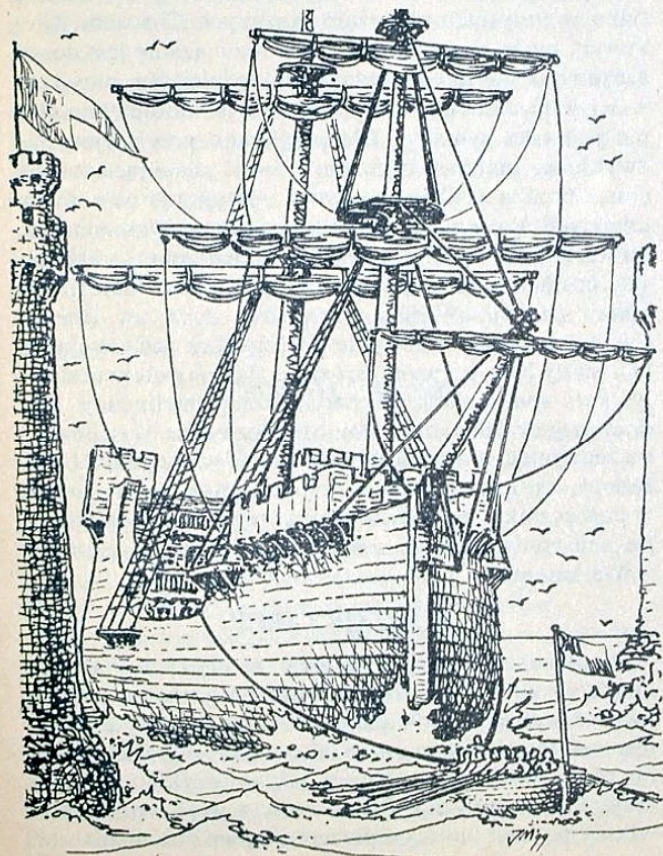
może kiedyś znajdzie się grupa śmiałków nie znających tych przesądów i kłopoty gotowe! O dziwo, zabobonów owych przestrzegają nawet morskie elfy, nazywając je „Prośbami Mathlanna“.

Mało który kapitan przyjmie na pokład kobietę, utrzymując, iż kobieta na pokładzie przynosi nieszczęście. Jest to prawda. Wyobraźcie sobie: jedna, samotna (lub i nie) kobieta i kilkuset wyposażonych mężczyzn w wielomiesięcznym rejsie. Sytuacja taka może stać się zarzewiem jeśli nie buntu, to z całą pewnością małej wojny domowej. Inna rzecz na łodzi, tam każdy może mieć tyle kobiet, ile chce (albo na ile go stać). *Hej za cztery talary dziś!* Powszechna jest poligamia i „mężowanie“ wielu żonom w różnych miastach.

Morze rządzi się brutalnymi prawami, lecz jednej rzeczy nie można żeglarzom odmówić. Szacunku dla życia swych kolegów. Walki na statkach zbierają ogromne żniwo, ale wszyscy dobrzy kamraci, walczący po odpowiedniej stronie, znajdą pełen chwały pogrzeb w morskiej toni. Starzy towarzysze nie nakarmią nimi ryb. Z tego też powodu większość marynarzy, znając swoją wzajemną chciwość, ozdabia ciała kosztownymi kolczykami czy pierścieniami. Kiedy już znajdą się za burtą, będą mieli jeszcze szansę na to, że ktoś ich wyłowi – choćby po to, by zabrać sobie kosztowności nieszczęśnika. Szacunek dla życia zmienia się jednak w barbarzyńską zabawę, kiedy trzeba ukarać buntowników lub pozbyć się załogi wrogiej łajby. Tej najczęściej proponuje się spacer po wysuniętym ponad powierzchnię wody trapie. **Schwytaną szlachtę, za którą nikt na pewno nie da okupu, pozostawia się na morzu w szalupie bez wiosel z symboliczną ilością wody i prowiantu.** Zabójców wiąże się do masztu, twarzą na zachód, i obcina powieki. Złodzieje tracą ręce, a buntownicy przeciągani są pod kilem. Czyni się tak od wieków, jest to część niepisanego prawa morskiego. Jego przepisów jest tyle, że tylko żeglujący od wielu lat pamiętają je wszystkie. Przykładowo, jedna z reguł stanowi, że załoga okrętu ratującego statek uwięziony na mieliźnie ma prawo do całego jego ładunku.

DALEJ WIĘC. PŁYŃMY TAM. DO PIĘKNEJ MAUL...

Nawigacja morska zawsze była problemem. Nikt, wychodząc w morze, nie może być pewien, czy dopłynie do portu przeznaczenia. Dlatego przez stulecia żeglarze szukali sposobu opisanego bezmiaru wód, dzielącego odległe wyspy i kontynenty. Trzeba było wiedzieć, z grubsza



przynajmniej, gdzie znajduje się statek i jaki ma obrać kurs. Używano do tego rozmaitych metod. Najprostsza z nich znana jest na wszystkich statkach Starego Świata. To obserwacja nieba. Na nim pogodną, jasną nocą, Staroświatowcy wypatrują Gwiazdy Przewodniej. Na nim, pojawiają się ptaki — radosny zwiastun lądu, gdy ciśnięty przez sztorm statek zgubi swą drogę. Lecz kiedy nadchodzi mgła lub nieboskłon zasnują chmury, tylko najlepsi sternicy potrafią utrzymać kurs, obserwując kierunek wiatru i załamywanie fal... albo Arabowie, wynalazcy owianego tajemnicami przedmiotu zwanego bus'holą, bez wątpienia zasilanego złą magią Chaosu. Kiedy nie można wyznaczyć kursu — po burzy lub w czasie chmurnej nocy polarnej — pozostaje żegluga wzdłuż wybrzeża — jeśli jeszcze nie zniknęło za horyzontem.

Zawilą sztuką przedstawiania na pergaminie powierzchni słonego bezmiaru zajmują się kartografowie. Trzeba przyznać, że mapy mórz, rysowane przez mistrzów imperialnych, cieszą się największym uznaniem w Starym Świecie i osiągają najwyższe ceny. Ich specyfika polega na wiernym oddaniu rysunku linii brzegowej w rozciągłości południkowej. Każdy ciura okrętowy potrafi przecież określić szerokość geograficzną, obserwując wysokość Gwiazdy Przewodniej powyżej horyzontu na morzu i porównując ją z jej wysokością w rodzinnym siole.

Nie każdego kapitana stać jednak na mapy, a część otwarcie nimi gardzi. Ci żeglują na pamięć bądź używają poetyckiego sposobu opisu szlaków morskich, opracowanego przez nawigatorów norsmeńskich. Według nich, świat dzieli się na osiem kierunków zwanych airtami. Nie są to jednak kierunki w naszym tego słowa rozumieniu, bowiem airt jest ósmą częścią koła i wyznacza aż 45-cio stopniowy wycinek horyzontu. Norsmeńscy skaldowie, wysłuchawszy opowieści podróżników, układają łatwe do zapamiętania czterowiersze, mówiące ile dni (licząc od zniknięcia do pojawienia się lądu na widnokręgu) i na który airt należy żeglować, by dotrzeć do celu.

A KIEDY WRÓCĘ W BEZPIECZNY PORT...

Wytrawni żeglarze zarzucą mi pewnie zbytnią ogólność w przedstawianiu życia na morzu i opisach statków. Niemniej wychodzę z założenia, że nie każdy miłośnik WFRP ma ochotę wkuwać, co to reling, bramsel, kliwerstsztag, ani skąd i dokąd biegnie bramstenga.

Do rozgrywania zdarzeń morskich, po niewielkich przeróbkach, wykorzystać można *Życie na rzekach Imperium*, opublikowaną jako część *Śmierci na rzece Reik*. Tam Mistrz Gry znajdzie zasady przeprowadzania spotkań na wodzie, pozna reguły obliczania uszkodzeń oraz zaznajomi się z listą wypadków i trafień krytycznych łodzi.

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Pamiętaj, że morze to żywioł nie zawsze poddający się kontroli stuściennej kości. Nie każdy statek dopływa do portu. Tak to w życiu czasem bywa, pies się topi, łańcuch pływa.

*Czego sobie i Wam życzy
z żeglarskim Ahoj!*
Autor

Wbrew pozorom Ezber nie umarł na rzece Reik — padł ofiarą elfiego spisku i znowu wylądował na galerach.

Jacek Grzegorz Sałacki

TARCZA:

OSTATNIA DESKA RATUNKU

Warhammer jest niewątpliwie jednym z najbardziej znanych systemów RPG w Polsce. Na jego popularność złożyło się wiele czynników. Największą rolę odegrał prawdopodobnie fakt, iż był pierwszą grą RPG w naszym kraju i zna go praktycznie każdy „turlacz”. Poza tym, do tego systemu przyciąga także ciekawy i oryginalny świat. Rzeczywistość, w której toczy się gra, jest największym atutem Warhammera — zapewne ten aspekt przysparza mu wielu zwolenników. Niestety, z niezłym pomysłem na świat nie idzie w parze dobry pomysł na mechanikę gry. Sprawia ona wrażenie skleconej naprędce i niedokładnie przemyślanej. Jedynym jej atutem jest to, że nie sprawia większych kłopotów przy opanowywaniu zasad i w czasie ich stosowania. Początkowo, nie zwraca się na nią zbyt wiele uwagi. Jednak po kilku sesjach zaczyna drażnić wieloma bezsensownymi fragmentami, a po rozegraniu kilkunastu przygód gracze i Mistrz zaczynają toczyć pianę z ust na widok spisu zasad. Największym błędem w systemie są, jak sadzę, zasady walki. Wśród nich aż roi się o błędów, które czynią potyczkę bezsensowną i nierealną. Chyba największym idiotyzmem jest sposób, w jaki potraktowano w Warhammerze tarcze. Pomysł, aby uważać je za element pancerza, dodający po prostu 1 PP na całym ciele, mógł się zrodzić tylko w umysłach poważnie skażonych Chaossem. Niektórym może się wydać, że takie rozwiązanie jest dosyć sensowne, wystarczy jednak dokładniej się przyjrzeć walce z użyciem tarcz, aby dostrzec, jak kompletnie głupia jest taka sytuacja. Dla przykładu, przyjrzyjmy się zwykłemu atakowi mieczem: postać atakująca zadaje cios, obrońca zasłania się tarczą i przyjmuje na nią całe uderzenie. Postępując zgodnie z zasadami Warhammera, od wartości obrażeń odejmuje się jeden punkt, a całą resztę otrzymuje broniący się. Od razu widać nierealność takiej sytuacji. Według przepisów, tarcze w Starym Świecie uzyskały niezwykle właściwości: zachowują się tak, jakby były półprzepuszczalne (kolejny efekt oddziaływania spaczenia?). Wystarczy mieć inteligencję średnio rozgarniętego orka, aby stwierdzić, że tarcza powinna zatrzymać wszystkie obrażenia zadawane przez broń. Jednak grając zgodnie z przepisami zawartymi w podręczniku, nie można ominąć tego błędu. Zaprezentowane poniżej zasady umożliwiają realne użycie tarcz w Warhammerze.

