

MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH 6,50 zł

4⁹⁹

Kubruś Ruchatek RPG

EARTHDAWN
WARHAMMER
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
KRYSTAŁY CZASU



Czyta Widziane TERAZ ZA

Szlachecka gra fabularna

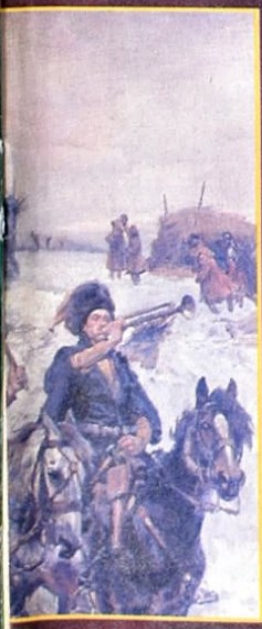
DZIKIE POLA

Dzikie Pola
W STEP
SZERO



czytałeś książki?
widziałeś filmy?
GRAJ!

PIE
KIM



Dziki Pola
**OGNIEM
I MIECZEM**





Wydawca: Wydawnictwo

Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Dariusław J. Toruń (red. nac. wydawnictwa)
darek@mag.com.pl

Redaguje zespół:

Rafał Nowocień (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Artur Szrejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Maciek Kocuj (*Almanach, Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzak@mag.com.pl
Miłosz (*Zew Cthulhu*)

grabarz@rpg.pl
Andrzej Miskurka (*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,
Robert Siniakiewicz

Korekta:

Maciej Wyrzykowski

Stale współpracują:

Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz,
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak,
Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz,
oraz gościnnie A. Lepper, Sp. z o.o.

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 zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związków z nimi praw.

Ilustracja na okładce:

Tomasz Oracz

Przepraszam,
czy zastaliśmy Jolkę?



Cześć!

Nie lubię wiosny. Nie lubię, i już. Nie wiadomo jaki złośliwiec wymyślił, że wiosna to „czas na porządku”. Nie mam nic przeciwko porządkowi (jestem nawet jego zaciekle zwolennikiem!), dlatego z zapałem uczestniczę w redakcyjnych remanentach. To naprawdę wspaniały widok - szkoda, że nie widzicie min naszych dzielnych redaktorów, gdy z przepastnych czeluści biurk wyciągają zakurzone dyskiety pełne odkrywczych tekstów i stopy pożółkłych grafik. Jerzy pakuje w worki góry Waszych listów, pieczołowicie przenosząc je do Archiwum Wydawnictwa, mieszczącego się w podziemiach budynku. No tak, redakcyjne piwnice to naprawdę tajemnicze miejsce... Gdy już się w nie zapuścimy, snop światła latarki co chwilę oświetla przeróżne ciekawe i tajemnicze przedmioty, które walają się po kątach. Teraz nie są już nam do niczego potrzebne, lecz ileż łączy się z nimi wspomnień! Tuż za progiem stoi zakurzony po uszy stary komputer Amiga. To rupieć jakich mało, ale właśnie dzięki jego pomocy Datorunio, Jarek i Szanowny Prezes przygotowali Pierwszy Numer (i kilka następnych). Jeszcze w pierwszej redakcji (obecna nosi numer trzeci). Niby nic - ot, plastikowa skrzynka z przewodami - lecz łąza się w oku kręci. Nie do wzruszeń było jednak drukarzowi, gdy nasz grafik zjawił się u niego i z niewinną miną wręczył nieszczęśnikowi siatę z czterdziestoma dziewięcioma (liczbowo: 49) dyskami, na które pracownicy przetransportował przygotowaną do druku okładkę Pierwszego Numeru...

Ale idziemy dalej. Drżące światło latarki wydobywa z mroku kolejny rekwizyt. Cóż to jest? A tak, to fotel Artmara! Nasz były Naczelny ciskał nim w napadzie bezsilnej złości w Kurzymisia, gdy okazywało się, że mimo cyrkowych starań zespołu kolejny numer MiM wciąż dryfuje po oceanach wyobraźni, z trudem przybierając realne kształty gotowych wydruków. Niestety, mebel nie wytrzymał trudów ciężkiej służby, i, sfatygowany, spoczął na wieki w odległym kącie piwnicy.

Na środku pomieszczenia piętrzy się niewielki kopczyk białych (dawno temu) pudełek. Podchodzę bliżej, rozwijam szeleszczący papier i moim oczom ukazuje się... farangistański czołg jonowy (na szczęście w skali 1:110). No tak, to pozostałości po najsylniejszych armiach, jakie prowadziliśmy do boju na redakcyjnych stołach, zarywając niejedną nieprzespaną noc. Niektórzy z nas pracowicie malowali swe figurki, inni nie, lecz i tak wszystkie wylądowały w końcu w tym samym miejscu. Ostatnio jednak Kurzymiś odgraża się, że odkurzy swoje figurki, ustawi je na podłodze (największy stół zajęty jest przez drukarkę, komputer i baterię butelek po piwie bezalkoholowym) i da nam takiego łupnia, że...

Ps. A to wszystko co powyżej napisałem nieprawdą jest, bo mamy (chyba już mieliśmy?) prima aprilis, a redakcja w ogóle nie posiada piwnicy.

Ps.2. A może jednak to prawda? Oceńcie sami (w końcu nie cały numer jest jajcarski).

Hasło Miesiąca

„Nie traktowałbym RPG jako rozrywki eskapistycznej”
– Łukasz M. Pogoda w czasie spotkania autorskiego.

Macki szaleństwa	Jedyna prawdziwa historia, która nigdy się nie wydarzyła
Nocny klub	Hep... Piłije Kuuuba dooo... hep...
Puchatek RPG	Nowatorski system autorski, lepszy od gry w misie-patysie

PRZYGODA	21
ŚWIAT MROKU	37
SYSTEM AUTORSKI	50

Wieści	Nawet my nie wiemy, które z nich są prawdziwe
Recenzje	Monika, ach Monika! I nie tylko...
Listy	Tajne materiały z czarnej teczki JeRzego
Puszka	Dziś niestety konserwa bez jaj...
Okiem zewnętrznym	czyli stały końcik okulisty
Zakończenie i prolog...	Precz z „czyli”, niech żyje „albo”!
Wyprawa na starego...	Przedostatnia część Waszej ulubionej historii
Kuźnia	Produkcja zakutych łbów w normie
FOTOkomiks	Przedsmak wielkiej stawy w szolbiznesie

PANORAMA	4, 9
PANORAMA	5, 77
PANORAMA	10
ALMANACH	13
FELIETON	14
FELIETON	17
KOMIKS	64
ZAPOWIEDZI	70
KONKURS	78

Kapłańskie niezwykłości	To nie to, co macie na myśli
Bractwo Żelanej Krwi	Tekst sponsorowany przez Stowarzyszenia Wapiennej Posoki
Albowiem taka jest prawda	Przedłód prasy radzieckiej
Więzienie nocy (IV)	Powoli zbliżamy się do końca długiej odsiadki
Misjonarz (III)	...powoli kończy wypełniać swą misję
Ogrem i miechem	Młotek, a sprawa Sienkiewicza
Pod ziemią w kucki	Inaczej by się nie zmieściło
Menu dla zabójców trolli	A my myśleliśmy, że oni są wszystkożerni...
Gospoda „U Cecylii”	Uwaga! Pięciogwiazdkowa restauracja to to nie jest
Kraina Goblinów	Znowu tylko dwie strony...
Fantastyczna Muzyka (VII)	Rzępolenia ciąg dalszy
Portret tŕurcy	Czytajcie tylko na własną odpowiedzialność

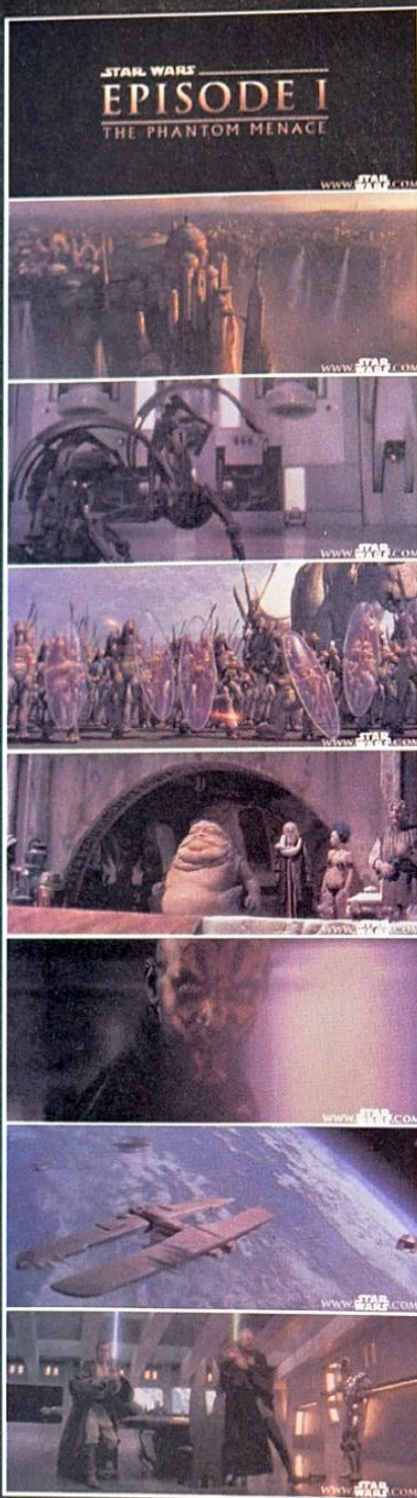
ALMANACH	18
KRYSTAŁY CZASU	28
EARTHDOWN	31
ŚWIAT MROKU	40
ZEW CTHULHU	45
WARHAMMER	55
WARHAMMER	58
WARHAMMER	60
WARHAMMER	62
HUMOR	68
PANORAMA	76
KURZYMIŚ	80

- * Pojawila się nowa reklamówka Gwiezdných Wojen, a wraz z nią treść wstępu, który brzmi mniej więcej tak:

*Gwiezdne Wojny.
Epizod I: Upiorna groźba.
Bardzo dawno temu
w odległej galaktyce...*

Republikę Galaktyczną ogarnął Chaos. Trwają rozmowy dotyczące opodatkowania szlaków handlowych wiodących do odległych planet. Chciwy Związek Handlowy, pragnąc rozwiązać problem, stworzył blokadę groźnych okrętów bojowych i zatrzymał wszystkie transporty lecące na niewielką planetę Naboo. Kongres Republiki dyskutuje nad tym problemem, a najwyższy kanclerz wysłał w tajemnicy dwóch Rycerzy Jedi, strażników pokoju, z zadaniem zakończenia konfliktu...

- * Gdy już jesteśmy przy Gwiezdných Wojnach, warto wspomnieć o nowej idei Lucasa dotyczącej trzeciego cyklu. Wcześniej George zarzekał się, że w 2005 roku, kiedy skończy pracę nad pierwszą/drugą trylogią, będzie już za stary na kręcenia następnej. Ostatnio jednak wpadł na pomysł, że w okolicach 2007-2010 roku zrealizuje jeden film przy użyciu techniki cyfrowej, w którym wezmą udział wyłącznie postaci komputerowe, a głosy użyczą m.in. Harrison Ford, Carrie Fisher i Mark Hamill.
- * I trzecia wieść o Gwiezdných. Polski dystrybutor filmu – Syrena – szczęśliwie postanowił, że tylko niewielka część kopii *Upiornej groźby* będzie „wypożyczona” w dubbingu, a znaczna większość otrzyma napisy.
- * Plotki o powstaniu *Seksmisji II* są coraz głośniejsze. Miejmy nadzieję, że Machulski pójdzie raczej w stronę drugiego *Vabanku* niż drugiego *Kilera*.
- * Powstaje nowy serial telewizyjny, tym razem planowany na 60 odcinków, *Kruk*. Ma on się odwoływać nie tylko do dwóch obrazów kinowych, ale również komiksów Jamesa O'Barra.
- * Niedługo mają się rozpocząć zdjęcia do ekranizacji książki *Pole bi-*



tewne Ziemia Rona Hubbarda, z Johnem Travoltą w roli głównej.

- * Film *What the Dreams May Come*, odwołujący się do *Boskiej komedii* Dantego, otrzymał nagrodę za efekty specjalne na tegorocznym festiwalu technik komputerowych – *Imagina 99*.

- * Obraz *Pleasantville* – historia o parze nastolatków, którzy przeniesli się do świata seriali lat 60. – zdobył wysokie miejsca na Box Office w USA i Wielkiej Brytanii.
- * Równie dobrze jest z oglądalnością fantastycznej komedii *My favourite Martian*, opowiadającej o ukochanym Marsjaninie.
- * Znany z cyklu *Zabójcza broń* Richard Donner został producentem wykonawczym filmu (i ewentualnie serialu) *Blackheart* o cyborgu skonstruowanym w czasie II wojny światowej, który walczy ze złem w naszych czasach.
- * Robin Williams wystąpi w ekranizacji *Człowieka, który żył 200 lat* Isaaca Asimova – opowieści o robocie, który w końcu został człowiekiem. Film ma nosić tytuł *Bicentennial Man*.
- * Znany z *Gremlinów* Joe Dante ma wyreżyserować fantastyczny thriller *The Six Day*. Film opowiada o pilocie, który po powrocie do domu odkrywa, iż jego miejsce zajął klon.
- * Na zakończenie smutna wiadomość. W marcu zmarł Stanley Kubrick, reżyser *Mechanicznej pomarańczy*, *Odysei kosmicznej* 2001, *Lśnienia* i wielu innych wspaniałych filmów.

TomuS

VIDEO

Na kasetach wideo pojawiły się już: straszna „Godzilla” i równie niebezpieczny „Gatunek II”. Można również już wypożyczyć „Armię Boga II” (co jest bardzo miłe), a także dwa nowe odcinki „Millennium” – „Początek i koniec” oraz „Lament”. Ci, którzy ominęli „Koszmar minionego lata” w kinach, mogą teraz skorzystać z wideo. Warto również zwrócić uwagę na „W sieci zła” (horror w klimacie „Adwokata diabła”) oraz nową wersję „Królowy Śnieżki” (z Sigourney Weaver i niesamowitymi krasnoludkami). Można też sięgnąć po „Wishmastera”, do stworzenia którego ręki przyłożył mistrz horrorów – Wes Craven.

TomuS

PANORAMA

PLANESCAPE: TORMENT



dziś gierki stworzone przez firmę SSI na Amigę. Choć trudno w to uwierzyć, na pecetą przez bardzo długi czas nie potrafiąco stworzyć nic równie dobrego. Moim zdaniem, najlepszym *erpegiem* było „Champions of Krynn”, którego akcja rozgrywała się w świecie Dragonlance.

Wygląda jednak na to, że lata posuchy się skończyły, bo pojawił się dość wysoko oceniany „Baldur's Gate”. Ale na tym nie koniec, bowiem firma Interplay postanowiła wydać następną grę RPG ze świata AD&D pod znamiennym tytułem **Planescape: Torment** (czyli cierpienia, katusze, tortury, męczarnie – brrrry, aż ciarki chodzą po plecach!). Gra ukarze się najprawdopodobniej latem.

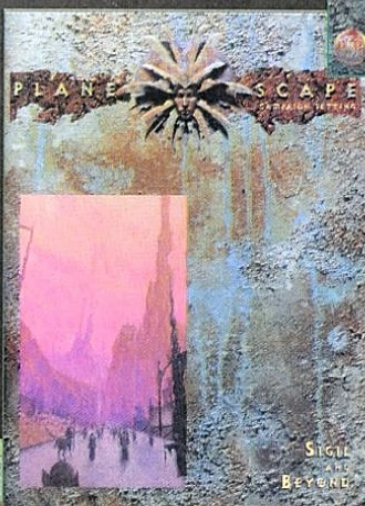
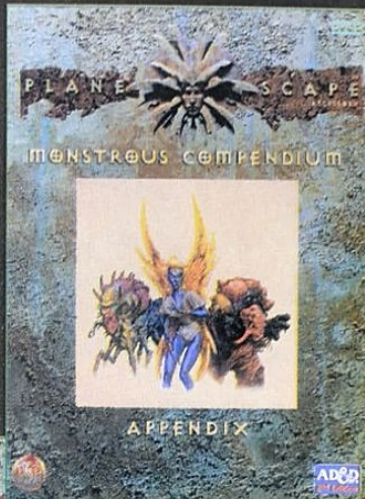
Planescape jest jednym z ostatnich światów stworzonych przez TSR przed jego upadkiem i przejęciem przez Wizard of the Coast. Świat ten, a właściwie całe mnóstwo światów, kręci się wokół miasta Sigil. Sigil leży w przestrzeni międzyplanarnej, ale na jego ulicach znajdują się ukryte bramy do tysięcy innych światów. Sigil, zwane również Klatką lub Miastem Tysiąca Bram, jest przystanią dla najdziwniejszych przybyszów pochodzących z jeszcze dziwniejszych miejsc. Nad porządkiem w mieście czuwa Lady of Pain i jej straż.

Grę „Planescape: Torment” zaczynasz budząc się obok swojego martwego ciała, ale bez obaw – szybko zostajesz wskrzeszony i, co ciekawsze,

AD&D jest najpopularniejszą grą fabularną świata, nic więc dziwnego, że już od wielu lat tworzone są liczne gry komputerowe związane z tym systemem. Co ciekawe, największym uznaniem fanów RPG cieszą się do

szkielet obdarzony specyficznym poczuciem humoru).

Szybko odkryjesz, że Twoja amnezja nie oznacza, iż również inni stracili pamięć. Kilka napotkanych osób dość dobrze Cię zna i to nie zawsze z najlepszej strony. Choć grę rozpoczyna sam, to szybko dołączają do Ciebie



bohaterowie niezależni. W ten sposób możesz kontrolować do pięciu postaci. Niestety, ci, którzy do Ciebie dołączają, nie zawsze są odważni i lojalni. Musisz więc być przygotowany na zdradę lub ucieczkę któregoś ze swych kompanów.

Grafika i sposób poruszania się postaci wygląda podobnie jak w Baldur's Gate, choć, oczywiście, finalna wersja programu ma prezentować się jeszcze lepiej.

W grze brakować będzie typowego dla RPG losowania charakterystyk. Pojawiają się one jednak w trakcie gry i będą stale rosły. Gra odchodzi tu trochę od standardów AD&D, jako że współczynników jest aż piętnaście. Za to ilość czarów nie jest specjalnie imponująca – jest ich około dwudziestu. Ułatwia to jednak niezmiernie kontrolę gry i powoduje, że wszystko jest bardzo proste (żadna czynność nie wymaga więcej, niż dwóch kliknięć myszą).

Ciekawą opcją gry jest możliwość używania wszelkich przedmiotów do walki. Tak więc na przykład można Zombiemu urwać rękę, a następnie okładać go nią.

Na koniec dodam jeszcze, że w grze (podobnie jak w oryginalnym Planescape) wymieszano różne konwencje, tak więc na swojej drodze możesz napotkać orka ale również robota.

Grzesiek

Producent: Interplay



stajesz się nieumarlým. Masz jednak mały problem – ni cholery nie możesz sobie przypomnieć jak się nazywasz, ani co tu robisz. Nie wiesz też kto Cię wskrzesił i po co. Jako że sytuacja jest nieciekawa, a i Sigil dosyć ponure, Twoje wieczne życie umila Ci kumpel Mort (jest to



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 GIER^{cd} 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

**Z NAMI
ZAWSZE
WYGRASZ**

2/99

**Świat
GIER^{cd}
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
● Shogo: Mobile Armor
Division - Multiplayer
● King's Quest: Mask of
Eternity
● The Elder Scrolls
Adventures:
Redguard
● Warzone 2100
● Asghar: The
Dragon
Slayer

WSZELKIE PRAWA AUTORSKIE I PRAWA PRODUKCYJNE ZASTRZEŻONE

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

HERETIC II

Pierwsza część Heretica powstała na fali popularności Doom. Historia lubi się powtarzać – programiści z Raven Software postanowili kolejny raz skorzystać z dobrodziejstw technologii mistrzów z Id i wykorzystując kod programowy Quake'a stworzyli drugą część Heretica.

Jednak, w przeciwieństwie do swoich słynnych poprzedników (z Hexen I & II na czele), w tej grze akcję obserwujemy z perspektywy osoby trzeciej, a kamera umiejscowiona jest mniej więcej za plecami głównego bohatera. Heretic II nie bez powodu porównywany jest często do Tomb Raidera. Należy jednak przyznać, że – w przeciwieństwie do trzeciej części przygód Lary Croft – druga odsłona Heretica zaskakuje świeżością pomysłu i nowatorskim wykonaniem.



Na wspaniały klimat i niesamowitą otoczkę Heretica II wpływają dwa główne czynniki: świetnie dopracowana i niebanalna fabuła, łącząca wątki obu części gry w jedną odjazdową, epicką opowieść, oraz... postać głównego bohatera tej historii, Elfa Corvusa, pogromcy zła, dobrze nam znanego z pierwszej części gry.

Corvus, po rozprawieniu się z diabelskim pomiotem D'Sparila, Wężowego Jeźdźcy, oraz z nim samym, zostaje uwięziony w zaświatach mocą ostatniego zaklęcia złego maga. Po latach wygnania powraca jednak do swojego ukochanego rodzinnego miasta – Silverspring. Na pozór tu łączka samotnego bohatera dobiegła końca...

Niestety, krainę Parthoris znów nawiedziło nieszczęście. Tajemnicza choroba zmieniła spokojnych mieszkańców miasta w łaknące krwi bestie, ulice Silverspring spłynęły krwią, a wicher uniósł w przestworza jęki

nieszczęsnych elfów udręczonych plagą zarazy.

Cel naszej misji jest prosty – wcielając się w postać Corvusa, musimy ocalić rodzinne miasto od plugawej zarazy.

Dodatkowa zachętą do podjęcia radykalnych działań niech będzie fakt, że Corvus dowiaduje się, że sam padł ofiarą choroby, która jęczy jego ciało i omamia umysł. Jedynym ratunkiem jest zgromadzenie składników antidotum oraz odszukanie zielarza, który potrafi przygotować odpowiednią miksturę.

Corvus wyrusza więc w podróż przez królestwo Parthoris, pełne niebezpieczeństw i obfitujące w niezwykle miejsca. W komnatach pałacu Silverspring przyjdzie mu zmierzyć się z samozwańczym władcą miasta – wyposażonym w macki stworem władającym potężną magią. Poprzez tajemnicze bagna i slumsy Andorii Corvus dotrze do wieży uzdrowiciela, gdyż tylko jego wiedza może uchronić świat przed plagą zarazy. Nasz bohater odwiedzi również legendarne Zapomniane Miasto Lodu, na końcu zaś odkryje, kto za pomocą potężnej czarnoksięskiej mocy stworzył pleniącą się w Silverspring chorobę. Oczywiście, odnajdzie też składniki panaceum, dzięki któremu kolejny raz uratuje świat od zagłady.

Heretic II jest grą akcji z domieszką roleplaying. Corvus dysponuje magiczną mocą, dzięki której posłanie przeciwnika do piachu za pomocą kuli ognia (lub innego równie skromnego czaru) nie jest problemem. Dzięki modlitwie przy niektórych ołtarzach stworzonych przez starożytną rasę Serafów, zyskać można nawet magiczną zbroję, odzyskać punkty mocy lub zdrowia. Podstawowa broń – drewniana laska zakończona ostrzem – w trakcie podróży zyskuje



coraz większą skuteczność, a z czasem staje się jednym z najpotężniejszych przedmiotów w grze.

Oczywiście arsenał, którym dysponuje Corvus, jest znacznie bogatszy, bo oprócz wyżej wspomnianych zaklęć ofensywnych posłużyć się może wieloma rodzajami broni (polecam – Łuk Feniksa – naprawdę mocna rzecz!). Efektywność każdej broni możemy zwiększyć dzięki Księdze Mocy, lecz, niestety, na dość krótki okres czasu.

A jak wygląda oprawa audiowizualna? No cóż, nie najgorzej. Powiem więcej – Heretic II wyciska z „silnika” Q2 ostatnie poty! Aż dziw bierze, że autorom z firmy Raven (producent gry) udało się stworzyć tak cudną grę, pełną detali i szczegółów... Na każdym kroku widać, że Heretic II dopracowano w każdym calu. Niczego możemy ujrzyć w grach tak pieczołowicie oddane szczegóły budowli, pełne artystycznych detali, fryzów, czy też niesamowite arkady wsparte na potężnych kolumnach. Nawet sufity są pełne malowideł, a ściany wypełniają finezyjne freski.

Od strony graficznej gra również prezentuje się znakomicie; mroczna muzyka jest doskonałym uzupełnieniem uczty, jaka prezentuje się na ekranie.

Niestety, aby cieszyć oczy wspaniałą grafiką, niezbędny jest akcelerator – bez niego zabawa przypomina lizanie cukierka przez szybkę. P200 MMX 32 RAM oraz dopalacz 3dfx to minimalna rozsądna konfiguracja, na której polecałbym odpalanie Heretica II. Biorąc jednak pod uwagę wspaniałą grafikę, powyższe wymagania wcale nie są zbyt duże.

Piotr CarnAge Czyszczon

Dystrybutor gry: LEM
Producent: Raven Software

KONKURS



UWAGA! UWAGA!

Pismo I/O oraz Wydawnictwo MAG mają zaszczyt
zaprosić wszystkich Czytelników do wzięcia udziału
w konkursie na scenariusz do gry

EARTHDAWN: PRZEBUDZENIE ZIEMI.

Na napisanie na komputerze przygody o objętości
do 25 000 znaków czekamy do 15.07.1999

– prosimy przesyłać je na adres I/O:

I/O s.c.; ul. Na niskich łakach 6; 50-422 Wrocław

w postaci wydruku i dyskietki

Oceniane będą: język, pomysłowość i zgodność ze światem.

Przewidziane nagrody to opublikowanie tekstu
na łamach „Magii i Miecza” (z czym wiąże się honorarium
autorskie), podręczniki Wydawnictwa MAG,
prenumeraty czasopisma I/O oraz gry komputerowe.

Witajcie w Wieściach!

W tym miesiącu mamy dla was naprawdę dużo sensacyjnych informacji. Nie wierzycie? To przeczytajcie.



Na początek dobra wiadomość z naszej wschodniej granicy. W ciągu ostatnich kilku miesięcy w Rosji wzrosła gwałtownie popularność gier fabularnych. Informacje te pochodzą z pierwszej ręki, ponieważ zwróciło się do nas wydawnictwo *Primorie*, które chce wydawać w Moskwie rosyjskojęzyczną edycję „Magii i Miecza”. Wstępnie ustaliliśmy, że materiały będą przedrukowywane prawie w całości z dwumiesięcznym opóźnieniem. Nasze pismo trafi do kiosków nie tylko w Rosji, ale i na Białorusi i Ukrainie. Praktycznie zyskamy w ten sposób dodatkowe 400.000 egzemplarzy nakładu i staniemy się największym magazynem gier fabularnych na świecie. Swoją drogą ciekawe, jak na wschodzie zostaną przyjęte *Dzikie Pola*?



Firma *Ragnarok* wypuściła na zachodni rynek nową grę fabularną. Nosi ona tytuł *By the Gods* i, jak sama nazwa wskazuje, rozgrywa się w świecie istot wyższych. Gracze nie wcielają się jednak w nędznych półbogów w rodzaju Xeny czy Herkulesa, ale odgrywają role najlepszych z najlepszych, czyli na przykład Thora, Neptuna, Odyne. Podobno już odezwały się głosy protestu ze strony Kościoła. Gra ma stosunkowo prostą mechanikę i – uwaga! – przewiduje możliwość rozgrywania przygód bez Mistrza Gry (!). Będziemy informować naszych Szanownych Czytelników o dalszych posunięciach związanych z tym projektem.



Dla wszystkich miłośników Świata Mroku firma *White Wolf* przygotowała re-we-la-cyjną niespodziankę. Za jedyne 75 dolarów amerykańskich będą oni mo-

gli nabyć **Wampir: Maskarada – Zestaw Szachów (W:M-ZS)**. Każdy Narrator w trakcie sesji będzie mógł teraz zdynamizować rozgrywkę wywołując któregoś z graczy na partyjkę szachów. Ciekawe, czy planowany jest już specjalny dodatek z opisami specyficznych taktyk gry i zagrań specjalnych. Ze swej strony proponujemy gambit Baby Jagi, obronę Malkaviańską, otwarcie Nosferatu i roszadę w Sabacie.



Na naszym rynku ukazał się drugi numer **Łowcy Wyobraźni**. To dobrze, że pismo nie okazało się jednonumerową efemerydą. Poprawiła się jakość tekstów, trochę zmieniła się szata graficzna, jednak magazynowi sporo jeszcze brakuje do doskonałości. Kochani, musicie zrobić coś z okładkami, bo na dotychczasowe po prostu nie da się patrzeć...



Stało się. Firma *Rose and Barclay* ma zamiar wypuścić na amerykański rynek serię prostych gier fabularnych opartych na tasienkowych operach mydianych. Będą to głównie najpopularniejsze serie amerykańskie typu „Dynastia” czy „Esmeralda”. Gry są adresowane do młodych, postępowych gospodyń domowych. Specyficzną cechą tych gier ma być możliwość rozgrywania sesji przez telefon.



Firma *Chaosium* planuje wydać latem duży dodatek do *Zewu Cthulhu*. Będzie on nosił znamieny tytuł **Cthulhu 2090**. Krótko mówiąc ludzkość w trakcie podboju galaktyki natrafia na Rasy Niezależne zamieszkujące inne planety. Dochodzi do bezpośredniej konfrontacji z przemierzającymi przestrzeń kosmiczną Shantakami, Gwiezdnymi Wampirami i Insekta-

mi z Shaggai. Badacze tajemnic podejmują bezwzględną walkę ze sługami Cthulhu. Nie są jednak z góry skazani na przegraną, gdyż mają do dyspozycji nowoczesne statki kosmiczne, potężne lasery i neuronowe miotacze. Podobno Miłosz nie może się już doczekać tego dodatku i planuje mu poświęcić całą serię artykułów.



W związku z sukcesem jaki odniósł za oceanem nowy film Jerzego Hoffmana (chodzi oczywiście o *Ogniem i Mieczem*), firma *Wizards of the Coast* zainteresowała się wydaniem na amerykańskim rynku angielskojęzycznej wersji gry **Dzikie Pola**. Prowadzone są już w tej sprawie wstępne rozmowy. Nie idą jednak najlepiej bo amerykańskie chcą wprowadzić liczne zmiany (chodzi oczywiście o political correctness). Autorzy gry stanowczo protestują. Nie zgadzają się na wprowadzenie walczących po stronie Kozaków najemników Murzyńskich i nie pozwalają zrobić z Wołodyjowskiego biseksualisty.



I jeszcze wiadomość z ostatniej chwili. Naszemu redakcyjnemu koledze - Tomkowi Kreczmarowi - urodziły się bliźniaki. Graaatulacje! **Mareczek** i **Joasia** przyszli na świat 13 marca i już zaczynają ćwiczyć rzucanie kostkami.



WYNIKI ANKIETY 1/99

Najlepsze artykuły:

1. Kraina Goblinów – 4,85
2. Jesienna gawęda – 4,45
3. Nowe spojrzenie na mutanty – 4,32
- (4. Kultura picia – 4,30)

Ostatnie miejsce:

- W sieci archetypów – 3,62
Ocena numeru: 3,78

Nagroda za ankietę:

Jolanta Boska ze Starachowic
(ulubiony system: MERP)

Gratulujemy!

Możliwe, że właśnie zaczynacie czytać jedyną normalną rubrykę w tym wydaniu MiM-a. Wszystko przez to, że jeden z twórców alternatywnej gazetki rolplejowej przywłókł do redakcji złośliwą odmianę galopującej głupawki goblińskiej (w skrócie 3G) i zaraził nią całe otoczenie. Skutek: budynek redakcji obłożono kwarantanną. Tylko mnie jednemu udało się wymknąć z siedziby MiM-a i, co ważniejsze, nie zapaść na 3G (lekarze podejrzewają, że to dlatego, że mogę być nosicielem). Dzięki temu przynajmniej „Listy” otrzymacie w tym miesiącu w nie zmienionej, poważnej formie.

Pora przejść do nadesłanej przez Was korespondencji.

„Droga Redakcjo z Redaktorem Naczelnym (jak sama nazwa wskazuje) na czele!

Co z moją obiecaną podwyżką?
Z poważaniem.”

JeRzy

Ups... chyba wziąłem list z drugiej kupki. Ale to dobre pytanie.

„Drogi JeRzy!

Wciągnęło wam drugą część Zagłady (MiM 9/98, str.67). Opublikujecie ją?” Nie.

Podobnie jak nie będzie drugiej części „Kroniki” i innych rzeczy, w przypadku których po pierwszym odcinku wiadomo było, że nie przypadły do gustu przytłaczającej większości Czytelników. A wiemy to z ankiet, które nadsyłacie, podobnie, jak wiemy z nich co Wam się najbardziej spodobało. Co oznacza, że warto wysłać ankietę, aby pismo bardziej odpowiadało Waszym upodobaniom. I żeby wygrać przy okazji jakąś fajną nagrodę.

„Czy fantasyce zawsze musi towarzyszyć kicz? Mój ojciec spojrzał na okładkę Waszego pisma (MiM 11/98) i zobaczył mierzącego do niego z potężnej giwery faceta z ramieniem jak noga słonia. Po szoku, jaki przeżył trudno go przekonać, że RPG nie wypacza osobowości.

P.S. Czy wiecie, gdzie w Polsce można nabyć system Rolemaster?”

Paweł Lewicki

„Rolemaster”, podobnie jak większość mniej znanych u nas systemów zachodnich, jest prawdopodobnie do dostania jedynie w sklepach z RPG,

które zajmują się sprowadzaniem gier na zamówienie. A jeśli chodzi o okładki... kolegium redakcyjne właśnie głosuje nad możliwością zamówienia u np. Borisa Vallejo cyklu rysunków z gipsowymi krasnoludkami ujeżdżającymi jelenie na rykowisku na kolejne dwanaście okładek MiM-a. Krótko mówiąc: będzie lepiej. I następny list.

„Interesuje Was fakt, że od pół roku aktywnie działa polskie play-by-mail? Akcja przygód rozgrywa się w Starym Świecie, w uniwersum A. Sapkowskiego i (za kilka miesięcy) w roku 2020. Jeśli Was to interesuje, dajcie znać. Oto nasz adres:

KORESPONDENCYJNE RPG
ul. Pszczelińska 10/44
05-840 Brwinów
Z poważaniem”

Piotr Mederak

Jedziemy dalej.

„Piszę do Was w sprawie systemów autorskich. Według mnie takie systemy to doskonały pomysł. Pomogą one początkującym we wkraczaniu do świata RPG (nie ukrywam, że ja też się do nich zaliczam). Publikowanie tych systemów na łamach „MiM-a” to pomysł jeszcze lepszy. Pozwolą one osobom, które nie mają nadmiaru pieniędzy, na grę w rolplejki pomimo braku funduszy na zakup podręcznika podstawowego do swojego ulubionego systemu. Ale to również dobra rzecz dla doświadczonych graczy, a szczególnie dla tych, którzy chcą tworzyć własne systemy. Systemy autorskie mogą posłużyć za przykład i pomoc w osiągnięciu tego celu. Uważam, że w „MiM-ie” powinno się ukazywać jak najwięcej takich systemów.”

Axsun

A teraz głos w sprawie elfów.

„Cały elficki ludzie !!!!!

Nadchodzi pora na zapłatę za wszelkie zniewagi pod naszym adresem wypowiedziane przez te brodate pokurcze. Bierzmy przykład z Ereiniona syna Fignora powszechnie znanego jako niejaki Gil-Galad, który pokazał nam, jak nasza rasa ma niszczyć swych wrogów, czynimy jak Muminek, który jako pierwszy odważył się wyjść naprzeciw Khazadom i potępił działania tych matych brzydali.

Wszystkie Elfie narody powinny przylączyć się do krucjaty przeciwko

tym nędznym pokrakom, które nie widzą nic piękniejszego od jakichś pozalewanych grot, ciemnych i ponurych i swego sławnego spirytusu, który jest tak mocny jak siki ciotki Weroniki.

Chciałbym choć raz ujrzyć świat BEZ TYCH POKURCZY. Wiem, że obrońcy tej rasy bękartów (niezadowolonych z mej opinii o pochodzeniu Khazadów odsyłam do „Silmarillionu”) będą przytaczać w swej obronie przyjaźń Legolasa i pokurcza Gimlego ale wyjątek potwierdza regułę.

Powtarzam swe wezwanie, walczmy z konusami. Konus twój wróg, Moria na Madagaskar, Verfluchte Zwerg!

Z poważaniem dla całego starszego ludu.”

Karan-Lome

zabójca krasnoludów

Dekrasnoludyzacja osobista sp.z o.o.

Proletariusze wszystkich krajów łączcie się! Kingsajz dla każdego! Uwolnić słonia!

Hmm... przepraszam. Poniosło mnie.

Odpowiem na ten list słowami poety:

„Staruszek moja! o staruszek moja!

Twoje mieszkanie takie wonne tobą,

Na murach twoich jak z obrazów zbroja,

A każdy obraz był jakąś osobą.

Dziś raz ostatni widząc pożegnałem,

Wszedłszy do domu – bym poszedł za ciałem. (...)”

(J. Słowacki, „Wspomnienie pani de St. Marcel z domu Chateaux”)

I następna sprawa:

„Uprzejmie proszę o przystanie mi aktualnego wykazu książek dostępnych w wydawnictwie „MAG” wraz z aktualnymi cenami. Z góry serdecznie dziękuję.”

Artur Jaworski

Taki wykaz znajduje się w każdym numerze MiM-a, o czym już dawno pisał poeta, słowami:

„Coś ty Atenom zrobił, Sokratesie, Ze ci ze złota statuetkę lud niesie, Otruwszy pierwej... (...)”

(C.K. Norwid

„Coś ty Atenom zrobił...”)

LISTY

było uwierzyć, ale po przybyciu posłków w postaci brata, przystąpiłem do dalszej lektury. Szczególnie spodobały mi się ostatnie cztery linijki: Psychologowie twierdzą, że gry fabularne uczą współdziałania w grupie, rozwijają inteligencję, uczą odpowiedzialnego podejmowania decyzji. Jest to chyba pierwszy pochwalny artykuł na temat RPG, jaki przeczytałem w zwykłej gazecie. Szkoda tylko, że autor się nie podpisał, ale i tak brawo. Piszę ten list, aby pokazać, że z grami nie jest jeszcze tak źle i być może któregoś pięknego dnia spotkają się z powszechną akceptacją. Mam nadzieję, że ten artykuł znajdzie odpowiednie miejsce w „Archiwum RPG”.

Pozdrowienia dla całej redakcji.

Blażej

Brakuje słów poetów, aby wyrazić mi radość. Zastąpię je zatem cytatem z indeksu „Weltatlasu” (Atlasu Świata) Haacka:

„(...) Galapagos, Islas – 151a –
0.30S 90.30W
Galapagosrucken – 167 –
1.45N 100.00W

Galashiels – 55 – 55.34N 2.50W
Galata, Nos – 39 – 43.10N 27.56E
Galati – 41 – 45.26N 28.02E
Galatin – 39 – 43.25N 23.33E (...)”

Wybaczenie, że, nie dysponując przekładem, ośmieliłem się przytoczyć cytaty w oryginale.

I tym optymistycznym akcentem kończę dzisiejszą rubrykę „Listów”. Pozostaje mi tylko przedstawić się przez zabezpieczenia i dostarczyć ją do redakcji. Nie wiem, czy ktoś w budynku będzie w stanie ją jeszcze przeczytać – kiedy ostatnio widziałem chłopaków, czoła im się jakoś obniżyły, a łuki brwiowe podejrzenie zaczęły wystawać nad oczy. No i ktoś wspominał, że widział wśród sprzętu zamówionego do redakcji komplet dresów i płyty Shazzy. Ale lekarze twierdzą, że do końca miesiąca wszystko powinno się cofnąć. A zresztą, co złego jest w disco-polo?

JeRzy

(odgłosy strzałów w tle, kurtyna.
KURTYNA!)

MAPA WYSP ALBIONU – MŁOT NA PLAGIATORÓW!

W „Magii i Mieczu” nr 3/99 ukazała się mapka wysp Albionu, przysłana nam przez **Michała J. Masłowskiego „Dealera”**. Okazała się ona plagiatem mapy z artykułu „Storm Warriors” Carla Sargenta, który pojawił się w piśmie WHITE DWARF. Bardzo przepraszamy firmę GAMES WORKSHOP za niezamierzony przedruk i wyrażamy nadzieję, iż ów przykry incydent nie popsuje dobrych stosunków między naszymi wydawnictwami.

Redakcja MAGII I MIECZA

II OGÓLNOPOLSKI KONKURS TWÓRCZOŚCI LITERACKIEJ I PLASTYCZNEJ ARIS '99

1. Tematem konkursu jest ogólnie pojmowana fantastyka w twórczości literackiej (do 20 stron maszynopisu) i plastycznej (rysunek, grafika, komiks).
2. Autorzy nadsyłają oryginalne (niepublikowane wcześniej) teksty i prace do 30 czerwca 1999 roku. Prosimy o podanie imienia i nazwiska, wieku, wykształcenia. Teksty w maszynopisie lub na dyskietce. Nasz adres: ARIS Poland, ul. Jasia i Małgosi 29, 94-118 Łódź.
3. Prace oceni profesjonalne jury.
4. Organizatorzy nie zwracają nadesłanych prac.
5. Opłata konkursowa wynosi 8 zł. (koszty organizacyjne). Wpłatę należy przelać na konto: PKO BP I Oddział w Łodzi nr 10203352-5021-270-1 (ARIS Poland) lub przekazać pocztowym na podany wyżej adres.
6. Wyniki zostaną opublikowane w „Łowcy Wyobraźni” (termin przewidywany: październik 1999 r.).
7. Dla najlepszych przewidziano liczne nagrody i wyróżnienia oraz druk tekstów na łamach prasowych.

ANKIETA

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

Część pierwsza:

ocena numeru

4'99 (64)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

OCENA

- Panorama[]
- Okiem Zewnętrznym[]
- Zakończenie i prolog, albo ...[]
- Kapłańskie niezwykłości[]
- Macka szaleństwa[]
- Bractwo Żelaznej Krwi[]
- Albowiem taka jest prawda...[]
- Nocny klub[]
- Więzienie nocy (IV)[]
- Misjonarz (III)[]
- Kubuś Puchatek RPG[]
- Ogrem i Mieczem[]
- Pod ziemią w kucki.....[]
- Menu dla zabójców trolli.....[]
- Gospoda „U Cecylii”[]
- Komiks (Wyprawa...cz.2)[]
- Kraina Goblinów.....[]
- FOTOkomiks.....[]
- Fantastyczna Muzyka (VII) ..[]
- Portret tfurcy.....[]
- Ocena numeru[]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek.....[] lat

Wykształcenie:

podstawowe.....[]
średnie[]
zawodowe.....[]
wyższe[]
.....[]

Miejsce zamieszkania:

wieś.....[]
miasteczko[]
miasto[]
miasto wojewódzkie.....[]
.....[]

RPG:

Gracz[]
Mistrz Gry[]
Ulubione systemy:
.....
.....
.....

Średnie miesięczne wydatki na RPG

.....

Czytasz „MiM”...

każdy numer.....[]
co 2-3 numery[]
rzadziej[]

Twój numer „MiM” czyta

tylko ty[]
2-3 osoby[]
więcej osób.....[]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w

MiM:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

OGŁOSZENIA

OGŁOSZENIA

Sprzedam Podręcznik Gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi wraz z kartami cech postaci i osłoną MG do systemu AD&D, w dobrym stanie. Rafał Zaremba, ul. Hanki Sawickiej 8, 42-470 Siewierz, tel. (032) 674-13-03;

Sprzedam ok. 500 kart do DT. Cena do uzgodnienia. Grzegorz Sobisiak, Dziwnówek, ul. 1-go Maja 4D/3, 72-420 Dziwnów, tel. 381-11-12;

Sprzedam podręcznik główny do Shadowruna za 50 zł i dodatek Katalog Ulicznego Samuraja za 30 zł. Wszystko w stanie bardzo dobrym. Jacek Andrzejczak, ul. Biedronkowa 15/9, 91-358 Łódź, tel. (042) 658-31-08;

Mamo, Tato! Patrzcie! Wydrukowali mnie w „Magii i Mieczu”! Jaś Kowalski, ul. Nieistotna 13;

Mam 2-letnie doświadczenie w RPG. Szukam drużyny w wieku ok. 16-tu lat, kochającej prawdziwe przygody, a nie tylko cyferki. Mam dostęp do kilku systemów, m.in. WFRP, DP, ZC. Ireneusz Winnicki, ul. K. Rogera 3/12, 20-857 Lublin;

Zamienię WFRP z dodatkami Licznymistrz, Księga Wiedzy Tajemnej, Potępieniec, Wewnętrzny Wróg,

Cienie nad Bogenhafen, Śmierć na rzece Reik, grę ZC, Cthulhu 1990, CP 2020 z dodatkami Solo of Fortune, Mordercza Stal, Kosmiczna Otchłań, Maximum Metal, Chromebook I, Słuchajcie głębi i 380 kart do DT na grę bitewną pod warunkiem posiadania dwóch niesojusznich armii. Nawiążę też kontakt z osobami z Leszna grającymi w gry bitewne i RPG. Tel. 529-12-14 (od 19.30 do 20.00), prosić Marka;

Zamienię dwuręczny topór obojczykowy +50/+100 na pałkę typową z bonusami do inicjatywy. Stryj;

MG i niewielka grupa graczy poszukuje chętnych do gry w WFRP, Shadowrun, ZC i inne systemy. Wiek: 16+. Nawiążę też kontakt listowny z fanami fantastyki i RPG. Rafał Okrzymowski, ul. Piłsudskiego 14/28, 48-303 Nysa, tel. (077) 433-89-05;

Sprzedam 105 kart do Kultu. Wszystkie w idealnym stanie. Cena wywoławcza – 40 zł. Agata Skonieczka, ul. Kozłowskiej 1/22, 00-710 Warszawa, tel. 651-86-15;

Poszukuję ludzi grających w gry fabularne (wiek 12-15 lat). Posiadam MERP-a. Kontakt: ul. A Majkowskiego 12/23, 84-100 Puck, tel. 673-33-40

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 kandydatur do nominacji od 1. stycznia do 30. czerwca 1999 roku na adres:

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

PUSZKA PANDORY

Witam w kolejnej edycji Puszki Pandory. Przypominam też, że oprócz PP, macie nowe pole do popisu, w postaci „Adlerburga”.

Nagrodę w tym wydaniu otrzymuje Paweł „Zig” Bora-tyński. Gratulacje!

A teraz już zapraszam do lektury.

JeRzy

MY Z NICH WSZYSCY

Szanowny Mistrzu Gry. Jeżeli brakuje Ci pomysłów na przygody, a jednocześnie chciałbyś odpocząć od zgiełku i codzienności, to zapraszam Cię do zapomnianej krainy. Zagładą dla tego świata stało się zapomnienie. Ta wyprawa nie będzie Cię nic kosztować. Idź do biblioteki i poproś o klasyków romantyzmu:

– „Faust” – J.W. Goethe;

– „Dziady”, „Pan Tadeusz”, „Ballady i romanse” – A. Mickiewicz;

– „Kordian” – J. Słowacki;

– „Nie-boska komedia” – Z. Krasiński;

Te utwory nie tylko dadzą Ci do myślenia, ale także rozszerzą Twą wyobraźnię do granic, jeżeli jakieś granice istnieją.

Siewca

UŚMIECHNIJ SIĘ! JESTEŚ W UKRYTEJ KAMERZE!

Na ten pomysł wpadłem zupełnie przypadkowo, oglądając instalacje świateł drogowych na jednym ze skrzyżowań w moim mieście. Zauważyłem tam małą kamerę nagrywającą wszystko, co dzieje się na ulicy.

Jest to sposób na graczy, którzy nie przygotowują się wcześniej do gry i nie zwracają uwagi na szczegóły. Jakże będzie ich zdziwienie, gdy po napadzie czy innej, niezgodnej z prawem akcji, ujrzą swoje twarze w telewizyjnych wiadomościach. Pomysł można zastosować w systemach przyszłościowych lub teraźniejszych, jak i w systemach *fantasy*, gdzie zamiast kamery mamy jakiś magiczny przedmiot pilnujący np. banku krasnoludów.

Bogusław Cieciera

AMNEZJA

BG spada z konia lub przewraca się na głowę i traci pamięć. Jako jedyny w drużynie zna konieczne do wykonania misji hasło, drogę prowadzącą do określonego miejsca czy inne istotne szczegóły. Jego towarzyszym (szczególnie, jeśli nie znają się zbyt długo) ciężko będzie przypomnieć mu fakty z przeszłości czy w jakikolwiek inny sposób przywrócić pamięć (czary ani leki nie pomagają).

Adam's

KARCIANY SCENARIUSZ

Widoki i sceny można zaprezentować graczom układając przed nimi odpowiednie karty. Trzeba je przygotować przed grą, w zależności od scenariusza i świata:

– WFRP, Earthdawn i inne *fantasy*: karty z *Magic: the Gathering* i *Guardians*;

– Cyberpunk, Shadowrun: karty z DT, Shadowruna, Netrunnera;

– Zew Cthulhu, Wampir, Wilkołak: karty z *Rage'a*, *Vampire: the Eternal Struggle* i *Mythos*;

– gry SF: *Star Wars CCG*, *Alien vs. Predator*, *Babylon 5*.

Ujednolica to wizję MG i graczy, zapobiega sytuacjom

typu: „A skąd mogłem o tym wiedzieć, przecież nic nie mówiłeś”. Gra toczy się szybciej i sprawniej.

Del Dale

ZRÓB TO SAM – EKRAN MISTRZA GRY

Ładny ekran Mistrza Gry można sobie zmajstrować samemu przy niezbyt dużym nakładzie sił.

Na początek bierzemy cztery kartki A4. Dwie z nich, które będą zewnętrznymi „ściankami”, trzeba trochę zwęzić, aby ekran dawał się łatwo złożyć. Z jednej strony kartek rysujemy/przyklejamy/drukujemy coś ładnego, co ma cieszyć oczy graczy i wprawiać ich w nastrój odpowiedni do systemu, do którego robimy ekran. Z drugiej strony umieszczamy informacje systemowe, które są potrzebne MG i warto je zawsze mieć przed oczami. Wszystko to, jeśli jest naklejane na kartki (co nie jest może najlepszym rozwiązaniem, ale czasami jedynym) musi być przytwierdzone idealnie na płask.

Teraz sprawdzamy, czy wszystko wygląda tak pięknie, jak to sobie zaplanowaliśmy. Sprawdzamy wszystko sto dwadzieścia siedem razy. Ostatni moment na poprawki – po następnym kroku nie będzie już odwrotu.

Po przygotowaniu wszystkich czterech stron, oddajemy je do zafoliowania w zakładzie, który zajmuje się foliowaniem dokumentów (najczęściej usługi takie wykonuje się w punktach usług kserograficznych). Kiedy już mamy sztywne części ekranu, skleamy je ze sobą starannie przezroczystą taśmą klejącą na całej długości – węższe strony po bokach, szersze na środku. Efekt: lśniący, dopasowany do własnych potrzeb ekran Mistrza Gry – aż się prosi, żeby groźnie łypać zza niego na graczy i wykonywać za nim testy z sekretnymi modyfikatorami.

JeRzy

CZAS MIJA!

Jest to rozwinięcie pomysłu Michała Boruckowskiego (MiM 6/98). Rzecz w tym, by szczególnie podkreślić upływ czasu w sytuacjach krytycznych. Gracze, których postacie uciekają z walącego się tunelu, widząc MG włączającego stoper i odliczającego czas do tąpnięcia, dostają białej gorączki. Albo gdy BN ponagla ich okrzykami w stylu „Szybciej! Nie mogę dłużej utrzymać zakłęcia!...”. Moja drużyna, choć to starzy wyjadacze, niezawodnie podczas takich okazji popisywali się brakiem mózgu i potężnymi strunami głosowymi. A opisane wydarzenia do dziś wspominają z rozrzewnieniem.

