

MAGIA i MIECZ

nr 3(27)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

cena 4,90 Zł (49000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109



**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

Mroczne Elfy – nowa rasa



**ŻOŁNIERZ
ZAGŁĄDY**

Opowieść Heretyka
opowiadanie
Billa Kinga

GAMBLERIADA

II Targi Gier Komputerowych

10-12 maja 1996
hala TORWAR

ZAGRASZ NA MIEJSCU

- najnowsze gry komputerowe
konsole, virtual reality

TURNIEJE

- Mortal Kombat 3 i inne

KONKURSY

z cennymi nagrodami

GRY PLANSZOWE

GRY ROLE PLAYING

Organizator:

 GREIT

tel. 629-19-4



MIECZEM I MAGIĄ

Ostatnimi czasy gros listów nadchodzących do redakcji dotyczy **DoomTroopera**. Przysyłacie pytania, rady, całe epistoly o grach karcianych i tym, czy są one błogosławieństwem, czy wręcz przeciwnie – przekleństwem dla graczy. Jednymi z najczęściej poruszanych kwestii są pytania o następne rozszerzenia i kolejne gry. Jak się zapewne zorientowaliście, pierwszy dodatek do **Żołnierza Zagłady** – **Inquisition** – będzie dostępny około 20 kwietnia. Następny, czyli **Warzone**, za jakieś 4 miesiące, licząc od chwili obecnej. Co więcej, w tym roku po polsku ukaże się kolejna gra karciana, nosząca nazwę **Kult**. Więcej o niej samej, oraz o grze **RPG**, na której została oparta, możecie przeczytać w numerze.

A cóż poza tym? Myślę, że najnowszy numer **Magii i Miecza** usatysfakcjonuje największych malkontentów. Dla miłośników **Warhammera** jest nowa rasa – mroczne elfy. Wyznawcy mrocznego Cthulhu będą mogli poznać kilka nowych profesji, przeznaczonych do wykorzystania w latach dwudziestych w Polsce. Miłośnicy Legionu Ciemności (a mam nadzieję, że i inni Czytelnicy), z pewnością nie przegapią opowiadania, osadzonego w realiach **Kronik Mutantów**, które skrobnął znany Wam zapewne Bill King. I jeszcze **Almanach Mistrza Gry**, scenariusz do Strefy Śmierci, CAŁA gra **RPG** i wiele innych ciekawostek. Dużo tego, oj, dużo...

Chyba tylko ci, którzy grają w **Kryształy Czasu** mogą być niezadowoleni – ale nie martwiecie się – Andrzej Miszkurka szykuje już **DUUUŻY** blok materiałów, przeznaczony dla orchijskich orków i elfów (dla innych ras też).

Aha, byłbym zapomniał! Jeśli gracze w **Żołnierza Zagłady**, nie możecie przegapić następnego numeru naszego pisma. Do każdego egzemplarza będzie dołączona specjalna, możliwa do zdobycia tylko w ten sposób karta promocyjna. Szczegóły na ostatniej stronie okładki!!!

Wesołego jajca.

Czarnoksiężnik Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek;

Redaktor naczelny: Darosław J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny),
Jacek Brzeziński,

Toniku Kreczmar (dział łączności),

Pan P.P. Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji),

Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują: Maciej Kocuj,

Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

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

Ilustracja na okładce: Fungorn (Storm Warriors)

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach,

to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie

ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych

z nimi praw. Listy, które nie podobają się

redakcji, zjada Kurzymis (ze smakiem).

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY

Ludzie listy piszą...

2

NIUSY

Tu, tam i ówdzie bywają konwenty...

4

KULT – OPIS GRY

Rzeczywistość jest kłamstwem

8

ELFIE WIEDZMY Z NAGGAROTH

Ostre babki

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

10

MROCZNE ELFY

Korsarzem może być każdy

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

16

PARĘ SŁÓW O WALCE

To chyba ostatni raz coś o bijatyce

18

Z KOSTKAMI CZY BEZ?

Wybór należy do Ciebie

26

Z WIATRU I Z PIASKU, Z MORZA I OGNI

Widzieliście Alladyna?

34

WŁADCY NOCY

Dla miłośników niezapowiedzianych wizyt

40

GULGACZ

Gul, gul...

MIDDLE EARTH

44

MIASTECKO YARMIE

Ciche i spokojne

53

NOWE PROFESJE

I Ty możesz być dorożkarzem

ZEW
CTHULHU

54

SANATORIUM

Ale nie pod klepsydrą

ZEW
CTHULHU

58

PO PROSTU FAX, PANIENKO

Marzysz o pracy w TV – oto coś dla Ciebie

CYBERPUNK

68

THRUD

Bez komentarza

72

NA POGAŃSKIEJ ZIEMI

Nawet nie wiemy, co o tym napisać...

76

OPOWIEŚ HERETYKA

Miło być niegrzecznym chłopcem

BOOM
TROOPER

78

MIASTECKO YARMIE

Jeszcze cichsze i spokojniejsze

81

NOWA KRAINA GOBLINÓW

To, co zwykle i jeszcze trochę

82

PROGRAMATOR

Ale nie w palce

STREFA
AMPHIT

86

ŻOŁNIERZ ZAGŁADY – MISTRZOSTWA POLSKI

Regulamin i garść informacji

BOOM
TROOPER

94

RZECZYWISTOŚĆ JEST KŁAMSTWEM

Niestety...

96

Drogie Czytelniczki, drodzy Czytelnicy!

Witajcie po miesięcznej przerwie i przygotujcie się na nową dawkę listów. Tym razem będzie to, co zwykle i jeszcze coś, tzn. będą listy i adresy i... no, coś jeszcze... Ale nie ściemniajmy, tylko lećmy dalej.

Po pierwsze, w naszej (tzn. Waszej) kochanej redakcji pojawił się ostatnio anonim o następującej treści: *To jest ultimatum! Jeszcze jedno spóźnienie, to zślemy na was trollową kiłę.* – Gumiś. Hmm... Trochę boję się wszelkiego rodzaju chorób, a trollowa kiła brzmi groźnie. Dlatego, Gumisiu, cała redakcja bardzo Cię prosi: wstrzymaj się jeszcze.

Po drugie, przychodzi wiele listów dotyczących ceny naszego pisemka. Pytacie, dlaczego jest tak drogie, a jednocześnie drukowane na takim papierze. Porównujecie nas do np. *Top Secretu* czy *Playboya*. Przeto odpowiadam: Kochani, nakłady powyższych pism są trzy, cztery, a może nawet pięć razy (raczej sześć i siedem – przyp. red.) większe niż nakład **MiMa**. Ponadto, spora część ich objętości to reklamy. Zrozumcie, nie jesteśmy gigantycznym pismem o wielkim nakładzie. Jeśli chcecie, aby **MiM** była tańsza, musicie namawiać znajomych, aby ją kupowali. Im więcej osób kupi nasze pismo, tym więcej go wydrukujemy, a co za tym idzie, tym taniej nas to wyniesie. A wtedy będziemy mogli zmniejszyć cenę, zwiększyć objętość, czy wprowadzić kolor.

Po trzecie, list:

Do napisania tego listu skłonił mnie żalotny stan KC. Czytając, co wy tam wypisujecie, wlos się jeży! Co za inteligent wymyślił Skayena? Wystarczy zmienić jedną literę i już mamy znaną i lubianą postać z WFRP. Aż się bałem otworzyć następny numer, ale zrobiłem to. I co widzę?! Amerykański bombowiec-widmo. Zwątpilem. Niedługo okaże się, że potwór z głębin nazywa się hobbit, a elf przypomina u-boota. (...) Na koniec pytanko: Co ma zrobić MG z drużyną, która nie chce pić piwa?

Master, Wyznawca Algerotha

Drogi Masterze. Oczywiście masz rację. „Inteligent”, który wymyślił te stwory, gdzieś tam przesadził. Ale w końcu dlaczego nie wzorować się na innych (podkreślam: **wzorować**, nie ściągać), czy na naszej rzeczywistości? (*Mnie się tam te stwory podobają – uwaga red.*). A co do Twojego ostatniego pytania: nie wiem. Może

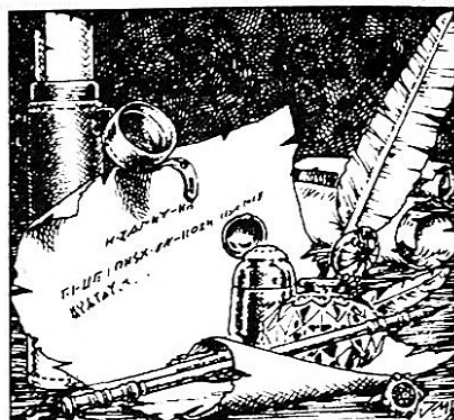
oni po prostu nie lubią piwa i wolą oranżadę? Nie pomyślałeś o tym?

Po czwarte, kolejny list:

Chciałam napisać o wyobraźni. Jest przecież nieodłączną częścią naszego życia. Bez niej nie można istnieć. I chyba właśnie dlatego powstały gry RPG. Może niektórym wydaje się, że są potrzebne tylko po to, aby się wyładować (osobiście proponuję pobiegać). Ludzie! Ruszcie głowę! Macie wspaniałą okazję rozwinąć swoje zainteresowania, zmysły. Dlatego uważam, że klótnie „który z systemów jest najlepszy” są bezsensowne! Totalną głupotą jest krytykowanie scenariuszy, czy opowiadań napisanych przez kogoś innego niż krytykujący. Oczywiście istnieją lepsze i gorsze, ale zawsze autor włożył w nie coś ze swego serca, jakąś swoją małą cząstkę. Nie chcę zbytnio filozofować. Chcę tylko powiedzieć, że RPG są naprawdę OK. Każdy może oderwać się od rzeczywistości, spełnić swoje pragnienia, marzenia i poczuć się choć przez chwilę kimś innym. Jedno, o czym nie wolno nigdy zapomnieć, to żeby nie mieszać w nasze realia świata gier! Nie pozwólmy, byśmy stali się bezwartościowymi ludźmi pochłoniętymi wymachiwaniem mieczem. Nie o to chodzi. Niech nasza wyobraźnia pracuje, ale z umiarem! Największą satysfakcję powinno sprawić nam wszystkim to, że mamy zawsze świat, do którego przenosimy się i jest on naszym wspólnym marzeniem. Nikt nie może nam tego odebrać. Dlatego szanujmy innych, szanujmy siebie za to, że umiemy być ludźmi. Myślącymi ludźmi.

Agnieszka

Agnieszko, naprawdę masz rację. Zgadzam się z Tobą prawie całkowicie. Mam nadzieję, że nasi Czytelnicy również. Agnieszka prosi również



w liście, byście przysłali swoje spostrzeżenia na ten temat. Powiem uczciwie, że też jestem ciekaw, dlaczego gracie, czy szanujecie innych i czy tworzycie wspólnie wspaniałe, niepowtarzalne marzenia.

Na zakończenie jeszcze: **Adresy, anonsy i kluby:**

Cthulhu Club, adres kontaktowy: Maciek Busz (12 lat), ul. Kopernika 19/10, 34-400 Tarnobrzeg, tel. 23-40-63 (poniedziałek-piątek w godzinach 17.30-19.00)

Grupa graczy w WFRP poszukuje graczy płci żeńskiej. Kontakt: Opole, tel. 74-72-86, proszę Tomka (po 18.00)

Klub Miłośników Fantastyki *Zakon Defmodonidae* przy osiedlowym Domu Kultury zbiera informacje o innych klubach: ul. Komedy Trzcinińskiego 12, 58-506 Jelenia Góra

Klub miłośników RPG „Panteon”, adres kontaktowy: Michał Markowski, ul. Nad Zalewem 22a/7, 59-500 Złotoryja, woj. legnickie, tel. 784-420

MG poszukuje graczy z Włocławka i okolic. Prowadzę różne systemy, chcę założyć klub. Adres kontaktowy: Arkadiusz Piątek, ul. Jagiellońska 2 m 21, Włocławek

Mistrz Gry z dwuletnim stażem i wszystkimi (poza KC) systemami wydanymi dotąd przez MAGA, poszukuje grupki zatwardziałych awanturników ze Wschowy, w wieku do 15 lat: Artur Tomczak, ul. Król. Jadwigi 1a/8, 67-400 Wschowa

Nawiążemy kontakt z każdym, kto prowadzi lub gra: W.S.R.P.G. Klub; Jakub Będkowski, ul. Kościuszki 15, 42-470 Siewierz, tel. 0376 41-138

Poszukuję graczy i MG (szczególnie) do systemu WFRP, w wieku 14-16 lat: Bartek Borsuk, ul. Synów Pułku 11/23, 22-100 Chełm, tel. 63-44-76 (po 18.00)

Poszukuję zagubionego podczas ostatniej Szedariady czarnego plecaka z segregatorem, zawierającym materiały, i 10 numerami MiM. Wawrzyniec Niewodniczański, ul. Parkowa 59 m 1, 59-300 Lublin, tel. (076) 44-75-13

Poszukujemy Mistrza Gry i graczy w WFRP i partnerów do gry *DoomTrooper*: Zdzisław Twardzosh, ul. Mickiewicza 10/14, tel. 106-86-91; Kamil Bernatowicz, ul. Warszawska 10, Katowice, tel. 588-730

Powstający klub poszukuje miłośników gier karcianych i fabularnych, adres kontaktowy: Mariusz Maksymiuk, ul. Wolności 22/1, 22-100 Chełm, tel. 63-66-18; Marek Jeuda, ul. Wolności 2/1, 22-100 Chełm, tel. 63-66-34

Zapraszamy ludzi chętnych do gry. Wiek 13-17 lat: Wojtek Rzeszutek, ul. Horbaczewskiego 17/21, 54-130 Wrocław, tel. 51-62-58; Szymon Tuszyński, ul. Rostafińskiego 7/8, 54-130 Wrocław, tel. 22-67-88

Po raz pierwszy w O!Hyde Parku głos w dyskusji o roboczej nazwie: „Wiedźmin w KC – za i przeciw”.

Chciałabym zabrać głos w sprawie listu XX YY. Przecież ten człowiek nie wie, co pisze! Popularność Andrzeja Sapkowskiego można tłumaczyć na wiele sposobów. Porównując z innymi, krzywdzi się zazwyczaj którąś ze stron, albo w ogóle nie przynosi to efektu, bo te książki używając pojęcia Eco – nie rozmawiają ze sobą. Że znakomita to proza – i owszem, prawie sensacja w czasie, gdy rynek rodzimej fantastyki przypominał przystawki bezrybie. (...) Niestety z większością też Szanownego Obrońcy Wiedźminów przyjdzie mi się zgodzić. Zastrzeżenia mam do punktu ósmego, gdyż właśnie tutaj pan Szynkler bynajmniej nie wznosi się na sugerowane szczyty, lecz wyjątkowo trzyma się literackiego pierwowzoru. Wiedźmin zna czary (czy też zaklęcia – prawdę mówiąc, niewiele wiem o różnicy między nimi). Oczywiście nie jest to żadna magia „wysokiego poziomu” – twórcza, transformująca, czy choćby iluzyjna. Jeżeli moje słowo nie wystarczy, to powołuję się na opowiadanie Ziarno prawdy, w którym Geralt „[...] dłońią prawej ręki, złożony palce w znak Aksji, wodził nad tłem wierzchowca, szepcząc zaklęcie”. A pan Sapkowski definiuje, i owszem, pojęcie czaru jako równoczesne zaistnienie sine qua non czynników – koncentracji, słowa i gestu, a wszystkie te trzy elementy są obecne w wiedźmińskich Znakach. Będąc przy magii, mnie osobiście najbardziej rozbawiła zdolność profesjonalna – umiejętność rzucania zaklęć wiedźmińskich z pergaminu. (...) Widok rzuconego wiedźmina, w wirze walki wyszarpującego zza portek pergamin i odczytującego go drżącym, jak mnie mam, głosem (nie, nie ze strachu, lecz nawet mając zdolność infrawizji w ciemnościach łatwo się pomylić) w obliczu szarżującej takiej np. strzygi, w dodatku wykonującego przy tym skomplikowany gest drugą ręką... Niestety, gracz nie jest boginią Kali, a dwie ręce do tego nie wystarczą. Co do zdolności profesjonalnej: wysadze-

nie jeżdżąc z siodła. Być może również się czepiam, ale dlaczego gracz kreujący wiedźmina w nieszczęsnych KC, ma się ograniczać do niewątpliwie szerokiego, lecz ze swej natury skończonego wachlarza zachowań Geralta z Rivii, jakoby jedyne bliżej znanego przedstawiciela tej profesji. Cóż, ma rację, portrety innych wiedźminów (Vesemir, Eskel) nijak nie tworzą pełnych charakterystyk. Odpowiem więc moją ulubioną pyskówką Yossariana: „A dlaczego nie?” A dlaczego akurat nie miałby tego robić? Szal wiedźmiński – chociaż z punktu widzenia czytelnika modelowego, czy samego Geralta, prosty efekt zawodowego profesjonalizmu, tudzież zmian, jakim poddany był organizm wiedźmina i zwiększających szybkość jego reakcji mikstur zażywanych przed walką – to w oczach



„niezwykłych” tego przeciwników, czy przypadkowych obserwatorów, może to rzeczywiście wyglądać na berserkeryzm. W końcu normalny człowiek nie jest tak szybki, nie widzi w ciemnościach – stąd podsztyta strachem, powszechna, delikatnie rzecz ujmując, rezerwa w stosunku do takich profesjonalistów.

Mój adwersarz boleje nad stanem polskiej fantastyki, zaznaczając, że istnieją osoby nastawione zdecydowanie bardziej radykalnie niż on sam. Nie wiem, czy do nich należą, uważając, że jest jak najmniej powołany do wygłaszania tych jeremiad, jako że książek prawdopodobnie nie czytał uważnie i „z wyteżoną uwagą”, jak sam pisze. Nie zauważył (nie wierzę) nachalnie nasuwających się przed oczy, naprzykrzających, namacalnych nieomal, szczególnie w opowiadaniach z tomu **Miecz Przeznaczenia**, kwestii potwierdzających magiczne właściwości medalionu ze znakiem Szkoły Wilka. Poza funkcją osobistego amuletu, ma on zdolność wykrywania magii i tylko nie jest zbyt jasne, czy wyczuwa po prostu magiczne emanacje, owe kręgi rozchodzące się po wodzie z miejsca, w którym magia została użyta, czy również obecność tzw. potworów. W sytuacji, gdy żywiotka powołane zostały do życia przez magię, to na jedno wychodzi. Miecz wiedźmina nie jest magiczny, przynajmniej w znaczeniu, jakie przypisujemy temu słowu. Nie ma żadnych nadzwyczajnych zdolności. Tylko niezwykle pochodzenie. Żelazo, z którego został wycuty, spadło z nieba – to meteoryt. Kodeks postępowania: Otóż nic takiego nie istnieje. „Zwykłem niekiedy zastanawiać się kodeksem, ludzie to lubią. Takich, którzy mają jakieś kodeksy i kierują się nimi, szanuje się i poważa. Nie ma żadnego kodeksu. Nigdy nie ułożono żadnego wiedźmińskiego kodeksu. Ja sobie swój wymyśliłem”. Absolutnie zgadzam się, że z plagą paladynów należy wreszcie coś zrobić. Nie są problemem wyłącznie Orchii. W świecie Geralta również można ich spotkać, vide Eyck z Denesle (jeden, ale wystarczy). Widać gospodarkę rynkową i wolną konkurencję robi swoje nawet w światach fantastyki. Był wiedźmina „stojąc pod wielkim znakiem zapytania” nadal znajduje rację bytu. Bo błędni rycerze zbyt szybko giną, widać prawdziwe powołanie na dłuższą metę przeszkadza, zwycięża chłodny profesjonalizm, zaangażowanie się po którejś ze stron to utrata dystansu, chaos, w konsekwencji – śmierć.

Sylwia S.

N i u s y K R A K O N

Kraków, luty 1996

Wydaje się, że Krakon już na dobre wpisał się w konwentowy kalendarz. Podobnie jak obie Szederiady oraz Polcon i Nordcon, jest to impreza, która ściąga największą liczbę miłośników fantastyki i RPG z całej Polski. Tegoroczny konwent (podobnie jak rok wcześniej) zorganizowano w szkole podstawowej przy ulicy Blachnickiego. Gdy o godzinie osiemnastej przybyłem na miejsce, w hallu zostałem wciągnięty w tradycyjny wir zapisów, krążący wokół kilku stolików. Każdy uczestnik imprezy otrzymywał informator oraz elegancki, zafoliowany identyfikator w odpowiednim kolorze: żółty oznaczał zwykłego turlacza, krwiste czerwony Mistrza Gry, zaproszonych gości wyróżniał spokojny, szary kolor, organizatora – zielony, zaś wspierająca organizatorów obsługa otrzymała kolor różowy. Pozwalało to na szybkie zorientowanie się, kto jest kim. Chwali się dobre opracowanie informatora: oprócz regulaminu i spisu atrakcji zawarto w nim także bardzo pożyteczny plan szkoły (samo obejście i zapamiętanie co ważniejszych miejsc zajęło mi około pół godziny) oraz adresy najbliższych całodobowych sklepów spożywczych (szczególnie przydatnych podczas długich, nocnych sesji). Po odnalezieniu swojego pokoju reszta wieczoru upłynęła większości uczestników na spotkaniach ze znajomymi, pierwszym przymiarkom do wspólnych sesji oraz zapoznawaniu się z rozkładem szkoły. W nocy ruszył maraton filmowy, o którym szczegółowo napiszę niżej.

Normalny dzień konwentowy rozpoczął się w sobotę. W sali gimnastycznej rozstawiono stoły, na których chętni mogli walczyć przy użyciu Mechów, przekradać się przez korytarze kosmicznych wraków w poszukiwaniu obrzydliwych genokradów bądź stoczyć bitwę na jednym z niezliczonych pół bitewnych Starego Świata. Sporo osób odwiedzało działający na terenie konwentu antykwariat i księgarnię firmy ISA, która prezentowała swoją nową dostawę. Głód i pragnienie można było zaspokoić na kilka sposobów: skorzystać ze szkolnego bufeciku, zjeść coś bardziej treściwego w stołówce, wykonać quest i zorganizować wyprawę do jednego z okolicznych sklepów spożywczych.

Zainteresowanych tym, co się dzieje obecnie w polskiej fantastyce, oczekiwały spotkania z ludźmi ją tworzącymi. Myślę, że liczba zaplanowanych dyskusji zadowolili tych wszystkich, którzy przyszłość polskich konwentów widzieli jako spotkania turlacza/karciarzy, grających dwadzieścia sześć

godzin na dobę i widujących się tylko w toalecie lub na zakończeniu konwentu. Tematyka spotkań była naprawdę szeroka: od pożytków, jakie może dać filologowi lektura fantastyki (spotkanie z pracownikiem naukowym Uniwersytetu Jagiellońskiego), fantasy na wesoło (Piotr W. Cholewa i Paulina Braitner), przez spotkania z pisarzami (Jacek Komuda, Marek Oramus) bądź redakcjami pism (*MiM*, warszawski fanzin *K6*), po całkiem poważne dywagacje na temat przyszłości fantastyki (Marek Oramus) czy opowieści o cudach wszechświata (astronom T. Zbigniew Dworak). Odbyła się też dyskusja o twórczości H.P. Lovecrafta i jego następców, przeprowadzona przez znawczynię tematu w osobie Pauliny Braitner.

Drugim wielkim punktem programu były prezentacje rozmaitych systemów RPG. Rozpoczęto je w piątkowy wieczór przedstawieniem *Nephilim* firmy Chaosium. Cztery godziny później przeprowadzono dyskusję nad ewolucją systemów RPG. Ciekawie zapowiadający się temat ograniczył się jednak do prezentowania kolejnych produktów kolejnych firm, wydających gry RPG. Chociaż podczas Krakonu prezentowano głównie te najbardziej znane (*Kult*, *Ars Magica*), na uwagę zasługuje spora liczba systemów autorskich, w które mogli zagrać zainteresowani (moją uwagę zwróciła reklama systemu, w którym gracze wcielali się w dzielnych zdobywców Dzikiego Zachodu). Chyba największą widownię udało się zebrać twórcom mającego się wkrótce ukazać systemu dziejącego się w realiach sienkiewiczowskiej „Trylogii”. Równie dużym zainteresowaniem cieszyła się zorganizowana w niedzielne przedpołudnie prezentacja *Gwiezdných Wojen*. Niestety, nie doszła do skutku oczekiwana prezentacja *AD&D*, której miał dokonać Artur Szyndler. Na wzmiankę zasługuje też miniblok programowy, w ramach którego przedstawiono zarówno podstawowe założenia storytellingowych systemów firmy White Wolf (*Werewolf*, *Vampire*, *Wraith*, *Mage*), świat tych gier (czyli *World of Darkness*), jak i przeprowadzono dyskusję nad rosnącą popularnością tego typu systemów. Swoje pięć minut mieli też miłośnicy wszelkiego rodzaju kart. Z myślą o nich przygotowano na sobotnie południe serię turniejów najpopularniejszych w Polsce systemów: *Blood Wars*, *Żołnierz Zagłady*, *M:TG* i *Rage*. Należy tu wspomnieć także o nowości na naszym rynku, jaką jest karciana wersja *Gwiezdných wojen*. Sądząc po ilości walających się wszędzie opakowań po ze-

stawach rozszerzających talię podstawową, system ten wkrótce znajdzie się w ściślejszej czołówce. Zresztą w gry karciane grano z zapałem przez cały czas konwentu.

Popularnością cieszył się maraton filmowy. Rozpoczęty w piątek o godzinie 20.00, zakończył się w niedzielę w samo południe. Wszyscy, którzy mieli na to ochotę, mogli obejrzeć na wideo rzeczy tak znane, jak *The Thing*, kolejne części *Obcego*, a także te mniej znane, a warte zobaczenia obrazy – do takich filmów zaliczam *Armię Boga*. Jednak hitem stał się wyświetlany w sobotę, w późnych godzinach nocnych, film nakręcony podczas gry terenowej *Orkon'95*. Obraz opowiadający o przygodach księcia demonów i jego podwładnych.

Zmęczeni siedzeniem przy kartach czy kostkach, konwentowicze (lub wszyscy ci, którzy nie znaleźli dla siebie miejsca u któregoś z obłożonych MG) mogli odsapnąć trochę przy komputerach, gdzie prezentowano polską grę strategiczną „Polańie” (*notabene* nawiązującą rozwiązaniami do takich gier, jak *Diuna 2*). Pod koniec dnia można było nawet nabyć jej wersję shareware, zawierającą pięć pierwszych scenariuszy. Z myślą o MG chcących poszerzyć swoją wiedzę o prowadzeniu zorganizowano specjalne warsztaty.

Jak na każdy przyzwoity konwent przystało, na Krakonie nie obyło się bez konkursów. Wybierano największego znawcę horroru, multifana i najlepiej pomalowaną figurkę. W sobotnie popołudnie odbyły się też turnieje w dwa systemy figurkowe: *Battletech* i *Space Hulk*.

Podsumowując, tegoroczny Krakon można zaliczyć do całkiem udanych imprez. Wydaje mi się, że organizatorom udało się pogodzić zainteresowania miłośników szeroko pojętej fantastyki. Podobała mi się także atmosfera konwentu: dało się wyczuć ten tak ciepło wspomniany przez konwentowiczów starszej daty dreszczyk niepewności i element zaskoczenia przez Siły Wyższe, sprawiający, że jeden konwent nigdy nie jest podobny do drugiego.

Ithil

PS. Podziękowania dla Jonasza za wsparcie.

PS. II Z ciekawszych wydarzeń można jeszcze wymienić osobnika pożyczającego od wszystkich po 50 groszy na zakup *Toona* (którego ostatecznie za uzyskane w ten sposób pieniądze skopiował).

Śląskie spotkanie z fantastyką

Znana warszawiakom impreza, zwana potocznie Sobotą z Fantastyką, zaowocowała już dwiema podobnymi. Pierwsza odbyła się kilka miesięcy temu w Krakowie i nie należała do udanych. Natomiast druga, która miała miejsce w Katowicach, 25 lutego 1996 roku, okazała się dosyć ciekawa. Zorganizował ją Śląski Klub Fantastyki pod wodzą Elżbiety Gepfert i Piotra Cholewy, przy współpracy mieszkanka stolicy – Tomasza Kołodziejzaka. Najważniejszymi punktami programu były:

* Projekcja trzech filmów: *Johnny'ego Mnemonica*, *Kruka* i *Głębi*. Nic dodać, nic ująć – klasyczne obrazy. Trzeba przyznać, że organizatorzy mają gust.

* Tradycyjny (przynajmniej na Sobotach z Fantastyką) konkurs na MultiFana Fantastyki. Dużo pytań – łatwych i trudnych, dużo nagród – dla publiczności i konkursowiczów, dużo zabawy. Zwycięzcami zostali Ryszard Borys i Jan Czupiol.

* Turniej DoomTroopera, prowadzony przez przedstawicieli firmy MAG. Ten punkt programu staje się stałym elementem prawie każdego konwentu i to nie koniecznie RPG (jak widać). Grali długo, a ostatnia rozgrywka była ponoć dość zacięta.

* Spotkanie z Grzegorzem Szulcem, przedstawicielem firmy ISA. Była to kameralna rozmowa o planach i zamierzeniach wspomnianego wyżej wydawnictwa i dystrybutora.

* Spotkanie z całą redakcją MiM. Nie za długa, nie za krótka (taka w sam raz) dyskusja o tym dlaczego jest tak źle i czy kiedyś będzie lepiej.

* Spotkanie z Jackiem Brzezińskim, członkiem redakcji MiM, jednym z tłumaczy gry Cyberpunk 2020. Tematem dyskusji miał być właśnie CP2020, ale jak się okazało słuchacze pytali się o wszystko, co ma jakiś związek z RPG.

* Spotkanie z Arturem Marciniakiem, redaktorem naczelnym MiM, reszty zasług

wymieniać nie będę. Artur opowiadał o nowym systemie bitewnym Warzone, który już niedługo pojawi się na naszym rynku.

Podsumowując, impreza udała się (przynajmniej z mojego punktu widzenia). Wzięło w niej udział trochę ponad 200 osób – całkiem niezły wynik, jak na pierwszy tego rodzaju konwent w Katowicach. Organizatorzy zapowiedzieli powtórkę za dwa miesiące. Miejmy nadzieję, że druga impreza z tego cyklu będzie jeszcze fajniejsza.

Krzaku

Organizatorów wszystkich konwentów (szczególnie lokalnych) prosimy o przesyłanie nam informacji, zawierających: nazwę imprezy, czas, miejsce oraz planowane atrakcje. Informacje te publikujemy za darmo, pod warunkiem oczywiście, że otrzymamy je odpowiednio wcześniej, tzn. najpóźniej dwa miesiące przed planowaną imprezą. ■

Zima z RPG

Warszawa zawsze była dziwnym miastem. Mimo, bądź co bądź, centralnego położenia i otaczającego ją stołecznego splendoru, przez długie lata pozbawiona była skonsolidowanej grupy fanów, zdolnej zorganizować profesjonalną imprezę dla miłośników fantastyki. Podczas gdy konwenty pojawiały się nawet w bardzo prowincjonalnych miastach, wciąż brakowało ich w Warszawie – choć logicznie rzecz biorąc, to ona powinna spełniać funkcje centrum. Kiedy wreszcie zaczęły pojawiać się owe imprezy, w większości przybrały one kształt festynów (w pozytywnym znaczeniu tego słowa), na których warszawscy fani mogli bawić się tylko w określonych godzinach. Brak noclegów odcinał te quasi-konwenty od fantastów spoza stolicy. Nie znaczy to, że owe imprezy nie były udane – niestety, o tym jak miło było na „Lecie” i „Zimie z RPG” lub też „Sobotach z Fantastyką”, większość polskich fanów dowiadywała się dopiero z drugiej czy nawet trzeciej ręki.

Tradycję tę spróbowała przełamać tegoroczna „Zima z RPG”. W przeciwieństwie do wcześniejszych imprez z tego cyklu, zorganizował ją oficjalnie działający Warszawski Klub Fantastyki PEGAŻ, a oprócz różnorodnych atrakcji (spotkania z autorami, konkursy), gościom spoza Warszawy zapewniono także bezpłatny nocleg w szkolnych salach.

Miejszem imprezy było, tak jak w zeszłym roku, liceum im. Marii Konopnickiej.

Niestety, z powodu niedostatecznej reklamy, spoza Warszawy przyjechało tylko kilku fanów, w dodatku w większości byli to zaproszeni wcześniej goście. Tak więc „Zima” nadal pozostała stołeczną imprezą (miejmy jednak nadzieję, iż przybędzie spoza stolicy, choć nieliczni, dobrze będą ją wspominać).

Wprowadzenie noclegów nie było jedyną zmianą, jaką można było dostrzec na konwencie. W tym roku trwał on odrobinę krócej – najważniejszą różnicę stanowiło jednak uczynienie go imprezą tematyczną, odrobinę podobną duchem do szalonych Nordconów. Za hasło przewodnie obrano w tym roku słowa: „Wielki Brat patrzy – dwanaście lat później”. Na kilkanaście dni impreza przemieniła się więc w totalitarne państwo, jakby żywcem wyjęte z orwellowskich wizji. Ściany oblepiono propagandowymi plakatami (na których Wielki Brat przybrał postać dobrodusznego bałwanka). Korytarze patrolowali uzbrojeni, odziani w garnitury funkcjonariusze Ministerstwa Miłości. Dokonywano rozstrzelań, reedukacji, radiowęzeł nadawał wojskowe marsze, oraz propagandowe audycje (polegające na odczytywaniu co weselszych tekstów z perelowskiej, agitacyjnej broszurki). Każdy, kto wykupił karnet uczestnictwa, zostawał obywatelem Śródeuropy, otrzymywał specjalny paszport, oraz oznaczony numerem

identyfikator. Dokumenty służyły do dokonywania wpisów o obecności na spotkaniach z zaproszonymi gośćmi, oraz uwag o nieprawomyślnym postępowaniu. Czynności tych dokonywali funkcjonariusze (organizatorzy), na podstawie zaś punktów przyznawanych (lub odejmowanych) za owe wpisy, rozstrzygano później konkursy na najlepszych obywateli. Temu samemu służyły również powielane w ogromnych ilościach donosy, za pomocą których można było zawiadomić władze o okazanej przez kolegów nielojalności bądź lojalności wobec Wielkiego Brata. Przyznać muszę, iż z grozą obserwowałem, jak wielkie złoża niechęci do bliźniego odstawiane są przez te akcje. Choć z drugiej strony, zdarzały się też donosy zabawne (*zjadł pięć donosów, co oznacza, że były prawdziwe*).

Tradycyjnie, oprócz tygodniowych karnetów można było wykupić również jednodniowe wizy, oznaczające, iż ich właściciel jest jedynie turystą odwiedzającym obszar Śródeuropy. Nie znaczyło to jednak, iż nie podlega jej surowej jurysdykcji. Jak surowej? Bardzo... Dla przykładu, każda osoba, która przebywała na konwencie na gapę, bez opłaconej akredytacji, musiała płacić grzywnę lub (i) usuwana była z jego terenu. W drugim tygodniu, wskutek nacisków dyrekcji szkoły, bezwzględnie zmuszano też przybyłych do zmiany lub dokładnego wy-czyszczenia obuwia.

Podczas konwentu ukazały się także dwa numery (właściwie dwa pierwsze numery) biuletynu „Prawda” – gazetki niewielkiej, ale graficznie utrzymanej niemal na poziomie profesjonalnego czasopisma.

Impreza, zgodnie z panującym ostatnio trendem, nastawiona była na integrację środowisk tzw. „graczy” i „czytaczy”. Oprócz RPG – którego nie zabrakło dzięki specjalnie zatrudnionym Mistrzom z klubów „Twierdza” i „Rassun”, odbywały się również spotkania z autorami zajmującymi się fantastyką, oraz pokazy filmowe.

Jako że „Zima”, niejako z tytułu była poświęcona przede wszystkim grom fabularnym, rozpiszę się teraz odrobinę na ich temat. Pierwszą rzeczą, która zaskoczyła mnie na tym konwencie był bardzo młody wiek większości uczestników. Przeważającą część stanowili uczniowie ostatnich klas szkół podstawowych i pierwszych średnich. W swoim towarzystwie bawili się świetnie, jednakże obserwując ich doszedłem do przynębiającego wniosku, że rośnie nam nowe, wyalienowane pokolenie rolplejów, literaturę i historię znających wyłącznie z kart podręczników do odpowiednich systemów – a nad „klimatyczność” rozgrywek przedkładających solidny wygrzew. Wrażenie to spotęgował dodatkowo nieustannie czyniony przez nich nieznośny zgiełk, straszliwie utrudniający prowadzenie gry, o nastrojowej sesji już nie wspominając. Co gorsza spostrzegłem, że nawet gdy momentami zdarzało się, iż zaistniały ku temu ostatniemu odpowiednie warunki, wszystko psuł brak umiejętności MG lub (i) graczy – zdejmowała mnie groza, gdy oglądałem sesje prowadzone w nocy, przy świecach, których uczestnicy co chwila parskali śmiechem i byli raczej w ludycznych nastrojach.

Innym przykładem na swoistą degenerację (miejmy nadzieje przejściową) warszawskiego środowiska graczy, była niezwykła popularność kuriozalnego systemu autorskiego „Doom Troopers”. Owa gra, będąca właściwie przeniesieniem komputerowej strzelanki do RPG (opis jej uniwersum zajmuje niecałą stronicę odręcznego pisma), zdobyła tak duży rozgłos, że jej twórcę wybrano na najlepszego Mistrza Gry konwentu (choć w głębi duszy mam nadzieję, iż za prowadzenie czegoś innego i w inny sposób).

Dość już narzekania. Tym bardziej, że mimo wielu rolplejowych profanów, znalazło się też kilku Mistrzów, którzy mimo młodego wieku naprawdę starali się dobrze prowadzić swoje sesje – i mimo oporu niektórych graczy, wychodziło im to całkiem nieźle. Mój szczerzy podziw wzbudziła Mistrzyni „Warhammera”, nosząca numer 0101 (na jej wyraźne życzenie, umotywowane dodatkowo próbą uduszenia, nie wymienię jej nazwiska), która na sesjach tego systemu, przez większość graczy uznanego za RPG służące wyłącznie do wygrzewu (niesłusznie!), z własnej inicjatywy starała

się uczynić prowadzone przygody ciekawymi, pełnymi zagadek i frapujących problemów.

Jako że organizatorzy konwentu mieli ambicje łączenia środowisk miłośników książek i RPG, nie zabrakło na „Zimie” spotkań z autorami, redakcjami czasopism, dyskusji oraz prezentacji nie wydanych jeszcze systemów. Zaproszono właściwie całą czołówkę starego fandomu, min. Tomka Kołodziejczaka, Rafała Ziemkiewicza, Macieja Parowskiego, Jadwigę Zajdel, Feliksa W. Kresa, czy Andrzeja Sapkowskiego. Niestety, z rozmaitych przyczyn nie ze wszystkimi z wymienionych powyżej osób można było się spotkać. Zenujące było to, iż na niektóre spotkania uczestników konwentu trzeba było spędzać niemal siłą (lub przy pomocy premiowanych wpisów do paszportów) – wielu bowiem nie chciało przerywać rozgrywanych właśnie przygód. Niestety, nie doszło do skutku planowane spotkanie z Andrzejem Sapkowskim – ten ostatni po prostu nie przybył. Być może miał ku temu ważne powody, ale mimo wszystko wyglądało to tak jakoś... mało taktownie.

Pozostałe dyskusje były jednak na szczęście całkiem ciekawe. Tomek Kołodziejczak ujawnił się jako nawrócony miłośnik SF i w całkiem logiczny sposób pokazywał degenerację fantasy jako gatunku literackiego (co gorsza, faktycznie dającą się zauważyć). Słuchacze również nie udawali posłusznych milczków i nawiązali z nim ciekawą, długą dyskusję. Rafał Ziemkiewicz opowiadał głównie o swojej nowej powieści (moim zdaniem wartej, by o niej opowiadać), dał się również wciągnąć w rozmowę o sieciach komputerowych, których rozwój prześciga nawet najdziksze sny twórców science fiction. Jak zwykle, wiele emocji wzbudziła rozmowa z redaktorem naczelnym „Nowej Fantastyki”, Maciejem Parowskim. Tradycyjnie zarzucano mu przeintelektualizowanie zawartości czasopisma, czyniące niektóre z zamieszczonych tam tekstów właściwie niezdatnymi do czytania – a on, również tradycyjnie, zręcznie i całkiem logicznie odpierał ataki słuchaczy.

Feliks W. Kres kontynuował rozważania o Szererze, udowadniał także niedoceniany przez niektórych, myślowy i fizyczny potencjał kotów. Bardzo interesujące spotkanie odbyło się z panią Jadwigą Zajdel, wdową po największym polskim fantaście ostatniego dwudziestolecia. Jego uczestnicy dowiedzieć mogli się między innymi o różnym traktowaniu książek fantastyczno – naukowych przez cenzorów krajów socjalistycznych (to, co w jednym państwie uchodziło za ukrytą krytykę systemu – bynajmniej nie RPG – w drugim traktowano jako niegroźną fantazję).

Tradycyjnie już odbyło się spotkanie z redakcją „MiM”, na którym chłopcy opowiedzieli o następnych numerach pisma i planach wydawniczych (system „Advan-

ced Artmars & Kurzymisies” niedługo na półkach księgarskich!)

Można było również porozmawiać z twórcami zdobywającego coraz większą popularność nowego fanzinu „K6” (skądinąd ciekawej i całkiem sprawnie redagowanej gazetki).

Zaskakiwała ilość prezentowanych systemów autorskich – a jeszcze bardziej zaskakiwało to, iż większość z nich stanowiły kompletne, dopracowane gry, jakością pomysłów i rozwiązań wcale nie ustępujące produkcjom zachodnim. Najwięcej było tak zwanych „przyszłościówek”, choć pojawiło się także świetne fantasy („Kuss” Piotra Minbergera), Polska szlachecka w wydaniu RPG („Dzikie Pola” Jacka Komudy, Marcina Baryłki i Macieja Jurewicza), a nawet dwa systemy o Dzikim Zachodzie.

Odbyło się również mnóstwo konkursów, dotyczących zarówno literatury, jak i gier. Najwięcej emocji wzbudził konkurs wiedzy o „Zewie Cthulhu”, dowcipnie poprowadzony przez Miłosza Brzezińskiego, oraz konkurs tolkienistyczny, w którym po zazartej walce, o 1/6 punktu zwyciężył niejaki Blood Thirster.

W trakcie konwentu trwał również nieustający konkurs na najlepszego Mistrza Gry, najlepszego gracza, oraz konkursy doświadczeni i prawych obywateli.

Jedną z największych atrakcji konwentu, była zorganizowana przez Kiro i Bartka Walczaka, gra terenowa w realiach roku 1984, oparta na podobnych zasadach, co znany z „Szedariad” Nexus. Przez pół dnia kilkanaście osób uganiało się po szkole, śledząc się wzajemnie, aresztując i redukując. Knuto przemyślnie intrygi, a smaczku zabawy dodała rewolucja kierowana przez zbuntowanych członków bezpieki – zorganizowanych w stowarzyszenie zwane S.R.O.N (Sanatoryjną Radę Ocalenia Narodowego).

Co do tak zwanej „technicznej” strony konwentu, uważam, że organizatorzy spisali się po prostu nieźle. Oprócz wspomnianych wyżej noclegów i Mistrzów Gry, zapewnili także tanie ksero, bufet z ciepłymi posiłkami oraz mnóstwo okazji do zakupów, zapraszając sklepy „Troll”, „Sophia” i „Faerie”.

Niestety, obserwując konwent, doszedłem również do smutnego wniosku, iż prawdą jest, że niemal każda władza deprawuje. Myślę, że niestety nie tylko ja spostrzegłem, jak niektórzy z twórców „Zimy”, wskutek pełnionych przez siebie funkcji, z sympatycznych kumpli zmienili się w Szalenie Ważnych Panów Organizatorów – miejmy jednak nadzieję, iż był to stan przejściowy. Czego sobie i Wam życzę. Do zobaczenia na następnej imprezie!

**niekoleżeński
Maciek Nowak
(teoretycznie WKF PEGAZ)**

P.S. S.R.O.N. walczy!!

