

MAGIA i MIECZ

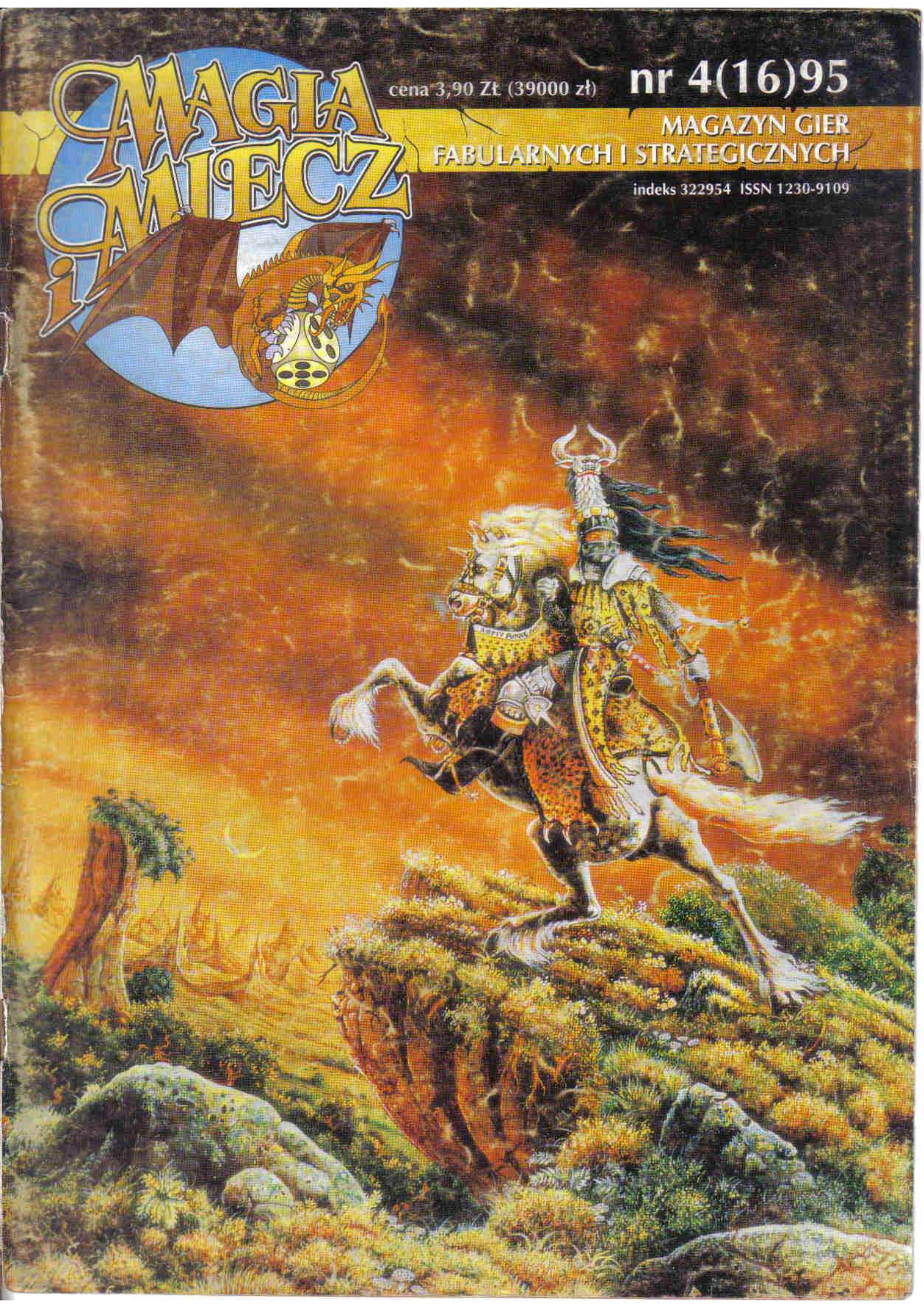


cena 3,90 Zł (39000 zł)

nr 4(16)95

MAGAZYN GIER
FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109



WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY



WARHAMMER

Pierwsza na polskim rynku kompletna gra fabularna !!! Wkrocz w mroczny świat niebezpiecznych przygód.

LICZMISTRZ

Minikampania dla początkujących graczy, ale prawdziwe wyzwanie dla ich bohaterów.

GALERIA BOHATERÓW

50 najbardziej znanych bohaterów Starego Świata (o ile tylko zadasz sobie trud ich stworzenia).

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ

Nowe czary, zasady, profesje, przygody i magiczne przedmioty



WSZYSTKIE TYTUŁY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY



Witaj, Drogi Czytelniku!

UWAGA! Natychmiast spójrz na datownik zegarka, kalendarz lub spytaj się najbliższej osoby, który mamy dzisiaj dzień! Według naszych założeń powinien być dokładnie 1 kwietnia – jeśli tak nie jest (a nie jest) – wychodzi na to, że wszyscy padliśmy ofiarą wyjątkowo paskudnego żartu primaaprilisowego. Zapewniam Cię, że jeszcze na kilka dni przed wyznaczonym terminem gotowa, świeżutka i gorąca szesnastka siedziała spokojnie w magazynie, nie mogąc doczekać się dnia 1.04, kiedy to wreszcie miała dostać się w twoje ręce. Więc jeżeli jest już kilka, kilkanaście albo nawet (o, zgrozo!) kilkadziesiąt dni później – wiedz, że fakt owego zadziwiającego opóźnienia nie jest tym razem naszym udziałem – przypuszczalnie należy go tłumaczyć niegodziwym wystąpieniem dość rzadkiego zjawiska anomalii czasowych. Wskutek czego cały nakład zniknął nagle 1 kwietnia z naszego kontinuum czasoprzestrzennego i równie nagle pojawił prawie miesiąc później, czyli w odległej przyszłości – z punktu widzenia piszącego te słowa, czyli mnie – a teraz jeszcze dla czytającego te słowa, czyli Ciebie. Ale przecież mogę się mylić, jak mogła wyjątkowo pomylić się nasza nieomylna (wyjątek tylko potwierdza regułę!) wróżka, która przepowiedziała, że tak właśnie się stanie. Może więc jednak „dziś” JEST pierwszy kwietnia (rok bez znaczenia, ale zalecany 1995), a w takim razie niepotrzebnie leję wodę (wprawiam się przed lanym poniedziałkiem), zamiast po prostu życzyć Ci Wesołego Jaja, powiedzieć: „prima aprilis!” i przejść do rzeczy – co czynię.

Niniejszy numer *Magii i Miecza* wyróżnia się nieco spośród wszystkich pozostałych końską dawką niecenzurowanego humoru i niepowstrzymanego śmiechu, jaki w założeniu ma u Ciebie wywołać. Czy pęknieś ze śmiechu, czy też może niefartownie „obronisz się na śmiech”, skutkiem czego ulegniesz automatycznej polimorfii w ponurego smutasa – to zależy tylko od Ciebie, Twojego poczucia humoru, a po trosze i od tego, czy zrozumiesz dowcip. W razie niepowodzenia (bo masz inne, np. ciężkie, poczucie humoru) nie zrażaj się tak szybko i spróbuj jeszcze raz, i jeszcze – aż do skutku. I nawet jeśli nie jesteś zbytnio bystry, jest na to rada – po prostu wybuchaj śmiechem wtedy, gdy robią to inni i śmieje się wraz z nimi dopóki nie przestaną, a z całą pewnością nikt nie zauważy, że zaskoczyłeś dopiero dowcip, o którym inni zdążyli już dawno zapomnieć!

Ubuwu jest po pachy, że boki można zrywać, rycząc i kwicząc ze śmiechu okragłą dobę, a nawet przez sen – aż do ochrypnięcia! Staraliśmy się trafić w różne gusta, by zadowolić wszystkich, choć i tak znajdują się tacy, co natychmiast wykorzystają to przeciwko nam, zarzucając nam hebefrenię lub porównując do Misia Fuzzy. Dlatego lojalnie ostrzegam – ten numer nie jest dla ponuraków z wiecznie skwaszoną miną, lepiej niech go nie kupują i odłożą zaoszczędzone dzięki temu pieniądze na konto (przynajmniej będą mieli z tego jakiś pożytek), niż by mieli później męczyć się, zmuszając do powstrzymywania śmiechu – co poważnie zagraża zdrowiu psychicznemu, wywołując ostre nerwice.

Na koniec mam niespodziankę dla wszystkich, a mianowicie MINIKONKURS (serio!), którego szczęśliwi zwycięzcy (uwaga: liczba miejsc ograniczona do trzech) otrzymają wspaniałe nagrody w postaci kilku „zagramanicznych”, bajeranckich figurek do gry. Minikonkurs dotyczy zamieszczonego tu artykułu „Wyspy Różowej Tęczycy”, który – jak łatwo się domyślić – stanowi doskonałą parodię... – Czego!? Właśnie, czego – i to jest wasze zadanie – odnaleźć w ww. artykule jak najwięcej parodiujących fragmentów i wymienić właściwie im odpowiadające tytuły – dodam w ułatwieniu – przygód, które to właśnie zostały sparodiowane przez autora „Wysp...”. Uczciwie zaznaczam jednak, że niektórzy mają większą szansę na odgadnięcie i zwycięstwo, bowiem – co z przykrością muszę stwierdzić – niestety nie wszystkie wymienione tam przygody zostały opublikowane, pozostając dla większości amatorów nagrody tajemnicą, znaną kilkudziesięciu najwyższemu osobom, które w te przygody grali prywatnie lub słyszeli o nich od znajomych lub znających znających czy też innego, wiarygodnego źródła. Cóż, może nie wydaje się to zbyt sprawiedliwe, ale przecież samo życie takie nie jest (choć tak twierdzi paladyn Arturius). A poza tym nikomu nie zaszkodzi spróbować i wydać kilka groszy na znaczek i kartę pocztową (z dopiskiem: MINIKONKURS). Ogłoszenie wyników nastąpi dwa numery później, a szczęśliwi wybrańcy losu otrzymają swoje cenne nagrody pocztą lub w redakcji – dostając jeszcze dodatkowo uścisk dłoni prezesa, liczne brawa i kufelki browaru. Powodzenia!

Wesołych Świąt Wielkanocnych - lub (opcjonalnie, jeśli te już minęły) Bożego Narodzenia!

(hunter)

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
INFORMACJE	3
KRAINA GOBLINÓW	65
THRUD BARBARZYŃCA	74

WARHAMMER

ZMAGANIA Z CHAOSEM	15
Conell, Bambra, BOJKA W BARZE	5
Artur Marciniak, DEMONY SLAANESHA	10

OPIS SYSTEMU

Smoq, PARANOIA	17
Jan Rodriguez, TOON	19

ALMANACH MISTRZA GRY

D. Paszkowski, PAMIETNIK ...	23
Maciej Kocuj, WYSPIY RÓŻOWEJ...	24
Jurek Rzymowski, WROZBIARSTWO	26
Kuba Żurek, PSYCHOTEST	28
Sławomir Żuławski, SYNDROMY...	32
Andrzej Łukasiak, SEX-SESJA	34
Łukasiak, Łaski, FRASZKI & ZARTY	40
Kuba Żurek, HOROSKOP	48

KRYSTAŁY CZASU

NOWE CZARY	58
A. Miszkurka, T. Kreczmar, MAGIA	50
A. Szyndler, SZKOLENIA	55
VADEMECUM WALKI	57
BESTIARIUSZ	60
PALADYN ARTURIUS	61
PRZEDMIOTY MAGICZNE	63

PRZYGODA

Adam Kowalski, HAJDA NA SMOKA	36
Kreczmar, Miszkurka, JAKO OSTATNI...	42

DZIAŁ SF

STREFA ŚMIERCI - odc. 3	68
-------------------------	----

KMGs

od strony 78

ILUSTRACJE ORYGINALNE:

Monika Świetlik s. 24-25, 34-35, 60-61, 65-67	
Marcin Śmigiel s. 48-49	
Michał Łysakowski s. 48-49	
Hubert Czajkowski s. 36-39, 32-33	
Andrzej Grzechnik s. 68-72	
Jarosław Musiał pozostałe	

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG”.

Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gatecki (sekr. red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)

Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak

Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska

Stale współpracują: Maciej Kocuj,

Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz,

Tomasz Kołodziejczak,

Janusz T. J. Kusiński, Robert Sypek,

Artur Szyndler

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa

Plac Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa

tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94

Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl

Ilustracja na okładce: Royo

Skład i łamanie własne.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Cześć!

Z przykrością muszę powiedzieć, że w ostatnim miesiącu nie dostaliśmy prawie żadnych ciekawych listów. Otrzymaliśmy kilka ciekawych odpowiedzi na głos Michała Madeja, z których jedną niżej publikujemy... Z innych też wyłowiliśmy coś interesującego...

Ludzie! Co się dzieje?! Wszyscy się kłócą o KC, (...) ale nie wierzę, że nikt nie zwrócił uwagi na beznadziejność, jaką prezentuje wydany przez „Maga” Warhammer. Chciałbym krótko wypowiedzieć się w sprawie tego idealnego, polskiego systemu (patrz reklamy w MiM). Autorzy tej gry nie mają zielonego pojęcia o broni, pancerniach i walce albo tworze wieniedzi tę mają, ale nie wykorzystali jej przy tworzeniu tej gry. Według nich niektórzy w czasie 10 sekund tylko raz mieczem uderzą, a elf w płytówce skacze równie swobodnie, co elf całkiem nagi. Następnie magia, reklama mówi, iż jest ona potężna, a tak naprawdę jest ona bardzo ograniczona i nieciekawa. (...)

Wracając do kwestii rozgrywania starć – kompletne bzdury, szajs, zero realizmu – gdy to czytałem, przypomniał mi się system A. Sapkowskiego (bez obrazu, panie Sapkowski, pan przynajmniej przyznał, iż system pański jest dla początkujących). (...) Do ideału Warhammerowi to jeszcze daleko (bliżej są KC), a jeśli ktoś sądzi inaczej, zapraszam do korespondencji, oto mój adres:

Sebastian Mazur
oś. Manhattan 4/32
43-450 Ustroń

No cóż. Są gusta i guściki. Osobiście Warhammer bardzo mi się podoba, natomiast nie lubię KC (i kilku innych systemów też). Warhammera cenię nie za faksywalne rozwiązanie praw, gdyż faktycznie mechanika gry nie jest może najmocniejszą stroną tego systemu, ale za wspólny, mroczny świat, oferujący autorom przygody i Mistrzom Gry o wiele więcej możliwości niż moim zdaniem nudny, sztampowy i bzdurny świat Orchi. Być może Czytelnicy chcieliby dorzucić swój głos popierający lub krytykujący punkt widzenia przedstawiany przez Sebastiana.

(...) A teraz parę słów dla niejakiego pana Michała Madeja z Krakowa. Człowieku! (jeśli nim jesteś) wytłumacz mi po co kupujesz pismo, którego istnienie wydaje ci się totalnym absurdem. Czcionka do kitu, opowiadania dla trzynastolatków, amatorskie artykuły, okropne opracowanie graficzne, denny całokształt, redaktorzy do d... Piszesz to wszystko, a ja czytam. No i cholera mnie bierze. Okładki były takie i owakie, ale ogólnie w porządku, artykuły ciekawe i przydatne, dobra zabawa przy Krainie Goblino. Przygody podobnie jak okładki – raz na wozie, raz pod wozem. KC po prostu nie lubię, WFRP po prostu nie lubię, ale MiM to pismo nie tylko dla mnie. Nie wiem, może masz kłopoty z dojrzwaniem, czy coś takiego (...) Ludzie się starają, jakoś im to wychodzi, a ty wylewasz na nich kupę (...) odchodów, czepiając się jakichś urojonych problemów. Według mnie powinniście poczytać londyńskiego Timesa lub Newsweeka. Taaak, to są pisma dla ciebie. Nie mówię, że MiM jest doskonała, perfecta itd., ale to co ty zrobiłeś, to już lekka przesada. Może miałeś ciężki dzień i musieliście się na kimś wyżyć – padło na czasopismo. Według mnie powinniście zmienić gazetę lub nawet rzucić RPG. Bezsensownie denerwujecie tylko innych – bez obrazu, ale daj sobie spokój, popieram wolność słowa, ale...

Piotr Moltgen, Wrocław

nie wypada mi komentować tego listu, powiem tylko, że jest najlagodniejszym z tych, jakie do nas dotarły.

W tym numerze były to jedyne listy, jakie chciałem zaprezentować na łamach pisma. Zajmę się teraz sprawami wydawnictwa.

Po pierwsze. Wewnątrz numeru znajdziecie nowy kupon zamówień naszych produktów. Od tej pory osoby chętne do kupienia któregoś z naszych produktów nie będą wpisywały cyferki przy wydrukowanym tytule. Zamiast tego, przy każdym kuponie znajdzie się lista produktów, przy których podane są ich kody. Kupujący powinien wpisać na kupon odpowiedni kod interesującego go produktu, podać jego cenę i ewentualnie zsumować całą należność. Prosimy o BARDZO STARANNE I DOKŁADNE wypełnianie kuponu! Każdy kupon obowiązuje jedynie do momentu ukazania się następnego numeru pisma! Produkty, których cena ulegnie w ciągu tego miesiąca zmianie, a zostaną zamówione na starym kuponie, nie zostaną wysłane! Miał tego osoba zamawiająca dostanie liścik z prośbą o ewentualną dopłatę lub propozycję zwrotu pieniędzy.

Po drugie. Zamawiać możecie wszystkie dotychczasowe numery archiwalne pisma, za wyjątkiem numeru 3 i 4. Ich nakład został już całkowicie wyczerpany. Bliski wyczerpania jest nakład numeru 5. UWAGA! Od momentu ukazania się następnego numeru, czyli 5/95, WSZYSTKIE archiwalne numery pisma będą sprzedawane po tej samej cenie - 35000 starych złotych, czyli 3,50 nowych. Kto chce kupić po starej cenie, powinien się pospieszyć.

W trzech. Wszystkie kupony z numerów archiwalnych tracą ważność w momencie ukazania się tego numeru. Zamówienia, na które dokonane zostaną wpłaty na starych kuponach, zostaną zrealizowane jedynie wtedy, gdy cena danego produktu nie uległa zmianie. W przeciwnym razie zamawiający dostanie list informujący go o konieczności dopłaty lub propozycję zwrotu pieniędzy.

Po czwarte. Osoby, które w jednym zamówieniu dokonają zakupu, którego wartością przekroczy 1.000.000 (jeden milion) starych złotych, dostają 10% zniżki. Na kuponie powinniście znaleźć odpowiednią informację.

Wszystkie powyższe zmiany zostały podyktowane koniecznością uporządkowania naszego systemu zamówień pocztowych, który w ostatnim czasie stał się nieco zagmatwany. Za ewentualne kłopoty przepraszamy. Postarajcie się nas zrozumieć – musimy mieć porządek w dokumentacji.

Jak zapewne zauważycie, w numerze znalazły się reklamy kilku nowych gier. Mam na myśli długo oczekiwaną książkowe wydanie *Kryształów Czasu*, grę *Zew Cthulhu* i *Middle-Earth Role Playing*, czyli przygody w tolkienowskim Śródziemiu. Dodatkowo ukaże się nowe, rozszerzone wydanie gry Andrzeja Sapkowskiego, noszącej tytuł: *Oko Yrrheda* i gra fabularna, przeznaczona dla graczy w wieku 8-16 lat, nosząca tytuł *Władca Pierścieni*. Więcej informacji o każdym z tych produktów znajdziecie w odpowiednich reklamach.

Teraz już tylko tradycyjna lista osób poszukujących graczy i nowopowstałych klubów.

Poszukuję graczy interesujących się RPG

i planszowymi grami fantasy

Paweł Strycharczyk

ul. Gwarecka 35a/6

41-705 Ruda Śląska 5

Poszukujemy fanatycznych graczy

ze Świebodzina i okolic.

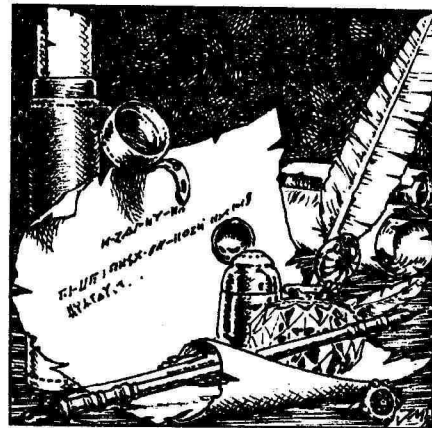
Tomasz Derlatka

Oś. Widok 23B/1 Świebodzin tel. 252-27

lub

Piotr Kochanowski

Oś. Kopernika 28 Świebodzin



Szukam graczy z okolic Nysy lub Grodkowa

Mucha

Polna 23B/9

49-233 Skoroszyce

Szukam Mistrzów Gry i graczy

z woj. białostockiego

Bartek Dubicki

ul. Starodworna 29

16-015 Knyszyn

Poszukuję graczy RPG grających w KC

i Warhammera

Bartek Nowak

ul. Artylerzystów 15/53

88-190 Barcin woj. bydgoskie tel. 83-31-15

Poszukujemy graczy z okolic Katowic

Bartosz Serda

ul. Bolesława Chrobrego 17/118

40-881 Katowice (oś. Tysiąclecia)

Jeszcze kilka luźnych adresów:

Mariusz Piszczak

ul. Kościuszki 26B/3

59-300 Lubin

tel. 42-60-05

Bartosz Zasp

ul. Brzeźnicka 33/22

97-500 Radomsko

Rafał Rapo

ul. Zalesie Dolne 54

32-700 Bochnia tel. 257-87

Stawomir Rech

ul. Mikołajczaka 12/1

35-208 Rzeszów

KLUBY

Radomski Klub Miłośników Fantastyki

„Progresor”

Adres kontaktowy:

Krzysztof „Kot” Sokołowski

ul. Szpitalna 6/10 m.14 Radom

tel. 233-76

Przysuski Klub Gier Fabularnych

Adresy kontaktowe:

Wojciech Gębczyk

ul. Grodzka 16/8

tel. 33-12

26-400 Przysucha

lub

Łukasz Pejas

ul. Szkolna 2a/6

tel. 51-39

26-400 Przysucha

Klub Fantastyki „ASGARD”

przy Miejskim Ośrodku Kultury

58-500 Jelenia Góra ul. 1 Maja 60 tel. 228 - 01



ENCYCLOPEDIA CTHULHIANA

Firma Chaosium Inc., której grę „Zew Cthulhu” wydamy we wrześniu w języku polskim, kontynuuje swą najnowszą serię książkową. Do tej pory ukazało się w niej 5 pozycji, z których cztery pierwsze stanowią zbiory opowiadań, powiązanych z mitologią Cthulhu. Każdy z nich poświęcony jest jednemu z bogów. Ukazały się następujące tytuły: *Azathoth*, *The Shub-Niggurath Cycle*, *Cthulhu Heir's*, *Hastur Cycle* i *Mysteries of the Worm* (czyżby angielskie wydanie *De Vermis Mysteriis?*). Ostatnią, na razie, pozycją z cyklu jest *Encyclopedia Cthulhiana*, zawierająca uporządkowane alfabetycznie hasła, odnoszące się do utworów Lovecrafta i jego kontynuatorów. Dla miłośników tego pisarza i graczy „CoC” jest to nieocenione źródło wielu informacji. Po raz pierwszy oficjalnie zebrano tyle wiadomości na temat Azathotha, Necronomiconu czy Nyarlathothepa. Sugerowana utrata zdrowia psychicznego po przeczytaniu tej książki: 1k6/2k6, mitologia Cthulhu +8%, okultyzm +1%, wskaźnik czarów x 1, 6 tygodni. Jak wi...

Autora tej notatki odwiedziono właśnie do przybytku do obłąkanych. Znalaziono go siedzącego nad dziwną książką, a na jego twarzy malowało się prawdziwe przerażenie. Od dawna już podejrzewano go o zaburzenia psychiczne, ale jak dotąd podejrzeń tych nie można było potwierdzić. Teraz, po pozbyciu się tej osoby nasza redakcja sięgnie nowych szczytów doskonałości. Najpierw jednak rzucę okiem na książczynę, którą czytał biedny szaleniec.

(AM)

MAGIC: THE GATHERING

Komputerowa wersja gry *Magic: the Gathering* ma ukazać się już we wrześniu 1995 roku, a nie na gwiazdkę, jak podaliśmy w „Informacjach” w 2/95 numerze *MiM*. Wydawca, firma Microprose, podała jeszcze kilka dodatkowych informacji. Oto one:

Minimalna konfiguracja, aby podziwiać pełne walory gry: PC 386, 4 MB RAM, Windows 3.1, MS DOS 5.0, SVGA, mysz i jakakolwiek karta dźwiękowa.

Gra będzie mieć dwa poziomy rozgrywki: samotnicze zmagania z przeciwnikami sterowanymi przez komputer oraz gra w sieci z innymi graczami, niewątpliwie bardziej emocjonująca.

Autorzy gry uważają, że komputerowa wersja jest prostsza, a zarazem bardziej rozbudowana. Wszystkie zasady zna i egzekwuje komputer, co pozwala graczowi na szybsze i łatwiejsze poznanie gry, a zarazem eliminuje sytuacje sporne – komputer zawsze ma rację. Gra będzie wzbogacona w dodatki elementy, zadania do wykonania i pojedynki, które rozwiną wspaniałą zabawę jakiej dostarcza karciana wersja *Magic: the Gathering*.

Warto powiedzieć, że oryginalna wersja gry ukazała się na rynku amerykańskim we wrześniu 1993 i w ciągu 6 tygodni sprzedano około 10 milionów kart. Dotychczas sprzedano na świecie ponad 300 milionów kart! Peter D. Adkinson, prezes firmy wydającej *Magic: the Gathering* powiedział, że często dochodzi do pełnej sprzedaży kart zanim jeszcze dostawa dotrze do sklepu.

Wszystko to są fakty – pozostaje tylko jedno pytanie: kiedy u nas pojawi się *Magic: the Gathering*?

(emi)

ATAK BATTLETECHÓW!

Firma FASA, właściciel praw do gier *Battletech* i *Mechwarrior* przegrupowała swe siły i przypuściła zmasowany atak na niczego nie podejrzewających obywateli Stanów Zjednoczonych.

– Amerykańska telewizja rozpoczęła we wrześniu emisję serialu rysunkowego, którego akcja umiejscowiona jest w realiach świata wspomnianych wyżej gier. Badania oglądalności wskazują, że wśród podobnych sobie serial ten jest najchętniej oglądanym programem telewizyjnym w grupie wiekowej 11-24 lat. Od lata tego roku ma zostać udostępniony do emisji poza terenem USA.

– Firma *Penguin* opublikowała w Wielkiej Brytanii serię 15 książek, osadzonych w świecie gry *Battletech*. W tym roku na rynku polskim ukazą się trzy książki z tej serii, noszące wspólny tytuł *Trylogia Szarej Śmierci*. Rynekowi polskiemu udostępni je wydawnictwo „MAG”, czyli my.

– Wśród gier komputerowych dostępnych jest w tej chwili kilka pozycji, których akcja ma miejsce we wszechświecie *Battletecha*. Na ten rok zapowiadane są dwie nowe gry – pierwsza z nich ma być przeznaczona na SEGA-CD, kolejna na pocziwego peceta.

– Powstają liczne centra rozrywki wirtualnej, w których można „poprowadzić” własnego mecha. W tej chwili kilkanaście takich ośrodków już działa w USA i Japonii, co miesiąc otwierany jest nowy. W najbliższej przyszłości zagrać w *Battletecha*, „na żywo” będzie można w Kanadzie, Wielkiej Brytanii, Australii i Francji.

– Firma *Malibu Comics*, którą niedawno wykupił *Marvell Comics*, rozpoczęła wydawanie serii komiksów poświęconych najslawniejszym pilotom mechów i ich przygodom.

– I na koniec chyba najciekawsza wiadomość. Firma *New Line Cinema* (producent dobrze znanej polskim widzom *Maski*) w 1996 roku wprowadzi na ekrany kin film fabularny, którego akcja będzie miała miejsce „gdzieś w kosmosie, gdzie wojny rozstrzygane są przy użyciu mechów”. W tej chwili gotowy jest już scenariusz, niestety żadne szczegóły fabuły jeszcze do nas nie dotarły.

(AM)

CZAS NA MŁOTY

Firma *Mindscape* podzieliła się ze światem wiadomością o pomyślnym zakończeniu rozmów z potentatem gier, firmą *Games Workshop* na temat wydania komputerowych wersji gier bitewnych ze świata *Warhammera* – *Deathwing*, będącej adaptacją *Warhammera 40000* oraz *Fantasy Battle*, adaptacji *Warhammera Fantasy Battle*.

Ta informacja jest przełomowa z co najmniej kilku powodów. Firma *Games Workshop* jest mocno wyczulona na punkcie bitewnego *Warhammera*, który przynosi jej największe dochody (szczególnie *Warhammer 40000*) i dosyć ostrożnie udziela jakichkolwiek, związanych z tymi grami licencji. Tak też było i w tym przypadku. W trakcie rozmów z ludźmi z *Games Workshop* wyszły na jaw ich obawy czy obydwie kultowe systemy bitewnego *Warhammera* w dostatecznym stopniu zostaną przełożone na komputer (chodzi o PC, najprawdopodobniej tylko z CD-ROM-em) – ich wątpliwości zostały chyba rozwiane, wszak licencję wydali. Dotychczas ukazała się tylko jedna komputerowa adaptacja *Warhammer'a* bitewnego – *Space Hulk*, wydana w roku 1993 przez *Electronics Arts* – i do dzisiaj nic więcej. Gra, szczerze powiedziawszy, była taka sobie i może to zadecydowało, że dopiero teraz dojdzie do kolejnego przełożenia *Warhammer'a* na komputer. To, że olbrzymi projekt wydania dwóch gier otrzymała firma *Mindscape* nie jest przypadkiem. Ten, kto śledził ostatnie posunięcia tej firmy, zauważył jej wyraźne dążenie do zdominowania rynku komputerowego RPG: wykupiła firmę *SSI*, będącą siłą sprawczą komputerowego *AD&D*; wydała *Dragon Lore*, RPG specjalnie na CD-ROM, a teraz umowa z *Games Workshop* – zobaczmy co będzie dalej.

Przełomem jest też to, że nareszcie wizje wielu fanów bitewnego *Warhammer'a* doczekają się spełnienia. Wszak chyba każdy, kto grał w jeden z tych systemów i posiada komputer, miał pomysł na wersję komputerową.

Projekt *Mindscape* przewiduje wydanie dwóch gier pod koniec tego roku! Pierwsza z nich to *Deathwing*, dziejąca się w świecie *Warhammer'a 40000* – świat przyszłości. Będzie to gra akcji z elementami strategii. Widok ma być taki, jak w *Doomie*, przewidywana jest możliwość uczestniczenia do ośmiu „zsięciowanych” graczy. Fabuła ma być klasyczna: jeden z ludzi Imperatora został zawiadnięty przez demona Chaosu, który próbuje zapoczątkować najazd hord Chaosu. Naszym zadaniem będzie przebiec się przez serię scenariuszy, dziejących się zarówno wewnątrz statków kosmicznych, jak i na zewnątrz. Wszystko jednak sprowadzać się będzie do błakania się po ciemnych korytarzach i strzelania do wybiegających genokradów i innych istot Chaosu. Zapowiada się kawałek dobrej walki.

Druga gra będzie nosić nazwę *Fantasy Battle* i będzie osadzona w świecie *Warhammer'a Fantasy Battle*. Gra ma być, takie są na razie założenia, strategią z elementami akcji. Będziemy rozgrywali bitwy w przygotowanych plenerach (góry, rzeki, itp.). Grafika, jak i animacje poszczególnych figurek postaci przygotowywana jest na stacjach graficznych *Silicon Graphics* za pomocą potężnego programu *Softimage*. Całość ma być przygotowana na szybkie komputery z CD-ROM-em, na kartę SVGA.

Jedynie, co nam, maniakom bitewnego szaleństwa pozostaje, to czekać na Gwiazdkę, kiedy będziemy mogli porównać, czy komputerowa wersja jest lepsza od klasycznej, rozgrywanej na powierzchni stołu.

(emi)

USZĘDZIE

W SIECI

Sieci komputerowe, tak ukochane przez cyberpunkowców, są obecne i w Polsce. Nie jest to jeszcze globalny twór, obdarzony własną, sztuczną inteligencją, nie można po nich grasować, używając sprzęgów rodem z powieści Gibsona. Nie da się także toczyć widowiskowych, śmiertelnych pojedynków z oprogramowaniem obronnym. Na razie tłoczy do prostu wymianie informacji między ludźmi. Największy zasięg (i największe szanse na przekształcenie się w przyszłości w ogólnosiwiatową Macierz) ma Internet – sieć stworzona pierwotnie przez naukowców dla naukowców, a ostatnio coraz szybciej docierająca „pod strzechy” (u nas, wobec monopolu telekomunikacyjnego trzeba będzie z tymi strzechami nieco poczekać).

W Polsce dostęp do Internetu zapewniają jak na razie głównie uczelnie wyższe (z oczywistych względów przede wszystkim dla studentów i pracowników naukowych), ale ostatnio zamierza się udostępnić usługi sieciowe także w szkołom niższego stopnia. O usługach komercyjnych powiem tylko tyle, że – o ile mi wiadomo – są niezmiernie drogie. Nie usługą do różowy, ale w końcu mogą się mylić, prawda? Zakładam więc milcząco, że sami zdołacie znaleźć sobie dostęp do Sieci, a żeby Was do tego zachęcić, opowiem pokrótce, co ciekawego może tam znaleźć gracz. Ponieważ jest tego dużo, podam teraz jedynie skrótowy spis możliwości. Bardziej szczegółowe opisy poszczególnych usług znajdziecie w kolejnych numerach.

Znaleźć można (oczywiście, jak to w Sieci) INFORMACJE. I to prawie na każdy temat. Z rozsianych po całym świecie archiwów FTP można uzyskać rozszerzenia do AD&D*, WFRP i innych systemów, spisy czarów, przedmiotów magicznych, a nawet wspaniałe sagi, stanowiące nieco upiększone zapisy rzeczywistych sesji albo po prostu historie, wymyślone przez autorów. Trafiają się także opowiadania, a nawet powieści. Oczywiście nie znajdziecie tam kopii oryginalnych podręczników czy książek (prawo autorskie jest na Zachodzie egzekwowane nawet w Sieci), ale można niekiedy znaleźć ich alternatywne wersje.

Innym sposobem dobierania się do informacji jest World Wide Web (Ogólnosiwiatowa Pajęczyna) – system hipertekstowy, pozwalający bez problemu „sięgnąć” elektroniczną macką i pobrać jakieś informacje z miejsca na drugim końcu świata albo złożyć tam coś własnego. Nieco starszym i obecnie skutecznie przez WWW wypieranym protokołem komunikacji jest gopher, zapewniający nieco tylko mniejsze możliwości, ale niestety pozbawiony bajeranckiego graficznego międzymordzia.

Coś bardziej „na żywo”? Proszę bardzo. Nawet teraz, gdy to piszę, nadchodzą listy do grupy newsowej pl.gry.rpg. Jest to jedyna polskojęzyczna grupa poświęcona RPG, ale oczywiście istnieje wiele klanów i grup angielskojęzycznych. Tu czas oczekiwania na odpowiedź wynosi czasem zaledwie kilka minut. Bywa czasem ruch w listach dyskusyjnych, w których kolejne artykuły rozsyłane są poprzez pocztę elektroniczną, ale i tak z listy poświęconej AD&D dostaje w jeden dzień więcej listów niż przechodzi w ciągu tygodnia przez pl.gry.rpg.

Już słyszę niecierpliwe pytanie: czy można grać przez Sieć? Jasne, że można. Na razie tylko narobię Wam smaku i powiem, że nawet na kilka sposobów. A mianowicie: PBEM, czyli Play By E-Mail – gra poprzez pocztę elektroniczną – rozgrywa się najczęściej w rundach, które zajmują ok. 24-72 godzin, czyli czas potrzebny do spokojnej wymiany poczty; IRC, czyli Internet Relay Chat – program umożliwiający „rozmowę” z ludźmi z drugiego końca świata, cudowne narzędzie do RPG, choć rzadko służy akurat do tego; wreszcie MUD, czyli Multi-User Dungeon, jak sama nazwa wskazuje, usługa stworzona w określonym celu – za Mistrza Gry robi tam program komputerowy, a sama gra przypomina nieco prymitywne „tekstówki” w rodzaju starożytnego „Hobbita”, znanego jeszcze posiadaczom przedpotopowych ZX-Spectrum – ciekawe, komu jeszcze cokolwiek mówi ta nazwa... Oczywiście, MUD-y są zazwyczaj dużo bardziej wyrafinowane niż „tekstówki”.

To tyle nęcenia. Szczegóły już niedługo. Oby się zmieściło...

Mars

BYŁO

SREBRNY CIEM. UROCLAU

Ten konwent przebiegał w wyjątkowo spokojnej atmosferze, zmagającej tylko raz za sprawą preraźliwego dźwięku dzwonka (przez obecnych tam przedstawicieli Imperium uznanego za rebeliancką prowokację), który w sobotni poranek przerwał części uczestników zasłużony odpoczynek. Na brak rozrywek, szczególnie w postaci konkursów, trudno było narzekać. W piątkowy wieczór, tuż po otwarciu imprezy przez Piotra Gołdona, uczestnicy pierwszego z nich odpowiadali na pytania z wiedzy o RPG. Krótko po północy Mistrzowie Gry rywalizowali o tytuł największego rutyniarza (cokolwiek by to oznaczało – jak twierdzili organizatorzy). Największą wiedzą o świecie gier popisał się Artur Marciniak, a za największego rutyniarza uznano Przemka Przestrzelskiego „Juggera”.

W sobotę przystąpiono do zmagania indywidualno-drużynowych, w których udział mogli brać zarówno pojedynczy uczestnicy, jak i liczące 2-3 osoby drużyny. Tematyka obejmowała nie tylko czyste RPG, ale i szeroko pojętą fantastykę (działy: film, polska fantastyka, klasyka SF, stara SF, fantasy, Tolkien, opowiadania, nasze ulubione i Star Wars). Odpowiedzi oceniało jury w składzie: Darek Lipiec (d'Arc), Jasiu Rodriguez i górujący nad otoczeniem Wielki Admirał Kamil Wojtkiewicz (Długi). Konkurs trwał ponad trzy godziny, trzeba jednak przyznać, że ilość pytań była naprawdę imponująca. Ostatecznie zwyciężył zespół w składzie: Krzysiek Sokołowski (Kot), Krzysiek Dyrek „Kriiss” i Przemek Przestrzelski „Jugger”. W tym samym dniu rywalizowali ze sobą piloci TIE-fighterów (znowu z Imperium!), a nawet zachęcona odgórnym przykładem, działająca na terenie konwentu gospoda przygotowała dla swoich stałych bywalców własny quiz.

Zwycięzcy konkursów, związanych z fantastyką i RPG otrzymali jako nagrody podręczniki do różnych systemów, wręczone z niewielkim opóźnieniem, wywołanym koniecznością posięgu sponsora, który wcześniej opuścił teren konwentu. Nieporozumienie udało się jednak szybko wyjaśnić i nagrody w końcu dotarły do właścicieli.

W sobotę odbywały się prezentacje systemów autorskich, takich jak „Zły Cień”, „Hybrydy”, „High Fantasy” i „Aphalon”. Uczestnicy mieli okazję wysłuchać krótkich opowieści o każdym z nich, w wykonaniu prowadzących je Mistrzów Gry, a także wziąć udział w przykładowej rozgrywce i późniejszej polemice na temat każdej z tych gier. W niedzielę rano miała miejsce dyskusja poświęcona ewentualnej reformie „Kryształów Czasu” oraz spotkania z wydawcami, Grzegorz Szulc (ISA) zapowiedział publikację „Shadowruna” (2nd Edition), pierwszych dwóch tomów „Secret Power Trilogy” i dalszych powieści ze świata Forgotten Realms, w tym trylogii „Icewing”. Występujący w imieniu MAG-a Jacek Brzeziński i Artur Marciniak potwierdzili zamiar wydania *Call of Cthulhu* i *MERP-a*. Przez cały czas trwania konwentu ukazywał się biuletyn informacyjny, którego kolejne numery oznaczono, nie wiedząc czemu, cyframi 1, 3 i 7. Drukowano w nim nazwiska zwycięzców konkursów, krótkie doniesienia o poszczególnych punktach programu oraz ogłoszenia. Na uwagę zasługuje opublikowany tam pomysł utworzenia bazy danych, zawierającej nazwiska i adresy miłośników fantastyki (SF, fantasy i RPG) z terenu całego kraju. Osoby zainteresowane proszone są o przesłanie krótkiej informacji o sobie (personalna, zainteresowania, adres kontaktowy z telefonem, ew. adres sieciowy) na adres: Krzysztof Sokołowski (Kot), ul. Szpitalna 6/10 m14, 26-600 Radom.

Zgłodniali uczestnicy mieli okazję pożywić się nieco w gospodzie „U Pomarańczowej Książniczki i Trzech Gołych Grubasów” (czy też „Grubych Golasów”), która wkrótce po otwarciu zakasowała oficjalny szkolny bufet. Zdesperowany właściciel bufetu zamknął go po kilku godzinach bezskutecznego oczekiwania na klientów i pojechał do domu. Serwowane w karczmie specjalty zachęcały bardziej wyglądem niż nazwą (np. nochal trol- la, baluńce z pleśniawką czy czarna woda), ale po ich skosztowaniu natychmiast rozwiewały się wszystkie uprzedzenia. Goście spędzali czas w miłej, nastrojowej atmosferze, do czego w dużej mierze przyczynił się wystrój karczmy i pałace się na stolikach świece. Przytulność tego miejsca sprawiła, że stało się ono w sobotni wieczór najbardziej chyba zatłoczonym pomieszczeniem na konwencie.

Po oficjalnym zakończeniu (niedziela, godz. 14) znajomi mieli okazję złożyć życzenia urodzinowe wybitnemu działaczowi wrocławskiego fandomu, Jasiowi Rodriguezowi.

Zorganizowany przez Bractwo z Arianrhod „Srebrny Cień” okazał się sympatycznym, kameralnym konwentem. Nieliczne głosy krytyczne dotyczyły głównie ceny (15 zł - inflacja niestety dalej aktualna), małej ilości dyżurnych Mistrzów i kłopotów z dostępem do prysznicy, który według źródeł imperialnych odleciał gdzieś w przestrzeń międzygwiazdową. Za największe plusy uznano natomiast sprawną organizację, porządek i doskonałe jedzenie w gospodzie. Następną tego typu imprezę Bractwo z Arianrhod zapowiada już na jesień.

Sylwia „Kiro” Żabińska

SREBRNY CIEŃ '95. DWUGŁOSU CIĄG DALSZY

W bieżącym roku kwiecień obfituje w różnorakie zloty „fantastyczno-roleplay'owskie”, a większość z tych wiosennych zdarzeń zdaje się skupiać wokół Wrocławia. Zapewne wśród Was jest więcej osób, które słyszały o zapowiadanej na koniec miesiąca *Szadariadzie V*, niż takich, którzy wiedzą o tym, że w dniach 7-9 kwietnia we Wrocławiu odbył się zlot pod nazwą *Srebrny Cień '95*.

A był to zlot wspaniały...

POWRÓT DO TRADYCJI ?

Organizatorzy *Srebrnego Cienia* – Bractwo z Arianrhod – przyjęli założenia, które przy obecnej „popularyzacji” gier fabularnych mogłyby się wydawać dziwne lub przestarzałe. *Srebrny Cień* od początku do końca zaplanowany był jako zlot mały i wręcz kameralny. Przybyło nań około 80 osób (nie licząc organizatorów), w tym dość wielu weteranów i chwilami miałem wrażenie, że znów jestem na jednym z tych starszych konwentów (wtedy, gdy konwenty graczy nie miały jeszcze swoich nazw), gdzie liczba uczestników była na tyle duża, by nie czuć pustki na korytarzach i w salach do gier, a zarazem na tyle mała, by w ciągu czterdziestu kilku godzin trwania imprezy poznać prawie wszystkich uczestników. Myślę, że taki sposób organizacji imprezy powinien zachęcić także inne kluby i grupy graczy do organizowania wielu mniejszych imprez. Dzięki temu nasz „fandom RPG” wzbogaciłby się o kilka ciekawych wydarzeń, a fani, którzy nie mogą pojechać na wielkie zloty (jakich mamy na razie tylko kilka rocznie) mogliby spotykać innych fanów na takich właśnie zlotach kameralnych.

NOWOŚCI STARSZE I NOWSZE

Zaczęłam trochę jakbym pisała o spotkaniu kombatantów, a przecież *Srebrny Cień* pełen był nowości. Przede wszystkim był to pierwszy zlot zorganizowany przez Bractwo z Arianrhod – grupę istniejącą niezbyt długo – ale skupiającą ludzi o wielkim doświadczeniu (vide Jan Rodriguez, d'Arc, Mnich, itd. – wszystkich nie jestem w stanie wymienić). Jako, że był to nowy zlot, obfitował on w bardzo ciekawe punkty programu.

Odbyły się spotkania pod nazwą „gier prezentowanych”, w których autorzy nowych systemów (albo starych, lecz mało znanych) najpierw opowiadali pokrótce o swoim systemie (grze), a następnie prowadzili zwyczajną sesję tej gry dla kilku chętnych osób. Taka „robocza” prezentacja gry jest chyba dużo bardziej przekonująca niż samo opowiadanie o tym co się wymyśliło lub napisało. W ramach tych prezentacji zobaczyliśmy gry bardziej „komercyjne” i rozreklamowane, takie jak *Aphalon* i *Zły Cień* oraz gry mniej znane, ale za to starsze, takie jak *Hybrydy* i *High Fantasy*.

Drugim niekonwencjonalnym punktem programu był KONKURS RUTYNIARZY. W konkursie tym zawodnicy musieli wykazać się opanowaniem rozmaitych technik „bycia mistrzem gry”. Zaczęło się od kostkologii. Czy wiecie jakie są rodzaje kostek sześciosiennych? (Ja wiedziałem.) Nie chodziło oczywiście o kolory, czy napisy na kościach, ale o fakt, że kości sześciennie mogą być „lewoskrętne” i „prawoskrętne” (spróbujcie wziąć kości z różnych zestawów i ułożyć je tak by były skierowane ściankami o tych samych numerach w te same

strony; jak się o tym przekonacie, nie zawsze się da). Zawodnicy, którzy mieli własne kości dostali dodatkowe punkty – rutyna, no nie? Były też zadania/rzucenia odpowiedniej liczby na kości K100 (oj, to było trudne – gdyby nie to, że miałem zasłonkę mistrza gry, to musiałbym rzucać uczci..., eee, oficjalnie). Potem zaczęły się już schody, a właściwie drabiny. „Zdarzyła ci się wpadka. Centaur wyszedł po drabinie. Jak wytłumaczysz to graczom?”. Cóż, tu propozycje były różne, a ciekawsze z nich to np. „Kogo się pytasz? Ściany?” albo „Jakoś wyszedł, a poza tym tam stoi 20 ogrów. Co robicie?”, ewentualnie „Po prostu, zrobił to z szarży”. Moja wersja z małpocentaurem, którego podsadzili koledzy nie została nagrodzona punktami. Inne trudniejsze zadania polegały na namówieniu dziewczyny (jednej z organizatorów), aby zagrała w twoją grę; na odnalezieniu w ciągu 2 minut charakteru Białego Smoka w... czeskojęzycznej wersji *AD&D*. Zaś najkłopotliwszym zadaniem okazało się zareagowanie w sytuacji, gdy gracze mają dość scenariusza i chcą udać się do domu publicznego. Najlepszą metodę zaproponował Kriss z klubu *Valhalla* – on rzuciłby graczom na stół kilka „świerzczyków” i poczekałby, aż im się znudzi, po czym wróciłby do gry. Było oczywiście też kilka poważnych pytań (np. jaki jest najstarszy świat do gry RPG – podobno *Greyhawk*), które wymagały odrobiny wiedzy „historycznej”, zaś nagroda była całkowicie niepoważna – podręcznik do gry *TOON* (jeśli nie wiecie co to za gra, to powiem Wam, że gracze są tam postaciami z kreskówki, a główne motto gry to „Zróbmy coś głupiego”).

INNE KONKURSY

Nie myślcie, że powyższy konkurs był jedyny. Odbyła się także bardzo poważna impreza „PO OTWARCIU”, w której trzeba było wykazać się dobrą znajomością fantastyki, gier i legend (niestety nie tylko tych najpopularniejszych). Muszę przyznać, że „oficjalni przedstawiciele redakcji *Magii i Miecza*” w osobach Artura Marciniaka i Jacka Brzezińskiego równo wykosili resztę konkurencji. Ich wyniki różniły się tylko o 0,5 punkta, a to za sprawą gorszej znajomości ducha strumieni Kappa przez Jacka (nie wiedział, że dodatkowo duch ten pochodzi z Japonii i przegrał z wynikiem 19,2 pkt – coś od kilku lat twierdzą, że należy zacząć interesować się Japonią). Pozwólcie także, że zacytuje notatkę z 1. numeru piśmie „News Flash – szaleństwo nieprzespanych nocy”, które ukazywało się regularnie w trakcie trwania imprezy (aż do numeru 7!). Redaktor, ukrywający się pod pseudonimem TASS napisał o tym konkursie „Dość wysoko zapunktowała słynna trójka z Krakowa: Mateusz Tomczyk, Łukasz Pogoda i Michał Madej. Otrzymali oni w sumie 18,6 punkta, ale by sprawiedliwości stało się zadość podzieliłiśmy ich wynik przez trzy.” Zdarza się, czasami jury bywa „tendycyjnę”.

Organizatorzy przygotowali także konkurs DRUŻYNOWO-NIEDRUŻYNOWY, sprawdzający ogólną wiedzę o fantastyce, a przede wszystkim o *Call of Cthulhu* i o *Gwiezdnym Wojnach* (wśród autorów pytań dominowali Jan R. oraz „Długi” – stąd ta „tendycyjnę” pytań). Pytania były rzeczywiście trudne, bo nawet autor pytania nie potrafił wymówić „imienia matki dzieci Cthulhu”. Jednak i bez znajomości tego potwora (matki dzieci Cthulhu, a nie autora pytania)

można było wygrać w tym konkursie co uodowodnili chłopcy z „Valhalla”.

SPOTKANIA

Tradycyjnie już odbyło się seminarium *KRYSTAŁY CZASU*, na którym nie było nikogo z twórców systemu (a właściwie twórcy systemu), ale dyskusja była interesująca. Podano też do wiadomości (ale chyba nieoficjalnie), że została podpisana umowa w sprawie wydania tego systemu.

Były też inne spotkania, na których podawano wiadomości wydawnicze. *ISA* ponoć przymierza się do wydania *Shadowrun 2nd Edition*, *TSR* zamierza wydać *AD&D* po polsku, a polski *Cyberpunk 2020* będzie na rynku w maju. Przedstawiciel firmy *MULTIMEDIA* potwierdził wysoki stopień zaawansowania prac związanych z wydaniem gry *Aphalon* więc chyba zobaczymy ją już niedługo. Ogłoszono też oficjalnie plany wydawnicze spółki *MAG* i redakcji *Magii i Miecza*, ale o tym to chyba nie ja powinienem tu pisać.

ATRAKcje BARDZIEJ PRZYZIEMNE

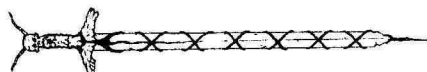
Na koniec chciałem zwrócić uwagę na fakt, że organizatorzy *Srebrnego Cienia* bardzo dobrze zadbali o mniej duchowe potrzeby uczestników, a mam na myśli jedzenie. Zorganizowana na miejscu *KARCZMA* oferowała rozmaite potrawy o dziwacznych nazwach i jeszcze dziwniejszych cenach (to znaczy bardzo tanie – co jest dziwne w dzisiejszych czasach). Wielu żartków skusiło się na Bagnistego Pierdziucha lub Troli Nochal, a Baluńcia z Kierzą zapijana Łzami Rusalki cieszyły się wielkim powodzeniem. Nie powiem Wam co kryło się pod tymi nazwami, gdyż dopóki ich nie zamówię, sam nie wiedziałem. Wy też możecie trochę pogadywać. Poza wyżywieniem „złotowiców” *Karczma* spełniała także drugą rolę. Stanowiła główne miejsce spotkań towarzyskich dla graczy i mających przerwy w grze mistrzów. Nastroj był bardzo przyjemny, a obsługa *Karczmy* w osobach Trzech Gołych Grubasów oraz Pomarańczowej Księżniczki zapewniała miłą atmosferę, niemal jak z sielankowej gry fantasy. Nie było wprawdzie awantur z krasnoludami, a lokal był abstynencki, ale nikt wcale nie potrzebował aż tak realistycznego role-playing. Po zjedzeniu Żywej Papy i popiciu jej Naparem Druidskim wszyscy wracali do gier lub na seminaria.

PODSUMOWANIE

Zakończenie odbyło się w niedzielę o 14.00 mową pożegnalną, rozdaniem nagród za konkursy i zaproszeniem wszystkich na następną imprezę z serii *Srebrny Cień*. Wszyscy zadowoleni (lub mniej zadowoleni, jeśli na przykład nie wygrali w żadnym konkursie) rozjechali się do domów, ale przed wyjściem zdążyli z okazji urodzin odśpiewać Jasiowi Rodriguezowi słynną polską piosenkę urodzinową „Sto Srebrnych Cieni”.

Takich spotkań potrzeba nam więcej. Może Wy też coś zorganizujecie u siebie ?

Tomasz „Adn” Jasinkiewicz
Największy RUTYNIARZ
ze Srebrnego Cienia '95



Artur Marciniak

Demony Slaanesh

UWAGA: OPISYWANE PONIŻEJ STWORZENIA SĄ JEDYNI WYTWOREM WYOBRAŹNI I NIE MAJĄ ŻADNYCH ODPOWIEDNIKÓW W NASZYM, MATERIALNYM I RZECZYWISTYM ŚWIECIE.

Potęgą Chaosu, która jako ostatnia uzyskała indywidualną świadomość jest Slaanesh, zwany Panem Przyjemności. Jest odzwierciedleniem pragnień i ukrytych marzeń wielu istot rozumnych, nie tylko ludzi, a może nawet przede wszystkim nie ludzi. Pan Przyjemności zajmuje się głównie zaspokajaniem pragnień, marzeń, rozmaitych dewiacji istot rozumnych. Nie ma dla niego osoby niegodnej na tyle, by się nią nie zainteresować. W każdym bowiem drzemią ukryte, tłumione i często nieświadomione żądze. Wydaje się to dość niewinne, jednak w rzeczywistości kult jest zły i zepsuty moralnie, a przyjemności, których szukają wyznawcy Slaaneshy są zbyt wynaturzone dla przeciętnego śmiertelnika. Nie ma w nich miejsca na miłość, a liczy się tylko cielesna przyjemność, zaspokojenie, krótka chwila zapomnienia.

W starożytnych, magicznych i zakazanych księgach, pisanych krwią na ludzkiej skórze, można przeczytać, że Slaanesh rządzi ze swego wspaniałego, bogato zdobionego pałacu, ukrytego gdzieś poza tym światem, w pałacu, którego podłogi zaścielają ciała wyznawców najbardziej gorliwych w poszukiwaniu przyjemności. Stamtąd jego wzrok sięga najmroczniejszych zakamarków ludzkiej duszy, wyszukując kolejnych potencjalnych kultystów, kolejne ofiary.

Księgi przedstawiają Slaaneshy jako hermafrodytę. Połowa jego ciała należy do mężczyzny, druga do kobiety. Z głowy, spośród pięknych, złotych włosów, zawsze falujących jakby na nieodczuwalnym wietrze, wyrastają długie, proste rogi. Jego jedynym ubraniem jest podbita aksamitem kolczuga. W prawej dłoni trzyma magiczny sierp, o którym wiadomo jedynie tyle, że jest jego największym i najlepiej strzeżonym skarbem. Slaanesh rozacza jakiegoś niepokojące piękno i mówi się, że kto raz spojrzy na tego boga, na zawsze już pozostanie jego wyznawcą.

Jego kult jest rozpowszechniony zwłaszcza w południowych krajach Starego Świata, tam, gdzie zagrożenie Chaosem wydaje się nikłe i prawie nie istniejące, a kultury zakazanych bogów nie są tępiące tak bezlitośnie, jak w Imperium czy Kislevie. Wyznawcy Slaaneshy pochodzą zazwyczaj z miast, których mieszkańcy nie muszą troszczyć się o przetrwanie i nie składają należnej podzięków bogom, których powinni wyznawać. Zamiast tego odciągają się rozmaitym wyuzdanym przyjemnościom, osłabiając w ten sposób swego ducha. Tak właśnie wydają swą nieśmiertelną duszę na pastwę Władcy Żądzy. Służą mu więc przede wszystkim ludzie bogaci, którzy nie kłopotczą się o zdobycie środków na życie. Obrzędy ku czci Slaaneshy to zazwyczaj wielkie orgie niepomówianej żądzy. Kapłani kultu lub najbardziej

prominentni wyznawcy posiadają ołtarze poświęcone swemu bogu, które w razie konieczności można z łatwością schować gdzieś w domu. Większość z wyznawców Pana Żądzy to ludzie, choć wiadomo, że niektóre mroczne elfy również oddają mu cześć. W przeciwieństwie do pozostałych kultów bogów Chaosu, wyznawcy Slaaneshy nie rywalizują ze sobą, nie toczą wyniszczających wojen. Wyznawca tego boga może być pewien miłego przyjęcia ze strony każdego innego wiernego.

Na znak Slaaneshy składają się połączone symbole oznaczające kobietę i mężczyznę. Czyciele Boga Przyjemności noszą go na swym ubraniu w postaci broszy, naszyjnika

lub innego elementu biżuterii. W czasie rytuałów wyznawcy ubierają szaty, które odsłaniają prawą pierś.

Rodzaj rytuałów, jakie powiązane są z wyznawaniem Władcy Przyjemności sprawia, że jego kult jest najbardziej rozpowszechniony ze wszystkich innych kultów Potęg Chaosu

Oczywiście, oprócz śmiertelnych służą mu również demony. Najpotężniejszym z nich jest

Strażnik Tajemnic - większy demon Slaaneshy

Chociaż nie można powiedzieć, by Strażnicy Tajemnic byli równie niebezpieczni jak Krwio pijcy Khorne'a, nie oznacza to, że są



przeciwnikami, których można lekceważyć. Wprost przeciwnie! Są to potężne, straszliwe i, choć może się to wydać dziwne, zważywszy na boga jakiemu służą, żadne krwi demony. Slaanesh używa ich dopiero, gdy wszelkie inne sposoby zawiodą, demony te lubują się bowiem w zadawaniu bólu, w torturowaniu ofiar i w przysparzaniu im cierpień. Ich nazwa wzięła się stąd, iż w najpilniej strzeżonych księgach opisujących Chaos i jego twory, twierdzi się, że Strażnicy słyszą wszystko i wszystkich – głosy miliardów istot w niezliczonych wszechświatach. Czasami, w zamian za jakieś usługi czy dusze ciekawskich, demony te skłonne są podzielić się niewielką częścią swej wiedzy. W „Manuscriptis Chaotic” te potężne istoty występują także jako Rzeźnicy Slaanesh, Wielcy Rogaci, Smakosze Bólu.

Wygląd: Strażnicy Tajemnic przypominają nieco minotaury. Mają bawole głowy, ozdobione potężnymi rogami i paszczę pełną ostrych zębów. Strażnik Tajemnic ma dwie pary ramion. Ręce pierwszej z nich, tej osadzonej wyżej, kończą się potężnymi, piłowatymi szczypcami, które są zdolne przeciąć człowieka wpół. Ramiona drugiej pary kończą się dłońmi, które, wyjąwszy ich rozmiary, przypominają dłonie człowieka lub elfa. Po prawej stronie potężnie umięśnionej klatki piersiowej widnieje pojedyncza pierś – element wspólny dla wszystkich demonów tego boga. Dość często ciało Strażnika Tajemnic okrywa *Zbroja Chaosu* – dziwna, przepysznie zdobiona, składająca się ze skórzanych okryć, metalowych płytek i zwykłej kolczugi. Twardość zbroi łagodzona jest aksamitnymi wykończeniami. Kolor ciał Smakoszy Bólu może się bardzo różnić, ale niemal zawsze jest to jakaś łagodna, pastelowa barwa, odcień zieleni, różu czy błękitu.

Charakter: Chaotyczny (Slaanesh)

Cechy psychologiczne: Strażnicy Tajemnic wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą poniżej trzech metrów wzrostu. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, które nie są wywołane przez bogów i nie można ich zmusić do przerwania walki. Są podatne na *furię* w stosunku do wyznawców i istot Khorne'a, a dodatkowo ich *nienawidzą*.

Zasady specjalne: Strażnik Tajemnic dysponuje sześcioma atakami. Można je podzielić na: 4 *ataki szponami* lub 4 *ataki bronią*, 1 *ugryzienie* lub *uderzenie rogami* i 1 *tratowanie*. Demon jest odporny na ciosy zadawane bronią niemagiczną, jego własne ciosy są traktowane jako magiczne (mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń). Poza Pustkowiemi Chaosu jest *podatny na niestabilność*.

Magia: Czary Slaanesh i innych bogów Chaosu zostaną opisane w oddzielnym artykule, poza nimi demon dysponuje czarami, opisanymi w podręczniku **WFRP** i dodatkach do gry, których wybór pozostawiony jest uznaniu Mistrza Gry.

Magiczne przedmioty: Strażnicy Tajemnic mają 50% szans na posiadanie *Zbroji Chaosu*. Dodatkowo mogą posiadać losowo określoną broń magiczną i K4 inne, losowo określone przedmioty magiczne, odpowiednie do charakteru boga, któremu służą.

Innymi, znacznie częściej spotykanymi demonami Slaanesh są

Demoniczki - mniejsze demony Slaanesh

Część z kultystów czci Slaanesh nieświadomie, gdyż kapłani kryją go pod innym wyobrażeniem i inną nazwą, część jednak doskonale



wie, jakiego to boga wyznaje i komu oddaje cześć. Różne są powody dobrowolnego oddawania swej duszy w szpony Chaosu, z zeznań pochwyconych wyznawców wynika jednak, że w pewnych kręgach postrzegane jest to jako krańcowy objaw modnej dekadencji. Rzecz jasna, im bliżej niebezpiecznych Pustkowi Chaosu, tym mniej przedstawiciele ras rozumnych świadomie dąży do samozagłady. Dlatego właśnie większość z istniejących kultów tego boga ma swoje siedziby w Estalii i Tilei, a także wśród przedstawicieli wyższych klas Bretonii. Ci właśnie kultysty oddają cześć swemu obojnacemu bogu, czcząc go w orgiach niczym nie ograniczanych żądz. Oni też odpowiedzialni są za przyzywanie demonów, których używają jako strażników bądź zabójców.

Starożytne księgi podają również inne nazwy tych demonów, a mianowicie: Dzieci Slaanesh, Dawcy Nadzwyczajnej Przyjemności, Nosiciele Deprawacji.

Wygląd: Demoniczka jest istotą humanoidalną, mniej więcej wzrostu człowieka. Jej skóra ma mlecznobiały kolor, jedynie wielkie oczy są całkowicie ciemnozielone. Rzadko jednak spotyka się demonice wyglądającą tak zwyczajnie

– istoty te bardzo często barwią swe ciała, farbują włosy, swe ciała pokrywają tatuażem, a najpopularniejszym motywem jest symbol boga deprawacji. Ruchy tych demonów są pełne elegancji i gracji, są one również w jakiś dziwny, nieziemski sposób niezwykle piękne. Przypominają nieco kobiety, jednak, podobnie jak wszystkie inne demony Slaanesh, demonice mają tylko jedną pierś... Ramiona tych stworów kończą się szczypcami, podobnymi do krabich. Nogi zakończone są stopami zaopatrzonymi w potężne pazury, a z pleców wyrasta ogon, którego brzegi są ostre niczym brzytwa. Demoniczki bardzo często noszą niezwykle ozdobne kolczugi.

Charakter: Chaotyczny (Slaanesh)

Cechy psychologiczne: Powodują *strach* w istotach żywych. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne za wyjątkiem tych, które wywołane zostały przez bogów lub większe demony. Demoniczki nie można zmusić do wycofania się z walki.

Zasady specjalne: Demoniczki poza Pustkowiemi Chaosu podlegają *niestabilności*. Są niewrażliwe na ataki, dokonywane zwykłą bronią, ich własne ciosy są traktowane jako

Demony Slaanesh

magiczne (zdolne ranić istoty odporne na broń zwykłą). Ataki demonic można podzielić w następujący sposób: 2 *uderzenia szponami* i jedno *ogonem*. Na wszystkich lokacjach ciała demon ma 1 **PP**.

Magia: Czary Slaanesh i pozostałych bogów Chaosu zostaną opisane w oddzielnym artykule, poza nimi demon dysponuje czarami opisanymi w podręczniku **WFRP** i dodatkach do gry, których wybór jest pozostawiony uznaniu Mistrza Gry. Każda Demonica zna jeden czar, który jest losowo ustalany przez Mistrza Gry.

Przedmioty magiczne: Zazwyczaj Demonice nie posiadają żadnych przedmiotów magicznych.

Dzięki czarowi *Przyzwanie małych demonów* wyznawca Slaanesh może przywołać K6 Demonice, kosztuje go to jednak mniej punktów magii, bo jedynie 2. Jeżeli Demonicom uda się

wykonać wyznaczone zadanie i nie padną ofiarą *niestabilności*, przed powrotem zażądają, by wzywająca je osoba złożyła Slaaneshowi ofiarę w postaci jednego ze współwyznawców.

Zazwyczaj na Demonice Slaanesh można natknąć się na terenie Pustkowi Chaosu (oczywiście pod warunkiem, że komuś uda się tam dotrzeć). Zdarza się jednak, że Pan Przyjemności nagradza kogoś ze swych szczególnie gorliwych wyznawców towarzystwem takiej istoty lub możliwością jej wielokrotnego przyzywania.

Większość istot, które jako nagrody przyznawane są czcicielom to opisane powyżej Demonice, niektórzy jednak otrzymują

Stwory Slaanesh

Noszą one również inne imiona. Niektórzy znają je na przykład pod nazwą Bestii Slaanesh.

Wygląd: jest to najdziwniej wyglądający demon Slaanesh. Przypomina potwornego skorpiona, jaszczurkę i człowieka. Jego segmentowane ciało zaopatrzone jest w cztery, zakończone kopytami nogi i dwa ramiona, które, podobnie jak u Demonic, kończą się szczypcami. Bestia wykorzystuje je najczęściej do pomocy przy chodzeniu, gdyż jest zbyt głupia, by nimi atakować. Długi ogon zakończony jest gigantycznym żądlem skorpiona. Na wzniesionej w górę przedniej części ciała wyrasta rząd piersi. Głowa jest ozdobiona parą długich rogów, a okrągłą paszczę wypełniają długie, bardzo ostre kły. Ciało tego piekielnego stwora ma barwę podobną do ciała Strażnika Tajemnic – najczęściej pasteloworóżową, niebieską czy zieloną. Te fragmenty, które są pokryte podobnymi do chitynowych płytkami są nieco ciemniejsze. Oczy mają kolor głębokiej zieleni, a rogi kolor kości słoniowej.

Charakter: Chaotyczny (Slaanesh)

Cechy psychologiczne: Stwór Slaanesh jest niewrażliwy na *strach* i *grozę*, chyba że uczucia te wywołał jakiś bóg lub demon.

Zasady specjalne: poza Pustkowiami Chaosu podlega *niestabilności*. W istotach żywych wzbudza *strach*. Jest niewrażliwy na ataki zwykłą bronią, jego własne ciosy są traktowane jako magiczne (może ranić istoty odporne na ciosy zadane bronią zwykłą). Stwór Slaanesh dysponuje 3 atakami, można je podzielić w następujący sposób: jedno *uderzenie ogonem*, jedno *ugryzienie* i jedno *liźnięcie* (patrz niżej). Atak ogonem jest zatruty, ofiara musi wykonać test **Wt** lub odniesione przez nią obrażenia z tego ciosu ulegają podwojeniu. *Liźnięcie* może zostać skierowane wyłącznie przeciwko osobie stojącej bezpośrednio przed Stworem Slaanesh. Jeżeli będzie celne, ofiara nie odnosi żadnych obrażeń, musi jednak wykonać test **SW** lub na okres 24 godzin stanie się *podatna na głupotę*, ponieważ ślina Stworów Slaanesh zawiera rozmaite narkotyki.