RODZAJE TARCZ

Po pierwsze, należy stwierdzić, że tarcze w Warhammerze są zbyt mało zróżnicowane. Występują jedynie dwa ich rodzaje — z okuciami i bez okuć. A gdzie są tarcze metalowe? Nie ma podziału na tarcze przeznaczone dla różnych rodzajów wojska, jak na przykład dla konnicy, dla piechoty itp. Postanowiłem więc wprowadzić własny podział tarcz, co prezentuje poniższa tabela:

Rodzaj tarczy	Nazwa	Modyfikatory		Obciążenie	Ceny
		I	WW		
Lekka	puklerz	-10	0	30	6zk
Lekka	jeździecka	-5	-5	40	8zk
Średnia	drewniana	0	0	45	5zk
Średnia	metalowa	+5	-10	55	8zk
Ciężka	drewniana	+10	-10	65	10zk
Ciężka	metalowa	+15	-15	70	14zk
Ciężka	pikinierska	+20	-25	80	16zk

Na pierwszy rzut oka, wygląda ona zapewne jak goblini-ska magia. Nie jest jednak tak skomplikowana, jak mogłoby się wydawać. Aby wyjaśnić wszelkie wątpliwości, postaram się szczegółowo omówić nowe zasady oraz tę tabelę.

Przede wszystkim, trzeba stwierdzić, że tarcza tarczy nierówna. Przecież rycerz konny nie będzie się posługiwał taką samą tarczą, co żołnierz pieszy. Zdrowy rozsądek podpowiada, iż tarcza dla konnicy powinna być lekka i poręczna. Piechur może zaś wziąć ze sobą znacznie większą i cięższą tarczę, zapewniającą jednak dużo lepszą osłonę. Postanowiłem podzielić tarcze na trzy ogólne grupy, co widać w pierwszej kolumnie tabeli.

Tarcze lekkie posiadają obciążenie od 30 do 45; można się nimi posługiwać jedną ręką, większość z nich nie jest szersza niż przedramię człowieka – i najczęściej są przywiązane do tej części ciała.

Tarcze średnie mają wartość obciążenia od 45 do 60; są to standardowe tarcze znane z ilustracji i książek historycznych – najlepszym przykładem jest pojedynkowa tarcza rycerska.

Tarcze ciężkie mają wartość obciążenia od 60 do 85; te tarcze służą przede wszystkim do osłaniania pikinierów i łuczników – najczęściej opiera się je na ziemi, a żołnierz chowa się za nią. (Takie tarcze fachowa terminologia określa mianem pawęży – przyp. red.)

W kolejnej kolumnie podane są nazwy tarcz. Nie są to, oczywiście, wszystkie możliwe rodzaje. Każdy może wprowadzić własne typy tarcz, dzięki czemu Mistrz Gry stworzy taką, jaka jest mu właśnie potrzebna (może uwzględnić np. magię).

TROCHE ZASAD

Podane w następnej kolumnie modyfikatory wiążą się bezpośrednio z zastosowaniem tarcz w walce, przedstawiając więc krok po kroku użycie ich podczas prowadzenia walki w Warhammerze.

Należy stosować zwykłą procedurę rozgrywania starć, do chwili, gdy postać posiadająca tarczę zostanie trafiona. Wtedy przechodzimy do poniższych przepisów:

Trzeba przeprowadzić test Inicjatywy, aby sprawdzić, czy bohater zdążył się zasłonić tarczą. Gdy test uda się, oznacza to, że postać zdołała zablokować cios. W tym wypadku nie są zadawane żadne obrażenia i przechodzi się do następnego ataku. Jeżeli test Inicjatywy nie poszedł się, dalsza część procedury walki odbywa się w sposób tradycyjny (nie uwzględnia się już 1 Punktu Pancerza dodawanego przez tarczę).

Według przepisów, tarcze w Starym Świecie uzyskały nie-zwykle właściwości: zachowują się tak, jakby były półprzepuszczalne (kolejny efekt oddziaływania spaczenia?)

1. W ciągu tury można próbować powstrzymać dowolną ilość ciosów przy pomocy tarczy. Na jeden cios przypada jednak tylko jeden test Inicjatywy.
2. W przypadku korzystania z tarcz średnich nie można używać umiejętności *uniki*, a w przypadku tarcz ciężkich nie można także parować.
3. Postacie walczące na wierzchołku mogą używać tylko tarcz lekkich.
4. Gdy bohater posiada tarczę ciężką, podczas walki nie może używać broni dwuręcznej ani żadnej broni strzeleckiej czy miotanej poza: kuszą samopowtarzalną, nożem do rzucania i pistoletem (tylko 1 strzał; musi być nabity wcześniej), chyba że zdecyduje się zatknąć tarczę w ziemi, podeprzeć czymś i uwolnić obie ręce. Otrzymuje wtedy dodatkowy modyfikator -5 do Inicjatywy podczas „testu tarczy”.

Zapewne niektórzy z czytelników zrozumieli już, do czego służy kolumna z modyfikatorem Inicjatywy. Dodaje się go po prostu do tej cechy podczas testu na osłonę tarczą. Wartość modyfikatora zależy głównie od wielkości tarczy – łatwiej jest zasłonić się większą tarczą. Nie ma on zastosowania w innych testach. Pozostał jeszcze tajemniczy modyfikator Walki Wręcz. Stosuje się go podczas walki, gdy postać używa tarczy. Należy jego wartość odjąć od WW, gdy wykonuje się rzut na trafienie. Dzięki niemu zastała uwzględniona nieporęczność niektórych tarcz i niewygodność podczas zadawania ciosu. Gdy bohater postanowi np. rzucić tarczę w krzaki i walczyć bez niej, nie używa się już modyfikatora. Jego wartość zależy od wagi i wielkości tarczy.

NA KONIEC

Jeszcze kilka uwag natury formalnej:

- nie musicie używać tych zasad dokładnie tak, jak zostały tu przedstawione – są one tylko propozycją rozwiązania jednego z większych problemów mechaniki Warhammera; możecie je zmienić, zlikwidować te części, które Wam nie pasują, lub całkowicie z nich zrezygnować i powrócić do starych reguł. Jeżeli zaś sami wpadniecie na jakiś pomysł dotyczący uzbrojenia, możecie włączyć go do powyższych przepisów – byleby tylko wszystko miało ręce i nogi
 - przedstawione tutaj rodzaje tarcz nie są wszystkimi spotykanymi w Imperium i poza nim – jeśli w Waszych czaszkach tli się chociaż odrobina wyobraźni i rozsądku, to stwórzcie własne tarcze, przecież każda z ras (krasnoludy, elfy, orki itp.) powinna używać innego uzbrojenia; także każdy gracz może mieć indywidualnie wybrany rodzaj tarczy (Mistrzowie Gry powinni jednak kontrolować powstawanie takich unikatów, bo może to doprowadzić do stwarzania ręcznych odpowiedników dzisiejszych Abramsów i T-72)
 - gdy zdecydujecie się na stosowanie powyższych zasad, nie powinniście już zapisywać na karcie bohatera cyfry 1 w obrysie tarczy (rysunek z Punktami Pancerza) – w tym miejscu lepiej wpisać nazwę tarczy i jej modyfikatory
- Sądzę, że dzięki powyższym zasadom, walki toczone w Starym Świecie staną się bardziej rzeczywiste, a tarcze uwolnią się od wpływów Chaosu, przestaną być półprzepuszczalne i zaczną w pełni odgrywać swoją rolę. □

Maciek Nowak-Kreyer

Z impetem w głąb

Swego czasu, wśród przychodzących do redakcji listów, znalazłem tekst opisujący nową profesję dla niziołków – śmiertelnie niebezpiecznego halflifskiego nożownika. Autor całkiem poważnie pisał, jak to ujrzał raziącą niesprawiedliwość w tym, iż prócz hobbitów prawie każda z ras dostępnych graczom ma swoich reżymów: krasnoludy – zabójców trolli, elfy – tancerzy wojny, ludzie – wilczarzy itp. Naturalnie, postanowił lukę ową wypełnić.

Przyznam się, iż w pierwszej chwili byłem zszokowany. Abstrahując od niesamowitego wyobrażenia jowialnego grubaska w roli mordercy z zakrwawionym majchrem, obudził się we mnie święty gniew na tych, którzy mój ukochany, mroczny i dekadentcki Stary Świat postrzegają tylko jako miejsce radosnej wyrzynki, wesołej i głupawej przygody w stylu filmów klasy D. Nie widzą, jak bardzo on jest złożony, pełen podtekstów i odcieni.

Złość prędko jednak minęła, uświadomiłem sobie bowiem, że i ja nie zaglądam w ten świat odpowiednio głęboko. Ba, zaryzykuję twierdzenie, iż nie czyni tego żaden z warhammerowskich Mistrzów Gry. Każda rzeczywistość (w tym i Stary Świat) ma wszak tyle aspektów, iż nie sposób naraz objąć ich wszystkich rozumem i zawsze o wszystkich pamiętać. Srożymy się na ludzi pokroju autora „hobbickiego nożownika”, pomyślimy jednak, że jeśli jakąś czasoprzestrzeń opisano w podręczniku jako mroczną i ponurą, wcale nie znaczy to, iż wszyscy malują się tam na czarno, nie uśmiechają się i stale cierpią. Szczerze mówiąc, o tym, że Stary Świat to takie smutne miejsce, wiemy tylko my, gracze. Mamy przecież dostęp do materiałów przedstawiających sprawy, o których zwykli mieszkańcy tego *continuum* nie mają zielonego pojęcia. Znamy podziemne miasta i tunele skavenów, wiemy, jak bardzo rozplenieni są czciciele Chaosu. Ogromna większość mieszkańców kontynentu nie ma jednak o tym wszystkim bladego pojęcia. Dla nich to normalna rzeczywistość i naprawdę, rzadko kiedy czują się jako szczególnie pokrzywdzeni przez los.

To tylko my, Ziemianie, uważamy świat Warhammera za niesympatyczny, wyłącznie dlatego, iż dotyczące go materiały opisują i uwypuklają jego niemiłe aspekty. Pomyślcie, jak „fajna” byłaby Europa, gdyby w materiałach do hipotetycznego systemu dziejącego się w jej realiach pisano głównie o AIDS, wojnie w byłej Jugosławii, Oświećciu, przeludnieniu, zanieczyszczeniu środowiska, mafii. Nieźle, co? A przecież daje się tu żyć – i to momentami całkiem przyjemnie.