Tomasz Kołodziejczak

WRÓCĘ DO CIEBIE, KACIE

cena: 10,50 zł

10 OPOWIADAŃ W KONWENCJI HARD SF/CYBERPUNK

...„Zombi” sam się znalazł. K. Joseph, genetyk pracujący na co dzień przy generatorach DNA na Oceanie Północnym, wpędził się w psychociąg. Odleciał w jakiś nielegalny wirtualny świat escherowskiej geometrii i ośmiowymiarowej fizyki. Po odłączeniu czepka wirtuala, facet wpadł w leżarg. Lekarz porozumiał się z jego świadomością, po czym sam prawie zapadł w katatonię. Zadysonował jednak terapię — stłumić świadomość, dać jakąś psychonakładkę — z wirtuala albo z zewnętrznego sterownika — zmusić do życia w normalnym świecie. Przez dwa miesiące umysł K. Josepha miał współfunkcjonować z programem rezydentnym, symulującym trzy osoby: przedstawiciela Imperium, lekarza oraz Specjalistę Od Mózgów Rozpryskujących Się Przy Obiedzie. Zaś ciało K. Josepha służyć miało do transportu owego rezydenta...

Czarny Legion

Rafał Nowocień
SPACE OPERA

...Twoja reakcja o ułamek sekundy wyprzedza działanie przeciwnika. Nie mając czasu dokładnie wymierzyć, odruchowo naciskasz spust. Twój strzał trafia w jakiegoś kłona, który przewraca się z jękiem na Montoyę, unieruchamiając go na chwilę. Co prawda ten szybko wygrzebuje się spod przygniatającego go ciężaru, lecz ty jesteś już obok — mocnym ciosem w szczękę posyłasz go z powrotem na podłogę, po czym unieruchamiasz długim kawałkiem znalezionej w pobliżu kabla...

Cena: Jednej dowolnie wybranej gry: 10 zł. Dwóch dowolnie wybranych gier: 17,60 zł. Trzech: 26,40 zł.

Konrad T. Lewandowski

MOST NAD OTCHŁANIĄ

cena: 10,90 zł

POWIEŚĆ W KONWENCJI FANTASY

...Kansateth, arcykapłan Bestii, uniósł do góry ociekający krwią ochlap. Otchłań zaczynała się ćwierć kroku za plecami Pierwszego Potwarcy Jedynego, w miejscu, w którym urywała się podłoga świątyni. — Zagłada! — wykrzyknął prorok Bestii potrząsając mięsem. — Pani nadejdzie tu! Wyjdzie z Otchłani i straci z nieba gwiazdy wraz z tym, który nimi rządził. Przekleństwo Panu Gwiazd, przekleństwo stworom jego, które nie ukorzą się przed majestatem Pani. Zbyt długo zachwiana była równowaga mocy. Wkrótce nadejdzie czas jej przywrócenia.

Wewnętrzne zło

Tomek Kreczmar
Andrzej Miszkurka
DARK FANTASY

MROczNA OPOWIEŚĆ Z CZASÓW ŚREDNIOWIECZA

Paryż roku Pańskiego 1314.

Na rozkaz króla francuskiego Filipa IV spalono Wielkiego Mistrza Zakonu Templariuszy Jakuba de Molay.

Glasgow roku Pańskiego 1999.

Scena walki z Jakubem de Molay powraca każdego dnia. Od ponad sześciu wieków te słowa dźwięczą w twoich uszach: „Będziesz się nurzał we krwi, McGregor — krew będzie dla ciebie życiem”...

W PRZYGOTOWANIU

K. T. Lewandowski **NOTEKA 2015**

H. P. Lovecraft **W POSZUKIWANIU
NIEZNANEGO KADATH**

Jacek Brzeziński, Maciek Kocuj
RĘKA PRZEZNACZENIA

Nr konta: Wydawnictwo SR s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658-203964-136

Reklamacje, tylko listownie, prosimy przysyłać pod adresem: 03-966 W-wa, ul. Afrykańska 16/17

Adres korespondencyjny: 00-963 W-wa 81 skr. poczt. 3

Na granicy grozy i szaleństwa, snów i śmierci...

KULT™

Reality is a lie

Opis gry

Artur Marciniak

Metropolis. Miasto miast, więzienie więzień, jedynie prawdziwa rzeczywistość. Miejsce, którego nie dano nam ujrzeć. Demiurg ograniczył naszą jaźń, wolę i swobodę, wplątując nas w Kłamstwo, w świat, jaki znamy. Lecz wraz z jego odejściem, mury więzienia zaczęły pękać, a przez szczeliny przebijają się widoki Wiecznego Miasta. Nieliczni z nas staną się równi bogom, gdy zrzucą ciężące więzy Wielkiego Fałszu, lecz większość padnie ofiarą szaleństwa i grozy, zagubi się w snach i osobistych czyścicach. Ludzkość czeka ją ciężkie czasy.

Coraz więcej ludzi zdaje sobie sprawę, iż świat jest Kłamstwem, a śmierć dopiero początkiem istnienia. Szpitale psychiatryczne są pełne tych, którzy poznali prawdę, lecz nie potrafili się z tym pogodzić. Demony w ludzkich skórkach krążą po ulicach naszych miast, zwabione zapachem krwi, przelewanej w czasie mrocznych rytuałów. Beton naszego świata kruszą potężne pięści Liktorów, żądnych władzy, panowania i mocy.

Lecz cóż spowodowało to gwałtowne przebudzenie?

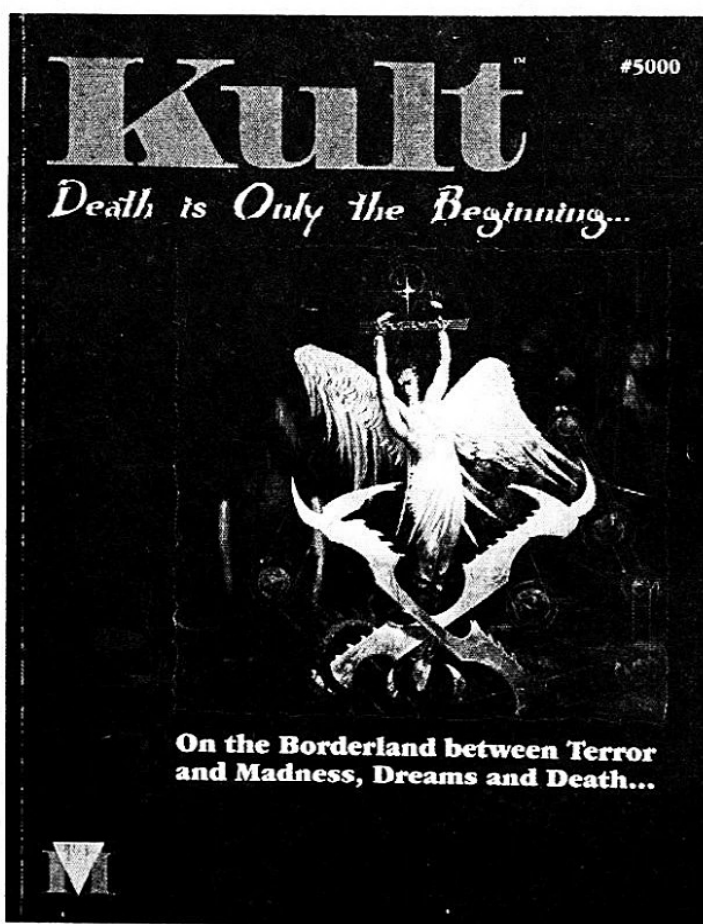
Jeszcze kilkadziesiąt lat temu, Bóg opiekował się swymi dziećmi. Świat był uporządkowany i lo-

giczny. Lecz Najwyższy zniknął – być może umarł, być może odszedł – jest to zagadką dla wszystkich. Wraz z jego odejściem, załamał się dawno ustalony, skostniały porządek świata. Granice rzeczywistości uległy zatarciu.

Książę Ciemności – Astaroth – próbował odnaleźć swego zaginionego brata, istotę, która nadawała sens jego bytowi – lecz nawet on nie był zdolny tego dokonać. Przeszukiwał niebo po niebie, znajdując jedynie błakające się bez celu anioły. W światach piekielnych, które odwiedził natknął się tylko na kurz i zapomnienie. Wiara ginęła, ludzie tworzyli własne wizerunki piekła i czyśców. Z wyprawy wrócił odmieniony, a jego zmiana wywołała kolejne przemiany, tak jak kamyk wrzucony do wody, wywołuje koncentryczne fale.

Demony i aniołowie, uwolnieni z piekieł i rajów, desperacko poszukują wyznawców, potrzebnych do podtrzymania ich egzystencji w świecie pozbawionym Demiurga. Zacierają się granice między dobrem, a złem. Powoli nadchodzi czas panowania Chaosu.

Pozbawieni kontroli Aniołowie Śmierci i Archonci, istoty kiedyś podległe Demiurgowi i Astarathowi



zaczęły toczyć bezpardonową walkę. W jej trakcie kilka tych bytów zostało unicestwionych, bądź po-
grążyło się w niebycie, ale pozostali nie zaprzesta-
li boju.

Dawno zapomniani bogowie drżą w swoich kry-
jówkach, obawiając się całkowitego zniszczenia lecz
wietrząc jednocześnie szansę odzyskania choćby
ułamka dawnej potęgi.

Wraz z upadkiem murów naszego więzienia, isto-
ty uznawane dotąd za wytwory naszej wyobraźni za-
istniały naprawdę. Opuszczone budynki betonowych
dżungli zasiedliły mroczne istoty, ożywione ludzki-
mi snami i marzeniami. Niektóre z nich nie mają na-
wet nazwy, nieliczne znamy z rozmaitych mitologii
i legend. Stwory te polują na nas.

Ktoś mógłby
spytać o imię te-
go, kto jest za to
odpowiedzialny?
Odpowiedź jest
prosta. To Dem-
miurg, istota,
która wieki temu
nałożyła ludziom
okowy, która
oślepiła nasze du-
sze. Zamknął nas
w otaczającym
nas świecie i spra-
wił, iż nie mogli-
śmy ujrzeć Me-
tropolis. Lecz nikt
nie wie, co było

tego przyczyną, jaki to występki był na tyle ciężki, iż
ukarano za niego całą rasę. Po odejściu Demiurga,
pamięć i nim zaczęła zanikać. Ludzie powoli zapomi-
nali, że wielbili kiedyś jakiegoś Boga. Pozostało je-
dyńie wrażenie, ulotny cień jego obecności.

W Metropolis jest takie miejsce, gdzie – jak gło-
szą pogłoski – stała kiedyś potężna cytadela Demiur-
ga. Teraz widnieje tam wielka dziura, otchłań cią-
gnąca się przez kilkanaście kilometrów. Nikt nie wie,
jak głęboka jest ta Otchłań, i co stało się z twierdzą
Boga.

Na dalszych kartach tej książki znajdziecie wiele
takich tajemnic...

*Fragment rękopisu zatytułowanego
Metropolis – True Vision, znalezionej
w mieszkaniu znanego pisarza grozy,
zaginionego w tajemniczych okolicznościach.*

Kult jest dziwną, ale doskonałą grą. Oczywiście,
to horror, jednak nie ma w nim wilkołaków, wampi-
rów, ani duchów straszących upiornym jękiem
i brzękami łańcuchów. To horror zbliżony do twór-
czości Barkera, oparty na filmach w rodzaju

Hellraisera, czy Cabala. Groza wypływa ze spotka-
nia z szaleńcem, zrozumienia prawdziwej rzeczywi-
stości, zapoznania się z tajemnicami istnienia, ale
równie dobrze można ją wywołać epatując graczy
opisami przemocy, bólu, obrzydliwych scen. Osoby
lubujące się w nastrojowych opisach nocy, z chmu-
rami przesuwającymi się po tarczy księżyca, raczej
nie powinny sięgać po **Kult**. Opisany w tej grze
świat jest pesymistyczny aż do bólu, nie niesie żad-
nej nadziei.

W **Kulcie** dużą uwagę poświęcono bohaterom.
Każdy z nich jest w pewnym sensie unikalny, dyspo-
nuje własną przeszłością, obarczony jest różnymi
tajemnicami. Gracze tworzą drużynę przypadko-
wych poszukiwaczy prawdy, ludzi połączonych wię-

zami największej ta-
jemnicy. W jakiś spo-
sób udało się im
zrozumieć przynaj-
mniej niewielki frag-
ment otaczającej ich
rzeczywistości. Zosta-
ją zmuszeni do prze-
życia w świecie,
który nagle okazał
się bardzo niebez-
pieczny i całkowicie
odmienny.

W grze występuje
magia i czary, ale
podobnie jak w **Ze-
wie Cthulhu**, przed-
stawione rytuały są

przeznaczone raczej dla bohaterów niezależnych, niż
tych, prowadzonych przez graczy. Sztuka jest
podzielona na kilka rodzajów, na przykład magia
śmierci, szaleństwa, snów czy pasji. Lista zaklęć jest
bardzo obszerna.

Mechanika gry opiera się na rzutach, dokonywa-
nych kostkami k20. Wyniki rzutów są porównywane
z wysokością określonych cech, a różnica tych
dwóch wielkości mówi o rezultacie wykonywanej
czynności. Ten sposób rozstrzygania spornych ele-
mentów rozgrywki jest prosty i szybki, łatwy do za-
pamiętania i nie przeszkadza w samej grze.

Tytułem podsumowania mogę jedynie napisać, że
jest to jedna z najlepszych gier RPG, jakie kiedykol-
wiek zostały wydane. Spodoba się ona każdemu, kto
z wypiekami na twarzy oglądał *Twin Peaks*, przeży-
wał kolejne koszmary z Kruegerem w roli głównej,
czy obawiał się Biocenotów.

P.S. Jako swoiste kuriozum mogę podać następu-
jący fakt. W niektórych stanach USA, **Kult** jest
sprzedawany spod lady, zapakowany w czarne, nie-
przezroczyste torebki foliowe.

**„Wciąż wierzę w Boga,
lecz Bóg nie wierzy już
we mnie.”**

– Sisters of Mercy

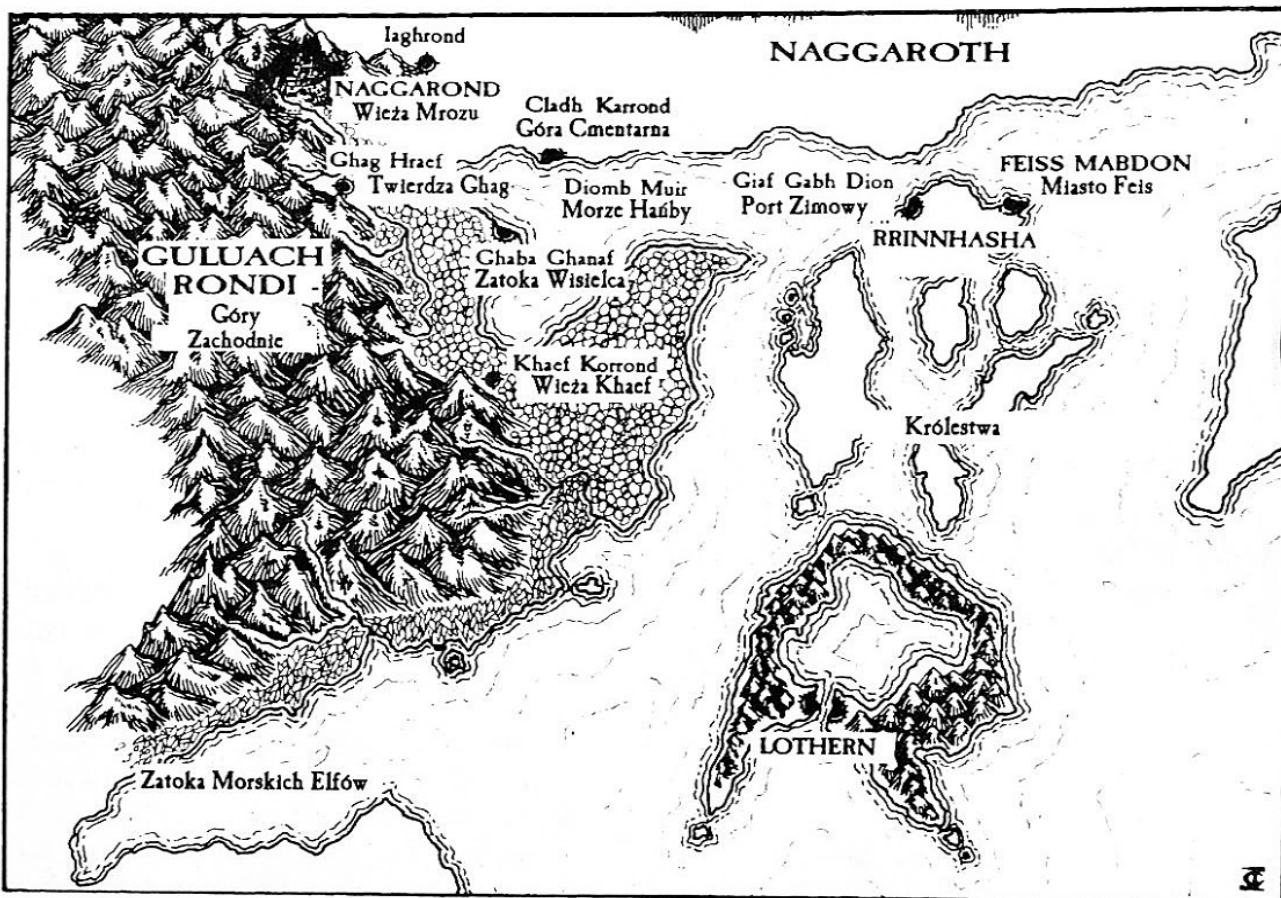
ELFIE WIEDZMY Z NAGGAROTH

Richard Halliwell

Tłumaczenie: Artur Marciniak

Copyright © 1989 Games Workshop

Spośród wszystkich mrocznych elfów, największą grozę budzą bez wątpienia elfie wiedźmy. Opętane żądzą krwi kobiety-wojowniczk, które dla chwały swego mrocznego boga Khaina przysięgły szukać śmierci w boju.



*Me oczy widziały straszliwe iglice Naggarond.
Kroczyłem jego ulicami.
Przeżyłem jego szaleństwo.*

NAGGAROTH WYGNAŃCY

Elfie Królestwa leżą rozrzucone na tysiącu wysp Oceanu Zachodniego i na wschodnich brzegach Nowego Świata. Ulthuan jest zdecydowanie największą ze wszystkich wysp elfów. Jego stolica – Lothern – jest miejscem zgromadzeń Rady. Pod auspicjami Króla Lothern, najpotężniejszego z elfich monarchów, ciałem to rządzi podzielonymi dominiami.

Tysiące lat temu, *Malteeras*, czyli Ludzie z Północnych Wybrzeży, odwrócili się od swych daw-

nych bogów i ulegli mrocznym pokusom Chaosu, zwracając się ku Slaaneshowi, Władcy Przyjemności. Wciągnęli Elfie Królestwa w straszliwą wojnę domową, która trwała przez siedem wieków. Dopiero po upływie tego czasu, w morskiej bitwie u Mielizny Deloth, Królestwa ostatecznie pokonały *Malteeras*. Pokonani i prawie doszczętnie wycięci, *Malteeras* uciekli na zachód, do Nowego Świata, do kraju zwanego Naggaroth, Krajem Mrozu. Przybywszy na miejsce, przybrały nazwę *Druchii*, czyli elfów mrocznych.

Elfy, śmiertelnie wycieńczone siedemsetletnią wojną, pozwoliły uciec swym zdradzieckim kuzyonom, zadowolając się myślą, iż wroga i nieprzyjazna osadnikom kraina Naggaroth dokończy za nich dzieła zniszczenia – tak się jednak nie stało.



Mroczne elfy przeżyły, choć było ich załośnie mało i muszono je do porzucenia swych domów, rodzin i większości majątku, a także do stawienia czoła ponuremu i wrogiemu łądowi. Druchii wyrosły w Wysokich Królestwach. Ich dziedziczne, przynależne rasie uzdolnienia magiczne i arogancja, połączone z żywotnością Chaosu, dały im siłę niezbędną do podbicia Naggaroath.

Lecz straszliwa walka o przetrwanie nie pozostawiła ich bez zmian. W ciągu mijających tysiącleci, mroczne elfy upodobniły się do kraju, w którym przyszło im żyć: stały się skorumpowane, zię i bezlitosne. Ich królestwo rosło powoli, lecz nieubłagannie, niczym ukryty rak, aż w końcu dorównywało potęgą swemu ciemnemu pierwowzorowi.

MIASTA NAGGAROTH

Samotnie podjąłem się wyprawy do Naggaroath, gdyż prosił mnie o to Ghabbralla, Księżę Rrbinnhasa. Dotarły do niego niepokojące wieści, mówiące o czarnych żaglach, pojawiających się u wybrzeży jego ziem, a uciekających, gdy próbowano się do nich przybliżyć. Mówiło się też o przeklętych, czarnych dymach, widocznych na zachodzie. Ale najbardziej przerażającą wieść nieśli ze sobą osadnicy z kontynentu, donoszący o atakach przypuszczanych przez najstraszliwsze z mrocznych elfów – Tulluch, Elfe Wiedźmy, Diablice Khaine'a – te, o których sądzono, iż już dawno zniknęły z powierzchni świata. Gdyby opowieści te okazały się prawdziwe, Rrbinnhasa – a także pozostałe Królestwa Elfów – znalazłyby się

w śmiertelnym niebezpieczeństwie.

Wykorzystując szramy pozostałe po chorobie, zdecydowałem się podróżować jako Gharbbin, którym to pojęciem mroczne elfy określają trędowatego (lata temu, wskutek gangrenopodobnej choroby, w parnych dżunglach Lustrii straciłem lewe ramię. To samo schorzenie pozbawiło mnie większości prawej nogi i pozostawiło na twarzy i karku szpetne szramy). Druchii, choć tolerują Gharbbin, trzymają się od nich z daleka. Żywiłem nadzieję, iż ma udawana choroba powstrzyma ich przed zbyt dokładnym badaniem mej osoby.

Kraj, ulubiony przez mroczne elfy, leży na wietrznej północy – rozciąga się od zimnych lasów, otaczających morze Diomb Muir, do dziwnych, lodowych równin na krawędzi Pustkowi Chaosu. W tej niegościnniej krainie mroczne elfy pobudowały sześć miast, każde w miejscu silnie skażonym przez Chaos. Stolicą ich królestwa jest Naggarond, Wieża Mrozu, wybudowana na stromych zboczach góry Naggaroath. Inne miasta Druchii, spośród których największe jest Cladh Karrond (Wzgórze Cmentarne), wybudowano na wybrzeżach Diomb Muir i w cieniu Gór Guluach, ciągnących się na zachód od stolicy.

Pomiędzy miastami ciągnie się zmrożona tundra, pustkowie, na którym usiłuje przeżyć garstka malkontentów i wygnanców. Wzdłuż dróg, łączących miasta, budowano kilkanaście chat, zapewniających schronienie zmęczonym podróżnym – gdyż nocna wędrówka po tundrze, jest równoznaczna ze śmiercią. Od południa królestwo Druchii otacza gęsta dżungla, porastająca brzegi Zatoki Morskich Elfów.

MROCZNA KRUCJATA

Wylądowałem na opuszczonym brzegu Diomb Muir. Wybrzeże skrywała mroźna mgła, od której rozbolaty mnie kości, a grunt przemienił się w błoto. W głębi łądu powietrze było już lepsze, lecz kraj wciąż nosił ślady czarnych sztormów i mroźnych wiatrów. Choć od góry Naggaroath dzieliły mnie jeszcze dwa tygodnie marszu, widziałem ją wyraźnie, jej ponury wierzchołek górował nad wznoszącymi się na zachodzie szczytami.

Masyw góry rósł powoli w ciągu następnych dni, wypełniając prawie całe niebo, wisząc nade mną, niczym jakaś wielka, bojowa bestia starych bogów. Naggaroath sięgało w niebo na ponad ligę, a u jego smaganych wachrem stóp przycupnęło Naggarond.

Pomimo groźby wykrycia, wędrowałem jedynie za dnia, a w zimowe noce leżałem ukryty, trzęsąc się z zimna, gdyż nawet ja obawiałem się wędrować, gdy słońce skrywało się za horyzontem.

Choć czas zdawał się stać w bezruchu, zmrożony zimnym powiewem znad gór, w końcu jednak doszedłem do przedmieść straszliwego grodu Naggarond.

RHUDD CYNHAEAF

Choć Rada Elfów wiedziała o wzmagającej się na zachodnich morzach aktywności Druchii, działała jednak powoli. Z Diomb Muir od ponad pięciu tysięcy lat nie wypłynął żaden okręt. Naggaroth, wrogie, ale ciche, było ignorowane w nadziei, że w ten sposób utrzymany zostanie długotrwały pokój. Druchii najwyraźniej porzucili myśli o podboju i zemście, zajęci mrocznymi rytuałami Slaanesh. Rada zbyt późno poznała, iż *Dru Perim*, Czarni Pielgrzymi, założyciele i pierwsi władcy Naggaroth, zostali obalenii – Dru Perim, obawiając się potęgi Rady, zadawali się istniejącym stanem rzeczy, byli więc niegroźni. Lecz obecnie domeną mrocznych elfów rządzi Rhudd Cynhaeaf, tysiącletnia Najwyższa Kapłanka *Kryrnaa Khanas*, Diablica Khaine'a – Elfia Wiedźma.

Kryrnaa są starożytnym zakonem, założonym w pierwszych, mrocznych dniach budowy Naggarond. Wkrótce po wygnaniu z Elfich Królestw, porzuciły kult Slaanesh i – wciąż kuszone Chaosem – obrały swym nowym Panem morderczego Khaine'a. Przez wiele wieków Kryrnaa były tajną organizacją, a ich nazwę wymawiano tylko szeptem lub w najciemniejszych zaułkach. Ich liczba powoli rosła. A wraz ze wzrostem potęgi, nadszedł nieunikniony konflikt z Dru Perim. Stało się tak, gdyż Khaine jest aspektem Krwawego Boga, znanego również mrocznym elfom, a Krwawy Bóg, innym rasom znany jako Khorne, jest zawziętym wrogiem Slaanesh.

Tak rozpoczęła się długa walka pomiędzy dwoma stronnictwami. Subtelne intrygi i ciche morderstwa przemieniały się czasami w otwartą i krwawą wojnę. Elfie Wiedźmy zyskiwały powoli przewagę, osłabiając potęgę Dru Perim. A teraz, po pięciu tysiącach lat, wypełnionych spiskami i błyskiem długich noży zabójców, po pokonaniu Dru Perim, nikt nie kwestionuje władzy Kryrnaa Khanas. Cynhaeaf przybrała tytuł Kapłanki-Królowej i twierdzi, iż jest prawdziwą Córką Khaine'a. Niewielu ośmieliło się jej przeciwstawić, gdy ogłaszała Świętą Wojnę, Krwawą Krucjatę, skierowaną przeciw Elfim Królestwom.

Ze strachu przed odkryciem, nie ośmieliłem się podejść do wrót, miast tego wołałem wspinać się po murze. Później odkryłem, iż Druchii w swym zadufaniu nie strzegą bramy wjazdowej. Gdybym tylko wiedział to przed wspinaczką. Mury są bowiem zrobione z groteskowo zastygłej lawy, połączonych z pokrytymi śluzem kamieniami, wśród których rosną cierniste pnącza.

Pokonywałem właśnie szczególnie gęste ciernie, wyrosłe tuż pod parapetem wieńczącym mury, gdy w krzaku dostrzegłem jakieś niewyraźne poruszenie. Zaraz potem spośród cierni wystrzelił jakiś mały, okryty łuską, węzopodobny stwór. Kiwnął ku mnie gadzią głową i zatopił kły w moim ramieniu. Chwilę później zniknął, tak nagle,

jak nagle się pojawił. Zrobiłem prymitywne opatrunki i oczyściłem ranę najlepiej, jak potrafiłem, przez cały czas walcząc z bólem i jadem, zatrującym już moje żyły. Jakoś przeszedłem przez parapet.

SŁOWA CYNHAEAF

Przesłanie Cynhaeaf jest proste – teraz, gdy lata odbudowy dobiegły końca, mroczne elfy udadzą się w imię Khaine'a na Krwawą Krucjatę przeciw wysokim elfom. Słowa Kapłanki padły na podatny grunt. Armia powoli gromadzi się na wybrzeżach Diomb Muir, w portowych miastach Cladh Karrond i Ghaba Ghanaf. Porzucono stare uprzedzenia, chwilowo zapomniano o wróżbach. Miasta są pełne wojowników, ulice wypełniają odgłosy pieśni, żądnych krwi.

Czas mego pobytu w Naggarond był miłosiernie krótki. Przechodziłem ulicami pełnymi ciszy lub, wprost przeciwnie, huczącymi szaleńczym śmiechem. W nocy z usze bliskie były jęki bólu, odgłosy grzmiących bębnow i szaleńcze wycia.

W zapchlonych piwnicach i miejscach zajmowanych przez biedaków Naggarond poznałem wieści o Cynhaeaf i jej Wojnie Krwi. Gromadziła się duża armia,





gotująca się do wyruszenia ku Elfim Królestwom. Miasto było rozgorączkowane, oszalałe radością mordu i ludobójstwa. Nikt jeszcze nie wiedział, nie wydawał się tym nawet zainteresowany, kiedy armia wyruszy. Nie znano też celu wyprawy. Zdałem sobie sprawę, że muszę się zbliżyć do Cynbaeaf.

UPADEK RRHINNHASHA

Dostęp do palacu Rhudd Cynbaeaf był zadziwiająco łatwy. Niższe piętra starożytnej fortecy są bowiem domeną chorych i wypaczonych, a ci najbardziej zdeformowani, mieszkają w pokojach samej Rhudd. Nie ośmielam się dociekać, co jest tego powodem.

Znalazłem wiele osób, z którymi mogłem zamienić słówko o planach Kapłanki Krynaa. Po tygodniu, spędzonym w tym odrażającym miejscu wszyscy mówili tylko jednym – w ciągu miesiąca Krwawa Wojna skieruje się do Rrhinnhasha.

LADOWANIE W GIAF GABH DION

Pierwszym celem Druchii był Gíaf Gabh Dion, wysunięty najbardziej na północ port morskich elfów. Gíaf leży na zachodnim wybrzeżu wyspy Rrhinnhasha. Jest to naturalna przystań, dostępna jedynie przez wąski tunel, wiodący przez masywną, starą ścianę skalną. Tunelu tego strzegą dwie wieże, po jednej z każdej strony tych morskich wrót. W dniu, w którym wyruszyły wojska mrocznych elfów, garnizon w Gíaf liczył tylko stu żołnierzy.

Rrhinnhasha od prawie tygodnia znajdowała się w objęciach huraganu, co uniemożliwiało odpłynięcie z wyspy. Elfy w Gíaf Gabh Dion kryły się bojaźliwie w swych domach, czekając końca sztormu. Gdy burza ucichła, Mroczne Okręty były już blisko i przedarły się przez kanał do Zatoki Gíaf, nim zaskoczone i zdezorientowane załogi wież mogły zamknąć przejście. Otoczone i odcięte, bę-

dące w znacznej mniejszości, wieże zostały szybko zdobyte.

W czasie, gdy obsada baszt stawiała zacięty, acz całkowicie próżny opór, coraz więcej Mrocznych Okrętów wpływało do zatoki, kierując się ku miastu. Ludność Gíaf Gabh Dion nigdy wcześniej nie widziała takiej potęgi. Tulluch, Elfie Wiedźmy Krynaa Khanas, schodziły z pokładów fala za falą, wzdłuż całej długości nabrzeża.

Rozegrało się kilka gwałtownych potyczek, gdy dzielne wysokie elfy stawiały czoło przeważającym siłom najeźdźców. Choć wielu drogo sprzedało swe życie, Tulluch zmiotły wszystkich, którzy dali im opór.

Po poznaniu czasu i miejsca ataku, nadszedł czas na powrót do Rrhinnhasha. Wtedy przydarzyło się nieszczęście. Przyszedł po mnie oddział strażniczek Elfich Wiedźm. Walczyłem z nimi, ale długa podróż pozbawiła mnie sił, a napastniczek było wiele. W końcu podstępny cios zranił moją zdrową nogę. Omdlałem. Ostatnią myśl, jaka błysnęła mi w głowie przed nadejściem ciemności, brzmiała – Znają me imię! Ktoś mnie zdradził! Ocknąłem się nocą. Leżałem na plecach w trzeszczącym powozie. Do Rrhinnhasha powracałem w taborze Kapłanki-Królowej Rhudd Cynbaeaf.

Wozy jechały powoli. Rhudd zatrzymała się na trzy dni w Cladh Karrond, gdzie odnowiła swe sojusze i więzy, rzuciła też jakieś zaklęcia, skierowane przeciwko Rrhinnhasha. Kiedy ruszyliśmy ku Gíaf Gabh Dion, miasto już padło. Gíaf leżało w ruinach.

W orgii krwi i zniszczenia, jaka nastąpiła po zdobyciu portu, zostałem zapomniany, gdyż nie stanowiłem już żadnego zagrożenia. Moja ranna noga miała się nieco lepiej. Zdołałem prymitywną kulę i uciekłem z taboru, docierając w końcu do garstki Wysokich Elfów, uchodźców z miasta, kryjących się pośród wzgórz.

RRHINNHASHA W OGNIU

Gdy Elfie Wiedźmy tańczyły przy wtórze krwawych pieśni na opustoszałych ulicach Gíaf Gabh Dion, łodzie mrocznych elfów ruszyły, by plądrować i łupić mniejsze miasta i wioski, leżące w pobliżu morza. Osady te kolejno doświadczały gniewu Druchii. Po obróceniu wybrzeża w perzynę, Elfie Wiedźmy ruszyły w głąb ładu. Nie napotkały wielkiego oporu, a niewielkie grupy obrońców zostały wycięte w orgii krwi. Nieliczni uchodźcy zbiegli do Feiss Mabdon, stolicy i jedyne miejsca schronienia na wyspie. Dotarła tam jedynie garstka uciekinierów, którym udało się pokonać czarodziejską czarną mgłę i uniknąć band splamionych krwią Tulluch.

Elfie Wiedźmy przevalały się przez wyspę, po każdym ich zwycięstwie następowała straszliwa rzeź pokonanych. Mieszkańcy każdej zdobytej osady drżeli za zamkniętymi oknami, z obawą wyczekując losu, który miał ich spotkać z rąk Druchii.

W centrum każdego miasta wybudowano wielki stos. W płomienie wrzucano naszych braci – bez różnicy – martwych i żywych. Innych przykuto łoża koni i rozerwano żywcem. Takich, i jeszcze gorszych historii, mógłbym opowiedzieć setki.

BITWA O FEISS MABDON

Obrońcami Feiss Mabdon dowodził Ghabhralla, Książę Rhinnhasha. Ucieczka była niemożliwa, gdyż na morzu szalał kolejny magiczny sztorm.

Posępny książę, rozwścieczony rzezią swych poddanych poprzysiął śmierć mrocznym elfom. Swą armię rozstawił na polach Chulin, w pobliżu grodu.

Przednia straż armii Druchii, składająca się z Elfich Wiedźm, przybyła na pole znacznie wcześniej niż reszta sił zła. Opętane żądzą krwi i podboju, Diablice Khaine'a bezmyślnie przypuściły atak z marszu, nie czekając na główne siły. Elfy Ghabhralli wycięły je co do jednej. Cynhaeaf, otrzeźwiona porażką, zatrzymała się wśród wzgórz i lasów na zachód od Chulin, gdzie zbierała swe rozproszone oddziały. W następnej bitwie udział wzięły wszystkie Druchii. Ghabhralla był skazany na klęskę.

Książę nie mógł przypuścić szturm, nie odslaniając jednocześnie Feiss, nie miał też gdzie się wycofać. Czekał na polach Chulin na atak mrocznych elfów. Widział Mroczne Okręty, przybijające do odległych brzegów wyspy. Na swych pokładach niosły trupy i sztandary poległych obrońców zniszczonych miast.

Bitwa rozpoczęła się o świcie następnego dnia. W nocy stoczono parę zaciętych potyczek, w czasie których Druchii zdobyły dwa niskie wzgórza, leżące na zachód od pola boju. Rozstawiły tam balisty, miotające olbrzymie belty.

Środek Armii Krwi stanowiły Elfie Wiedźmy, upadłe, opętane żądzą krwi elfki. Każda dzierżyła dwie bronie, każda śpiewała pieśń śmierci. Po obu stronach Diablic Khaine'a stały regimenty mrocznych elfów, część tych oddziałów była uzbrojona w kusze, pozostali nieśli miecze, z których skapywał





czarny płyn. Flanki armii zabezpieczały oddziały kawalerii, dosiadającej koni i potężnych jaszczurów.

Nieliczne oddziały Ghabhralli przygotowały pod osłoną ciemności umocnienia ziemne i niską palisadę, za którą stanęły wysokie elfy, uzbrojone w miecze. Po ich stronach zajęły pozycje małe oddziały luczników. Na jednego obrońcę przypadało przynajmniej dziesięciu najeźdźców.

Bitwa trwała zaledwie minuty. Tulluch, pijane pragnieniem krwi i mord, walczyły niczym demony. Ich wrzaskliwa szarża napotkała zacięty opór obrońców miasta. Najlepszą dla nich rzeczą była śmierć w boju i okazja do zabrania ze sobą paru wrogów. Gdy Elfie Wiedźmy naparły na palisadę, lucznicy oddali strzał. Pociski obrońców szerzyły śmierć wśród nacierających. Obrońcy palisady walczyli z ponurą zaciętością, dorównującą pragnieniu krwi szturmujących. Przez chwilę wydawało się, że Elfie Wiedźmy mogą zostać odparte, lecz wtedy kawaleria Druchii zaatakowała z flanki, przechodząc przez oddziały luczników jak nóż przez masło. Czując bliskie zwycięstwo, Tulluch zdwoiły swe wysiłki i przelamały cieką linię obrońców. Bitwa była skończona, lecz rzeź dopiero miała się rozpocząć.

Nim spróbowałem ucieczki z Rrhinnhasa, ośmieliłem się poznać los, jaki spotkał Feiss Mabdon. Podróż przez spustoszony kraj była straszna. Kaslałem z powodu wszechobecnej mgły. Wszędzie leżeli polegli. Ciała pomordowanych rozkładały się na progach ich zrujnowanych domostw. Żywe widziałem jedynie wilki.

Feiss było puste. Choć nie było mieszkańców, nie było też stosów skrwawionych ciał, nie słyszałem też szaleńczego śmiechu. Druchii opuściły miasto, jego bram nie ośmieliły się przekroczyć nawet stada wilków. Na polu w pobliżu stolicy

natknąłem się na pozostałości bitwy – poza tym, nie widziałem nic. Był to smutny i żaloszny koniec mej wyprawy.

W opuszczonym porcie z łatwością znalazłem wytrzymałą łódź. Z trudem przepłynąłem przez wzburzone morze i wracam teraz do Lothorn. Chcę wykryć tego, kto wydał mnie Rhudd Cynbaeaf. Wydaje się oczywiste, iż Ghabhralla zginął na polach Chulin; prócz niego o mej misji wiedziało jedynie jedenastu Radnych. Któryś z nich za to zapłaci.

SPUSTOSZONA WYSPA

Gdy pierwsze Tulluch wkroczyły z wrzaskiem na ulice Feiss Mabdon stwierdziły, iż miasto jest puste. Cała ludność uciekła na rozkaz Ghabhralli, wołając śmierć w morzu od okropnych tortur Krwawych Wojowników. Prawie wszyscy utonęli, próbując pokonać magiczny sztorm w beznadziejnie przepelnionych łodziach. Wielu zginęło w pobliżu brzegu, ale znaleźli się i tacy, którzy woleli utopić się w pełnym morzu, niż ryzykować schwytanie przez Elfie Wiedźmy.

Rrhinnhasa padła w czasie krótszym niż tydzień. Próby, czynione przez inne elfy pragnące przyjść z pomocą napadniętej wyspie, skończyły się fiaskiem, sztormy odpychały ich okręty na pełne morze, nim załoga zdołała ujrzeć wybrzeża. Nie widziano nic, prócz czarnego dymu, unoszącego się nad horyzontem.

Tak oto, sir, wygląda mój pokorny raport. Nastal już koniec długiej zimy, lecz nad Rrhinnhasa wciąż unosi się czarna chmura. Władając potęgą Ultuanu, przez jakiś czas możemy nie obawiać się Krucjaty Krynaa Khanas. Lecz w naszych szeregach jest zdrajca, dlatego z obawą patrzę w przyszłość. Tego ranka, na brzegu, przysięgam, iż czulem zimny powiew, ciągnący z zachodu.

– Banadl Anwesu, Ranger Wysokich Elfów

MROCZNE ELFY

Artur Marciniak

Poniższy artykuł nie jest oficjalnym rozszerzeniem gry Warhammer Fantasy Roleplay

Zamieszkujące Stary Świat elfy dzielą się na kilka różnych odłamów. Chyba najbardziej tajemniczą, wzbudzającą największe emocje jest grupa elfów, które umownie nazywa się elfami mrocznymi. Zamieszkują one nieurodzajne, smagane mroźnymi wichrami wybrzeża Nowego Świata. Tam, wśród niedostępnych, porośniętych świerkami i sosnami skalistych szczytów, wznosi się ich stolica – okryta ponurą sławą twierdza Naggarond. Jej ozdobione ciałami ofiar i jeńców mury kryją wiele tajemnic, są złowieszczym znakiem panowania Wiedźmięgo Króla.

Historia mrocznych elfów jest tragiczną opowieścią o zdradzie i nienawiści, o chciwości i zлу. Mieszkańcy Naggaroth, czyli Kraju Mrozu, wywodzą się od wysokich elfów. Kiedyś, ponad pięć tysięcy lat temu, wszystkie elfy były jednym narodem, jedną rasą, rządzoną przez Króla-Feniksa. Lecz stało się tak, iż część mieszkańców Ulthuanu odwróciła się od starych bogów. Motywy tego czynu i opis długotrwałej wojny domowej są zbyt obszerne, by je teraz przedstawić. Starczy powiedzieć, że po wielu krwawych potyczkach i zaciętych bitwach, po rzuceniu potężnych czarów, spaleniu dziesiątków miast i wyrznięciu ich mieszkańców, odszczepieńcy, czyli elfy mroczne (lub *Druchii*, jak nazywają je pozostali przedstawiciele najszlachetniejszej z ras), zostali wygnani z Elfich Królestw. Rozwścieczeni przegraną, zdziesiątkowani w walce, odpłynęli z Ulthuanu na pokładach potężnych Czarnych Arek, jedynych pozostałościach po ich, wydawałoby się, niemożliwych do zdobycia fortecach. Wysokie elfy, wyczerpane długotrwałą wojną ze swymi pobratymcami oraz toczonym w Starym Świecie bojem z krasnoludami, znanym pod nazwą Wojny o Brodę, nie zdołały zmobilizować sił, wystarczających do zniszczenia swych mrocznych współbraci. Te, prowadzone być może przez swego boga i Pana – Slaanesh – wylądowały na niegościnniej ziemi Nowego Świata, lądu znajdującego się na północ od Wyspy Elfów. W niedostępnych ostępach północnej krainy mrozu i mgieł, *Druchii* założyli swe królestwo. Z czasem rozrosło się ono obejmując swym straszliwym panowaniem dużą część kontynentu. W przeciwieństwie jednak do Ulthuanu, gdzie żyje wiele elfów i gdzie wznosi się wiele miast, w Kraju Mrozu zbudowano tylko sześć siedzib *Druchii*. Aura i teren, dzikość zwierząt i mnogość goblinoidów nie sprzyjają

bowiem osadnictwu. Z tych nielicznych, lecz potężnych i dużych warowni, największy, najlepiej ufortyfikowany i najstraszniejszy jest Naggarond – miejsce, gdzie wznosi swe czarne wieże zamek potężnego czarnoksiężnika Malekitha. Wiedźmi Król, sprawca podziału elfiej rasy, od tysiącleci planuje w nim zagładę tych, którzy niegdyś wygnali go z Ulthuanu.

Wspomniałem wcześniej o Slaaneshu, za którego przyczyną *Druchii* powstały przeciw swym współbraciom. Kapłani i wyznawcy tego boga Chaosu rządzą Krajem Mrozu przez długie dziesięciolecia, lecz w końcu zostali obaleni przez czcicieli Khaine'a – elfiego boga wojny, morderstwa i nienawiści. Khaine jest jednym z bogów wszystkich elfów, jednak mroczne czczą go jako Boga-O-Skrwawionych-Rękach, Jedynego i Prawdziwego Pana. Najsławniejszymi i budzącymi jednocześnie największą groźbę wyznawcami Khaine'a, są Wiedźmie Elfy – kobiecey kult, którego członkinie lubują się w zadawaniu śmierci i w torturowaniu ofiar. Ich piękno jest legendarne, nie mniej też znane jest ich okrucieństwo. Są jednymi z najbardziej



niebezpiecznych wojowników *Druchii*. Walczą z zaciekleścią i nienawiścią, ich oczy goreją żądzą krwi. Gdy walka skończy się zwycięstwem mrocznych elfów, wyznawczynie Boga-O-Skrwawionych-Rękach kąpią się w kotłach napełnionych krwią zamęczonych jeńców i ofiar. Odnowiają w ten sposób więzy łączące je z ich Panem. Przywódczyniami Wiedźmich Elf są Królowe-Jędze, najstarsze i najbardziej żądne krwi spośród wszystkich członkiń kultu. Raz w roku, w czasie Nocy Śmierci, Jędze prowadzą swe podwładne na ulice miast *Druchii*. Porywają wszystkich – młodych i starych. Ich krwią napełniają wielkie kotły, a następnie zanurzają się w krwawej kąpiei. Dzięki temu odzyskują młodość, ich powykręcane członki raz jeszcze stają się silne i młode...