Zig

RODZICE, MIEJCIE SIĘ NA BACZNOŚCI!

Bohaterom zdarzają się skoki w bok, prawda? A potem jadą na koniec świata i zapominają o przygodzie na sianie. A gdyby tak po latach okazało się, że młodzieniec nieumiejętnie dobierający się do sakiewki superherosa, nieświadomie obrabiał tatusia? Albo po prostu odnalazł go przez przypadek, opowiedział historię matki i zaświecił ojczulkowi pierścieniem (broszą/medalionem) podarowanym kiedyś „...takiej jednej”? Jeśli tatula ruszy sumienie to świetnie. A bohaterowie usiłujący zaimponować swoim dzieciom potrafią zaskoczyć najstarszych Mistrzów Gry.

Na skutek różnych okoliczności, może również dojść do sytuacji, w której ojciec i syn staną do walki przeciwko sobie. Emocji nie da się opisać, zwłaszcza jeśli gracz angażuje się w odgrywanie postaci.

Zig

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

Tomasz Kołodziejczak

PORA NA POTWORA

Porządny potwór to nie byle co. W każdym systemie – *fantasy*, *horrorze*, ale także w *SF* – potwory odgrywają niezwykle ważną rolę. Często służą jako manekiny, na których dzielni gracze mogą się wprawiać w sztukach walki, a czasami jako tychże bohaterów konsumenci.

Wydawałoby się, że stworzenie dobrego, groźnego potwora nie jest skomplikowane. Początkujący potworolepcy stosują w tym celu jeden z trzech podstawowych trików: powielenie, hybrydyzację lub *lovecraftyzację*.

Powielenie polega na rozmnożeniu nieprzyjemnego elementu – na przykład liczby zębów, liczby użębionych głów wyrastających z jednego korpusu lub liczby samych monstrów. Zasada jest prosta: trzy siedmiogłowe smoki o stuzębnych paszczach mają wyższy współczynnik potworzyci niż samotny, malutki, jednogłowy smoczek, na dodatek porzucony przez wyrodnego rodziców. Hybrydyzacja to zestawienie do kupy nieprzyjemnych elementów wziętych od różnych groźnych monstrów. Potwór tak skonstruowany, ma na przykład wielkość słonia, pazury lwa, zęby jadowe żmii, ogon skorpiona i mózg komucha. Brrr...

Lovecraftyzacją nazywam budowanie grozy poprzez pokazywanie ohydy – czyli stworów lepkich, wijących się i glutowatych, z grubsza wyglądających, jak powiększony i obdarzony inteligencją system trawienny człowieka.

Warto jednak pamiętać, że istnieje mnóstwo innych technik, dzięki którym można wyhodować sobie całkiem zgrabne, a przy tym groźne monstrum. Czytelnik/gracz/oglądacz może się, oczywiście, przestraszyć zębatej gęby, ale równie skutecznie przerazimy go mniej efekciarskimi trikami, grającymi na ludzkich fobiach, urazach, nie do końca uzmysławianym strachu.

Wszyscy boimy się choroby, kalektwa; zniekształcenie człowieka napędza nas podświadomym lękiem. Człłkopodobny stwór, który będzie miał oczy bez źrenic i tęczówek oraz zarośnięte usta, może być bardziej przerażający niż użębiony po zęby wilkołakoid.

Ciekawie też można pograć kontrastem. Już starożytni Grecy wymyślili harpie, istoty o pięknych ciałach, a wydzielające ohydny smród. Błękitnooki blondynek-trzylatek dokonujący potwornej zbrodni sprawi większe wrażenie, niż robiący to samo dorosły oprych. Psychopata, który troszczy się o swoje kaktusy, a bezlitośnie znęca się nad małymi jeżami, jest ciekawszy od tego, który niszczy wszystko, co kolczaste.

Bardzo dobre wrażenie (to znaczy – złe wrażenie!) na odbiorcy uzyska się przez zaburzenie poczucia bezpieczeństwa. Potworem można uczynić przedmiot codziennego użytku albo najukochańszą osobę – jak samochód w „Christine” czy własne dziecko w „Smętarzu dla zwierzaków” (obie książki Kinga, mistrza tego rodzaju straszenia).

Czasem w ogóle nie trzeba przerabiać wyglądu człowieka, aby uczynić go strasznym. Wystarczy odczłowieczyć (czy też upotworzyć) jego duszę i umysł, pozbawić woli i uczuć. Miatające się, toczące pianę z ust, wykrzykujące przekleństwa medium, albo milczący, bezduszny, mechanicznie wykonujący swe zadanie zombie – oto prawdziwe monstra, groźniejsze i bardziej niesamowite niż największy katoblepas. Można też podzielać w drugą stronę – uczłowieczyć martwy przedmiot. Mistrzowsko taki klimat zbudował Lem w „Terminusie”, jednej z opowieści o pilocie Pirxie. Tytułowy bohater, robot, jako jedyny przetrwał katastrofę statku kosmicznego. Odcięci od siebie słuzami ludzie, niemal do końca porozumiewali się językiem Morse’a, stukając w rury i ściany kosmolotu. Robot zapamiętał to, wręcz wytworzył w sobie coś na kształt inteligencji komunikacyjnej i na następnym statku walił w rury, udając jednocześnie kilku konających astronautów, prowadząc między nimi rozpaczliwy dialog. Niby brakuje potwora w klasycznym rozumieniu tego słowa, ale klimat grozy Lem zrobił niesamowicie.

Ważne jest nie tylko to, JAKIE potwory wymyślimy, ale też JAK o nich opowiemy. Elementarna zasada budowania grozy mówi, że potwora nie nale-

ży pokazywać zbyt szybko. Monstrum, które widzimy, niezależnie od tego, ile ma zębów, zawsze mniej się wyda straszne od potwora kroczonego w cieniu, migającego między drzewami, szepczącego na granicy słyszalności.

Zanim potwór stanie naprzeciw bohaterów, niech najpierw obserwują tylko efekty jego działania, niech słuchają przerażających opowieści albo poznają z archiwów tajemnicze fakty. Fakty, których rzecz jasna, nikt oprócz naszych herosów nie chce zestawić w logiczną całość – tylko bohaterowie wierzą w istnienie potwora i są samotni w czasie starcia. Ba, ogół społeczeństwa może ich mieć za czubków albo wręcz podejrzewać o dokonywanie przypisywanych potworowi zbrodni.

Nieźle efekty można też uzyskać przez odpowiednie zbudowanie psychiki monstrum i przypisanie mu celów innych, niżli tylko napętnienie bohaterami żołądka. Kiedy jakiś paskudny gad chce nam odgryźć głowę, to jest on groźny i niebezpieczny. Możemy go się bać. Jednak wiemy, dlaczego to robi – bo jest głodny. Gdy demon kusi postać bogactwem i władzą, wiemy, że chce jej duszy. Tym samym, staje się w jakiś sposób przewidywalny. Jest z NASZEGO świata. Mamy szansę obrony i mamy szansę ucieczki.

Gorzej, gdy nie znamy prawdziwych motywów potwora, gdy w jego postępowaniu nie odnajdujemy zrozumiałej dla nas logiki albo gdy agresor atakuje nasze najczulsze punkty (a życie i liczba posiadanych kończyn wcale nie muszą do nich należeć).

Monstrum może skazać bohaterów na wieczne cierpienie. W noweli „Nie mam ust, a muszę krzyczeć” Harlana Ellisona, superkomputer-monstrum wchłonął ostatnich na Ziemi ludzi. Będzie ich utrzymywał przy życiu przez wieczność i jednocześnie zadawał najgorsze męki.

Przerażającą perspektywą może się też okazać fakt, że budzące grozę potwory chcą nas przekształcić w istoty podobne sobie – jak w filmie „Noc żywych trupów”. Wreszcie, prawdziwie straszny może być brak nadziei, kiedy bohater zdaje sobie sprawę, że prześladowcy nie

OKIEM ZEWNĘTRZNYM

dają mu żadnej szansy na ucieczkę (jak Cenobici z Barkerowego „Hellraiser”).

Warto tworzyć własne potwory, których nie znajdzie się w żadnym bestiariuszu – raz, ku własnej uciechy, dwa, ku zaskoczeniu swoich graczy, trzy, ku chwale i mamonie, bo nie wątpię, że jeśli opisy fajnych monstrów przysłałybyście do MiM-a, to mogłyby one zostać opublikowane. Na pewno trudno tu o superoryginalność, biorąc pod uwagę fakt, że na świecie ukazują się tysiące książek beletrystycznych i rolplejowych bestiariuszy. Ale spróbować warto, choćby tylko dokładając już opisanemu gatunkowi

istot jakąś ciekawą, oryginalną cechę... Sam mam kilka pomysłów.

Włochate kurzymisie (generalnie – dobre), umierają w ten sposób, że wchodzą do swojej świątyni i znikają, a wtedy wizerunek ich postaci pojawia się na fresku, pokrywającym ściany budynku.

Nowozłocienie to perfidne istoty przybierające kształt złotych monet. Kiedy niebaczny łowca skarbów weźmie je do ręki, ożywają, obudzone ciepłem człowieka. Rozpuszczają się w ciągu ułamka sekundy, przenikają przez jego skórę i rozpuszczają we krwi. Po czym wyzerają go od środka.

Skrzypczaki to podgatunek istot pasyżujących we wnętrzu muzyki (jest ich wiele odmian np. fortepianiaki, drumlaki, saksofoniaki). Kiedy zaczynasz słuchać zarażonej melodii, skrzypczak wnika w twój mózg i dezintegruje go.

Natomiast okołodziejczaki to humanoidalne istoty, których twarze są pozabawione oczodołów. Każdy taki stwór ma jednak OKO ZEWNĘTRZNE, które wisi KOŁO jego głowy i przekazuje bodźce prosto do mózgu (a mózgi są u tego gatunku szczególnie sprawne i rozbudowane).

Powodzenia w potwororóbstwie!



RECENZJE

CZWARTA PO PÓŁNOCY STEPHEN KING

Kinga czytam rzadko, bo nie mam ostatnio czasu na lekturę opasłych tomów. Ale jeśli już to zrobię, to prawie nigdy nie żałuję. Po prostu – King wielkim pisarzem grozy jest, i basta! „Czwarta po północy” to potwornie gruba książka zawierająca aż cztery powieści. Łączy je Kingowy sposób budowania nastroju niesamowitości, różni pomysł fabularny. Każda powieść poprzedzona jest zabawnym wstępem, objaśniającym przyczyny jej powstania. Te wstępy powinny być niemniej ciekawe dla każdego, kto próbuje sił we własnej twórczości – jako autor tekstów lub wymyślacz przygód. Polecam.

GNIAZDO ŚWIATÓW MAREK HUBERATH

Trzecia książka tego pisarza i zarazem pierwsza powieść. Przedstawia dziwaczny świat, podzielony na kilka krain, w których rządzą rasistowskie prawa – związane nie z barwą skóry, a z kolorem... włosów. W każdym państwie inni ludzie tworzą rasę panów, a inni kastę pariasów. Co pewien czas ludzie muszą przenosić się do innej

krainy – co radykalnie zmienia ich status i pozycję. Na tym niesamowitym tle toczy się akcja utworu, dynamiczna i mocna, z zaskakującym i ogłuszającym czytelnika zakończeniem. Powieść dla tych, którzy przy lekturze lubią trochę pogłównkować (kto zabił? na czym polega intryga? gdzie jest ukryty trik?).

PRAWDZIWA HISTORIA MORGAN LE FAY I RYCERZY OKRĄGŁEGO STOŁU KRYSZYNA KWIATKOWSKA

Kolejna wersja opowieści o królu Arturze, tym razem widziana oczyma kobiety. Jeśli lubicie piękne opowieści *fantasy*, z nastrojem, rycerskim klimatem i magią, ta powieść na pewno przypadnie Wam do gustu. Książka została wyróżniona nagrodą dwumiesięcznika FANTOM.

ZMIENIAKI MICHAEL MARSHALL SMITH

Klonowanie stało się tematem modnym po udanym zduplikowaniu owieczki Dolly. Powieść Smitha przedstawia upiorny świat bliskiej przyszłości, w którym wykorzystuje się tę technologię. Klony ludzi, utrzymywane w stanie półzwierzęcej nieświadomości, są przetrzymywane w specjalnych obozach. Jeśli oryginałowi zdarzy się jakieś

nieszczęście, to chirurdzy, rach ciach!, wycinają klonowi, co trzeba i dokonują przeszczepu. Losem duplikatów nikt się nie przejmuje. Do czasu! Oto pojawia się Jack Randall, były żołnierz, który postanawia przeciwstawić się złu... Mocna książka z wartką fabułą, a jednocześnie poruszająca emocje i zmuszająca do poważniejszych refleksji.

KRWAWY BARON KIM NEWMAN

Kontynuacja powieści „Anno Dracula”, przedstawiającej Anglię rządzoną przez hrabiego Draculę, który ożenił się z królową Elżbietą. Teraz mamy rok 1918, trwa I Wojna Światowa. Wygnany z Brytanii wampir zostaje dowódcą armii niemiecko-austriackiej. Ciekawa, klimatyczna wizja; doskonały materiał do wykorzystania w rolplejowych przygodach grozy; wartka lektura. Dobre i przydatne.

RYCERZ SPOD CIEMNEJ GWIAZDY T. H. WHITE

Drugi tom klasycznego cyklu arturiańskiego (pierwsza część: „Miecz dla króla”), u nas mniej znanego, a na świecie zaliczanego do kanonu *fantasy*. Dowcipna, aluzyjna książka, zgrabnie grająca baśniową konwencją, dostarczy Wam wiele frajdy. W tym tomie, przy Okrągłym Stole pojawi się Lancelot. Oj, będą kłopoty...

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGW ciąglej sprzedaży	Koski wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
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/~plvmail/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
„BARD” Centrum Gier 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 ul. Powroźnicza 18/20 80-825 Gdańsk, tel. (0-58) 305 30 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD”, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celną 10, tel. 0 602 600 073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia PROGRESOR ul. Młoczeńskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igiełna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel. 0-601 47 66 83 ul. Bienieżycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Rzeszów ul. Warszawska 5/7 (1 piętro) tel. 0601337966 (na rozjeździe Warszawa-Lublin)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
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. Cypryjska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep R.A.R. ul. Grzegorzewska 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-WOLA (SKLEP I KLUB) ul. SOKOŁOWSKA 24/26 (wejście od Żytniej) WARSZAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ELFOLAND-MOKOTÓW tel. 8493481 ALEJE NIEPODLEGŁOŚCI 148 (metro Poła Mokotowskie) WARSZAWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CENTRUM GIER tel. 324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SKLEP „GAROU” RZESZÓW ul. ASNYKA 10pokój3, 3 piętro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
RYNEX, Płockie Centr. Handl., hala nr 3 box 24 ul. Rembielińskiego 6, 09-400 Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul. Wyzwolenia 42 tel. 0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ZAKOŃCZENIE I PROLOG,

ALBO

PROLOG I ZAKOŃCZENIE

Witam wszystkich serdecznie po miesięcznej przerwie. Mam nadzieję, że stęskniliście się za mną i moimi tekstami tak bardzo, jak ja za Wami i Waszymi listami oraz uwagami. Przy okazji dziękuję gorąco za cenne informacje, które wielu z Was dołączyło do odpowiedzi na konkursowe pytania. A właśnie. Jeśli już jesteśmy przy konkursie, to wypadłoby go rozwiązać, prawda? Liczę, że czekacie z niecierpliwością na odpowiedzi i wyniki. Oto i one.

1. Wymień autorów wszystkich cytatów, które zamieszczałem pod koniec każdego z artykułów.

Było ich kilku. Oto nazwiska w porządku chronologicznym: Piers Anthony, Orson Scott Card, François Mauriac, David Edings, Gene Wolfe, Charles Boudelaire, Willard van Orman Quine, J. R. R. Tolkien, Greg Bear, „chyba każdy wie, kto” czyli Jezus Chrystus, Menander i Juliusz Cezar (przy okazji: Menander to nie tytuł dzieła), Artur Schopenhauer.

2. Jak się naprawdę nazywam (bo Tomek\$ to mój pseudonim i to od niedawna)?

Oczywiście (niestety nie dla wszystkich), Tomek Kreczmar.

3. Jakie są moje dwie ulubione postaci (podaj imię), z jakich systemów pochodzą (podaj nazwy) i do jakich profesji należą (też podaj nazwy)?

Oczywiście, N'chal Wchenalk Kistara fechtmistrz t'skrang z *Earthdawn* i Signur mag elf z *AD&D*.

4. Kto jest moim wieloletnim Mistrzem Gry (podaj imię i nazwisko)?

Nietrudno było zgadnąć, że Andrzej Miszkurka.

5. Na jakie dzieło i jakiego filozofa powołałem się w jednym z pierwszych artykułów?

Na Spinozę i *Ethica ordine geometrico demonstrata* (czyli *Etykę w porządku geometrycznym dowiedzioną*).

6. Z jakich postaci składała się nieszczęsna grupa, której śmierć mnie tak przybiła (wymień imiona i profesje)?

To też do trudnych pytań nie należało. Oto i lista: Semanara (wojownik), Talanar (zwiadowca), Metzlan (czarodziej), Alis (władca żywiołów), Uruk-Hai (powietrzny łupieżca) i N'chal (fechtmistrz).

7. Jakie dzieło reżyser kazał aktorom próbować w kawiarni itp., by lepiej wczuli się w rolę (podaj autora i tytuł)?

Tu było już trudniej, a chodziło o *Fantazy Słowackiego*.

8. Co to są GURPSowe quirks (odpowiedz jednym słowem)? Oczywiście, „dziwactwa”.

9. Jak się nazywał przemieniony w wampira elf, przyjaciel jednej z moich postaci?

To też nie było trudne: Dary-Nann.

10. Ile wypadło w pierwszym rzucie podczas pamiętnej riposty? 24!

11. Skąd się wzięli manczkini?

Z „Czarnoksiężnika z Krainy Oz”, bez wątpienia.

12. Jak brzmi prawo Marphy'ego w ujęciu złodziejskim (podpowiedź: odpowiedź znajdziesz w tym numerze!)?

Nie trudno było przepisać: „Jeśli coś może pójść źle, pójdzie źle w najgorszym możliwym momencie”.

13. W jakim utworze pojawiło się kilka P.S. – mniej więcej tyle, co w jednym z moich tekstów (podaj tytuł dzieła i autora)?

Z tym pytaniem było najtrudniej, a chodziło mi o klasyczne dzieło Tolkiena, czyli o *Władcę Pierścieni*.

Szukajcie, a znajdziecie, powiadają – konkurs nie wymagał wielkiego pomysłu, ale dużo szukania. Mam tylko nadzieję, że przy okazji wertowania M&M-ów raz jeszcze przyjrze się moim tekstom (przyznam się, że taki był mój zamiar, he, he). Tak czy inaczej, odpowiedzi przyszło dokładnie 33 – a więc imię moje 33, nie 44; wieszczę nie będę. Wiele z nich było poprawnych, ale pierwsza nagroda może być tylko jedna. Dlatego też – uwaga! uwaga! – nastąpi teraz losowanie szczęśliwego zwycięzcy, który otrzyma:

- Koszulkę firmową z moim skromnym autografem.
- Książki: *Pierścień Tęsknoty* oraz *Śmiech mrocznych bogów*.
- Podręczniki: *Mechawojownik*, *Ogniem i mieczem* oraz *Barsawię*.
- Uścisk mej dłoni (na najbliższym konwencie).

Wspomniane nagrody (z wyjątkiem ostatniej) prześlemy oczywiście pocztą.

A szczęśliwym zwycięzcą zostaje (losowany spośród „stosu” odpowiedzi): Bolesław z Chorzowa.

Pozostali szczęśliwcy, którzy uzyskali wystarczająco dużą liczbę odpowiedzi, również otrzymają małe co-nieco. Tak więc, nie wylosowani pechowcy (sztuk 3: Cyprian ze Strzelna; Mariusz z Bydgoszczy; Jarosław z Będzina) dostają:

- Książki: *Księga Ioda*, *Miasteczko Castelvieu* oraz *Śmiech mrocznych bogów*.
- Podręczniki: *Ogniem i mieczem* oraz *Krew w ciemności*.

Następni – z 12 punktami (sztuk 4: Tomasz z Łap; Wojciech z Białegostoku; Maciej z Torunia; Magda z Przemyśla) – zostaną nagrodzeni:

- Książkami: *Księga Ioda* oraz *Śmiech mrocznych bogów*.
- Podręcznikami: *Ogniem i mieczem* oraz *Księga wiedzy*.

Kolejni szczęśliwcy – z 11 punktami (sztuk 3: Radosław z Augustowa; Bartosz z Warszawy; Przemysław z Białej Podlaskiej) – otrzymają:

- Książki: *Księga Ioda* oraz *Kiedy ogarnie cię szal?*
- Podręcznik: *Mechawojownik*.

I ostatni, losowani z pewnej puli 10-punktowców (sztuk 2: Tomasz z Nowego Tomyśla; Przemek z Krakowa) dostaną:

- Podręcznik: *Mechawojownik*.

Jak obiecałem – 13 szczęśliwców otrzymało nagrody, których jest nieco więcej niż 13, ale tym się pewnie nie martwicie, prawda?

Tak oto kończy się zeszły cykl artykułów i zaczyna nowy, drugi sezon: 99/00. Zaczynamy od szlachetnie urodzonych i rycerzy. Do przeczytania.

Tomu\$

Kapłańskie niezwykłości

Ilustracje: Jarosław Musiał

Ma facet pecha. Ile razy ostatnio do mnie wpada, zawsze mam gości. Ostatnio pojawił się, kiedy akurat niespodziewanie odwiedzili mnie Świadkowie Jehowy. Znacie ich pewnie – chodzą od mieszkania do mieszkania i rozmawiają. Signur miał to (nie)szczęście, że usłyszał jedną z ich wypowiedzi. Siedział w kuchni i się brechtiał. Nie żeby miał coś przeciwko nim (ja zresztą też nie mam), ale – jak powiedział później – co za sens wierzyć w boga, który nie daje ci żadnych mocy? I jak przekonać do swej wiary innych, nie mając żadnych dowodów na jego istnienie?

Nie chciałem wchodzić z nim w dysputy teologiczne – tym bardziej, że co chwila zarzucał mnie trudnymi do podważenia teoriami magicznych światów. Na szczęście, zrobił to już po wyjściu moich gości – już sobie wyobrażam, co by było, gdyby z nimi tak podyskutował!

Tak czy inaczej, nasza dyskusja toczyła się wokół duchownych, kaznodziei, kleryków i innych takich. Przy okazji wydobyłem z Signura informacje o kapłanach, przemierzających odwiedzane przez niego światy. I w ten oto sposób mogłem stworzyć swego rodzaju systematykę duchownych, którą niniejszym mam okazję się z Wami podzielić.

Kleryk: Jest to zwykły kapłan, będący w pewnym sensie mieszanką naszego kaznodziei i zwykłego księdza. Chodzi sobie tenże kleryk od wioski do wioski, od miasta do miasta, i nawraca, czyni cuda, lecz – innymi słowy robi wszystko to, co zwyktemu kapłanowi przystoi. Tego typu duchowni są ponoć w świecie Signura bardzo rozpowszechnieni, a to z racji wielu bogów, którym służą. Oczywiście, bardziej doświadczeni klerycy osiedlają się i zakładają klasztory tudzież świątynie, do

których ściągają wiernych (i niewiernych).

Szaman: Nazwa mówi sama za siebie. Szamani to kapłani prymitywnych plemion, rzadko korzystający z darów bóstw, a częściej z mocy natury. W naszym świecie również mieliśmy z nimi do czynienia – szczególnie w przeszłości wśród barbarzyńskich ludów, ale i teraz można ich spotkać wśród mniej cywilizowanych plemion. Magia szamanów raczej opiera się na rytuałach, a nie „zwykłych” (jak ujął to Signur) czarach.

Krzyżowiec: Nam krzyżowcy (nie mylić z Krzyżakami) raczej kojarzą się z rycerzami Chrystusowymi niż z krzewicielami dowolnej wiary siłą. Nazwa ta jednak najlepiej pasowała mi na określenie zakutych w zbroję kapłanów, którzy całymi oddziałami wędrują z miejsca na miejsce, starając się upewnić wszystkich, że wybrany przez nich bóg jest najlepszy i jedyny. Warto przy okazji podkreślić, że nie wszyscy krzyżowcy najpierw biją, a później myślą. Wbrew pozorom wielu z nich to ludzie dobrzy i praworządni, a po argumenty siłowe sięgają tylko w ostateczności. Większość krzyżowców pochodzi ze szlacheckich rodów, a czasami zostają nimi doświadczeni wojownicy, którzy nagle doznali oświecenia.

Misjonarz: Misjonarze nieodmiennie kojarzą mi się z akwizytorami. Każdy z nas potrafi wyobrazić sobie tych nie-szczęśliwych facecików, którzy siłą słów, magii,

cudów i innych pokojowych metod przekonują do swej wiary. W tym właśnie sensie przypominają krzyżowców, ale są znacznie bardziej opanowani i spokojniejsi.

Mnich: Duchownych nie opuszczających klasztorów, kontemplujących swego boga lub zajmujących się badaniem spraw wiary, można określić właśnie mianem mnichów. Ci spokojni ludkowie rzadko kiedy opuszczają mury boskich przybytków, do których najczęściej trafiają jako dzieci. Nigdy nie stosują przemocy, którą zresztą się brzydzą. Bywają również mnisi męczennicy, którzy umartwiają się i sprawiają sobie cierpienia, by być bliżej swego boga.

Druid: W większości są to pustelnicy, nie opuszczający puszczy, górskich ostępów czy równin. Niemal wszyscy są niezwykle pro-ekologiczni i nie pozwalają niszczyć przyrody czy też wprowadzać dezrównowagi



wśród sił natury. Czasem ponoć łączą się w sekretne bractwa, które starają się przywrócić równowagę w miejscach szczególnie tego wymagających.

Inkwizytor: Ta nazwa wciąż jeszcze wywołuje drżenie serc. Inkwizytorzy zajmują się trzebieeniem wszelakich heretyków i odstępców, dlatego też nie są zbyt lubiani zarówno wśród wiernych, jak i niewiernych. Zwykle mają wielkie prawa nadane im przez głowy ich kościołów, łącznie z możliwością zadawania tortur. Inkwizytorzy szczególnie nie przepadają za porzucającymi wiarę, ci są bowiem najniebezpieczniejsi dla kościoła.

Ustaliwszy powyższą systematykę, wyciągnąłem od Sigura informacje o tym, co zwykły kleryk zwykł posiadać. Mój przyjaciel po raz kolejny zaskoczył mnie swą szeroką wiedzą i w tym temacie. Jak się później przyznał, sam zaoptował się we wspomniane dalej przedmioty – taki z niego „kolekcjoner”. Ciekawe, skąd bierze na to wszystko pieniądze...

BICZE

Zdarzają się klerycy-męczennicy, którzy poprzez cierpienie chcą zbliżyć się do swego boga lub zmasakrować grzechy. Specjalnie dla nich przygotowuje się bicz i różgi, mające „ułatwić” im to zadanie. Wiele kościołów określa, jak winien wyglądać pokutny bicz i sprzedaje je wiernym za niewielkie pieniądze.

Poza biczami zdarzają się także inne „urządzenia do samookaleczania” i zadawania sobie cierpień.

DYWANIK MODLITEWNY

Nazwa mówi sama za siebie, więc nie ma co się rozpisywać. Dywaniki bywają większe i mniejsze, grubsze i cieńsze, bardziej lub mniej zdobione, z wyszytymi symbolami bóstwa i bez, z lepszych i gorszych materiałów. Tak czy inaczej, ich cel jest jeden – aby było na czym przykłęknąć.

DZWONKI, KOŁATKI I BĘBENKI

Ważnym elementem wielu ceremonii jest wydawanie dźwięków czy to przez dzwonki, czy kołatki. Jedne i drugie są zwykle pięknie zdobione

(między innymi symbolami bóstw lub ich wizerunkami), a czasem pobłogosławione przez znacznych kapłanów. Bębenków najczęściej używają szamani, druidzi i kapłani mniej „cywilizowanych” religii.

KADZIELNICA

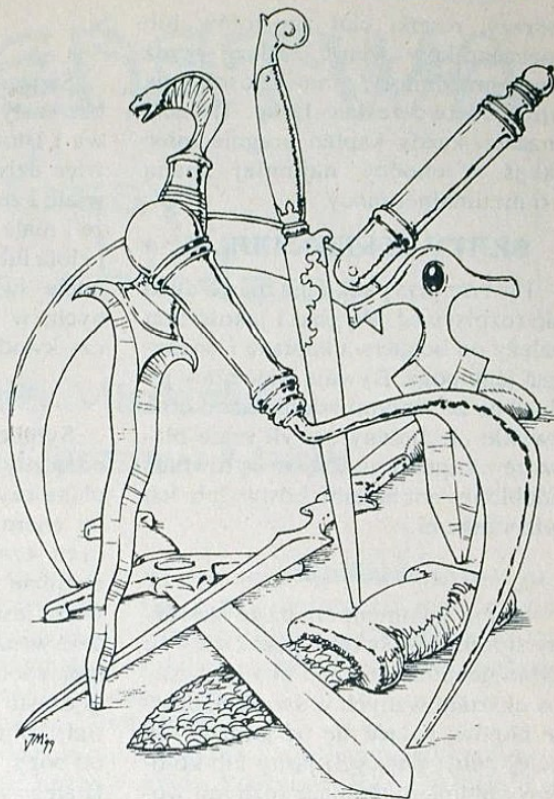
Kadzielnice występują w dwóch wersjach. Jedne przypominają nieco lampy naftowe z dołączonymi łańcuchami, dzięki którym można nimi bujać, rozsiewając wonne dymy. Tworzy się je z różnych metali i różnie zdobi; posiadają też nieraz dziwaczne i zupełnie szalone kształty. Tak czy inaczej, przeznaczenie kadzideł jest jedno, i każdy je chyba zna. Inne to misy, w których pali się przedziwne zioła. W świecie Signura mają one różne kształty, wykonane są z różnych metali i są różnie zdobione. Oczywiście, palone w nich są niezwykle zioła, wydzielające kolorowy dym o wielu barwach.

KROPIDŁO

Nie tylko w naszym świecie woda święcona ma takie znaczenie. Również w magicznych krainach, które odwiedza Signur, żaden kapłan nie może się bez niej obejść. A kropidło to wszak jedna z potężniejszych broni kapłana... a także narzędzie przydatne podczas poświęcania różnych przedmiotów bogu.

NOŻ, SZTYLET LUB SIERP OFIARNY

W świecie Signura nieodłącznym elementem niemal każdej ceremonii jest składanie ofiary. Czasem są to owoce lub krzewy, które ścina się srebrnym sierpem; innym razem osły, które zabija się na ołtarzu; a jeszcze innym – same noże czy sztylety. W przypadku krwawszych ceremonii ważną rolę odgrywa ostrze, którym ofiarę pozbawia się życia. Zwykle jest ono wspaniale zdobione i pokryte runami, a także pobłogosławione przez potężnego kapłana. Często jest również magiczne, gdyż dzięki temu bogowi łatwiej poprzez nie sięgnąć.



OBRUS OŁTARNY

Ołtarze są także w świecie Signura ważnym miejscem, które otacza się czcią i szacunkiem. Czymże by jednak były, gdyby nie piękne, ozdabiające je materiały? Mój przyjaciel kilka chwil rozplątał się nad cudownymi obrusami z najwspanialszych jedwabów czy aksamitów, wyszywanymi złotymi i srebrnymi niemi, a ozdobionymi symbolami wiary.

PRZENOŚNY OŁTARZYK

Jest to ponoć niewielka skrzyneczka, zawierająca wszystko, czego tylko kapłan potrzebuje do odprawienia „polowej mszy”. Co więcej, po otwarciu tworzy się z niej niewielki ołtarz. W środku przechowywane są między innymi naczynia, miseczki, świeczniki, szaty, książeczka modlitewna i inne takie. Idealny sprzęt, który można wziąć ze sobą niemal wszędzie. Początkujący klerycy ponoć się z nim nie rozstają, a bardziej zaawansowani zawsze biorą go ze sobą na pielgrzymki. Bo przecież trzeba modlić się każdego ranka i wieczora.

RELIKWIE

Każdy kościół posiada relikwie, które wierni otaczają czcią i do których się modlą. Mogą to być

obrazy, resztki ciał apostołów lub męczenników wiary, zesłane przez boga przedmioty, a nawet osoby, na które bóstwo zesłało łaskę. Tak czy inaczej, każdy kapłan pragnie mieć jakąś – choćby najmniej znaną i o minimalnej mocy.

SZATY CEREMONIALNE

I w tym przypadku nie ma co dużo się rozpisywać. Wygląd i jakość szat zależy od bogactwa kapłana i wymagań jego boga. Bywają więc szaty jedwabne ze złotymi zdobieniami oraz zwykłe „łachmany“, czyli szare płaszcze z kapturami. Często są również zdobione symbolami bóstw lub ich wizerunkami.

ŚWIECE

Signur wymienił chyba ze sto różnych rodzajów świec – począwszy od gromnicopodobnych, a skończywszy na ukształtowanych w święte symbole bogów; palące się od godziny do całej doby; dających jasny lub kolorowy płomień; dymiące różnymi woniami i tym podobnymi... Można powiedzieć: czego dusza zapagnie. Bo przecież żadna msza nie obejdzie się bez świecy!

ŚWIECZNIKI

Świeca bez świecznika to jak mag bez szaty! Świecznik to ważna sprawa i istotny element ceremonii. Nic więc dziwnego, że świeczników jest wiele i że mają różne kształty. Są duże i małe, wysokie i niskie, ze srebra i złota lub innych metali, na jedną lub wiele świecy, dla bogatych i biednych, w kształcie pentagramu, koła czy kwadratu...

ŚWIĘTE SYMBOLE

Symbol boga to nie tylko nieodłączny element wyposażenia kapłana czy kleryka, ale również amulet wiernych. Żadna z osób oddających cześć któremuś z bóstw nie obejdzie się bez symbolu. A im jej wiara jest żarliwsza, tym symbol będzie wspanialszy, droższy i wykwintniej zdobiony. Sam kształt amuletu (a często również jego brawa i materiał, z którego go wykonano) zależy od boga, którego wyznaje posiadacz. Dlatego też nie da się wyglądu świętych symboli opisać jednym prostym schematem. Niemniej każdy z nich jest pobłogosławiony przez kapłana danego boga (im symbol droższy,

tym kapłan potężniejszy – choć nie jest to zasada), przez co posiada pewną moc ochronną. Jaką? To zależy od woli i potęgi boga.

ZIOŁA I KADZIDŁA

Zioła, zwane również woniami bogów, dają różne efekty. Spala się je w kadzielnicach lub kadzidłach (ale nie tylko) podczas wszelakich rytuałów i ceremonii. Ponoć wdychanie ich dymów wpływa na wiernych w niezwykle pozytywny sposób – na przykład, zwiększając ich wytrzymałość na ciosy wrogów lub pozwalając sięgnąć po większą moc.

Poza ziołami kapłani palą żywice, bursztyny i różne organiczne proszki.

Będąc osobą niezwykle skromną, postanowiłem pochwalić się Czytelnikom, że cykl moich cykli artykułów będzie coraz bardziej cykliczny, gdyż niezwykle się Wam podoba. W planach mam więc teksty o różnych rodzajach kuflów, o różnych piwach, o różnych kobietach. Ten ostatni planuję wydrukować w Playboyu.

□

● WARHAMMER BATTLE ● RPG ● MAGIC THE GATHERING ● WARHAMMER 40 000 ●

UCZESTNICTWO W ARENIE ZA DARMO



ELFOLAND

**SKLEP
i KLUB**
stoły dla karciarzy
i figurkowców
(DARMO)

Warszawa – Wola – ul. Sokołowska 24/26 tel.: 6313651
Warszawa – Mokotów – Al. Niepodległości 148 tel.: 8493481
(PRZY STACJI METRO "POLE MOKOTOWSKIE")

NAUKA GRY ● POKAZY ● TURNIEJE

● WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY ● KSIĄŻKI ● TURNIEJE ● MAGIA I MIECZ

czyli ślub Yossy
albo opowieść o obłądzie

Ilustracje: Hubert Czajkowski i Jarosław Musiał

21

PRZYGODA



Antar	0/0,00000000001 (to zwierzę wystraszyło tylko Arturiusa)
Goblin	0/1-2
Jednorożec	0/1-100
Koń	10-1000/1000-10000 (w ciągu dwunastu minut od wprowadzenia zasady oszalał ostatni koniuszy na zamku Katana)
Malauk	(1/100 Int + 1/100 Zr + 1/100 Cha) x k10
Ogre	0/0 lub 0/0 w zależności od ST
Smoczek	1/10 (tylko w przypadku dzieci)
Smok	
mały	małe smoki są za małe, żeby straszyć
(bez względu na kolor)	duże smoki są za duże, żeby straszyć
wielki kolorowy	niekolorowe są zbyt bezbarwne, żeby straszyć
wielki niekolorowy	
Troll	patrz str. 138 dodatku „Świat Almochadów“
Wilkołak	tylko co wampir

Nie był to jeszcze koniec nieszczęść mieszkańców świata Kryształów Czasu. Shadowtears, dowiedziawszy się o tym, że wszystkie jego działania będą miały wpływ na PuPę, powiedział ponoć:

– To teraz nie będzie można nikogo bezkarnie zajmować! Niemniej świat Kryształów otrzymał kolejną tabelę,

z której można było korzystać. A przecież o to w tym wszystkim, ku..wa, chodzi!

Tabela Wk5/17 wersja 2.15: Przykłady utraty PuPów

- # niespodziewane znalezienie okaleczonego ciała zwierzęcia
- # niespodziewane znalezienie ludzkiego ciała
- # niespodziewane znalezienie części ciała
- # ujrzenie krwi w nurcie strumienia
- # znalezienie zmasakrowanego ciała ludzkiego
- # przebudzenie w trumnie
- # przeczytanie straszliwej księgi (Czytacz stanowi wyjątek)
- # ujrzenie gwałtownej śmierci przyjaciela
- # ujrzenie ghula
- # spotkanie z osobą uznaną za zmarłą
- # przejście poważnych tortur
- # ujrzenie powstającego z grobu ciała
- # ujrzenie gigantycznej uciętej głowy spadającej z nieba
- # ujrzenie Wielkiego Cthulhu

UWAGA: Brak liczb w tabeli wynika z braku uważnego zrehabilitowania zasady przez opiekuna systemu!!!

Nowa zasada okazała się zmorą daleko przekraczającą „Opcjonalną zasadę szaleństwa“, która nawet nie weszła do podręcznika głównego i musiała ukazać się jako errata w „Magii i Mieczu“. Niemniej spełniła swoje zadanie, a autorom pozwoliła zarobić trochę kasy.

Wróćmy jednak do naszych bohaterów, którzy w tym feralnym momencie ze wzruszeniem obserwowali wystawną ceremonię ślubną (lub brali w niej udział), będącą pierwszym gwoździem do trumny ich druha, starego i wiernego Yossy, towarzysza broni i barbarzyńcy. A oto skrót:

– Czy ty, Yosso, bierzesz sobie tę kobietę za żonę i przysięgasz ją bronić, chronić i gwałcić, tak jak nakazuje obyczaj?

– Kładź się... Pewnie, że tak – odparł Yossa, który specjalnie na tę okazję nauczył się zwrotu „pewnie, że tak“.

– A czy ty...

Panna młoda powiedziała mniej więcej to samo, ale nasi przyjaciele nie byli już w stanie tego zarejestrować, gdyż właśnie zaspokajali swój apetyt na Absolut.

– Zdowie modej pały! – zakrzyknęli chórem.

– A kto z nami nie wypije... – nucił pod nosem Kartofel.

– He-ej, he-ej, heeeeej sokoły!... – zawodził w najciemniejszym kącie Dartorunio.

– Zdowie – wrzasnęli raz jeszcze, nieco bardziej skoordynowanie.

I wtedy stało się. Nowa zasada uprawomocniła się, a pierwszy odczuł to na swej skórze paladyn Shadowtears.

– Aaaaauaaaa! – zaczął krzyczeć na widok czegoś tak okropnego i przerażającego, że lepiej o tym nie wspominać z uwagi na Twoją kondycję psychiczną, drogi Czytelniku.

Aktualne PuPy Shadowtearsa: 32 (miał szczęście!).

– Co się stało? – zapytał zaskoczony Signur.

– Aaaaauaaaa! – odpowiedział Shadowtears wskazując na niebo.

– Hm? Nie rozu... Aaaaauaaaa! – wrzasnął Signur ujrzawszy to, co wcześniej tak przerażało Shadowtearsa.

Aktualne PuPy Signura: 78,1

PRZYGODA

– Co za cholera?! – spytał zdziwiony Artmar, wpatrując się w niebo. On dziwnym trafem nie był w stanie niczego ujrzeć.

– Spójrz tam! Jest wielkie. Zbliża się. Przerazające macki. Chłód. Szaleństwo. Rozpacz. Śmierć. Okropieństwo. Plugastwo. Groza. Koszmar. Nieszczęście. Koniec. Koniec. Koniec...

– ...Ohyda. Zguba. Rozkład. Zgnilizna. Odór. Niebezpieczeństwo. Kataklizm. Chaos. Smutek. Tragedia. Obłuda. Obłęd. Mania... – ciągnął Signur.

Komentarz: Przeciętny Strażnik Tajemnic używa w trakcie sesji dwudziestu sześciu przymiotników opisujących stwory ze Świata Mitów. Mówiąc uczciwie, jest to o wiele mniej, niż wynosi zasób angielskiego słownictwa typowego Portorykańczyka, który przekracza zieloną granicę z zamiarem osiedlenia się we wspaniałych, wielkich, uśmiechniętych i tolerancyjnych Stanach Zjednoczonych. Jaki z tego wniosek? Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres redakcji „Nowej Krainy Gobimów”.

– Zamknij się! – krzyknął czarnoksiężnik. – Nic tam nie ma! Nie było! I nie będzie!

Ostrogar, Chłopskie Kroco, godzina 23.46.12, 23.46.13, 23.46.14...

Nasi bohaterowie nawet nie drgnęli. Sprawa wciąż stoi w miejscu. Cała czwórka wspólnymi siłami próbuje odkryć, dlaczego na głowy wszystkich mieszkańców świata **Kryształów Czasu** spadła taka tragedia. Nasi chłopcy męczą się, wysilają mózgownice i gardła, nic im jednak z tego nie wychodzi. Nie wiedzą, że rozwiązanie tajemnicy jest o krok od nich.

My jednak cofnijmy się znów do chwili, gdy Yossa wraz ze swą wybranką stali u ołtarza i kończyli wypowiedać słowa przysięgi małżeńskiej. Nieszczęsny barbarzyńca uśmiechał się szeroko i obliżywał obłędnie, na myśl o zbliżającej się uczcie. Gdyby tylko wiedział, co stanie się za kilka chwil...

A tymczasem stwór, który był katalizatorem całej tej sytuacji i który pojawił się wiele mil od Ostrogaru, wykonał pierwszy, nieporadny ruch jedną ze swych stu kilkudziesięciu oślizgłych, plugawych, zielonkawo-żółtych macek. Ten niewielki ruch okazał się jednak brzemienny w skutkach.

Twórce systemu, a właściwie jeden z nich – ten, który jest najinteligentniejszy w promieniu pół kilometra – żeby nie być gorszym od innych twórców systemów wprowadził dodatkową zasadę. Postanowił, że paladyni i astrologowie będą odporni na PuPy, a poza tym, że Shadowtars, Artmar, Signur i Yossa znikną ze świata **Kryształów Czasu**. Wszystko to wynikało z głupawej zawiści, albowiem twórca ów czuł się odrzucony, oszukany i upokorzony. Tak więc, gdy nasi bohaterowie przestali istnieć, na placu boju pojawił się nie kto inny, jak Paladyn Arturius. Tadaadam! Tadaadam!

A teraz cofnijmy się jeszcze dalej wbrew nurtowi rzeki czasu i przypomnijmy sobie kilka faktów dotyczących tego wspaniałego, jedyne w swoim rodzaju herosa.

Paladyn Arturius

Wzrost: 180 cm w hełmie + 5 cm (Arturius ma „plus pięć do wszystkiego”).

Waga: 120 kg – 30 kg (w sytuacjach, kiedy „plus pięć do wszystkiego” jest niewygodne, Arturius ma „minus trzydzieści do wszystkiego”).

Profesja: Zależnie od potrzeb, najczęściej paladyn, astrolog lub półbóg.

Rasa: Chciałby być reptilionem – niestety, urodził się człowiekiem.

Współczynniki: Maksymalne +5 (tak na wszelki wypadek).

Specjalne zdolności: Patrz numer 16 **MiMa**.

Ekwipunek: Patrz numer 16 **MiMa** + 5 do wszystkiego.

Charakter: Najlepiej pasujący do sytuacji – rzadko Przewodny Dobry, najczęściej Chaotyczny Zły.

Szkolenia: Paladyn Arturius jest mistrzem kardżu – nadnaturalnego szkolenia wojskowo-biologicznego, z dużą ilością elementów stresotwórczych, sprawnościowych i mobilizujących organizm; adepci tej sztuki uczą się poznawać najczulsze miejsca przeciwników, a także zwierząt i potworów (tak, jakby one nie były przeciwnikami). Na szczęście nie musiał przechodzić walk rytualnych, gdyż wylosował „zwolnienie z walki” – cokolwiek miało to oznaczać.

Umiejętności zwykłe:

Herpetologia, malowanie figurek, kupowanie kart, „aczkolwiek” i wiele, wiele innych.

Umiejętności niezwykłe:

1) Krzyki, oddziaływujące werbalno-psychologicznie na przeciwnika. Jest specjalistą w krzyku zwanym „krzykiem Paladyna Arturiusa”; szczegóły znajdziesz w numerze 16 **MiMa**.

2) Piski i pierdnięcia, oddziaływujące werbalno-zapachowo-psychologicznie na przeciwnika; szczegóły w jednym z późniejszych numerów **MiMa** niż 16 (do tej pory nikt nie wie, w którym).

Gwoli Przypomnieniu: w numerze 16 **MiMa**, poza pierwszym Yossą, znalazły się także „Nowe oblicza magii” oraz historia Arturiusa, którą tu w skrócie przytaczamy:

Paladyn Arturius był sierotą. Już w wieku młodzieńczym wstąpił się czynami wielkiego męstwa. W końcu, dokonując wielu chwalebnych czynów, dorósł do wieku męskiego. W dodatku dokonał prawdziwego boskiego cudu – jeszcze żył. Na podobnych przygodach mijały lata, a jego imię stało się sławne. Niestety, pewnego dnia Arturius wpadł do źródła z odmładzającą wodą i wszystko zaczęło się od nowa.

Ostrogar, Chłopskie Kroco, godzina 23.47.12, 23.47.13, 23.47.14...

Yossa wreszcie dokonał epokowego odkrycia – znalazł dno beczułki z piwem. Ten fakt zmusił naszych bohaterów do dłuższego zastanowienia. Jak się później jednak okazało, był to przełomowy moment w tej historii.

My jednak znów musimy cofnąć się w czasie, by zrozumieć, co doprowadziło do tej sytuacji.

Jak pamiętamy, na scenie pojawił się Paladyn Arturius. I nie zagrażał tam długo miejsca. Prawa rynku są prawami rynku, i niestety – a może na szczęście – musiał ustąpić miejsca komuś innemu. Bo ktoś chciałby czytać historyjki o tym niezwykłym mężu, którego największym bohaterским czynem było rozgniecenie w kołysce pająka za pomocą grzechotki? A poza tym nasi młodszy czytelnicy nig-

PRZYGODA



dy o nim nie słyszeli, a co więcej – **Kryształy Czasu** nie są już tak popularne jak przed laty. Ich miejsce zajęła prawdziwie polska, sarmacka gra fabularna **Dzikie Pola!** A na scenę powrócili nasi ukochani i wspaniali szlachcice.

– Cóż waćpan prawisz? – odezwał się podstarość Shadowntears herbu Nowina, podkręcając wąsiska.

– Azaliż jakim już zwrócił waćpańską uwagę, na niebie coś strasznego się ujawniło. Iluminacja jakowaś, albo co... – odrzekł dworzanin Signur.

– Kładź się, waćpanna! – dał o sobie znać Yossa, który idąc z żoną pod rękę rzucał groźne spojrzenia.

– I cóście panowie uradzili? – zapytała słodkim głosem nadobna białogłowa.

– Ano iść nam trza i zło wypłenić, jakim Shadowntears herbu Nowina!

– Ano trza, trza – poparł go infamis Artmar.

– Iść muszę, kochanie moje, obowiązek wzywa. Ojczyzna w potrzebie i mej szabli trzeba – rzekł Yossa do swej wybranki.

– Idź, mężu mój. Wracaj tylko prędko, bo uschnę z tęsknoty. Miej się ino na bacności, nie chcę bowiem cię tracić, gdy ledwie co od ołtarza odeszliśmy.

I tak oto nasi wspaniali bohaterowie zebrali manatki, skrzyknęli chorągwie, wsiedli na koń i ruszyli na stepy, na Dzikie Pola dla ojczyzny ratowania.

A oto skróty wydarzeń, które rozegrały na rubieżach Rzeczypospolitej:

Yossa, Shadowntears, Artmar i, oczywiście, Signur napadli Chmielnickiego, który w przebraniu próbował do-

trzeć do Tuhaj-Beja. Przy okazji załukli Skrzetuskiego, który przybył mu na ratunek, i tym sposobem rozwiązali wszystkie problemy miłosne Bohuna. Dzięki temu szczęśliwemu wydarzeniu Chmielnicki nie zdradził, Skrzetuski nie przeszkodził, a Bohun, który był junakiem nie lada, sam Rzeczypospolitą obronił i – już po wszystkim – Helenę za żonę pojął. A potem żyli długo i szczęśliwie. Co oczywiście nie ma nic wspólnego z problemem, z którym musieli uporać się nasi bohaterowie. Świat **Kryształów Czasu** wciąż był w potrzebie!

Od autorów:

– Nieźle pływamy, kolego – powiedział Tomek.

– No – odparł Andrzej.

– Może większość nas nie zrozumie, ale ci, którzy mają co nieco w czapie, będą mieli niezły ubaw – zakończył dyskusję Tomek.

– No – skwitował Andrzej, który zawsze lubi mieć ostatnie słowo.

– Tia – zakończył dyskusję Tomek, który też lubi mieć ostatnie słowo, a poza tym pisze na klawiaturze.

Ostrogara, Chłopskie Krocze,
godzina 23.48.12, 23.48.13, 23.48.14...

Nasi bohaterowie są zmęczeni. Czas płynie, a im nie wychodzi. Alkohol nie daje pociechy, najlepsze lata już za nimi, a na dodatek Kartofel zniknął gdzieś z kasą na żarcie. A zadanie wciąż nie zostało wypełnione. Misja czeka. Autorzy niniejszego tekstu również czekają na twórczą wenę, która pozwoli im pchnąć fabułę do przodu.

Tymczasem ja – Wasz Narrator – mogę raz jeszcze wspomnieć przeszłość i opowiedzieć o tym, co zdarzyło się między uratowaniem Rzeczypospolitej a niniejszą chwilą. I muszę przyznać, że jest o czym opowiadać.

Nieliczna grupka herosów pędziła konno ku Ostrogarowi – stolicy i największemu miastu Archipelagu Centralnego. Połykali milę za milą, spiesząc się do celu i licząc na to, że nie oszaleją widząc jakieś tajemnicze zarośla, wiewiórki czy psy.

– Dlaczego jedziemy do Ostrogaru? – spytał przytomnie Artmar, trzymający na kolanach swego młodego jeszcze syna.

– Jak to dlaczego? To stolica. To centrum. Tam na pewno znajdziemy rozwiązanie – odparł pewnym głosem Signur.

– Ale dlaczego? – spytał Aluś.

– Czy ktoś mógłby uciszyć tego bachora? To już sto dwudzieste ósme „dlaczego“ w ciągu ostatnich trzydziestu pięciu minut i czterdziestu dwóch sekund. Mam już tego naprawdę dość! – warknął Shadowntears.