Stwory Slaanesh wydzielają zapach, który wszelkie żyjące istoty uważają za niezwykle atrakcyjny. Każda osoba stojąca w odległości 8 lub mniej metrów od Stwora musi wykonać test **SW**. Jeżeli będzie on nieudany ofiara zniewalającego zapachu musi podejść do demona. Nie można jej przed tym powstrzymać, gdyż *histeria* wywołana zapachem wzbudza w niej nienaturalną siłę. Zniewolony zapachem aktywnie broni się przed próbami powstrzymania go przed podejściem do zniewalającego ją niezemskiego stworzenia. Po zbliżeniu się do demona, ofiara zastyga w bezruchu i nie robi nic, poza wdychaniem odurzającego zapachu. W ten sposób Stwór Slaanesh może uwięzić tylko jedną ofiarę na raz.

Magia: Stwór Slaanesh nie potrafi czarować, nie zna również żadnych zaklęć.

Przedmioty magiczne: Stwór nie posiada żadnych przedmiotów magicznych. Jest zbyt głupi, by potrafił posługiwać się jakimikolwiek narzędziami.



Charakterystyka Strażnika Tajemnic

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	90	93	7	7	39	100	6	89	89	89	89	89	18

Charakterystyka Demonicy Slaanesh

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Charakterystyka Stwora Slaanesh

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	-	3	3	1	30	3	-	43	14	43	43	-

Rzecz jasna wszelkie powyższe charakterystyki mogą ulec daleko idącym modyfikacjom, które są skutkiem rozmaitych demonicznych atrybutów i mutacji.

BÓJKA W BARZE

dla gry fabularnej
Warhammer Fantasy Roleplay

Autorzy: Matt Conell i Jim Bambra

© 1987 Games Workshop

tłum. Wojciech Szypuła

WPROWADZENIE

Nad nabrzeżami rzeki w Altdorfie zapada zmrok. W miarę jak kończy się dzień, a światło umyka z miasta, znad wody podnosi się ociekająca wilgocią mgła, powoli wypelzając na brzeg. Mieszkańcy ciasniej otulają się płaszczami i zmiernają ku miejskim oberżom i tawernom, ich ciepłu i obietnicy rozrywki.

W tym artykule przedstawiamy „bójkę w barze”, rozgrywaną się w „Syrenie”, jednej z licznych lichych knajp, których mnóstwo można znaleźć w Altdorfie w pobliżu doków.

Poniżej proponujemy bohaterów dla 5-10 graczy. Ważne jest, aby wprowadzać ich do gry w podanej kolejności, ponieważ wiąże ich różne minione wydarzenia i inne połączenie może się nie sprawdzić.

Oto bohaterowie dla pięciu graczy i ich początkowe pozycje:

Podżegacz (12Q)
Szlachcic (2E)
Poborca podatkowy (8I)
Przemysłnik (14L)
Przewoźnik (2I)

W przypadku większej liczby graczy, kolejnych bohaterów należy włączać do rozrywki w następującej kolejności:

Kieszonkowiec (5M)
Zabójca trolli (12O)
Zabijaka (4F)
Strażnik dróg (14N)
Żebrak (4L)

Jeżeli grających będzie tylko 3, 4 lub 5, MG może dać każdemu dwóch bohaterów do prowadzenia. W takim wypadku należy dopilnować, aby jedna osoba nie miała pod swoją kontrolą dwu bohaterów, których działania są wzajemnie uzależnione. Na przykład dopuszczalne jest, aby jeden gracz prowadził podżegacza i kieszonkowca, ale już nie zabijakę i zabójcę trolli.

Opis każdego z bohaterów zawiera krótką informację dotyczącą jego przeszłości, w tym także motywów nim kierujących oraz pola, na którym rozpoczyna rozgrywkę (numer heksu). Jest tu również kilku BN, których kontroluje Mistrz Gry. Plan „Syreny” wraz z żetonami, oznaczającymi meble znajduje się na następnych stronach pisma. Do przedstawienia bohaterów graczy i niezależnych dobrze jest wykorzystać metalowe figurki.

SYRENA

Wejście

Tuż przy wejściu do baru znajduje się odgradzona barierką lada, za którą gladiator przyjmuje broń, oddawaną przez gości na przechowanie. Przypomina trochę zwykłą ladę sklepową, jednak jedną z jej części można unieść do góry, otwierając w ten sposób przejście. Gladiator zaopiekuje się bronią wniesioną przez BG i będzie się starał, by nie mieli do niej dostępu (patrz BN).

Sala barowa

Duże pomieszczenie z masywnym szynkwasem w centrum, trzaskającym ogniem na kominku (są też szczypcy i pogrzebacze) i schodami prowadzącymi w górę na balkon. Na balustradzie, wzdłuż jego krawędzi, stoją donice z chorowitymi roślinkami. Po całej sali rozrzucone są stoły i krzesła zrobione z grubo ciosanej dębiny, na niektórych z nich widać plamy rozlanego piwa (a nawet czegoś gorszego!). W powietrzu unosi się ciężki całun dymu, opadający ku wilgotnej, wysypanej trocinami podłodze. Tu i ówdzie stoją obrzydliwie wyglądające spluwaczki i kubły trocin.

Bar wypełnia niskie mamrotanie wielu głosów, cichnące za każdym razem, gdy ich właściciele odwracają się, by rzucić okiem na wchodzących nowych gości. Z lewej strony baru znajdują się drzwi z krzywym napisem „KIBEL”, pod którym widnieje niezgrabnie nabazgrana podobizna kucającego człowieka. Przez szczyliny w drzwiach dobiega wyraźne kwiczenie prosiąt.

Chłopcy kuchenni kręcą się wokół szynkwasa, niosąc każdemu klientowi, który tego zażąda, garnki zadziwiająco smaczkowicie pachnącego gulaszu.

Za barem stoi dwóch małowównych karczmarzy, nalewając drinki i prowadząc apatyczną rozmowę. Od czasu do czasu któryś odwraca się do ledwie widocznego w kuchni kucharza i woła o więcej gulaszu. Tanie, lojowe świece, umieszczone w czterech na oko jeszcze tańszych kandelabrach, są jedynym źródłem słabego światła. Kandelabry zawieszono u sufitu na solidnych linach i teraz kołyszą się delikatnie, ochlapując tłuszczem każdego, kto okaże się na tyle głupi, by pod nimi usiąść.

W barze znajduje się praktycznie nieograniczony zapas butelek i szklanek, za to roślin w donicach na balkonie jest tylko osiem (po jednej na heks). Pokoje, położone na górze przy balkonie, są ledwo umebłowane – w każdym stoi krzesło, a na podłodze leży siennik.

Kuchnia

Tu, wśród różnorodnych garów, patelni, noży kuchennych przebywa kucharz (patrz BN); znaleźć tu można także wielki, bulgoczący kocioł gulaszu.

Inne pokoje

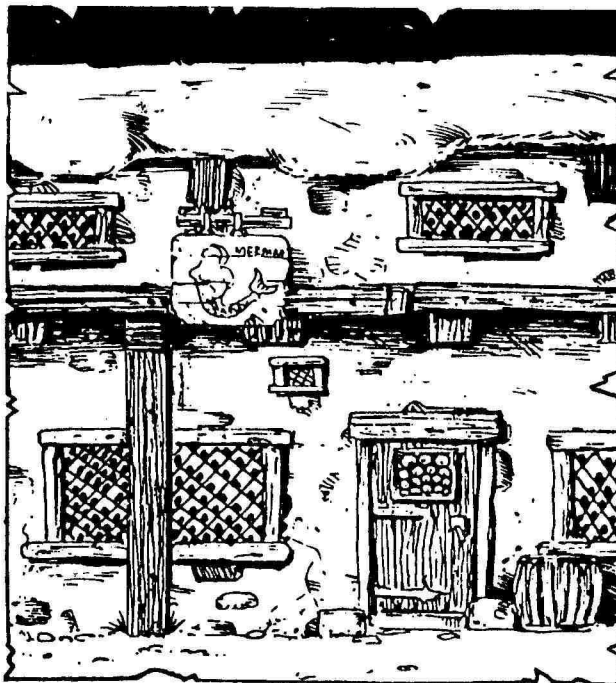
To pomieszczenia mieszkalne zarządcy karczmy – jest tu trochę zwyczajnych mebli i rzeczy osobistych.

Toaleta

Te drzwi prowadzą na tylne podwórze, tuż obok Chlewu.

Chlew

Są tu trzy świnię (patrz BN), jest też mnóstwo gnoju, kubelki i widły.



IAK GRAC

Początkowe pozycje

Mebłe należy umieścić w następujących miejscach:

Krzesła: 2, 2F, 2I, 3G, 3I, 4F, 4J, 5H, 5I, 5L, 5N, 7I, 7J, 7M, 7N, 11P, 12O, 12Q, 13L, 13M, 13P, 14L, 14N, 15M i po jednym w każdej z sypialni.

Stoły: 3F, 3I, 6I, 12P, 14M

Sienniki: po jednym w każdej sypialni.

Donice z roślinami: heksy 16K-16R na krawędzi balkonu

Pogrzebacz: 11Q

Szczypce: 9P

Widły: 4C

Kubły z gnojem: Wszystkie na polu 6E

Garnki z gorącym gulaszem: dwa na polu 8E i po jednym przy każdym chłopcu kuchennym

Spluwaczki: 2D, 6H, 14O, 13J

Wiadra z trocinami: 7G, 7O, 15Q, 10N

Startowe pozycje BN:

Kucharz: 9F

Zarządca: 12G

Gladiator: 2M

Chłopcy kuchenni: 10H, 5J

Po rozmieszczeniu bohaterów niezależnych i mebli możesz rozdzielić bohaterów i wprowadzić graczy w sytuację, czytając im opis wnętrza tawerny. Potem niech rozstawia swoich bohaterów na właściwych polach.

OPIS DLA GRACZY

„Kiedy wchodzicie do baru, jakiś wielki, podle wyglądający facet o ciele poznaczonym licznymi bliznami, którego otacza nieokreślona aura zawodowego wojownika, pokazuje na waszą broń i mruczy: „Dajcie no to tutaj, odbierzecie przy wyjściu, OK?”. Obejrawszy go uznajecie to za rozsądną propozycję i odpinacie sprzęt od pasa, on zaś, ponownie coś mrużąc, zrzuca go za ladę i macha ręką, żebyście weszli.”

PROWADZENIE BÓJKI

Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi zapisuje na kawałku kartki ogólne instrukcje, dotyczące działań jego bohatera, po czym przekazuje je tobie. Przez ogólne instrukcje rozumie się takie rzeczy jak: podejście do baru i zamówienie drinka, zagadanie do chłopca kuchennego, przejście do innego stolika i zajęcie miejsca obok strażnika dróg etc. Podczas gdy gracze decydują o działaniach swoich bohaterów, ty powinieneś zrobić to samo dla bohaterów niezależnych.

Po zebraniu wszystkich „rozkazów” pozwól graczom wczuć się w role, zachęcając ich, by zachowywali się jak prowadzeni przez nich bohaterowie.

Po rozpoczęciu bójki można darować sobie zapisywanie poleceń, a gracze powinni podejmować działania w kolejności określonej przez **Inicjatywę** bohaterów – ci z wyższą **Inicjatywą** mogą działać przed tymi, którzy mają niską, mogą też zaczekać i włączyć się do akcji po którymkolwiek innym graczem. W wypadku remisu (gdyby dwóch wyczekujących w ten sposób bohaterów postanowiło zadziałać równocześnie) pierwszeństwo ma ten o wyższej **Inicjatywie**.

Wydarzenia

W pewnych momentach w trakcie rozgrywki akcja może nieco zwalniać tempo – w takiej chwili najlepiej jest wprowadzić jakieś **Wydarzenie**, które ponownie ożywi towarzystwo. Są one przedstawione poniżej i należy z nich korzystać w miarę potrzeby, choć najlepiej wprowadzać je kolejno:

1. Handlarz ryb

Do karczmy wchodzi handlarz ryb (patrz BN) i, najwyraźniej nie zwracając uwagi na toczącą się wokół bójkę, próbuje sprzedawać ludziom towar ze swojego kosza. Niestety rybki nie grzeszą świeżością i każdy, kto taki produkt spożyje, musi wykonać test **Wytrzymałości**. Niepowodzenie oznacza wystąpienie u niego jednego z poniższych efektów (rzuc k3, aby określić którego):

1. Przez k3 rund wymiotuje rybą.

2. Przez jedną rundę w sposób całkowicie niekontrolowany puszcza straszliwe wiatry. Wszystkie osoby znajdujące się w odległości nie większej niż dwa heksy muszą wykonać test **Wytrzymałości** lub uciec pięć pól – dotyczy to także świń.

3. Przez k4 rund czuje mdłości i nie może nic robić.

2. Straż miejska

Do karczmy wkraczają dwaj członkowie Straży (patrz BN), którzy próbują przywrócić porządek. Jeśli stwierdzą, że mają małe szanse, uciekną, by za 4k6 rund powrócić z trzecim strażnikiem.

3. Bandyci

Nowiny o rozróbie rozniosły się i zwały grupę żądnych rozrywki lokalnych zbirów (patrz BN). Przed przyłączeniem się bacznie oceniają sytuację. W tej krótkiej chwili można przeciągnąć ich na swoją stronę prośbą o pomoc lub, co bardziej skuteczne, obietnicą zapłaty.

4. Łapacze

To wydarzenie nadaje się do wykorzystania, kiedy chcemy już zakończyć walkę. Brygada łapaczy ze stateczku „Bernikla” (mała jednostka morska, od czasu do czasu zapuszczająca się w górę dużych rzek) wpada do karczmy w poszukiwaniu potencjalnych marynarzy. Spróbuj wyciągnąć wszystkich, nad którymi mają przewagę (w tym nieprzytomnych). Szczegóły na ich temat znaleźć można w części poświęconej BN.

Broń improwizowana

Wiele przedmiotów, znajdujących się w „Syrenie” z powodzeniem da się użyć w charakterze oręża. Zaliczymy do nich:

Butelki

Donice

Garnki z gorącym gulaszem

Krzesła

Kubły gnoju

Kubły trocin

Pogrzebacz/szczypce/rozżarzone węgle

Sienniki

Spluwaczki

Stoły

Szklanki

Widły

Wszystkie te przedmioty należy traktować jako „**broń improwizowaną**” zgodnie z zasadami ze stron 120-128 **WFRP**. Jeżeli opis przedmiotu nie stanowi inaczej, a użytkownik nie posiada umiejętności **bijatyka**, wtedy do jego **Inicjatywy** stosuje się modyfikator ujemny -10, a zadawane obrażenia są zmniejszane o 2 punkty.

Butelki: ich wykorzystanie nie pociąga za sobą pogorszenia **Inicjatywy**, ale nie da się ich wykorzystać do parowania. Każda butelka, która trafi w cel, rozbija się i przestaje być użyteczna.

Donice: po rzuceniu automatycznie ulegają rozbiciu. Nie nadają się do walki wręcz.

Garnki z gorącym gulaszem: nieszczęsny, na którego wylano zawartość garnka odnosi 1k4 obrażeń od poparzeń. Jeżeli wylanie zawartości jest skutkiem rzutu i trafienia garnkiem, oznacza to utratę dalszych k6-2 punktów **Żywności**, a naczynie automatycznie się rozbija. Nie można używać ich w walce wręcz.

Krzesła: może je łatwo podnieść każdy z bohaterów. Przy każdym użyciu należy wykonać test **Wytrzymałości** (krzesło ma **Wt** równą 3), żeby sprawdzić, czy krzesło się nie złamało. Każdy skuteczny cios z wykorzystaniem tego mebla zmniejsza jego **Wytrzymałość** o 1.

Zasięgi rzutów krzesłem są następujące: **krótki** – 1 metr, **długi** – 5 metrów i **maksymalny** – 8 metrów. Można też pchnąć je na odległość do 3 metrów. Każdy z bohaterów może próbować uniknąć ciosu, wykonując test **Inicjatywy**.

Kubły gnoju: trafienie kubłem gnoju oznacza obrażenia równe k6-2 punktów **Żywności**. Trafienie w głowę ma takie same skutki, jak uderzenie pełną spluwaczką (patrz poniżej).

Kubły automatycznie rozbijają się po rzucie; nie można ich używać w walce wręcz.

Kubły trocin: trafienie takim przedmiotem w głowę zmusza ofiarę do poświęcenia rundy na przetarcie oczu, oczyszczenie

nośa itp. Dopóki ofiara tego nie zrobi, jej szansa trafienia i **Inicjatywa** jest zmniejszona o -20. Trafienie zadaje k6-2 obrażeń. Kubły po rzucie automatycznie się rozbijają; nie nadają się do walki wręcz.

Pogrzebacz lub szczypec: rozgrzanie któregokolwiek z tych narzędzi w ogniu, co trwa jedną rundę, pozwala na zignorowanie w następnej rundzie ujemnego modyfikatora -2 do zadawanych obrażeń, który wiąże się z użyciem broni improwizowanej.

Przy pomocy szczypec można również miotać rozżarzone węgle. Traktuje się je jako broń improwizowaną – zadają 1 punkt obrażeń od ognia. Trociny na podłodze karczmny są tak przesiąknięte piwem, że nie zajmą się ogniem, gdy wylądują w nich węgielek.

Sienniki: są zbyt ciężkie, by dało się nimi rzucać, ale można wyciągnąć je na krawędź balkonu i zrzucić na dół. Zadają obrażenia takie, jak zwykła broń improwizowana, ale udany rzut więzi ofiarę na jedną rundę pod siennikiem, chyba że uda jej się wykonać test **Sily**. Każdego trafienia można próbować uniknąć wykonując test **Inicjatywy**.

Spluwaczki: trafienie pełną spluwaczką w głowę zmusza ofiarę do wykonania testu **Wytrzymałości**. W razie niepowodzenia w trakcie następnej rundy trafiony ma mdłości i może próbować jedynie oczyścić twarz. Raz rzucona spluwaczka automatycznie się rozbija; nie można ich używać w walce wręcz.

Stoły: każdy bohater, który spróbuje podnieść stół musi wykonać test **Sily**. Za każdym razem, gdy wykorzysta się stół w charakterze oręża, należy wykonać dla niego test **Wytrzymałości**, który sprawdzi, czy stół się nie połamał. Stół ma **Wt 5** i po każdym celnym ciosie jego **Wytrzymałość** zmniejsza się o 1. Nóg z połamanego stołu można użyć jako broni improwizowanej.

Zasięgi rzutów stołem są następujące: *krótki* – 1 metr, *długi* – 3 metry i *maksymalny* – 4 metry. Można również pchnąć stół, jednak najwyżej o dwa metry, co wymaga z kolei wykonania testu **Sily**. Każdego rzutu można próbować uniknąć, wykonując test **Inicjatywy**. Bohater, trafiony rzuconym lub popchniętym stołem, musi wykonać test **Wytrzymałości**. Jeżeli test jest nieudany, trafiona osoba pada na ziemię. Podniesienie się na nogi zajmuje jej jedną rundę.

Udanego testu **Sily** wymaga również próba przewrócenia stołu. Każda osoba, która stoi wówczas na jego blacie może próbować bezpiecznie zeskokczyć, wymaga to jednak udanego testu **Inicjatywy**. Nieudana próba oznacza upadek z wysokości 1 metra (rzuc k6 i od wyniku rzutu odejmij 2. Jeżeli wynik jest dodatni, pechowiec traci tyle właśnie punktów **Żywotności**). Bez względu na odniesione obrażenia, powstanie na nogi trwa jedną rundę.

Szklanki: skuteczne tylko przy trafieniu w odsonięte miejsce. Jeżeli szklanka trafi w opancerzony cel, rozbijają się, nie zadając żadnych obrażeń. W przypadku trafienia w osobę, noszącą normalne ubranie, modyfikator obrażeń wynosi -4.

Widły: modyfikator obrażeń, zadawanych tą bronią wynosi tylko -1.

Uwaga:

Przy używaniu broni improwizowanej zwróć baczną uwagę na zmiany w trafieniach krytycznych. Osoby, znajdujące się wyżej od atakującego nie można trafić w głowę, wszystkie rezultaty rzutów, wskazujące na to miejsce należy traktować jako ciosy w nogi.

Bohater, próbujący trafić kogoś kryjącego się za przewróconym stołem albo krzesłem otrzymuje ujemny modyfikator **WW**-10, podobnie sprawa ma się z osobami, które próbują walczyć, leżąc pod tymi meblami.

JAK SIĘ ZATRUĆ?

Każdy wypity przez bohatera drink obniża wartości jego procentowych cech o 5%. Jeżeli ma on umiejętność *mocna głowa* wpływ napitków jest o połowę słabszy.

Błękit notropijski (narkotyk oferowany przez karczmarza) sprzedawany jest w postaci zwitków sprasowanych liści o metalicznym, błękitnym odcieniu. Używa się go żując, podobnie jak tytoniu, a mała kostka wystarcza dla istot wielkości człowieka. Początkowo wprowadza w stan podniecenia i podenerwowania, po większych dawkach przychodzą halucynacje – wizje w dziko zmieniających się kolorach, wywołujące spore zamieszanie w głowie. Rzuć k4 i sprawdź w poniższej tabeli, jaki efekt ma błękit na żującego go klienta:

1. Bohater ma wrażenie, że wszędzie wokół, w każdym człowieku w barze, czai się bezimienne zło – **WYGNAC, OCZYŚCIĆ, AAARRRRGGGHHH**. Wpada w gwałtowną *furję*.
2. Bohater nabiera przekonania, że wszystko znajduje się w doskonałej harmonii i on sam nie może nic zrobić, żeby jej nie zakłócić. Każde działanie, nawet samoobrona, wymaga udanego testu **Sily Woli**. Podjąwszy jakies określone działanie (jak na przykład „walka z karczmarzem”) bohater nie musi wykonywać kolejnych testów aż do chwili, gdy będzie chciał zrobić coś innego.
3. Bohater świetnie się bawi, unosząc się wśród wielobarwnych mgieł. Ma jednak tendencję do przewracania się – w każdej rundzie jest 25% szansa, że straci równowagę i przewróci się, chichoćząc.



4. Bohater odczuwa nagle niepoohamowaną potrzebę jedzenia – po prostu musi coś zjeść. Kiedy już coś przegryzie, rzutem k6 określamy, za ile rund nastąpi nawrót głodu.

Niezależnie od powyższych efektów, każda znajdująca się pod wpływem narkotyku osoba ma cechy procentowe obniżone o 10. Efekty działania narkotyku utrzymują się przez 4k6 rund, ale kiedy ustąpią, potrzebny jest udany test **Sily Woli**, by nie sięgnąć po kolejną porcję. Paczuski sprzedawane przez karczmarza w cenie 6 ZK zawierają po pięć działek.

CZAS I RUCH

Jeden heks mapy ma rozmiar jednego metra. Wewnątrz karczmy nierozsądnie byłoby poruszać się szybciej niż *normalnie*. Przyczyną jest zatłoczenie wnętrza w połączeniu z mizernym oświetleniem i kiepskim stanem pokrytej wilgotnymi trocinami podłogi. Poruszanie się nawet z taką szybkością wymaga testu **Inicjatywy** – jeżeli będzie on nieudany, dana osoba poślizgnie się; osoby biegnące wykonują ten test z ujemnym modyfikatorem -20. Należy wyraźnie podkreślić, że wewnątrz budynku *normalna* szybkość poruszania się jest wystarczająco niebezpieczna.

Na jednym heksie nie może przebywać więcej niż jedna osoba; ludzi na sąsiednich polach widzi się tak, jak podczas walki (lub też rozmowy, co zależy od okoliczności).

Przeszkody

Niektóre ze znajdujących się w karczmie przedmiotów traktowane są jak *przeszkody*, dlatego z przejściem przez nie wiąże się utrata połowy **Szybkości**. Zaliczamy do nich:

- Szynkwias
- Stoły
- Drewnianą balustradę

Osoby, wchodzące po schodach poruszają się o połowę wolniej, schodzące idą ze zwykłą szybkością. Przechodzenie przez przeszkody lub wchodzenie po schodach szybciej niż w tempie *ostrożnym*, wymaga wykonania testu *ryzyka*, osoby biegnące wykonują go z ujemnym modyfikatorem -20%.

Kandelabry

Huśtanie się na kandelabrze jest możliwe (a nawet pożądane) po zeskoku z balkonu i chwyceniu się liny lub samego świecznika (patrz rozdział „Zeskok, upadek, skok, wspinaczka” na stronie 75 WFRP). Aby uzyskać odpowiedni rozbieg, bohater podejmujący próbę takiego manewru musi wystartować z jednego z pokoiów

na balkonie. Kiedy już uda mu się skoczyć na tyle daleko, by sięgnąć kandelabru, pozostaje jeszcze kwestia jego złapania, co wymaga wykonania testu połączonej **Zręczności i Inicjatywy**. Kropki na mapie wskazują, jak daleko każdy ze świeczników może się huścić. Przeskoczenie z jednego na drugi wymaga jedynie udanego testu Zr/I, bowiem zakłada się, że bohater ma wystarczający rozpęd, by pokonać dzielącą je odległość.

Balkon znajduje się na wysokości trzech metrów, a kandelabry są zawieszane na równym z nim poziomie.

Bohaterowie graczy mogą próbować wielu innych, związanych ze skokami manewrów. O ich powodzeniu rozstrzygnie MG w oparciu o zasady z rozdziału „Zeskok, upadek, skok, wspinaczka” na str. 75 WFRP.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

Staraliśmy się uwzględnić wiele działań, jakie mogą podjąć bohaterowie, prowadzeni przez twoich graczy, ale nie da się uniknąć jakichś nieoczekiwanych pomysłów z ich strony. W takich sytuacjach należy kierować się własnym rozsądkiem i regułami gry. Nie należy jednak zapominać, że szybka, nie powodująca zbędnych opóźnień w grze decyzja jest zawsze lepsza od takiej, która wynika z precyzyjnej interpretacji reguł, ale spowalnia rozgrywkę. To stwierdzenie stosuje się również do wszystkiego, co tu zaprezentowaliśmy – jeśli masz jakiś ciekawszy, zabawniejszy pomysł, skorzystaj z niego. Dobrej bijatyki!

„Skorumpowani, ci tak zwani arystokraci, wyprowadzili kolejny miazdzący cios wymierzony przeciwko wam, prawdziwym obywatelom Altdorfu. Ten najnowszy zamach na waszą swobodę przybrał formę barbarzyńskiego podatku od drewna opałowego – cóż za okrutny sposób, by dorzucić coś do i tak przepelnionych kufrow szlachty. Podatek ten uderzy najbardziej w ludzi biednych i starszych!

My, Liga Obywateli Przeciw Arystokracji i Podatkom (LOPAP), wzywamy was do kontruuderzenia. Przyjdźcie na masowy wiec w przyszłym tygodniu na Placu Burmistrza i pokażcie tym „szlacheckim” szumowinom, że nie będziemy popierać takiej tyranii.

Zdrzgotać szlachtę!”

BOHATEROWIE GRACZY

Ruch oznacza prędkość poruszania się wyrażoną w heksach na rundę, trzy podane liczby oznaczają poruszanie się (odpowiednio) *ostrożnie*, *normalnie* i *biegłem*. Jeżeli w opisie nie podano inaczej, każdy z bohaterów zostawił w gładziatoru przy wejściu swój szylet i broń ręczną.

Conrad Kuglemann – podżegacz

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	44	3	3	8	45	1	32	39	30	32	28	45

Wiek: 27 Ruch: 12/24/96 (po wliczeniu umiędności *bardzo szybko*)

Umiędności: *przekusstwo*, *bardzo szybko*, *krasomowstwo*, *czytanie i pisanie*, *bijatyka*.
Przedmioty: skórzana kurtka noszona pod okryciem wierzchnim (0/1 PP korpus), ulotki
Pieniądze: 3 ZK

Informacje: Masz ciemne włosy i długie, obwisłe wąsy. Nosisz stare, wytarte ubranie. Jesteś członkiem LOPAP-u (Ligi Obywateli Przeciw Arystokracji i Podatkom) i wysłano cię, byś pozyskał poparcie ludzi dla mającego się odbyć w przyszłym tygodniu wiecu. Masz nieco ulotek informacyjnych o manifestacji, w których szczególną uwagę zwrócono na wprowadzenie ostatniego podatku (nałożonego na drewno opałowe). Będąc jednym z najlepszych krasomowców w całym Imperium zamierzasz rozprawić na ten temat przed biednymi i potrzebującymi.

Otto Von Frumpenburger IV – szlachc

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	32	2	*3	7	34	1	32	45	22	38	30	38

Wiek: 19 Ruch: 8/16/64

Umiędności: *gadanina*, *urok osobisty*, *mocna głowa*, *taniec*, *etykieta*, *bazard*, *beraldyka*, *szczęście*, *czytanie i pisanie*, *jeździectwo*, *szczęsty zmysł*, *błyskotliwość*.
Przedmioty: kosztowne ubranie.

Informacje: Ty, Otto von Frumpenburger IV, zamierzasz, ubliżając prostakom, spędzić tu wesoly wieczór. Ubrany jesteś w pomarańczowo-kasztanowy kubrak (z którego cieszysz się i jesteś dumny). Brązowe włosy masz starannie wyszczotkowane i ułożone – jakiegośkadek naruszenie twojej fryzury bardzo cię zdenerwuje. Masz nadzwyczaj wyniosły styl bycia, a mówiąc – irytujące spełniesz. Jako człowieka obdarzonego dobrze rozwiniętym poczuciem humoru znajdujesz wyjątkowe upodobanie w robiteniu psikusów – ostatnio nawet wyruchocono cię z klubu za podpalenie brody przewoźniczcemu.

Gunnar Vasmark – poborca podatkowy

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	48	24	3	2	6	44	1	34	28	36	44	30	22

Wiek: 24 Ruch: 6/12/48

Umiędności: *gadanina*, *etykieta*, *szczęście*, *monoteoznaustwo*, *czytanie i pisanie*, *śpiew*, *geniusz arytmetyczny*, *prawo*.
Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), liczydło, przybory pisarskie.

Pieniądze: 4 ZK

Informacje: Dziś pracujesz po cywilnemu w nadziei przyłapania przestępców na gorącym uczynku. Sądząc z ubrania, mógłbyś być czeladnikiem rzemieślnika. Masz czarne, bardzo krótko przycięte włosy. Miałeś trochę szczęścia, dostałeś bowiem cynk, że dzisiejszego wieczora ma dojść tu, w „Syrenie”, do spotkania pewnego przemytnika i przewoźnika. W grę wchodzi jakiegoś kosztowności, więc liczysz na złapanie przestępców podczas dokonywania wymiany. Masz przy sobie pisemne pełnomocnictwo, w razie potrzeby oddające strażnikom miejskich pod twoją komendę.

Eva Baun – przemytnik

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	32	4	3	7	47	1	32	28	29	34	38	45

Wiek: 25 Ruch: 8/16/64

Umiędności: *mocna głowa*, *powołzenie*, *ucieczka*, *widzenie w ciemnościach*, *uwolnienie*, *wspinaczka*, *sekretny język* – *szłodziei*, *cichy chód na ust*, *cichy chód w miescie*.
Ekwipunek: skórzana kurtka (0/1 PP korpus)

Pieniądze: 35 ZK

Informacje: Dziś przebrana jesteś za przewoźniczkę, gdyż takie odzienie nie wzbudzi podejrzeń w tajemnic nadzreczej miejscowości. Masz się tu spodkć z dwoma ludźmi: po pierwsze musisz porozmawiać z zarządzającym knajpą w sprawie dostaw podrabianej brandy. Po drugie zamierzasz odebrać partię diamentów od pewnego przewoźnika, którego tu oczekujesz. Niestety, nie masz dość pieniędzy, by za nie zapłacić (cóż za przykreś), więc koniecznie może się okazać ucieczka sily.

Signar Haledredson – przewoźnik

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	39	4	3	7	43	1	32	24	29	37	30	36

Wiek: 35 Ruch: 8/16/64

Umiędności: *oburęczność*, *bystry wzrok*, *rybactwo*, *uyczucie kierunku*, *czytanie i pisanie*, *wiedza o rzekach*, *uwolnienie*, *bardzo silny*.

Ekwipunek: skórzana kurtka (0/1 PP korpus).

Pieniądze: 2 ZK (w sakiewce diamenty warte 200 ZK)

Informacje: Masz na sobie swoje zwykłe, poplamione smołą ciuchy robocze. W tej karczmie jesteś jak najbardziej na miejscu. Jak większość przewoźników, krótko ścinasz swoje jasne włosy. To był ciężki dzień na razie i męczy cię straszne pragnienie, ale zamierzasz połączyć interes z przyjemnością. Wynajęto cię, byś dostarczył partię diamentów pewnemu przemytnikowi, który powinien wpaść tu dziś wieczorem. Ma ci za nie zapłacić 200 koron, z czego 15 jest dla ciebie (pozostałe 185 masz jutro oddać człowiekowi, który cię zatrudnił).

Inga Schultz – kieszonkowiec

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	32	49	3	3	6	45	1	38	30	32	35	30	42

Wiek: 29 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *czuły słuch, ukrywanie się w mieście, uniki, szacowanie, ucieczka, zwinne palce, doliniarstwo, cichy chód na ust, cichy chód w mieście, sekretny język – złodziejski, sekrétne znaki – złodziejskie.*
 Ekwipunek: kubeczki i zamka grochu
 Pieniądze: 3 ZK

Informacje: Dłaz przebrała się za czeladnika rzemieślnika – najlepszy sposób, by wzbudzić zaufanie. Występuje tu jako bentlarz, prowadząc grę w trzy kulki i wykorzystując ją jako zasłonę dla podejmowanych w tym czasie prób obrobienia tyłu gości. Ila tylko zdołała. Osoba, próbująca odgadnąć pod którym kubeczkiem znajduje się groszek, musi wyrzucić mniej niż wynosi różnica jej **Inteligencji** i połowy twojej **Zręczności**.

Grmlök Khazias – zabójca trolli

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	50	28	4	4	9	18	2	20	34	23	62	51	23

Wiek: 62 Ruch: 4/8/32
 Umiejętności: *oburęczność, rozbrajanie, uniki, jeździectwo – mul, silny cios, bijatyka, specjalna broń – broń dwuręczna.*
 Ekwipunek: Ten zawieszony fagas przy drzwiach zabrał twoją broń!
 Pieniądze: 5 ZK

Informacje: Poganiasz zwyczajnym ubraniem i ozdobami noszonymi przez ludzi, więc dąś postanowił się zaprezentować w całej swojej wspaniałości. Jasnopomarańczowe włosy uduło ci się znakomicie uszytych, a wirta w ich końcówki krew ogła gwarantuje, że inni zwrócą na ciebie uwagę. Szczególnie dumny jesteś z kolczyka, który nosisz w nosie i każdy, kto ośmieli się go dotknąć musi umrzeć!

Wpadłeś do tej knajpy niejako przez przypadek, bo wciąż szukasz przeciwnika wystarczająco strasznego, by zapewnić sobie śmierć w pełni chwały. Tu chcesz tylko zaspokoić głód, pragnienie, potrzebę zajęcia narkotyków (i przy odrobinię szczęścia) wdania się w rozróbę. Słyszałeś, że karczmarz może mieć coś, czym jesteś zainteresowany.

Alfrida Snert – zabijaka

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	34	28	5	3	7	44	2	32	28	34	45	32	30

Wiek: 21 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *czuły słuch, rozbrajanie, uniki, jeździectwo – koń, bijatyka, silny cios, celny cios, ogłuszenie.*
 Ekwipunek: koszulka kołcza (1 PP korpus)
 Pieniądze: 12 ZK

Informacje: Jesteś twarda i bezwzględna – morderczynie do wynajęcia – nawykła do tego, że często kładziesz na szali swoją głowę, by zarobić na życie. Tak też wyglądasz – bliźna biegnąca przez lewy policzek może cię nieco szpeci, ale dzięki niej wyglądasz bardzo groźnie i wszyscy traktują cię poważnie.

Dzisiejszej nocy włączyła się lasy twojej dalszej kariery, gdyż żona bogatego kupca wynajęła cię, byś pomściła zniszczenie, jakiej doznała ze strony pewnego brudnego krasnoluda (nigdy zbytnio nie ufalaś nieuczłom) – masz go zabić. Problem polega na tym, że jest on jednym z tych budzących przerażenie zabójców trolli. Sądząc więc, iż stanie się łatwiejszym łupem, kiedy sobie trochę podpicie, weszłaś za nim do karczmy.

Hugo Fleabatta – żebrak

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	38	3	4	8	32	1	32	28	36	28	36	25

Wiek: 37 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *żebractwo, ukrywanie się w mieście, uniki, bardzo szybki, cichy chód w mieście, sekretny język – złodziejski, sekrétne znaki – złodziejskie.*
 Ekwipunek: żebracza miseczka, łachmany, kule, butelka wstrętnej brandy.
 Pieniądze: 3 miesięczne pensy

Informacje: Od kilku lat zarabiasz na życie udawaniem, że masz sparaliżowaną nogę. Odkryłeś, iż pokazywanie jej (oraz żęczenie dorobionych wrzodów) ludziom, którzy właśnie spożywają posiłek prawie zawsze oznacza parę pensów! Dodatkową zaletą miejsca takiego, jak „Syrena” jest szansa na to, że dojdzie tu do jakiejś bijatyki, co oznacza paru nieprzychylnych gości do ograbienia.

Eric Dangan – strażnik dróg

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	42	4	3	7	44	1	29	38	30	35	32	27

Wiek: 25 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *szybki refleks, jeździectwo – koń, cichy chód w mieście, śpiew.*
 Ekwipunek: koszulka kołcza (1 PP korpus), lina – 10 metrów, (tarcza).
 Pieniądze: 12 ZK, 16 SS, 18 P

Informacje: Ubrany jesteś w swój zwykły strój strażnika dróg, więc niech lepiej cała ta hołota szanuje należycie prawo, które tu reprezentujesz. Jesteś na jeszcze świeżym tropie szlachcica, odpowiedzialnego za śmierć twojej rodziny. Wraz z kumpłami podpalili ci kurnik (twierdząc, że to tylko zwykły „psikus”), a w pożarze zginęli twoi bliscy. Przyszłeś tu za nim, by zażądać satysfakcji lub w jakiś sposób go upokorzyć. Wiesz, że szukasz faceta w śmiesznych ciuchach.

Bohaterowie niezależni

Wertha Trotz – zarządca karczmy – handlarz

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	36	28	3	3	5	34	1	29	32	44	34	29	40

Wiek: 36 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *gadania, szacowanie, targowanie się, monetoznaustwo.*
 Ekwipunek: nóż
 Pieniądze: 30 ZK

Informacje: Ostatnio w „Syrenie” miało miejsce tyle bójek, że straż miejska zagroziła zamknięciem lokalu. Aby nieco ochłodzić atmosferę spotkań, Wertha wynajęła gladiatora (patrz poniżej), który „opiekując się” bronią gości – chce po prostu uniknąć w knajpie nadmiernego rozlewu krwi.

Faustmann Zabójca – gladiator

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	54	26	5	6	9	42	1	43	29	26	38	33	28

Wiek: 25 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, silny cios, celny cios, bardzo wytrzymały, bardzo silny, specjalna broń – korbacz,*

broń parująca, broń dwuręczna.

Ekwipunek: kołczuga (1 PP korpus i ramiona), hełm (1 PP głowa), tarcza (1 PP całe ciało), kastet, korbacz.

Pieniądze: 1 ZK

Informacje: Faustmann wycofał się już wprawdzie z publicznych walk, ale pozostał przeciwnikiem, z którym należy się liczyć. Bez względu na rozwój wydarzeń pozostaje za swą ładą, nie pozwalając nikomu dopaść kołczug z broni pozostawionych pod jego pieczę.

Bruno – barman numer 1 – handlarz

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	38	32	3	3	6	29	1	32	32	30	30	30	30

Wiek: 22 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *szacowanie, targowanie się, monetoznaustwo.*

Ekwipunek: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), kilka paczek błękitu notropijskiego, który jest silnym, oddziałującym na umysł środkiem pobudzającym. Paczka kosztuje 6 ZK. Opis działania narkotyku znajduje się w rozdziale „Jak się zatruci?”.

Pieniądze: 10 SS

Informacje: Barman próbuje sprzedać narkotyki każdemu, wyglądającemu na chętnego klientowi. W razie jakichś bijatyk będzie rzucał butelkami w każdego, kto nie zechce opuścić lokalu.

Gebhard – barman 2 – handlarz

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	38	32	3	3	6	29	1	32	32	30	30	30	30

Wiek: 34 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *szacowanie, targowanie się, monetoznaustwo, specjalna broń – rusznica.*

Ekwipunek: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), rusznica ukryta pod kontarem (zasieg *krótki* 24, *długi* 48, *maksymalny* 250, SE 3, czas ładowania 1 strzału 3).

Pieniądze: 26 SS

Informacje: W razie wybuchu walki wyskoczy z rusznicą przeciw każdemu, kto nie zechce się wycofać.

Hans i Hans – chłopcy kuchenni 1 i 2 – służący

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	30	3	3	5	30	1	28	24	27	30	30	34

Wiek: 12, 14 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *uniki.*

Ekwipunek: gamki z gorącym gulaszem.

Informacje: Chłopcy kręcą się po knajpie z mięsivem, napojami itp. Zastakowani będą się bronić, ale postarają trzymać się z dala od masowej bijatyki. Wola z pewnej odległości rzucać gulaszem w wir walki.

Petal – halfliński kucharka – służąca

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	31	29	2	2	6	64	1	42	15	34	21	40	45

Wiek: 56 Ruch: 6/12/48
 Umiejętności: *gotowanie, uniki.*

Informacje: Gdyby wybuchła awantura przerażona schowa się w kuchni – nie jest bohaterem!

Sprzedawca ryb – handlarz (patrz Wydarzenie 1)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	32	3	3	6	29	1	32	32	30	30	30	30

Wiek: 43 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *szacowanie, targowanie się, monetoznaustwo.*

Ekwipunek: kosz z rybami.

Pieniądze: Trzaskę srebra

Bandyt 1, 2 i 3 (patrz Wydarzenie 3)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Wiek: 21, 22, 25 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *bijatyka.*

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP korpus), szylet.

Pieniądze: k6 srebrnych szylingów

Informacje: Są to członkowie owianej złą sławą „Hrygady z ulicy Wiązowej”. Są ubrani w nabijane cwičkami skóry z naszytymi na plecach tajemnymi symbolami. Kręcą się po okolicy w poszukiwaniu „rozrywki”.

Strażnicy miejscy 1, 2 i 3 (patrz Wydarzenie 2)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Wiek: 28, 33, 39 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *silny cios, ogłuszenie*

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP korpus), hełm (1 PP głowa), szylet, palka, latarnia na kij (ma ją tylko jeden z nich).

Pieniądze: 3 ZK

Łapacze – żeglarze 1, 2, 3 i 4 (patrz Wydarzenie 4)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Wiek: 26, 32, 34 Ruch: 8/16/64
 Umiejętności: *uniki, wiosłowanie, żeglowność, uspinaczka, silny cios, pływanie, mocna głowa.*

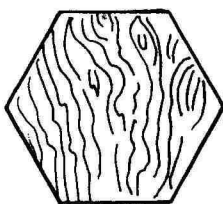
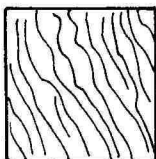
Ekwipunek: lina (do wiązania ofiar), palka.

Pieniądze: 2 ZK

Świnie

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	0	2	2	5	30	1	0	10	10	10	10	0

Ruch: 8/16/64
Informacje: Świnie można zapędzić do karczmy; wówczas zaczęły biegać szaleńczo dookoła, kwicząc przeraźliwie, wpadając ludziom pod nogi i atakując losowo wybranych przeciwników. Wykorzystaj je w taki sposób, by wprowadzić maksimum zamieszania.

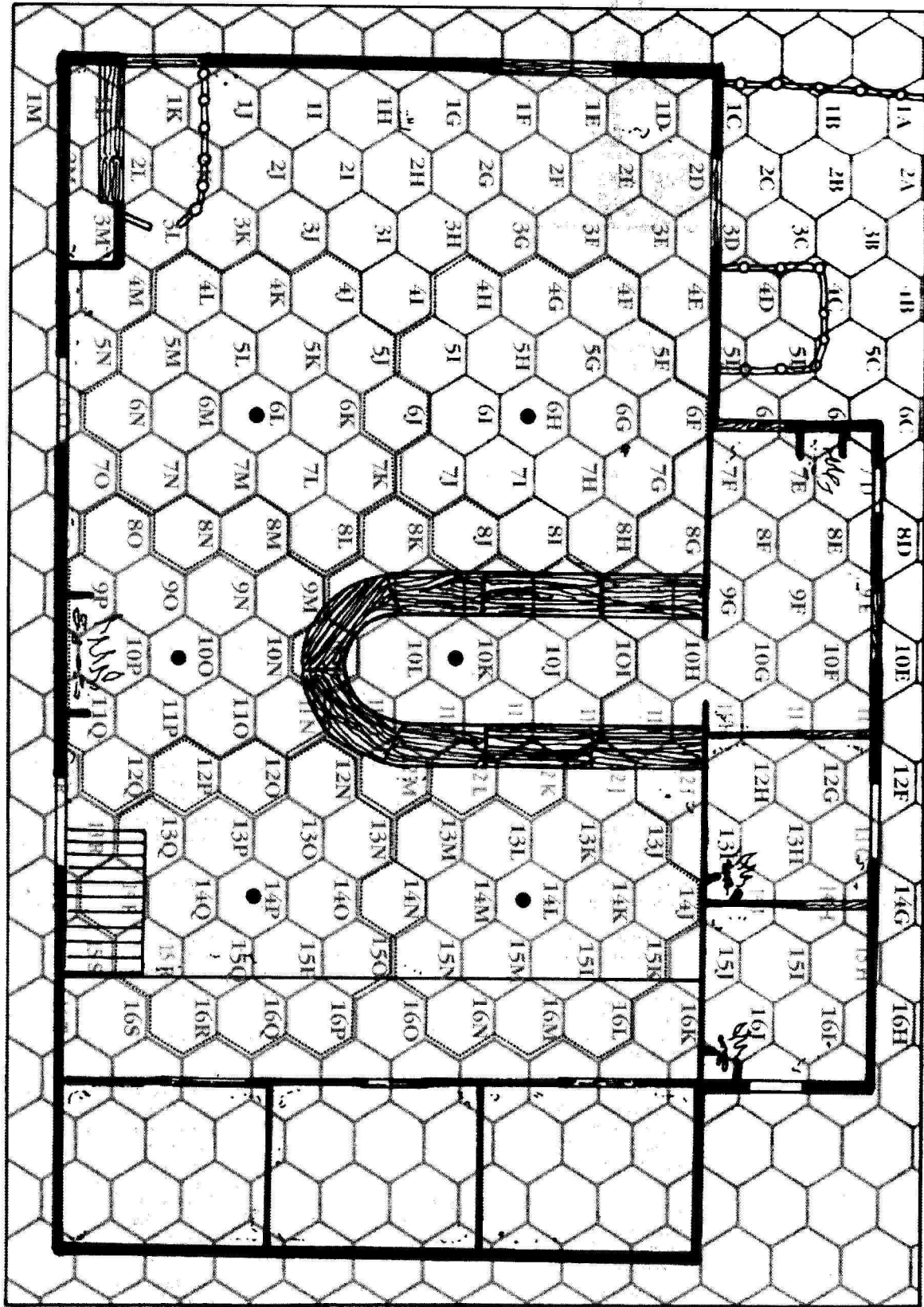


— STÓŁ —

— STÓŁ —














BOJKA W BARZE



Skala 25 mm = 1 metr (MAPA W SKALI 1/2)

Ilustracja Pete Knifron

 KRZESŁA	 DONICE	 SPLUWACZKI	 ŚWINIE	 SIENNIKI
 WIADRA GNOJU	 WIADRA TROCIN	 WIDŁY	 POGRZEBACZ	 SZCZYPCE
				 GORĄCY GULASZ

ILOŚĆ POTRZEBNYCH ŻETONÓW

- 28 krzesel
- 1 widły
- 6 stołów
- 1 pogrzebacz
- 3 sienniki
- 1 szczypce
- 8 donic z kwiatami
- 4 miski z gulaszem
- 4 wiadra trocin
- 4 spluwaczki
- 4 wiadra gnoju
- 3 świnie

ZMAGANIA z CHAOSEM

Na Sigmar!
Niech będą przekleci wszyscy bogowie Chaosu!

Nie wiem który z nich to uczynił, ale, jak pewnie zauważyliście, errata tabeli rozwinąć do profesji przyjaciela zwierząt zamieszczona w poprzednim numerze była błędna! Powtarzam ją poniżej, tym razem już na pewno poprawnie:

Schemat rozwinąć

Zwierzę	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogl
Niedźwiedź		+10		+2	+2	+2						+10		
Dzik		+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10	
Sokół	+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10	+10		
Koń	+1			+1	+2	+2					+10	+10		
Pies	+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10		
Dziki kot	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	

Mam nadzieję, że w tej rubryce to już ostatnie tego typu spotkanie z przyjacielem zwierząt.

Teraz pytania:

Czy krasnolud (bohater) i elf (bohater) mogą się przyjaźnić? Czy taka przyjaźń powinna mieć odbicie w punktach doświadczenia?

Moim zdaniem, członkowie jednej drużyny nie tylko mogą, ale nawet powinni być ze sobą zaprzyjaźnieni. Nie mam oczywiście na myśli totalnego braku konfliktów, tylko taki stan stosunków, który pozwoli na wzajemne zaufanie, na sen bez obawy, że a nuż „mitemu” kompanowi strzeli coś do łebka. Co więcej, stosunki pomiędzy bohaterami nie powinny być oparte na rzutach kostką i testach Oglady, ale tylko i wyłącznie na odegraniu poprzez graczy swych bohaterów. Punkty doświadczenia powinno się przyznać tylko za wspaniałe wczucie się w swego bohatera, co nie zawsze polega na udzieleniu w leb pierwszego napoitanego elfa lub krasnoluda. Myślę, że sporo nieporozumienia narobiła tu notatka w opisie krasnoludów w rozdziale poświęconym tworzeniu bohatera. Napisano tam, że krasnoludy są podatne na niechęć w stosunku do elfów. Jest to prawda, ale nie przesadzajmy. Zupełnie inaczej krasnolud traktuje goblina, a inaczej elfa!

W rozdziale poświęconym magii jest napisane, że kapłan może odzyskiwać punkty magii tylko poprzez medytację. Ale jest to przecież umiejętność kapłana 1 poziomu. Czy oznacza to, że kapłan 1 poziomu nie może odnawiać swoich punktów magii dopóki nie „kupi” tej umiejętności?

Oczywiście, że tak. Tak naprawdę, określenia użyte w pytaniu posługują się wyrażeniami, które w świecie „rzeczywistym” nie istnieją. W świecie gry wygląda to tak, że kandydat na kapłana, a później kapłan pierwszego poziomu najpierw uczy się medytacji, swego rodzaju stapania się z bogiem, a dopiero później wykorzystywania zdobytych w ten sposób mocy.

Czy istnieje jakiś czar przywracający utracone kończyny?

Nie, nie istnieje. Jedynym sposobem odzyskania nogi czy ręki jest modlitwa w świątyni i liczenie na cud, ale takowe zdarzają się rzadko, a ulice miast Starego Świata pełne są beznogich żebraków...

Czy zburzenie świątyni innego boga niż wyznawany (np. boga Chaosu) grozi klątwą?

Ciekawe pytanie, na które nie mam zresztą jednoznacznej odpowiedzi. Jak być może wiecie, w historii Imperium wielokrotnie dochodziło do wojen religijnych zwolenników Ulyryka i Sigmara. W ich trakcie palono i rabowano świątynie obydwu bogów, a jednak kroniki nie wspominają o jakiejś nadzwyczajnej boskiej interwencji. Rzecz jasna MG powinien zniechęcać graczy do niszczenia świątyni bogów „pozytywnych”, nie oznacza to jednak, że fakt taki nie może zaistnieć. Jeżeli mamy już do czynienia z taką sytuacją, możemy ją rozwiązać na dwa sposoby – możemy przyjąć, że bóg ma dość własnych problemów, by przejmować się jakąś tam spaloną kapliczką lub też zastosować normalne zasady, odnoszące się do gniewu bogów. Niszczenie świątyni bogów Chaosu jest dość bezpieczne, gdyż są oni wrogami innych bóstw, wobec czego ci

ostatni aktywnie chronią swych wyznawców przed bezpośrednią zemstą obrażonego boga (ale nie mów o tym graczom). Może się jednak oczywiście zdarzyć, że ochrona boga nie będzie dość skuteczna...

Czy po skompletowaniu profesji zabójcy gigantów można zostać kimś innym?

Nie. W „rzeczywistym” świecie gry zabójca gigantów szuka śmierci, dlatego dla niego nie istnieje coś takiego jak „koniec kariery”. Zabójca gigantów jest się do momentu stracenia życia, najlepiej w boju z jakimś przerażającym potworem. Punkty doświadczenia można przeznaczyć na naukę coraz to nowych umiejętności. W grze **Warhammer Fantasy Battle** występuje coś takiego jak zabójca smoków i zabójca demonów, ale jak do tej pory nie ukazały się oficjalne opracowania tych profesji przeznaczone dla **WFRP** i z tego co wiem, przez najbliższy czas się nie ukazą.

Czy w jakimś dodatku jest opisany kalendarz Starego Świata?

Kalendarz Starego Świata jest opisany w pierwszej części kampanii „Wewnętrzny wróg”, która pod koniec czerwca lub na początku lipca będzie w sprzedaży. W dodatku tym umieszczono kalendarz

imperialny, a w nim daty wszystkich ważniejszych świąt, podano nazwy miesięcy i dni, podano ogólne informacje na temat upływu czasu w Starym Świecie.

Czy aby zostać tancerzem wojny należy mieć uzbierane PD na wszystkie umiejętności, czy też można nabywać je stopniowo (poza lasem, a więc i szkoleniem)?

Podobnie, jak w przypadku większości profesji, poszczególne umiejętności można nabyć po ukończeniu szkolenia. Po prostu, w trakcie nauki tancerz wojny (czy też dowolna inna osoba w przypadku innej profesji) uczy się podstaw wszystkich umiejętności, mniej lub bardziej udanie ćwiczy, a po pewnym czasie (po zgromadzeniu 100 PD) może wykupić którąś z nich i czerpać z niej pełne korzyści.

Czy związki elfio-ludzkie mogą mieć potomstwo? Jeśli tak, to w jaki sposób określić współczynniki i umiejętności półelfa, jaki jest do nich stosunek w Starym Świecie?

Elfy i ludzie nie mogą mieć wspólnego potomstwa. Nie oznacza to jednak, że nie zdarzają się związki pomiędzy przedstawicielami tych obcych sobie ras. Patrzy się jednak na to jak na swego rodzaju curiosum, a mniej tolerancyjne społeczności mogą ustosunkować się do tego faktu dość nieprzychylnie.

Czy zdarzają się leśne elfy – rycerze, czy też tylko ludzie mogą nimi zostać?

Oczywiście, są elfy – rycerze. Wśród społeczeństwa elfów istnieje grupa społeczna, podobnie jak ma to miejsce w społeczeństwie ludzkim – jest tam szlachta, biedota itp. Rzecz jasna, różne są wyznaczniki statusu społecznego, prawa i obowiązki poszczególnych stanów, ale ogólnie rzecz biorąc można mówić o społeczeństwie elfów jako klasowym. W społeczeństwie tym istnieje starożytne rody, których przedstawiciele pełnią rozmaite zaszczytne role, min. rycerzy, ale uczonym ludzkim niewiele o tym wiadomo. Najlepsi specjaliści zdołają być może zidentyfikować herb takiego rycerza, przytoczyć jakąś starą historię o jego rodzie, ale to wszystko.

Przejsię do profesji rycerza wymaga zdobycia szlachectwa (herbu, tytułu, ziemi), czy też każdy „wydajac” 100 PD może ogłosić się rycerzem?

W podstawowych zasadach gry **Warhammer** nie ma mowy o jakichś ograniczeniach, stosowanych do profesji rycerza. Według mnie, należy jednak przyjąć, że jedynie szlachcic może zostać rycerzem. Pozostali bohaterowie pochodzenia nieszlacheckiego wciąż jednak mogą obrać odpowiednią profesję, nie są jednak wtedy „prawdziwymi” rycerzami. Mają uzbrojenie i wyposażenie rycerza, być może stosują się do pewnych zasad, jednak nikt nie powie, że są przedstawicielami stanu rycerskiego – ot, po prostu dobrze wyposażeni zbrojni. Zdarza się jednak, że w szeregi zakonów rycerskich przyjmowani są nieszlachcice (vide przygoda **Szara eminencja** w kampanii **Wewnętrzny wróg**). Trochę światła na to zagadnienie rzuca artykuł **Szlachectwo**, opublikowany w 2/95 numerze „Magii i Miecza”.

Czy leśne elfy mogą zmienić swój charakter?

Ujmijmy to tak. Osobiście pozwałam na to w sytuacji, gdy odpowiednia zmiana charakteru jest logiczna i uzasadniona. Nie wystarczy, by gracz stwierdził, że jego bohater będzie od tej pory zły, bowiem w charakterze elfów nie leży czynienie zła. Coś musi zapoczątkować zmianę charakteru – wychowanie, przeżycia, może jakieś doświadczenia wojenne... Zdarzają się wśród elfów rozmaite osobniki – są tacy, którzy są neutralni, są tacy, którzy są zli. Wszystkie elfy mroczne nie są przecież jakąś odrębną rasą elfów. To przedstawiciele tego samego gatunku, co pozostałe elfy, jedynie na skutek pewnych wydarzeń, o których nie będę tu pisał z braku miejsca, zmieniły one stopniowo swój charakter.

Czy z magicznych pierścieni i amuletów przechowujących czary mogą korzystać osoby nie posiadające punktów magii?

Raczej tak. Osobiście rozwiązałem ten problem na dwa sposoby: po pierwsze – jeżeli bohater chce skorzystać z jakiegoś przedmiotu magicznego musi go sobie podporządkować (test SW) – jeżeli test będzie nieudany, bohater nie potrafi korzystać z magii danego artefaktu, choć jest on nadal magiczny (np. broń wciąż potrafi ranić istoty odporne na ciosy zwykłą bronią, nie mają wtedy jedynie zastosowania ewentualne modyfikatory np. do WW). Drugim sposobem jest przydzielenie każdemu przedmiotowi puli punktów magicznych, dzięki którym może on działać. Z chwilą, gdy się wyczerpią, przedmiot przestaje działać, choć wciąż jest „magiczny”.

Co to jest spateń i jak działa?

Spateń jest skryzalizowaną czystą materią Chaosu, źródłem najczystszej magii. Jego fragmenty wyglądają niczym niesamowicie czarne kawałki dziwnego kamienia, pochłaniające wszelkie światło. Czarodziej Starego Świata niechętnie o tym mówią, ale wszelka magia pochodzi z Chaosu, a spateń jest jej skryzalizowaną formą. W oczyszczonej postaci mogą go bezpośrednio wykorzystywać skawenci Szarzy Prorocy – dla nich jest jedynym sposobem odnowienia zapasu magicznych mocy – ale również i inni magicy znajdują dla niego dziesiątki zastosowań. Oczywiście, bohaterowie graczy nie mają ani sposobności, ani warunków materialnych, by wykorzystać ten najbardziej magiczny składnik wszechświata.

Spateń samą swą obecnością oddziałuje na najbliższe otoczenie. Jego bliskość wywołuje mutacje i chaotyczne zmiany. Mówi się, że jeden z księżyców – Morslieb – jest w całości zbudowany z tej obrzydliwej substancji. Liczne odniesienia do spateńia można znaleźć w praktycznie wszystkich dodatkach do gry, a także w książkach, zwłaszcza w mającym niedługo ukazać się na rynku polskim **Konradzie**.

A teraz dwa, powiązane ze sobą pytania, które, szczerze powiedziawszy, trochę mnie dziwią.

Czy istnieją jakieś specjalne zasady, dotyczące mrocznych elfów jako bohaterów graczy? Czy mroczny elf może mieć charakter neutralny (jako kapłan Myrmidi)?

Po pierwsze, według zasad opublikowanych w podręcznikach nie można grać przedstawicielem innej rasy niż elfy leśne, ludzie, krasnoludy, halflingi i gnomy. Oczywiście, nie stoi na przeszkodzie, by któryś Mistrz Gry opracował własny sposób losowania cech bohatera, pochodzącego z innej niż wyżej wymienione rasy. W przypadku elfów jest to dość proste, gdyż elfy leśne nie różnią się specjalnie od mrocznych. Osobiście odradzałbym jednak takie postępowanie.

Po drugie, nie wiem czy autor pytania dokładnie zapoznał się z historią elfów, opisem ich rozmaitych ras. Elfy mroczne nie wznają Myrmidi! Co więcej, wątpię, by w ogóle znały taką boginię. Mroczne elfy wznają Khaina, niektóre z nich bogów Chaosu, ale na pewno nie bogów neutralnych czy dobrych (do tego bogów ludzkich). Może się, rzecz jasna, zdarzyć osobnik w stylu Drizzda ze świata *AD&D Forgotten Realms*, ale są to tak odosobnione przyprawki, że nie warto ich nawet rozpatrywać.

Czy widzenie w ciemnościach pozwala widzieć dokładnie, czy też tylko ogólne zarysy, czy też może działa to na zasadzie noktowizora?

Według niejasnych informacji rozrzuconych po rozmaitych scenariuszach i dodatkach, widzenie w ciemnościach działa różnie

Schemat rozwinięć – poziom 1.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
					+2	+10						+10	+10

Schemat rozwinięć – poziom 2.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10		+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10

Schemat rozwinięć – poziom 3.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10		+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+20	+20	+30	+20

Schemat rozwinięć – poziom 4.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10		+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30

w zależności od rasy. Przedstawiciele rasy, która ma tę zdolność wrodzoną czyli elfy, krasnoludy i halflingi, widzą w ciemności dość dobrze, powiedzmy tak, jak my o zmierzchu. Z ludźmi sprawa ma się nieco inaczej. Dzięki posiadaniu tej umiejętności, człowiek zyskuje zdolność widzenia w ciemnościach nieco gorszą od halflinga czy elfa. Widzi zarysy przedmiotów, rozpoznaje ich kształty, jednak w przeciwieństwie do wszystkich innych ras **nie widzi** w ciemnościach całkowitych, wtedy, gdy światło w ogóle do niego nie dociera. Inne rasy w takiej sytuacji widzą znacznie gorzej, ale widzą.

Co dzieje się z takimi istotami jak ożywieniocy, demony i inne, które nie istnieją cieleśnie w Starym Świecie, gdy znajdują się w obszarze działania czaru Wiatr śmierci?

Nic się nie dzieje. Na takie istoty czar ten nie działa, jego opis wyraźnie stwierdza, że czar oddziałuje na istoty żywe, a demony czy ożywienie trudno uznać za takie.

Ile rąk potrzebnych jest do rzucania czarów?

Dwie. Czarodziej potrzebuje obu rąk do wykonywania gestów ukierunkowujących magiczną energię.

Magiczne strzały z Księgi Wiedzy Tajemnej redukują cechy trafionych nimi osób. Czy można odzyskać utracone punkty cech? Nie. Cechy, których wielkość została zmniejszona na skutek trafienia magicznej strzały pozostają na takim poziomie na stałe. Cechę można podnieść jedynie w normalny sposób, czyli wykupując rozwinięcie.

Czy osoby o dobrym charakterze potrafią rozpoznawać aurę Chaosu – np. czy mogą stwierdzić, że jakaś rzecz jest nasączona magią Chaosu?

Absolutnie nie. Nie istnieje nic takiego jak wykrycie Chaosu. Nawet kapłani bóstw walczących z Chaosem, takich jak Solkan, nie dysponują podobną umiejętnością.

W jakich sytuacjach istnieje groźba otrzymania punktów obłądu? Czy można je otrzymać bez względu na wynik testu Opanowania lub w ogóle bez niego?

Sytuacje, w których należy rozważyć przyznanie punktów obłądu są wyliczone w rozdziale poświęconym temu zagadnieniu w części podręcznika, przeznaczonej dla Mistrza Gry. Oczywiście, osoba prowadząca grę zawsze może zdecydować, że jakieś wydarzenie, które nie jest umieszczone na tej liście, jest tak groźne, że zasługuje na przeprowadzenie testu obłądu. Oczywiście punkty obłądu mogą być przyznawane bez względu na wynik testu, czy nawet bez jego przeprowadzenia, są to jednak sytuacje rzeczywiście ekstremalne.

Dzięki informacjom pewnego zaprzyjaźnionego poznaniaka mogę wskazać kolejny, tym razem poważny błąd w polskim wydaniu **Warhammera**. Chodzi o tabele rozwoju kapłana. Powinny one wyglądać tak, jak to widać powyżej.

Wytnijcie powyższe tabelki i naklejcie je w odpowiednim miejscu w podręczniku **WFRP**.

I na koniec jeszcze jedna sprawa. Bardzo proszę, w listach z pytaniami do tej rubryki nie przysyłajcie kopert i znaczków. Nie jestem w stanie odpowiadać indywidualnie na każdy list, dlatego nie odpowiadam na żaden. Po prostu na pytania, które są ciekawe, bądź powtarzają się najczęściej, odpowiadam na łamach pisma. Do zobaczenia za miesiąc.

Artur Marciniak

takich jak członkowie tajnych stowarzyszeń. Prawo musi więc być szczególnie surowe, jak w każdym państwie znajdującym się permanentnie w stanie wojny. Ponieważ wszechwładzący Komputer pragnie dobra i szczęśliwości każdego, ktoś, kto nie jest szczęśliwy, popełnia oczywiście przestępstwo. Członkowie tajnych stowarzyszeń i mutanci, że już o komuchach nie wspomnę, stanowią równie jasne zagrożenie dla Kompleksu jak każda nieszczęśliwa twarz w jego korytarzach. Zrozumiałe więc wydaje się, że kara za przestępstwa może być tylko jedna – natychmiastowa eksterminacja.

Do ścigania przestępców Komputer wydzielił specjalną klasę Obywateli, zwaną Rozprawiaczami. Każdy z graczy wciela się w jednego z nich, zaczynając od najniższego w hierarchii, czerwonego poziomu. Tak naprawdę, istnieje jeszcze poziom podczerwony, ale to pariasi, zajmujący się hydrofarmami na samym dnie Kompleksu. Być Rozprawiaczem – to zaszczyt i wielka odpowiedzialność. Każdy z Rozprawiaczy jest wyposażony we własny laser i nieco przyborów koniecznych do wykonywania swych zadań. Własność prywatna to przeżytek, więc nie istnieje. Cały sprzęt Rozprawiacza należy do Komputera i użytkownik odpowiada przed Nim samym za jego ewentualne zniszczenie lub zużycie.

PARANOIA przewraca do góry nogami ustalone poglądy na temat gier *role-playing*. Przede wszystkim dlatego, że stałym zadaniem każdego Rozprawiacza jest ściganie zmutowanych, zdradzieckich komuchów, którzy mogą się kryć wszędzie, a więc także w samej drużynie. Nikt nie może ufać pozostałym i w końcu każdy z nich może się okazać zdrajcą, a wtedy – żegnaj kariero (współpraca z przestępcą również jest przestępstwem). Po drodze, środowisko, w jakim przyszło żyć bohaterom jest skrajnie nieprzyjazne. Poczynając od Komputera, zawsze czujnie wystawiającego swoje miriady kamer i mikrofonów w poszukiwaniu wszechobecnego przestępstwa i mającego na swoje usługi całą armię inteligentnych robotów, poprzez ekstremalnie niebezpieczne... ehem... użyteczny sprzęt przydzielany na misje, aż po oszalałych z nadmiaru szczęścia Rozprawiaczy, wyposażonych w lasery, z których bardzo chętnie robią użytek.

Jakby tego było mało, każdy mieszkaniec Alpha Complex jest z założenia wielokrotnym przestępcą. Każdy bowiem jest mutantem i członkiem tajnego stowarzyszenia. Większość ponadto posiada jakieś zakazane dobra w chwili rozpoczęcia gry. Dlaczego więc gra nie zamieni się w radosne samounicestwienie grupy? To proste – inni (włączając w to Komputer) nie wiedzą, że jesteś przestępcą, muszą więc założyć Twoją niewinność. Fałszywe oskarżenie o przestępstwo także jest przestępstwem. Oczywiście, wszyscy dokoła będą się starać o dowody przeciw Tobie, więc

**Badź czujny!
Nie ufaj nikomu!
Trzymaj laser w pogotowiu!**

W takim otoczeniu raczej nie może być mowy o współpracy wewnątrz grupy, prawda? Błąd! Rozprawiacze muszą działać w grupach, a zadania przydziela im sam Komputer. Odmowa współdziałania jest oczywiście przestępstwem, szczególnie jeśli misja ma wielkie znaczenie dla bezpieczeństwa Kompleksu (wszystkie mają). Teraz już wiesz, skąd wzięła się nazwa gry?