Mroczne elfy rzadko zapuszczają się do Starego Świata. Czasami jednak można spotkać któregoś z nich – w takim przypadku *Druchii* podają się za morskie elfy (bardzo trudno je zdemaskować). Znane są przypadki, gdy grupy mrocznych elfów próbowały odzyskać rozmaite, dawno stracone artefakty, ukryte do tej pory w ruinach dawnych miast elfów, zniszczonych w czasie Wojny o Brodę.

Mieszkańcy Tilei i Bretonii widują *Druchii* nieco częściej, jednak w zdecydowanie mniej przyjaznych okolicznościach. Wybrzeża Starego Świata są bowiem czasami najeżdżane przez korsarzy z Naggaroth, poszukujących niewolników. Ich błyskawiczne rajdy są trudne do wykrycia i odparcia, gdyż opierają się na skokoczeniu a nie na przewadze liczebnej.

Mistrz Gry, który chce poprowadzić drużynę, w skład której będą wchodzić mroczne elfy, powinien mieć na uwadze fakt, że znajdzie się w niej miejsce jedynie dla *Druchii*. Konieczne też będzie wymyślenie całkowicie nowych scenariuszy, usprawiedliwiających obecność wyznawców Khaine'a w Starym Świecie. Oczywiście, możliwe jest prowadzenie kampanii w Naggaroth, ale wymaga to starannego opracowania, które wykracza poza ramy tego krótkiego artykułu.

Nowa rasa do gry Warhammer Fantasy Roleplay

MROCZNE ELFY

Charakterystyki początkowe: losowane są tak, jak w przypadku elfów leśnych.

Język: eltharin, 30% szans na znajomość któregoś z dialektów staroświatowego.

Widzenie w ciemnościach: 30 metrów.

Charakter: chaotyczny lub zły.

Wzrost: mężczyźni 175+2K10cm.; kobiety 167 + 2K10 cm.

Psychologia: elfy wzbudzają *strach* w goblinach i mniejszych goblinach, jeżeli te nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2:1. Mroczne elfy **nienawidzą** elfów wysokich, leśnych i morskich.

Wiek: losowany tak, jak w przypadku elfów leśnych.

Punkty przeznaczenia: losowane są tak, jak w przypadku elfów leśnych.

Punkty magii: losowane są tak, jak w przypadku elfów leśnych.

Umiejętności: Liczba umiejętności początkowych jest taka sama, jak w przypadku elfów leśnych. Umiejętności obowiązkowe to: *bystry wzrok*. Jeżeli bohater ma dwie lub więcej początkowych umiejętności, to drugą będzie *szaleńczy atak*, *torturowanie* lub *warzenie trucizn*, z równą szansą dla każdej. Wszystkie pozostałe są losowane z **Tabeli umiejętności** wybranej klasy zawodowej.

NOWA PROFESJA, PRZEZNACZONA TYLKO DLA ELFÓW MROCZNYCH.

Korsarz – profesja zaawansowana

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SWOgd
	+30	+20	+2	+2	+3	+20	+1	+10			+20	

Korsarze wchodzą w skład załóg okrętów *Druchii*, napadających czasami na wybrzeża Starego Świata i najeżdżających wyspy Ulthuanu. Są doskonale wyszkolonymi żołnierzami, przyzwyczajanymi do walki zarówno na lądzie, jak i na pokładzie okrętów. Ponieważ dość często biorą udział w walce na morzu, w czasie której mogą wpaść za burtę, preferują lekkie uzbrojenie ochronne. Jednym z elementów wyróżniających tych bezlitosnych żołnierzy jest noszony przez nich płaszcz wykonany ze skóry jakiegoś morskiego potwora. Pokrywające go łuski są wystarczająco mocne, by zapewnić 1 PP na korpus.

Umiejętności: *unik*, *silny cios*, *ogłuszenie*, *rozbrajanie*, *bijatyka*, *specjalna broń – kusza samorepetująca*, *oburęczność*.

Profesje wejściowe: żołnierz okrętowy, żeglarz, pilot, żołnierz.

Profesje wyjściowe: handlarz niewolników, kapitan, nawigator, odrywca, szpieg.

Przedmioty: miecz lub topór, lewak, kusza samorepetująca, płaszcz ze skóry morskiego potwora.





PARĘ SŁÓW O WALCE

MICHAŁ NIEWĘGŁOWSKI

ILUSTRACJE: ANDRZEJ GRZECHNIK

„GDY OBCIĄĆ WARGI, TO ZĘBOM JEST ZIMNO”
CZUANG-CY



No i tym razem nie udało się...

Leżę i zdycham. Tak jak setki innych dookoła mnie. Nikt się nami nie interesuje. Ale to normalne. Ja też nie interesowałem się rzeźzącymi i umierającymi, gdy udało mi się przeżyć bitwę.

Teraz leżę, pluję krwią i zastanawiam się, czy kogoś to obchodzi. Szczerze wątpię. To normalne, że polowa ofiar bitew to ranni, którzy nie otrzymali pomocy bądź otrzymali ją za późno. Cóż w końcu można poradzić na potamane, wbite w płuca żebra, poważne obrażenia wewnętrzne, czy pękniętą czaszkę? No co? Tak jak ja – dostałem toporem w żebra. Teraz są złamane i z pewnością wbity się w płuca. Gość, który mi to zrobił, nawet mnie nie dobił. To normalne. Nie miał na to czasu. A ja teraz leżę i wkrótce podam rękę śmierci. Cóż –

jednym dopisuje szczęście, drugim nie. Mam tylko nadzieję, że ten, co mi to zrobił, jest teraz mięsem użytecznym jeno dla kruków. Takim, jakim ja wkrótce będę. Już za parę chwil...

To dziwne... Jeszcze wczoraj obracałem ładną dziwkę. Jeszcze wczoraj piłem piwo i śpiewałem piosenki na całe gardło. Jeszcze dziś rano myślałem o jutrzejszym dniu. Kto by przypuszczał? Głupi wieśniak. Zalał mi mnie – weterana walk z Gwardią Południową, uczestnika bitwy, pięciu potyczek i niezliczonych burd w karczmach. Głupi, pieprzony wieśniak. Tak to jest. Miło posłuchać przy wieczornym ognisku o wielkich bohaterach, walczących z niezliczonymi hordami wrogów. Ale to wszystko. W rzeczywistości wygra ten, kto jest lepiej opancerzony, bardziej opanowany, silniejszy

i ma więcej szczęścia. Wiercie mi – takich jest naprawdę niewielu. Większość ginie nie zdążywszy nawet drasnąć przeciwnika – łup i po krzyku, ot co. Części dana jest powolna śmierć w męczarniach.

Tak jak mnie...

Nie wiem dlaczego nachodzi mnie fala wspomnień. Jak za mgłą widzę postrzępione obrazy. Z daleka, z bardzo daleka...

Pierwsza walka. Już na cztery dni przed nią wiedzieliśmy, kiedy nastąpi spotkanie z wrogą armią. Czuliśmy wielkie podniecenie, wyobrażaliśmy sobie, jak pokonujemy dziesiątki przeciwników. Wtedy wszystko wydawało się takie proste – jak on mnie z boku – mówiliśmy – to ja unik i w szyję go. Do diabła, ależ byliśmy żałośni. Później, z dnia na dzień, radosne



podniecenie ustępowało miejsca STRACHOWI. Nie, nie takim, jaki czuję się przed zwykłą walką w karczmie, tylko strachowi przed ŚMIERCIA. Przed końcem życia. A jak się nie uda? – każdy z nas myślał nie przyznając się do tego nikomu. Koniec z kobietami. Koniec z kamratami. Koniec ze zwykłymi, prostymi radościami życia. Koniec ze wszystkim. Czy potraficie sobie wyobrazić coś takiego, ha?

Jednak prawdziwą siłę strachu odczułem stojąc w szeregu...

Trzewia skręcone w niedokończonym spazmie, serce zawzięcie pompuje krew, spocona dłoń mocno trzyma rękojęść jednoręcznego miecza. Czy oby nie za krótki? Czy nie za lekki?! Obok stoją inni, myślą zapewne o tym samym. Mimo to liczę na nich, wiem, że mi pomogą. Serce pompuje życie, serce pompuje siłę, serce pompuje strach.

Zza wzgórza wychodzi ich piechota. Na przodzie kusznicy, dalej luźny szereg niezdyscyplinowanych ludzi,

uzbrojonych w co popadnie. Przecież to zwykła hołota. Nie dadzą nam rady...

– Nie dadzą nam rady, prawda? – pytam Wilhelma. – Nie dadzą?

– To górale – odpowiada Wilhelm. Ręce mu drżą.

Zatrzymali się. Co oni robią? Co robią do k... nędzy? Kusznicy wychodzą nieco do przodu, napinają kusze...

– Wystuchaj Panie mych modlitw... – ktoś modli się za moimi plecami.

Unieśli i...

Klękam i zastaniam się tarczą. Chcę być mały, jak najmniejszy. Nawet nie zdaję sobie sprawy, że przestałem bać się o życie. Zaczynam bać się INSTYNKTOWNIE. Belt uderza o tarczę. MOJĄ tarczę. To niemożliwe, ale serce chyba przyspiesza jeszcze bardziej. Nawet nie czuję, że przegryzam wargi. Po bliżej nie określonym czasie spostrzegam, że Wilhelm wstaje. Wstaje i ja, najpierw ostrożnie wychyliwszy się zza tarczy. Ten po prawej umiera z beltem w piersi. Jak przez

mgłę dociera do mnie, że znam go, że razem urządziliśmy kilka burd. Ale to mnie NIE OBCHODZI, bowiem kusznicy załadowali po raz drugi. I znów niebo tną wystannicy śmierci. Wierzcie mi – nie zdążyłem pomyśleć o tym, a już klęczę zastaniając się tarczą. To dziwne, ale ja chyba w ogóle nic nie myślę. Oczekiwanie. Czy na mnie padnie? Czy belt wybierze mnie? Aaa-arghhh !!! To nie ja, to nie ja! Z warg spływa krew. Z czoła pot.

Nagle słyszę werbel. Miarowy, jednostajny. Zaczynamy maszerować. Bum, bum, bum. Kurz, pot, strach. Bum, bum, bum. Idziemy jak kukły w rytm werbli. Jakby to tylko one się liczyły. Kierują nami.

Kusznicy nie próżnują. Kolejna salwa. Kolejne modlitwy. Kolejni martwi.

Werble przyspieszają. Każą bieć. Rusza-

my. Raczej wolno – nikt nie chce być pierwszy. Dziękuję Bogu, bo nie wiem komu mam dziękować, że nie stoję w pierwszej linii. Wszystkim odeszła ochota do bohaterских wyczynów. Zapomnieliśmy już o co walczyliśmy. Najbardziej żałują ci, którzy muszą bić się za obce im ideały, w imię tak zwanych wyższych celów. Może to smutne, może kontrowersyjne, ale za to prawdziwe. Znów salwa. Tym razem przyspieszamy. Zaczynam mieć tego dość. DOŚĆ. Cały mój strach zamienia się w żądzę mordy. Chcę dopaść jak najwięcej tych sukinsynów i gołymi rękoma zdusić w nich życie. Biegnę. Byle szybciej. Wiem, że zaraz zmieszamy się z ich szeregami i upuścimy im krwi. Jeszcze parę metrów.

Ostatnia salwa, oddana dostojnie w twarz, strasznie przerzedza pierwszy szereg. Teraz ja i mój szereg jesteśmy na przodzie. Z dzikością polującego drapieżnika wpadamy w szeregi wrogich kuszników, próbujących

dobyć broni i cofnąć się, by dać szansę góralom. To ułatwia nam sprawę.

Biegnę. Nie wiem, co się wokół mnie dzieje. O co chodzi w tej bezładnej mieszaninie szczęku broni, wrzasków i rżenia. Co więcej – nawet nie próbuję ogarnąć tego wszystkiego. Po prostu REAGUJ. Wszystkie zmysły, mięśnie i emocje nastawione są na jedno – ZABIJANIE. Już nawet nie chodzi o to, by przeżyć – teraz chcę zabijać. Jednego po drugim. Przed sobą widzę wrogięgo kusznika. Stoi do mnie bokiem i walczy z jednym z naszych. Biorę pełny zamach. Mierzę w głowę. Miecz zatacza luk dziwnie długo. W końcu uderzam. Głowa kusznika pęka, a on sam upada bezładnie. A mnie ogarnia uczucie, którego nie doświadczył żaden z was, żalonych głupców. Nie zdając sobie sprawy, że dziko się uśmiecham, odwracam się żądny krwi i mordu. Chodźcie sukinsyny! Dalej! Będę was mordował, póki starczy mi sił! Dostrzegam uciekającego wroga. Jest ranny w nogę i właśnie upuszcza miecz. Ma może z szesnaście lat i wręcz tonie w morzu strachu i przerażenia. Dopadam go jednym susem. Cięcie mi trochę nie wychodzi i szczeniak upada jeszcze żywy, coś krzyczy. Poprawiam cios, głodny uczucia, które wypełni mnie, gdy miecz uderzy jego sukinyńskie ciało. Jest! Dla tej chwili warto było przeczekać salwy kuszników.

Podnoszę oczy i dostrzegam przed sobą górala. Jego siekiera jest już w drodze. Niezdarnie próbuję zastąpić się tarczą. W przeciągu ulamków sekund znów budzi się strach. Ogarnia mnie ciemność...

Tak. Miałem wtedy szczęście – wylizałem się. Wilhelm jednak zginął. Mieliśmy się pilnować i wspierać. Jednak nie miałem wyrzutów, że zgubiłem go

gdzieś w wirze walki. To normalne. Nie zwraca się uwagi na nic innego, poza tym co związane jest z własną osobą. Reszta cię nie obchodzi. Tak już jest. Nic na to nie poradzę.

Rano, jak zobaczyłem ciało tego szesnastolatka, wyrzygałem się. Zraniony podczas walki przeciwnik to piękny widok, później, jak ochłoniesz, wygląda obrzydliwie. Na szczęście już się przyzwyczaiłem. Nie ruszają mnie takie widoki. Kiedyś nawet spałem z martwym w jednym łóżku, ale to już zupełnie inna historia...

Nie mogę uwierzyć, że umieram. Po tym wszystkim, co przeszedłem. Fakt – zawdzięczam to memu szczęściu i umiejętności znalezienia się tam, gdzie było najbezpieczniej, ale mimo wszystko... Cholerny wieśniak.

Chyba zamknę oczy i trochę odpocznę...

Tata? Co ty tu robisz? Przecież już nie żyjesz. Tak długo nie żyjesz...

„Wojna nigdy nie kończy się dla tych, co walczyli”

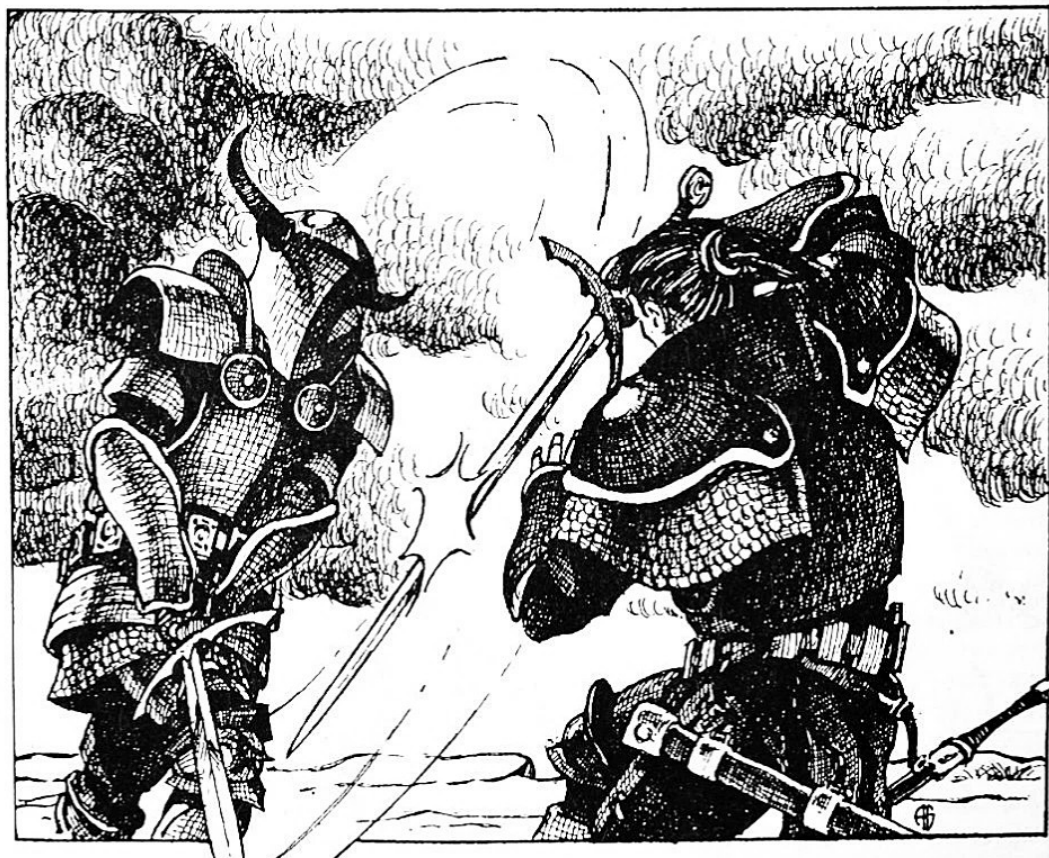
– Curzio Malaparte

Ten skromny opisik jest wstępem do krótkiego wywodu na temat tego, co najtrudniej oddać w RPG – walki. Ciągle trwają spory, który z systemów

najlepiej oddaje realia walki i czy wykonywanie kilkunastu rzutów kostkami i mnóstwo obliczeń czyni walkę bardziej prawdziwą, czy też nie. Postanowiłem więc napisać kilka słów na ten temat. Nie jestem żadnym wybitnym specjalistą w tej dziedzinie, ale o pewnych opisywanych poniżej rzeczach wiem z autopsji i przez to, nawet jeśli nie spodobają wam się moje rady i spostrzeżenia, zyskacie pełniejszy wgląd w sprawy związane z walką i jej prowadzeniem. Zanim zacznę, zaznaczam, że artykuł dotyczy tylko systemów utrzymanych w konwencji fantasy. Wszelakie „strzelające” gry (Cyberpunk, Twilight 2000) to zupełnie inna bajka.

A więc zaczynamy.

Jeżeli chcecie dobrze poprowadzić walkę, zapomnijcie o czymś takim: „Ja uderzam mieczem z góry, ale trochę z boku” itp. Skupcie się na wywołaniu w graczach emocji. Zwłaszcza strachu. Dotyczy to zarówno obawy przed nieznanym, jak i przed walką. Większość z nas, mijając na ulicy kilku pijanych gości, boi się, a przed „oczami dusz naszych” (że zacytuję) pojawiają się obrazy bijatyki i wypłutych zębów. Czy nie jest właśnie tak? Wiem – nie po to gramy, aby



pierwszy lepszy napotkany pijaczek porysował nam facjatę. Chcemy dokonywać rzeczy, o których nie śniło się nam w realnym życiu. Ale bez przesady – walka i zabijanie, to nie zbieranie grzybów w magicznym lesie. Należy podejść do tego bardzo poważnie i nie traktować walki na zasadzie: „No dobra. Zabiliście ich, zjedliście i poszliście spać. Rankiem...”. Jeżeli walka nie spełnia w Twojej przygodzie roli epizodycznej, nie może zostać potraktowana w taki sposób. Gracze powinni ją zapamiętać. Muszą odczuć, że jest ważnym elementem.

Jak tego dokonać?

Przede wszystkim, ogranicz częstotliwość walk. Rób, mniej więcej, jedną walkę na trzy, cztery przygody. A jak już ją zrobisz, to niech będzie ona naprawdę niebezpieczna. Jeżeli wypadł „krytyk” (czy cokolwiek równie przykrego dla gracza), nie zmieniaj wyniku rzutu kośćmi. Niech dana postać zginie lub zostanie ciężko ranna. W ten sposób gracze nabiorą respektu i zaczęną się, jeśli nie bać, to przynajmniej obawiać zbrojnej konfrontacji. I, nauczeni doświadczeniem, będą starali się jej unikać. Jeżeli, drogi Mistrzu, zastosujesz się do tej rady, niepotrzebne Ci będą straszne pułapki i groźne smoki. Wystarczy kilku zdecydowanych na wszystko pijaczków bez grosza przy

duszy, uzbrojonych w pałki i noże. I już robi się ciekawie. I o wiele bardziej realnie.

A jeżeli jeden z tych ochlapusów będzie miał jeszcze kuszę (nie wnikajmy teraz skąd ją wziął), i będzie trzymał ją napiętą, z nałożonym bełtem, wycelowaną to w jednego, to znów w drugiego bohatera, sytuacja robi się jeszcze bardziej nerwowa. A dlaczego? A dlatego, iż gracze wiedzą, że jak Ty prowadzisz, to bełt wystrzelony z takiej odległości zabija, a ten z nich, który wykona jakikolwiek ruch, narazi się na poważne uszkodzenia swego ciała (dziura w sercu, otwór w szyi itp). Owszem, gdyby zaatakowali pijaczków razem, mieliby całkiem spore szanse, ale nikt nie chce ruszyć się pierwszy, bo zginie. Jakie to proste, nieprawdaż? Jeżeli natomiast któryś z Twych graczy deklaruje atak, czy wyczynia podobne bezeceństwa, nie pozwól mu na to. Powiedz, co jego bohater czuje na widok wycelowanej w niego kuszy. W przypadku, gdy gracz jest uparty – zabij prowadzoną przez niego postać. Tak po prostu. Zdenerwuje się, będzie się z Tobą kłócił, ale przynajmniej się czegoś nauczy. Nie możesz być uległy w tej materii, bo wkrótce będą Cię wykorzystywać.

Po jakimś czasie gracze sami zrozumieją, iż tak jest ciekawiej i realniej. Ciekawiej dlatego, że chcąc uniknąć walki, zaczynają szukać innych rozwiązań. Dzięki temu staną się bardziej nerwowi. To świetnie. Oznacza to, że są niepewni, popełniają błędy (co jeszcze bardziej ich irytuje, a i dodaje realizmu), zapominają o pewnych rzeczach itd. W konsekwencji wywołuje to wiele emocji, a o to w tym wszystkim chodzi. A Ty denerwuj ich jeszcze bardziej. I to niekoniecznie nasyłając na nich coraz więcej i więcej przeciwników, ale „tu u nas”, podczas sesji. Jeżeli poproszą Cię o ołówek lub chociażby o piwo, odpowiedz, że nie masz czasu, bo myślisz nad kolejnymi wątkami przygody. Jak któryś poprosi o chwilę przerwy, nie zgódź się, albo każ mu się spieszyć, itp. To skutkuje. Wiercie mi. Gracze przenoszą zdenerwowanie na swoje postacie. Oczywiście zachowuj się tak tylko wtedy, gdy masz pewność, że nie dojdzie do żadnych ekscesów. A jak się to już przydarzy, przeproś wszystkich i powiedz, dlaczego tak postąpiłeś. Ale tylko wtedy, gdy sytuacja tego wymaga. W przeciwnym wypadku lepicz nie ujawniaj swoich metod.

Jeżeli chcesz wprowadzić moje rady w życie, wystrzegaj się dwóch rzeczy.

Po pierwsze, nie wystawiaj przeciw graczom płatnych zabójców, doświadczonych weteranów itp. Chyba że sami się o to proszą. Pamiętaj, wymieniony powyżej płatny zabójca jest w stanie zabić wszystkich ot tak, bez wysiłku. Chyba że chcemy zrobić przygodę zainspirowaną „Krwawym Mordercą 9”, czy „Rozwaleniem Całej Yakuzy W Zemście Za Śmierć Brata – część 38”. Zawodowy zabójca może otruć bohaterów – tak po prostu, w środku przygody, umrą sobie przy stole. Może też wystrzelać ich z kuszy, jednego po drugim, czy zakraść się do komnat i zakończyć czyjeś życie za pomocą sztyletu. Udało się tak w przypadku wielkiego mistrza Zakonu Krzyżackiego, Wernera von Orselna, zasztyletowanego



w 1328 roku, czy Wacława III, zabitego ręką zamachowca w 1306 roku. Dlaczego nie miałyby się to udać w przypadku jakichś tam wojowników? Krótko mówiąc – jeśli nie chcesz, by gracze zdenerwowali się na ciebie za zbyt realizm, nie wprowadzaj (a przynajmniej bardzo rzadko) naprawę groźnych przeciwników. Chyba że w celu zastraszenia.

Po drugie, jeżeli chcesz zachować choć pozory realizmu, nie pozwól bohaterom uczestniczyć w bitwach. Jeśli nie są oni chronieni jakimiś przedmiotami magicznymi, istnieje minimalna szansa przeżycia dużej potyczki – zwłaszcza dla niedoświadczonych, „niskopoziomowych” wojowników. Wierście mi – żadne Conany, czy Wiedźminy nie przeżyłyby prawdziwej bitwy. Zwłaszcza jeśli wymienieni powyżej bohaterowie walczyliby, jak to mają w zwyczaju, bez uzbrojenia ochronnego. Owa charakterystyczna dla nich cudowna szybkość i zręczność pomogłaby tylko w niewielkim stopniu lub w ogóle. Przykro mi, jeśli psuje komuś jego dotychczasowe wyobrażenia dotyczące tego zagadnienia, ale *c'est la vie!* Niestety, żaden z bohaterów kultury masowej nie poradziłby sobie (przynajmniej nie w takim stopniu, w jakim pokazane jest to przez ich twórców)

w której nasi bohaterowie ruszają do walki. Za chwilę poleje się krew. I co się dzieje? Stasiak krzyczy, że ma +5 wynikające z zaskoczenia, Jurek ma +18 w związku z faktem, że jest posiadaczem Wielkiego Topora Dobra, a Euzebiusz pełen smutku dodaje, że musi odjąć 2 od trafienia, bo stoi bokiem do celu, co jest zgodne z instrukcją (tu pokazuje „podstawkę”) na stronie 158 itd. Liczby, liczby, liczby... Czy tego chciałeś? Raczej nie, prawda? Ale z drugiej strony, myślisz sobie, nie mogę zignorować zasad danego systemu, bo przestanie to być gra w ten system. Niestety – trzeba by zmodyfikować większość gier, aby walka przestała być już nawet nie tyle, że kwestią rzutów

pomysłu i opisu gracza. W drugiej kolejności rozpatrywane są wartości cyfrowe cech i na końcu rzut kostkami (jak wiemy w „Amberze” nie ma nawet tego ostatniego). Jeżeli chcesz, Drogi Mistrzu, by rozgrywana przez ciebie walka była jak najbardziej realna, musisz włożyć w jej przygotowanie więcej czasu. W przypadku, gdy wszystko zależy od kostek, a gracz wygłasza sławną już kwestię „To ja go tnę”, po czym opowiadając

dowcip rzuca kostkami, możesz przejść się do stolika, przy którym grają w „Monopoly”. Przyczyna jest prosta: nie da się odwzorować emocji i pewnych zachowań cyframi. Po drugie, nie wzbudzi to takich emocji, jak dobry opis, przy odpowiedniej muzyce.

Przechodzimy teraz do zagadnienia walki bezpośredniej. Jako że moja wypowiedź mogłaby stać się bardzo chaotyczna, posłużę się prostym przykładem. Od czasu do czasu pojawi się w nim jakaś mała dygresyjka, jednak staraj się sam wyciągać wnioski z zachowań postaci ukazanych podczas konfrontacji. Musimy jednak zaznaczyć *who is who*. Stasiak gra początkującym wojownikiem.

Pochodzi ze średnio zamożnej mieszczańskiej rodziny i ma wielką ochotę użyć broni, którą niedawno kupił. Krótko powiedziawszy, Staśkowej postaci wydaje się, że walka to kwestia pchnięć, cięć i uników, a Conan to jego najgorszy uczeń. No, zobaczymy. Stefan to zabójca. Trochę przeszedł i unika bezsensownych



z chaosem bitwy.

I to jest właśnie kolejny problem przy prowadzeniu bitwy. Żaden film, żadna książka, żaden mistrz gry nie ukaże prawdziwego chaosu boju, dezorientowania, strachu i swoistej bezradności jej uczestnika. Dlatego właśnie odradzam rozgrywanie dużych potyczek, w których bohaterowie braliby bezpośredni udział.

No dobrze. Tym razem z innej beczki. Wyobraźmy sobie sytuację,

kostkami, ale po prostu durna. Ze swojej strony mogę jedynie powiedzieć, iż na 14-15 systemów, w które grałem, walka najlepiej prezentuje się w „Amberze” i w „Ars Magica”. Dlaczego akurat w nich? Wynika to przede wszystkim z faktu, że szansa na udane wykonanie danej czynności jest uzależniona w dużej mierze od inwencji,

(jego zdaniem) bójek. Ostrożny i czujny. Jurek gra złodziejem. Zabił kiedyś pijanego zawiadaka, a wyczyn ten urósł w jego ustach do miary piętnastominutowego pojedynku na noże. Chudy i prawie ciągle na rauszu. Być może dlatego zachowuje się dość zawiadacko. Euzebiusz jest magiem. Szumnie powiedziane. Ale fajerbola zna. Jak już powiedziałem, ułatwimy sobie sprawę i ograniczymy się do faktu, że czwórka bohaterów zostaje zaczepiona przez oprychów w obcym mieście.

*MG: Krążycie już od dłuższego czasu. Mrok zdążył objąć w posiadanie ciasne kamieniczki. Mimo to przecho-
dnie zachowują się dość głośno i pewnie nie należą do tych, co polują na króliki. Robi się nieprzyjemnie. Z każdą chwilą wydaje się wam, że tutejsi patrzą coraz bardziej wrogo i z całą pewnością oceniają, ile możecie mieć przy sobie pieniędzy. Ucichliście i mimo-
wolnie przysunęliście się bliżej siebie.*

Stasiek: Ja się nie boję.

MG: Idziecie dalej ulicą i nagle! Ktoś z prawej! Odwracacie się, serca biją, jak po dużym wysiłku. To tylko żebrak. Coś niewyraźnie mamro-

cze wyciągając rękę w błagalnym geście.

Jurek: Spadaj. Do MG: I idę dalej. (Dobrze – wczuwa się)

MG: Zrobiliście pół kroku i słyszycie zachrypnięty, najprawdopodobniej z przepicia, ale mocny i stanowczy głos: „Nie dasz nic żebrakowi, dusigroszu?” Raptownie odwracacie się i widzicie... (Tu następuje dość pobieżny opis czterech mężczyzn. Pobieżny, gdyż skoncentrowany głównie na ich tężyznie fizycznej i broni, jaką posiadają – dwie pałki i tyleż samo noży – czyli na tym, na co zwróciliby uwagę postacie graczy) Noże wydają się ostre. Cholernie ostre. Oczami wyobraźni, przez ułamki sekund, widzicie głowy i ręce strzaskane przez te pałki. Nagle świat przestaje istnieć. Jesteście tylko Wy i oni. Serca przyspieszają, jakby wiedziały, że od tego może zależeć wasze życie. Ręce zaczynają drżeć. Czy takimi rękami wygodnie trzymać broń? Tamci wyglądają na spokojnych. I zdecydowanych. Nie jest gorąco, a mimo, czujesz Euzebiuszu, jak kropelka potu sływa Ci między łopatkami. Po skroni chyba też, ale nie jesteś pewien.

Euzebiusz (sięgając po papierosa): Wałę w nich fajerbolem. Może być kiepski, byle szybko. Szybko, rozumiesz?

MG: Próbujesz się skoncentrować, ale boisz się zamknąć oczy. Broń zbójów i oni sami robią duże wrażenie. Zapominasz słów zaklęcia, a w ogóle, jak trzyma się ręce przy tym czarze? Rany boskie!

Jurek: Hej, tyłek was śwędzi? Można mu pozwolić na taką odzywkę. Pochodzi z najgorszej dzielnicy w mieście, a tamtejsze zwyczaje zakazują okazywania strachu. Poza tym sporo dziś wypił.

MG: Słyszycie głos Jurka i już wiecie co się za chwilę wydarzy. Wzywacie wszystkich bogów na ratunek i każdy z Was kątem oka sprawdza co robi reszta. Stasiek stoi nieco z tyłu, a oczy jego pełne są strachu. Właśnie głośno przełknął ślinę. Stefan stoi przygotowany i ocenia sytuację. Zdawałoby się, że jest zimny, ale zdradza go niespokojne spojrzenie. Po chwili odwraca się w stronę bocznej uliczki.

Wypatruje tam drogi ucieczki. Po drugie, wypowiada następującą kwestię drżącym głosem: Spokojnie. Mieliśmy zamiar dać trochę temu żebrakowi. Jak za chwilę zobaczymy, mógł nie strzępić języka. Już za późno. Euzebiusz macha bezsensownie rękami, mamrocząc nerwowo pod nosem i cofa się wolno. Tylko Jurek już sięga po nóż, a i to dla zmyłki. Ma zamiar kopnąć w krocze najbliższego draba i uciec. On widział jak kończy się pogardzana i z pozoru najłatwiejsza walka na noże. Wszystkich ich łączy paniczny skurecz żołądka i strach rozsadzający każdą część ciała.

Tutaj urwę. Sam opis walki zająłby zbyt dużo miejsca, więc o tym za chwilę.

Powyższy przykład jest mocno uproszczony. Opis powinien być barwniejszy, ale też nie należy popadać w przesadę („ostrza ich noży lśnią niczym gwiazdy, które widzieliście na Złej Górze” itp.). Warto, byś tak opisywał ich emocje, by jak najmniej używać samego słowa „strach”. Nie ograniczaj się do stwierdzeń – „Czujecie strach”.

Pewnie jesteś ciekawy, jak potoczyły się losy czterech bohaterów. Euzebiusz uciekł, a za nim pobiegł jeden ze zbójów. Biegając przywołał



czar i udało mu się! Do dziś nie wie dlaczego. Prawdopodobnie panika przerodziła się w końcu we wściekłość i na chwilę zapomniał o strachu. Odwrócił się i w chwilę potem opryszek upadł dziko wrzeszcząc. To jedno z najmilszych wspomnień Euzebiusza. Jurek wykonał udane kopnięcie eliminując na chwilę (i to dłuższą) następnego przeciwnika, ale otrzymał od niego uderzenie pałą w rękę. Niestety, kości nie wytrzymały. (Do dziś ma z nią problemy). Jednak adrenalina i alkohol zrobiły swoje – nie zemdlał z bólu, tylko z furii rzucił się na następnego wroga. Stasiek był tak spanikowany, że nie zdążył wyszarpnąć topora zza pasa, a gdy w końcu zdecydował się na unik i instynktowną



zasłonę rękami było za późno. Jego mózg dawno wsiąkł w ziemię tej plugawej dzielnicy. No cóż. Stefan też nie miał szczęścia. Okazało się, że podczas walki cięcia nie wychodzą tak samo, jak na treningu. Jego przeciwnik nie miał podobnych zmartwień. Nie zastanawiał się. Stefan otrzymał trzy uderzenia nożem w pierś (w tym dwa, kiedy już leżał). Dane mu było jednak zobaczyć gasnącymi oczami najpiękniejszy widok – śmierć swojego oprawcy. Bo wiem gdy padał Stasiek, Jurek wbijał nóż w plecy jego zabójcy. W chwilę później zamierzał się na oprawcę Stefana. Kopnął w stronę jego oczu piach, po czym z dzikim okrzykiem zatapiał raz po razie nóż w jego pierś i twarzy. Chwilę później Stefan zmarł. Na koniec żądny krwi Jurek dobił kopniętego wcześniej zbroja.

Tego dnia i przez kilka następnych Euzebiusz i Jurek pili dość dużo.

Tak właśnie było.

Prowadząc walkę zwróć uwagę na kilka rzeczy. Po pierwsze: chaos. Ruchy są częstokroć niekontrolowane, instynktowne. Człowiek walcząc

przede wszystkim chce obronić własne życie, a w drugiej kolejności zabić atakującego. Ma to daleko idące konsekwencje w starciu. Nie pozwól graczowi na działania mające na celu „przyjęcie” ciosu na siebie kosztem trafiania przeciwnika. Nie pozwól też zbyt długo się zastanawiać. Najlepiej, w zależności od sytuacji, odliczaj do 7 czy do 15 (to zależy). To wprowadza gracza w, delikatnie mówiąc, zakłopotanie. Powoduje, że zaczyna się śpieszyć i popełniać błędy. I o to chodzi. Pamiętaj też o zmęczeniu i ranach. Po drugie: opisy mają być brutalne. Leje się krew, widać nagie, połamane kości, zwisające strzępy mięsa, mózgi. Niestety. Z drugiej strony, nie rób z opisów kiczowatych horrorów rodem z Guya N. Smitha. Opisy mają być przede wszystkim wyraziste i dobitne. No i na końcu dochodzimy do najbardziej kontrowersyjnego stwierdzenia. Moment zranienia, czy zabicia oponenta opisz graczowi jako cudowny. Niech obudzą się w nim wszelkie demony masakry. Niech odczuje zwierzęcą przyjemność zabijania. Zauwa-

żyłem, że wielu ludzi, którzy kogoś zabili, opisuje ten moment jako wspaniały. Poniekąd ja sam tego doznałem. Oczywiście nie zabiłem nikogo, ale uczestnicząc w walkach bronią białą na treningu, czy pokazie odczuwałem przyjemność, kiedy jeden z „wrogów” padał na ziemię. Reszta znajomych z tychże samych „bitew” odczuła to samo. Nie zachęcam tu, broń Boże, do przemocy. Wierciecie mi – lepiej walczyć w grze.

Na koniec sentencja stoika greckiego, niejakiego Epikteta z Herapolis: „Wytrwaj i opanuj się”. Pomoże – zobaczysz.

To tyle, pa.

PS. Pamiętaj o odpowiedniej muzyce na czas walki. Zrezygnuj z „Wywiadu z Wampirem” czy Dead Can Dance, a włącz agresywną muzykę, np. Sepulturę czy Grip Inc. Jeśli nie lubisz mocnej muzyki, zapuść coś, co wzbudza w Tobie i Twoich graczach agresję.

PS.2. Podziękowania dla Piotrka.

Lukasz M. Pogoda

Ilustracje:
Tomasz
Kęczyński



Z KOSTKAMI CZY BEZ?

– Poproszę o poprzednią parę – rzekł spokojnie.

Krupier, oszołomiony, podał mu wycofane z gry kości. Jason potrząsnął nimi szybko w dłoniach i rzucił. I oto, jeszcze nim dotknęły stołu, zdał sobie sprawę, że stracił nad nimi władzę – ulotna siła 'psi' opuściła go.

Kości toczyły się i toczyły. Kiedy się zatrzymały, liczba oczek wynosiła siedem.

– Harry Harrison,
„Planeta Śmierci“

Czy prowadząc dowolną grę fabularną możemy się obyć bez kostek? Większość z Was, drodzy Czytelnicy, gwałtownie zaprzeczy: „bez kostek nie moglibyśmy określić, czy zły smok zabił naszego ukochanego paladyna (niekoniecznie Arturusa)” lub „bez wiernej K100 nie mogę powiedzieć, czy druid Pompejusz zdołał odegnać głodne wilki, okrążające biedną drużynę, którą za chamskie zachowanie wyrzucono z powozu i zostawiono na drodze do Altdorfu tuż przed nadejściem nocy“.

Na pozór słusznie. Możliwości bohaterów są zazwyczaj ograniczone – rzut kośćmi pozwala w łatwy sposób sprawdzić czy dana akcja została uwieńczona powodzeniem. A na dodatek, gdy któryś z graczy narzeka, można odpowiedzieć: „Przykro mi, stary, kości są sprawiedliwe“. Ale kości nie myślą i zamiast pomagać nam w prowadzeniu mogą utrudnić zabawę.

Jeśli bezwzględnie egzekwujemy wyniki wszelkich testów i unikamy, jak diabeł święconej wody, „sekretnych modyfikatorów“, nasza starannie zaplanowana przygoda może obrócić się gruzi, kiedy wszystkim graczom nie wyjdzie rzut na odporność numer 11, a główny bohater niezależny ukończy jakiś test z wynikiem krytycznym i zrobi ziąziu całej drużynie. Być może niektórzy z Was lubią się zamęczać i dopasowywać przygodę do nieprawdopodobnych wyników rzutów, ale ja nie. Osobiście wolę, aby wszystkie wydarzenia przebiegały wedle elastycznego planu, na który wpływają tylko i wyłącznie decyzje graczy, a nie rzuty kostkami.

To jest jeden z wielu powodów, dla których warto zrezygnować (przynajmniej w części) z posługiwania się ko-

stkami. Z chwilą, gdy to uczynimy zwiększy się rola opisu i narracji, a prowadzący, choć będzie musiał bardziej przykładać się do prowadzenia, uzyska dużo większą kontrolę nad przebiegiem wydarzeń.

DIABEŁ SIEDZI W SZCZEGÓLACH

Jednym z najważniejszych elementów rozgrywki bez kostek jest dokładny opis otoczenia i bohaterów niezależnych. Dzięki niemu Mistrz Gry sprawi, że przygody staną się bardziej prawdziwe, wiarygodne. Oczywiście, nie możemy przesadzać z ilością opisów. Ich nadużywanie prowadzi, podobnie jak obżarstwo, do przesytu i mdłości. Gracze bardzo szybko stracą cierpliwość i inwencję, jeśli każdą scenkę poprzedzi długa historyjka. Ogólnie, narracja powinna być tym dokładniejsza, im bardziej istotna jest dla opowiadanej historii dana lokacja lub rozgrywana scena. Ponadto opisy nie powinny się powtarzać, a te najbardziej oczywiste można pomijać, jeśli gracze poznali już otoczenie.

Niestety, bohaterowie mają dość często w zwyczaju podróżować z jednego końca świata na drugi i odwiedzać wciąż nowe miejsca. Mistrz Gry nie jest w stanie za nimi nadążyć i tworzyć najróżniejsze wariacje gospód, czy też planów miast. Wskutek tego zaczynamy wpadać w rutynę i sięgamy po stereotypy. Jednym słowem, pat.

Możemy postąpić dwojako: albo nie będziemy pozwalać graczom (a raczej ich bohaterom) wyjeżdżać poza niewielki, ale za to dobrze opisany obszar, albo rezygnujemy z barwnego tła i zaczniemy posługiwać się barwnymi opisami jedynie w momentach kulminacyjnych. W pierwszym wypadku musimy rozplanować sobie dość dokładnie przygodę i ograniczyć nieco wolność postaci (które o tym wcale nie muszą wiedzieć). W drugim odpada nam masa roboty, ale tracimy wszystko, o czym właśnie mówiliśmy.

Jak widać, żadna z podanych możliwości nie jest bez wad. Nie mam zamiaru polecać ani jednego, ani drugiego rozwiązania. Wybór, choć niełatwy, należy do prowadzącego, a wszystkich zainteresowanych problemem

realizmu w grze kieruję do artykułów Smoqa z serii „Więcej realizmu“ (MiM 14, 19-20).

NADUŻYWANIE KOSTEK

Przypomnieliśmy już sobie rolę opisu. Do tego tematu jeszcze wrócimy, a tymczasem nadszedł czas na zmianę nastroju – teraz zaczniemy krok po kroku rezygnować z rzucań kostkami.

Przyglądając się, jak prowadzą różni, niekoniecznie początkujący Mistrzowie Gry zauważyłem, że bardzo często sięgają oni po kości. Ba, nawet za często. Czy to taka sztuka powiedzieć, ile bohaterowie znaleźli złota przy zabitym rzeźmieszku? Nie, nie, to bardzo proste. Bach, kostkami, K100 + 58, podzielić przez dwa. Albo taki przykład. Postać, będąca z zawodu i z zamiłowania złodziejem, przyszukuje powoli i metodycznie pokój. Pomimo to chwytamy kostki, wyrzucamy dwa zera i mówimy, że w pokoju nic nie ma.