– Zapomniałeś dodać kilkunastu „a po co?“ i paru „skąd?“ – poprawił go Signur.

– Dlaczego uciszyć? – dopytywał się nieświadomy niczego Aluś.

– Łargh! – warknął Yossa, który też miał już dość ciągłych pytań malca.

– Widzisz, Yossa? Po co się żeniłeś? Za dwa, trzy lata będziesz miał kilka takich bachorów. Za dziesięć – kilkanaście. I każde z nich od rana do wieczora będzie nieustannie powtarzało „dlaczego“, a w najlepszym wypadku: „kładź się“.

– Żadne obce zło nie dotyka mnie! – odparł nie znośnym sprzeciwu głosem Yossa.

– Ale cię dotknie, pacanie! – powiedział Artmar. – Spójrz na mnie. Wiem coś o tym... Wyobraź sobie taką sytuację. Wracasz z wyprawy. Udało ci się zarobić co nieco i masz pewne plany co do kaski, którą udało ci się zgarnąć. Nic szczególnego: kilka gier, jakiś nowy sprząc – maczuga najnowszej generacji z turbodoładowaniem czy pała samopowrotu wersja PIII. A tu nic. W drzwiach, zaraz na progu, wita cię Ona. Twa towarzysząca życia. Na dobre, he, he, i złe... I twoje PIII może się... wiesz, co może się. Ona wyciąga łapę i po kasie. Co więcej, jak sama coś do domu przyniesie, to jest jej, a nie twoje. Pamiętaj, Yossa! I żebyś mi później nie płakał, że nic nie wiedziałeś. Wszyscy cię ostrzegaliśmy! Nawet Kartofel.

– No, no, no – przytaknął kłusujący na koncu Kartofel.

Na tej niezwykle interesującej pogawędce mijał naszym herosom czas. Aluś oczywiście nie przestał pytać w kółko i na okrągło. Nasi przyjaciele bez przerwy zadreżdżali Yossę, a mrok nad Ostrogarem stawał się coraz gęstszy. I nagle, gdy byli już zaledwie o kilka rzutów bojową pałą PIII od miasta, zostali zaatakowani! W normalnych warunkach nasi chłopcy daliby sobie radę z bandą wilkołaków raz-dwa-trzy. Ale nie teraz – o nie! Nowa zasada była straszna!

W pierwszej chwili wszyscy – z wyjątkiem Alusia – zamarli w bezruchu. A potem zaczęły dziać się straszne rzeczy.

Aktualne PuPy Signura: 65,1

Aktualne PuPy Shadowtearsa: 20

Aktualne PuPy Yossy: 30

Aktualne PuPy Artmara: 65

Aktualne PuPy Kartofla: 1

Shadowtears nabawił się fobii: każda brzoń wydawała mu się teraz przerażająca. Nie mógł jej dotykać, oglądać, a nawet słyszeć jej szczechu. To na zawsze go odmieniło.

Przemiana Artmara była bardziej subtelna. Na pierwszy rzut oka niby nic się nie stało, jednak w głębi duszy czarnoksiężnik poczuł w sobie miłość do muzyki. Wkrótce później postanowił zostać największym bardem Orkusa. Wymyślił też nowy styl muzyczny. Niestety, wszystko to poszło na marne, ponieważ w **Kryształach Czasu** nie istnieje profesja barda. A poza tym poszło namarnie również dlatego, że punkty doświadczenia dostaje się tylko za zabijanie przeciwników oraz skarby (wyjątkiem jest kupiec, który może po wykonaniu kilku rzutów wejść do gry nawet na piątym poziomie! – ale to tylko potwierdza teorię, że w życiu liczy się wyłącznie kasa).

Kartofel spadł z konia, usiadł na tyłku i tak już został – na wieki. Wierny sługa Shadowtears w końcu zrozumiał, jak błędne było jego podejście do życia. Postanowił zrezygnować z hulanki, swawoli i się usatkwować. A ponieważ nie miał zbyt wiele rozumu, więc uznał usatkwowanie się za odebranie wolności osobistej i ostateczną śmierć za życie.

Obłęd Yossy okazał się niezwykle niezwykły. Mrukliwy dotąd barbarzyńca stał się nagle niesamowicie wylewny. W końcu mógł powiedzieć to, co leżało mu na sercu przez wiele lat i czego nie potrafił przyjaciółom w żaden sposób przekazać – ogromu przyjaźni i targających nim uczuć. Trudno w to uwierzyć, ale naszym wielkim barbarzyńcom przez lata targały wielkie uczucia, żądze i pasje. Obłęd to wszystko wyzwolił i obdarzył go geniuszem, pozwalającym w jednym wypowiedzianym wtedy słowie zawrzeć cały sens rzeczy i istnienia.

Konkurs Yossy!

Jak brzmiało słowo, które wypowiedział barbarzyńca? Wybierz jedną z odpowiedzi i zadzwoń na numer: 000010110630. Koszt połączenia: 4,13 złota/minutę. W konkursie mogą brać udział tylko osoby poniżej dwunastu lat. A oto możliwe odpowiedzi:

- 1) Kasa!
 - 2) Dziwka!
 - 3) Uhaaaahuaa! (Jeszcze raz dla niedosłyszających: UHAAAHUAAA!)
 - 4) W imię zasad skur...ynu...
 - 5) Kończ, waść, wstydu oszczędź!
 - 6) Co ty wiesz o zabijaniu...
 - 7) Yossarian to nazwisko Yossariana
 - 8) Jaki jest twój ulubiony kolor?
 - 9) Żarło.
 - 10) Zielone berety to ja jadam na śniadanie.
- Prawidłową odpowiedź prosimy przestać pocztą.

Signur zachował największą przytomność umysłu, a poza tym już kiedyś miał do czynienia z wilkołakami i wiedział jak sobie radzić w takich sytuacjach. Szybko zeskoczył z konia, opadł na wszystkie kończyny, warknął, szczechnął i pokazał kły. A potem rzucił się w wir walki i zagryzł biedne, wymierające na Orkusie istoty, wpisane na listę zagrożonych wymarciem gatunków.

Kilka uwag dotyczących gatunków zagrożonych wymarciem

Wszyscy poszukiwacze przygód powinni pamiętać o chronionych gatunkach, okresach ochronnych i minimalnych wymiarach zwierzyny uprawniających do polowania. Przypominamy również o konieczności zdawania egzaminów ze znajomości wspomnianych przepisów – raz do roku w odpowiednich placówkach

Misja była zagrożona, a nasi bohaterowie popadli w obłęd. Wydawało się, że nic już nie uratuje **Kryształów Czasu**. Na szczęście okazało się, że twórcy wypuścili kolejne uzupełnienie zasad, dzięki któremu oszalałe postaci mogły po pewnym czasie wrócić do normalności. W końcu nasi bohaterowie odzyskali zdrowy rozsądek i z przerażeniem stwierdzili, że Signur został ugryziony przez wilkołaka! Co to znaczy, nie trzeba chyba nikomu mówić. Niebezpieczeństwo związane z tego typu przypadkiem zna każdy doświadczony poszukiwacz przygód. Żaden jednak z naszych bohaterów nie spotkał się z tak dziwną reakcją na ślinę wilkołaka. Trzeba Wam bowiem wiedzieć, Drodzy Czytelnicy, że Signur jest istotą niezwykle wrażliwą i uczuloną na wiele rzeczy. Na czarnej liście jego zakazanych uciech znajdują się: potrawy rybne, normalne dziewczyny (wybiera sobie tylko bardziej pokrecone od siebie), gry komputerowe w rodzaju Diablo, lenistwo, jad przeróżnych owadów i wiele innych dziwnych rzeczy. Tak więc Signur zamiast – jak na zwykłego poszukiwacza przygód przystało – przemienić się po prostu w wilkołaka przy okazji jakiegś pełni, zaczął puchnąć. I nie było to takie zwykłe puchnięcie, o nie, nie! Signur puchł niczym nadmuchiwany balon, urastając do gigantycznych rozmiarów.

– Musimy coś z tym zrobić! – zdecydował Shadowtears.

PRZYGODA



- A dlaczego? - spytał Aluś.
- Bo Signur jest chory - odparł Artmar.
- A dlaczego?
- Bo ugryzł go wilkołak.
- A po co?
- Bo to leży w naturze wilkołaków.
- A dlaczego?
- Bo takie już są.
- A dla...?

- Dość tego! - zawarczał Shadowtears, jednocześnie zasłaniając usta Alusiowi z brutalnością godną upadłego paladyna. - Ten dzieciak mnie wykończy.

- Precz z łapami od mojego syna! - krzyknął Artmar, rzucając się na Shadowtearsa. - Albo dam ci...

- Ratunku!!! - przerwał kłótnię Signur, który nagle zaczął unosić się w powietrze. - Niech ktoś mi pomoże!

- Rety, łapcie go! - krzyknął Kartofel, skacząc na swych krótkich nóżkach (złośliwi twierdzą, że kaczych).

Artmar nie namyślał się długo - od razu zaczął pleść jedno ze swych podręcznych zaklęć.

- Nie rób...! - krzyknął Shadowtears, próbując ostrzec przyjaciela. Ale było już za późno. Artmar rzucił zaklęcie.

Naszemu Czytelnikowi należy się krótkie wyjaśnienie:

Rzucanie czarów i ich efekty również wywołują utratę PuP. A oto lista czarów występujących w **Kryształach Czasu** i liczba traconych PuP:

(...).

(Ponieważ byłoby to już zbyt wiele wody, lista została usunięta - red. naczej.)

Na szczęście tym razem nasi ukochani śmiałkowie lepiej oparli się działaniu nowej zasady. Byli tylko przez chwilę zamroczeni, i to w dodatku nie wszyscy. Yossa jak zwykle zachował zimną krew i chwycił odlatującego przyjaciela za poły szaty. Signur na chwilę przestał się unosić, jednak nikt - nawet potężny barbarzyńca - nie był w stanie powstrzymać puchnącego maga. Po chwili obaj zaczęli lecieć w przestworza, krzycząc:

- Pomocy!

- Szerzej!

- Artmar, Kartofel, wskakujemy na Signura! - rozkazał Shadowtears. - Szybko! Bo nam uciekną!

Widok z boku musiał być co najmniej komiczny. Napęczniały Signur unoszący się kilka metrów nad ziemią i chwytający go za różne części ciała przyjaciele. Wszyscy krzyczą. Trzymany przez Artmara Aluś płacze. Signur wyzywa Yossę od najgorszych. A Shadowtears wdrapuje się na plecy przyjaciela.

- Pomóżcie! Umieram! - panikuje Signur. - Jestem uczulony na ugryzienia wilkołaków! To już nie pierwszy raz! Jak miałem pięć lat, wydarzyło się coś podobnego. I zanim ktokolwiek zdołał zareagować, wzbiłem się w powietrze i latałem, latałem, latałem. Rodzice odnaleźli mnie dopiero po dwóch dniach, co nie było trudne, gdyż moje rosnące ciało przestroniło słońca i spowodowało zaćmienie.

- Przesadzasz, Signur - uspokoił go Shadowtears, który w tym czasie zdążył usadowić się na jego plecach, a teraz pomagał reszcie drużyny uczynić to samo. - Aż tak duży być nie mogłeś.

- Jak to nie mogłem?! Jak mówię, że byłem, to znaczy, że byłem! I basta! A teraz złaż ze mnie!

- Nie przejmuj się, Signur. Jak wtedy nie umarłeś, to nie umrzesz i teraz. A że wiatr mamy sprzyjający, wkrótce dotrzemy do Ostrogaru.

- Zabierzcie mnie do wiedźmy Gorące Usta. Ona mnie uratuje.

- A co to za jedna? - zapytał Artmar. - Nigdy o niej nie słyszałem.

- Taka tam... Przyjmuje w Zaułku Rozpusty.

- A, to taka wiedźma - uśmiechnął się pod wąsem Shadowtears, po czym stanął tuż za głową Signura i krzyknął: - Naprzód, przyjaciele! Do Ostrogaru! Ratować świat!

To była niezwykła podróż. Czterech mężczyzn na Signurze - nie licząc dziecka - pędziło przez przestworza, zmierzając ku przeznaczeniu. Po pewnym czasie ta powietrzna żegluga zaczęła im się tak bardzo podobać, że o mało nie zrezygnowali z uratowania świata **Kryształów Czasu**. Jednak poczucie obowiązku i przede wszystkim pogarszająca się pogoda sprawiły, że postanowili wylądować.

Drogi Czytelniku, nie będę opisywał ile męstwa, odwagi oraz szczęścia wymagało posadzenie Signura na powierzchni ziemi. Zająłoby to zbyt wiele miejsca i czasu, a poza tym byłoby śmiertelnie nudne. Powiem tylko, że po ponad trzynastu godzinach nasi bohaterowie wylądowali tam, gdzie chcieli - na największym płaskim dachu w Ostrogarze. Do jednego z kominów przywiązali linę, na której drugim końcu unosił się Signur.

- Poczekaj tu na nas - rozkazał Shadowtears. - I nie waż się ruszać przed naszym powrotem. Jasne, żołnierzu?

PRZYGODA

– Jasne, jasne – wystękał Signur. – Tylko nie mów do mnie „żołnierzu“. Wiesz, że nie lubię wojska. Musiałem zachorować na *eutocelli fuitoergum*, by uniknąć poboru do armii Katana.

– Nigdy mi o tym nie opowiadałeś – zagadną Shadowntears, który był dumny z odbytej służby i uważał, że wszyscy, którzy nie zakosztowali tego przywileju, są dupkami, tchórzami i mięczakami.

– Nie musisz wszystkiego o mnie wiedzieć – odparł unoszony podmuchami wiatru Signur, który był dumny z nieodbytej służby i uważał, że wszyscy, którzy zakosztowali tego przywileju, byli dupkami, twardogłowymi i leszczami (ewentualnie twardogłowymi leszczami).

– Chodźmy już – odezwał się Artmar. – Mamy zadanie do wykonania.

I tak oto cała czwórka, w towarzystwie małego Alusia, wyruszyła na poszukiwanie wiedźmy o poetyckim imieniu Gorące Usta. Nie będę zanudzał Cię, Czytelniku, szczegółami tego niezwykle niebezpiecznego wyczynu. Dość, że nasi bohaterowie zdolali uniknąć pokus i wszelakich chorób, sprowadzili do Signura wiedźmę, a ona sprowadziła elfa na ziemię – dosłownie i w przenośni. Gdy zakończyła zabieg, Signur zdolał wydusić z siebie tylko:

– O, jak dobrze... znowu być sobą.

– Należy się pięćdziesiąt. I dziesięć za kielbasę... której zapragnął ten duży z głupim uśmiechem.

– Masz tu sto, wiedźmo. Znaj gest pana – stwierdził Shadowntears, rzucając kobiecie jedną z sakiewek, które miał przytroczone do pasa.

– Dziękuję, panie – odparła z szelmowskim uśmiechem Gorące Usta i zniknęła, jak na wiedźmę przystało.

Gdy bohaterowie zeszli z dachu na ulicę, Shadowntears zaczął z niepokojem przeglądać swe sakiewki. W końcu, cały czerwony na twarzy, stwierdził:

– Wiecie co? Dałem jej mitril zamiast złota!

Nie muszę chyba Ci opisywać, Drogi Czytelniku, jaką wywołało to reakcję towarzyszy Shadowntears, którzy – jak przystało na przyjaciół – bardzo go „pocieszali“.

– Hej, panowie! – oznajmił nagle Kartofel. – Wiem już jak uratować świat **Kryształów Czasu**!

– Cicho siedź, Kartofel – rozkazał Shadowntears i zachichotał na myśl o tym, że jego pacholek mógłby wpaść na jakiś pomysł.

– Ale ja naprawdę wiem! – upierał się kaczonogi sługa.

– Powiedziałem już: siedź cicho. Nie rozumiesz?

– Ależ panie...

– Daj mu mówić – stwierdził miłoścy tonem Artmar. – Niech się wykaże.

– Dobrze, gadaj. Byle szybko – zgodził się wielce szacowny paladyn Shadowntears.

– No więc... tego... Musimy zabić Alusia...

– Zabić Alusia?! – krzyknęli wszyscy zdziwieni.

– Zabić Alusia? – zapytał Alus. – A dlaczego?

– A kur... dlatego! – warknął Shadowntears.

– Usmażę tego psa na piekielnym ogniu! – wściekł się Artmar, do którego dotarło, że drużyna chce się pozbyć jego syna, i zaczął recytować słowa potężnego zaklęcia, mającego przemienić w proch biednego Kartofla. Na szczęście zaklęcie nie zadziałało – było z trzeciego poziomu czarów specjalnych, a poziom ten nigdzie nie został jeszcze opisany.

– Spokojnie, panowie. Nie dajmy ponieść się emocjom

– jak zwykle uspokajał Signur. – To musi mieć jakieś logiczne wyjaśnienie. Kartoflu, powiedz nam skąd ów niedorzeczny pomysł, żeby pozbyć się tego „cudownego“ dziecka.

– To znaczy... To proste... Alus przez cały czas pytał „dlaczego?“. I zadając to pytanie w kółko i na okrągło, obnażył wszelaką głupotę, kretyzizm i bezsensowność naszej rzeczywistości. Dotarł do podstawy świata **Kryształów Czasu** i pokazał, że drży on i chwieje się, jeśli tylko zadać to proste pytanie. Rozumiecie?

– Jasne – przytaknął Yossa, z typowym dla siebie uśmiechem na twarzy.

– A więc do dzieła – rozkazał Shadowntears.

I wkrótce było już po wszystkim.

Ostrogar, Chłopskie Kroczę,
Lizina 23.48.12, 23.48.13, 23.48.14...

Nasi przyjaciele piją już kolejną godzinę – z żalu po niewinnym dziecku. Tak, tak, Alus był niewinnym dzieckiem, o czym ja, nie chwając się, wiedziałem cały czas. Nie omieszkalem nawet chichotać nieco głośniej i bardziej gardłowo, gdy ta banda rzuciła się na niego i rozzerwała na strzępy. A co się później stało? Najpierw nic się nie zmieniło, ale nasi chłopcy stwierdzili, że to nic dziwnego – na zmiany potrzeba nieco czasu (i kryształów, oczywiście). Kartofel zdążył już nawet opowiedzieć o wspaniałej piątce herosów, która ocaliła świat. Nie omieszkaliśmy kilkakrotnie zaznaczyć, że on również należy do drużyny na równych prawach, co wpraw niepokoiło Shadowntearsa, a potem już tylko śmieszyło.

A potem...

Potem nadal nic się nie zmieniło. Do chwili, w której z podziemi wyłoniła się wielka, ogromna, przerażająca, oślizgła, plugawa macka.

Ostateczne PuPy Signura: 1/1

Ostateczne PuPy Shadowntearsa: 1

Ostateczne PuPy Yossy: 1

Ostateczne PuPy Artmara: 1

Ostateczne PuPy Kartofla: 0

– Jak to?! Przecież... – zdolał jeszcze wydusić z siebie Kartofel, a potem odnoże zawinęło się wokół jego ciała i wciągnęło go pod ziemię. Przyjaciele usłyszeli by młaskanie, gdyby nie to, że byli zszokowani okropieństwem swego czynu. Powoli docierała do nich straszna prawda: Alus był niewinny. Sprawa macek nie została rozwiązana.

No cóż, nawet najwięksi bohaterowie się czasem mylą, hi, hi, hi, hi...

Yossa osobiście wyciął wszystkie malpy z naszej przygody! To był sabotaż! Przez to nasi Czytelnicy stracili co najmniej połowę przyjemności z czytania niezwykle schizofrenicznego w założeniu i wykonaniu tekstu...

(...na szczęście składacz MiM poradził sobie z tym problem, dzięki czemu nasi Czytelnicy nie stracili co najmniej połowy przyjemności z czytania niezwykle schizofrenicznego w założeniu i wykonaniu tekstu... – przyp. składacza).

KRYSTAŁY CZASU

Zgodnie ze styczniową obietnicą, przedstawiamy opis Bractwa Żelaznej Krwi, jednej z najsłynniejszych kompanii najemników na Orkusie. Oprócz tego przygotowaliśmy dla Was dużą gratkę – kompletny opis profesji najemnika (oczywiście, z kasty wojowniczej), którą MG może zaproponować swoim graczom.

Rum(rum!)cais

BRACŤWO ŻELAZNEJ KRWI

Ilustracje: Jarosław Musiał

Początki tej słynnej grupy są dosyć prozaiczne: na początku swych dziejów była to jedna z nieprzeliczonych watah rabusiów i rzezimieszków, którzy grasowali po traktach całego Orkusa. Wiele takich zgromadzeń uległo rozbiciu, jednak niektóre – dzięki umiejętnościom ich wodzów i waleczności bandytów – rosły w siłę, stopniowo zdobywając sławę i bogactwa. Z czasem niektórzy przywódcy nabrali też rozumu, przeznaczając część zdobywanych pieniędzy na opłacenie odpowiednich urzędników; unikając dzięki temu akcji karnych armii Katana, w spokoju kontynuowali swój proceder. Bractwo Żelaznej Krwi było jedną z takich grup. Kiedy bandyci urosli już w siłę, śmiałym atakiem opanowali Twierdzę Karak Sur, niezdobytą dotąd warownię orków. Legenda głosi, że w trakcie owego szaleńczego szturm orki miały jakoby stwierdzić, iż w żyłach wrogów płynie żelazo, a nie krew, zaś broń nie ima się ich ciał – stąd późniejsza nazwa Bractwa. Ale czy można wierzyć legendom?

Choć tereny pozostające pod kontrolą twierdzy były zasobne w rudę żelaza, to jednak trudności w eksploatacji złóż były na tyle duże, iż handel metalem nie mógł zaspokoić rosnących potrzeb Bractwa. Ponieważ jednak wszyscy jego członkowie byli z wojaczką za pan brat, rozwiązanie nasuwało się samo – jak świat światem, bezrobocie nigdy nie gnębiło obrotnych zabijaków. Bandyci szybko stali się najemnikami – nie musieli już czyhać po gościńcach na niepewny łup, lecz za godziwą zapłatą uczestniczyli w rozmaitych bitwach, potyczkach i zajazdach; z równym zapałem podejmowali się eskortowania karawan lub możnych, jak obrony obłożonych rezydencji i zhańbionych dziewcz. Oczywiście, za godziwą opłatą.

W chwili obecnej interesy rozwijają się świetnie. Bractwo, ciesząc się zasłużoną sławą, nie narzeka na brak klientów, mimo wysokich cen, jakie żąda za swe usługi. Informacje na temat stanu posiadania i najważniejszych osób w tej organizacji znajdziesz w numerach 60 i 61 MiM-a, w których opisano twierdzę Karak Sur.

PRZEDSTAWICIELSTWA MIEJSKIE

W każdym większym mieście Orkusa Bractwo ma swoje przedstawicielstwo, w którym zaufani ludzie doglądają interesów organizacji. Owe „misje handlowe”

zlokalizowane są zazwyczaj na terenach zaprzyjaźnionych gildii kupieckich (kupcy użyczają Bractwu pomieszczeń, obsługi i wykazują najdalej idącą pomoc, dzięki czemu w razie potrzeby mogą liczyć na zniżkę i pierwszeństwo w usługach najemników). Do ich zadań należy nawiązywanie kontaktów handlowych (zaopatrzenie dla wszystkich placówek Bractwa), ale przede wszystkim przyjmowanie zleceń dla najemników – prowadzone jest normalne biuro, gdzie wszyscy zainteresowani mogą poznać warunki wynajęcia zbrojnych. Ceny są dosyć zróżnicowane, ale ogólnie wysokie. Zależnie od ilości wojska, odległości do celu podróży i innych warunków, cena wynajęcia jednego żołnierza (minimum pięciu ludzi na

okres trzech dni) waha się w granicach 20-70 szt. złota za dzień + utrzymanie. Bractwo oferuje też różne dodatkowe usługi: można wynająć czarodzieja walczącego w bitwie zaklęciami lub kapłana leczącego obrażenia żołnierzy. Wynajęcie osoby posługującej się magią to jednak droga impreza: trzeba zapłacić 50-250 szt. złota za dzień pracy czarodzieja + utrzymanie + zwrot kosztów zużytego PM. Bractwo może zaoferować też usługi tropicieli, a nawet zabójców. Ci ostatni są jednak do dyspozycji tylko zaufanych i hojnych klientów – Bractwo dba o swą reputację i nie chce, by kojarzono je z pospolicymi mordercami. Tym bardziej, że gildie zabójców nie tolerują żadnej oficjalnej konkurencji...

Jeśli zdecydujemy się na usługi najemników, czekają nas spore wydatki. Nie dość, że całą zapłatę musimy uiścić z góry (czasem pod zastaw zapłaty przyjmuje się szlachetne kamienie lub inne luksusowe przedmioty, wyceniane na miejscu przez zaprzyjaźnionych kupców), to jeszcze wpłacić należy ok. 30 szt. złota „na koszt”. Pieniądze te przeznaczone są na szybkie zawiadomienie bazy Bractwa (Karak Sur) o zawartym kontrakcie, ilości potrzebnych posiłków oraz terminie i miejscu przybycia. Wynajmujący otrzymuje od przedstawicielstwa specjalny glejt z wyszczególnionymi płatnościami za poszczególne usługi. Po przybyciu na umówione miejsce okazuje go dowódcy nadciągających najemników, który rozpoznaje na tej podstawie zleceniodawcę i stosuje się do jego poleceń. Po zakończeniu zadania klient oddaje glejt dowódcy. Ten, po powrocie z wyprawy, zdaje go w miejscowej siedzibie



KRYSTAŁY CZASU

NAJEMNIK

Bractwa, gdzie wypłaca mu się wynagrodzenie. Trzecia część opłaty wniesionej przez klienta odprowadzana jest na koszt utrzymania przedstawicielstwa i jako podatek dla Bractwa, reszta rozdzielana jest między żołnierzy i dowódców uczestniczących w wyprawie.

Kontrakty nigdy nie są przygotowywane według jednego wzoru, lecz za każdym razem szczegółowo się je negocjuje, wymieniając zobowiązania stron aż do najdrobniejszych drobiazgów. Jeśli ktoś ma takie życzenie, może nawet kazać... teleportować najemników z Karak Sur wprost między szeregi wroga, na drugim końcu Orkusa, ale taka operacja kosztować go będzie 1000 szt. złota od głowy (a ponadto musi zapewnić na miejscu jakiś transport powrotny). Jeśli Bractwo nie może we własnym zakresie zrealizować któregoś z punktów umowy, zleca to komuś innemu, samemu doliczając do usługi swoje „koszta”. Dlatego trzeba targować się o każdy szczegół, bo niedopatrzenie może Cię drogo kosztować.

JAK ZOSTAĆ NAJEMNIKIEM?

No cóż, teoretycznie wystarczy zapukać do drzwi przedstawicielstwa i zaoferować swoje skromne usługi, ale to tylko początek drogi. Kandydat musi należeć do kasty wojowniczej lub którejś z posługujących się magią – rycerze, złodzieje i kupcy przyjmowani są rzadko i niechętnie. Delikwent musi mieć już pewne doświadczenie i otarcie w świecie (kasta wojownicza – przynajmniej III PD, magiczna – II PD), a ponadto dysponować odpowiednimi warunkami fizycznymi (kasta wojownicza – min. 120 ŻYW, 130 SF, 65 ZR i... 70 INT) lub umysłowymi (kasta magiczna/kapitańska – min. 80 INT, 70 MD i 60 UM). Przyjmowane są tylko osoby o charakterach praworządnych oraz neutralnym dobrym i neutralnym neutralnym. Kandydat przechodzi kilka testów sprawnościowych i psychologicznych, po czym kierowany jest do Karak Sur na kilkumiesięczne przeszkolenie – wojownicy uczą się efektywnie walczyć bronią, zaś kapłani i czarodzieje doskonalą w sztuce magii (przede wszystkim ochronnej, niszczącej i leczącej). Jeśli wszystko przebiega pomyślnie, delikwent zostaje przyjęty w poczet członków bractwa i skierowany do konkretnego zadania. Przez pierwszych kilka lat uczestniczy w wielu mniejszych i większych bitwach i potyczkach, przemierza setki mil, eskortując karawany lub bogatych kupców, szturmując twierdze lub ich broni itp. Gdy zdobędzie już pewne doświadczenie, wykaże się odwagą lub umiejętnościami dowódczymi, może awansować na oficera. Teraz jego zadaniem jest dowodzenie żołnierzami, uczestnictwo w pracach przedstawicielstwa lub robota administracyjna i dogłębne realizacje kontraktów. Nie znaczy to jednak, oczywiście, że może spokojnie gnić za biurkiem – często wyrusza w pole, by nie zgnęsnąć, a przy okazji dać przykład młodym żołnierzom uczestniczącym w swych pierwszych potyczkach.

Jeśli nasz oficer wykaże się odpowiednimi zasługami (nie zaszkodzi poprzec je odpowiednią dawką inteligencji i odwagi), może z czasem awansować do najwyższych kręgów władzy Bractwa i mieć decydujący wpływ na jego rozwój i przyszłość. Niestety, taki los dany jest tylko nielicznym – większość najemników ginie na polu walki. Zniechęceni lub okaleczeni członkowie Bractwa dożywają swych dni w lazarecie, a jedyne, co im pozostaje, to wspomnienia dawno minionej chwały.

Wzrost współczynników (przy losowaniu postaci)

ŻYW	10+
SF	20+
ZR	15+
SZ	15+
INT	-
MD	-
UM	-
CH	+
PR	-
WI	-
ZW	-

Wzrost odporności (przy losowaniu postaci)

1.	-
2.	5+
3.	-
4.	10
5.	5
6.	5
7.	5
8.	-
9.	-
10.	-

Biegłości bazowe

Ilość na starcie	5
Bazowa	40

Wzrost współczynników przy awansie na kolejny Poziom Doświadczenia

ŻYW	4
SF	4
ZR	2
SZ	3
INT	1
MD	-
UM	1
CH	4
PR	1
WI	-
ZW	-
BIEGŁ	5
IL. BIEGŁ.	1/2
B. ODP	+

Opis: Najemnicy są gatunkiem tak powszechnym, jak mrówki. Pełno ich w każdym państwie, na prywatnych dworach, w faktoriach handlowych itp. Wywodzą się z niemal wszystkich ras, nawet tak przetrzebione przez ludzi krasnoludy i orki pojawiają się od jakiegoś czasu w ludzkich państwach w tej roli. Najemnicy są dobrze opłacani, zaś ich oficerowie dostają żołd prawdziwie godny pozadroszczenia. Z drugiej strony najemnicy, którzy zbyt długo nie otrzymują zapłaty, stają się niebezpieczni dla pracodawcy – już nie raz ich bunt doprowadzały do poważnych kryzysów politycznych.

Charakter: Każdy praworządny oraz Neutralny Dobry i Neutralny Neutralny.

KRYSTAŁY CZASU

Rasy: Każda (patrz uwaga powyżej).

Łączenie profesji: Profesja najemnika może być łączona z wojownikiem, łowcą, nomadem, złodziejem i zabójcą.

Używanie broni: Mogą używać każdego rodzaju broni w zależności od formacji, w której służą (jeśli są zwiadowcami, będą mieli broń lekką, jeśli zaś ciężkozbrojnymi, to, oczywiście, ciężką – półtoraręczną i dwuręczną).

Dostępne zbroje: Każda (uwagi analogiczne do powyższych).

Magia: Najemnicy nie parają się czarami, czasem tylko noszą amulety magiczne.

Formacje: Pojedynczy najemnicy oczywiście dostosowują się do formacji, w której szeregi wstępują. Istnieją też całe oddziały najemników, które w całości wynajmują się klientom. W takim przypadku pozostawiana im jest swoboda utrzymania własnej organizacji oddziału. W wolnych kompaniach najemników rozkaz dowódcy jest niepodważalny, a każdą niesubordynację każe się śmiercią. Swoboda jest pozostawiana żołnierzom jedynie podczas plądrowania zdobytych celów. W każdym innym miejscu i czasie najemnicy muszą być zdyscyplinowani i posłuszni rozkazom.

Kodeks postępowania: W ich kodeksie istnieje tylko jedna zasada: pracują i są lojalni tylko do czasu, kiedy się ich opłaca, a jeśli nie dostają żołdu, to szybko mogą... zmienić front. Ale jeśli zrobią to przed upływem opłaconego terminu, stracą honor, a w konsekwencji możliwość ponownego zatrudnienia.

ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

Od 0. Poziomu Doświadczenia

1. **Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt.+10/POZ poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.
2. **Powstrzymanie** – zwiększenie Obrony o 10 pkt.+10/3 POZ kosztem TR.
3. **Przelocowanie** – dwukrotnie wolniejszy, staranny cios, zwiększający TR o 10 pkt.+10/5 POZ.
4. **Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza lub nawet całkowicie neguje ograniczenia zdolności bojowych, wynikające z wpływu np. śliskiego podłoża itp.
5. **Walka w tłoku** – wykorzystując tę zdolność nomad może walczyć bronią jednoręczną w bezpośrednim zwarciu, wąskim korytarzu itp. nie podlegając z tego powodu żadnym ograniczeniom.
6. **Przyspieszone zdrowienie** – po 2k5 godzinach (premiowane) wygodnego odpoczynku nomad może odzyskać 2k5 pkt. utraconej Żywotności („wyleczyć” 2k5 pkt. obrażeń).

7. **Żołnierka** – doskonała znajomość wybranego typu broni, tarczy lub zbroi. Gracz może wybrać dla swego bohatera jedną z trzech poniższych premii:
+5 pkt. do TR w wybranej broni.
+10 pkt. do wyparowań przy noszeniu określonego rodzaju zbroi.
+5 do OB przy noszeniu określonego rodzaju tarczy.

Od 1. Poziomu Doświadczenia

8. **Szał bitewny** – furia bojowa, w której najemnik może utrzymywać się przez kilka pierwszych chwil walki (trwa 1 rundę/2 POZ; w starciu musi brać udział min. 3 przeciwników/POZ najemnika). Ta zdolność, w związku ze zmniejszonym o połowę opóźnieniem broni, pozwala na wyprowadzanie dwukrotnie większej ilości ataków niż zwykle.

9. **Podtrzymanie życia** – dzięki sile woli i koncentracji sił życiowych najemnik może przemóc słabość swego poranionego ciała, działając dalej pomimo *agonii* (patrz podręcznik podstawowy, rozdział **Walka** – stan agonalny) przez 1 rundę/POZ. Pomyślnie wykorzystanie tej umiejętności wymaga udanego rzutu przeciwko odp. nr 4 – jeśli test był nieudany, najemnik natychmiast umiera.

10. **Precyzyjne pchnięcie** – dwukrotnie wolniejszy, zaskakujący atak bronią kłutą, skierowany w newralgiczne, mniej opancerzone miejsca na ciele przeciwnika. Jeśli trafiony przeciwnik nie wykona udanego rzutu przeciwko swej SZ akt., to liczona jest tylko połowa jego normalnych wyparowań.

Od 5. Poziomu Doświadczenia

11. **Odporność na głód i pragnienie** – najemnik może powstrzymać naturalne potrzeby ciała, przez 5dni + 2dni/POZ jedząc i pijąc tylko połowę normalnej racji

żywności i wody – później musi (przynajmniej przez takim sam okres) jeść już normalną ilość pożywienia.

12. **Odwaga** – najemnik jest bardzo odporny na strach i upadek morale w szeregach własnego wojska; pod tym względem mogą się z nim równać jedynie przedstawiciele kasty rycerskiej. W praktyce, oznacza to możliwość podwójnego rzutu przeciwko odporności nr 2 – gracz wybiera wynik korzystniejszy dla bohatera.

Okazało się ostatnio, że Rumcajs jest zastrzeżonym znakiem towarowym czeskiej kinematografii, jednak zgodzili się go nam odsprzedać za trzy paczki „Księgi Ioda” i dziesięć egzemplarzy „Kryształów Czasu”.



ALBOWIEM TAKA JEST PRAWDA

Tekst zaczerpnięty z pisma „Earthdawn Journal” nr 5

Steve Kenson

Przekład: Tomek Kreczmar

BRACTWO SREBRNEGO ZMIERZCHU

Dawno temu, w czasach poprzedzających Pogrom, do Ksenomantów odnoszono się lepiej niż dziś. Już wtedy osobnicy podążający tą dyscypliną mieli do czynienia z duchowym światem, ale nie wiązano ich z Horrorami czy siłami Śmierci, co ma teraz miejsce.

Dni poprzedzające Pogrom były czasem nauki; wielu mędrców odwiedzało Wieczną Bibliotekę Thery, by zdobywać wiedzę. Jednym z nich był młodzieniec, Eolim Belial, podążający dyscypliną Ksenomanty. Spędził on wiele lat w bibliotece, zapoznając się przede wszystkim z dziełami Jarona Wiecznego.

Kiedy Eolim powrócił do swego domu w Barsawii, zapragnął naśladować prace starożytnych mędrców Thery. W tym celu założył klasztor wśród Lśniących Szczytów, do którego poczęli przybywać magowie i uczeni z wszystkich stron prowincji. Eolim nazwał tak powstałą społeczność „Bractwem Srebrnego Zmierzchu” – miano to miało odzwierciedlać nazwę szczytów i liczne ścieżki astralnej przestrzeni.

Bractwo zajmowało się przede wszystkim badaniem astralnego wymiaru i poznawaniem mrocznych sekretów innych światów. Kierując się wskazówkami Eolima Beliala, uczeni odkryli wiele tajemnic duchowych światów i posiadli potężną magię. Odkryli również straszliwą prawdę i poznali los, który czekała świat: nadejście Pogromu.

Dowiedziawszy się o nadejściu Horrorów, Eolim skierował wysiłki Bractwa na nowy tor – chciał dowiedzieć się jak najwięcej o zbliżających się potworach; chciał odkryć, jak się przed nimi chronić i czy można nimi zawładnąć. Bestie z innych wymiarów stały się jego największą obsesją. Ponoć stał się mistrzem w przywoływaniu słabszych Horrorów, które później badał.

Bractwo z dnia na dzień coraz bardziej oddalało się od świata i zamykało w sobie, a jego członkowie skupili się niemal wyłącznie na badaniach. Skromny klasztor stał się fortecą, w której przybywało coraz to nowych obron i umocnień. Kilkakrotnie widziano Eolim Beliala rozmawiającego z therańskimi wysłannikami. Niektórzy powiadają, że wymieniał wtedy informacje. Inni zaś utrzymują, iż Eolim nie ufał Theraanom i nie zgodził się podzielić z nimi swą wiedzę. Powszechnie wiadomo, że odrzucił therańskie *Rytuały ochrony i przetrwania*.

Do dziś nie wiadomo, czego członkowie Bractwa dowiedzieli się o Horrorach – nieliczne społeczności mające kontakt z klasztorem, straciły go tuż przed nadejściem Pogromu. Wtedy to Eolim i jego towarzysze zamknęli się w swej cytadeli za magicznymi ochronami. W trakcie kilkusetletniej Długiej Nocy, niemal wszyscy zapomnieli o Bractwie i jego poszukiwaniach.

Dziesięć lat temu drużyna badaczy wyruszyła w Lśniące Szczyty i – korzystając z tajemniczej mapy – zdołała odnaleźć cytadelę Bractwa. Powróciwszy, poszukiwacze opowiedzieli, iż odkryli miejsce wciąż jeszcze zabezpieczone mocą potężnej i dziwnej magii. Niestety, nie zdołali złamać zabezpieczeń i musieli uciekać przed krążącymi po okolicy stworami.

Pamiętaj tę opowieść, albowiem taka jest prawda o naszym świecie.

DZIEDZICTWO BRACTWA

W niektórych zakątkach Barsawii wciąż jeszcze zachowała się pamięć o Bractwie Srebrnego Zmierzchu. Istnieje między innymi niewielka organizacja mająca siedzibę w miasteczku u podnóża Lśniących Szczytów. Znana jest ona pod nazwą „Bractwo Srebrnego Świtu” i można ją zaliczyć do jednego z kultów żywych legend. Jej członkowie powiadają, iż posiadli dziedzictwo, magię i mądrość swych poprzedników. Przywódca tej organizacji, ork Ksenomanta zwany Joachimem Kole, utrzymuje, iż pochodzi z tajemnej linii uczniów szkolonych przez samego Eolima Beliala.

Kole twierdzi, że znajdującą się w Lśniących Szczytach cytadelę Bractwa zniszczył w trakcie pogromu jeden z Horrorów. Jednakże ponoć niewielka grupka magów zdołała wykorzystać posiadaną wiedzę o innych światach i przenieść swe dusze do astralnej przestrzeni, choć ich ciała przemieniły się w proch. Owe duchy ponoć w sekrecie szkoliły wybranych Dawców Imion, przekazując im tajemnice Bractwa, by mogli podjąć przerwane dzieło.

PRAWDA

Joachim Kole to oszust, ale część jego historii faktycznie jest prawdziwa. Na cytadelę rzeczywiście w trakcie Pogromu napadł Horror noszący miano Thess'a'il, który zabił również większość członków Bractwa. Jednakże Eolima Beliala nie okazał się łatwym kąskiem dla bestii. Mędrzec wykorzystał rytuał krwi i przyjął „stan cienia” – tym samym znalazł się w świecie pomiędzy życiem a śmiercią, przywiązany do astralnej przestrzeni wewnątrz cytadeli. Jego siły życiowe wzmocniły zabezpieczenia fortecy i zmusiły Horra do ucieczki; Thess'a'il nie zdobył tego, po co przybył – nie posiadał wiedzy i magii bractwa.

Horror nie poddał się jednak tak łatwo i wciąż pragnął zdobyć upragnioną nagrodę. Dlatego też zaczął poszukiwać Ksenomantów, których łatwo było splugawić. Oferował nieszczęśnikom wiedzę, pragnąc jednocześnie wykorzystać ich do złamania zabezpieczeń chroniących cytadelę. Joachim Kole to aktualny „faworyt” bestii – niezwykle obiecujący. Nieświadomy niczego Ksenomanta wykorzystuje historię o swym rzekomym dziedzictwie

EARTHDAWN

i związku z Bractwem do przyciągnięcia uwagi zdolnych adeptów, którzy mają szansę zniszczyć wiele zabezpieczeń fortecy i odnaleźć zaginioną wiedzę. Być może Kole skontaktuje się z poszukiwaczami przygód, po czym poda za prawowitego i duchowego spadkobiercę Eolima, a w końcu poprosi ich o pomoc w pokonaniu starożytnych protekcji, by później – gdy przestaną już być potrzebni – obrócić się przeciw nim.

LASKA ZMIERZCHU

Maksymalna liczba wątków: 1

Obroń magiczna: 15

Tę prawie dwumetrową laskę wykonano z drewna nieznanego rodzaju; z czasem – a może w wyniku częstego używania – nabrała ona srebrno-szarej barwy. Sama laska jest niemal gładka, gdzieś tam tylko wyrzeźbione są na niej tajemne znaki; jest pozbawiona ozdób, z wyjątkiem żelaznych okuć, inkrustowanych srebrnymi magicznymi symbolami. Skąpana w świetle księżyca błyszczy słabą srebrną poświatą.

Laska powstała przed wiekami i przechodziła z rąk do rąk wielu magów – nauczyciele przekazywali ją swym uczniom, a ci swoim... Eolim Belial to ostatni znany jej właściciel. Wielu uważa, że Laska Zmierzchu zaginęła w pierwszych dniach Pogromu.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię laski.

Efekt: Laska zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +4. Ponadto na rozkaz właściciela zaczyna świecić słabym blaskiem, porównywalnym do księżycowego światła (blask jest wystarczająco jasny, by widzieć, ale zbyt słaby, by wykorzystywać go ofensywnie).

Poziom 2 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona wszystkich magów, którzy wcześniej posiadali laskę, a których imiona są na niej wypisane. Mistrz Gry sam winien zdecydować, jak wielu czarodziejów dzierżyło ją i jakie były ich imiona; musi ich być jednak co najmniej trzech.

Efekt: Laska zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +5, a ze stopniem Siła Fizyczna +6, gdy używa się jej w walce z Horrorami lub ożywioncami.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Bohater musi poznać Imię lasu, z którego pochodzi drewno laski.

Czyn: Bohater musi dotrzeć do owego lasu i w świetle księżyca wyrzeźbić na lasce swe imię. Ten czyn wart jest 500 punktów legend.

Efekt: Kosztem dwóch punktów wyczerpania, bohater może sprawić, że astralna aura dowolnego przedmiotu lub osoby w polu widzenia będzie przez minutę widzialna – w tym celu musi wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej magicznej obronie ofiary.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Tajnik: Bohater musi odkryć, co spotkała Eolima Beliala, ostatniego posiadacza laski.

Efekt: Bohater może rzucać zaklęcie *Błogosławione światło* (Ksenomanta, krąg 6) używając swojego stopnia *rzucania czarów*.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Czyn: Bohater musi odnaleźć ducha Eolima Beliala i otrzymać jego błogosławieństwo, którego wyrazem będzie odprawienie rytuału przekazania laski godnemu następcy. Ten czyn wart jest 1500 punktów legend.

Efekt: Magia laski może na pewien czas uniemożliwić Horrorowi dostęp do astralnej przestrzeni. Bohater, który zdoła nią uderzyć bestię, może – poświęcając cztery punkty wyczerpania i wykonując udany test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej stworu – to uczynić. A wtedy Horror zostanie uwięziony w fizycznym świecie na liczbę rund równą poziomowi *rzucania czarów* świeci i nie będzie mógł przenieść się do astralnej przestrzeni. Ponadto laska zadaje obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna +8, gdy używa się jej w walce z Horrorami lub ożywioncami.

THESS'A'IL

Thess'a'il pojawia się w fizycznym świecie w dwóch postaciach. Pierwszą jest chudy nieczym patyk, ubrany w łachmany i zakapturzony humanoid. W mrocznej otchłani kaptura święci para czerwonych oczu. Kiedy Horror rozpoczyna walkę, przybiera drugą postać – olbrzymiego, szkieletowatego smoka o równie błyszczących ślepiach, kryjących się w ciemności oczodołów.

Thess'a'il przez wieki pozostawał w fizycznym świecie i w jakiś tajemniczy sposób opanowała go obsesja na punkcie Bractwa Srebrnego Zmierzchu. Horror pragnął posiąść magiczną wiedzę, której owa wspólnota przez dziesięciolecia broniła w górskiej fortecy, chronionej przez zapory wzmocnione krwawym rytuałem Eolima Beliala. Thess'a'il zrobiłby wszystko, byleby zdobyć tę niezwykłą kolekcję mądrości. Sam nie był jednak w stanie przełamać zapór chroniących cytadelę, więc przez lata poszukiwał i uczył akolitów w nadziei, iż wreszcie odnajdzie Dawcę Imion, który zdoła dostać się do fortecy.

Większość tych „uczniów” była Ksenomantami, którzy – pragnąc wiedzy i potęgi – w głupocie zawarli pakt z Horrorem. Jednakże, póki co, żaden nie był w stanie dostać się do cytadeli Bractwa, za co Thess'a'il karał śmiercią. Kilku z nich zginęło z rąk poszukiwaczy przygód. Z roku na rok potęgą uwięzionego w fizycznym świecie Horra malała, choć wciąż jest on niezwykle potężny, zachował bowiem znaczne astralne wpływy. Joachim Kole to jego aktualny i jednocześnie najbardziej obiecujący „uczeń”, dlatego też Thess'a'il ufa, iż tym razem nie czeka go rozczarowanie i porażka.

Thess'a'il ma statystyki puchlaka (ED, str. 296), z kilkoma jednak różnicami:

Moce: Czary: 7 krąg Ksenomanta, Ożywienie umarłego 12, Podszepty 15, Spaczenie karmy 12, Zły los 10, Znamię Horra 12.

KOŚCIANY DZWON Z KAERU TALLORII

Oczywiście, że mam dla ciebie opowieść, wędrowcze. W końcu jestem trubadurem, a my – trubadurzy – zawsze mamy na podorędziu jakąś historię, nieprawdą? A ponieważ wydajesz się niezwykle zainteresowany mą muzyką, zaczerpuj cię opowieścią o najniezwyklejszym muzycznym instrumencie.

U progu Pogromu wielu Dawców Imion rozsianych po całej Barsawii poszukiwało bezpieczeństwa w kaerach,

zamykając je i pieczętując. W tych schronieniach mieli przetrwać długie stulecia, by później znów powrócić na powierzchnię ziemi. Większość z kryjących się w kaerach osób miało już nigdy nie ujrzeć światła dnia – wyjątek stanowiły długowieczne elfy i niemal nieśmiertelni obsydianie. Owi nieszczęśnicy mogli jedynie mieć nadzieję, iż ich pra-pra-prawnuki dotrwią bezpiecznie do końca Długiej Nocy i opuszczą schronienia, gdy świat będzie już wolny od Horrorów. W tych smutnych dniach wielu popadło w rozpacz, a czasu zamykania i pieczętowania kaerów nikt nie uznawał za radosny.

Jeden z licznych kaerów nazwano Kaerem Tallorii, takie bowiem imię posiadała czarodziejka, która pomogła go zbudować. Przez wiele dni i nocy pracowała ona bez wytchnienia, przygotowując schronienie dla swego ludu. To ona stworzyła orichalkowe runy i symbole, który przez czas Pogromu miały trzymać Horrorzy z dala od mieszkańców kaeru. Talloria nieraz pracowała, gdy wszyscy już spali, i wstawała o świcie, gdy nikt jeszcze się nie obudził. Opanowało ją szaleństwo – szaleństwo wywołane pragnieniem uratowania przyjaciół.

Kiedy pojawiły się pierwsze Horrorzy, Talloria zaczęła je z uwagą badać. Starła się zebrać jak najwięcej informacji o tych stworach. Niestety, każda wieść, która do niej docierała, była powodem do niepokoju. Horrorzy za każdym razem okazywały się niezwykle potężne. A przecież to była tylko forpoczta wielkiej armii jeszcze straszniejszych bestii – tak przynajmniej mówili Therańcy. Talloria zaczęła się bać, że zabezpieczenia przekazane jej ludowi przez imperium okazały się zbyt słabe, by oprzeć się potędze stworów.

Ta świadomość zmusiła ją do jeszcze bardziej wytężonej pracy. Uważnie badała plugawe zwłoki, do których zdołała dotrzeć. Z niezwykłą pasją poszukiwała wszelkich wieści, które mogłyby jej pomóc w stworzeniu nowych, potężniejszych środków obrony.

Talloria zagłębiła się w sztuce ksenomancji i próbowała pojąć tajemnice innych światów. A wszystko to w nadziei, że dowie się jeszcze więcej o naturze Horrorów i odkryje sposób na pokonanie ich lub chociażby zatrzymanie z dala od ciał i dusz Dawców Imion. Czarodziejka pracowała teraz jeszcze ciężiej niż kiedykolwiek wcześniej. Zamknęła się w swym laboratorium i ogarnięta szaleństwem poszukiwała rozwiązania. Wielu mieszkańców wioski z niepokojem przyglądało się jej poczynaniom, wszyscy jednak czuli do niej szacunek i bali się nadchodzących Horrorów – dlatego też czekali i nie mówili.

Po pewnym czasie Talloria zaczęła pracować nad czymś w głównej komnacie nowo powstałego kaeru. Tajemnicze dzieło ukryte było za mglistą kurtyną z esencji żywiołu powietrza, dlatego też nikt nie wiedział, co czarodziejka robi. Wszyscy jednak ufali Tallorii i, przyglądając się jej pracy, czekali na dzień zamknięcia kaeru.

Jak wiemy, Horrorów było coraz więcej i więcej. Dawcy Imion wiedzieli, że wielkimi krokami zbliża się chwila, w której nie będą mogli już przetrwać na powierzchni. W końcu do prowincji dotarła wieść, że nawet potężna Thera zamknęła swe wrota i ukryła się pod kopułą utkaną z żywiołów powietrza i ognia, by przeczekać Długą Noc. Niemal każdego dnia Horrorzy atakowały te wioski, które jeszcze pozostały zamieszkane. Talloria i jej lud schronili się w kaerze, a czarodziejka odprawiła rytuały, które zapieczętowały wrota schronienia i wzmocniły magiczne zapory.