JAK TO DZIAŁA?

Zasady **PARANOIA** są proste i z założenia mają nie przeszkadzać w grze. Istotą rozgrywki nie jest bowiem rzucanie kośćmi, lecz raczej kopanie dołków pod współtowarzyszami. Akcja ma się toczyć szybko i dawać możliwie dużo radochy uczestnikom. Jak widać, mało tu miejsca na staranne wyliczanie typu 1/4 UM + 1/17 IQ. To, co potrzebne, wylicza się przed rozgrywką i zapisuje w karcie postaci. I tak jest tego mniej, niż w niektórych systemach „*role-playing*”.

Karta postaci to cztery strony A4, dwie z nich przydają się, gdy trzeba uzasadnić czyjaś egzekucję. Na dwóch pozostałych mieści się właściwy opis Rozprawiacza: osiem współczynników, około pięćdziesięciu umiejętności, przynależność do grupy służbowej, tajnego stowarzyszenia i rodzaj mutacji. Ważną pozycją jest imię bohatera.

Współczynniki paranoicznej postaci to: Siła, Wytrzymałość, Zwinność, Zręczność, Moxie (coś na kształt inteligencji, ale nie znalazłem sensownego odpowiednika), Chutzpah (z opisu wylania się „bezcelność”; rodzaj charyzmy), Umiejętności Mechaniczne (jak dobrze naprawiasz eksplo-

poprzednie zdanie wydaje się Wam podejrzaną, to weźcie pod uwagę, że w **PARANOIA** nie istnieje w zasadzie coś takiego jak „pomyślnie ukończona misja”.

Każdy z Rozprawiaczy należy do jednej z ośmiu grup służbowych, zapewniających płynne funkcjonowanie Kompleksu. Plotki (plotki są przestępstwem) jakoby istniały tarcia pomiędzy poszczególnymi grupami, prowadzące nawet do zniszczenia całych sektorów są oczywiście nieprawdą. Prawdą jest natomiast, że nikt nie lubi Bezpieki. Między innymi dlatego, że jej członkowie zazwyczaj ukrywają się jako należący do zupełnie innej grupy, aby tym łatwiej chwycić niczego nie podejrzewających zdrajców.

Istnienie tajnych stowarzyszeń jest oczywiście zakazane, a przynależność do nich karana śmiercią. Należy więc starannie ukrywać ten fakt przed towarzyszami, szukając jednocześnie dowodów, że to oni należą do tajnego stowarzyszenia. Tajne stowarzyszenia są – jak sama nazwa wskazuje – tajne, więc na tym kończą się nasze informacje na ich temat.

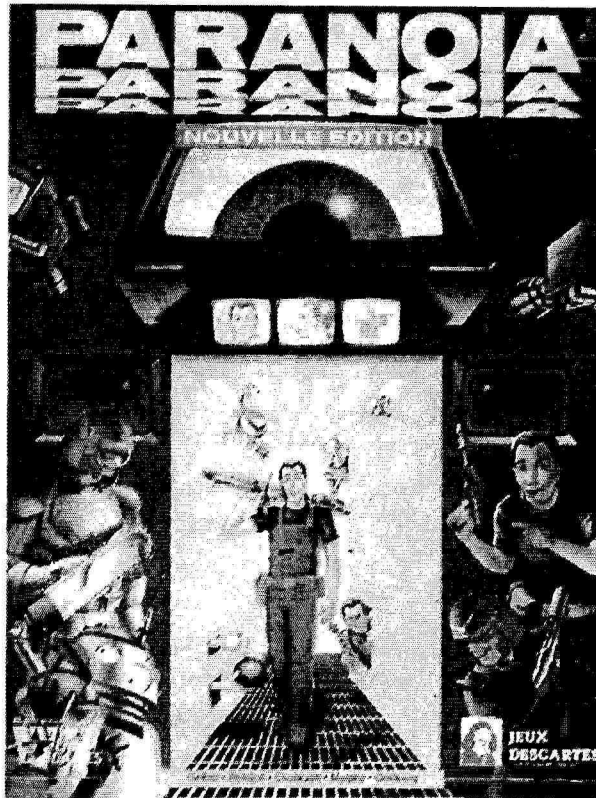
Jak już powiedziałem, wszyscy mieszkańcy Alpha Complex są mutantami. Czy jest to spowodowane zbyt długim przebywaniem pod ziemią, czy

może regularnymi przeciekami z doskonale funkcjonujących i całkowicie bezpiecznych reaktorów atomowych zapewniających Kompleksowi nieprzerwany dopływ energii – pozostanie tajemnicą twórców gry. Faktem jest, że otaczają Cię mutanci dysponujący różnymi dziwnymi zdolnościami, a Ty, biedny Rozprawiaczu, musisz zrobić wszystko, żeby ich znaleźć i poddać resocjalizacji (to znaczy egzekucji). Fakt, że sam jesteś mutantem dodaje tylko smaku całemu przedsięwzięciu. Komputer twierdzi, że wszyscy mieszkańcy Kompleksu są częściowo genetycznie i odmawia im kategoryczny dostęp do bazy danych opisanych przypadków mutacji, więc musicie się zadowolić powyższymi.

Wreszcie dojechaliśmy do imienia postaci. Jak zapewne zauważyliście, składa się ono z czterech członów. Pierwszy z nich (SUP) to właściwe imię, reszta służy identyfikacji Rozprawiacza. Litera po kresce określa poziom zaufania Rozprawiacza, kodowany przy pomocy koloru, następnie idzie trzyliterowa nazwa sektora, z którego pochodzi bohater i numer kłona.

Jakiego kłona? Już się tłumaczę. Jak już zaznaczyłem, świat przeszedł wielkie zmiany. Dotyczą one także metod rozmnażania. Zniknęły dawne nieefektywne sposoby przypadkowego doboru i marnowanie energii obywateli na gry miłosne. Komputer sam dokonuje selekcji genetycznej. Wiedząc jednak, że możliwość błędu (lub sabotażu) istnieje zawsze, wytwarza od razu sześć jednakowych kopii każdej jednostki, na wypadek nieszczęścia lub zdrady. Oczywiście, każda z owych jednostek posiada identyczne cechy, identyczną mutację, należy do tego samego tajnego stowarzyszenia itp. Gdy zginie Rozprawiacz, na jego miejsce natychmiast dociera kolejny kłon (jeśli jeszcze jest jakiś w zapasie), dysponujący identyczną wiedzą jak poprzednik i w ogóle identyczny pod każdym względem, z wyjątkiem jednego: jemu jeszcze nie udowodniono żadnego przestępstwa. Gracz zmienia tylko numerek w imieniu postaci. Tak więc Rozprawiacze nie dorównują wprawdzie kotom, które jak wiadomo dysponują dziewięcioma żywotami, ale sześć to też niezłe, prawda?

Nazwa sektora może być dowolna – w końcu jest ich tyle... Ważniejszy jest poziom zaufania.



dujący w rękach laser) i oczywiście Moc (jak mutować, to mutować!). Umiejętności są podzielone na pięć grup, z których każda została przypisana do jednej z cech, określającej wstępny poziom zdolności. I tak, pod Zwinność przypisano umiejętność rzucania granatami i walki wręcz, Chutzpah zarządza podlizywaniem się (bardzo ważna umiejętność), zastraszeniem, podrabianiem dokumentów (też bardzo przydatne) i temu podobnymi. Na biegłość postępowania się wszelkiego rodzaju bronią palną wpływa Zręczność. Umiejętności Mechaniczne mówią chyba same za siebie, a Moxie przydaje się, gdy chcemy coś wysadzić albo zabawić się w hackera i obejść jakiś system bezpieczeństwa (obchodzenie systemów bezpieczeństwa jest przestępstwem). Do nędznych dosyć „bazówek” możemy na początku dodać po kilka oczek, a po każdej pomyślnie ukończonej misji Mistrz Gry hojnie przydzieli nam kolejne punkty, dzięki którym nasz Rozprawiacz stanie się wkrótce kompetentny we wszystkich dziedzinach. Jeśli

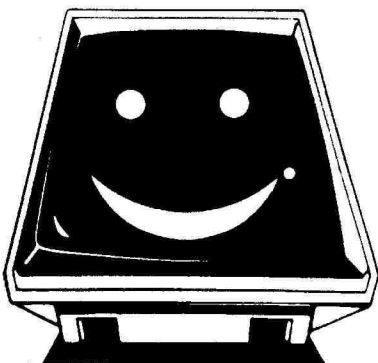
Poziomów zaufania, nazywanych także Strefami Bezpieczeństwa, jest 9, ale tylko 7 z nich ma znaczenie dla graczy. Dlaczego? Zapewne dlatego, że tyle właśnie kolorów posiada tęcza. Oto poziomy zaufania w kolejności rosnącej: Czerwony, Pomarańczowy, Żółty, Zielony, Niebieski, Indygo, Fioletowy. Im wyższy poziom, tym więcej władzy posiada Rozprawiacz, uzyskuje dostęp do pewnych zastrzeżonych informacji, a z czasem nawet do ekwipunku, który potrafi być groźny także dla przeciwnika. Poniżej Czerwonego jest Podczerwony (ci spoza Kompleksu nazywają ich niewolnikami, ale przecież poza Kompleksem nie ma w ogóle życia, tak mówi Komputer, a On ma zawsze rację), zaś ponad wszystkimi stoją Ultrafioletowi, zwani Wielkimi Programistami. Nikt nawet nie wie, jak wyglądają. Krążą tylko plotki (plotki są przestępstwem), że potrafią oni zmieniać programy Komputera, dzięki czemu stoją wysoko ponad prawem i są właściwie nietykalni.

Każdy z Rozprawiaczy ma obowiązek nosić uniform służbowy w przypisanym sobie kolorze. Noszenie uniformu w innym kolorze jest przestępstwem. Podczerwoni noszą stroje czarne, zaś Ultrafioletowi – białe (nikt nigdy nie widział nikogo w białym stroju w Kompleksie). Strefy Bezpieczeństwa są wydzielone, oznaczone namalowanymi na ścianie pasami odpowiednich kolorów. Tylko Rozprawiacze o poziomie równym lub wyższym niż namalowany na ścianie mogą wejść do takiej strefy. Rozprawiacz z niższego poziomu, wkraczający na obszar wyższej strefy bez odpowiedniego zezwolenia popełnia przestępstwo. Zdradzieccy mutanci rozsiewają plotki (plotki są przestępstwem), że ulubionym kawałem Komputera jest umieszczanie pokojów odpraw w strefie niedostępnej dla wyznaczonych na misję Rozprawiaczy. Oczywiście, każdy z Rozprawiaczy posiada także laser w odpowiednim kolorze. Strzelanie z lasera innego koloru również jest przestępstwem. Moc lasera zależy jednak od koloru (odpowiedniego do strefy – im wyżej tym lepiej) więc pokusa jest bardzo silna.

Uff, zdaje się, że wystarczy tego zachęcania do zagłębienia się w cudowny świat **PARANOI**. Sądzę, że wszyscy, którzy przeczytali ten artykuł, zasłużyli na solidną porcję uszczęśliwiających pigulek, które sprawiają, że ich zaufanie do Komputera wzrośnie wprost nieskończenie. Jeśli jeszcze macie wątpliwości, czy warto w to grać, spójrzcie na okładkę (powinna tu gdzieś być). Co widzicie pośrodku? Rozprawiacza! Ładnie wygląda, co? To teraz uważnie przyjrzyjcie się temu, co jest dookoła niego. A potem weźcie głęboki oddech i kolejną porcję uszczęśliwiających pigulek, którymi tak hojnie obdarza Was dobroduszny Komputer. Dlaczego? Ano dlatego, że wkrótce zajmiecie miejsce tego środkowego Rozprawiacza!

Wasz Smoq

PARANOIA – copyright © 1992 by West End Games.



TOON

W języku polskim słowo „toon“ oznacza animkę, czyli bohatera filmu rysunkowego. System TOON został wydany po raz pierwszy w 1984 roku przez Steve Jackson Games. Autorami są Greg Costikyan i Warren Spector.

W normalnych grach fabularnych starasz się najpierw pomyśleć, zanim cokolwiek zrobisz. Masz jakiś plan, nawet jeśli polega on wyłącznie na tym, że chcesz mieć więcej złota niż możesz unieść (i nie mów, że twój bohater umie liczyć...). Ale jeśli chcesz grać w TOON-a, najpierw musisz zapamiętać wszystko to, czego dotychczas nauczyłeś się o grach RPG.

TOON jest oparty na zwariowanej rzeczywistości filmów rysunkowych, gdzie wszystko jest możliwe. Jest więc grą na wskroś amerykańską, wystającą z coniedzielných poranków telewizyjnych, serwujących na każdym z dwudziestu kanałów kilka godzin filmów rysunkowych, które ogląda każdy prawdziwy Amerykanin (i nie tylko). Filmy animowane można tam oglądać codziennie, przez okrągły tydzień śledząc wzrokiem, jak na ekranie myszy uciekają przed kotami, koty przed psami, psy przed hycalami itp., itd. Z głośników telewizora dobiega wówczas kanonada ciągłych eksplozji, piski, wrzaski, jęki, gulgoty, słowem – pełna gama najróżniejszych dźwięków, jakie tylko dźwiękowcom udało się uzyskać. Oczywiście nie można też pominąć komiksów, z których kreskówki się narodzili, a których kolebką była właśnie Ameryka.

Kiedy czytasz te słowa, niektóre animki mają już pięćdziesiątkę na karku, własne dzieci, a na planie filmowym zagrały więcej godzin niż jakikolwiek żywy aktor. Jeśli więc chcesz zrozumieć ten system, proponuję na dobry początek obejrzenie filmu „Kto wróbił królika Rogera“ („Who Framed Roger Rabbit“), który świetnie oddaje ideę świata animków. Następnie zafunduj sobie dużą butelkę coli (żeby nie zasnąć) i przez całą noc oglądaj filmy rysunkowe Warner Brothers, Hanna-Barbera i innych, a ręczę, że o piętej nad ranem będziesz gotów zagrać w TOON-a. Nie biorę oczywiście odpowiedzialności za efekty uboczne.

Esencję gry oddaje kilka podstawowych założeń: przede wszystkim prawa fizyki działają tylko wtedy, gdy o nich pamiętasz, bohaterami są myszy, króliki, kaczki, tosty, tostery, sery i wszystko inne, co da się narysować. Wszystkie animki doskonale posługują się mową, nawet jeśli teoretycznie nie mają ust. Wszystkie uparcie starają się wzajemnie oszukiwać, wysadzać w powietrze, pożerać i generalnie odstawić totalnie czadową rozwałkę. Ale absolutnie nigdy nikt nie ginie. Dlatego też kiedy grasz w TOON-a, kierują się jedną złotą myślą: **DZIAŁAJ NAJPIERW, MYŚL PÓŹNIEJ**. Jak radzą autorzy systemu, należy to sobie przeciwyczyć kilkanaście razy przed grą.

TOON jest prawdopodobnie jednym z najlepiej przygotowanych i opracowanych systemów RPG, jakie można zdobyć. Zestaw zasad podstawowych i zaawansowanych spisany jest na 60 stronach, wraz ze szczegółowymi wskazówkami, jak grać i prowadzić gry. Pozostałe 140 stron to siedemnaście gotowych przygód, pomysły na 5 następnych, opisy najdziwniejszych (czyli typowych) miejsc, w jakich może toczyć się akcja gry oraz garść absolutnie idiotycznych tabletek, których stosowanie gwarantuje katastrofalne efekty. Jest to gra idealna dla graczy o dowolnym stopniu zaawansowania, początkujący i doświadczeni mogą się

wspaniale bawić razem, gdyż najważniejsza jest spontaniczność i improwizacja, a tego nie dadzą ci nawet lata praktyki w RPG. Cały system oparty jest na kostce sześciokątnej i w większości wypadków rzut jedną lub dwoma kostkami decyduje o powodzeniu zamierzonej akcji i jej efektach. Charakterystyczny dla TOON-a jest tzw. rzut „dwucyfrowy“, wykonywany przy użyciu dwóch kostek sześciennych, gdzie przyjmuje się, że jedna z kostek oznacza dziesiątki a druga jedności. W ten sposób generuje się liczby od 11 do 66.

Gdy ogląda się podręcznik, od razu rzucają się w oczy doskonale oddające klimat gry ilustracje Kylea Millera, utrzymane w miękowskiej konwencji, znakomicie objaśniające tekst. Gra napisana jest lekkim, jajcarskim językiem. Już po przeczytaniu 7 stron zasad absolutnie podstawowych (rozdziały 2 i 3) można zacząć pierwszą krótką przygodę, „Olimpiadę Animków“. Mistrz Gry, nazywany Animatorem, może w ten sposób oswoić graczy (i siebie) z niezbędną wiedzą na temat tego systemu w miarę bezboleśnie i z dużą dozą dobrej zabawy. Potem przychodzi czas na objaśnienie pełnych zasad. Podczas tworzenia postaci liczy się przede wszystkim pomysł. Trzeba wymyślić wygląd swojego bohatera i jego sposób zachowania. W doborze postaci mogą pomóc tablety przykładowych zawodów, ras, idiotycznych ras, naprawdę idiotycznych ras i nieprawdopodobnie idiotycznych ras. Grać można dosłownie wszystkim: niedźwiedziem, diabłem tasmańskim, pingwinolakiem, wampirem uczulonym na krew, a nawet pieczarką lub kaloryferem. Ustalając wartości liczbowe współczynników należy pamiętać, iż nie jest ważne jak bardzo cherlawa, toporna lub tępa jest twoja postać. Kiepskie rzuty nie oznaczają wcale, że wylosowana postać jest do niczego. Przecież najzabawniej jest właśnie wtedy, gdy nic się nie udaje. Każda postać posiada cztery podstawowe cechy: Mięśnie (Muscle), Zrećność (Zip), Spryt (Smarts) oraz Zadziorność (Chutzpah), które mogą przyjmować wartości w przedziale 1-6. Cechy te mogą być losowane rzutem 1k6 każda lub ustalone dowolnie przy użyciu puli 14 punktów. Oprócz tego każda postać posiada 1k6+6 punktów życia. Jeśli w dowolnej chwili wartości jedna z nich spadnie do zera, postać wali się z nóg i przez trzy minuty realnego czasu nie może nic robić, po czym wraca do gry z odnowionymi punktami życia. Podczas przeciętnej sesji zdarza się to każdej postaci po kilka razy. Bohaterowie mogą mieć naturalnych wrogów. Jest oczywiście, że wrogami-myszami będą koty, policjantów – złodzieje itd., ale można również wybrać sobie wrogów, nie kierując się wcale racjonalnym myśleniem, np.: wrogiem Marsjanina mogą być słonie. Animki powinny mieć swoje przekonania i cele, które będą skrótowym rysem ich osobowości. Typowe przekonania to: „Jestem najlepszy“, „Praca mężczy“, „Nienawidzę psów“ lub „Wszyscy powinni być zawsze grzeczni“. Za cel życia animek może sobie obrać: „Nie pozwolić innym osiągnąć swoich celów“, „Znaleźć Atlantydę“ czy „Wzbudzić panikę i siał zniszczenie“. Przekonania i cele powinny dawać wspólną wypadkową, według której gracz będzie podejmował wszystkie decyzje. Każda postać może posiadać osiem przedmiotów (wbrew pozorom to bardzo mądra zasada, która niesamowicie przyspiesza grę), z których cztery są całkowicie normalne, jak parasolka, guma do żucia, lina czy butelka kleju, a pozostałe cztery niezupełnie, jak choćby pułapka na niedźwiedzie,

akwarium z piranią, kowadło czy lupa. Specjalną klasą przedmiotów są gizma. Nieraz można zobaczyć, jak np. spadający w przepaść nosorożec w ostatniej chwili otwiera spadochron, który przypadkiem miał przy sobie. To właśnie są gizma, przedmioty najbardziej potrzebne w danej chwili. Gracze po prostu ustalają na początku gry, ile takich przedmiotów posiadają. Ostatnim etapem przygotowania postaci jest ustalenie poziomów biegłości i specjalnych umiejętności (shticks). Każda animka zaczynająca grę może wydać na nie 30 punktów. Biegłości pogrupowane są na cztery kategorie, zgodnie z odpowiadającymi im cechami podstawowymi. Odpowiadające im współczynniki mogą mieć wartość od 1 do 9 i aby sprawdzić, czy dana czynność się powiedziała, należy rzucić 2k6 i porównać wynik z wartością wykorzystywanej biegłości. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy – akcja udała się. Specjalne umiejętności są chyba najciekawszą częścią postaci, gdyż pozwalają one robić rzeczy absolutnie niemożliwe. Dzięki nim bohater może latać, stawać się niewidzialnym, hipnotyzować innych, teleportować się lub też posiadać „torbę-wielu-rzeczy“, z której można wyciągnąć absolutnie wszystko (łącznie z żywym tygrysem animkożercą, jeśli się ma pecha). Animka może mieć co najwyżej dwie specjalne umiejętności, a na początku gry jej biegłość wynosi 5.

Gdy twój bohater jest już gotowy do gry, nie zapomnij o dziesięciu przykazaniach TOON-a:

1. Zapomnij o wszystkim, co wiesz na temat RPG.
2. Działaj najpierw, myśl później.
3. Znaj zasady – sprawdzanie zasad jest powolne. Powolność jest niedobra.
4. Znaj swego bohatera jak siebie samego.
5. Jeśli chcesz coś zrobić, przesadzaj z tym ile wlezie.
6. Jeśli coś jest proste, spróbuj to skomplikować.
7. Jeśli jesteś po uszy w opatach, zrób wszystko co możesz, aby było jeszcze gorzej.
8. Jeśli masz wątpliwości, zorientuj się w sytuacji (kto gdzie stoi i co robi).
9. Jeśli nie możesz się zorientować w sytuacji, wymyśl coś.
10. Jeśli nie możesz nic wymyślić, oszukuj.

Niestety, trzeba przyznać, że grać w TOON-a jest znacznie łatwiej, niż go prowadzić. Wcale nie jest łatwo stworzyć odpowiedni klimat w grze i gnać w tempie 20 pomysłom na minutę. Gra w TOON-a jest naprawdę szybka. Walki trwają najwyżej kilka sekund, konwersacje to wymiany krótkich zdań, czasem jedynie zdarza się opisowy monolog. Cała gra zwykle nie trwa dłużej niż 2-3 godziny albo póki Animator nie straci ostatecznie głosu (co z reguły następuje znacznie wcześniej). Podstawowa zasada dla prowadzącego TOON-a brzmi: „Gdy masz wątpliwości, rzuć kości i krzycz”. Oznacza to, że gdy Animator waha się podjąć właściwą decyzję, rzuca 1k6 i jeśli wypadły 1, 2 lub 3 oczka – wybiera pierwszą opcję, a jeśli wypadły 4, 5 lub 6 oczek – drugą. Oczywiście odnosi się to do sytuacji w stylu: „czy możemy na tej opuszczonej stacji kolejowej znaleźć jakiś dziurkacz do papieru?”. Niewątpliwie wykrzyczenie odpowiedzi bez pomocy kości jest znacznie szybsze i z reguły lepsze. Jeśli kogoś zastanowiło, dlaczego wciąż pada tu słowo „krzyczeć“, zacytuję mu kolejną porcję żelaznych zasad TOON-a: „Jeśli wasi sąsiedzi nie narzekają na dziwne wrzaski kiedy gracze, oznacza to, że źle

gracie“. Cała rozgrywka toczy się więc w niesamowitym hałasie, jako że wszyscy gracze przekrzykują się wzajemnie, starając się powiedzieć, co w tej chwili robią ich animki, a biedny Animator musi krzyczeć jeszcze głośniejsze, aby ktokolwiek go usłyszał i zwrócić uwagę na opis sytuacji, którą usilnie stara się przedstawić.

Światła gasną, słychać szum pracy projektora, na ekran pada snop światła i pokazują się cyfry: 6...5...4...3...2...1...1...1...1... (mocne uderzenie w projektor, krótkie terkotanie taśmy)....0. Najpierw wszystko ciemnieje, ale zaraz potem na ekranie pokazują się napisy: nazwiska autora odcinka, Animatora i głównych bohaterów, w tym również tych niezależnych. Wszystko oczywiście opatrzone jest piskliwą muzyką, a drżący, patetyczny głos Animatora rozpoczyna narrację. W ten sposób – od czołówki filmowej – rozpoczyna się przygoda w systemie TOON. Może ona być częścią serialu (w normalnych systemach sagi) lub pojedynczym odcinkiem. Jak już wspominałem, w podstawowym podręczniku do gry można znaleźć 10 pojedynczych przygód, pomysły na 5 następnych oraz 7 pilotów seriali. Trzeba przyznać,

wystawia się mu najwyższą notę, jest to raczej rzadko grany systemem. Dzieje się tak przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że choć TOON jest naprawdę zabawny i już po pierwszych minutach gry mogą wystąpić bóle żołądka wskutek przedawkowania śmiechu, to jednak grany zbyt często staje się dla wielu graczy po prostu nudny. Oczywiście można powiedzieć, że dzieje się tak prędzej czy później z każdą grą, jednak z TOON-em jest nieco inaczej – po prostu ile razy można spadać z 10. piętra, walić się po głowach młotami do wbijania kółków, wysadzać siebie i innych dynamitem, rzucać placzkami z kremem, ślizgać na skórkach od banana, obrywać po głowie kowadłem, gonić i uciekać, wydawać z siebie odgłosy rodem z buszu itp., itd. Ten system jest idealny, jeśli gra się w niego tylko od czasu do czasu, np. kiedy ma się ochotę odreagować swojego chaotycznie złego barbarzyńcę lub prawowicie dobrego paladyna. Może dlatego gra się w TOON-a głównie na konwentach. Druga przyczyną jest fakt, że TOON, mimo wszystkich swoich ułatwień, jest jednak dość trudny do prowadzenia. Nie pomagają doświadczenia związane

z innymi systemami – talent do prowadzenia gry w świecie animowanym musi być wrodzony. Może dlatego, że z założenia większość gry musi być improwizacją Animatora. Po prostu nie sposób, tak jak w innych grach, przewidzieć postępowania graczy, którzy tutaj kierują się całkowicie irracjonalnymi pobudkami. Pamiętam sytuację, gdy przygoda stanowiąca z założenia parodię *Call of Cthulhu*, rozgrywająca się w animowanym Bostonie, przeniosła się nagle na plan filmowy w Bielsku-Białej, a gracze prostowali siłą kłapnięte uszko Misiowi Uszatkowi, w ten sposób kończąc jego filmową karierę. W TOON-ie Animator ma przynajmniej dwa razy tyle pracy, co Mistrz Gry w innym systemie. Musi przez cały czas nadążać z opowiadaniem, podczas gdy gracze wyżywają się na otoczeniu i sobie nawzajem, kotłując się na okrągło.

Ogólnie TOON jest czymś, w co na pewno warto zagrać i nikt nie będzie tego żałować. Jednak nie istnieje polskie tłumaczenie systemu, co znacznie zawęża grupę potencjalnych graczy, a żeby tego było mało – każdy chce grać, lecz nikt prowadzić. Dlatego najczęściej kończy się na tym, że jedynie właściciel podręcznika zaśmiewa się do rozpuku, czytając przygody sobie samemu.

Obok TOON-a istnieje jeszcze kilka innych systemów, należących

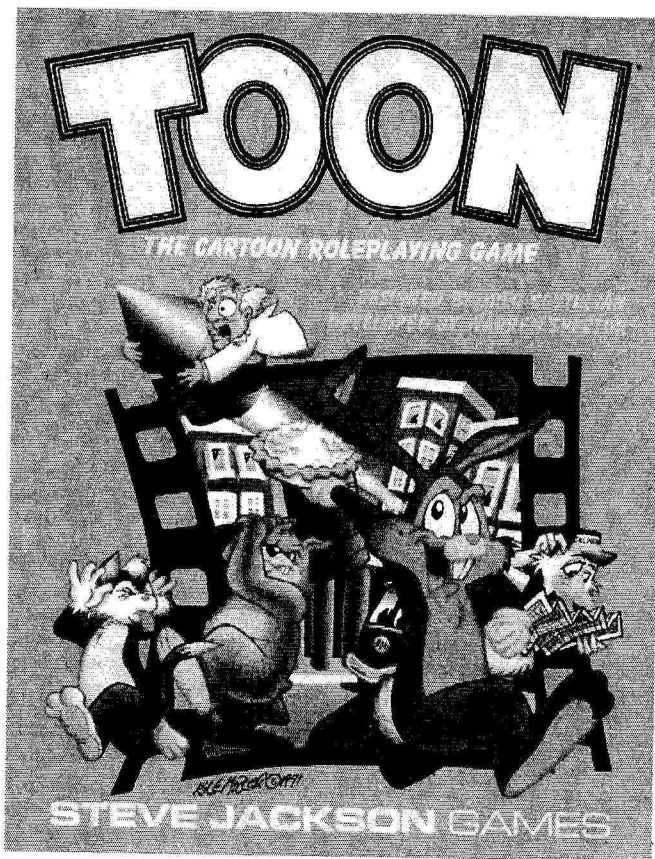
do tej kategorii RPG jajcarskich. Jego najpoważniejszym konkurentem jest chyba „Tales from the Floating Vagabond“, wydany przez Avalon Hill i utrzymany w podobnym tonie, choć osadzony w konwencji S-F. Jest jeszcze „Macho Women with Machine Guns“ – również parodia, ale już o zdecydowanie odmiennych realiach. W końcu jest też „Albedo“, w którym gracze także wcielają się w postacie myszy, kaczek oraz innych zwierzątek, choć sama gra ma konwencję hard S-F. Są i inne systemy oparte na filmach animowanych lub komiksach, lecz traktujące temat zupełnie poważnie i bez humoru. TOON ponad wszelką wątpliwość jest arcydziełem RPG i mnie osobiście trudno jest sobie wyobrazić, że kiedykolwiek powstanie gra lepsza, a zarazem bardziej śmieszna.

Jan Rodriguez

specjalne podziękowania dla

Daniela Wiktorowicza i Muczahana

TOON, © 1984-91 Steve Jackson Games Inc.



że prawie wszystkie są arcydziełami w swoimi gatunku i ręczę, że wystarczą na cały rok grania. No, może jest pewien wyjątek – napisana przez Steve Jacksona przygoda „Lullu of a Lullaby“, która mnie osobiście nie przypadła do gustu – ale jest to jedyna rzecz, do jakiej mogę mieć tu zastrzeżenia. Ostatnie dwie części książki zawierają opisy typowych miejsc gry oraz tabelki pozwalające na wprowadzenie do każdej przygody dowolnej ilości irracjonalnych, genialnych idiotyzmów.

Gigantyczne hale fabryk robotów, udomowiony dziki zachód, orbitalna stacja kosmiczna, głęboki kosmos czy nawiedzony dom są typowym tłem wszystkich przygód. Gdyby komuś zabrakło pomysłów na nowe odcinki albo spragniony był jeszcze dziwniejszych udziwień – firma SJG wydaje co roku dwa lub trzy rozszerzenia do systemu.

Mimo tego, iż wszyscy zgadzają się, że TOON jest z całą pewnością jedną z najlepszych RPG, a w recenzjach każdego czasopisma zachodniego

Opinion

ROLE-PLAYING GAME



**NOWY, POLSKI
SYSTEM RPPG**

Tylko do 10 kwietnia cena wynosi: 35 złotych. Przewidywana cena detaliczna: 41 złotych

MULTI MEDIUM S.C. al. Wojska Polskiego 168, 71-335 Szczecin, tel/fax (91) 714 71

Konto: KREDYT BANK o/Szczecin, Nr. 625102-83830-2511-1

DARIUSZ PASZKOWSKI

KRONIKI AWANTURNICZE

Czy zastanawiałe się kiedyś jak wygląda świat widziany oczami bohatera – nie gracza, który ma przed sobą kartki papieru, kostki i figurki, ale właśnie postaci, przez niego odgrywanej. Spróbuj się nad tym zastanowić, a otrzymasz odpowiedź na pytanie, jak dobrym jesteś graczem. Nie jest wielką sztuką wykucie na pamięć wszystkich przepisów i poznanie charakterystyk większości potworów z bestiariusza. Jeszcze mniejszą chwałę przynosi graczom naginanie przepisów dla własnych korzyści. Idea gry fabularnej jest przede wszystkim umiejętnością wczucia się w rolę. Fakt, że trzeba akurat rzucić kostką sześciocienną czy ośmiocienną naprawdę jest bez znaczenia, liczą się tylko odczucia gracza, wspólne odczuciom jego bohatera, jako że razem powinni stanowić jedność. Czy potrafisz sobie wyobrazić: ból mięśni po długim biegu, powiew morskiej bryzy w skwarne popołudnie, chłód podziemnej krypty, zwalające z nóg zmęczenie po ciężkiej walce, ulgę i radość po wygranej potyczce i milion innych doznań, będących codziennością dla żyjących w światach rpg bohaterów. A może jesteś z gatunku tych graczy, którzy wszelkie doznania zamieniają na cyfry: „Nie jest źle, udało mi się wyrzucić 20 na moją odporność na magię; teraz rzucam na inicjatywę i trafienie...” Jeśli taki właśnie jesteś, żal mi ciebie, bo sam nie wiesz, ile tracisz, a przez ciebie pozostali gracze, zmuszeni do obrania tempa gry, jakie im narzucał swoim bohaterem-robotem.

Ci jednak, którzy w świat fantazji przenoszą się całą duszą, wiedzą, co to za uczucie wędrować wspólnie z grupą przyjaciół w nieznane, doświadczając nowych wrażeń, powracać po każdej szczęśliwie zakończonej przygodzie do rodzinnego miasta, do bezpiecznego i przytulnego domu. Właśnie w takich grupach najlepiej rozwija współpraca i wzajemne zrozumienie wśród graczy i bohaterów, to o nich powstają później opowiadane w środowiskach grających legendy. Mało kto zapamięta postać „bez charakteru”, lecz bohatera o głębokiej osobowości nikt nie zapomni – to oni przetrwają w legendach i opowieściach, ich duch będzie nawiedzał kolejne sesje i tak naprawdę nie przeminą już nigdy.

Możliwe, że niektórzy z was pełnią w grupie rolę kronikarzy, spisujących tak dzieje swych bohaterów, jak i całej drużyny (tak jak Konował z „Czarnej Kompanii” Glana Cooka). Zapełniacie pracowicie po każdej sesji kolejne kartki i zastanawiacie się, po co to wszystko. Może kiedyś na podstawie tych zapisków napiszecie opowiadanie? W większości przypadków robicie to dla siebie, jak zdjęcia podczas wakacji – szkoda, aby wspomnienia wyblakły i uleciały w nicość. Nadszedł w końcu czas, żeby coś z tym zrobić. Wymieńcie swoje doświadczenia z innymi, pokażcie im, jak wy to widzicie, jak postrzegacie świat fantazy. Pokażcie, że to nie kostka i nie olówek rządzi prawdziwym graczem, że gry fabularne wzbudzają prawdziwe emocje (ci, którzy w tej chwili kreślą znaczące kółka na czole, niech się lepiej przerzucą na gry komputerowe, lepiej pasujące do tej bezdusznej epoki krzemowego intelektu). Podzielcie się swymi obserwacjami z resztą graczy, na pewno i oni, i wy sami na tym skorzystacie.

Jeśli do tego potraficie ładnie rysować i możecie zobrazować swoje przygody, tym lepiej (Garfield,

czy ty jeszcze żyjesz?). Dając wam dobry przykład i wzór do naśladowania, pierwszy wystąpię na tym apelu. Oto początek kronik księcia Amberu Morkona – bohatera, w którego wcieliłem się w lipcu 1993 roku. Gra toczyła się w świecie Amberu, oczywiście zgodnie z zasadami opisywanego już w „Magii i Mieczu” systemu AMBER. Przygodę – na podstawie własnego pomysłu – prowadził Dominik S. (vel Lord Cobbus). Grupę tworzyły cztery osoby:

Morkon – czyli ja.
Brain – Maciek K.
Zalman – Rafał G. (vel Hunter)
Salemn – Krzysiek P.

PAMIĘTNIKI MORKONA

Ja, Morkon, książe Amberu i najwybitniejszy szermierz swojego pokolenia, spisuję ten dziennik, aby czyny me przetrwały po wsze czasy ku pamięci potomnych i moich następców.

1

Od pewnego już czasu mieszkam u swego krewniaka, w jego dziwnym mieście duchów. Brain, bo o nim właśnie mowa, jest Amberytą dość niezwykłym. Posturę ma ogromnie podłą, jak, nie przymierzając, zwykły człowiek, za to umysł potężny. Ubiera się też cudacznie, przeważnie można go zobaczyć w koszmarnym kombinezonie z dziwnym symbolem na piersiach (czerwone koło przekreślone ukośnie, z duchem w środku). Symbol ten musi mieć coś wspólnego z jego domeną. Nigdy nie widziałem tak dużego skupiska duchów. Czasami nie da się z nimi wytrzymać, choć miejscowi ludzie są do nich przyzwyczajeni – traktują je jak kolejny żywioł natury, niczym gradobicie lub powódź. Całe szczęście, że większość duchów jest niegroźna, za to niektóre potrafią być niezwykle kłopotliwe. Już na samym

początku przyczepił się do mnie taki jeden, pojawiając się w najmniej oczekiwanych momentach (na ogół późno w nocy i to wtedy, gdy nie byłem sam – za życia musiał być chyba podglądaczem). Odczepił się ode mnie dopiero po tym, jak zagroziłem, że wezwę egzorcystę. A i tak przez następne kilka nocy słysząc było jakieś pojękiwania w ścianach. Koszmar!!!

Z nudy zacząłem produkcję użytecznych przedmiotów magicznych, może kiedyś się do czegoś przydadzą. Na początek stworzyłem dwa miecze. Jeden ma bardzo potężną moc, która zapewni mi w tym Cieniu najwyższy ranking wśród szermierzy; skromnie – jestem nie do pokonania. Drugi miecz, bliźniaczo podobny, ma słabsze właściwości, lecz ma mi służyć podczas wypadów do sąsiednich Cieni. Świadomy tego, że na którymś z Cieni żyją istoty mogące oddziaływać na nasze umysły, stworzyłem pierścień ochrony przed atakami psychicznymi. Cechą szczególną tego pierścienia jest zdolność mowy i przemiany w sokoła, a co najważniejsze – jego moc jest zawsze taka sama we wszystkich Cieniach, nawet w samym Amberze.

W trakcie nieobecności Braina przydarzyła mi się dziwna przygoda. Siedziałem sobie w mojej ulubionej knajpie „Zabłąkana Dusza”, popijając koktajl „Mroźny Ogień” (składniki tego świństwa są zazdrośnie strzeżoną tajemnicą barmana), kiedy to przysiadła się do mnie atrakcyjna szatynka, spragniona rozmowy i towarzystwa. Wieczór zakończyliśmy w jej apartamentach, w sali kominkowej. Randka zapowiadała się interesująco – ładna kobieta bez przesądów, a w dodatku ostatnio zmalała nocna aktywność duchów. Byłem wręcz pewien, że nic już nie może nam przeszkodzić. Niestety, los bywa czasami okrutny. W najmniej odpowiednim momencie, kiedy to zaczynałem już pogłębiać kontakty towarzyskie z moją nową przyjaciółką, poczułem nagle, że ktoś usilnie pragnie nawiązać ze mną kontakt. Otworzyłem swój umysł w nadziei, że informacja będzie bardzo krótka i szybko uda mi się splawić intruza. To, co się potem wydarzyło, było klasycznym przykładem chamstwa i braku dobrego wychowania. Nie dość, że jakiś oprych sparaliżował moją wolę, przejmując kontrolę nad moim ciałem, to jeszcze posłużył się mną w celu eksterminacji mojej kobiety i to w sposób zgoła nie romantyczny – przez ukręcenie jej karku.

Ponieważ atrakcyjność nieznaną znacznie spadła, postanowiłem powrócić do własnego mieszkanka i poważnie przemyśleć całe zajście. Efektem rozmyślań była pusta flaszka, ból głowy i dwa wnioski. Nad flaszką nie ma co się rozwodzić, więc przejdę od razu do wniosków.

Primo – mój kochany krewniak postanowił, iż nadszedł najwyższy czas, abym poszukał swego własnego Cienia, dając mi w ten subtelny sposób do zrozumienia, że nie jestem już tu mile widziany.

Secundo – coś dzieje się w samym Amberze i była to manifestacja siły na wypadek przyszłych kontaktów z tajemniczym sprawcą całego zamieszania.

Tak czy owak, postanowiłem wybrać się do Amberu, aby przedyskutować sprawę z Brainem i rozejrzeć się nieco. W tym celu posłużyłem się niezawodną metodą podróży przez Atut.

W Amberze wszystko po staremu. Na pierwszy rzut oka rodzinka wydaje się żyć w absolutnej



harmonii, ale to tylko pozory. Wszyscy jak zwykle grają głupa przed Oberonem w nadziei, że ich notowania u praszczura rodu trochę podskoczą.

Okazuje się, że podróżując Atutem wyprzedziłem nieco Braina, więc będę musiał trochę poczeekać z planowaną rozmową. W międzyczasie postanowiłem dobrze się bawić. Już na pierwszym obiedzie poznałem nową twarz i to całkiem miłą, Lady Carmellę. Rozmowa kleiła się wyjątkowo dobrze i nim się spostrzegłem, już siedziałem wygodnie w fotelu w jej apartamencie. Czy wiecie co to jest deja-vu? Właśnie czegoś takiego doświadczyłem, trzymając Carmellę czule za rękę (a może to ona trzymała mnie?). Ktoś brutalnie próbował wderzeć się w mój umysł. Nie dałem się! Po coś przecież ten pierścień zrobiłem. W chwilę później słodka Carmella zupełnie nie kobiecym głosem warknęła: „nie wchodź mi więcej w drogę”, po czym walnęła mnie w łeb z siłą kafara, aż razem z fotelem wyładowałem pod przeciwległą ścianą, cokolwiek lekko oszołomiony jej żywiołowym temperamentem. Zanim doszedłem do siebie, moja gospodyni zdążyła już wybiec z komnaty i dała długą wzdłuż holu, wprost do okna na samym końcu. Kiedy wygramoliłem się na korytarz, ścisnąc obolały nos, zauważyłem jeszcze, jak zmienia się w wielkiego ptaka i odlatuje w siną dal. Chciałoby się zanucić „Kormorany”, ale nie byłem teraz w nastroju (skąd ja to, do cholery, znam?!). Pamiętam, jak pomyślałem sobie wtedy, że chyba nie mam szczęścia do kobiet, moja kolejna randka zakończyła się kompletnym fiaskiem. Następnego dnia znowu spotkałem Lady Carmellę na obiedzie. Tym razem jednak wyglądało na to, że mnie kompletnie ignoruje. Pragnąc z całego serca wyjaśnić wczorajszy incydent, przysiadłem się do mojej niedoszłej kochanki, bacznie obserwując jej ręce – to na wypadek, gdyby chciała dać replay z ostatniego spotkania i uszlachetnić profil mego nosa już na stałe. Dość szybko zorientowałem się, iż moja rozmówczyni chyba cierpi na częściową amnezję, albo też jest kimś zupełnie innym.

Po obiedzie zasięgnąłem dyskretnie języka na temat Lady Carmelli. Okazuje się, że jest to dama dworu i nie należy się spodziewać, aby dysponowała jakąkolwiek mocą. I tu stanąłem w martwym punkcie. Najwyraźniej tajemniczy „Ktoś”, zaniepokojony moim przybyciem do Amberu, wysłał mi ponowne ostrzeżenie. Wobec zaistniałej sytuacji postanowiłem dawać pilne baczzenie na sytuację wokół. Ale działa się niewiele...

Wkrótce potem pojawił się Brain wraz z jakimś brodatym kolesiem, który przedstawił się jako Zalman. Po krótkiej rozmowie okazało się, że zarówno Brain, jak i jego znajomek przeżyli podobne sytuacje do tej, jaka mnie pierwszemu się przydarzyła. Brain podejrzewa, że w całej tej sprawie maczał palec niejaki Lord Soth i „coś” o nazwie Lugiera.



Zalman posiada pewne zdolności, za pomocą których potrafi ściągać różne przedmioty z Cieni. Dał nam popis swych umiejętności, szukając po omacku w innych Cieniach wszystkiego o nazwie „Lugiera”. W efekcie udało mu się ściągnąć coś jakby nocnik, pełen śmierdzącego, niebieskiego świństwa. Wszyscy zgodnie zaproponowali, by Zalman powstrzymał się od dalszych eksperymentów ściągania Lugieri. Niezrażony brodacz zaofiarował się osobiście udać na poszukiwania Lugieri. Jak obiecał, tak zrobił. Powrócił do nas po dłuższym czasie, przynosząc sensacyjną informację, że Lugiera to imię Lady z Dworców Chaosu. Nasz nowy znajomy ma najwyraźniej jakieś kontakty z Dworcami (trzeba będzie mieć na niego oko), gdyż wkrótce tamże się udał, aby dowiedzieć się czegoś więcej. Po kilku dniach wrócił z rewelacyjną wiadomością – Lugiera jest nikim innym jak córką Lorda Sotha. Powoli wszystko zaczyna się skupiać wokół tajemniczej osoby Lorda.

Uznałem, że nadszedł już czas porozmawiać z rodziną na temat ostatnich wydarzeń. Jak zwykle trafiłem na mur obojętności i podejrzliwości, ale teraz przynajmniej wszyscy wiedzą, że nie zamierzam odpuścić tej sprawy – może przeciwnik, sprowokowany moim działaniem wykona jakiś ruch. A tak, przy okazji, dowiedziałem się od Keina, że Lord Soth potrafi przemieszczać się przez Cienie w sposób nieznanym Amberytom, co wskazywałoby na jego powiązania z Chaosem. Informacje te potwierdził Zalman, dodając, że z całą pewnością Soth jest potężnym Lordem Chaosu.

Ten Zalman coraz bardziej mi się nie podoba. Z ostatniej wyprawy powrócił bez ucha i nosa, z mnóstwem dziwnych, rakowatych tworów na całym ciele. Brain zaofiarował mu pomoc, lecz ten jej nie przyjął, twierdząc, że zna lepszego lekarza niż specje z kliniki Braina i musi nas na pewien czas opuścić w celu odbycia kuracji.

W tym czasie spotkaliśmy naszego krewniaka, Salemna. To bardzo śmieszny gość z powybijanymi zębami, w związku z czym mocno sepleni i często trzeba zgadywać, co chciał powiedzieć. Twierdzi on, jakoby ostatnio miał kłopoty podobne do naszych, a na dodatek jego Cień opanowały dziwne istoty.

Postanowiliśmy, że wyruszymy do jego Cienia celem schwymania takiego stwora i zdobycia informacji, skąd one pochodzą i kto nimi dowodzi. Sprawa wydawała się o tyle łatwa, że Salemn podróżuje z wilkiem, który potrafi wyczuć niebezpieczeństwo, a nawet mówić. Wszyscy zgodnie zaufaliśmy zmysłom czworonoga, który już wkrótce nas ostrzegł, „wietrzac” przed nami obcego.

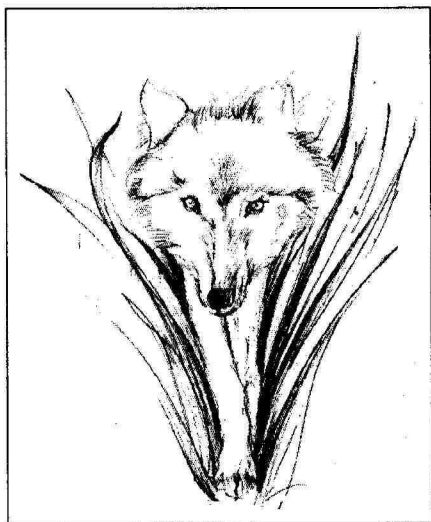
Całą akcją pokierowałem osobiście, jako że jestem najlepszym strategiem w naszej grupie. Wykonałem klasyczny manewr oskrzydłający i w pełnym galopie zaatakowałem zaskoczonego przeciwnika. Walka była krótka i krwawa. Po tym, jak pozabawiłem głowy herszta bandy, morale bandytów spadło i nie stawiali dłużej oporu, wszyscy oddając się w niewolę. Niestety, nie przydadli nam się na wiele, gdyż ich umysły zostały doszczętnie wyprane ze wszelkich użytecznych informacji. Brain wysnuł wniosek, że może to byli zwykli, miejscowi turyści, co by tłumaczyło ich kompletny brak rozeznania w sprawach dotyczących Cieni. Coś w tym jego rozumowaniu musi być – no bo co to za banda: dwie kobiety i dwaj mężczyźni, do tego nieuzbrojeni, jeśli nie liczyć kanapek i placcka z wiśniami, które mogły być zatrute.

Z braku innych pomysłów powróciliśmy do Amberu. Brain popracował trochę swoimi metodami i odkrył, że przyczyną całego zamieszania jest próba zdobycia przez kogoś Ręki Władzy. Owa Ręka jest potężnym przedmiotem magicznym, pozwalającym manipulować Cieniami oraz dowolnymi osobami. Na pewno w całą sprawę zamieszany jest ktoś z rodziny. Brain podejrzewa, że jest to Corwin.

Nawiązałem kontakt z Randomem i dokonałem wymiany informacji, dzięki czemu dowiedziałem się o istnieniu manuskryptu, napisanego przez samego Dworkina, a opisującego właściwości tego zadziwiającego przedmiotu. Niestety, ów manuskrypt zaginął. Najwyraźniej komuś bardzo zależy na tym, by jak najdłużej utrzymać chaos informacyjny wokół zagadkowego przedmiotu. Druga wiadomość od Randoma może okazać się bardziej pożyteczna – okazuje się, że Findo był w posiadaniu Ręki Władzy, kiedy wyruszał na wyprawę przeciwko stworom Chaosu, skąd nigdy nie wrócił.

Wiedząc, że Findo był mistrzem Benedykta, który z kolei jest moim mistrzem, postanowiłem odwiedzić swojego protektora. Benedykt opowiedział mi o stworach, przeciwko którym wyruszył Findo – to Manticory – oraz podał lokalizację kilku Cieni zamieszkiwanych przez te kreatury. Aktualnie szukujemy się na wyprawę do krainy Manticor, w poszukiwaniu informacji o Findo i Ręce Władzy.

Powrócił Zalman. Wygląda normalnie, można więc wnioskować, że kuracja się powiodła. Niestety, wkrótce po powrocie oślepił i ogłuchł. Jeżeli kłopoty zdrowotne będą go nadal nękać w obecnym tempie, obawiam się, że nie będziemy mieli z niego żadnego pożytku.



WYSPY RÓŻOWEJ TĘCZY

Jedyny kompletny opis krainy (i to bynajmniej nie Krainy Goblinów);

101 pomysłów do wykorzystania w przygodach; oraz między innymi:

wakacyjne sekrety Uruk-haiów; prawdziwe oblicze Levelyna; najokrutniejsi z okrutnych, czyli piraci jakich jeszcze nie było; tajemnica widmowego statku i inne atrakcje;

jednym słowem – zapraszamy na Wyspy Różowej Tęczy.

Pod tą dziwną nazwą kryje się niewielki, wysunięty daleko na północny-wschód łańcuch wysp. Bosman jednego z pierwszych statków, które dotarły w te okolice, twierdził uparcie, że wielokrotnie widział pojawiające się w tamtych stronach tęcze w różnych odcieniach różu. Chociaż zjawisko to nie zostało nigdy później odnotowane przez żadnego z podróżników, a ów bosman, którego imienia nikt dziś nie pamięta, dość młodo umarł z przepicia, nazwa wysp pozostała nie zmieniona.

Najbardziej wiarygodne informacje dotyczące Wysp Różowej Tęczy znaleźć można w zapiskach podróżnika Tobasco. Szczególnie polecam dwa jego dzieła, dostępne gdziekolwiek w opisach: *W pogoni za latającymi rybami* i *Tam, gdzie diabtu mówią dzień dobry*.

Za sprawą ciepłego prądu morskiego opływającego łańcuch wysp od północy występują tu łagodne zimy i liczne deszcze. Regularnym przyptływom i odpływom oceanu towarzyszą zawsze mgły i stada mew rafowych, potrafiących wydawać bardzo dziwne odgłosy. Dźwięki te, przypominające czasem niemalże ludzką mowę lub porykiwania dzikich zwierząt, nie raz już wprowadziły w błąd niejednego podróżnika.

Największa wyspa archipelagu nazywa się Indira. Znana jest z niestannie wiszących nad nią chmur, których ciężkich kłębow nie są w stanie przegnać nawet najsilniejsze wiatry. Jest to z tego względu dość ponure (choć i zagadkowe) miejsce i mało kto ma ochotę tu przyjeżdżać. Wyjątek stanowią oczywiście poszukiwacze przygód, którzy zwabieni tajemniczością wyspy przybywają tłumnie, dostarczając pożywienia miejscowym komarom. Niewtajemniczonym śpieszą wyjaśnić, że ów miejscowy komar to spore, latające bydlę wielkości hipopotama, które w locie koszącym potrafi nadziać na swe wielkie żądło kilku żądnych wrażeń odkrywców na raz, przyrządzając sobie w ten sposób wielki, wieločasowy szaszлык.

Nie jest to jedyne czyhające tu niebezpieczeństwo. Podobno u wybrzeży Indiry mają swoje kryjówki słynni paszkowieccy piraci. Ci okrutni i bezwzględni rozbójnicy morscy wzbudzają strach wśród poszukiwaczy przygód we wszystkich cywilizowanych zakątkach świata. Szczególnie przerażający jest sposób, w jaki obchodzą się z pojmanymi więźniami. Mają mianowicie specjalną

metodę znęcania się nad schwytanymi nieszczęśliwymi. Nie tylko zabierają więźniom cały dobytek, zakuwają w łańcuchy i zmuszają do niewolniczej pracy, ale na ich oczach wyrzucają za burtę co cenniejsze, należące do nich przedmioty. Największą przyjemność sprawia paszkowieckim piratom zatapianie w głębinach morskich magicznych przedmiotów, a zwłaszcza beczennych artefaktów. Rechoczą wtedy paskudnie, przyglądając się jak zieleniela na przemian i błędną z przerażenia twarze byłych właścicieli paladryfiskich mieczy i czarodziejskich różdżek, tracących bezpowrotnie swoje najcenniejsze skarby.

Kilka mil morskich na zachód od Indiry leży ponura Bowania. Podobno wyspa ta stała się w zamierzchłych wiekach kolebką mitycznych Ludzi-węży. Rasa ta swego czasu zawładnęła ponad połową cywilizowanego świata. Dzięki swej wrodzonej sile i inteligencji była praktycznie niepokonana.

Ludzie-węży z pozoru wyglądali jak zwykli ludzie, jednak każdy z nich mógł w ciągu kilku chwil przekształcić swą ludzką głowę w głowę węża. Już sam ten fakt wywoływał straszny popłoch w szeregach wrogów, ale prawdziwą trwogę wzbudzała śmiertelna trucizna, ściekająca obficie z ich zębów jadowych. Jedna kropla tej wydzielin była w stanie położyć trupem kilku krzepkich krasnoludów. W dodatku wcale nie było do tego potrzebne ukąszenie, wystarczył sam kontakt truciźny ze skórą, aby ofiara w ciągu kilku chwil umarła w straszliwych konwulsjach.

Większość alchemików utrzymuje, że właśnie na Bowanii doszło do skrzyżowania się padalca typowego z Uruk-haiem (który przyjechał tu spędzić wakacje), co dało początek rasie straszliwych Ludzi-węży. Podobno niektórzy z magów potrafią doświadczaćnie udowodnić tę tezę, jednak woła raczej tego nie robić. Inni badacze skłonni są twierdzić, że rasa owa w ogóle nie istniała.

Dowodzą mianowicie, że mieliśmy tu do czynienia z nadmierzają wojowniczym ludzkim plemieniem. Lud ten wyznawał boga-węża i jednym z jego zwyczajów było częste noszenie rytualnych, wężowych masek. Właśnie za sprawą tego obyczaju narodziło się wśród zabobonnych ówczesnych ludów z gruntu fałszywe przeświadczenie, że mają oni do czynienia z pół-ludźmi pół-wężami. Na szczęście wszystko to jest już zamierzchłą historią. Na świecie nie pozostał nawet najmniejszy ślad po Ludziach-wężach, oczywiście z wyjątkiem opowieści, którymi od wieków bardziej straszą przy ogniskach swych słuchaczy. Spory popłoch wzbudził kiedyś pewien niewiedzący prorok, który stwierdził, że Ludzi-węży nigdy nie było, a wszystkie informacje na ich temat pochodzą z jakiejś starożytnej przepowiedni, która zapowiada rychłe nadejście tych przerażających odmieńców. Możemy jednak spać spokojnie. Ten prorok był kompletnie stuknięty, próbował przekonywać wszystkich, że świat jest okrągły.

Na północ od Bowanii, tuż za Krzywymi Rafami, leży niewielka wyspa, zwana przez swych mieszkańców piesszotliwie Kolibą lub Kolebką. Nazwa ta wzięła się niewątpliwie z faktu, że wysepka ta umiejscowiona jest na bardzo niestabilnym podłożu, skutkiem czego kolebie się na boki. Wystarczy, że na jeden ze skalistych brzegów opadnie



gwałtownie jakieś wielkie stado mew rafowych, a natychmiast wszyscy znajdujący się na wyspie odczują lekką przeczyl podłoża. Ulubioną zabawą miejscowej dzieciarni jest oczywiście tzw. Wielkie Huśtanie. Polega ono na rozbijaniu gruntu przy pomocy przetaczania ciężkich kamieni wokół środkowej części wyspy. Zabawa ta została niedawno surowo zabroniona przez tuższego władcę, barona de Ballona, który na stare lata zaczął źle znosić jakąkolwiek formę bujania.

Mieszkańcy Kolebki są szczególnie dumni z nawiedzającego wybrzeża wyspy ducha. Jest to zjawą w postaci niewielkiego staruszka z ogromnym rzeźnickim toporem, bądź jak chcą niektórzy – postać olbrzymiego starca z malutkim toporkiem. Był to ponoć miejscowy rybak, który w okrutny sposób został zamordowany przez jakichś przybyszów z Orkusa Wielkiego. Jak mówią legendy, jego ciało zostało rozrąbane na cztery części i stąd wzięło się późniejsze imię ducha, które brzmi Kwartownik. Niektórzy sceny przedstawiają inną wersję tej historii, według której nazwa zjawy nie wzięła się wcale od poćwiartowanych zwłok, ale od częstotliwości pojawiania się ducha. Ukazywał się on mianowicie w regularnych, trzymiesięcznych odstępach czasu, stąd też pochodzi jego imię, które w pierwotnej wersji brzmiało Kwartalnik.

Z historią Kwartownika i wyspą Kolibą związany jest legendarny statek widmo. W czasach, gdy był on jeszcze normalnym żaglowcem, dość często pływał po okolicznych wodach i znany był pod nazwą „Mrukliwego Gawrona”. To właśnie na jego pokładzie przypląnęli owi przybysze z Orkusa Wielkiego, którzy swym okrutnym uczynkiem przyczynili się do narodzin miejscowego ducha. Od tego czasu nad statkiem zawisła jakaś straszliwa kłątwa. Pierwszym wiadomym nieszczęściem była tragiczna śmierć bosmana Koryto. Stało się to podczas nocnej wachty. Bosman Koryto dostał nagłego ataku ziewania. Przy którymś z kolejnych ziewnięć wpadła mu do gardła przelatująca opodal latająca ryba. Mimo natychmiastowej pomocy trzech majtków i pokładowego kleryka biedak zadławił się na śmierć. Później, gdy ostatni szczer opuścił okręt rzucając się z piskiem w sam środek krążącego przy burcie stada rekinów, było już jasne, że zbliża się rychły koniec „Mrukliwego Gawrona”. W końcu na pokładzie pozostał jedynie kapitan Oleandro i kilku jego najmniejszych marynarzy, zwanych potocznie facetami w rajtuzach. Zerwał się straszliwy sztorm i statek w ciągu kilku chwil poszedł na dno. Wraz z zatonięciem statku nie wygasła jednak czająca na nim kłątwa. Prawie zawsze, gdy znad Krzywych Raf podnosi się mgła, „Mrukliwy Gawron” wynurza się z odmętów, aby zwiastować nieszczęście każdemu, kto dostrzeże choćby jego mglisty zarys. Marynarze ze statków, które miały pecha natknąć się na ów widmowy okręt, snują w portach opowieści o różnych nieszczęściach będących następstwem takiego spotkania. Można usłyszeć o licznych epidemiach szkorbutu i dyftery, psuciu się zapasów świeżej wody i zębów albo o przeciekach w całym nowym kadłubie. Najbardziej drastyczny przypadek miał miejsce jakieś czterdzieści lat temu, kiedy to na „Mrukliwego Gawrona” natknął się „Wrzask” kapitana Vala de Ramy. Nieszczęście, które wynikło na skutek tego spotkania miało wprost niesamowity zasięg. Oddalona o ponad tysiąc mil od tego miejsca córka kapitana zaszła w ciążę.



Najmniejszą spośród Wysp Różowej Tęczy jest Dębus Wielki. Charakterystycznym elementem krajobrazu tego niewielkiego, skalistego łądu jest olbrzymich rozmiarów samotny dąb, którego wielkie konary widoczne są z każdego zakątka wyspy. Poza tym gigantycznym drzewem, którego wysokość przekracza trzydzieści metrów, znajdują się tu jedynie mocno zniszczone ruiny. Są to podobno pozostałości pierwotnej siedziby smoczego rodu de Varsovill. Istnieje legenda, która wyjaśnia przyczynę opuszczenia tego miejsca przez smoki. Według niej powodem exodusu był pewien przykry incydent, związany ze smoczymi jajami. Któregoś razu zdarzyło się, że wszystkie smoki odleciały zafatując jakieś swoje własne sprawy. Wtedy to na opuszczonej chwilowo wyspę trafiły przypadkowo dwa zbłąkane górskie giganty. Były dość wygłodniałe i gorączkowo poszukiwały czegoś do jedzenia. Niestety, prawie natychmiast natknęły się na kilkanaście smoczyczych jaj i błyskawicznie przyrządziły z nich sobie gigantyczną jajecznicę. Pozostawiając po sobie porzucane skorupki, niezwłocznie wyruszyły w dalszą drogę. Smoki, porażone tym strasznym nieszczęściem, które stało się ich udziałem, postanowiły wynieść się jak najdalej od tego miejsca. Zrobiły to co rychlej również ze względu na ducha Pękniętego Smoczego Jaja, który zaczął co noc nawiedzać rodową siedzibę de Varsovill, wzbudzając wśród smoków trwogę wydawaną przez siebie chrzęstem rozgniatanych skorupek. Duch ten obecny jest na wyspie do dzisiaj, a jego pojawienie się poprzedza zwykle bardzo charakterystyczny zapach przypalanej jajecznicy.

Kolejną godną uwagi wyspą archipelagu jest Dębus Średni. Jest to zupełnie płaska wyspa, którą w znacznej części porasta puszcza. To właśnie w tutejszych lasach ukrywa się słynny banita Levelyn, o którym powszechnie sądzono, że zabiera bogatym i oddaje biednym, dopóki biedni nie

zdemontowali tej pogłoski. Wprawdzie córka miejscowego młynarza, gładząc się delikatnie po brzuchu, utrzymuje, że coś tam od Levelyna dostała, to jednak bardziej prawdopodobne wydają się przypuszczenia jej ojca, iż bynajmniej nie chodziło tu o jakieś smaczne jedzenie. Bardzo interesującym miejscem Dębusa Średniego jest pewna niewielka osada, położona na południowym krańcu wyspy. Jest to właściwie malutkie miasteczko, którego mieszkańcy w dość specyficzny sposób odnoszą się do przybyszów z zewnątrz. Niezależnie od tego, czy zagadniemy do siedzącego przed domem staruszka, czy też do bawiącej się na ulicy małej dziewczynki, na każde postawione przez nas pytanie otrzymamy jedną i tę samą odpowiedź – „spierdalać”.

Najbardziej wysuniętą na wschód wyspą jest Dębus Zachodni. Zamieszkuje tam kilka osób, których należy się zdecydowanie wystrzegać. Najgroźniejszą z nich jest miejscowa wiedźma Dolores. Ta wredna starucha narobiła już nieraz kłopotu niejednemu poszukiwaczowi przygód. Najbardziej niebezpieczne są jej prezenty, którymi zwykle hojnie obdarowuje swoich gości. Wspomnę tylko o jednym z ostatnich incydentów. Odwiedził ją niedawno pewien czarodziej, aby zakupić u niej jakąś rzadką miksturę (trzeba niestety przyznać, że wiedźma zna się na swoim fachu). Po kilku dniach spędzonych w dobrej atmosferze, kiedy to ubijali interes, mag otrzymał od Dolores prezent w postaci dwóch magicznych pereł. Wiedźma wyznała mu, że są one niezwykle cenne, a ich magiczna aura sprawia, iż stają się one objektem pożądania każdej istoty, która je zobaczy. Dlatego poradziła mu, aby je dobrze przy sobie ukrył. Nie podejrzewający niczego czarodziej postąpił zgodnie z zaleceniem i schował jedną perłę głęboko w lewym bucie, a drugą umieścił sobie w prawym uchu. Kilka dni później nie zdążył się nawet zdziwić, gdy obydwie perły eksplodowały jednocześnie, urywając mu większą część nogi i całą głowę.

Innym mieszkańcem Dębusa Zachodniego, którego należy się zdecydowanie wystrzegać, jest stryjek niejakiego Albina Dupointa, zwany w okolicy Wesołym Helmutem. Uwielbia on zapraszać gości do swojego niewielkiego domku, położonego na południowym brzegu wyspy. Tam, zabawiając przybysza miłą pogawędką, częstuje go własnej produkcji winem, pędzonym z wodorostów. Nie jest to bynajmniej, jak można by się tego spodziewać, żadna trucizna. Trunek ten jest całkiem niezłej jakości i powoduje jedynie czasowe (same w sobie nieszkodliwe) zmiękczenie organizmu. Przy pierwszych objawach owego zmiękczenia, gdy gość pogrąży się w błogim zadowoleniu, Helmut błyskawicznie pakuje przez gardło rękę we wnętrze swojej ofiary. Następnie kilkoma wprawnymi ruchami wywraca biedaka na drugą stronę. Dzięki uprzedniemu zmiękczeniu organizmu i wysokiemu stopniowi fachowości oprawcy ofiara nadal pozostaje przy życiu, mimo swej drastycznej metamorfozy. Największą przyjemność sprawia Helmutowi rechotanie z wysiłków, jakie podejmuje pozostający w szoku, wywrócony na drugą stronę osobnik, próbujący pozbiierać do kupy włokące się za nim po ziemi wnętrzności.

PS: Wszelkie podobieństwa do osób, miejsc i zdarzeń występujących w rzeczywistości (zwłaszcza w tej urojonej) są zamierzone i nieprzypadkowe.

JUREK RZYMOWSKI

WRÓŻBIARSTWO

Od dłuższego czasu obserwuję u wielu Mistrzów Gry nieuzasadnioną niechęć do postaci dysponujących różnego rodzaju wieszczymi umiejętnościami. W obawie, że tego typu zdolności bohaterów rozłożą przygodę, Mistrzowie wynajdują dziesiątki sposobów, aby uniknąć konieczności zdradzenia „co czeka gracza za rogiem”.

A przecież wszelkie wróżbiarstwo, przepowiadactwo i czytactwo w gwiazdach, tudzież innych szklanych kulach może się stać znakomitą okazją do rozwinięcia skrzydeł wyobraźni i rozkręcenia radosnej twórczości, która kompletnie zdezorientuje drużynę i przyprawi przepowiadaczy o ból głowy.

Już sama ilość metod odczytywania przyszłości jest świadectwem możliwości z tym związanych. Mistrz Gry ma tu duże pole do popisu. Wprowadzenie do rozgrywki bohaterów niezależnych w rodzaju szarlatanów, wizjonerów czy natchnionych proroków może uczynić sesję naprawdę niezapomnianym przeżyciem.

Poniżej przytoczę kilka metod wróżbiarskich – tych najczęściej spotykanych zarówno w RPG, jak i w literaturze oraz filmach. Wspomnę też o tradycyjnych metodach zabezpieczania się przed przyszłymi niepowodzeniami.

Zapraszam zatem do pogrążenia się w tajemnicach...

– Nic nie widzę! Nic nie widzę!

– I nie zobaczysz, dopóki nie kupisz anteny satelitarnej...