Jeszcze większym nadużyciem jest losowanie liczby przeciwników, losowe określanie spotkań i wydarzeń (tzw. *encounters*) i tym podobne. Okropność. Zamiast rzucać kośćmi użyjmy głowy. Niech to, co wydaje się oczywiste, będzie prawdą. O wiele lepiej jest dobierać wydarzenia do kontekstu przygody i charakterów postaci. Dla dobrze przygotowanego Mistrza Gry długa tabelka powinna być czymś zbędnym. A jeśli już cierpimy na brak pomysłów, to wykorzystajmy ją jako bank podpowiedzi, a nie generator wydarzeń.

MINIMALIZUJEMY UŻYWANIE KOŚCI

Skoro możemy zrezygnować z tabelki i rozdawania skarbów o wartości określonej losowo, to możemy pójść za ciosem i zaniechać rzucań na inteligencję (nawiasem mówiąc jest to cecha prawie całkowicie niepotrzebna). Taki rzut nie może uchronić bohatera przed skutkami nieprzemysłanego ruchu. Życie jest brutalne i za głupotę, niestety, trzeba płacić.

Zaprzestanie testowania inteligencji nie będzie miało wpływu na jakość odgrywania danego poziomu tej cechy, a nawet uczyni postać bardziej

wiarygodną. Pół biedy, gdy bohater gracza zachowuje się jak ktoś mądrzejszy niż na to wygląda – w końcu nie każdy jest dobrym aktorem. Bywa jednak i tak, że gracze, mając wpisana na karcie inteligencję równą 18, 300 lub 98 (odpowiednio w AD&D, KC i WFRP) osiągają fenomenalne wyniki, gdy decyduje wyłącznie rzut. Niestety, przez resztę czasu ich bohaterowie postępują w sposób tak głupi i nieprzemyślany, że nie można mówić o jakimkolwiek wcieleniu się w postać.

Podobnie możemy postąpić z odpornościami dotyczącymi iluzji. Iluzja bowiem może być dobra, albo i nie. Jeżeli mag, który ją przygotował jest partaczem, to prowadzący powinien w dyskretny sposób zwrócić uwagę bohaterów na jej niedostatki (iluzyjne osoby nie pocą się, iluzyjne jabłka nie obtłukują się, braku cienia itp.). W odwrotnej sytuacji dana iluzja wyszła spod ręki partacza, nikomu nie powinno przeszkadzać w testach abstrakcyjnej odporności.

Oczywiście nie musimy się zwracać wyłącznie do tych dwóch. Najlepiej położyć kostki po stronie zasłanki i skupmy się na akcji i tworzeniu odpowiedniego nastroju. Nakazujemy wykonywanie testów tylko w sytuacjach bezpośrednio dotyczących bohaterów (przykładowo podczas walki). Gdy postacie nie znajdują się w trudnej i niebezpiecznej sytuacji, a także mają dostatecznie dużo czasu, aby spokojnie zająć się swoimi sprawami, w ogóle nie powinniśmy egzekwować testów. Nie tworzymy scenariuszy, w których los postaci lub reakcja bohatera niezależnego uzależniona jest od jakiegoś testu. Postaciami, które kontroluje prowadzący nie mogą rządzić kostki. Zapomnijcie o rzutach na reakcję!

TWORZENIE DRUŻYNY

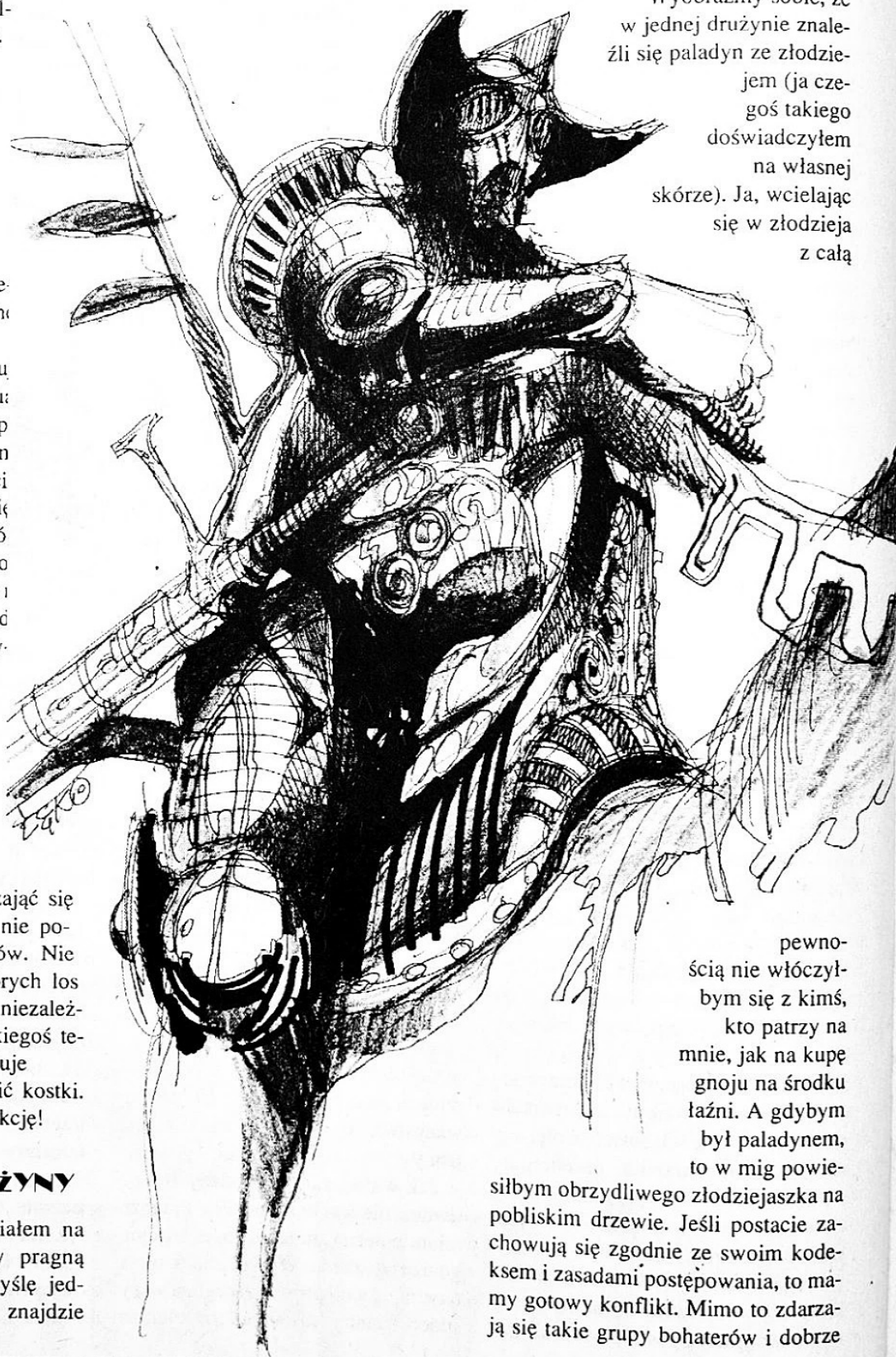
Pisząc poniższy ustęp miałem na uwadze wszystkich, którzy pragną stworzyć nową drużynę. Myślę jednak, że każdy Mistrz Gry znajdzie

w nim coś dla siebie – nawet jeśli grupa, dla której prowadzi obecnie jest dobrze zgrana i świetnie ze sobą współpracuje. Tworzenie drużyny to proces dużo bardziej złożony, niż mogłoby się wydawać.

Zawsze, gdy zaczynamy prowadzić jakąś grę fabularną, gromadzimy grupę ludzi, którzy mają ochotę zagrać, a następnie tworzymy dla nich bohaterów. W takim momencie warto dla dobra

nowo powstałej drużyny spełnić kilka warunków. Przede wszystkim gracze powinni się nawzajem lubić i chcieć ze sobą grać. Niezgoda w drużynie i brak współpracy jest bardzo nieprzyjemnym zjawiskiem tak dla prowadzącego, jak i pozostałych uczestników. Grupa powinna być zgrana nie tylko w rzeczywistości i dlatego trzeba zadbać o zgodę pomiędzy postaciami i wewnętrzną spójność drużyny w świecie gry. -

Wyobraźmy sobie, że w jednej drużynie znaleźli się paladyn ze złodziejem (ja czegoś takiego doświadczyłem na własnej skórze). Ja, wcielając się w złodzieja z całą



pewnością nie włączyłbym się z kimś, kto patrzy na mnie, jak na kupę gnoju na środku łąki. A gdybym był paladynem, to w mig powiesiłbym obrzydliwego złodziejczaka na pobliskim drzewie. Jeśli postacie zachowują się zgodnie ze swoim kodeksem i zasadami postępowania, to mamy gotowy konflikt. Mimo to zdarzają się takie grupy bohaterów i dobrze

się mają. Niektórzy paladyni nawet proszą złodziei o pomoc! „Mnie nie pozwala kodeks, no, ale wiesz, ty możesz to spokojnie wynieść i nikt się nie spostrzeże...”

Ktoś powie: „No dobra, ale w czym problem? Przecież im się to podoba!” To prawda, ale co to ma wspólnego z rzeczywistością. Moim skromnym zadaniem, prowadzący powinien unikać drużyn, w których ramię w ramię podróżuje templariusz z rabusiem grobów, czarny rycerz z paladynem i kapłan dobrego boga ze zmutowanym czcicielem chaosu. Czasem w trakcie kampanii charaktery i wierzenia bohaterów ulegają zmianie (np. na skutek boskiej lub magicznej interwencji), ale mówimy przecież o początkach drużyny, a nie o jej przysłych perypetiach.

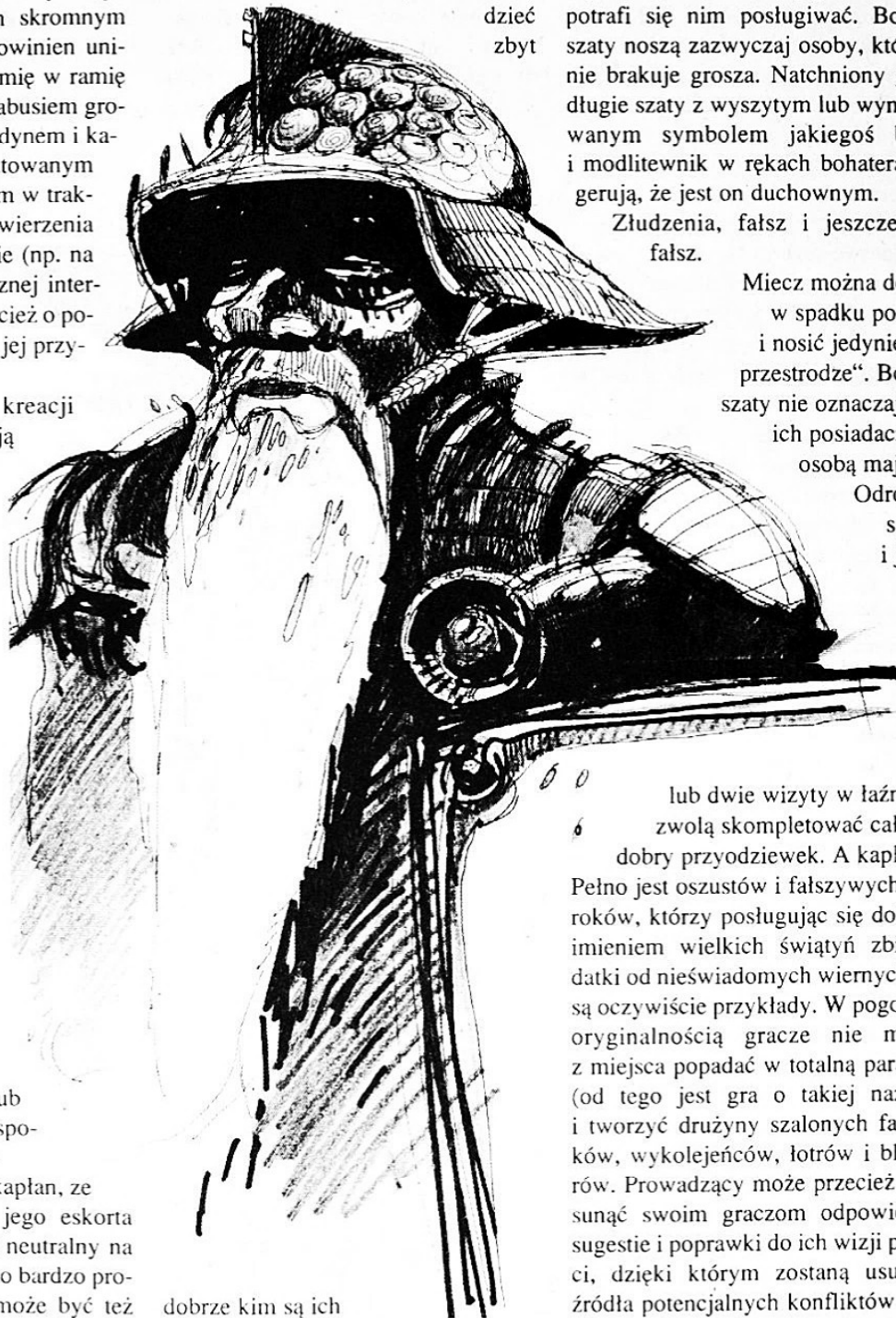
Istnieją dwie drogi kreacji drużyny, które pozwalają do pewnego stopnia uniknąć powyższych absurdów – grupowa i sekretna.

Pierwsza metoda zakłada, że gracze najpierw wspólnie wymyślają koncept grupy i określają jej ogólny charakter, a potem rozdzielają poszczególne role pomiędzy siebie. Takie postępowanie pozwala z łatwością uniknąć opisanych powyżej sprzeczności. Przykładowo, gracze mogą zdecydować, że ich postacie będą szczyły prawo i sprawiedliwość. Potrzebny będzie zatem jeden lub dwóch rycerzy, którym spokojnie może towarzyszyć jakiś praworządny kapłan, ze dwóch zbrojnych jako jego eskorta i być może jeszcze ktoś neutralny na dodatek. Jak widać, jest to bardzo proste. (Koncept drużyny może być też o wiele bardziej wymyślny).

Drugi sposób daje pierwszeństwo indywidualności. Jest też o wiele bardziej pracochłonny i wymaga lepszego odgrywania postaci. Gracze, w sekrecie, całkiem samodzielnie obmyślają sobie bohaterów (możliwie mało stereotypowych), po czym na

osobności z Mistrzem Gry tworzą postacie. Następnie prowadzący musi w logiczny sposób zebrać wszystkich bohaterów w jednym miejscu i rozegrać przygodę, która zmusi ich do współpracy

Pamiętajmy, że gracze na początku nie powinni wiedzieć zbyt



dobrze kim są ich współtowarzysze! Nikt nie musi się przedstawiać i nikt nie ma obowiązku mówić: „Jestem kupcem/złodziejem/akwizytorem n-tego poziomu”. Choć zostali rzućni w wir wydarzeń, które zmusiły ich do zaufania sobie i wspólnego zmagania się z przeciwnościami losu, z pewnością

jeszcze długo będą odnosić się do siebie z rezerwą. Na razie się nie znają, a profesji i celów życiowych swoich towarzyszy mogą się domyślać jedynie po ich czynach, ubiorze itp.

Przykładowo, miecz przy boku w wytartej pochwie niedwuznacznie daje do rozumienia, że jego właściciel potrafi się nim posługiwać. Bogate szaty noszą zazwyczaj osoby, którym nie brakuje grosza. Natchniony głos, długie szaty z wyszytym lub wymalowanym symbolem jakiegoś boga i modlitewnik w rękach bohatera sugerują, że jest on duchownym.

Złudzenia, fałsz i jeszcze raz fałsz.

Miecz można dostać w spadku po ojcu i nosić jedynie „ku przestrodze”. Bogate szaty nie oznaczają, że ich posiadacz jest osobą majątną. Odrobina sprytu i jedna

lub dwie wizyty w łaźni pozwolą skompletować całkiem dobry przydzwiek. A kapłani... Pełno jest oszustów i fałszywych proroków, którzy posługując się dobrym imieniem wielkich świętyń zbierają datki od nieświadomych wiernych. To są oczywiście przykłady. W pogoni za oryginalnością gracze nie muszą z miejsca popadać w totalną paranoję (od tego jest gra o takiej nazwie) i tworzyć drużyny szalonych fanatyków, wykolejeńców, łotrów i blagierów. Prowadzący może przecież podsunąć swoim graczom odpowiednie sugestie i poprawki do ich wizji postaci, dzięki którym zostaną usunięte źródła potencjalnych konfliktów i zachowana zostanie (przynajmniej na początku) spójność drużyny. Mistrzowi Gry nie wolno jednak narzucać graczom własnej wizji bohaterów, gdyż są oni ich wyłączną własnością.

Skoro koncept drużyny został już określony, a postacie w zarysach wymyślone, nasi gracze mogą przystąpić

do prawdziwej pracy. Każdy z nich musi bowiem dokładnie opisać swojego bohatera. Należy określić nie tylko wygląd postaci, ale też jej znajomości, upodobania, typowe zachowanie i wszystkie pozostałe elementy, które uważasz za istotne. Nieodłącznym składnikiem opisu bohatera jest oczywiście opis osobowości – jedno czy dwa słowa to stanowczo za mało. (Poza tym metody określania charakteru stosowane w AD&D, Kryształach Czasu i WFRP pozwalają na tak mętłą i niejednoznaczną interpretację, że aż robi się słabo).

Część powyższego opisu powinna być gotowa przed rozgrywką, resztę gracze mogą spisać na bieżąco podczas najbliższych trzech-czterech przygód, gdy już będą pewni reszty szczegółów dopracowanych w trakcie rozgrywki. Wszystkie te informacje nie tylko wspomogą pamięć graczy, ale także przydadzą się prowadzącemu. Graczom będzie tym łatwiej określić działania postaci, im więcej informacji o otoczeniu dostarczy Mistrz Gry, ale też tym łatwiej, im więcej będą wiedzieć o własnej postaci.

Na koniec powinno się ustalić wszystkie współczynniki bohaterów. W tym celu trzeba sięgnąć po dowolną grę fabularną i posłużyć się zamieszczonymi w niej regułami. Możemy też stworzyć własne zasady opisywania bohatera – przy czym warto położyć nacisk na dużą liczbę umiejętności, a niewielką liczbę podstawowych cech. Lista umiejętności nie powinno być aż tak długa, jak w systemie Warhammer, ale musi obejmować szeroki zakres dziedzin wiedzy, rzemiosła i sztuk walki. Ponadto, decydując się na ten krok, można przypisać każdej umiejętności dodatkowy opis (tzw. specjalizację), który będzie wskazywać, w jakiej dziedzinie postać znajduje szczególne upodobanie. W chwili, gdy specjalizacja będzie pasowała do deklarowanej akcji, prowadzący może ją nieco naszemu bohaterowi „ułatwić“.

Jeśli nadal uważasz, że twoja aktualna drużyna jest dobrze zgrana

i wszyscy bohaterowie do siebie pasują, to nie musisz nic zmieniać. Nawet, jeżeli planujesz odrzucić kostki precz. Tworzenie nowej grupy nie jest konieczne, gdyż możemy pozwolić graczom na dalszą grę ich dotychczasowymi bohaterami, tyle że na nowych zasadach. Być może czeka cię jednak tworzenie nowej drużyny, jeśli graczom znudziły się ich postaci – wtedy będziesz mógł wykorzystać podane powyżej sugestie.

PROWADZENIE BEZ KOSTEK

Wiemy już jak zabrać się do tworzenia drużyny. Nadeszła zatem pora na gwóźdź artykułu, czyli parę uwag o prowadzeniu gry fabularnej bez kostek. Zaznaczam, że jest to relatywnie łatwe zadanie, pod warunkiem, że tak gracze, jak i sam prowadzący spełnią stawiane przed nimi wymagania.

Muszą być oni świadomi roli, jaką odgrywa narracja i zobrazowanie działań bohatera. Zbrojne starcie nie powinno być sprowadzane do bezmyślnej wymiany ciosów, gdzie jedynym istotnym elementem są rozmiary mieczy i toporów



oraz wytrzymałość zbroi. Walka wymaga nie tylko siły fizycznej, ale też taktyki i sprytu, a najlepszym tego przykładem jest postać wiedźmina, którą znamy z książek Andrzeja Sapkowskiego.

Pamiętajmy też, że prowadząc bez kostek jesteśmy zmuszeni kierować się prawie wyłącznie zdrowym rozsądkiem. Rozstrzygając akcje bohaterów autorytatywnie, na podstawie sobie jedynie znanych przesłanek, szybko zniechęcimy swoich graczy. („Dlaczego nie mogę go zabić? Przecież Wacek zabił takiego samego strażnika jednym ciosem i nawet nie zachodził go od tyłu. Mój gwardzista wcale nie jest słabszy od barbarzyńcy Wacka! I nie mów, że ten głupi strażnik się uchylił! Jesteś stronnicy!!“). Z tego względu, zanim zaczniemy prowadzić należy powiadomić wszystkie grające osoby o naszych oczekiwaniach.

Musimy zdefiniować pewien próg realizmu, którego potrafimy i chcemy się trzymać. Określić, jak gracze mają deklarować wszystkie akcje ich bohaterów. A na koniec trzeba oznaczyć sposób, w jaki będziemy te akcje rozstrzygać. I właśnie tym się teraz zajmujemy.

LUDZKI ELEMENT DECYDUJĄCY

Jak wiemy, każdy test miał sprawdzić, czy nasz bohater jest dostatecznie silny, zręczny, mądry lub wytrzymały i czy zdołał podolać danemu zadaniu. Ale jak rozstrzygać wszystkie testy, skoro rezygnujemy z rzucania kośćmi, które były dotychczas głównym elementem decydującym?

Aby z grubsza określić możliwości postaci, możemy porównywać ich cechy z liczbowo określonymi stopniami

trudności, które przypisujemy różnym atrybutom przedmiotów (ich jakości, wadze, komplikacji i tak dalej) lub też cechom przeciwników. Ogólnie rzecz biorąc, prowadzący powinien przewidzieć, jaki jest poziom trudności dla czynności łatwych, średnio skomplikowanych, skomplikowanych i bardzo trudnych. Wyniki akcji określamy wychodząc z następującego założenia. Jeśli wartość cechy

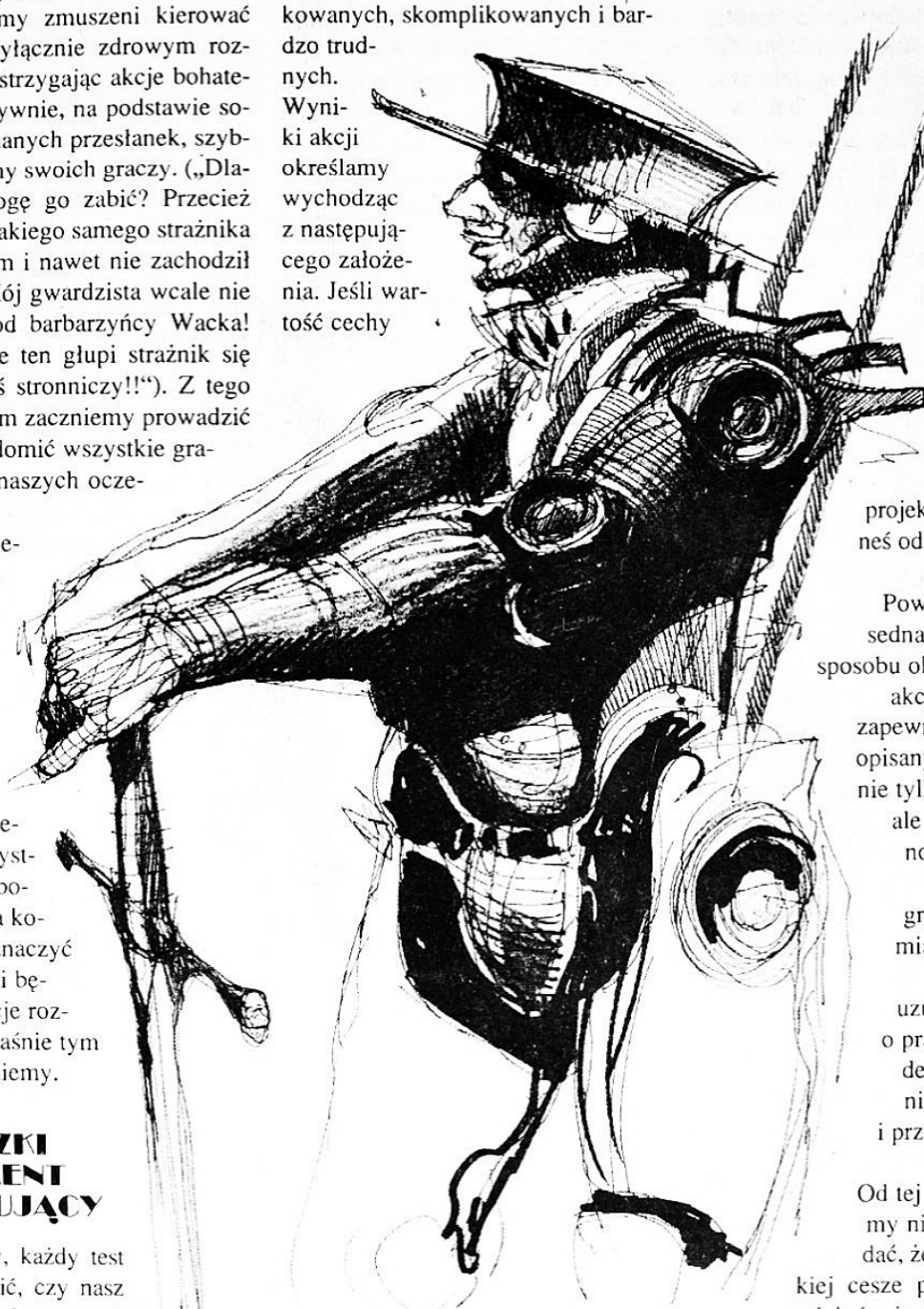
trzeba mieć cechę „zdolności manualne“ równe 40 punktów, itd.

A zatem jednym z ważniejszych kroków, który musi zostać uczyniony przed rozpoczęciem gry, jest dopasowanie tych progów trudności do średnich wartości cech w systemie,

z pomocą którego stworzono postacie. Przeliczenie lub dostosowywanie wszystkich współczynników do nowych reguł jest zupełnie zbędne. (Jeśli używasz własnych, autorskich zasad, to w czasie ich projektowania powinieneś od razu ustalić progi trudności).

Powróćmy jednak do sedna sprawy, czyli do sposobu określania efektów akcji bohaterów. Jak zapewne zauważyliście, opisany mechanizm jest nie tylko bardzo prosty, ale też nie wnosi nic nowego. Ba, nawet trywializuje rozgrywkę. Jednak zamiast zaprzeczać temu stwierdzeniu uzupełnijmy system o prawdziwy element decydujący. Będzie nim decyzja gracza i przedstawiony przez niego opis akcji. Od tej chwili nie możemy niezmiennie zakładać, że bohater o wyso-
kiej cesze pobije każdą postać, która jest od niego gorsza.

To jest tylko teoria. Liczbowa wartość cechy określa jedynie bezwzględny kres możliwości bohatera w danej dyscyplinie. Dana osoba może być za słaba, aby unieść ciężki gład, zawalający wejście do podziemi, ale może posłużyć się dźwignią, aby zwiększyć swoją efektywną siłę. Kiepski szermierz może uciec się do podstępów lub niehonorowych metod (ach, ci biedni



używanej przez naszego bohatera jest wyższa od przeciwstawnej cechy, to nasza postać odnosi sukces. Przykładowo każda postać o cesze „walka wręcz“ (czy też biegłości w broni) równej 70 jest lepsza w walce od osoby, u której ten sam atrybut wynosi tylko 35 punktów. Aby otworzyć zamkniętą bliznę bliżej nie określonej szkatułki

paladyni...) i wygrać walkę z dużo lepszym przeciwnikiem. Od tej chwili wszystko staje się względne (przynajmniej w pewnych granicach).

Wymaga to dokładnego rozgrywania poszczególnych sytuacji i zwracania uwagi nawet na pozornie mało znaczące detale (które często okazują się wstrętnymi oszustwami Mistrza Gry). Gracze muszą teraz wyciągać wnioski wyłącznie na podstawie informacji, które uda im się samodzielnie zdobyć, gdyż nie mogą liczyć na podpowiedź uzyskaną na podstawie rzutu kostką. Są także zmuszeni do bardziej aktywnej partycypacji w rozgrywce.

Być może gracze od tego momentu będą rzadziej uwieczniać przygody sukcesem, ale mimo wszystko warto spróbować. Im więcej wysiłku włożą w kreowanie swoich bohaterów i w samodzielne myślenie, tym częściej Mistrz Gry powinien iść im na rękę. A jeśli mimo to gracze nie radzą sobie z postawionymi zadaniami, to najprawdopodobniej były one nazbyt trudne. Nie rozwiązujemy jednak zagadek za swoich graczy, a obniżymy nieco poprzeczkę i starajmy się zawsze zostawić w przygodzie jakąś boczną furtkę.

Zmieniając styl prowadzenia powinniśmy też zacząć rozdzielać Punkty Doświadczenia według nowych kryteriów. Głównym kryterium oceny graczy nie powinna być liczba zabitych potworów, lecz jakość odgrywania postaci i stopień zgrania drużyny. Pomysłowość i współpraca zawsze muszą zostać nagrodzone!

OD SZCZEGÓŁU DO OGÓŁU

Jak zauważyliście, przez cały czas kładłem duży nacisk na szczegółowe opisy i dokładne deklarowanie wszelkich czynności postaci. Takie postępowanie ma jednak pewną wadę. Każda tak drobiazgowo rozgrywka staje

się bardzo powolna, a rozgrywanie niektórych scen niezwykle rozwlekłe.

Zazwyczaj prawie każda akcja, jaką zaplanował gracz jest pojedynczą czynnością. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby za jednym zamachem opisał on kilka kolejno po sobie następujących czynności. Jest bowiem rzeczą niedorzeczną, aby każdą składową czynność osobno opisywać lub testować, skoro można to wszystko zrobić jednorazowo. Takie podejście znacznie upraszcza i przyspiesza grę w chwilach, gdy, przykładowo, gracze



się rozdziela i będą wykonywać różne czynności niezależnie od siebie. Trzeba przyznać, że powyższa metoda świetnie sprawdza się także podczas rozgrywek z użyciem kostek.

I jeszcze parę uwag na zakończenie. Pamiętajmy, że wszystkie reguły mają w założeniu czynić rozgrywkę bardziej realistyczną i pomagać Mistrzowi Gry w utrzymaniu porządku. Jeśli prowadzący uważa, że potrafi obiektywnie rozstrzygać wszystkie spory i nie chce zarazem ograniczać się jakimikolwiek zasadami, to może zrezygnować ze stosowania nawet tak szcątkowych reguł, jak powyższe. Polecam to rozwiązanie jednak tylko wtedy, gdy Mistrz Gry może w pełni zaufać swoim graczom, a oni jemu.

Nie bójmy się też improwizacji i tworzenia na bieżąco nowych zasad, uzupełniających podstawowe. Jeśli jakieś reguły przestają nam odpowiadać, to spróbujmy je zmienić, ale nie wymuszajmy stosowania takich, których nikt nie akceptuje. Na sam koniec nie wolno zapominać o informowaniu graczy o wszelkich zamiarach, gdyż mogą mieć później do nas o to pretensje. Poza tym sugestie graczy pomogą nam wyłapać największe słabości nowego rozwiązania.

Pamiętajmy, że nawet najdoskonalszy system jest niczym bez przygody, a przygoda bez ciekawej fabuły nie ma prawa bytu. Prowadząc bez kostek możemy poświęcić więcej uwagi nie tylko fabule, ale i kreowaniu odpowiedniego nastroju poprzez akcentowanie różnych elementów opowieści. Nawet, jeśli nie chcemy całkowicie zrezygnować z używania kości, to spróbujmy rzadziej po nie sięgać. Skorzystają na tym i gracze, i scenariusz.

I TO BY BYŁO NA TYLE

Zapewne wielu Mistrzów Gry i graczy, którzy przeczytali ten artykuł nie zgodzi się z niektórymi tezami przeze mnie przedstawionymi. Nie da się ukryć, że polecana przeze mnie metoda prowadzenia nie jest bez wad i wymaga nie tylko wyczucia, ale i sporego doświadczenia. Trzeba też strzec się przed podejmowaniem arbitralnych decyzji, odłożyć na czas gry wszystkie uprzedzenia wobec graczy i uważać, aby nie popaść w nepotyzm. Zaręczam jednak, że odrobina wysiłku się opłaci.

Na koniec jeszcze jedna mała uwaga: Większość podanych przykładów odnosi się raczej do gier fantasy (takich jak AD&D, Kryształowy Czasu i Warhammer). Nie oznacza to, że podane rady odnoszą się tylko do tych systemów. Prawie wszystkie opisane powyżej sugestie można zastosować w dowolnych grach fabularnych, do czego gorąco zachęcam.

Adresy sklepów z grami

Szanowni Państwo

Wychodząc naprzeciw sugestiom naszych czytelników oraz firm współpracujących, redakcja miesięcznika Magia i Miecz będzie dokonywać na łamach pisma kompleksowego przeglądu sklepów branżowych, który będzie nosił tytuł:

SKLEPOWY NAWIGATOR

SKLEPOWY NAWIGATOR przedstawi bieżący zestaw ważnych informacji o ofercie danego sklepu, uwzględniający m.in. godziny otwarcia, rodzaj asortymentu itp.

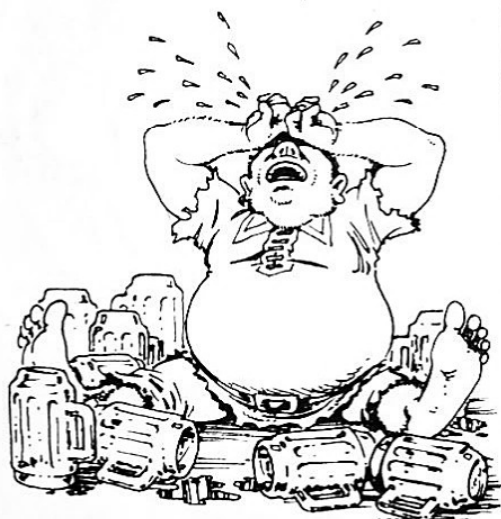
SKLEPOWY NAWIGATOR jest pierwszym kompleksowym przewodnikiem po sklepach branżowych. Jest to także możliwość dotarcia do potencjalnego klienta ze szczegółową informacją po wyjątkowo rozsądnej cenie.

Miesięczny koszt prezentacji w dziale SKLEPOWY NAWIGATOR wynosi 50 zł + VAT. Udzielamy 10% zniżki za przedpłatę umowy półrocznej oraz 20% zniżki za przedpłatę umowy rocznej.

Chcąc zgłosić sklep do SKLEPOWEGO NAWIGATORA, należy skontaktować się z redakcją „Magii i Miecza”:

MAG
ul Dolna 43
00-770 Warszawa
tel. (0-22) 41-60-42
fax (0-22) 41-58-94

**OJEEJ, ZNOWU
NIE ZDAŹYŁEM
ZAREKLAMOWAĆ SIĘ
W NAWIGATORZE
SKLEPOWYM !!!**



Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Maklety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Inne
Sklep „Hobby” , Częstochowa, ul. Wąły Dwieńickiego 11 (Biznes Centrum p.37)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Awatar , Częstochowa ul. Ogródowa 2	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Sklep z artykułami przemysłowymi , Łódź, ul. A. Struga 4	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Sklep „MAG – Estel” , Warszawa ul. Chłodna 47	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Sklep „MAG – Troll” , Warszawa ul. Resorowa 14	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Sklep „Centrum Gier” 50-138 Wrocław, ul. Kuznica 10 (Dom Handlowy 1 piętro)	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Sklep GUFQ , Tychy, ul. Orzeszkowej 1 tel. (0-32) 117-26-46	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
Sklep „BARD” , 43-300 Bielsko-Biała, ul. Cejna 10, tel. 122-399	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	
Artykuły muzyczne, kasety CD, malowanie figurek																

Ilustracje:
Jarosław
Musiał

Maciek Kocuj



z wiatru i z piasku
z morza i z ognia

Głowa ludzka jest niczym pustynią: często staje się gorącą i zwykle jest całkiem pusta.

Znałem kiedyś jeden latający dywan. Nie był to taki zwyczajny latający dywan. Oprócz kolorowych wzorów i bogatych ornamentów przedstawiających palmy, wielbłądy i minarety, na jego powierzchni złotą nicią wypisano wiele mądrych przysłów i sentencji. No i poza tym był strasznym gadułą. Przez prawie trzy lata naszej znajomości zdążył mi opowiedzieć całe mnóstwo najróżniejszych historii. Większość z nich przeleciała przez moją głowę, nie pozostawiając po sobie żadnego śladu, ale kilka utkwiło głęboko w mojej pamięci i wręcz odmieniło moje życie. Lepiej więc pomyślcie dwa razy, zanim pozbędziecie się latającego dywanu tylko dlatego, że lubi się zalecać do waszej wykładziny podłogowej, śpiewając jej po nocach różne sprośne piosenki.

Mój latający dywan został stworzony przez pewnego starego fakira w samym sercu Krainy Miliona Wydm. Sercem tym jest pałac Wielkiego Kalifa Khalila al-Assada al-Zahira, Wybrańca Bogów, Mistrza Oświeconego Tronu, Bicza na Niewiernych i Władcy Krainy Wydm. Dywan został подарowany nadwornemu wezyrowi, ale ten nie był w stanie znieść gadającego bez przerwy prezentu. Wezyr kazał swym sługom sprzedać go na bazarze, a uzyskane z tego pieniądze rozdać biednym. Od tego czasu dywan kilkakrotnie przechodził z rąk do rąk, aż w końcu trafił do niezbyt uczciwych ludzi. Wykorzystano go do popełnienia kilku kradzieży i innych mniej lub bardziej groźnych przestępstw. Musiał się wtedy nauczyć powstrzymywać swe gadulstwo (zostało mu z tych czasów kilka wypalonych dziur i nacięć). Choć wpojono mu posłuszeństwo i lojalność w stosunku do właściciela (ktokolwiek by nimi był), to nie był w stanie znieść dłużej takiego traktowania. Pewnej nocy postanowił uciec i uciekał tak długo, aż opuścił Krainę Miliona Wydm. Niedługo potem nasze

ścieżki się skrzyżowały i tak poznałem najdziwniejszego z moich przyjaciół.

Najciekawszymi opowieściami, z tych jakimi uraczył mnie latający dywan, były historie, w których pojawiały się dżiny. Są to doprawdy jedno z najdziwniejszych istot, o jakich słyszałem. W naszych stronach mało kto cokolwiek o nich wie. Czasem docierają jakieś plotki, że ktoś znalazł jakąś lampę i spełniły się mu jakieś życzenia, ale nikt nie traktuje tego zbyt poważnie.

Cała moja wiedza na temat dżinów pochodzi z opowieści latającego dywanu. Chcę ją teraz przekazać innym, aby dowiedzieli się czegoś więcej o naturze otaczającego nas świata.

Dżiny to najpopularniejsze z czarodziejskich istot zamieszkujących Krainę Miliona Wydm, zwaną też przez niektórych Arabią lub Południowym Krańcem Świata. Są ucieleśnieniem magicznej strony czterech żywiołów. Można powiedzieć, że powstały one z powietrza (czyli z wiatru), z ziemi (czyli z piasku), z wody (czyli z morza) i z ognia. Zasadniczo są więc cztery rodzaje dżinów. Każdy z nich nosi inną nazwę i zdecydowanie różni się od pozostałych. Stworzenia te mają władzę nad żywiołami, z których się wywodzą. Dlatego zwane są często Władcami Żywiołów.

Zdawałoby się, że dzięki swej nadzwyczajnej sile i magicznym umiejętnościom dżiny powinny być władcami Krainy Miliona Wydm. Niestety – brakuje im trochę sprytu i błyskotliwości, dlatego zwykli ludzie, choć są od nich o wiele słabsi, potrafią je zawsze wykorzystać i przechytrzyć. Magowie i czarownicy umieją więzić dżiny i zmuszać do posłuszeństwa. Często do schwywania dżin nie są potrzebne żadne magiczne umiejętności. Wystarczy tylko trochę pomyśleć (założyć się z nim o coś, przekonać go, że odnie się z tego jakieś korzyści) i bez problemu można zamknąć Władcę Żywiołów w butelce, lampie, muszli lub w kawałku górskiego kryształu.

Każdy dżin potrafi zamienić się w ludzką istotę i nie rozpoznany przebywać wśród ludzi. Dzięki tej umiejętności Władcy Żywiołów mogą załatwiać niepostrzeżenie różne interesy, a co mądrzejsi z nich uczyć się od śmiertelników przebiegłości. Nie robią tego jednak nazbyt często, gdyż uważają, że nie licuje to z ich godnością.

WŁADCY MORZA

Wielki, skrzydlaty smok podązał na południe już od wielu dni. W swych rodzinnych stronach uchodził za najpotężniejsze ze wszystkich stworzeń i całkowicie zgadzał się z tą opinią. Postanowił wyprawić się tam, gdzie nie zawitał jeszcze żaden z jego pobratymców. Chciał pokazać całemu światu swą potęgę. Początkowo leciał nad płaską, jałową krainą – wielkim obszarem ziemi, porośniętym gdzieniegdzie wyschniętą trawą. Potem, gdy na jego drodze pojawiły się wielkie, skaliste góry, wznosił się ponad ich strome wierzchołki. Za górami zaczęła się pustynia. Bezchmurne niebo, niemiłosiernie plekące promienie słońca, wszechogarniające morze płasku. Smok zaczął już podejrzewać, że to wielkie pustkowia nigdy się nie skończy, gdy nagle jego oczom ukazał się brzeg oceanu. Skrzydlaty gad był mocno zmęczony i głodny, dlatego też ucieszył go widok kąpielącej się wśród fal młodej dziewczyny. Gdy miał ją już pochwycić w swe szpony, dziewczyna zanurkowała pod wodę, a na jej miejscu pojawiła się ogromna fala. Z potężną siłą uderzyła ona w smoka i cisnęła go między nadbrzeżne skały.

Najpotężniejsze dżiny są związane z żywiołem wody. Nazywa się najczęściej władcami morza lub maridami. Większość tych dżinów ma ogromne rozmiary, przeważnie liczą

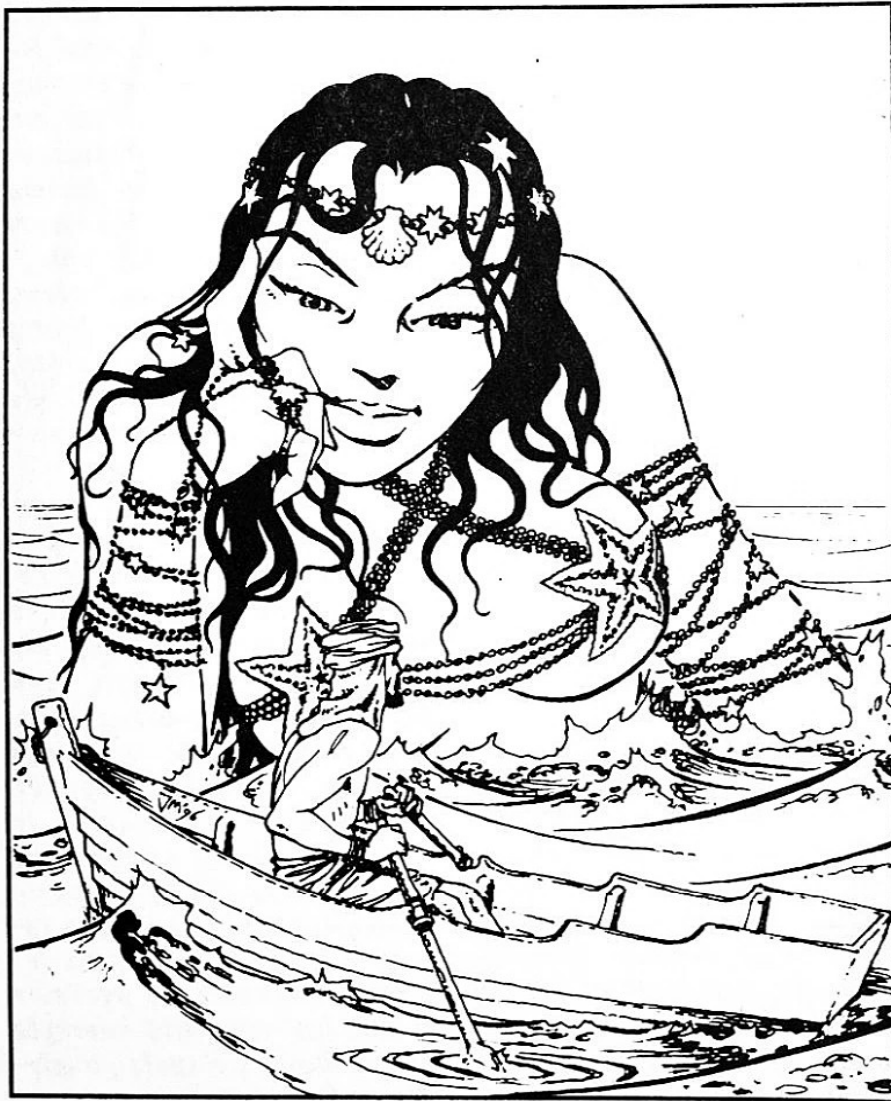
około ośmiu metrów wzrostu. Potrafią doskonale pływać i unosić się w powietrzu. Gdy tylko zechcą, mogą przybrać kształt ryby lub fali. Ich skóra ma zwykle szmaragdowy odcień. Włosy układają się zazwyczaj w fantazyjne fryzury. Gdy przebywają w wodzie, ubrane są dość skąpo (głównie w pokaźne ilości najróżniejszych klejnotów), ale przebywając na stałym lądzie bardzo lubią się stroić. Preferują wszelkiego rodzaju zwiewne szaty i obszerne pantalony.