Co z tego wynika? To, że nic nie stoi na przeszkodzie, aby nawet w takim mrocznym świecie awanturnicy żyli sobie wesoło, zdobyli bogactwo i sławę. Nawet spotkanie z mutantem może być dla nich tylko emocjonującą walką,

a nie traumatycznym przeżyciem. Cóż szkodzi, aby jakiś hobbit zerwał ze stereotypami i zamiast kolejnym kucharzem, został nożownikiem.

Co, oczywiście, nie oznacza, iż jako MG przestanę zapoznawać swych graczy głównie z mrocznymi aspektami Warhammera. Ja po prostu lubię to robić. Ale – niech każdy inny też ma to, co lubi.

Teraz trochę lżej (?).

Gros mieszkańców Starego Świata posługuje się taką samą mową, zwaną (jakże by inaczej) „staroświatowym” (swoją drogą, nie lubię tej nazwy, wolę określenie „Wspólny”). Jednocześnie, osobnicy z każdego kraju używają innych imion, określeń geograficznych itp., różnie brzmiących w poszczególnych częściach kontynentu. Nazwy te zaczerpnięto wprost z języków państw naszej rzeczywistości, których warhammerowskimi odpowiednikami są owe tereny. W Imperium mamy określenia niemieckie, w Bretonii – francuskie, w Tilei – włoskie itp., itd. Co więcej, owe słowa coś znaczą, nie są jeno przypadkowymi zlepkami dźwięków (np. Morrslieb to po niemiecku Ukochany Morra, a Geheimnisnacht – Noc Tajemnicy). Skoro jednak wszyscy na kontynencie mówią

tym samym językiem, to dlaczego jeden z założycieli Bretonii nosił nazwisko Barbenoire (Ciemno/Czarnobrody), a w Imperium mamy miejscowości takie jak Dunkelburg (Ciemny Gród)? „Dunkel” i „noire” – dwa zupełnie inaczej brzmiące i wymawiane wedle innych reguł słowa, określające jedną rzecz. Czy to na pewno ciągle ta sama mowa?! Oczywiście, niby wszystko jest możliwe, ale przyznajcie, coś tu jest nie tak. A podobnych przykładów można by znaleźć pewnie więcej. Podręcznik wyjaśnia, iż ludność każdego kraju posługuje się własnym dialektem staroświatowego, stąd wszystkie rozbieżności w wymowie i określeniach. Stąd w Imperium mamy Jakoba, a w Bretonii Jacquesa. Ale czy naprawdę różnice byłyby wówczas tak znaczne? Zaryzykuję stwierdzenie, iż owe dialekty to raczej mniej lub bardziej spokrewnione ze sobą języki, od biedy wzajemnie zrozumiałe dla posługujących się nimi nacji.

I jeszcze ciekawostka: jak wiadomo, prawie wszystko wskazuje na bliskie pokrewieństwo mowy Bretończyków z francuskim. Prawie – oprócz opisu w podręczniku podstawowym, z którego jasno wynika, iż jest ona odpowiednikiem ziemskiego języka bretońskiego, który z francuskim ma mniej więcej tyle wspólnego, co z niemieckim.

Auf Wiederlesen

PS. Autora profesji hobbickiego nożownika proszę o ponowne przysłanie jej do redakcji, najlepiej na dyskietce. Wydruk zaginął gdzieś podczas porządków – a rad byłbym przedstawić ją innym warhammerowcom. Na przykład na łamach MiM-a.

Szczerze mówiąc, o tym, że Stary Świat to takie smutne miejsce, wiemy tylko my, gracze.



bionu i Erinu. Jak mniemam, będzie też nieocenioną pomocą dla żeglarzy przemierzających morskie szlaki, ciągnące się na północny-zachód od kontynentu. Stopy wody pod kilem, tudzież szerokiej drogi (zależnie od preferowanych środków transportu), życzy
Bryan

ATLAS STAREGO ŚWIATA: Wyspy Albionu

Oto pierwsza mapa Atlasu Starego Świata, tworzonego rękami Imperialnych Kartografów, czyli Was, drodzy warhammerowi gracze. Autorem jej jest Michał J. Masłowski „Dealer”. Stanowi ona uzupełnienie opublikowanych ongi w *Magii i Mieczu* opisów Al-

WYPRAWA NA STAREGO SZMELCA

Rysunki: Wiesław Dojlidko. Scenariusz: w/g pomysłu Tomka Kreczmara i Andrzeja Mischurki

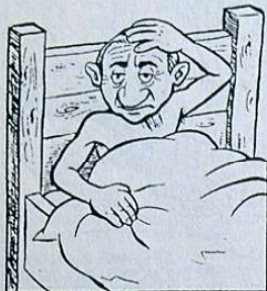


WYPRAWA NA STAREGO SZMELGA



WYPRAWA NA STAREGO SZMELGA

PO WZDRAJĄSZEJ PIJATYCE
GŁOWA BOLAŁA MNIE
NIEMIKOSIERNIE. PRZEZ
DWIE GODZINY NIE MOGŁEM
DOJŚĆ DO SIEBIE.



PO SZYBKIEJ KĄPIELI Z CÓRKĄ GOSPODARZA,



ZSIEDŁEM NA ŚNIADANIE
PODCZAS KtóREGO MO-
WILIŚMY RACZEJ NIEWIELE.



ZE STARCAMI UMÓWILIŚMY SIĘ W
SREBRNEJ PRZYSTANI POZA MIASTEM.

CZEKALI JUŻ NA NAS,
KIEDY TAM PRZYBYLIŚMY



WNUKU! CZY TO TE KACHUDRY MAJĄ
NAM SKUZYĆ! SPOJRZ NA TEGO
ŁYSEGO DRYBLASA, NADAJE SIĘ CO
NAJWYŻEJ NA POGANIACZA
MUKÓW.

HEP!

A TEN TEUSTY W CZARNEJ SZCIE
PEWNIENIE BĘDZIE ZZERKAŁ NAM ZAPASY.



POZOSTALI DWAJ TEŻ NIE LEPSI.
TEN W KUSKOWEJ ZBROJI PRZYPOMI-
NIA MI JEDNEGO Z TYCH
WSTRĘTNYCH KURZYMISIOW,

A DRUGI WYGLĄDA
JAK DZIEWICA.
SPRAWDZMY LEPIEJ
CO MA W PORTKACH.



SŁUCHAJCIE MNIE
ZŁOTODZIOBY!
JESTEM GILMANANOS
I DOWODZĘ
TĄ BANDĄ.



TEN KRASNOLUD TO HERKULAS, WIELKI WOJOWNIK.
BRAK UDZIAŁ W DZIESIĄTKACH WOJEN,
W WIELU KRAJACH I NA WIELU ARCHIPELA-
GACH. DAWNO TEMU, KIEDY NIE BYŁO
WAS JESZCZE NA ŚWIECIE, A OSESEK
ARTURIUS DOKONAŁ SWEGO PIER-
WSZEGO BOHATER-
SKIEGO CZYNU ROZ-
GNIATAJĄC W KOLY-
SCE GRZECHOTKĄ
WŁOCHATEGO PA-
JAKA LERNEN-
SKIEGO ORKOWE
MATKI JUŻ WTE-
DY STRASZYŁY
NIM SWIE
DZIECI.



TEN ŚWIĄTOBLIWY MAŻ TO KAPŁAN PARCHYWUCH
WE WŁASNEJ OSOBIE. PO JEGO RADY I POMOC
PRZYBYWALI Z SAMEGO GET-WAR...TWU
CZY JAK MU TAM.



JAKO OSTATNIEGO PRZEDSTAWIAM
WAM CZEŁONKA GALDII BIAŁYCH
MAGÓW, ODPORNOŚCIOWCĄ
I TEORETYKĄ, WIELKIEGO
ARCYMAGA KAUWURYNA.

SIUSIU...

OOO...
JUŻ NIE...



JAKOŚ NIE CHCIAŁO MI SIĘ
WIERZYĆ, ŻE KTOŚ SPOŚRÓD
TEJ ZBIERANINY SKLEROTYCZ-
NYCH STARSZKÓW MOGŁE
BYĆ KIEDYS WOJOWNIKIEM
ALBO MAGIEM. MIMO WSZY-
STKO WYRUSZYLIŚMY W DROGĘ.

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów z grami

	Wszystkie produkty firmy MAG ciągle sprzedazy	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systémy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Antyki modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Adresy sklepów																		
Sklep „MAG – Estel”, Warszawa ul. Chłodna 47, tel.0-603408325	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep „IMP-Goblin”, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓			
Sklep „IMP-Ogryn”, ul. Szewska 6, 3p. 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „IMP – MAG”, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓			✓	✓	✓			✓	✓				✓	✓	
„BARD” Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„FANTASY SHOP” Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w. 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antrosola Pawilon 338 tel.(0-58) 301 28 41,42,43,44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓						
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓		
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cyprijska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓
Sklep R.A.R. ul.Grzegorzeczka 32a, Kraków fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓						
ELFOLAND (SKŁEP I KLUB) ul. SOKOŁOWSKA 24/26 WARSAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
SKLEP „GAROU” RZESZÓW ul.ASNIKA 10pokój3, 3 piętro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
RYNEX, Plockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul.Rembielińskiego 6, 09-400 Plock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓

ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

ZASADY GRY NA TURNIEJACH RANKINGOWYCH MISTRZOSTW POLSKI DOOMTROOPER'99

• ZABEZPIECZENIA KART

Plastikowe obwoluty na karty oraz inne zabezpieczenia mogą być stosowane jeśli będzie na to zgoda Sędziego głównego i wszystkich uczestników gry oraz jeśli sposób zabezpieczenia wszystkich kart w talii będzie jednakowy, tak że żadna karta nie będzie zaznaczona.

• ZASADY

Obowiązują wszystkie zasady z najnowszej edycji instrukcji dołączanej do talii podstawowej dopóki nie zostaną zniesione zasadami ostatniej edycji FAQ, zasady z kart informacyjnych dołączanych do dodatków oraz niniejsze zasady turniejowe. Traktuj wszystkie karty jak gdyby miały opisy i współczynniki walki jak w najświeższej edycji zestawu.

• KARTY USUWANE (ANIHILOWANE) PO UŻYCIU ORAZ INNE ZASADY

Karty usunięte z gry (anihilowane) nie mogą do niej powrócić w żaden sposób za wyjątkiem użycia karty DRUGA SZANSA (APOC). Karta która nigdy nie może zostać odrzucona zawsze może być anihilowana, za wyjątkiem kart które wyraźnie mówią inaczej.