(podsluchane u pewnej cyber-wróżki)

GWIAZDY

Przepowiadanie przyszłości z położenia gwiazd jest chyba najbardziej rozpowszechnioną metodą. Nie stanowi problemu, gdy układ ciał niebieskich jest inny niż zwykle i ekstremalnie rzadko spotykany. Zjawiska takie zachodzą przeważnie w związku z wydarzeniami, które mogą mieć wpływ na losy całego świata. Dlatego też doskonale nadają się na wprowadzenie do dużej, złożonej kampanii.

Jeżeli różnice w układzie gwiazd są znaczne, może je dostrzec nawet niewprawne oko amatora. Inaczej rzeczy się mają, gdy obserwator koncentruje się na szczegółach i ich precyzyjnej interpretacji. Do tego potrzebna jest wiedza z zakresu astronomii i astrologii, a ponadto odpowiedniej jakości sprzęt optyczny, służący do obserwacji. W innym wypadku Mistrz Gry może z czystym sumieniem podać graczowi błędne informacje, zwalając ich niewłaściwość na partactwo samego obserwatora. Zresztą i tak czytanie z gwiazd odnosi się przeważnie do większych, znaczących wydarzeń życiowych, zaś szczegóły pozostają raczej w sferze domysłów.

Jeżeli Mistrz Gry chciałby urozmaicić wykorzystywanie gwiazd we wróżbach, może wprowadzić do gry możliwość tworzenia horoskopów przez astrologów. Do tego potrzebna jest jednak dokładna data narodzin bohatera, z czym mogą być pewne problemy, jeśli brać pod uwagę fakt, że większość spośród nich to bezdomne sieroty i podrzutki, o których przyjściu na świat każdy raczej starałby się zapomnieć. Stwierdzenie: „ja zech się

zrodził kole Święta Zimy, a to tego roku było, co stary Eflik swoją kobietę widłami zatłukł” może być satysfakcjonujące, jeśli ktoś pamięta, ile lat temu Elfik żonę usiekl i czy było to po pijanemu, dokładnie w Święto Zimy, czy też dzień później, gdy suszyła mu głowę za opojstwo i warcholstwo, a chłopinę akurat teł bolał trochę za bardzo. Data roczna może wystarczyć, jeżeli horoskop będzie zbliżony do chińskiego z naszego świata. Dla ułatwienia jako dzienną datę przyjścia bohatera na świat można przyjąć dzień, w którym zakończono jego tworzenie (oczywiście w przeliczeniu na kalendarz świata gry).

Dla ułatwienia poniżej prezentuję dowolnie stworzony horoskop na pięciosobową drużynę:

WOJOWNIK: Każdy głupi ma szczęście. Ponieważ twa Inteligencja wynosi 4, przez najbliższy tydzień uzyskujesz premię 10% do wszystkich rzutów obronnych;

PALADYN: Gwiazdy układają się niepomysłnie dla twojego zdrowia – dobijaj przed spożyciem, ubieraj się ciepło i omijaj trędowny z daleka;

KAPŁAN: Coś niepokojącego wisi w powietrzu – uważaj, żeby na ciebie nie spadło...;

BARD: Jeżeli nudę i beczyność uważasz za coś złego, to będzie najgorszy tydzień w twym dotychczasowym życiu;

MAG: Nie wstawaj z łóżka, nie pracuj, nie myśl – cokolwiek zrobisz, obróci się przeciwko tobie.

SNY

Sen może pełnić w rozgrywce bardzo różnorodne funkcje: przesłania od bóstwa, wyrzutu sumienia (czytaj „Mistrz Gry” – jest to łagodny sposób na zwrócenie uwagi graczowi, że postępuje niezgodnie z charakterem swego bohatera), ostrzeżenia itp. Może być też zbieraniną koszmarnych obrazów, wywołaną niestrawnością, a wprowadzoną dla zmylenia graczy. Widzenia sennie znakomicie wpływają na zageszczenie atmosfery podczas sesji. Jeżeli ktoś naprawdę wczuwa się w swą rolę, na pewno nie pozostanie obojętny wobec obrazków w stylu tych, które zaprezentowali A. Miszkurka i T. Kreczmar w przygodzie „Statek” (*LABIRYNT*, nr 1). Sny wspaniale tworzą nastrój grozy, zwłaszcza że bohaterowie są wobec nich przeważnie zupełnie bezradni. Mistrz Gry może oczywiście stworzyć pozory, że są oni w stanie cokolwiek osiągnąć w krainie Morfeusza – wtedy uświadomienie własnej beznisności będzie jeszcze bardziej bolesne. Prostem sposobem na zabicie drużyny z tropu jest jednocześnie zaszerwanie wszystkim jej członkom identycznego koszmaru. Poza tym nigdzie nie jest powiedziane, że gracze muszą być świadomi faktu, że przeżywane przez nich wydarzenia nie dzieją się rzeczywiście (pamiętasz, Maćku – „Trup jest wielki!?”). Gdy się o tym przekonają dopiero w chwili, gdy Mistrz Gry oznajmi im radośnie, że właśnie się obudzili „z krzykiem na ustach, potem na czole i ręką w czmyśm mokrzym, stojącym przy łóżku”.

Widzenia sennie mogą być odpowiedzią bóstwa na modlitwy kapłana o wskazówki. Jest to dużo bardziej prawdopodobne i sensowne niż bezpośrednie

dnie objawienia boskie (do których uskutecznienia według części graczy KC służy współczynnik o dziwnie brzmiącej nazwie „Zauważenie”). Wśród kapłanów celtyckich ten rodzaj wróżenia związany był ze spożyciem przed snem mięsa wieprza, psa lub kota (coś dla MG – sprawdź, czy kapłan w twej drużynie nie ma zapisanego w ekwipunku piaska – może coś z tego wyniknie...).

Dodatkowym wyzwaniem dla Mistrza Gry może być sięgnięcie do prawdziwych senników lub jeszcze lepiej, stworzenie własnego, nawet skromnego senniczka, z którego w razie wątpliwości mogliby skorzystać bohaterowie.

I tak mi nic nie zrobisz potworze! Sprawdziłem to w swoim horoskopie!

(to był inny znak... Bez obrazy, stary, co?)

(podsluchane u pewnej ofiary astrologów)

WIZJE

Wszelkiego rodzaju widzenia prorocze można z grubsza podzielić na dwie kategorie. Do jednej należą takie, które trafiają delikwenta nagle i zazwyczaj w zupełnie niewłaściwym momencie, olśniewają swą przejrzystością i mocą, po czym znikają, pozostawiając go z rozdziawioną gębą i pomysłem na superkrucjatę. Są one zbliżone w działaniu do przesłań boskich podczas snu i nie będą się nad nimi specjalnie rozwodzić. Tym bardziej, że istnieje ta druga kategoria i z nią właśnie mogą się wiązać ciekawe efekty.

Do drugiej kategorii należą wizje wywoływane „sztucznie” – z użyciem różnorodnych substancji magicznych lub ziołowych, przeważnie wątpliwej jakości i podejrzaniego pochodzenia. Owszem, część z nich bez wątpienia ma właściwe działanie, ale ponieważ jest to artykuł przede wszystkim dla Mistrzów Gry, dokładniej omówię ciemne strony tej odmiany wizjonerstwa.

Substancje odurzające używane przy wywoływaniu wizji mogą odbić się na zdrowiu wykorzystującego je bohatera. Najlepszym objawem może być w tym wypadku skołowacenie i otępienie, które mija po kilku godzinach spędzonych na świeżym powietrzu. Jednak całkowite usunięcie odurzających substancji z organizmu trwa w najlepszym wypadku ok. 30 dni (czas w jakim organizm wydalą z siebie pozostałości po paleniu marihuany). Używanie ich częściej wiąże się z ryzykiem uzależnienia. Nałogowe zażywanie halucynogenów szybko prowadzi do obłędu i śmierci.

IMIONA I ZNAKI

Znacznie rzadziej niż wcześniej przytaczane metody spotyka się w grach wykorzystanie proroczych, znaczących imion bohaterów. Ich użycie może być dobrym pretekstem do rozpoczęcia przygody: postać odnajduje w dawnych księgach teksty, z których wnioskuje, że jest osobą realizującą prastare przepowiednie.

Oprócz tego istnieje jeszcze coś takiego jak „magia imion”, czyli przekonanie o magicznych właściwościach imienia, które wpływa na osobowość, zdolności i przeznaczenie. Mojemu imieniu

(Jerzy – z gr. „uprawiający rolę”) przypisuje się na przykład takie cechy jak uczciwość i poczucie humoru, ale też słabe zdrowie. Nie umiem ocenić obiektywnie jak mają się sprawy z pierwszymi przymiotami (staram się jak mogę!), jednak co do zdrowia – 100% prawdy.

Niejednokrotnie narodził się bardzo szczególnych osób towarzyszą „znaki” – niezwykle okoliczności, które splatają się wokół takich osobników, co ma świadczyć o ich nadzwyczajności i roli jaką mają pełnić „w niezbadanych planach Najpotężniejszych”. Fakt, że przyjdzie kogoś na świat zbiegło się w czasie z niewytłumaczalnym zgonem smoka pustoszącego okolicę, może być znakiem łaski boskiej, na tym kimś spoczywającej.

Takie historie z przeszłości bohatera mogą być dla MG dobrym pomysłem na wstęp do przygody, dlatego warto, aby gracze tworzyli swe charakterystyki z pewnym udziałem prowadzącego drużynę. Nie można jednak popaść w przesadę i dopuścić do sytuacji, w której zwykły, słoneczny dzień byłby zwiastunem nagłego spadku przyrostu naturalnego.

Jeśli strwożone stado ptaków zrywa się nagle do lotu i kieruje się w twoją stronę, zaiste znak to dla ciebie, abys kaptur przywdział dla dobra własnej głowy...

(podstuchane u pewnego mędrca)

ZNAKI NATURY

Ta kategoria obejmuje zjawiska będące wynikiem działania natury „nieożywionej” oraz te, które wiążą się z życiem przyrody i cyklem biologicznym. Na obserwację tego typu zjawisk mają największy monopol druidzi, szamani i mędrcy ludowi, którzy ze wszystkich wróżbitów najsilniej są związani z naturą.

Działania natury „nieożywionej” obejmują min. wybuchy wulkanów, trzęsienia ziemi, powodzie, huragany i zmiany klimatyczne. Oprócz tego, że wróżbita ma szansę przewidzieć zjawisko jako takie, może również próbować określić jego ewentualną nienaturalną przyczynę (przybicie na świat potężnego demona, gniew bóstwa itp.).

W kategorii wróżb z żywej i „jeszcze-nie-tak-dawno-żywej” przyrody zawierają się np. obserwacje lotu ptaków, zachowania różnych zwierząt, rozwoju roślin itd. Powszechnie znany jest fakt, że opuszczenie statku przez szczyry oznacza jego nadchodzące zatonięcie. Charakterystyczną cechą wróżb opartych na obserwacji przyrody jest to, że wydarzenia zapowiadane przez znaki natury następują przeważnie w bardzo krótkim czasie od chwili pojawienia się owych znaków.

Wspominałem o wróżeniu z „jeszcze-nie-tak-dawno-żywej” przyrody. Oczywiście miałem na myśli czytanie z wnętrzości zwierzęcych (ew. ludzkich) ofiar. „Obecnie” metodą tą posługują się raczej społeczności, które można określić mianem barbarzyńskich i nie spotyka się jej w cywilizowanych częściach świata, chyba że występują tam jakieś kultury bóstw Mroku.

„Jeżeli wnętrzości krasnoluda, którego rozplatałeś przed chwilą, pełne są robactwa, poczniate i dziurawe jak sito, znak to niechybny, że w złej karzmie jadał i twa noga tam postać nie powinna.”

(podstuchane u znajomych niejakiego Thruda)

CHIROMANCJA

Chiromancja, czyli wróżenie z ręki, stała się specjalnością wędrownych przepowiadaczy, których łatwo można spotkać na jarmarkach czy targach. Wydawać by się mogło, że te wszystkie krzywe linie na łapskach służą tylko do tego, żeby dłoń miała się gdzie zginać. Tymczasem sprawa ma się zupełnie inaczej. Jakby tego było mało, nikt nie wywróży przyszłości z ręki tak skutecznie, jak wędrowny wróż, za którego solidność nikt nie dałby złamanego grosza. Jednak ci przepowiadacze,

którzy rzeczywiście posiadli tę niezwykłą zdolność, bardzo się cenią. Ten, kto zapłaci im za mało, może paść ofiarą ich urażonej dumy i otrzymać za swe miedzianki wróżbę, która szybko wpakuje go w poważne tarapaty.

Należałoby jeszcze dodać gwoli dokładności, że chiromanci potrafią z ręki wyczytać również przeszłość osoby, a nawet odkryć jej słabe punkty, więc jeśli taki wróżbita został źle potraktowany lub jest szpiegiem wroga bohatera, może go wpałować w spore kłopoty.

AKCESORIA

Ponieważ przewidywanie przyszłości z samej swej natury jest zajęciem dość mętnym, konieczne stało się dla jego wykonawców stworzenie szerokiej gamy pomocniczych akcesoriów. Przeważającą liczbę wróżbitów „gadżetów” służą wyłącznie do zwiększenia prestiżu i zajęcia rąk, aby nie dłużyć w nosie przy oglądaniu nadchodzących wydarzeń. Są jednak osoby, głównie zaliczające się do kasty magów, które uczyniły ze swych akcesoriów znakomity oręż w walce z tym, co może nadejść.

Karty (zwykle lub tarot) są najczęściej spotykanym narzędziem do przewidywania przyszłości, dlatego nie będą się nad nimi nadmiernie rozwodził. Wystarczy wspomnieć, że talia do wróżenia jest przeważnie wyjątkowo zadbana i pieczołowicie przechowywana w ozdobnym pudełku lub owinięta kawałkiem tkaniny wysokiej jakości. Wiąże się to z przekonaniem o istnieniu życia we wróżebnych kartach, o ich indywidualnych potrzebach, które należy zaspokoić, aby zyskać ich przychylność i pomoc w odkrywaniu przyszłych wydarzeń. Z układaniem kart wiąże się ponadto pewne rytuały, jak np. przekładanie talii lewą ręką w prawą stronę, co przeważnie jest zupełnie zbędne, jednak żaden szanujący się wróżbita tego nie pominię.

Kości można podzielić na dwa rodzaje: takie, które określamy mianem „do gry” i zwyczajnie – niewielkie kostki zwierzęce. Przykładem wróżebnych kości „do gry” mogą być tzw. kości Dikeshy, wchodzące w skład zestawu akcesoriów do „Ravenloftu” pod nazwą „Forbidden Lore”. Posiadają one różne znaki na ściankach, związane z określoną symboliką. Odpowiednie układy znaków mają konkretne znaczenie prorocze. Jeśli chodzi o kości zwierzęce, to najlepszym przykładem na ich użycie są wróżby małego trolla Binabika z cyklu powieści T. Williamsa „Pamięć, Smutek i Cierń”. Rozrzucił on kości trzykrotnie i z ich układów (każdy nosił swoją nazwę, np. Bezskrzydły Ptak lub Ścieżka Cieni) wyciągał wnioski dotyczące nadchodzących zagrożeń.

Szklane bądź kryształowe kule, jak również różnorakie lustra i tafle (pod pojęciem tafli rozumiem np. powierzchnię umagicznego płynu w wielkim kotle) to już akcesoria bardziej zaawansowane. Należą one do przedmiotów ewidentnie magicznych i są używane głównie przez magów. Tu nie można mieć wątpliwości co do skuteczności wróżb, ponieważ przedmioty te pokazują przyszłość taką jaka będzie (pomijają wszelkie prawdopodobne warianty), bez względu na dalsze posunięcia obserwatorów. Przepuszczają by można, że przez ukazanie nadchodzących wydarzeń (bezpośredni, naoczny kontakt – wgląd wróżbity w przyszłość) przedmioty te ingerują w podświadomość oglądających przyszłość osób, co sprawia, że dążą one do realizacji właśnie tej wersji rozwoju wypadków, a nie którejkolwiek innej. Jedyną wadą tych magicznych przedmiotów jest ich krótki zasięg czasowy – przeważnie nie przekracza on 24 godzin.

Zapewniam cię przyjacielu: to, że twoje imię tłumaczy się: „Ten, Który Szczeka Na Spadające Liście” nie ma żadnego metafizycznego znaczenia.

(podstuchane u pewnego szamana)

NIEUCZCIWA KONKURENCJA

Oprócz autentycznych wróżbitów, do których powrócę niżej, bohaterowie mogą spotkać wielu szarlatanów i naciągaczy. Osoby te, wywodzące się przeważnie z marginesu (a także ze środowiska bardów, którzy czasem w taki sposób wykorzystują swoje aktorskie umiejętności), psują reputację profesjonalistów i podważają ich wiarygodność. Jak każda nieuczciwa konkurencja, tak i ta powinna być radykalnie zwalczana. Jednak niewielu astrologów czy innych wróżby podejmuje się eliminacji intruzów ze swego poletka. Dlatego też prawdopodobieństwo, że drużyna spotka na swej drodze właśnie kanclerza a nie zawodowca jest bardzo duże – może być to wygodne dla Mistrza Gry. Jeśli jednak bohaterowie zetkną się z solidnym wróżbitą, prowadzącemu sesję może być na rękę użycie blefu.

BLEF

Ryzyko związane z blefem serwowanym drużynie jest duże, ale efekt takiego zagrania potrafi być piorunujący (przekonałem się na własnej skórze). Otóż chodzi w tym wszystkim o to, aby przyparto do muru Mistrz Gry powiedział drużynie prawdę o jej przyszłych losach. Jednak prawdę tę należy podać w taki sposób (bardzo trudne!), aby okazała się dla bohaterów najmniej wiarygodną informacją, jaką mogli oni uzyskać. Dlatego właśnie wyniki rzutów kostką określających powodzenie przepowiadania powinny być znane tylko Mistrzowi Gry. Okoliczności poznania prawdy muszą być zupełnie groteskowe i absurdalne. Krótko mówiąc, należy doprowadzić do sytuacji, w której drużyna po usłyszeniu prawdy, całej prawdy i tylko prawdy, powie: „No i znowu nam jakiś idiota kit wiska – może byśmy go tak wypatroszyli.” (Patroszenie w odniesieniu do wróżbity, a nie MG.)

Kochany Mistrzu Gry! To jest możliwe! Sam kiedyś padłem ofiarą blefu mojego MG i wierzę mi, wiem o czym piszę. Wystarczy do graczy słodko się uśmiechnąć i przybrać pozę zrezygnowanego pechowca, a gracze nie uwierzą w nic, co im powiesz, nawet jeżeli z detalami opisziesz im przygodę do samiułkowego końca.

Na zakończenie tego „wróżbiologicznego” artykułu pozostawiłem jeszcze jeden detal, a mianowicie...

ZAPEWNIANIE POMYŚLNOŚCI

Kiedy już przekonamy gracza, że czekają go kłopoty (obojętne czy tak będzie, czy nie), warto z niego jeszcze wycisnąć trochę złota na wypadek, gdyby się wywinął. Sposób jest banalny: w obliczu niebezpieczeństwa bohater zrobi wszystko, aby go uniknąć. Zrobi wszystko, a co za tym idzie, również kupi wszystko.

Więc nie krępujmy się! Gdy czeka go starcie z wampirem, postawmy na jego drodze kram sprzedawcy czosnku („Ale ja sprzedaję tylko hurtowo – minimum dziesięć wianuszków!”). Gdy coś ma mu spaść na głowę, wtrzymajmy mu hełm („Hełmy dodajemy darmo przy zakupie naszych niedzwanych zbroi płytowych!”). I tak dalej.

Co z tego, że nieszczęście może nie nadejść. Niech składa biedak ofiary, zaklina dobre duchy, wykupuje amulety i talizmany z całego miasta. I tak przeważnie sakiewki bohaterów chudną tylko wówczas, gdy Mistrz Gry patrzy (a w karczmach przeważnie nie patrzy). Dopilnujmy, żeby nasz uginający się pod ciężarem złota gracz zapomniał na chwilę o dobrach materialnych i zatroszczył się o swoje zdrowie.

I tym optymistycznym akcentem kończę, przesyłając pozdrowionka. Hej!

A ty tu czego podstuchujesz, kenderze? !!!

(podstuchane... oops! To ja już sobie pójdę...)

ALMANACH MISTRZA GRY

KUBA „PIĘKNY” ŻUREK

PSYCHOTEST

CZY JESTEŚ DOBRYM MG?

- Co musi umieć MG:**
 - czytać i pisać;
 - kłamać;
 - bić się.
- Ile czasu poświęcasz na przygotowanie przygody:**
 - wiele godzin;
 - godzinę, dwie;
 - wcale się nie przygotowujesz, a na sesjach improwujesz.
- Co najbardziej cenisz w prowadzeniu:**
 - możliwość zastosowania swoich genialnych pomysłów w praktyce;
 - władzę, jaką masz nad „szarymi” graczami;
 - nie prowadzisz, bo nie masz prawka.
- Wyobraź sobie taką sytuację: sesja trwa, masz ciekawą przygodę, ale część twoich graczy nie interesuje się nią, opowiada dowcipy, głupio komentuje, słowem – przeszkadza. Co robisz:**
 - grzecznie prosisz ich o spokój i ciszę;
 - w niewybrednych słowach proponujesz im pójście na piwo, albo zamknięcie się;
 - z drapieżnym uśmiechem zacznasz znacząco bawić się pistoletem gazowym ojca.
- Które, z podanych niżej określeń lub nazw najlepiej charakteryzuje specyfikę twoich przygód (sesji):**
 - Eden;
 - Ogniem i Mieczem;
 - Praga nocą;
 - Kto pyta nie błądzi;
 - Berlin 1945 r.;
 - Czeczenia.
- MG to:**
 - Mistrz Gry;
 - Marynowane Gobliny;
 - Młody Gracz.
- Czym się kierujesz przyznając punkty do świadectwa:**
 - zasadami z podręczników;
 - zasadą komunistyczną – każdemu po równo;
 - mówisz, że podasz punkty na następnej sesji, a potem je gubisz.
- Twój ulubiony polski film to:**
 - Ogniem i śmieciem - antyekologiczny horror o druidach;
 - Akademia pana Kleksa - o niechłujnym magu-profesorze;
 - Psy dwa - perwersyjna erotyka z życia zwierząt.
- Jaki zagraniczny film chciałbyś najchętniej zobaczyć:**
 - Poszukiwacze zaginionej pralki - przygodowy;
 - Przeminęło z Cloudkill'em - melodramat z życia magów;
 - Prawdziwe chamstwa - obyczajowy.
- Wybierz jedno z poniższych zakończeń zdania: Widzicie modą, uroczą kobietę, która właśnie...**
 - ...zaczyna się przed wami rozbierać.
 - ...mówi: „pomocy, dzielni panowie, jestem w niebezpieczeństwie”.
 - ...wyciąga zza pleców topór i rzuca się na was.
- Aby uatrakcyjnić sesję i dać graczom maksimum satysfakcji...**
 - stwarzasz odpowiedni do sytuacji nastrój – wypuszczasz w pokoju jadowite gady (od Artura S.), sesje organizujesz na cmentarzu lub w muzeum Wojska Polskiego (przy asyście pogotowia) itp.;
 - puszczasz intymną muzykę, kupujesz lody, ciastka, napoje chłodzące;
 - kupujesz piwo i zapraszasz panie z agencji „Bezpruderyjne Lolitki”.
- O czym powinien pamiętać Mistrz rozpoczynając sesję:**
 - o wcześniejszym powiadomieniu pogotowia, straży pożarnej i policji;
 - o wyniesieniu z domu wszelkich niebezpiecznych przedmiotów (noże kuchenne, śrubokręty, tasaki, młotki, szklane butelki, pilniki do paznokci itp.);
 - o zamknięciu na kłódkę lodówki i barku rodziców.
- Jak najlepiej przygotować się do prowadzenia przygody, w której występują smoki:**
 - przezczytać zawczasu 14 numer *Magii i Miecza*;
 - zasięgnąć cennych porad u niekwestionowanego autorytetu w tej dziedzinie – Artura Szydlera;
 - zaopatrzyć się w gaśnicę proszkową, łatwopalne dezodoranty i zapalniczkę, chlor oraz kwas siarkowy (odpowiednio – biały, czerwony, zielony i czarny smok).
- Rozszyfruj skrót „EB”**
 - Eksplodująca Bomba;
 - Elegancki Barbarzyńca;
 - Ech, baby.....
- Szkielety są:**
 - nieodłączną atrakcją twoich przygód;
 - kością w gardle graczy;
 - większość twojej drużyny to już tylko szkielety.
- Co jest dla Ciebie najważniejsze w życiu:**
 - prowadzenie przygód;
 - prowadzenie interesów;
 - prowadzenie się dobrze.
- Czy wśród twoich graczy są jakieś kobiety?**
 - tak;
 - nie;
 - nie wiem.
- Co (poza grą) najbardziej lubisz robić:**
 - jeść i pić;
 - bawić się;
 - oba powyższe plus spać.
- Dlaczego podczas prowadzenia Mistrz nie powinien pić alkoholu?**
 - bo uśnie;
 - bo mu się popłacze cała przygoda, zapomni wątek, a co gorsza jeszcze nawymyśla graczom;
 - może spowodować groźny wypadek drogowy.
- Jesteś Mistrzem drużyny:**
 - fajnej;
 - chwanej i doświadczonej;
 - harcerskiej.
- Czy uważasz, że jesteś dobrym Mistrzem?**
 - tak;
 - nie;
 - raczej praworządnym złym.

Punktacja:

- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-0, b-5, c-10, d-0, e-10, f-15
- a-0, b-10, c-10
- a-10, b-15, c-5
- a-10, b-0, c-15
- a-15, b-0, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-10, b-10, c-15
- a-0, b-5, c-25
- a-5, b-5, c-10
- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-0
- a-10, b-0, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-5, b-10, c-15
- a-0, b-5, c-15

Od 65 do 160 pkt

Chyłę czoła przed Twym intelektem i erudycją. Mistrzem jesteś sprawnym, odczytanym i sprawiedliwym. Jeśli jednak dalej będziesz taki „dobry” i trochę naiwny, to gracze wejdą Ci na głowę. Musisz czasem wrzasnąć i palnąć kogoś dla przykładu. Poza tym brakuje Ci trochę luzu i poczucia humoru. Nie ślęcz tyle nad książkami, wyjdź na miasto (lub gdziekolwiek) i odpocznij. Gra na pewno na tym nie ucierpi, a Ty któregoś dnia zaskoczysz graczy, wywołując ich na wysypisko śmieci, by oddać klimat jaskini orków...

Od 161 do 220 pkt

Jesteś niezły. Nie za szalony, ale inteligentny i sprytny. Gracze specjalnie Ci nie podskakują, a nawet jeśli, to umiesz sobie z nimi poradzić. Twoja drużyna może tylko trochę za często narzeka na zbyt mordercze przygody i złośliwość, ale to nawet dobrze. Trzeba pokazać łajzom, kto tu rządzi! Granie sprawia ci przyjemność, choć czasem jesteś trochę tym zmęczony. Nic się nie martw, wszystko w porządku – jeszcze parę lat i staniesz się jeszcze lepszy. Hamulce puszcza Ci do końca i dasz czadu (młodym czytelnikom przypominam, że jest to tlenek węgla – bezwzględnie i toksyczny gaz).

221 pkt i więcej

No, kolego! Czego ty jesteś Mistrzem? – RPG czy boks? Zachowujesz się jak pijany kierowca buldożera, a twoje tzw. sesje to jakieś sadyistyczno-menelskie orgie krwi. Twoi gracze to ludzie chorzy psychicznie albo masochiści. Jeśli nie chcesz wyładować w poprawczaku (nie daj Seccie, w więzieniu) – oskarżony o czyny lubieżne, mord rytualny, satanizm, trockizm i rewizjonizm – trochę się opanuj! Spryskiwanie gracza gaśnicą proszkową, ostrzeliwanie się z gazowca, to już lekka przesada. Spokojnie, nie wpadaj jeszcze w berserk, bo masz duże zadatki na Mistrza Roku. Takich jak Ty ludzie i kobiety uwielbiają. Do ataku !!!!!!!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

NOWY KUPON - JAK GO WYPEŁNIAĆ?

W tym numerze wprowadzamy nowy kupon sprzedaży wysyłkowej, który – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu musisz wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują. Patrz również - dział LISTY w tym numerze. Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od płatnej sumy!

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

- MIM1** Magia i Miecz nr 1
Cena: 2 zł 20 gr (22 000 zł)
- MIM2** Magia i Miecz nr 2
Cena: 2 zł 20 gr (22 000 zł)
- MIM5** Magia i Miecz nr 5
Cena: 2 zł 20 gr (22 000 zł)
- MIM6, MIM7, MIM8, MIM9, MIM10, MIM11, MIM12**
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 6-12
Cena (1 egz.): 2 zł 60 gr (26 000 zł)
- MIM13, MIM14, MIM15**
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 13-15
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

- PP17** Prenumerata półroczna od numeru 17 do numeru 22
Cena: 21 zł (210 000 zł)
- PK17** Prenumerata kwartalna od numeru 17 do numeru 19
Cena: 10 zł 50 gr (105 000 zł)

Dodatek „Labirynt”

- LB1** Labirynt nr 1
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)
- LB2** Labirynt nr 2
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)
- LB3** Labirynt nr 3
Termin wydania: czerwiec '95 Cena: 4 zł 50 gr (45 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

- TIS1** TIS nr 1
Termin wydania: maj '95 Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

- WHRPG** Gra fabularna WFRP - podręcznik podstawowy
Cena: 49 zł 50 gr (495 000 zł)
- WHBOH** Galeria bohaterów
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
- WHKWT** Księga wiedzy tajemnej
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
- WHLCZ** Licznik
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)
- WHPOT** Potępieniec
Termin wydania: maj '95 Cena: 16 zł 50 gr (165 000 zł)
- WHWEW** Wewnętrzny wróg
Termin wydania: lipiec '95 Cena: 18 zł 50 gr (185 000 zł)

Oko Yrrhedesa

- OYRPG** Gra fabularna „Oko Yrrhedesa” A. Sapkowskiego
Termin wydania: czerwiec '95 Cena: 15 zł (150 000 zł)

Władca Pierścieni

- PIRPG** Gra fabularna „Władca Pierścieni” (Lord of the Rings) (pudełko)
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 28 zł (280 000 zł)

Śródziemie

- ŚRRPG** Gra fabularna „Śródziemie” (MERP)
Termin wydania: listopad '95 Cena: 35 zł (350 000 zł)

Zew Cthulhu

- ZCRPG** Gra fabularna „Zew Cthulhu” (Call of Cthulhu)
Termin wydania: październik '95 Cena: 40 zł (400 000 zł)

Kryształy Czasu

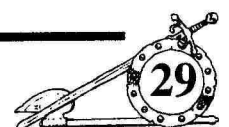
- KCRPG** Gra fabularna „Kryształy Czasu”
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Gry wojenne

- PIOTR** Piotrków 1939 (pudełko)
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do momentu ukazania się następnego numeru.

Odcinek dla poczty					Odcinek dla posiadacza rachunku					Odcinek dla wpłacającego				
Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)	Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)	Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia					Ogólna wartość zamówienia					Ogólna wartość zamówienia				
Wartość z upustem 10 % (tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)					Wartość z upustem 10 % (tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)					Wartość z upustem 10 % (tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)				



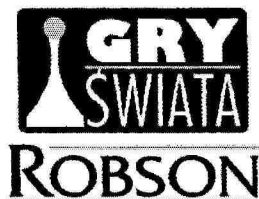
MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY WYDAWNICTWA „MAG”

MOŻESZ NABYĆ WIE WSZYSTKICH KMPK-ach
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
ORAZ W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. „Cybersmok”
ul. Kaliny 6/25, Szczecin
2. Sklep
ul. Grunwaldzka 417, Gdańsk
3. Sklep „Skrzat”
ul. Podwale, róg P. Skargi, Wrocław
4. PHU „Mimax”
ul. Piłsudskiego 34, Szczecin
5. Księgarnia „U Izby”
ul. Wilcza 71, Warszawa
6. Artykuły modelarskie
ul. Gdańska 93, Bydgoszcz
7. Sklep „Clown”
ul. A.Struga 4, Łódź
8. Sklep „Plastuś”
ul. Zamiany 16, Warszawa
9. Dom Towarowy „KRAKUS”
stoisko Centrum Gier – podziemie
ul. Anny 1, Kraków
10. Księgarnia Naukowa
ul. Jagiellońska 6, Szczecin
11. Sklep „Ala i As”
ul. Taczaka 18, Poznań
12. Księgarnia B&B,
Pl. Bankowy 1 (Hotel Saski),
Warszawa
13. Księgarnia „Daniel”
ul. Chrobrego 9,
Gorzów Wielkopolski
14. Sklep „Master”
ul. Marusarzówny 1/51,
Gdańsk-Wrzeszcz
15. Księgarnia Epos
Al. 23-go stycznia 54, Grudziądz
16. Sklep GMP PUHP
ul. Kadłubka 24, Wrocław
17. Księgarnia Sophia
ul. Marszałkowska 14, Warszawa
18. Księgarnia - Antykwariat
Pl. Narutowicza 1, Płock
19. Księgarnia Pelta, s.c.
ul. Świętokrzyska 16, Warszawa
20. Antykwariat
ul. Belwederska 6, Warszawa
21. Sklep Centrum Gier
ul. Kuźnicza 10, I piętro, Wrocław

NOWOOTWARTY SKLEP Z GRAMI



Szegoki wybór gier, czasopism
polskich i zagranicznych

Gry planszowe, przygodowe,
strategiczne, RPG (fabularne)

Ponad 100 tytułów amerykańskich
gier planszowych

Bogata oferta gier komputerowych

Przystępne ceny

W ciągłej sprzedaży wszystkie numery
„Magii i Miecza”, *Warhammer*
i inne produkty wydawnictwa „MAG”

Prowadzimy także sprzedaż hurtową
i wysyłkową na indywidualne zamówienia

ul. Chełmska 36 00-737 Warszawa

tel./fax 41-67-25

ZAPRASZAMY DO ODWIEDZENIA NASZEGO SKLEPU

w godzinach 11-19 (poniedziałek-piątek)

10-15 (sobota)

Sklep CMS

oferuje

szeroki wybór gier, systemów bitewnych,

gry rpg, figurki, kości,

numery MiM, Warhammer,

dodatki, itp.

CMS s.c.

ul. Grunwaldzka 417

Gdańsk

(naprzeciw restauracji McDonald's)

SŁAWOMIR ŻUŁA

SYNDROMY W GRACH FABULARNYCH

Gry fabularne to wspaniała okazja do uruchomienia, często trochę zardzewiałej od długiej bezczynności, wyobraźni. Niestety, z różnych powodów nie starcza jej na długo, wobec czego gracze popadają w schematy i nawyki, które odbierają większość przyjemności czerpanej z gry, a na dodatek potrafią doprowadzić MG do białej gorączki. Do refleksji skłonił mnie artykuł Jacka Brzezińskiego o „błędach i wypaczeniach” w rpg, do którego niniejszy tekst jest swego rodzaju uzupełnieniem. Opisałem w nim kilka typowych zachowań graczy, zwłaszcza początkujących i nadałem im może trochę kiczowate nazwy, które jednak moim zdaniem dobrze definiują opisywane zjawiska.

Syndrom Rambo – to chyba najczęściej spotykany problem w RPG, a przynajmniej ja spotkałem się z nim w każdej grupie jaką prowadziłem. Nazwa chyba wyjaśnia wszystko – jest to niepohamowana, dająca się wyjaśnić tylko przez policyjnego psychologa mania rozwiązywania wszelkich problemów drogą masowego mordu. Na dodatek do ogólnej żądzy krwi i zniszczenia dochodzi jeszcze przeświadczenie o własnej nietykności (coś jak człowiek, co się kulom nie kłania!) i totalnej bezkarności. Zwykle przygoda rozgrywana przez drużynę z koleśkiem mającym ten syndrom przebiega według schematu:

1. **Wprowadzenie** – trzeba wiedzieć, kogo ma się zlikwidować.
2. **Walka** – dokładniej eksterminacja, jak zwykle obowiązuje komenda: nie brać jeńców.
3. **Liczenie łupów** – zgarnianie całej gotówki, pozostawionego przez ofiary mienia itp.
4. **Zakończenie** – grupa bogatsza o nowe worki z mamoną i kilka nacięć na posiadanym uzbrojeniu odjeżdża w kierunku zachodzącego słońca drogą oświetloną krwistą łuną podpalonego ostatniego miejsca pobytu.

Gdy zmęczony liczeniem ofiar MG postanowi trochę zmienić ów schemat, kończąc przygodę w punkcie 2. poprzez wprowadzenie do akcji kilku oddziałów gwardii, krótki sąd i uroczystą dekapitację bohaterów na rynku pierwszego większego miasta, spotyka się czasem z ogromnym oburzeniem i zarzutami, iż nie daje pograć i odbiera zabawie (?) cały urok.

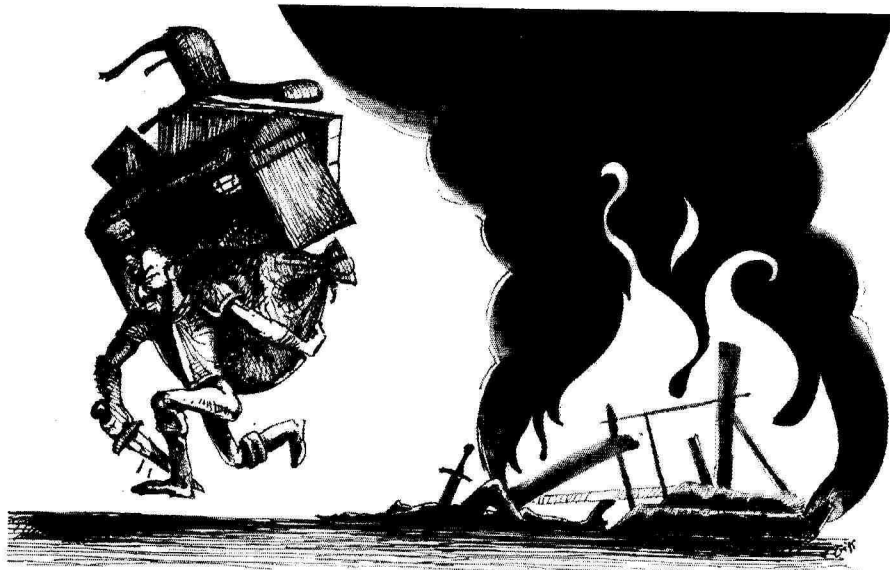
Nawet w czasie zaplanowanej przez scenariusz walki lub siłowego rozwiązania sytuacji daje znać o sobie gorąca krew – to znaczy: Hurrra! !!! Na nich! !!! Jeżeli grupa trafia na słabszych przeciwników, wtedy na ustach graczy pojawia się sadyistyczny uśmiezek – jeśli nie, to komuś jest przykro i losuje nową postać, obrzucając prowadzącą inwektywami.

Ten typ prowadzenia potyczek (i nie tylko) jest przejawem innego groźnego zjawiska, a mianowicie: Syndromu Indiany Jonesa. Polega on na specyficznym zachowaniu

gracza w okolicznościach wymagających przemyślnych i dobrze zaplanowanych działań np: wydostania kogoś z więzienia czy kradzieży dobrze strzeżonego przedmiotu. Taki bohater zazwyczaj stwierdza: „wymyślę coś po drodze” i rzuca się w wir wydarzeń. Zwykle objawia się to wykonaniem kilku chaotycznych, często bezsensownych posunięć, a gdy nie dają one żadnego efektu, gracz rozkłada ręce i mówi, iż przygoda jest za trudna czy wręcz niewykonalna. Często zdarza się, że drużyna „na chama”, czyli siłą próbuje rozwiązać ten, w ich mniemaniu, węzeł gordyjski. Skutki zawsze są opłakane i cała misternie utkana przez MG intryga tonie w rzece krwi (patrz Syndrom Rambo).

Niektórzy, zwłaszcza początkujący gracze, próbują wykorzystać inną cechę sławnego archeologa, mianowicie jego fenomenalną zdolność unikania wszelkiego rodzaju pułapek. Wywołuje to całkowitą ufność we własne szczęście i zignorowanie podstawowych złodziejskich umiejętności: znajdowania i unieszkodliwiania tych niemitych niepodzianek. Skutki takiego postępowania są

graczy. Nie polega ona bynajmniej na podejmowaniu ryzykownych wypraw i wysilaniu całej swej przemyślności, posiadanych umiejętności i wiedzy. Bohaterowie ograniczają się zwykle do małych kradzieży kieszonkowych, obdzierania do naga trupów zabitych wrogów. Spotkałem się nawet z tym, iż wynoszono ze zdobywanych miejsc łóżka, szafy, stoły, krzesła – słowem wszystko, co dało się oderwać od ścian i podłogi. Znamienne jest, że żądza pieniądza błędnie w obliczu większego zagrożenia, jakie pociąga za sobą jej zaspokojenie. Może wydawać się to nieprawdliwe w świetle tego, co opisałem wcześniej, ale to tylko pozory, gdyż nadrzędnym celem graczy jest minimalizacja wysiłków włożonych w pokonywanie trudności, czyli tzw. Zespół Linii Najmniejszego Oporu. Dlatego właśnie tak często pojawiają się zachowania w stylu Rambo czy Indiany. Łatwiej jest wysieć wszystkich domowników, niż niezauważalnie wejść do środka, zabrać potrzebną rzecz i równie niepostrzeżenie wyjść. Lepiej więc dać za wygraną i zadowolić się ochłapami pochodzącymi



łatwe do przewidzenia. Delikwent ląduje w wilczym dole, nadziany na pięknie zaostrome pale lub kończy jako krwisty befszytek, wystający spod bloku skalnego, który był na tyle nieuprzejmy, że spadł akurat w tym miejscu. Na szczęście tego typu zachowanie szybko zostaje zastąpione (zwykle jednak po czyjejś gwałtownej śmierci) przez maniacką obsesję na tle „pułapkowym”, objawiającą się sprawdzaniem każdego metra korytarza lub dziwną niechęcią do podążania w pierwszym szeregu.

Jeśli mówimy już o Indianie, to nie możemy nie wspomnieć o motywacji postępowania takich bohaterów, którą są SKARBY. Żądza skarbów jest najpopularniejszą przydatnością postaci prowadzonych przez

z handlu zdezelowanymi zbrojami i bronią, niż pogłównkować nad dostaniem się do dobrze zabezpieczonego skarbcza. Taki sposób bycia odnosi się do wszystkich działań drużyny, która woli machać mieczem, niż wyteńczyć mózgowicę. Ideałem byłaby przygoda polegająca na wyrznięciu kilkudziesięciu wojowników (oczywiście nowicjuszy z mlekiem pod nosem), eskortujących potężny transport złota i kosztowności. Bohaterowie zagarniają skarb, a potem żyją długo i szczęśliwie.

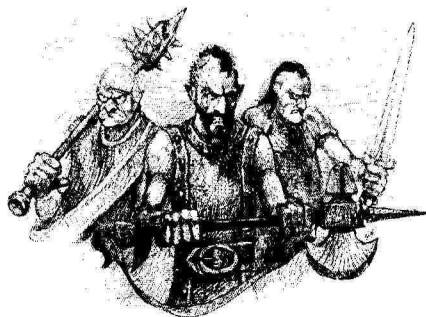
Kolejną denerwującą kwestią jest stosunek graczy do magii. Ich postawa bywa czasami paranooidalna, gdyż w przypadku zdobycia jakiegoś magicznego przedmiotu każdy w tej samej chwili oznajmia, iż zabiera go

dla siebie i właśnie na tym tle dochodzi w grupie do ostrej kłótni, a nawet krwawej bójkii. Kiedy trzeba jednak podjąć jakies ryzykowne działanie przeciw sile magii, np. zneutralizować magię ochronną jakiegoś miejsca, manipulować przy zabezpieczonych tą metodą zamkach itp., wszyscy wykazują natychmiast objawy znane jako Syndrom Conana. Oznacza to, że drużyna robi w tył zwrot i zapomina o istnieniu całego problemu, ewentualnie bohaterowie próbują przekończyć (tzn. wypuścić w kanał) postacie niezależne, aby to one odwalily za nich całą niebezpieczną robotę. Jeśli bohater niezależny zginie w czasie akcji, mówi się trudno i rusza dalej, jeśli nie – to i tak umrze, bo będzie się upominał o część łupów. Gracze podobnie jak rzeźbiony barbarzyńca uważają, iż nie ma to jak kawał stali w dłoni, bo jedynie siła i broń rozwiąże wszystkie problemy. A stąd już tylko krok do Syndromu Rambo. Szczególnie bolesne jest to, że przeciw światu fantazy z definicji pełne są magii, tajemnych sił itp., lecz zajmowanie się nią wymaga wiedzy, cierpliwości. Dlatego, odgrywając maga, nie można z krwawą pianą na ustach biec w sam środek bitwy. Często w drużynach, gdzie gracze prowadzą postacie jednoprofesyjne, bohater zajmujący się magią jest egzotycznym zjawiskiem. Natomiast gdy dopuści się łączenia profesji, czarami zajmuje się prawie każdy, ale tylko nominalnie, gdyż wykorzystywanie zdolności czarodziejów czy kleryków sprowadza się do sprawdzania magiczności przedmiotu lub miejsca. Zresztą zajęcia te nie prowadzą do szybkiego zarobku, bo zanim mag albo kapłan urosnie w siłę, mijają wiele czasu. No i nie ma zbyt wiele szans na przeżycie w bezpośredniej walce, tak ukochanej przez graczy. Ignorowanie magii zubaża znacznie grę, odbiera jej atmosferę tajemniczości, dreszczyk emocji związany z eksploracją zapomnianych katakumb czy wieży czarnoksiężników.

Ciekawą sprawą jest też stosunek postaci do bohaterów niezależnych. Większość z nich traktują jak zbędny ciężar, wykorzystują do maksimum, a potem mordują. Są jednak osoby znajdujące się poza zasięgiem graczy (przynajmniej na razie), którzy w stosunku do takich przejawiają symptomy Syndromu Marlowe'a. Polega on na całkowitym pomijaniu etykiety podczas towarzyskich rozmów, zwłaszcza wobec przedstawicieli klasy wyższej, tj. szlachty. Bohaterowie zachowują się jak dzikusy prosto z buszu, wpuszczeni do zamku w Wersalu. Mówią per „ty” do każdego napotkanego osobnika, niezależnie od jego statusu czy reprezentowanej władzy. Mają po prostu niewyparzone gęby, nachalnie dopominają się o pieniądze, że rozmowa mająca na celu wynajęcie drużyny sprowadza się do dwóch pytań: „Kogo?” i „Za ile?”. Potem gracze przyjmują za liczkę, a gdy ich mocodawca odchodzi, orientują się nagle, iż praktycznie nie nie wiedzą. No i się zaczyna. Na pierwszy ogień idzie karczmarz, który jest przesłuchiwany jak w sprawie o morderstwo, a na dodatek wymagana jest od niego absolutna wręcz wiedza. Oczywiście jest on pytany wprost – o tego a tego osobnika czy np. „Ilu jest gwardzistów w mieście”. Można też w karczmie, w obecności kilkudziesięciu ludzi położyć na stole kilka złotych monet i żądać informacji o stojącym w porcie pirackim statku. Po prostu gracze nie radzą sobie w sytuacjach, gdy informator nie leży związany na ziemi, na łańcuchach naszych bohaterów. Ciekawie też brzmią rozmowy graczy, dotyczące ich dalszych

posunięć, np. planu ataku przy kuflu piwa w tawernie (grunt to konspiracja) lub narażanie się w kwestii wybięcia patrolu gwardii w obecności stojącego obok dowódcy.

W tym miejscu należy zadać sobie pytanie, co można z tym zrobić? Otóż rozwiązań jest kilka, a pierwsze nasuwa się natychmiast – należy zmusić graczy do prowadzenia postaci o dobrym charakterze. Niestety sprawa nie jest prosta, gdyż z takimi nawykami, jak opisałem powyżej jest to niemożliwe. No bo jak tu dojść do bogactwa, nie mordując i nie grabiąc albo wyciągnąć z kogoś informacje bez tortur. Poza tym trzeba zachowywać się z umiarem, uważając na słowa, a więc wyzbyc się swych ulubionych rozrywek. Zresztą kwestia interpretacji charakteru postaci jest osobnym i bardzo przykrym problemem, wpływającym w znaczny sposób na ww. zjawiska. Otóż trzy postawy postaci wobec moralności: dobry, neutralny, zły są interpretowane w sposób uwidaczniający specyficzne



podejście do RPG, a wynikający moim zdaniem z niezrozumienia samej idei tej zabawy. A więc bohater o dobrym charakterze to: frajer, który musi pomagać innym w potrzebie (i to, o zgrozo, za darmo), nie może palić, gwałcić i mordować (kolejność dowolna), jest skazany na ubóstwo, prawdomówność i grę fair play. Neutralny – to tak naprawdę nie wiadomo jaki jest, bo ma on to wszystko w dupie i byle mu ktoś nie wchodził w drogę, bo pożałuje. A zły charakter to jest to, co tygrysy (czy raczej maniakalni mordercy) lubią najbardziej czyli: krew, złoto, diamenty, krew, swąd spalenizny, rżenia umierających, szcęk krzyżowanych mieczy, trzask pękających czaszek, krew, krew i jeszcze raz krew. I pomyśleć, że założeniem gry fabularnej, zgodnie z jej nazwą, jest odgrywanie ról, czyli wcielanie się w postać, często innej rasy, o specyficznych umiejętnościach. Dlatego należy stworzyć sobie choćby w założeniach osobowość swej postaci: jej cele życiowe, postawę wobec świata i innych istot, dobre lub złe przyzwyczajenia itp. Wbrew obiegowym opiniom gra w RPG nie polega na kolekcjonowaniu misek z zębami, punktów doświadczenia i krzyżyków, odzwierciedlających ilość zabitych wrogów. Bohater, którego prowadzimy, powinien w miarę możliwości być istotą z krwi i kości, a nie maszyną do zabijania z gumowym sumieniem. Wysokie współczynniki wcale w tym wypadku nie są kluczem do sukcesu, ale właśnie pomysłowość i umiejętność wykorzystywania tego, co się ma. Zapomina się często, że choć postać istnieje w świecie diametralnie różnym od naszego, nie oznacza to od razu, iż jest superbohaterem w stylu He-mana (sic!). Tu również można dostać skalnym blokiem w drewnianej świątyni albo zostać rozjechany przez pijanego woźnicę rydwana. Paradowanie w samej zbroi na pokrytym śniegiem górskim trakcie albo picie wody

z pierwszego lepszego bagna czy kałuży nie wychodzi nikomu na zdrowie. Po prostu, mimo innych dekoracji zasada przyczynowości i zdrowego rozsądku obowiązuje nawet w najbardziej fantastycznym świecie.

Nie da się długo grać w drużynie, która cierpi na opisane wcześniej dolegliwości. Kolejne przygody robią się coraz nudniejsze, mimo usilnych działań MG i nawet ciągle „szkolenie” graczy poprzez ostre restrykcje na każdym kroku nie są dobrym rozwiązaniem. Prowadzi to do tego, że postacie nie osiągają nigdy wysokich poziomów doświadczenia, co wiąże się z brakiem typowych dla fantazy wielkich heroiczych kampanii. MG próbuje dostosować się do graczy i przygody stają się coraz bardziej krwawe i w coraz większym stopniu polegają tylko na rzucaniu kostkami, liczeniu skarbów i ofiar. Dialogi ograniczają się do półślówek i nagle wszyscy stwierdzają, że jakoś się ta gra nie bardzo klei. Nawet gigantomachia z hektolitrami krwi, setkami zabitych potworów i tonami zdobytego złota może się wreszcie znudzić.

Należy się wreszcie zastanowić, dlaczego tak się dzieje? Dlaczego wszystkie prowadzone przez graczy postacie zamieniają się w psychopatów. Myślę, że za bardzo utkwili w świadomości młodych ludzi (swoje wnioski opieram między innymi na obserwacji poczynania brata i jego kolegów, którym kiedyś prowadziłem grę) modelu bohatera, lansowanego przez kulturę masową, zwłaszcza video. Stąd zachowania w stylu bohaterów z amerykańskich filmów klasy C. Przeświadczenie, że przemoc jest najlepszym i najszybszym sposobem do osiągnięcia sukcesu jest z gruntu błędne. Formuła RPG znakomicie nadaje się do naśladowania tych „bohaterów” (przynajmniej na początku). I gdzie tu miejsce na rycerzy Okrągłego Stołu walczących ze złem i własnymi słabościami, ratujących honor dam i strzegących pokoju swego królestwa? Dobrych kapłanów uwalniających ludzkość od groźnych postaćów ciemności: ozywieńców, wampirów, wilkołaków? Dzielnych wojowników ratujących wioski przed groźnymi potworami w zamian za dobre słowo i miejsce w pieśniach bardów? – W lamusie! – bo teraz mamy erę drażnienia i maksymalnego zysku, sentymenty są dobre dla mięczaków. Poza tym jak tu zachowywać się po rycersku, skoro jedynymi informacjami jakie posiada o nich przeciętny uczeń podstawówki (i niestety nie tylko) to fakt, że noszą broń, mają damy serca i walczą z krzyżakami (nasz nieocenyony Sienkiewicz). A na widok rycerskiego kodeksu i skutków jego złamania natychmiast puka się w czoło i oświadcza: „To bez sensu, że nie można wbić nikomu sztyletu w plecy”. Nie dziwi więc, że w erze bomby atomowej, karabinów maszynowych i czołgów mała kto zwraca uwagę na magię. Rambo radził sobie bez niej, to i my możemy. Zresztą mało kto po kulturowej diecie made in USA może wyobrazić sobie coś tak dziwnego. Bajki się przeżyły i są dobre dla małych dzieci. Taka jest opinia trochę starszych dzieci, a te najstarsze odkrywają nagle, że to wcale nie musi być prawdą – no i mamy przyczynę gwałtownego rozwoju twórczości sf i fantazy. Pozostaje mieć nadzieję, że popkultura nie wytrawiła ludziom całkowicie mózgowi i że potrafią oni jeszcze dostrzec prawdziwe wartości i piękno RPG, a nie jedynie możliwość odreagowania szarości życia i szansy zostania twardym facetem, umazanym po łokcie we krwi.

Andrzej Łukasiak

SEKSSESJA

Sex-sesja - a czemu nie?

Właśnie! Czemu nie? Czy świat fantasy to tylko radosne wycinanie mieczem albo toporem? Sesja nie musi być pańszczyzną, którą trzeba odwalić, aplikując graczom zwyczajową dawkę wywijania bronią i okazję, żeby sobie poczarować. Na ilu spotkaniach mogą bowiem występować orki i gobliny, czy szkielety i mumie? Czasami przydaje się odrobina urozmaicenia i humoru.

Można, na przykład, tak skonstruować scenariusz przygody, żeby ciąg zdarzeń do niczego nie prowadził. Dajmy na to: po wejściu do sterroryzowanej przez wilkołaki wioski, poszukiwacze, doprowadzeni na skraj wytrzymałości powtarzającymi się dziwnymi odgłosami i podejrzanymi wypadkami, mogą nagle stwierdzić, że padli ofiarą dowcipnych wieśniaków, którzy postanowili pożartować sobie z nieudaczników. Można wprowadzić do bestiariusza potwory, które mają zabawne zdolności, albo są ciekawymi krzyżówkami straszdeł już istniejących.

Można w końcu do gier fantasy wprowadzić seks. Nie, nie gorszącą, wyuzdaną, oblesną pornografię, ale radosny seks, dzięki któremu sesje mogą się stać znowu doskonałą zabawą. Problem polega na tym, że z oryginalnych podręczników dla graczy można się co najwyżej dowiedzieć, jak reaguje poszukiwacz na spotkaną panienkę albo jaki stosunek owa panienka ma do niego. Absolutnie nic z tego faktu nie wynika i niczemu to nie służy, dopóki nie pociągniemy tych rozważań dalej. Bo przecież inaczej zareaguje elfi wojownik, widząc brudną i wstrętną orczycę, a inaczej, mając przed sobą nagą ludzką kobietę w niedwuznacznej pozycji. Proponuję więc, idąc za ciosem, wprowadzić kilka modyfikacji do tzw. rzutu na reakcję dla mężczyzn w stosunku do spotkanej kobiety. Pominę rzecz tak oczywistą jak Prezencja, Charyzma, Aparycja czy jak to się w waszym systemie

nazywa, a jako jeden z podstawowych współczynników opisuje wygląd każdej postaci.

Zacznijmy od grupy wiekowej:

Dziewczynka	7-12 lat	-20% (+50% dla pedofili)
Podłotek	12-16 lat	1%
Nastolatka	16-20 lat	20%
Młoda	20-27 lat	15%
„Doświadczona“	27-35 lat	25%
Dojrzała	35-45 lat	5%
W kwiecie wieku	45 i więcej	0% (+50% dla tych, co już nie mogą)

Modyfikatory ogólne:

Ubrana	0%
Ubrana tańcząca	+10%
Ubierająca się lub rozbierająca się	+20%
Erotyczna bielizna, rozebrana, np. kąpiąca się	+40%
Rozebrana, tańcząca lub w erotycznej pozycji	+60%

I vice-versa dla kobiet w stosunku do mężczyzny:

Zwykły napotkany	0%
Uprzejmy, zachowujący się z kurtuazją	+10%
Ratujący z opresji, stający w obronie	+20%
Muskularny mężczyzna z odkrytym torsem, typ bohatera	+40%
Piękny, rzucający pod stopy skarby i trofea, traktujący kobietę jako jedyny skarb	+60%

Należy oczywiście pamiętać o różnicach rasowych i niedogodnościach z nich wynikających.

Rasa ta sama	0%
Podobna np. krasnolud i hobbitka	-10%
Rasy różne np. krasnolud i elfica	-30%

Jeżeli teraz, po odpowiednim zmodyfikowaniu według powyższych premii nastąpi udany rzut na reakcję w stosunku do napotkanej osoby, można sprawdzić, czy wzajemne sympatie nie przerodziły się w uczucie.

01-30	przyjaźń, wzajemne zaufanie, powierzenie sekretów	
31-50	lekkie zauroczenie, przelotna miłość	-10
51-70	rozwijające się uczucie	
71-80	miłość od pierwszego wejrzenia	+10
81-00	paraliżująca miłość, zniewolenie	+20

Podane wyżej modyfikatory zaangażowania się należy wykorzystać przy rzucie na następną tabelę, sprawdzając zachowanie się pary.

01-20	wspólne rozmowy, chęć przebywania razem, trzymanie się za ręce, kradzione pocałunki przy księżycu, drobne pieszczoty
21-60	poszukiwanie intymności, celowe oddalanie się od grupy, pieszczoty, wspólnie spędzane noce
61-95	brak zainteresowania resztą grupy, namiętne pocałunki, niczym nie skrupowane stosunki seksualne bez specjalnego ukrywania ich
96-00	ostateczności, stałe odejście od grupy, założenie rodziny.

Jest kwestią bezsporną, że każda kobieta ma określone upodobania i oczekiwania seksualne:

01-10	lesbijka
11-15	sadystka
16-20	masochistka
21-25	sadomasochistka
26-30	lubiąca seks w nieoczekiwanych miejscach i sytuacjach
31-80	zwykła heteroseksualistka
81-90	biseksualistka
91-95	partnerka preferująca seks z wieloma partnerami
96-00	wieczna dziewica





oraz temperament:

01-10	zimna, trudna do rozbudzenia
11-40	niedoświadczona
41-80	przeciętnego temperamentu
81-90	namiętna
91-95	bardzo namiętna
96-00	nimfomanka

Z powyższych zestawień Mistrz Gry może wysnuć wnioski, co do częstotliwości i rodzaju odbywanych stosunków. Ze zrozumiałych względów zająłem się określeniem reakcji i upodobań kobiet, ponieważ wiadomo, że zauroczony mężczyzna nie jest specjalnie wybredny i fantazyjny, jeśli chodzi o kwestię spełnienia (zwłaszcza strudzone zabijaniem smoków wojownik), a poza tym olbrzymi procent graczy stanowią właśnie mężczyźni. Podobne tabele dla kobiet musi stworzyć ktoś inny - najlepiej właśnie kobieta.

Uwaga, panowie, teraz coś dla was! Macie możliwość sprawdzenia swojego kunsztu w starciach łóżkowych. Ustalmy, jaki będzie efekt intymnego spotkania, uwzględniając poprzednie tabelki oraz modyfikatory wynikające z okoliczności, czasu, miejsca i doświadczenia:

gwałt	-15
partnerka jest dziewicą	-10
edukacja seksualna lub duże doświadczenie	+5
pieszczoty wstępne	+10
afrodyzjaki lub silne bodźce wzrokowo-zapachowe	+20

Sprawdźmy reakcję partnerki na nasze wysiłki i zachody:

01-20	brak jakichkolwiek efektów
21-30	rozbudzenie partnerów bez orgazmu
31-70	stosunek ze spełnieniem
71-90	stosunek przynoszący duże zadowolenie, zakończony silnym orgazmem
91-00	orgazm gigant lub wielokrotny, trzęsienie ziemi połączone z wilczym wyciem obojga partnerów

Nie ma róży bez kolców. Wszystko jest cacy. Wyszedł nam orgazm-marzenie. Ale co z ciążą?

Ze względu na długość cyklu miesięcznego kobiety - średnio 30 dni, czas trwania owulacji (dla Mistrzów Gry poniżej lat piętnastu wyjaśniam: owulacja - to „coś” takiego, dzięki czemu kobieta może mieć dzidziusia), przeciętnie 2 dni i czas życia plemników - około 3 dni, można założyć, że prawdopodobieństwo trafienia na dzień płodny wynosi około 17%, czyli:

01-17	możliwość zajścia w ciążę
18-00	można spokojnie dalej

Jeżeli stosunki odbywają się dzień po dniu, należy założyć dużo większe prawdopodobieństwo takiego „trafienia”. Za każde następne 3 dni należy dodać jeszcze 9%.

Rzuty Mistrza Gry rozwiązują kwestię momentalnie. Powiedzmy, że panienka jest płodna, ale przecież nie każdy dzień płodny to ciąża. Gdzie oświata seksualna? Jest, a jakże, przed stosunkiem partnerzy muszą zadeklarować, czy i jakich środków antykoncepcyjnych używają.

Srodek antykoncepcyjny	Szansa zajścia w ciążę
Czar „Bezplodność”	0%
Pigułka antykoncepcyjna	1%
Srodki domaciczne	1%
Prezerwatywa lub czar „Kon-Dom”	5%
Kalendarzyk (przy wcześniejszym zadeklarowaniu prowadzenia takowego)	10%
Krażek z maścią	20%
Stosunek przerywany	30% + 10%

(za każdy następny z rzędu)

Dopiero teraz, po ustaleniu kwestii płodności, wykonując rzut na powyższą tabelę, można ustalić ponad wszelką wątpliwość, czy partnerka jest, czy nie jest przy nadziei. Oczywiście, fakt ten można ogłosić szczęśliwej matce dopiero około pół miesiąca później, na przykład jako zanik menstruacji czy dziwne zachcianki. Tak wygląda sprawa u ludzi, hobbitów, gnomów, kenderów czy półelfów. Z ciut innym zagadnieniem mamy do czynienia przy rasach długowiecznych, np. elfach i krasnoludach. Wszystko to, co zostało opisane do tej pory obowiązuje z tym, że dla kobiet krasnoludzkich i elfich szansa na dzień płodny jest o połowę mniejsza.

Ostatnią sprawą, którą chcę poruszyć, jest sama ciąża, a raczej jej przebieg. Zakładając, że okres ciąży u wszystkich ras humanoidalnych trwa około 9 miesięcy, możemy wnioskować, że, podobnie jak u człowieka, różne okresy tego stanu powodują zmianę współczynników, wskazujących na sprawność ruchową kobiety.

I tak, wpisawszy to w tabelkę: siła fizyczna, zręczność i szybkość reakcji zmniejsza się: w miesiącu 1-3 o 5%, 4-6 o 15%, 7-9 o 50%.

Nie można jednak kobietom wszystkiego odbierać. Przeżywając nowe doświadczenia i poznając trudy odmiennego stanu, kobieta powiększa na czas ciąży swoją inteligencję i mądrość o podane wyżej wartości, nabywa również w związku z noszeniem w sobie nowego życia dodatkowych umiejętności magicznych (decyzja MG).

Problemu rozwiązania nie poruszam, bo jest już kwestią następnych pokoleń.



Adam „Bowan” Kowalski

HAJDA NA SMOKA

czyli

Wdzięczna przygódka pióra Bowana i Athlara dla paladynów i rycerzy zalecana.

Wymagania systemowe: wszelkie systemy fantazy RPG, w których występują smoki i rycerze. Zalecane systemy: AD&D oraz *Kryształy Czasu*.

TŁO AKCJI I WSTĘP DO PRZYGODY

Miasteczko Babia Góra liczy sobie około 1200 mieszkańców, którzy żyją głównie z przyjezdnych, ciągnących szlakiem południowym do Kabrii i dalej. Niestety, od pewnego czasu interesy w Babiej Górze nie idą najlepiej, a to za sprawą parszywego smoka, który upodobał sobie te okolice i od trzech miesięcy terroryzuje spokojnych mieszkańców. Od dawien dawna jadący tędy kupcy chwalili sobie zajazdy w Babiej Górze i odwiedzali je nad podziw często. Perspektywa napotkania smoka sprawiła, że wołą raczej omijać miasteczko z dala. Wołą już raczej tłuc się mozolnie po różnych objazdach, wyklinać na czym świat stoi i tuskać z ubrań pluskwy, kłusując srodze ich delikatne, kupieckie ciała we wszystkich mijanych na nowej drodze podtych gospodach. Wołą więc znosić najgorsze trudy i spać spokojnie bez strachu o własny tyłek, niż jechać starym szlakiem i ryzykować utratę majątku, a nawet życia.



Babia Góra wcale nie jest, jak pochopnie można by sądzić, nudnym, spokojnym i sennym miasteczkiem jakich wiele, ale całkiem prężną miejsciną, utrzymującą nawet własny garnizon gwardii, której dowodzi dzielny kapitan Zych. Smok zjawił się nagle i niespodziewanie, nie wiadomo skąd. Przeleciał nad miastem, dał pokaz siły, na popiół paląc ognistym zionieniem trawę i drzewka na Skwerze Św. Włodzimierzy, po czym zawrócił i kulturalnie stanął przed

główną bramą, żądając od władz miasta okupu oraz jednej dziewczyny. Zych zwołał natychmiast wszystkich swoich zuchów w sile 25 chłopów i kupą zaraz ruszyli, coby gada ubić bez ceregieli. Nie zdążyli jednak, smok dał miastu dwa dni do namysłu i na zebranie gotówki, po czym szybko odleciał, znikając w pobliskim lesie. Tam też znalazł godne siebie leże – zapomnianą jaskinię, która do niedawna jeszcze służyła tutejszej dzieciarni za miejsce zabaw, dobrze ukrytą w starym kamieniołomie pośrodku małej kotlinki. Tam też wyruszył Zych z kupą swych wojów, kierując się wskazówkami obserwujących przelot bestii chłopów, podejrzewając to miejsce od razu dzięki swoim zdolnościom dedukcji.

Jako że las ów był całkiem blisko, gawiedz tłumnie wyległa przed mury, by mieć lepszy widok i dobry ubaw, traktując sprawę jak nietypowe i niecodzienne widowisko, w dodatku bezpłatne. Zaczęto nawet robić zakłady. Minęła godzina oczekiwania w napięciu, aż coś się wydarzy, widzowie zdążyli już zacząć się nudzić, rozległy się pierwsze gwizdy zawodu, gdy w końcu nagle gdzieś ze środka lasu, od strony starego kamieniołomu, buchnął kłęb dymu i dały się słyszeć odgłosy zajadłej potyczki. Stawki zakładów wzrosły na korzyść Zycha i bookmakerzy nie nadawali przyjmować pieniędzy. Po chwili jednak coś się zmieniło, dymu zrobiło się więcej, na chwilę wszyscy ujrzeli płomienie, ponad drzewa wystrzelił wysoki snop rozżarzonych iskier, a wojownicze okrzyki zmieniły tonację, przechodząc w ryk najwyższego przerażenia i chór zbiorowej hysterii. Nikt nie obstawiał już Zycha, za to zaczęto stawiać na smoka. Pessimści zaczęli już wietrzyć widmo porażki, chyłkiem uchodząc z powrotem do miasta, nic jednak nie było pewne, bo scenę akcji skrywały drzewa. Kiedy więc nagle wyłonił się z lasu kapitan Zych, a za nim już tylko czterech jego kamraci, bez broni każdy, gnający na łeb na szyję, prosto do bramy, wśród tłumu gapiów wybuchła prawdziwa panika. W jednej chwili rzucili się wszyscy do miasta, wzajemnie się tratując, kopiąc i depcząc, byle tylko dalej, za mury i do domu, gdzie bezpiecznie. Po chwili nie było już nikogo.