Większość maridów przejawia zamiłowanie do opowiadania historii. Godzinami mogą snuć różne morskie opowieści (zwłaszcza że

prostu opowiadać jakąś zmyśloną na poczekaniu historię (nie radzę zaudzać dzina opowieścią, która jest mu znana) i jeśli okazywało się to choć trochę interesujące, to nie dość, że byli puszczani wolno, to jeszcze otrzymywali jakąś nagrodę.

Władcy morza są zmienni niczym morskie fale. Zachowują się zwykle bardzo spontanicznie, prawie nigdy niczego nie planują. Robią to, co im akurat przyjdzie do głowy. Ich ulubioną rozrywką są polowania. Najczęściej lubią wyprawiać się na rekiny i inne morskie potwory.

Władczynią wszystkich maridów jest Wielka Padyszachini, zwana też Najwspanialszą z Perel, Królową



znają prawie wszystkie). Wielu śmiertelników, którzy weszli im w drogę, zdołało ująć z życiem wykorzystując tę niewinną słabość władców oceanu. Zaczynali po

Wielorybów, Patronką Rzek lub Władczynią Fal. Jej siedzibą jest Cyta dela Dziesięciu Tysięcy Perel. Jest to położona na dnie oceanu wspaniała budowla, ozdobiona mnóstwem

klejnotów i zapierającymi dech w piersiach (oczywiście pod warunkiem, że dana osoba potrafi oddychać pod wodą) powietrznymi fontannami. Tym, którzy tam nigdy nie byli wyjaśnię, że chodzi tu o wydobywające się z przeróżnych miejsc bąbelki powietrza.

WŁADCY OGNIA

Obolaty smok rozprostował swe kości. Przez pewen czas był trochę oszołomiony, jak dotąd jeszcze nigdy nie spotkało go podobne niepowodzenie. Uznał jednak, że było ono skutkiem nadmiernego zmęczenia podróży. Chwilę później dostrzegł pasące się nieopodal stadko kóz. Pokryty łuską stwór ruszył prędko w kierunku zwierząt (głód zaczął mu już naprawdę poważnie doskwierać), gdy nagle drogę zastąpiła mu chuda kobiecia podpierająca się solidnym kijem.

- Jak śmiesz próbować pożreć moje kozy? - spytała odważnie patrząc mu w oczy.

- Zejdź mi z drogi, kobieto, bo moja moc cię zgładzi - syknął lekko zaskoczony i rozdrażniony smok.

- A jakąż to posiadasz moc potworze?

- Zleję ogniem - odpowiedział skrzydlaty gad i z jego gardzieli wylały się na kobietę strumienie płomieni. Smok był przekonany, że po pastercie zostanie tylko kupka popiołów. Jednak, gdy rozwiał się ostatnie kłęby dymu, ujrzał, że kobiecia ciągle stoi nie tknięta w tym samym miejscu.

- Niczego sobie - stwierdziła lekko się uśmiechając - a co powiesz na to?

Powiedziawszy te słowa zamieniła się w olbrzymi słup ognia, który uderzył prosto w smoka. Skrzydlaty gad próbował się bronić, ale płomienie mocno parzyły mu skórę i musiał ratować się ucieczką.

Najniebezpieczniejsze dziny są związane z żywiołem ognia. Zwane są one przez ludzi ifrytami i cieszą się jak najgorszą sławą. Ich skóra ma przeważnie czerwony lub bazaltowy odcień, a oczy są krwisto karmazynowe. Ich ulubioną ozdobą są wielkie szable, sztylety i inne, wszelkiego rodzaju ostrza. Bardzo lubią też kolczyki, które noszą zwykle wtknięte w dziurki od nosa.

W ich oczach śmiertelne istoty dzielą się tylko na niewolników i wrogów. Ktoś, kto wejdzie im w drogę, nie ma zbyt wielkiej szansy na przeżycie. Ifryty potrafią doskonale posługiwać się każdą bronią. Są wyśmienitymi wojownikami i zawsze szukają okazji do walki. Świetnie znają się też na magii. W każdej chwili mogą zamienić się w słup dymu lub ognia, albo też po prostu stać się niewidzialne. Są całkowicie odporne na działanie płomieni i mogą im dowolnie rozkazywać.

Są aroganckie i żądne władzy. Lubują się w zabijaniu. Rzadko się jednak zdarza, żeby zabiły kogoś szybko i bezboleśnie. Przeważnie bawią się ze swymi ofiarami w „kota i myszkę”. Ifryty są bardzo porywcze. Często wpadają w szał, byle błądka potrafi ich doprowadzić do tego stanu. Gorący temperament sprawia, że często zakochują się w ludzkich kobietach lub młodzieńcach. Jednak ich zaloty często zamieniają się w polowanie.

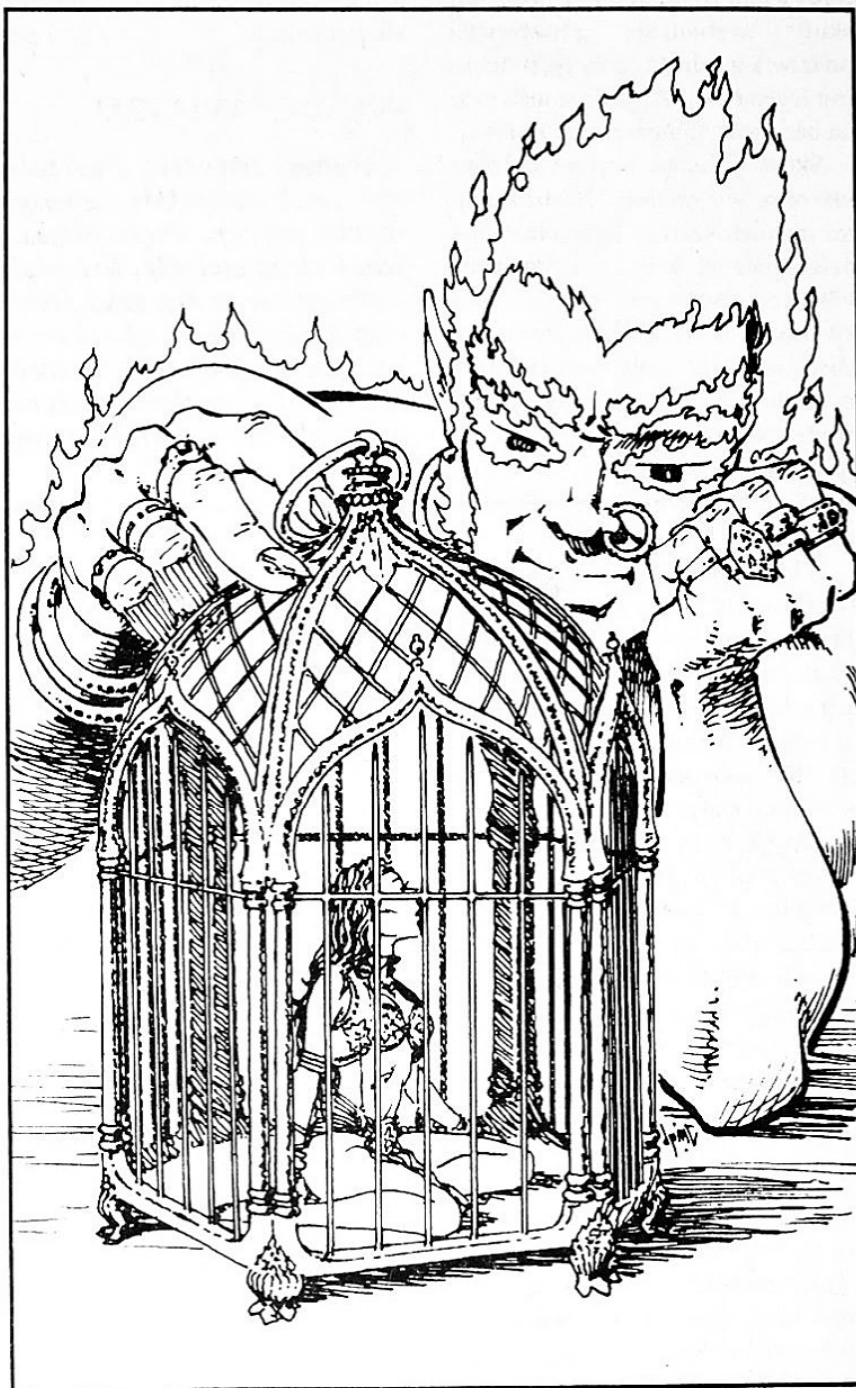
Ich władcą jest Sultan Wszystkich Ifrytów, zwany też Karmazynowym Płomieniem, Panem Ognia lub Wieczną Iskrą. Jego siedzibą jest Bazaltowe Miasto, z którego rządzi całą domeną ognia. Miejsce to jest pełne wykonanych ze złota, wspaniałych budowli. Tysiące niewolników bez przerwy wnoszą tam kolejne konstrukcje. Bazaltowe Miasto otoczone jest Wiecznie Płonącym Morzem i można się do niego dostać tylko na specjalnie skonstruowanych statkach.

WŁADCY PIASKU

- Cóż za zadziwiająca kraina, w której nawet właściciele znają się na magicznej sztuce

- mruknął do siebie smok - muszę znaleźć jakąś kryjówkę i trochę sobie odpocząć.

przypominam sobie, abym cię tu zapraszał. Idź sobie spać gdzieś indziej.



Rozejrzał się uważnie i dostrzegł w pobliżu niewielką jaskinię. Wszedł do środka i ułożył się wygodnie. Już prawie zasypiał, gdy poczuł, że ktoś lekko go szturcha. Otworzył oczy i ujrzał stojącego obok starca.

- To moja jaskinia - powiedział do smoka przybysz - nie

- Nie sądzisz chyba, że zlekceń się jakiegoś niedołęznego starca. Wynos się stąd. Ta jaskinia należy teraz do mnie!

- Jak sobie chcesz - powiedział przybysz i zniknął.

Chwilę później pękły skały i jaskinia zaczęła się zawalać. Smok z trudem wy dostał się na zewnątrz, uciekając przed gra-

dem syplących się z góry kamieni.

Najsilniejsze są dziny pochodzące od żywiołu ziemi. Ich wspaniałe muskuły wzbudzają powszechny podziw i zazdrość. Siła tych mięśni jest legendarna. Za ich pomocą można bez problemu prznosić góry.

Skóra władców pustyni ma zwykle brązowy odcień, ale może być też matowo czarna. Tym, co najbardziej rzuca się w oczy, są długie na kilka centymetrów paznokcie, o niezwykłym, metalicznym połysku. Dżiny te zwykle golą swe głowy, ale za to dość często zapuszczają sobie brodę. Na uwagę zasługują też ich spiczasto zakończone uszy, w których noszą ogromne, złote lub srebrne kolczyki.

Władcy pustyni mają szczególne zamiłowanie do gromadzenia bogactw. Swoje cele realizują zarówno za pomocą grabieży, jak i legalnego handlu. Lubią się targować i zawierać skomplikowane transakcje. Na wszystkie sprawy patrzą w ten sam sposób: zastanawiają się, czy da się na tym zarobić. Bardzo często i łatwo dają się przekupić. Powinien o tym pamiętać każdy śmiertelnik, który wejdzie im w drogę. Prócz tego, ten rodzaj dżinów znajduje szczególne upodobanie w doprowadzaniu innych do bankructwa. Największą radość odczuwają, gdy uda im się sprawić, że któryś z ich wrogów utraci cały majątek.

Drugim ulubionym zajęciem tego rodzaju dżinów jest wojna. Prawie każdy jest świetnym dowódcą i strategiem. Z tego powodu starają się być wszędzie tam, gdzie toczą się jakieś zbrojne konflikty. Poza tym każde dziecko wie, że na wojnie można się zawsze nieźle wzbogacić.

Wiele z nich posiada zdolności techniczne i artystyczne. Są doskonałymi architektami, złotnikami, tkaczami dywanów. Spod ich muskularnych rąk wyszło już niejedno arcydzieło.

Ich władcą jest Wielki Chan, zwany również Kamiennym Sultaniem, Panem Pustyni lub Atamanem

Wydm. Jego siedzibą jest Podziemny Labirynt, w którym zgromadzone są niezliczone ilości bogactw. Złoto, diamenty i magiczne przedmioty wypełniają każdy zakątek tego niezwykłego miejsca.

WŁADCY WIATRU

Głodny, zmęczony i poraniony smok zupełnie zwątpił w swą potęgę. Nagle usłyszał jakąś cichą melodię. Ostrożnie podkraść się w kierunku źródła owych dźwięków i ujrzał małego chłopca, grającego na drewnianej piszczalce. Dziecko ucieczyło się na widok smoka

i poprosiło, by ten opowiedział jakąś ciekawą historię. Skrzydlaty gad opowiedział chłopcu, co spotkało go w ciągu ostatnich kilku godzin.

– Wiem, kogo spotkałeś – powiedział chłopiec po wysłuchaniu historii – dziewczyna, która kąpała się w morzu, to moja kuzynka, kobileta pilnująca kóz to moja ciotka, a mieszkający w jaskini starzec to mój dziadek.

– Czy wszyscy mieszkańcy tej krainy są tak potężni jak członkowie twojej rodziny?

– Och nie – odrzekł chłopiec – zdaje się, że większość



mieszkańców jest o wiele potężniejsza, bo mogą wydawać mojej rodzinie rozkazy, a my musimy spełniać wszystkie ich życzenia.

- Chciałbym znaleźć się jak najdalej od tego przeklętego miejsca - mruknął przerażony smok.

- Z radością spełnię twą prośbę - powiedział chłopiec i zmienił się w potężną trąbę powietrzną, która porwała smoka i cisnęła go na drugi krańiec świata.

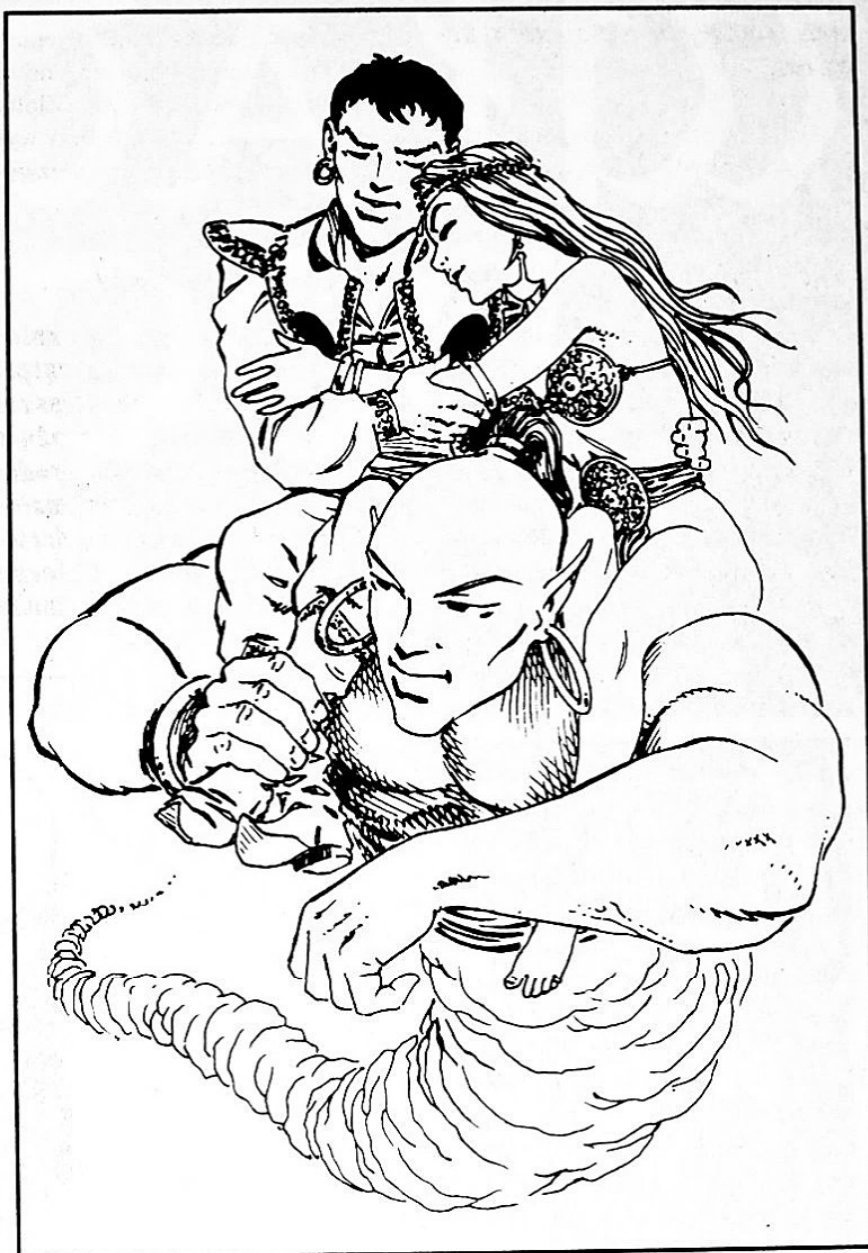
Dżiny związane z żywiołem powietrza zwane są po prostu dżinami. Ich skóra ma przeważnie niebieski lub kremowy odcień. Gołą się na tyso, pozostawiając tylko z tyłu głowy niewielką kitkę włosów. Nie mają tak dużych rozmiarów, jak ich pozostali pobratymcy, ale i tak potrafią zadziwiać swym prawie trzymetrowym wzrostem i silnie umięśnionym ciałem. Ich ulubionymi ozdobami są bransolety i kolczyki.

Potrafią latać i posiadają władzę nad wiatrem. Są najbardziej łagodne ze wszystkich dżinów, prawdopodobnie dlatego, że mają jako takie poczucie humoru. Zdarza się nawet, że nie zabiją człowieka, który je obrazi, a co najwyżej... trochę go okaleczą.

Władcy wiatru obdarzeni są rozlicznymi magicznymi umiejętnościami. Potrafią wywoływać sugestywne miraży, stawać się niewidzialni. Wy czarowanie jedzenia i przedmiotów codziennego użytku nie stanowi dla nich żadnego problemu.

Władcą dżinów jest Kalif Wiatrów, zwany też Księciem Ptaków, Panem Huraganów lub Posłańcem Czterech Stron Świata. Zamieszkuje on w Powietrznym Pałacu, który stworzony jest z lodu i mgły. Siedziba Kalifa Wiatrów nieustannie wędruje ponad światem i tylko dżiny wiedzą, gdzie można ją w danej chwili znaleźć.

Są wprost wymarzonymi służącymi, gdyż potrafią odgadywać ludzkie myśli i mogą spełnić każde życzenie, zanim zostanie ono wypo-



wiedziane. Warto tu wspomnieć, w jaki sposób spełniają swą służbę (gdy zostaną do niej zmuszone) inne rodzaje dżinów. Władcy Piasku wykonują polecenia w sposób pokretny i trzeba precyzyjnie formułować o co nam chodzi, bo można napytać sobie niezłej biedy. Ifryty szybko wywiązują się z powierzonych im zadań, po to tylko, aby móc jak najszybciej się później zemścić. Maridowie natomiast robią tylko to, na co sami mają ochotę.

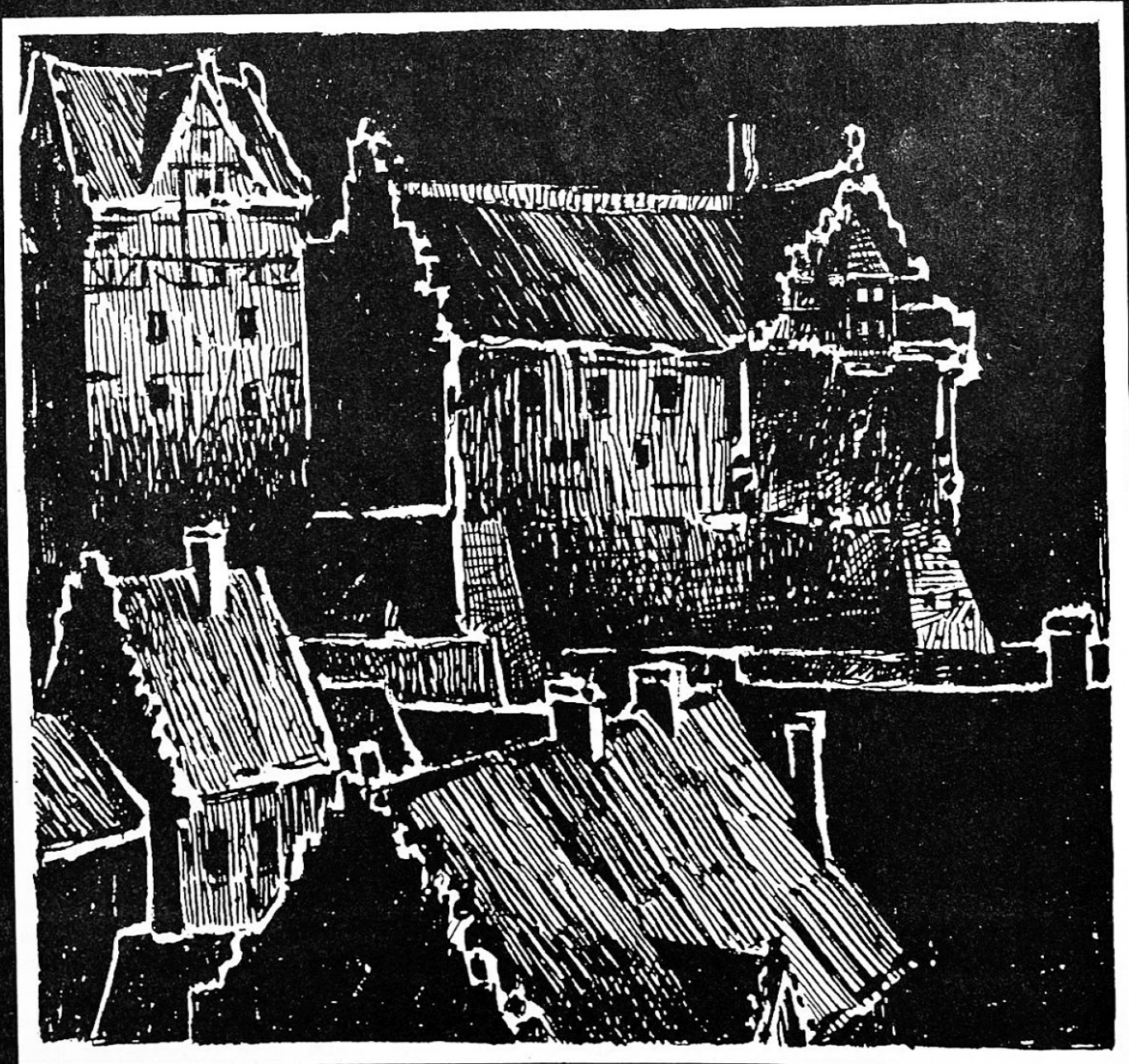
Dżiny są tylko jedną z wielu osobliwości Krainy Miliona Wydm. Możecie mi wierzyć, że można tam spotkać całe mnóstwo cudownych i niesamowitych rzeczy. Ale o nich opowiem wam kiedy indziej, bo to

zupełnie inna historia na zupełnie inny wieczór.

PS.: Powyższy tekst powstał głównie na podstawie „Księgi Tysiąca i Jednej Nocy”. Oparłem się też na wydanych przez firmę TSR podręcznikach dotyczących krainy znanej pod nazwą „Al-Qadim” i kilku innych nie mających nic wspólnego z rzeczywistością książkach. Mam nadzieję, że udało mi się zachęcić przynajmniej kilku Mistrzów Gry do poprowadzenia paru przygód, których akcja toczyć się będzie w Krainie Pustyni. Miłośnikom Warhammera przypominam o leżącej na południu Arabii, a grającym w AD&D szczerze polecam wszystkie dodatki do świata „Al-Qadim”.

WŁADCY NOCY

Opracował Jarosław „Banan” Banachowicz
Ilustrował Andrzej Grzechnik



Gilo
ścią w
Wielu
powiaz
dla gil
Z tego
się im

SZ

Ka
swe
Oczy
celu p
nia o
mater
ków,
równa
ściam
Gi
wiedn
czy to
ne itp
brze u
i zab
przed
może
nym
akcji.
wysta
procer
we w
przy s

W
szczen
ówicze
torów
go zab
nych j
ucznió

ms

Ocz
nie by
Gildia
szych
wodu.
mieści
się cze
cić za
stale z
łych n
nie by

EK

Prak
stu pój
narzędz
wość, j
nią narz
poręczn
istnając
często
nymi, k
im czło
złodziej
zręczno
odpowie
czym.

Gildie złodziejskie są integralną częścią większości fabularnych gier fantasy. Wielu graczy, szczególnie tych mających powiązania ze światem przestępczym albo dla gildii pracuje, albo ma z nimi zatargi. Z tego też powodu chyba warto przyrzeć się im dokładniej.

SZKOLENIE

Każdy złodziej, który chce doskonalić swe umiejętności, potrzebuje treningu. Oczywiście miejscem, do którego w tym celu powinien się udać, jest gildia. Zapewnia ona wykwalifikowanych instruktorów, materiał szkoleniowy (różne typy zamków, pułapek, drzwi itp.) i możliwość porównania swych umiejętności z umiejętnościami innych uczniów.

Gildia może zapewnić również odpowiedni teren do ćwiczenia wspinaczki – czy to sztuczne ściany (drewniane, ceglane itp.), czy też naturalne (w dodatku dobrze ukryte przed wzrokiem ciekawskich i zabezpieczone np. siatką, chroniącą przed upadkiem). Co więcej, organizacja może umożliwić trening w miejscu zbliżonym wyglądem do miejsca ewentualnej akcji. Niektóre z takich miejsc mogą być wystawione na działanie matki natury, co procentuje nabytym doświadczeniem, np. we wspinaczkę na lodowiec, dokonanej przy silnym wietrze.

W każdej gildii można znaleźć pomieszczenia z różnymi rodzajami podłoża (do ćwiczeń cichego poruszania się), instruktorów fechtunku i cichego, acz efektywnego zabijania, akrobatów i nauczycieli różnych języków, również magicznego (dla uczniów na odpowiednim poziomie).

INSTRUKTORZY

Oczywiście wszystkie te udogodnienia nie byłyby nic warte bez fachowej porady. Gildia złodziejska oferuje zawsze najlepszych specjalistów z różnych dziedzin zawodu. Zamiast rozglądać się po całym mieście za instruktorem, złodziej chcący się czegoś nauczyć może po prostu zapłacić za szkolenie w gildii i skorzystać ze stałe zatrudnianych przez nią, doskonałych nauczycieli (gdyby nie byli dobrzy, nie byłoby jej członkami).

EKWIPUNEK

Praktykujący złodziej nie może po prostu pójść do sklepu i kupić odpowiednich narzędzi. Gildia oferuje zarówno fachowość, jak i dyskrecję. Dostarczane przez nią narzędzia są doskonale wykonane oraz poręczne. Dobrze zaopatrzona lub długo istniejąca organizacja złodziejska bardzo często dysponuje przedmiotami magicznymi, które wypożycza lub sprzedaje swoim członkom. Z oczywistych powodów złodziej, który chce wypożyczyć rękawice zręczności czy linę wspinaczkową, musi mieć odpowiednią pozycję w światku przestępczym.

W ten sposób MG może czasowo wyekwipować drużynę w magiczne przedmioty, nie naruszając jednocześnie delikatnej równowagi całej kampanii.

INFORMACJE

Będąc już wyszkolonym i wyekwipowanym, złodziej musi jeszcze znaleźć i rozpoznać swój cel. Włamanie do warsztatu lub sklepu jest znacznie łatwiejsze, gdy wiadomo czego oczekiwać w środku i gdzie szukać łupu. Tu znów może nam pomóc gildia – za jej pośrednictwem możemy otrzymać informacje o potencjalnych „klientach”. Najprostszym sposobem jest zatrudnienie swojego człowieka jako służącego w domu bogacza. W wiktoriańskim Londynie normalną praktyką było odnajdywanie ludzi zwolnionych ostatnio z takiej posady i przekupywanie ich, by zdradzili sekrety swoich byłych pracodawców. Tamtejsi złodzieje przyjmowali nawet do swego bractwa lokaja lub dwóch, wyposażali ich w fałszywe referencje i umieszczali w interesujących ich domach. Gildia ze świata gry może używać tych i innych metod do zdobycia wielu ciekawych wiadomości. Ich źródłem mogą być też plotki krążące wśród służących lub pogłoski zasłyszane w prowadzonej przez organizację karczynie lub klubie. Dobremu złodziejowi nie wystarczą jednak tylko informacje o rozkładzie domu czy lokalizacji łupu. Dzięki znajomościom w gildii, może wynająć kilku nie rzucających się w oczy osobników, którzy przez kilka dni lub tygodni będą obserwować ów bogaty dom lub „firmę”, by dowiedzieć się, co tam się dzieje. Innym źródłem równie ważnych informacji mogą być koledzy po fachu, którzy bezskutecznie próbowali „zrobić” ten sam cel wcześniej. Wspomnienia doświadczonego złodzieja zawsze mogą przeważać szalę sukcesu, niezależnie od tego, czy były przekazane podczas wykładu w trakcie szkolenia, czy w karczynie przy kuflu piwa. Tacy panowie mogą być

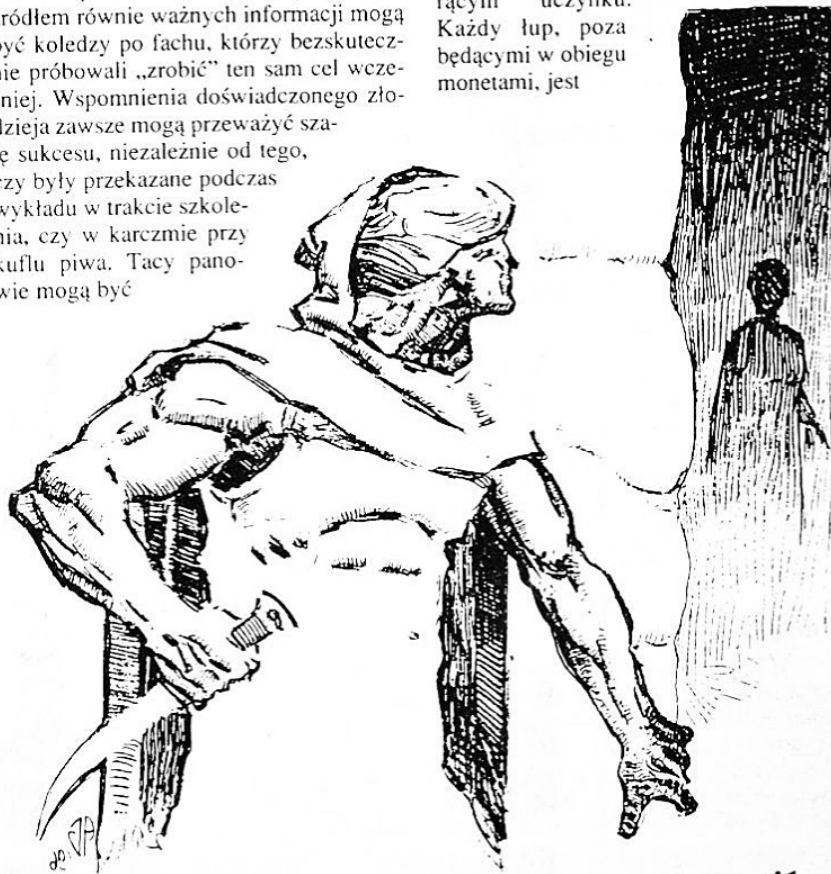
nawet opłacani przez gildię za to, że w każdej chwili są gotowi podzielić się swoimi wiadomościami. Oczywiście informacje mogą być nieaktualne...

ASYSTA

Dbająca o swoją reputację gildia nie może poprzestać na wyżej wymienionych usługach. Powinna służyć również bardziej specjalistyczną pomocą. Planujący jakiś duży skok złodziej potrzebuje często pomocników. Do zadań organizacji należy ich dostarczenie. Jeden lub dwa czary rzuczone we właściwym momencie przez złodzieja-czarodzieja mogą przyczynić się do sukcesu w większym stopniu, niż pomoc kogoś nie posługującego się magią. Klerycy-złodzieje również mogą być bardzo przydatni, zwłaszcza jeśli cel chroniony jest przez ożywieńców. W razie potrzeby członek dużej, sprawnie działającej gildii nie powinien mieć większych trudności ze zdobyciem takiego wsparcia. Również znacznie łatwiej będzie mu zwerbować niewykwalifikowanych pomocników. Na przykład głośna bójka, wypadek czy nawet umiejętnie podłożony ogień, może odciągnąć strażę na czas wystarczający do dokonania rabunku.

UPLYNNIANIE ŁUPÓW

Problemy złodzieja nie kończą się na zdobyciu łupu. Tak naprawdę więcej rabusiów jest obecnie łapanych podczas prób sprzedaży zrabowanych dóbr niż na gorącym uczynku. Każdy łup, poza będącymi w obiegu monetami, jest





bardzo trudno spieniężyć. Najlepszym przykładem może być biżuteria, zwłaszcza jeśli jest ona wyjątkowo cenna i została skradziona znanej osobie. Podobny problem mogą stanowić magiczne przedmioty, doskonale egzemplarze jakiejś broni, czy inne, równie wartościowe rzeczy. Okradziony VIP może powiadomić jubilerów, handlarzy bronią, czy właścicieli lombardów, o wyznaczeniu wysokiej nagrody dla osoby, która dostarczy informacji o skradzionych przedmiotach.

Gildia ma prawdopodobnie kilku członków potrafiących zidentyfikować magiczne przedmioty. Powinna również mieć odpowiednie kontakty, aby sprzedać łup za cenę satysfakcjonującą zarówno złodzieja, jak i organizację, czerpiącą z tego prowizję. W rzeczywistości pod kontrolą gildii powinien znajdować się cały, dokonywany na jakimś terenie handel kradzionym towarem. Gildia powinna też umieć przekonać do współpracy – siłą lub w inny sposób – nowych paserów.

PRAWO

Po udanym rabunku złodziej stoi przed jeszcze jednym problemem. Prawo i jego stróż. Jeśli rabuś zostanie schwytany, gildia dostarczy świadków, którzy złożą sprzeczne zeznania, przekupi ławę przysięgłych, wynajdzie sędziów ferujących łagodne wyroki i strażników zostawiających

klucze w drzwiach. To znaczy, dzieje się tak wtedy, jeśli złodziej został złapany przez strażników nie pozostających na żołądź gildii. Jeśli złapany jest ważną osobą w przestępczej organizacji, możliwe jest nawet przeprowadzenie próby uwolnienia go w prawdziwie komandoskim stylu. Jeśli jednak wszystkie te środki zawiodą, a wyrok nie jest zbyt ciężki, krótka odsiadka pomoże tylko w rozważeniu wszelkich popełnionych błędów.

REKRUTACJA

Jak każda inna organizacja, gildia potrzebuje nowych członków. Mogą oni wywodzić się z różnych grup społecznych. Bardzo często są to porzucone lub osiercone dzieci ulicy. Mali wyrzutkowie nie mają zazwyczaj żadnych obiekcji przed kradzieżą. Najzdolniejsze na pewno będą chcieli przejść szkolenie, oferowane przez gildię. Bezdomne dzieci mogą znaleźć w gildii miejsce do spania, nauczycieli, przyjaciół i regularne posiłki. W zamian organizacja liczy na całkowite oddanie. Zaletą takich rekrutów jest ich wiek – dzieci uczą się łatwiej niż dorośli. Nowymi członkami mogą stać się również awanturnicy i bandyci działający poza miastem, a chcący mieć w nim bezpieczne schronienie, oraz dorośli, nowi w zawodzie. Zazwyczaj nie wiedzą oni z początku,

kto jest chroniony przez gildię i zwracają na siebie jej uwagę, gdy okradają osoby płacące za ochronę. W takim przypadku organizacja musi, dbając o swe dobre imię, sama wytropić i pozbyć się wolnego strzelca. Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły. Jeżeli „niezrzeszony” jest naprawdę dobry, oferuje mu się członkostwo. Po przyjęciu taki amator może odbyć normalne, oferowane przez gildię, szkolenie – w końcu talenty nie rosną na drzewach. Jeszcze innym źródłem nowych ludzi mogą być złodzieje przeprowadzający się z innego miasta. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że wcześniej należeli już do jakiejś gildii, mogą więc mieć referencje od swojego Szefa, które ułatwią im aklimatyzację w nowej organizacji. W rzeczywistości ambitny Szef może nawet próbować ściągać do swej gildii najlepszych fachowców.

GILDIA A RASY

W gildii złodziejskiej nie ma miejsca na rasizm i nietolerancję. Liczą się przede wszystkim umiejętności, a nie kolor skóry, czy podziały rasowe.

TYPY CZŁONKOSTWA

Nie wszyscy członkowie gildii mają takie same prawa. Najniższym stopniem jest członkostwo honorowe, dostępne dla tych, którzy płacą organizacji za ochronę. Nie daje ono prawa wstępu do siedziby gildii, ani głosu przy podejmowaniu decyzji, ale nabywa się prawo widzenia z Szefem i możliwość przedkładania mu swych spraw. Ponieważ gildia dysponuje zazwyczaj znacznie sprawniejszymi szpiegami i lepszym aparatem ścigania niż miasto, wielu jego mieszkańców uiszcza symboliczną opłatę (czyli płaci za ochronę), by móc skorzystać z jej „usług”.

Następnym stopniem w hierarchii, jest status początkującego członka gildii. Ktoś taki wykonuje rozkazy swych nauczycieli i tylko za ich zgodą dokonuje kradzieży. W przeciwieństwie do członków honorowych, może uczestniczyć w zebraniach starszyny, choć nie ma prawa głosu. Może też wejść do siedziby organizacji i spotkać się z Szefem (nie powinien niepokoić go zbyt często). Początkujący członek otrzymuje pełną ochronę gildii – żaden przewidujący Szef nie pozwoli na poniżanie nowicjusza. Ludzie, a zwłaszcza nauczyciele, którzy źle traktują swego ucznia, nie są tolerowani. Najliczniej stowarzyszeni w organizacji, nie licząc płacących za ochronę, są jednak pełnoprawni złodzieje. Mają oni prawo do korzystania ze wszystkich udogodnień, oferowanych przez gildię (za odpowiednią opłatą), oraz do ochrony przed innymi złodziejami. Dysponują także prawem głosu, podczas podejmowania ważkich decyzji. W przypadku konfliktu z innymi członkami, mogą przedłożyć sprawę Szefowi. Pełne

członkostwo upoważnia również do dokonywania kradzieży na terytorium gildii oraz do korzystania z pomocy organizacji w trudniejszych przypadkach. Najbardziej spotykanym typem członkostwa jest to oferowane przedstawicielom innych zawodów, niezbędnym do sprawnego funkcjonowania organizacji. W mniejszych gildiach, nie posiadających w swych szeregach kleryków-złodziei, na „stanowisku” kapelana może być zatrudniony zwykły kleryk (zwłaszcza boga-opiekuna złodziei). Specjaliści tacy traktowani są przez innych członków z dużym respektem. Innymi fachowcami, często pracującymi dla gildii, są jubilerzy (wycena i upytynianie łupów), ślusarze (nauczyciele otwierania przeróżnych zamków), paserzy (upytynianie łupów), akrobaci (również jako nauczyciele) i wojownicy (dla ochrony organizacji w razie prawdziwych kłopotów). Specjaliści ci mają udział w zyskach „firmy”, ale nie mają głosu podczas rozstrzygania spraw, które ich nie dotyczą. Na przykład, jeśli problem dotyczy sprzedaży łupu, zawołani zostaną paserzy, ale nikt nie będzie pytał o zdanie ślusarzy. Członkowie tego typu również korzystają z ochrony przed kradzieżą.

SZEF GILDII

Szef gildii jest wpływową osobą, która nad swymi podwładnymi ma prawie nieograniczoną władzę. Zajmuje się finansami organizacji, przyjmuje lub odrzuca kandydatów na nowych członków, dymisjonuje lub awansuje swoich podwładnych, utrzymuje kontakty ze współpracownikami (paserami, czarownikami, rzemieślnikami), rozstrzyga spory pomiędzy złodziejami itp.

Ma również duże wpływy wśród miejskich polityków, choćby ze względu na swoją zamożność. Choć duża, sprawna gildia jest niewątpliwie bardzo dochodową organizacją, to nie każda postać nadaje się do zarządzania nią. Chyba najmniej nadają się do tego bohaterowie graczy. Aktywny udział w przygodach drużyny wymaga częstych wyjazdów, a pod nieobecność Szefa jego tymczasowy zastępca może uznać, iż on sam lepiej nadaje się do rządzenia. Powrót w takim momencie może zakończyć się śmiercią bohatera lub jego banicją.

ŚRODOWISKO, W JAKIM DZIAŁA GILDA

Powyżej przedstawiono sposób pracy typowej gildii złodziejskiej. Dlaczego jednak mieszkańcy miasta mieliby tolerować na swym terenie zorganizowaną grupę przestępczą? Dlaczego władze miasta nie wyślą po prostu żołnierzy, by wszystkich aresztowali? Jednym z powodów jest to, że gildia często działa w ukryciu. Przed wprowadzeniem prohibicji w latach międzywojennych w USA, niewielu ludzi zdawało sobie sprawę z istnienia zorganizowanej

przestępczości. Gildia działa najczęściej pod jakąś przykrywką, ukrywającą jej prawdziwe oblicze przed władzami miasta. Najwygodniejsze to agencja pośrednictwa pracy dla służących (patrz komentarz wyżej poświęcony ich roli), konsultanci do spraw bezpieczeństwa, trupa rozrywkowa, warsztat ślusarski oraz sklep trudniący się handlem używanymi rzeczami i biżuterią. Dla ogółu Szef gildii może być znany jako np. Przewodniczący Cechu Ślusarzy itp. Innym powodem, dla którego miasto może tolerować gildię, jest zwalczanie przez nią wolnych strzelców. W końcu obywatele mogą zapewnić sobie nietykalność, płacąc stosunkowo niewielkie sumy. Odkrycie, że na jej terenie działa jakiś „nie zrzeczony”, powoduje wysłanie w ślad za nim grupy, która nierzadko jest lepiej przygotowana do tego zadania niż miejskie siły policyjne. Jeszcze inną przyczyną może być po prostu przekupienie władz. Niektórzy urzędnicy, zwłaszcza ci niższego szczebla, mogą uważać się za niedostatecznie dobrze opłacanych. System regularnych „dotacji” może okazać się nieoceniony w razie kłopotów. Dopóki gildia wystrzega się zbyt brutalnych akcji, urzędnicy ignorują jej działania lub przeprowadzają długie, oficjalne śledztwa (tak naprawdę nie robiąc nic). Dobrym sposobem na zneutralizowanie zbyt gorliwych urzędników jest szantaż. Mając swych szpiegów wśród służby, gildia może łatwo wynaleźć jakieś fakty, których ujawnienie mogłoby zaszkodzić politykowi. Mogą być one spisane i przechowywane w siedzibie gildii, tak po prostu na wszelki wypadek.

POWIĄZANIA Z INNYMI GILDAMI I CECHAMI

Barczo rzadko dochodzi do starć pomiędzy gildiami złodziejskimi a gildiami zabójców. Zazwyczaj organizacje te współpracują ze sobą, wspierając się w trudnych sytuacjach. Ba, zdarza się nawet (szczególnie w mniejszych miastach), że złodzieje i zabójcy tworzą wspólną gildię. Stosunki z organizacjami niezłodziejskimi są dobre. Nikt nie chce nikomu nadepnąć na odcisk. Wojna między organizacjami nikomu nie przynosi korzyści i wszyscy Szefowie Cechów, przedstawiciele władz i inni wpływowi obywatele (tacy, jak np. główni kapłani miejskich świątyń) będą współpracowali, by utrzymać pokój.