W kilka dni później Talloria pokazała artefakt, który z taką uwagą tworzyła. Miał on zatrzymać Horrorzy, gdy therańskie zapory okazały się zbyt słabe. Był to wielki dzwon z brązu, w który wpleciono esencje żywiołów ziemi i powietrza. Serce dzwonu oraz zdobienia jego powierzchni wykonane były z kości – kości ofiar pierwszych Horrorów; kości, w których wciąż jeszcze dzwiała groza zbliżającego się Pogromu. W pierwszej chwili mieszkańców kaeru ów niezwykły dar przeraził, nosił bowiem ślad potęgi magii krwi. Niektórzy obawiali się, że dzwon może nosić skażenie Horrorów. Talloria przekonywała jednak, że jego magia ma szansę uratować kaer.

Nie minęło wiele czasu od zamknięcia kaeru, gdy dzwon został użyty po raz pierwszy. Jakiś potężny Horror zaatakował schronienie. Bestia miała tak wielką moc, że gdy uderzyła, zatrzęsała się cała góra, w której wyryto Kaer Tallorii. Przerazonym mieszkańcom wydało się, że Horror rozbił podstawę schronienia. Ogarnięci strachem zbili się w gromadkę, starając się nawet nie myśleć, co dzieje się na powierzchni. Jedynie Talloria zachowała zimną krew i zabiła w dzwon, będący jej dziełem. Powietrze przecięła dźwięk, niosący w sobie ślad krzyków cierpiących dusz ofiar Horrorów. W kilka chwil później mieszkańców doszedł przeraźliwy wrzask bestii, a potem znów zapadła cisza. Uradowani ludzie uznali Tallorię za bohaterkę i dziękowali jej za uratowanie.

Mijały lata. Talloria przekazała wiedzę o Kościanym Dzwonie swym następcom. Magię instrumentu nieustannie podtrzymywano, gdyż mieszkańcy kaeru traktowali artefakt jako ostatnią linię obrony. Kości umarłych użyto do naprawiania lub wzmacniania zaczerpniętego dzieła Tallorii – najpotężniejszej broni przeciw Horrorom, jaką posiadali czekający końca Długiej Nocy. Z czasem magowie, opiekujący się dzwonem, stworzyli zakon. Mieszkańcy kaeru obdarzali ich wielkim szacunkiem i jednocześnie się ich bali, albowiem owi czarodzieje parali się ksenomancją i wykorzystywali magię krwi. Przez stulecia dzwonu użyto kilkakrotnie, odpędzając najpotężniejsze Horrorzy, które mogły złamać chroniące kaer zapory.

Pokolenia rodziły się i umierały, a zapowiadany przez Therańców koniec Pogromu nie nadchodził. Kula z esencji ziemi zaprzestała swej podróży ku powierzchni esencji wody i przez wiele lat stała bez ruchu. Mieszkańcy kaeru byli zaniepokojeni. Czy Pogrom dobiegł końca? Czy mogą już wyjść na światło dnia?

Magowie skupieni w Zakonie Kościanego Dzwonu uważali, że nie – że Pogrom jeszcze trwa i że nie można opuścić schronienia. To sztuczka, powiadali. Horrorzy chcą nas oszukać, mówili. Pragną, byśmy uwierzyli, że jesteśmy już bezpieczni. A tak naprawdę czekają tuż u progu naszego kaeru. Musimy czekać i być cierpliwi. Ale gdy tylko pojawią się znaki zwiastujące prawdziwy koniec Pogromu – wtedy wyjdziemy na światło dnia.

Mijał dzień za dniem, a mieszkańcy Kaeru Tallorii stawali się coraz bardziej niecierpliwi i niespokojni. Pojawiało się coraz więcej mrocznych plotek o Zakonie Kościanego Dzwonu; rosła niechęć do magów. Wielu powiadało, iż czarodzieje chcą jedynie zachować władzę nad mieszkańcami, że Pogrom już dawno się skończył. Snuto przypuszczenia, iż to sami magowie zatrzymali kulę z esencji ziemi, by już na zawsze rządzić odcięty od świata kaerem. Niemal wszyscy uważali, że Długa Noc

EARTHDAWN

już się skończyła, a Horrory odeszły. Coraz częściej mówiono o buncie.

W odpowiedzi na niepokoje, magowie z Zakonu Kościanego Dzwonu zarządzili z coraz większą surowością. Szczególnie ostro traktowali tych, którzy otwarcie się im przeciwstawiali. To tylko jednak dołało oliwy do ognia.

W końcu mieszkańcy Kaeru Tallorii powstali przeciw Zakonowi Kościanego Dzwonu i zabili magów w głównej komnacie schronienia – miejscu, w którym znajdował się dzwon. A potem rozwarli wrota i wyszli na światło dnia. Dopiero wtedy odkryli, że artefakt Tallorii działa niezupełnie tak, jak to planowali. Nie było Horrorów, które dźwięk dzwonu miał odpędzać, a tylko jedna bestia, mocą przedmiotu uwieczona nieopodal kaeru w przestrzeni astralnej. Czarodzieje podtrzymujący działanie artefaktu nie żyli, więc stwór zdołał uwolnić się z pęt. A kiedy wrota się otworzyły, wziął krwawą zemstę na mieszkańcach kaeru.

Tę opowieść usłyszałem od jednego z niewielu mieszkańców Kaeru Tallorii, którzy zdołali przeżyć. Powiedział on, że Kościany Dzwon wciąż jeszcze stoi w ruinach ich schronienia. Jestem pewien, że Horrory zrobiłyby wszystko, aby ten artefakt nigdy nie trafił w ręce Dawców Imion. Wątpię jednak, by były w stanie go zniszczyć.

Oto i koniec opowieści, mój wędrowcze. Koniec historii, która wydarzyła się naprawdę. Albowiem taka jest prawda o naszym świecie.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Mistrz Gry sam winien zdecydować, czy Kościany Dzwon wciąż jeszcze istnieje, czy znajduje się w ruinach Kaeru Tallorii i czy można go odnaleźć. Być może Horrory (lub ich sługi) zabrały artefakt, a być może padł on łupem szabrowników lub poszukiwaczy przygód podobnych postaciom graczy. W takim wypadku bohaterów czeka zapewne wędrówka wzdłuż i wszerz Barsawii – dzwon mógł wszak trafić do jakiejś kryjówki lub kolekcji magicznych przedmiotów pewnego mędrca. Jeśli zaś artefakt nie opuścił jeszcze ruin kaeru, to z pewnością będzie dobrze strzeżony. Przez pułapki zastawione przez Horrory, pragnące nie dopuścić Dawców Imion do dzwonu. Albo przez kultystów, oddających cześć bestiom i chroniącym artefakt, by ten nie wpadł w niepowołane ręce.

Bohaterów, którzy wejdą w posiadanie Kościanego Dzwonu, czeka trudna decyzja – czy moc artefaktu warta jest wysokiej ceny, jaką trzeba zapłacić? Co zrobić z tak potężnym przedmiotem? Kościany Dzwon z pewnością przyciągnie uwagę tych, którzy badają lub polują na Horrory, choćby Świetlistych.

KOŚCIANY DZWON

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 18

Kościany Dzwon, dzieło Tallorii, sięga człowiekowi mniej więcej do pasa. Wykonano go z brązu, który z czasem zzieleniał. Z zewnątrz instrument zdobi natomiast skomplikowana sieć rzeźbionych kości, a samo serce składa się z wielu kości zawieszonych na miedzianym łańcuchu. U szczytu dzwonu znajduje się masywny metalowy pierścień, na którym można go zawiesić. Dźwięk, który płynie z artefaktu, to nie zwykłe bicie, a raczej dalekie echo krzyków i jęków.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 **Koszt:** 300

Tajnik: Bohater musi odkryć, że artefakt, to Kościany Dzwon z Kaeru Tallorii.

Efekt: Bicie dzwonu zwiększa o +1 obronę magiczną wszystkich Dawców Imion, znajdujących się w zasięgu jego dźwięku, ale tylko w przypadku mocy Horrorów lub ich konstruktyw.

Poziom 2 **Koszt:** 500

Tajnik: Bohater musi odkryć, kto jest twórcą dzwonu i jaką dyscypliną podążał – Talloria była człowiekiem, Władczynią Żywiołów, która również praktykowała sztukę Ksenomancji.

Efekt: Bicie dzwonu zwiększa o +2 obronę magiczną wszystkich Dawców Imion, znajdujących się w zasięgu jego dźwięku, ale tylko w przypadku mocy Horrorów lub ich konstruktyw.

Poziom 3 **Koszt:** 800

Tajnik: Bohater musi poznać położenie Kaeru Tallorii i los, jaki spotkał jego mieszkańców.

Czyn: Bohater musi dotrzeć do Kaeru Tallorii, zapewnić odpowiedni pochówek wszystkim jego mieszkańcom, a następnie zamknąć schronienie i zapisać na wrotach o losach tego miejsca. Ten czyn wart jest 1200 punktów legend.

Efekt: Wszystkie Horrory (i ich konstrukty) znajdujące się w zasięgu dzwonienia należy traktować jak osaczone, dopóki dzwon bije. Ponadto wszyscy Dawcy Imion słyszący bicie zwiększają o +1 swą obronę społeczną.

Poziom 4 **Koszt:** 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona Dawców Imion, których kości zdobią dzwon.

Efekt: Dźwięk dzwonu jest w stanie odeprzeć Horrory. W tym celu dzwoniący wykonuje test Siły Woli lub *mocy woli*, którego wynik będzie stopniem trudności testów Siły Woli bestii słyszących bicie. Efekt ten utrzymuje się tak długo, jak długo dzwon dzwoni.

Od tego poziomu dźwięk dzwonu działa na Dawców Imion analogicznie do talentu *złowieszcze mamrotanie* (ED, str. 120) o stopniu 15. Ten efekt pojawia się za każdym razem, kiedy wykorzystywana jest moc artefaktu z poziomu czwartego lub wyższego i dzwoniący nie ma na to żadnego wpływu. *Złowieszcze mamrotanie* działa na wszystkich słyszących bicie dzwonu.

Poziom 5 **Koszt:** 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Horrora, który zniszczył Kaer Tallorii.

Efekt: Kosztem trzech punktów wyczerpania, bojący w dzwon bohater może zmusić każdego słyszącego dzwonienia Horrora do przeniesienia się w przestrzeń astralną. W tym celu musi wykonać test *mocy woli* o trudności równej Sile Woli lub *mocy woli* bestii. Jeśli bohaterowi się powiedzie, Horror będzie uwięziony w astralnej przestrzeni przez liczbę dni zależną od wyniku testu (przeciętny sukces – jeden dzień, duży – dwa itd.).

Poziom 6 **Koszt:** 3200

Czyn: Bohater musi odnaleźć Horrora, który zniszczył Kaer Tallorii i go pokonać. Ten czyn wart jest 4000 punktów legend.

Efekt: Kosztem 6 permanentnych obrażeń bohater może uwięzić Horra nieopodal dzwonu. W tym celu musi wykonać udany test *mocy woli* o trudności równej obronie magicznej bestii. Horror zostanie uwięziony w aktualnej formie (astralnej lub fizycznej) i przez rok i dzień nie będzie mógł oddalić się od dzwonu dalej niż na odległość słuchu. Bohater, korzystając z magii krwi, może po upływie wspomnianego czasu odnowić więzy. Horror może się uwolnić tylko w chwili śmierci osoby, która go więzi. Trzeba zauważyć, że w czasie uwięzienia moce bestii nie są w żaden sposób ograniczone.

O ZŁODZIEJCE, KTÓRA OKRADEŁA ŚMIERĆ

Hmmm, historię, powiadasz... My, ksenomanci, nie przywiązujemy tak wielkiej wagi do opowieści jak inni Dawcy Imion, gdyż bardziej od słów cenimy sobie milczenie. Mimo to mam opowieść, która – ufam – nie tylko cię zainteresuje, ale również czegoś nauczy. Przekazał mi ją jeden z duchów, z którymi nieraz rozmawiałem. Tak, to opowieść o śmierci, ale pewnie tego się spodziewałeś. Jej bohaterką jest adeptka – złodziejka, która podążając ścieżką swej dyscypliny wkroczyła w Domenę Śmierci.

Pewnego razu, dawno temu, na długo przed nadejściem Pogromu, w ludzkim królestwie Landis żyła sobie złodziejka imieniem Josara – niezwykła kobieta, która dokonała wielu odważnych czynów i daleko zaszła drogą swej dyscypliny. Josara była złodziejką z krwi i kości, złodziejką do cna. Powiadano, że jest w stanie skraść niebu słońce i księżyc.

Podczas swego długiego życia Josara ukradła wiele cennych skarbów, spośród których najbardziej ceniła sobie serce męża. A był nim powietrzny żeglarz Orlan Pędzący po Wietrze – postać sama w sobie warta opowieści. Para kochanków darzyła się wielką miłością i przemierzała Barsawie wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu przygód i podniet.

Jakież wspaniałe spotykały ich przygody! Zbadali lodowe jaskinie szarych ogrów w Górach Tylkońskich, rozwiązali zagadkę grobowca trolla czarodzieja imieniem Goltheke'Nor, a podczas wojen orichalkowych nieraz wraz z załogą stracali therańskie okręty podniebne. Opowieści o przygodach tej pary rozprzestrzeniały się po całej prowincji, a ich imiona na zawsze zapisały się w legendach.

Nieraz zdawało się, że opowieść o tym dwojgu dobiegnie końca. Szczególnie, gdy rozpoczęli najbardziej niebezpieczną ze swych przygód. Postanowili zbadać legowisko niezwykłych pajaków, kryjące się w ostępach dżungli Liaj. A trzeba ci wiedzieć, że żyły tam pajaki wielkości kuców, a ich sieci odcinały poszycie lasu od słonecznego światła. Dżungla zdawała się być niekończącym się labiryntem tuneli, których ścianami stały się pajęczyny. Wielu nieuważnych podróżnych i niedoszłych poszukiwaczy przygód padło ofiarą tych stworów. Nic dziwnego, że o legowisku owych pajaków krążyły niezwykle opowieści – o ukrytych tam ogromnych skarbach i o królowej tych potworów. Josara i Orlan postanowili odkryć prawdę kryjącą się za tymi historyjkami, a przy okazji zdobyć kolekcję nowych trofeów.

Niestety, jedwabne tunele i komnaty okazały się zbyt niebezpieczne nawet dla tej odważnej pary, dla zdolnych

i wprawnych adeptów. Orlana zatrul cienisty pajak, jeden z najniebezpieczniejszych stworów w leżu. Małżonkom szczęśliwie udało się uciec, ale wspaniały powietrzny żeglarz zmarł niedługo później, nie było bowiem lekarstwa na jad plugawego stwora. Josara wydała większość zdobytego podczas przygód bogactwa na wspaniały grobowiec dla męża – grobowiec, który unosił się wysoko ponad górami i do którego można było dotrzeć tylko dzięki powietrznym statkom lub pomocy chroniącym to miejsce duchom wiatru.

Zebrawszy resztę majątku, Josara wyruszyła na wyprawę, która powiodła ją w odległe zakątki Barsawii. Rozmawiała z wieloma mędrkami i uczonymi, zawsze zadając to samo pytanie. Złodziejka była bowiem opanowana obsesją Śmierci. Zdołała szybko zebrać wiele informacji na temat tej tajemniczej siły rządzącej światem. Dotarła nawet do wielu owianych złą sławą i splugawionych osób, takich jak członkowie legendarnych Kluczy Śmierci, utrzymujący, że są głosicielami Śmierci. Josara uczyła się od wszystkich lub wrywała im wiedzę wraz z sercami.

Pojawiało się coraz więcej plotek, mówiących, że śmierć ukochanego doprowadziła Josarę poza granicę zdrowego rozsądku; że pragnie zemścić się i dlatego poznaje mroczne sekrety; że jej czyny mogą spowodować nieszczęście. Nie była to jednak prawda. Josara nie pragnęła zemsty na bezrozumnych stworzeniach, które działały zgodnie ze swą naturą. Nie zdobywała również wiedzy w poszukiwaniu potęgi. Była zbyt mądrą kobietą, by zachowywać się tak nieracjonalnie. Po prostu zaczęła patrzeć na Śmierć jak czynią to ksenomanci. Uznała ją za kryształową taflę – nie za barierę, ale za okno do innego wymiaru egzystencji. Traktowała gromadzącą dusze Śmierć jak biedaka, zbierającego miedziaka za miedziakiem. A jako świetna złodziejka wiedziała, jak uwolnić kolekcjonera z najcenniejszych eksponatów. Podczas badań podjęła się ostatecznego zadania: wykradnięcia Orlana Śmierci.

Zgromadziwszy ogromną wiedzę, Josara wyruszyła ku Morzu Śmierci, gdzie zamierzała odprawić specjalny rytuał. Jako człowiek była na tyle wszechstronna, by poznać i wykorzystać wszystkie sekrety, które odkryła podczas swych podróży. Przez dziewięć dni i nocy pracowała na skalistym, zniszczonym brzegu ognistego morza.

Wreszcie była gotowa. W słabym świetle księżyca w nowiu wypila specjalną truciznę, uzyskaną z najbardziej niebezpiecznych istot i roślin Barsawii, włączając w to jad cienistego pajaka, który zabił Orlana. Położyła się na kocu ozdobionym magicznymi runami i symbolami. Mimo straszliwego gorąca Morza Śmierci, przerażające zimno objęło całe jej ciało. Wpadła w magiczny letarg, podczas którego nie straciła jednak świadomości. Czekala ją podróż, której rezultat zależał od inteligencji i sprytu.

Josara przeniosła się do krainy Śmierci. Poczula, jak unosi się ponad falami ognistego morza, a potem wciągała w głąb – do labiryntu korytarzy i jaskiń. Ściany podziemi oświetlało migoczące, czerwone światło gotujące się na powierzchni lawy. Josara ujrzała niezwykle, niekończące się skarby i kosztowności, rozrzucone po podłodze labiryntu. Było tam srebro i złoto, klejnoty i wspaniała broń, a nawet monety z orichalku – innymi słowy bogactwo godne królestwa. Złodziejka natura Josary za-

drżała, gdy kobieta ujrzała skarby u stóp. Palce chciwości zacisnęły się na jej duszy.

Wola Josary była jednak niezłomna. Nie przybyła do królestwa Śmierci w poszukiwaniu skarbów, ale po życie ukochanego Orlana. Dlatego też szybkim krokiem zwiędzała zatopione w półmroku korytarze – milczący cień poszukujący kochanka. Niestety, nie udało jej się odnaleźć męża. W podziemnych, niekończących się tunelach nie spotkała żadnej żywej istoty – ani Dawcy Imion, ani myszy czy nawet muchy. W serce Josary wdarła się rozpacz; zdało jej się, że nigdy już nie ujrzy ukochanego, że przez wieczność będzie przemierzać ozdobione bogactwami korytarze.

– Pasje! – wykrzyknęła we wściekłości. – Oddam wszystkie te skarby, całe bogactwo świata, byle tylko raz jeszcze połączyć się Orlanem.

A wtedy – jakby w odpowiedzi na jej zew – w korytarzu pojawił się tajemniczy człowiek. Mężczyzna ten był dość gruby i nosił strój typowy dla bogatych kupców, a zdobiła go najpiękniejsza i najdroższa biżuteria, jaką Josara widziała. Zachowywał się nieco zmanierowanie. Każdy jego gest i każde słowo wskazywały, że jest niezwykle bogaty i dość wyniosły. Wyglądał na osobę, która aż prosi się o okradzenie.

– Naprawdę, Josaro? Naprawdę oddałabyś całe bogactwo świata? – spytał mężczyzna, sięgając do kieszeni pięknego płaszcza i wyciągając ciemnoczerwony rubin wielkości pięści dziecka. Na cudownym klejnocie zatańczyło mroczne światło sączące się ze ścian i sufitu korytarza. Josara poczuła, jak skacze jej serce, gdyż nigdy jeszcze nie widziała tak niezwykle szlachetnego kamienia. – Czy oddasz wszelkie bogactwo, które mogłabyś zdobyć?

Złodziejska magia Josary zawyla. Kobieta wiedziała, że może zdobyć wszystkie skarby tego kupca; że do niej może należeć całe bogactwo tych tuneli. A wtedy byłaby najbogatszą złodziejką na świecie i do końca dni żyłaby w luksusach. Walczyła z tańczącą w jej duszy naturą; ścierała się ze ścieżkami dyscypliny, którą podążała. I wbijała wzrok w piękny klejnot. Kochała jednak swego męża, a miłość ta była silniejsza niż potęga wybranej w młodości drogi. Spojrzała w oczy dziwnego mężczyzny i powiedziała:

– Tak, oddałabym całe bogactwo świata za mego ukochanego.

Kupiec skinął i uśmiechnął się słabo. Po chwili Josara poczuła, jak budzi się na brzegu Morza Śmierci, trzymając w ramionach Orlana. Tak oto małżonkowie raz jeszcze się zjednoczyli.

Oczywiście Josara sprzeciwiła się swej dyscyplinie i musiała ją porzucić. Przestała być Złodziejką. A kiedy później wspominała swe przeżycia, doszła do wniosku, iż ten dziwny mężczyzna był Śmiercią we własnej osobie. Przyszło jej na myśl, że sprzedała swą magię w zamian za życie męża – uznała, iż był to uczciwa wymiana.

Wiele następnych lat Josara spędziła w spokojnym domu z ukochanym, głosząc jednocześnie chwałę Pasji Garlen i nieustannie okradając Śmierć.

Tak kończy się ta opowieść – prawdziwa historia złodziejki, która okradła śmierć. Pamiętaj o niej, albowiem taka jest prawda o naszym świecie.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Mistrz Gry może wykorzystać wiele elementów legendy o Josarze i Orlanie podczas sesji. Oto kilka pomysłów, jak to zrobić.

RYTUAŁ JOSARY

Magiczny rytuał, dzięki któremu Josara odwiedziła krainę Śmierci, może przydać się bohaterom, pragnącym przywrócić do życia zmarłego przyjaciela. Oczywiście ta tajemnicza ceremonia będzie znana tylko najmądrzejszym uczonym i największym ksenomantom (oraz pewnie jednemu lub dwóm Horrorom). Zapewne bohaterowie nie będą mogli również być pewni, czy operacja powiedzie się i czy uda im się powrócić do świata żywych.

LECZNICZY BALSAM JOSARY

Jak wiemy, ostatnie lata swego życia Josara przeżyła lecząc Dawców Imion. W tym czasie opracowała niezwykły balsam, do którego stworzenia potrzeba specjalnych ziół i tajemniczych ingrediencji. Substancja działa analogicznie do eliksiru leczenia, z tą różnicą, że jednocześnie oczyszcza organizm z wszelkich chorób i trucizn. Niestety, recepta na tworzenie balsamu zaginęła wiele lat temu. Być może bohaterom uda się odnaleźć ją wśród zapomnianych zapisków i pamiętników Josary. Albo będą musieli ją zdobyć, by uratować ukochaną lub przyjaciela...

LEŻE PAJĄKÓW

Gdzieś w ostępach dżungli Liaj wciąż jeszcze znajduje się tajemnicze leże pajaków, którego jedwabne tunele kryją wiele skarbów i sekretów. Odważni bohaterowie mogą wyruszyć na jego poszukiwanie. Korytarze z sieci zamieszkują setki, a nawet tysiące niebezpiecznych pajaków, a wśród nich okrutny i tajemniczy cienisty pajak. Krąży również opowieści, jakoby leże to było mieszkaniem pajęczego Horra – wszak Pogrom odmienił wiele pajęczaków, które przybrały postać podobną do jehuthr.

PUSTY GROBOWIEC ORLANA

Po powrocie do świata żywych, Josara i Orlan wiedli proste życie, zapominając o przeszłości. A grobowiec powietrznego żeglarza wciąż unosił się ponad szczytami najwyższych gór. Jego wnętrze po dziś dzień kryje wiele skarbów, które Orlan zdobył pędząc życie pirata – wliczając w to zdobyty na Theranach orichalk i jeden lub więcej magiczny przedmiot. Oczywiście, nikt już nie pamięta, w którym miejscu Barsawii unosił się grobowiec, ale bohaterowie mogą odnaleźć jakąś wskazówkę, a ta zapewne doprowadzi ich do tego skarbu. Wśród wskazówek może znajdować się również legenda o Orlanie i Josarze, która okradła śmierć.

Warto pamiętać, że grobowca wciąż pilnują duchy powietrza o wielkiej mocy, które powinny poradzić sobie z potencjalnymi hienami cmentarnymi. Być może podczas Pogromu do wnętrza unoszącego się w przestworzach grobu wślizgnął się Horror. A może jest to teraz baza powietrznych łupieżców czy piratów lub leże jakiegoś powietrznego potwora.

Bądźmy szczerzy - to wcale nie są prawdy o naszym świecie. Albowiem prawda o naszym świecie jest zupełnie inna. Wprawdzie najwięksi filozofowie męczą się nad jej znalezieniem od wielu wieków, ale my podamy ją już w następnym numerze.

N

O

C

n

y

k

I

u

b

TYLKO DLA
DOROSŁYCH
CHYBA...

Tomasz Andruszkiewicz

Siedzieli we dwóch w głównej sali ponurego zamczyska. Księżyc w pełni zaglądał do komnaty oświetlonej czarnymi świecami, a wraz z jego blaskiem przez łukowe okna wsączało się posępne pohukiwanie puszczyków mieszkających na pobliskim cmentarzu. Emilio (sam nadał sobie takie imię – „Heniek” brzmi tak prostacko), Toreador ciałem i duszą, wiercił się niespokojnie na twardym tronie – choć siedzisko dodawało mu godności, to daleko mu było do współczesnych standardów mebli użytkowych. Dodatkowo drażniły go fałbany na mankietach koszuli (zbyt słabo nakrochmalone traciły cały fason), a przypasany rąpię boleśnie uciskał udo; najgorsze jednak było oczekiwanie na spóźniającego się brzydala, na którego towarzystwo skazywał go totalny brak rozrywek w promieniu stu kilometrów. Owym osobnikiem był Kaszanka – Brujah, postrach lokalnego środowiska przestępczego, mający gdzieś wszelkie konwenanse, lecz przynajmniej wyglądający estetycznie: ogolona głowa, wystające kości policzkowe, bladoniebieskie oczy i świetnie umięśnione ciało. Emilio zdecydowanie wołał Kaszankę; od dziecka miał słabość do mężczyzn silnych i twardych – gdyby spotkał go w ludzkim życiu, pewnie by się nawet w nim podkochiwał, dedykował mu wiersze i wodził za nim cielecymi oczyma.

Pan Marian, założyciel i jedyny członek Ruchu Czyścicieli, nie czuł się w przebraniu komfortowo. Ciało przywykłe do luźnych, nie krępujących ruchów strojów (na przykład sutann ukradzionych dwa lata temu z pobliskiego kościoła) buntowało się przeciw ciasnemu opięciu nowym ubiorem, budzącym na dodatek obrzydzenie wyzywającą wulgarnością, z którą wyżej wymieniony walczył programowo. Nie czas było jednak na osobiste preferencje, gdy służyło się Sprawie – pan Marian zacisnął zęby i ruszył w zapadający zmrok walczyć ze Złem.

Emilio wiercił się coraz bardziej, w końcu nie wytrzymał i zapytał po raz dwudziesty Brujaha:

- Powiedziałeś Adolfowi o spotkaniu?
- Pewnie – po raz dwudziesty odpowiedział Kaszanka,

i sięgnął po stojącą przed nim flaszkę.

– A on powiedział, że będzie? – drażył dalej Toreador, rozpaczliwie próbując powstrzymać gościa przed dokończeniem butelki „Giovanniego” rocznik 1894, którą nieopatrznie zostawił na stole po wczorajszej (zresztą nieudanej) próbie uwiedzenia cmentarnej strzygi.

To drugie pytanie jeszcze tego wieczora nie padło i – prawdę mówiąc – przy innych okazjach też padało rzadko, dlatego Brujah zmarszczył brwi w geście oznaczającym bardzo intensywne myślenie i wsadził sobie palec w ucho. Emilio ucieszony z odciążenia uwagi kompana od trunku chciał już odetchnąć z ulgą, kiedy tamten wyjął niepewnie:

– No nie...

– Jak to, nie?! – głos Toreadora skoczył o oktawę do góry.

– No... nie powiedział tego. Powiedział, że w ogóle nie chce mu się wlec taki kawał, żeby z tymi samymi tępakami przesiedzieć noc przy pokerze – wyrecytował Kaszanka na koniec otwierając oczy, w których błyskało zadowolenie: zapamiętał i powtórzył bez zająknięcia tak długi tekst. Emilio opadł beznamiętnie na tron.

Pan Marian brnął przez miasto, nad którym władzę przejmowała noc. Widział w oczach przechodniów rodzące się błyski namiętności i szaleństwa, widział jak Zło opanowuje ich, jak kolejnego wieczora kielkują nasiona rozpusty owocujące potem jazdą bez zapiętych pasów, podszczypywaniem kelnerek w kawiarniach, czy – o zgrozo – samym dnem Piekła w postaci izby wytrzeźwień. Mimo chłodnego wiatru pociał się okropnie: zarówno z powodu odzienia, co i strachu przed zaplanowaną walką, w której zamierzał stanąć przeciw całemu brudowi metropolii. Nerwy miał napięte jak postronki – gdzie tam, jak struny fortepianu. Choć przed oczyma wciąż przywoływał wizjerunki ascetów i prawych mężów, to

jednak wzrok mimowolnie mu uciekał, gdy tylko przechodziły obok jakieś długonogie dziewczęta spieszące na dyskotekę czy imprezkę. Czuł, że na niego także działa plugawa nocna moc; prowadził własne zmagania z chuciami ciała i choć na razie wygrywał, bał się że zabraknie mu w końcu sił. Od tej wewnętrznej walki zaschło mu w gardle tak, że musiał czymś zwilżyć przełyk – zauważył jeszcze czynne delikatesy i skierował się do ich drzwi mimo obecności nosicieli Zła stojących przed wejściem (i pociągających tanie wino). Kupił colę bez cukru (wiadomo – od cukru się tyje), choć miał ochotę na sok z marchwi; wiedział, że to lokalny wyrób, więc szefowie przetwórni owocowo-warzywniej w mieście będącym Centrum Zła We Wszechświecie™ z pewnością służy niewłaściwej stronie i deprawują niewinne dzieci dosypując do produktów diaboliczne i niewykrywalne trucizny mąceprawość. Po opróżnieniu butelki i oddaniu jej przy kasie ruszył dalej.

Ponurą atmosferę zamkowej sali przerwał przylot nieoperza. Kaszanka niedbałym gestem cisnął butelką, trafiając idealnie fruującego ssaka mimo jego rozpaczli-

Widział w oczach przechodniów rodzące się błyski namiętności i szaleństwa, widział jak Zło opanowuje ich, jak kolejnego wieczora kielkują nasiona rozpusty owocujące potem jazdą bez zapiętych pasów, podszczypywaniem kelnerek w kawiarniach, czy – o zgrozo – samym dnem Piekła w postaci izby wytrzeźwień. Mimo chłodnego wiatru pociał się okropnie: zarówno z powodu odzienia, co i strachu przed zaplanowaną walką, w której zamierzał stanąć przeciw całemu brudowi metropolii. Nerwy miał napięte jak postronki – gdzie tam, jak struny fortepianu. Choć przed oczyma wciąż przywoływał wizjerunki ascetów i prawych mężów, to

wych uników. Emilio skrzywił się z odrazą. Latająca mysz przekoziółkowała, uderzyła o ścianę i – przy akompaniamencie tłuczonego szkła – osunęła się na ziemię przy (nieczystym na szczęście) kominku, gdzie urosła nagle i zamieniła się w Nosferata. Adolf pozbił się z miną cierpiennika; niemal zawsze jego przybycie kończyło się w taki właśnie sposób i nie mógł przeboleć, że znów podły Brujah go załatwił. Tym razem gorycz była o tyle większa, że przyleciał z konkretną propozycją zmiany stuletniej tradycji nocek pokerowych, które nużyły już całą trójkę – postanowił odkryć przed kompanami część swojej prywatnej, intymnej wręcz płaszczyzny, czyli upodobań. Na tę okazję przygotowywał się długo; przez godzinę układał rzadkie kępki włosów w modną (jak mu się wydawało) fryzurę, piłował szpony i powlekał je wzmacniającym lakierem; założył nawet odświeżone ciuchy (nieco za ciasny garnitur pogrzebowy wykopany nie dalej jak czterdzieści lat temu i używany na wyjątkowe okazje). A teraz co? Włos potargany, paznokcie na lewej dłoni połamane, a ubranie uświnione resztkami popiołu z paleniska. Zrezygnowany zagaił:

– Jak zdrówko, panowie wampiry?

– O, odzywasz się do tępaków? – Emilio wyrzucił z siebie cały jad, jaki zbierał się od chwili, gdy Kaszanka powtórzył mu słowa Nosferata.

– Przepraszam, to był żart – skruszył się Adolf. – Chciałem zrobić wam niespodziankę swoim nagłym przybyciem. Mam wspaniały pomysł...

– Dokopiemy komuś? – Brujah ożywił się nagle.

– Ściągnąłeś na gościnne występy Filharmonię Berlińską? – Toreador podbił stawkę ze szczerą nadzieją w głosie.

– Spokojnie panowie, spokojnie... – Nosferat zawiesił głos dla podniesienia efektu, po czym dodał tajemniczo. – Idziemy w miasto...

– Aleś wymyślił – machnął ręką Emilio. – Teatr kukielkowy już zamknięty, w kinie nie ma dolby, a w muzeum wszystkie eksponaty młodsze od nas...

– A jednak kogoś nastukamy – pokiwał głową Kaszanka, ucieszony, że odgadł zamiar nowoprzybyłego.

– Nie, nie, nie, mam zupełnie inny plan – zaprotestował Adolf i po kolejnej pauzie rzucił tryumfalnie: – Idziemy do mojego ulubionego i zarazem najlepszego nocnego klubu w mieście. Zapolujemy na świnki!

To dziwne, ale zarówno Toreador jak i Brujah (choć w takich lokalach nie bywali) ucieszyli się szczerze. Pierwszy wyobraził sobie towarzyską śmietankę miasta oglądającą przy szampanie atrakcyjne tancerki wyginające się ponętnie w atmosferze pieniędzy, władzy i sławy, a drugi pomyślał o ochroniarzach, którzy z pewnością zaprotestują ostro przeciw wypijaniu seksownych kelnerek topless (a jakie inne mogą być w nocnym klubie?) i dostarczą mu zaostrzającej apetyt rozrywki. Nosferata mile polecał ich entuzjazm, dlatego machnął ręką na zniszczoną fryzurę i wybrudzone ubranie – jego zupełnie pozbawieni wrażliwości i subtelności towarzysze nigdy nie byli w stanie dostrzec bijącego z niego uroku, więc dla czego się łudził, że teraz nagle przejrzą na oczy?

Wśród ogólnej ekscytacji udali się do miasta.

Pan Marian dotarł do celu – stał przed największym gniazdem rozpusty w mieście. Przez chwilę zbierał siły, a potem wkroczył do środka. Szybko rozebrał się w szatni i wszedł na salę – dzikie żądze bijące ze zgromadzonego tłumu rzuciły go pod ścianę i pozbawiły na dwie godziny przytomności. Jakież demony w kobiecych kształtach przepływały przed jego oczami, mówiły coś, śmiały się, dotykały go, czymś poły. Nie był w stanie się bronić. Przygotowywał się psychicznie do tego kroku dość długo, ale ujrzał rzeczy przekraczające granice wyznaczone przez najgorsze kosmary.

Gdy odzyskał przytomność i zebrał tyle sił by wstać, na salę weszli ONI.

Wampiry zatrzymały się przed różowym neonem głoszącym „Odhląń” i popatrzyły na Adolfa niepewnie. Ten skinął uspokajająco głową i otworzył im drzwi. Ze środka buchnęła odurzająca mieszanka zapachów: potu, ciężkich perfum i papierosowego dymu, która pobudziła wszystkich, choć każdego z innego powodu. Szybko przeszli obok bramkarza, któremu Nosferat wcisnął do ręki jakieś banknoty, i udali się do szatni. Tam Toreador i Brujah zaskoczył rząd stalowych, szyfrowych szafek, ale w sumie to nowoczesny klub, a szatniarzowi trzeba płacić za siedzenie i obijanie się. Adolf zniknął im z oczu, lecz to także ich nie zaniepokoiło – w jego sytuacji używanie niewidzialności w miejscach publicznych było mocno wskazane. Dopiero przejście na główną salę wywołało szok.

W klubie królowała lateksowa bieliźna. Dziwaczne, obcisłe wdzianka w całej gamie wzorów (od pełnych kombinezonów po skrawki symbolicznie coś zasłaniające) i kolorów podkreślały, napinały, odsłaniały, podnosiły różne części ciała gości. Czasem w tłumie migały łańcuchy i skóry – to ochroniarze ubrani byli w niemodne (od dwóch sezonów) ciuchy, co w sumie dziwić nie powinno: w końcu to służbowe ubrania, więc nie ma powodu, by je często zmieniać. Wampiry wywołały z oczywistych powodów wielkie poruszenie – odezwały się uwagi w stylu: „Patrzcie, jacy nieśmiali!”, „Może pomóc wam zrzucić ubranka?”, „To pewnie striptizerzy!”. Tłumek otoczył Toreadora i Brujah, którzy szukali Adolfa wzrokiem błagającym o litość; Nosferata jednak nigdzie nie było widać. Gdy jakaś kobieta wpadła na Emilia popchnięta przez napierającą tłuszcę, ten postanowił działać. Użył swych wampirzych mocy, by podporządkować sobie tłum, wywołać szacunek i uległość. Ale czy to alkohol wypity przez otaczające go towarzystwo, czy zbyt długo nie posługiwał się tą dyscypliną – dość, iż zamiast przemienić wszystkich w służących, sprawił, że bez względu na płeć i preferencje w ich oczach pojawiła się gorąca do niego miłość. Kobiety zaczęły pisać i mdleć z zachwyty, mężczyźni poderwali go na ręce i popłynęli podekscytowani na środek parkietu, by na małym podwyższeniu obnażyć cudowne, z całą pewnością, ciało swego nowego bóstwa.

Kaszanka rozglądał się nadal dookoła nic nie rozumiejąc. Dopiero gdy podszedł do niego ochroniarz i powie-

Idziemy do mojego ulubionego i zarazem najlepszego nocnego klubu w mieście. Zapolujemy na świnki!

ŚWIAT MROKU

dział, żeby zrzucił łachy, albo wyniesie go na kopach, na obliczu Brujaha rozlał się błogi uśmiech zadowolenia. To właśnie lubił. Tego właśnie chciał. Co z tego, że otoczenie dziwne? Ważna jest dobra zabawa. Wyciągnął z rękawa swój ulubiony kastet, łańcuch od MZK-i, i zaczął rozróbę.

Rozbierany Emilio piszczał.

Adolf ustawiał lampy i przygotowywał się do własnego, wielkiego finału.

Kaszanka tańczył z ochroniarzami w takt sierpowych i kopniaków.

Pan Marian korzystając z zamieszania przedzierał się do pustego jeszcze stanowiska didżeja, ściskając z dłoni jedyną rzecz, którą mógł wnieść pod lateksowym ubraniem – krążek CD z lekarstwem dla Świata.

Potem kilka rzeczy zdarzyło się bardzo szybko. Tłum zobaczył, że wijący się wściekle i piszczący Torcador ma pod wierzchnią warstwą ubrania czerwoną, koronkową bieliznę (co oczywiście spowodowało ogólne osłupienie). Brujah dostał ławą między oczy i przeleciał pół sali. Zamigaly włączone przez przypadek stroboskopy (pan Marian naciskał wszystko, żeby włączyć odtwarzanie) oświetlając jeden punkt parkietu, w którym pojawił się Nosferat ubrany tylko w lateksowe pończochy (tu co najmniej połowa zebranych zemdlą, włącznie

z panem Marianem, który opadając na konsolę trafił nosem w przycisk PLAY). Nagłośnienie stęknęło, po czym salę zalała spokojna recytacja: „adin... dwa... tri... cztery...”.

Następne dni przyniosły finał. I jak to w życiu, niektórzy zyskali, niektórzy stracili. Załamany Emilio zapadł w dobrowolny letarg. Adolf podpisał kontrakt i wyjechał do stolicy grać w horrorach. Kaszanka ze zmiennym szczęściem, ale niezmiennym zaangażowaniem tłukł się z nowo poznanymi kumplami. A pan Marian, po traumatycznych przeżyciach związanych z ujrzeniem niemal nagiego Nosferata, rozwiązał Ruch Czyścicieli i zaczął regularnie bywać w „Odhlani”, gdzie po miesiącu został didżejem i znalazł kobietę swego życia.

To już koniec, choć nie byłbym sobą, gdybym nie wyjechał z jakimiś poważnymi wnioskami. Powiem krótko: śmiech jest ważny. Jeśli Twoi gracze w ogóle się nie śmieją, to coś może być nie tak i korzystniejsza byłaby łagodna terapia niż RPG. Jeżeli zaś się śmieją, lepiej sam naucz się w kontrolowany sposób wyzwalać ich wesołość, bo inaczej mogą zacząć nerwowo chichotać, rechotać, tarzać się w spazmach wtedy, gdy ty robisz właśnie Najbardziej Mroczny w Tej Części Galaktyki Epilog Wieletniej Sagi™.

Tomek przerósł sam siebie i postanowił napisać cały cykl artykułów poświęconych Najbardziej Mrocznemu w Tej Części Galaktyki Epilogowi Wieletniej Sagi™. Ponoć prawa autorskie do nowelizacji wykupił sam AS.



CENTRUM GIER - KRAKÓW
ul. Batorego 20, tel. 632-07-35

*Prowadzimy fachowy instruktaż i bezpłatną naukę każdego systemu.
Gry pokazowe, prezentacje, mini turnieje dla początkujących
i oficjalne dla zaawansowanych*

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

POSIADAMY W SPRZEDAŻY PEŁNĄ OFERTĘ GIER:

karcianych



bitewnych



RPG



planszowych



**katalog wysyłkowy i kalendarz imprez
bezpłatny**



Przyjdź lub zadzwoń, uzyskasz więcej informacji

Nasz drugi sklep: FANTASY SHOP, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. 423-57-27 w. 11
HTTP: \WWW.JAGAPOL.COM.PL\BARD

Aktualne imprezy: TELEGAZETA TV KRAKÓW str. 1/10

Część 4: Mekropolis: Metropolis

Tekst zaczerpnięty z magazynu
White Wolf Inphobia nr 57

Wydawać by się mogło, że uniwersum KULTU i Świata Mroku są same w sobie ponure i przygnębiające. 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 KULTU (także jak dotąd nie przetłumaczone na język polski gry *Wraith/Upiór* oraz *Changeling/Odmieniec* – przyp. tłum.). W zeszłym odcinku zajmowaliśmy się Magiem. Tym razem skupiamy się na Upiorze.

Śmierć jest najokrutniejszym elementem klątwy Demiurga. To jedynie chwilowa ucieczka od Kłamstwa, w którym żyjemy.

Śmierć i odrodzenie tworzą elegancki układ: nasze nieśmiertelne i niezniszczalne dusze uwięziono w Iluzji, którą zwiemy „rzeczywistością”, a nasze zmysły i boskie moce zamknięto w słabym ciele. Ciało to ostatecznie umiera, zaś nasze nieśmiertelne dusze udają się do Inferna, aby „oczyścić się” ze wspomnień, emocji i osobowości. Dzięki temu ludzkość nigdy nie znalazła punktu oparcia, który pozwoliłby jej przedrzeć się przez Iluzję i odnaleźć drogę powrotną do Metropolis, naszej ojczyzny (patrz część pierwsza, *Metropolis nocą*).

Ci, którzy szukają śmierci, osiągają jedynie czasową ucieczkę od Kłamstwa tego świata, gdyż wszystkie dusze po przejściu przez Inferno umieszczane są na powrót wewnątrz Iluzji. Są jednak tacy, którzy uniknęli palących płomieni Inferna i wędrują częściowo w Iluzji, a częściowo poza nią. Stają się upiorami – duszami niefortunnie oddzielonymi od swoich ciał.

Historie upiórów w Więzieniu Nocy skupiają się na czytym przerażeniu. Upiory nie są w stanie powrócić do naszego świata i nie mają ochoty stanąć przed oczyszczającymi płomieniami Inferna. W Krainach Cieni pachołkowie Aniołów Śmierci wciąż polują na upiory, aby zappełnić szeregi armii umarłych, które wkroczą na naszą Ziemię po upadku Iluzji. Bywa, że nieszczęsne upiory są męczone przez swoje Cienie tak długo, aż zadawany im ból sprawi, że zaczną błagać o wyzolenie poprzez tortury piekielne. Czasami zaś nie mogący zaznać spoczynku zmarli muszą stawiać czoło istotom spoza

WIĘ- ZIE- NIE NOCY

PAUL BEAKLEY

Tłumaczenie:

Krystyna Mahlik

Ilustracje:

Hubert Czajkowski

śmierci, aby chronić swych ukochanych pośród żywych.

Oto czwarta część 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.

ADAMANT ŚMIERCI

Śmierć ogranicza nasze istnienie do zaledwie kilku lat w Iluzji. Nie mamy wspomnień z przeszłości, a w naszej ignorancji nie możemy robić żadnych planów na przyszłość. Zapomnienie pozbawia nas nadziei.

Kiedy oglądamy nasze życie przesuwające się przed oczyma w chwili śmierci, nasze umysły systematycznie pozbywają się całej zgromadzonej wiedzy. Mózg, będąc częścią ciała, jest też częścią planu Demiurga, tak – jak i cała reszta naszej śmiertelnej powłoki. Zmysły, które nie pozwalają nam zobaczyć Prawdy, emocje, które nie pozwalają nam uwierzyć we własną boskość, i ciało, które nie pozwala nam żyć wiecznie – wszystkie są elementami Jego planu. Za życia nie możemy ufać temu, co

mózg mówi nam o świecie. Większość z nas jednak o to nie dba lub nie wie wystarczająco dużo, by dbać.

Nasze nieśmiertelne dusze, awatary kształtujące rzeczywistość (patrz część trzecia: *Wstąpienie jest kłamstwem*), mają wyjątkową moc. Być może są potężniejsze od samego Demiurga – w przeciwnym razie, czemu nas po prostu nie zniszczy? Prawda jest taka, że naszych nieśmiertelnych dusz zniszczyć się nie da. Każda dusza istnieje wiecznie – lecz w jakiej postaci?

Dusza zazwyczaj przechodzi przez Inferno, gdzie jej tożsamość zostaje wypalona, po czym odradza się w nowo narodzonym dziecku. Dusze winnych odradzają się w umęczonych grzesznikach w obrębie Inferna lub we własnych prywatnych Czyścicach (patrz dalej) dopóki nie oczyszczą się ze wspomnień. Pozostają jeszcze upiory, które nie przynależą do żadnego z tych miejsc.

Jest kilka powodów, dla których niektórzy zmarli nie docierają do Inferna. Najczęściej coś powoduje Przebudzenie

Śmierć jest najokrutniejszym elementem klątwy Demiurga. To jedynie chwilowa ucieczka od Kłamstwa, w którym żyjemy.

ŚWIAT MROKU / KULT

człowieka w momencie śmierci lub krótko przed nią. Szczególnie brutalna śmierć, długotrwałe tortury i wydarzenia, które całkowicie wstrząsają ludzką „poczytalnością” i pozwalają nam ujrzeć Prawdę – nawet gdy ciało nas zawodzi – dają nam wiedzę wystarczającą do przeciwstawienia się upadkowi w otchłań Inferna.

Niektórzy ludzie doświadczają innego rodzaju „zastoju”: udręki psychicznej. Żal i wyrzuty sumienia są potężnymi siłami. Nasze kosmiczne ego pragnie naprawić zło wyrządzone za życia, szczególnie tym, z którymi czujemy instynktownie „karmiczny” związek. Pragnąc dopilnować sprawiedliwości, niektórzy zmarli zaprzeczają „naturalnemu” porządkowi rzeczy. Prawdziwa miłość, miłość na tyle potężna, aby przetrwać po śmierci, również jest w stanie stworzyć upiora. Jest wystarczająco potężna, by uchronić nas od zapomnienia w Piekło.

Cień

Upiory, zmarli wędrujący na zewnątrz naszego świata, muszą zmagać się również z inną klątwą Demiurga: swymi Cieniami. Cienie w Więzieniu Nocy są mechanizmami więzzącymi nas z Iluzji życia. Są wcieleniem strachu. Kiedy uwalniamy się z ciała, Cień, zlepek wierzeń, lęków i oczekiwań śmiertelnika, jako jedyny nienaruszony aspekt Iluzji, pozostaje na swoim miejscu. Cienie przyłączane są do naszych umysłów w chwili urodzenia, gdy powracamy z Inferna w obręb Iluzji.

Nie wszystkie Cienie są do siebie podobne. Rosną i zmieniają się razem z nami w ciągu naszego życia, subtelnie dostosowując się tak, aby nieustannie więzić umysły poprzez wynajdywanie naszych największych lęków i żerowanie na naszych wierzeniach.

Ponieważ upiory wykazują niezwykle silny opór przeciw ostatecznemu unicestwieniu, Cienie zwiększają ciężar odczuwanej winy i żalu. Te narastające pasje stają się drogowskazem dla piekielnych Nefarytów. Nefaryci podążają do ich źródeł, a gdy już opuszczają Inferno i odnajdą upiora, tworzą dla niego Czyściec. Czyściec są osobistymi pieklami, w których dusze nadal tracą siły, dopóki nie upadną w głąb Inferna z własnej woli. Upiory mogą wyrwać się z owych Czyściców poprzez Udręczenie, jednak pewna ich liczba zawsze ginie podczas próby ucieczki.

Śmierć a istoty nadprzyrodzone

Wampiry, które doświadczyły Ostatecznej Śmierci, zasługują w Piekło na specjalne traktowanie, gdyż ciąży na nich klątwa ich rodowodu (patrz część pierwsza: *Metropolis nocą*). Młodsze wampiry mogą uznać to za niesprawiedliwość, jednak Więzienie Nocy jest z zasady niesprawiedliwym miejscem. Strącone tam wampiry poddaje się działaniu Czyściców wymyślonych tak, aby wymusić wyznania dotyczące grzechów dokonanych „za życia”, jak również grzechów popełnionych w czasach, gdy rody wampirów rządziły Metropolis. W procesie tym szczątki młodszych wampirów zazwyczaj ulegają zniszczeniu, gdyż ich starsi prawie na pewno nie powiedzieli im całej prawdy o przekleństwie.

Wilkołaki są całkowicie wyjęte spod klątwy Demiurga. Gdy umierają, dusze garou powracają do niebiańskiej formy Gai. Jednakże Tancerze Czarnej Spirali mogą być tak zatruci Iluzją Demiurga (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*), że Gaja może odmówić przyjęcia ich dusz. Tym nieszczęsnym istotom Aniołowie Śmierci zazwyczaj wzbraniają wstępu do

Inferno i przydzielają im nowe role: Purgatydów, Razydów, Nefarytów i legionistów w armiach umarłych.

W chwili śmierci magowie tracą władzę nad Szóstą Wiedzą, magią rzeczywistości. Jako że nie mogą już wpływać na fizyczny świat, ich moc kształtowania Iluzji staje się sporna. Jednak – jak wszyscy nieumarli – mają do dyspozycji inną moc. Wprawdzie nie jest ona nawet w przybliżeniu tak potężna jak magia rzeczywistości, Arkanos pozwala jednak zmarłym wpływać na Iluzję żyjących.

Mumie są wyjątkowym przypadkiem. Wygląda na to, że uniknęły klątwy Demiurga. Mumie wciąż żyją wewnątrz Więzienia, ale z procesem mumifikacji związane jest zmuszenie Cienia do odłączenia się od umysłu w momencie śmierci mumii.

W rezultacie otrzymujemy istotę, która umiera tylko po to, aby odnowić swe ciało i narodzić się znowu. Po wygnaniu swojego Cienia, mumie utrzymują w Iluzji tylko fizyczne ograniczenia jej zmysłów i mózgu – właściwa temu „osprzętowaniu” słabość. Jednakże, ponieważ nie mają Cieni umacniających Iluzję, wiele mumii odnajduje drogę do Metropolis.