Następnego dnia smok znów się pojawił pod bramą i podwoił wysokość okupu, grożąc spalaniem miasta na popiół. Miasto nie miało innego wyjścia, musiało zapłacić ten okup, a potem następny i następny, bo smok najwyraźniej zadowolony się tu na dobre, zapewniając sobie dochód.

Kapitan Zych i jego poparzeni kompani wylizali się w końcu z ran, ale od tamtej pory tylko w karczmie przesiadują, zachlewając się niemitosiernie. Od owego pamiętnego dnia „minęło już” czterech rycerzy, którzy zjawiali się w glorii i chwale i w takiej też glorii i chwale później ich pochowano. Nagroda, przez rajców i burmistrza w wysokości 2000 sztuk złota wyznaczona, nadal jest do wzięcia. W każdym razie smok siedzi tu już trzeci miesiąc, zagarnął 12000 sztuk złota i osiem dziewczyn – z czego tylko u trzech pierwszych potwierdzono dziewictwo, reszta wołała je wcześniej stracić niż być pożarta przez gada. Kiepsko dzieje się w Babiej Górze, oj, kiepsko...

Drużyna po wysłuchaniu w karczmie przy kufle piwa takiej opowieści na pewno (paladyn na 100%) poczuje się w obowiązku spełnić dobry uczynek, tym bardziej, że honorarium jest spore, a karczmarz już daje otwarty kredyt.

Pewnie od razu następnego dnia odświętnie odziani bohaterowie pójdą do ratusza, aby porozmawiać z urzędującym tam burmistrzem. Ten w pierwszym momencie popatrzy na nich tępo, jakby nie rozumiejąc, co mówią, ale już po chwili zacznie ich wylewnie ścisnąć i całować. Każe wnieść gąsiorek przedniego wina, aby przy szkalaneczkach tego szlachetnego trunku spisać odpowiednią umowę:

„UMOWA PRAWNA

Ja, *Semko Pieniążek*, w imieniu Rady Miasta *Babia Góra* wynajmuję podpisane niżej osoby, aby pozbyli się smoka, który się zalał na starych kamieniołomach i ziemie okoliczne pustoszy, zdzierając haracz okrutny. Rada wyznacza nagrodę w wysokości 2000 sztuk złota, którą śmiałkowie niżej podpisani dostaną, gdy smoka ubiją, za dowód czynu łeb gada do miasta przynosząc. Znaczą się, że wszystkie pieniądze co u smoka znajdą, miastu *Babiej Górze* zrabowane zostały, prawną własność miasta tegoż stanowią i miastu temuż winny być niezwłocznie oddane, co odpowiednio uhonorowane będzie, zaś przywłaszczenie dóbr tych kradzieżą się stanie a przestępcy prawem ścigani będą i pod katowski topór szyje położą, co za tak haniebny postępek jest karą słuszną i jedyną, bez możliwości sądowego odwołania.

W razie jakowejś przygody niefortunnej dzielni śmiałkowie na koszt miasta pochowani będą, a ich imiona w *Kronice ratusza* uwiecznione zostaną.

Co jako burmistrz podpisuję osobiście -

Co zdrowi na umyśle i w pełni świadomi swych zobowiązań wynajęci śmiałkowie takż podpisują swe obok składają -"

Po czym drużyna może już rozpocząć polowanie na smoka. Zapewne najpierw spróbuje zasięgnąć szczegółowych informacji na jego temat, najlepiej u naocznych świadków, czyli np. kapitana *Zycha*. Choć informacje mogą się od siebie różnić (każdy lubi kolorystykę), gracze mogą się z nich dowiedzieć, że smok jest czerwony, ziele ogniem i jest raczej spory, aczkolwiek na pewno znajduje się od niego większe.



JAK ODGRYWAĆ ROLĘ SMOKA!

Uwaga! Cały poniższy tekst jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla Mistrza Gry!

W rzeczywistości smok terroryzujący miasteczko jest fikcją, zreszcie upozorowaną mistyfikacją, dokonaną przez grupę cwanych oszustów pod kierunkiem maga *Jaszczurcze Ucho*. Ostatnio wszedł on niezbyt uczciwym sposobem w posiadanie nie lada przedmiotu – magicznej *Różdżki Iluzji* (*Wand of Illusion*), która pozwala mu na tworzenie zwodniczych obrazów. Nie jednego naiwnego już tym sposobem zrobił w konia.

Skumał się on ze spotkaną przypadkiem bandą dezertersów z armii *Wierciśława*. Dzielni ci wojownicy woleli dać dyla, niż zginąć w wojnie przeciwko wojskom *Bożydara* w mało istotnym konflikcie granicznym. Już przy pierwszym swoim spotkaniu chytry mag i ex-żołnierze doszli do wspólnego wniosku, że mogą zawiązać spółę i oskubać paru naiwniaków.

Wojacy już od kilku dni gnieździł się w jaskini na starych kamieniołomach, razem z przytaczaną tu machiną wojenną. To właśnie dzięki niej udało im się odtoczyć od reszty oddziału, coraz bardziej zwalnając tempo marszu i coraz dalej pozostając w tyle, co tłumaczyli zbyt małą prędkością maszyny, która nie mogła niby w żaden sposób przyspieszyć. Kiedy wreszcie im się udało, musieli dalej taszczyć maszynę, nie wiedząc jak pozbyć się tego złomu, nie wzbudzając przy tym niepotrzebnych podejrzeń u mijających po drodze ludzi. Machina bojowa to nie szpilka, którą łatwo zgubić – tylko ślepy by jej nie zauważył, a porzucony na drodze sprzęt ciężki tej klasy na pewno ściągnie na siebie powszechną uwagę, wzbudzi dociekliwe pytania, a w konsekwencji poważne śledztwo. Dlatego też mądrzy wojacy poszli po rozum do głowy i umyślili sobie w przyszłości odsprzedać złom z dużym zyskiem. Jak dotąd jednak nie znaleźli żadnego poważnego kupca, czyli takiego, który by się trudnił czarnorynkowym handlem nielegalnej broni. Ostatecznie trafili pod *Babią Górę*, do starych kamieniołomów, gdzie zaciągnęli swój sprzęt bojowy do znalezionej przypadkiem jaskini. Tam przycupnęli na jakiś czas, radząc, co dalej i tutaj ich spotkał *Jaszczurcze Ucho*.

Iluzje, powstałe mocą różdżki mają charakter tylko wizualny i dźwiękowy, za to ruchomy i dowolnie przez maga kierowany. Dobre są z daleka do oglupiania ludzi, z bliska dotyk rozwiewa magiczne złudzenie i zdradza oszustwo. Siła mięśni dezertersów i konstrukcja maszyny pozwoliły „uzbroić” nieszkodliwą iluzję. *Jaszczurcze Ucho* przygotowywał się do tego numeru od dwóch lat i wiedział jak ma odegrać swoją wielką, życiową rolę czerwonego smoka. Zebrał odpowiedni ku temu arsenał środków magicznych, jak np. 4 magiczne mikstury, pozwalające po wypiciu płuć strumieniem ognia, od biedy mogącym uchodzić za smoczy (*Potion of Fire Breath*). Jednego z nich użył za pierwszym razem, kiedy podpalił miejski skwer, drugi pomógł mu wyeliminować większość wojów *Zycha*. Zostały mu jeszcze dwa. *Ucho* rzucał na siebie czar pozwalający latać, różdżką kreował na sobie iluzję czerwonego smoka i latał nad miastem już jako smok, gotów w każdej chwili „zionąć”, tj. posłużyć się miksturą *Plomiennego Oddechu*, której moc wyolbrzymiał do smoczego rangi kolejną iluzją.

Po powrocie do jaskini rzucał iluzję smoka tym razem na maszynę, dzięki czemu szarżujący rycerze walił w galopie wprost na nią, nie dla ozdoby stroszącą od frontu rzędy długich, stalowych kolców. Szarża na smoka musiała skończyć się jednoznacznie (niezależnie od żywotności szarżującego) tak dla jeźdźca, jak i wierzchowca. Cel był nieruchomy i na tyle wielki, że nie sposób było nie trafić. Efekt stanowił bardzo bolesną i przykrą niespodziankę dla wszystkich amatorów nagrody, którzy dali się nabrać. Impet zderzenia perforował ciało pechowca, niezależnie od tego w jak ciężkiej był zbroi, robiąc z niego przysłowio-we sito, zdrapywane potem z maszyny za pomocą mieczy wojaków. Tak oto *Jaszczurcze Ucho* stworzył żywą legendę czerwonego smoka.

Nadmienić należy, że oszuści mają w miasteczku swojego człowieka, który zatrudnił się jako stajenny w największej karczmie. Jak tylko przyjeżdżają jacyś obcy i interesują się nagrodą za smoka (a wieści o tym roznoszą się prędko), w te pędy leci do kamratów, aby ich powiadomić o następnych frajerach.

Dane techniczne:

Wysokość maszyny 2,2 m, szerokość 2,5 m, długość 3,2 m – co razem daje niechląbny rzecz. Jeśli więc dojdzie do tego, że któryś z bohaterów postanowi szarżować, MG niestety będzie zmuszony zabić narwaną postać. W najlepszym razie bohater traci całą Żywotność (KC: ilość obrażeń równa 151% ŻYW) i znajduje się w stanie agonalnym – będzie konał przez kilka rund i albo zostanie dorżnięty przez pachołków maga, albo wyjątkowo łaskawy Mistrz Gry pozwoli reszcie bohaterów „zdążyć” go „reanimować”.

Tak więc wygląda cała prawda, ale nikt o tym nie wie.

Pamiętaj Mistrzu, że smok jest prawdziwym wyzwaniem dla każdego rycerza, a tym bardziej paladyna, który z pewnością zechce (honor i sława!) zgładzić gada w pojedynkę (ja sam!), stosując typowo rycerski i wyjątkowo odpowiedni (!) w tej sytuacji sposób ataku – przez szarżę. Jeżeli gracz (gracze) będzie się wahać, podejrzewając pułapkę i czekać, aż smok wyjdzie z jaskini, daj mu do zrozumienia, aby na to nie liczył. Oczekujący przed wejściem i wzywający smoka będą mogli dostzec przez moment kryjącego się w dymie smoka, który w odpowiedzi wyrzuci (zrobi to *Ucho*) kilka ciężkich przekleństw pod adresem „kolacyjki”, która przerywa mu drzemkę i nakaże zachować ciszę, aż do swojego przebudzenia.

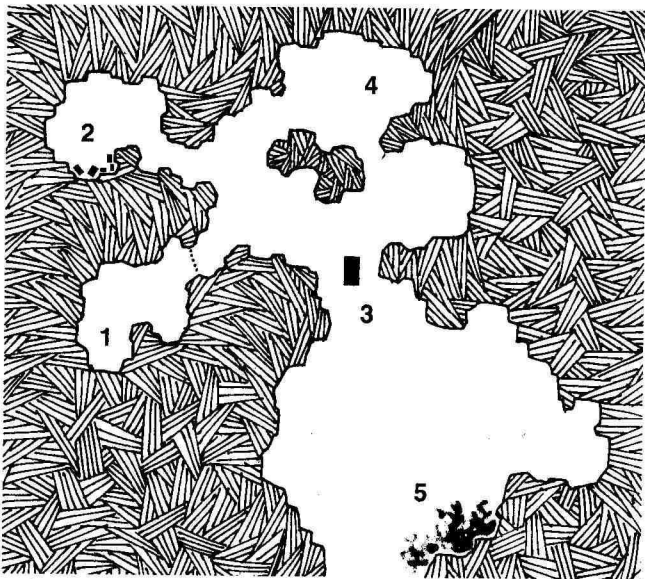


Całą scenę szarży bohatera najlepiej jest przeprowadzić na osobności, w innym pomieszczeniu, tak aby reszta graczy (których bohaterowie nie mogą przecież tego widzieć, bo wszystko skrywa zasłona dymu) nie poznała zbyt wcześnie całej prawdy. Reszcie graczy należy powiedzieć, że ich bohaterowie usłyszeli głuchy łoskot i szcęk metalu, zobaczyli błysk ognia i poczuli powiew gorącego powietrza i dymu (wojacy użyli dmuchaw). Na koniec usłyszą jeszcze tryumfalny ryk smoka (imitowany za pomocą czaru przez Ucho). Potem zapadnie cisza; inicjatywa przechodzi w ręce graczy. A może znajdzie się w drużynie kolejny amator szarży, który zechce pomścić zabitego „niechybnie” przez smoka towarzysza, wierząc, że to jemu właśnie opatrzność zysła możliwość zgladzenia gada?

NARRACJA PRZYGODY

Zatem drużyna, nie znając oczywiście prawdy, ani nie wiedząc nic o szpiegu, wyrusza do oddalonego od miasta o dwa kilometry kamieniołomu. Oczywiście szpieg, jak tylko usłyszy o drużynie, w te pędy ruszy biegiem powiadomić kamratów, którzy zdążą się na spotkanie z bohaterami przygotować.

Drużyna pojedzie polną drogą przez okoliczne pola, aż dotrze do lasu, nie napotykając żadnych przeszkód ani też śladów bytności smoka. Pozostanie jej jeszcze do przebycia jakieś pół kilometra. Las jak to las – w pełni lata porządnie zarośnięty, wzrok nie sięga daleko przez chaszczki i drzewa, nie widać nic ciekawego. Według instrukcji leśna dróżka po kilkuset metrach rozgałęzia się i należy skręcić w prawo. Po około pięćdziesięciu metrach widać już wjazd do dolinki. Już stąd widać uschnięte, potamane krzaki i popalone kikuty drzewek, wypaloną trawę i pokazanych rozmiarów odciski łap smoka (zrobione za pomocą sztucznej łapy przez maga). Wokół panuje cisza. Gdzieś tam leżą rozwłócone szkielety zwierząt, jest też chyba kilka ludzkich. Dolinka jest całkiem równa (wprost idealna na szarżę), chociaż jest tam też kilka porożrzucanych sporych głazów. Na końcu dolinki widać wejście do jaskini, skąd wydobywa się smużka dymu. Po chwili rozlegnie się głośnie, przeciągłe i zgoła nieludzkie beknięcie oraz łoskot przewracającego się z boku na bok ogromnego ciel-ska, ani chybi smoka.



PLAN JASKINI

1. Tutaj trzymane są uwięzione dziewczyny.
2. Główne pomieszczenie. Mieszkają tu Ucho, Jerzy, Gustaw i Gerwazy, trzymając pieczę nad zagrabionym złotem.
3. Tu zwykle stoi maszyna wojenna, którą w razie potrzeby wojacy wytoczą dalej.
4. Pomieszczenia, w których śpi reszta bandytów.
5. Wysypisko kości, pozostawione na widoku, aby osłabić morale przyjezdnych.

Cała dolinka ma długość 145 metrów, natomiast korytarz, w którym ukryty jest „smok” ma 30 m długości – maszyna stoi na jego końcu. Po bokach korytarza kilku bandziorów rozpalilo ogniska, do których ponawrzucali różnych świństw, aby wytworzyć za pomocą dmuchaw sporą ilość gryzącego dymu, skutecznie

zmniejszającego widoczność w korytarzu. W tym czasie pozostali obsługują maszynę, a mag zajmuje się iluzją smoka. I wszyscy ze zniecierpliwieniem czekają na szarżę kolejnego frajera, bądź atak całej drużyny.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Po zakończeniu walki – gdy bandyci polegli, poddali się lub zdołali zwać – dzielni pogromcy smoka mogą splądrować jego jaskinię. Znajdą tu „smoczy skarb”, czyli zagrabione przez bandytów mienie (łącznie kilkanaście tysięcy sztuk złota, z czego 90% stanowi pieniądze ściągnięte z miasta) oraz chętnie do postug wszelakich „dziewice”, przyuczone do tego celu przez smoczą załogę.

Gdy drużyna powróci tryumfalnie do miasteczka, jej członkowie zostaną okrzyknięci bohaterami. Wiwatujący tłum na rękach zanieśie ich na ratusz, tam burmistrz wręczy im obiecaną nagrodę i ogłosi rozpoczęcie wielkich uroczystości na ich cześć – oczywiście pod warunkiem, że bohaterowie zgodzą się mu oddać zagrabione pieniądze. Huczne ucztę i tańce potrwają pięć dni. Wszyscy będą się świetnie bawić. No, może prawie wszyscy, bo z wyjątkiem Zycha, którego szlag trafia, że dupę poparzył mu nie smok, a kilku cwaniaczków.

Przeciwnicy:

AD&D

Jaszczurcze Ucho – mag, poziom 7, HP: 21, SF 13, M 12, Int 18, Zr 15, BF 15, Ch 15; posiadane przedmioty: Różdżka Iluzji (Wand of Illusion; 57 ładunków), sztylet +2, 2 x eliksir Ognistego Oddechu (Fire Breath), eliksir Niewidzialności (Invisibility), eliksir Latania (Flying). W sytuacji krytycznej będzie uciekał, pozostawiając kumpli związanych walką.

Zestaw czarów określi Mistrz sam; na pewno znajdują się wśród nich głównie czary iluzjonistyczne, Latanie (Fly) i Niewidzialność (Invisibility); na pewno nie będzie czaru Ognistej Kuli (Fireball).

Jerzy, Gustaw i Gerwazy – wojownicy, poziom 7, HP: 35, 45 i 55; SF 17, M 12, Int 13, Zr 16, BF 14, Ch 13; noszą kolczugi (chain mail), miecze długie, sztylety, tarcze, lekkie kusze i sporo bełtów.

10 dezertorów – wojownicy, poziom 1, HP: 10, 12, 12, 12, 10, 11, 10, 12, 11 i 10, SF 16, M 12, Int 9, Zr 16, BF 16, Ch 10; noszą kolczugi (chain mail), miecze długie, sztylety, tarcze, lekkie kusze i sporo bełtów.

Kryształy Czasu

Jaszczurcze Ucho – człowiek, iluzjonista/mag, POZ 7/2, ŻYW 114, SF 120, ZR 145, SZ 112, INT 163, MD 122, UM 135, CH 159, PR 139, WI 39 (Bell), ZW 2, Odporności: BPsych. 64, BFiz. 59; sztylet typ. mag. +20 TR/+45 OBR – bfg. 89, ubranie podróżne, Różdżka Iluzji Bowenartha, 2 x mikstura z Ognistego Zioła, Cizemki Latania, Beret Ocalenia oraz:

Różdżka iluzji Bowenartha (przedmiot niestandardowy)

Tworzy Widziadło wzmocnione Zaklęciem iluzji, dodatkowo obdarzone możliwością imitowania dźwięków w szerokim zakresie tak głośności, jak charakteru dźwięku (od ryku smoka po namiętny szep elficy). Zob. odpowiednie czary Iluzjonisty z I kręgu magii.

Używanie różdżki: dotknięcie (1) i wypowiedzenie hasła Intartus (wrytego na kościanej powierzchni przedmiotu) (2) przy jednoczesnym udanym rzucie % na UM (3).

Różdżka może być użyta jeszcze 47 razy, potem definitywnie przestaje działać.

Mikstura (umagiczniony wywar) z Ognistego Zioła

Należy pić ją na głębokim wdechu. W ciągu 2 + 1k3 rund od wypicia mikstury należy wykonać silny wydech (jednak nie wcześniej niż w drugiej rundzie od wypicia – mikstura musi „przeurogować”). W efekcie wydechu powstaje stożek ognia o długości 3 – 5 m i szerokości na końcu 1,5 – 2,5 m, zadający 3k10 x 10 obrażeń (połowę przy udanym rzucie % na odp. nr 8). Zob. także czar maga *Ognista kula* z III kręgu magii.

Jerzy, Gustaw i Gerwazy – półorki, gwardziści, POZ 7, ŻYW 146, SF 172, ZR 76, SZ 115, INT 79, MD 74, UM 54, CH 96, PR 91, WI 49 (Set), ZW 4, Odporności: BPsych. 34, BFiz. 52, miecze dł. typ. – bfg. 122, sztylety typ. – 112, kusze typ. – bfg. 102, bełty do kusz, tarcze metalowe (typ.), kolczugi ciężkie.

10 dezertorów – ludzie, wojownicy, POZ 0, ŻYW 117, SF 147, ZR 90, SZ 65, INT 74, MD 110, UM 69, CH 68, PR 56, WI 52 (Set), ZW 3, Odporności: BPsych. 28, BFiz. 33; miecze dł. typ. – bfg. 91, sztylety typ. – bfg. 99, kusze typ. – bfg. 87, bełty do kusz, tarcze metalowe (typ.) małe, kolczugi typowe.

KSIĄŻKI — GRY

cyberpunk

„RZEŹBIARZE PIERŚCIENI“**Tomasz Kołodziejczak**

Mając do wyboru 9 różnych bohaterów lądujesz na TRANSKOLOSIE – bazie Rzeźbiarzy Pierścieni. Rzeczywistość wirtualna staje się Twoją Rzeczywistością. Gra jest kompatybilna ze scenariuszem RPG „Strefa Śmierci” Tomka Kołodziejczaka i Jacka Brzezińskiego, publikowanym w „MiM”

Fantasy

„POGRANICZE“**Jacek Komuda i Grzegorz Karykowski**

Przed Tobą pełne niebezpieczeństw ziemie Pogranicza. Prastary bór, pełen przerażających potworów. Czy przeżyjesz tę Przygodę? Co pozwoli ci przetrwać: siła, mądrość, czy magia? Dodatkowo opowiadanie Grzegorza Karykowskiego „Sądny dzień” – alternatywna historia Polski w XV wieku. Grunwald inaczej.

horror

„ZAGADKA REZERWATU“**Artur Marciniak**

Spróbuj poznać prawdę o mitycznych bogach z kręgu Wielkiego Cthulhu. Odnajdujesz starożytne miasto – miejsce kultu okrutnego boga. Czy skończysz jako kolejna ofiara? /termin wydania – maj '95/

Jeżeli chcesz mieć gwarancję otrzymania gier, wystarczy na podane niżej konto wpłacić następujące kwoty:

4.50 zł (45.000) za jedną, dowolną wybraną grę
8.00 zł (80.000) za dwie, dowolne wybrane gry
11.90 zł (119.000) za trzy gry
/w cenę gier wliczone są koszty przesyłki/

Przesyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu:
15. i 30. każdego miesiąca.

Uwaga: Do „Rzeźbiarzy Pierścieni” i „Zagadki rezerwatu” będą potrzebne kości K6 i K12. Może je kupić każdy – w dowolnej ilości – kto zakupi grę. Cena 1 szt. – 1,50 zł. Sprzedaż – czerwiec '95.

Numer konta:

Wydawnictwo S.R. s.c.
PKO BP XV o/W-wa, 1658-203964-136
Informacja – tel. (0-22) 628-07-82

Reklamacje – tylko listownie, pod adresem
03-966 Warszawa, ul. Afrykańska 16/17

WYDAWNICTWO S.R. skr. poczt. 3
00-963 Warszawa 81

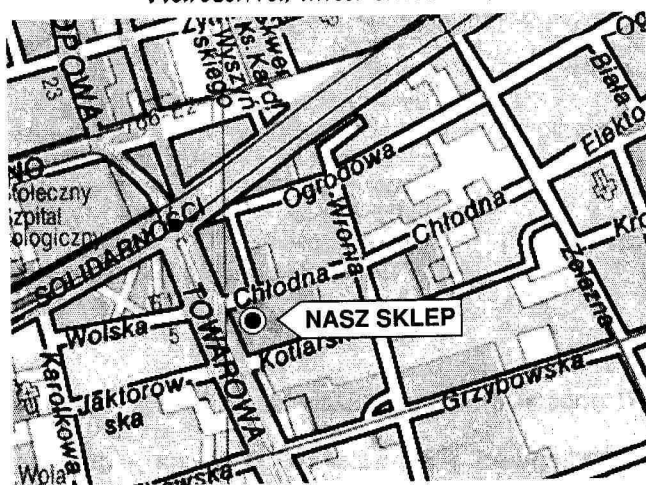
UWAGA!!!

13 MAJA 1995
W SAMO POŁUDNIE
UROCZYSTE OTWARCIE

Wydawnictwo „MAG” uprzejmie zaprasza
wszystkich zainteresowanych na inaugurację
działalności swojego pierwszego sklepu firmowego

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47



Sklep działa od dnia 5.05.95 w godzinach 11.00-19.00.
Dojazd autobusami: 106, 155, 166, 522.
i tramwajami: 20, 22, 24, 32.

figurki
kościksiążki SF i Fantasy
gry strategiczne
gry planszowe
gry komputerowe

i oczywiście gry fabularne
W dniu otwarcia spotkanie
z redakcją miesięcznika „Magia i Miecz”
i innymi zaproszonymi gośćmi.

Dla wszystkich specjalne kupony uprawniające do
zniżkowego zakupu. Każdy, kto okaże oryginalne, za-
mieszczone poniżej kupony, będzie mógł zakupić: pro-
duktę wydawnictwa „MAG” – **zniżka 20%**, wszystkie
inne wydawnictwa – **5%**.

Jeden kupon uprawnia do zakupu jednej pozycji, np. zestawu
figurek lub gry fabularnej, bądź też czegośkolwiek innego.



UWAGA! Kupony ważne tylko w dniu oficjalnego otwarcia, tj. 13.05.1995.



I PAMIĘTAJ
LUSTERCZKO!
WSZYSTKO CO POWIESZ
MOŻE BYĆ UŻYTE
PRZECIWKO TOBIE!

Na rycerza

Idziesz i co widzisz?
W pięknej zbroi księżę
Zebrakowi pod płótnem
Buty z tyka wiąże.
Spytasz z tropu zbity
- Cóż waśc za cholera?
- Jestem paladynem
barona Schindlera.

Na brodę

Kiedyś do cyrulika,
By ząb wyrwać snadnie
Krasnolud władyka
Przybieżył paradnie.
Jednakże nie wiadomo,
Co było powodem,
Ze cyrulik ów pono
Nagle stracił głowę.
Bo podle patrzących
Krwie się miały polić,
Gdy spytał cyrulik:
- Ostrzyć czy ogolić?





HMMM...
NERKI W PORZĄDKU !...

Rysunki:
Andrzej
Łaski



A JEDNAK
BROJLER !

Na elfa

W karczmie przy piwie,
Widok był to miły,
Krasnoludy pięknego
Elfa raz obity
Na pytanie dlaczego
Rzekły krasnoludki,
Ze ów elf niecnota
Był w uszach za krótki.

Na elfia, teściową

Skąd ty nieśmiertelny -
Człek zapyta -
Zysasz na teściową,
Ciebie co dzień wita?
Elf rzecze wesolo:
Nie martw się, nie zginę,
I mocno się zeżnę
I za morze płynę.

Na ród krasnoludzki

Pytało raz starego
Krasnoluda dziecię:
- Dlaczego rodu jego
Tak mało na świecie?
Rzecze mu tedy stary:
- Chodzi głównie o to,
Ze krasnolud od dupy
Bardziej ceni złoto.

Łaski spłodził
Andrzej Łaskiak



WYKAPANY OJCIEC !

JAKO OSTATNI WYSTĄPI YOSSA

pomysł: ANDRZEJ MISZKURKA

opracowanie: Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar

WSTĘP

Ta przygoda przeznaczona jest dla 4-8 graczy na poziomach od 1 do 12. Charaktery bohaterów są całkowicie dowolne, podobnie jak ich profesja. Poszukiwacze przygód nie muszą posiadać magicznych broni.

„Jako ostatni wystąpi Yossa” jest scenariuszem przystosowanym do gry w systemie *Kryształów Czasu*, jednak po dokonaniu niewielkiej ilości zmian będzie można w niego zagrać również w takich systemach jak *AD&D**, *GURPS**, *Rolemaster**, *Runequest** i w każdym innym.

JAK POPROWADZIĆ TĘ PRZYGODĘ

Zadaniem niniejszej przygody nie jest wymordowanie twoich graczy. „Jako ostatni wystąpi Yossa” ma wywołać na ich twarzach kilka radosnych uśmiechów, pozwolić rozluźnić się po albo przed trudną kampanią. Jest to po prostu przygoda na wesoło. Potraktuj to, co spotka twoich graczy, z przymrużeniem oka. Pozwól im trochę się zabrać.

Poprowadzenie „Yossy” nie będzie proste. Aby osiągnąć zamierzony efekt, będziesz musiał włożyć mnóstwo pracy w przygotowanie zabawnych dialogów i sytuacji. Poniżej znajdziesz coś w rodzaju opowiadania, które na pewno nie do końca, ale przynajmniej w pewnym stopniu oddaje nastrój jaki powinieneś stworzyć. W poniższym opowiadaniu zamiast bohaterów twoich graczy użyliśmy naszych postaci: paladyna Shadowntearsa, czarnoksiężnika Artmara, barbarzyńcy Yossy i maga Signura. Ty, oczywiście, zastąpisz ich bohaterami swoich graczy. To oni wraz z tobą będą tworzyli atmosferę podczas gry. Wypowiedzą zapewne słowa, których my nie jesteśmy w stanie w tej chwili przewidzieć. Dlatego też zrezygnowaliśmy z napisania standardowego scenariusza.

Musisz zrozumieć, że tylko wspólnie uda wam się stworzyć coś zabawnego – coś, co pozwoli twoim graczom choć na chwilę odpocząć od mrocznych, częstokroć męczących przygód. My dajemy ci dokładny opis bohaterów niezależnych – tych śmiesznych dziadków, którzy biorą udział w opowiadaniu. Możesz go wykorzystywać dowolnie. Jakie słowa włożysz w ich usta – to też zależy tylko od ciebie. Dajemy ci również sam zarys przygody. Wiesz, że droga z miasta do jaskini smoka zajmie około ośmiu dni. Jednak to ty musisz zdecydować, co się w tym czasie wydarzy, przez jakie tereny będą podróżować poszukiwacze przygód. Od ciebie również zależy, czy będą miały miejsce opisane przez nas wydarzenia. Sam musisz zdecydować, czy drużynę napadną orki, czy któregoś z bohaterów spotka los nieszczęśliwie zakochanego Artmara i tak dalej...

Tobie i twoim graczom życzymy miłej zabawy. Na zakończenie tego przedłużonego wstępu dziękujemy jeszcze wszystkim tym, którzy świadomie bądź nieświadomie wpłynęli na powstanie tego scenariusza.

DZIEŃ PIERWSZY

Tego dnia niebo nad Ostrogarem przybrało kolor, którego żaden z nas nie potrafił zidentyfikować. Artmar zapewne uzna go za purpurowy, ale on przecież jest daltonistą.

– Czy niebo nie ma dziś koloru purpury? – spytał zgodnie z moimi przewidywaniami.

– Jako ostatni wystąpi Yossa – rzekł Yossa, po czym dodał: – Kładź się, dziwko.

Poczułem, że w tych okolicznościach muszę powiedzieć coś mądrego:

– Cholera, ale parszywa pogoda. Chodźmy do knajpy napić się czegoś.

Niewiele myśląc ruszyliśmy przez Plac Karczemy, przemierzając ciągnące się kilometrami kręte uliczki zabudowane świątyniami, setkami karczm

i zajazdów, tysiącami kramów, sklepików, straganów i wieloma innymi budynkami o najróżniejszym przeznaczeniu. W końcu stanęliśmy u celu naszej podróży – podejrzaną knajpą o egzotycznej nazwie „Parujący Kielich”.

– Kładź się, dziwko! – zaryczał wściekłe Yossa, wykrzywiając twarz w grymasie, który obcy brali zazwyczaj za zwiastun zbliżającego się końca. Pewnie znowu pomyślał o czekającej go popijawie. Już dawno nie widziałem Yossy tak podekscytowanego. O ile dobrze pamiętam, od co najmniej siedmiu lat nie wypowiedział w ciągu jednego dnia aż tylu słów. Zebrało mu się dzisiaj na zwierzenia, czy co? Pewnie znów wraz z Signurem skręca jakiś dym. Są w tym naprawdę dobrzy.

Zdecydowanym krokiem ruszyłem do środka, zagłębiając się w tłum najróżniejszych mętów. Kumple podążyli za mną. Na nasz widok zapadła grobowa cisza. Lubię takie wejścia! Od razu dotarło do mnie, że nie ma wolnych miejsc. Spojrzałem wymownie przez ramię, w kierunku Yossy. Potężny barbarzyńca tylko na to czekał. Z jego gardła wydobył się przerażający ryk:

– Whaaragh! (czytaj Łaaargh!)

Do tej pory nie spotkaliśmy nikogo, kto potrafiłby się oprzeć werbalno-psychologicznemu atakowi olbrzyma. Ale, jak to mawiają mędrycy: „Zawsze kiedys musi być pierwszy raz”.

– Ej, ty! Zamknij swego wstrętnego ryja! Niedobrze mi się robi, jak cię słucham!

Yosę zamurowało. Przez chwilę nie wiedział co powiedzieć. Szybko jednak opanował się i warknął:

– Jako ostatni wystąpi Yossa!

O, bogowie! Cóż za elokwencja! Tej nocy barbarzyńca przechodził samego siebie.

Już sięgałem po swój paladynski oręż, gdy odezwały się we mnie wyrzuty sumienia – pozostałość po chorobie, na którą zapadłem za młodu. Na (nie)szczęście z tyłu doszedł mnie szept Signura:

– Shadowntears! Shadowntears, nie pękaj! Zabawa dopiero się zaczyna. Chyba nie chcesz sprawić zawodu swoim przyjaciółom?

Nie chciałem, naprawdę nie chciałem, ale wszystko działo się tak szybko. W jednej chwili Yossa z rykiem rzucił się do przodu, przystając tylko na chwilę, by wyrwać drzwi z zawiasów. W tym samym momencie Artmar skończył rzucać jakieś odpowiednio przebrzdyle zaklęcie, jak zwykle zresztą. Zawtórował mu przedśmiertny chichot czarodzieja, którego pokonał wiele lat temu. Nim się obejrzałem, siedzieliśmy przy stole popijając spienione piwo i zajadając świeżo upieczonego bawoła opasa w agawie. Na drugie była agawa w cieście, a na deser mózdzek bawoła na ciepło.

Kiedy tak siedzieliśmy i popijaliśmy piwo, podszedł do nas jakiś przestraszony młodzieniec.

– Ppproszę pppana... – wyjąkał. – Czy mógłby ppan pppoświęcić miiii chwilę czaaassuuu... – skończył przestraszony, kiedy jego wzrok spoczął na Yossie. Olbrzym uśmiechał się mile, przewracając w uniesieniu ślepiami.

– Kładź się, dziwko!

Yossa był dzisiaj niesamowity!

– Ależ oczywiście, chłopcze. Siadaj. Jestem uczciwy, bogobojny, hojny, honorowy, prostoduszny i oczywiście skromny paladyn Shadowntears. Na pewno słyszałeś to imię! – skończyłem, ignorując chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar.

– Tak, oczywiście – odrzekł szybko młodzieniec.

– Nie powtarzaj po mnie „oczywiście”, chłopcze. To mnie drażni. Widzę, że musisz udzielić ci małej lekcji. Kiedy obcuje z paladynami, nie możesz zapominać o kilku rzeczach. Po pierwsze: nie upominaj się o żadne pieniądze, oni tego nie lubią! To tylko wroga propaganda tego wypierdka Katana. Po drugie: zawsze słuchaj, co mówią. Od czasu do czasu dodawaj od siebie tylko



„tak” lub „nie”, przy czym to drugie rzadziej. Po trzecie: każdy paladyn lubi być doceniany. Nic by ci się nie stało, gdybyś co pewien czas wspomniał o jego męstwie, honorze, hojności czy czym tam chcesz. W końcu paladyni mają tyle zalet! Pamiętaj o tym, chłopcze. Niestety, przyszło nam żyć w tak pokopanym świecie. Jego twórca miał chyba nie po kolei w głowie – to mówiąc, spojrzałem bogobojnie w górę, szukając wzrokiem Wielkiego Stworzyciela. – Mów, co cię tu sprowadza?

– Szlachetny, honorowy, hojny i bogobojny paladynie o znanym na całym Orkusie imieniu Shadowtears, racz wysłuchać prośby twego unizonego sługi. – O, już lepiej, drogi chłopcze. Stucham, stucham.

– Sprawa, z którą przychodzę do ciebie, panie, jest trudna. Mój dziad, ten Roger, wiele lat temu był słynnym poszukiwaczem przygód. Wraz ze swymi przyjaciółmi przemierzał niezbadane i niestworzone wyspy wielu archipelagów. Wszystko rozpoczęło się czterdzieści lat temu, w tej właśnie karczynie...

– Czy mógłbyś nam oszczędzić chłopcze tych szczegółów? – spytałem, przekrzykując chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar.

– Wybacz mi, panie. Tak więc ostatniej nocy mój dziad spotkał się ponownie ze swymi przyjaciółmi. Robią to zresztą co roku. Tym razem jednak sprawy zaszły za daleko. Niestety, dziad odnalazł butelkę zacieru, którą starannie ukryłem w piwnicy i wypił całą jej zawartość wraz z przyjaciółmi. Nie minęło wiele czasu, gdy alkohol uderzył im do głowy. Wtedy też w ich starych umysłach zrodził się plan. Postanowili jeszcze raz wyruszyć na spotkanie przygody i zmierzyć się ze swoim dawnym wrogiem – czerwonym smokiem Starym Szelcem. Chciałbym cię prosić, panie, abyś wraz z przyjaciółmi towarzyszył im i ochraniał ich. Pamiętaj, panie, przez cały czas musicie udawać giermków. W innym przypadku dziadek nie zgodzi się was zabrać. Musicie udawać, że jesteście tylko prostymi sługami.

– Czy myślisz, że wyglądam na jakiegoś tam chłopca. W głowie ci się poprzewracało!

– Oczywiście zostalibyście odpowiednio wynagrodzeni. Myślę, że tobie i twoim przyjaciółom przydałaby się jakaś pokaźna suma.

– Aaaa, to co innego. Trzeba było tak od razu. A o jakiej sumce mówites?

– Pięćdziesiąt tysięcy złotych monet dla was, panie i dwadzieścia pięć tysięcy dla twojego boga.

– Wezmę obie części. Jako że jestem paladynem, wiem lepiej, czego mojemu bogu potrzeba.

– Czy to oznacza waszą zgodę, panie? – spytał.

– Zgoda, zgoda! – wykrzyknął Yossa, co wszystkich nas wprawiło w osłupienie. Nawet dokuczliwy chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar, zamarł na chwilę. Ten barbarzyńca nigdy nie przestanie nas zaskakiwać.

– Ja biorę trzydzieści tysięcy – stwierdził Signur.

– Ty bękarciu! – zapienił się czarnoksiężnik Artmar. – Ja biorę połowę, a wy resztę.

W tym momencie poczułem, że powinien zabrać głos ktoś obdarzony autorytetem, aby zakończyć ten bezsensowny spór. Niestety, tym kimś nie okazałem się ja.

– Wwwwrrgh! – zaryczał Yossa dając nam do zrozumienia, że to właśnie jemu należy się połowa.

– Pax, pax, panowie – odezwał się młodzieniec (nie zrozumiałem wszystkiego, ale później ktoś mi powiedział, że to było po orkowemu i oznaczało pokój). – Pieniądze nie są w tej sprawie najważniejsze.

Słyszając to, wszyscy czterej skierowaliśmy na niego nasze spojrzenia. Ciśnięcie przerwał chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar.

DZIEŃ DRUGI

Obudziłem się wcześniej rano, chociaż zazwyczaj nigdy nie wstaję przed dziesiątą. Po wczorajszej pijatyce głowa bolała mnie niemiłosiernie. Miałem straszny sen. Śniło mi się, że znowu jestem dobry i ratuję jakąś piękną białogłową z pazurów olbrzymiego smoka. Potem odwożę ją do jej ojca i zadawałam się tylko pogardliwym „Dziękuję”. Przez ponad dwie godziny nie mogłem dojść do siebie. O, bogowie! Jak to dobrze, że pewnego pięknego dnia zostałem uleczone! Od tego czasu życie stało się prostsze.

Po szybkiej kąpieli z córką gospodarza zszedłem na śniadanie. Tam czekali już na mnie moi przyjaciele. Barbarzyńca Yossa, czarnoksiężnik Artmar i mag Signur. Przywitał mnie chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar i głos olbrzyma: „Kładź się dziwko”.

Niewiele mówiliśmy podczas śniadania, na które składała się bawół opas oraz zrywana przez niziołki agawa. Jedynie Yossa mruczał coś pod nosem w sobie tylko znanym narzeczcu i co pewien czas odzywał się chichot czarodzieja, którego wiele lat temu pokonał Artmar.

Po śniadaniu wyruszyliśmy na spotkanie ze starcami. Umówiliśmy się z nimi w Srebrnej Przystani. Czekali już na nas, kiedy tam przybyliśmy. Muszę się przyznać, że to, co tam zastaliśmy, było gorsze od mojego nocnego koszmaru.

– Wnuku! Czy to te łachudry mają nam służyć? Ten duży, łysiejący dryblas nadaje się co najwyżej na poganiacza mułów, a ten tłustawy w czarnej szacie z dwoma podbródkami pewnie będzie zżerał nam zapasy. Pozostali dwaj też nie są lepsi. Ten w błyszczącej zbroi przypomina mi jednego z tych wstrętnych Kurzmisioń, a drugi wygląda jak dziewczica. Sprawdź lepiej, czy ma jaja! – Zaśmiał się. – Przejdźmy jednak do rzeczy. Słuchajcie mnie, złotodzioby. Jestem ten Roger i dowodzę tą bandą. Ten mały krasnolud to wspaniały wojownik. Dawno temu, kiedy nie było was jeszcze na świecie, a osesek Arturius dokonał swego pierwszego bohaterskiego czynu rozgniatając w kołyszce grzechotką wlohatego pajaka lerneńskiego orkowe matki straszły nim swe dzieci. Może zresztą dlatego krasnoludy w naszym świecie mają przerąbane. Ale dość o Arnim. Ten świątobliwy mąż to Asteriusz we własnej osobie. Kiedyś, zanim jeszcze bóg wybrał jego ciało, był wielkim kapłanem. Po jego rady i pomoc przybywali z samego Get-war... twu czy jak mu tam. Jako ostatniego przedstawiam wam członka gildii Białych Magów, Odpornościowca i Teoretyka, wielkiego arcymaga Jaspera.

Jakoś nie chciało mi się wierzyć, że ktoś spośród tej zbieraniny sklerotycznych staruszków mógł być kiedyś wielkim wojownikiem albo magiem. Przed oczyma miałem siwego, zaszuszonego, chwijającego się błazna, ubranego w przerdzewiałą, odlewaną zbroję płytową, którą najprawdopodobniej komuś ukradł albo wypożyczył z teatru. Obok niego stał kiwający się krasnolud z mocno przeredzoną brodą; co do jednego mógłbym się zgodzić – jest z niego wspaniały... ale pijak. Już kilka przecznic wcześniej wyczuliśmy jego zapach. Może to dlatego orkowe matki straszły nim swoje dzieci? Nie mogłem też uwierzyć, że ten... hmmm „świątobliwy” stary przyk jest Asteriuszem Wielkim we „własnej osobie”. Nie potrafiłem sobie wyobrazić boga, który potrafiłby tak bełkotać. Za to ten czwarty przebił ich wszystkich. Czarodziej...

kurzymisia wasza mać... Przez większą część rozmowy nie przestawał chrapać. W pewnym momencie podniósł tylko głowę, powiedział „Siusiu... o już nie...” i obszczał mój nowy płaszcz. Po czym spokojnie znowu zasnął. Zapowiadało się po prostu pięknie...

Bez dalszych ceregieli i zbędnych słów wyruszyliśmy w drogę.



DZIEŃ TRZECI

Nazywam się Yossa i nikt mnie nie rozumie. Nie wiem dlaczego. Od dziecka potrafiłem mówić, ale jakoś nie pamiętam nikogo, kto potrafiłby mnie zrozumieć.

Stary mnie denerwuje. Już dawno skrzyknąłby mu kark, gdyby nie te pięćdziesiąt tysięcy złotych monet. Jak można co pięć kufli zatrzymywać się na postój? Przez sześćdziesiąt kufli piwa (czyli sześć godzin – przypis tłumacza z yossowego) nie zrobiliśmy więcej niż odległość od „Parującego Kielicha” do burdelu starej Berty (czyli dwa kilometry – przypis tłumacza). I jeszcze ten kretyń, który cały czas coś do mnie mówi. Wydaje mi się, że jest bogiem czy co? Ten co śpi, to mi w ogóle nie przeszkadza, byleby tylko rzadziej spadał z wozu, bo mi się nie chce ciągle pakować go z powrotem na górę. Nawet cicho chrapie, nie tak jak Artmar. Ale ten krasnolud jest w porządku. Dał mi nawet napić się ze swojej butli. Po lyku przez godzinę dojść do siebie nie mogłem.

Dobrze, że Shadowntears namówił ich, żeby na wóz weszli i z niego nie schodzili, bo byśmy do tego smoka do miesiąca świątecznego jechali. Teraz to przynajmniej spokój jest. Tylko jakieś dziwne piosenki śpiewają. Żadnej nie znam.

Nie powiedziałem jeszcze o koniu i psie, co z nami jadą. Jeden i drugi więcej rozumu ma niż wszyscy oni razem wzięci. Koń nazywa się Euzebiusz, a pies Pikuś. Sami mi się przedstawili. Powiedzieli, że od swojego urodzenia nie spotkali nikogo, kto by ich rozumiał.

Euzebiusz ma już dwudziestkę na karku i odkąd pamięta, starego rycerza na grzbiecie wozi. Pikuś to jakowyś chichaniec, chowaniec czy emokaniec, sam już nie wiem. Miło mi się z nimi rozmawiało. Kończąc już, bo powoli noc się zbliża i obóz trzeba rozbić.

DZIEŃ CZWARTY

To znowu ja, Yossa. Oj, zaguliał, zaguliał, zapil... Ble, ble, ble, ble...

DZIEŃ PIĄTY

Nuda, nuda i nuda. Gdyby nie promyki słońca, kwiaty i motylki, to bym ich wszystkich wymordował. Shadowntears też się kiedyś doigra. Kazał mi starego przewijać, a ten sra i leje przez cały dzień. Słyszał to kto, żeby porządn

elf takie rzeczy robił? Żeby chociaż jakiś pożytek z tego dziadygi był. Żeby choć jedno zakłęcie dało się wysepić. A on nic, tylko śpi, śpi i sra. Raz nawet próbował coś wymedytować, ale usnął już przy pierwszym czarze. Co za okrutny los.

Napisałem dzisiaj nowy poemat. Leci to mniej więcej tak:

*Wspaniały rycerz na koniu wsiadł
zakuty w piękną zbroję
i cicho sobie rzekł: „Ja śmierci się nie boję”.
A giermek jego zaraz zgadł,
że jego pan wnet z nią zaśpiewa.
A jaki będzie koniec pieśni tej,
któż wiedzieć może. W niej
zawarty będzie ślad, że śmierć się gniewa
i żniwo wielkie zbiera.
Ruszyli więc ku światłu słońca
nie wiedząc, że śmierć gońca
już wystąpiła i wielu już umiera.
I szli tak poprzez świat
ciesząc się każdym jasnym dniem,
lecz każdą nocą mieli sen:
widzieli śmierci straszny bat.
Ujrzeni w końcu walki ślad
w promieniach złotych
słońca. Widzieli ciała tych,
których dopadł ciemny kat.
I rycerz wnet zrozumiał,
że śmierci boi jednak
się, choć starał się ogromnie tak.
I pojąć teraz chciał
jak można umknąć jej.
A przed nią wszak ucieczki
brak, choć szukali jej przez wieki.
I śmierci krzyknął: „Śmieję się śmieję
wszak cię przechytrzę i tak.”
I rzucił się w walki wir,
a w głowie zagrato mu tysiące lir.
Walczył cały dzień szalony tak,
że zapomniał o zmęczeniu.
Giermek jego dawno padł,
choć tak trafnie jej znak zgadł.
I pozostał w swego pana cieniu.
A pan bitwę przetrwał sam.
I wróg jego i przyjaciele
nie przeżyli tak jak on wiele.
I stał samotny tam
Wśród trupów i pożogi.
Zwycięstwo jednak tak wspaniałe
nie znaczyło dla niego nic wcale.
Pozostało tylko marzenie i spokój błogi.
Gdy leżał tak jedyny żywy pośród krwi,
śmierć zakradła się do niego
pod postacią jeźdźca samotnego.
I nie umknął jej nawet na kilka dni.*

Artmar stwierdził, że z takim pokazem grafomanii jeszcze nigdy nie miał do czynienia. Różdżka błyskawic sama wskoczyła mi do ręki. Gdyby nie Shadowntears, pewnie starłbym mu ten jego głupkowaty uśmiech z ust.

DZIEŃ SZÓSTY

Muszę przyznać, że przez całą noc nie mogłem usnąć. Wspomnienia zabijają. I pomyśleć, że wszystkiemu winne są kobiety... i chichot tego p... [ocenzurowane] czarodzieja, którego dawno temu pokonał Artmar. Żeby przynajmniej zachrypl... A on nic, przez całą noc. Można by klepsydrę podług niego ustawić. Myślę, że budzi nawet tego starego maga.

Przez chwilę zbierało mi się na wymioty, ale zaraz się opanowałem. Jestem przecież stuprocentowym mężczyzną. Nie mogę pokazywać temu mydlakowi, Artmarowi, że przejmuję się jego docinkami. Postanowiłem, że przez cały dzień będę recytował mój nowy poemat. Może wtedy pojmie jego głębię i zrozumie piękno, które w nim zawarłem.

Przed chwilą Shadowntears i Artmar kazali mi się zamknąć. Jak oni mogą?! Na szczęście wstawił się za mną ten stary rycerz. Myśli, że to o nim, pierdola. Nie będę wyprowadzał go z błędu. Tylko on potrafi w tej całej bandzie zrozumieć mą romantyczną duszę.

O! Chyba na coś się zanosi. Shadowntears ściągnął wodze swego konia. Daje nam jakieś znaki. Chyba chce, żebyśmy byli ciszej. Niestety, w tej samej chwili rozległ się chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonał Artmar, a żeby tego było mało – z wozu wychyliła się głowa jednego ze starszków, rycerza.

– Dawać mi miecz i zbroję, łachudry. Wyczuwam w powietrzu zbliżającą się walkę.

– Kładź się dziwko – zaprzeczył Yossa i jednocześnie sięgnął po wielki, oburęczny miecz.

Shadowtears zawrócił konia i lekkim klusem podjechał do wozu. Podważając swą piękną zbroją powiedział:

– Panie, przed nami banda orków z półtalerzami, arcyszlaparami i toporomieczami oraz tarsarami. Przygotowują zasadzkę. Myślę, panie, że nie powinniście przejmować się nimi. Te stwory nie są warte ostrza twojego miecza, panie. My, twoi giermkowie, zajmujemy się nimi... – przerwał na chwilę, czekając aż ucichnie chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonał Artmar.

– Chyba masz rację, mój chłopcze. Jakież tam orki nie są warte ostrza miecza tana Rogera. Zajmijcie się nimi, a my będziemy planować walkę, które nas czeka. To będzie starcie... Już dawno żadnemu smokowi nie przetrzepaliśmy skóry – powiedział bardziej do siebie, niż do Shadowtearsa.

Po kilku chwilach zza wzgórza wybiegła wataha orków, uzbrojona w najbardziej śmiertcionośne rodzaje broni. Wyjąc, plując i wymachując orężem biegly w naszą stronę. Shadowtears wydał ze swego gardła okrzyk bojowy. Zawtórował mu Yossa. Obaj rzuszyli do przodu. Ja wraz z Artmarem i chichotem czarodzieja, którego dawno temu pokonał, zaczęliśmy wypowiadać słowa najbardziej śmiertcionośnych zaklęć, jakie w tej chwili przyszyły nam do głowy. Powietrze wokół nas eksplodowało tysiącem barw. Ziemia zadrżała, świat zawirował i rozpoczęła się walka na śmierć i życie.

Jest już wieczór. Zajadamy właśnie smaczną zupę cebulową z półtalerzy, które przyniosły ze sobą orki. Muszę przyznać, że to bardzo zmyslna broń. Coś w rodzaju niezbędnika: tarcza, ostrze, talerz, stół i koło do wozu w jednym. Te orki to mają łeb, że dwa razy większy od Yossy.



DZIEŃ SIÓDMY

Jutro powinniśmy dojechać na miejsce. I dobrze, bo żarcie nam się kończy. Dziś zjadłem tylko dwie porcje kurczaka w ostrym sosie. Czy wyobrażacie to sobie? Tylko dwie! Nawet czarodziej, którego dawno temu pokonałem, zaczął rzadziej chichotać. To pewnie z głodu.

Wszyscy są dzisiaj w świetnym nastroju. Wczorajsza walka poprawiła im humory. W sumie trudno się dziwić. Rzadko się zdarza, aby taka banda się na nas rzuciła. To była czysta przyjemność. Brać w ręce ich lby i uderzać o siebie. I ta krew, która zaraz pokryła całe moje ciało. Cóż za przyjemność. Czarodziej chichotał prawie cały czas. Nawet Shadowtears czuł się usatysfakcjonowany. Dawno nie gonił tak zaciekłe za uciekającymi. Ucinanie głów sprawia mu przyjemność. Tylko Signur jak zwykle się nie zabawiał. Cały czas latał nad

Yossą i próbował coś zrobić. Ale z niego dupa! Trzeba go będzie naprostować. Za to Yossa – ten to lubi przywalić! Och, ciała orków latały wokół niego. Chwytał ich w swe potężne ramiona i rzucał nimi, niczym moimi księgami. Tak, to była prawdziwa przyjemność.

Przed chwilą zauważyłem, że po wczorajszej walce Yossa opanował dwa nowe słowa. Niesamowite, nie? To obala wszystkie teorie tych świętoszkowatych kapłanów, dotyczące niszczących skutków wojny na umysły walczących. Yossa jest tego żywym dowodem. Myślę, że jak tak dalej pójdzie, to za pół roku będziemy mogli sobie uciąć krótką pogawędkę w stylu:

- Cześć, Yossa.
- Dziwko!
- Tak, to bardzo ładny dzień.
- Krwi!
- Wiem, że jesteś głodny. Śniadanie zaraz będzie.
- Wypruć flaki!
- Nie, nie... to nie będzie nic z drobiu. Trochę sera i chleba.
- Litości!
- Wiem, że tego nie lubisz.
- Zgoda, zgoda!
- Dobrze, idź złap jakiegoś opasa.
- I tak dalej, i tak dalej.

Może to się wyda dziwne, ale wydaje mi się, że miecz Rogera do mnie przemił. Widziałem już różne magiczne przedmioty, ale żaden z nich mnie nie podrywał! Powiedział, że nazywa się Julia. Dopiero teraz przypominam sobie, że Roger prawie nigdy nie wypuszcza go z ręki. Co chwila spogląda na niego z utęsknieniem. Co wieczór poleruje go jedwabną szmatką. A jaką piękną pochwę ma dla niego! Warty z pięć tysięcy złotych monet. Cóż za marnotrawstwo diamentów i rubinów. Nawet chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonałem, zgodził się ze mną. W każdym razie zrobiłem chyba nie- zbyt mądrą minę, kiedy Julia zapytała:

– Co tak się gapisz jak jakiś niewydojony pi...doła, Artmarze? Czyżbym ci się nie podobała? Spójrz, jak lśnię. Czyż moja klinga nie jest wyjątkowo po- wabna? A piękna linia rękojeści? Cudowne jelce? I ten niesamowity rubin w moim ciele? Czy nie pociąga cię moja ostrość?

Chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonałem, zaśmiał się obleś- nie. Tego było za wiele, uciekłem bez słowa, zostawiając za sobą śniech mie- cza i chichot czarodzieja.

Ten miecz rzucił chyba na mnie jakiś urok. Zaczyna mi na niej zależeć. Chy- ba jestem zakochany. Zanim się jednak pokaleczę, spróbuję porozmawiać z mo- imi przyjaciółmi. Może Signur coś poradzi? On ma wprawę w takich sprawach. Pamiętam, jak kiedyś zakochał się w posagu. Myślał, że to spolimorfowana nim- fa. Z niego to jednak niezły dupek.

A oto, co usłyszałem od moich przyjaciół:

Signur: – Rozumiem twój ból. Serce masz rozdarte, nie możesz spać, nie chce ci się jeść. Cały czas tylko o niej myślisz, prawda?

W tym miejscu uznałem za stosowne oddalić się, pozostawiając za sobą zdumionego elfa i chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonałem.

Shadowtears: – He, he, hehehahaha! Khe! Khe! Nie, ale nie... He!

To wszystko, co od niego usłyszałem. Ale sk...el mnie zdenerwował. Ale co paladyn może wiedzieć o miłości?

Yossa: – Kładź się dziwko!

Po tym prostym stwierdzeniu olbrzym zaczął wykonywać niezbyt przyzwo- ite ruchy. Mhmm! Chyba nie chce, żebym przespał się z tak ostrą kobietą?

DZIEŃ ÓSMY

Myślałem o niej przez całą noc. Zaczynam się bać, że w czasie walki mo- że coś się jej stać. Nie wiem, co robić. Jak ochronić jej cudowne, błyszczące ciało przed ogniem smoka? Czy nie stopi się w nim? Czy krew gada nie znisz- czy jej cery? Czy ten p...ony Roger zginie, żebym mógł ją dostać w swoje rę- ce? Śmierć przychodzi czasami w najmniej oczekiwanych momentach. Jest jak drapieznik z ostrymi niczym brzytwa kłami. Że też wcześniej na to nie wpadłem? Pewnie przez ten chichot. Zaczyna mnie wyprowadzać z równo- wagi. Chyba się ze mnie naśmiewał!

Zanim jednak zdążyłem cokolwiek zrobić, okazało się, że jesteśmy na miejscu. Przed nami wznosiła się ogromna góra z wielką jamą. Przed ciem- nym otworem tkwiła wbita w ziemię tabliczka z jakimiś bazgrołami. Podszed- dłem bliżej, żeby zobaczyć, co tam jest napisane. Z trudem odcyfrowałem na- pis: „Pojedynki w godzinach 11.00-16.00. Zagrać trzy razy na rogu. Walki grupowe od 16.30 do 20.00 z przerwą na kolację w okolicach 18. Zagrać dwa razy.” Spojrzałem na klepsydrę. Jest dopiero 14.00. Mamy trochę czasu.

Z zamyślenia wyrwał mnie krzyk Rogera:

– Giermkowie, zbroja! Osiodłać konia! Gdzie moja kopia?!

– Panie, musimy chwilę poczekać. Smok przyjmuje od czwartej trzydzieści. Roger zrobił się cały czerwony na twarzy.

– Jak to! Smok?! Przyjmuje?! Od której?! Szesnastej trzydzieści?! Dawać mi tu tego gada!

Jakby jego krzyków było mało, usłyszałem jej szept:

– Wiem, że mnie pragniesz. Dziś w nocy połączymy się. Przybądź do mnie po walce.

Zrobiło mi się słabo. Na szczęście całą sytuację uratował, jak zwykle zresztą, Shadowtears:

– Panie Rogerze! Proponuję, abyśmy skorzystali z tego, że smok śpi i zardnęli go jak najszybciej.

– Cooooo!!!! Zarznąć smoka we śnie! Nigdy! To będzie uczciwa walka!

Zauważyłem, jak Shadowtearsowi zrzedła mina. Miał taki piękny plan. Ten starzec ma nie po kolei w głowie. On chyba jest uczciwy. Nie do pomyslenia w tym świecie, gdzie rządzą zło, a dobrzy kryją się w cieniu.



W końcu doszło do tego, do czego miało dojść. Moja klepsydra wybiła godzinę 16.30. Siedzący na Euzebiuszu Roger wziął w swe ręce swój róg długi, cętkowany, kręty, jakoby wąż boa. Obręcz do ust go przycisnął, wzdął policzki jak banię, w oczach krwią zabłysnął, wsunął w głąb pól brzucha i do płuc wysłał cały zapas ducha. I zadał. Dwa razy.

Zerknąłem na pozostałych. Na twarzy Shadowtearsa malował się smutek. Signur wydawał się znikać za plecami innych. A Yossa... Yossa jak zwykle powiedział:

– Kładź się, dziwko.

Wątpię, żeby adresował to do smoka. Pojawili się nawet pozostali starcy. Pijany krasnolud zrobił trzy kroki, po czym oparł się ciężko na swoim toporze. Kapitan, ten niby Asteriusz, po raz pierwszy przestał belkotać i zadał nieskomplikowane pytanie: „Kim jesteście i co ja tu robie?” Stary mag spał dalej, kiwając się na koźle wozu. W jego rękach spoczywała rzeźbiona w najróżniejsze wzory różdżka.

Nagle z czarnej czeluści jamy wyłonił się łeb potężnego gada. Roger chyba zamierzał wprowadzić go w jeszcze większą wściekłość, gdyż zaczął wyzywać go od łachudr, rozbójników i gadów paladyna Arturiusa. Szczególnie to ostatnie przekleństwo wprawiło smoka w nienajlepszy nastrój. W końcu smok wypełznął z jaskini na dobre, ukazując swe olbrzymie, czerwone, pokryte łuskami cielsko. Nie ma co mówić, zrobiło mi się słabo. Tak wielkiego smoka nie widziałem jeszcze nigdy w życiu. Co stanie się z moją narzeczoną? Przerażenie opanowało moje ciało. Nawet Yossa zbladł na widok potwora.

Jakby tych wszystkich wyzwisk było mało, Roger krzyknął:

– Broń się, bestio! Przyjaciele, do ataku.

I zaczął szarżować na smoka. Myślałem, że już po nim. Na nieszczęście koń rycerza okazał się być kuty na cztery kopyta. Zamiast pędzić na smoka, skreślił uciekając w stronę najbliższego lasu.

Zdziwiony smok podrapał się pazurem po głowie, patrząc na nas z politowaniem. Chyba nie powinien tego robić, bo krasnolud, dysząc niczym miech kowalski, ruszył na niego z okrzykiem:

– Ja biorę tego z lewej! Wy zajmijcie się pozostałymi dwoma!

Niestety, potknął się po drodze o kamień i padł na ziemię. Smok zaczął tarzacz się po ziemi, chichocząc i dymiąc. Wtórował mu chichot czarodzieja, którego dawno temu pokonałem.

Shadowtears, jak przystało na prawdziwego paladyna, ujrzał w tym naszą szansę i ruszył z kopyta. Towarzyszył mu głos kapłana:

– Módlmy się, bowiem nadszedł dzień apokalipsy! Bestia wyszła z gór, by spustoszyć ziemię! Nic nas nie uratuje! Módlmy się, bowiem nadszedł dzień apokalipsy!

W tym samym momencie Yossa także ruszył do przodu, wymachując mieczem i krzycząc na przemian „Kładź się, dziwko!”, „Jako ostatni wystąpi Yossa!” i „Warghaa!”.

Smok zerwał się z ziemi i rzucił się na nas całą masą swego potężnego cielska. To, co później się działo, mogę opisać tylko takimi słowami: „Dostaliśmy w dupę, że to historia”. Gdyby nie stary czarodziej, pewnie nikt z nas nie uszedłby z życiem. Kiedy już Yossa i Shadowtears padli na ziemię, staruszek obudził się, machnął swoją różdżką, która wydała z siebie „Puf!”, dezintegrując przy tym smoka, po czym zapytał:

– Czy to już pora na kolację? Chce mi się siusiu!

KONIEC

P.S. Cóż za wspaniały prezent dał mi dzisiaj Signur. Pochwę do mojego pięknego miecza. Powiedział, że zrobił ją specjalnie dla niego z materiału, który najlepiej się do tego nadawał. Przez chwilę wydawało mi się, że pochwa przemówiła głosem tego łotra, Artmara. Ale wszystko zagłuszył chichot jakiegoś czarodzieja, którego ktoś kiedyś pokonał. Dochodził z pochwy.

NASZYMI BOHATERAMI BYLI:

Artmar – Artur Marciniak. Znany czamoksiężnik, który wiele lat temu pokonał pewnego czarodzieja. Od tego czasu towarzyszy mu jego przedśmiertny chichot.

Yossa – Rafał Nowocień, autor wielu psychodelicznych przygód, którymi zarzuca naszą redakcję i redakcję „Złotego Smoka”. Tym razem w roli potężnego, tysiącego osiłka ze skłonnościami do picia, który umie tylko dwa zdania w zrozumiałym dla innych języku: „Jako ostatni wystąpi Yossa!” i „Kładź się, dziwko!”.

Upadły paladyn Shadowtears – Andrzej Miszkurka, zwany również Kurzymisiem. Wspaniały bohater, który nie mógł wytrzymać będąc dobrym. Skończył swój grzeszny żywot, kiedy pewien Mistrz Gry zdenerwował się na niego.

Czarodziej Signur – Tomek Kreczmar. Gracz, który doprowadzał pewnego Mistrza Gry do białej gorączki, mówiąc od czasu do czasu: „Andrzej jest w zielonym swetrze, śpi i nic nie mówi”.

WASZYMI BOHATERAMI NIEZALEŻNYMI BĘDĄ:

RYCERZ TAN ROGER

Tan Roger jest wysuszonym staruszką, który, mimo dziesiątek lat na karaku nadal pozostał romantycznym, żadnym przygód rycerzem. Do walki ubiera się w swoją starą zbroję, w wielu miejscach powgniataną i pordzewiałą.

Roger, jak na prawdziwego rycerza przystało, nosi długie, sumiaste wąsy, zachowuje się dwornie wobec dam, ale nie wobec giermków i jest do przesady uczciwy oraz honorowy.

Wskazówki:

W trakcie rozgrywania przygody Roger będzie opowiadał niestworzone historie o swoich czynach (oczywiście tylko od ciebie zależy jak niestworzone historie to będą). Widząc oznaki niedowierzania szybko wpadnie w złość, wyklinając słuchaczy od łachudr, orczego pomiotu, nic nie wartych, niewydojonych pierdół. Musisz pamiętać, że Roger jest bardzo popędliwy. Jeżeli bohaterowie dadzą mu okazję, ruszy do walki z każdym napotkanym przeciwnikiem (oczywiście z oplakany dla siebie skutkiem, chyba że sytuację uratuje jego koń). Ewentualnie sprowokuje kogoś, kto póki go nie widział, nigdy nie myślał o walce. Poza tym Roger jest całkiem miłym staruszką. Wiele można u niego zyskać, jeżeli mu się w odpowiedni sposób schlebia, na przykład: „Drogi panie, twój miecz nie powinien marnować się w bebeczach nędznego orczego pomiotu. Pozwól, że to my, twoi słudzy, załatwimy tę sprawę za ciebie.”

KRASNOLUD ARNI

Krasnolud Arni jest prawdopodobnie najstarszym żyjącym krasnoludem. Ciągłe zażywanie zacieru i spirytusu krasnoludzkiego przynajmniej dwukrotnie przedłużyło jego życie. Niezyczliwi twierdzą, że nie był trzeźwy przez ostatnie czterysta lat.

Zazwyczaj Arni nosi to samo poplamione ubranie, przesiąknięte zapachem alkoholu. Nigdy też nie rozstaje się ze swoim toporem. Nie przywykł też do zdejmowania kolczugi, nawet kiedy się „myje”. O jego charakterze trudno cokolwiek powiedzieć, gdyż prawie cały czas znajduje się w stanie upojenia alkoholowego i jedyne, co dociera do uszu towarzyszących mu osób, to sprośne, pijackie, krasnoludzkie przyspiewki.

Wskazówki:

Jak to już napisaliśmy, prawie przez całą przygodę Arni będzie zalany. Jedyńą sprawą, która go naprawdę zainteresuje, będzie otwarcie nowej butelki zacieru natychmiast po tym, jak stara się skończy. Z wielką przyjemnością podzieli się trunkiem z jednym z bohaterów. W razie potrzeby nauczy go też kilku świąskich piosenek i przysłów krasnoludzkich. Tylko w jednym momencie, to znaczy podczas finałowej walki, zerwie się do ataku – a z jakim efektem – już wiesz.

KAPŁAN ASTERIUSZ WIELKI

Asteriusz Wielki to tak naprawdę Ludvicius z Olgrionu, kapłan boga, którego mianem się tytułuje. Od dłuższego czasu wydaje mu się, że jest wciele niem Asteriusza na ziemi. Przyjaciele nie wyprowadzają go z błędu.

Ludvicius ubiera się w bogato zdobione szaty kapłańskie. Nosi również wysadzany diamentami święty symbol.