GULGACZ

Teksty pochodzą z podręcznika *Shire*

Autor: Wesley Frank

Przekład: Maciej Nowak

Ilustracje: Monika Świetlik

Sceneria: Niedługo po przybyciu hobbitów na tereny przysłego Shire. Zachodnie Siragale, wzdłuż Białych Wzgórz, pomiędzy Mich Hollow i Little Delving, niedaleko nawiedzonej Doliny Mgieł.

Wymagania: Mała, lecz sprawna drużyna, której członkowie znają się na tropieniu, magii i walce wręcz.

Pomoc: Taka, jaką można uzyskać dzięki niezwyklej spotkaniom, które będą miały miejsce podczas tej przygody.

Nagroda: Wiedza i magia.

HISTORIA

Wśród mieszkańców dolin, które rozciągają się na północ od Michel Delving, krążą niesamowite opowieści. Mówią one o dziwnym stworze porwijącym owce ze stad. Nie zabija ich on, nie je, ale po prostu porywa. Przypuszcza się, iż jest to warg, niedźwiedź, cętkowany lew, chatmoig, lub – jeśli wziąć pod uwagę bliskość nawiedzonej Doliny Mgieł – coś znacznie gorszego.

Wygląda na to, że owo coś znacznie gorszego zdążyło już nawet ukazać się kilku przypadkowym świadkom. Kilku pasterzy nie powróciło z pastwisk, z obozowiska zniknęło też dwóch drwali i pewien najmita, wędrujący wijącym się przez wzgórze gościńcem. Jeden zaś z lowców, poszukujących złodzieja owiec znaleziony został w parowie, wystraszony i szlochający. Przysięgał, iż słyszał krzyki swego porwanego przyjaciela i widział coś „biegnącego w blasku księżycy przez wrzosowiska”, trzymającego nad głową wierzgające, męskie ciało. Coś, co śmiało się wśród nocy „głosem wydobywającym się z Otchłani Ciemności”. Dźwięk ów brzmiał jak głębokie, falujące „gulla, gulla, gulla”. Mieszkańcy Michel Delving niemal natychmiast nazwali stwora „Gulgaczem”.

POTWÓR

Stwór zwany Gulgaczem żył spokojnie przez wieki na dnie stawu w Dolinie Mgieł. Tajemnicy jego pochodzenia nie zna nikt, prócz najbardziej mądrych *Fearie*. Być może jest to duch ziemi, może duch wody, a może jakaś nieszczęsna krzyżówka elfa i chochlika. Wyglądem najbardziej przypomina ludzkiego topielca, do połowy pokrytego mułem i zielkiem. Gdy Gulgacz otwiera szeroko oczy, dostrzec można, że bryła śmiecia, spoczywająca na jego barkach, to w istocie umorusana głowa. Oczy są wielkie niczym spodki i błyszczą zielonym, bagiennym blaskiem, widocznym nawet z pewnej odległości spod skrywającego łeb sitowia. Łapy i ramiona stwora mogą sięgać niezwykle daleko – wyglądają jakby brud i szlam spływały na nie z innych części ciała – ich długość pozwala mu łapać nawet bardzo oddaloną zdobycz i bez trudu zaciągać ją do kryjówki.

Gulgacz nie należy do zbyt wysublimowanych istot. Zazwyczaj przebywa w swym stawie, żywiąc się rybami, dzikim ptactwem, ślimakami i wodnymi roślinami. Posiada sporą wiedzę – zna głównie piosenki i żarty, nawet te, które powstały tuż po pierwszym wschodzie słońca; zachował jednak dziecięcy sposób postrzegania świata. Przed obecnymi kłopotami, jego jedyne spotkania ze śmiertelnikami miały miejsce, gdy wiedziony ciekawością łapał za rybackie sieci i podążał wzdłuż nich, pragnąc dowiedzieć się, co jest ich początkiem. Niewielu z tych, którzy ujrzeli wylaniające się z wody, opuchnięte, pokryte mułem łapy, miało dość odwagi, by czekać, aż wynurzy się reszta stwora. W związku z tym, staw Gulgacza raczej rzadko wykorzystywany był jako łowisko.

Do Doliny Mgieł przybyła niedawno rodzina leśnych trolli wędrująca na północ z przylądka Vorn i Południowych Bagien. Miała ona dosyć rozsądku, aby unikać kłopotów z większością niebezpiecznych mieszkańców Siragale i Wychwood, lecz mimo to uczyniła fatalny błąd zabijając leśnego duszka imieniem Fawnwiddy. Fawnwiddy był jednym z niewielu przyjaciół Gulgacza. Gdy stwór opuścił staw, aby odwiedzić swego druha, znalazł tylko jego ciało, przypadkowo pogryzione przez martwą już owcę. Zaskopiony rozpaczą Gulgacz, błędnie uznał te rany za jedyny powód śmierci Fawnwiddy'ego. Teraz wędruje w nocy po Białych Wzgórzach, porywa i pożera owce, zabiera też do swego domu napotkanych śmiertelników, pragnąc zadać im kilka pytań i skłonić do tego, by zastąpili mu utraconego przyjaciela.

MOCE GULGACZA

- * Każdy, kto po raz pierwszy widzi Gulgacza, i nie odeprze *Strachu* z czwartego poziomu, nie jest zdolny do żadnych działań ofensywnych. Jeżeli przy nieudanym teście różnica wynosić będzie 10, osoba ta zacznie krzyczeć, jeśli 20 – uciekać.
- * Gulgacz ma ponad dwa metry wzrostu, porusza się na wrzecionowatych nogach, podpierając się sięgającymi ziemi ramionami. Może rozciągać swe kończyny aż do podwójnej długości, co pozwala mu skakać i łapać na odległość dziesięciu metrów. Jego stopy są duże i gąbczaste (-40 do tropienia), zdolne przywierać do każdej powierzchni – tak jak opisane jest to w podręczniku podstawowym, przy omówieniu sposobów poruszania się. Łapy stwora, jak u enta, zdolne są uchwycić się każdej powierzchni.
- * Potwór ma 50 [PP] i zna wszystkie zaklęcia z listy czarów królestwa Esencji, jednak używa ich tylko jako sztuczek podczas sprzeczek i zabaw z innymi potrafiącymi

czarować, istotami. Uczynienie przy ich pomocy czegoś „wyrafinowanego” wymaga od niego 1-2 rund głębokiej koncentracji.

- Każdy, kto jest niesiony przez Gulgacza, przestaje krwawić po upływie 1-5 rund. Podczas wędrówki zasklepiają się też wszystkie rany stwora. Prawdziwym zagrożeniem dla ofiary jest śmierć z powodu szaleństwa i warunków, w których przyjdzie jej przebywać. Każdy dzień pobytu w stawie Gulgacza będzie ją kosztować 1-2 ran i 1-2 punktów Budowy Fizycznej. Dodatkowo, po wędrówce, ofiara musi wykonać manewr poczytalności i powtarzać go co godzinę podczas pobytu w siedzibie Gulgacza (w przypadku niepowodzenia traci 90% ze swych cech psychicznych i zapada w letarg). Tak długo, jak ofiara pozostaje przy zdrowych zmysłach, istnieje 50% szans na godzinę, iż będzie w stanie nawiązać z Gulgaczem w miarę sensowną rozmowę. Przedstawione w rozdziale **ZWYCIĘSTWO NAD GULGACZEM** pomysły, mogą zostać użyte przez ofiarę jako sposób na wydostanie się z kłopotów.

TROLLE

Leśne trolle

z Eryn Vorn to Arztun (Popielny Jęzor), Kurfrag (Ciosacz), Skurnurg (Futrzarz) i Skrakkit (Złób). Są dobrymi kamratami, cieszą się z przybycia do nowej krainy i tego, że jak do tej pory udało im się uniknąć „lodowo-gorących wytrzeszczów” (elfów). Raduje je obfitość świeżej baraniny i to, że poznają

nowe tereny – raczej nie są świadomi zamieszania, do którego się przyczyniły. Jak na trolle, są całkiem inteligentni. Popielny Jęzor i Ciosacz mają nawet pewne zdolności magiczne. Jęzor nosi mosiężną obręcz umożliwiającą rzucenie

czaru *Świadomość Natury V*, pod warunkiem, że przez obręcz zostanie przewleczone krwawiąca wiewiórka bądź królik. Przedmiot ten pozwala mu wyczuć miejsca objęte elfią (lub inną) magią.

Ciosacz zna kilka zaklęć pozwalających na ciche podkradanie się do takich nieszczęśników, jak leśny duszek Fawnwiddy. Ekwipunek trolli przedstawiony został poniżej.

Przedmioty oznaczone gwiazdką są skażone ziemią i obciążone niewielką klątwą.

Popielny Jęzor. Mosiężna obręcz*; kardolański ciężki miecz +10; rękawica myśliwska (osłona zmniejszająca o połowę pechowe trafienia pociskami, – 20 do wyczuwania przez zwierzęta noszącej ją osoby); 10 sztuk złota, 45 sztuk srebra, 30 sztuk mosiądzu, 80 miedziaków.

Ciosacz. Zasuszone głowa przesłuchiwanego kiedyś orka (umiejętności: wiedza o orkach Eriadoru 40, geografia przylądka Vorn i Creb Durga 40 – patrz dodatek *Armor* – oraz czwarty poziom znajomości westronu, sindarinu i orczego); krasnoludzka kusza +5, pechowe trafienie przy wyrzuceniu 01, podwojony bliski zasięg; cztery dunadańskie zęby mądrości* (rzucane na ziemię, dają efekt adekwatny do czaru *Intuicja III*; 3 sztuki złota, 70 sztuk srebra, 80 miedziaków.



chowe trafienie przy wyrzuceniu 01, podwojony bliski zasięg; cztery dunadańskie zęby mądrości* (rzucane na ziemię, dają efekt adekwatny do czaru *Intuicja III*; 3 sztuki złota, 70 sztuk srebra, 80 miedziaków.



Futrzarz. Elfi
 nóż do oprawiania skór +15
 (tylko +5 podczas walki);
 pałka +10 (należy do kategorii „D”); 3 liście Gefnul,
 1 Siran; 4 sztuki złota, 50 sztuk srebra, 60 miedziaków.

Złób. Miecz z kardolańskiej stali +5; psia skóra, uważa-
 na przezeń za maskotkę; drewno huorna (miłe w dotyku,
 można z niego wykonać luk +10); 80 sztuk srebra, 120
 miedziaków.

ZASADZKA

Miękkie i duże stopy Gulgacza czynią niemożliwe tropie-
 nie go po wyschnięciu śladów. Aby go ujrzeć, łowcy przy-
 gód będą więc musieli wyprawić się nocą na wzgórze. Zaga-
 dnięci pastuchowie wskażą tylko trzy ścieżki. Bohaterowie
 mogą zwabić potwora za pomocą owcy – lub obstawić
 ścieżki. Jeśli drużyna dostrzeże mijającego ją Gulgacza, bę-
 dzie miała raczej małe szanse na jego pochwylenie, może

jednak podążyć za nim do Do-
 liny Mgieł. Podczas drogi
 odbędzie się kilka spotkań
 (patrz niżej), dzięki którym
 awanturnicy zdobędą pewne
 informacje, pozwalające im
 uwolnić okolicę od dręczącego
 ją koszmaru.

SPOTKANIA NA WZGÓRZACH

Poniższe spotkania mo-
 gą być losowane (rzu-
 tem k10) lub prezen-
 towane w podanym
 porządku.

1-2 Pasterze. 1-3
 ludzi lub 2-6 hobbi-
 tów, towarzyszy im

0-1 psów i 1-10
 owiec (na każdego pa-
 sterza). W większości

bardzo nerwowi. Wieści

o Gulgaczu roze-
 szły się już po całej
 okolicy, ale pomi-
 mo tego, iż kilku
 pasterzy zeszło w la-
 sy, inni nadal pozostają

na swych pastwiskach. Jeśli

awanturnicy wezmą ich na
 spytki, pasterze wyjawią im
 imiona sześciu zaginionych
 ludzi – znacznie więcej, niż

wie się na ten temat w Michel
 Delving.

3-4 Owce. Zabłąkane, bar-
 dzo płochy. Żaden baran nie
 robi niczego, co mogłoby
 sprowokować obcych. Istnieje
 30% szans, że stado podąże

będzie za bohaterami do momentu, w którym zostanie zde-
 cydowanie odpędzone.

5 Psy. 1-5 dziedzicznych lub zabłąkanych zwierząt, wiele
 z nich nosi znaki (karby na uszach, obroże, piętna) osób po-
 rwanych przez Gulgacza. Istnieje 10% szans na to, że zwie-
 rzaki oszalały po spotkaniu z potworem.

Psy podkradną się do drużyny i zaatakują każdego, kto
 wyglądać będzie na bezbronnego. Jeśli bohaterom uda się
 zaprzyjaźnić z jednym z tych psów (Niezwykle Trudne,
 w tych warunkach -30), będzie on tropił Gulgacza bez strach-
 u i z zadziwiającą inteligencją. Jest to magiczny efekt spot-
 kania z owym stworem.

6 Najmici. Grupa 2-10 ludzi składająca się zazwyczaj
 z przywódcy na piątym, szóstym lub siódmym poziomie
 i jego podwładnych z pierwszych poziomów. Kilku z nich
 to rozbójnicy starający się o uczciwy zarobek, nie należy

jednak im ufać. Jeżeli poszukiwacze przygód złapią ich na znaczeniu lub jedzeniu owiec, każdy wchodzący w skład drużyny szeryf może narobić o to rwetusu.

7-8 Trolle. Oczywiście, polujące na owce. W ciągu nocy są bardzo niebezpieczne, dzień muszą jednak spędzać w lasach Doliny Mgiel.

9 Świeży ślad. Opuszczone obozowisko. Ten, kto je rozbił, pobiegł na zachód, ścigany przez coś o wielkich, płaskich stopach. W jego legowisku panuje bałagan, tak jakby próbował ucieczki. Na ziemi leży martwy mały pies – prawdopodobnie przypadkowo stratowany. Długość kroku stwora, ścigającego nieszczęśnika, waha się między metrem a pięcioma. Ślady pasterza znikają po około stu metrach, a ślady jego prześladowcy skręcają w stronę Doliny Mgiel. Spotkani wcześniej pasterze mogą zidentyfikować uciekiniera jako swego kompana, Merta Flavina.

10 Gulgacz. Najprawdopodobniej (80% szans) bohaterowie ujrzą go ze sporej odległości. Gdy Gulgacz jest na szlaku, śmieje się i skacze, jego oczy błyszczą, a nogi wydłużają się, gdy przeskakuje parowy, krzaki i pagórki. Stwór zdolny jest do biegu z pełną szybkością nawet wtedy, gdy niesie dorosłego mężczyznę. Jeśli pochwycił przytomną ofiarę, będzie ona krzyczeć i wrywać się.

SPOTKANIA W DOLINIE MGIEL

1 Sarny. Kilka z nich po prostu ucieknie, inne będą obserwować intruzów z bezpiecznego dystansu. Jeśli drużyna zgubi ślad, Mistrz Gry może wykorzystać sarny do ponownego naprowadzenia jej na trop Gulgacza.

2 Szepty. Zza drzew i zarośli dobiegają do uszu członków drużyny szepty – jako pierwsi usłyszą je wyraźnie bohaterowie posiadający najwyższe umiejętności związane z percepcją. Ci, którzy uważnie się w nie wsłuchają, odróżnią tajemnicze słowa i głosy kierujące ich do „miejsca, którego szukają śmiertelnicy”. Osoba obyta z Doliną Mgiel stwierdzi, że słuchanie tych głosów to rzecz ryzykowna. Absurdalny (-70) manewr percepcji lub Trudny (-10) wiedzy

o chochlikach pozwoli dostrzec niewyraźne kształty, gdzieś na granicy widzenia. Są to *Faerie*, które choć ich czas w Śródziemiu dawno dobiegł końca, nie odeszły jeszcze w Nicość. Głosy zaprowadzą podążających za nimi do któregoś z miejsc z podanej niżej listy. Gdy awanturnicy dotrą do celu, głosy umilkną.

Rzuć k10;	1-3	Uroczą polana.
	4-5	Kryjówka trolli.
	6-7	Bezdenne bagno.
	8	Gniazdo trzmieli.
	9	Głodny huorn.
	10	Staw Gulgacza.

Wydostanie się z bagien wymaga trzech kolejnych udanych Średnich testów pływania. Porażka w jednym z nich oznacza, że bohater gubi w otaczającej go masie błota drogę ku powierzchni i musi od nowa rozpocząć jej poszukiwanie.

3 Śmiejący się tancerze. Wśród drzew i zarośli pojawiają się osnuaci mrokiem tancerze, przypominający wyglądem piękne, leśne elfy. Słychać odległą muzykę, a istoty zapraszają do



wspólnego płaszu. Jak długo owi Tawari (leśne duszki lub driady) oświetlone są blaskiem słońca lub pochodni, nie mają żadnej władzy nad śmiertelnikami. Jednakże jeśli ktoś pójdzie z nimi w tany pod księżycem i gwiazdami, musi odeprzeć *Urok* drugiego poziomu – albo wędrować wraz z duszkami przez 10 – 1000 dni. Osoba taka po powrocie zachowa miłe wspomnienia oraz zyska +20 do wiedzy o Faerie, oraz +20 do percepcji przy wyczuwaniu istot cienia. Tawari mogą być odpędzeni przez silne światło (na 2-20 rund) – uciekną przerażone – lub agresywne, skierowane przeciw nim działania. W drugim wypadku, tuzin lub więcej Tawarich, znajdujących się w miejscu spotkania z drużyną, zasypie awanturników czarami z królestwa Spokoju. Jeżeli jedna tych z istot zostanie poważnie ranna, duszki będą się starać zadać jej krzywdzicielowi takie same obrażenia. Jako zapłatę za rany lub śmierć swych pobratymców, Tawari bez żadnych skrupułów oderwą bezbronnemu wrogowi części jego ciała.

4 *Myślące drzewa*. Nie wszyscy huornowie, zamieszkujący ten nawiedzony las, przepojeni są złem. Ta kępa przebudzonych drzew wie trochę o tym, co dzieje się w Dolinie Mgieł – wibrującym głosem i szelestem liści opowie to każdemu, kto zechce jej słuchać. Pierwszą rzeczą, o której wspomną huornowie, są czterytrolle – obudzone drzewa to jedyne stworzenia w całej Dolinie, które wiedza, ile naprawdę jest potworów. Dowiedziawszy się, kto wkracza w ich

cień, będą próbowały skłonić bohaterów do zabicia trolli. Mogą także udzielić skąpych informacji na temat miejsca pobytu Gulgacza.

5 *Kryjówka trolli*. Zbudowana z gałęzi i liści ponad małym strumieniem jest wygodnym miejscem dziennego wypoczynku bandy leśnych trolli (patrz wyżej). Można w niej znaleźć kilka suchych kłód oraz szaty, futra i narzędzia skradzione pechowym podróżnym. Do środka prowadzą dwa wejścia: jedno skierowane w górę strumienia, drugie w dół. W razie potrzebytrolle barykadują je kolczastymi krzakami, wyrwanymi wraz z korzeniami. Szczątki, rozrzucone po trawiastej podłodze szałasu, to nie dojedzone resztki owiec, saren i królików. Kilka drobnych kości nie opodał paleniska wskazuje na to, że pożarty został tu również hobbit. Noszone przez jednego z trolli podarte, skórzane pantalone, założone są na złą stronę. Fawnwiddy, zabity leśny duszek, był szczuplejszy od hobbita. Spod sufitu zwisają cztery błyszczące gałki, wyglądające na drogocenne. Jeśli ktoś zabierze je sobie „na szczęście”, okaże się, że każda z nich ma moc rzucenia jednego leczącego czaru (aż do poziomu ósmego). Czar działa w chwilach największej potrzeby. Każdy, kto doświadczy jego mocy, wyczuje także uciekającą z gałki magię.

6 *Leśne duszki*. Są to poślednie chochliki, wzrostu hobbitów, choć o wiele szczuplejsze, o bardziej nastroszonych włosach – przez co trochę przypominają wiewiórki lub



króliki. Noszą pięknie wykonane ubrania, podobne do strojów bogatych mieszkańców Michel Delving – miasta, które odwiedzają od czasu do czasu, aby ukraść tam stalowe igły, jedwabne nici i metalowe narzędzia ogrodnicze. Stworki te uważają się za wysmienitych farmerów. Sadzą drzewa, hodują kwiaty i krzaki jagód, dbając o to, by Dolina Mgieł wyglądała ładniej niż reszta lasu. Najchętniej jednak jedzą, śpią, bawią się i śpiewają swymi cieniutkimi, wiewiórczymi (przynajmniej dla śmiertelnych) głoskami. Potrafią używać czaru *Świadomość Natury I* i zasadniczo unikają kontaktów z ludźmi.

Chochliki polują na mordercę Fawnwiddy'ego – mogą więc zostać skłonione do rozmowy. Nie będą jednak wędrować razem z drużyną. Wiedzą, że przyjaciel Fawnwiddy'ego, Gulgacz, także szuka jego zabójców. Przymuszone lub przekupione serem i winem, wskażą drużynie kryjówkę Gulgacza. Pokażą również rośliny, które pozwolą oprzeć się chroniącej to miejsce magii.

7 Czerwony Ruddy. Czerwony Ruddy to *Kelfaen*, starożytne, potężne i czarodziejskie stworzenie – chociaż z wyglądu przypomina raczej rudego lisa. Hobbickie legendy mówią o nim jako o złośliwym duszku. Jednak w tej chwili bohaterowie nie muszą obawiać się jego sztuczek, ponieważ służy on najwyższemu królowi Gil-Galadowi jako strażnik Doliny Mgieł i przygotowany jest do powiedzenia drużynie wszystkiego, co ta potrzebuje wiedzieć, by móc pokonać Gulgacza.

Czerwony Ruddy jest ostrożny w stosunkach z ludźmi. Nigdy pierwszy nie rozpoczyna rozmowy. Rozmawia w języku westron, z arthadańskim akcentem i specyficzną, większą manierą: chętnie przytacza rymowanki i piosenki. Próbuje ukryć swoją czarodziejską naturę, przedstawiając się jako „całkiem zwyczajny, rudowłosy łowca królików, nie czyniący krzywdy jagniętom, dzieciom, szczeniętom czy kurczakom”. Uważnie analizując zagmatwane odpowiedzi Ruddy'ego, łowcy przygód powinni krok po kroku dojść do dokładnych informacji o miejscu pobytu i słabych punktach Gulgacza. Czerwony Ruddy wie nawet, gdzie rosną kwiaty, które po przeżuciu dają efekty adekwatne do czarów *Oddychanie pod wodą*, *Pływanie* i *Wykrycie niewidzialnego*. Niestety, rosną one nie opodal brzegów stawu Gulgacza, a ich moc działają tylko wtedy, gdy ma to służyć pokonaniu stwora i uwolnieniu porwanych przezeń nieszczęśników.

8 Szponiasty Cień. W tym silnym duchu-myśliwym, udane wyprawy Gulgacza rozbudziły żądzę krwi. Istota ta, ukazując się, przybiera postać widmowego, mrocznego wilka. Szponiasty Cień emanuje aurą strachu (obrona 5-tego poziomu lub paniczna ucieczka) oraz swymi czarnymi myśłami (aby je odebrać, trzeba wykonać Łatwy, +10, manewr



percepcji; jeśli oczywiście zadeklaruje się „nasłuchiwanie”), opisującymi wydarzenia przedstawione w *Historii* – tyle że w sposób pełen złości i szaleństwa. Światło dnia (lub *Silne światło*) odpędza Szponiastego – tak jak śmierć jednej z zaatakowanych przezeń osób. Istoty tej nie można ostatecznie zabić, jeśli jednak zostanie pokonana, znika z Doliny Mgieł na 2-200 lat.

9 Gulgacz. Tak jak opisano go wyżej, niosący do stawu swą kolejną ofiarę.

STAW

Domem Gulgacza jest miły leśny staw, leżący na kresach bagien Doliny Mgieł. Od wschodu otacza go las, od zachodu zaś pasma trzcin. Jedynym grożącym przybyszom niebezpieczeństwem są gromady komarów i gzów, rzecz zwyczajna podczas siragalańskiego lata. Jak wspomniano wyżej, niesamowity wygląd Gulgacza dał początek krążącym wśród rybaków opowieściom o marach nawiedzających to jezioro. Staw jest szeroki na około sześćdziesięciu metrów, głęboki zaś na dwadzieścia. Jedyny sposób odnalezienia kryjówki Gulgacza to zanurkowanie aż do błotnistej dna.

Rośliny rosnące dookoła jeziora – małe purpurowe kwiaty wiosną i latem, liście z pięcioma zielonymi karbami jesienią i zimą, jeśli zostaną przeżute, zadziałają jak czar *Oddychanie pod wodą*. Moc ta dana jest tylko kwiatom rosnącym

nad stawem. Wiedzą o tym wszystkie leśne duszki, Czerwony Ruddy i huornowie; czar *Wykrycie Esencji* pozwoli jedynie odkryć, że kwiaty te są zakłete. Nurkowanie do dna stawu bez magicznej pomocy wymaga umiejętności Pływania na poziomie 50 oraz jej dwóch kolejnych, udanych, Trudnych (-50) testów. To samo czynić należy w przypadku korzystania z czaru *Oddychanie pod wodą*, jeśli dotrze się na dużą głębokość bez odpowiedniego balastu.

Dostrzeżenie czegokolwiek na mulistym dnie stawu wymaga elfiego wzroku lub magicznego źródła światła. Wejście do kryjówki Gulgacza jest na w pół widoczne (podobnie jak sama kryjówka). Odnalezienie schowka wymaga Niezwykle Trudnego (-30) testu percepcji lub użycia odpowiedniego zaklęcia (*Wykrycie Esencji*, *Niewidzialnego*, *Strumieni*, itd).



Kiedy kryjówka zostanie odnaleziona, wystarczy już tylko Bardzo Trudny (-20) manewr percepcji, aby odkryć pokryte zielskiem wejście do jej wnętrza.

KRYJÓWKA

Kryjówka Gulgacza to po prostu okrągła, wypełniona wodą jama, szeroka na jakieś 14 metrów. Podłoga pokryta jest mułem, a wysokie na 5 metrów, obwieszane różnymi śmieciami ściany (oraz sufit) cuchną jak bagno. Różne

pniki i gałęzie służą jako wieszaki i stoliki na dobra właściwości kryjówki, zaś kilka topornie ociosanych kłód najwyraźniej pełni funkcję mebli. Gdzieś tam przemyka kilka rybek i skorupiaków. Każdy, kto wejdzie do tego pomieszczenia odkryje, że może tu swobodnie oddychać; kiedy wróci na powierzchnię, będzie musiał oczyścić się z zielska i mułu oraz odeprzeć chłód z drugiego poziomu – aby przyzwyczaić się do zmienionej temperatury otoczenia.

W kryjówce znajdują się:

1. Kamień. Daje światło, pozwala na ugotowanie herbaty i podgrzanie jedzenia.

2. Duży, miedziany zestaw kuchenny. Ładny, stary, składający się z dwudziestu garnków, pamiętający jeszcze czasy Valandila, króla Arnoru. Naczynia te uchronią swą zawartość nawet w najgorszych warunkach. Dzięki nim herbata, którą parzy sobie Gulgacz, nie miesza się z otaczającą wszystko wodą.

Niestety, z powodu chłodu, zagotowanie wody zajmuje dużo czasu – a jej oziębienie bardzo mało. W czterech, stojących pod ścianą kociołkach znajdują się dziki ryż, bagiennne korzonki oraz rozmaite owoce i zioła.

3. Szachy oraz rozmaite akcesoria do gier. Szachy wykonane są z obsydianu i marmuru, karty z kości słoniowej. W wypełnionej powietrzem, szklanej szkatułce znajduje się para kości do gry. Są tam też akcesoria do gier, które dawno już zostały zapomniane przez resztę świata.

4. Instrumenty muzyczne. Lutnia o pudle ze skorupy żółwia i strunach z rybich kiszek. Gulgacz nie jest złym muzykiem, ale dźwięki lutni są tak nieprzyjemne, że niemal przyprawiają o ból zębów.

5. Ubrania. Pomimo magicznej natury kryjówki, ta kolekcja eriadorskich płaszczów, nogawic, kaftanów i kamizel, z wolna (aczkolwiek nieubłaganie) gnije.

6. Gobeliny. Utkane z bagiennych pnączy i korzeni. Jedynie Gulgacz wie, co przedstawiają wyobrażone na nich sceny zmieniają się podczas oglądania. Zgromadzone są w nich wspomnienia stwora; każdy, kto przygląda się im dłużej niż przez dwie rundy, przez najbliższe 2-20 godzin musi odejmować 10 od swych cech mentalnych.

7. Trofea. Są nimi: eriadorski, brązowy topór bitewny +15; czaszki trolli; dziwaczne kości i kamienie; dwie arnorskie włócznie +10; tarcza +5; kunsztownie rzeźbiony kostur (+3 przy rzucaniu czarów ze Strumieni +10 PA, +10 PO podczas parowania ciosów), głowa szczupaka wielkości świnińskiego łba, szklistymi oczyma wpatrującą się w przybyszów.

8. Goście. Owca i sześć zaginionych osób wisi na omszałej gałęzi, przyczepionej do ściany. Są to od lewej: hobbit pasterz (martwy od dwóch tygodni), arthadański pasterz (martwy od tygodnia), inny hobbit (martwy od kilku dni), oraz trzy żywe ofiary – zaginiony dunlandzki myśliwy, imieniem Tuag; Perdy Cottle, hobbit drzeworytnik, Mert Fla-

vin, niedawno porwany pasterz. Perdi i Mert są pogrążeni w letargu i cierpią z powodu zimna; Tuag jest nieprzytomny i bliski śmierci. Aby uratować im życie, awanturnicy muszą wydobyć ich na powierzchnię tak szybko, jak jest to możliwe.

ZWYCIĘSTWO NAD GULGACZEM

Właściwie w każdym momencie swych łowów bohaterowie mogą zmusić Gulgacza do walki, w której mają duże szanse na zwycięstwo. Jeśli tak zrobią, jego kryjówka zawali się w ciągu I-3 rund, kurcząc się do rozmiarów małej dziury w dnie stawu. Ciała „gości” Gulgacza (jeśli nie zostaną uratowani) wypłyną na powierzchnię w ciągu kilku dni. Jeżeli jednak łowcy przygód uprzejmie rozmawiali z huornami, leśnymi duszkami i Czerwonym Ruddym, poznają inne sposoby powstrzymania Gulgacza.

1. Można z nim rozmawiać. Nie jest potworem i naprawdę daje się przekonać.
2. Pokonać go w grze. W ten sposób poznał go Fawnwiddy. Gulgacz kocha gry i zmierzy się z każdym, kto tego zechce.
3. Można przemówić do jego sumienia. Dokonał tych przerażających czynów z powodu śmierci Fawnwiddy'ego. To daje jego przeciwnikom pewną przewagę.

Z Gulgaczem da się dyskutować tylko wtedy, gdy pokona się go w walce lub osaczy w kryjówce. Jeśli znajduje się na otwartej przestrzeni, nie zwraca uwagi na to, co się do niego mówi. Jego najczęstsza reakcja to wykrzyknięcie kilku bełkotliwych pogroźek i ucieczka. W swoim domu stara się być uprzejmy nawet w stosunku do nieproszonych gości. Może nawet poczęstować intruzów herbatą.

Przemawiając, Gulgacz kieruje się głównie emocjami; zwiesza głowę i szlocha za każdym razem, gdy wymieniane jest imię Fawnwiddy'ego. Leśnego duszka nazywa „swoim przyjacielem”. Wydaje się nie dostrzegać, że wiszący na jego ścianie śmiertelnicy są martwi bądź umierający. Czasami zwraca się do nich, zadaje im pytania – nawet niezwywej owcy. Jeśli ktoś proponuje mu zakład lub grę, w której stawką jest życie jego „gości”, chętnie się na to godzi. Jeśli bohaterowie wspomną mu o trollach – szczególnie, jeżeli są one już martwe – powiększy stawkę o przyrzeczenie, iż nigdy nie będzie wtrącał się w sprawy śmiertelników. Członkowie drużyny mogą włożyć do puli wszystko, co zechcą: magiczne przedmioty bądź obietnice składania częstych wizyt.

Po tym, jak Gulgacz zgodzi się na takie zmagania, decyduje, iż będą się one składać z trzech rund – aby wygrać, wystarczy zwyciężyć w dwóch. Owe trzy rundy wymagają przetestowania siły, rozumu i woli:

- * Siła testowana jest przez zapasy; walka trwa tak długo, aż któraś ze stron straci przytomność lub przez trzy rundy trzymana będzie w kleszczach. Jeśli Gulgacz znokautuje swego przeciwnika, użyje leczących czarów, pozwalających mu odzyskać przytomność i obserwować resztę gry.

- * Rozum sprawdza gra w szachy, karty lub w jakąś inną grę strategiczną. Posiada w każdej z nich umiejętność 30, zgodzi się na wszystkie gry, jakie zostaną mu zaproponowane.

- * Wola sprawdzana jest poprzez dyskusję oko w oko, na odległość ramienia. Dopuszczalne jest rzucanie czarów, tak długo jak wspomagają one wolę zmagających się przeciwników (*Sugestia, Urok* itd.).

Tylko potężny bohater wyjdzie z tej walki zwycięsko i nie tknięty. Na szczęście istnieje pewien sprytny podstęp, pozwalający na zwiększenie szans drużyny. Gulgacz rozmawia podczas gry i za każdym razem, gdy wspomniane jest imię Fawnwiddy'ego, zaczyna płakać (-40 do każdego działania). A więc, mądrzy łowcy przygód zdołają pokonać stwora we wszystkich trzech „konkurencjach”.



Jeśli Gulgacz zostanie pokonany, klnie cicho i daje w podarunku awanturnikom jedną z wiszących na ścianie broni oraz miedziany pojemnik. W pojemniku tym znajduje się co najmniej pięć porcji użytecznych ziół. Każdy, kto w pokoju opuści kryjówkę, zostanie obdarzony mocą czarów *Latanie* i *Oddychanie pod wodą*, co pozwoli mu bezpiecznie wydostać się na powierzchnię. Ktoś powinien zadbać o godny pochówek ofiar Gulgacza. Zwycięzcy przez dzień lub dwa będą cuchnąć jak dno bagien, ale mimo to tryumfalnie powrócą do Michel Delving.

Współczynniki do Władcy Pierścieni

Cecha	Gulgacz	Popielny Jęzor	Ciosacz (Troll)	Futrzarz (Troll)	Złób (Troll)	Tree Feys (Troll)
Siła	0	2	2	2	2	0
Zwinność	3	1	1	1	1	0
Inteligencja	0	0	0	0	0	2
Poruszanie	1	-1	-1	-1	-1	-1
Obrona	3	3	3	3	3	1
Zwarcie	7	6	6	5	5	-2
Pociski	10	5	5	5	5	-4
Ogólne	2	2	2	1	1	2
Przebiegłość	2	0	0	0	0	-4
Percepcja	2	1	1	1	1	3
Magia	-2	-5	-5	-5	-5	8
Wytrzymałość	99	86	86	86	86	53

Cecha	Leśne Duszki	Czerwony Ruddy	Mert Flavin	Tuag i Perdy
Siła	0	-2	1	b
Zwinność	0	4	1	e
Inteligencja	2	0	0	z
Poruszanie	-1	-2	1	b
Obrona	1	3	1	r
Zwarcie	-2	0	2	o
Pociski	-4	8	1	n
Ogólne	2	3	-1	n
Przebiegłość	-4	8	3	i
Percepcja	3	7	3	
Magia	7	-5	-4	
Wytrzymałość	53	72	49	

Gulgacz – zna 14 czarów i 5 języków.

Moce Gulgacza w WP:

Każdy, kto po raz pierwszy widzi Gulgacza, i nie rzuci (dodając do rzutu wartość cechy Magia) 8, nie jest zdolny do żadnych działań ofensywnych. Jeśli przy niedanym teście różnica wynosi 2, osoba ta zacznie krzyczeć, jeśli zaś 4 – uciekać.

* Gulgacz ma ponad dwa metry wzrostu, porusza się na wrzecionowatych nogach, podpierając się sięgającymi ziemi ramionami. Może rozciągać swe kończyny aż do podwójnej długości, co pozwala mu skakać i łapać na odległość dziesięciu metrów. Jego stopy są duże i gąbczaste (-40 do tropienia), zdolne przywierać do każdej powierzchni – tak jak opisane jest to w podręczniku podstawowym, przy omówieniu sposobów poruszania się. Łapy stworza, jak u enta, zdolne są uchwycić się każdej powierzchni.

* Każdy, kto jest niesiony przez Gulgacza, przestaje krwawić po upływie 1-5 rund. Podczas wędrówki zasklepiają się też wszystkie jego rany. Prawdziwym zagrożeniem dla ofiary jest śmierć z powodu szaleństwa i warunków, w których przyjdzie jej przebywać. Każdy dzień pobytu w stawie Gulgacza kosztować będzie ją 1-2 ran i 1-2 punktów Wytrzymałości. Dodatkowo, po wędrówce musi wykonać rzut (dodając wartość cechy Inteligencja) powyżej 6 (podobnie, jak po upływie pierwszej godziny od przybycia nad staw, dziesiątej, dwudziestej itd.), w przypadku niepowodzenia traci 90% Inteligencji i zapada w letarg.

Popielny Jęzor – zna 1 czar i 1 język.

Ekwipunek: kardolański miecz (+2 Zwarcie).

Ciśsarz – zna 1 czar i 1 język.

Ekwipunek: krasnoludzka kusza (+1 Pociski) podwojony bliski zasięg.

Futrzarz – zna 1 język.

Ekwipunek: elfi nóż do oprawiania skór (+3 przy teście na oprawianie skór, w walce +1 Zwarcie); pałka (+2 Zwarcie, jest „D”).

Złób – zna 1 język.

Ekwipunek: Miecz z kardolańskiej stali (+1 Zwarcie), drewno huorna (mile w dotyku, można z niego wykonać łuk dający +2 Pociski).

Tree Feys – znają 10 czarów i 2 języki.

Leśne Duszki – znają 10 czarów i 2 języki.

Czerwony Ruddy – zna 3 języki.

Mert Flavin – zna 1 język.

Współczynniki do Śródziemia

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
Gulgacz	35	230	KO	35	nie	nie	110W _{pi} /105W _u	-	50
Otrzymuje trafienia krytyczne jak istota „W”. Jeśli Gulgacz naprawdę wkurzy się na przeciwnika, jego Siła rośnie do 105; może rzucić nie większym od konia przedmiotem na odległość do 12 metrów. Jeśli jest zmuszony użyć broni, jego PA wręcz wynosi 160br.									
Wszystkie cztery <u>trolle</u> otrzymują trafienia krytyczne jak istoty „W”. Mogą zaatakować z PA wręcz 60 W _{ugr} aby <u>ogłuszyć</u> przeciwnika; rzut kamieniem zadaje krytyczne W _{er} na odległość do 24 metrów.									
Popielny Jęzor	8	170	SU	20	nie	nie	85m	55ka	20
Ma 16 PP; zna po dwie listy czarów Strażnika i Otwartej Przepływu do 10 poziomu.									
Ciosacz	8	165	SU	20	nie	nie	80ma	60lk	20
Ma 16 PP; zna cztery listy czarów Strażnika do 5 poziomu.									
Futrzarz	6	150	SU	10	nie	nie	75p	60lk	15
Złób	6	150	SU	10	nie	nie	70m	50ka	15
Tree Feys	7(21)	115	brak	40	nie	nie	80p	95ka	40
Leśne Duszki	6(12)	85	brak	45	nie	nie	54mk	70pr	50
Jest to licząca 14 istot grupa żyjąca w Dolinie Mgiel. Każde z nich ma 18 PP i zna cztery listy czarów Otwartej Esencji do 10 poziomu. Są tchórzami i rzadko używają swej magii w walce.									
Czerwony Ruddy	30(60)	170	brak	60	nie	nie	115 _{ugr}	45M _{paz}	55
Otrzymuje krytyczne jak istota „W”. Posiada 240 PP i zna wszystkie listy czarów Otwartej Esencji i Przepływu do 10 poziomu.									
Tuag i Perdy									
(Bezbronni osobnicy: traktować jak pierwszy poziom, 20 Obrażeń)									
Mert Flavin	2	25	brak	10	nie	nie			0

UWAGA: TZ – Typ Zbroi, PO – Premia do Obrony, PA – Premia do Ataku, PR – Premia Ruchu, KO – kolczuga, SU – Skóra Utwardzana, Nar/Nag – Naramienniki/Nagolenniki, m – miecz, ka – kamień, p – pałka, mk – miecz krótki, pi – pięść/kopnięcie, pr – proca, ma – maczuga, lk – lekka kusza, u – uchwyt, ugr – ugrzyżenie, paz – pazury. Jeżeli poziom jest podany w nawiasie, wartość ta odnosi się do określania poziomu odporności przy rzutach obronnych na magię, trucizny i choroby.

MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miasto-czasie spotkania wszystkich roleplejowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii, ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czar-ni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie !!!

A tak na poważnie – ta stała, mam nadzieję, rubryka zawierać będzie przedstawione w formie krótkiej, zakończonej komentarzem historyjki, pomysły na przygody, elementy, które usprawnią lub urozmaicą grę, opisy ciekawych bohaterów niezależnych, itp. A wszystko to do najróżniejszych (także tych nie publikowanych po polsku) systemów. Dlatego, jeżeli jest coś, co szczególnie chcielibyście zobaczyć w naszym miasteczku, piszcie...

Dawno, dawno temu, w miasteczku Yarmie żył pewien rycerz. Miał on na swoim koncie wiele ukatrupionych potworów, a za zdobyte skarby wybudował sobie piękny pałac. Pałac ten pełen był drogocennych sprzętów, jego ściany wyłożono najwspanialszymi, wschodnimi gobelinami, służba była pracowita i kompetentna. Rycerz nie był w nim jednak szczęśliwy, gdyż nie mógł go dzielić z ukochaną, ze swoją prawdziwą miłością. Na imię jej było Yaviana, była kapłanką boga praw. Spotkali się w mieście Kallim, daleko na południu, i spędzili ze sobą cały dzień i noc, w czasie której wyznali sobie miłość. Jednak szczęście nie trwało długo – kiedy rycerz wyrwał się rankiem z objęć boga snów, jego ukochanej nie było przy nim. Na próżno, niczym szalony, biegał przeszukując całe miasto. Na próżno podróżował po całym świecie. Wyrocznia oznajmiła mu jednak, że jeśli będzie rozważny i prawy, odnajdzie swoją drugą połowę i szczęście. Było to wiele lat temu. Aż któregoś dnia pod wrotami jego zamku stanął straszliwy potwór. Na jego widok przerażona służba i straża uciekli. Rycerz pozostał sam na sam ze strzygą. Przywykły do widoku takich stworów dobył miecza i zaatakował, mimo że potwór nie przejawiał wrogich zamiarów i jedynie czekał, jak zwykły podróżny czeka z nadzieją, że zaoferuje się mu gościnnie. Straszliwy cios magicznego miecza spadł ma głowę stwora. Jednak zamiast paść od ciosu, strzyga zniknęła. W chwilę później w jej miejscu pojawiła się świetlista postać Yaviany. Nie była nawet ranna, lecz na jej twarzy malował się porażający serce smutek. Przemówiła po chwili. „Wyrocznia kazała ci przecież panować nad swoim szaleem, kierować się prawem i rozumem. Jak mogłabym posłubić człowieka, który nie uszanował świętych zasad gościnności?” To powiedziawszy odeszła, pozostawiając rycerza z jego nieskończonym smutkiem. Umarł wkrótce potem, a jego historia na zawsze została zapisana w kronikach miasteczka Yarmie.

Komentarz:

Mistrzu gry! Jeżeli twoi gracze bezmyślnie atakują wszystko, co wygląda na potwora (a ty wolałbyś, aby tego nie robili), powyższa historyjka jest jednym ze sposobów na pokazanie im, że tego rodzaju działanie nie zawsze wyjdzie ich postaciom na zdrowie. Jeżeli zdecydujesz się wprowadzić ją do gry, powinieneś zwrócić uwagę na poniższe elementy:

Wprowadzenie – jedna z postaci (najlepiej rycerz, ale niekoniecznie) powinna co najmniej kilka sesji wcześniej spotkać swoją prawdziwą miłość – i utracić ją. Daj graczowi do zrozumienia, że to jest właśnie to, czego jego bohater szukał przez całe swoje awanturnicze życie. Jeżeli słowa do niego nie docierają, przyznaj mu dodatnie modyfikatory do wszystkich czynności, w jakiś sposób związanych z miłością (np. walka w obronie Jej honoru, albo utarczka słowna w Jej obecności). W ten sposób strata okaże się bardziej bolesna.