GEOGRAFIA ŻYCIA POZAGROBOWEGO

Kraina Cieni

Kraina Cieni Więzienia Nocy jest bardzo podobna do tej ze Świata Mroku. Pozbawione ciał dusze zbliżają się do naszego świata, ale są tak samo uwięzione w Iluzji po śmierci, jak były za życia. Wciąż postrzegają Kłamstwo jako prawdę, lecz ze skrzywionej perspektywy: bez fizycznych utensyliów, które Demiurg dał żyjącym do postrzegania świata, upiory mogą zrozumieć świat opierając się jedynie na swoich wspomnieniach o nim. Ograniczenia nabierają zatem mocy, gdyż są trwałymi elementami wspomnień upiórów.

Dzięki zmaganiom z Cieniami lub po prostu dlatego, że mają do dyspozycji więcej czasu niż śmiertelnicy, upiory mogą spoglądać poprzez Iluzję do Metropolis. Kiedy już tam się dostaną, Cieniom jest o wiele trudniej utrwać w nich Kłamstwo. Metropolis wypełnia masa nagromadzonych tam przez tysiąclecia dusz, które są całkowicie odizolowane od Iluzji. W części pierwszej, *Metropolis nocą*, znajdziecie więcej informacji o Metropolis.

Inferno

Ziemskie izby tortur, więzienia i szpitale psychiatryczne są małymi, widzialnymi przedłużeniami Inferna. Gdy Iluzja załamuje się w tych miejscach, można spojrzeć bezpośrednio na Inferno – dom Aniołów Śmierci i ich sług.

Choć Inferno istniało zapewne na długo zanim Demiurg je najechał, tak jak najechał Gaję, aby stworzyć Iluzję (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*) – obecna rola Inferna w rzeczywistości ograniczona jest do oczyszczania naszych dusz ze wspomnień życia.

Po śmierci każdy człowiek przybywa do innego miejsca Inferno. Ogólnie rzecz biorąc, Inferno pełne jest diabelskiej maszynerii, płonących palenisk, więzień nie do zniesienia i nieustrudzonych dręczycieli. Większa część tej krainy składa się z sal i pomieszczeń połączonych schodami, windami, szymbami i korytarzami. W niektórych miejscach istnieją miasta lub pozbawione życia pustkowia.

Purgatydzi to istoty skazane na Inferno i w nim torturowane. Stwory te mają materialne ciała, takie, jak za życia, ale wydają się one pokryte bliznami i okaleczone. Nie mogą opuścić

Pozbawione ciał dusze zbliżają się do naszego świata, ale są tak samo uwięzione w Iluzji po śmierci, jak były za życia.

Stygia

Inferna, chyba że opętają jakiegoś człowieka. Upiory, które ostatecznie poddają się i zstępują do Inferna, zostają Purgatorydami do czasu, gdy znów nie odrodzą się w Iluzji.

Dręczycielami w Piekło są razydzi, na wpół mechaniczne stworzenia o ciałach z czarnego żelaza stopionego z mięśniami, szkłem i drutem. Razydzi są dla Aniołów Śmierci tym, czym liktorzy dla Archontów. Kiedy jednak wkraczają do naszego świata, są tak samo częścią Iluzji jak liktorzy. Przybierają też kształty ludzkie, aby nie naruszyć Iluzji.

Istnieje kilka przejść z Inferna do naszej rzeczywistości, lecz do tego miejsca można się dostać głównie z Krainy Cieni (jednakże istnieją trwałe ziemskie przejścia do Inferna: w miejscach, w których psychiczna udręka osłabiła Iluzję). Ujrzenie Inferna wymaga faktycznie czegoś więcej, niż dostosowania zmysłów. Tego dostosowania można się nauczyć na wszystkie „zwykłe” sposoby Więzienia Nocy: poprzez śmierć, tortury i perwersję – wszystko, co przełamuje schematy naszego umysłu.

Dusza, kiedy tylko ucieknie z ciała, instynktownie szuka drogi do Inferna. Czasami cień duszy wmawia jej, że Inferno jest Rajem. Czasami dusza sama szuka rozgrzeszenia za swoje winy. Niektóre kultury sugerują, że ludzkość – tak jak arystokracja Rodziny – popełniła jakiś rodzaj Grzechu Pierworodnego, który spowodował wygnanie przez Demiurga naszej rasy w tę rzeczywistość. Świadomość tego Grzechu miałaby objawiać się nam w momencie śmierci i być tak straszną, że szukamy błogosławionego zapomnienia w Piekło.

Podczas gdy wiara w Boga i Piekło powoli zamiera we współczesnym świecie, grzeszne dusze kontaktują się bezpośrednio z Nefarytami, aby odpokutować za swoje grzechy (lub być może za Grzech). Te złośliwe istoty stwarzają wtedy dla tych dusz małe, osobiste aspekty Inferna – Czyściec.

Czyściec

Większość współczesnego społeczeństwa nie utrzymuje w swojej codziennej świadomości pojęcia Boga, Nieba czy Piekła. Nasze dusze wciąż jednak szukają pokuty za grzechy. Gdy ta potrzeba staje się nie do zniesienia – czy to w życiu, czy w chwili śmierci – nasze pragnienie może przywołać Nefarytę.

Ta piekielna istota tworzy Czyściec ze wspomnień, lęków i pragnień duszy. W nim ofiara jest dręczona do czasu oczyszczenia ze wszystkich wspomnień poprzedniego życia lub też do chwili, gdy nie stracą one znaczenia.

Każdy Czyściec jest odrębnym światem, istniejącym tuż obok naszego, lecz nie połączonym z żadnym innym piekłem. Czyściec mogą istnieć przez stulecia – tak długo, ile potrzeba do zakończenia procesu oczyszczenia. Każdy, żywy czy umarły, może do nich wejść z naszego świata, jeśli jest wrażliwy na fakt istnienia Iluzji. Te kieszonkowe wymiary powstają w miejscu śmierci ofiary i stamtąd można się do nich dostać. Innymi słowy, Czyściec są czymś w rodzaju samodzielnych, na wpół trwałych Udręczeń.

We wszystkich zewnętrznych aspektach Czyściec utrzymuje wygląd sceny śmierci grzesznika. Ktoś wszedłszy do Czyścieca, może nawet nie zdawać sobie sprawy, że opuścił Iluzję. Jednak kiedy się już jest wewnątrz, stają się oczywiste, że „świat” został skrzywiony przez wspomnienia i koszmary z życia grzesznika.

Stygia jest mrocznym odbiciem Metropolis, rodzajem Krainy Cieni naszej pierwotnej rzeczywistości. To rozległe, złowieszcze miasto jest domem Aniołów Śmierci, które rządzą nim z cytadel bardzo podobnych do twierdz ich odpowiedników – Archontów.

Stygia mieści się w środku Inferno i każdy tam przebywający może się do niej dostać. Wejście do Stygii przypomina wejście do Metropolis z naszej rzeczywistości: mogą tam zaprowadzić nierozważnego podróżnika ukryte schody lub szyby windy, lecz zmiana w postrzeganiu jest tym, co jest naprawdę niezbędne. Jako że samo Inferno jest miejscem szokującym i przerażającym, Stygia jest naprawdę niewyobrażalnie obca.

ANIOŁOWIE ŚMIERCI

Aniołowie Śmierci sprawują władzę nad wszystkimi aspektami śmierci i podziemnego świata. Są mrocznymi odbiciami Archontów (choć utrzymują, że to Archontowie są jedynie ich bladymi cieniami), reprezentując każdy z grzechów rodzaju ludzkiego. Tak jak Demiurg stworzył Archontów, tak Astaroth – mroczny cień Demiurga – stworzył swych dziesięciu Aniołów Śmierci.

Podobnie jak Archontowie, Aniołowie Śmierci nie są istotami *per se*, lecz raczej wcielonymi ideami. Gdziekolwiek ujawniają się w naszym świecie, reprezentowane przez nich idee zalewają samą materię rzeczywistości. Łamanie praw człowieka na całym świecie – od tortur po głód – można zazwyczaj przypisać obecności jednego z Aniołów Śmierci. Podczas gdy Archontowie chronią Iluzję, Aniołowie Śmierci starają się ją zniszczyć.

Kiedy Demiurg opuścił rzeczywistość (patrz część pierwsza: *Metropolis nocą*), jego cień, Astaroth, podążył za nim w Otchłań. Wyznawcy Astarotha wierzą, że uczynił to, gdyż istnienie jednego zależało od obecności drugiego. Gdy zabrakło Demiurga, z którym mógłby walczyć, byt Astarotha stracił sens.

Ale wygląda na to, że Astaroth zrekompensował sobie tę „stratę”. Powrócił z Otchłani po tym, jak poszukiwanie jego cienia zakończyło się porażką. Astaroth nie zdradził nikomu – nawet swym najbardziej zaufanym Aniołom Śmierci – czego tam doświadczył. Następnie odkrył, że jest najpotężniejszą istotą w całej rzeczywistości. Po powrocie z Otchłani sformował w Inferno 10 legionów po 10 tysięcy grzeszników i wkroczył do naszego świata, aby zdobyć Metropolis.

Było to największe zagrożenie dla Iluzji, z jakim kiedykolwiek zetknęli się Archontowie. Pod nieobecność swego pana, pozostałych sześciu Archontów wszczęło walkę o reorganizację kontroli nad Iluzją i powstrzymanie ataku pachołków Astarotha. Dziś wydaje się, że oba obozy osiągnęły coś w rodzaju równowagi. Świat wypełniają obecnie demony, anioły, liktorowie i razydzi, którzy manipulują ludźmi zza kulis wciąż toczącej się wojny.

Gdy siły Astarotha wyruszyły z Inferna, pozostali Aniołowie Śmierci również zaczęli walczyć o władzę. Niektórzy wymknęli się z Inferna do naszego świata, chcąc stworzyć mały fragment Piekła na Ziemi. Niektórzy wciąż służą Astarothowi w jego planach wciągnięcia Metropolis do Inferna poprzez naszą rzeczywistość, wypełniając w ten sposób cel jego kosmicznej

**Ta piekielna istota tworzy
Czyściec ze wspomnień, lęków
i pragnień duszy. W nim ofiara
jest dręczona do czasu
oczyszczenia ze wszystkich
wspomnień poprzedniego życia
lub też do chwili, gdy nie stracą
one znaczenia.**

ŚWIAT MROKU / KULT

dominacji. W Więzieniu Nocy, Aniołowie Śmierci i ich słudzy, zarówno żywi, jak i piekielni, stanowią część z największych niebezpieczeństw, z jakimi mogą zetknąć się upiory.

Oto Aniołowie Śmierci:

Thaumiel: Niesprawiedliwy Władca. To najpotężniejszy z Aniołów Śmierci, cień Kethera, reprezentujący despotyzm. Wpływa na naszą rzeczywistość poprzez tyranów, dyktatorów i przywódców wojskowych. Mniej więcej połowa armii świata jest pod bezpośrednią kontrolą Thaumiel; Archont Netzach kontroluje drugą połowę. Ten niezwykle potężny Anioł Śmierci jest największym zagrożeniem dla Astarotha. Odkąd skończyła się Zimna Wojna pośród ludzi, Thaumiel odkrył w naszej rzeczywistości odnowioną potęgę i jego tyrani rozpoczęli na całym świecie pomniejsze wojny. Ci, którzy giną podczas tych wojen, są natychmiast chwytni przez razydów Thaumiel i wciągani do jego armii umarłych.

Chagidiel: Skrwawiony Patriarcha. Ten cień Chokmacha (jednego z czterech zaginionych Archontów) jest uosobieniem kazirodztwa i rodziców występujących przeciwko swoim dzieciom. Działa za pośrednictwem sierocińców i innych instytucji głoszących działanie w najlepszym interesie dzieci. Cytadela Chagidiela w Infernie jest obozem jenieckim dla zmarłych dzieci, gdzie na ich duszach, poprzez tortury, wymusza się bezmyślne posłuszeństwo.

Sathariel: Wyrodna Matka. Jest horrorem pierwotnego chaosu, wyrodną matką pożerającą własne dzieci. Sathariel, cień Binah, działa poprzez politycznych i religijnych ekstremistów na całym świecie. Jej celem jest chaos, destrukcja i odczłowieczenie. Ci, którzy służą Sathariel, często nie zdają sobie z tego sprawy. Po prostu realizują swoje niszczyielskie zapędy. Upiory, które odkrywają mroczną cytadelę Sathariel w Stygii, doświadczają takich samych skutków, jak ludzie, którzy wejdą w granicę królestwa Gai (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*): zanik świadomości, kultury i inteligencji.

Gamichicoth: Fatszywy Wybawca. Wykorzystujący dla swoich celów nieuczciwe organizacje obrony praw człowieka, Gamichicoth jest uosobieniem głodu; tego rodzaju głodu, który nas paraliżuje i sprawia, że przestajemy być ludźmi. Kiedy obejmuje kontrolę nad takimi organizacjami jak ONZ, pilnuje, żeby potrzebującym wysyłano zatrutą żywność i bezużyteczną technologię. Razydzi Gamichicotha zajmują wysokie stanowiska w Penteksie (patrz część druga: *Apokalipsa jest skończona*).

Golab: Oprawca. Jeden z najpotężniejszych Aniołów Śmierci, Golab, jest odbiciem Geburah. Nie próbuje uczyć poprzez karę, zamiast tego znajdując upodobanie w seksualnym spełnieniu płynącym z zadawania bólu i poniżenia. Działa za pośrednictwem szwadronów śmierci, oprawców i policji. Jego słudzy chętnie wypełniają jego wolę, gdyż są pod działaniem zaklęcia, które każe ofierze kochać swego oprawcę.

Togarini: Protektor Magów Śmierci. Jest mrocznym cieniem Tiphareth, reprezentującym wypaczone piękno. Gdy Astaroth zniknął w poszukiwaniu Demiurga, Togarini próbował się zbuntować. Został z łatwością pokonany, ale uniknął ostatecznego unicestwienia, kryjąc się w naszej rzeczywistości. Uosabia śmierć: nie śmierć jako wybawcę, lecz śmierć zatrzymaną w życiu po śmierci. Togarini zwiększa swoją moc, porywając upiory w Krainie Cieni i z ich Czyśćców.

Magowie Eutanatos i praktykujący zakazaną Sferę Śmierci (patrz ramka) często pozostają pod jego wpływem.

Hareb-Serap: Kruk Pobożowski. Ten Anioł Śmierci jest wykrzywionym obrazem Netzacha Zwycięzcy. Hareb-Serap jest wcieleniem bezsensownej walki; wojny bez zwycięzcy. Poprzez ciągłe potyczki wzniecone na całym świecie Hareb-Serap zwiększa potęgę Astarotha dostarczając niekończących się zastępów przeklętych legionistów.

Samael: Mściciel. Samael jest jednym z najpotężniejszych Aniołów Śmierci. Jest cieniem Hoda, uosobieniem ślepej zemsty, która niszczy zarówno mściciela, jak i ofiarę. Wspiera wendety wewnątrz mafii i innych organizacji przestępczych. Ma wiele ludzkich sług w naszej rzeczywistości. Potęga Samaela rośnie w sposób niekontrolowany, gdyż żaden z innych Aniołów Śmierci ani Archontów nie chce stawić mu czoła. Nigdy nie wybacza obrazy ani krzywdy.

Gamaliel: Perwersyjna Seksualność. Istota ta jest wykrzywionym obrazem Yesoda, reprezentującym seksualność jako moc niszczyielską, a nie twórczą. Działa poprzez sadystów, zбочeńców seksual-

nych, gwałcicieli i ambitnych ludzi w przemyśle pornograficznym. Zarówno słudzy, jak i ofiary Gamaliela po śmierci są ściągane do jego stygijskiej cytadeli, gdzie później stają się duchami lub sługami, w takiej postaci powracającymi do naszego świata.

Nahemoth: Spustoszony Świat. Cień Malkuth, Nahemoth, reprezentuje apatię. Kiedy miał więcej mocy, sprawiał, że bałiśmy się przyszłości. Teraz, gdy Malkuth zaczęła pomagać ludzkości w niszczeniu Iluzji przy pomocy nauki i technologii, Nahemoth stał się najmniej potężnym z Aniołów Śmierci.

POTĘGA ŚMIERCI

W Więzieniu Nocy Śmierć jest odmiennym stanem świadomości. Kiedy ciało ulega zniszczeniu, dusza wciąż żyje, aby unicestwić się w Infernie lub wędrować na zewnątrz rzeczywistości, oddalając tę ostateczną chwilę. W rezultacie, śmierć i jej moce są obecne wszędzie.

Aniołowie Śmierci i ich sługi, razydzi, są równie aktywni w naszej rzeczywistości, jak Archontowie i ich liktorzy. Wszyscy manipulują naszymi zyciami, rządami i społeczeństwami. W tych ostatnich latach wojny pomiędzy siłami Archontów a Aniołów Śmierci, potęga Śmierci rośnie z każdym morderstwem, samobójstwem i chorobą. W międzyczasie Iluzję osłabiają coraz bardziej zapelniające świat zagubione dusze.

Podczas gdy wszyscy Aniołowie Śmierci wpływają na nasz świat, najbardziej aktywnie wewnątrz Iluzji działają Thaumiel i Golab. Thaumiel rozbudowuje swoją potęgę, rekrutując niemowlęta, zanim jeszcze odejdą ich wody płodowe. Jego razydzi są w szpitalach, obszarach targanych wojną i krajach dotkniętych głodem i chorobami. Gdy siły Thaumiel przystępują do ataku, kraj zalewają hordy żywych trupów. Jego celem jest tyrania, a jego metody są czasem mniej niż subtelne.

Golab stał się Aniołem Śmierci najbardziej faworyzowanym przez Astarotha. Kiedy sam Astaroth przemierza świat, mówi się o nim, że ma 666 różnych imion i postaci. Postaciom tym, zazwyczaj przypominającym ludzkie i zawsze przerażająco potężnym, towarzyszy Golab, który torturuje ofiary Astarotha, dopóki nie staną się ślepyimi sługami ich sprawy. Golab posłusznie kroczy za Astarothem po Ziemi, wymyślając coraz to obrzydliwsze metody tortur.

Ci, którzy służą Sathariel, często nie zdają sobie z tego sprawy. Po prostu realizują swoje niszczyielskie zapędy.

Upiory, gdy unikną natychmiastowego schwymania przez któregoś ze sług Aniołów Śmierci, często próbują przeszkodzić tym plugawym istotom i ich planom tyczącym się naszego świata. Jednakże silne emocje – w szczególności strach, nienawiść i pożądanie – mogą przywołać z Inferna Aniołów Śmierci lub ich wystaników. Kiedy przybywają na ziemię w pełnej sile, nawet najpo-

Upiory, gdy unikną natychmiastowego schwymania przez któregoś ze sług Aniołów Śmierci, często próbują przeszkodzić tym plugawym istotom i ich planom tyczącym się naszego świata.

teżniejsze z upiorów nie mogą powstrzymać ich przed sprowadzeniem Piekła na świat.

W następnym odcinku: Odmieńcy są bardziej przerażający, niż myśleliście! Ostatnia część Więzienia Nocy.

W przyszłym miesiącu czeka nas jeszcze jedna - ostatnia - wizyta w naszym ulubionym zakładzie penitencjarnym. Serdecznie zapraszamy!



Sfera Śmierci

Tę gałąź magicznej Wiedzy Tajemnej, jedną z najpowszechniejszych w naszej rzeczywistości, praktykują zazwyczaj słudzy Aniołów Śmierci i wielu liktorów. Obejmuje ona kontakt ze zmarłymi i ich animację. To potężna Sfera i jej adepci często doprowadzani są do granicy szaleństwa – zarówno przez wymagane rytuały, jak i tajemnicze szeptane przez powracających zza grobu. Ludzkość, zatrzaśnięta w więzach swego ciała, instynktownie przeczuwa, że płomienie Piekła oczekują tuż po drugiej stronie linii między życiem a śmiercią.

POZIOM 1

Manipulacja Śmiercią – pozwala rzucającemu czar manipulować zmarłymi. Obejmuje to rozmowę ze zmarłymi, animację zwłok, kontrolowanie żywych trupów i reinkarnację duszy w żywego gospodarza.

Spojrzenie poprzez Śmierć – rzucający zaklęcie tworzy okno, przez które może zobaczyć śmierć innej osoby oraz spoglądać na krainy umarłych: Inferno, Czyściec i Stygię. Może również fizycznie wejść do tych miejsc.

POZIOM 2

Odesłanie stwora Śmierci – rzucający zaklęcie może odesłać istotę Śmierci do krain pośmiertnych.

Przywołanie stwora Śmierci – czarownik może przywołać jedną z rozlicznych istot Śmierci: upiory, Aniołów Śmierci, razydów, nefarytów lub purgatydów. Trudność zależy od potęgi przywoływanej istoty.

Spętanie stwora Śmierci – rzucający czar może zmusić stwora Śmierci, aby był mu posłuszny przez siedem dni i nocy.

Wypędzenie stwora Śmierci – rzucający zaklęcie może egzorcyzmować istotę Śmierci, która opętała istotę ludzką, miejsce lub przedmiot.

POZIOM 3

Droga przez Hades – pozwala rzucającemu czar poruszać się swobodnie między różnymi krainami zmarłych.

Zamiana Ciała – czarownik może przejąć ciało innej osoby i zmusić jej duszę, aby weszła do jego własnego ciała. Jeśli próba rzucenia czaru zakończy się pechowo, dusza rzucającego czar ląduje w Infernie.

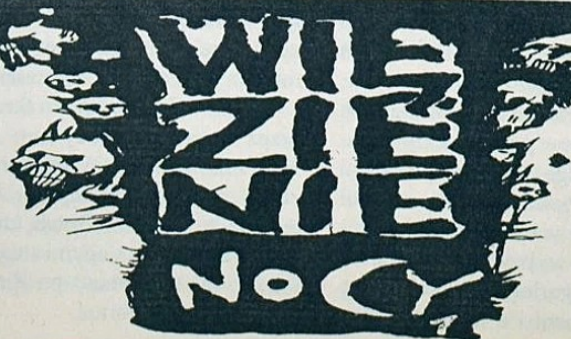
POZIOM 4

Przedłużenie Życia – rzucający czar może „kraść” siły życiowe innym istotom. Należy to traktować jak Arkanum Wczesnego Wycofania z gry **Upiór: Zapomnienie**.

Rytuał Voodoo – czarownik może stworzyć lalkę, która zawiera nieco włosów, krwi lub ciała ofiary. Wszystko, co się stanie lalce, stanie się również udziałem ofiary.

POZIOM 5

Rozkład ciała – pozwala rzucającemu zaklęcie spowodować gnienie ciała żyjącej osoby. Tego rozkładu, kiedy się już rozpocznie, nie można zatrzymać. Podczas gdy większość ludzi w trakcie tego procesu popada w szaleństwo, niektórzy dają się zabalsamować, aby uniknąć totalnego rozkładu.



Trzeci tom Misjonarza. Co tu dużo mówić – jest extra. Kropka nad „i”, że Misjonarz to bezdyskusyjnie najlepsza kampania do ZC, jaka ukazała się w MiM-ie i... pewnie najlepsza kampania z MiM-a w ogóle. Tym razem Tomek sięgnął w Mity tak głęboko, że chyba już polaskotał najświętsze macki. Bohaterowie też sięgną w tej przygodzie głęboko. A nie będzie łatwo – ich przeciwnik jest... Nie. To zaskoczy wszystkich: i Was i Waszych graczy.

Tomasz Andruszkiewicz

Mitosz

MISJONARZ

tom III: THADDEUS HRUB, SKLEPIKARZ

Macie przed sobą trzeci scenariusz z cyklu „Misjonarz”. Może być to materiał na zupełnie odrębną opowieść, gdyż mało tu krajobrazów i BN-ów pochodzących z poprzednich części, fabularne wątki wprowadzające do historii można bardzo łatwo zastąpić innymi, a otwartą formułę zakończenia zmienić na *happy end* bądź śmierć poszukiwanej osoby. Zachęcam jednak do zapoznania się z pozostałymi częściami cyklu – wtedy scenariusz ten przestanie wyglądać jak detektywistyczna zagadka oparta o porwanie i doprawiona elementami Mitów.

Przewodnim tematem jest lęk o bliską osobę i nastrój osamotnienia wśród innych ludzi. Podejrzliwość i nieprzyjazność otoczenia, które łatwo może przerodzić się w otwartą wrogość, powinna pokazywać, że są sytuacje, w których można liczyć wyłącznie na siebie.

Wydarzenia w całości rozgrywają się w Innsmouth; jeśli jakimś cudem nie czytaliście jeszcze opowiadania H.P.Lovecrafta „Widmo nad Innsmouth” – zróbcie to teraz. Jeśli utwór czytaliście polecam ponowną lekturę – z pewnością przyda się do odzworowywania specyficznego nastroju tego umierającego miasta.

DROGA DO INNSMOUTH I PORZUCONY SAMOCHÓD

Poprzedni scenariusz zakończył się sceną, podczas której jeden z Badaczy zrozumiał, że bliska mu osoba została porwana. Relacja gospośi na pierwszy rzut oka wskazywała, że uprowadzenie nastąpiło dosłownie przed chwilą, jednak przyjrzenie się szczegółom zmieniło ten pogląd. Z kuchni dochodzi zapach spalenizny – to właśnie przypalił się obiad – gospośi po wyjściu Cuthberta z ofiarą zapadła w trans, z którego wytrącił ją dopiero powrót bohatera do domu. Badacz nie minął

nikogo ani w drzwiach, ani na dróżce przez posesję, sąsiad pielęgnujący ogródek nie widział ostatnio nikogo wychodzącego, choć może pamiętać przybycie jakiegoś starca (co sprecyzuje dokładny czas zajścia na, powiedzmy, dwie godziny wcześniej).

Niepokojący jest także fakt, że Cuthbert zostawił wizytówkę, kierującą uwagę w stronę Innsmouth; po co dawać taki trop? Może jest on fałszywy i ma na celu opóźnienie pogoni? Może kryje się za tym coś jeszcze innego? Pytania bez odpowiedzi lub co gorsza z wieloma sprzecznymi odpowiedziami mogą być prawdą zdominującą początek scenariusza. Bohater zapewne podzielił się hiobowymi wieściami z pozostałymi Badaczami; powinno być oczywiste, że powiadomienie i zostawienie sprawy policji to zbyt mało. Przerazająca wspólna wizja poprzedzająca te wydarzenia oraz nie rozszyfrowane (choć silne) powiązanie Cuthberta z doktorem Moffatem z pierwszej opowieści (niemal identyczna figurka Cthulhu z koralowca) wskazują, że wrogiem nie jest tępy opryszek żądny okupu. Decydujący dla budowania napięcia w tym fragmencie jest czas; podkreślaj, że każda decyzja, każde działanie kosztuje cenne minuty, co być może zmniejsza szansę na uwolnienie porwanej osoby.

Wszystko skonstruowane jest tak, by Badacze zrozumieli, że porywacz chce, żeby pojechali do Innsmouth. Co więcej, powinni tam pojechać, bo tak naprawdę nie mają innego wyjścia. Świadomość bycia manipulowanymi, bezradność i szaleńczy pośpiech (a może Cuthbert się przeliczył i dogonią go po drodze?) będą głównymi towarzyszami ich podróży. Nakaz dokładne opisanie ekwipunku, który bohaterowie wezmą ze sobą; najprawdopodobniej nie będą już mieli okazji go uzupełnić.

Brawurowa jazda do Innsmouth nie powinna trwać krótko (w czasie gry). Wykorzystaj te minuty do wzmacniania niepewności, wciągnij graczy do dyskusji o motywach Cuthberta, sprowokuj ich do kreślenia przeróżnych czarnych scenariuszy wydarzeń. Jeśli chcesz, możesz nawet spowodować niegroźny w skutkach wypadek samochodowy – wystarczy, że jadącej z naprzeciwka ciężarówce pęknie opona i wóz wyjedzie na środek drogi, a samochód Badaczy unikając zderzenia zjedzie na pobocze i otrze się o drzewo wgniatając blachy i obijając pasażerów.

Po jakimś czasie bohaterowie dotrą do Innsmouth. Gdy będą mijali pierwsze zabudowania przedmieść, rozsypujące się domy, których większość wygląda na opuszczone od lat (zabite przegniłymi już deskami okna i drzwi, zarosnięte chwastami ogródki, przerdzewiałe furtki) ujrzą widok, który powinien od razu wzbudzić ich podejrzenia. Na chodniku przed obokiem stoi samochód z otwartymi szeroko drzwiami; na szosie obok wozu leży płaszcz (lub inna część wierzchniej garderoby, w zależności od aury pogodowej), który jednemu z Badaczy wyda się znajomy. Po chwili namysłu zrozumie, że jest identyczny z tym, w jaki zwykła przyodziewać się w chłodne dni owa bliska mu osoba porwana przez Cuthberta! Polecam przejechanie obok, a potem wywołanie gwałtownej reakcji bohatera, ostre hamowanie i powrót. Trudno podejrzewać, że porywacz i ofiara weszli do sklepu zostawiając otwarte drzwi samochodu i rzucili płaszcz na drogę, sceneria wskazuje raczej na to, że w bliższej lub dalszej przeszłości rozegrały się tu gwałtowne sceny – najprawdopodobniej na wyciąganie broni i szturm na budynek jest za późno. Zostawmy jednak

PRZYGODA

myślenie i działanie Badaczom; warty opisanie jest zarówno porzucony samochód jak i wnętrze sklepu – my zajmijmy się faktami, a bohaterom pozwólmy działać.

Oględziny stojącego wozu pokazują, że tkwi tu już on jakiś czas – silnik choć ciepły nie jest już gorący. Pod tylnym siedzeniem czujne oko wypatrzy but należący do porwanej osoby. W schowku na rękawiczki znajduje się kilkanaście rozsypanych wizytówek o treści identycznej z tą zostawioną w Bostonie: „Cuthbert AGC, Innsmouth“, fotel kierowcy pokryty jest wyschniętymi plamami o brzegach poznaczonych liniami kryształków soli – tak jakby prowadzący miał często odzienie mokre od oceanicznej wody. W bagażniku, zawinięte w podobnie jak fotel poplamiony solą ornat zielonego koloru, znajdują się kamienne tabliczki z współcześnie wrytym (po chińsku) tekstem czaru: „Przyzwanie ojca Dagona“. Są dokładną kopią fragmentu „Tekstów z R'lyeh“ i służą Cuthbertowi (bo to oczywiście jego samochód) do odprawiania straszliwego rytuału podczas głównych świąt wyznawców Cthulhu.

Drzwi do sklepu są uchylone, w środku nie widać nikogo. Nad wejściem zwiesza się tablica pokryta łuszczącą się farbą i wyblakłym napisem: „Thaddeus Hrub – sklep spożywczy“. Na pierwszy rzut oka okolica wygląda na zupełnie wymarłą, ale po chwili Badacze odniosą nieprzyjemne wrażenie, że z opuszczonych, chylących się ku upadkowi domów po przeciwnej stronie ulicy obserwują ich przez szpary w deskach nieprzyjazne oczy. Wewnątrz sklepu panuje półmrok rozpraszany słabą żarówką zwieszającą się na kablu z sufitu. Półki są zastawione nieco poobijanymi konserwami bez etykietek i workami z zawiłgłym cukrem, mąką czy orzechami. Za ladą pamiętającą o wiele lepsze czasy siedzi nieruchomo mały mężczyzna w średnim wieku i wpatruje się w jakiś nieokreślony punkt na ścianie. Na widok obcych otrząśnie się z ośpienia, zacznie drzeć i powtarzać: „To nie ja, to nie ja“. Jest przerażony i oprócz tych słów nie jest właściwie w stanie powiedzieć nic innego. Zanim Badacze dowiedzą się czegokolwiek muszą go uspokoić; jeśli obiorą taktykę zastraszenia sprzedawca jeszcze bardziej zamknie się w sobie. Gdy Thaddeus

(bo to właśnie on sprzedaje we własnym sklepie) poczuje się bezpiecznie, wyjąka że przed godziną wszedł do sklepu wielbny Cuthbert i zrobił duże zakupy. Chwilę za nim wbiegła kobieta (czy też mężczyzna) odpowiadająca wyglądem porwanej ofierze, chwyciła jakąś puszkę i uderzyła starca w głowę. Ten padł nieprzytomny, ona zaś wybiegła krzycząc. Sprzedawca opatrzył ranę wielbnego (na podłodze została niewielka plama krwi) i ocucił go, a gdy ten odzyskał przytomność zaczął kląć, złorzeczyć i grozić Thaddeusowi, bo myślał że to źle umocowana półka spadła mu na głowę. Wielbny wybiegł na zewnątrz i sprzedawca usłyszał kolejną falę wyzwisk pod swoim adresem, która cichła powoli, tak jakby Cuthbert się oddalał. Od tego czasu Thaddeus siedział zrezygnowany czekając na pojawienie się ludzi z Zakonu (tu wymownie wskaże Badaczy), którzy przybędą wymierzyć mu karę za zranienie wielbnego. Jeśli bohaterowie sprytnie wczują się w sytuację mogą wyciągnąć od sprzedawcy sporo informacji o Ezoterycznym Zakonie Dagona i samym Innsmouth, choć zbytnie wypytywanie o rzeczy oczywiste dla każdego mieszkańca miasta na powrót rozbudzi u niego paraliżujący strach. Nie podaje tych informacji, wszystko znajdziesz w wymienionym we wstępie opowiadaniu HPL. W tym miejscu Badacze ucieszą się zapewne, że ofiara porwania wyrwała się Cuthbertowi i pełni obaw ruszą w kierunku centrum Innsmouth zastanawiając się jak mogą znaleźć ją w obcym, zarówno dla nich jak i dla niej, mieście szybciej niż wielbny i jego poplecznicy (jeśli jeszcze to ostatnie nie nastąpiło). Jeśli Badacze nie będą się nad tym zastanawiać – dyskretnie im tę myśl podsuń, dołoży to mały ładunek stresu.

Zanim jednak skupimy się na poszukiwaniach trzeba o czymś powiedzieć. Otóż Thaddeus Hrub nie zdradził Badaczom całej prawdy; jeśli mam być szczery, to muszę stwierdzić, że wręcz nagadał im prawie samych bzdur – oto jak sytuacja wyglądała w rzeczywistości. Przed sklepem zatrzymał się Cuthbert, ofiara porwania siedziała w transie na tylnym siedzeniu. Kaznodzieja wszedł do sklepu, sprzedawca w tym czasie był w magazynie gdzie segregował towary i wybierał te najstarsze, które

jak najszybciej powinny zostać sprzedane, by nie zaczęły śmierdzieć – dopiero gniewne krzyki zniecierpliwionego czekaniem starca wyciągnęły go stamtąd. Tu należy dodać, że Thaddeus, tak jak ogromna większość mieszkańców Innsmouth, należy do Ezoterycznego Zakonu Dagona, którego kapłanem (wysokim w hierarchii) jest Cuthbert. Jednak jest to przynależność narzucona; większość obrzędów kultu, a już szczególnie krwawe ofiary i płodzenie potomstwa Istot z Głębin z ludzkimi kobietami napawają tego z natury łagodnego człowieka wstrętem. Wielbny wie o tym i niemal zawsze, gdy wiezie z Bostonu kolejny materiał na ołtarze, zatrzymuje się przy jego sklepie i z sadystyczną radością męczy go albo wyraźnymi aluzjami na temat obrzędów albo wręcz dokładnymi opisami. Tym razem Hrub podpadł mu bardzo – kazał czekać, gdy pośpiech jest najważniejszy i dlatego starzec wyciągnął najcięższą broń: kazał sobie zapakować dużo cukru i kilka butelek octu, opowiadając przy tym jak taka mieszanina wzmaga popęd seksualny u ich braci z oceanu i jak atrakcyjną jawi im się dowolna niewiasta dokładnie nią wysmarowana. Tego Thaddeus już nie wytrzymał; wyszedł zza lady dyskretnie sięgając po funtową puszkę wołowiny, wskazał wielbnemu jakiś punkt za plecami, a gdy ten się odwrócił, zgruchotał mu kark ciosem gromadzącym całą jego odrazę i nienawiść. Starzec padł martwy – przez burzę emocji zaczęła do sklepikarza docierać powaga dokonanego właśnie aktu i możliwe jego konsekwencje, jawiące się jako sznury wydarzeń, których zakończenia w żadnym przypadku nie były szczęśliwe. W tym momencie weszła do sklepu porwana przez Cuthberta osoba (po śmierci wielbnego znikł zniewalający trans), na widok Hrubu dzierzążęcego zakrwawioną puszkę nad bezwładnym ciałem krzyknęła i wybiegła. Thaddeus ukrył ciało w piwnicy i zaczął się gorączkowo zastanawiać, jak ratować życie. Był świadkiem, ale raczej wyglądał na ofiarę Cuthberta, można było więc na niego zwalić winę. Było ciało, którego należało się pozbyć; doszedł do wniosku że trzeba je albo zakopać albo wrzucić do oceanu. Zdecydował się na to drugie lecz postanowił poczekać do nocy – za dnia ryzyko spotkania kogokolwiek

(a wielbego znali chyba wszyscy) było zbyt wielkie. Najważniejszą sprawą stało się odsunięcie od siebie podejrzeń, by móc spokojnie zatrzeć ślady; najlepiej było oskarżyć uciekniernia o zranienie i zamroczenie (co tłumaczyło by chwilowe zniknięcie Cuthberta, a nie spowodowało obławę na domniemanego mordercę). Hrub wymyślił, że jeśli najpierw ktoś wyłowi ciało, a dopiero potem Zakon złapie obcego, wtedy nikt go nawet nie zapyta o alibi.

Po utkaniu tak misternego planu Thaddeus zrozumiał, że skazuje niewinnego, przerażonego człowieka na straszną śmierć by ratować siebie. Dotarło do niego, że tak naprawdę nie różni się od tych, których nienawidzi i postępuje równie okrutnie jak oni. Ta konkluzja pograżyła go na długi czas w czarnej rozpacz i nawet postanowił się przyznać... No i wtedy weszli Badacze. Wróciło przerażenie, włączył się instynkt samozachowawczy i sklepikarz sprzedał swoją wersję wydarzeń, którą wbijał sobie do głowy niemal przez godzinę.

POSZUKIWANIA W MIEŚCIE

Przed Badaczami żmudne poszukiwania w obcym mieście. Nie będę opisywał dokładnie różnych wzorców spotkań z mieszkańcami, bo to praca żmudna i daremna – i tak wszystko zależy od pomysłów graczy, nastawienia i metod bohaterów. Podam tylko kilka uwag, które powinny pomóc ci przeprowadzić tę część scenariusza, stworzyć odpowiedni nastrój i popchnąć wydarzenia w odpowiednim kierunku. Nie daj się zwieść prostocie tego fragmentu, z punktu widzenia graczy będzie zapewne najważniejszy, bo skupi się na właściwych poszukiwaniach ofiary porwania:

- rzeczą ważną jest ukazanie śmierci miasta; opuszczone i zrujnowane nie są domy, ale całe ulice czy wręcz dzielnice
- tajemnicze szmery, trzaski dobiegające zza zabitych okien wyludnionych domów muszą tajemniczymi pozostać, jakkolwiek interwencja nic nie wyjaśni
- społeczeństwo, składające się w ogromnej większości z osobników charakterystycznie zdeformowanych, będzie niechętnie rozpytywaniu przez obcych; większość zaczepionych nawet nie popatrzy na Badaczy

- ulice świecą pustkami, czasem ktoś ukradkiem przemyka, ciągle wrażenie czyjegoś wzroku na plecach
- jest kilka „zakazanych” punktów miasta: rafineria złota, siedziba Zakonu Dagona, domy najbogatszych – można w okolicach tych obiektów natknąć się na milczącą, nieustępliwą i uzbrojoną straż
- pamiętaj, że mieszkańcy nie mają żadnego interesu w pomaganiu Badaczom, a raczej, gdy dadzą się namówić na chwilę rozmowy i zrozumieją, że bohaterowie działają przeciw Cuthbertowi, uciekną, skierują ich na fałszywy trop czy doniosą przełożonym z Zakonu.

Gdy zmęczysz bohaterów chodzeniem po wyludnionym mieście i wywołasz odpowiedni nastrój opisami otoczenia, możesz przejść do następnej części. Połączeniem niech będzie burkliwa odpowiedź jakiegoś rybaka wracającego z połowu, że owszem, widział kogoś nieznanego na nabrzeżu, ale nie pamięta jak dokładnie wyglądała ta osoba i nie ma nawet ochoty spoglądać na pokazywane mu zdjęcie ofiary porwania (jeśli Badacze w ogóle takowym dysponują). Powinno to wywołać nową falę nadziei i mimo zrezygnowania tyłoma fałszywymi tropami popchnąć ich w okolice kamiennego falochronu.

SPOTKANIE NA PLAŻY

Gdy Badacze dojdą do wybrzeża, zaczną się zapewne intensywnie przyglądać wszystkim, którzy nie są zdeformowanymi wędkarzami siedzącymi nad spokojnie falującą głazką oceanu. Otóż w okolicy falochronu znajduje się tylko jeden taki człowiek i raczej nie przypomina uprowadzonej osoby, podobny jest za to do kogoś innego. Po chwili obserwacji bohaterowie dojdą do słusznego wniosku, że jest to Cuthbert AGC! (Mam nadzieję, drogi czytelniku, że Ty także jesteś zaskoczony). Badacze nie wiedzą jeszcze, że Hrub zabił wielbego kilka godzin temu. Cóż, sprawa się komplikuje, ale obiecuje że zdąży się jeszcze wyjaśnić.

Cuthbert stoi twarzą do oceanu, ma skrzyżowane na piersiach ręce, wygląda na kogoś kto bardzo intensywnie myśli. Wydaje mi się, że Badacze zechcą z nim poważnie porozmawiać, oto bowiem w ich zasięgu pojawił się sam porywacz; zanim wyciągną broń i zaczną dziką szarżę okraszoną opętaniem wyciem i toczeniem piany

z ust podkreśli fakt, że wielbny jeszcze ich nie zauważył (stoi plecami do nich) i może lepiej będzie podkraść się po cichu i przystawić rewolwer do pleców, by na przykład nie zdążył wezwać pomocy – wszak wokół sami członkowie Ezoterycznego Zakonu Dagona i trudno podejrzewać, że nie pospieszą na pomoc swojemu kapłanowi. Pozwól bohaterom skradać się, wymieniać na migi jakieś polecenia, uwagi; po raz pierwszy od początku scenariusza może im się wydawać, że są blisko rozwiązania problemu i nie psuj im chwili (pozornego, jak się zaraz okaże) tryumfu. Cuthbert jest tak pogrążony w myślach, że nie zwróciłby uwagi na stado różowych stoni tańczących przed nim kankana ale lepiej, by Badacze myśleli, że dobrze się skradają. Gdy będą o krok za nim usłyszą, że gada coś do siebie. Wciąż powtarza: „...tylko kto?... tylko kto?...” i na moment przed atakiem bohaterów uderzy się otwartą dłonią w czoło i wykrzyknie: „Wiem! To Hrub!”

Potem wydarzenia przyspieszą gwałtownie; bohaterowie złapią albo będą próbowali złapać Cuthberta, który, gdy ich tylko zobaczy, będzie chciał uciec. Może wyciągnąć jakąś broń i zacząć strzelać na oślep, może krzyczeć, gryźć. Być może na pomoc pospieszą mu rybacy. Cuthbert powinien zginąć bez względu na okoliczności i oczywiście lepiej byłoby gdyby to Badacze pozbawili go życia. W ostateczności może udławić się własnym językiem (wielbny nie boi się śmierci i potraktuje ją jako drogę ucieczki).

Tu następuje przełom w stosunkach bohaterowie-mieszkańcy Innsmouth. Po zabiciu lub spowodowaniu samobójczej śmierci Cuthberta mają przeciwko sobie wszystkich świadków (kilkunastu rybaków), którzy podzielą się tym co widzieli z każdym, kogo napotkają. Chyba tylko ucieczka z nabrzeża, a potem ukrywanie się w mieście i ostrożne przemykanie się chylkiem może uchronić ich życie. Trzeba pamiętać, że rysopis powtórzony piątej osobie przez czwartą może już całkowicie odbiegać od oryginału, tak więc nie wszyscy ludzie będą ich rozpoznawać, z drugiej jednak strony w Innsmouth jest naprawdę mało nie zdeformowanych osobników. Dla Badaczy zaczyna się trudniejszy okres poszukiwań.

Pocieszające powinno być to, że Cuthbert nie wiedział (jego zastanawianie się na plaży tak właśnie wyglądało) gdzie jest ofiara porwania. Jego ostatnie słowa powinny zwrócić uwagę Badaczy na Theddeusa Hrubę; wielebny wydawał się właśnie odkryć, że to Hrub mógł przechować uprowadzoną/uprowadzonego. Warto tu przypomnieć bohaterom, że sklepikarz potraktował ich jak wysłanników Zakonu, więc naturalne było że ukrył prawdę o zbiegu. To wszystko ma popchnąć ich do drugiej wizyty w sklepie na przedmieściach, zanim się to jednak stanie zajrzyjmy nieco za kurtynę wydarzeń.

Pierwsze pytanie, na które wypadałoby odpowiedzieć, to: „dlaczego Badacze spotkali Cuthberta, choć kilka godzin wcześniej zabił go Hrub?”. Otóż wielebny jest zbyt cennym elementem Ezoterycznego Zakonu Dagony, by z niego łatwo rezygnować. Zbyt wiele wie, zbyt dużo rozumie, jest zbyt przydatny; wymyślono więc metodę omijającą śmierć. Permanentne działanie czaru „Kontakt z Cthulhu” zatrzymuje po śmierci jaźń Cuthberta AGC i nie pozwala jej rozplynąć się w nicości czy ulecieć do piekła/nieba/gdziekolwiek. W podziemiach głównej siedziby Zakonu znajdują się zapasowe ciała, które mogą na powrót przyjąć niematerialną część wielebnego, jako że są identyczne z oryginałem, nie ma większych problemów z przyzwyczajaniem się do nich. Proces ten trwa parę godzin; po każdej „śmierci” i „odrodzeniu” Cuthbert musi na nowo przypomnieć sobie ostatnie wydarzenia, które są spychane w zakamarki pamięci przez traumatyczne doznania przebywania na duchowym łonie Wielkiego Przedwiecznego. To właśnie robił wielebny (przypominał sobie jak zginął) na plaży, gdy przez przypadek spotkali go Badacze. Jego uwaga o Hrubie wynikała z tego, że zrozumiał kto go zabił.

Następny problem: „gdzie znajduje się ofiara porwania?”. Gdy uprowadzona osoba wybiegła ze sklepu Thaddeusa po ujrzeniu martwego Cuthberta, błąkała się przez jakiś czas po okolicy nie mogąc zebrać myśli. Pierwszego napotkanego przechodnia (zdeformowany mieszkaniec Innsmouth) poprosiła o pomoc i pozbywając się psychicznego bagażu opisała jak i przez kogo została porwana. Rybak ten był oczywiście

członkiem Zakonu i zrobił to, co do niego należało. Została odstawiona do głównej siedziby Zakonu i ponownie uwięziona; akolici pomyśleli, że to materiał na ofiarę więc nie wypytывali jej zbyt o okoliczności, w których uciekła Cuthbertowi tym bardziej, że jej stan psychiczny nie był z oczywistych względów najlepszy. Wielebny nie przybywał, a szukany właśnie transport do podwodnego miasta był gotowy do podróży, odurzono ją więc i wraz z dwoma młodzieńcami z Innsmouth oddano Istotom z Głębin przybyłym po „towar”. Gdy nad jej głowę zamknął się ocean w świątyni Zakonu zaczął odradzać się Cuthbert. Akolici przestraszyli się i próbowali jeszcze coś ratować, bo dotarło do nich że właśnie wyeksponowana osoba mogła przyczynić się lub być świadkiem śmierci wielebnego, było już jednak za późno. Teraz dopiero zrozumieli jego przeciagającą się nieobecność i fakt, że być może przejęty przez nich uciekinier był dla Cuthberta cenny. Na nic jednak próżne żale i rozpaczanie; jak się nie myśli zawczasu to trzeba za to zapłacić. Akolici rozbiegli się po mieście szukając rybaka, którego wcześniej nie zapytali nawet o miejsce zamieszkania lekceważąc sprawę. Chcieli pokryć własną głupotę zdobyciem informacji o śmierci Cuthberta zanim ten się odrodzi. Wielebny dowiedziawszy się o transporcie swej ofiary wpadł w furję, jednak najważniejsze było to, by przypomnieć sobie okoliczności śmierci. Dlatego wszelkie decyzje razem z ukaraniem winnych odłożył na później i poszedł na plażę.

Wróćmy do Badaczy, którzy powinni właśnie docierać do sklepu Thaddeusa. Do zachodu słońca zostało jeszcze koło godziny i Hrub, drżąc ze strachu, wciąż czeka na zapadnięcie ciemności, by bez przypadkowych świadków wrzucić do oceanu ciało Cuthberta. Wejście bohaterów do sklepu będzie dla niego ciosem psychicznym; pomyśli że Zakon odkrył jego zbrodnię i teraz wyciągnął ramię by wymierzyć mu surową karę. Padnie na kolana i zacznie bełkotliwym głosem błagać o litość, bez żadnego pytania z ust Badaczy wskaże piwnicę i wyszocha: „...tam jest... tam... tu są klucze... zabijcie mnie szybko...”. Nie bardzo będzie można się z nim dogadać, bohaterom nie zostaje nic innego jak skontrolowanie podziemi.

Tam zamiast oczekiwanej ofiary porwania znajdą zimne już ciało Cuthberta! Jeśli któryś z nich dysponuje odpowiednią wiedzą, może określić przybliżony czas zgonu, co powinno być jeszcze bardziej zaskakujące.

Teraz czeka Badaczy żmudny proces przekonywania Thaddeusa, że nie chcą mu zrobić krzywdy, a tylko porozmawiać. Jeśli włożą w to wystarczająco dużo wysiłku, ten opowie wszystko co wie. Powinien także wspomnieć o tym, że prawie wszyscy mieszkańcy Innsmouth należą do Zakonu, więc jeśli ofiara nie uciekła od razu z miasta, to z pewnością została ujęta i odstawiona do głównej świątyni na New Church Green. Pozwól Badaczom zastanowić się, zadzwonić do Bostonu (jeśli porwany/porwana uciekła kilka godzin temu, to powinna się już skontaktować z rodziną). Teraz zostaje nam już tylko finał.

WIZYTA NA NEW CHURCH GREEN

Budynek świątyni jest cały czas strzeżony, choć normalnie nikt nie jest kontrolowany. Ochrona ma raczej za zadanie być na miejscu, gdy zdarzy się coś wymagającego interwencji – w końcu jest to normalna, jawna świątynia, a wynikający z faktu przynależności prawie całej społeczności do Zakonu spokój rozleniwia. Badacze mogą się więc bez problemów wślizgnąć do środka, tym bardziej że robi się coraz ciemniej i szanse na rozpoznanie maleją. Gorzej będzie w środku, gdzie oświetlenie uniemożliwia ukrywanie się, a przebywający tam na stałe wyznawcy z pewnością zostali poinformowani o obcych w mieście, którzy dopuścili się morderstwa kapłana. Aby nie wzbudzać zainteresowania, bohaterowie powinni pomruczeć trochę z grupą kończącą modły w głównej sali. Potem mogą wymknąć się w głąb budynku na poszukiwanie porwanej (czy też porwanego).

Układ pomieszczeń pozostawiam twojej wyobraźni, drogi Strażniku, jest tam tego tyle, że miejsca by nie starczyło na choćby średnio dokładne opisy. Ważne by nastrój obcości, tajemniczości i obrzydzenia kultem wodnych potworów był dominujący. Warto pokazać Badaczom stopy biżuterii wykonanej z nieznanego stopu metali, rzeźbione tiary kapłańskie, szaty obrzędowe i ofiarne utensylia, by dotarło do nich z czym mają do czynienia.