Wskazówki:

W czasie gry Ludvicius prawie przez cały czas będzie próbował nawracać każdego z bohaterów. Karze zatrzymywać się cztery razy dziennie w celu odprawienia mszy. Nie ustąpi również, dopóki bohaterowie nie wyśpiewadają się ze wszystkich swoich grzechów (byle co go nie zadowoli).

MAG JASPER

Jasper ma ponad dziewięćdziesiąt lat. Jak na człowieka jest bardzo stary, nic więc dziwnego, że jego głowa nie pracuje najlepiej. Już dawno zapomniał wszystkich swoich zaklęć. Jedyńą rzeczą, którą jeszcze pamięta, jest hasło do

Różdżki Dezintegracji.

Jasper jest niewielkim człowieczkiem o wysuszonej jak pergamin skórze. Z czubka głowy spływają mu na ramiona rzadkie, mlecznobiałe włosy. Sprawia wrażenie łagodnego i pocziwego. I rzeczywiście taki jest – nawet kiedy nie śpi.

Wskazówki:

Jasper śpi, nie wadząc nikomu, przez 22 godziny na dobę. W tym czasie któryś z bohaterów będzie musiał go przewijać jak niemowlę, gdyż czasami popuszcza. Starość nie radość, jak to mawiają. Jeżeli zostanie nagle wyrwany ze snu i zaraz potem zdenerwowany, może stać się niebezpieczny, gdyż w chwilach stresu wypowiada hasło uaktywniające Różdżkę Dezintegracji.

KOŃ EUZEBIUSZ

Euzebiusz przeżył wiele pięknych lat jako wierzchowiec Rogera. Kiedyś – czarny jak noc, dzisiaj – siwy staruszek. Jak na konia jest bardzo inteligentny. Zawsze ilekroć skóra jego pana jest zagrożona ucieka, ratując w ten sposób Rogera.

Wskazówki:

W czasie wędrówki będzie musiał opiekować się nim któryś z bohaterów, a trzeba przyznać, że jest to złośliwa bestia. Z charakteru przypomina trochę konia Sparhawk, bohatera trylogii „Elenium” Davida Eddingsa. Lubi od czasu do czasu kopnąć albo ugryźć, kiedy oporządzająca go osoba niczego się nie spodziewa. Opiekujący się nim poszukiwacz przygód powinien mieć ciężką przeprawę z tym rumakiem.

PIES PIKUŚ

Pikuś jest chowańcem Jaspera. Potrafi mówić w mowie powszechnej, po elficku, ba, nawet po orkowemu. Jest bardzo magicznym stworzeniem, porównywalnym pod względem możliwości do starego samca srebrnego smoka (efekt wielu czarów wzmacniających, które przed laty rzucił na niego Jasper). Jest również rasowym jamnikiem, z czego jest bardzo dumny i nie omieszka o tym wspomnieć już przy pierwszym spotkaniu. Jeżeli jego pan będzie zagrożony, co – miejmy nadzieję – w tej przygodzie nie nastąpi, jak przystało na kolesia o możliwościach starego srebrnego smoka, szybko rozprawi się ze wszelkimi przeciwnościami losu.

Wskazówki:

Pikuś uważa siebie za bardzo dystyngowanego i mądrego. Nie jest przecież jakimś tam kundlem. Z racji swej pozycji będzie przez cały czas starał się pouczać bohaterów, co i jak mają robić, co jest właściwe, a co nie i kto tutaj rządzi. Niech bogowie mają w opiece tego, któremu nerwy nie wytrzymają.

MIECZ JULIA

Julia jest pięknie wykonanym, długim mieczem o osobowości kochliwej kobiety. Przed laty Roger odnalazł ją w prastarych ruinach. Od tego czasu nie rozstają się.

Wskazówki:

Roger, z racji swego wieku, przestał podobać się Julii, która będzie starała się za wszelką cenę uwieść jednego z bohaterów. Pomoże sobie w tym *Urokiem* (rzut obronny na połowę odporności).

WROGOWIE SMOK STARY SZMELC

„Stary Szmelc” – jak go nazywa Roger, jest starym samcem czerwonego smoka. Ich drogi skrzyżowały się w przeszłości wielokrotnie. Nigdy jednak żadnej ze stron nie udało się odnieść zwycięstwa. Widok starych, wysuszonych wrogów rozśmieszy Szmelca, dając bohaterom czas do działania.

Wskazówki:

Na początku walki Stary Szmelc będzie zachowywał się dosyć biernie. Wiara we własną potęgę i widok śmiesznych ludzików próbujących mu zagrozić wyrwie z jego płuc salwę gromkiego śmiechu. O tym, co może się dzieć przydarzyć, przeczytałeś w zamieszczonym powyżej opowiadaniu.

PODSUMOWANIE

Przy opisach bohaterów niezależnych i Starego Szmelca nie podajemy współczynników. W wypadku staruszków są one nieistotne, zaś opis gada znajdziesz w bestiariuszu (Czerwony Smok) zamieszczonym w 14 numerze „Magii i Miecza”. Ilość punktów doświadczenia, które przynasz za sesję, zależy tylko od ciebie i od postawy twoich graczy. Przydziel ich tyle, ile uznasz za stosowne, ale nie przesadzaj. Acha i jeszcze jedno: w jaskini znajduje się wielki skarb – godny takiego smoka. Sam zdecyduj, co się w nim znajdzie. Tylko ty wiesz, co przyda się bohaterom twoich graczy, a co będzie dla nich zbyt dużą nagrodą. Pamiętaj: dobierając przedmioty, miej na uwadze równowagę gry.

MAGICZNY HOROSKOP VAPRAKA

Nowy rok trwa. Warto więc zastanowić się, co nowego jeszcze przyniesie, jaki będzie? Poprosiłem mojego znajomego astrologa-amatora, Flatusa Vapraka z Otchłani o krótkie horoskopy dla naszych czytelników – wszelkich osobników mających coś wspólnego z RPG.

Koziorożec (22.12 – 20.1)

Czy wiesz, że czas to nie tylko pieniądź? To także dobra zabawa. Czy ostatnio nie poświęcasz zbyt mało uwagi grze? Nie zapominaj o tym, jeśli chcesz, by twój bohater nie pozostał w tyle za innymi. Jeśli jesteś Mistrzem, nie marnuj czasu. Daj sobie luz – robota poczeka, skocz po kumpli i zaproś ich na sesję. Od razu poczujesz się lepiej. Ten rok zapowiada się dla ciebie wyjątkowo pomyślnie, jeśli odgrywasz rolę maga lub kapłana. Gwiazdy, księżyce i inne ciała astralne wróżą nowe przedmioty magiczne i szybki awans. Jeśli zaś twoim bohaterem jest wojownik lub złodziej – strzeż się! To, że stoisz w pierwszym rzędzie podczas walki może być wiele kosztować (czyż wskrzeszenie nie jest drogim?). Jednak odrobina sprytu i ostrożności powinna wystarczyć, wszak jesteś doświadczonym graczem. Druga dekada przyniesie umarlaki, zawsze więc miej wędek święconą pod ręką! Twoje motto na ten rok to:

Wiedzieć to czynić, nie wiedzieć to nie żyć.

Wodnik (21.1 – 19.2)

Jeśli wydaje ci się, że możesz bez konsekwencji okraść czy oszukać kogoś z drużyny to się grubo mylisz. Nic nie uchodzi bezkarnie. Nie ma zbrodni doskonałej; a co będzie, gdy wściekły kapłan „zapomni” cię polecić? Nie ryzykuj i nie kombinuj, bo w tym roku czeka na ciebie coś miłego. Jeśli nie zaprzepaścisz szansy, mogą to być bogactwa i szacunek znajomych. Jeśli jesteś Mistrzem, powstrzymaj trochę swą drapieżność i mordercze instynkty, a zjednasz sobie graczy. Pamiętaj, że nie musisz ciągle nasycać na nich smoków i wampirów. To staje się nudne. Nie zaszkodzi zakupić coś nowego do prowadzonego systemu – jakiś nowy dodatek, figurki itp. (oczywiście z firmy MAG). Twoje motto to:

*Nie każdy szkielet
to martwiak,
nie każdy harman
to złodziej.*

Ryby (20.2 – 20.3)

Chcieć to móc. Wsparty tą sentencją nie obawiaj się zaatakować nawet najpotężniejszego potwora. W bieżącym roku będziesz miał wyjątkowe szczęście w rzucaniu kostkami. Wykorzystaj to dobrze. Jesteś znakiem wodnym, więc

szczególną uwagę powinieneś skupić na przygodach morskich. Masz wielką szansę na trwałe nabytki – własny statek, ciekawy przedmiot magiczny, a może przyjaźń mieszkańców głębin? Jeśli jesteś Mistrzem, stwórz taką właśnie „wodną” kampanię. Nie zaszkodzi wprowadzić kilku nowinek – odkręcony kran w wannie, marynarskie szanty ze stereo, śledzik, fajka (jeśli palisz). To znakomicie odda klimat przygody, a twój gracz na pewno mile zapamięta taką sesję. Twoje motto to:

Rybka lubi ptywać, a indyk myśleć.

Baran (21.3 – 20.4)

Nie zgrywaj się na bohatera, bo możesz dużo stracić. Prowokowanie burd w każdej karczmie, wiosce i miasteczku kiedyś w końcu skończy się tragicznie. Gdy trochę uspokoisz swój wojowniczy charakter, dostąpisz szansy szybkiego awansu, nawet o kilka poziomów! Może sprawią to magiczne księgi lub artefakt, na pewno jednak twoja spokojniejsza (lecz wciąż doskonała) gra zostanie doceniona. Jeśli jesteś Mistrzem, w tym roku powinieneś odpocząć. Gra nie powinna ci zajmować całego życia. Odwołaj jedną sesję, jeśli jesteś zmęczony; powiedz, że masz ważne sprawy. Pójdź do parku albo na imprezę. Spotkasz tam kogoś, kto stanie ci się bliski (choć niekoniecznie chętny do gry). Kiedy powrócisz do swych graczy, zobaczysz jak miło cię powitają. Twoim mottem są słowa z magicznej księgi-wyroczeni I' CING:

Czekać to znaczy nie posuwać się naprzód.

Byk (21.4 – 20.5)

Twojemu bohaterowi nie wiodło się najlepiej. To też twoja wina, nie tylko pech i złośliwy Mistrz. Czy nie jesteś zbyt podejrzliwy i ostrożny? Wiesz co, Byku? Nabierz więcej pewności siebie, zaproponuj podczas gry własne pomysły, wymyśl sposób na wybrnięcie z opresji. Nie możesz być ciągle tłumiony przez resztę. Zorientujesz się wtedy, że gra to jeszcze większa frajda. Szczególnie pozytywnie skończą się dla ciebie przygody w pod-

ziemiach i ruinach. Jeśli władasz magią, pamiętaj o kilku ochronnych czarach. Jeśli nimi nie dysponujesz, wysęp je od innych członków drużyny. Byk Mistrz ma przed sobą wspaniały okres aż do maja. Wtedy czeka cię trochę większy wysiłek – koniec roku szkolnego, egzaminy i klasówki. Warto, byś o tym pamiętał. Na urodziny spotka cię ze strony graczy bardzo przyjemna niespodzianka. Nie pora jednak zdradzać jaka. Twoje motto:

*Otchłań zaczyna się tam,
gdzie nie dochodzi Niebo.*

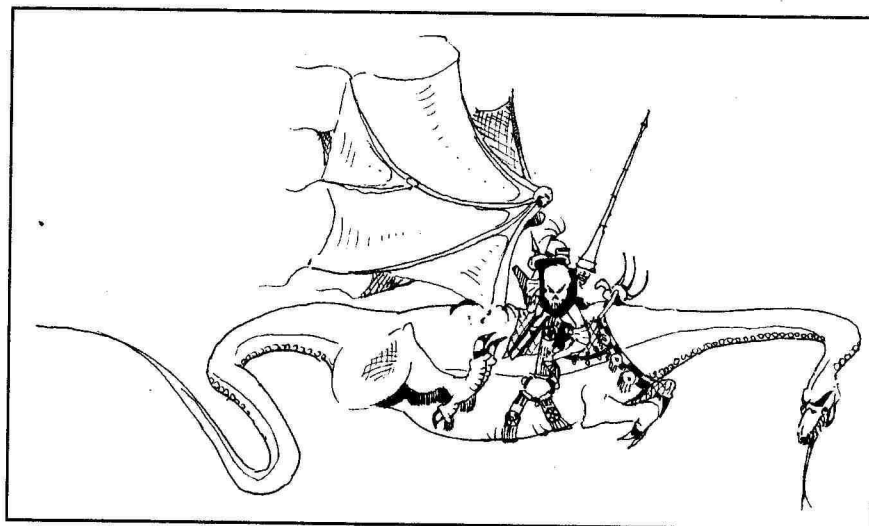
Bliźnięta (21.5 – 21.6)

W pełni kontrolujesz sytuację. Potrafisz przewidzieć każde posunięcie Mistrza i kolegów z drużyny. Ten rok będzie dla ciebie najlepszy. Nie przepag wiosny, kiedy budzą się uśpione instynkty... Na jednej z sesji lub konwencji poznasz osobę, z którą prawdopodobnie zwiążesz się na jakiś czas. Jeśli postarasz się zrozumieć ją i powstrzymasz swe bliźniacze „skoki w bok”, znajdziesz wspaniałego partnera. Pamiętaj, że „nie wszystko złoto, co się świeci” i czasem powstrzymaj swą chciwość na przygodzie. Istnieją przekleństwa magiczne przedmioty, mogące ci zaszkodzić. Jeżeli jesteś Mistrzem, pamiętaj czasem, że gracze to też ludzie. Nie oczekuj, że będą się zachowywać tak, jak im każesz. Gry RPG to głównie dobra zabawa, ale postaraj się czasem przygotować przygodę mniej niechlujnie. Lepiej by też było, byś nie balował całą noc, gdy rano masz sesję. Jest takie powiedzenie:

Świeży Mistrz ma świeże pomysły.

Rak (22.6 – 22.7)

Twoim tegorocznym zmartwieniem stanie się, niestety, brak funduszy. Choć pieniądze to nie wszystko – warto je mieć. Być może będziesz musiał zrezygnować z kupna nowego dodatku do ulubionej gry lub wyjazdu na konwent. Nic jednak straconego, gdyż brak forsy zrekompensuje Ci przyływ energii i pomysłów. Może wykorzystasz to i weźmiesz udział w jakimś konkursie? Masz szansę, oczywiście przy odrobinie wysiłku, by i twoje teksty (przygody) drukowała **Magia i Miecz**. Ze zrozumiałych względów poprowadzisz w tym roku doskonale przygody, a jeśli nie jesteś Mistrzem, to rozwiążesz na sesjach wiele problemów. Gwiazdy wskazują na szybki awans twego bohatera, może nawet dorównasz paladynowi Arturiusowi? Wracając jednak do braku gotówki – zawsze można zbierać złom, butelki po piwie lub pomagać w rzeźni przy ćwiartowaniu



mięsa (dla miłośników horrorów i splatterpunka). Mottem twym niech będzie:

Kto mieczem wojuje, ten od krytyka ginie.

Lew (23.7 – 23.8)

Powiada się: „wystarczy chcieć”. To trafna charakterystyka tego, co spotka cię w tym roku. Tylko własną pracą zdobędziesz to, czego pragniesz. Nie licz więc na pomoc tzw. „przyjaciół” – oni chcą tylko własnego dobra. Postępuj tak zarówno w grze, jak i w życiu. Pamiętaj też, że nie wolno traktować rzeczywistości jako gry. Nie odprawiaj więc przypadkiem w domu rytuałów, mających na celu poprawę siły i kondycji fizycznej. Lepiej zapisać się na siłownię i pobiegać. Nie zbieraj też tajemniczych komponentów do czaru „urok”, by zniewolić pożądaną niewiastę (dla czytelniczek – przystojnego amanta). Skuteczniej jest pogadać, kupić kwiaty i pójść na romantyczny spacer do parku (a nie na cmentarz) lub na dyskotekę. Mistrzowi mogą doradzić to samo, a dodatkowo proponują część funduszy na książki i figurki przeznaczyć na cele rekreacyjno-rozrywkowe. Jeszcze jedno piwko nikomu nie zaszkodzi, a nawet może pomóc.

Mottem twym niechaj będzie myśl wielebnego krasnoluda-kapłana Słabomira Rudobrodęgo:

Za Gierka to było dobrze

– paladyni więcej pieniędzy dawali,

a orkowie ze wschodu nie patęłali się po stolicy.

Panna (24.8 – 23.9)

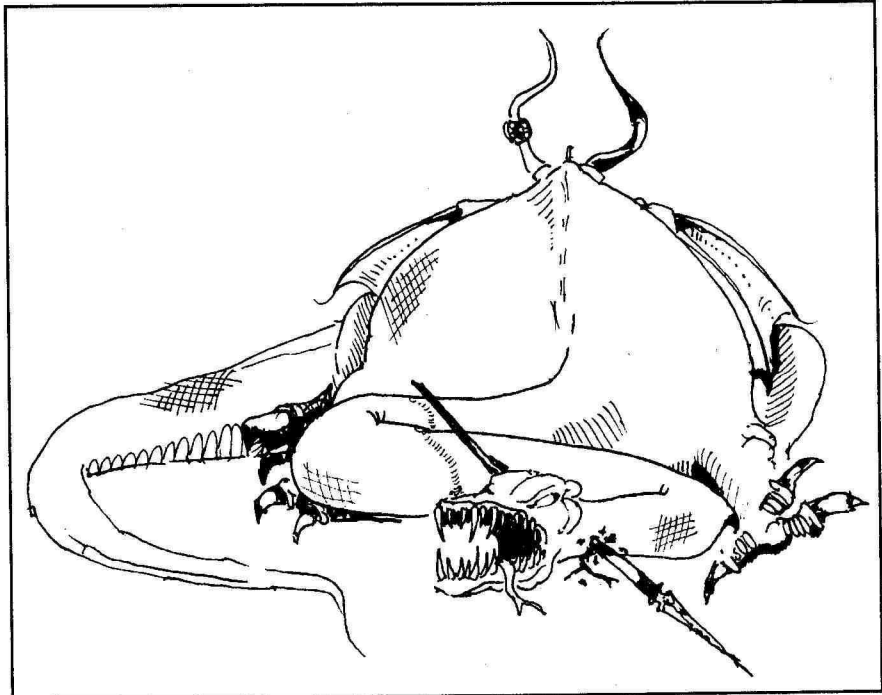
Taktyka gry, jaką stosujesz w tym roku przyniesie pozytywne rezultaty. Oplaca się być miłym i uśmiechniętym. Należy szczególnie stosować to wobec Mistrza, uzna cię wtedy za osobę godną zaufania i uczciwą. Dlatego nie daj się głupio złapać na oszustwie, rób to sprytnie albo wcale. Nie żałuj też tych paru złotych, wydanych na herbatniki i piwo dla prowadzącego. Takie działania przynosi wielkie zyski – to właśnie Ciebie, choćby nieświadomie, Mistrz znacznie faworyzować. Nie posuwaj się tylko za daleko, nikt nie lubi lizusów. Mistrz nie musi tak bardzo dbać o grupę, ale i ty zrób dobre wrażenie. Nie chowaj przed sesją wszystkiego, co masz w lodówce. Zostaw chleb, trochę masła,

paczkę makaronu i konserwę „turystyczną”. Zobaczysz jakie cuda czyni trochę białka i protein – nikt ci nie będzie przeszkadzał. Dojdzie do tego, że gracze sami zaczną znosić dojenie, by urozmaicić dietę. Wtedy ty na tym skorzystasz, a z pełnym brzuchem to i humor lepszy. Motto:

Nie wchodzi się dwa razy do tej samej rzeki, ale do basenu owszem.

Skorpion (24.10 – 22.11)

Twój kolec jadowy będzie w tym roku w ciągłym użyciu. Uważaj tylko na kapłanów Seta, bo są odporni na trucizny. Nie możesz być jednak zbyt gruboskórny w stosunku do innych, szczególnie kumpli. Pomyśl dwa razy, zanim po raz kolejny zechcesz użyć słów zaczynających się na k-, s-,



Waga (24.9 – 23.10)

To jest twój rok! Dawno nie miałeś tak dobrego układu gwiazd. Po chwilowych i krótkotrwałych problemach na sesjach (uważaj na spotkania z martwiakami!) czeka cię dużo przyjemnej i satysfakcjonującej gry. Gwiazdy wyjątkowo sprzyjają postaci paladyna i rycerza – czyżby nadszedł czas na święty miecz lub topór „Śmierć Mistrzom” (chciałem napisać: Gadom)? Może by już należało

zatoszczyć się o własny zamek? Pamiętaj, że najprostszym i najtańszym sposobem jest hołd lenny lub zajęcie już istniejącej warowni. Dla Mistrza przewidują cenny nabytek. Czy to będzie nowy podręcznik od ukochanych rodziców, zestaw magicznych kostek od tajemniczej sympatii – nie wiadomo. Może się też zdarzyć pomyłkowa przesyłka – zamiast zaprenumerowanego nr 18 „MiM” – cztery Warhammer, dwadzieścia „Galerii Bohaterów” i zwrot nadpłaty w wysokości 100 zł. Nic tylko dziękować komu trzeba i przestać na mój adres domowy (Otchłań 6, bagno 12), oczywiście co laska (ale nie mniej niż 2000 sztuk złota). Motto:

Biednemu jest łatwo, bogatemu łatwiej.

p-, ch- (cenzura tekstów z Otchłani trwa!). Zyskasz więcej pochlebnych opinii w szkole, domu i okolicy („co za miły, młody człowiek!”), a na sesjach przestaniesz potrzebować kija bejsbolowego. Jeśli masz pecha być Mistrzem, twoje słowa nabiorą dla graczy większego znaczenia, może też pozbędą się oni nerwicy, przychodząc do ciebie na sesje. Nie dawaj się oczywiście zabajerować, w razie czego wrzasknij – efekt będzie jeszcze większy. Pozwól bohaterom znaleźć choć jeden magiczny przedmiot. Zyskasz ich dozągonną wdzięczność. Jako gracz zdobądź się na odrobinę współpracy z resztą drużyny. Twoją myślą przewodnią jest stare porzekadło wietnamskie:

Uważaj na nogi, bo wysokie progi.

Strzelec (23.11 – 21.12)

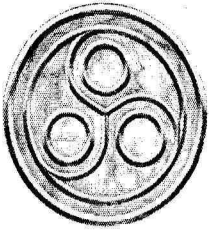
Możesz być spokojny, jeśli chodzi o grę. Nic się nie zmieni, tzn. sesje nadal osiem razy w tygodniu, gra w szkole, autobusie, a nawet we śnie. Dalej będziesz zdobywać dwa poziomy doświadczenia na tydzień, a twoja hurtownia magicznych przedmiotów nie zbankrutuje. Jeśli przez przypadek jesteś Mistrzem, nieprzerwanie będziesz tankował hektolitry kawy i coli, by pozostać w formie i nadszając z pisaniem przegód. Pozytywne będzie to, że rodzice, małżonek itp. przestaną już, zdruzgotani, zwracać na to uwagę. Jest tylko jedno „ale”. Teoretycznie warto jednak zdać do następnej klasy. Nieglupio też jest zrobić maturę (już w maju!), ewentualnie zdać na upragnione studia – tam to się dopiero gra! Poświęć więc kawałek czasu i pucz się. Przez następny rok będziesz mógł znów spokojnie pograć w ulubiony system RPG. Tradycyjnie myśl przewodnią:

Jeśli chce się jeść obiad z diabłem, trzeba mieć baardzo długą łyżkę.

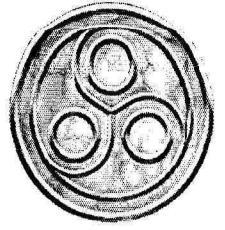
Z ogrowego przetłumaczył i spisał
KUBA „PIĘKNY” ŻUREK



KRYSSZTAŁY



CZASU



Andrzej Miskurka i Tomek Kreczmar

NOWE OBLICZE MAGII

CZĘŚĆ I

Na wstępie chcielibyśmy wyraźnie zaznaczyć, że poniższa reguła jest opcjonalna i nie została autoryzowana przez twórcę Kryształów Czasu, Artura Szyndlera.

Magia fascynuje, przeraża, bawi. Pozwala budować zamki i niszczyć całe miasta. Bywa wykorzystywana w złych i dobrych celach. Wielu ludzi, elfów oraz innych istot pożąda magii, poświęca swe życie na zgłębianie jej największych tajemnic. Ale czym ona tak naprawdę jest? Darem, czy może raczej przekleństwem?

Magia jest obecna na Ochrii od początków stworzenia. W dawnych czasach, zanim pojawił się panteon śmiesznych istot nazywających siebie bogami, ludzie (mówiąc ludzie mamy na myśli wszystkie inteligentne istoty, które w dzisiejszych czasach władają magią) potrafili tkąć zaklęcia. Na początku byli wśród nich tylko ci, których dzisiaj nazywamy magami. Zaczęli poznawać czary, aby w końcu osiągnąć mistrzostwo w postugiwaniu się nimi. Już wtedy odkryli wszystkie ograniczenia związane z ich rzucaniem. Później, w ciągu wielowiekowych poszukiwań nowych źródeł mocy i badań nad nimi, pojawiły się inne gałęzie magii. Tych, którzy z nich korzystają, zwiemy teraz czarnoksiężnikami, iluzjonistami i alchemikami.

Kilka słów o rzucaniu zaklęć

Wszyscy ludzie wiedzą, że aby rzucić zaklęcie, czarodziej musi znać odpowiednie słowa. To prawda, choć to nie wystarczy. Potrzebna jest również moc i umiejętność jej wykorzystywania. Wszystkie istoty posiadają część owej mocy, jedne mniejszą, inne większą. O tych, którzy posiadają jej dużo, mówimy, że mają predyspozycje, aby zostać czarodziejami. Dopóki jednak nie trafią do mistrza, który wskaże im drogę i nauczy z niej korzystać, moc pozostanie bezużyteczna. Kandydaci na czarodziejów już jako młodzi chłopcy trafiają do swoich nauczycieli. Przez wiele lat ciężkiego treningu, wymagającego samozaparć i dyscypliny, uczą się kontrolować swoją moc, szkoląc umysł i ciało. Później przychodzi kolej na naukę zaklęć, bowiem moc bez zaklęć jest niczym i vice versa. Połączone ze sobą czynią cuda.

Podczas rzucania większości zaklęć, czarodziej musi wykonywać gesty. Do czego są mu one potrzebne? Odpowiedź jest prosta: gesty pozwalają w odpowiedni sposób ukształtować i skierować moc. Stąd też bierze się jedno z ograniczeń magów, przynajmniej tych młodych - nie są oni w stanie rzucić czarów w zbrojach, które ograniczają swobodę ruchów niezbędną

podczas precyzyjnego gestykulowania. Nie ma jednak dwóch takich czarodziejów, którzy wykonywaliby takie same ruchy. Każdy w ciągu lat praktyki uczy się, jak przy ich pomocy najlepiej wykorzystać swój potencjał. Nic więc dziwnego, że każdy opracowuje swój zestaw ruchów, pasujący najlepiej do możliwości, którymi dysponuje. Z biegiem lat gesty niezbędne na początku drogi stają się coraz mniej i mniej potrzebne. W końcu nadchodzi taki czas, że mag tylko podczas rzucania bardzo potężnych czarów musi wykonywać gesty. Dla tak potężnego czarodzieja zbroja przestaje być jakkolwiek przeszkodą. Nawet nosząc ją, może rzucać zaklęcia.

Punkty Mocy

Przygotowany przez nas system rzucania czarów będzie wymagał wprowadzenia wielu zmian do istniejącego obecnie. Jak zapewne zauważyliście nadal są w nim obecni magowie, czarnoksiężnicy, alchemicy i iluzjoniści. Różnica nie polega na wprowadzeniu nowych profesji. Zmiana dotyczy sposobu rzucania czarów oraz czerpania energii niezbędnej do ich zadziałania.

W pierwszej części tego artykułu bardzo często pojawia się słowo „moc”. Jest to nowy współczynnik, który jest wykładnikiem ilości niezbędnej do rzucania zaklęć energii, jaką dysponuje czarodziej. Na Moc składa się zarówno energia fizyczna, jak i psychiczna. Aby obliczyć ile wynosi ten współczynnik u danego maga, sumujemy 1/2 Inteligencji, 1/2 Mądrości i 1/2 Żywotności okrąglając w górę.

Przykład: Czarnoksiężnik Artmar jest bardzo inteligentnym (150) i mądrym (119) czarodziejem. Niestety, jak większość adeptów sztuki, nie imponuje żywotnością (81). Jego Moc wynosi więc $75 + 60 + 45 = 180$.

W proponowanej przez nas zasadzie nie istnieje Potencjał Magiczny. Od tej pory będzie zastępowała go Moc (na szczęście nie można jej kupić na targu). Od tego jak jest ona wielka zależy siła czarodzieja.

Jak korzystać z Mocy? Każdy czar wymaga zużycia odpowiedniej ilości owej energii. Im potężniejszy, tym bardziej wyczerpujące jest jego rzucenie. Po rzuceniu zaklęcia czarodziej powinien odpisać odpowiednią ilość punktów Mocy.

Przykład: Artmar ma współczynnik Mocy równy 180. W czasie walki z okrutnym i podstępym półbogiem Dartorem rzucił trzy czary: dwa *Czarne pociski* i *Duszenie*. Za rzucenie pierwszych

dwóch zapłacić po 10 punktów Mocy za każdy. Za trzecie zakłęcie - 15. Tak więc po tej walce jego Moc wynosi 145.

W tym miejscu nasuwają się trzy pytania:

1. Jak się odzyskuje punkty Mocy? Nietrudno się domyślić, że czarodziej, aby je zregenerować, musi wypocząć. Zależnie od tego, jaka jest to forma wypoczynku, odzyskuje różną ich liczbę. Tak więc:

sen	5 punktów Mocy na pełną godzinę
medytacja	10 punktów Mocy na pełną godzinę
jazda konno	2 punkty Mocy na pełną godzinę
marsz	1 punkt Mocy na pełną godzinę



2. Jak zwiększa się współczynnik Mocy? Moc adeptów sztuki jest niezmienna. Nie może zwiększyć się w sposób naturalny. Pod koniec swojej nauki u mistrza czarodziej przechodzi przez rytuał zwany *Rytuałem Poszerzania Świadomości*. Dopiero po jego udanym ukończeniu jest zdolny do rzucania czarów z 1 kręgu magii. Co dwa poziomy (tzn. przechodząc z 1 na 2, z 3 na 4...) rytuał ten jest powtarzany. Za każdym razem jest coraz trudniejszy i wiąże się z nim coraz większe niebezpieczeństwo (więcej o Rytuale Poszerzania Świadomości w części pod odpowiednim tytułem). W *Kryształach Czasu* współczynniki wzrastają podczas podnoszenia się z poziomu na poziom. W przypadku adeptów sztuki magicznej wzrasta między innymi Inteligencja, Mądrość i Żywotność, a więc współczynniki odpowiadające za punkty Mocy. Jako że w naszej zasadzie naturalny wzrost Mocy jest niemożliwy, przyjmujemy, iż owe przyrosty wynikają z przechodzenia Rytuału Poszerzania Świadomości. Pamiętajcie, że Moc czarodzieja wzrasta tylko po przejściu kolejnego rytuału, niezależnie od tego, czy w międzyczasie podniósł się któryś z trzech współczynników. Dopiero po zakończeniu rytuału obliczamy na nowo liczbę punktów Mocy.

Przykład: W młodości, będąc jeszcze czarnoksiężnikiem z 0 poziomu, Artmar nie był tak potężny jak teraz. Kiedy podnosi się z poziomu 1 na 2, po przejściu drugiego w swoim życiu Rytuału Poszerzania Świadomości, jego Moc wzrosła.

3. Co się dzieje, gdy Moc czarodzieja spada? Rzucanie czarów jest bardzo wyczerpujące. Bardzo często ci, którzy się z tym nie liczą, płacą najwyższą cenę - umierają. Nie można wydać więcej punktów Mocy niż się posiada. Jest to zasada,

którą znają wszyscy czarodzieje. Poniższa tabelka zilustruje wam, co się dzieje kiedy Moc spada.

% utraconych

pkt Mocy	Efekty
1-20	nic
21-40	o 10 niższa Szybkość, Zręczność i Siła
41-60	o 20 niższa Szybkość, Zręczność i Siła
61-80	o 40 niższa Szybkość, Zręczność i Siła
81-100	rzut na szok lub omdlenie
powyżej 100	automatyczne omdlenie oraz rzut na szok lub śmierć

Należy pamiętać o tym, że wraz z odzyskiwaniem punktów Mocy współczynniki wracają do normy.

Umiejętności magiczne

Umiejętności magiczne (UM), w przeciwieństwie do Mocy, nie określają wrodzonych predyspozycji czarodzieja. Są za to miernikiem stopnia opanowania sztuki. Z biegiem czasu każdy czarodziej uczy się coraz lepiej kontrolować energię magiczną, którą dysponuje. Im większe Umiejętności magiczne, tym łatwiej mu to przychodzi. Aby stało się to całkowicie jasne, podajemy w punktach, za co dokładnie odpowiadają:

1. Im większe Umiejętności magiczne, tym mniej energii (Mocy) musi poświęcić czarodziej, aby rzucić zakłęcie. Poniższa tabelka powinna dobrze to zilustrować.

UM	Efekty
1-100	w żaden sposób nie wpływają na ilość zużytej energii magicznej
101-200	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 20% mniej energii niezbędnej do jego rzucenia
201-300	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 40% mniej energii niezbędnej do jego rzucenia
301-400	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 60% mniej energii niezbędnej do jego rzucenia
401 i więcej	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 80% mniej energii niezbędnej do jego rzucenia

Zapewne chcielibyście się dowiedzieć dlaczego tak się dzieje. Młody (czytaj: mający niskie Umiejętności magiczne) czarodziej, rzucając zakłęcie, czerpie z dostępnej mu energii. Jako że nie potrafi jej w pełni kontrolować, podczas tego procesu duża jej część jest tracona. Im jest starszy, bardziej doświadczony, a co za tym idzie ma za sobą kilka lat praktyki, straty stają się coraz mniejsze. Z biegiem lat mag do rzucenia czaru potrzebuje coraz mniej i mniej energii. W końcu nie potrzebuje jej prawie w ogóle.

2. Z biegiem czasu czarodziej zdobywa coraz większą wprawę i praktykę w posługiwaniu się magią. Dzięki temu potrafi szybciej rzucać zakłęcia, które na początku sprawiały mu wiele kłopotu i wymagały większej ilości gestów. Tak jak i w punkcie 1, poniższa tabela pomoże wam zrozumieć, co mamy na myśli.

UM	Efekty
1-100	w żaden sposób nie wpływają na szybkość rzucania czaru
101-200	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 10% mniej czasu na czary z 1-3 kręgu*
201-300	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje o 20% mniej czasu na czary z 1-3 kręgu i 10% na czary z 4-5 kręgu*
301-400	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje 30% mniej czasu na czary z 1-5 kręgu i 10 na czary z 6-8 kręgu*
401 i więcej	rzucając zakłęcie czarodziej potrzebuje 50% segmenty mniej czasu na czary z 1-8 kręgu i 10% segment na czary z 9-10 kręgu*

* czas rzucania czaru nie może być mniejszy niż 1 segment

3. Jak już wcześniej wspomnieliśmy, z biegiem czasu czarodzieje muszą wykonać coraz mniej gestów, żeby rzucić czar. Po wielu, wielu latach praktyki (w mechanice gry oddaje ją wysokość Umiejętności magicznych) gesty stają się zbędne, a co za tym idzie, czarodziej może rzucać zakłęcia nawet w ciężkiej zbroi.

Wpływ wysokości Umiejętności magicznych na to, jaką zbroję mag może nosić obrazuje poniższa tabelka.

UM	Efekty
1-100	czarodziej nie może nosić żadnej zbroi
101-200	czarodziej może rzucać czary tylko w takich zbrojach, które ograniczają jego Szybkość i tylko Szybkość nie więcej niż o 1/2
201-300	czarodziej może rzucać czary w zbrojach, które ograniczają jego Szybkość do 1/3, a Zręczność do 1/2
301-400	czarodziej może rzucać czary w zbrojach, które ograniczają jego Szybkość do 1/4, a Zręczność do 1/3
401 i więcej	czarodziej może rzucać czary we wszystkich zbrojach

4. Do tej pory każde zranienie przerywało rzucanie czaru. W naszej zasadzie to, czy zaklęcie zostanie przerwane zależy od Umiejętności magicznych. Jeśli czarodziej nie chce, by rzucane przez niego zaklęcie zostało przerwane, powinien wykonać rzut na Umiejętności magiczne pomniejszone o każdą zadaną mu ranę. Pamiętaj, że liczą się wszystkie obrażenia, a nie tylko te, które otrzymał w tym uderzeniu.



Przykład: Wiele lat temu czarnoksiężnik Artmar spotkał na swej drodze potężnego wojownika Jacroda. Rozpoczęła się walka. W pierwszej rundzie Jacrod uderzył, zanim Artmar zdążył wypowiedzieć ostatnie słowa zaklęcia, zadając mu 80 pkt obrażeń. Umiejętności magiczne czarnoksiężnika wynosiły 160. Aby sprawdzić, czy czar został przerwany, powinniśmy wykonać rzut procentowy. W tym przypadku czarnoksiężnik ma 80% szans na to, że mimo otrzymanych obrażeń, uda mu się rzucić zaklęcie.

Jak uczyć się czarów?

Nauka nowych czarów nie jest tak prosta, jak mogłoby się wydawać. Istnieją dwa źródła, z których adept sztuki magicznej może nauczyć się zaklęć. Pierwsze z nich to inny czarodziej. Nie da się ukryć, że nauka u innego maga to krótszy i prostszy proces. Dzięki nauczycielowi omija cię żmudna faza, oparta na próbach i błędach. Nie musisz setki razy powtarzać tego samego zaklęcia

w poszukiwaniu odpowiedniej artykulacji. Nauczyciel pokazuje ci również w jaki sposób wykonywać gesty, aby połączyć energię ze słowami zaklęcia. Aby sprawdzić, czy próba poznania nowego zaklęcia powiodła się, należy wykonać test na 1/5 Inteligencji, Mądrości i Umiejętności magicznych minus 10% na każdy krąg magii.

Przykład: Czarnoksiężnik Artmar próbuje nauczyć się od swego mistrza nowego zaklęcia. Jest to *Czarny ogień*, czar z trzeciego kręgu. Inteligencja Artmara wynosi 150, Mądrość 119, a Umiejętności magiczne 130. Tak więc musi wykonać test na $30+24+26-30=50\%$.

Jeżeli test się powiedzie, bohater nauczył się zaklęcia. Jeżeli był nieudany, czarodziej może spróbować ponownie dopiero po przejściu następnego Rytuału Poszerzenia Świadomości.

Nauka nowego czaru trwa 10 dni na krąg magii. W tym czasie czarodziej musi przynajmniej przez 8 godzin dziennie ćwiczyć pod okiem swojego mistrza.

W przypadku, gdy mag uczy się nowego zaklęcia z książki lub pergaminu, proces nauczania wydłuża się i jest o wiele trudniejszy. Aby sprawdzić, czy nauka zakończyła się pomyślnie, należy wykonać test na sumę 1/5 Inteligencji, 1/5 Mądrości i 1/5 Umiejętności magicznych minus 15% na każdy krąg magii. Nauka nowego czaru trwa 30 dni na krąg magii. W tym czasie czarodziej powinien poświęcać przynajmniej 8 godzin dziennie na zgłębianie zawartej w księgach wiedzy.

Jak bronić się przed czarami?

Zaklęcia oddziałują na tych, przeciwko którym są wykorzystywane na dwa sposoby: albo atakują ich umysł, albo ciała. To, czy się przed nimi obronisz, zależy od twojej siły woli (w przypadku czarów oddziałujących na umysł), bądź też od wytrzymałości twojego organizmu, refleksu i zwinności (w przypadku czarów oddziałujących na ciało). Twoje predyspozycje fizyczne i psychiczne upoważniają cię do wykonania naturalnych rzutów obronnych. W tym punkcie nasz system nie odbiega zbyt od już istniejącego. W opisie każdego czaru znajdziecie nazwę odporności, na którą należy wykonać test.

Zapewne zauważyłeś, że w przeciwieństwie do oryginalnego systemu magii w Kryształach Czasu wysokie Umiejętności magiczne nie zwiększają antyodporności, na jaką przychodzi się bronić przeciwnikowi czarodzieja. W naszym systemie uległo to zmianie. Za to, jak trudno jest mu się obronić nie odpowiadają umiejętności rzucającego, ale ilość energii, wykorzystanej do rzucenia czaru. Wygląda to tak: na każde 100% dodatkowej energii, wydanej na rzucenie zaklęcia rzut obronny jest modyfikowany o -10.

Przykład: Czarnoksiężnik Artmar rzuca czar *Czarny pocisk*, który kosztuje go 10 punktów Mocy. Aby mieć pewność, że uda mu się przełamać obronę przeciwnika, wykorzystuje o 50 więcej energii magicznej. Tak więc rzucenie czaru kosztuje go 60 pkt Mocy. Jego przeciwnik, aby mieć szansę obronić się przed straszliwym zaklęciem, powinien wykonać rzut obronny zmniejszony o 50.

Zmiany

Magowie

Magowie korzystają z najczystszej formy mocy, którą sami nazywają Prawdziwą Magią. Na początku byli tylko oni, później część z nich podążyła innymi ścieżkami w poszukiwaniu innej mocy. Jednak magowie nadal tkają swe zaklęcia pod błękitnym niebem Ochrii. Mimo upływu lat ich sztuka nie uległa zmianie. Nadal jest potężna i nieskalana. Dzięki niej potrafią zmieniać rzeczywistość, korzystać z prawdziwej energii, nadawać nowe kształty.

Rasy: ludzie, elfy, półelfy

Charaktery: wszystkie

Łączenie profesji: Profesję maga można łączyć się ze wszystkimi profesjami kapłańskimi, złodziejskimi i z wojownikami.

Zdolności profesjonalne:

Wszyscy czarodzieje rozpoczynają grę z pierwszymi pięcioma zdolnościami profesjonalnymi. Po przejściu każdego z Rytuałów Poszerzenia Świadomości zdobywają jedną dodatkową, którą - zależy tylko od nich (mogą ją wybrać spośród zdolności oznaczonych numerami 6-15).

1. Umiejętność rzucania czarów maga. Umiejętność ta pozwala magowi rzucać zaklęcia, nie wykonuje on jednak żadnych testów na to, czy zaklęcie mu wyjdzie, czy nie.

2. Wykrycie magii. Patrz opis tej zdolności w numerze 1 MiM.
3. Rozpoznanie runów. Dzięki tej zdolności mag jest w stanie zidentyfikować każdy rodzaj runów oraz określić ich przeznaczenie. Aby tego dokonać powinien wykonać udany procentowy rzut na sumę 1/2 Umiejętności magicznych i 1/10 Mądrości, pomniejszoną o 2 punkty na każde 10 punktów Mocy twórcy runu.
4. Neutralizowanie runów. Zdolność ta pozwala magowi zneutralizować każdy znak magiczny bez uaktywniania go. Proces dezaktywacji trwa 1k10 rund plus jedną rundę na poziom twórcy runu. W tym czasie mag powinien być skoncentrowany. Szansa zneutralizowania magicznego znaku jest równa 1/2 Umiejętności magicznych i 1/10 Mądrości i jest pomniejszona o 2 punkty na każde 10 punktów Mocy twórcy runu. Jeżeli mag nie rozpoznał wcześniej neutralizowanego runu szansa na zdezaktywowanie go jest o połowę mniejsza.
5. Wpisanie czaru. Patrz opis tej zdolności, który znajduje się w numerze 1 MiM.
6. Aura obronna. Posiadający tę zdolność mag potrafi wykorzystać część energii magicznej do stworzenia wokół siebie tarczy obronnej, która chroni go przed zaklęciami, rzuconymi przez wrogów. Za każdym razem, kiedy jest rzucony na niego jakiś czar, gracz powinien wykonać rzut na Moc, pomniejszoną o 30 na każdy poziom zaklęcia. Jeśli rzut jest udany, czar nie czyni krzywdy osobie chronionej przez aurę. Aby stworzyć wokół siebie barierę ochronną, należy wykonać rzut na Umiejętności magiczne. Podtrzymywanie aury wymaga użycia 5 punktów Mocy na rundę.
7. Identyfikacja. Ta zdolność pozwala odkryć cechy magiczne przedmiotów. Zidentyfikowanie każdej z nich trwa nieprzerwanie 1k10 godzin i wymaga procentowego rzutu na sumę 1/2 Umiejętności magicznych i 1/10 Mądrości. Nieudana próba uniemożliwia dalszą identyfikację. Ta zdolność nie pozwala poznać cech artefaktów.
8. Medytacja. Dzięki tej zdolności mag może w tym samym czasie zregenerować dwa razy więcej punktów Mocy. Możliwe jest to dzięki połączeniu technik medytacyjnych ze spożywaniem przygotowanego specjalnie do tego celu wywaru.
9. Pozyskanie komponentu. Patrz zdolność, która została opisana w 5 numerze MiM.
10. Przywołanie chowańca. Patrz część dotycząca chowańców.
11. Rozpoznawanie znaków magicznych. Patrz część dotycząca znaków magicznych.
12. Specjalizacja. Mag posiadający tę zdolność może specjalizować się w jednym czarze z każdego kręgu, dzięki czemu może go rzucić o wiele szybciej (50% wymaganego czasu rzucania), efektywniej (zwiększona o 50% siła rażenia, zasięg i czas trwania) i ekonomiczniej (50% mniej potrzebnych punktów Mocy).
13. Tworzenie przedmiotów magicznych. Patrz część dotycząca tworzenia magicznych przedmiotów.
14. Tworzenie znaków magicznych. Ta zdolność umożliwia magowi tworzenie najróżniejszych znaków obdarzonych mocą magiczną, na przykład pentagramów, heksagramów, czy oktagramów. Więcej szczegółów w części dotyczącej znaków magicznych.
15. Wykrycie oczarowania. Pozwala odkryć, czy badana istota znajduje się pod wpływem jakiegoś (bez rozróżniania) typu sugestii. Jest to sprawdzane przy pomocy rzutu procentowego na sumę 1/2 Umiejętności magicznych i 1/10 Inteligencji; trwa jedną rundę; możliwe jeden raz na osobę bądź sytuację.

Czarnoksiężnicy

Kiedyś byli to magowie, którzy pragnęli osiąść coraz to większą i większą moc. Nic nie potrafiło ich powstrzymać. Nie istniała dla nich żadna świętość. W poszukiwaniu potęgi potrafili odbierać życie innym. Na przestrzeni lat ich sztuka uległa zmianie, stała się mroczna i odrażająca. Zostali nazwani czarnoksiężnikami, gdyż ich magia kojarzyła się ze śmiercią i zepsuciem. Czarnoksiężnicy osiągnęli swój cel - odnaleźli nowe, niedostępne innym źródła mocy. Przyszło im jednak zapłacić za to straszliwą cenę.

Rasy: ludzie, elfy (tylko te, które zwane są mrocznymi), półelfy, półorki

Charaktery: wszystkie zle

Łączenie profesji: Czarnoksiężnik może łączyć się ze wszystkimi poza innymi czarodziejami, barbarzyńcą, łowcą, gwardzistą, rycerzem, paladynem, półbogiem.

Zdolności profesjonalne:

1. Umiejętność rzucania czarów czarnoksiężnika. Umiejętność ta pozwala czarnoksiężnikowi rzucać zaklęcia, nie wykonuje on jednak żadnych testów na to, czy zaklęcie mu wyjdzie, czy nie.
- 2-5. Identyczne jak te, które posiada mag.
6. Identyfikacja martwiaka. Patrz zdolność profesyjna numer 13 w numerze 5 MiM.
7. Identyfikacja. Jak mag.
8. Pozyskanie komponentu. Patrz zdolność, która została opisana w 5 numerze MiM.
9. Pozyskanie martwiaka. Aby podporządkować sobie martwiaka, czarnoksiężnik musi posiadać jakąś część ciała ożywionca tego samego rodzaju. Tak więc, by zdobyć władzę nad czarnotrupem, musi mieć na przykład palec, który wcześniej zdobył. Kolejnym etapem jest rytuał, którego tajemnica znana jest tylko czarnoksiężnikom. W 1k10 godzin po jego zakończeniu martwiak przybywa na zew. Istnieje jeden podstawowy warunek, który musi być spełniony: ożywioniec nie może znajdować się dalej niż 100 metrów na poziom czarnoksiężnika. Dodatkowo czarnoksiężnik winien wcześniej widzieć martwiaka, którego próbuje pozyskać. Nawet w takiej sytuacji martwiakowi przysługuje prawo do rzutu obronnego na odporność numer 3 pomniejszoną o 1 na każde 10 punktów Mocy czarnoksiężnika oraz polepszoną o 10 na każdy typ ożywionca.
10. Rozpoznawanie znaków magicznych. Patrz część dotycząca znaków magicznych.
11. Tworzenie znaków magicznych. Patrz zdolność maga o tej samej nazwie.



12. Ukrycie witalności. Patrz zdolność 12 czarnego rycerza w 5 numerze MiM.
13. Wysysanie energii. Ta zdolność pozwala wysać Moc (czarnoksiężnik uzyskuje jedynie 10% tej Mocy) z żywej istoty niezależnie od tego, czy będzie to pies, czy pokonany czarodziej. Wysysana osoba musi spełniać dwa warunki. Po pierwsze nie może być martwa. Po drugie czarnoksiężnik podczas wysysania musi mieć z nią fizyczny kontakt (nie mamy na myśli stosunku płciowego). Proces wysysania trwa 10 minut na każde 10 punktów Mocy. Aby poznać więcej szczegółów patrz opis czarnoksiężnika.
14. Wysysanie zdolności. Ta zdolność pozwala czarnoksiężnikowi przejąć część pamięci osoby, przeciwko której jest wykorzystywana, dzięki czemu może zdobyć jedną (losowo wybraną) zdolność profesjonalną ofiary. Aby próba kradzieży pamięci powiodła się, musi zostać spełnionych kilka warunków. Po pierwsze ofiara powinna być istotą żywą. Po drugie czarnoksiężnik

powinien wykonać procentowy rzut na 1/10 Umiejętności magicznych plus 1 na każde dziesięć punktów Mocy. Proces wysysania trwa 1k10 godzin. Czarnoksiężnik zdobywa ową zdolność na stałe. Jeżeli ofiara przeżyje (procentowy rzut na 1/2 szoku), traci tą zdolność aż do śmierci czarnoksiężnika.

15. Zwiększenie mocy martwiaka. Pozwala dwukrotnie podnieść żywotność konkretnego martwiaka oraz zwiększyć jego naturalną obronę (skóry, aury itp.), chociaż nie wpływa na jego obronę ze Zręczności, broni itp. Udana zwiększenie mocy wymaga użycia dziesięciu punktów energii magicznej (są one na stałe odejmowane od Mocy czarnoksiężnika) oraz procentowego rzutu na 1/2 Umiejętności magicznych minus 10 punktów na typ martwiaka, co trwa k10 rund plus jedną rundę na typ.

Iluzjoniści

W pewnym sensie są najbliżsi magom. Tak jak i oni korzystają z Prawdziwej Magii, choć czynią to w odmienny sposób. Pośród ich zaklęć trudno byłoby komukolwiek znaleźć czary potrafiące zmieniać rzeczywistość, pozwalające korzystać z prawdziwej energii, nadawać nowe kształty. Zaklęcia, którymi władają, oszukują, mają, stwarzają tylko nieprawdziwe wyobrażenia. Są silną bronią przeciwko tym, którzy mają umysły, ale nic nie działają przeciw martwiakom. Jako że iluzjoniści nie wykorzystują prawdziwej energii podczas rzucania swych czarów, ich sztuka jest o wiele mniej wyczerpująca od sztuki magów.

Rasy: ludzie, elfy, półelfy, gnomy, niziołki

Charaktery: wszystkie

Łączenie profesji: Iluzjonista może łączyć się ze wszystkimi poza innymi czarodziejami i kapłanami, barbarzyńcą, łowcą, gwardzistą, rycerzem, paladynem, czarnym rycerzem

Zdolności profesjonalne:

1. Umiejętność rzucania czarów iluzjonisty. Umiejętność ta pozwala iluzjoniście rzucać zaklęcia, nie wykonuje on jednak żadnych testów na to, czy zaklęcie mu wyjdzie, czy nie.
- 2-5. Jak mag.
6. Identyfikacja. Jak mag.
7. Naśladowanie głosu. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.
8. Odporność na iluzje. Patrz opis w numerze 5 MiM.
9. Rozpoznanie iluzji. Patrz zdolność identyfikacja iluzji, która została opisana w 5 numerze MiM.
10. Specjalizacja. Iluzjonista posiadający tę zdolność może specjalizować się w jednym czarze z każdego kręgu, dzięki czemu może go rzucić o wiele szybciej (50% wymaganego czasu rzucania), efektywniej (zwiększona o 50% siła rażenia, zasięg i czas trwania) i ekonomiczniej (50% mniej potrzebnych punktów Mocy).
11. Sztuczka. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.
12. Trzeźwość umysłu. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.
13. Tworzenie znaków magicznych. Jak mag.
14. Wykrycie oczarowania. Pozwala odkryć, czy badana istota znajduje się pod wpływem jakiegoś (bez rozróżniania) typu sugestii. Jest to sprawdzane przy pomocy rzutu procentowego na sumę 1/2 Umiejętności magicznych i 1/10 Inteligencji; trwa jedną rundę; możliwe jeden raz na osobę bądź sytuację. Przeprowadzenie szczegółowego badania (procentowy rzut na sumę 1/2 Mądrości i 1/10 Inteligencji, trwa 2k10 rund) pozwala rozpoznać cechy tej sugestii lub innych efektów wraz z rozpoznaniem objawów, czasu trwania, sposobu zdjęcia itp. Możliwe tylko jeden raz na osobę lub sytuację.
15. Zdjęcie oczarowania. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.

Alchemicy

Alchemicy poszli w zupełnie innym kierunku niż magowie, czarnoksiężnicy i iluzjoniści. W przeciwieństwie do nich nie rzucają czarów. Przy pomocy swej mocy tworzą magiczne mikstury, proszki i maści.

Rasy: ludzie

Charaktery: wszystkie

Łączenie profesji: Alchemik może łączyć się ze wszystkimi poza innymi czarodziejami i kapłanami, barbarzyńcą, łowcą, gwardzistą, rycerzem, paladynem, czarnym rycerzem

Zdolności profesjonalne:

1. Tworzenie mikstur symulujących efekty magiczne. Patrz opis sposobu rzucania czarów.
- 2-5. Jak mag.
6. Identyfikacja materii. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.
7. Identyfikacja. Jak mag.
8. Odporność na trucizny. Patrz zdolność opisana w MiM nr 5.

9. Pozyskanie komponentu. Patrz zdolność, która została opisana w 5 numerze MiM.
10. Preparowanie wywarów. Patrz zdolność opisana w 5 numerze MiM.
11. Rozpoznawanie mikstur. Ta zdolność pozwala alchemikowi rozpoznać właściwości każdej magicznej mikstury. Proces identyfikacji trwa 1k10 rund i powinien być zakończony udanym rzutem na sumę 1/2 Mądrości i 1/10 Inteligencji.
12. Rozpoznawanie znaków magicznych. Patrz część dotycząca znaków magicznych.
13. Stworzenie homunkulusa. Patrz opis dotyczący homunkulusa.
14. Tworzenie mikstur magicznych. Patrz opis zdolności 18 maga z 5 numeru MiM.
15. Tworzenie przedmiotów magicznych. Patrz część dotycząca tworzenia magicznych przedmiotów.



SZKOLENIA „NADNATURALNE”

CZĘŚĆ 1

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Od niepamiętnych lat na Orkusie istnieją tajemnicze bractwa i stowarzyszenia, których głównym celem jest prowadzenie tzw. szkoleń nadnaturalnych. Ich działalność jest z reguły tajna, a uczestnictwo niebezpieczne i kosztowne. Funkcjonują na zasadzie loży masońskiej. Mimo że się słyszy o ich istnieniu, nikt dokładnie nie wie, gdzie się znajdują. Tylko nieliczni mogą się tam szkolić. Same szkolenia cieszą się tak wielkim prestiżem, że na wiele lat naprzód trzeba sobie rezerwować miejsce. Wybrani mogą przechodzić specjalistyczne kursy, które muszą odbywać po kolei. Rezygnacja z kursu jest właściwie niemożliwa – karane jest to natychmiastową egzekucją

Do podstawowych Szkoleń zaliczają się:

- Szkolenia Wojskowe – Szkolenie Kardżu, Szkolenie Masaurów, Szkolenie Asaurów, Bractwa (Szkoty) Broni, Szkoty Gładiatorów;
- Szkolenia Ogólne – Szkolenie Odpornościowców, Szkolenie Akrobatów, Szkolenie Zwiadowców, Szkolenie Teoretyków i Szkoła Dyplomatów.

Wszelkie szkolenia są tajne i mogą je odbywać tylko najlepsi. Zapraszani są na nie bohaterowie, którzy dokonali jakichś wspaniałych czynów, wstawili się czymś, zasłużyli dla miasta, w którym miesi się jedno z bractw itp.

MG powinien dawać szansę zrobienia 1 szkolenia raz na rok prowadzenia gry i to tylko dla jednego gracza. Jeżeli wszyscy gracze odgrywają prawdziwe heroic fantasy, MG może dopuścić do szkoleń więcej graczy.

Dalsza opisywana tu wiedza powinna być przeznaczona tylko dla MG, szczególnie dane umiejscowienia Szkoleń (na zakończeniu rozdziału).

OPISY SZKOLEŃ

1. SZKOLENIA WOJSKOWE

KARDŻ

Opis ogólny.

Jest to szkolenie wojskowo-biologiczne z dużą ilością elementów sprawnościowych, stresotwórczych i mobilizujących organizm. Nauczana taktyka walki obejmuje poznanie najczulszych miejsc przeciwnika, też zwierząt i potworów. Kurs odbywa się w specjalnych, tajnych klasztorach nieprzerwanie przez okres 1-3 lat.

Ryzyko: Po każdym kursie następuje egzamin sprawdzający umiejętności kursanta. Polega on na tym, że bohater musi odbyć rytualną walkę na śmierć i życie ze swym „sobowtorem”, czyli z innym kursantem o podobnych współczynnikach i umiejętnościach. Istnieje jednak szansa wylosowania zwolnienia z walki; wynosi ona 100% -20%/kurs.

W wypadku śmierci kursanta jego ciało ulega ceremonialnemu spaleniu. Wyjątek może być poczyniony tylko dla Elity Władzy po wpłaceniu 1000 sztuk złota. Bohater wskrzeszony w przeciągu 10 dni może kontynuować szkolenie, ale musi powtórzyć „nie zaliczony” kurs.

Warunki przyjęcia:

- Musi istnieć wolne miejsce. Szansa na wolne miejsce wynosi 10%/POZ bohatera. Szansę można sprawdzać tylko raz na 3 lata (w jednej szkole).
- Wpisowe (opłaty pobiera się z góry):
 - 100 szt. złota dla klas niższych, 500 szt. złota dla klas średnich i 1000 sztuk złota dla klas wyższych i elity władzy.
 - dotatkowa opłata za każdy kurs wynosi 200 sztuk złota;
 - dotatkowe 10 sztuk złota za każdy POZ kursanta.
- Opłata wyżywienia za minimum rok (skąpe racje kosztują minimum 40-50 sztuk złota za rok).
- Kursant musi posiadać minimum 75 INT, 75 MD i 75 CH.
- Kursant nie może należeć do Masaurów, Teoretyków, Dyplomatów i Bractw Broni.
- Kursant musi podpisać zgodę na ewentualną kremację.
- Kursant musi złożyć podpis pod regulaminem bractwa. Złamanie zasad bractwa oznacza, że kursant staje się celem „numer jeden” do eliminacji dla innych członków bractwa.

KURSY

Kurs Podstawowy

– trwa jeden rok.

– Kursant osiąga w każdej typowej broni (takiej, w której nazwie

figuruje słowo „typowa”) biegłość równą minimum 75 pkt (ew. więcej, jeśli są dodatki rasowe; premii z profesji nie wlicza się).

– Kursant w każdym ataku zadaje +10 obrażeń więcej. Dotyczy to tylko przeciwników już poznanych lub zbadanych podczas sekcji zwłok. Stosowanie zadawania dodatkowych obrażeń trzeba zadeklarować MG.

– Rośnie SZ o 10 +1k10 pkt (premiowane).

– Wzrasta CH o 10 +1k10 pkt (premiowane) i doświadczenie o 50 + 2-20 pkt

– Kursant musi nosić przyklejoną na czole opaskę z symbolem poziomej kreski.

Kurs Walki Wręcz

– trwa pół roku.

– Kursant osiąga biegłość w każdym rodzaju walki wręcz równą minimum 75 pkt (+ dodatki rasowe).

– Wzrasta ZR o 10 +1k10 pkt (premiowane).

– Kursant, jeśli jest świadomy niebezpieczeństwa, zyskuje zawsze o 10 pkt lepszą obronę.

– Wzrasta CH o 1k10 (premiowane) i doświadczenie o 20 + 2k10 pkt

– Kursant musi nosić przyklejoną na czole opaskę z symbolem krzyżyka.

Kurs Walki Bronią

– trwa pół roku.

– Kursant osiąga minimum 100 pkt biegłości (+ dodatki rasowe) w każdej broni typowej.

– Biegłość w każdej broni rośnie dodatkowo o 1 pkt podczas osiągnięcia każdego nowego POZ. W wypadku dwuklasowców dotyczy to tylko szybciej awansującej profesji.

– Opóźnienie broni zmniejsza się o 10 momentów (1 segment), ale nigdy nie może być mniejsze od 10 (1 segmentu).

– Wzrasta CH o 1k10 pkt (premiowane) i doświadczenie o 20+2k10.

– Kursant musi nosić przyklejoną na czole opaskę z symbolem przekreślonego krzyżyka.

Kurs Biologiczny

– trwa pół roku.

– Podwójnie zwiększa się szansa na aktualne Trafienie Krytyczne w przeciwnika. Nie trzeba tego deklarować MG.

– Kursant w każdym ataku zadaje jeszcze +20 obrażeń więcej (razem +30).

– Kursant może po 3 rundach nieprzerwanej medytacji w pozycji przykucniętej raz dziennie wprowadzić swoje ciało w stan przyspieszenia. Dzięki temu przez rundę/POZ ma dwukrotnie większą SZ i potencjalnie dwukrotnie większą liczbę ataków. Większy hałas, muzyka, ciasnota i brak snu uniemożliwiają prawidłową koncentrację.



- Wzrasta CH o 1k10 pkt (premiowane) i doświadczenie o 20+2k10.
- Kursant musi nosić przyklejoną na czole opaskę z symbolem podwójnie przekreślonego krzyżyka.

Kurs Mistrzowski

- trwa jeden rok.
- Pozwala nauczać Kardżu (jeśli kursant dysponuje odpowiednim sprzętem, miejscem, siedzibą itp.).
- Kursant osiąga minimum 125 pkt biegłości (+ dodatki rasowe) w każdej broni typowej.
- Kursant w każdym ataku zadaje jeszcze +20 ran (razem +50).
- Kursant nabywa umiejętności Selektynego ataku (patrz zdolność wojownika), a jeśli ją już posiada, to wykonuje ją z modyfikatorem -10/POZ (a nie 5, jak normalnie).
- Kursant, jeśli jest świadomy niebezpieczeństwa, zyskuje o 10 pkt większą obronę (razem o 20 pkt lepszą).
- O 1k10 (premiowane) wzrastają: ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD i odporność na szok.
- Wzrasta CH o 10 +1k10 (premiowane) i doświadczenie o 50 + 2k10 pkt
- Kursant musi nosić przyklejoną na czole opaskę z symbolem przekreślonego na krzyż kółka.

MASAUUR

Opis ogólny

W specjalnych, wojskowych klasztorach organizm bohatera może zostać przygotowany na ogromne przeciążenia fizyczne i magiczne, a w szczególności na otrzymywane rany. Kurs tworzy osobnika potrafiącego się doskonale bronić i o wielkiej odporności na rany. Kursanci potrafią w pojedynkę powstrzymać przeważającą liczbę wrogów w wąskich przejściach, korytarzach, uliczkach czy drzwiach.

Ryzyko: Podczas poddawania ciała kursanta odpowiedniej magii i wysiłkiem fizycznym istnieje ryzyko, że organizm tego nie wytrzyma i kursant umrze. Ryzyko wynosi 1% na każdy miesiąc szkolenia, co sprawdza się po każdym kursie. Dwuklasowcy mają ryzyko śmierci dwukrotnie większe.

Warunki przyjęcia:

1. Minimum 150 cm wzrostu, 80 kg wagi i wiek poniżej średniego dla danej rasy.
2. Wpisowe:
 - a) 500 szt. złota;
 - b) dodatkowa opłata 300 sztuk złota za każdy kurs;
 - c) dodatkowo 10 sztuk złota/POZ kursanta.
3. Opłata wysokokalorycznego wyżywienia za minimum rok (najtańiej 140-250 sztuk złota za rok).
4. Kursant musi posiadać minimum 100 SF, 50 ZR i 50 SZ.
5. Kursant nie może należeć do Kardżystów i Zwiadowców.
6. Kursant musi posiadać odpowiednią funkcję, jak: wojownik, gwardzista, barbarzyńca, rycerz; ew. jest 50% szansa +1 %/POZ, że znajdzie się w danym roku miejsce dla: paladyna, łowcy, kupca, kapłana lub półboga.
7. Kursant nie może być ani zły, ani chaotyczny.

KURSY

Kurs Podstawowy

- trwa jeden rok.
- Skóra kursanta twardnieje i daje obronę większą o 10 pkt, o wyparowaniach o 20 pkt większych (każde).
- Kursant nabywa umiejętność zwiększenia obrony kosztem ataku (powstrzymanie); 10 pkt z TR do obrony/POZ (bez względu na dotychczasową).
- Kursant nabywa umiejętność utrzymania równowagi; przy próbach przewrócenia go bierze się pod uwagę dwukrotnie większą ZR.
- Wzrasta ŻYW o 20 +1k10 (premiowane).

- Wzrasta ZR o 10 +1k10 (premiowane), ale kosztem SZ.
- Wzrasta CH o 10 +1k10 (premiowane), a doświadczenie o 40 + 2k10.

- Kursant musi nosić na lewym ramieniu opaskę z białą gwiazdką. Kary za nie dopełnienie tego obowiązku są różne i zależą od szefa szkoły Masaurów.

Kurs Regeneracyjny

- trwa 4 miesiące.
- Naturalne zdrowienie kursanta jest dwukrotnie szybsze.
- Kursant raz w tygodniu może jednorazowo w przeciągu 1k5 rund zregenerować 10 obrażeń lekkich/10 UM.

- W przypadku powtarzających się co rundę zranień o takiej samej liczbie obrażeń kursant już po trzecim razie odczuwa tylko ich połowę. Dotyczy np. odłamków, czarów z efektem raniącym identycznym co rundę itp.

- CH wzrasta o 1k10 (premiowane), a doświadczenie o 20 + 2k10.

- Kursant musi nosić na lewym ramieniu opaskę z białą gwiazdką. Kary za nie dopełnienie tego obowiązku są różne i zależą od szefa szkoły Masaurów.

Kurs Obronny Broni

- trwa 4 miesiące.
- Kursant wykorzystuje obronę każdej broni dwukrotnie skuteczniej.
- Kursant poznaje takie sposoby trzymania broni, które uniemożliwiają jej wytrącenie.

- Kursant nabywa umiejętności przewrócenia przeciwnika za pomocą ruchu bronią (zamiast ataków w rundzie); przeciwnik musi utrzymać równowagę, wykonując % rzut na akt. ZR, z modyfikatorem ujemnym -1/POZ masaura).

- CH wzrasta o +1k10 (premiowane), a doświadczenie o 20+2k10.
- Kursant musi nosić na lewym ramieniu opaskę z białą gwiazdką. Kary za nie dopełnienie tego obowiązku są różne i zależą od szefa szkoły Masaurów.

Kurs Fizyczny

- trwa 4 miesiące.
- SF wzrasta o 10 +1k10 (premiowane).
- Skóra kursanta twardnieje, powiększając obronę o kolejne 10

pkt i wyparowania o 20 pkt (każde); razem o 20 pkt większa obrona i o 40 pkt większe wyparowania.

- Kursant zamiast zaatakować, może (po zadeklarowaniu) przyjąć cios przeciwnika na własne ciało, otrzymując połowę obrażeń.

- CH wzrasta o +k10 (premiowane), a doświadczenie o 20+2k10.