Haczyk – gracze powinni znać dokładnie treść prawa gościnności przynajmniej sesję wcześniej, ZANIM pojawi się strzyga. Najlepiej postaw ich pod drzwiami czyjejś rezydencji i objaśnij dokładnie, jakie mają prawa. Sami powinni się domyślić, że działa to w obie strony.

Punkt kulminacyjny – delikatnie zwróć uwagę graczom, że strzyga nie rzuca się na bohaterów, lecz zgodnie ze zwyczajem oczekuje na gościń. Nie przesadz, bo zwietrzą twój podstęp i cała praca na nic.

Rozwiązanie – jeśli bohaterowie zaatakują strzygę, to miłość Yaviany jest bezpowrotnie stracona, chyba że ulitujesz się nad postacią i kiedyś w przyszłości dasz jej jeszcze jedną szansę. Fantasy w swoich założeniach jest bardzo romantyczna, dlatego bohater, który utracił swoją prawdziwą miłość przez kilka następnych miesięcy będzie zrezygnowany, posępny i przygnębiony. Obniż mu z tego powodu współczynniki, powtarzaj co chwila, że nie widzi sensu życia w otaczającym go, szarym świecie. Jeżeli bardzo będzie się starał poprawić, daj mu drugą szansę.

W przyszłości od czasu do czasu spraw, by spotkane przez drużynę potwory zachowywały się dziwnie. Gracze prawdopodobnie zastanowią się dwa razy, zanim zaatakują...

PS.: Jeżeli twój rycerz ugości strzygę (nakarmienie jej będzie bardzo kosztowne), napoi ją (wypije ona krew utoconą z żył jego ulubionych koni lub psów myśliwskich i nic innego) oraz zapewni jej nocleg (musi ona spędzić każdą noc ze śmiertelnikiem, w tym wypadku w łóżku rycerza), to rankiem, po przebudzeniu, znajdzie obok siebie swoją prawdziwą miłość, z powrotem w jej właściwej postaci. Odtąd będą żyli długo i szczęśliwie...

jon

Rafał Nowocień

Nowe profesje

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Poniższy artykuł jest przeznaczony dla graczy i Strażników Tajemnic pragnących wprowadzić do gry kilka nowych profesji. Szczególnie przydatny będzie dla tych osób, które swe przygody rozgrywają w latach 20. i 30. na terenie Polski. Można oczywiście wykorzystywać je w scenariuszach, które osadzone są gdzie indziej, ale w takim wypadku Strażnik Tajemnic powinien zastosować pewne ograniczenia (np. w USA profesja „ziemianin” jest zupełnie nie na miejscu – lepiej zastąpić ją „bogaczem”). Wszelkie decyzje w tej kwestii należą oczywiście do prowadzącego grę – może on zmieniać i modyfikować poniższe propozycje, zależnie od własnego uznania i specyfiki kraju, w jakim przebywają Badacze.

UWAGA: Przy niektórych zawodach podano sumy w przedwojennych złotych polskich. Przyjęto przelicznik 1 USD (przedwojenny) to około 5 złp. Jeśli w swych przygodach będziesz wykorzystywał dolary, nie zapomnij przeliczyć zarówno cen, jak i dochodów.

HANDLARZ/KUPIEC

Słowo „kupiec” jest pojęciem bardzo szerokim: może obejmować zarówno osobę handlującą na targu, jak i poważnego przedsiębiorcę, obracającego towarami na skalę masową (ktoś taki nie interesuje nas jednak, jako że zazwyczaj należy do kategorii „bogacz” i tak też należy go traktować). Ogólnie rzecz biorąc, kupiec jest osobą utrzymującą się z handlu lub pośrednictwa. Naturalną koleją rzeczy utrzymuje on szerokie kontakty z wieloma osobami, niejednokrotnie podróżując w interesach na znaczne odległości. W dwudziestoleciu międzywojennym spora część handlu ma postać niewielkich, rodzinnych „interesów”, przekazywanych z pokolenia na pokolenie i działających głównie na skalę lokalną. Są to przede wszystkim różne sklepy i sklepiki, rzemieślnicy, cukiernie, gorzelnie, wytwórnie artykułów codziennego użytku, itp. Zazwyczaj kupiec jest równocześnie właścicielem swojego „interesu”. Jeśli jego sklep jest duży (ewentualnie kupcowi brak czasu na samodzielną obsługę klientów), wynajmuje wtedy subiekta (sprzedawcę), którego zadaniem jest obsługiwanie klientów. Niewielu jednak na to stać – pomocnikiem w sklepie jest zazwyczaj żona, córka lub syn, mający w przyszłości przejąć interes. Większość kupców to mężczyźni, Strażnik Tajemnic może jednak dopuścić kupca-kobietę, wcześniej jednak powinien porozmawiać z graczem, jak ten sobie to wyobraża.



UWAGA: Wskazane byłoby, aby gracz, pragnący się wcielić w rolę kupca, przeczytał np. książkę Bolesława Prusa „Lalka” (albo obejrzał film pod tym samym tytułem). Jest to pozycja szczególnie przydatna, jeśli akcja przygód toczy się w latach 90. XIX wieku.

Umiejętności: księgowość, prawo, psychologia, sportstrzegawczość, targowanie się, wmawianie + 2 inne umiejętności.

URZĘDNIK

Nie każdy może zostać urzędnikiem. Osoba pracująca w tym zawodzie musi mieć odpowiednie wykształcenie. W zamian uzyskuje się w miarę stabilną posadę, co jest nie do pogardzenia w tych niepewnych czasach. Urzędnicy (szczególnie na bardziej odpowiedzialnych stanowiskach) muszą wykazać się zarówno odpowiednim wykształceniem, jak i nieposzlakowaną opinią, co



jest warunkiem kariery. Życie zawodowe takiego człowieka jest ustabilizowane i monotonne. Wielu z nich ma różne hobby, które po pracy pozwalają im na oderwanie się od szarości życia – mogą to być rowerowe wycieczki, lub muzykowanie w gronie znajomych. Niejednokrotnie jednak taka osoba, znudzona codziennym życiem, może zapragnąć silniejszych przeżyć. Zazwyczaj nie robi jednak nic, co mogłoby narazić na szwank jej zawodową reputację. Do tej kategorii zaliczyć można nauczycieli szkoły powszechnej (odpowiednik dzisiejszej podstawówki). Duża część urzędników wywodzi się z kręgów zubożalej szlachty lub arystokracji. Można wśród nich spotkać jednak młodych, wykształconych potomków rodów włościańskich, którzy – nie mając szans na przejęcie ojcowizny – przenoszą się do miasta. Miesięczne zarobki przeciętnego urzędnika wynoszą ok. 250-300 złp. (robotnik zarabia ok. 100 złp.). Niemal zawsze urzędnikami są mężczyźni.

Umiejętności: korzystanie z bibliotek, księgowość, perswazja, prawo, wiarygodność, targowanie się + jedna dowolna umiejętność.

WRÓŻKA/MEDIUM

Wbrew pozorom bycie wróżką nie jest łatwe – zawód ten wymaga lotnego umysłu i znajomości ludzkiej natury. Praca wróżki podobna jest nieco do pracy detektywa – opiera się głównie na obserwacji, psychologii i umiejętności dedukcji. Sceneria gabinetu wróżb – niesamowite rekwizyty, półmrok, kadzidelka i rozłożone na stole karty Tarota – mają jedynie zrobić na kliencie wrażenie

(bo w końcu ktoś uwierzy wróżce, która nie ma nawet szklanej kuli?). W środowisku wróżbiarzy można znaleźć bardzo wielu szarlatanów, psujących opinie uczciwym, choć nielicznym, kolegom i koleżankom po fachu. Jednak najstawniejsi jasnowidzowie nie narzekają na brak klientów. Działalność wróżek traktowana jest różnie – od skrajnej niechęci, aż po bałwochwalczą niemal wiarę w ich przepowiednie. Przedstawiciele tego zawodu reklamują się zazwyczaj w specjalistycznych periodykach (np. w kalendarzach astrologicznych, powszechnie dostępnych na rynku), czasem podając też swą szczegółową specjalizację (Tarot, kabała perska i tym podobne).

Specyficzną odmianą wróżki jest medium – osoba nawiązująca kontakt z zaświatami i przebywającymi w nich duchami zmarłych. Medium często proszone jest o przywołanie ducha konkretnej osoby, zazwyczaj bliskiego krewnego klienta, potrzebującego czasem od zmarłego konkretnej informacji. W trakcie kontaktu z duchem medium zapada w trans, przekazując informacje za pomocą rysunków lub tzw. pisma automatycznego. Po odzyskaniu świadomości, medium zazwyczaj nie pamięta niczego i nie jest w stanie podać żadnych dodatkowych szczegółów. Uznane media cieszą się niemal sławą (i dochodami), są zapraszane nawet przez znane osobistości. Tradycyjnie już wróżkami są w większości kobiety, najstawniejsze media to jednak mimo wszystko mężczyźni.

Umiejętności: korzystanie z bibliotek, perswazja, psychoanaliza, psychologia, spostrzegawczość, wiarygodność, wmawianie + jedna dowolna umiejętność.



SZPIEG

Profesja szpiega jest wyjątkowo niebezpiecznym zawodem. Osoba zajmująca się szpiegostwem działa w ukryciu, wykradając tajemnice wojskowe lub gospodarcze obcych państw lub firm. Podstawą sukcesu w tym zawodzie jest zimna krew i drobiazgowo zaplanowanie każdego ruchu, zapobiegające zdemaskowaniu i wykryciu przez przeciwnika. Powierzchność szpiega powinna być jak najbardziej przeciętna i nie rzucająca się w oczy – nie zwracanie na siebie uwagi i umiejętność wtopienia się w tłum to podstawowe zdolności osoby zajmującej się tym zawodem. Szpieg może pracować na jakimś ważnym stanowisku (dającym dostęp do interesujących go informacji) lub wręcz przeciwnie – może sprawiać wrażenie fajtlapy i nieudacznika, marnującego życie na skromnej posiadłości. Jest to jednak oczywiście tylko sprytny kamuflaż. Osoby zajmujące się szpiegostwem posiadają rozległe kontakty z ludźmi z wielu środowisk, zdobywając informacje za pomocą pieniędzy lub szantażu. Zazwyczaj szpieg wchodzi w skład większej organizacji, zapewniającej wsparcie swym poszczególnym członkom, przekazującej konkretne zadania i odbierającej zdobyte materiały. Oczywiście szpieg nigdy nie ujawni swej prawdziwej funkcji innym Badaczom.

Specyficzną odmianą szpiega jest wywiadowca pozostający na usługach policji. Jako członek organizacji przestępczej zbiera dowody jej kryminalnej działalności, by w odpowiednim momencie – wraz z pomocą regularnej policji – przystąpić do rozbicia gangu. Podobnie jak u typowego szpiega, tylko przełożeni znają jego prawdziwą rolę.

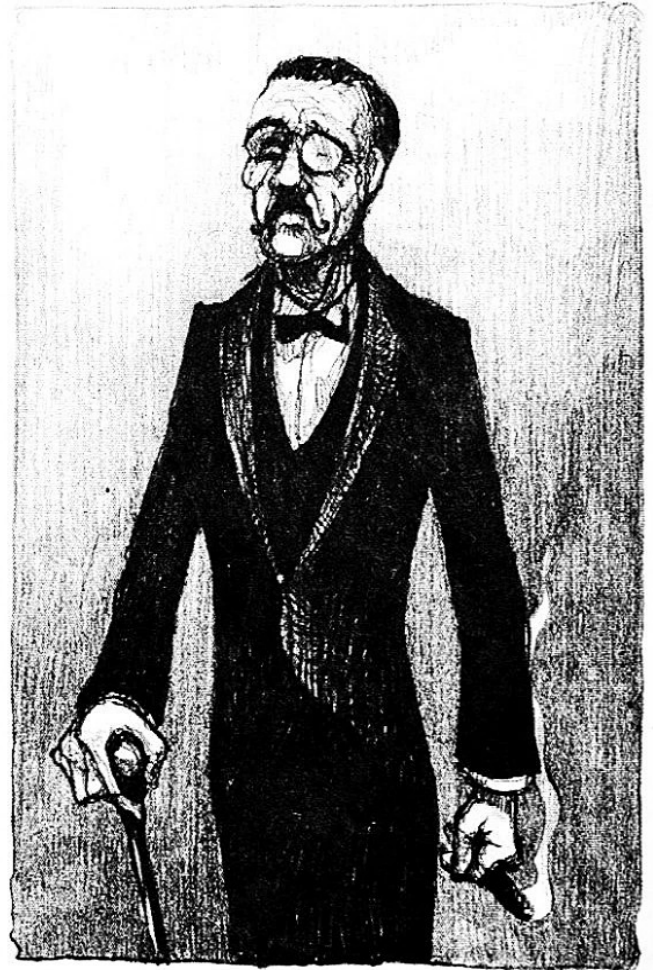


Polski wywiad wojskowy odniósł przed wojną szereg sukcesów – jednym z nich było odkrycie sekretu niemieckiej maszyny szyfrującej „Enigma” (jeden z niewielu przypadków złamania szyfru metodami prawie czysto matematycznymi). Szpiegiem może być zarówno kobieta, jak i mężczyzna.

Umiejętności: ukrycie czegoś, ukrywanie się, perswazja, spostrzegawczość, wiarygodność, psychologia, otwieranie zamków + 1 dowolna umiejętność.

ZIEMIANIN

Ziemianina zaliczyć można do specyficznej kategorii bogaczy – podstawą jego egzystencji są dochody z majątku ziemskiego. Ziemianie wywodzą się zazwyczaj z arystokratycznych lub szlacheckich rodów (w Polsce międzywojennej ziemianie mieszkali przede wszystkim na



kresach wschodnich). Osoby należące do tej grupy są bardzo konserwatywne, przywiązane do tradycyjnych wartości. Po śmierci ojca własność majątku przejął najstarszy syn, pozostałe rodzeństwo mogło żyć z wypłacanej im pensji lub wyjeżdżało do miast, najczęściej obierając karierę urzędnika. Szczególnie bogate rody mogły posiadać nawet kilka majątków, prowadzonych przez samodzielnych zarządców. W trakcie wojny i krótko po niej klasa ta została niemal całkowicie zniszczona – granie ziemianinem w latach 90. naszego wieku jest niemożliwe. W pozostałych szczegółach ziemianin niewiele różni się od standardowego zawodu „bogacz”.

Umiejętności: język obcy, jeździectwo, wiarygodność + 4 dowolne umiejętności.



DOROŻKARZ

W przedwojennej Polsce dorożki były powoli wypierane przez samochodowe taksówki, radykalne zmiany nastąpiły jednak dopiero po wojnie, wraz z pojawieniem się większej liczby samochodów. Dorożkarze byli zorganizowani w sposób podobny nieco do tego, jak zorganizowani są dzisiejsi taksówkarze. Każdy z nich miał swój numer, obowiązywała go określona taryfa (dzienna i nocna) i sposób ubierania się. Z racji swego zawodu dorożkarz ma szerokie (lecz powierzchowne) kontakty z wieloma różnymi ludźmi, zna doskonale wszystkie zakamarki i mroczne sekrety swego miasta. Granie dorożkarzem w latach 90. naszego wieku jest w zasadzie niemożliwe (chyba że w roli atrakcji dla turystów – wymagana zgoda Strażnika Tajemnic). Dorożkarzami mogą być wyłącznie mężczyźni.

Umiejętności: prowadzenie powozu, targowanie się, uderzenie pięścią, wmawianie + dwie dowolne umiejętności.

ZŁODZIEJ SZKOŁY LWOWSKIEJ

Zawód złodzieja nie należy do najbezpieczniejszych, lecz zapewnić może całkiem godziwe zyski. Najpowszechniej praktykowana jest kradzież kieszonkowa (dolinarstwo – w gwarze złodziejskiej dolina to kieszeń). Elita doliniarzy określana była mianem szkoły lwowskiej. Należący do owej grupy kieszonkowiec przechodził wszechstronne i intensywne przeszkolenie (za które płacił), uwieńczone egzaminem. Egzamin polegał na

okradzeniu wskazanej osoby, zazwyczaj w szczególnie niesprzyjających okolicznościach (ewentualnie manekina krawieckiego, obwieszonego dzwoneczkami, których dźwięk oznaczał niepowodzenie „kursanta”). Złodzieje szkoły lwowskiej przestrzegali swego kodeksu złodziejskiego – nie okradali kobiet i dzieci, unikali przemocy, zazwyczaj zwracali ukradzione dokumenty, zadowolając się gotówką. Wiedząc, że najłatwiejszym sposobem podejścia do ofiary jest upodobnienie się do niej, chętnie przybierali role statecznych urzędników, nobliwych przedsiębiorców, a nawet... księży. Podobnie jak inni przedstawiciele świata przestępczego, posiadali szerokie kontakty, niejednokrotnie poza swoim środowiskiem. Tę unikalną kategorię złodziei zastąpiła po wojnie pospolita dziś szkoła radska (opierająca swój sukces przede wszystkim na rozbojach i pobicjach). Złodzieje szkoły lwowskiej prawie zawsze pracowali pojedynczo, rzadziej parami. W tej roli mogą również wystąpić kobiety, choć w rzeczywistości było to dość rzadkie (decyzja należy do Strażnika Tajemnic).

Umiejętności: kradzież kieszonkowa (nowa umiejętność), spostrzegawczość, ukrycie czegoś, ukrywanie się, wiarygodność, wmawianie + dwie dowolne umiejętności

Nowa umiejętność:

Kradzież kieszonkowa (00%). Postać potrafi wyciągnąć z czyjejś torby lub kieszeni niewielki przedmiot bez zwracania uwagi ofiary. Niepowodzenie testu automatycznie oznacza wykrycie próby kradzieży. Przy szczególnie trudnej kradzieży Strażnik Tajemnic może zastosować dodatkowe modyfikatory.





Tomasz Andruszkiewicz

Sanatorium

Scenariusz

Ilustracje: Hubert Czajkowski

DO GRY
ZEW
CZULHU
1920

Wstęp

Przygoda jest przeznaczona dla 2-5 bohaterów o dowolnym stopniu doświadczenia. Została napisana z myślą o latach dwudziestych naszego wieku i sporo należałoby zmienić, by dało się ją rozegrać w innych czasach. Akcja toczy się w górach w stanie Vermont. Sceną wydarzeń jest fikcyjna dolina Iron Valley.

Opis Iron Valley

Jest to wcinająca się na 5 mil w góry dolina, na końcu której znajduje się zrujnowana kopalnia, opuszczona osada górnicza i sanatorium prowadzone przez doktora Alfreda Wenera, jednego z głównych bohaterów tej opowieści. Od wylotu Iron Valley do Johnsonville, najbliższego osiedla ludzkiego, jest 20 mil.

Historia kopalni i osady górniczej sięga schyłku XIX wieku, kiedy w tym miejscu odnaleziono i zaczęto eksploatować złoża rudy żelaza. Po kilkunastu latach okazało się jednak, że zasoby złoża nie były tak bogate, jak myślano. Zwolniono więc część załogi, spadło wydobycie, a co za tym idzie spadły też płace. Jak głosi oficjalna wersja, w styczniu 1916 roku górnicy rozpoczęli strajk, który zakończył się regularną bitwą ze strażnikami kopalni. Górnicy zabili wszystkich stawiających opór (w tym właściciela kopalni), ukradli, co dało się ukraść i uciekli w góry przed pościgiem policji i wojska. Słuch po nich zaginął, ponieważ zima 1916 roku należała do wyjątkowo ciężkich. Obecnie mówi się, że w kopalni straszy duch zamordowanego właściciela (jeśli chcecie, może to być prawda – jest to ciekawy wątek dodatkowy).

Sanatorium „Spokojny Księżyc” zbudowano w latach 1903-5 za pieniądze Alfreda Wenera, który w tamtym czasie przyjechał do Ameryki z rodzinnych Niemiec. Alfred jest lekarzem psychiatrą, a sanatorium jest w istocie kliniką dla osób niezrównoważonych psychicznie. Pacjentami są bogaci ludzie, którym schorzenia uniemożliwiają egzystencję w społeczeństwie. Większość pacjentów weszła w bardzo poważny konflikt z prawem i tylko dzięki orzeczeniom lekarskim stwierdzającym ich niepoczytalność i olbrzymim łapówkom nie spędzają dziesiątek lat za więzennymi murami. Całkowita izolacja, w jakiej żyją w „Spokojnym Księżycu”, odpowiada ich rodzinom, mogącym zapomnieć o ich czynach. Pacjenci sanatorium są również chronieni przed żadną sensacją prasą. Przy budynku stoi kaplica, zaś na tyłach sanatorium znajduje się cmentarz. Niewiele rodzin upomina się o ciało szaleńca, który zhańbił całą rodzinę i którego wszyscy już

dawno wymazali z pamięci. Dla pensjonariuszy sanatorium Iron Valley jest ostatnim etapem życia, a często też miejscem, gdzie spoczną ich szczątki.

W sanatorium „Spokojny Księżyc” pracują: John i Greg (sanitariusze), Mary (pokojówka), Barnes (kucharz).

Doktor Alfred Werner

Doktor Werner urodził się w 1869 roku w Berlinie, w bogatej, mieszczańskiej rodzinie. Dorastał w domu pełnym gniewu, złości i nienawiści. Jego rodzice rozstali się, gdy miał 10 lat. Studiował na Akademii Medycznej w Berlinie (był ponoć jednym z najlepszych słuchaczy tej uczelni). Właśnie w czasie studiów zaczął interesować się okultyzmem. Z początku niewinne zainteresowanie, z czasem przerodziło się w chorobliwą fascynację. Odrywał się dzięki temu od wszystkich problemów. Byłby to całkiem dobry sposób ucieczki od kłopotów, gdyby nie fakt, że jego psychika ulegała coraz dalej idącemu osłabieniu. Momentem przełomowym był kontakt z kultem Hastura Nieopisywalnego i zdobycie książki, która wyznaczyła kierunek całego jego dalszego życia – angielskiego wydania *King in Yellow*. Alfred przeszedł inicjację i został akolitą Hastura. Ten przerażający rytuał zaburzył jego równowagę psychiczną, rozbił osobowość na wiele odmiennych fragmentów, z których już nigdy nie udało się złożyć całości. Jakimś cudem młody Werner skończył studia. Nie podjął jednak pracy, tylko wyjechał do Ameryki szukać, jak misjonarz, nowych wyznawców. W dniu wyjazdu spłonął jego rodzinny dom, a w płomieniach swój koniec znaleźli ojciec, dziadkowie, rodzeństwo Alfreda, a także kilkoro służby. Mimo wielu poszlak, nigdy nie udowodniono, że wyjazd młodego szaleńca miał jakikolwiek związek z pożarem.

W Ameryce doktor Werner zbudował sanatorium w Iron Valley. Tam mógł dawać upust swoim mrocznym fascynacjom. Wielokrotnie wykorzystywał swoją nieograniczoną władzę nad pensjonariuszami, wykorzystując ich do swych mrocznych obrzędów. Opanowało go trawiące niczym ogień pragnienie, by sprowadzić na Ziemię Hastura, by obłąd opanował wszystkich ludzi. Alfredowi udało się już raz wezwać wystannika Wielkiego Przedwiecznego – Króla w Żółci (było to zimą 1916 roku), który sprowadził obłąd i zagładę na górniczą wioskę Iron Valley. Górnicy z pianą na ustach i szaleństwem w oczach mordowali się nawzajem, wykrzykując jego imię i zraszając ziemię krwią ofiar (jest to trochę odmienna od oficjalnej wersji wydarzeń). Obecnie Alfred Werner przygotowuje się do czegoś dużo poważniejszego – zamierza wezwać Króla

w Żółci wraz ze swiątą byakhee. Za pomocą tych istot pragnie sprowadzić na Ziemię Hastura Nieopisywalnego.

Agent William Clegg

Agent William Clegg urodził się w 1890 roku w Nowym Yorku. Podczas wojny światowej był szpiegiem, teraz zaś pracuje dla Biura Śledczego. Na początku przygody Badacze spotykają go w sanatorium doktora Wenera. Przyjechał do Iron Valley dzień przed nimi, by przeprowadzić ciche dochodzenie. Zainteresowanie Biura wzbudził fakt, że przez ostatnie pół roku w „Spokojnym Księżycu” umarło osiem osób i pozostało jedynie pięciu żywych pensjonariuszy (to oczywiście wynik okultystycznych praktyk Alfreda Wenera). Agent Clegg wie sporo o przeszłości Iron Valley – miał dostęp do tajnych raportów o wydarzeniach w osadzie górniczej w 1916 roku. Czytał również zeznania jedyne go świadka

– obłąkanego górnika, który dotarł do Johnsonville i opowiedział, co dzieje się w Iron Valley (między innymi o latających, piekielnych potworach i demonach). Jego opowieść doprowadziła do wkroczenia do akcji wojska. Oczywiście fakty te nigdy nie ujrzały światła dziennego. William przedstawia się jako geolog, którego interesuje kopalnia. Jest bardzo skryty i tajemniczy. Na pewno nie powie Badaczom kim jest i co tu robi, chyba że wcześniej sprawdzi dokładnie kim oni są i po co przyjechali do Iron Valley. Na początku nasi bohaterowie są dla niego tak samo podejrzani jak doktor Wener czy ktokolwiek inny. William Clegg uzyskał zgodę szeryfa Johnsonville (który sprawuje na tym terenie funkcję koronera) na ekshumację Billa Ridley’a, ostatnio zmarłego chorego. Alfred Wener oczywiście o tym nie wie, a Clegg zamierza przeprowadzić to w tajemnicy (w końcu osoby odpowiedzialne za wszystkie tajemnicze wydarzenia muszą być gdzieś w pobliżu i nie powinny wiedzieć, iż ktoś jest na ich tropie).



Wydarzenia

Informacje ogólne

Jeśli Badacze nie wpłyną na rozwój wydarzeń, potoczą się one według podanego niżej schematu. Jest to tylko propozycja – jeśli uważasz, że łatwiej osiągnąć cel innymi metodami, spróbuj.

Doktor Wener był na początku niezadowolony z nieproszonych gości, lecz po namyśle stwierdził, że to nawet lepiej – cóż znaczy bowiem zwycięstwo bez widzów, którzy je docenią. Będzie chciał za wszelką cenę doprowadzić do wezwania Hastura i zamierza dokonać tego za cztery dni. Ma więc czas, by zniszczyć psychikę gości, podporządkować ich swojej woli i przygotować na przyście Nieogarniętego. Alfred Wener znajduje chorobliwą przyjemność w straszaniu. Uwielbia makabryczne opowieści o psychopatach (przez jego zakład przewinęły się tuziny maniakałnych morderców). Uważa, że strach i panika są kluczami do bram rozsądku. Te opowieści, snute popołudniami i wieczorami, są

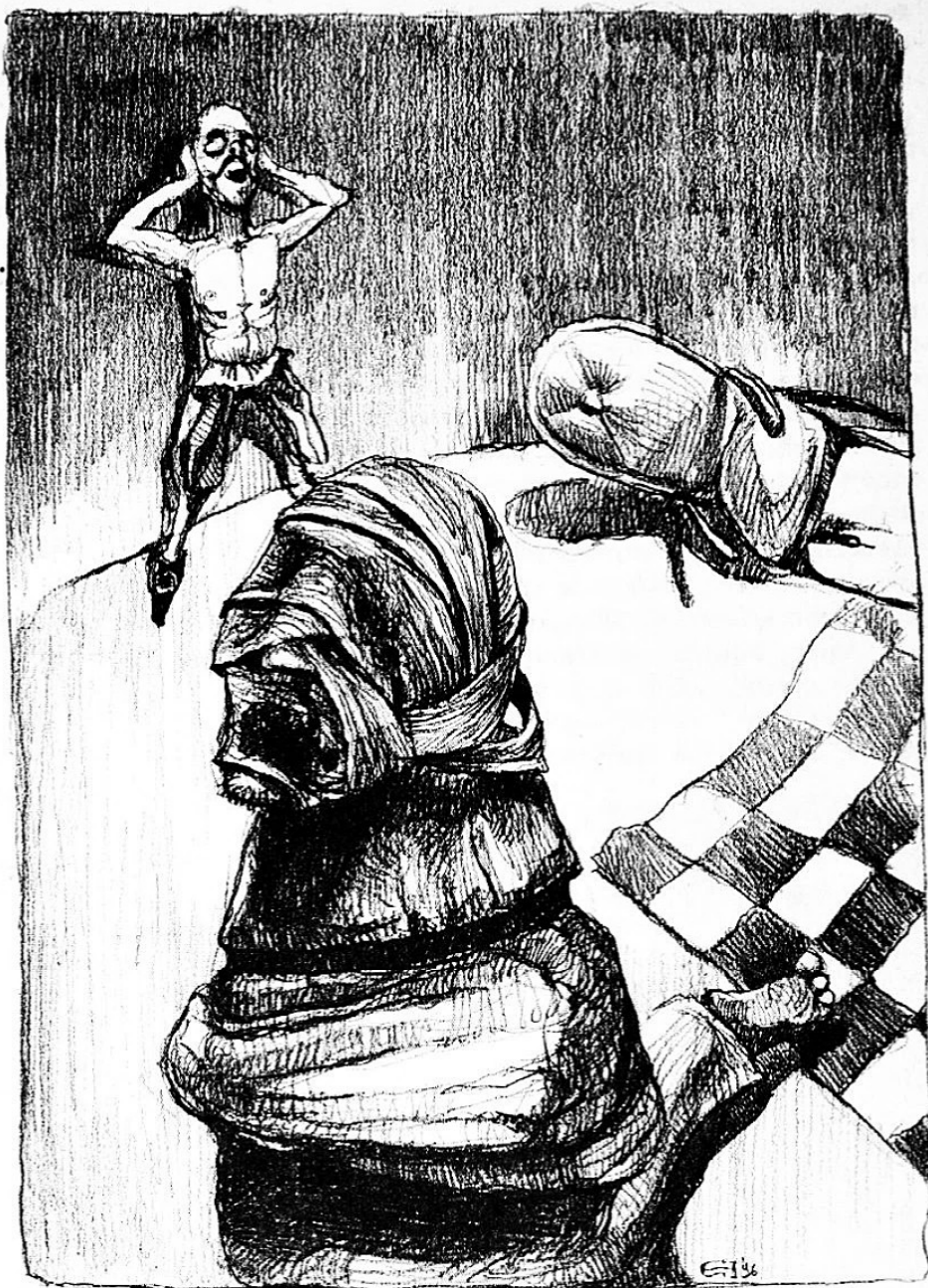
bardzo ważnym elementem scenariusza i muszą być przemyślane (w części 7. – *Bohaterowie niezależni* – przy opisie doktora Wernera znajdują się propozycje kilku takich historii). Należy pamiętać, że doktor Alfred jest przebiegłym i inteligentnym przeciwnikiem. Jeśli zda sobie sprawę, że ktoś go o coś podejrzewa, postara się znaleźć jakiegoś kozła ofiarnego.

Agent William Clegg będzie chciał przeprowadzić ekshumację drugiej nocy przygody i, jak zobaczymy dalej, najprawdopodobniej nie uda mu się zachować tego w tajemnicy. Nie można o nim zapomnieć podczas gry, choć jego osoba nie ma właściwie nic wspólnego z głównym nurtem wydarzeń. Rola Clegga ogranicza się do odwiedzin w kopalni, zwiedzania okolicy, myszkowania po sanatorium, rozmawiania ze służbą i szaleńcami, zagładania we wszystkie kąty. Zależy mu, by porozmawiać z jak największą liczbą osób. Uważa, że jeśli będzie dużo słuchał, to w końcu winni sami się zdradzą.

Służba sanatorium jest całkowicie podporządkowana doktorowi Wernerowi i bardzo ciężko wyciągnąć od niej jakieś ciekawe informacje.

Wprowadzenie

Jest środek grudnia 1925 roku. W czasie jednej ze swych podróży Badacze jadą samochodem do Johnsonville. Zrywa się porywisty wiatr i rozpoczyna się burza śnieżna. Widoczność jest ograniczona, więc Odkrywczy muszą zmniejszyć prędkość jazdy prawie do minimum. Niebo ciemnieje, dzień powoli zbliża się do końca. W końcu bohaterowie dojeżdżają do wylotu Iron Valley. Według map i znaków drogowych mają jeszcze przed sobą około 20 mil do najbliższego większego osiedla. Natomiast do sanatorium jest około 5 mil. Sytuacja powinna być tak przedstawiona, by było oczywiste, że nie uda się



przejechać nawet tych pięciu mil, więc jazda do Johnsonville jest szaleństwem. Gracze sami winni zdecydować się na podróż w głąb doliny. Samochód Badaczy przejedzie nie więcej niż cztery mile. Resztę drogi bohaterowie muszą pokonać pieszo. „Spokojny Księżyc” w tumanach śniegu wygląda przynębiająco. Duży, dwupiętrowy budynek z szarego kamienia ze spadzistym dachem, otoczony płotem z kutych, żelaznych prętów, ponura, ciemna kaplica, dotykająca ściany bocznej budynku sanatorium – to wszystko nie sprawia korzystnego wrażenia. Z okien na parterze błyskają migotliwe, żółtopomarańczowe światelka – to świece i lampy naftowe (śnieżyca jest tak gwałtowna, że uległa uszkodzeniu linia telefoniczna i przewody doprowadzające prąd do sanatorium). Zmarznięci i zmęczeni bohaterowie brną w śniegu do budynku. Kiedy do niego docierają, okazuje się,

że drzwi są z przeciwnej strony, muszą więc obejść cały gmach. Przez niskie okna parteru widać salon, w którym odbywa się bal...

Bal

Oświetlony blaskiem świec salon wygląda poważnie, dostojnie, niemal zabytkowo. Ściany są pokryte ciężkimi tkaninami, drzwi osłonięte są purpurową, aksamitną zasłoną, obszytą złotymi motywami roślinnymi. Na ścianach wiszą portrety. Salon wypełnia co najmniej kilkanaście osób, ubranych w barwne kostiumy. Z niewidocznego gramofonu wydobywają się dźwięki fletów, skrzypiec i bębnow, układając się w melodię szybką, choć trochę monotonna, o charakterystycznym, średniowiecznym brzmieniu. Bawiący się wirują rytmicznie, jakby zapomnieli się w tańcu. Wnętrze pomieszczenia zdaje się falować. Wygodne, wyściełane krzesła, stojące pod ścianą, są wolne, wszyscy bowiem oddają się zabawie. Tu widać mężczyznę, któremu za całe odzienie służą paski złotego i czerwonego materiału – gdy tańczy, wygląda jak żywy płomień. Tam tańczy



kobieta w pięknym kostiumie kota. Gdzieś z boku wychyla się zielona paszcza – na pierwszy rzut oka można by przysiąc, że to gigantyczna jaszczurka wygląda z tłumy i chowa się z powrotem. Po chwili jednak widać, że to tylko człowiek z maską gada, przyczepionym ogonem i trójkątnymi płytkami przyszytymi na plecach do fraka. Jeśli któryś z Badaczy zna się choć trochę na tańcu, może bez trudu zauważyć, że ludzie ci nie zwracają żadnej uwagi na innych, obijają się o siebie, ich sposoby poruszania są całkowicie odmienne. Jest to raczej żywiołowa ekspresja, zsynchronizowana w jakiś sposób z muzyką, niż spójny zespół zachowań ruchowych, pospolicie zwany tańcem. Po udanym teście *spostrzegawczości* Badacze mogą zauważyć, że tańczący mają nieprzytomne, półprzymknięte oczy (być może jest to oznaka transu?). Cała ta scena absorbuje Odkrywców do tego stopnia, iż stoją pod oknem i przypatrują się jej, zamiast iść do drzwi. Nagle, w salonie uderza zegar. Całe towarzystwo zastyga w bezruchu – jak zwierzę czujące niebezpieczeństwo, lecz nie wiedzące,

w którą stronę uciekać; jak marionetki, gdy zatrzymają się ręce animatora. Słychać tylko miarowe bicie kurantu i wciąż grający gramofon. Gdy rozlega się ósme uderzenie (wybiła właśnie 20:00), przez zgromadzonych przebiega wyraźny, zbiorowy dreszcz. Nagle wszyscy zaczynają się ruszać, lecz nie wracają do tańca. Zaczynają bezładnie biegać, muzykę zagłusza chaotyczny ryk, zmieszane wrzaski rozpacz, krzyki wypełnione panicznym strachem i przenikający, zimny chichot. Postaci ściągają z siebie kostiumy, rwą je z odrazą na strzępy i, zataczając się i obijając o wszystko po drodze, wypadają z salonu krzycząc, krzycząc, krzycząc... W pomieszczeniu zostaje trochę podartych szmat, parę poprzewracanych krzeseł i muzyka – wciąż ta sama melodia, dochodząca z gramofonu. Jednak nie wszyscy wybiegli z salonu. Na środku leży skulona postać, związana w kaftan bezpieczeństwa, z dokładnie obandażowaną głową, nie widać ani kawałka ciała. Bezwolny człowiek niezdolny do ruchu – porzucona zabawka, która czeka, aż ktoś weźmie ją do rąk.

Scena balu ma oddziaływać na zmysły, ma zasiać niepewność, wątpliwości. Nie ma niczego wyjaśniać, sama jest zagadką, którą gracze ma-



ją rozwiązywać podczas przygody. Faktem jest, że na balu tańczyli szaleńcy poprzebierani w stroje symbolizujące ich schorzenia psychiczne. Kobieta-kot to Jane Herbert z ailurofobią. Człowiek-jaszczurka to Aaron Douglas z obsesyjną wiarą we wrogą, obcą rasę jaszczurów z planety X. Mężczyzna-ogień to Bill Ridley (pyrofilia). Kolejnym niezaprzeczalnym faktem jest to, że na balu tańczą także zmarli wariaci (w końcu było ich tam dobre kilkanaście osób, podczas gdy w „Spokojnym Księżycu” przebywa tylko pięciu szaleńców). Nie należy jednak od razu wyjaśniać tego graczom. Dużo ciekawiej będzie, jeśli sami dojdą do tych wniosków. Być może po pierwszych opowieściach Alfreda Wenera złączą osoby jego podopiecznych z postaciami z balu (być może potrzebna jeszcze będzie jakaś delikatna sugestia ze strony Mistrza Gry). Następne historie dotyczyć będą nieżywych pacjentów. Tańczący na balu byli tak charakterystyczni, że utkwili w pamięci naszych bohaterów, którzy nie powinni mieć problemów z połączeniem ze sobą wszy-

stkich faktów. Nie zamierzam wyjaśniać, co robią martwi szaleńcy na balu – przecież nie wszystkie zagadki muszą mieć rozwiązania.

Wróćmy do naszych Badaczy. Zostawiliśmy ich stojących pod oknami salonu, niepewnie patrzących na siebie. Dotrą pewnie jakoś do drzwi wejściowych sanatorium, gdzie przywita ich doktor Werner. Zaprosi do środka, poleci przygotować gorącą kawę, wyciągnie butelkę whisky – będzie się tłumaczył, że zdrowie jest ważniejsze od prohibicji (pamiętajmy, że bohaterowie brnęli około mili przez zasy i śnieżycę). Zgodzi się, żeby zostali do zakończenia burzy, do czasu aż pług z Johnsonville odkopie drogę. Przydzielili im wolne pokoje na drugim piętrze – w każdym jest jedno łóżko, szafa, biurko i krzesło. W razie konieczności można do każdego pokoju wstawić drugie łóżko, ale warunki nie będą wtedy komfortowe. Okna wszystkich tych pokoi wychodzą na tyły domu. Na kolacji Badacze poznają agenta Clegga (trzeba pamiętać, by przedstawić go jako geologa) i wysłuchają kilku opowieści doktora Wenera.

Podczas kolacji może mieć miejsce następujące wydarzenie: Alfred zawoła w pewnym momencie Johna i zapyta, gdzie jest Greg. John odpowie (zgodnie z prawdą), że poszedł po drewno. Doktor zrobi bardzo zdziwioną minę i powie coś w rodzaju: „Jak długo można przynieść drewno?”. Scena wygląda dość niewinnie, a tymczasem jest częścią planu Alfreda, który sam wysłał Grega do lasu i odegrał tę komedię. Chce, by Badacze zapamiętali fakt, iż ktoś wyszedł i długo nie wraca. Doktor planuje bowiem pójść tej nocy do samochodu naszych bohaterów i przebić opony, by uniemożliwić odjazd, nawet jeśli warunki atmosferyczne pozwoliłyby na to. Chce jednak skierować podejrzenia na kogoś innego. Badacze, rozleniwieni alkoholem, jedzeniem i ciepłem z kominka, pójdą pewnie spać, zaś reszta nocy upłynie spokojnie.

Pierwszy koszmar i agent Clegg

Następny dzień powinien upłynąć spokojnie. Burza śnieżna powoli cichnie. Clegg wypytuje wszystkich o wszystko, Werner opowiada o mordcach i zboczeńcach, a służba snuje się sennie po sanatorium. Badacze mogą wybrać się do samochodu po resztę bagażu. Widok opon porżniętych na paski z pewnością ich zaskoczy.

Wieczorem doktor opowiada mroczną historię Aarona Douglasa. Obserwuje przy tym uważnie, na którym Badaczu wywiera ona największe wrażenie. W nocy, gdy wszyscy pójdą spać, rzuci na niego czar „Koszmar”. Sen może wyglądać jakoś tak:

Jest popołudnie. Stoisz na suchej kępie pośrodku bagien. Ludzie mówią o nich Trupie Bagna, właśnie one są najczęściej odpowiedzialne za nagłe śmierci w okolicy. Rozglądasz się dookoła. Jest cicho. Za cicho... Drzewa mają powykęcane konary, jak ręce dotknięte chorobą stawów. Brunatna, oślizgła kora okrywa je jak owrzodziła skóra. Pnącza zwieszają się z gałęzi grubymi warokozami. Nagle widzisz jakiś ruch. Prawie niedostrzegalny, kątem oka, na granicy percepcji. Odwracasz się gwałtownie w tamtą stronę, ale już nic nie widać... Tylko trawa chwieje się, chociaż nie czuć najmniejszego podmuchu wiatru. I znowu to samo, tylko z innej strony. Tak, jakby podkładała się grupa wrogów. Powiał wiatr i w nozdrza uderza ciężki, duszący zapach moczarów. W tym momencie twoje ciało pręży się, w myśli wpelza panika, jakiś pierwotny strach przed tymi nieuchwytnymi cieniami, czającymi się za wypaczonymi pniami drzew. Mięśnie drżą, gotowe do natychmiastowego działania. I gdy mózg jeszcze raz rejestruje ruch, rzucaś się do szaleńczej ucieczki. Biegiesz, zapadasz się w błoto, przewracasz o korzenie, a za plecami wciąż słyszysz odgłosy pogoni. Obezwładniający strach nie pozwala ci się obejrzeć. Wciąż biegiesz. Czujesz, że słabniesz, serce wali jak młot w kuźni, przed oczami tańczą czerwone plamy, każdy tyk powietrza jest niczym wrzący olej, wlewany do płuc. Wbiegasz półprzytomny na polankę, potykasz się i, żeby nie upaść, chwytasz gruby pęk pnączy zwisający z najbliższej gałęzi. Niestety, gałęzie nie wytrzymują – słychać trzask i padasz przywalony gnijącą, zielonoburą masą roślinną. Na wpół uduşzony, wygrzebujesz się na wierzch. Łapczywie chwytasz powietrze. Patrzysz do góry, a tam, na grubym sznurze wisi trup – napuchła, mokra, plamistozielona twarz jest wykrzywiona uśmiejem odsłaniającym dziąsła. Z pustych oczodołów wypływają krwawe, ropne łzy. W tym momencie skóra trupa na nagim, wzdętym brzuchu pęka i fala białych, tłustych robaków wylewa się na ciebie. Zatykają oczy, uszy, wpelzają do ust. Krzyczysz w przerażeniu. Aaaaaaa!!!...

Sen powoduje utratę 1k3 PP.

Bohater zrywa się z krzykiem z łóżka, podbiega do okna, otwiera je i głęboko oddycha. Powoli dociera do niego, że był to tylko sen. Inni Badacze mogą się obudzić po usłyszeniu wrzasku (Test Szczęścia). Ale cóż widzi nasz przerażony koszmarem bohater? Ktoś jest na znajdującym się za domem cmentarzu! Tajemniczy osobnik pochyla się nad bladym, ludzkim kształtem, le-

żącym na płycie jednego z grobów. Nie opodal widać otwartą trumnę!