PODSUMOWANIE

Podczas myszkowania w jakimś magazynowym pomieszczeniu Badacze natkną się na akolitę. Ten zacznie krzyczeć, ale szybka interwencja powinna sprawić, by zamilkł wpatrując się z przerażeniem z czarną lufę rewolweru. Pytany o porwanie nie będzie potrafił odpowiedzieć, ale sam podsunie pomysł, że posłuży jako przynęta do przyciągnięcia kogoś wyższego rangą. Jeśli bohaterowie go wypuszczą umknie oczywiście podnosząc ogólny alarm; miejmy nadzieję że nie pokpią sprawy wierząc mu do tego stopnia. Najrozsądniejszym chyba pomysłem było by pozwolenie mu na wyjrzenie za drzwi i przez kogośkolwiek przekazanie prośby o przybycie dla odpowiedniej osoby. Młodzieniec jest przerażony i z całą pewnością nie ma ochoty na głupie bohaterstwo – jest zwyczajnym człowiekiem, który nigdy nie stał tak blisko śmierci, a w dodatku zawsze czuł się tu bezpiecznie; tak samo będą zachowywali się właściwie wszyscy oprócz ochroniarzy.

Starszy akolita będzie bardziej zorientowany i trochę mniej przestraszony (musi zachowywać twarz) choć, oczywiście, wyśpiewa wszystko, co wie. Badacze dowiedzą się od niego, że porwana osoba została odtransportowana do podwodnego miasta „naszych wodnych braci”. Zapewne bohaterowie będą chcieli dowiedzieć się więcej, wtedy z wyraźną satysfakcją roztoczy przed nimi obraz Istot z Głębin, jako dającej nieśmiertelność rasy wyższej od ludzi. Mocno przyciśnięty powie, że jest sposób żeby się tam dostać, jednak muszą przejść do podziemnej, dobrze strzeżonej części świątyni.

Tu czeka Badaczy najpoważniejsza decyzja scenariusza. Czy chcą płynąć do miasta potworów, czy raczej poddadzą się i wrócą do Bostonu ścigani przez sługusów Cuthberta? Poświęcą kochaną osobę czy zaryzykują życie, by ją ratować? Każdy powinien zdecydować sam; nie powinien dziwić nawet rozłam grupy spowodowany tą decyzją.

Jeśli Badacze (lub część z nich) będzie chciała pogrążyć się w odmętach oceanu muszą najpierw dotrzeć podziemi świątyni. Dzięki akolitom przejdą przez strażę bez przeszkód; dalej wejdą do dużej, niskiej sali o łukowym sklepieniu i pleśni rosnącej na wilgotnych, kamiennych

ścianach. Przez całą długość pomieszczenia ciągną się szklane zbiorniki wypełnione żółtawą wodą; w każdym z nich, oplecione siecią rurek i linek podtrzymujących pływa nagie ciało Cuthberta. Ciecze płynące przez przewody bulgoczą, niektóre ciała drżą – to tu właśnie hoduje się materialne powłoki mistyka Zakonu. Bohaterowie powinni teraz zrozumieć, albo przynajmniej znaleźć wytłumaczenie, dlaczego zabili na plaży nie żyjącego już wtedy od kilku godzin Cuthberta; równie ważne jest to, żeby dotarło do nich, że nie pozbyli się wielebnego na zawsze. Wyższy stopniem akolita skorzysta z zaskoczenia jakie ewidentnie maluje się na ich twarzach (po cichu właśnie na to liczył), wyrwie się im, zacznie zakosami biec z powrotem i przeraźliwie krzyczeć. Do sali wbiegną strażnicy, zacznie się strzelanina; bohaterowie nie utrzymają za długo tego pomieszczenia (najwyżej do przybycia posiłków) i będą musieli wycofywać się w głąb podziemi. Zniszczenie wszystkich kopii Cuthberta także się nie powiedzie, jeśli zaczną celować do zbiorników odsłonią się na kule. Na szczęście nie zostali odcięci od miejsca, do którego mieli dotrzeć; jeśli część Badaczy szła tu tylko po to, by odekortować pozostałych, a potem wrócić do Bostonu, to niestety, nie będą mogli tego zrobić i staną przed dylematem: „dać się zabić czy płynąć z tamtymi?”.

Drugi akolita, który nie skorzystał z okazji do ucieczki zaprowadzi ostrzeliwujących się bohaterów do celu; w niskiej, okrągłej komorze znajduje się po środku dziura, w której chlupocze woda (akolita twierdzi, że jest to wlot do kanału prowadzącego do oceanu), we wnękach w ścianie stoją wielkie słoje. W każdym z nich znajduje się wykonany przez doktora Moffata biologiczny aparat do oddychania pod wodą (patrz: Tom I); jeśli chcesz dodatkowo „urozmaicić” zakończenie powiedz, że jest ich o jeden mniej niż Badaczy. Wtedy jeden z nich będzie musiał zanurkować bez sprzętu i jeśli towarzysze nie doholują go szybko do wyrzeźba, po prostu się utopi. Akolita wyjaśni, że podwodne miasto znajduje się na dnie szczeliny otwierającej się w pobliżu diabelskiej rafy. Zejście Badaczy pod wodę kończy scenariusz.

Na koniec oczywiście kilka uwag technicznych, dotyczących prowadzenia rozgrywki powyższej opowieści:

- by nie małpować po H.P. Lovecraftie i nie powtarzać tych samych informacji, prawie całkowicie pominąłem opisy samego Innsmouth, co nie oznacza, że jest to miasto ze wszech miar normalne; sam wygląd zabudowań i ich mieszkańców wnosi niepewność, a potem strach do scenariusza – uważaj, by nie pominąć tego elementu
- warto położyć nacisk na ukazanie faktu, że prawie wszyscy należą do Ezoterycznego Zakonu Dagona; spójność miejscowej ludności zacznie być groźna po śmierci Cuthberta na plaży
- dobrze by było, gdyby każdy Strażnik Tajemnic doskonale rozumiał motyw i sposób działania poszczególnych BNów. Najważniejszy jest sklepikarz, którego początkowe kłamstwo miesza wszystkim w głowie, choć nie można zaniedbać akolitów czy widzianego przez chwilę Cuthberta
- cały środek, a więc poszukiwania w Innsmouth, są bardzo ważne do wzmacniania w Badaczach odpowiednich nastrojów – wymyśl dwie czy trzy scenki, które będą dopasowane do konkretnych graczy i spowodują to, co chcesz. Opłaci się włożyć w to miejsce nieco pracy
- pamiętaj o niedogodnościach wynikających z korzystania z aparatów do oddychania pod wodą pomysłu Moffata – wszystkie potrzebne szczegóły razem z opinią osób trzecich zostały opisane w pierwszej części cyklu
- jeśli zamierzasz rozegrać następne części cyklu zakończ sesję, gdy tylko Badacze zanurzą się w wodzie, nie wyjaśniaj żadnych faktów, nie daj się namówić na poprowadzenie „jeszcze pięciu minut”

Misjonarz już od czterech numerów marszczy Freda. Niestety, jemu nie zapłacili odszkodowania - tak przynajmniej powiedział nasz informator o tajemniczym pseudo Ajam.

SYSTEM AUTORSKI

Stawek

Kubuś Puchatek RPG

GRA FABULARNA W ŚWIECIE KUBUSIA PUCHATKA I CHATKI PUCHATKA

Ilustracje: Maciunio Kocujek

RACHOWANIE

System ten przeznaczony jest dla tych, którzy marzą o przeżyciu mrożącej krew w żyłach przygody w Stumilowym Lesie i o wcieleniu się w jedną z legendarnych postaci wykreowanych przez Alana Alexandra Milne'a w jego słynnej, składającej się z dwóch tomów: „Kubuś Puchatek” i „Chatka Puchatka”, sadze epickiej.

Nasz bohater definiowany jest przez zestaw kilku cech/umiejętności specyficznych dla każdego bohatera. Większość z nich nie jest obowiązkowa, równie dobrze nasz bohater może być opisany przez trzy umiejętności, jak i przez piętnaście. Wyjątek stanowią dwie cechy, które występują u każdego z mieszkańców Stumilowego Lasu. Są to: CONIECO i RACHOWANIE. Każda cecha może przyjmować wartości od 1 (najmniejsza) do 4 (wybitna). Dodatkowo, każda z postaci posiada PUNKTY KARMY.

TESTY

W zasadzie, grając w *Kubusia Puchatka RPG*, nie musisz wykonywać żadnych testów. Po prostu przyjmuje się, że jeśli bohater używa cechy mającej wartość 1, to rzecz przychodzi mu z wielkim trudem, a jeśli cechy o wartości 4 – z wielką łatwością. Niemniej, opracowaliśmy system testów pozwalający na przełożenie różnych wartości cech na rzuty kostką.

Zasada testowania jest prosta:

1. Najpierw Mistrz Gry ustala poziom trudności testu, czyli po prostu wybiera liczbę z przedziału od 1 do 14, powiedzmy 6, i ustala, która z cech Twojego bohatera będzie testowana.
2. Gracz rzuca tyloma kostkami sześciennymi, ile wynosi wartość testowanej cechy, powiedzmy trzema. Następnie, sumuje wyniki z dowolnych kostek tak, aby otrzymać liczbę podaną wcześniej przez Mistrza Gry jako poziom trudności lub, w ostateczności, liczbę o jeden wyższą lub o jeden niższą:

Wypadło 3, 4 i 5. Żadna z tych kombinacji nie daje szóstki, ale dwie z nich – sama 5 i $3+4$ (równe 7) również są sukcesami.

Wynik równy zadeklarowanemu przez Mistrza Gry poziomowi trudności oznacza **krytyczny sukces** – test wyszedł wspaniale! Wynik o jeden większy lub mniejszy oznacza zwykły sukces – test wyszedł. Wszystkie pozostałe wyniki oznaczają niepowodzenie – wysiłki Twojego bohatera spęły na niczym, zazwyczaj jednak niepowodzenie takie, poza może kilkoma kolcami jałowca w różnych częściach ciała, nie grozi Twojemu bohaterowi żadnymi poważniejszymi konsekwencjami.

Jeśli suma wszystkich wyników na kostkach wynosi jeden lub mniej – test zakończył się **katastrofalną porażką** – najprawdopodobniej pszczoły zaczęły coś podejrzewać.

Cecha rachowanie testowana jest, gdy Twój bohater musi coś policzyć. Dodatkowo jednak wpływa również na wynik każdego innego testu. W zależności od wartości tej cechy, podczas każdego testu rzucasz kilkoma tzw. „dzikimi” kostkami:

- Jedną, jeśli Twoje rachowanie wynosi 3
- Dwoma, jeśli Twoje rachowanie wynosi 2
- Trzema, gdy Twoje rachowanie wynosi 1

Za każdą jedynekę wyrzuconą na „dzikich” kostkach Mistrz Gry zabiera Ci jedną z kostek testowych:

Wyrzuciłeś 4, 1 i 5, a na dwóch dzikich kostkach jedną jedynekę, za którą Mistrz Gry zabiera Ci pierwszą kostkę. Wynik testu możesz więc komponować już tylko z 1 i 5.

Oznacza to po prostu, iż próba dodania do siebie w jakiś sensowny sposób trzech wylosowanych liczb przekracza w danym momencie możliwości rachunkowe Twojego bohatera.

Która z kostek zostanie Ci zabrana zależy tylko od Mistrza Gry, najlepiej jednak odbierać je w kolejności rzucania lub używać różnokolorowych kostek i najpierw zabierać, powiedzmy, czerwoną, a później żółtą.

Gdy jednak wypadną na „dzikich” kostkach jednocześnie trzy jedynki – automatycznie oznacza to krytyczny sukces. Twój bohater uzyskał, na przykład, 11, dodając do siebie dwa i cztery. Od strony matematycznej nie jest to



SYSTEM AUTORSKI

prawdą, ale Twój bohater tego nie wie i dlatego test kończy się powodzeniem.

PUNKTY KARMY

Każdy bohater posiada punkty karmy (początkowo jest to jeden punkt), które może w dowolnej chwili wydać, aby kupić sobie krytyczny sukces lub zapobiec katastrofalnej porażce. Punkty karmy regenerują się do stanu początkowego podczas każdego **małego conieco**.

CONIECO.

Cecha ta określa, jak często Twój bohater musi spożywać małe **conieco**:

- 1 – co 2 godziny;
- 2 – co 4 godziny;
- 3 – co 6 godzin;
- 4 – co 8 godzin.

Opuszczenie posiłku w porze małego **conieco** oznacza, że Twój bohater staje się apatyczny i marotny, za każde opuszczone **conieco** odejmij mu jedną kostkę podczas testu.

POZIOM TRUDNOŚCI TESTU

System ten testowany był przez samego Puchatka w związku z czym autorzy nie gwarantują, że proponowane tutaj poziomy trudności są poprawne. Niemniej, sugerujemy następujący podział:

1. Poziom trudności od 2 do 4 – dla najprostszych i najbatalniejszych sytuacji
2. Poziom trudności 6 lub 7 – dla przeciętnie trudnych testów
3. Poziom trudności powyżej 10 dla czynności ekstremalnie trudnych, takich jak np. tabliczka mnożenia.

JEŚLI

Jeśli Twój bohater nie posiada cechy, która powinna być akurat przetestowana, ale dane działanie należy do kategorii zwykłych, codziennych czynności, takich jak gra w „misie-patysie“, to w celu ustalenia sukcesu należy rzucić dwoma kostkami.

WALKA

W „Kubusiu Puchatku“ walka praktycznie nie występuje, nie ma więc potrzeby tworzenia dla niej osobnych zasad czy współczynników jak np. punkty życia.

DOŚWIADCZENIE I ROZWIJANIE POSTACI

Za każdą ukończoną przygodę Mistrz Gry przyznaje graczom od 1 do 6 punktów doświadczenia. Za punkty te gracze mogą kupować swoim bohaterom nowe umiejętności – za każde 2 punkty doświadczenia nową umiejętność lub podnieść już posiadane, wydając tyle punktów doświadczenia, ile wynosić będzie nowy, docelowy poziom umiejętności (*podniesienie CONIECO do trzech kosztuje trzy punkty, podniesienie KARMY do czterech – cztery punkty doświadczenia*). Żadnej cechy poza Karma nie można podnieść powyżej poziomu czterech punktów.

TWORZENIE BOHATERA

Zamiast korzystać z gotowych bohaterów, możesz stworzyć własną wersję np. Tygrysa. W tym celu bierzesz

ustaloną niżej przy każdej profesji liczbę **punktów budowy** i rozdzielasz do każdej z wymienionych przy profesji cech/umiejętności (poza KARMA, która na starcie wynosi zawsze 1). Następnie, gdy już je rozdzielisz, rzucasz dla każdej cechy tyle razy kostką sześcienną, ile punktów budowy na nią przeznaczyłeś. Każdy wynik w przedziale podanym przy profesji oznacza sukces, suma sukcesów określa wysokość cechy. Żadna cecha nie może być wyższa niż cztery.

Postanowiłeś przeznaczyć u Prosiaczka na „Czytanie i Pisanie“ sześć punktów budowy. W profesji „Prosiaczek“ sprawdzasz, że sukces osiągasz, gdy wyrzucisz (6). Rzucasz sześć razy kostką, wypadły dwie szóstki. Czytanie i pisanie twojego Prosiaczka wynosi 2.

PROFESJE

Poniżej prezentujemy opisy siedmiu najbardziej podstawowych profesji występujących w *Kubusiu Puchatku RPG*. Ponadto znajdziecie tu również krótkie opisy każdej z kilkunastu podstawowych umiejętności.

PUCHATEK

Cytat:

- „Jestem Misiem o Bardzo Małym Rozumku“.
- „Aż z radości krowa grucha,
Ryczy pszczoła, kumka mucha“
- „Pora na małe conieco.“

Miejsce zamieszkania: Pod nazwiskiem Woreczko

Charakterystyka: Żywi się miodem (i marmoladą); trudni się układaniem mruczanek i spożywaniem małego **conieco**.

Karma: 1

Conieco: 1, sukces (6)
– **conieco** testowane jest w sytuacjach, gdy bohater stara się walczyć z chęcią zjedzenia małego **conieco**.

Rachowanie: 1, sukces (6)

– zawsze, gdy bohater próbuje coś policzyć lub wykonać proste rachunki.

Czytanie i pisanie: 1, sukces (5,6)

– testowane, oczywiście, gdy bohater usiłuje coś przeczytać lub napisać, poziom trudności odpowiada mniej więcej długości słowa, które Twój bohater usiłuje zapisać lub odcyfrować.

Rachowanie miodu: 3, sukces (4,5,6)

– testowane przy liczeniu małego **conieco** w każdej postaci, dodatkowo w testach związanych ze zdobywaniem miodu może zastępować Rachowanie przy ustalaniu ilości „dzikich“ kostek.

Pomysłowość: 4, sukces (3,4,5,6)

– testowana przy wymyślaniu nowych, nietypowych rozwiązań, pomysłów.

Układanie mruczanek: 4, sukces (3,4,5,6)

– przy układaniu mruczanek. Mruczanki służą do mruczenia.

Tropienie: 2, sukces (5,6)

– odpowiada za tropienie i rozpoznawanie śladów.

Rozumek: 1 (bardzo mały), sukces (6)

– każdorazowo, gdy Puchatek usiłuje coś zapamiętać.

Chodzenie po drzewach: 3, sukces (4,5,6)

– przy wchodzeniu na drzewa.

48 punktów budowy.

SYSTEM AUTORSKI

PROSIACZEK

Cytat:

– „Ach-jej, Puchatku, czy myślisz, że to jest... y... y... y... łasiczka?”

– „Pomocy, pomocy! Słoniowy Strach! Słoniocy! Słoniocy! Strachowy Pom! Pomocy Strach! Słoniocy!”

Występowanie: Wielki Buk w samym środku Lasu.

Charakterystyka: „*Niełatwo jest być odważnym, kiedy jest się tylko Bardzo Małym Zwierzątkiem.*”; żywi się żołędziami; wnuk Wstępa Bronisława; nie cierpi kąpieli.

Karma: 1 (2 jeśli pierwszy punkt został wydany na Ratowanie Przyjaciela)

Conieco: 3 sukces (5,6)

Rachowanie: 2 sukces (5,6)

Tropienie: 1 sukces (6)

Czytanie i pisanie: 1 sukces (5,6)

Rozumek: 2 sukces (5,6)

Lęklivość: 4 sukces (2,3,4,5,6)

– testujesz ją w sytuacji zagrożenia lub Potencjalnego Zagrożenia aby sprawdzić, czy Twój bohater nie wpadł w panikę.

Skakanie: 1 sukces (5,6)

– tą cechę testujesz przy podskakiwaniu (do kołatki) i przeskakiwaniu (strumyka). Wartość 1 sugeruje jednak, abyś traktował tą umiejętność li tylko jako użyteczne ćwiczenie gimnastyczne.

Przeciskanie się przez Wąskie Otwory: 4

sukces (2,3,4,5,6)

– nic trudnego, gdy jesteś bardzo małym zwierzątkiem.

41 punktów budowy.

KRÓLIK

Cytat:

– „Czy nie będziesz miał nic przeciwko temu, jeśli użyję twoich tylnych łapek jako wieszaka na ręczniki? Po co mają tak sterczeć bez żadnego pożytku?”

– „Puchatku! nie masz ani krzty rozumu.”

Występowanie: Tu i tam

Charakterystyka: Zawsze zabiegany; posiada licznych krewnych (około 15-17) i znajomych oraz dobrze zaopatrzoną spiżarnię; lubi dbać o załatwienie Bardzo Ważnych Spraw.

Karma: 1

Conieco: 3 sukces (5,6)

Rachowanie: 3 sukces (4,5,6)

Orientacja w terenie: 1 sukces (5,6)

– testujesz, gdy np. pewnego mglistego dnia zabłądzisz w Lesie...

Cechy Przywódcze: 3 sukces (4,5,6)

– jeśli chcesz przekonać kogoś do wsparcia cię w Bardzo Ważnej i Niewątpliwie Słusznej Sprawie np. odbryknięciu Tygrysa.

Czytanie i pisanie: 3 sukces (4,5,6)

Rozumek: 3 sukces (5,6)

Skakanie: 3 sukces (2,3,4,5,6)

42 punkty budowy

SOWA PRZEMĄDRZAŁA

Cytat:

– „Najczęściej praktykowane postępowanie w takich przypadkach jest następujące...”

– „Otóż kiedyś, dawno temu, był właśnie taki burzliwy dzień jak dziś, gdy mój wuj Robert, którego portret wi-



dzisz na ścianie po swojej stronie, Prosiaczku, wracał pewnego popołudnia z...”

Występowanie: W Stumilowym Lesie, pod Kasztanami.

Charakterystyka: *I jeśli ktokolwiek wie cokolwiek o czymkolwiek to tylko Sowa Przemądrzała.* – Kubuś Puchatek.

Karma: 1

Conieco: 3 sukces (4,5,6)

Rachowanie: 3 sukces (5,6)

Czytanie i pisanie: 3 sukces (5,6)

Pisanie długich wyrazów

bez błędów ortograficznych: 1 sukces (6)

– ta umiejętność pozwala Ci napisać PONIEDZIAŁEK tak, aby bez trudu można było stwierdzić, że to nie WTOREK. Wyjątek: aby napisać własne nazwisko, możesz normalnie testować *Czytanie i pisanie*.

Latanie: 4 sukces (2,3,4,5,6)

– wykonywane instynktownie, jednak Twoje mięśnie grzbietowe raczej nie pozwolą Ci unieść nawet Prosiaczka.

Rozumek: 4 sukces (3,4,5,6)

41 punktów budowy.

KŁAPOŁUCHY

Cytat:

– „Dzień dobry Puchatku! Jeśli ten dzień godzi się nazywać dobrym. O czym wątpię.”

– „Co robisz! Zgadnij, Króliku: może kopię dołki w ziemi? Chyba nie. Może skaczę z gałązki na gałązkę młodego dębca? I to nie. Więc może czekam na kogoś, kto mi pomoże wydostać się z rzeki? O, to właśnie. Dajcie tylko Królikowi trochę czasu do namysłu, a on zawsze zgadnie.”

Występowanie: W Ponurym Zakątku Kłapouchego (Wilgotnym i Smutnym).

Charakterystyka: Żywi się ostem; przejawia skłonności filozoficzne; przejawia wysoką odporność (niewrażliwość) na niesprzyjające warunki meteorologiczne i drobne ubytki jego osoby; mimo skłonności do ponuractwa, potrafi cieszyć się z drobiazgów np. praktycznej baryłeczki i szmatki do wkładania do niej.

Karma: 1

Rachowanie: 2 sukces (5,6)

Conieco: 4 sukces (2,3,4,5,6)

SYSTEM AUTORSKI

Pesymizm: 4

sukces (2,3,4,5,6)

– testujesz zawsze, gdy chcesz coś powiedzieć, jeśli test zakończy się powodzeniem powinieneś zadbać, aby np. odpowiadając „Dzień dobry!” nie zapomnieć dodać: „O ile w najbliższym czasie nie spadnie deszcz i grad.”

Czytanie i pisanie: 2

sukces (4,5,6)

Czarnowidztwo: 3

sukces (4,5,6)

– jeśli wyjdzie Ci test na pesymizm sprawdź, czy Twoja przepowiednia się nie sprawdzi...

Rozumek: 3

sukces (4,5,6)

Pływanie: 2

sukces (5,6)

– zdolność do pozostawania na powierzchni wody, szczególnie przydatna, gdy niespodziewanie zostaniesz do niej „wbryknięty”.

38 punktów budowy

TYGRYSEK

Cytat:

– „Uorrauorrauorrauorrauorra...”

– „Tygrysy nie lubią miodu.”

Występowanie: Za twoimi plecami gdy się tego najmniej spodziewasz.

Charakterystyka: Tran to to, co tygrysy lubią najbardziej (poza oczywiście brykaniem); nie jada miodu, ostu ani żółtzi.

Karma: 1

Rachowanie: 1

sukces (5,6)

Conieco: 3

sukces (4,5,6)

Brykanie: 4

sukces (2,3,4,5,6)

– zdolność uniwersalna, brykania można używać praktycznie do wszystkiego, a szczególnie do „wbryknięcia” kogoś do wody. Możesz używać jej również w walce, choć walka w *Kubusiu Puchatku RPG* prawie nie występuje.

Orientacja w terenie: 4

sukces (3,4,5,6)

– intuicyjna, prawdopodobnie dlatego, że jest Cię wszędzie pełno.

Rozumek: 2

sukces (5,6)

Wchodzenie na drzewa: 4

sukces (3,4,5,6)

– nie obejmuje schodzenia z drzew.

Skakanie: K6 (5, 6 traktuj jak 1)

sukces (3,4,5,6)

– tygrysy skaczą najlepiej na świecie, więc postaraj się wyrzucić czwórke...

Pływanie: K6 (5 traktuj jak 1, 6 jak 4)

sukces (5,6)

– j.w.

Fruwanie: 4

– nigdy nie testowane. Tygrysy to wspaniali fruwacze, ale nie fruwają, bo nie chcą.

40 punktów budowy.

MALEŃSTWO

Cytat:

– „Hep!”

– „Bryknij na mnie, Tygrysku! Kłopotuchy, Tygrys teraz brykie na mnie! Prosiaczk, jak ci się zdaje...”

Występowanie: Najczęściej w kieszeni u Mamy-Kangurzy lub w okolicach.

Charakterystyka: Lubi, żeby na nie zwracać Uwagę; żywi się kakaem i bułeczkami z marmoladą.

Karma: 2

Rachowanie: 1

sukces (6)

Conieco: 2

sukces (5,6)

Pływanie: 2

sukces (5,6)

Brykanie: 2

sukces (4,5,6)

Skakanie: 3

sukces (2,3,4,5,6)

– jako kangurzątko poruszasz się tylko w ten sposób albo na własnych nogach, albo w kieszeni Mamy-Kangurzy.

Rozumek: 2

sukces (5,6)

31 punktów budowy (jak trochę podrośniesz, to może być więcej).

KRZYŚ

Cytat:

– „Pocziwy, głupi Misiu.”

– „Co ma balonik do miodu?”

Występowanie: Na drugim krańcu Lasu

Charakterystyka: Zjawia się, gdy jest potrzebny.

Karma: 1

Rachowanie: 4

sukces (5,6)

Conieco: 3

sukces (4,5,6)

Czytanie i pisanie: 3/4

(wersja zaawansowana)

sukces (5,6)

Rozumek: 4

sukces (5,6)

Ratowanie z Kłopotów: 4

sukces (3,4,5,6)

Cechy Przywódcze: 4

sukces (2,3,4,5,6)

51/54 (wersja zaawansowana) punktów budowy.

WŁASNA PROFESJA

Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś, jeśli znudzi Cię granie Puchatkiem, Kłapouchym czy Królikiem, stworzył własną profesję odzwierciedlającą cechy, któregoś z pozostałych mieszkańców Stumilowego Lasu. Ilość punktów budowy, cechy i trudności ustalcie wspólnie z Mistrzem Gry; Karma na starcie winna wynosić 1.

Polecane profesje to: Krewny Królika, Znajomy Królika, Mały, Tomasz Nieboraczek, Jentyk Cętkowany.

BESTIARIUSZ

ŁASICE

Cechy szczególne: Zostawiają ślady podobne do śladów Puchatka (lub Prosiaczka).

Zwyczaj: Mają zwyczaj chodzić w kółko; łączą się w stada z innymi łasicami i z lisami; mogą przejawiać Wrogie Zamiary.

Odporność na wytropienie: 3

Zostawianie śladów na śniegu: 3



SYSTEM AUTORSKI

LISY

Cechy szczególne: Zostawiają ślady podobne do śladów Prosiaczka (lub Puchatka)

Zwyczaj: Mają zwyczaj chodzić w kółko; łączą się w stada z innymi lisami lub z łasicami; mogą przejawiać Wrogie Zamiary.

Odporność na wytropienie: 3

Zostawianie śladów na śniegu: 2

SŁONIE

„...Sądzę, że Słonie idą, kiedy na nie gwizdać.” – Prosiaczek

Cytat: „ho-ho”

Występowanie: Najczęściej tuż koło pułapki, tylko krok wcześniej, w okolicach Sześciu Sosen.

Wygląd: Przypomina Puchatkę z garnczkiem na głowie.

Pożywienie: Miód, rzadziej żółędzie, może Prosiaczki.

Zachowanie: Schwyty Słoń idzie, gdy na niego gwizdać (albo i nie, że Słoniom nigdy nic nie wiadomo). Łatwo się peszą. Inna nazwa: „hohonie”.

Obserwowanie nieba na krok przed wpadnięciem do pułapki: 3

Mówienie „ho-ho”: 4

PSZCZOŁY

„To bzykanie coś oznacza. Takie bzykające bzykanie nie bzyka bez powodu. Jeżeli słyszę bzykanie, to znaczy, że ktoś bzyka, a jedyny powód bzykania, jaki ja znam, to ten, że jest się pszczołą.” – Kubaś Puchatek

Występowanie: W okolicach miodu

Wygląd: Małe, czarnożółto-pasiaste i bzyka.

Zwyczaj i zachowanie: Cytując eksperta: „Z pszczołami nigdy nie wiadomo.” Oczywiście, poza tym, iż mieszkają na drzewach, wyrabiają męt i bzykają.

Podejrzliwość: 3

Wyrabianie Miodu: 4

Bzykanie: 4

Latanie: 4

JENTYKI

„WY SZEDŁEMK ZA JENTYK” – Krzyś.

Wygląd: „– Otóż – rzekła Sowa Przemądrzała – Cętkowany albo Trawiasty Jentyk jest... To znaczy – rzekła – że jest on raczej... Oczywiście – ciągnęła – to zależy od... Słowem – mówiła Sowa – krótko mówiąc – powiedziała – nie mam pojęcia jak on wygląda – przyznała otwarcie”.

Zwyczaj i zachowanie: Jentyki występują w dwóch odmianach: cętkowanej i trawiastej.

Odporność na wytropienie: 4

JAGULAR

„Czy to jest jedno z tych Dzikich Zwierząt?” – Prosiaczek.

Występowanie: Na gałęziach drzew.

Zwyczaj: Zaczajają się na drzewach i spadają na tego, kto przechodzi pod spodem. Mają zwyczaj wołać „Pomocy! Pomocy!”, by zwrócić na siebie uwagę, a potem zlatują w dół na tego, kto patrzy.

Zlatywanie z drzewa: 4

Sławek wpadł ostatnio w szal twórczy. Po przyniesieniu „Puchatek RPG”, zarzucił nas swymi kolejnymi projektami: „Kiwaczek CCG”, „Uszatek Battle Game” i - uwaga! - bajka „Kryształki Czasu”.

Twoim obowiązkiem jako lojalnego obywatela
Imperium jest choć raz w życiu odwiedzić
to miejsce

www.sarsus.com.pl

jeżeli w okolicy nie ma stacji orbitalnej, skontaktuj się z nami,
nasz Inkwizytor zajmie się resztą

44-200 Rybnik, PO Box 116

A, FE!

Z tego, co wiem, wstępów do działów nikt nie czyta, w tym miesiącu nie będę więc marnował papieru na swoje wypociny. Powiem tylko, iż konkurs na sprawozdanie z sesji z numeru 1/199 pozostał nierozstrzygnięty – niestety, nie otrzymałem prac godnych wyróżnienia (w każdym razie, moim zdaniem). Szkoda... Liczę jednak, że przy następnej okazji bardziej ruszycie łepetyną. Sądząc po innych tekstach, które przychodzą do redakcji, stać Was na dużo. To tyle. A w sumie, mamy kwiecień, wesoły prymaaprilisowo-wiosenny miesiąc pamięci narodowej, więc co by złego nie było, ja to...

WALE!

(MNK)

Marcin „Ellentir“ Kuczyński i Kaśka „Thil’nen“ Ruszkowska

OGREM I MIECHEM

Ilustracja: M. Ściolny

Ból głowy był nieznośny. Czuję się fatalnie, miałem wrażenie, że mój łeb zaraz rozpadnie się na tysiące kawałków. Reszta drużyny zdawała się znajdować w bardzo podobnym nastroju. Po wyrazie twarzy Balgo, naszego halflinśkiego kucharza, widać było, iż głęboko się nad czymś zastanawia. Było to dziwne, bo wiem grubaskowi rzadko chciało się myśleć o czymś bardziej skomplikowanym niż kanapka z kiełbasą.

– O co chodzi Balgo? – starałem się, aby po głosie nie dało się poznać męczącego mnie bólu.

– Eee... Chyba ciut za dużo wczoraj wypiliśmy... – Balgo nie zamierzał się wysilać na miły ton. Wczoraj... Miałem wrażenie, jakby od zaśnięcia do pobudki minął jakiś... tydzień... Tak, przez moment miałem wręcz wizję niezwyklego miejsca, w którym grupa dziwnie ubranych postaci gorączkowo ze sobą dyskutowała. „Jak to, już musimy kończyć? Cholera, teraz z przygodą trzeba będzie czekać do przyszłego weekendu...” – wizja znikła tak szybko, jak się pojawiła. Zawsze poczuwałem się do przewodzenia naszej kompanii, więc zakrzyknąłem głośno

– Dobra, ruszamy!

Zobaczyłem jedynie wściekle grymasy na twarzach towarzyszy.

– Ciszej... Łeb mi pęka Elidaensoeranduan... – Udar był jedyną osobą w drużynie, która poprawnie wymawiała moje imię. Kto by się spodziewał takiej erudycji po barbarzyńcy z Norski...

– Zanim gdzieś ruszymy, może przypomniabys nam, gdzie właściwie zdążamy... – kontynuował Udar. Tak, to było dobre pytanie.

– A skoro już masz przypominać... – odezwał się Balgo – To może powiedz mi też, gdzie właściwie jesteśmy? – z pewnym zakłopotaniem rozjeżdżałem się po okolicy. Znajdowaliśmy się wśród jakichś zgliszczy. Wszędzie wokół walały się spalone deski.

– Hmm... – zacząłem. – Gethrot... Może ty coś pamiętasz? – zapytałem, tym razem już cicho, krasnoluda. Brodacze nie raczyli nawet obejrzeć się w moim kierunku. – Gethrot! – wrzasnąłem. Twarze moich kompanów znowu wykrzywił grymas, jednak mój okrzyk chyba poskutkował, bo krasnolud powoli odwrócił się w moim kierunku, wyciągając z uszu dwa dziwne brzęczące przedmioty.

– Gethrot, tyle razy cię prosiłem, żebyś w naszej obecności nie wkładał sobie tych zatyczek do uszu – jęknął, nadal cierpiący po moim krzyku, Udar.

– A ja wam tyle razy tłumaczyłem, że to nie są żadne zatyczki do uszu, tylko krasnoludzki wynalazek – Walk’maa... – westchnął krasnolud.

– Posłuchaj, to nie jest teraz ważne – nie miałem ochoty wysłuchiwać kolejnej lekcji o krasnoludzkiej technice. – Po prostu powiedz, czy nie pamiętasz może, co to za miejsce?

Gethrot zamyślił się, po czym stwierdził krótko, acz dobitnie:

– Karczma.

Wszyscy rozejrzeliśmy się wokół.

– Raczej była karczma – zauważył Udar z boleścią w głosie. – Kto ją tak brutalnie potraktował?

– My – z ust krasnoluda padła kolejna krótka odpowiedź. No tak, znowu wykozystali moment, kiedy byłem pijany, żeby nabroić. Szkoda mi było tylko Udara. Jak na barbarzyńcę, był bardzo delikatny i inteligentny. Cały czas pamiętam jedną z moich wizji, a właściwie tylko jakieś tajemnicze głosy... „O rany... Dwa zera... Tylko na co mi inteligencja czterdzieści dla bezmózgowca...”

Trzeba przyznać, że lubiłem naszą paczkę. Może byli trochę zbyt krwiożerczy, raczej leniwi i niezbyt inteligentni (z wyjątkiem Udara), ale przecież nikt nie jest doskonały. Podróżowałem z nimi już od ponad roku i wydaje mi się, że stanowiliśmy zgraną kompanię. Od myślenia byłem ja, a reszta zasadniczo zajmowała

się zabijaniem. Tylko Udar pisał czasem wiersze. Ten odpowiadał wszystkim z wyjątkiem naszego ukochanego barbarzyńcy, który często ubolewał nad swą nieszczęsną dolą i naszym niezrozumieniem jego poezji.

Z zadumy wyrwało mnie ssanie w żołądku. Byłem głodny – rzecz dziwna przy takim zatruciu gorzałą. Cóż, magowie mają magicznego kaca.

– Balgo, przygotuj ognisko – nakażałem. – A ty, Udar, idź zabić coś na śniadanie.

– Udar zabij to, Udar zabij tamto... Czy na świecie nie liczy się już nic poza zabijaniem? – Barbarzyńca, mimo oporów, ruszył do otaczającego nas lasu.

– Elidaensoeranduan? – rozległ się głos krasnoluda.

– Elidaensoeranduan – poprawiłem go. – O co chodzi?

– Co my właściwie mamy zrobić? – skupiłem się i pozwoliłem myślom wyjść poza znany świat. Oczami wyobraźni ujrzałem kartkę, a na niej nabazgrany, szary napis: „W wiosce 20 ZK”.

– Zdaje się, że chodziło o jakąś wioskę...

– Tak, pamiętam! Jej nazwa kończyła się na... eee... dorf... – stwierdził Balgo z właściwą sobie błyskotliwością. Cała drużyna popatrzyła na niego z politowaniem.

– Wiemy, kretynie! Połowa wioski w Imperium kończy się na dorf – warknął coraz bardziej zirytowany Gethrot.

Zaczęliśmy się więc zastanawiać nad możliwą nazwą wioski. Co chwila musiałem przywoływać ich do porządku. Co gorsza, Udar bardzo chciał przeczytać nam najnowszą strofkę swego poematu, Gethrot pytał się co jakiś czas, czy już coś ustaliliśmy, gdyż nic nie słyszał przez te swoje zatyczki, a Balgo nudził, powtarzając wciąż tę samą nazwę wioski.... Przeszkadzały nam też inne rzeczy – nieustannie kręcił się koło nas jakiś podejrzaný osobnik, przebrany za typowego chłopca, opowiadając coś o jakiejś pobliskiej wiosce Dorfendorf, ale kiedy

WARHAMMER

zobaczył wycelowany w siebie łuk, zniknął jak sen jaki złoty. Później Udar obraził się i poszedł czytać poemat „ptakom i chmurkom”. Wrócił goniony przez wielkiego kruka, który dziwnie skrzeczał. Brzmiało to jak: Dorf, dorf, dorfendorf... Na szczęście i tego intruza szybko się pozbyliśmy. Wreszcie, nie mogąc nic sensownego ustalić, postanowiliśmy wyruszyć w losowo wybranym kierunku – zawsze tak robiliśmy w trudnych sytuacjach. Nie uszliśmy jeszcze kilku mil, a już oczywiście zaczęły się spory – każdy optował za inną stronę świata. Moja wspaniała drużyna kłóciła się tak przez ładne parę chwil, dopóki nie zwróciłem im uwagi, że są tylko dwa kierunki, w które możemy się udać. Z jednego właśnie przyszliśmy – był to zachód. Na wschód zaś prowadziła szeroka, miętka droga, opatrzona olbrzymim drogowszakiem: DORFENDORF 2 MILE. Wśród moich kompanów zapanała krótka

konsternacja, którą przerwał jednak krasnolud, mówiąc, że musimy wrócić do spalonej karczmy, gdyż zostawił tam swego Walk – coś tam. Pogodzeni, wyruszyliśmy w drogę powrotną. W tej samej chwili znów nawiedziła mnie wizja. Zobaczyłem niepozornego, czerwonego ze złości człeczka, wymachującego grubą, błękitną księgą z napisem „Warhammen”, czy jakoś tak, i krzyczącego coś o nie psuciu mu przygody i tępotcie zgromadzonych wokół niego ludzi. Po paru sekundach jednak wizja znikła... Minęliśmy dymiące wciąż zgłiszczu i natknęliśmy się na kolejny drogowszak: DORFENDORF 1 MILE. Wszyscy wzruszyliśmy zgodnie ramionami i ruszyliśmy tą drogą.

Wioska okazała się zbiorowiskiem dwudziestu ośmiu chałup otoczonych palisadą. W samym jej centrum stał olbrzymi, drewniany dom, który po bliższych oględzinach uznaliśmy za siedzisko sołtysa. W związku z brakiem Standardowego Imperialnego Słupa Ogłoszeniowego, w poszukiwaniu pracy udaliśmy się do tej właśnie chudoby. Okazało się, że, zgodnie z naszymi przewidywaniami, wieś ma wielki problem natury moralnej i estetycznej (błogi uśmiech Uda...!). Od zarania swych dziejów Dorfendorf związany był z goblinami. Te miłe stworzonka często nawiedzały wioskę, umilając długie, nudne wieczory i poranki, tak, że mieszkańcy zdążyli do nich przywyknąć, a nawet w jakiś sposób je polubić. Według ich cyklicznych najazdów wieśniacy zaczęli nawet regulować kalendarz. Pierwsze pojawienie się goblinów po zimie czczono zawsze tzw. Zielonymi Świątkami – bez nich ludzie nie odczuwali prawdziwego nastania wiosny. Tego roku jednak zielone ludki nie chciały się jakoś zjawić i nikt nie wiedział dlaczego. Wieśniacy byli tak zrozpaczeni, że ofiarowali nam po dwadzieścia Złotych Koron, abyśmy tylko zwrócili im pupili.

– Jesteśmy w końcu bohaterami! Oczywiście, że wam pomożemy. – odezwał się szybko, zanim ktoś z drużyny zdążył zgłosić sprzeciw. Moje obawy były jednak chyba płonne. Jedynym, który zawsze zrzędził i miał do wszystkiego zastrzeżenia, był krasnolud. Jednak tym razem jego cudowny (wyjątkowo) wynalazek skutecznie zatkał mu uszy i Gethrot nie wtrącał się do niczego.

Następnego dnia dziarsko wyruszyliśmy w poszukiwaniu goblinów. No dobrze, dziarsko szedł tylko krasnolud (to niesprawiedliwe, że oni mają mocniejsze głowy od elfów!). W tej wiosce udało nam się niczego nie spalić, więc wszyscy oprócz mnie byli w podłych humorach.

– Elidaensoerandur... – usłyszałem płaczliwy jęk Balgo.

– Elidaensoerandur – poprawiłem go cierpliwie.

– No właśnie! Więc, drogi elfie, czy nie moglibyśmy... hmm... tego...

– Wyduś to wreszcie z siebie, Balgo...

– przez rok przebywania z tą drużyną moje nerwy stały się mocniejsze od mithrilu. Jeśli komuś udało się pomyślnie przeprowadzić dłuższą konwersację z tym poidiotą, żaden demon Chaosu nie mógł go wyprowadzić z równowagi...

– No... Czy nie moglibyśmy...

– Tak?

– Czy nie moglibyśmy... coś teraz przekąsić? – wyrzucił z siebie i spuścił wzrok, czerwieniąc się przy tym i błędząc na przemian. Oddałem mu swoją porcję suszonego mięsa, coś miałem zrobić! Muszę przyznać, że w takich sytuacjach czuję się trochę jak niańka...

Jak więc mówiłem, szliśmy, aby odnaleźć cel naszej misji. Powoli zaczął budzić się we mnie instynkt łowcy – wystrzyłem wzrok, słuch i węch. Niestety, węch musiałem za chwilę stępić, gdyż koło mnie szedł krasnolud...

– Elidaensoerandur – usłyszałem za sobą Uda. – Popatrz, jaki piękny las rozciąga się wokół! – miałem ich wszystkich powoli dość. Wiedziałem, że barbarzyńca za chwilę znowu zacznie swoje poetyckie wywody. Dlatego odetchnąłem z ulgą, gdy nagle zapadła się pod nami ziemia i z hukiem wyładowaliśmy w korytarzu jakichś podziemi. Co?! Podziemi?!

– Hej, co cię stało? – usłyszałem nie naturalnie głośny pomruk Gethrota. No tak, Walk-maa... Zanim jednak zdążyłem odpowiedzieć na jego pytanie, w chmurze dymu pojawił się przed nami wysoki, bursztynowooki mężczyzna, ubrany w powłóczystą, czarną szatę, syjącą iskrami przy każdym jego poruszeniu.

– Witajcie, śmiertelnicy! – zadudnił jego potężny głos.

– Witaj! – no tak... Balgo wszędzie musiał wstawić swoje trzy szylingi.

Czarodziej spojrział na niego karcąco i ponownie przybrał pełną powagę pozę.

– Jestem straszliwym, złym czarnoksiężnikiem Gargamellem! Drż przedemną wszystkie żywe stworzenia! Cha, cha, cha! – zaśmiał się demonicznie, pokazując złotą górą trójkę.

– Teraz moja niezwykle potężny demoniczny sługa was zniszczy!!! – wykrzyknął, po czym w chmurach dymu pojawił się paskudny demon.

– E tam, taki z niego demon, jak z Balga filozof – skrzywił się Gethrot. – To tylko jakaś parszywa iluzja...

R.A.R.

Zapraszamy do sklepu w Krakowie przy ul. Grzegorzeckiej 32A

CZYNNY 7 DNI W TYGODNIU

Zapraszamy od 10:00 do 18:00

**W kwietniu
30% rabatu**

GRY Wszystkie gry karciane i fabularne

Oficjalne turnieje: Star Wars, Magic: The Gathering, Legends of Five Rings, Middle Earth: The Wizards

KOMIKSY Pełny wybór najnowszych komiksów amerykańskich, wszystkie bieżące i archiwalne komiksy polskie

MANGA Japońskie, amerykańskie i polskie wydania, Art Books, plakaty, modele, karty i wiele innych rzeczy

Jeśli chcesz otrzymać katalog wysyłkowy – przślij swój adres do:

R.A.R.

**ul. Grzegorzecka 32A
31-531 KRAKÓW**

Przyjdźcie do naszej filii po figurki do **WARZONE** i **Chronopii**



Mag Magic ul. Floriańska 28 KRAKÓW

– Masz chyba rację – przyznałem. – Wygląda rzeczywiście podejrzanie...

– Niektórzy mądrzy ludzie sądzili, że cały świat jest iluzją. – wtrącił z rozmarzeniem Udar.

– Pleciesz głupoty! – zgromiłem go. Udar też wyglądał podejrzanie.

– Iluzja? To znaczy, że on nic nam nie może zrobić! – ucieszył się z głupia frant Balgo.

– Wrrghrooagh! – wtrącił nieśmiało demon.

– Nie dość, że iluzja, to jeszcze się wydziera – wyrzekał krasnolud i założył na uszy swoje urządzenie.

– Ale posłuchajcie – Udar nie dawał za wygraną. – Przecież wszystko może być iluzją! Ten iluzjonista może być iluzją... („Nie jestem iluzjonistą!” – krzyknął iluzjonista, znikając.) Ten demon może być iluzją... (po tych słowach zniknął również demon). Te podziemia mogą być iluzją... (po chwili nie było również podziemi). No i oczywiście my...

– Nieeeeee!!! – rzuciłem się w jego stronę o ułamek za późno. W tej chwili zniknęliśmy również my.

Po niecałej minucie pojawiliśmy się znowu w lesie. Udar miał kwaśną minę. Drużyna patrzyła na niego pełnym oburzenia wzrokiem. Z mordem w oczach wyciągnąłem zza pasa knebel...

Z radosnymi uśmiechami na ustach, nasyciwszy swą zemstę, ruszyliśmy dalej.

Udar włókł się na końcu ze spuszczoną głową. Po kilku godzinach marszu, wiedzeni doznaniem węchowymi, odnaleźliśmy wśród licznych niebezpieczeństw siedlisko goblinów. Zastaliśmy tam potężną grupę pięciu zielonych, siedzących w kręgu przy ognisku, odprawiających zapewne jakieś mroczne rytuały. Na nasz widok poderwały się z wraskiem i uciekły w las... Może sprawił to widok Gethrota, wywijającego dla zabawy toporem, może śliniącego się Bolga, rosnącego Udra lub mego wiernego łuku – sam nie wiem. Rzuciliśmy się za nimi w pogoń – musieliśmy przecież dostarczyć choć kilka goblinów na Zielone Świątki. Po wielu trudach udało nam się dorwać wszystkich trzech. Stwory obrzucały nas najgorszymi wyzwiskami, tradycyjnie okazując swą z gruntu złą naturę (co prawda, nie znam ich języka, ale na pewno o to im chodziło). Zarządziłem naradę. Przeciągnęła się ona trochę ze względu na pewne trudności techniczne. Cały czas musiałem odciągać krasnoluda od więźniów, bojąc się, ażeby ich nie zatłukł. Zrozumiałem bowiem z jego wściekłego bełkotu, iż zna goblinską mowę. Brodac z uspokoił się wreszcie i zaczął ich przesłuchiwać. Po jakimś czasie okazało się, że nasi zieloni zakładnicy nie poszli do Dorfendorfu ze strachu. Przy każdej wizycie byli wycinani w pień i nie mają na to więcej ochoty. Opadły mi ręce, gdyż

nie wiedziałem, co mam z tym fantem zrobić. Problem rozwiązał za mnie Gethrot, rzucając się na gobliny z wysoko wzniesionym toporem. W pierwszym momencie chciałem mu przeszkodzić, ale potem zaszła we mnie jakaś dziwna zmiana. „Mam tego dość, dość, serdecznie dość!!! Już nie wytrzymam dłużej tego obciążenia psychicznego!” – pomyślał nagle mój oszalały umysł i z krwiożerczym rykiem wyszarpnąłem zza pasa miecz. Czerwona mgła przesłoniła mi oczy...

Ta historia wydarzyła się naprawdę. Wszyscy bohaterowie są postaciami rzeczywistymi, a przedstawione miejsca rzeczywiście istnieją (przynajmniej u niektórych MG). Co do naszych herośw, to Balgo założył sieć restauracji „Balgo King”, Udar okazał się wspaniałym okulistą, a jego warsztat należy do najbardziej renomowanych w całym Imperium. Co do Gethrota, to później pracował nad nowym urządzeniem – Disk’maa, ale nie wiadomo o jego ewentualnych sukcesach. Elidaensoeranduan, dla bezpieczeństwa własnego i innych, został odwieziony do Wielkiego Hospicjum, gdzie przebywa po dzień dzisiejszy. Lekarze orzekli, że cierpi na syndrom Kreiga-Holssmana objawiający się nadmierną krwiożerczością i nieopaną rządzą zabijania. Przyczyna jego choroby nie jest znana.

□



Pod ziemią w kucki

Cluch MacAaron

specjalnie dla *Il'Marisa* z komanda *Aeg'saorine*

Ilustracja: M. Ściolny

Przygoda, którą zamierzam ucieścić wasze oczy i/lub uszy (gracze), jest historią wyprawy elfiej drużyny do podziemi. Scenariusz zakłada niemal dowolną ilość postaci graczy, pozostawia swobodę wyboru płci. Bohaterowie mogą być początkujący, rozwinięci, bądź też nawet niedorozwinięci. Nie będzie to miało znaczenia. Ważne natomiast by wśród śmiałków znalazł się zabójca krasnoludzkich popaprańców lub inny elficki paladyn wszędzie węszący narodowy spisek znanych centrali.

Drużyna elfów otrzymuje drogą np. telepatyczną przekaz, iż w ruinach krasnoludzkiej twierdzy Khazar Rakhgoz spoczywa artefakt starszej rasy, zagrabiony przez brodaczy podczas wojen krasnoludzkich. Jest nim łuk *Sch'Tscha'ua* lub coś innego, zgodnie z koncepcją mistrza (gry).

Zanim przejdziemy do właściwej części scenariusza, dobrze byłoby powiedzieć sobie parę słów o podziemniach:

1. Korytarze są niskie, bo zbudowane z myślą o karłach. Bohaterowie będą musieli cały czas się schylać. Ze stropów wyrastają stalaktyty, spod stóp stalagmity (albo odwrotnie, to nieistotne, lochy wszak są zaklęte i *wszystko może się zdarzyć...*). Noszenie hełmów lub filcowych kapeluszy z szerokim rondem wskazane.
2. Wąskie są — tzn. nie używamy broni dwuręcznej i znacznie ograniczamy użycie drzewcowej. Ustalamy szyk marszu [„Idę drugi!” „To ja idę drugi! Galladrienno, damy przodem!”], co by smok wychodzący zza rogu spałasował pierwszego.
3. Są wreszcie mokre i wilgotne pretože zaleca się noszenie kaloszków i płaszczy PD. Parasole ze względu na swoje gabaryty i ogólną nieprzydatność w starciu odpadają. Nie da się z nich strzelać i kiepskie z nich parasuty.