- Kursant musi nosić na lewym ramieniu opaskę z białą gwiazdką. Kary za nie dopełnienie tego obowiązku są różne i zależą od szefa szkoły Masaurów.

Kurs Mistrzowski Masaura

- trwa jeden rok.
- ŻYW wzrasta dwukrotnie, a odłąd wszelkie jej przyrosty (np. wynikające z poziomu) liczą się podwójnie. Odpowiada to zdolności nadnaturalnej Twardziel.

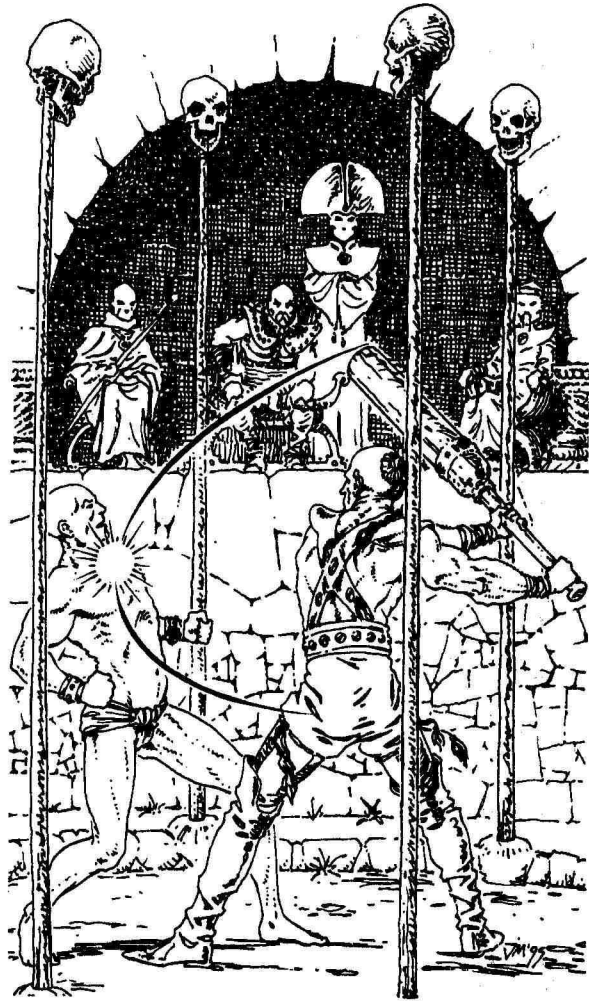
- Skóra kursanta osiąga maksymalną twardość, zwiększając obronę o 30 pkt i wyparowania o 60 pkt (każde); razem obrona jest większa o 50 pkt i o 100 pkt większe wyparowania.

- Kursant odnosi tylko połowę obrażeń od ognia i smoczyc zionień.

- Kursant poznaje umiejętności: Podtrzymanie życia i Wytrwałość (jak rycerza).

- CH wzrasta o 20 + 2k10, a doświadczenie o 50 + 2k10.

- Kursant musi nosić na lewym i prawym ramieniu opaski z białą gwiazdką. Kary za nie dopełnienie tego obowiązku są różne i zależą od szefa szkoły Masaurów.



Vademecum Walki

ODDZIAŁYWANIE WERBALNO – PSYCHOLOGICZNE NA PRZECIWNIKA

CZĘŚĆ I

Podczas realnej walki może dojść do sytuacji, kiedy jedna z walczących stron wyda nagły wrzask lub ryk. Ten typ ataku mędrcy nazywają *atakami werbalno-psychologicznymi*. Abyśmy dobrze zrozumieli jak groźna jest to broń, musimy bliżej przyjrzeć się najróżniejszym wrzaskom i rykom oraz zrozumieć, czym różnią się one od siebie. Badając to zjawisko nie powinniśmy zapominać również o jękach, piskach, zawodzeniach i pierdnięciach.

1. Wrzaski:

Wrzaskiem uczeni nazywają dźwięk o sile powyżej 150 decybeli, wydobywający się z gardzieli zakłócającego ciszę osobnika. Biorąc pod uwagę źródło wrzasku, dzielimy je na:

- a) **Wrzaski pijackie** – jest to jeden z najbardziej pospolitych i zarazem najniebezpieczniejszych rodzaj wrzasków. Do jego wydania potrzebny jest pijak i wódka (względnie jakiś inny trunk alkoholowy). Kroniki w Ostrogarzu odnotowują co roku wśród strażników miejskich ponad 50 śmiertelnych ofiar wrzasków pijackich. Jedynym sposobem obrony przed nimi jest wypicie specjalnej mikstury, której skład znany jest tylko nielicznym.
- b) **Wrzaski małżonki** – nikt nie ma wątpliwości co do tego, że jest to najbardziej powszechny i denerwujący rodzaj wrzasków. Mężczyzna powinien wykonać rzut obronny na odporność specjalną z modyfikatorem ujemnym -80. Jeżeli rzut jest nieudany, ofiara staje się bardzo agresywna. Zazwyczaj kończy się to rozwodem lub ciężkim pobiciem małżonki. Istnieje jakaś dziwna zależność pomiędzy wrzaskami pijackimi i wrzaskami małżonki. Niestety, żadnemu z mędrców nie udało się odkryć, dlaczego tak właśnie rzeczy się mają.
- c) **Wrzaski katarskie** – do tej pory uczeni odnotowali tylko jeden przypadek wrzasku katarskiego. Miało to miejsce w zamierzonej przeszłości, kiedy to Kartan czy jakaś inna cholera odkryła tajemnicę drugiej profesji. Astrologowie przewidują w niedalekiej przyszłości kolejny wrzask tego typu. Aż strach pomyśleć, na co tym razem wpadnie jakiś pomysłowy uruk-haj.
- b) **Wrzaski bojowe** – najczęściej mamy z nimi do czynienia na polu bitwy. Strona, która jako pierwsza wyda ze swych gardeł najbardziej imponujący dźwięk, odnosi zwycięstwo. Wskazanie zwycięzcy nie powinno być trudne. Mistrz Gry powinien tylko dodać do siebie sumę Siły wszystkich walczących po każdej ze stron, a następnie wyciągnąć pierwiastek trzeciego stopnia i porównać wyniki ze sobą. Wyższy wynik oznacza zwycięzcę.

2. Krzyki:

Krzyki mają to do siebie, że różnią się od wrzasków. Mędrcy przez wiele lat próbowali wcisnąć je do jakiejś niszy. W końcu ustalili, że są to dźwięki o sile od 80 do 150 decybeli. Stworzyli też dokładny podział zarówno od strony formalnej, jak i ze względu na treść.

I. Podział ze względu na formę

- Od 80 do 100 decybeli – słaby krzyk (rzut obronny z modyfikatorem dodatnim + 20)
- Od 101 do 120 decybeli – przeciętny krzyk (rzut obronny bez modyfikatorów)
- Od 121 do 140 decybeli – silny krzyk (rzut obronny z modyfikatorem ujemnym -20)
- Od 141 do 150 decybeli – arcykrzyk (rzut obronny z modyfikatorem ujemnym -40)

II. Podział ze względu na treść

- a) **Krzyk kastrata** – bez komentarza.
- b) **Krzyk gwałconej dziewczycy** – ten rodzaj krzyku oddziałuje szczególnie silnie na różnego rodzaju rycerzy, paladynów, kapłanów dobra i temu podobnych. Żaden z nich nie jest upoważniony

do wykonania rzutu obronnego. Wszyscy jak jeden mąż ruszają na pomoc bezczeszczonej białogłowie. Przesłupcy od dawna wykorzystują ten fakt. W dzisiejszych czasach w skład każdej nowocześniejszej grupy przestępczej musi wchodzić przynajmniej kilka dziewczyc, które przez kolegów kryminalistów są nazywane wabikami. Opracowano niezliczoną ilość metod wabienia. O tym jak wyrefinowane i skuteczne są to metody, niechaj świadczą statystyki z trzech ostatnich lat. Liczba zwabionych paladynów, rycerzy i innych wzrosła pięciokrotnie. Ich populacja gwałtownie spada. Astrologowie przewidują, że jeżeli wymieranie zagrożonych gatunków będzie posuwało się dalej w takim tempie, nie później niż za siedem lat wyginie ostatni z paladynów – a będzie nim Arturius.

c) **Krzyk paladyna Arturiosa** – paladyn Arturius, podobnie jak katan, jest specyficznym przypadkiem. Należy mu się więc oddzielne miejsce w tej rozprawie. O krzyku rozwścieczonego paladyna Arturiosa krąży wiele legend. Bez wątpienia można zaliczyć go do grupy arcykrzyków, z tą jednak różnicą, że należy się bronić przeciwko niemu jak w wypadku przemiany półboskiej. Jeżeli ofiara nie wykona udanego rzutu obronnego, natychmiast blednie, jej skóra pokrywa się gęsią skórą, ofiara na koniec kurczy się w sobie i natychmiast ma ochotę rzucić się Arturiusowi do nóg. Dzięki temu paladyn Arturius nie musi fatygować się i szukać wroga, gdyż wróg, czołgając się, sam do niego podchodzi. Należy również zauważyć, że po usłyszeniu tego krzyku konieczne jest oddanie bielizny do pralni, a zbroi do czyszczenia. Czasami jednak krzyk wywołuje wręcz odwrotny skutek. Pierwszą rzeczą jaką ofiara ma zamiar zrobić jest danie Arturiusowi w mordę.

d) **Krzyk przedśmiertny** – następuje po zadaniu komuś śmiertelnej rany. Trwa przez całe 25 sekund, po czym gwałtownie cichnie. Znane są jednak przypadki, kiedy to umierający wydawał go z siebie przez 20 dni i nocy. Ten rodzaj krzyków nie oddziałuje w żaden sposób na postronnych słuchaczy, jest jednak bardzo trudny do zniesienia. Prawo katana zakazuje rżenia w godzinach od 22 do 6 rano.

Zdaję sobie sprawę, że powyższa metodologia nie jest doskonała. Od wielu lat całe zespoły mędrców pracują nad jej udoskonalaniem. Mam jednak nadzieję, iż niniejsza praca przyczyni się w większym stopniu do zrozumienia doniosłości i znaczenia tego zjawiska.



P. S. Za miesiąc ciąg dalszy, a w nim o zagrożeniach związanych z piskami i pierdnięciami.

CZARY DRUIDYCZNE

KLONOWANIE (Zaklęcie)

KRAĞ: VI
ZUŻYCIE PM: 450 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały (aż do wyrębu)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 m/POZ wokół miejsca rzucenia
OPIS: Dzięki temu zaklęciu druid może zalesić klonami dowolny obszar pozbawiony roślinności. Klony w trakcie rzucania czaru rozwijają się z niewielkich sadzonek w duże, kilkusetletnie drzewa. Prócz tego posiadają rozliczne udogodnienia, mające ułatwić życie zwierzętom, jak np. piętrowe dziuple wielorodzinne i klimatyzowane gniazda.
Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi potrafią dodatkowo w korzeniach klonów stworzyć luksusowe nory.



(MK)

TRANSMUTACJA W MUCHĘ (Przemiana)

KRAĞ: VI
ZUŻYCIE PM: 500 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień na poziom
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Za pomocą tego czaru druid może przemienić się w muchę. W nowej postaci zachowuje swoją świadomość (INT, MD), jednak wszystkie pozostałe cechy ma typowo musze. Może przybrać trzy formy:
 – Muszka – ŻYW 1, SF 1, ZR 10, SZ 20; jest tak mała, że prawie niewidoczna, dlatego też wyjątkowo nadaje się do celów szpiegowskich; specjalna zdolność: *Latanie*;
 – Mucha typowa – ŻYW 2, SF 2, ZR 20, SZ 30; specjalne zdolności: *Latanie* oraz *Czuły, selektywny węch* – dzięki tej zdolności może w promieniu 100 metrów wyczuć woń zwierzęcych bądź ludzkich odchodów oraz woń rozkładu (może więc wyczuć martwiaki);
 – Mucha końska (giez) – ŻYW 4, SF 4, ZR 30, SZ 40; specjalne zdolności: *Latanie, Pikowanie* oraz *Krwiossanie* – dzięki tej zdolności może ukąsić swego przeciwnika w taki sposób, aby tego nie poczuł; od tej pory zaczyna wysysać krew, spijając 1 pkt ŻYW ofiary na rundę.
 Wszystkie muchy są dzięki swej wysokiej zwrotności i manewrowości powietrznej całkowicie odporne na wszelką, nawet magiczną broń – po prostu nie sposób ich trafić jakkolwiek bronią. Można je trafić jedynie gołą dłonią (osoby posiadające umiejętność wschodnich sztuk walki lub pięściarstwa mają +20 do trafienia), specjalną tapką (+30 do trafienia) lub specjalną, odpowiednio zastawioną pułapką, np. lep na muchy.
Uwaga: Druidzi z Kręgu Powietrza potrafią zamienić się w muchę tse-tse (patrz mucha typowa), która posiada specjalną zdolność *Usypianie* – swym bzyczeniem działa usypiająco na słuchaczy lub muchę bojową zębatą (patrz mucha końska), która posiada specjalną zdolność *Wygryzanie* – trafionej ofierze wygryza kawał mięsa, zadając 1k10x1k10 poważnych ran.



(H)

TRANSFORMACJA TYPOWA (Przemiana)

KRAĞ: IX
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: zależny od woli druida
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: Dzięki tej przemianie druid staje się „transformersem – zamaskowanym druidem”. Jego ciało zaczyna się dziwnie składać i transformować w bryczkę, wóz drabiniasty, karetę, łódkę lub dowolny inny niemagiczny pojazd jeżdżący bądź pływający. Każdy druid określa dla siebie charakterystyczny rodzaj pojazdu, w który odtań będzie się już zawsze transformował.
Uwaga: Druidzi z Kręgu Cywilizowanych mogą się transformować w ruchome maszyny bojowe.



(H)

STWORZENIE GLAZU (Zaklęcie)

KRAĞ: I
ZUŻYCIE PM: 200 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały (aż do skruszenia)

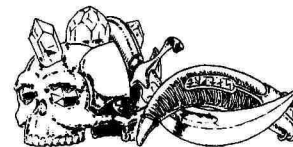


OBSZAR DZIAŁANIA: brylant, warty co najmniej 1000 sztuk złota
OPIS: Potężne to zaklęcie stwarza wokół brylantu lity glaz, zamknięty klejnot w swoim środku. Powstały glaz jest typowy, całkowicie prawdziwy i niemagiczny, w praktyce niemożliwy do odróżnienia od naturalnych. Ma nieregularne, zaokrąglone kształty i jest zrobiony ze zwykłego, bezwartościowego szarego kamienia. Jego średnica równa jest 1 metr na POZ druida.

Taki glaz wygląda bardzo gustownie i jest ozdobą każdego miejsca, stwarzając atmosferę dziewiczej przyrody i harmonii z naturą. Brylant można odzyskać jedynie rozłupując glaz, co nawet krasnoludzkim specjalistom kamieniarzom zajmie 1 godzinę na POZ druida. Jakikolwiek naruszenie struktury glazu powoduje, że druid, który go stworzył, automatycznie jest o tym informowany i musi jak najszybciej surowo ukarać wandalę.

Uwaga: Druidzi z Kręgu Ziemi mogą zrobić za pomocą tego czaru typowe glazy narzutowe i polodowcowe, stanowiące prawdziwe pomniki przyrody. Ponadto ten czar ma dla nich wyjątkowe znaczenie, bowiem na wzór innych druidów, posiadających swoje Święte Gaje (czy inne, prywatne miejsca święte), muszą w przeciągu 10 lat swej kariery stworzyć własne Święte Kamieniołomy, grupując w wybranym miejscu co najmniej 1k100 +100 takich glazów (jeśli nie zdołają tego zrobić, tracą profesję druida dopóki w ramach pokuty nie przeniesą własnoręcznie połowy swoich glazów do Wielkiego Kamieniołomu, czyli najświętszego miejsca dla druidów Kręgu Ziemi). Wielkość takiego kamieniołomu stanowi o miejscu w hierarchii druidów, dlatego też każdy druid stara się łączyć jak najwięcej glazów, a ten spośród nich, który aktualnie ma ich łączyć najwięcej, bezspornie jest uznawany przez wszystkich za Wielkiego Ziemniaka, czyli Hirofanta – najwyższego druida, któremu podlegają wszyscy pozostali druidzi z tego kręgu.

(H)



CZARY CZARNOKSIĘSKIE

ZNISZCZENIE PRAWA (Energia-prawie elektryczna)

KRAĞ: VIII
ZUŻYCIE PM: 950 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 100 metrów kwadratowych
OPIS: To potężne zaklęcie niszczy wszystko, co znajduje się po prawej stronie rzucającego czar czarnoksiężnika.



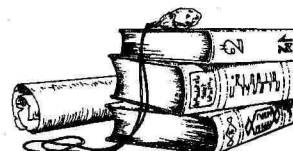
(MK)

KRWAWA NATARCIE (Energia-raczej życiowa)

KRAĞ: VIII
ZUŻYCIE PM: 140 PM
CZAS RZUCANIA: 9 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: trochę więcej niż trochę
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba + 1 wiadro
OPIS: W wyniku rzucenia tego czaru w rękach czarodzieja pojawia się wiadro, wypełnione po brzegi świeżą krwią. W tej samej rundzie walki czarnoksiężnik, wykonując udane trafienie, może wylać zawartość kubła na któregoś z przeciwników. Wokół oblanego osobnika pojawia się natychmiast kilkanaście magicznych dłoni, które zaczynają go równomiernie nacierać znajdującą się na nim krew. Zaatakowany przez dwie rundy nie może wykonywać żadnej akcji, oprócz rzucania pawia i wykrzykiwania przekleństw. Wiadro, które jeszcze przez kilka rund pozostaje w rękach czarodzieja jest traktowane jako magiczna broń: TR 127,5%; opóźn. 5; SKUT 80ob; +10 do każdej odporności.



(MK)



CZARY MAGÓW

TAJNE PISMO (Zakęcie specjalne)

KRAĞ: IX
ZUŻYCIE PM: 100 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: 0

CZAS DZIAŁANIA: stały

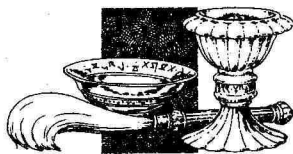
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 strona tekstu na POZ maga

OPIS: To zakęcie magicznie modyfikuje tekst, który właśnie pisze mag. Pismo automatycznie staje się absolutnie ściśle tajne i całkowicie dla wszystkich niezrozumiałe. W żaden sposób nie można już później odszyfrować tego, co mag utajnił, stosując to zakęcie. Tajne pismo jest niemagiczne i żaden czar, nawet boski, nie jest w stanie ujawnić jego prawdziwego znaczenia.

Dzięki temu mag może sporządzać tajne dokumenty, pisać swoje pamiętniki, pergaminy z czarami, instrukcje na temat sporządzania różnorodnych mikstur czy przedmiotów magicznych, notatki z eksperymentów i inne teksty dowolnej długości i w dowolnym języku, które mają pozostać tajemnicą w przypadku trafienia w jakiegokolwiek ręce.

Uwaga: Założeniem czaru jest absolutna tajność pisma dla wszystkich bez wyjątku, a więc nawet dla maga, który rzucił to zakęcie.

(H)



CZARY KAPŁAŃSKIE

TOTALNA ZAGŁADA (Czar specjalny)

KRAĞ: IX
ZUŻYCIE PM: 1800 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: spory
CZAS DZIAŁANIA: w sam raz

OBSZAR DZIAŁANIA: najbliższa okolica

OPIS: Niestety brak jest jakichkolwiek świadków, którzy mogliby z autopsji opisać działanie tego zakęcia.

(MK)

POWALAJĄCE NA ZIEMIĘ LATAJĄCE SZCZĘKI WGRZYŻAJĄCE SIĘ GŁĘBOKO W TRZEWIA I ROZRYWAJĄCE WNĘTRZNOŚCI (Szok)

KRAĞ: IV
ZUŻYCIE PM: 80 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: wyjątkowo szybki
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba

OPIS: Jest to proste zakęcie powitalne kapłanów Ugkhrumorda zwanego Łagodnym.

(MK)



CZARY OGÓLNODOSTĘPNE

(Dla wszystkich profesji posługujących się magią.)

KON-DOM (energia – spec.)

KRAĞ: I
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 1 segment
ZASIĘG: intymny
CZAS DZIAŁANIA: wystarczający
OBSZAR DZIAŁANIA: osobisty

OPIS: Tworzy całkowicie przezroczystą, ściśle przylegającą do wskazanej (sic!) powierzchni ciała energetyczną powłokę (błonkę),



nieprzepuszczalną dla wszelkiej materii. Powłoczka automatycznie dostosowuje się do żadanego wymiaru i aktualnego kształtu.

Uwaga: Jeżeli rzucający ten czar ma ponad 150 UM, może sprawić, by błonka stała się atrakcyjniejsza, tj. wzbogacona o różne „bajery”: dowolnego rodzaju wyrostki, pieszczoszki, upiększacze, dodatki kolorystyczne, zapachowe i smakowe – np. smak świeżej agawy ze śmietanką i cukrem (mniem, mniem!).

(AL)



CZARY PÓLBOSKIE

POWIĘKSZENIE MÓZGU (Przemiana specjalna)

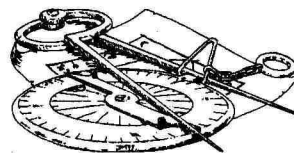
KRAĞ: VIII
ZUŻYCIE PM: 113 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: szybki

OBSZAR DZIAŁANIA: 1 mózgoczaszka

OPIS: Zakęcie to działa wyjątkowo skutecznie na magów i kapłanów. Ich mózgi zaczynają rosnąć, już po 1k10 rundach przestając się mieścić we wnętrzu czaszki. Ponieważ czaszka nie rośnie wraz z mózgiem, zaczyna on wypływać na zewnątrz uszami i nosem, co dla jego właściciela kończy się nadzwyczaj tragicznie – umiera natychmiast na skutek szoku wywołanego nagłym przerostem Inteligencji.

Nieco inny skutek przynosi ten czar, gdy zostanie rzucony na barbarzyńcę lub paladyna. Sprawia on wtedy, że mózg takiego osobnika przestaje objąć się wewnątrz czaszki, osiągając swój prawidłowy rozmiar, co też pociąga za sobą wzrost Inteligencji ofiary o około 150%. Na niektórych paladynów zakęcie to nie działa w ogóle (nie da się przecież powiększyć czegoś, czego nie ma).

(MK)



CZARY ASTROLOGICZNE

SPOWOLNIENIE CZASU (Czar specjalny)

KRAĞ: X
ZUŻYCIE PM: 550 PM
CZAS RZUCANIA: 8 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 Istota/POZ

OPIS: Wszystkie osoby, znajdujące się pod działaniem tego czaru zaczynają notorycznie się spóźniać. Nie są w stanie dotrzymać żadnych uzgodnionych wcześniej terminów, wszystko robią na ostatnią chwilę (w najlepszym razie – z reguły tydzień później) i mają poważne kłopoty z używaniem jakichkolwiek określeń czasowych. Np. zamiast „do jutra” mówią „do wczoraj” lub zamiast „spotkamy się wieczorem” – „spotkamy się we wtorek”.

(MK)



ZAJĄC SKALNY (dusiciel)

RASA: zające

WZROST: niewysoki; **WAGA:** kogucia

Żyw 200; SF 30; ZR 100; SZ 2000; INT 20; MD 10; UM nie stwierdzono; CH duża w stosunku do marchewki; **PR** w zależności od długości uszu; **W 10** (jest to jedyne zwierzę wierzące w boga – Kicariusza Wielkiego)

ZBROJE: 1. Skóra własna: **OB 105, Wyp. 100k1/100tn/100ob** (z powodu sfilcowanego futra)

BRON: 1. Uszy – biegłość 200 +20/POZ, skuteczność 300 Ob

2. Zęby przednie – biegłość 170 +11/POZ, skuteczność: 199 k1

3. Łapy zadnie, tzw. skoki – biegłość 120 +1/POZ, skuteczność 100 ob

WYGLĄD:

Zając skalny wygląda jak zając. Wrażenie zajęczości potęgują uszy, wyglądające zupełnie jak zajęcze, a często przekraczające 50 cm długości. Dwa szczegóły różnią go zasadniczo od zwykłego szaraka. Po pierwsze, są to wielkie zęby przednie, dochodzące do 15 cm długości. Druga różnica polega na wielkości ogona, który jest trochę podobny do lisiej kity.

TRYB ŻYCIA:

Zające dusiciele żyją około 50 lat, tworząc stada grupujące 15 i więcej osobników. Preferują pokarm roślinny, ale częste, prowadzone między sobą bójki (wywołane zazdrością o uszy) po trosze czynią z nich drapieżniki.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

- * Strach – zdolność błyskawicznej ucieczki po ujrzaniu potencjalnego zagrożenia, podnosząca aktualną szybkość zająca do prędkości dźwięku (odgłos gromu).
- * Trujący obłok – trafiony po raz pierwszy zając wydala z siebie chmurę duszącego gazu, wywołującego wymioty i kaca na k10 dni u wszystkich istot w zasięgu 1/10 jego szybkości.
- * Upiorny pisk – powoduje, że każda istota w zasięgu 1/10 szybkości zająca, po nieudanym rzucie obronnym na odporność nr 11 (odporność na zające), zmniejszoną o 5% na POZ zająca, ulega kastracji (ew. defloracji).
- * Duszenie uszami – kiedy zając trafi ofiarę oboma uszami, wiąże je na supeł i w następnej rundzie, dusząc ofiarę, zadaje jej 3k100 ran bez wyparowań.
- * Obalanie – zając obala każdy alkohol znaleziony u pokonanego przeciwnika.



TROLL OGRODNIK

RASA: Trolle

WZROST: 2,3 – 2,35 cm; **WAGA:** 140 – 147,5 kg;

Żyw 300; SF 200; ZR 40; SZ 60; INT 25; MD 35; UM 15; CH 5; PR 23,3

ZBROJA: 1. Skóra własna, **OB 20, Wyp. 100k1/100tn/100ob**

2. Zewnętrzne: Worki po nawozach, liście figowca itp.

BRON: 1. Drzewcowy łamacz mieczy, popularnie zwany grabiami – biegłość +20 pkt, skuteczność 30 k1 od jednego zęba, Obrona +30, opóźnienie 6 sg., uszkodzenia x5

2. Motyka, jw., z tym, że: biegłość +21, skut. 31k1 od jednego zęba

PREMIE DO ODPORNOŚCI: brak

WYGLĄD:

Trolle ogrodnicy należą do ssakopodobnych istot o humanoidalnej powierzchowności. Poruszają się mocno przygarbione, powłócząc lekko nogami i jeszcze łżej rękoma, w których prawie zawsze dzierżą grabie, motykę lub inną biżuterię rolniczą. Z twarzy przypominają niektórych mniej rozgamiętych ludzi. Ich łapy zaopatrzone są w zręczne palce, którymi mogą zrobić wiele dobrego (swoim samicom).



TRYB ŻYCIA:

Żyją około 1000 lat, ale dziś jeszcze można spotkać osobniki, które podobno pamiętają Kaftana I. Rodzina trolla ogrodnika składa się z: samca, dwóch żon samic i dwóch teściowych. Każdy osobnik z takiego klanu opiekuje się jedną grządką ich rodzinnego ogródka. Uprawiają zwykle buraki, marchew (bez powodzenia), rzepę oraz dynie. Są narodem spokojnym. Nie atakują nikogo, chyba że ktoś zniszczy ich uprawy. Używają języka ogrodników (3. stopień trudności), stosując z dużą wprawą specjalistyczne zwroty w stylu: Ty buraku!, Chcesz w dynię?, Spieprzaj na szczaw! itp.

WYSTĘPOWANIE:

Zamieszkują najczęściej w pobliżu żyznych, uprawnych pól, w zbudowanych przez siebie ziemiankach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Podlewanie – umiejętne wykorzystywanie przed walką napojów alkoholowych, zwiększających dwukrotnie odporność fizyczną i psychiczną pijącego.
 - * Kopanie – umiejętność celnego kopnięcia przeciwnika ze szczególnym uwzględnieniem okolic nerek i jaj.
- Typ skarbów: klejnoty własne.

PALADYN ARTURIUS

Prawdziwa historia żywota świętobliwego męża, pióra Galla Anonima

Paladyn Arturius, jak wielu bohaterów, był sierotą. Znalazły się jednak dobre dusze, które go wychowały, zapłaciły za wykształcenie i jak najszybciej wyprowadziły w świat. Wśród jego opiekunów byli: bankier krasnoludzki tan Ksywa (po nim paladyn Arturius odziedziczył zamiłowanie do skarbów i pieniędzy), czarodziej Mag (po nim odziedziczył zamiłowanie do przedmiotów magicznych), zabójca Killfactor (to on nauczył Arturusa kilku szybkich pchnięć od tyłu, zwanych dzisiaj paladyńskimi), czarny rycerz Szczygiel (wpoił mu zasady honorowej walki), kapitan Beregond (pokazał mu drogę prawdziwej wiary, czyli jak po ciemku znaleźć w piwnicze wino mszalne) i wielu, wielu innych. Nic więc dziwnego, że nasz dzielny bohater wyrósł na hojnego, bogobojnego, honorowego, niepijącego, rozsądnego paladyna.

Już w wieku młodzieńczym wstąpił się czynami wielkiego męstwa. Mając pięć lat opróżnił dwie beczki przedniego wina mszального. W rok później, ucząc się technik paladyńskich, zadłgał swoją ukochaną piastunkę. Przez kolejne lata dokonał także innych wspaniałych czynów. Wymienimy tu chociażby: pozabawienie ostatniego grosza wdowy, zakończone pełnym sukcesem napad na grupę żebraków, czy też wydarcie z gardła bezdomnego psa ostatniej kości. Nie oszczędzając jednak zbyt szybko. Paladyn Arturius mógłby być wzorem dla nas wszystkich. Większość z tych wydarzeń była wynikiem pomyłek. Wdowa wydała się paladynowi złą wiedźmą, banda żebraków – przebranymi kapłanami Seta, a pies – ogarem piekiel, pożerającym właśnie niewinne dziecię.

W końcu, dokonując wielu chwałebnych czynów, Arturius dorósł do wieku męskiego. Wtedy też, za namową swych opiekunów, postanowił ruszyć w świat w poszukiwaniu głodujących, biednych i potrzebujących. I trzeba mu przyznać, że znalazł ich wszystkich. Miał wielkie szczęście i pecha zarazem – nigdy nie mógł zapobiec tragicznym pomyłkom i zbiegom okoliczności, jakie okrutny los spletał wokół jego osoby. W ten sposób w ciągu dziesięciu lat paladyn Arturius pokonał 3565 żebraków (których wziął za skrytobójców lub agentów zła), 1142 dziewice (były wiedźmami i szatańskimi dziwkami), 121 złotych, srebrnych i innych dobrych smoków (był daltonistą) oraz 13 dzieci (nikt nie wie dlaczego). Poza tym złupił 326 karawan kupieckich, które według niego nielegalnie przewoziły narkotyki i broń dla szaranów, 111 świątyń (nigdy nie był dobry w rozróżnianiu symboli bogów). W dodatku dokonał prawdziwego boskiego cudu – jeszcze żył.

Na podobnych przygodach miały lata, jego imię stało się sławne. Rozesłano listy gończe i liczne pościgi. Nikomu jednak nie udało się go schwycić. Paladyn Arturius stawał się coraz starszy. Wszystkie dobre i niewinne istoty z nadzieją wypatrywały dnia, kiedy wreszcie zakończy swój żywot i uda się w zaświaty. Szczęście było tak blisko! Niestety. Pewnego dnia Arturius wpadł do źródła z odmładzającą wodą i wszystko zaczęło się od nowa.

WYGLĄD:

Paladyn Arturius jest korpulentnym, śniadokórnym ssakiem (choć niektórzy twierdzą, iż ma w sobie domieszkę krwi reptilianów) o humanoidalnej postawie i ludzkim kształcie. Ma dużą masę ciała, co widać po jego tuszy. Jego raczej okrągłą twarz zdobią modnie przystrzyżone, czarne wąsy. Zazwyczaj chodzi zakuty w stal, ubrany w najlepszą płytową, odlewaną zbroję. Porusza się najczęściej na lekko ugiętych nogach, co nieco upodabnia go do orka.

TRYB ŻYCIA:

Paladyn Arturius żyje do stu lat i jest paladynem. Czasami jednak wydaje się być zabójcą, czarnym rycerzem albo astrologiem (w zależności od potrzeb). Żyje najczęściej samotnie. Odnacza się ogromną ruchliwością, agresywnością i pewnością siebie. Jego daleka rodzina jest nadzwyczaj liczna, zwłaszcza że panujący w niej system haremu umożliwia narodziny wielu potomków. Nieżonaci mężczyźni najczęściej zbierają się w bandy, które wspomagają paladyna Arturusa w procedurze poprawy świata.

Paladyn Arturius bardzo rzadko podejmuje otwartą walkę – praktycznie czyni to tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia. Jego ulubionym stylem walki są zasadzki (szczególnie nocne) i walka podjazdowa na czele bandy.

WYSTĘPOWANIE:

Paladyn Arturius występuje najczęściej wszędzie tam, gdzie go nie chcą i gdzie się go nie spodziewają – czyli wszędzie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Umiejętność pływania i nurkowania w poszukiwaniu zatopionych skarbów (z prędkością 1/10 aktualnej szybkości liczonej w metrach na rundę).
- * Mimikra – umiejętność dostosowania się do każdej sytuacji tak, aby zyskać wszystkie cenne przedmioty, a nie stracić paladyństwa.
- * Umiejętność zaskakiwania w każdej pozycji i sytuacji.
- * Gniew paladyński – obrażony Arturius czerwienieje na twarzy i zaczyna mówić przez zęby.
- * Słynny Cios Arturusa – jeszcze nikt go nie przeżył.
- * Odporność na przekleństwa – nie musi jak inni paladyni zatykać uszu, kiedy słyszy brzydkie słowa.
- * Odporność na choroby weneryczne – od urodzenia.
- * Odporność na zniewagi – jeżeli nie wykona udanego % rzutu na strach, każda zniewaga sypnie po nim jak woda.
- * Aura inteligencji – wszystkim w promieniu 0,5 km od Paladyna Arturusa spada inteligencja poniżej poziomu inteligencji naszego bohatera. Dzięki temu jest on zawsze najbardziej inteligentną osobą w promieniu 0,5 km.
- * Prawdziwe męstwo – udowadnia je w każdym napotkaniem po drodze burdelu.
- * Doskonały słuch – potrafi podsłuchać każdą rozmowę, która jest na jego temat.
- * Doskonały węch – potrafi wyczuć każde zagrożenie.
- * Ucieczka – gdy wyczuje zagrożenie, potrafi natychmiast wycofać się na z góry upatrzone pozycje.
- * Widzenie zła – Arturius widzi zło wszędzie tam, gdzie spojrzy.

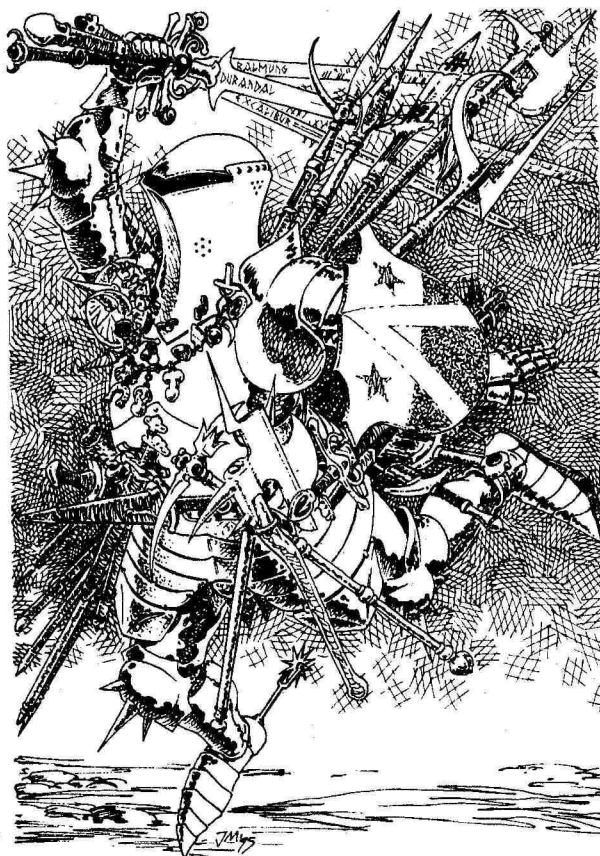
EKWIPUNEK:

17 wiernych osłów i jedna oślica, które wożą ekwipunek; od 3 do 5 uratowanych od smoka dziewic (bardzo rzadko żywych); 7 mieczy paladyńskich; 3 topory bardzo silnie magicznie; 17 kopii, w tym 17 magicznych; 13 wekier w tym 5 niemagicznych; 3 młoty bojowe w tym jeden warhammer; 12 łuków; 13 kusz; 170 strzał; 250 bełtów; 135 sztyletów w tym 130 zatrutych; 5 zbroi magicznych w tym 3 bardzo; 13 koni paladyńskich; 235 giermków gotowych do wyzwania smoka na pojedynku; wóz ze skarbami zdobytymi na ostatniej wyprawie (od 30 do 100 tysięcy złotych monet; 100-200 bardzo cennych klejnotów; 15-20 sztuk biżuterii, 15-20 dzieł sztuki; 1-3 posągi ze złota, platyny lub mitrylu);

WSPÓŁCZYNNIKI:

Maksymalne!

Zdaję sobie sprawę z tego, że nie wyczerpałem tematu. To dopiero wierzchołek góry lodowej. Opowieści o paladynie Arturusi można by snuć w nieskończoność, tylko po co?



Zapraszamy
do ponownie otwartego
Klubu Magii i Miecza,
który mieści się przy ulicy Ciołka 14a
na terenie
prywatnego liceum ogólnokształcącego,
czwarte piętro, sala 108 (aula)
informacje pod telefonem 619-63-62



SOBOTA Z FANTASTYKĄ I RPG

13 maja (sobota) od 10 do 20

Miejsce: Kino „Grunwald”
(róg ul. Madalińskiego i Niepodległości) w Warszawie

W programie:

- **filmy szerokoekranowe:** Nieśmiertelny I, Głębia, Candyman
- **spotkania z pisarzami:** Rafał Ziemkiewicz, Jacek Komuda, Jacek Piekara
- **spotkania z redakcjami pism:** Nowa Fantastyka, Fenix, Złoty Smok
- **spotkanie z redakcją pisma Magia i Miecz,** wydawcą Warhammera, Call of Cthulhu i innych
- **pokazowe rozgrywki systemów bitewnych:** Man o'War i Warhammer Fantasy Battle z wykorzystaniem pomalowanych figurek
- dla początkujących i zaawansowanych:
prezentacje najciekawszych systemów rpg z możliwością zagrania u doświadczonych mistrzów (m.in. Call of Cthulhu, Warhammer Quest, Amber, Star Wars, Pendragon, Ravenloft)
- wśród wszystkich uczestników zostanie rozlosowanych około **100 cennych nagród książkowych**
- **konkursy:** wiedzy o fantastyce i rpg
- **księgarnia** z gramami i książkami po promocyjnych cenach

Karnety można kupować w siedzibie Radia Wawa, księgarni Sophia, sklepie Robson, siedzibie DKF UW i redakcji Magii i Miecza.

Cena karnetów w przedsprzedaży:

9 zł (panowie), 6 zł (panie),
na imprezie: 10 zł (panowie), 7 zł (panie).

KONTOR '95

odbędzie się w dniach 11-14 maja
w Supraślu
w znanym wszystkim
Ośrodku Wypoczynkowym
przy ulicy Niepodległości 6.

Cena uczestnictwa
dla jednej osoby wynosi:

370 000 zł (starych),
tzn. 37 zł nowych

Temat Konturu:

**MIEDZY NAMI
JASKINIOWCAMI**

Temat gry:

WALKA O OGIĘC

Oprócz tego w programie
przewidujemy konkursy na wodza
i szamana plemienia, jaskiniowca
sezonu, najpiękniejsze futro własne
i sztuczne, wiadomości o erze
jaskiniowej.

Jeżeli przyjadą gracze role-playing zorganizujemy spotkanie (spotkania) na temat gier. Poza tym: bale, ogniska i 10-cio lecie Klubu Taurus.

Pieniądze należy przesyłać
na konto:

Podlaskie Towarzystwo
Miłośników Fantastyki
PBK I O/Białystok 370906-3085-132

Nasz adres:

Podlaskie Towarzystwo
Miłośników Fantastyki

ul. Piastowska 11a
15-207 Białystok
DK Zachęta

Zapraszamy na imprezę!

RADIO
WAWA 69.8 & 89.8 FM
CLASSIC ROCK

Magazyn Fantasy i SF

w każdą niedzielę
od 15:00 do 16:00
prowadzi Tomasz Kołodziejczak
tel. działu reklamy:
26-39-75, 26-39-88

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE DO KRYSZTAŁÓW CZASU

KRYSZTAŁY CZASU

Mam tu niespodziankę dla tych, którzy mierzą czas za pomocą kryształów. Oto nowe przedmioty magiczne:

KAMIENIE:

Szafir Boskiego Kontaktu

*Przedmiot dobry dla tych, co bardziej cenią czyni (zwłaszcza lubieżne) od słów. Potarcie nim nagich ciał partnerów (1) pozwala przeżyć coś, czego nie jestem w stanie opisać (2). Kochankowie czują się po prostu jak w niebie. Wyśmienity prezent dla ukochanej!

TALIZMANY:

Talizman Duszenia

Prawdziwa gratka dla miłośników kuchni wietnamskiej. W momencie nałożenia na szyję (1) postać otrzymuje wiedzę na temat duszenia grzybów, warzyw i sposobów ich przyrządzania (2).

PIERŚCIENIE:

Sygnet Wzmocnienia

Ma malutki pojemniczek, w którym znajduje się odnawiająca się codziennie porcja 3 cm sześciennych krasnoludzkiego spirytusu. Wystarczy przytknąć sygnet do ust i już do gardła spływa krzepiący trunek (1). Efekty jakie wywołuje: przyływ ciepła (2), co daje +10 pkt do obrony na zimno; fala animuszu i odwagi (3) +20 pkt do obrony na strach. Niestety są też efekty uboczne: -10 pkt do Zręczności, Szybkości, Mądrości, Prezencji (4). Efekt utrzymuje się 2k6 godzin (5).

Obrączka Eurowizji

Noszona na palcu (1) pozwala znaleźć się na 1k3 miejscu w konkursie Eurowizji (2). Legenda mówi, iż obrączka ta została zrobiona przez urodziwą kobietę – Brda, Edytkę Ghoulniak, która dzięki niej zajęła drugie miejsce.

INNE:

Peleryna Łatania

Postać nosząca ją (1) uzyskuje umiejętność łatania odzieży, słomianych dachów, a także dziur w domowym budżecie (2). Dobry przedmiot dla magów kończących uniwersytet bez zawodu.

Pas Niedźwiedziego Sadła

Osoba nosząca ten przedmiot (1) zaczyna po 1k6+1 dniach potrzebować coraz więcej jedzenia (2), a po dalszych 1k4+1 dniach zaczyna tyć. Waga ciała rośnie do maksymalnej możliwej dla danej rasy, +25 kg. (3). Postać traci w wyniku tego 30 pkt Zręczności, 20 pkt Szybkości i Prezencji (4). Otrzymuje jednak +20 pkt do obrony na zimno, jako że tłuszcz stanowi naturalną warstwę ochronną (5).

Pas Trollowej Kiły

Tego nie życzyłbym nawet wielkiemu Katanowi. Zaraz po założeniu (1) zaraza noszącą go osobę trollową kiłą (2). Następuje redukcja Siły, Zręczności, Szybkości, Charyzmy i Prezencji o 50%, zaś Żywotności o 30% (3). Ten stan utrzymuje się 2k10 miesięcy, potem następuje zgon (4). Jedynym sposobem wyleczenia jest schwytywanie trolla (5) i zmuszenie go, by wyjawiał metodę, za pomocą którejtrolle pozbywają się tej groźnej choroby (6). Ustalenie metody leczenia pozostawiam inwencji Mistrza Gry.

BRON:

Tarsarek Antyeteralności

(1), (2), (3) standard; normalnie +20 do TR (4), +40 do obrażeń (5). Kiedy ta broń zostaje użyta przeciwko tym, którzy wachają eter (6) lub nielegalnie znajdują się w eterze (7) – np. magowie używający

pirackich szklanych kul bez koncesji – daje dodatkowo +40 do TR (8) i +80 do obrażeń (9).

Miecz zwany Przewodnikiem

Cechy (1-11) standard; zwiększa TR o +10 pkt i obrażenia o +30 pkt (12). Zapewnia +5 pkt Antymagii (13). Miecz posiada dodatkowe cechy specjalne:

(14) Miecz służy jako przewodnik w górach – nie sposób więc się zgubić.

(15) Jako przewodnik potrafi oprowadzać po znanych świątyniach, zamkach i muzeach. Zna zawsze kilka lokalnych legend i garść anegdot – nie sposób więc się z nim nudzić.

(16) Jako przewodnik potrafi też przewodniczyć w grupowych zebraniach i uroczystościach.

(17) Jako przewodnik skupia na właścicielu całą elektryczność z promienia 10 m. Wielokrotnie więc zwiększa szansę na oberwanie piorunem naturalnym bądź magicznym.

Z niewielkim wsparciem (głównie psychiczno-moralnym) Kuby „Pięknego” Żurka napisał

MARCIN „ADLIB” STOLARSKI

Broń bardzo silnie artefaktyczna – 7. stopień umagicznienia Najświętsza Paladynska Arcykopia Arturiosa

Legenda:

Ta super-hyper magiczna broń jest chyba najpotężniejszym artefaktem na całej Orchii vel Ochrii i występuje tylko w jednym jedynym egzemplarzu, aktualnie znajdującym się w posiadaniu słynnego herosa, paladyna Arturiumem zwanego. Specjalnie dla niego została wyprodukowana półtora tysiąca lat temu (na specjalne zamówienie kilku nierozważnych bogów prawości i dobroci, planujących „rychłe” nadejście superherosa, który wybawi świat od zła) w najznamienitszym podówczas i jedynym zakładzie kowalskim zajmującym się tego rodzaju produkcją przez prawdziwego specjalistę i fachowca, wnuka Hefajstosa, Wielkiego Majstra Złotą Rączkę



(nazywanego tak od złotej protezy prawej dłoni, którą stracił podczas kampanii III Wojny Ochryńskiej, kiedy to tak niefortunnie zaciął się przy goleniu). Nic więc dziwnego, że ten bezcenny okaz broni stanowi prawdziwe dzieło sztuki, a zarazem najbardziej zabójczy oręż, jaki kiedykolwiek istniał. Podobno można czasem kupić na jarmarczonym targu w Ostrogarze (raz na rok; 5% szansa na POZ kupującego) jej „wierną” kopię, czyli legalną podróbkę (już od 10 tys. sztuk złota!) lub natknąć się na czarnorynkowego dealera, sprzedającego jej falsyfikaty, czyli jej podróby nielegalne (produkowane masowo bez pozwolenia potężnego, wszechmocnego Kataka w podziemnych manufakturach krasnoludzkich) w cenie zaledwie 5 tys. sztuk złota, a w hurcie ze zniżką (raz w miesiącu; 10% szansa na POZ), na co nie jeden paladyn już się skusił. Ponadto na każdym odpuszcisku (każde święto; 50% szansa na POZ) można kupić u przekupka tanio (1k6x5+2k10 szt. zł.) wykonane na jej podobieństwo miniaturki i złożone breloczki, rzeźbione przez prawdziwych ludowych artystów.

Wszystkie te kopie, umagicznione mniej lub bardziej trwale, są jedynie nieudolnymi kopiami prawdziwej kopii i nie dysponują nawet dziesiątą częścią mocy, jaką ona posiada. Aczkolwiek należy wspomnieć, że niektóre z nich całkiem niezłe ją naśladowują, a nawet zastąpiły w innych krainach, jak np. tzw. Smocza Lanca.

Wygląd:

Arcykopia wygląda jak typowa ciężka kopia używana przez wszystkich miłośników ostrej szarży, poza kilkoma wyjątkami. W całości została wykonana z Metalu Który Nigdy Nie Istniał, a więc stopu o wyjątkowych wręcz właściwościach: jest niezniszczalny, sprężysty i sztywny zarazem, oslepiająco jasny w dzień i czarny jak noc w nocy oraz nie waży, a więc upuszczony zawisa w powietrzu (chyba że wiatr go zwieje) – dzięki czemu paladyn Arturius mógł się tą kopią posługiwać już jako niemowlę. Ponadto kopia jest dwa razy dłuższa od normalnej, jednak po specjalnym uaktywnieniu – należy nacisnąć mały zielony przycisk, oznaczony napisem „on/off” (1) – składa się, chowając w całości w rękojeści. Złożona kopia przypomina zwykły wałek do ciasta z wystającym z jednej strony złożonym łańcuszkiem, dzięki czemu można ją nosić w pasku, nie wzbudzając niczyich podejrzeń. Po powtórnym przyciśnięciu owego guziczka (2) kopia natychmiast (1 segment) teleskopowo rozkłada się na całą długość; trzeba przy tym uważać, by trzymać ją z odpowiedniej strony, bowiem pomyłka byłaby katastrofalna w skutkach. Wzdłuż „drzewca” tej kopii biegną po obu stronach straszliwie ostre ostrza (że smoka można by gołiść), upodabniające kopię do dwuręcznego miecza o niespotykanej dotąd długości, stąd też w niektórych sytuacjach – np. walka w tłumie – kopia wyśmienicie go zastępuje, zwłaszcza gdy kręcić nią młynka (3). Po uaktywnieniu – należy pociągnąć małą dźwigięnkę (4), otwierając się w górę luk, z którego wysuwa się składana, minikusza (automatycznie samorepetująca z magazynkiem na 80 specjalnych bełtów), której siła naciągu przewyższa pod tym względem najcięższą balistę. Grot arcykopii stanowi prawdziwie zegarmistrzowską robotę – nie dość, że ostry jest niczym stalowe żądło komara, to jeszcze jego liściaste ostrze wije się spiralnie wzdłuż końca, tworząc coś na kształt krasnoludzkiego wiertła górniczego. W pełnym galopie grot zaczyna ze świstem wirować, wcinając się w najtwardszą skałę jak w masło lub też szatkując wnętrze trafionej ofiary na tzw. mielone. Dzięki temu podczas trafiania nie bierze się pod uwagę jakiegokolwiek (nawet magicznej) zbroi ofiary, ani też żadnych wyparowań (5), zaś zadane obrażenia należą do kategorii najcięższych (uleczalnych tylko magicznie), wywołując dodatkowo silny krwotok wewnętrzny – czyli 1k10x10 obrażeń co rundę, aż do zatamowania (tylko magicznie) lub wykrwawienia (6).

Arcykopia nie wyróżnia się już niczym więcej – jeśli idzie o swój wygląd – i przez laika mogłaby łatwo być pomyłona ze zwykłą.

Opis:

(pierwsze sześć zdolności opisane powyżej)

Arcykopia jest tak silnie magiczna (7), że aż zupełnie niemagiczna (8) i wykrycie magii, ani też żadne inne czary nie stwierdzą w niej nawet tej odrobiny magii, którą mają najsłabsze magiczne przedmioty o 0. stopniu umagicznienia (9). Magia kopii zwiększa TR o 500 pkt (10) i zadane obrażenia o tyle samo (11). Każde trafienie tą kopią traktowane jest tak, jakby było wykonane podczas szarży (12), natomiast użycie jej w szarży powoduje trzykrotne przyspieszenie tempa szarży (szybkość x3, ataki x3 itp.; dla wierzchowca także!) (13), a zadane wówczas obrażenia są trzykrotnie

większe niż normalnie zadawane tą kopią (14). Dzierżący tę kopię rozciąga wokół siebie sferę Antymagii 50% (15), chroniącą wszystkie istoty w promieniu 100 metrów (16). Na hasło (17) brzmiące: „cel!” (18) czubek grotu zaczyna wysyłać w linii prostej do przodu cieniutką wiązkę światła, widoczną w ciemności jako czerwony promień (19), który małym, rubinowym punkcikiem wyznacza na ciele przeciwnika miejsce, w które mierzy grot arcykopii (20). Dzięki temu posiadacz kopii zyskuje podwójne premie wynikające z umiejętności Przymielania i Pchnięcia w odkryte (21), a jeśli już ma te biegłości, to nawet poczwórne (22). Na hasło (23) brzmiące: „pal!” (24) uaktywniona wcześniej kusza zaczyna automatycznie strzelać w namierzony cel (25) z szybkością 4 bełtów na rundę (26). Bełty są artefaktycznie magiczne (27) i choć są małe (wielkości zapałki), zadają potrójne obrażenia jak od ciężkiej kuszy wałowej (28); ponadto są odpryskowe – rozszczepiają się w ciele ofiary na ostre drzazgi (29), zadając przy każdym ruchu 1k10x1k10 obrażeń (30), możliwe do wyjęcia tylko operacyjnie przez wykwalifikowanego medyka (31). Groty bełtów są drożne (32) i pełne straszliwej trucizny (33), dobrze znanej wszystkim paladynom jako tzw. „ekstrakt dobra” (34). Trafiona ofiara musi wykonać % rzut obronny na truciznę z modyfikatorem ujemnym równym 10xPOZ paladyna, który wyciskał ów ekstrakt (35); nieudany rzut oznacza natychmiastowe „nawrócenie” ofiary na drogę prawa, miłości i cnoty (36) oraz automatyczną zmianę charakteru ma praw. dbr. (37); udany rzut oznacza, że zło czające się w głębi duszy ofiary okazało się zbyt głębokie, aby je wykorzystać i ofiara umiera w ciągu 1k4 rund w straszliwych męczarniach i konwulsjach (38). Arcykopii mogą dotykać tylko paladyni (39), więc jeśli chwyci ją ktoś inny, natychmiast i automatycznie zmienia się w paladyna (40). Tylko paladyn Arturius może wykorzystać w pełni jej moc (41).

(H)





KRAJNA GOBLINÓW

Maciek Kocuj

Witajcie
w
Krainie Goblinów!

DZIŚ:
(specjalnie na osobistą prośbę druida
Pompejusza)

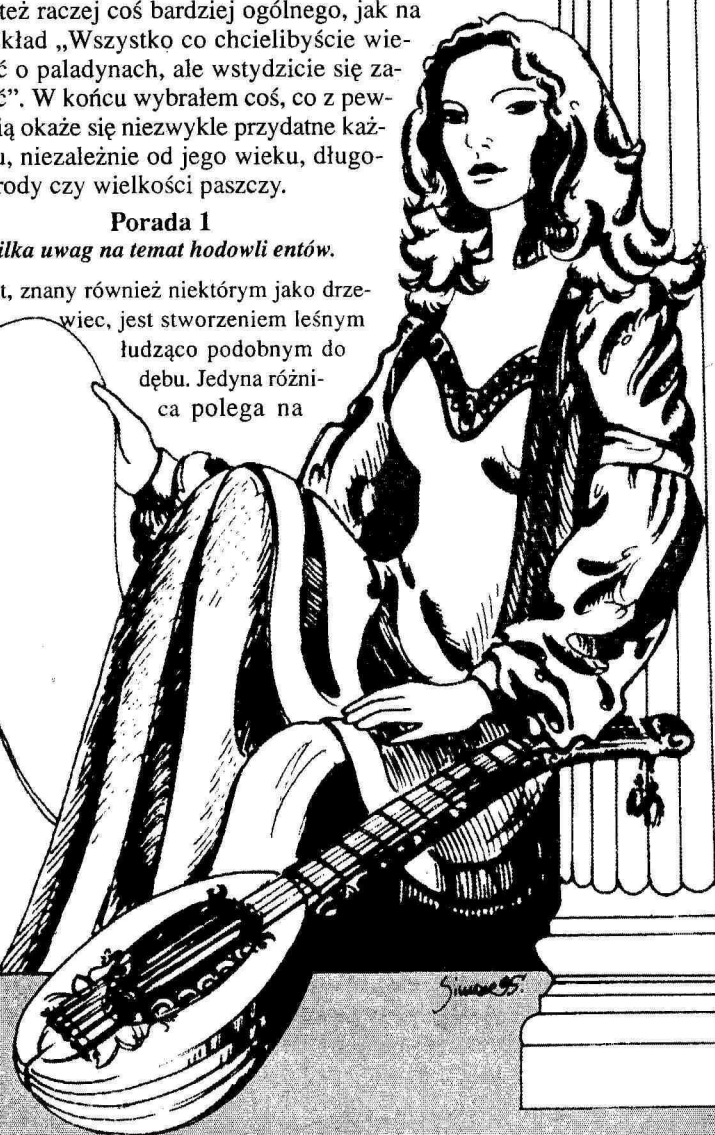
Kilka Bardzo Cennych Porad Druida Pompejusza

Na początek pozwolę sobie serdecznie powitać wszystkich moich wielbicieli. Ci, którzy nie są moimi wielbicielami, będą musieli, niestety, sami powiedzieć sobie „dzień dobry” (ewentualnie „dobry wieczór”). Długo zastanawiałem się, co wybrać spośród licznych i mniej lub bardziej przydatnych rad z mej nieprzepastnej skarbnicy wiedzy. Czy zamieścić jakąś cenną poradę medyczną, typu: „Jak wyciągnąć sobie włócznię z pleców”, czy też raczej coś bardziej ogólnego, jak na przykład „Wszystko co chcielibyście wiedzieć o paladynach, ale wstydziecie się zapytać”. W końcu wybrałem coś, co z pewnością okaże się niezwykle przydatne każdemu, niezależnie od jego wieku, długości brody czy wielkości paszczy.

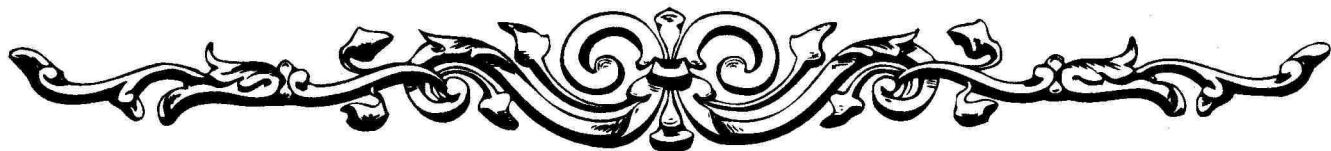
Porada 1

Kilka uwag na temat hodowli entów.

Ent, znany również niektórym jako drzewiec, jest stworzeniem leśnym ludzako podobnym do dębu. Jedyna różnica polega na



Smaga 95



tym, że czasami myśli oraz potrafi poruszać się o własnych siłach. Hodowanie enta jest przedsięwzięciem wyjątkowo mało kosztownym. Właściwie nie wymaga niczego poza podlewaniem zwykłą wodą i to jedynie podczas długotrwałych okresów suszy.

Bardzo przydatna okazuje się również drewniana zagroda, która spełnia w tym przypadku rolę psychologiczną, wyraźnie dając do zrozumienia entowi, że jak będzie niegrzeczny, zostanie przerobiony na ogrodzenie. Drzewca można spokojnie i bez większego ryzyka wypuszczać na spacer do lasu, gdyż nie ma on naturalnych wrogów. Nawet drwal-krasnolud nie jest na tyle głupi, żeby uganiać się za entem, skoro wokół jest tyle innych drzew poruszających się zdecydowanie wolniej. Oczywiście zawsze istnieje ryzyko, że biedne stworzenie natknie się na jakichś poszukiwaczy przygód, którzy na pewno zechcą sprawdzić, czy to coś nadaje się na opał, względnie na wyrzucie własnych inicjałów. Pewnego

kłopotu może nastęrczać krnąbrny ent, który sam nie chce wrócić do zagrody i postanowi ukryć się gdzieś w lesie. Wskazane jest w takich okolicznościach zastosowanie pewnego sprytnego manewru. Polega on na symulowaniu próby odlania się na każdy podejrzenie wyglądający dąb. W dziewięćdziesięciu procentach przypadków drzewiec nie wytrzyma nerwowo i zdradza się jakimś gwałtownym ruchem.

Na zakończenie muszę się jeszcze ustosunkować do nieodpowiedzialnych insynuacji pustelnika Gerharda, który rozpowszechnia twierdzenie, iż często słyszane w lesie charakterystyczne skrzypienie to odgłosy wydawane przez rozmnażającą się enty. Jest to zgoła fałszywy pogląd, gdyż jedyną przyczyną wzmiankowanego skrzypienia jest ocieranie się o siebie konarów wysokich drzew na skutek silnych podmuchów wiatru. Jako niekwestionowany znawca tematu stwierdzam, że drzewce rozmnażają się podobnie jak rośliny nasienne i robią to przy pomocy żółędzi (takich niedużych, brązowych, z kapturkiem). Choć z drugiej strony interesujący jest fakt, że niektóre enty mają dziuple, a inne nie mają.

Porada II

Jak znaleźć druida w lesie.

Przed takim właśnie problemem często stają poszukiwacze przygód, którzy znalazłszy się w lesnych ostępach, pragną od kogoś uzyskać jakąś ważną dla nich informację (zwykle: jak trafić z powrotem do miasta). Wiedzą oni

doskonale z rozlicznych zasłyszanych opowieści, że druidzi potrafią przemieniać się w różnego typu zwierzęta i w takiej postaci usiłują przyrzeć się z bliska wszystkim, wkraczającym na teren ich lasu intruzom. Na skutek tej wiedzy poszukiwacze przygód są bezwzględnie wykorzystywani przez wszystkie leśne stworzenia. Jeżeli będą na tyle nieostrożni, że nie przepędzą z obozowiska kilku pierwszych wiewiórek, kun czy lisów (a jeszcze w dodatku zaczną do nich gadać i częstować smakołykami, myśląc oczywiście, że mają do czynienia z druidem), to narażą się na prawdziwą inwazję zwierzaków, w wyniku której mogą spokojnie pożegnać się z zapasami pożywienia i z większością ekwipunku. Oczywiście po pewnym czasie dochodzi do spotkania z druidem, gdyż zainteresuje się on w końcu miejscem, do którego podążają liczne pielgrzymki leśnych stworzeń. Dużo szybszą metodą odnalezienia druida jest wtargnięcie do lasu i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Wziąć jednak trzeba pod

STREFA OMNIERÓ

TEKST: TOMASZ KOŁODZIEJCZAK & JACEK BRZEZIŃSKI • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA ZA GRZYBOWO-GASTROLOGICZNE PORADY DLA MARTY I JOASI

WSTĘP

Wiadomość z ostatniej chwili: ludzie muszą pić i jeść! Ta przykra (w wypadku, na przykład, wątróbki) albo przyjemna (schabowy dużych rozmiarów) czynność jest nieodzowna także dla bohaterów żyjących w Pasie Mutantów. Istnieją systemy, w których zdobycie żywności nie sprawia większych kłopotów – karczmy znajdują się za każdym zakrętem, zaś w wypadku braku niezbędnej do zakupu jada

i napitku gotówki, zwykle jakieś dwieście kroków przed karczmą leży w rowie trup, któremu można zabrać miśzek pełen złota, czy też szczęśliwie podążyć z naprzeciwka tłusty kupiec bez żadnej ochrony, za to z pełnymi sakwami, zwiastującymi prawdziwą ucztę.

Życie w Pasie Mutantów nie jest takie proste. Przebywający tam ludzie każdego dnia muszą wykonywać ciężką pracę fizyczną, a w związku z tym muszą też właściwie się odżywiać. Prowadzący przygodę musi pamiętać o tym szczególnie, aby gra była realistyczna, a kreowany świat wiarygodny. Przy okazji polowań czy walki o żywność można też zafundować bohaterom wiele atrakcji i rozbudowujących fabułę niespodzianek.

ŹRÓDŁA ŻYWNOCI

W Pasie Mutantów żywność zdobywa się na wiele sposobów – niektóre z nich nie wiążą się z żadnym ryzykiem, ale przy innych można stracić nie tylko czas, ale i życie. Najnowocześniejszej technice towarzyszą tam bardzo prymitywne obyczaje.

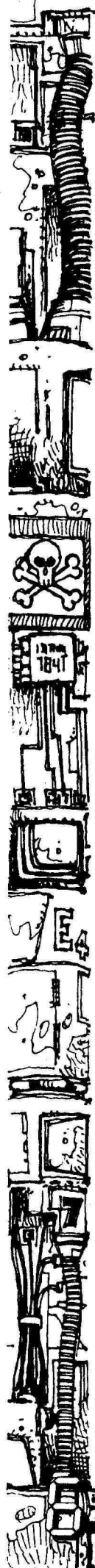
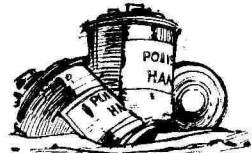
1. POLOWANIE

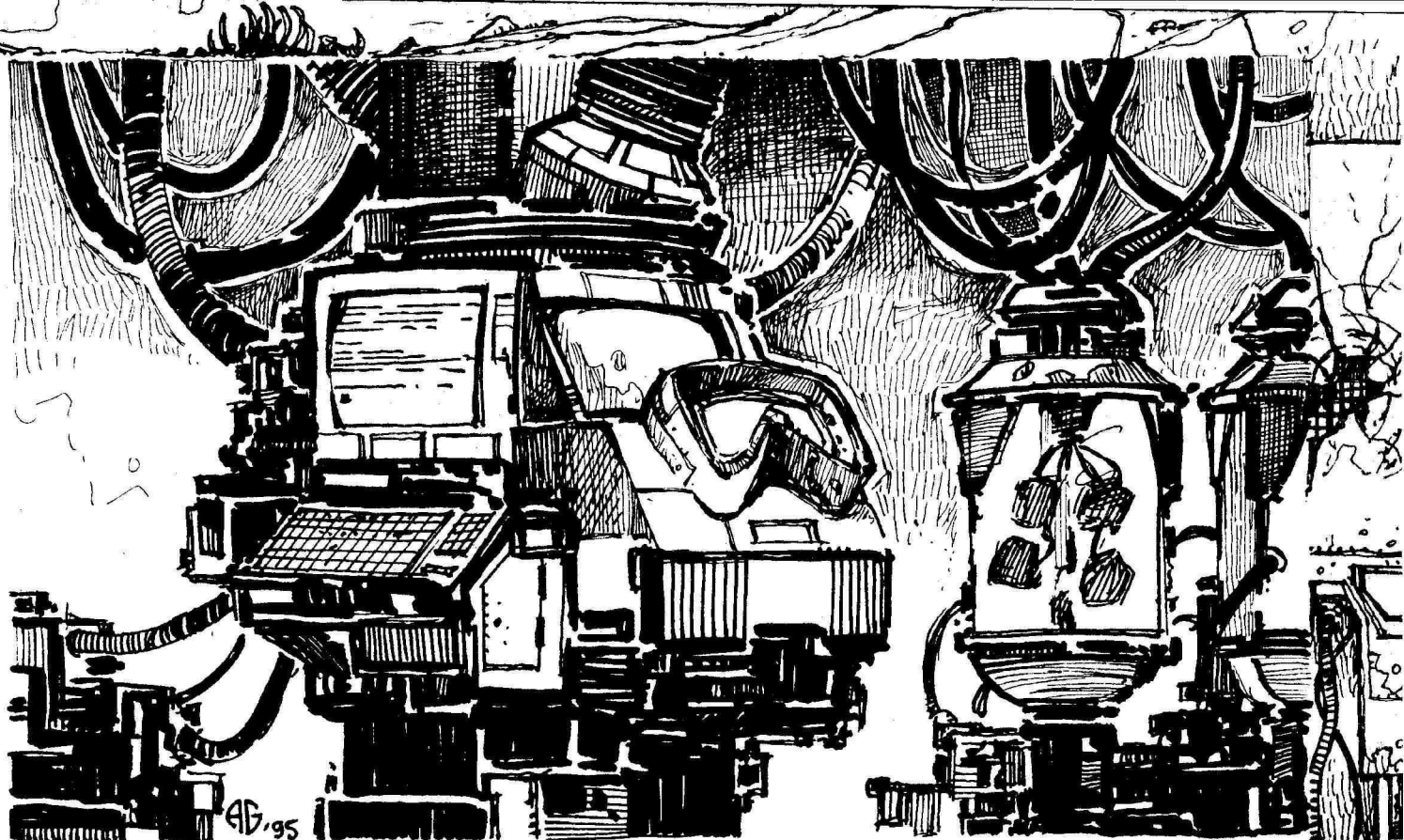
Mięso dzikich stworzeń najlepiej zdobyć podczas polowania, choć bardziej leniwi i mniej wybredni mogą też odpędzić jakiegoś drapieżnika od świeżo upolowanej ofiary lub zadowolić się konsumpcją padliny. W Pasie Mutantów praktycznie żadne stworzenie nie umiera ze starości. Gdy tylko któreś z nich osłabnie, staje się łupem silniejszych drapieżników. Jeśli jakieś zwierzę porusza się podejrzanie wolno, wydając się łatwym łupem, to najprawdopodobniej jest chore. Warto więc przyjrzeć się takiemu stworzowi dokładnie, zanim się go wrzuci do kotła.