Gracz może użyć tylko raz ŻĄDZY KRWI (DT) podczas każdej swojej tury.

Z powodu kart, które pozwalają wyjąć kartę z kolekcji uznajemy za kolekcję: talię do ciągnięcia kart, stos kart odrzuconych, karty na ręku oraz talię pomocniczą/rezerwową. Kart które są w grze oraz kart, które zostały usunięte (anihilowane) nie można brać.

Gracz może dać Ekwipunek, Relikt, Dar Mrocznej Harmonii i Misję tylko dla swoich wojowników. Za wyjątkiem kart które można dać dowolnemu wojownikowi lub graczowi, oraz kart których indywidualny opis stanowi inaczej.

Wszystkie odrzucane karty muszą być odkładane obrazkiem na dół tak aby inni gracze nie widzieli co zostaje odrzucone. Gracz w dowolnym momencie ma prawo obejrzeć swój stos kart odrzuconych.

• DAR KARDYNAŁA

Jeżeli gracz nie ma żadnego wojownika w ręku na początku gry w swoich siedmiu kartach, może użyć DARU KARDYNAŁA. Musi on w takim przypadku pokazać karty w ręku sędziemu (nie innemu graczowi) i wziąć siedem nowych kart. Następnie pierwsze siedem kart należy wstawić w talię.

Gracz który posiada wojownika w swoich siedmiu kartach na początku gry także może użyć DARU KARDYNAŁA, lecz w tym przypadku pierwsze siedem kart nie jest wstawiane w talię, a zamiast tego stają się pierwszymi siedmioma kartami stosu kart odrzuconych.

Gracz ma prawo użyć tylko raz DARU KARDYNAŁA podczas jednej gry.

• ROZPOCZYNANIE GRY I WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

Gracza rozpoczynającego określa się drogą losowania. Podczas rozgrywek wstępnych wieloosobowych zwycięzcą jest gracz który jako pierwszy osiągnie 25 Punktów Zwycięstwa. Podczas rozgrywek dwuosobowych, półfinałów i finałów zwycięzcą jest ten gracz, który jako pierwszy osiągnie 40 Punktów Zwycięstwa.

W przypadku remisu, gracze którzy zremisowali kontynuują grę dopóki jeden nie uzyska 10 więcej Punktów Zwycięstwa. Kontynuacja gry w ten sposób ma miejsce, dopóki nie zostanie wyłoniony jeden zwycięzca.

Jeśli gracz ma uniemożliwione ciągnięcie kart gdy skończyła mu się talia, gra jest kontynuowana dokładnie tak jak stanowi o tym rozdział KROK PIERWSZY: DOBIERANIE KART w podręczniku zasad gry zestawu podstawowego.

• LIMIT CZASU

Limit czasu dla każdej gry jest określony przez organizatorów turnieju. Naliczanie czasu jest wstrzymywane w przypadku pytań co do zasad gry oraz na żądanie organizatorów rozgrywek z powodu innych wzajemnych problemów. Półfinały i finały nigdy nie mogą być przerwane z powodów czasowych.

Gracze powinni być ostrzegani, że zostało 15, 10, 5 minut do końca. Jeśli gra się nie skończyła w przewidzianym czasie, natychmiast się kończy po bieżącej turze gracza i gracz z najliczniejszymi Punktami Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu, ten z remisujących graczy jest ogłaszany zwycięzcą, który ma najwięcej wojowników w grze (nie liczy się wojowników PODWÓJNA POWINNOŚĆ). Jeśli remisujący gracze mają równą liczbę wojowników w grze, remisujący gracze kontynuują grę dopóki każdy z nich nie zakończy trzech pełnych tur.

• KOLEKCJA, TALIA PODSTAWOWA, TALIA POMOCNICZA

Zanim rozpocznie się turniej, każdy gracz musi przedstawić sędziemu listę wszystkich kart ze swojej kolekcji. Kolekcja musi zawierać co najmniej 60 kart (bez górnego limitu). Kolekcja musi dzielić się na Talię Podstawową (co najmniej 60 kart; bez górnego limitu) i Talię Pomocniczą (dokładnie 25 kart). Jeśli nie życzysz sobie mieć Talii Pomocniczej, cała twoja Kolekcja jest Talią Podstawową.

Wszyscy uczestniczący gracze muszą mieć co najmniej 5 wojowników w swojej Taliu Podstawowej. Możesz zmieniać konfigurację wzajemną Talii Podstawowej i Pomocniczej pomiędzy grami, lecz nie podczas przebiegu danej rozgrywki. Twoja Talia Pomocnicza zawsze musi na początku gry zawierać dokładnie 25 kart. Wszystkie karty w twojej kolekcji muszą pochodzić z edycji w tym samym języku. Na przykład niedozwolone jest mieszanie kart angielskich i francuskich.

DOOM TROOPER

• KONFIGUROWANIE KOLEKCJI

Liczba kopii każdej z kart w twojej kolekcji jest obwarowana następującymi ograniczeniami w takim porządku:

1. Zakazanych kart nie można używać w ogóle;
2. Karty ograniczone mają limit 1 kopii na kolekcję;
3. Limity narzucone poprzez tekst na kartach;
4. Wszystkie inne karty mają limit 5 kopii na kolekcję.

• KARTY ZAKAZANE

DOOMTROOPER

ZAGUBIENIE*)
KORPORACYJNE MACHINACJE
BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ*)

INQUISITION

WIECZNE PRZEKLEŃSTWO
WĘDROWNY SOKÓŁ
MASKA WESTALEK

WARZONE:

SAMOBÓJCZY ATAK

MORTIFICATOR:

DEAL WITH IT
GOLGOTHA UNLEASHED

GOLGOTHA:

OGRANICZONE ZASOBY*)

APOCALYPSE:

(żadne)

Karty promocyjne nie są zakazane.

*) ZAGUBIENIE, BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ oraz OGRANICZONE ZASOBY są zakazane jedynie w grach dwuosobowych. OGRANICZONE ZASOBY są zakazane również w grach 2-drużynowych.

• KARTY OGRANICZONE (RESTRICTED) DO 1 SZTUKI W KOLEKCJI

DOOMTROOPER:

OSZUSTWO
ZAGUBIENIE*)
BOSKIE NATCHNIENIE
ZAMÓWIENIE
DAR LOSU
PRZEJĘCIE KONTROLI
WYMIANA
BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ*)
CIOS KARDYNAŁA

INQUISITION:

ANIHILACJA
CIĘŻKIE CZASY
ELIMINACJA
PODWÓJNA POWINNOŚĆ
WIELKA WRÓŻBA
POWIEW WĄTPLIWOŚCI
GRABIEŻ
PRZENIESIENIE
SZTORM CHAOSU
PRZERW. LINII DOSTAWCZEJ

FALA PRAWOŚCI
GNIEW ALGEROTHA

WARZONE:

PŁOMIEŃ OCZYSZCZENIA
OSTATECZNE NATARCIE
PRZEPROGRAMOWANIE
POWOŁANIE
SKRYTOBÓJCA
WYBIEG

MORTIFICATOR:

DON'T CALL AGAIN!
EAT THIS!
FALLING MARKET
HASTY GETAWAY
JOKER!
POUND OF FLESH

GOLGOTHA:

OGRANICZONE ZASOBY*)
PO NAMYSŁE
ZAGINIONY W AKCJI
ZŁOTO DLA NAIWNYCH
ZUŻYCIE

APOCALYPSE:

PRZYKRA NIESPODZIANKA
DRUGA SZANSA
SALA OBRAD
KOMORA KRIOTECHNICZNA
OKO ALGEROTHA
NIEWINNA SZTUCZKA
PODAJ DALEJ
CHYTRA ZAGRYWKA

PARADISE LOST:

POJMANY

*) ZAGUBIENIE, BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ oraz OGRANICZONE ZASOBY są zakazane jedynie w grach dwuosobowych. OGRANICZONE ZASOBY są zakazane również w grach 2-drużynowych.

• KARTY USUWANE (ANIHILOWANE) PO UŻYCIU

BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ
CZĘŚCIOWE PRZEJĘCIE KONTROLI
DAR LOSU
PERGAMIN PRZEKŁĘTEJ INKANTACJI
POWIEW WĄTPLIWOŚCI
PRZEJĘCIE KONTROLI
PRZERWANIE LINII DOSTAWCZEJ
SPOSOBNOSĆ NATHANIELA
SZTORM CHAOSU
UKRYTE SIŁY
WIELKA WRÓŻBA
WYMIANA
ZAMÓWIENIE
ZAGUBIENIE

• NIE OBOWIĄZUJE ZASADA ATAKU NA GRACZA

Nie wolno wykonywać ataku na gracza w celu zdobycia punktów zwycięstwa lub akcji.

KRAINA³⁴

Zespół który redagował:
całkiem już wykorkował

Stale współpracują:
Lenie, Ruja i Poróbstwo

GOBLINÓW

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

AD&D

- Mam pomysł! Wywabimy pająka wskakując w jego sieć...
- No to jak? Chcesz zęby tego smoka czy nie? Decyduj się szybko, bo jak się obudzi...
- Mówisz, że co on zbiera? Gównu nietoperza? To pewnie jakiś włóczęga.
- Szybkość z jaką zbliżają się do nas te ze wszech miar paskudne i niebezpieczne stwory każe mi stwierdzić, że my, jako grupa nie mamy w zasadzie z nimi żadnych...
- Krew nietoperza, krew kota, ogon zdechłego psa – podgrzać i dolać olej grecki...
- Jeden elf z łukiem?
- Tam, dokąd jedziemy musi być wesole, bo nasz przewodnik obiecał wszystkim na zakończenie podróży szeroki uśmiech...

Zew Cthulhu

- Policja! Macki do góry!
- Ty wstrętny potworze! Umyłbyś lepiej macki przed posiłkiem...

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

ZNALEZIONE NA MARGINESIE
STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Jednym z najbardziej skutecznych czarów, z którymi się zetknąłem, jest Łowienie Ryb Eblinga. Zaklęcie to jest tak efektywne, że w pewnych regionach kraju Królewska Straż Rybacka otrzymała prawo do odstrzału pewnej liczby czarnoksiężników nawet w okresie ochronnym od maja do września (o ile, oczywiście, kręcą się zbyt blisko stawów rybnych).

Wracając jednak do naszego czaru. Sam jestem zapalonym wędkarzem. Kiedyś poświęcałem wiele czasu na gromadzenie haczyków, splotników, błyszczków. W poszukiwaniu przynęty ogołociłem z robaków niejedno pole. Od czasu jednak gdy poznałem czar Eblinga – zarzuciłem wędkę i łowię tylko w ten sposób...