4. Są kręte i dość trudno jest ustrzeżlić z łuku wściekłego niziołka Chaosu zażerającego spaczoną napoleonkę, szczególnie zza zakrętu korytarza.

Wejście do krastwierdzy jest oczywiście zamaskowane, ale nie stanowi to przeszkody dla naszych (pardą — Twoich) tropicieli. Po jego

Ważne natomiast by wśród śmiałków znalazł się zabójca krasnoludzkich popaprańców lub inny elficki paladyn wszędzie węszący narodowy spisek znanych centrali.

odnalezieniu pojawiają się przed migdałowymi oczami wędrowców wrota, na których stoi napisane (jeśli żaden z superczarodziei nie zna krasnoludzkiego to może być w wulgarnej odmianie staroświatowego) to właśnie: *Zagatka jezd do kraznulucka, co jej głowa nie rozwikle lucca. Trupami rychle zostanieie, jak jej w mig nie rozgwiżecie. I tu dopiero zagwozdką! Masz elfko płacek! Teraz MG musi skalać uszy*

Oczywiście część korytarzy jest zasypana (akurat ta część, która byłaby dla graczy niezwykle ułatwieniem) dlatego warto przemianować jakiś magiczny miecz na równie magiczną szufłę i odrzucić troszkę gruzu (nowa umiejętność: odwalanie gruzu).

graczy słowami: Postarajcie się myśleć jak krasnoludy! No, niech im głowy nie pękają. Rzecz jasna, jeśli elfy nie pójda w orzeszki (turn nuts), w końcu wpadną, że wrota należy po chamsku rozłupać. Bum! Trach! Eup! I w końcu: Bęc!

Oooo... Podziemia zieją otworem. Teraz czas na ostatnie chrupki i kolę przed wejściem, na siusiu i ewentualnie paciorem. Czas też teraz na operację techniczną, a czas to najwyższy. Trzeba umówić się z graczami co do tego jak elfy widzą w ciemności. Istnieją bowiem trzy szkoły. Pierwsza z nich przyjmuje, iż elfy widzą w ciemności tak jak za dnia, jeno ciut gorzej (*lowlight*). Druga prawi, że elfy widzą ciepło (*infrawizja*). Trzecia sumuje dwie powyższe. Jest i czwarta, którą należy z góry odrzucić. Prezentuje ją niejaki Ezber, przyjaciel krasnoludzkich popaprańców, kłamliwie głosząc, iż elfy w podziemiach widzą gorzej niż krety, są tak ślepe jak onuc z lewej racicy hobgoblina.

Dość już tego, tedy w kucki i w głąb podziemnej otchłani siup! *Dollo'chu!*

Zaraz za wniściem znajduje się niewielka pieczara, gdzie wejścia do korytarza strzegą dwa marmurowe posągi krasnoludzkich halabardników. Magiczne nie są. Nie to jest jednak najważniejsze. W najciemniejszym zakamarku groty rosną, jak to w pieczarach zwykle, purchawko-pieczarki. Dla zabójcy krasnoludzkich popaprańców będą to bez wątpienia rydze. Jeżeli drużyna ich nie znajdzie to po herbacie, można zabierać swoje kostki z piaskownicy i iść na piwo lub w czorty — przygody nie ma. No, może się nieco zagalopowałem. Jak drużyna nie zbierze grzybków będzie musiała zjeść coś innego, np. ogryźć mech z kamieni. Czytelnik scenariusza będzie miał mi słusznie za złe, że zapomniałem napisać o malutkim glizdawcu, właściwie nawet glizdawczyku oddychającym nieśmiało na kamieniu. Nim jednak najeść ani napić się nie można a poza tym jest trujący.

Teraz już trzeba będzie się schylić i wejść dalej, a mistrz gry wkurzy się na mnie jeszcze bardziej, bowiem nie przedstawię całego planu labiryntu

krasnodzkiej twierdzy a jedynie jego elementy. To będzie takie podziemne łamanie głowy. Puzzle-pychota!

Oczywiście część korytarzy jest zasypana (akurat ta część, która byłaby dla graczy niezwykle ułatwieniem) dlatego warto przemianować jakiś magiczny miecz na równie magiczną szufłę i odrzucić troszkę gruzu (nowa umiejętność: odwalanie gruzu). Nie muszę chyba mistrzom gry udowadniać, iż niektórych korytarzy po prostu nie da się odkopać (elf nie koparka).

Zabicie wstręciaka nie jest trudne. Najobrzydliwsze jest babranie się w jego flakach.

Krastwierdza Khazar Rakhgoz została zdobyta, ee...znaczy opuszczona, wiele lat temu. Od tej pory tunełami jej zawładnęły siły zdobywców. Ci jednak nie zatrzymali się na tejsze fortalicyj i ruszyli w głąb krasnodzkiej królestw. W chwili obecnej twierdza straciła dla zielonoskórych znaczenie strategiczne nie zachowując nawet statusu strażnicy. Mieszkańcy dawnej dumnej krasnodzkiej placówki to wyrzutkowie społeczeństwa zielonych — drobne cwaniaczki, zbyt słabe by przejąć władzę w swoim rodzimym środowisku i zarazem zbyt sprytnie by dać się zabić w pierwszej lepszej potyczce na rubieżach Imperium. Tu zorganizowane w rządzone trucizną i sztyletem mini-państwo żyją wedle swego mniemania dostatnio. Władza nimi, o ile nie zginął kilka minut temu, pewien ork, nazywany Ghobla Cziif.

Innych wejść do twierdzy, o czym wędrowcy przekonują się na pewno, jest kilka. Niektóre ze spotkanych bram wiodą na zewnątrz, inne prowadzą ku tajemnym korytarzom łączącym krastwierdzę z sąsiednimi fortecami. Część prowadzi na tarasy, z których miotano za pomocą wymyślnych mechanizmów pociski na wrogów próbujących wdrzeć się tędy do wnętrza. Wspaniała większość z nich już dawno nie istnieje, jest wybrukowana lub zwyczajnie szwankuje. Słowem, tak jak wszędzie widać ślady dawno przebrzmiałej świetności strażników Starego Świata.

Smutnym elementem ruin twierdzy jest sprofanowana świątynia

Grungniego. Splądrowana nie traci jednakowoż swojego pierwotnego dostojenstwa. W jej obecnie zapaskudzonej wnętrze, poza smrodem właściwym dla zdobywców, czuć aury wspaniałych, minionych dni. Wszystko, co było do zabrania, zostało już dawno ukradzione i bohaterowie nie mają tu czego szukać, chyba że gusają w ponurych sceneriach.

Kolejnym miejscem, do którego elfia drużyna może zawędrować to olbrzymia podziemna jaskinia. Tu mistrz gry może upchnąć cokolwiek mu się spodoba. Przede wszystkim powinny się tu znaleźć wykute w skałę domy mieszkalne, kuźnie, zbrojownie, huta itp. Jednak to co zachwyci oczy przybyszów znajduje się po środku groty. Jest to skromny ogrzyzek niegdyś imponującego ogrodu, jakiego nie powstydziliby się nawet elfi król z Loren, rosnący dzięki łasce losu nad podziemnym jeziorem o kamiennych brzegach. Światło do komory, a przede wszystkim do ogrodu, jest doprowadzone systemem gigantycznych soczewek, które miały szczęście uniknąć losu innych części fortecy. Większość domostw zamieszkuje teraz gobliny i inne szkarady niechętnie nowoprzybyłym gościom. Na pewno nie zawahają się przypuścić ataku jeżeli bohaterowie będą zbyt śmiało paradować po ulicach.

Wędrując po krasnodzkiej twierdzy będą miały cne elfy okazję znaleźć się w dawnej sali tronowej króla pod górą. Miejsce to oszałamia przepychem minionych dni, kiedy sala cieszyła się świetnością kryształowych posągów, kunsztownymi płaskorzeźbami i freskami przedstawiającymi codzienne życie warowni. Dziś za siedzibę obrały je sobie rozmaite gobliny i insze stwory służące złej sprawie. Po środku halli, na podniesieniu, widnieje potężna sylwetka rzeźbionego w marmurze tronu. Drzemie nań Ghobla Cziif. Nie zdziwiłbym się gdyby drużyna zapragnęła go ubić. Zdziwiłbym się gdyby goblini strażnicy nie stawiali oporu. Mistrz Gry! Ty najlepiej znasz swoją drużynę. Wystaw tedy tyle zielonoskórych pokrak, aby bohaterowie mieli z nimi nieco kłopotu. Trzeba trochę krwi, żeby było potem co mścić. Możesz dorzucić nawet kilka ogrów, gdyby sytuacja była z góry przesądzona. Elfy powinny jednak zwyciężyć.

W chwili rozpoczęcia walki, przez którąkolwiek bądź stronę, orkowy

przywódca budzi się. Chwyta swój obosieczny topór (musi podwędzony z lokalnego skarbcza) i dowodzi swoimi wojownikami. Im dłużej trwa walka, tym większa jest szansa na powszechny alarm w twierdzy — na nowe oddziały gobosów, gotowych zadać śmierć intruzom. W momencie, kiedy szala zwycięstwa przechyla się na stronę starszej rasy, Ghobla Cziif decyduje się dać dyla. Dobrze by się stało gdyby padł od strzały któregoś z elfów. Jeśli jednak się tak nie stanie to — szukaj bą..., to jest wiatru, w lochu — ucieknij i będzie błakał się po tunelach, sikając ze strachu. Cóż, jeżeli drużynie naprawdę zależy na artefakcie, będzie musiała go odszukać. Ma on bowiem przy sobie klucz (forma nie jest istotna) do skarbcza. Najlepiej by się stało, gdyby wódz padł od celnej strzały, lecz jeśli przyszło by elfom zdybać go w jakim korytarzu nie umknie ich wzrokowi źle rokująca czynność paskudnika. Klucz akuratnie jest połknięty. Zabicie wstręciaka nie jest trudne. Najobrzydliwsze jest babranie się w jego flakach. Po rozbebeszeniu potwora należy wykonać test na Opanowanie i Wytrzymałość. W przeciwnym razie elfy teleportują się do Rygi.

„Gińcie intruzy!” — krzyczy, unosząc majestatycznie ramiona mocarnie dzierżące młot.

Odnalezienie drogi do skarbcza nie powinno nastręczyć większych trudności. Tunelu strzeże, bład — strzegło, wiele posągów marmurowych habardników. Teraz szlak znaczą gruzy i sprofanowane postumenty dumnych dzierżycieli hall twierdzy. Wrota do skarbcza są, o dziwo, niewielkie. Klasyczne: „Five feet high the door three can walk abreast“, żeby powtórzyć za mistrzem J.R.R. Tolkienem (licząc w rozmiarach krasnodzkiej, oczywiście). Obecność strażników przed wejściem? Dowolna. Niemniej klucz, może być nim jakiś lśniący kryształ, pasuje jak ulał i wrota rozsuwają się z kamiennym zgrzytem.

Cóż mówić. Skarbiec niewiele ucierpiał w czasie najazdu. Możliwe, że żadnemu z zielonych nie udało się tu wkroczyć. Bogactwa zalegają jak okiem sięgnąć wysoko i szeroko. Dużo czasu upłynie nim elfy znajdą

swoją własność. Nagle jednak jasnym się staje dlaczego pomieszczenie pozostało nietknięte. W oka mgnieniu podwoje zawierają się z głuchym trzaskiem, jak tylko pierwszy z intruzów zbliży się na wyciągnięcie grabki do drzemiących bogactw. Skarbiec wypełnia się złotym światłem, które po chwili formuje się w monochromatyczny kształt starożytnego krasnoludzkiego króla. „Gińcie intruzy!” — krzyczy, unosząc majestatycznie ramiona mocarnie dzierzące młot. Kiedy drużyna myśli że już po niej (nastrasza ich aby nawet nie próbowali się bronić), starzec mruży brew i zatrzymuje młot nad głową. „Nie będę was zabijał.” — dudniący głos odbija się od nieociosanych ścian — „Kim jesteście?” Oczekuję, że elfy opowiedzą zjawie historię swojej wyprawy i złożą (butną?) prośbę (żądanie?) wydania *Sch'Tscha'uy*. Miejmy nadzieję, że nie rozsierzają zbytnio starca. Nie wiedział on nic o upadku twierdzy, ale podejrzewał, że stało się coś niedobrego, w ciągu ostatnich dekad nie widział nikogo poza gobosami, za które początkowo wziął elfich poszukiwaczy. Będzie zadowolony, że drużyna oczyściła twierdzę (lub przynajmniej jej część) z plugastwa i przekaże jej pożądany artefakt wprzód odebrawszy od niej uroczystą przysięgę na honor. Elfy będą musiały

przysiąc, iż poinformują najbliższy klasztor Grungniego o miejscu położenia skarbu, przekażą klucz superiorowi i sprowadzą krasnoludzkich osadników z powrotem do ich dawnych siedzib. Wtedy tylko mogą liczyć na wydanie artefaktu. Jeśli nie: „Ciebie mam ja czasu, a choć elfów podobno i nieśmiertelni, złotem się nie najedzą.” — usiadzie i niewzruszenie będzie patrzył na powolną śmierć bohaterów.

W skarbcu nie działa żaden rodzaj magii, poza kapłańską magią Grungniego (nią jednak drużyna nie dysponuje). Duch nie zgodzi się na wyniesienie ze skarbcza innych bogactw, niż magicznego łuku, jest bowiem jedyna część skarbu należąca do elfów. Reszta skarbu musi przapaść krasnoludom, prawowitym spadkobiercom owego dziedzictwa. Z dachem nie da się walczyć. Nie działa na niego nawet magiczne przedmioty — po prostu nic. Jest on uosobieniem bóstwa opiekuńczego twierdzy Khazar Rakhgoz i wszystko dzieć się musi wedle jego woli. Wie, że elfy, przynajmniej za jego czasów, były ludem honorowym i nie złamią danej przysięgi. Oddaje, co im się należy z nadzieją na dalsze pokojowe współżycie obu ras i dawnych swarów.

Czy oswobodzona drużyna wypełni uroczystą przysięgę? Jakim



przełożonych krasnoludzkiego klasztoru i jak sprowadzi brodatych osadników? Nie wiem. To już temat na inną przygodę. Może jednak elfy okażą się wiarołomcami i nie dochowają przyrzeczenia. Naonczas kara będzie straszna, a gniew starożytnego boga nieposkromiony!!!

Marcin Mortka

Menu dla Zabójców Trolli

Ilustracja: M. Ściolny

Mrolec Trupi Cień, zwany przez ludzi Czarna Nienawiść, to niski ork o groteskowo szerokich ramionach. Po raz pierwszy usłyszano o nim dwanaście lat temu na dalekim południu Imperium, kiedy to na czele bandy swych pobratymców zaatakował wioskę Glisdorf. Połączone siły wieśniaków i przybyłego na pomoc oddziału strażników dróg wyparły orków bez większych problemów, a kilkunastu rozwścieczonych żołnierzy dopadło Mrolca w pustej stodole. Ork dzielnie stawiał czoło wrogom i ich trzymał na dystans. Kiedy dach stodoły stanął w ogniu, wystarczyło kilka uderzeń runicznym toporem goblinoida, aby płonąca strzecha runęła do wnętrza, przygniatając walczących. Mrolec odrzucił belki i uszedł z życiem, podczas ucieczki usiekł jeszcze dwóch strażników.

Odbudowawszy swój oddział, Mrolec szalał jeszcze jakiś czas na pograniczu, dowódców garnizonów doprowadzając do furii, a zwykłych chłopów do rozpacz. Jednym z jego najbardziej spektakularnych sukcesów był udany napad na oddział sigmarytów, eskortujący skrzynie z relikwiami oraz spłodowanie miasta Gelbstraum. Rosnące w potęgę siły Mrolca powstrzymał dopiero diuk Leonard Krzywonosy z Ostlandu, przy pomocy najemnej kompanii krasnoludów Algirha Rżącego Kamienia. W wielkiej bitwie u Mokrej Skały rozbito hufiec orków, ale nie znaleziono trupa Mrolca. Przez długi czas było o nim cicho, aż wreszcie krasnoludscy zwiadowcy donieśli, iż Mrolec skrył się w Karak Azul, gdzie szkoli nowe oddziały.

Mrolec Trupi Cierń to przebiegły wódz i całkiem niezły strateg. Jako nieliczny z orków opanował sztukę oblegania miast i rozmyślnego wybierania celu ataku. Swego czasu było o nim głośno wśród najemników, dlatego pojawienie się go na polu walki może wywołać *strach* wśród żołnierzy. Ork jest tego w pełni świadom i często sam przypuszcza szaleńcze ataki na pojedyncze oddziały wroga. Nosi czarną zbroję płytową z kolcami na ramionach, a z ramion spływa mu poszarpany płaszcz. Nie używa hełmu, chce pokazać swym umierającym przeciwnikom pysk poczerwiał od poparzeń po pamiętnym starciu w płonącej stodole.

SZ WW US S Wt Żw A I Zr Cp Op Int Sw Ogd PP
4 75 33 6 4 12 3 54 23 86 45 34 53 12 3

Przedmioty: Zbroja płytowa (+1 PP wszędzie z wyjątkiem głowy), dwuręczny topór runiczny (dodatkowe +2 do Siły, jednym ciosem rozbija mury grubości do 2 metrów), szary płaszcz, obstawa K20+10 orków

Umiejętności: Uniki, Silny cios, Specjalna broń – dwuręczna, katapulta, Język obcy – staroświatowy, Cichy chód na wsi, Wykrywanie i zastawianie pułapek, Bystry wzrok, Targowanie się, Szaleńczy atak, Odporność na trucizny, Mocna głowa

Glazdah Włochaty jest już ponoć wart tysiące krasnoludzkich monet, a cena za jego głowę wzrasta z roku na rok. Zdesperowani krasnoludcy lordowie mają się wszelkich możliwych sposobów, by odnaleźć szalonego berserkera i go ubić go – lecz jak na razie, *Glazdah* pozostaje nieuchwytny i kpi z wysiłków łowców nagród. Dla wojów małego ludu pozostaje legendarnym, niepokonanym herosem, spotkanie z którym oznacza śmierć.

Nie wiadomo, skąd przybył, niektórzy podejrzewają, iż jego ojczyzna to Norska. Powszechnie jednak wiadomo, iż ten olbrzymi, mierzący ponad 2 metry wzrostu ork, gdy ogarnia go biewny szal, potrafi przeistoczyć się w niedźwiedzia. Odrzuca wówczas miecz i tarczę, po czym z głośnym rykiem rozszarpuje ciała i zbroje przeciwników. Zadawane mu rany zdają się go tylko drażnić, zresztą trzeba niemałej mocy, by przebić gęste futro, porastające jego przemienione ciało. *Glazdah* obdarzony jest olbrzymią siłą – niektórzy mawiają, iż widzieli, jak *Glazdah* kiedyś cisnął żywym koniem w nadbiegających przeciwników.

Nieliczni, którzy przeżyli walkę z gigantycznym goblinoidem, powiadają, że na jego włochatej piersi dostrzegli wytatuowany pentagram oraz kilka magicznych inskrypcji. Istnieje teoria, wedle której *Glazdah* jest jednym z wyższych herosów samego Khorne'a i został obdarzony boskim błogosławieństwem. Nie ma jednak innego wytłumaczenia na to, że najlepsi elfi i krasnoludcy zwiadowcy nie mogą odnaleźć jego

jaskini, choć wiedzą, że znajduje się ona w pobliżu twierdzy krasnoludzkiej Karak Durn w Górach Szarych.

Glazdah jest fanatycznym wrogiem krasnoludów – jego zawziętość w ich tepieniu jest niewyobrażalna. Choć raczej nie szuka towarzystwa innych orków, nie opuścił żadnej bitwy w promieniu stu mil od Karak Durn. Wiedziony tajemnym instynktem, zawsze pojawiał się na polu walki w decydującej chwili i z dzikim rykiem przypuszczał szarżę na pierwszy z brzegu oddział ludzi lub krasnoludów. Rzadko który szyk wytrzymał atak gigantycznego, włochatego orka, którego poznaczone bliznami ciało w mgnieniu oka zmieniało się w niedźwiedzia.

SZ WW US S Wt Żw A I Zr Cp Op Int Sw Ogd PP
4 78 20 8 5 15 4 34 25 44 55 23 56 09 3

Przedmioty: drewniana tarcza, jednoręczny miecz, przepaska biodrowa

Umiejętności: Tropienie, Szaleńczy atak, Uniki, Silny cios, Ogłuszenie, Cichy chód na wsi, Ukrywanie się na wsi, Ucieczka, Wykrywanie magii, Czuły słuch, Wycucie kierunku

Specjalne zdolności: Podatny na *furię* wobec krasnoludów. Wypalony na piersi run kieruje go w stronę najbliższego rozlewu krwi oraz wzmacnia jego i tak silny organizm (+2 do Wt).



Gospoda „U Cecylii”

WSTĘP

Mutanci to bardzo popularny element wielu scenariuszy do Warhammera. Z reguły przedstawiani są jako najgorsze zło Starego Świata, przy pomocy mieczy przerabiane na punkty doświadczenia. Nikt nigdy nie zastanawia się nad ich psychiką. Nie bierze się pod uwagę, że oni też czują i mają swoje problemy. Lepiej jest ich zabić niż próbować zrozumieć. A przecież nie wszyscy są z gruntu źli. W większości to otoczenie robi z nich potwory. Wielu jednak posiada masę przydatnych zdolności, których chętnie użyliby do pomagania ludziom, gdyby tylko dano im szansę. Takim mutantom poświęcony jest poniższy artykuł.

GENEZA

Sześćdziesiąt dwa lata temu w gospodzie „Pelen trzos”, znajdującej się przy rynku w Middenheim, pracował pewien bardzo zdolny halfling kucharz imieniem Butterbruch. Jego potrawy były znane i cenione w całym mieście, nawet na dworze elektora. W wiktuały zaopatrywało się u niego wiele arystokratycznych rodów. Szczęście jednak odwróciło się w końcu od zdolnego niziołka. Nadszedł feralny dzień 19 Erntezeit roku 2450. Na zaplecze gospody trafiła wówczas pewna niezwykła paczuszka. Przez pewien czas poniewierała się po kuchni. Nikt się do niej nie przyznawał, więc Butterbruch postanowił ją wyrzucić. Niestety, nie wiedział, że znajdowała się w niej grudka jednej z najbardziej mutagennych odmian spaczni. Po dziś dzień nie wiadomo, kto i dlaczego przyniósł ją pod „Pelen Trzos”. Na rezultaty obcowania z zabójczą substancją nie trzeba było długo czekać. Po tygodniu skóra na lewej ręce halflinga od dłoni aż po łokieć pokryła się łuską. Przerażony kucharz starał się to zamaskować. Zaczął nosić rękawiczki. Jednak zmiany postępowały. Na brzuchu halflinga wyrosło dodatkowe oko. Po miesiącu tęczęwka jego własnych oczu poczęła się rozlewać, zajmując całą ich powierzchnię. Tego nie dało się już ukryć. Mistrza od miesięcy podejrzewano o kontakty z Chaossem, ale z powodu zapotrzebowania na jego wyjątko-

wy talent nie wysuwano żadnych konkretnych oskarżeń. Teraz jednak stało się jasne, iż Butterbruch to mutant. W mieście tak dbającym o czystość rasy, jak Stolica Wilka, coś takiego musiało zostać napiętnowane. Kucharza zmuszono do jak najszybszego opuszczenia grodu. Prawie dwa lata tułał się po świecie, nigdzie nie zagrzewając długo miejsca. Los rzucił go w końcu do klasztoru Shally'i niedaleko Nuln. Siostrzyczki nie zamierzały początkowo pozwolić mu na dłuższy pobyt w swym przybytku, jednak poznawszy jego kulinarny talent, zmieniły zdanie. Podczas ośmioletniego pobytu w monasterze, Butterbruch słyszał wielokrotnie o takich jak on, pokrzywdzonych przez los mutantach. Wtedy to w jego umyśle pojawił się plan otworzenia gospody, w której pracę znaleźliby odrzuceni i wyobcowani. Do swego pomysłu przekonał przeorysę

Na rezultaty obcowania z zabójczą substancją nie trzeba było długo czekać. Po tygodniu skóra na lewej ręce halflinga od dłoni aż po łokieć pokryła się łuską.

klasztoru, siostrę Cecylię. Z jej pomocą, w ciągu dwóch lat pokonał wszystkie trudności administracyjne, religijne oraz społeczne i otworzył w Nuln pierwszy zajazd. Na cześć swej patronki nazwał go „U Cecylii”. Dzięki temu, że pracownicy rekrutujący się spośród mutantów godzili się pracować jedynie za jedzenie i dach nad głową, ceny oferowane przez Butterbrucha okazały się bardzo konkurencyjne. Co prawda z początku musiał się przebić przez mur uprzedzeń i nienawiści – jednak jakoś wiązał koniec z końcem. Wszystkie próby zamknięcia przybytku przez Arcyinkwizytora zakończyły się fiaskiem, ponieważ pracowników gospody stale i uparcie przedstawiono jako ofiary choroby, a nie czcicieli Chaosu. Co więcej, po kolejnych dwunastu latach starań otworzono podobną gospodę w samym Altdorfe. Tak oto idea przerodziła się w rzeczywistość.

GOSPODA DZISIAJ

standard:

Obie gospody wyróżniają się pozytywnie zarówno pod względem schludności oraz komfortu wnętrza, jak i jakości potraw oraz sprawności obsługi. Przy podwórzu znajdują się drewniane stajnie. Stamtąd po stromych schodkach wchodzi się przez małe (uwaga na głowę!), łukowe drzwi, za którymi rozpościera się jadalnia. Ściany od parkietu do połowy wysokości obite są drewnem, a wyżej pobielone. Oświetlenie zapewniają: kominiek znajdujący się na prawo od wejścia, ustawione na stołach mosiężne świeczniki oraz potężny wiszący kandelabr. Ośmiu dębowych stołów otoczonych jest szesnastoma ławami, ustawionymi równolegle do ich dłuższych boków. Każdy stół wraz z parą ław (zapewniającą w sumie miejsce siedzące dla sześciu osób), odgradzony jest od innych cienką drewnianą przegrodą. Niskie sklepienie zapewnia kameralną atmosferę. Pokoje, znajdujące się na wyższych piętrach są dwu-, trzy- i czteroosobowe. Wszystkie mają jedno duże okrągłe okno, odpowiednią liczbę łóżek i szafeczek nocnych oraz odpowiednio jedną, dwie lub trzy szafy. Wszystko wykonane jest solidnie, ale bez przepychu. W gospodzie pracują jedynie mutanci, a kieruje nią zawsze kaptanka Shally'i drugiego bądź trzeciego poziomu.

ceny:

Jak na tak wysoki standard, ceny są zaskakująco niskie. Wynika to z faktu, iż obie gospody nie są nastawione na zysk, a jedynie na refundację poniesionych kosztów. Dodatkowo, obsługa pracuje jedynie za wyżywienie, dach nad głową i dobre słowo. W gospodach „U Cecylii” płaci się tylko za jedło i napitki. Pokoje są darmowe, jednak jeśli się je wynajmuje, trzeba stołować się na miejscu. Jak mawiała przeorysza Cecylia: „Największą ceną, jaką płaci wchodzący tu klient, jest wyzbycie się swoich uprzedzeń”. Dodatkową część zapłaty stanowią usługi, jakie każdy klient świadczy na rzecz społeczności miasta, w którym znajduje się gospoda. Charakter tych usług i ich

wymiar czasowy opisany jest dalej w rozdziale pt. „Co czyni te gospody szczególnymi?”

lokalizacja:

Obie gospody, zarówno ta w Nuln, jak i ta w Altdorfie, usytuowane są przy mniej uczęszczanych drogach, jednak blisko rynku, w dobrych dzielnicach. Są to dwupiętrowe, kamienne domy. Mało kto wie o tych niezwykle przybytkach, trafienie do nich może nastręczać trudność. Pobliska ludność dosyć nieufnie odnosi się do tych zajazdów, dlatego też otwarte rozpytywanie o drogę do „gospody mutantów” może zwrócić uwagę jakichś podejrzanych typów. Drogi dojazdowe są wystarczająco szerokie, aby mógł nimi przejechać wóz. Widok z okien gospody nie jest zbyt szczególny – albo jest to podwórze, albo fasady domów naprzeciwko, za to jest tutaj cicho i spokojnie.

CO CZYNI TE GOSPODY SZCZEGÓLNYMI?

reputacja:

Gospody „U Cecylii” to bardzo kontrowersyjne miejsca. Z jednej strony znienawidzone jako siedlisko mutantów, przez kapłanów wielu kultów uważane za przybytki korupcji i zepsucia, wyzwanie rzucone im przez kapłanki Shally'i, pole bitwy dla wielmożów i urzędników, z drugiej zaś strony, dla wielu mutantów to ostatnia nadzieja na normalne życie, a dla miasta, przez swą działalność charytatywną, opisaną szerzej w podpunkcie „Zasady”, prawdziwe dobrodziejstwo, ulga dla biednych i balsam na sumienie bogatych. Kierowanie takim miejscem to nie lada wyzwanie, wymagające wielkiego wyczucia i talentów dyplomatycznych. Reputacja „przybytku mutantów” i związane z nią uprzedzenia działają też w pewnym sensie na korzyść gospody. Nie ma tu praktycznie włamań, gdyż rabusie boją się tego, co można zastać w środku, a i straż miejska nie wtrąca się tak często w sprawy gospody. Generalnie, lokal w Nuln, jako starszy, ma już całkiem niezłą opinię, a i ten w Altdorfie zaczyna zyskiwać zwolenników. Biorąc pod uwagę dekadencję klasy rządzącej, kto wie, czy wkrótce ten typ gospody nie stanie się modny...

personel:

Za wyjątkiem kapłanki sprawującej nadzór nad całością, personel stanowią mutanci. Są to osobniki w mało zaawansowanym stadium schorzenia, jednak ich

mutacje są już w większości widoczne. Ta część obsługi, która obcuje z klientami, nie posiada mutacji wywołujących odręzy lub strach, ale na zapleczu mogą się tacy zdarzyć. Wszyscy pracownicy są bardzo sumienni, ponieważ zależy im na tej pracy. Uważają, że w ten sposób spłacają swój dług wobec kultu bogini miłosierdzia. Jeżeli ktoś zechce z nimi rozmawiać, chętnie dzielą się swą wiedzą oraz przeżyciami. Oprócz standardowego personelu, takiego jak kucharz, kelnerki czy sprzątaczkę, gospoda zatrudnia także muzyków, sztukmistrzów, kowala, cieślę oraz wykwalifikowany personel stajenny.

zasady:

Goście zatrzymujący się w gospodzie, zobowiązani są do przestrzegania pewnych zasad. Przede wszystkim nie wolno im obrażać słownie ani tym bardziej robić krzywdy fizycznej nikomu w obrębie gospody. Powinni zdać całą broń przed wejściem do budynku mieszkalnego. Dla

Pobliska ludność dosyć nieufnie odnosi się do tych zajazdów, dlatego też otwarte rozpytywanie o drogę do „gospody mutantów” może zwrócić uwagę jakichś podejrzanych typów.

ich własnego dobra, gościom wolno poruszać się tylko po wyznaczonym terenie. Dodatkowo, każdy zatrzymujący się tutaj, w ramach zapłaty, musi odpracować godzinę dziennie na rzecz miasta, zgodnie ze swymi kwalifikacjami, chyba że jego stan zdrowia na to nie pozwala. Zadania przydziela kapłanka, jednak porę wykonania wybiera sam zainteresowany. Najczęściej będzie to pomoc przy budowie lub naprawie szpitala albo budynków gospody. Osoby bardziej wykształcone mogą być zatrudnione w charakterze skrybów lub nauczycieli. Praca nie jest zbyt uciążliwa. O panujących w gospodzie zasadach informuje każdego przybywającego sama kapłanka. Osoby, które odmówią ich przestrzegania, muszą opuścić mury przybytku.

ZNACZENIE GOSPÓD

Jak widać, gospody „U Cecylii” to instytucje prowadzące działalność znacznie wykraczającą poza ramy działania zwykłego zajazdu. Pomagają mutantom znaleźć swoje miejsce w społeczeństwie oraz świadczą szereg darmowych usług przeznaczonych głównie dla najuboż-

szych. Pobyt w takim miejscu może zaowocować nawiązaniem ciekawych kontaktów, dodatkowo jest to dosyć ciekawe i niezwykle przeżycie. Dzięki świadczonej przez gości pracy, działalność tych przybytków przynosi miejscowej społeczności wiele pożytku. Niestety, uprzedzenia powodują, iż gospody darzone są dużą nieufnością. Często bywają osiędź sporów dla kleru, szlachty i urzędników miejskich. Stają się także kartą przetargową w wielu negocjacjach.

POMYSŁY NA WYKORZYSTANIE W GRZE

jako dopełnienie:

Jeżeli gra długo toczy się w danym mieście, można wykorzystać gospodę „U Cecylii” jako miejsce pobytu drużyny. Przez przybywających tu gości lub personel można przekazywać awanturnikom ważne informacje bądź przedmioty. Rozmowy z mutantami mogą uświadomić graczom pewne ważne problemy natury moralnej czy społecznej. Talent kapłanek Shally'i pomoże bohaterom wyliżać się z ran. Reputacja gospody uczyni z niej bezpieczny azyl. Nie dajcie bogowie, ale może pewne dziwne plamki na skórze zmuszą poszukiwaczy przygód do udania się właśnie w to miejsce. Może wrażenia wyniesione z pracy z ubogimi i obcowania z mutantami mają stanowić dla bohaterów przesłanie.

jako oś wydarzeń:

Tego typu instytucja może stanowić integralną część przygody. Na przykład ktoś, kogo szukają gracze, okazał się być mutantem i schronił się „U Cecylii”. Albo prawdziwy czciciel Chaosu ukrył się między dobrodusznymi odmieńcami i jako ich współpracownik zaczął głosić nauki mrocznych bogów. A może syn jakiegoś wielmoży nagle został dotknięty znamiem Chaosu, a ojciec, nie chcąc ani skandalu ani śmierci dziecka, zleci drużynie dyskretne znalezienie dlań schronienia w gospodzie. Równie dobrze, gorliwy kapłan nie potrafiący ścierpieć istnienia przytułku, może wynająć bohaterów, aby podburzyli miejscową ludność i nakłonili ją do spalenia lokalu. Niewykluczone też, iż sam kult Shally'i zapłaci awanturnikom za znalezienie pomyślnego rozstrzygnięcia jakiegoś sporu związanego z gospodą. Możliwości jest bez liku...

Teraz wszyscy mieszkańcy Nuln i Altdorfu z niecierpliwością czekają na prowadzony przez mutantów lokal ze striptizem.

PIERWSZĄ CZĘŚĆ PODRÓŻY ODBYLIŚMY STATKIEM NA KTÓRYM KOŃ GILMANANOSA, EUZEBIUSZ DOSTAŁ MORSKIEJ CHOROBY.

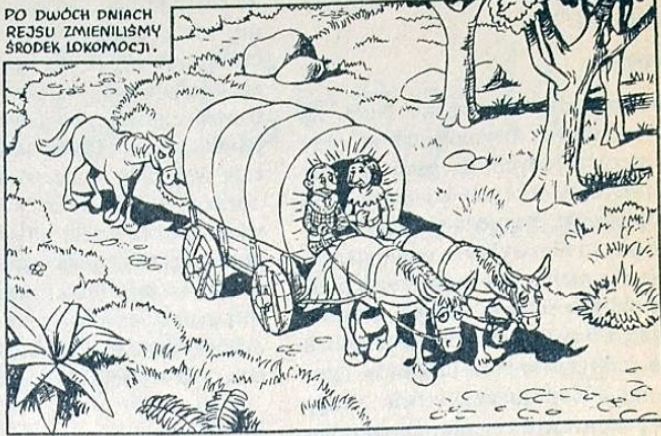


ZAUWAŻYŁEM, ŻE HENZAMOR I GULOWSOS SZĘCĄ ZE SOBĄ NA POSTOJACH. BAKEM SIĘ NAWET, ŻE PLANUJĄ BUNT.



TEN STARY, TO ZNACZY GILMANANOS, MNIE DENERWUJE. JUŻ DAWNO SKRĘCIBYM MU KARK, GDYBY NIE TE PIĘĆ TYSIĘCY ZŁOTYCH MONET.

PO DWÓCH DNIACH REJSU ZMIENILIŚMY ŚRODEK LOKOMOCJI.



SHVENDAS TEŻ SIĘ DOIGRA, KAZAŁ MI PRZEWIJĄĆ KAUWURNA, A TEN SRA I LEŻE PRZECZ CAŁY DZIEŃ, ŻEBY CHOĆ JAKIŚ POZYTEK Z NIEGO BYŁ. ŻEBY CHOĆ JEDNO ZAKLECIE DAŁO SIĘ WYSĘPIĆ.



DOBRCZE, ŻE SHVENDAS NAMÓWILE TYCH DZIADÓW, ŻEBY NA WÓZ WESZLI BOBYŚMY DO MIESIĄCA ŚWIĄTECZNEGO JECHALI.

ZDZIECINNIALI STARCZY! TEN KOŃ EUZEBIUSZ MA CHYBA WIECEJ ROZUMU NIŻ ONI WSZYSCY RAZEM WZIĘCI.



NIE MÓW TAK KRASNO-LUD JEST W PORZĄDKU. DAŁ MI NAWET NAPIĆ SIĘ ZE SWOJEJ BUTLI. PO ŁYKU PRZECZ GODZINIE NIE MOGŁEM DOJŚĆ DO SIEBIE.

CIEKAWIE CZY RZECZYWISTIE TYŁE WOJOWAY. MOŻE TO PRAWDĄ KRASNOLUDY ŻYJĄ BARDZO DŁUGO... TEN PODOBNO JEST NAJSTARSZY Z ŻYJĄCYCH.



BO ALKOHOŁ KON-SERWUJE. MOIM ZDANIEM TEN HERKULAS NIE BYŁ TRZEŚNĄ PRZECZ OSTATNIE CZTERYSTA LAT.

GILMANANOS POZWOLIŁ MI DOSIADAĆ EUZEBIUSZA. DZIĘKI TEMU SZÓSTEGO DNIA PODRÓŻY MOGŁEM W PORĘ DOSTRZEĆ NIEBEZPIECZEŃSTWO.

UWAGA! BANDA ORKÓW NA HORYZONCIE!



DAJCIE MI MIECZ I ZBRÓJĘ ŁACHUDRĄ, WYCZUWAM W POWIETRZU ZBLIŻAJĄCĄ SIĘ WALKĘ.

NIE MOGLIŚMY NARAŻAĆ ŻYCIA NASZYCH PODOPIECZNYCH WARTEGO WOREK ZŁOTA.



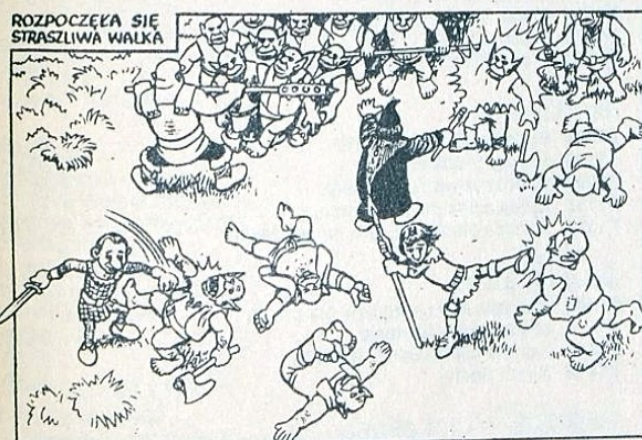
PANIE, TO TYLKO BANDA ORKÓW Z TARSARAMI POŁTALERZAMI, ARCYSZŁAPARAMI I TOPOROMICZAMI. MYŚLE, PANIE, ŻE NIE POWINNIŚCIE PRZEDMOWAĆ SIĘ NIMI. TE STWORZY NIE SĄ WARTO OSTRZA TWOJEGO MIECZA. MY TWOI GIERMKOWIE ZADMIEMY SIĘ NIMI.

CHYBA MASZ RACJĘ, MÓJ CHŁOPCZE. JAKIEŚ TAM ORKI NIE SĄ WARTO OSTRZA MIECZA GILMANANOSA. ZAJMIJCIE SIĘ NIMI A MY BĘDZIEMY PLANOWAĆ WALKĘ ZE SMOKIEM.



GULOWSOSIE! WZIAŁEŚ LINĘ? POSPIEŻ SIĘ!

WYPRAWA NA STAREGO SZMELGA



cdn



zamów!

Gry karciane

Kult

F1310 Kult. Booster Pack.	7,20 zł
F1305 Kult. Talia podstawowa.	31,50 zł
F1306 Kult. Inferno.	9,90 zł

Dark Eden

F1307 Dark Eden. Mroczny raj - talia podst.	25,20 zł
F1308 Dark Eden. Mroczny raj - dodatek.	8,10 zł

Doom Trooper

F1317 Paradise Lost. Zestaw 15 kart	9,90 zł
F1316 Inquisition. Zestaw 8 kart	6,30 zł
F1315 Apocalypse. Zestaw 15 kart	8,60 zł

Chaos Progenitus

F1314 Starter	26,10 zł
F1014 Booster Pack	18,90 zł

Gry wojenne

DRAG01 Wojny Napoleońskie	18,60 zł
DRAG02 Szczury pustyni	25,70 zł
DRAG03 Kasserine 1943	25,70 zł
DRAG04 Charków 1942	25,70 zł
DRAG05 Arnhem 1944	25,70 zł
DRAG06 Mława 1939	25,70 zł
DRAG07 Bagration 1944	25,70 zł
DRAG08 Waterloo 1815	28,90 zł
DRAG09 Kreta 1941	16,70 zł
DRAG10 Grunwald 1410	14,80 zł
DRAG11 Ardeny 1944	15,40 zł
DRAG12 Kirchohm 1605	14,80 zł

Gry RPG

Przedstawiane tu pozycje to tylko fragment naszej oferty - zadzwoń po bezpłatny katalog RPG!

Earthdawn

F1961 Podręcznik podstawowy	62,10 zł
F1670 Przebudzenie ziemi. Księga wiedzy.	40,50 zł
F1671 Przebudzenie ziemi. Mgły zagłady	28,80 zł

Anglojęzyczne dodatki do Earthdawn:

Rules Supplements:

F1931 Arcane Mysteries of Barsaive.	63,00 zł
F1932 Earthdawn Companion.	75,60 zł
F1933 Magic: A Manual of Mystic Secrets.	75,60 zł

Campaign Sets:

F1934 Sky Point and Vivane.	105,00 zł
-----------------------------	-----------

Adventures:

F1941 Horrors.	75,60 zł
F1942 The Adept's Way.	75,60 zł
F1943 Denizens of Earthdawn. Volume One.	75,60 zł
F1958 Denizens of Earthdawn. Volume Two.	75,60 zł

Sousercebooks:

F1935 The Tharan Empire.	92,40 zł
F1936 Secret Societies of Barsaive.	75,60 zł
F1937 The Blood Wood.	75,60 zł
F1938 Thral: The Dwarf Kingdom.	84,00 zł
F1939 Prelude to War: An Earthdawn Epic.	63,00 zł
F1940 Serpent River.	75,60 zł

Oferta wysyłkowa

w internecie
www.meka.pl

przez telefon
0-800 159 002
bezpłatny

listownie
ul. Tuwima 23
76-200 Słupsk

Shadowrun

F1088 Podręcznik podstawowy, druga edycja	63,00 zł
F1089 Katalog ulicznego samuraja.	31,50 zł
F1033 Znajdź własną drogę	16,20 zł

Shadowrun: trzecia edycja (wersja angielska)

F1955 Shadowrun Gememaster Screen.	63,00 zł
F1956 Shadowrun Third Edition.	126,00 zł
F1957 Magic in the Shadows.	84,00 zł
Shadowrun: Sourcebooks and Supplements (wersja angielska)	
F1944 Target: Smuggler Havens.	63,00 zł
F1945 The Underworld Sourcebook.	63,00 zł
F1946 New Seattle.	84,00 zł
F1947 Germany Sourcebook.	75,60 zł
F1948 Shadowtech.	63,00 zł
F1949 Bug City.	75,60 zł
F1950 Cyberpirates.	84,00 zł
F1951 Rigger 2.	84,00 zł
F1952 Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets.	63,00 zł
Shadowrun: Adventures (wersja angielska)	
F1953 Dreamchipper.	33,60 zł
F1954 First Run.	50,40 zł

Vampir: The Dark Ages

System jest w całości w języku angielskim

F1718 Transylvania by night	75,60 zł
F1714 Liege, Lord and Lackey	63,00 zł
F1720 Clash of Wills	33,60 zł
F1719 Three Pillars	75,60 zł

Śródziemie

F1098 Podręcznik podstawowy	46,80 zł
F1100 Stwory Śródziemia	21,60 zł
F1099 W poszukiwaniu palantira	25,20 zł
F1135 Przewodnik po Śródziemiu	31,50 zł
F1326 Władca pierścieni. Gra przygodowa	42,30 zł

Zew Cthulhu

F1444 Podstawowy podręcznik dla graczy i Strażników Tajemnic	64,80 zł
F1446 Kompendium wiedzy gracza	31,50 zł
F1096 Xiega Bestyj	14,50 zł

Wilkołak - Apokalipsa

F1082 Podręcznik podstawowy	53,10 zł
F1086 Podręcznik narratora	28,80 zł
F1085 Ekran narratora	13,50 zł

Również do Wilkołaka mamy anglojęzyczne dodatki - zadzwoń po ich cennik!

Gwiezdne Wojny

Tylko u nas - pełna oferta tytułów tej serii. Mamy również w ofercie komiksy i albumy amerykańskie - zadzwoń po ich cennik!

F1626 Władcy mocy	23,00 zł
F1470 Przewodnik encyklopedyczny	22,30 zł
F1667 Ilustrowany przewodnik po statkach, okrętach i pojazdach gwiazdnej floty	30,00 zł
F1976 Nowa Nadzieja. Album	34,80 zł
F1626 Władcy mocy	23,00 zł
F1975 Przed burzą	22,80 zł
F1640 Planeta zmięczenia	25,00 zł
F1644 Nowa rebelia	25,00 zł
Z pozycji amerykańskich szczególnie polecamy bardzo elegancko wydaną, czterystustronicową encyklopedię Star Wars:	
F1911 The Star Wars Encyclopedia.	209,80 zł



zamów!

Figurki

W stałej ofercie Księgarni Meka ponad 2000 figurek! Zadzwoń po ich bezpłatne katalogi!

Chronopia

Prezentujemy tu tylko fragment naszej oferty: jeśli chcesz wiedzieć więcej, to zadzwoń lub napisz, aby dostać **bezpłatnie** nasze katalogi!

F1091 Podręcznik podstawowy	99,00 zł
T2342 Dziewice miecza (pudełko)	62,10 zł
T20516 Łowca dusz (pudełko)	107,10 zł
T20520 Tarczownicy krasnoludów	62,10 zł
T1415 Dowódca Toporników Rogatych	12,60 zł

Warzone

T1000 Zestaw startowy (80 figurek, podręczniki, arkusze, żetony, kości dwudziestościenne)	224,00 zł
T1212 Żołnierze Capitolu (nowy wzór)	17,10 zł
T10519 Krwawe berety	54,90 zł
T2235 Purpurowe rekiny	89,10 zł
T9940 Jagerzy (pudełko)	62,10 zł
T9941 Orki w pancerzach bojowych	89,10 zł

Kroniki - Nowa Era

Kroniki to nowy miesięcznik wydawany przez Target Games, poświęcony systemom Chronopia i Warzone, a co najważniejsze, całkowicie po polsku!

F1987 Numer 1. Kwiecień 1999	17,10 zł
------------------------------	----------

Warhammer

GW1538 Podstawka (pudełko)	285,00 zł
GW1673 Chaos Warrior Regiment	57,00 zł
GW1672 Chaos Knight Regiment	57,00 zł
GW1845 Wood Elf Dryad	17,10 zł
GW1846 War Hawk Rider	28,50 zł
GW1889 Empire Handgunners	57,00 zł
GW1963 Fantasy Swarm	28,50 zł
GW1967 Stone Trolls	45,60 zł

Warhammer 40.000

GW1005 Rulebook in Slip	142,50 zł
GW1015 Chaos Space Marines Plastic Box	28,50 zł
GW1018 Fabius Bile	85,50 zł
GW1287 Ork Warbike Plastic	28,50 zł

Farbki i inne akcesoria

Proponujemy również duży wybór farb, pędzelków, kostek, elementów do tworzenia plansz, systemów do przechowywania figurek. Zadzwoń po nasz pełen katalog!

Taniej!

O atrakcyjności naszej oferty świadczy nie tylko szeroki wybór pozycji z zakresu fantastyki. Nasze ceny są niższe niż w księgarniach stacjonarnych od 10 do 15%. Ponadto zamówienia można składać pod bezpłatnym numerem telefonu, nie ponosząc zatem żadnych dodatkowych kosztów.

Warunki zamówienia

Zamówienia składane można telefonicznie (godz. 9-17), listownie, faxem lub poprzez Internet. Paczki są wysyłane pocztą za zaliczeniem pocztowym, należność jest zatem regulowana przy odbiorze przesyłki. Koszt wysyłki i pobrania wynosi 6,50 zł, niezależnie od wielkości zamówienia. Ponieważ prezentowana powyżej oferta zawiera tylko niektóre z dostępnych u nas artykułów, zachęcamy do zamawiania bezpłatnych katalogów. Okres oczekiwania na przesyłkę uzależniony jest od dostępności danych pozycji w magazynie i może wydłużyć się maksymalnie do dwóch tygodni.

Oferta

wysyłkowa

w internecie

www.meka.pl

przez telefon

0-800 159 002

bezpłatny

listownie

ul. Tuwima 23

76-200 Słupsk

Podręczniki Games Workshop i kodeksy armii

Polecamy również podręczniki Games Workshop:

GW2250 Citadel Miniatures, 1999 Annual.	42,80 zł
GW2212 How to Collect an Army	57,00 zł
GW2213 Modelling Guide	68,40 zł
GW2214 Introduction to fantasy Gaming	28,50 zł

Proponujemy również kodeksy wszystkich armii - zadzwoń po nasz katalog!

Beletrystyka

Shannara

Jeden z najbardziej znanych cykli fantasy ostatnich lat!
Poznaj magię książek Terry Brooks!

F1272 Druid Shannary	17,60 zł
F1270 Miecz Shannary	17,60 zł
F1277 Potomkowie Shannary	17,60 zł
F1267 Kamienie Elfów	17,60 zł
F1146 Królowa Shannary	21,00 zł
F1271 Pieśń Shannary	17,60 zł
F1972 Talizmany Shannary <i>nowość!</i>	22,50 zł

Magic The Gathering

F1474 Arena	14,40 zł
F1435 I zaśnię pokój	16,20 zł
F1437 Mag marnotrawny	16,20 zł
F1463 Przeklęta kraina	14,40 zł

Forgotten Realms

Książki autora bestsellerów - R. A. Salvatore!

F1019 Kantyczka	12,60 zł
F1313 Kłątwa Chaosu	13,50 zł
F1461 Trylogia "Doliny lodowego wicheru"	43,20 zł
F1029 Krainy Chwały	12,60 zł

J. R. R. Tolkien

F1181 Silmarillion	22,30 zł
F1182 Przygody Toma Bombadila	13,30 zł
F1184 Zagadki tolkienowskie	22,30 zł
F1186 Pan Gawen i Zielony Rycerz, Perla, Król Orfeo	26,80 zł
F1508 Władca Pierścieni	121,30 zł
F1183 Rudy Dżil i jego pies	13,30 zł

Andrzej Sapkowski: Saga o wiedźminie

Przypominamy również starsze tomy sagi:

F1983 Krew elfów (tom 1)	25,80 zł
F1984 Czas pogardy (tom 2)	25,80 zł
F1985 Chrzest ognia (tom 3)	25,80 zł
F1986 Wieża Jaskółki (tom 4)	25,80 zł
F1974 Pani Jeziora (tom 5) <i>nowość!</i>	30,00 zł

Zespół który redagował:
wyjechał na zasłużone wakacje
organizowane przez Związek
Rozwoju Intelktualnego
Żołnierzy Najemnych

Stale współpracują:
Monika Lewinsky
i zaprzyjaźnieni prezydenci

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

- Nie patrzcie tak na mnie. Z daleka ten gigant wyglądał o wiele mniej groźnie...
- Hej, maty. Uważaj gdzie celujesz z tej kuszy...
- Zaraz, a kto stoi na warcie?
- Cicho. Ktoś próbuje wejść przez okno. Udawajmy, że śpimy...
- O, lawina...
- Myślicie, że karczmarz będzie miał coś przeciwko rozpamiętaniu w pokoju ogniska...
- Dostałem kilka strzałami, nic poważnego...