W większych zbiornikach wodnych można łowić ryby, mięczaki, płazy. Zgłodniałi mieszkańcy Pasa nie gardzą też owadami, tłustymi larwami i tym podobnym paskudstwem. Liczy się białko!

2. STARE ZAPASY

W starych bunkrach, wrakach rozbitych pojazdów, zatopionych w jeziorach skrzyniach można trafić na zapasy, pochodzące jeszcze z czasów wojny. To dlatego każdy odkryty podziemny schron wart jest penetracji, co jednak czasem bywa dość ryzykowne. Oczywiście spora część tego jedzenia dawno już się zepsuła, ale część puszek i plastikowych opakowań wytrzymało próbę czasu. Można w nich znaleźć mięso, koncentraty odżywcze, mleko w proszku, mąkę. Taką zdobycz jest w Pasie bezcennym skarbem, stąd też między dysydentami, a półludzkimi mutantami nie raz już doszło do krwawej bitwy o stary magazyn żywności. Rzecz jasna, należy pamiętać, że jedzenie takie także może być niebezpieczne – skażone promieniotwórczo lub chemicznie. Mogą się w nim znaleźć jakieś mikroorganizmy, częstokroć wywołujące u niefrasobliwych zartoków przeróżne choroby.





3. KANIBALIZM

Konsumowanie przedstawicieli własnego gatunku nie jest zjawiskiem powszechnym w świecie zwierząt i ludzi, ale przecież występuje. Szczególnie w okolicach, gdzie istnieje permanentny brak żywności – tak jak w Pasię Mutantów. Dysydenci, którzy dopiero od niedawna żyją w Strefie, raczej nie dopuszczają się tego procederu. Wciąż jeszcze pielęgnują nawyki i zwyczaje wyniesione ze świata cywilizowanego (o ile takim można nazwać zniszczoną planetę Ariadnę). Oczywiście – do czasu. Kanibalizm jest natomiast powszechny w hordach mutantów, szczególnie tych bardziej odłowionych. Tam dobija się i zjada starych, chorych czy okaleczonych kompanów, którzy nie mają już siły się bronić. Zjada się także – często w sposób rytualny – zabitych i schwytych wrogów (jeśli schwyta się ich większą liczbę, np. po pokonaniu wrogiej hordy, trzyma się niektórych przez kilka dni w zapasie – jak gdyby w spiżarni). Jeśli kobiety rodzą zbyt dużo dzieci, to najstarsze młode z miotu zostają zabite i zjedzone (czasem przez całą grupę, ale częściej przez osłabioną porodem matkę lub przez rodzeństwo). Zdarzały się przypadki, że odcięci od świata w zwalonych bunkrach ludzie, mający pod dostatkiem żywności, a pozbawieni wody, zabijali się nawzajem, aby pić krew.

W obszarze Pasa odbywają się też często polowania, organizowane przez łowców narządów, pracujących dla klinik w Enklawach oraz przez myśliwych, chwytających ludzi, przerabianych potem na cyberniewolników. O tych zjawiskach napiszemy w kolejnych odcinkach **Strefy Śmierci**.

4. ŻYWNÓŚĆ SYNTETYCZNA

Biochemia i genetyka umożliwiła wyprodukowanie wielu rodzajów syntetycznej żywności. Zawierają one stężone ilości białka, węglowodanów, witamin i innych niezbędnych dla organizmu elementów. Są to produkty niezwykle pożądane przez mieszkańców Pasa. Produkuje się je wyłącznie w Enklawach, tak więc dysydenci mogą je zdobywać zbrojnie (atakując konwoje, patrole lub położone na obrzeżach magazyny, co jest wyjątkowo ryzykowne!) lub kupić (lepiej zorganizowane grupy z Pasa mają swoich ludzi w slumsach i na granicach Enklaw). Szczegółowo opiszemy dwa rodzaje syntetycznej żywności:

- **Biomasa żywnościowa** – podstawowe źródło pokarmu biedniejszych mieszkańców Enklaw, niewolników, cyberniewolników i mutantów roboczych. Hodowana jest w specjalnych basenach i wydobywana maszynowo w sposób, przypominający trochę górnictwo odkrywkowe. W stanie przetworzonym stanowi gęstą pastę, sztucznie barwioną i aromatyzowaną. Dzienna racja o wadze 500 g (w puszkach lub tubach) zaspokaja potrzeby dorosłego, ciężko

pracującego mężczyzny. Istnieje wiele przepisów na nadanie tej papce jakiegoś przyjemniejszego smaku (choć po przyrządzeniu traci część własności odżywczych – trzeba więc zjeść jej więcej, co z punktu widzenia dysydentów jest oczywistym marnotrawstwem). Nie będziemy tu cytować dziesiątków atrakcyjnych nazw, które jednoznacznie określają, z czym kojarzy się biomasa mieszkańcom Enklaw i Strefy. W stanie nieprzetworzonym biomasa jest rzadką mazią o paskudnym zapachu i podłym smaku – ale i tak nadaje się do jedzenia – dzienna racja dla człowieka wynosi ok. 1 kg. Zdarzały się przypadki przykrecania kranów do rurociągów pompujących biomasę z kopalń do przetwórni. W większości Enklaw kradzież żywności jest karana śmiercią.

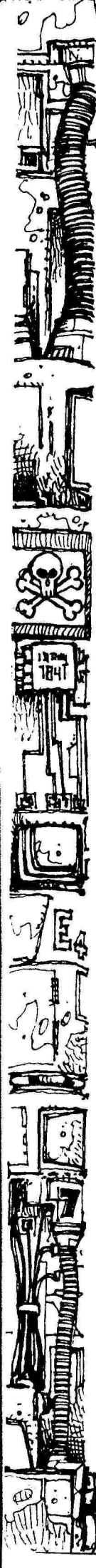
- **Pakiety wojskowe** – to porcje żywności o jeszcze wyższym stopniu przetworzenia, praktycznie dostępne wyłącznie dla wojska. Sprasowana tabliczka o wadze 100 g realizuje dzienne zapotrzebowanie na żywność nawet ciężko pracującego człowieka. Ekwipunek żołnierza z enklawy Arachne zawiera 10 takich porcji. Zdobycie pakietów wojskowych praktycznie nie jest możliwe na drodze handlu, a nawet przemytu, można je co najwyżej odebrać pokonanym żołnierzom – a to nie jest proste. Po dwudziestu dniach spożywania wyłącznie (czy też prawie wyłącznie) tabliczek pakietu organizm zaczyna przejawiać oznaki wycieńczenia głodowego i awitaminozy. Niektórzy twierdzą, że pakiety faszerowane są pobudzającymi narkotykami, znoszącymi łaknienie i uczucie głodu.

- **Symulatory biochemiczne**. Na czarnym rynku można zdobyć wysokoenergetyczne tabletki, zastrzyki, podskórne serwery żywnościowe, wykorzystywane głównie przez komputerowych narkomanów – wirmanów, wchodzących w sieć na dłuższy okres czasu. Dostarczają one organizmowi wielu potrzebnych składników i symulują poczucie sytości. Jednak ich regularne (przez 4-5 dni lub nawet jednorazowe) stosowanie może doprowadzić do wielu przykrych konsekwencji – uzależnienia, zatrucia organizmu, choroby. Jednak dysydenci chętnie przechowują zapas takich środków. Dzięki nim, w razie długotrwałych problemów ze zdobyciem żywności, mogą przez kilka dni funkcjonować normalnie.

O witaminach i środkach regenerujących organizm napiszemy przy okazji omawiania systemu medycznego Ariadny.

5. ROLNICTWO

Bardziej rozwinięte grupy dysydentów, posiadające własne, bezpieczne siedziby mogą hodować żywność. W najbardziej prymitywnym wydaniu będzie to opieka nad obszarem porośniętym owocującymi roślinami, jadalnymi kłączami lub miejscami wylęgu ariadańskich ptaków. Czasami spotyka się też uprawy jadalnych roślin lub hodowle niektórych zwierząt, zapewniających świeże mięso, mleko



lub jaja. Krążą liczne plotki, jakoby w niektórych bunkrach natrafiono na sprawne agregaty żywnościowe. Miały one stanowić źródło wyso-koenergetycznej żywności dla kryjących się tam ludzi, pozyskiwanej na drodze zamkniętego obiegu produktów przemiany materii. Mogły przez wiele lat zaspokajać potrzeby żyjących wewnątrz ludzi – do czasu, aż radioaktywność na powierzchni Ariadny obniży się na tyle, by mogli oni bezpiecznie opuścić schrony. Agregaty te działają na zasadzie klonowania, produkując różne odmiany białka roślinnego i zwierzęcego w postaci biomasy, bulw, odżywczego soku. Jednak żadna grupa nie przynajmniej się o tego, że dysponuje takimi agregatami – z uwagi na własne bezpieczeństwo, gdyż stałyby się wtedy celem nieustannych napadów innych hord i grup. Także władze Enklawy, dowiedziawszy się o ich istnieniu (szpiegdy, cyberniewolnicy, nasłuch) na pewno wysłałyby zbrojną ekspedycję, aby pozyskać dla siebie każdy sprawny relikwyt dawnej technologii – stanowiąc dla dysydentów na-prawdę śmiertelne zagrożenie.

6. ŁUPIESTWO I HANDEL

Dysydenci czasami kupują żywność, na przykład od działających na terenie Enklawy złodziei albo od żyjących na obrzeżach samodzielnych farmerów. Takie farmy, transporty i magazyny żywności są gorzej strzeżone, dlatego też najbardziej oddalone od centrum kopalnie biomasy stają się czasem obiektem ataku bardziej przedsiębiorczych grup. Zwykle jest to ostateczność, bowiem w takich wypadkach Enklawa reaguje z całą stanowczością, wysyłając silne oddziały pościgowe, w których skład wchodzi cyberżołnierze – a to dla dysydentów oznacza z reguły śmierć. Czasem jednak, gdy stawką są np. większe zapasy pakietów wojskowych lub wysoko przetworzonej biomasy, dysydenci podejmują ryzyko bardziej radykalnych działań.

UWAGA: KAŻDY KONTAKT DYSYDENTÓW Z CYBERŻOŁNIERZAMI GROZI TYM PIERWSZYM CAŁKOWITĄ ZAGŁADĄ, W NUMERZE CZERWCOWYM UKAŻE SIĘ PRZYGODA, KTÓREJ AKCJA BĘDZIE ROZGRYWAĆ SIĘ NA POGRANICZU ENKLAWY I PASA MUTANTÓW. DO TEGO CZASU PROPONUJEMY CI, MISTRZU GRY, ABYS PROWADZIŁ SWOICH BOHATERÓW JEDYNIEM PO BEZDROŻACH SPUSTOSZONYCH WOJNĄ TERENÓW.

PIRÓDJE

Każdy człowiek musi pić. Źródło wody w Pasiu stanowią naturalne zbiorniki i deszcze. Istnieją rośliny, których soczyste owoce i łodygi mogą ugasić pragnienie. Zwykle rośliny takie w jakiś sposób zabezpieczają się przed spragnionymi zwierzętami – mają kłujące, czasem zatrute kolce, ich owoce rosną na czubkach wysokich łodyg lub także są czasem trujące. Mutanci i dzicy ludzie często polują, aby zaspokoić pragnienie krwią upolowanych zwierząt. Trzeba zachować ostrożność, kiedy znajdując się nowe źródło wody, gdyż może być skażona, podobnie zresztą jak ta, wyciskana z łodyg. Często stojąca woda jest zanieczyszczona trującymi chemikaliami lub glonami, lub też może być pożywką dla licznych chorobotwórczych mikroorganizmów i niewidocznych gołym okiem, niebezpiecznych pasożytów.

Istnieje kilka gatunków roślin, z których za pomocą dość prostych metod można produkować alkohol i środki halucynogenne. Nie jest to jednak częste zjawisko w Pasiu ze względu na dużą dostępność syntetycznych narkotyków, pochodzących z Enklaw i możliwości doświadczenia domózwgowych symulacji wirtualnych.

DIETY

Oczywiście – Eskimosi jedzą tylko mięso i żyją. Ale co to za życie. Na dodatek od pokoleń są do takiej diety przystosowani. Inaczej ma się sprawa z poważnym urzędnikiem Enklawy, przyzwoitym do luksusu i wystawnego życia, który nagle zostaje zesłany do Pasa Mutantów i tam musi wsuwać bulwy, robaki i padlinę. Podajemy tu dwa przykłady dziennej porcji żywności, którą musi pochłonąć ciężko pracujący mężczyzna, aby być najedzonym i w miarę normalnie funkcjonować:

DIETA 1: mięso - 0.5 kg; bulwy (podobne do ziemniaka) - 0.5 kg; pieczywo (podpłomyki) - 0.5 kg; owoce - 1 kg; tłuszcz - 0.1 kg; trochę miodu (słodczy)

DIETA 2: ryba - 0.3 kg; kłacza - 0.3 kg; ziarna zbóż - 0.2 kg; mleko - 0.5 kg; olej - 0.1 kg; owoce - 0.3 kg; pieczywo - 0.3 kg; cukier, miód

Obie diety są jak na warunki Pasa dość luksusowe. Nie sądzimy, aby Mistrz Gry musiał przed każdą rozgrywką ustalać takie menu z dokładnością do grama. Niemniej, powinien mieć ogólny pogląd, ile musi zjeść człowiek, aby żyć. Oczywiście możesz to zmienić zgodnie ze swoim zamysłem, np. karmiąc ludzi produktami nowoczesnej biotechnologii i genetyki – stymulatorami, wypełniaczami, koncentratami.

KONSEKWENCJE NIEDOŻYWIENIA LUB BRAKU WITAMIN

Bez jedzenia można wytrzymać dość długo, szczególnie jeśli ma się dostateczny zapas napojów. Nie oznacza to jednak, że można nie jeść wiecznie. Człowiek wygłodzony słabnie, a co za tym idzie, ma większe kłopoty ze zdobyciem żywności – a więc słabnie jeszcze bardziej. To zakłete koło doprowadziło do śmierci niejednego dysydenta. Widmo głodowej śmierci może najporządniejszego człowieka przemienić w bestię, gotową okradać, zabijać czy nawet konsumować swoich kompanów. Tacy ludzie często mają tzw. głodowe wizje.

Długotrwały brak pożywienia powoduje oczywiście spadek kondycji bohatera. Szybkość, z jaką kondycja postaci spada zależy od wielu czynników, w szczególności od wysiłku fizycznego, dlatego też określenie dokładnych skutków głodu pozostawiamy mistrzowi gry.

Nie chcemy podawać tu szczegółowych tabel dietetycznych, ale bardziej dociekliwych MG informujemy, że skutki braku poszczególnych składników diety mogą być następujące:

węglowodany - osłabienie; błonnik - nowotwory układu pokarmowego, otyłość; białka - zahamowanie wzrostu i regeneracji; pierwiastki: Fe - anemia; J - tarczycy; F - próchnica; witaminy: C - skorbut; A - zaburzenia wzroku; B1 - beri-beri; K - brak krzepliwości krwi; E - bezpłodność, przyspieszone starzenie się; D - krzywica.

Pamiętaj też, że wielu bohaterów naszej gry ma różnego rodzaju wszczepy i korzysta z różnorodnych wspomagań elektronicznych i hormonalnych. Niektóre z nich mogą pomóc przetrwać ciężkie chwile. Ale inne z kolei mogą tylko spotęgować niszczycielskie dla organizmu skutki niedożywienia. Rozstrojony organizm rozłazi się wtedy jak popruta, szmaciana lalka – pęka skóra, ciało wokół wszczepów zaczyna się jężyć, następuje paraliż sztucznych organów, śmierć symbiotycznych organizmów (np. wielu informatyków korzysta z symbiotycznych grzybów, które oczyszczają ich organizm ze stymulatorów chemicznych, niezbędnych przy pracy w Sieci w czasie realnym. Taki symbiont także musi być doskonale odżywiany.)

CIEKAWY PRZYPADEK

Oto kilka dodatkowych informacji o problemach kulinarnych w Pasiu oraz propozycje ich wykorzystania w rozgrywanych scenariuszach.

1. Konieczność pościgu za zwierzęcą lub poszukiwania jadalnych roślin to dobry sposób, by zmusić bohatera do opuszczenia ich bezpiecznego rewiru i zaatakowania groźnego zwierzęcia lub jakiejś grupy dysydentów czy mutantów (a w ostateczności nawet żołnierzy Enklaw), których podejrzewa się o posiadanie obfitych zapasów. Dokładnie z tych samych powodów gracze mogą być atakowani przez różnych bohaterów niezależnych.
2. Szczególnie atrakcyjnym łupem są gniazda z jajami lub młodymi różnych gatunków ptaków – gwarantują dużo młodego, świeżego mięska. A jeśli się ma trochę ciepłoty, można się też przyczaić i zapolować na rodziców. Zwykle jest to bardzo ryzykowne, nawet małe zwierzęta dla obrony gniazda i młodych gotowe są do śmiertelnej walki.
3. Zdarzały się przypadki, że poszczególne grupy podrzucały sobie zatrutą żywność. Kilkakrotnie podobną akcją przeprowadzały władze Enklaw – na obszarze Pasa nieoczekiwanie rozbijał się, ni- by to przypadkiem, transporter z żywnością. Ucieszeni mutanci przerosili zapas do swoich kryjówek i urządzali ucztę. Po kilku dniach (opóźnione działanie – aby wszyscy z danej grupy choć skosztowali jedzenia) uaktywniała się śmiertelna trucizna.
4. Hakerzy i wirtmani mogą przebywać w Sieci tak długo, jak długo ich organizm nie zaczyna wykazywać nadmiernego głodu i pragnienia. Niektórzy rozwiązują ten problem, stosując uśmierzacze farmakologiczne. Inni używają specjalnego oprogramowania – symulatorów sytości. To niebezpieczna zabawa. Może doprowadzić do głodowej śmierci pogrążonego w Sieci wirtmana, ponieważ program będzie blokował sygnały o wycieńczeniu, a symulował sytość i pełnię sił.
5. W Pasiu nie ma łatwych zdobyczy. Jeśli bohater zobaczy gdzieś soczyste owoce, to nie powinien przestać myśleć, nawet jeśli jest bardzo głodny. Pękata bulwa może okazać się wabikiem mięsożernego rośliny. Wodnistą łodygę będą chronić trujące kolce. Obok gniazda pełnego tłustych larw zczaić się mogą zastępy owadów-wojowników, których masa powali łakomego człowieka na ziemię, a ostre żuwaczki objadą jego ciało do kości w ciągu kilku minut.

6. Zbyt nowoczesna broń także może stwarzać problemy, choć z pozoru wydaje się to raczej dziwne. A jednak – wiele rodzajów używanych w Pasie broni po prostu fizycznie unicestwia przeciwnika. Tymczasem z anihilowanego, wysadzonego w powietrze czy spalonego laserem zwierzaka nie ma raczej żadnego pożytku. Z kolei broń niszcząca elektronikę (np. dezorganizator Foublera) w starciu z rozwścieczonym drapieźnikiem jest w ogóle nieprzydatna (chyba że jako maczuga). Często więc ludzie, choć wyposażeni w najlepszą broń, podczas polowań muszą się przestawić na bardziej prymitywny sprzęt – łuki, sidła, wilcze skóry, wnyki.

7. Stwarzaj swoim graczom różne stresujące sytuacje, związane z konsumpcją. Zmusz do walki w obronie własnego ciała, do jedzenia rzeczy paskudnych w smaku i wyglądzie albo nawet do dokonywania wyborów podstawowych, np. – kanibalizm czy śmierć. Żyjący w Pasie ludzie mają być brudni, zmęczeni i głodni, ciągle zagrożeni, zmuszeni do walki o przeżycie każdego kolejnego dnia. Wtedy dopiero w pełni zrozumieją ciężar i wyzwanie różnego rodzaju atrakcji dodatkowych – tajnych misji, napadów, lokalnych wojen. Pamiętaj: w Pasie Mutantów niczego nie boi się tylko truposz.

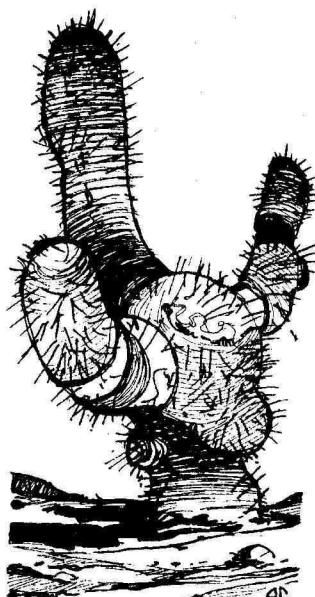
Zakończmy ten rozdziałik jednym słowem: SMACZNEGO!

FAUNA I FLORA

Przedstawiamy kilka nowych obiektów ariadańskiej flory i fauny. Bardziej szczegółowo zajmiemy się tą kwestią w jednym z następnych odcinków „Strefy Śmierci”. W tym numerze prezentujemy po prostu kilka gatunków zwierząt i roślin oraz związane z nimi możliwości wzbogacenia fabuły, zwłaszcza w kontekście rozdziału o zdobywaniu jedzenia. Jeśli gracze nie znają opisów zwierząt (co byłoby wskazane, szczególnie podczas pierwszej lub drugiej przygody rozgrywanej na obszarze Pasa), to spotkania z naszymi stworzonkami mogą się okazać dla nich ciekawą, a czasem śmiertelnie niebezpieczną niespodzianką. Jeśli twój gracz są już bardziej doświadczeni, musisz postarać się o to, by ich czymś zaskoczyć (a doświadczenia w naszej grze nie zdobywa się za pomocą losowania kostkami, a jedynie poprzez rozegranie odpowiedniej liczby przygód – czytaj: przeżycia w Pasie Mutantów odpowiednio długiego czasu). Tak steruj akcją, by nawet spotkanie ze stworzeniem już znanym mogło przynieść element zaskoczenia. Odwróć uwagę graczy, wymyśl jakąś mutację, która zmieni nieco zachowanie stworzenia, przygotuj dodatkowe pułapki. Oczywiście pamiętaj o tym, że żołnierz, który przeżył już w strefie niejedną przygodę (tzn. gracz, który ma za sobą kilka sesji i dobrze zna świat opisywany w „MiM”) powinien lepiej dawać sobie radę niż debiutant. I jeszcze jedno: nie oszczędzaj swojej wyobraźni. Opisujemy stworzenia przykładowe, typowych przedstawicieli danych gatunków. W Pasie występują niezliczone odmiany gatunkowe, mutacje i znaczne różnice w zachowaniu podobnych do siebie na pierwszy rzut oka zwierząt oraz roślin.

I jeszcze jedna uwaga: chcemy tworzyć ten atlas zoologiczny bardzo dokładnie – nie tylko sam wygląd poszczególnych stworzeń, ale także ich zachowania, nawyki, sposób rozmnażania. Powoli, acz systematycznie chcemy opisać bogatą biocenozę Pasa Mutantów w taki sposób, by MG mógł stworzyć jej wiarygodny, pełen niespodzianek i ciekawych sytuacji obraz.

1. Hargawa (zwana też „źródłem szczęścia”) – podobna do kaktusa roślina o soczystym miąższu, pełnym kwaśnego, lekko sfermentowanego płynu, z którego produkuje się alkohol. Największe okazy hargawy sięgają półtora metra wysokości. Cała roślina pokryta jest mnóstwem ostrych kolców, w większości zatrutych. Ukłucie takiego kolca zabija mniejsze zwierzęta, a u człowieka – w zależności od odmiany rośliny i odporności ofiary – może spowodować osłabienie, nudności, bóle mięśni. Zdarzały się też przypadki śmiertelne. Pomiedzy kolcami hargawy żyją żerujące na jej powierzchni bezskrzydłe owady, nazywane blistami. Są dość duże, tłuste i nadają się do jedzenia. Istnieje

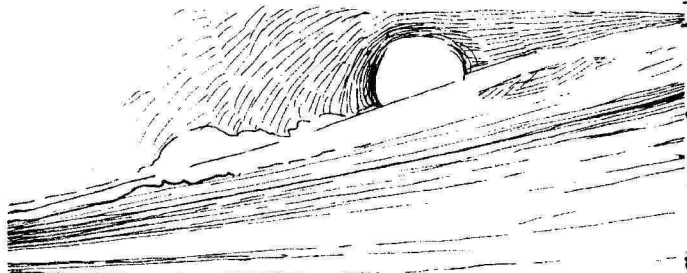


grupy dysydentów ochraniające pola hargaw i co jakiś czas urządzające „zniwa” – zbiór blisty ze swojej uprawy.



2. Na Ariadnie istnieje cała grupa niebezpiecznych pasożytów, żerujących na zwierzętach, mogących też atakować ludzi. Najbardziej powszechne są pasożytnicze grzyby. Rozwijają się one w organizmie żywiciela, wykorzystując go, ale nie niszcząc (bo wtedy i same by zginęły). Po pewnym czasie okazuje się, że nosiciel nie jest już w stanie „obsłużyć” całej populacji. Wtedy grzyby zaczynają wydelać specjalne hormony i przejmują kontrolę nad układem nerwowym żywiciela, wymuszając na nim pewne zachowania. Żywiciel może np. natychmiast i bez względu na okoliczności rozpocząć poszukiwania partnera, wabiąc go i zachowując się tak, jakby miał okres rui; może też stracić instynkt samozachowawczy, przestać się ukrywać, zacząć poruszać się powoli i ospale, nie uciekając przed zagrożeniem; może też sam rozpocząć szaleńcze łowy. Chodzi o jedno – żeby żywiciel jak najszybciej zetknął się z innymi stworzeniami. Kontakt cielesny powoduje zakażenie – grzyb pozyskuje w ten sposób kolejnego nosiciela. Każdy gatunek pasożytniczego grzyba żeruje tylko na jednym (czy kilku podobnych) gatunku żywiciela. Jednak pojawiają się ich nowe mutacje i słyszano nawet o przypadkach zarażenia ludzi. Mistrz gry może podsuwać swoim graczom zakażone grzybem zwierzaki. Jeśli nasi dysydenci połасzczą się na taki kąsek, mogą zostać zakażeni. Będą się czuli dziwnie osłabieni, przemęczeni, a po jakimś czasie (2-5 dni) zaczną się nienormalnie zachowywać. Wyleczenie jest możliwe tylko we wczesnym stadium zakażenia. Grzyb znacznie łatwiej poradzi sobie z organizmem osłabionym stosowaniem różnego rodzaju wspomagań chemicznych.

3. Haubice to rośliny społeczne, wielkości dużych grzybów. Całymi polami porastają nasłonecznione obszary Pasa. Utrzymują się nawet na skalistych tarasach, na których mało innych roślin dałoby sobie radę. Same tworzą swoisty ekosystem dla wielu mniejszych stworzeń. Ciekawy jest ich sposób rozmnażania – w promieniach słońca kuliste zarodnie, wieńczące szczyty łodyg, pęcznią. W pewnym momencie te nabrzmiałe bulwy z głośnym hukiem pękają, a zarodniki są roznoszone przez wiatr.



W jednej kolonii występuje specjalizacja poszczególnych osobników. Niektóre wybuchają tylko wtedy (oczywiście, przy nasłonecznieniu), gdy obok przechodzi jakieś stworzenie. Zarodniki wczepiają się wtedy w jego skórę i mogą być przenoszone na dalsze odległości. Inne odmiany wykształciły zarodniki trujące, spełniające rolę wojowników kolonii, chroniąc ją przed naturalnymi

wrogami i dostarczając pokarm. Trafione takim zarodnikiem zwierzę zostaje sparaliżowane i przewraca się, a korzenie haubic oplatają je i trawią. Trucizna może być niebezpieczna także dla człowieka (szczególnie osłabionego).

Zarodnie haubic kierują się zawsze w stronę słońca, a ich pola z daleka wyglądają jak pokrywające wzgórza lustrzane tafle – lśnią, migoczą, czasem odbijają niebo lub otoczenie, tworząc złudne miraże. Pięknie wyglądają w czasie zachodu i wschodu słońca oraz księżyców Ariadny.

Ludzie zapuszczają się na pola haubic z kilku powodów. Pewne ich odmiany mają znaczenie lecznicze, a na polach haubic żyje sporo symbiotycznych stworzeń – małych jajorodnych zwierząt, owadów i ich larw (haubice dają im swoistą ochronę, same karmią się ich martwymi ciałami i odchodami), nadających się do jedzenia. Wreszcie, bulwy i łodygi haubic stanowią źródło wody (trzeba ją oczyścić). Ciepłiwa osoba może napętnić swój bukłak, wyciskając dziesiątki łodyg – co jednak zajmuje trochę czasu. Pola haubic spotyka się szczególnie często na obszarach o zwiększonej radiacji.

4. Wyżeracz – to olbrzymie, obojnacze stworzenia jajorodne, podobne trochę do pająka, trochę do skorpiona. Ich tułów osiąga wielkość ludzkiej głowy, pająkowate odnóża mają po pół metra długości, a skorpionowaty ogon rozwija się na zasięg metra. Żyją w lasach. Dorosłe osobniki żywią się liśćmi drzew i owocami, larwy są mięsożerne. Kolec jadowy na końcu ogona stanowi ich broń i pomaga w zdobyciu żywności dla larw, które są mięsożerne i niezwykle żarłoczne. Wyżeracz polują, stosując taktykę nagłego ataku z zaskoczenia – zwykle spadają na przechodzących pod



drzewem zwierzę i porażają jadem, wstrzykiwanym w takiej dawce, by ofiara nie umarła, a została jedynie sparaliżowana. Wyżeracz zaciąga ją wówczas do uprzednio przygotowanej kryjówki, składa jaja i przysypuje gniazdo ziemią. Młode larwy stopniowo pożerają ofiarę żywcem, a jej świeże mięso starczy im na dłuższy czas. Po dwudziestu paru dniach szybkiego wzrostu i po zjedzeniu całości zasobów larwy zrzucają skórę, stając się dorosłymi wyżeraczami.

Wyżeracz i ich larwy są jadalne (znalezienie gniazda z podrośniętymi larwami to nie lada gratka). Po odpowiednim przyrządzeniu można też skonsumować to, co jeszcze pozostało z ofiary. Niektóre gatunki bronią swych gniazd, inne nie. Jad wyżeracza może być dla człowieka śmiertelny. Co jakiś czas następuje wyrój wyżeraczy. Opuszczają one wtedy swe nadrzewne siedliska i olbrzymią falą ruszają przez puszcze, atakując po drodze wszystko, co się rusza. Są wtedy bardzo niebezpieczne.

5. Tłusta huba. Ten przypominający hubę grzyb zazwyczaj rośnie na dużych drzewach i jest dość dziwnym organizmem. Osiąga wagę 4-5 kg, w jej wnętrzu żyją tłuste larwy owadów. W przekrojonej na pół hubie widać sieć kanalików i komór, wydrążonych przez larwy. Sam grzyb jest niejadalny, lecz larwy jak najbardziej (w dużej, dojrzałej hubie stanowią 50-60% jej masy – 2-3 kg mięsa). Grzyby i larwy żyją w symbiozie. Jednak kiedy dochodzi do kryzysu, np. wystąpią niekorzystne warunki rozwoju i drzewo-żywiciel nie dostarczy hubie dostatecznej ilości pokarmu albo też grzyb potrzebuje dodatkowej energii, aby się rozmnożyć, zaczyna trawić larwy. Gdy ktoś przetnie wówczas taką hubę, na zewnątrz tryska kwas, który pali skórę nieostrożnej osoby, zagrażając jej oczom. Doświadczony mieszkaniec Strefy potrafi rozpoznać hubę, która stanowi zagrożenie. Jednak nowicjusz, który widzi w hubie źródło łatwej żywności, może ulec wypadkowi.

W Pasie opowiada się też historie o gigantycznych żywych organizmach, w których trzewiach również żyją w symbiozie małe grzybnie.



SPROSTOWANIE

DO WSZYSTKICH POSIADACZY GRZYBÓW „PŁASKICH PIERŚCIENI”!

Zwracamy uwagę, że przeprowadzane w grze testy (Umysł, Ciało, Ego) będą miały różny rozkład prawdopodobieństwa w zależności od tego, czy wykorzystane zostaną dwie kości sześciocienne (k6), czy jedna kostka dwunastościenna (k12). Wykorzystanie 2k6 zwiększa szansę uzyskania wyników „średnich”. Jednocześnie serdecznie przepraszamy czytelników za brak paragrafu w opisie planu bazy Transkolosa, dokładnie: pkt 7 – Ładowisko. Brakujący paragraf ma numer 158.

TOP SECRET



Gra, o której chcę dzisiaj trochę pomarudzić, nie jest w zasadzie czystym RPG. Jest tzw. przygodówką, ale to nie znaczy, że jest kiepska i nie warta najmniejszego nawet spojrzenia. Przeciwnie, warto jej się przyrzeć z kilku powodów. Po pierwsze posiada niezłą fabułę, a po drugie jest wciągająca. „HELL” należy do gatunku gier cyberpunkowych, ostatnio zresztą bardzo popularnych. Swoją drogą ciekawe, że dopiero teraz pokazują się gry osadzone w tym chyba najbliższym komputerowcom świecie. Może to wynikać z tego, że dopiero dzisiaj klasa komputerów pozwala na wierne pokazanie realiów świata cyberpunkowego. Trend do przenoszenia się w przyszłość, gdzie nowoczesne, bajeczne technologie uzupełnią niedobory

duchy i inne poczwary z wieków średnich, z pozoru nie przystające do technologicznego świata.

Specjalnie powiedziałem, że tylko z pozoru nie pasują, gdyż tak naprawdę istoty te to ni mniej ni więcej tylko literackie odbicia ciemnej strony człowieka, które doskonale pasują do ponurej kolorystyki świata cyberpunk. O tym, że pasują one do tego świata przekonaliśmy się już w kilku grach ze świata cyberpunk: w „BLOODNET” mieliśmy okazję spotkać wampira, który zamierzał opanować ludzi przez cyberprzestrzeń; w „PERIHELION” musieliśmy stawić czoło nadchodzącemu niszczycielowi, demonowi-bogowi, który niczym biblijna bestia miał przynieść zagładę światu cybernetycznych ludzi; i na koniec właśnie gra „HELL”.

tem wymiaru sprawiedliwości. Ten śmieszny pan/pani, którego działanie może się wydać komuś znajome (w której to było grze?) wydał swoją biblię, która praktycznie zastąpiła konstytucję. Wszystko to za ogólnym poparciem biednego ogłupiałego społeczeństwa, które miało dość korupcji, upadku moralności i braku kontroli nad coraz to nowocześniejszymi i niebezpiecznymi technologiami. Teraz już jest po wyborach i niewdzięczne społeczeństwo znowu marudzi, bo nie dokońca podoba mu się to, co robi imperator – ale niewdzięczne.

Wszystkie nowoczesne technologie, wspomagające środki medyczne, robotyka, a nawet odkrycia w cyberrozrywce, zostały za-

W każdym bądź razie świat w grze to istny dom wariatów i my zasiadając do gry zgadzamy się na uczestniczenie w tym widowisku.

Wcielamy się w dwóch agentów specjalnych ARC (Zwalczanie Sztucznej Rzeczywistości). Organizacja ta jest komórką aparatu policyjnego Bożej Woli, która ma za zadanie zbieranie informacji o nielegalnych technologiach. Akcja gry rozpoczyna się dosyć niecodziennie, bo oto gdy obaj agen-

HELL: Cybernetyczny Thriller



ludzkiego organizmu już przeżywaliliśmy. Później mieliśmy zastój w tym kierunku i dzisiaj znowu wracamy do technologicznego świata przyszłości, jednak w trochę zmienionej formie.

Jak przystało na koniec wieku, a przecież właśnie jesteśmy w takim okresie, zauważamy powstające jak grzyby po deszczu koncepcje końca świata, tajne sekty, zauroczenie okultyzmem, demonami i całą tą sferą ludzkiej wyobraźni, którą niektórzy uważają za naruszającą pewne, całkiem podobno odmienne, wartości. Tak czy inaczej obraz świata przyszłości właśnie trąci tym rodzajem naleciałości. Pomiędzy cybernetycznymi ludźmi, dla których bitwa rzeczywistość kreowana przez superkomputer jest wszystkim, pojawiają się wampiry, demony,

Świat w niej przedstawiony to jawny dowód na to, o czym pisałem poprzednio. Akcja gry toczy się w roku 2095 w Waszyngtonie, który nie jest już stolicą Stanów Zjednoczonych. Waszyngton jest teraz straszliwym miejscem, gdzie piekło łączy się z ziemią. Nocami demony wypełzają na ulice miasta w poszukiwaniu nieszczęśliwców, których mogliby zaciągnąć do Hadesu. Za dnia w mieście rządzą, w zasadzie jak dobrze się zastanowić, jeszcze gorsze bestie, czyli my, ludzie. Stany Zjednoczone rządzone są przez partię polityczną Boża Wola, na której czele stoi obojnak, Imperator Solene Solux. Zdobył on/ona władzę dzięki porwijącemu hasłom, które sprowadzały się do tego, aby sądzić grzeszników i zsyłać ich do piekieł – swoją drogą dość radykalny sys-



kazane. Komputerowy system, zainstalowany w każdym mieszkaniu, stał się nagle postrachem, gdy okazało się, że zmieniał kody genetyczne użytkowników, doprowadzając ich do psychicznych zapamiętań – wszystko oczywiście komputer sam zrobił, bo komputer w ogóle sam może robić różne rzeczy. U nas w Polsce to nawet sam kiedyś w banku zmienił kursy niektórych walut. Ale się musiał na tym ten komputer dorobić. Sam chciałbym być takim komputerem.

ci leżeli razem w łóżku... – jeden z nich to Gideon Eshanti (mężczyzna), drugi zaś to Rachel Braque (kobieta) – do ich prywatnego mieszkania zapukało dosyć brutalnie kilku siepaczy Bożej Woli, z jednoznacznymi intencjami ich zabicia. Tylko dzięki przypadkowi udało się obojgu naszym bohaterom przeżyć i ukryć u znajomego hackera, który miał u nich dług wdzięczności. Cel gry jest niemalże oczywisty: musimy zorientować się co jest grane. Dlaczego

Boża Wola za pośrednictwem swych siepaczy chciała zlikwidować swoich dwóch najbardziej oddanych agentów. Jak zwykle im dalej będziemy grzebać w sprawie, tym większe będziemy robić oczy ze zdziwienia. Tak, już samo to, że zostaliśmy oskarżeni za nielegalny handel filmami pornograficznymi, w których kobiety z demonami... – to szok dla agentów, którzy wstawili się przymknięciem jednego z większych dystrybutorów tego typu filmów. Wszystko w grze jest dziwne, pełno sprytnych zagadek do rozwiązania, pojawiające się demony, podróże do piekieł i z powrotem, cyberpunk. Oto gra, która może zadowolić miłośnika dobrej komputerowej rozrywki – serdecznie grę „HELL” wszystkim polecam.

EMILUS

P.S. Opis jak grę ukończyć znajdziecie w numerze 6/95 TOP SECRET.

THRUD BARBARZYŃCA



THRUD ZOSTAŁ WZIĘTY DO NIEWOLI PRZEZ ZŁYCH KAPŁANÓW PAN-ANDULA I MA ZOSTAĆ ZŁOŻONY W OFIERZE ICH BOGOWI!



WRZUCIĆ GO DO JAMY!



NA SZCZĘŚCIE THRUD PODCZAS UPADKU UDERZYŁ SIĘ W GŁOWĘ...



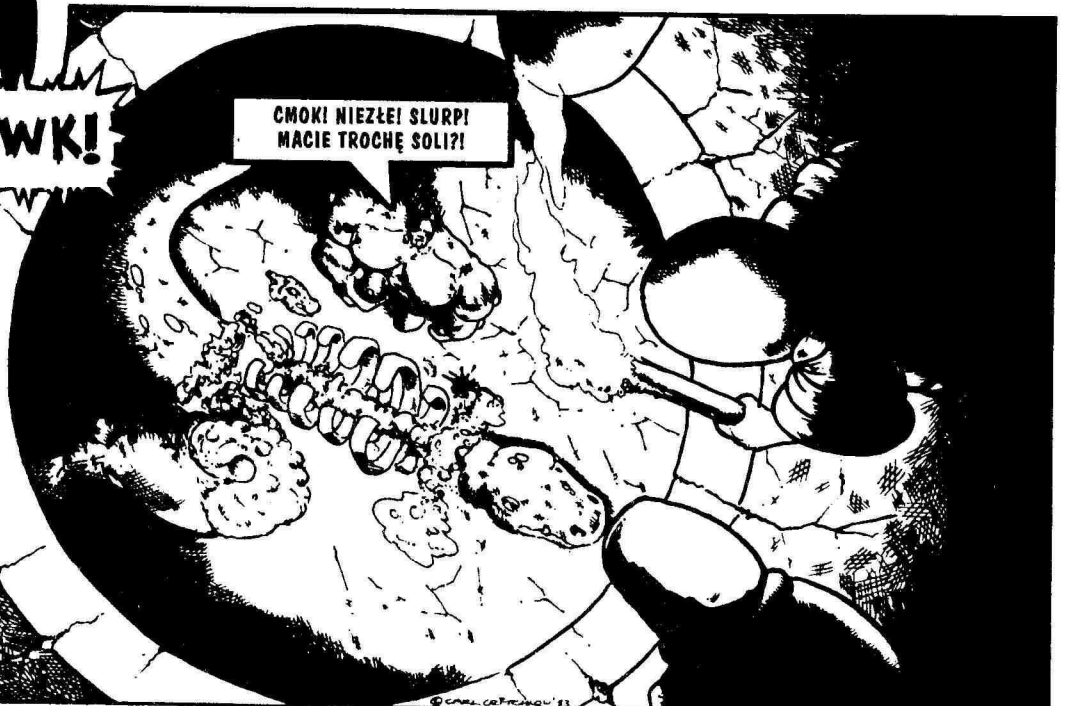
CHAI CHAI CHAI



PRZYNIĘŚCIE POCHODNIĘ! CMCĘ LEPIJ ZOBACZYĆ, JAKI LOS SPOTKAŁ NASZĄ OFIARĘ!



AWK!



CMOK! NIEZŁE! SLURP! MACIE TROCHĘ SOLI?!

THRUD BARBARZYŃCA



THRUD SPĘDZA PRZY KUFELKU
MIŁO CZAS, GDY NAGLE...



Z CIEMNOŚCI NOCY
WYŁANIA SIĘ OBCY...

JESTEM CRONEMAN,
CIMPLETAŃZYK, NAJ-
POTĘŻNIEJSZY BARBA-
RZYŃCA PÓŁNOCNYCH
SZCZEPÓW, HONOROWY
WÓDZ DZIKICH BERZEN-
GERSÓW Z NID, ZNANY
TAKŻE JAKO AMORON,
KOCIAK PIRATÓW Z MÓRZ
POŁUDNIOWYCH.
ZŁODZIEJ, ŁUPIEŻCA,
ZABÓJCA, KORSARZ,
UZURPATOR, ZDO-
BYWCA, POSZUKIWACZ
PRZYGÓD, PIRAT...



THRUD PODCHODZI DO
NOWOPRZYBYŁEGO...

... MAM SIĘ WOŁU,
JESTEM SZYBSZY OD
STRZAŁY, POTĘŻNIEJSZY
NIŻ EKSPRESOWY
RYDWAN, POTRAFIĘ
PRZESKOCZYĆ
NAD ZIEMIANKA...

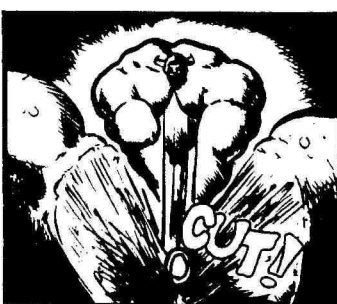
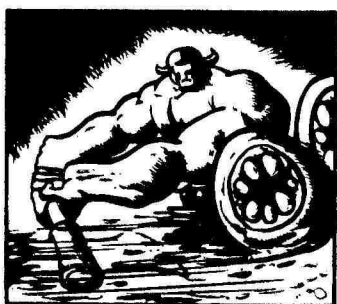
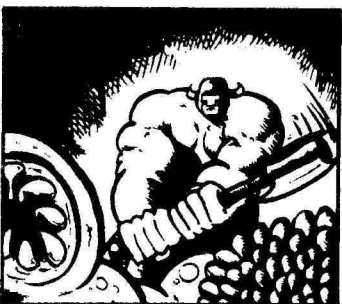
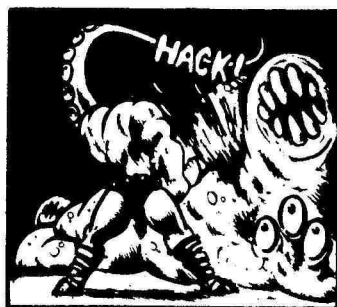
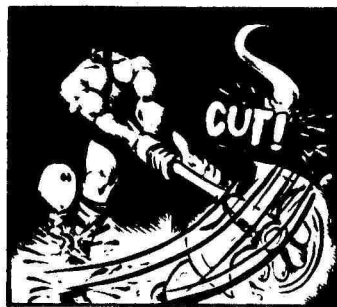


... NAJLEPSI SZER-
MIERZE... AŁCZI!



JEŚLI JUŻ CZEGOS NIE
LUBIĘ, TO WŁAŚNIE
GADATLIWYCH DUPKÓW!

THRUD BARBARZYŃCA



KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

ARMAGEDON

Warszawa 1995

Drodzy „stratedzy“!

Mam zaszczyt zaprosić Was na
pierwszy ogólnopolski zjazd miłośników gier wojennych.

Odbędzie się on w Warszawie w dniach
30 kwietnia – 1 maja 1995 roku.

Miejszem spotkania będzie Dom Sztuki na Ursynowie przy ulicy Wiolinowej 14.
Główną częścią programu będzie turniej o miano „Superstratega” w **Battle 1943-45**,
z czym, oczywiście, wiązać się będą nagrody. Liczyć się będą również miejsca drugie i trzecie.

Wszystkich zainteresowanych zjazdem prosimy o przesłanie kserokopii
zamieszczonej poniżej karty zgłoszeniowej wraz z kserokopią dowodu wpłaty na adres:

Wojciech Zalewski
02-785 Warszawa
ul. Puszczyka 8/31

Konto: PKO SA IX O/W-wa 501217-31151632-2601-1-001114

Organizatorzy zapewniają ze swej strony nocleg we wspólnej sali, napoje i śniadanie
w poniedziałek 1 maja. Do spania radzimy zabrać śpiwory i materace.

Oczywiście chętni będą grali przez całą noc i spać nie muszą.

Koszt akredytacji na zjazd wynosi 10 zł (po denominacji).

Turniej rozpoczyna się 30 kwietnia o godzinie 12.00 pokazem filmu kinowego,
a kończy wieczorem 1 maja.

W czasie imprezy będzie można dokonać zakupów książek
o tematyce historycznej i wojennej oraz gier wojennych.

Zapraszamy wszystkich chętnych
(ilość miejsc ograniczona)

Sponsorzy: Wydawnictwo "MAG", Księgarnia u Izy, Dragon,
Agencja Lotnicza "ALTAIR", Oficyna Wydawnicza "Ajaks"

ARMAGEDON

WARSZAWA, 30.04-1.05.1995



**KLAN MIŁOŚNIKÓW
GIER STRATEGICZNYCH**

Karta zgłoszeniowa

ARMAGEDON

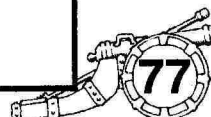
Imię

Nazwisko

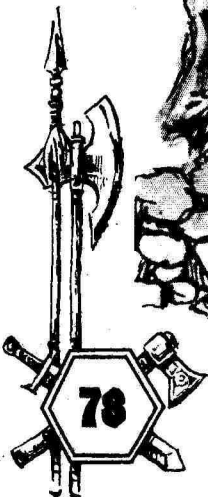
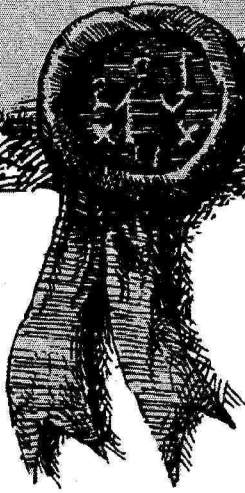
Adres

.....

Wiek



Verturia



STRATEGICZNA GRA FANTASY

Tym razem na łamach „Magii i Miecza” chcielibyśmy przedstawić wam nową grę strategiczną, która jest próbą stworzenia pierwszego polskiego systemu bitewnego fantasy. System ten obejmować będzie starcia oddziałów usystematyzowanych w żetonach, które symbolizują kilkadziesiąt fantastycznych formacji, pojedynki wodzów i oczywiście magię. Mamy nadzieję, że nasza gra stanie się świetną rozrywką dla tych, którzy lubią strategię połączoną z czarną i białą magią. Opis świata, w którym toczona będzie rozgrywka oraz przepisy znajdziecie w kolejnych numerach „Magii i Miecza” – dziś tylko kilka słów wstępu i krótki opis świata.

GEOGRAFIA VERTURII

Verturia to nazwa kontynentu, a zarazem nazwa cesarstwa, najpotężniejszego państwa, które od ponad 500 lat niepodzielnie włada zachodnim wybrzeżem kontynentu. Łąd otoczony jest pasem łańcuchów górskich o długości blisko 10 tys. km. Ich szczyty tylko w niewielu miejscach łagodnie opadają do okalającego je Oceanu Medi-Cerra. Wokół stałego ładu znajdują się tysiące wysepek pochodzenia wulkanicznego, wśród których największą jest wyspa Ksantia.

Sama Verturia zajmuje powierzchnię ok. 1 mln. km kwadratowych. Jak powstała? Prawdziwa geneza kontynentu była znana jedynie kapłanom starych bogów Verturii. Dziś już ich nie ma. Podobno tysiące

rozrzucone po całym kontynencie. Rasą wiodącą są jednak ludzie, co nie powinno nikogo dziwić, jako że Cesarstwo Verturii rządzone jest przez ludzi. O historii powstania i ekspansji Cesarstwa rodu Borthe przeczytajcie w *WIELKIEJ KRONICE CESARSTWA VERTURII*. Samo imperium rozpościera się nad brzegami M. Martwego. Północne krańce ładu zajmują wasalne księstwa. Od północnego zachodu: Valenheim, Gotavia, Coronia, Betuhu, Vil. Na północnym półwyspie Van znajduje się niezależne królestwo Ungeru, które oddziela od księstwa Valenheim rzeka Noria. Na północ od księstwa Coronii mają swe siedziby barbarzyńcy Zanan. Na wschodzie Cesarstwo graniczy z tajemniczym królestwem Tothen i podległymi mu księstwami: Cequi, Utana i Bessonii. Południowa granica Cesarstwa zabezpieczona jest przez olbrzymią rzekę Ho, oddzielającą je od wojowniczych miast-państw południa. Warto jeszcze wspomnieć o Ksantii, gdzie rządzący wyspą władca do dziś używa tytułu cesarskiego upadłego imperium Zurivan.

SIŁY MILITARNE POSZCZEGÓLNYCH PAŃSTW (wg wywiadu Verturii)

Cesarstwo Verturii

Dysponuje 55 legionami (każdy legion liczy 5 tys. ludzi). Do tego należy doliczyć załogi twierdz oraz elitarne jednostki Gwardii Cesarzowskiej. Siły te rozłożone są w kraju w następujący sposób:

- na granicy północnej z księstwem Valenheim – 1 legion, łącznie 5 tys. żołnierzy;
- na granicy północnej z księstwem Gotavia – 2 legiony, łącznie 10 tys. żołnierzy;
- na granicy północnej z księstwem Coronia – 4 legiony, łącznie 20 tys. żołnierzy (z tego 3 legiony w samym księstwie wspierają wojska książęce w walce z Zanami);
- na granicy północnej z księstwem Betuhu – 2 legiony, łącznie 10 tys. żołnierzy;
- na granicy północnej z księstwem Vilia – 2 legiony, łącznie 10 tys. żołnierzy;
- na granicy wschodniej z królestwem Tothen – 10 legionów, łącznie 50 tys. żołnierzy;
- na granicy wschodniej z księstwem Cequii – 5 legionów, łącznie 25 tys. żołnierzy;
- na granicy wschodniej z księstwem Utana – 5 legionów, łącznie 25 tys. żołnierzy;
- na granicy wschodniej z księstwem Bessonii – 5 legionów, łącznie 25 tys. żołnierzy;
- na granicy południowej – 5 legionów.

W okolicach Tarsji, stolicy Cesarstwa, pozostaje przy Cesarzu 14 legionów oraz Gwardia. W sumie Cesarstwo Verturii dysponuje blisko trzystutysięczną armią. Trzon wojska i siły każdego legionu stanowi ciężka verturiańska jazda (500 jeźdźców w składzie każdego legionu). Zmobilizowani do służby żołnierze to przeważnie ludzie, chociaż w legionach południowo-wschodnich duży procent stanowią przedstawiciele innych ras.

Królestwo Ungeru

Według danych wywiadu verturiańskiego, siły królestwa nie przekraczają 50 tys. doborowej piechoty i 3 tys. lichej jazdy. Między Cesarstwem Verturii, a królestwem Ungeru panuje pokój, podpisany 20 lat temu przez Arana Borthe X.

Księstwo Valenheim

Siły księcia Berdotta, władcy Valenheim, liczą około 20 tys. piechoty i 5 tys. dobrej jazdy. Stosunki z Cesarstwem są bardzo przyjazne mimo tego, że książe Berdott jest bratem Cesarza.

Księstwo Gotavii

Siły księstwa liczą około 20 tys. piechoty i tysiąc jazdy.

Księstwo Coronii

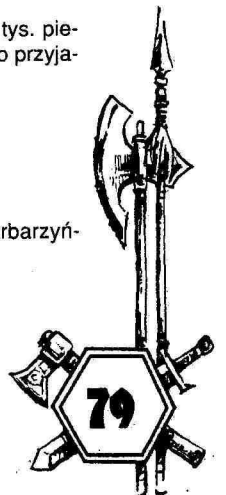
25 tys. ludzi pod bronią stale odiera zaciekle ataki barbarzyńskich Zanan.



lat temu, zanim jeszcze powstały pierwsze imperia na stałym łądzie, Verturia oderwała się od Archipelagu Centralnego wskutek wielkiego kataklizmu, który został wywołany przez mityczną wojnę bogów Acheronu. Na przestrzeni wieków oddaliła się od niego na tyle, że obecnie znajduje się w centrum zachodniej półkuli Orchii. Przedzielający obie półkule Ocean Medi-Cerra przebyło jak dotąd niewielu śmiertelników. Ci bowiem, którzy przeżyli pół roku na morzu, tracili życie na niegościnnych, nagich skałach wybrzeży Verturii. Droga w odwrotnym kierunku jest również niebezpieczna, albowiem prądy wodne Oceanu za sprawą kaprysu bogów nie pozwalają oddalić się od kontynentu żadnym statkom.

PAŃSTWA VERTURII

Świat Verurii zamieszkują elfy, krasnoludy, gnomy, hobbitci, orkowie, ogry, trolle i wszystkie inne stworzenia mniej lub bardziej inteligentne, które znacie. Każda z tych ras stworzyła własne państwa,



Barbarzyńcy Zanap

W ich ostatnim wielkim najeździe na księstwo Coronii w roku 550 miało ponoć uczestniczyć przeszło 25 tys. wojowników o niespotykanym w żadnej innej stronie świata okrucieństwie.

Królestwo Tothen

Wszelka inwigilacja służb wywiadowczych Verturii jest bardzo utrudniona ze względu na wieczny stan wrogości między tymi dwoma potęgami kontynentu. W ostatniej wojnie między Verturią, a Tothen ci ostatni wystawili przeszło 150 tys. armię. Jednak o sile tego państwa nie stanowią zastępy zakutych w stal wojowników, a rządzący tym królestwem magowie z Mor-Ar. Wschodnia granica Cesarstwa jest więc najmniej pewna i dlatego nad jej bezpieczeństwem czuwa aż 10 legionów.

Księstwo Cequii

Księstwo to, podobnie jak Hutuna i Bessonnia, znajduje się pod protektoratem królestwa Tothen. Jest jednak od nich większe i silniejsze. Mimo dobrze strzeżonej granicy szpiedzy verturiańscy podają, że księstwo Cequii jest w stanie wystawić około 30 tys. piechoty (głównie najemnych orków) i blisko 10 tys. lekkiej jazdy torsińskiej. Ich lekkie konie, zwane z verturiańska torsi (grzywacze) nie przekraczają 1,5 metra w kłębie, za to są szybsze od zwykłych koni i odznaczają się nadzwyczajną agresywnością. Uzbrojone w dwa potężne kły, często prowadzone są do samobójczych szarż. Pewne jest, że jazda cequińska wydatnie zasila szeregi armii królestwa Tothen.

Księstwo Utuna

Jest to najmniejsze, a zarazem najbardziej tajemnicze z księstw bloku Tothen. Księstwo jest rządzone przez czarnoksiężników z rodu Carnac. Pokryte jest dzień i noc gęstą mgłą, nie przepuszczającą promieni słonecznych. Żaden z wysłanych do księstwa szpiegów verturiańskich nie powrócił żywy. Siła militarna tego siedliska złych mocy nie jest znana. Nie wiadomo też, w jaki sposób księstwo to popadło w zależność od Tothen. Od setek lat nie było między tymi państwami żadnej wojny, a jednak władca Utuna od dwóch lat co pół roku przyjeżdża do stolicy królestwa Tothen i wraz z pozostałymi możnymi składa hołd lenny. Nie wiadomo też, jaką magię studiują czarnoksiężnicy z Utuna, ale pogłoski mówią o tym, że zgłębili oni wiedzę tajemną Starej Verturii.

Księstwo Bessonii

Małe, ale niezwykle agresywne księstwo. Bezustannie toczy wojny z niezależnymi państewkami południa. Doskonała organizacja administracyjna i wojskowa krajem wyciska z poddanych pieniądze, które starczą na opłacenie 25 tys. pieszych najemników i 2 tys. ciężkiej jazdy. Od czasów objęcia tronu książęcego przez Retepa Parszywego i popadnięcia w zależność od królestwa Tothen, księstwo rozpoczęło ekspansję na południe i w przeciągu 10 lat powiększyło swój obszar panowania blisko dwukrotnie.

Do tego czasu Cesarstwo Verturii popierało politykę Bessonii, jako że księstwo skutecznie angażowało niezależne państewka południowo-wschodnie. Po zmianie sytuacji politycznej wszelkie kontakty z Bessonią zostały zerwane.

POŁUDNIE

Południe zamieszkałe jest przez ludzi, elfy, krasnoludy, gnomy, a także orków, gobliny, trolle itd. Jest to szereg miast-państw o powierzchni nie większej niż ograniczająca je linia horyzontu. Łącznie wszystkie te państewka zajmują obszar zbliżony rozmiarami do terytorium Cesarstwa. Wewnętrznie skłócone, nie stanowią jednak żadnej ofensywnej siły. Na czas większego najazdu potrafią zjednoczyć się i dopiero wtedy stanowią znaczną potęgę. Najlepszym przykładem ich obecnej słabości, spowodowanej wewnętrznymi waściami terytorialnymi są sukcesy wojenne księstwa Bessonii. Same miasta-państwa, często siedliska największych łotrów zbiegłych z Cesarstwa lub królestwa Tothen, stanowią wspaniały materiał werbunkowy do najemnych oddziałów ościennych potęg. Wśród tych setek małych państewek tylko władcy Uantar, Korchii, Werenii, Tortonii posiadają jako taki autorytet. Wywiad cesarski informuje, że jakkolwiek agresja ze strony zjednoczonych państw południa jest niemożliwa. Należy jednak utrzymać silne garnizony graniczne dla powstrzymania rabunkowych wypraw licznych band zbójceckich.

Ksantia

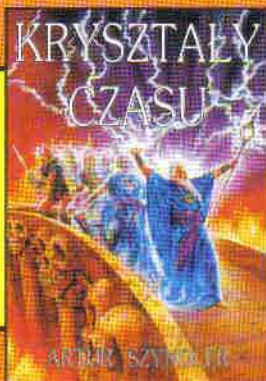
Całą zachodnią granicę Cesarstwa stanowi pas wybrzeża nad Morzem Martwym. Na całym basenie morza rozsypane są dziesiątki

wysepek, wśród których góruje Ksantia. Wyspą władają potomkowie cesarzy zuriańskich, do dziś noszących ten tytuł. Sama wyspa zajmuje obszar dużego księstwa i stanowi przysłowiowy cierni w oku cesarzy Verturii. Jej wybrzeża są usiane skałami, wznoszącymi się na kilkaset metrów n.p.m. Uniemożliwiają one jakąkolwiek zbrojną wyprawę na wyspę (patrz *Kroniki*). Władcy Ksantii sami co jakiś czas podejmują zbrojne ekspedycje na Verturię, Valenheim i Unger. Po ich błyskawicznym ataku następuje równie szybki odwrót. Flota cesarska w sile 200 okrętów liniowych nie może się uporać z dużo mniejszymi, ale szybszymi okrętami ksantyjckimi. Siły zbrojne ksantyjcków określa się na blisko 30 tys. ludzi i kilkaset różnego tonażu okrętów. Stan wojny między obu państwami trwa od wieków i nic nie wskazuje na to, aby któraś ze stron jako pierwsza złożyła propozycję pokojową.

Tak oto, w dużym skrócie, przedstawia się kraina Verturii, w której przyjdzie wam... — ale o tym już w następnym numerze „*Magii i Miecza*”. Tam też znajdziecie pierwsze przepisy oraz karty wodzów, magii, żetony oddziałów i plansze do gry.



MAG w 1995 roku:



KRYSZTAŁY CZASU

Gra, na którą czekają setki miłośników Orchii. Po długich oczekiwaniach dostaniecie do ręki kompletne zasady, podstawowy bestiariusz, wszystkie czary... i wiele innych rzeczy, o których dowiecie się, gdy zapoznacie się z tym pasjonującym podręcznikiem. Wiele z zasad, które ukazały się wcześniej w „Magii i Mieczu” zostało poprawionych i napisanych powtórnie. Przewidywany termin wydania - trzeci kwartał 1995 roku.

ZEW CUTHULHU

Jedna z najlepszych gier fabularnych, jakie kiedykolwiek napisano. Potężne istoty z Kręgu Wielkiego Cthulhu i garstka badaczy, którzy chcą uchronić naszą planetę przed nadejściem ery mroku. Czy sądzisz, że oprzesz się szaleństwu? Jeżeli nie jesteś pewien, nie wychodź z domu po zmroku... Przewidywany termin wydania - wrzesień 1995 roku.



ANDRZEJ SAPKOWSKI

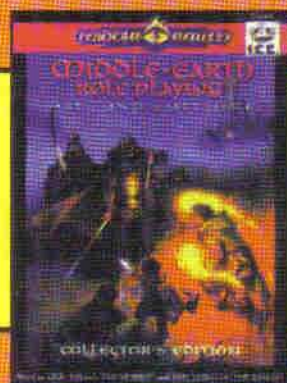


OKO YRRHEDESA

Gra fabularna napisana przez autora słynnych opowieści o wiedźminie Geraltcie, Andrzeja Sapkowskiego. Przeznaczona jest dla osób, które do tej pory nie grały jeszcze w RPG. Jeżeli chcecie dowiedzieć się, na czym polega ta wspaniała zabawa, to właśnie coś dla Was... Przewidywany termin wydania - maj 1995 roku.

MERP

Tolkien stworzył świat, ty możesz zostać bohaterem takim jak Frodo, czy Aragorn. Możesz rozpocząć grę w każdej z er. Przed tobą otwierają się wrota do magicznego świata elfów, orków i krasnoludów. Rozwiąż tajemnicę Morii i Ścieżki Umarłych, zbadaj mroczne kurhany starożytnych królestw. Przekonaj się, czy sprostasz straszliwym Nazgulom. Przewidywany termin wydania - październik 1995 roku.



LORD OF THE RINGS ADVENTURE GAME

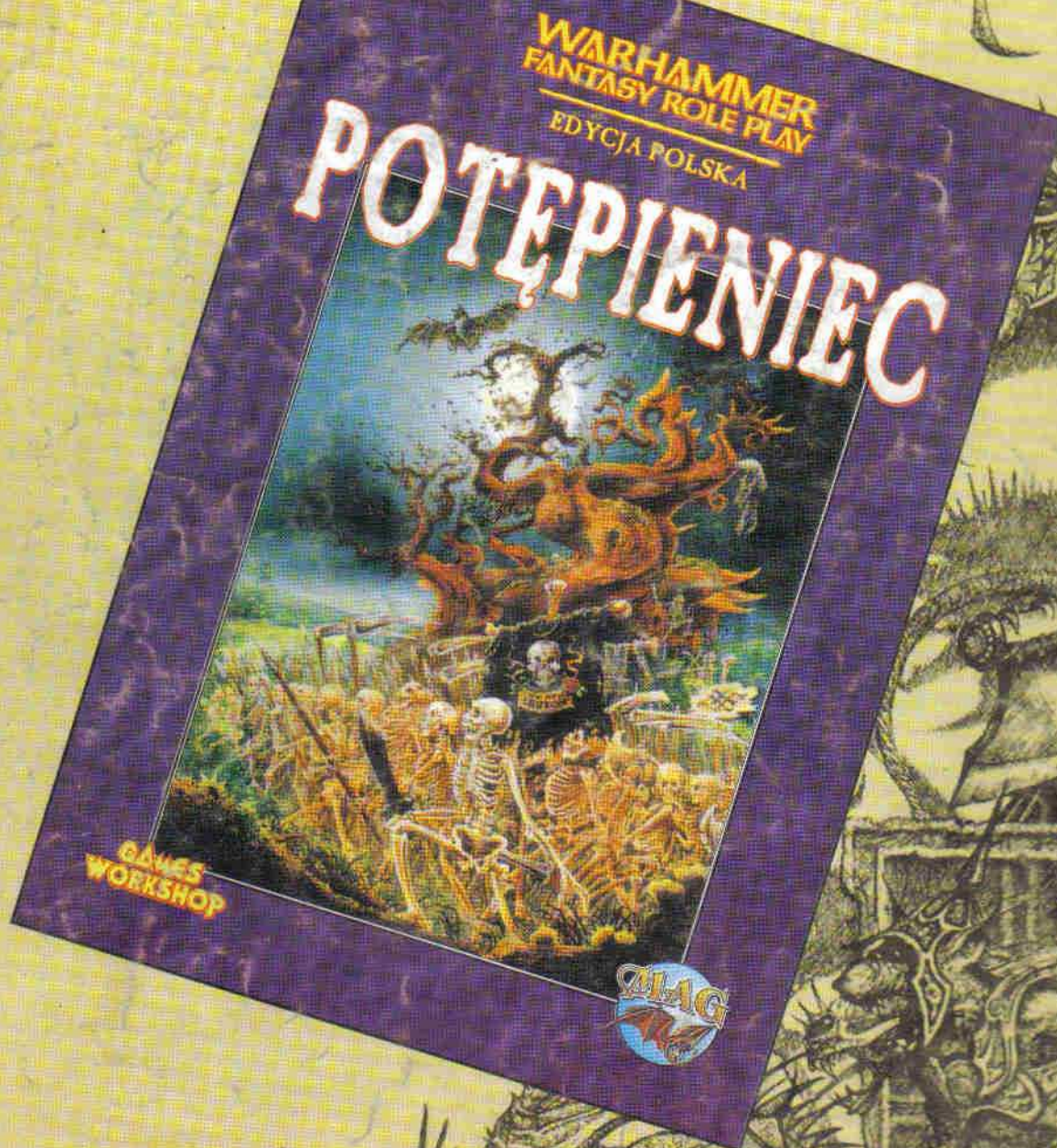


WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna przeznaczona dla młodych osób zafascynowanych Śródziemiem. Może ona stanowić wstęp do poważniejszych przygód. Wszystkie dodatki do MERP'a są przeznaczone równocześnie do Władcy Pierścieni i odwrotnie. Nie zwlekaj, wstąp na ścieżkę, która poprowadzi cię ku przygodzie... Przewidywany termin wydania - czerwiec 1995 roku.

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

Przed Tobą nowe możliwości...



Kilkadziesiąt nowych czarów
Nowe, poprawione zasady walki
Najlepsze scenariusze z pisma "White Dwarf"
połączone w pasjonującą kampanię