Sławek

KĄCIK MUZYCZNY

Ostatnio stały się bardzo modne nowe wersje starych przebojów. Nie chcemy pozostawać w tyle i dlatego przedstawiamy dziś przerobioną wersję słynnego hitu Franka Kimono. Prawdziwy rarytas dla miłośników dawnego, polskiego rapu.

Już ci mówiłem, mała, nie rycz
Ja znam te wasze numery
Twoje tzy lecą mi na koszulę
Z napisem Mulder – szef Archiwum X

Gdy trzeba będzie ja ciebie obronię
Znam parę chwytów, ciałem zastonię

Żaden kosmita
Już cię nie schwyta

Ja jestem Mulder – szef Archiwum X

Gdy ja dołożę, wtedy nie daj Boże
KGB ci nawet nie pomoże

Po dobrej kawie
Jeszcze ci popławie

Ja jestem Mulder – szef Archiwum X

Tu w FBI nie ma frajera
Co by podskoczył do mnie lub do Skinnera

Gdy coś nawali
Jest pod ręką Scully

Ja jestem Mulder – szef Archiwum X

To ja w Nairobi
Przylatam Palaczowi

A ciosy tyłem
Na UFO ćwiczyłem

Bo jestem Mulder – szef Archiwum X

Już ci mówiłem, mała, nie rycz
Mam w sobie urok różowej pantery
A twoje tzy lecą mi na koszulę
Z napisem Mulder – szef Archiwum X

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI CYBERPUNK 2020

Występują: Mistrz Gry (jako Mistrz Gry), Gabriel Alvarez (jako Fixer, który nie musi udawać Fixera, a tak naprawdę to jest Solo), Yoba Saval (jako Technik Medyczny, który udaje Solo i Fixera, a nie jest i nigdy nie będzie Technikiem Medycznym), Mały Ale Zwinny (jako postać fikcyjna i nie występująca w tej przygodzie) oraz Wariaci Portowi (jako wachacze zdechłych ryb) i Taksówkarz (jako kierowca taksówki).

Miejsce akcji: Night City

Powód: Atak Alvarez na policyjną AV-kę; ewentualnie odwieczna walka pomiędzy Savalem a Alvarezem; ewentualnie (i przede wszystkim) sadyzm Mistrza Gry.

MG: (do Alvarez) To już piąty samochód policyjny, który przyjechał na tą ulicę. Jesteś już na wykończeniu. Kolejny gliniarz przeładował i strzelił.

Saval: Wybijam szybę w samochodzie i podjeżdżam tak, żeby być zastąpionym przez strzałami. Wskakuj, Alvarez!

Alvarez: Wsiadam...

MG: ...i mdlejesz.

MAZ: Na wszelki wypadek łapię go za rękę stopą zaciskową!

Alvarez: Zamknij się!

Saval: Skręcam do najbliższego garażu podziemnego. Zatrzymuję samochód i wywalam z niego Alvarez.

Alvarez: Auuu!

MG: Przecież cyberreka, którą Ci rozwalilo, nie boli.

Alvarez: Aha. W takim razie wysuwam szpony i atakuję Savala.

MG: Trafieś się w lewe oko.

Saval: Miałem mu drugą rękę, zawijam go w dywan [Mistrz Gry do dziś zastanawia się nad tym, skąd tam wziął się dywan] i łapię taksówkę.

MAZ: Najlepiej jest łapać przy pomocy stopy zaciskowej...

MG: (rzucając kostką w MAZa) Zamknij się!

Saval: Czy w porcie jest bezpiecznie?

Taksówkarz: Oczywiście sir.

MG: (do Savala) Po dojechaniu na miejsce wysiadasz z samochodu i stajesz przed dużą, stalową siatką. Na ramię zarzuciłeś zawiniętego w dywan Alvarez. Taksówka odjeżdża z piskiem opon.

Saval: (trzęsąc portkami) Wchodzę do portu.

Wariaci Portowi: Rzuć dywan i podnieś ręce do góry!

Saval: Kto to powiedział? Zabijam go!

Alvarez: (odzyskuje przytomność i spostrzega, że jest zawinięty w dywan) Jestem cały brudny! Natychmiast mnie wytrzep!

Wariaci Portowi: Ależ to jest święty, gadający dywan! Rzuć go natychmiast!

Saval: Mam to gdzieś! (strzela w dywan z pistoletu zabijając przy okazji Alvarez) Nie weźmiecie nas żywcem!

MAZ: No to ja go stopą zaciskową...

Wariaci Portowi: Zamknij się!

MG: Wariaci otwierają ogień ze wszystkich dział i Saval idzie do piachu.

Alvarez: (zza grobu) No i co narobiłeś?

Saval: (również z za grobu) A co cię to obchodzi?

W tym momencie gra przenosi się do innego systemu, w którym możliwa jest dalsza walka pomiędzy duchem Alvarez a Savala. Mistrz Gry nie zwraca jednak na to najmniejszej uwagi, gdyż próbuje właśnie złapać MAZ'a i go udusić.

Autor: Bogusław Cieciera

Galeria „Krainy Goblinów”



Rys. Marcin Czuczman



Rys. Czuczman Marcin

ZAPOWIEDZI

ODGŁOSIK Z KUŹNI

Po styczniu i lutym – okresie posuchy – nadchodzą wiosenne miesiące obfitości, wypełnione premierami nowych książek i dodatków. Nie chcąc marnować jakże cennego miejsca naszego pisma, od razu przejdę do wyliczanki wszystkiego, co winno ukazać się w przeciągu najbliższych dwóch miesięcy (mniej więcej):

Barsawia, czyli dwa podręczniki, przeznaczone dla graczy i Mistrzów Gry. Liczą sobie ponad 100 stron i zawierają podstawowe informacje o świecie (zatytułowany **Przewodnik po Barsawii**) oraz te

przeznaczone tylko dla prowadzących, rozszerzający owe wiadomości – w środku znajdziecie duuuuż mapę oraz sekstans (he, he).

Krainy Snów, które bynajmniej nie są sennikiem, a opisem horrorystycznych miejsc i potworów wraz z przygodami i mapką.

Ogniem i mieczem, a więc **Dzikie Pola** po Sienkiewiczowsku – przygoda, postaci z książki, nowe wiadomości o świecie i co nieco o zasadach. Ponad 100 stron zapowiadających kolejne spotkania z Trylogią.

Świat Almochadów – baaardzo długo oczekiwany podręcznik dla miłośników **Kryształów Czasu**, w którym opisano nowy archipelag i nie tylko.

I najpewniej odrodzony **Labirynt**, poświęcony **WFRP**.

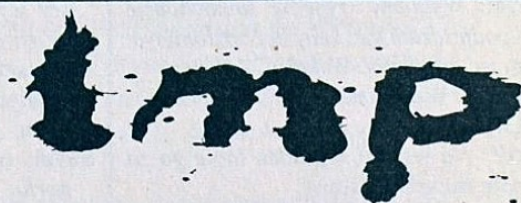
Ukażą się też oczywiście zapowiadane już wcześniej książki:

Skok w wizję, a więc drugi tom *space opery* Donaldsona.

Zaragoz, czyli pierwszy tom nowej trylogii do **Warhammera**.

Milej gry i czytania życzy

Tomek



IMP-GOBLIN
CENTRUM HANDLOWE
TORUŃSKA CENTRE
(STOISKO NR 5)
WARSZAWA

SKLEP IMP-OGRYN
UL. SZEWSKA 6
WROCŁAW

IMP-MAG
UL. PIOTRKOWSKA 90
ŁÓDŹ

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.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do
15.04.1999

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.

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) 25-62
MIM25 – MIM62 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 64 do numeru 69
PP64 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 64 do numeru 66
PK64 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1 3,90 zł
LB1
Labirynt nr 3 15 zł
LB3

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG 69 zł
WHRPG
Kamienie zagłady – t.1
Ogień w górach 32 zł
WHOWG
Kamienie zagłady – t.2
Krew w ciemności 29 zł
WHKWC
Galeria bohaterów 20 zł
WHBOH
Ekran Mistrza Gry 22 zł
WHEMG
Księga Wiedzy Tajemnej 22 zł
WHKWT
Potępieniec 22 zł
WHPOT
Middenheim: Miasto Białego Wilka 22 zł
WHMBW
Zamek Drachenfels 21 zł
WHZAD
Wewnętrzny wróg 22 zł
WHWEW

Cienie nad Bogenhafen 19 zł
WHCBO
Śmierć na rzece Reik 24 zł
WHSRR
Szara eminencja 24 zł
WHSZE
Mroczny cień śmierci 24 zł
WHMRC
Śmiech mrocznych bogów 15,90 zł
BEŠMB
Wieczna Genevieve 14,50 zł
BEGEN
Konrad t.2 – Zrodzony z cienia 13,90 zł
BEGK2
Konrad t.3 – Ostrze 13,90 zł
BEGK3
Zaragoz 13,90 zł
BEGZZ

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni 47 zł
PIRPG

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP) 52 zł
ŠRRPG
Stwory Śródziemia 24 zł
STŠRD
W poszukiwaniu palantira 28 zł
STWPP
Przewodnik po Śródziemiu 35 zł
SRPPS