WARHAMMER

- Pójdę porozmawiać z tym zabójcą trolli jak mężczyzna z mężczyzną.
- Zaraz, przecież to ja idę ostatni w szeregu! Nie mogę więc styszczyć za sobą żadnych kroków...
- Widzę kulawego krasnoluda...
- Otwierać bramę! Bo puścimy z dymem ten zameczek!
- Nie musicie się nas bać. Jesteśmy uczciwymi rozbójnikami...

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

Kącik naukowy

SPRAWOZDANIE Z DOROCZNEJ WYCIECZKI ZWIĄZKU ROZWOJU INTELEKTUALNEGO ŻOŁNIERZY NAJEMNYCH

Jak co roku, zarząd naszego Związku wziął sobie dwa tygodnie płatnego urlopu, by, korzystając z wiosennej pogody, opuścić miejskie mury i ruszyć na wieś. Tam zaś, na łonie świeżo przebudzonej przyrody mieliśmy kontemplować piękno, dyskutować o sztuce i wzniosłych uczuciach. Punktem zbiórki tradycyjnie był centralny plac miasta, gdzie mieliśmy spotkać się z samego rana. Jako przewodniczący byłem tam pierwszy i z optymizmem czekałem na dalszy rozwój wydarzeń. Wkrótce zaczęli pojawiać się pozostali uczestnicy wycieczki. Od strony Starego Miasta nadszedł Sierżant Herman, doświadczony przywódca straży miejskiej. Jak zwykle niósł Kunegundę - swą ulubioną halabardę, która nieraz dała się we znaki przeróżnym wicherzycielom i wywrotowcom. Herman był początkującym autorem sielanek. Ostatnio narzekał, że gdy tylko zabiera się za tworzenie, wzywany jest w celu rozpędzenia manifestujących żebraków, studentów lub nielegalnych sekt religijnych. Nie zwykł się jednak łatwo się poddawać i nawet wówczas, gdy wycierał Kunegundę z krwi, wnętrzości i innych przyklejonych do niej rzeczy, próbował wczuć się w sytuację zagubionych w górach owieczek.

Chwilę później nadszedł Giuseppe, książęcy champion, wraz z Tardem - barbarzyńcą. Humor im raczej nie dopisywał, bo nie zwracając uwagi na otoczenie obrzucali się wzajemnie wyzwiskami. Poczuli się w obowiązku dowiedzieć się o co chodzi. Zastosowałem starą, dyplomatyczną sztuczkę: przewróciłem ich na ziemię i, grożąc mieczem, kazałem gadać wszystko po kolei. Okazało się, że Giuseppe postanowił odwiedzić nocą jeden z zamkniętych klasztorów żeńskich. Usłyszał bowiem ostatnio, że są one przybytkami niezłej zabawy. Przypuszczał, że będąc człowiekiem sławnym i niemałej urody odnajdzie tam liczny i namiętny fan-klub. Dla towarzysza postanowił wziąć ze sobą Tarda. Początkowo wszystko szło zgodnie z planem. Obaj śmiałkowicie wdrapali się po rynnie do okna jednego z klasztorów i po krótkich poszukiwaniach odnaleźli tam fan-klub Giuseppe. Ów fan-klub nie tracąc czasu

rzucił się im w ramiona, pospiesznie zdejmując bieleznię. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że był to klasztor męski. Trzęsąc się ze wzburzenia Tard opowiadał, że sam przeor, mężczyzna w zaawansowanym już wieku, odziany ledwie w przepaskę biodrową, błagał ich o autograf na pośladku. Giuseppe i Tard musieli salwować się ucieczką. Wszystko to wprowadziło ich w podły nastrój i spowodowało niewielką kłótnię.

Tymczasem przybyli kolejni uczestnicy naszej wycieczki: Gimmiger, krasnoludzki saper, i Kilian - półelf przewodnik. Powód dla którego ci dwaj trzymali się razem był dość prozaiczny. Gimmiger po latach obcowania z materiałami wybuchowymi miał nadzwyczaj stępiony słuch, Kilian zaś, sugerując się pochopnie swym elfim pochodzeniem, uważał się za utalentowanego minstrela. Gimmigerowi nie przeszkadzało nawet słynne wysokie c Kiliana, którego nadużywał w trakcie śpiewania serenad pod oknami swych wybranek. Jak wieść niesie, jedna z nich na czas wysokiego c włożyła głowę do akwarium. Na nieszczęście płuca Kiliana były bardziej wytrzymałe, toteż dziewczyny już nie odratowano.

Ciągłe jeszcze brakowało do kompletu dwóch naszych kompanów, jednak podjąłem decyzję, że nie będziemy dalej beczynnie czekać. Dokonałem zatem podziału zadań. Wysłałem Giuseppe i Tarda po jakiś środek transportu, Gimmigera i Kiliana po prowiant, a sam udałem się z Hermanem po brakujących wycieczkowiczów.

Ruszyliśmy w kierunku Wyższej Szkoły Magii Wojennej, gdzie spodziewaliśmy się znaleźć Maurycyego. Zignorowaliśmy napisy typu „Wstęp wzbroniony” czy „Witaj i żegnaj” i śmiało przekroczyliśmy magiczną barierę, której zadaniem była ochrona świata zewnętrznego przed nieudolnością uczniów i postępującą sklerozą nauczycieli. Swego czasu nic nie wskazywało na to, że Maurycy do czegośkolwiek dojdzie. Egzaminu czeladniczego poszły mu tak kiepsko, że początkowo wylądował w Wyższej Szkole Magii Rolni-

czej i Leśnej. Tradycją tej placówki był postępujący alkoholizm jej wychowanków, gdyż dzięki udoskonalanym przez kolejne roczniki magicznym drożdżom można tu było pędzić bimber nawet ze sznurka. Wszystko zmieniło się, gdy wybuchła wojna z Ristaną. Cały rocznik posłano wówczas na obowiązkowy kurs magii wojennej. Szkolić ich miał świeżo przybyły z frontu Sierżant-Mag o nazwisku Kowalsky. Pierwszego dnia rano studenci otrzymali kartkę z teoretycznym objaśnieniem czaru o nazwie Bojowa Kula Ognia II Stopnia i dostali dwie godziny czasu na przygotowanie się do zajęć praktycznych. Nawet najlepsi prymusi nie mieli bladego pojęcia o magii bojowej. Mimo to wszyscy adepci stawili się na zajęcia w terenie, gdzie po raz pierwszy i ostatni ujrzeli S-M Kowalskiego. Był to człowiek o imponującej muskulaturze, odziany w wyprasowany na kant czarno-księski płaszcz w gwiazdki. Jego spiczasty kapelusz lśnił w słońcu i skacowanym uczniom wydawał się podobny do latarni morskiej. Wrzeszcząc niemiłosiernie S-M ustawił ich w szeregu i wezwał pierwszego w kolejności do rzucenia czaru. Wyznaczony adept roześmiał się z idiotyzmu całej sytuacji i wyciągnawszy przed siebie ręce wypowiedział zaklęcie. Jedynym widocznym efektem był drwiący uśmieszek na twarzy Kowalskiego. Dodatkowo każda nieudana próba karana była kilkoma kopniakami i stekiem niewybrednych wyzwisk. W końcu postawę stojącą zachowały tylko dwie osoby: Sierżant-Mag Kowalsky i Maurycy. Cały zaś rocznik 80-ty Wyższej Szkoły Magii Rolniczej i Leśnej leżał pokotem na ziemi. Maurycy nabrał w płuca powietrze, beknął, zamachał w powietrzu rękami i chropawym, przepitym głosem wykrzyknął tekst zaklęcia. W chwilę później nad miastem przetoczył się potężny grzmot, który powalił na ziemię znajdujących się na ulicach mieszkańców. Gdy z budynków uczelni wybiegli wszyscy nauczyciele z Arcymagiem na czele, na placu stał już tylko Maurycy. Po S-M Kowalskim została tylko kupka suchego popiołu. Arcymag uważnie obejrzał ślady pozostawione przez czar i wydał z siebie dziwnie nienormalny chichot. Podeszedł do Maurycyego i oznajmił mu, że nic nie stoi na przeszkodzie, żeby Maurycy sobie poszedł i nigdy nie wracał, no chyba, że ma ochotę zostać, bo w takim razie może spędzać na uczelni tyle czasu, ile sobie życzy; może tu spać, urządzać imprezy, wynosić wyposażenie, jeżeli zaś takie jest jego pragnienie, może zająć domek Arcymaga i spać z jego córką ilekroć będzie miał na to ochotę. Zresztą

Arcymag wkrótce zmarł, a Maurycy istotnie zamieszkał w jego domku. Maurycy żył sobie spokojnie, dzieląc swój czas między trzy życiowe pasje: wodę, panienki i karty.

Maurycyego zastaliśmy jak zwykle w łóżku, gdzie leżał z potężnym bólem głowy i wierną miską u boku. Na naszą propozycję wycieczki zareagował stękaniami i jękami. Jego prośby o natychmiastowe opuszczenie domu (wypowiedziane w bardzo dosadnych słowach) wzięliśmy za dobrą monetę i już wkrótce razno nieśliśmy go w kierunku kamienicy pani Boltthrower - nadopiekuńczej matki Gregora, jednego z naszych ulubionych kompanów.

Gdy uderzyłem kołatką w drzwi kamienicy, z okna na drugim piętrze wyloniła się głowa Gregora. Nakazał nam być cicho, gdyż mama się zdrzemnęła, a on ma zamiar nawiać bez jej wiedzy. Najpierw z okna wyleciała jego kusza, później kołczan i plecak, a następnie skręcona z pościeli lina. Gdy Gregor był na wysokości pierwszego piętra, domem wstrząsnął straszliwy ryk. To Petunia Boltthrower - były pułkownik Królewskiej Piechoty - zorientowała się, że jej 35-letni syn próbuje nielegalnie wybyć z domu. Cała kamienica zadrzęta, gdy rozjuszona kobieta ruszyła w dół po schodach. Biedny Gregor ze strachu puścił się liny i zleciał na ziemię. Znając dobrze rozmiary i siłę Petunii stanąłem w pozycji obronnej, a Herman silniej zacisnął dłonie na Kunegundzie. Tylko Maurycy stał nieporuszony, gapiąc się bezmyślnie na wiszącą przy drzwiach kołatkę. Chwilę później wyrwane z zawiasów lewe skrzydło drzwi zderzyło się z nim czołowo i wymiotło go gdzieś w kierunku południowym. Petunia wypadła na ulicę. Zmówiłem krótką modlitwę i przygotowałem się na najgorsze. Tak jak się obawiałem, pani Boltthrower zaszarżowała w naszym kierunku, wymachując monstrualnym morgensternem ponad rozwianymi na wietrze papilotami. Herman spanikował pierwszy. Rzucił mi rzeczy Gregora, jego samego przełożył sobie przez ramię i wykonawszy obrót o 180 stopni rozpoczął jeden z najlepszych sprintów, jakie w życiu widziałem. Niewiele myśląc ruszyłem w jego ślady. Dwie przecznice dalej wyjechał na nas pędzący wóz, ciągnięty przez szóstkę spienionych koni. Lejce trzymał nie kto inny, jak Tard. Krzyczał do nas i wskazywał ręką na coś za swymi plecami. Za wozem pędził rozwścieczony tłum. Ludzie ci zdawali się być nienaturalnie podniekcy, gdyż gwałtownie wymachiwali nożami, pałkami i innym żelastwem.

Jak się później dowiedzieliśmy, właściciel wypożyczalni wozów nie był skłonny udostępnić zaprzęg w zamian za dwa tomiki wierszy Tarda i kalendarz ozdobiony rycinami

Giuseppe. Co więcej, nazwał te skarby kultury tandetnym gównem, czego Tard jako artysta nie mógł po prostu znieść. Właściciel wozowni wyleciał przez sklepową witrynę, a Giuseppe i Tard poczuł się moralnie usprawiedliwieni, biorąc sobie wóz za darmo. W dodatku, uniesieni młodzieńczym gniewem, popędzili galopem przez zamkniętą dla ruchu kołowego ulicę Targową, gdzie jak co dzień setki kupców wystawiało swe kramy. Owi przyziemni materialści nie wykazali zrozumienia dla skomplikowanej psychiki urażonych artystów. Stosunkowo niewielkie zniszczenia materialne wzbudziły w ich sercach małostkowy gniew i żądzę zemsty.

Na szczęście stojący z tyłu wozu Giuseppe zdołał jakoś wciągnąć na planke Gregora, Hermana, a w końcu i mnie. Gdy już oddaliliśmy się na bezpieczną odległość, uświadomiłem sobie, że zapomnieliśmy zabrać czarodzieja i zmuszeni byliśmy zawrócić. Maurycy wciąż leżał nieprzytomny pod resztkami drzwi, w rynsztoku wypełnionym odpadkami z pobliskiej rzeźni. Kilka silnymi ciosami w twarz przywróciliśmy go do przytomności. Gdy tylko otworzył oczy i ujrzął, że pokryty jest krwią, resztkami podrobów i połamanymi kośćmi, zaczął donośnie wrzeszczeć. Kazał wzywać medyka, poprosił mnie o spisanie ostatniej woli i rozpłakał się rzewnymi łzami. Scena była tak wzruszająca, że staliśmy tam jeszcze pół godziny, wsłuchując się w bełkot Maurycyego. Gdy wreszcie zasnął, zmęczony kacem, wrzuciliśmy go na wóz i ruszyliśmy na poszukiwanie sapera i przewodnika. Nie było to trudne. Kierując się odgłosami eksplozji dotarliśmy na ulicę Rzeźniczą, gdzie napotkaliśmy Kiliana pchającego wypełnione żywnością taczkę. Wyjaśnił nam, że Gimmiger krasnoludzkim zwyczajem ignorował umieszczone na drzwiach napisy w rodzaju „ciągnij”, „pchnij” czy „przesuń w bok”, i kiedy tylko miał problemy z dostaniem się do sklepu, torował sobie drogę prochem. Skutkiem tego zabytkowa ulica wyglądała teraz jak mury obronne po półtorarocznym oblężeniu, co szczególnie oburzyło mnie, jako miłośnika architektury i Hermana, jako mieszkańca tej dzielnicy. Niewiele myśląc postanowiliśmy przykładowo ukarać Gimmigera. Dopadliśmy go w momencie, gdy próbował wysadzić ratusz. Związaliśmy go jak barana i przymocowaliśmy z tyłu wozu w charakterze ozdoby. Po jakimś czasie przydał się także jako stojak na broń, otwieracz do butelek, a po usztywnieniu go kijem jako fragment szkieletu mocującego plankę wozu. Wreszcie mogliśmy spokojnie ruszyć na tonałtury. Ale to już zupełnie inna historia...

**NA POŻEGNANIE WYJĄTEK ZE SKARBNIKI GOBLIŃSKICH MĄDROŚCI
GDY STRACH MA WIELKIE OCZY, TO POI BIEDY.
GORZEJ, GDY MA PASZCZĘ Z OSTRYMI ZĘBAMI.**

ZAPOWIEDZI

ODGŁOSY Z KUŹNI

Z przerażeniem zauważyłem, że ostatnie dwa razy niezbyt Was, drodzy eRPeGowcy i fantaści, rozpieszczałem. Informacji o produktach było mało, wyjaśnień równie niewiele. Mam więc teraz nadzieję, że nieco sprawę rozjaśnię i napiszę znacznie więcej. Tradycyjnie zacznę od tego, co wyszło ostatnio.

- **Ogniem i mieczem**, czyli drugi dodatek do **Dzikich Pól** – prawdziwie polskiej gry fabularnej. Podręcznik liczy sobie nieco ponad 100 stron, na których Andrzej Łukasiak i Jacek Komuda przedstawili bohaterów książki Sienkiewicza, uzupełniając opisy charakterystykami; zamieścili przygodę, fabułą ocierającą się o pierwszą część Trylogii; wspomnieli co nieco o związku powieści z historią; oraz podali wiele cennych informacji o urzędnikach Rzeczypospolitej. Przy okazji warto wspomnieć, że inni autorzy kończą już pracę nad kampanią **Czarna strzała**, której akcja kręci się wokół niejakiego Stadnickiego. Więcej informacji o tym podręczniku podam później, gdy tylko dostanę pierwszą wersję w swoje ręczki.
- **Skok w wizję: Zakazana wiedza** Stephena R. Donaldsona to kontynuacja **Skoku w konflikt**, czyli święcącego triumfu na świecie cyklu *space opera*. Ten tom jest znacznie (ponad trzy razy) grubszy od pierwszego, który był niejako wstępem do całej serii.
To tyle, jeśli chodzi o produkty marca. Teraz o tym, co w chwili, gdy piszę te słowa, znajduje się na tzw. „wylocie”, czyli w przeciągu paru dni ma trafić do drukarni.
- **Barsawia**, czyli opis świata do Andrzejowego „oczka w głowie”. Ten dodatek do gry **Earthdawn** składa się z: podręcznika dla graczy (128 stron), napisanego tak, że mogą go przeczytać postaci z ich świata; podręcznika dla prowadzącego (64 strony), w którym podano informacje o ważnych osobistościach Barsawii (m.in. króla Valurusa III, Garlthika Jednookiego i królowej Alachii); mapy formatu cztery razy większego od **MiMa** oraz sekstansu Shantai. Wszystko to ma zostać skrzętnie zapakowane w kolorową obwolutę (uzupełnioną od środka niespodzianką) oraz zafoliowane. Innymi słowy: piękny zestaw.
- **Niechętny szermierz** Dave’a Duncana to pierwszy tom cyklu, który ukazał się przed laty na łamach *Fantastyki*. Książka, jak można się domyślić, opowiada o wspa-
niałym szermierzu i jego przygodach.

* **Jezioro Długiego Słońca** to druga część dobrze przyjętej **Ciemnej strony Długiego Słońca** Gene Wolfe’a – cyklu, którego akcja toczy się w świecie znanym z **Urth Nowego Słońca** (ależ tytułów w jednym zdaniu!).

A teraz kilka słów o dalszych planach.

- **Krainy Snów** wciąż się redagują. Planowo mają ukazać się w kwietniu. Miejmy nadzieję, że uda nam się osiągnąć ten sukces. Treść podręcznika wnikliwie opisał Kuba Janicki w poprzedniej *Magii*, więc nie będę się tu produkował.
 - **Świat Almohadów** powoli toczy się ku składowi i لذا moment winien trafić do drukarni. Miłośnicy **Kryształów Czasu** już winni rozpocząć swe modlitwy, by nic złego podręcznikowi się nie przydarzyło.
 - **Skala śmierci**, czyli trzecia część **Kamieni Zagłady**, za dni kilka trafi do redakcji, więc na przełomie kwietnia i maja winna się już ukazać. Będzie jeszcze czas wspomnieć o tej przygodzie później.
 - **Miasto w ogniu** Waltera Jona Williamsa to druga część fenomenalnego **Metropolity**, która również szybkim krokiem zmierza do redakcji.
Na zakończenie coś o znacznie bardziej dalekosieżnych planach.
 - Prace nad **Labiryntem 5** trwają i trwają. Winny dobieć końca na początku kwietnia, jeśli nic się złego się nam nie stanie. Tymczasem prace Miłosza nad numerem 6. są ponoć bardzo zaawansowane.
 - W tłumaczeniu znalazła się przygoda **Terror in The Skies**, której akcja toczy się w świecie **Przebudzenia Ziemi**.
 - Trwają prace nad przekładem **Księgi Żmija** do **Wilkołaka**, czyli najważniejszego dodatku dla miłośników wszelkiego plugastwa i Tancerzy Czarnej Spirali.
 - W powijkach wije się również tłumaczenie **Shroud of Madness**, czyli drugiej książki ze świata gry **Earthdawn**.
- I wreszcie parę słów o książkowych planach Andrzeja, wyrwanych mu z gardła. Maj: C. S. Fridman **Świt Czar-
nego Słońca**, C. J. Cherryh **Spadkobierca** (kontynuacja **Przybysza i Najeźdźcy**). Czerwiec: Dave Duncan **The Coming of Wisdom** (druga część **Szermierza**) i Jeff No-
on **Pylek** (ciąg dalszy **Wurta**).

Tomu\$

W najbliższym czasie:

1. „O przeklętej profesji czarownic” - esej Anny Brzezińskiej.
2. „Z Archiwum X” - scenariusz autorstwa Marcina Morki.
3. Artykuł Jacka Komudy pt. „Warchołowie i pijanice”.
4. Przygody do Wampira: Maskarady i Wilkołaka: Apokalipsy.
5. Oryginalne opowiadanie do Świata Mroku.
6. „Barwa mgły” – opowiadanie Adrianny Drulis
... i wiele innych atrakcji.

Majowy numer „Magii i Miecza” przygotowywany jest we współpracy z Polskim Elizjum Świata Mroku (www.pesm.rpg.pl).

MAGIA i MIECZ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



Wszystkie ceny aktualne do
15.05.1999

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) 25-63
MIM25 – MIM63 4,90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna
od numeru 65 do numeru 70
PP65 24 zł

Prenumerata kwartalna
od numeru 65 do numeru 67
PK65 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3,90 zł
Labirynt nr 3
LB3 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Kamienie zagłady – t.2
Krew w ciemności
WHKWC 29 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG 22 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŠRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŠMB 15,90 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 13,90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 13,90 zł

Zaragoz
BEGZZ 13,90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŠRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STŠRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny
ZCW55 72 zł

Księga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Księga loda
ZCKSI 12 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35 zł

Maski Nyarlathotepa
ZCMAN 79 zł

Przerażające podróże
ZCPOP 21 zł

Krainy Snów
ZCKRS 59 zł ♦

Pokoikowanie dla wpłacającego		Pokoikowanie dla posiadacza rachunku		Pokoikowanie dla poczty		Pokoikowanie dla banku	
zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie	słownie	słownie	słownie	słownie	słownie
wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający	wpłacający
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)		Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŻNIE PROSIMY)		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	stempel	stempel	stempel	stempel	stempel	stempel	stempel
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego
zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł	zł
pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę

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.

Wyobraź sobie, że masz
Krainy Snów...

KRAINY SNÓW

OPIS KRAIN, PRZYGODY I ZASADY,
POZWALAJĄCE PRZENIEŚĆ SIĘ DO ŚWIATA SNÓW



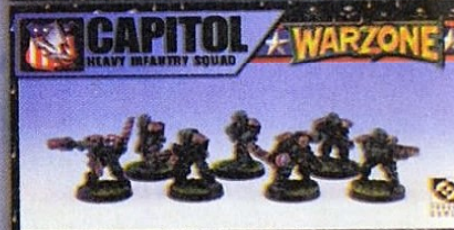
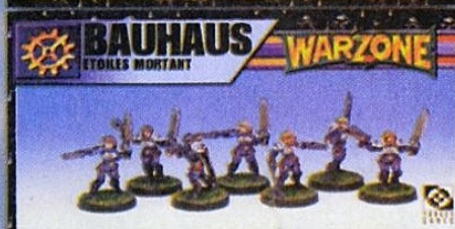
Chris Williams, Sandy Petersen
Appel, Campbell, J. Clegg, Frances, Herber,
Hutchinson, Willis, Bayless, Carrick, Eckhard,
Gallacci, Geier, Ramos, Roland, Schutz-Savoy



NIC CIĘ JUŻ NIE OGRANICZA!

TARGET

UL. KRUCZA 28 POK. 148. 00-52



LISTA RANKINGOWA MISTRZOSTW POLSKI WARZONE EPIZOD 1: PODBÓJ PLANETY WENUS

Stan na dzień 16-03-99

Obyły się już 24 turnieje

1. Marcin Malinowski (Mawa Żyrardów) 23 pkt. – Bauhaus
2. Daniel Chojnacki (Mawa Żyrardów) 22 pkt. – Bractwo
3. Paweł Jeziorski (Mawa Żyrardów) 21 pkt. – Legion Ciemności
4. Bartosz Niewiadomski (Mawa Żyrardów) 21 pkt. – Bractwo
5. Artur Czarnecki (Mawa Żyrardów) 19 pkt. – Cybertronic
6. Marcin Urbański (Mawa Żyrardów) 16 pkt. – Legion Ciemności
7. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 10 pkt. – Cybertronic
8. Robert Majewski (Mawa Żyrardów) 10 pkt. – Cybertronic
9. Tomasz Bukowski (Bard Kraków) 10 pkt. – Imperial
10. Norbert Wrzosek (Mawa Żyrardów) 8 pkt. – Capitol
11. Konrad Sosiński (Bard Kraków) 7 pkt. – Cybertronic
12. Łukasz Filipczak (Morion Warszawa) 7 pkt. – Imperial
13. Bartosz Kosiorek (Mawa Żyrardów) 7pkt. – Legion Ciemności
14. Mikołaj Grotowski (Morion Warszawa) 6 pkt – Imperial

GAMES

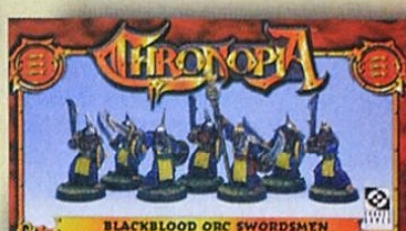
WARSZAWA, TEL. / FAX: 6253775



Stock Number #20515



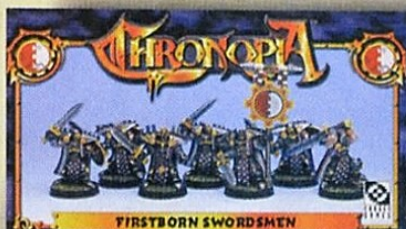
Stock Number #20505



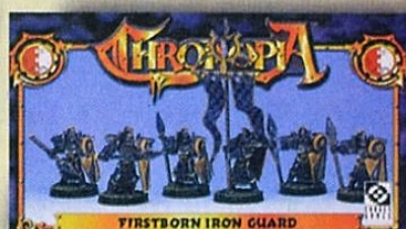
Stock Number #20504



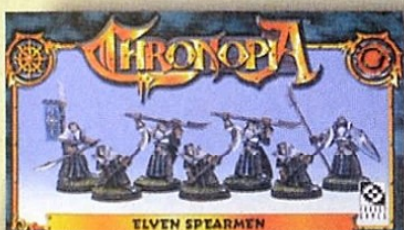
Stock Number #20501



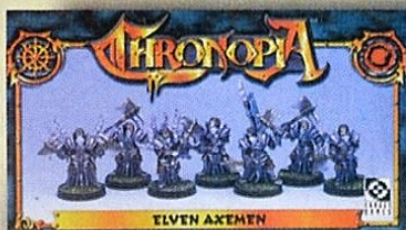
Stock Number #20502



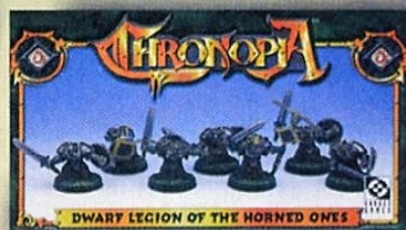
Stock Number #20508



Stock Number #20510



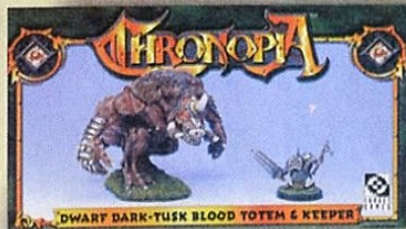
Stock Number #20506



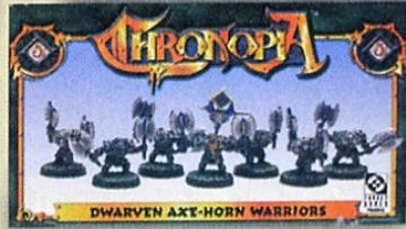
Stock Number #20509



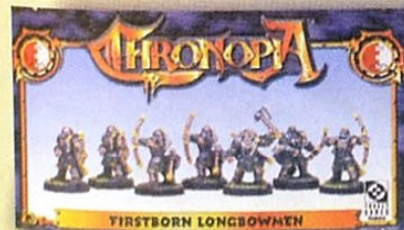
Stock Number #20507



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 16-03-99
Obyły się już 152 turnieje

1. Jakub Wichrowski (Schron W-wa) 98 pkt.
2. Marcin Ostrowski (Schron W-wa) 87 pkt.
3. Daniel Janik (Schron W-wa) 69 pkt.
4. Tomasz Wocka (Underground Katowice) 68 pkt.
5. Bartosz Leszczko (K Saska W-wa) 57 pkt.
6. Łukasz Czajkowski (Schron W-wa) 48 pkt.
7. Michał Domczak (Interno Gdańsk) 47 pkt.
8. Marcin Woronowicz (Underground Katowice) 44 pkt.
9. Grzegorz Szrednicki (Underground Katowice) 42 pkt.
10. Jacek Skiera (Underground Katowice) 37 pkt.
11. Leszek Sokołowski (Underground Katowice) 37 pkt.
12. Michał Majblat (Schron W-wa) 31 pkt.
13. Emanuel Furmańczyk (Bazyl Szczecin) 28 pkt.
14. Przemek Gąsiorowski (Underground Katowice) 27 pkt.
15. Marcin Gondek (Underground Katowice) 27 pkt.
16. Ryszard Jeziorny (Bazyl Szczecin) 26 pkt.
17. Piotr Michalec (Schron W-wa) 26 pkt.
18. Norbert Skorodzień (Świat Gry Kielce) 25pkt.

PANORAMA

FANTASTYCZNA MUZYKA (7)

Witajcie!

Nie dało się nie zauważyć, że poprzednie wydanie FM powinno się ukazać w grudniu, a ukazało się miesiąc później. Stąd znalazły się w nim drobne pogmatwania czasowe, szczególnie, gdy mowa o Świętach.

Kończy się styczeń, a nie dostałem od Was jeszcze ani jednej kartki z odpowiedziami na konkurs z FM #6. Czy nie zdążyły jeszcze nadejść, czy może pytania okazały się za trudne? Mam nadzieję, że nie chodzi o to drugie. Nie chciałem z tego konkursu robić audiotele, żeby nie obrażać Waszej inteligencji.

Na wszelki wypadek przedłużam termin nadsyłania odpowiedzi (pamiętajcie o naklejeniu kuponu). Nagroda będzie warta zachodu. Rozwiązanie konkursu w następnym odcinku FM.

A co dzisiaj?

Jeśli chodzi o godne uwagi nowości, to z przykrością muszę stwierdzić, że takowych brakuje. Po stosunkowo krótkim okresie, kiedy komercyjny sukces „Ery” spowodował ożywienie na rynku, dystrybutorzy zapadli w sen zimowy. Może dlatego, interesująca składanka „Mystera II” dostępna jest tylko sporadycznie, na pirackich nagraniach. Do piractwa nikogo nie namawiam, ale może dystrybutorzy powinni wziąć to sobie do serca i trochę bardziej o nas zadbać... Przypominam jednocześnie, że pierwsza „Mystera” jest dostępna bez problemu i warto się w nią zaopatrzyć.

Do grona osób wzbogacających naszą znajomość muzyki dołącza dzisiaj Tomek Gadzinowski. Oto treść kartki pocztowej, którą ostatnio otrzymałem:

„Cześć JeRzy!

Kupiłem sobie ostatnio kasetę zespołu **Blind Guardian** „Nightfall in Middle-Earth”. Sam tytuł albumu wiele tłumaczy. Na kasecie znajdują się 22 utwory

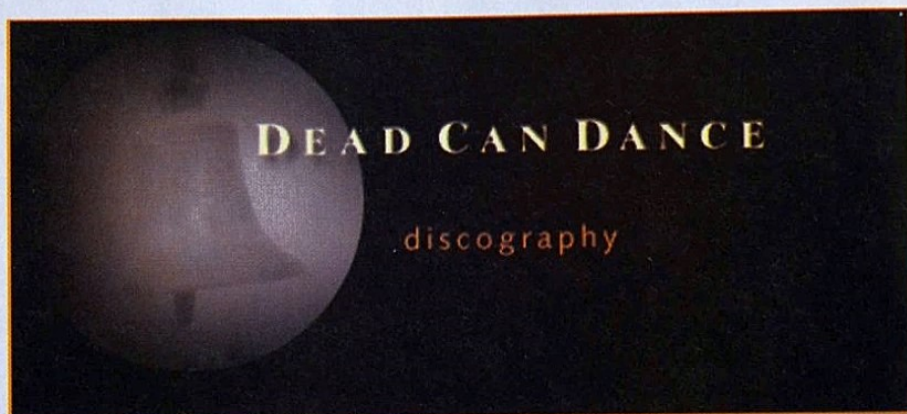
w stylu rocka, podchodzące nieco pod metal. Całość oparta jest na „Silmarillionie” Tolkiena. Ponieważ jestem miłośnikiem utworów tego pisarza, tym bardziej zauroczyła mnie muzyka Blind Guardian, która naprawdę

ma odniesienie do mitologii Śródziemia. Gorąco polecam kupno tej kasety zarówno Tobie, jak i innym w redakcji (którą pozdrawiam) i czytelnikom. Zresztą co ja piszę. Ty już na pewno wiedziałeś o tej grupie, gdy ja na stojaka pod szafę wchodziłem...”

Tomek Gadzinowski „Gańdzia”

Nagle się poczułem jakiś taki stary... O Blind Guardian tak naprawdę nie słyszałem. Ale teraz już wiem, za czym się rozejrzeć.

A teraz pora na główne danie.



Zapowiadałem poprzednio, że od czasu do czasu będę na łamach FM zamieszczać nieco dokładniejsze wiadomości na temat konkretnych wykonawców. Dzisiaj bohaterami „Fantastycznej Muzyki” będą **Lisa Gerrard i Brendan Perry**, bardziej znani jako duet **Dead Can Dance**.

Korzystając z okazji odpowiem na pytanie zadane przez Was w listach: dlaczego dotąd nie pisałem o tak ważnym zespole, jak Dead Can Dance? Odpowiedź jest prosta: nie dysponowałem żadnymi materiałami na ich temat. Sam, nad czym szczerze boleję, mam (czy raczej miałem, bo wszystko wskazuje na to, że gdzieś zginęła) tylko jedną ich kasetę – „Into the Labyrinth”. I chociaż znam twórczość DCD od dawna, nie mogłem nic zrobić na łamach FM.

Lisa Gerrard i Brendan Perry poznali się w Melbourne, w 1980 r. Ich pierwszy album, zatytułowany zwyczajnie „Dead Can Dance”, ukazał się cztery lata później, w marcu 1984 r.

Na okładce pierwszego albumu DCD znalazła się drewniana maska obrzędowa z Nowej Gwinei – rodzaj interpretacji nazwy duetu.

„Maska, kiedyś część żyjącego drzewa, jest martwa. Niemniej jednak, dzięki kunsztowi swego twórcy, zostaje napełniona własnym życiem. Aby zrozumieć, dlaczego wybraliśmy tę nazwę, pomyśl o przemianie czegoś martwego w coś żywego. Pomyśl o procesach wydobywania życia ze śmierci



i czynienia ze śmierci części życia" – tak objaśnia nazwę Brendan Perry.

Muzyki Dead Can Dance nie da się porównać do niczego innego. Zdarza się raczej, że nowych, mniej znanych wykonawców porównuje się do nich. Twórczość duetu to mieszanka stylów i kultur. W niektórych utworach tekst stanowią wiersze, w innych Lisa Gerrard śpiewa w sobie tylko znanym języku. Wszystko to razem tworzy niepowtarzalny, tajemniczy i dość mroczny nastrój. Nie ulega wątpliwości, że jest to muzyka, którą każdy miłośnik fantastyki powinien znać.

Dyskografia DCD obejmuje następujące albumy: „Dead Can Dance” (1984), „Spleen and Ideal” (1986), „Within the Realm of a Dying Sun” (1987), „The Serpent’s Egg” (1988), „Aion” (1990),

„Passage in Time” (1991), „Into the Labyrinth” (1993), „Toward the Within” (1994) i „Spiritchaser” (1996). W 1988 r. DCD skomponowali także muzykę do filmu „El Nino De La Luna”, w którym Lisa Gerrard zadebiutowała jako aktorka.

Oprócz tego, w 1995 r. Gerrard nagrała solowy album „The Mirror Pool”. Oboje uczestniczyli również w wielu innych przedsięwzięciach muzycznych. Na co dzień Lisa mieszka w górach Snow River, w Australii, a Gerard na wyspie położonej na rzece dzielącej Eire i Irlandię Północną.

Tyle na dzisiaj. W następnym odcinku... ha! Tym razem coś już wiadomo: będzie rozstrzygnięcie konkursu z FM #6. A co poza tym? Przekonajcie się sami (ja też się chętnie przekonam!). Zapraszam.

JeRzy

MONIKA GATE

Cóż...

Gra, którą chciałbym dzisiaj opisać, nie da się zakwalifikować do żadnej znanej mi kategorii. Nie jest to SF, chociaż opisanego w niej świata jeszcze nie ma. Nie jest to gra humorystyczna (w stylu **Toonsa** czy **Paranoi**), choć w dużej części opiera się na humorze. Chociaż darmo szukać w niej istot Nie Z Tej Ziemi, nie jest wolna od elementów horroru. Zatrzesienie szpiegów i tajnych agentów nie czyni z niej gry szpiegowskiej ani jednej z modnych ostatnio kopii archiwum X. Jedyne określenie, które względnie do niej pasuje, to satyra polityczno-sądowa, ale...

Stali bywalcy internetowych kanałów dyskusyjnych domyślają się już zapewne o jaką grę chodzi. Tytuł mówi właściwie wszystko. Oto przed wami **Monika Gate**!

Ale zanim zagłębimy się – o, pardon! – zajmniemy się Moniką, słówko o autorach.

Monika Gate jest efektem współpracy dwóch weteranów branży zabawkowej: Erika – o, pardon! – Eryka Paremana i Davida Kista. Mimo że żaden z nich nie stworzył dotąd żadnej gry samodzielnie, ich nazwiska przewijały się przez okładki dziesiątki różnych książek i gier. Eryk pracował głównie dla Avalon Hill, będąc nawet przez pewien czas osobą odpowiedzialną za linię **RuneQuest**, natomiast David jest współautorem kilkudziesięciu (!) gier planszowych, fabularnych i komputerowych, w tym wielu produktów SJG i Atlas Games (podobno maczał palce w pierwszej edycji **Conspiracy**). W sumie przepracowali w branży więcej czasu, niż wynosi wiek większości autorów MiMa (i to razem wziętych). W zeszłym roku niespodziewanie założyli własną firmę, której oferta miała być skierowana przede wszystkim do starszych graczy. Pierwszym sygnowanym przez EPIK Games produktem jest właśnie **Monika Gate**.

Gdy oglądamy grę, pierwsze co rzuca się w oczy (poza tytułem oczywiście), jest staranna szata graficzna. Szczególne wrażenie robią rysunki przedstawiające archetypy (Prezydent Bi jest moją ulubioną ilustracją). Podział na rozdziały nie odstępuje od obecnych standardów (z tą jedyną różnicą, że zamiast zwyczajowego opowiadania na początku jest tylko jedno zdanie:

„Otwórz dowolną gazetę na dowolnej stronie”).

Świat gry to Ameryka za kilka lat, w której niemal każdy obywatel oskarża prezydenta o różne przewiny, starając się wyłudzić od państwa jak najwyższe odszkodowania. Z tego też powodu głowa państwa (amerykańskiego) jest



Jeżeli życie telewizyjno-płciowe Amerykanów nie jest ci obojętne, tej gry z pewnością nie możesz przegapić

ściśle strzeżona, a jej najważniejszym zadaniem jest zapobieganie marnotrawieniu państwowych funduszy. Warto wspomnieć, że prezydenta – z braku ochotników – wybiera się drogą tajnego losowania, a sprawowanie urzędu jest obowiązkowe.

Gracze biorą na siebie niełatwą rolę grupy prawników i agentów mających za zadanie ochronę prezydenta. Jeden z nich może również wcielić się w rolę samego szefa państwa, ale jest ona wyjątkowo nudna i niewdzięczna, wątpliwe więc aby wielu graczy się na nią zdecydowało.

Oczywiście mamy do dyspozycji najnowocześniejszy sprzęt i najlepsze prawnicze biblioteki w USA, a także nieograniczony dostęp do satelitów szpiegowskich.

Niestety, system gry daje jedynie możliwość tworzenia postaci z archetypów. Na pocieszenie powiem, że do wyboru mamy ich bardzo wiele. Do moich ulubionych należą Homo Erektus (jak sama nazwa wskazuje, jest to sobowtór prezydenta, który bierze na siebie wszystkie przewiny łóżkowe), Rozjemca Inaczej (zwyczajny zabójca), Prawnik Bankowy (w sądzie specjalizuje się w udowadnianiu, że USA właśnie zbankrutowały), frajer (obywatel, który – zamiast oskarżać – pomaga swojemu prezydentowi), agent specjalnej troski (musi nieustannie przebywać pod opieką psychiatry i... urologa).

A teraz to, co tygrysy lubią najbardziej: system. Ekhem, co by tu... tu zaczynają się schody. Co prawda wybór umiejętności jest spory, a w dodatku całkiem miły dla oka: zachowanie równowagi psychicznej, pościg za blondynką, kalifornijski akcent (potrzebny, jeśli chcesz udawać głębia) itp.; niestety, system przeprowadzania testów jest opisany tak mętnie, że mimo kilkakrotnego przeczytania instrukcji nie udało mi się go zrozumieć (zapewniam, że nie jest to związane z moją nieznaną języka angielskiego). Ustaliłem jednak na pewno, że do każdego testu używa się dwóch kości – po jednej dla talentu i doświadczenia. Co ciekawe, nie znalazłem jednak ani słowa (bądź były one niezrozumiałe) na temat interpretacji wyników. Od specjalistów z takim stażem, jak autorzy gry wymagam jednak znacznie więcej. Wstydyć się, panowie!

Jednak mimo to **Monika Gate** z pewnością należy zaliczyć do udanych gier. Co prawda nie wyobrażam sobie, żeby można było prowadzić przy jej pomocy wieloletnie kampanie, ale kilka sesji z pewnością zapewni nam dobrą zabawę – oczywiście, jeżeli uda Wam się przejrzeć Tajemnicę Reguł Gry.

Do dzieła, panie i panowie! Rezydent płacze... O, pardon! Chciałem powiedzieć liż... eee, wróć... Prezydent liczy na was!

Jon

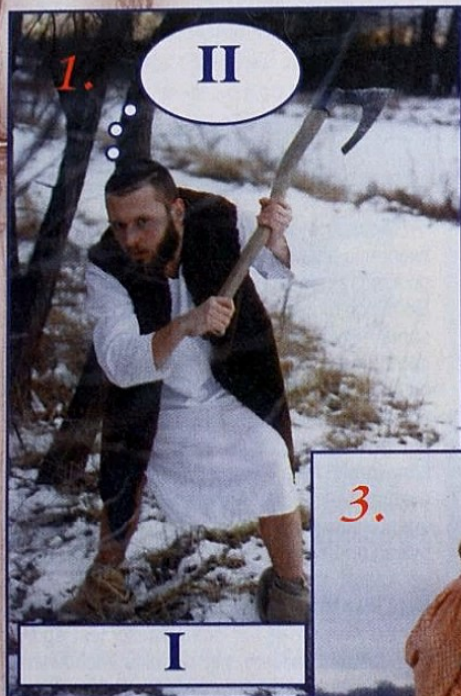
PS. Nie przewiduje się żadnych rozszerzeń do tej gry, ale jeśli zdobędziecie sobie popularność, to kto wie...

KONKURS

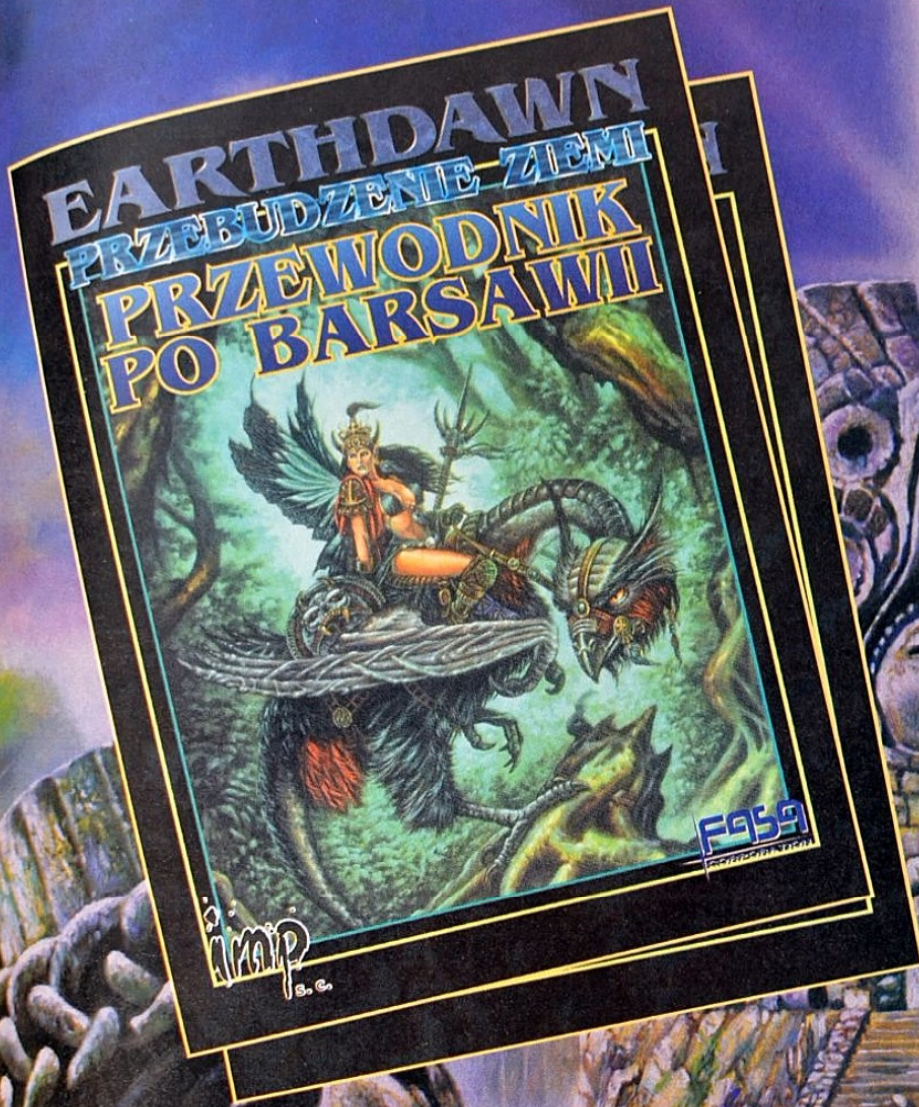
FOTOKOMIKS

Oto prawdziwa gratka dla miłośników *Dzikich Pól* (i nie tylko!). Przedstawiamy Wam fotograficzny zapis walki, jaka odbyła się pewnego zimowego poranka 1645 roku w trakcie sejmiku pod Lublinem. Konkurs polega na dopisaniu najtrafniejszych tekstów-dymków do fotografii. Termin nadsyłania prac mija 15 maja br, ogłoszenie wyników w numerze czerwcowym. Na zwycięzcę czeka cenna nagroda – najnowszy dodatek do *Dzikich Pól* pt. „Ogniem i Mieczem”.

UWAGA: W konkursie biorą udział tylko propozycje z załączonym kuponem!



EARTHDAWN™



Wszystko,
co chciałbyś wiedzieć o Barsawii,
ale boisz się zapytać

Portret tfurcy

Na specjalne życzenie Czytelników wznowiamy po długiej przerwie cykl artykułów poświęconych twórcom *Magii i Miecza*. Będziemy w nim przybliżać w nim sylwetki redaktorów i autorów naszego pisma.

DZIŚ:

ANDRZEJ MISZKURKA

Debiutował w *Magii i Mieczu* tworząc wraz z Tomkiem Kreczmarem autorski numer poświęcony AD&D. Szybko został jednym z czołowych redaktorów pisma i wziął się za pisanie przygód i artykułów. Wkrótce potem zapadł na groźną chorobę przejawiającą się czasowymi przemianami w Kurzymisia. Od października 1997 do września 1998 roku był redaktorem naczelnym *Magii i Miecza*. Obecnie zajmuje się działem *Earthdawn*. Jego największymi pasjami są książki i gry fabularne. Nie pogardza też ostrą muzyką.

Jego ulubione zespoły to:

1. Faith No More
2. Metallica
3. Marilyn Mason
4. Ju Tu

Andrzej jest niezwykle utalentowanym Mistrzem Gry. Poprowadził w swym życiu dziesiątki znakomych przygód, które pozostawiły na graczach niezatarte wrażenie. Najlepiej czuje się w klimacie horroru – pod warunkiem, że nie jest to Zew Cthulhu, do którego nie pała zbyt nim sentymentem... Najchętniej umieszcza akcje swych przygód w Ravenlofcie lub w Barsawii.

Jego ulubione gry fabularne to:

1. AD&D
2. Earthdawn
3. Deadlands
4. Shadowrun
5. Alternity

Andrzej jest obecnie redaktorem serii książkowej wydawnictwa MAG. Ma ambicję wydawania najlepszej fantastyki w Polsce. Nie są to tylko przechwałki. Mimo,



że rozpoczął tę misję stosunkowo niedawno, zdążył już zgnać za swą pracę kilka prestiżowych nagród.

Jego ulubieni pisarze to:

1. Stephen R. Donaldson
2. Dan Simmons
3. Gene Wolfe
4. Michael Swanwick
5. Clive Barker

Andrzej lubi zagraniczne wyjazdy i wizyty w luksusowych restauracjach. Przy takich okazjach nie skąpi kelnerom wysokich napiwków. Nie pogardza jednak wakacjami w Zakopanem, gdzie zdarza mu się czasem pójść na jakąś górską wycieczkę (to znaczy z góry na dół – nigdy odwrotnie). Andrzej ma duszę sportowca, ciało zresztą też (jeżeli picie piwa zaliczymy do dyscyplin olimpijskich...).

Oto jego ulubione dyscypliny sportu:

1. Piłka nożna telewizyjna
2. Brydż towarzyski
3. Nocne biegi na orientację (po Ursynowie)
4. Krótkodystansowe kolarstwo
5. Długodystansowe taksówkarstwo

W przyszłości zamierza napisać kilka bestsellerowych powieści, kandydować na prezydenta i polecieć na Marsa.

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAJBARDZIEJ ROZBUDOWANY SYSTEM RPG
NA POLSKIM RYNKU

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA

OGIEŃ

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA

KREW

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA KAMIEŃ ZAGŁADY

SKAŁA ŚMIERCI

KONIEC JUŻ BLISKO!!!

JUŻ W KIOSKACH

PEŁNA WERSJA GRY: DARK MOON

ISSN 1505-8581
INDEX 345334

cena:

9⁹⁹

KWIECIEŃ
4/99 (10)

SAGA
ROLLCAGE
TANK RACER
RIVER WORLD
WARZONE 2100
GET MEDIEVAL PL
F-16 AGGRESSOR
UPRISING II: LEAD & DESTROY
PROCESOR PENTIUM III

VAMPIRE
THE MASQUERADE



NA CD ZNAJDZIECIE:

Aliens vs. Predator Alien Version, Daikatana
Anno 1602 PL, Ancient Conquest PL, Tunguska,
Get Medieval PL, Lander, Shogo MAD PL
najnowsze patch'e, trainery, trailery

WYGRAJ:
HEROES
OF MIGHT AND MAGIC
SAGA PL

GRALISMY Daikatana
Slave Zero
Wings of Destiny
Aliens vs. Predator
Hidden & Dangerous

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC



Pełna wersja gry:
**DARK
MOON**

kwiecień '99