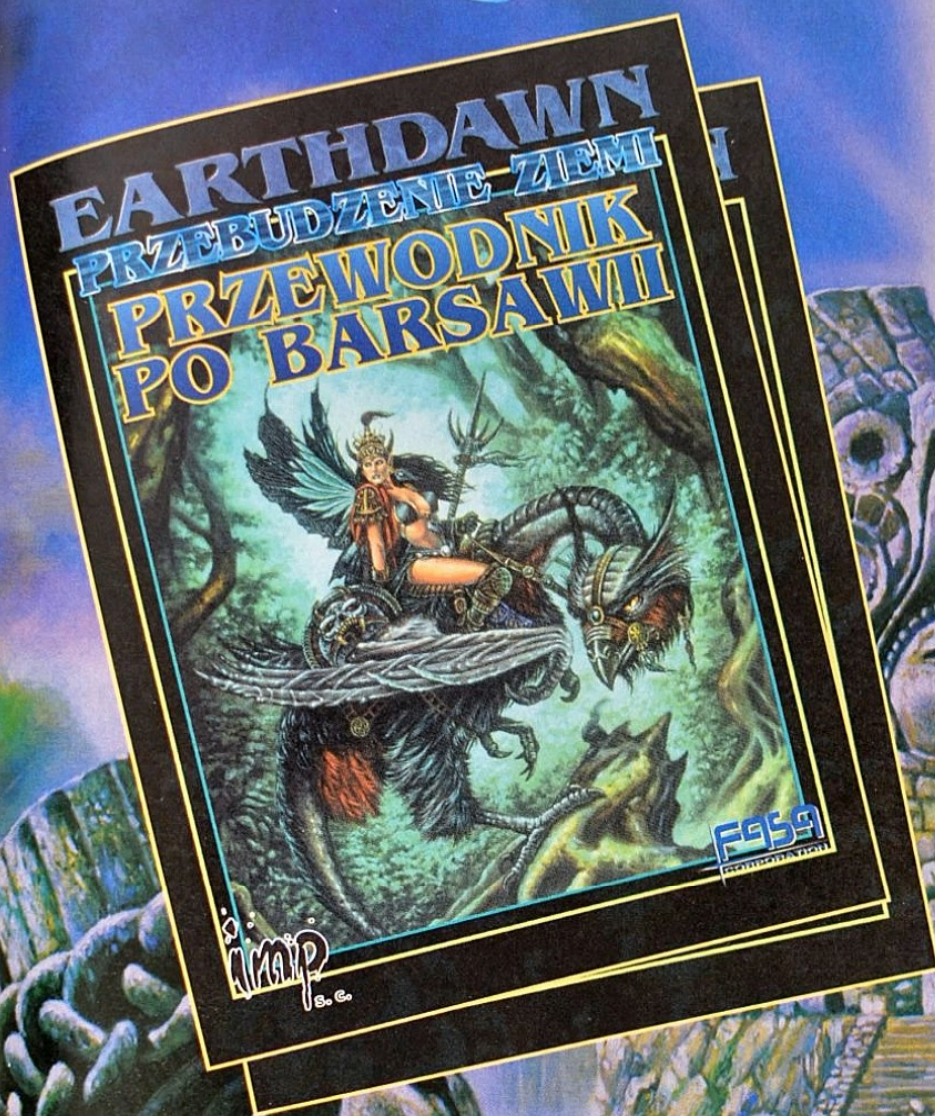
ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny 72 zł
ZCW55
Księga Bestyj 15 zł
ZCXIB
Księga Strażnika 16 zł
ZCKST

Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego

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.

EARTHDAWN™



Wszystko,
co chciałbyś wiedzieć o Barsawii,
ale boisz się zapytać

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-522



LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI WARZONE EPIZOD 1: PODOBÓJ PLANETY WENUS

Stan na dzień 17-02-99

Obyło się już 11 turniejów

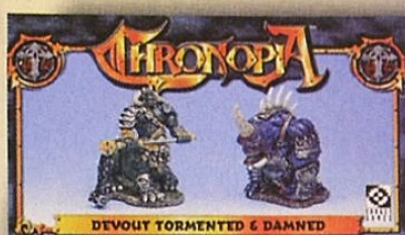
1. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 10 pkt. – Cybertronic
2. Daniel Chojnacki (Mawa Żyrardów) 10 pkt. – Bractwo
3. Tomasz Bukowski (Bard Kraków) 10 pkt. – Imperial
4. Artur Czarnecki (Mawa Żyrardów) 9 pkt. – Cybertronic
5. Marcin Malinowski (Mawa Żyrardów) 8 pkt. – Mishima
6. Konrad Sosiński (Bard Kraków) 7 pkt. – Cybertronic
7. Mikołaj Grotowski (Morion W-wa) 6 pkt. – Korporacje
8. Bartosz Niewiadomski (Mawa Żyrardów) 6 pkt. – Bractwo
9. Marcin Urbański (Mawa Żyrardów) 6 pkt. – Legion Ciemności
10. Michał Majewski (Bard Kraków) 6 pkt. – Legion Ciemności
11. Sebastian Piotrowski (Centrum Gier Wrocław) 5 pkt. – Capitol
12. Paweł Jeziorski (Mawa Żyrardów) 5 pkt. – Legion Ciemności
13. Marcin Ostrowski (Schron Warszawa) 5 pkt. – Imperial
14. Przemek Zydróż (Bard Kraków) 5 pkt. – Bauhaus

GAMES

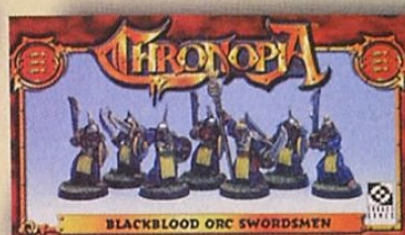
22 WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775



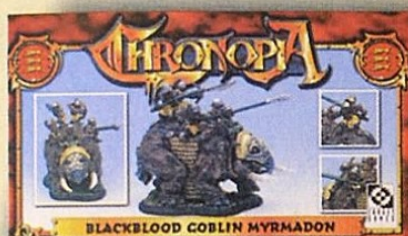
Stock Number #20515



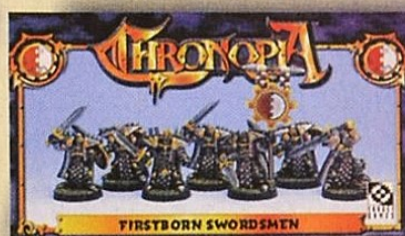
Stock Number #20505



Stock Number #20504



Stock Number #20501



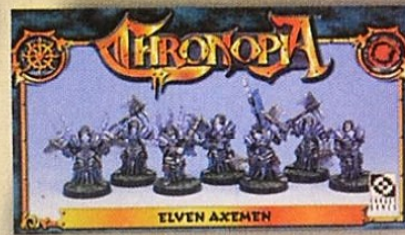
Stock Number #20502



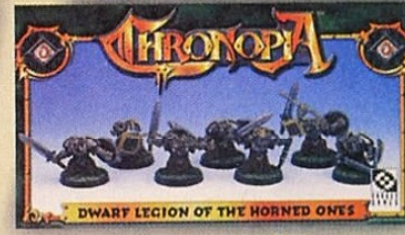
Stock Number #20508



Stock Number #20510



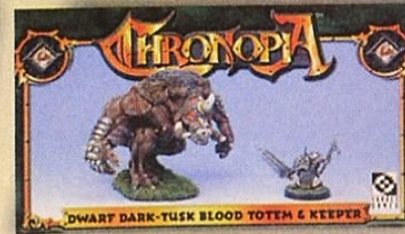
Stock Number #20506



Stock Number #20509



Stock Number #20507



Stock Number #20503



Stock Number #20514



Stock Number #20512



Stock Number #20511



Stock Number #20513

LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI CHRONOPIA'98/99

Stan na dzień 17-02-99
Obyły się już 132 turnieje

1. Jakub Wichrowski (Schron W-wa) 80 pkt.
2. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 74 pkt.
3. Daniel Janik (Schron W-wa) 62 pkt.
4. Tomasz Wocka (Underground Katowice) 46 pkt.
5. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 45 pkt.
6. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 40 pkt.
7. Bartosz Leszczko (K Saska W-wa) 38 pkt.
8. Grzegorz Szrednicki (Underground Katowice) 33 pkt.
9. Marcin Woronowicz (Underground Katowice) 27 pkt.
10. Jacek Skiera (Underground Katowice) 26 pkt.
11. Marcin Czupryna (Morion W-wa) 25 pkt.
12. Marcin Nowicki (Bazyl Szczecin) 25 pkt.
13. Emanuel Furmańczyk (Bazyl Szczecin) 25 pkt.
14. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 23pkt.
15. Piotr Gula (Schron W-wa) 23 pkt.
16. Emilian Korzeniowski (Świat Gry Kielce) 23 pkt.
17. Ryszard Jeziorny (Bazyl Szczecin) 22 pkt.
18. Mikołaj Grotowski (Morion W-wa) 22 pkt.

PANORAMA KRAKON '99

W tym roku Kraków przywitał nas mrozem i śniegiem. Nie mieliśmy jednak czasu, by zwracać na to uwagi. Jak zwykle od pierwszych chwil pobytu rozgrzała nas konwentowa atmosfera. Zresztą już w pociągu byliśmy naga-bywani, czy aby nie jedziemy na Krakon. Organizatorzy jak zawsze przygotowali mnóstwo atrakcji. Do najbardziej obleganych spotkań należała pogadanka profesora Ziemkiewicza i występy redaktorów Magli i Miecza. Nasi

Niepowtarzalny klimat miały też dwa spotkania z Łukaszem Pogodą. Jedno z nich poświęcone było systemom autorskim, a drugie przewodnikowi po grach fabularnych.



Dwa Golemy
i mały Głuś

definicję, z której byli bardzo zadowoleni – w przeciwieństwie do reszty uczestników dyskusji.

Prawdziwym przebojem okazał się „Miłosza Konkurs Na Cthultystę Z Jajami”. Zarówno uczestnicy, jak i publiczność mieli okazję zgarnąć naprawdę mnóstwo nagród. Zaba-

wa była przednia i trwała by jeszcze długo, gdyby nie przyszli jacyś smutni kolesie i nie wyrzucili wszystkich z sali, zastępując się jakimś kolejnym punktem programu.

W między czasie konwentowicze grali gdzie popadło w erpegi i gry karciane. Były też stoły do gier bitewnych, sale wideo i Bóg wie co jeszcze. Ogólnie rzecz biorąc świetna zabawa trwała przez trzy dni na okrągło.

Niestety, nie wiemy ilu dokładnie uczestników było na Krakonie – prawdopodobnie około tysiąca. Organizatorzy byli jednak na taką ewentualność przygotowani, bo wynajęli sąsiednią szkołę dla konwentowiczów jako miejsce do spania...



Łukasz Pogoda
z licznym fanklubem

czyelnicy zganili nas za błędy i wypaczenia, ale też za parę rzeczy pochwalili. Ku naszej radości tym razem obyło się bez rękoczynów.

Jarosław Grzędowicz i Tomek Kreczmar próbowali podczas jednego ze spotkań zdefiniować gatunek *fantasy*. Po gorzkiej dyskusji sformułowali



CLUBUS TREMENS

Jedną z nieobjętych oficjalnym programem atrakcji było spotkanie w „Tawernie pod jagnięciem”, zorganizowane przez warszawski „najmłodszy i najmniej liczny klub fantastyczny – Clubus Tremens”. Czterej członkowie-założyciele klubu (Jacek Drewnowski, Jacek Komuda, Darek Skrzypczak i Artur Szrejter) zaprosili kogo się dało, ale, jak wynikało z przeglądu twarzy gości, fanowie chyba przestraszyli się zapowiedzi „atrakcji tylko dla dorosłych”. W efekcie dopisali pisarze (m.in. Ziemkiewicz, Kres, Brzezińska, Inglot), redaktorzy „Fenixa” i MiM-a oraz przedstawiciele wydawnictw. Biesiadę rozpoczęło płomienne przemówienie prezesa C.T. (Szrejtera), który gorąco nawoływał do zdobywania baru i nieopuszczania lokalu na własnych nogach (zresztą takie nakazy zapisane są w statucie klubu, więc goście musieli się im podporządkować). Potem zaś rozpoczęły się nocne Polaków rozmowy oraz różnorodne śpiewy chóralne, które tak spadały się właścicielowi

tawerny, że po jakimś czasie zbratał się z uczującymi. Ogólnie można rzec, że na spotkaniu panowała podniosła i miła sercu atmosfera. I tak samo będzie na każdym konwentowym spotkaniu Clubus Tremens! Zapraszamy wszystkich chętnych!

NAGRODY KONWENTU

Na tegorocznym Krakonie rozdano nagród co niemiara! Zaczniemy od Złotego Glusia

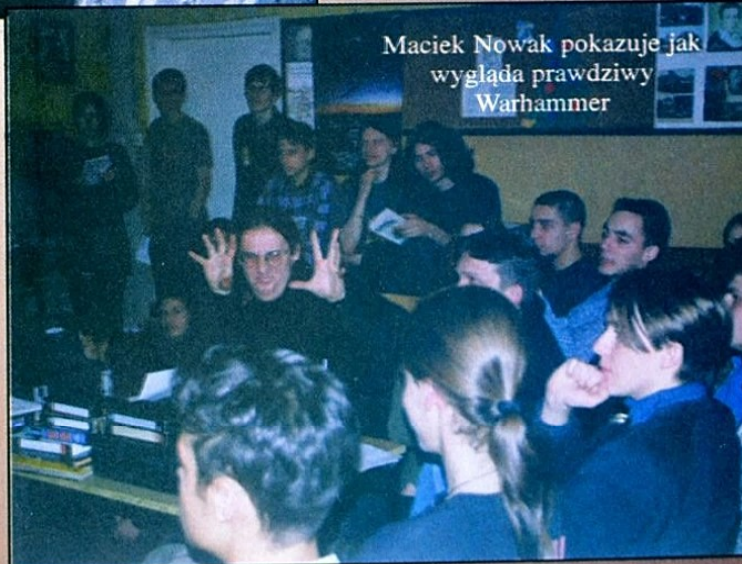
za wydarzenie roku. Tym razem wyróżnienia te wręczono nie za rok ubiegły, a za kilka ostatnich lat. Otrzymali je Lech Jęczmyk (za wspaniałe tłumaczenia różnych książek) oraz Ela Gepfert i Piotr Cholewa z SKF-u za działalność propagującą fantastykę. Wszyscy otrzymali owacje na stojąco.

Nagrody przyznał też warszawski fanzin „Fantom”, prowadzony przez Tomka Kołodziejczaka, Rafała Ziemkiewicza, Jacka Drewnowskiego i Artura Szrejtera. Za wydarzenie roku cudowne Transformersy (których wygląd wzbudził radosny rechot publiki) otrzymali Andrzej Miskurka jako wydawca (i znów MAG górą!), Krystyna Kwiatkowska za powieść „Prawdziwa historia Morgan Le Fay” oraz KKMf Dżabbersmok za sprawienie cudu – Krakon



Tomek Kreczmar uświadamia konwentowiczów jak wygląda Magia i Miecz

(wszyscy się dziwili nazwie, gdyż Glus był brzozy), który przypadł zwycięzcom Magaturnieju. Dyplom Quentina za najlepszy scenariusz RPG przystąpił na konkurs Krakowskiego Klubu Fantastyki Dżabbersmok przypadł osobie o nazwisku nieznanym (nieznany, gdyż osoba ta momentalnie zniknęła, zaś organizatorzy łatali z rozwianym włosiem i nie potrafili odpowiedzieć na żadne pytanie). Kulminacją konwentu było wręczenie wspaniałych, odlewanych w cholerne ciężkim metalu figurek Go-lema, nagrody przyznawanej



Maciek Nowak pokazuje jak wygląda prawdziwy Warhammer

stał się drugim (po Polconie) co do wielkości zjazdem fantastycznym w Polsce! I tyle o nagrodach...

Pozostaje nam tylko życzyć Wam i sobie abyśmy w przyszłym roku spotkali się na Krakonie 2000.

PANORAMA

W jednym z Krakowskich pubów:
Natalia, Jacuś, Michał Madej i gość z
Japonii: drink kamikadze



Szalejący Miłosz podczas swojego konkursu



Panel „Fantasy
w kinie”
(od lewej:
Jo'Asia, Greg,
Paula i Paweł
Ziemkiewicz)



Prawdziwi cthulhthyści z jajami



Green-room: chwila oddechu
(od lewej: Robert Siniakiewicz, Maciek
Kocuj, Jacek Brzeziński i Mały)



Rzeźba nowoczesna z pięciu szklanek,
stołu i taśmy klejącej



Jacek Brzeziński i Maciek Kocuj ostrzeliwiają
z procy natarczywych fotoreporterów

Kuba Janicki, jeden z krakowskich tłumaczy *Krain Snów*, pokusił się o przybliżenie Wam tego dodatku. KS są rzeczywiście pozycją przewspaniałą, a przecenienie ich wartości jest chyba niemożliwe! Tekst Kuby jest wprowadzeniem adekwatnym do jakości dodatku, szczerze więc polecam jego lekturę, nawet tym, którzy w *Cthulhu* nie grają – zobaczcie, co tracicie!

Korzystając z miejsca, powiem cicho, że planujemy *Cthulhu*owy konwent, połączony z LARP-em. Ale o tym w następnym MiM-ie. Niech Gwiazdy Będą w Porządku!

Miłosz

Jakub T. Janicki

PO TAMTEJ STRONIE czyli słów kilka o Krainach Snów

Już niedługo do rąk polskich fanów gry *Zewu Cthulhu* trafi nowy dodatek, uznawany za jeden z najlepszych i najważniejszych: *Krainy Snów*.

Krainy te to właściwie autonomiczny świat, w którym umieszczać można akcje przygód, korzystając przy tym z reguł podstawki. Jest to prawdopodobnie największy atut tego suplementu. Z drugiej jednak strony bywa on także uznawany za jego największą wadę. Dlaczego? A więc po kolei:

Podstawową zaletą *Krain Snów* jest ich nieogarniona wręcz rozległość i kompletność. Podziwiać trzeba autorów za to, że udało im się skompilować i połączyć w logiczną (na swój sposób – przyp. Miłosz) całość materiały tak liczne i różnorodne, jak te opisujące śnione krainy. Trzeba bowiem wspomnieć, że *Krainy Snów* to nie tylko miejsca opisane przez Lovecrafta w opowiadaniach, znanych u nas pod zbiorczym tytułem pochodzącym od najważniejszego z nich, *W poszukiwaniu nieznanego Kadath* (Wyd. S.R., Warszawa 1996). To także praca epigonów Mistrza: Briana Lumleya (w tym wypadku chodzi o zbiór „Mad Moon of Dreams”), Gary’ego Myersa („The House of the Worm”) i innych. Już tylko całościowy opis geografii Krain Snów zajmuje kilkadziesiąt stron, prezentując świat rozleglejszy (a niekiedy i ciekawszy) niż nie jeden system *fantasy*. Pozostałe części wydawnictwa uzupełniają wiedzę o senniej domenie. Mamy więc tu dokładny opis bóstw władających śnionym światem, w którym prócz dobrze znanych Starszych Bogów i Wielkich Przedwiecznych pojawia się całkiem nowa kategoria bogów – Wielcy, owi tajemniczy i potężni mieszkańcy Kadath. Mamy tu także zupełnie odrębny bestiariusz, prezentujący naprawdę wiele fantastycznych, przerażających, a czasami pociesznych istot (he, he, pewnie chcielibyście wiedzieć jak wygląda Burczybas, Gliskra albo Tryton Świętojański). Mamy informacje o najważniejszych mieszkańcach *Krain Snów*

– zarówno wielkich śniących (jak określa się ziemskich podróżników odwiedzających *Krainy*), takich jak słynny Randolph Carter, jak i autochtonów w rodzaju wielkiego twórcy bogów Jah-Vho. Oprócz tego są tu oczywiście przykładowe scenariusze, spis nowych czarów, artykuły o wywoływaniu atmosfery Snów, słowem wszystko, co potrzebne, by wkroczyć w nową, oniryczną rzeczywistość.

Całość jest spójna, ciekawa, oryginalna. Zdawać by się mogło, że sama koncepcja *Krain Snów* każe traktować ten dodatek jako coś niesamowitego i przewspaniałego. Okazuje się, że jednak niekoniecznie. Osobiście znam Strażników, którzy zarzekają się, iż absolutnie nigdy nie poprowadzą niczego w realiach *Krain Snów*, argumentując to mniej więcej tak: *Zew Cthulhu* jest grą horroru, bezpośrednio związaną z klimatem lat dwudziestych, a w najgorszym wypadku z realiami naszego świata. Gdy groza czai się w pozornie zwykłym świecie, gdy można łączyć wątki mitologiczne z historycznymi gra jest interesująca i wciągająca. Cóż mi więc po jakichś tam głupotach w stylu *fantasy*?

Rozumowanie to na pozór nie pozbawione jest sensu. Faktycznie, *Krainy Snów* mogą wydawać się czymś dziwacznym i nieprzystającym do naszych dotychczasowych przyzwyczajeń. Ale w tym właśnie kryją się ich największe możliwości. Jak umiejętnie włączyć je do kampanii czy pojedynczych przygód, jak wystylizować język narracji, jak w końcu nie popełnić gafy i nie zrazić do siebie graczy? Żaden Strażnik Tajemnic nie chciałby chyba usłyszeć od swoich Odkrywców: „*Krainy Snów? Znowu?! Nieeeeee!!!*”. Nie da się ukryć, że zabawa w eksplorację sennej domeny jest zadaniem ambitnym tak dla graczy, jak i dla Strażnika.

Jeśli chodzi o tych pierwszych to warto pamiętać, że staje przed nimi większe wyzwanie niż normalna gra w *Cthulhu* czy jakikolwiek inny system

fantasy. Oto bowiem znajdują się w pozycji kogoś z zewnątrz – w dodatku wyraźnie powiedziane jest, że śniący ze względu na różnice fizjonomiczne niezależnie od swoich starań zawsze będą odróżniali się od rdzennych mieszkańców *Krain Snów*. Wspomniano, że nie wiąże się to z żadnymi utrudnieniami, ale nie ma się co oszukiwać – z udogodnieniami raczej też nie. Pomijając zresztą temat stosunków interpersonalnych gracze przywykli do tego, że w światach fantastycznych biegają z mieczem w jednej ręce i łukiem w drugiej szukając potworów; tym razem muszą odgrywać kogoś z zupełnie innej bajki. Jak zachowa się, dajmy na to, profesor Miskatonic University zaatakowany przez Istotę z Głębin czy Ludzi z Leng? Oto jedno z wielu pytań, jakie gracze powinni postawić sobie przed sesją.

Przed Strażnikiem zaś stoi wyzwanie innego typu: prowadzenie gry w realiach Snów. W *Krainach* temat ten jest co prawda zasygnalizowany, ale wymaga chyba głębszej analizy, bowiem rzeczywistość senna różni się bardzo od naszej codziennej, o czym wiedzą chyba wszyscy którzy kiedykolwiek zastanawiali się nad swymi własnymi marzeniami sennymi. Ale czy istnieje możliwość oddania tej rzeczywistości w rolplejach, będących przecież wyłącznie grą słową? Nie wiem, ale w każdym razie spróbować warto. Przede wszystkim zapomnij, Strażniku, o logice. Jesteś przyzwyczajony do tego, że jeden fakt wynika z drugiego, że każdej akcji odpowiada reakcja etc. Wiedz jednak, że w *Krainach Snów* wszystko dzieje się według miejscowej pokrętej logiki, co – paradoksalnie – często może oznaczać jej absolutny brak. Oczywiście bez przesady – *Krainy Snów* nie są *Toonem*, warto jednak stosować regułę, iż we śnie mniejsze znaczenie mają współczynniki i umiejętności a większe – wyobraźnia gracza i umiejętność jej przełożenia na działanie postaci. Zwiększa się także znacznie zasięg

ZEW CTHULHU

ewentualnej interwencji ze strony potężnych sił, nierzadko boskiej natury.

Poza wyzwaniem Strażnik ma też w jednak sennie rozgrywce sprzymierzeńca. W sukurs przychodzi mu zwłaszcza możliwość zwiększonej kontroli nad poczynaniami Badaczy. W prawdziwym śnie tylko czasami mamy przecież kontrolę (lub raczej złudzenie kontroli) nad swym zachowaniem, czemuż więc inaczej miało być w Krainach Snów, będących jakby głębszym pokładem Snów, rzec by można – zbiorową podświadomością śniących? Także nagłe przeskoki w czasie i miejscu akcji nie powinny być niczym dziwnym. Aż się prosi o przygodę zakreconą bardziej niż scenariusz „Pulp Fiction”: na początku Badacze odkrywają, że ich tropem podąża banda łowców głów. Gdy dochodzi do starcia, znajdujący się w kropce Odkrywczy nagle przenoszą się w przeszłość – znów uciekają, lecz tym razem wlokąc ze sobą zwłoki dziewczyny. Nim zorientują się, co jest grane, znów cofają się o parę dni czy godzin w przeszłość, i tak dalej, odkrywając coraz więcej szczegółów i po trochu wyjaśniając wydarzenia które nastąpiły w przyszłości. Ciekawe? Takie możliwości dają właśnie **Krainy Snów**.

Osobnym problemem jest wprowadzenie bohaterów w sennie realia. Nie chodzi mi tu o kwestie techniczne – te doskonale wyjaśnia rozdział „Poprzez bramę Głębszego Snów”, ale bardziej o znalezienie sposobu na łączenie rozgrywki w Krainach Snów z zabawą w Świecie na Jawie. Istnieją tu dwie przeciwstawne koncepcje (co oczywiście nie oznacza, że nie można ich używać wymiennie) – pierwsza zakłada ściśle powiązanie wątków rzeczywistych ze snionymi, a dobrym przykładem jest tu Lozanna z **Horroru w Orient Ekspresie**, w której Badacze muszą udać się do sennego wymiaru po artefakt niezbędny w dalszych poszukiwaniach. Według drugiej koncepcji zwiększenie aktywności pomiotu Cthulhu w **Krainach Snów** nie jest równoznaczne ze wzmożeniem jego aktywności w Świecie na Jawie, czyli że w tych osobnych światach dzieją się rzeczy zupełnie oddzielne i na siebie nie oddziałujące. Obie te techniki z czystym sumieniem można wykorzystywać podczas gry, choć ja osobiście preferuję tą pierwszą. Cóż za niezwykła przyjemność ujrzeć twarze graczy, których Badacze nurkowali na Oceanie Spokojnym, a wypłynęli w pobliżu Bezimiennej Skály opanowanej przez Księżycowe Bestie!

Strażnik zaopatrujący się w Krainy Snów jednego może być pewien – nie zabraknie mu pomysłów na przygody przez bardzo, bardzo długo. Dodatek ten został bowiem tak skonstruowany, że każdy opis oprócz charakterystyki zawiera jakąś historię, mogącą stanowić kanwę osobnego scenariusza czy nawet kampanii. To właśnie bogactwo legend i mitów **Krain Snów** stanowi o wartości tego dodatku. W porównaniu z niektórymi banalnymi systemami **fantasy** **Krainy Snów** stanowią prawdziwe zagłębienie pomysłów i wątków tak frapujących, że nawet nie-cthulliczni dysydenci znajdą tu coś dla siebie. Dość wspomnieć Celephais, czyli miasto w którym nie płynie czas, onyksowe kamieniołomy w pobliżu Inquanok, z których bogowie wzięli materiał na budowę Kadath czy Strażników Pustkowia – olbrzymie posągi tylko pozornie pozbawione życia... Z pewną dozą przesady powiedzieć można, że każdy akapit to tajemnica. Co więcej – tam, gdzie nie ma dokładnego opisu danego miejsca, wspomniana jest zagadka, której dokładniejsze opracowanie pozostawiono Strażnikowi (jak w przypadku sławetnego Labiryntu Gnorrich).

Strażnik zaopatrujący się w Krainy Snów jednego może być pewien – nie zabraknie mu pomysłów na przygody przez bardzo, bardzo długo.

Czas wspomnieć o wadach **Krain Snów** (nawet najdoskonalsza publikacja RPG nie jest ich pozbawiona). Podstawową z nich jest brak ujednolicenia nazw geograficznych – biorąc pod uwagę, że nad dodatkami pracowało kilkanaście osób, trudno się temu dziwić. Ta wada na szczęście nie powinna dotyczyć polskich graczy, bowiem przy tłumaczeniu staraliśmy się ujednolicić nazewnictwo. Druga i chyba ostatnia wada to brak jakichkolwiek danych technicznych na temat Krain, tak że ciężko stwierdzić na jakim etapie rozwoju znajdują się poszczególne regiony sennego dominium, a wiadomości te przydałyby się nawet w odniesieniu do tak ulotnej rzeczywistości... Jednak poza tym Krainy Snów prezentują się nad wyraz korzystnie i nie wątpię, że znajdą się w bibliotece każdego prawdziwego cthultysty.

Na koniec pozwolę sobie na osobistą uwagę. Do Krain odnosiłem się raczej

sceptycznie, z powodów bliskich wyjaśnieniom hipotetycznego Strażnika cytowanego powyżej. Potem jednak zacząłem doceniać ilość zawartych w nich pomysłów i rozwiązań, aż w końcu stałem się ich zagorzałym wielbicielem. Wszystkim „wątpiącym” życzę podobnej odmiany.

Obiecujemy, że **Krainy Snów** zagoszczą jeszcze na łamach MiM-a, może nawet pod postacią interesującej przygódki. Na sam zaś koniec kilka propozycji dla Strażników, podsumowujących i rozszerzających moje dywagacje:

- Wykorzystujcie doświadczenia z własnych, rzeczywistych snów. Tylko w ten sposób stworzycie przekonujący obraz domeny Morfeusza.
- Nie bójcie się eksperymentować z czasem i przestrzenią – dziwniej znaczy lepiej (oczywiście do pewnego stopnia)!
- Pamiętaj, Strażniku, że jeśli Odkrywczy będą mieli w Krainach Snów do wykonania zadanie, które przyniesie im wymierne (niekoniecznie finansowe) korzyści w Świecie na Jawie, podejmą się go ze zdwojoną ochotą.
- Ostrożnie szafuj nieziemskimi istotami – niestety, w większej liczbie budzą raczej politowanie niż grozę.
- Pomagaj graczom w trudnych sytuacjach – niech wiedzą, że tam, w innej rzeczywistości, ktoś czuwa nad Badaczami...
- ...ale z drugiej strony karz bezlitośnie wszystkie zawinione potknięcie i gafy – broń nas Nyarlathotep przed sielanką!
- Pamiętaj o pewnym kruczku – Krainy Snów mogą być schronieniem dla dusz Badaczy, którzy umarli w Świecie na Jawie. Tak więc gdy zdarzy ci się urządzić jatkę, postresuj trochę graczy, a potem przenieś Badaczy do sennego wymiaru.
- Wykorzystuj reakcje ziemskiego otoczenia na zbyt częste odwiedziny w Krainach Snów. Podejrzliwe spojrzenia sąsiadów, zainteresowanie ze strony stróżów prawa, wreszcie odwiedziny znajomego psychiatry...
- Próba wyrwania się z domeny Morfeusza także może być dobrym tematem na przygodę.
- No, i na koniec – baw się dobrze!

Ostatnio trudno nam się skontaktować z Jakubem, jako że podobno wybrał się na dłuższą wycieczkę do Sennych Ładów (czy jakoś tak...). Jeśli ktoś wie jak tam dotrzeć, prosimy o szybką wiadomość!

KRAINY SNÓW

OPIS KRAIN, PRZYGODY I ZASADY,
POZWALAJĄCE PRZENIEŚĆ SIĘ DO ŚWIATA SNÓW



Chris Williams, Sandy Petersen
Appel, Campbell, J. Clegg, Frances, Herber,
Hutchinson, Willis, Bayless, Carrick, Eckhard,
Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schutz-Savoy



CZY TERAZ
ODWAŻYSZ SIĘ ZASNAĆ?

–pamiętaj,

to może być twój ostatni koszmar

JUŻ W KIOSKACH

PEŁNA WERSJA GRY: AUTKA

ISSN 1505-8581
INDEX 345334

cena:
999

MARZEC
3/99 (9)

**WYGRAJ:
BALDURS GATE PL
ZE W CTHULHU**

GRALIŚMY

**Mortyr
Drakan
Starsiege
Submarine Titans
Shadow Company
Seven Kingdoms II**

- Silver
- Turok 2
- Wargasm
- Sim City 3000
- Abe's Exoddus
- Resident Evil 2
- Civilisation: Call to Power
- Sid Meyer's Alpha Centauri

Na cover CD m.in.:

- Turok 2: Seeds of Evil
- Tomb Raider III South Pacific
- Machines
- Half-Life

NA CD ZNAJDZIECIE:

**COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY - MACHINES
IMPERIALISM II - CLOSE COMBAT III - DETHKARZ
REQUIEM - ROLLERCOASTER TYCOON - RECOIL
TOCA 2 - TUROK 2 - TOMB RAIDER III SOUTH PACIFIC**

A POZA TYM:

**DIABLO II - TRAILER, HEAVY GEAR 2 - TRAILER,
NAJNOWSZE PATCHE I DODATKI DO GIER**