To oczywiście agent Clegg włamał się do grobowca Billa Ridley'a, otworzył jego trumnę i ogląda zwłoki w świetle księżyca. Usłyszał krzyk i zobaczył postać w oknie, porzuci więc zwłoki i ucieknie do sanatorium tą samą drogą, którą przybył – po drzewie na dach kaplicy i stamtąd przez okno do swojego pokoju. Jeśli Badacze nie podejmą jakiejś błyskawicznej akcji, uda się mu to zrobić. Clegg szybko rzuci płaszcz, założy szlafrok i wyjdzie na korytarz, krzycząc: „Co się stało?!”. Ci, którzy zdążyli zobaczyć go na cmentarzu, mogą (po udanym teście *spostrzegawczości*) zapamiętać jakiś szczegół, który prawie jednoznacznie wskazuje, iż to właśnie on buszował pośród grobów. Obudzeni mieszkańcy sanatorium pójdą pewnie zobaczyć, co się stało na cmentarzu, gdzie leży trup Ridley'a. Nie wygląda najlepiej, na całym ciele widać głębokie rany o nieregularnych, wąskich wlotach (jak od prymitywnej włóczni). Widok trupa kosztuje 0/1k3 PP. Reszta nocy upłynie pewnie na spekulacjach i domysłach.

Drugi koszmar

Kolejny dzień nie powinien już być tak spokojny. Rano Clegg proponuje wycieczkę do kopalni (w końcu podaje się za geologa). Jeśli Badacze pójdą razem z nim, opowie historię tragedii z 1916 roku w wersji nieco odmiennej od tej ogólnie znanej. Może napomknąć o dzikich zwierzętach (ślady na ciałach) i o zbiorowym szaleństwie. W ten sposób bada bohaterów, sprawdza, ile wiedzą, co ich dziwi, a co zaskakuje. Jeśli Badacze nie wykażą zainteresowania lub jeśli zaciekawienie będzie sztuczne, Clegg uzna, że w jakiś sposób są wmieszani w sprawę. Doktor Werner będzie przez cały dzień zamyślony. Snuje się po korytarzach, nucąc pod nosem jakieś dziwne melodie (udany test *nastuchiwania* pozwoli stwierdzić, że śpiewa po łacinie). Oczy doktora płoną dziwnym blaskiem, wzrok błądzi nieprzytomnie, a ręce nieznacznie dygocą. Jutrzejszej nocy zamierza sfinalizować swe plany i wezwać Hastura. Opowieści, którymi dzisiaj uraczy swych gości, nie są już ostrożne, wyważone. Dziś doktor delectować się będzie historiami o obłądzie. Okaze się, że nie jest opanowanym lekarzem, a wręcz przeciwnie – ułomności psychiczne budzą w nim jakąś chorobliwą fascynację. Wieczorem, przy kolacji, Werner będzie próbował uspić jednego z Badaczy. Chce to zrobić przy użyciu laudanum lub innego preparatu zawierającego opiaty (to jego ulubione środki). Bohater może zorientować się, że jego wino dziwnie pachnie (test połowy Szczęścia lub jednej trzeciej *spostrzegawczości*). Jeśli spróbu-

je, stwierdzi (po udanym teście MOC x2 lub WYK x1), że smak nie jest normalny. Może zidentyfikować domieszkę po zapachu lub smaku, jeśli powiedzie mu się test *medycyny* lub połowy *pierwszej pomocy*. Proponuję, by wszystkie te rzuty wykonywał Strażnik Tajemnic. W innym przypadku gracze będą podejrzliwi (w końcu nie wiedzą dlaczego rzucają kostkami), choć ich bohaterowie nie będą mieli do tego żadnych podstaw. Jeśli plan się powiedzie, doktor Werner poczeka, aż wszyscy zasną. Razem z Johnem wejdzie do pokoju uśpionego Badacza, zanieśnie go (z pomocą sanitariusza, oczywiście) na cmentarz, umieści w trumnie i wstawi do grobowca Ridley'a. Nie zamknie jednak szczelnie wieka trumny, zależy mu bowiem na tym, by Badacz przeżył koszmar, a nie umarł z braku tlenu. Potem Werner wróci do sanatorium i rzuci na uwięzionego bohatera czar „Koszmar”. **Uwaga:** Jeśli plan się nie powiedzie, czar i tak zostanie rzucony, tyle tylko, że ofiara będzie spokojnie leżała w swoim pokoju. Koszmar może wyglądać tak:

Leżysz w łóżku, dookoła stoją płonące świece. Nie możesz się ruszyć, jesteś jak sparaliżowany. Nad tobą przepływają twarze. Mówią coś, lecz ty nic nie słyszysz. Poruszają ustami, jakby o czymś dyskutowały, ale do ciebie nie dociera żadne słowo. Próbujesz się podnieść, lecz mięśnie nie słuchają. Chcesz coś powiedzieć, lecz wargi nawet nie drgnęły. Wysłuchujesz się w siebie i nic nie słyszysz. Nie czujesz własnego ciała. W umysł powoli wkrada się potworne, lodowate podejrzenie. Odrzucasz je, ale ono powraca. Nie chcesz o tym myśleć, lecz nieubłaganie dochodzisz wciąż do tego samego wniosku. Chcesz się od tego oderwać, krzyczysz niemym wrzaskiem. Czujesz, jakbyś opadał w głąb studni, a twój umysł powtarza ze złośliwą satysfakcją: nie żyjesz, nie żyjesz, nie żyjesz... Lecz nie, przecież widzisz, myślisz. To nie może być śmierć, to na pewno chwilowa niedyspo-

zycja. Może paraliż, może nieszkodliwa katatonia? Powtarzasz sobie, że to przejdzie, minie, na pewno da się to wyleczyć. I nagle na twój umysł pada cień. A jeśli nikt nie wie, że żyję? Twarze pływające nad tobą są smutne, przygnębione, zapłakane. Chcesz krzyknąć: to nieprawda, nie umarłem, naprawdę żyję, lecz nic nie możesz zrobić. Z przerażeniem stwierdzasz, że zmienia ci się punkt widzenia, ktoś podnosi cię i układa w trumnie. Nie! Ktoś rzucił pęk kwiatów na twą pierś. Niee! Zakrywają cię wiekiem. Nieee! Nieee! Nieeeeee!...

Sen powoduje utratę 1k3 PP.

Jeśli Badacz po obudzeniu znajdował się w trumnie, traci kolejne 1k6 PP. Jeśli utrata Poczytalności doprowadzi do choroby psychicznej, powinna to być klaustrofobia.

Wróćmy do doktora Wenera. Po rzuceniu czaru napoi Johna środkami odurzającymi



i zaprowadzi do kaplicy, gdzie złoży go w ofierze – ostatni element przygotowań do jutrzejszego obrzędu.

Ofiara

Kaplicę rozświetlają ognie płonące w żeliwnych czaszkach, umieszczonych na trójnogach dookoła ołtarza, na którym leży nagi John. Nad nim, w rozwianym płaszczu, tańczy Werner. Śpiewa łacińską pieśń pochwalną, czczącą Hasturę. Zadaje rytualne ciosy ciału, które leży przed nim.

Napięcie rośnie. Powoli zbliża się rozwiązanie zagadki. John umiera, głos doktora zmienia się w straszny krzyk, a Badacz poddany koszmarowi właśnie się budzi. Budzą się także wszyscy w sanatorium. Wariaci zaczynają wyc, wszyscy czują mentalną falę bólu i rozkoszy (może test Poczuciałości i utrata 0/1 PP?). Na dziedzińcu „Spokojnego Księżyca” zapala się gwałtownie wielki (średnica 2 metry) ogień w kształcie Żółtego Znak. Potem wszystko powoli się uspokaja.

Płonący znak na dziedzińcu zgaśnie po godzinie, zostawiając w podłożu wyraźny, wypalony ślad. Doktor Alfred Werner, wyczerpany rytuałem, schroni się na strychu kaplicy. Dalszy przebieg wydarzeń zależy tylko od Badacza.

Final

W trakcie dnia, który nadejdzie po pełnej koszmarów nocy złożenia ofiary, powinno zostać znalezione ciało Johna (jeśli nie natrafia na nie Badacz, to pokojówka – Mary – pójdzie rano pomodlić się do kaplicy i wróci z krzykiem). Wtedy Clegg ujawni, że jest agentem Biura Śledczego i spróbuje przejąć całkowitą kontrolę nad sanatorium. Jest zdesperowany i zdecydowany na użycie broni. Oczywiście nigdzie w okolicy nie ma właściciela sanatorium. Przez cały dzień panuje atmosfera niepewności i oczekiwania. Jeśli nic nie przerwie biegu wydarzeń, Alfred Werner spróbuje o północy rzucić czar „Przywołanie/Spętanie Byakhee”. Kiedy stwór przybędzie, razem dokonają „Wezwania Hastury”.

Kamienne bloki, potrzebne do rzucenia zaklęcia, leżą między kaplicą a cmentarzem. Jeśli Badacz zainteresują się nimi wcześniej (są przysypane śniegiem, więc to mało prawdopodobne), mogą się dowiedzieć od Grega (jeśli mocno go przycisną), że zostały tu przyniesione na polecenie Wenera. Nie będę opisywał wezwania Hastury – uważam, że żaden opis nie będzie pasował do sytuacji, w której mogą się znaleźć Badacz. Najlepiej, by każdy z was wymyślił go samemu. Trzeba pamiętać, że jeśli do tego dojdzie, będzie to oznaczało porażkę Odkrywców Tajemnic, ich szaleństwo i w końcu śmierć. Jeśli Badacz przerwą obrzęd i doktor stwierdzi, że nie

uda mu się ich pokonać, wsiądzie na Byakhee i poleci w stronę błyszczącego na niebie Aldebarana.

Podsumowanie

Zamordowanie doktora Wenera nie jest najlepszym rozwiązaniem. Łatwo bowiem zabija się tylko na papierze, podczas gdy w rzeczywistości nie jest to aż tak proste. Jeśli bohaterowie zrobią to bez żadnego powodu, będzie to morderstwo. Agent Clegg dopilnuje, by winnych nie ominęła kara. Innym powodem usprawiedliwiająym mord jest szaleństwo Badacza i brak możliwości oceny własnego postępowania. Jeśli wszystko zakończy się sukcesem naszych bohaterów, można nagrodzić ich od 1 do 1k10 PP, w zależności od postawy. Jeśli Clegg przeżyje, jest on wspaniałym materiałem na przyjaciela (który później będzie wpędzał graczy w kłopoty podczas następnych przygód). Zdobyć badacza może być *King in Yellow* – książka, która leży na biurku w pokoju Wenera – oraz jedną porcją mikstury stworzonej czarem „Warzenie kosmicznego miodu”.

Bohaterowie niezależni

ALFRED WERNER, psychiatra

S 10	KON 11	BC 12	INT 15	MOC 16
ZR 13	WG 7	WYK 20	P 80	WT 11

Czary: Deformacja kończyny, Wezwanie Hastury, Przywołanie/Spętanie Byakhee, Koszmar, Warzenie kosmicznego miodu.

Szkice opowieści:

Thomas Jones od zawsze interesował się okultyzmem. Sąsiedzi wielokrotnie skarżyli się na wrzaski dochodzące z jego domu. Któregoś dnia, po kolejnej skardze, interweniowała policja. Zastała Jonesa siedzącego wśród krwawych szczątków ludzkich na podłodze piwnicy. Ofiar nigdy nie zidentyfikowano. Nie udało się również połączyć ze sobą co najmniej połowy kawałków. Thomas nigdy nie wyszedł z katatonii. Mieszka w sanatorium od piętnastu lat.

Aaron Douglas był samotnym człowiekiem. Miał opinię bogatego ekscentryka. Nic dziwnego, że nikt nie zwracał uwagi na jego opowieści o reptogonach. Tymczasem choroba dojrzała. Aaron wszędzie widział owe dwunożne jaszczurki ludzkiego wzrostu – rasę z planety X. Potwory, które przybyły na Ziemię gnane żądzą krwi, przebijają się w ludzkie skóry, krążą po zaułkach i polują na nieostrożnych przechodniów. Aaron twierdzi, że ich przebrania są tak doskonałe, iż nie da się ich odróżnić od ludzi.

Jedyną metodą identyfikacji jest zabicie ich, bowiem jaszczurki w chwili zgonu wydają dziwny, złowieszczy charkot. Gdy został zatrzymany i oskarżony o zamordowanie swojego sąsiada, przyznał się do zarzuconego czynu. Powiedział, że była to jego jedyna pomyłka i żądał w sądzie, by uniewinniono go przez wzgląd na zasługi dla świata. Opowiedział ze szczegółami, jak odkrył, śledził i zdemaskował siedem reptogonów. Podawał daty, nazwiska, pod którymi się ukrywali, i szczegóły, jak to nazywał, dezaktywacji. Nie trzeba dodawać, że domniemani reptogonowie figurowali w policyjnych aktach jako ofiary niewyjaśnionych morderstw. Aaron umarł 1.12.1925 roku.

John Adams nienawidził dzieci. Dopiero poważna choroba ujawniła jego schorzenie. Szukając leków pokojówka znalazła jego pamiętnik, w którym zapisywał swoje koszarne pomysły. Oto przykład: „17 września. Przepis nr 131. Wydrążyć garść cukierków, w otwory nasypać strychniny, zalepić pozostałą masą. Rozdać małym, złośliwym, wrednym bachorom”. Planował niszczenie zabawek, kamienie kawałkami zardzewiałego drutu z czekoladą, rozsypywanie szkieł w miejscach zabaw. Nie wiadomo, ile ze swych planów wprowadził w rzeczywistość, a ile istniało tylko w jego wypaczonej wyobraźni. Nie udało mu się nic udowodnić. Lekarze orzekli, że nie może żyć w normalnym społeczeństwie, trafił więc do doktora Wenera. Umarł 12.11.1925 roku.

Bill Ridley uwielbiał ogień. Mógł godzinami siedzieć przed kominkiem i patrzeć na wirujące płomienie. Gdy oskarżono go o serię podpaleń, nie zrozumiał, że ktoś go atakuje. Gdy prokurator krzychał na sali sądowej o skwierczących, wijących się w bólu ofiarach, Bill uśmiechał się do brodusznie. Proces przerwano. Ridley umarł w „Spokojnym Księżycu” 3.12.1925 roku.

Michael Perrin był odludkiem. Wybierał podupadłe knajpy, do których prawie nikt nie przychodził. Wychodził z domu wieczorami, najchętniej w ponure, deszczowe dni. Nie znosił rodzinnych uroczystości. Ale był spokojnym człowiekiem i najbliżsi nie mogli uwierzyć, gdy oskarżono go o wysadzenie kościoła w trakcie mszy. Na procesie mówił spokojnie o przeludnieniu, problemach najuboższych. Bilans jego działań to dziesięciu zabitych i ponad setka rannych. Umarł w sanatorium Wenera 4.10.1925 roku.

George Stafford miał jeden cel w życiu – oczyścić Amerykę z „czarnuchów” i jednostek społecznie nieużytecznych. Kierował komórką Ku Klux Klanu. Nigdy nic mu nie udowodniono, jednak dzięki opinii lekarzy resztę życia spędził w „Spokojnym Księżycu”. Umarł 13.7.1925 roku.

WILLIAM CLEGG, agent federalny

S 14 KON 12 BC 12 INT 16 MOC 13
ZR 15 WG 10 WYK 17 P 65 WT 12

Modyfikator obrażeń: +1k4

Broń: rewolwer .38 80% 1k10
nóż 60% 1k6+mo

BYAKHEE

S 18 KON 11 BC 15 INT 13
MOC 13 ZR 14 WT 13

Więcej informacji o byakhee znajdziesz w podręczniku na stronie 93.

Ostatnie słowo

Ta opowieść nie traktuje o przyjściu Hastura Nieopisywalnego na Ziemię. Wielki Przedwieczny jest tylko powodem wydarzeń, ostatecznością, podkreśleniem faktu klęski, ucieleśnieniem obłędu, przed którym nie udało się obronić. Treścią tej historii jest walka na płaszczyźnie mentalnej, a cena za porażkę to szaleństwo i śmierć. Jeśli twój doktor Werner będzie słaby, łatwy do rozgryzienia i pokonania, cały scenariusz stanie się nudny i nie przyniesie zadowolenia graczom. Odizolowanie Badaczy od świata, zamknięcie ich w otoczeniu patologicznych wypaczeń ludzkiego umysłu, mroczna tajemnica, okultyzm, skryci, ostro zarysowani bohaterowie – to elementy pomagające zrobić z tej opowieści prawdziwy horror. Ale bez zaangażowania, bez własnych dynamicznych rozwiązań dostosowanych do specyfiki graczy, będzie to niezbyt ciekawe. Zachęcam do wykorzystywania własnych pomysłów. Szczególnie wdzięcznym polem do popisu są opowieści doktora Wenera o szaleńcach. Myślę, że każdy z was ma „własnych” psychopatów czy paranoików.

I jeszcze jedno: radzę spróbować gry przy muzyce. Idealnie pasuje tu trzymająca w napięciu symfoniczna muzyka filmowa. Do sceny balu pasuje włoski taniec średniowieczny z albumu „Aion” Dead Can Dance. Ten sam utwór nagrał także zespół muzyki dawnej Lege Artis. Polecam także granie w nocy. Oprócz oczywistych plusów (spokój, brak telefonów, wizyt towarzyskich) są jeszcze inne powody – przede wszystkim łatwiej nam odrzucić sceptycyzm i dominację rozumu. Łatwiej „czuć” odgrywanych bohaterów, lepiej pracuje nasza wyobraźnia, strach, który przeżywamy, nie jest abstrakcyjny – czai się przecież tuż za oknem. A więc straszmy.

Thaddeus Howze, Kevin De'Antonio

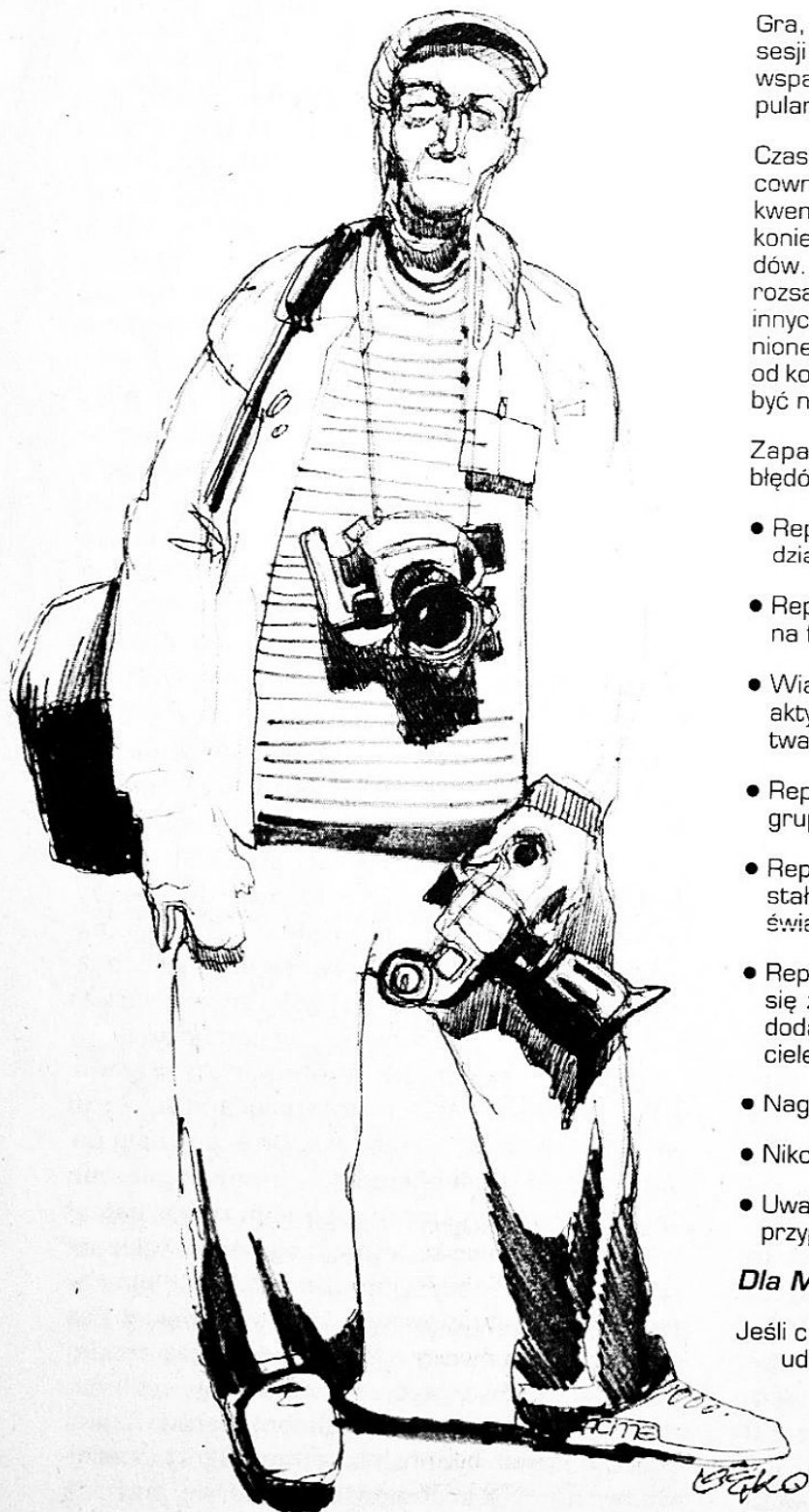
Po prostu fax, panienko

Reporter w systemie Cyberpunk 2020

Artykuł zaczerpnięty z pisma Interface

Tłumaczenie: Krzysztof Sokołowski

Ilustracje: T. Łęczyński



Gra, w której biorą udział reporterzy, różni się od zwykłej sesji Cyberpunka. Zazwyczaj nie odgrywa się ich tak wspaniale jak rockmanów, reporterzy nie są też tak popularni jak solo, ani tak odlotowi jak fixer.

Czasem brakuje im dyplomatycznych umiejętności pracowników korporacji, choć mogą być wygadani i elokwentni. Czasami powoduje nimi pragnienie lub wręcz konieczność bycia w ruchu, w czym przypominają nomadów. Reporter nie ma autorytetu gliniarza, ale jeżeli jest rozsądny, ludzie ufają mu bardziej niż przedstawicielom innych profesji. Być albo nie być reporterem jest uzależnione od znaczenia posiadanych przez niego informacji, od kontaktów i źródeł, które potrafi uruchomić, by wydobyć na światło dzienne jakąś historię.

Zapamiętaj poniższe wskazówki, a ustrzeżesz się błędów.

- Reporterzy używają swej inteligencji i powiązań, by działać w świecie CP2020.
- Reporterzy powinni dokonywać inteligentnej, opartej na faktach dedukcji.
- Wiarygodność reportera jest najwyżej nagradzonym aktywem. Bez niej reporter jest tylko jeszcze jedną twarzą w tłumie.
- Reporterzy najlepiej działają w niewielkich, zgranych grupach.
- Reporter musi wykazać się większą inwencją od pozostałych cyberpunków. Musi wychodzić naprzeciw światu i zdobywać swe historie.
- Reporterzy potrzebują przyjaciół. Żaden z nich nie zna się zbyt dobrze na spluwach czy sprzęcie. Zdolności dodatkowe pomagają tylko trochę, natomiast przyjaciele bardzo.
- Nagrywaj wszystko.
- Nikomu nie ufaj.
- Uważaj na swoje plecy (czy naprawdę muszę ci o tym przypominać?).

Dla Mistrza Gry:

Jeśli chcesz, by prowadzone przez ciebie rozgrywki były udane, zastosuj się do poniższych wskazówek:

- Upewnij się, że twoi gracze chcą rozegrać kampanię lub scenariusz oparty na tworzeniu reportażu. Takie przygody różnią się od standardowych przygód, ponieważ rozwiązanie polega na ujawnieniu jakichś informacji, a nie na zwyczajnym, cyberpunkowym załatwieniu

problemu wraz ze sprawiającymi go ludźmi (przeważnie za pomocą kuli między oczy). Reporterskie scenariusze są wyzwaniem rzucanym graczom zainteresowanym raczej intrygą i myśleniem niż BSI (Brutalną Siłą i Ignorancją). Nie znaczy to, że BSI nie zostanie użyta – tak naprawdę, jeśli gracze wykonują swą robotę właściwie, mogą liczyć na to, że co najmniej raz spotkają facetów ze spluwami. Zależy to tylko od tego, czy są naprawdę dobrzy w wygrzebywaniu spraw, o których ludzie mieli nie wiedzieć.

- Kampania oparta na osobie reportera jest jak dobra powieść detektywistyczna. *Kto, co, gdzie, kiedy*, a czasem *jak* – to pytania, które zadaje dobry reporter. MG zna zazwyczaj wszystkie odpowiedzi. Jego zadanie polega na zostawieniu śladów i fałszywych tropów dla graczy, którzy ze zgromadzonych informacji muszą wyciągnąć odpowiednie wnioski. Zręczny MG układa swą opowieść łącząc w niej elementy seksu, skandalu, zdrady i rozwiązłości.
- Stwórz dostępne dla bohaterów kontakty i powiązania. Jeśli trzeba je odkryć w czasie gry, upewnij się, że jest ich dużo. W innym przypadku dostarcz źródeł informacji, z których gracze będą mogli w razie potrzeby skorzystać. Źródła tego rodzaju nie muszą zawsze być dokładne, jasne lub prawdziwe, ale powinny być dostępne. Nie ma powodów, dla których źródło informacji nie mogłoby kłamać, jeżeli ktoś mu za to zapłacił.

Dla graczy:

- Przed rozpoczęciem gry dowiedz się, czy twój MG chce prowadzić w swojej kampanii scenariusz przeznaczony dla reportera. Jest to naprawdę trudne zadanie. Nie tylko trzeba kombinować bardziej niż zwykle, należy również uważać, aby przygoda mieściła się w konwencji cyberpunka.
- Dogadaj się z MG, jeśli wygląda na to, że ma jakieś kłopoty z uporządkowaniem myśli, albo utrzymaniem historii w ruchu. Kampanie reporterskie wymagają więcej myślenia niż inne przygody. Wykorzystaj czas pomiędzy scenariuszami tworząc dla swojej postaci tło, dzięki któremu będzie ona posiadać dostęp do informacji pochodzących z różnych źródeł (informatorzy, szpiegowie, złodzieje, lokalne władze, gliny, prokuratorzy okręgowi, członkowie lokalnych gangów, członkowie rady miejskiej, powiązania korporacyjne itp.). Pamiętaj, żeby wszystkie kontakty uzgodnić z MG.
- Szybka zasada praktyczna: możesz posiadać dwa razy więcej godnych zaufania kontaktów, niż wynosi twoja wiarygodność. Kontakt to ktokolwiek, komu możesz zaufać, że dostarczy ci wartościową informację i o kogo nie musisz się martwić, że został opłacony, by cię wyrolować. Dobre kontakty można odnaleźć w czasie, w którym 75% posiadanych przez nie informacji będzie jeszcze aktualnych. Pozostałe 25% to wiedza wątpliwej jakości, niekompletna lub w ogóle niedostępna. Możesz mieć też kilka *niepewnych* źródeł (tyle, ile wynosi twoja wiarygodność). Są one również dobrze poinformowane, ale mogą być trudniejsze do odnalezienia, albo posiadane przez nie informacje są zawsze o kilka dni spóźnione. Te kontakty są równie wartościowe jak inne, ale po prostu nie tak łatwo dostępne. Są one osiągalne w takim czasie, że tylko 25% posiadanych przez nie informacji jest jeszcze aktualnych.

Inne wskazówki

- Największym pragnieniem wielu reporterów jest zwiążanie się z wielką korporacją informacyjną. Nie musisz

wychodzić na ulice i szukać informacji, po prostu wytwarzasz je do mikrofonu. Tacy reporterzy są szanowani, dobrze opłacani i osiągają duże zyski. Na swej liście płac mogą nawet utrzymywać mordercę, by uchronić się od szantażu czy jakichś poważniejszych zagrożeń.

- Dla wielu innych reporterów marzeniem jest odkrycie Tej Jedynej Historii, takiej jak Watergate albo Czernobyl. Zamierzają oni pozostać niezależni (czytaj: biedni albo niezbyt dobrze sytuowani), w rezultacie czego ich życiorysy są bardziej interesujące. Ci faceci, a przynajmniej większość z nich, przedkładają prawdę nad pieniądze. Przykładem tego typu reportera jest Vicky Vale z filmu *Batman*.
- Reporterzy zarabiają na życie pracą swego mózgu. Jeśli nie chcesz myśleć, wybierz inną postać. Zwróć uwagę, że w głównych zestawach umiejętności reportera brak jest umiejętności bojowych. Ta rola jest dla graczy, którzy chcą myśleć, zadawać pytania i wyciągać wnioski. Jeśli masz kilku reporterów, powinni oni podzielić się swymi źródłami i współpracować ze sobą. Wystarczająco trudno jest stworzyć zagadkę dla jednego reportera, więc nawet nie próbuj poprowadzić oddzielnych historii dla dwóch, jeśli te nie zająbują się w jakis sposób.
- Reporter musi wykazywać się inwencją. Musi poszukiwać przygód. MG musi upewnić się, że w scenariuszu jest wiele okazji wykazania się dla początkujących reporterów (nie powinny to być zadania, które mogą grozić im utratą życia lub zdrowia). Dobre przykłady to odkrycie wysypisk toksycznych odpadów, plotki o sławnych ludziach, fenomeny społeczne i polityka.
- Sprawy śmiertelnie niebezpieczne to np. ukrywanie wojen, zbrodnie, chronienie gangów oraz odkrywanie rzeczy, za które ludzie są gotowi zabić – promienie kontroli umysłu, satelity-zabójcy, masowa cyberpsychoza, wadliwy hardware lub software, androidy-mordercy, wywołane przez ludzi zarazy, niebezpieczne posunięcia rządowe itd.
- Niebezpieczne są również informacje, które ukazują w niekorzystnym świetle ludzi posiadających władzę i pieniądze. Są to oczywiście najlepiej sprzedające się wiadomości (albo i nie – wszystko zależy od tego, komu chcesz je wcisnąć).

Co przysparza reporterom wrogów/przyjaciół

- Wypowiedzi na temat znanych postaci podziemnego świata (szefów mafii, członków jakuzi czy skorumpowanych ludzi korporacji lub polityków).
- Mówienie o innych organizacjach reporterskich, szczególnie tych, które fałszują lub cenzurują informacje.
- Cokolwiek na temat rządu.
- Cokolwiek, co mogłoby poprawić los większości szarych ludzi (gdzie dostać żywność, schronienie, wodę, udogodnienia za niższą cenę albo nawet za darmo).
- Dyskusowanie o tajnych informacjach, o których opinia publiczna w mniemaniu pewnych korporacji nie powinna wiedzieć.
- Wytwarzanie kretyńskich wiadomości-bzdetów, niewartych nawet bezmózgich, trutniopodobnych mieszczuchów twego średniego megacity.

- Mówienie o nowych niebezpiecznych technologiach i ich wpływie na społeczeństwo, jeszcze przed ich publicznym ogłoszeniem.
- Historie o niedocenianych grupach, takich jak gliniarze, technicy, ludzie różnych służb, nomadzi, przeciętniacy i inni.
- Historie, które przedstawiają szczególny punkt widzenia, promujące zwykle tę czy inną korporację.

Prawo i reporterzy w 2020

Od wczesnych lat 90., wraz z masowym pojawieniem się podróżujących po świecie entuzjastów osobistych kamer wideo, robiących reportaże i kroniki, film stał się narzędziem dostępnym zwykłym ludziom. Zjawisko to nie pozostało bez wpływu na prawo, zwłaszcza od czasu rozruchów w Los Angeles, mających miejsce we wczesnych latach 90. Należy wspomnieć, że używanie filmów w charakterze dowodów było bronią obosieczną, gdyż zręczni prawnicy, za pomocą odpowiedniej argumentacji, potrafili z łatwością zmieniać ich kontekst. Wkrótce napotkano dodatkowe trudności, gdyż dzięki komputerom modyfikowanie filmów stało się względnie łatwe. Wykorzystanie nagrania filmowego jako dowodu było dopuszczalne jedynie wtedy, gdy można było obronić tezę o jego integralności. Filmy robione przez policjantów są kopiowane do pamięci komputera z zabezpieczonych kamer wideo oraz opatrywane datownikiem dla dokładnego umiejscowienia w czasie. Są również ściśle kontrolowane. Nie znaczy to, że nie można ich wykorzystać do fałszerstw – oznacza to tylko tyle, iż jest to mało prawdopodobne.

Młodzi reporterzy muszą się naprawdę nieźle namęczyć, żeby uzyskać interesujące informacje, co często wiąże się z wejściem w konflikt z prawem. Policja zwykle przyryka oko na łagodne naruszenia prawa, jak włamanie lub wejście na teren prywatny. Korporacje reporterskie w 2020 roku mają niewiarygodną władzę i odpowiednie zaplecze, więc dziennikarze nie mają problemów z dostaniem się tam, gdzie naprawdę chcą się znaleźć. W większości przypadków siły policyjne współpracują z grupami reporterów, gdyż widzą w tym swój interes. Kartom prasowym nadawane są kody policyjne, gdy są elektronicznie „rejestrowane” w mieście i większość sił będzie współpracować z ich posiadaczami. Komisariaty zwykle wyznaczają niewielką opłatę (40-200 e\$), chcąc mieć reporterów, którzy na zawołanie mogliby nagłośnić jakąś sprawę, jeśli leżałoby to interesie policji. Ten reporterski „podatek” może być uiszczony w jakimkolwiek terminalu komputerowym, przy przekraczaniu granic miasta. Jeśli jakiś reporter nie dokona wpłaty, policja może trzymać go z daleka od różnych interesujących miejsc i historii. Ciekawym pomysłem byłoby, gdybyś nie pozwolił młodemu, napalonemu reporterowi na zapłacenie swego podatku. Wówczas będzie on musiał przekonać policję do siebie...

Uwaga: umiejętność fotografia i film jest synonimem audio/wideo. Żaden reporter w 2020 nie istniałby bez umiejętności modyfikowania i organizowania swych cyfrowych danych, zwykle za pomocą przenośnych studiów cyfrowych, będących ostatnim krzykiem mody. Ta umiejętność zezwala na dodawanie efektów specjalnych do informacji zapisanej cyfrowo. Większość reporterów nadaje uzyskane materiały bezpośrednio do swych macierzystych kompanii, korzystając z niewielkich nadajników przenośnych.

Odmasowienie mass mediów

Korporacje reporterskie ostatecznie doszły do wniosku, że mass media w swej obecnej postaci to przeżytek. Nie można powiedzieć, że nie ma już ludzi, którzy oglądają wszystko, co trafia na ekran. Jednakże wraz z reetnifikacją i ponownym rozwarstwieniem społeczeństwa dużo trudniejsze stało się dotarcie do tych, którzy nie interesowali się wydarzeniami, o których donosili reporterzy. Utworzyły się nowe rynki zbytu, nisze dla nowatorskich form reportażu, co zaowocowało powstaniem wielu nowych sposobów szerzenia wiadomości.

Głównym środkiem stały się komputery i terminale wiadomości (tzw. *Screamsheets*). Istnieje 15 lokalnych serwisów Net-News (np. Datamatrix News Services (DNS), XNN, All Seeing Eye i Oracle Information Services) i ponad 2000 organizacji Net-News na całym świecie. Istnieją także dziesiątki bardzo wyspecjalizowanych serwisów informacyjnych, dostarczających wiadomości o ograniczonej liczbie zagadnień, do bardzo ograniczonej widowni, członków lokalnych stowarzyszeń i setek magazynów, które mnożą się i umierają jak jętki. Wiadomości, reporterskie satelity, dziesiątki źródeł kablowych, media pirackie i Net-News egzystują w tym przesyconym informacyjnie społeczeństwie. Przy tak wielkim wyborze mediów ludzie są przytłoczeni nawalnym docierającym do nich danych i zwykle używają komputerów, pośredników Sztucznej Inteligencji, odbiorników lokalnych wiadomości i wybierają tylko te rzeczy, które ich interesują. Dzięki temu twoi gracze mogą sprzedawać swe historie wielu ludziom spoza lokalnych organizacji megareporterskich, w rodzaju DNS.

Alternatywne role i dodatkowe zestawy umiejętności

Dziennikarz/korespondent (reporter cyberpunkowy)

Umiejętności

1. Wiarygodność
2. Spostrzegawczość
3. Komponowanie
4. Wykształcenie
5. Perswazja/wmawianie
6. Postrzeganie emocji
7. Etykieta
8. Fotografia i film
9. Znajomość półświatka
10. Przeprowadzanie wywiadów

Dodatkowy zestaw umiejętności

1. Broń palna
2. Ukrywanie/wymykanie się
3. Wysportowanie
4. Przeszukiwanie baz danych
5. Skradanie się
6. Język obcy
7. Ekspert: (wybór)

Jest to podstawowy pakiet reportera-korespondenta w Cyberpunku. Większość reporterów będzie mieściła się w tym schemacie. Podzestaw, który dołączyliśmy, da reporterowi brakujące, jak dotąd, możliwości fizyczne, ale wciąż nie stanie się on na tyle samodzielny, by nie musieć wynajmować solo.

Korespondent wojenny

Umiejętności

1. Wiarygodność
2. Broń palna (wybór)
3. Język obcy
4. Fotografia i film
5. Wytrzymałość
6. Wykształcenie
7. Wmawianie/perswazja
8. Przeprowadzanie wywiadów
9. Spostrzegawczość
10. Pierwsza pomoc

Dodatkowy zestaw umiejętności

1. Znajomość technologii (wybór)
2. Ukrywanie/wymykanie się
3. Wysportowanie
4. Przeszukiwanie baz danych
5. Sztuki walki
6. Język obcy
7. Ekspert: Znajomość terenu

Jest to dziennikarz, który odważa się wejść do stref wojny, by odkryć, co się tam naprawdę dzieje. W dzisiejszych czasach ma miejsce zbyt wiele operacji korporacyjnych. Korporacyjne wojny zajmują miejsce wojen rządowych, a stawką jest panowanie ekonomiczne w krajach Trzeciego Świata. Ktoś musi się dowiedzieć, jak to się dzieje i co to oznacza. Korespondent wojenny kładzie swe życie na szali, by mieć możliwość bezpośredniego spojrzenia na te wydarzenia i dostarczenia ci *newsu na żywo*, gdy coś takiego ma miejsce.

Reporter wiadomości

Umiejętności

1. Nos reporterski
2. Spostrzegawczość
3. Moda i styl
4. Znajomość półświatka
5. Perswazja
6. Postrzeganie emocji
7. Przeprowadzanie wywiadów
8. Fotografia i film
9. Śledzenie/tropienie
10. Ekspert (wybór)

Dodatkowy zestaw umiejętności

1. Aktorstwo
2. Ukrywanie/wymykanie się
3. Wysportowanie
4. Przeszukiwanie baz danych
5. Skradanie się
6. Zabezpieczenia elektroniczne
7. Ekspert: życia prywatne

Ci faceci są dumni ze swojej pracy, wierzą, że zaspokajają oczekiwania widzów i dają im to, czego ona pragnie. Śmieci. Pracują zwykle w tv, czasem w radiu, zawsze okropni.

Nowa zdolność specjalna: Nos reporterski

Jest to zdolność dostrzegania niemyślności w codziennych historiach z życia ludzkiego, ubarwiania pospólności i zwyczajności. Ta zdolność powoduje również, że ludzie zwracają uwagę na twoje historie. Ludzie lubią twoje opowieści nie dlatego, że są czymś z ostatniej chwili, ale że są sensacyjne, fantastyczne albo absolutnie niezwykłe. To jest rodzaj „nie-wiarygodności”.

Reporter-detektyw

Umiejętności

1. Wiarygodność
2. Postrzeganie emocji
3. Znajomość półświatka
4. Fotografia i film
5. Ręczna broń palna
6. Wykształcenie
7. Wmawianie/perswazja
8. Przemawianie
9. Spostrzegawczość
10. Śledzenie/tropienie

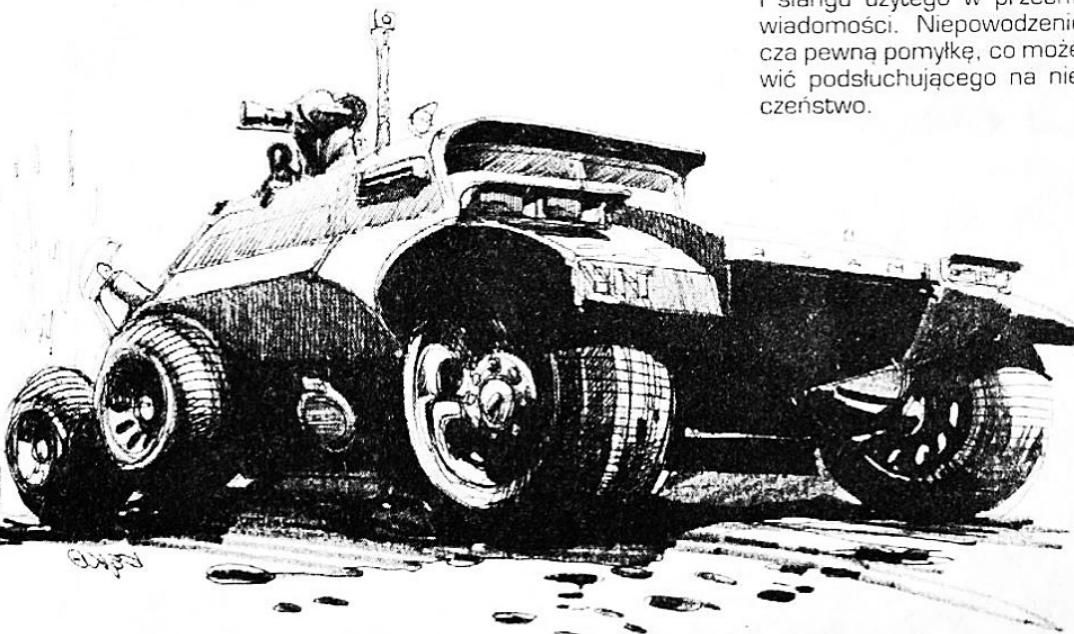
Dodatkowy zestaw umiejętności

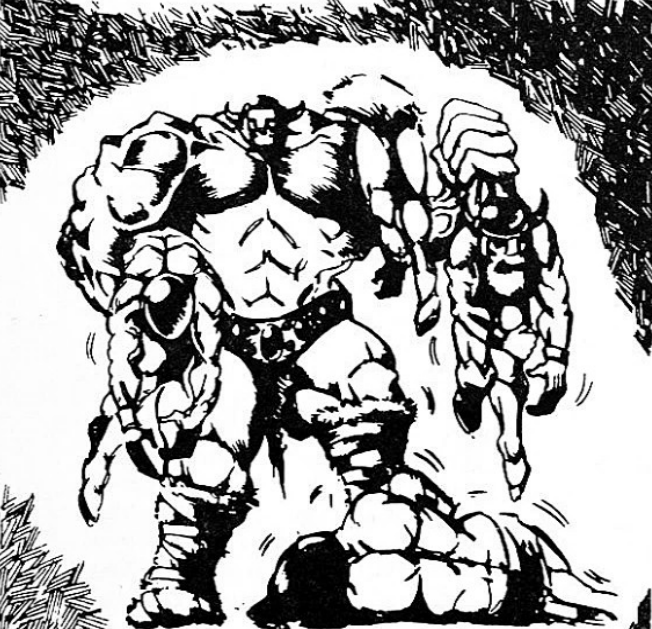
1. Elektroniczne zabezpieczenia
2. Otwieranie zamków
3. Charakteryzacja
4. Przeszukiwanie baz danych
5. Sztuki walki
6. Język obcy
7. Ekspert: znajomość terenu

Reporter-detektyw jest wyspecjalizowanym osobnikiem, który spędza życie tropiąc rzeczy, co do których ludzie nie chcą, żeby były zbadane: mafia, struktury korporacyjne, rząd. Wszędzie tam można się przyczaić, czekając na okazję do wejścia na scenę.

Nowa umiejętność: Systemy komunikacji miejskiej

Ta umiejętność jest przydatna do interpretowania komunikatów policyjnych, straży pożarnej, karetek, C-SWAT, Trauma-Teamów i oddziałów biologicznej kontaminacji, kiedy siedzisz przy skanerze radiowym dostrojonym do miejskich częstotliwości. Pomyślny rzut na umiejętność wskazuje na zrozumienie kodów i slangu użytego w przechwyconej wiadomości. Niepowodzenie oznacza pewną pomyłkę, co może wystawić podsłuchującego na niebezpieczeństwo.





NA POZĄTKU - A MOŻE NIECO
WCZEŚNIEJ...



BYŁ OBSERWATOR...



OD ZARANIA ŚWIATA SIEDZIAŁ
NA SZCZYPCE POTĘŻNEJ GORY
EREGOR, ROBIĄC TO, CO UMIAŁ
NAJLEPIEJ...

© CARL GUSTAV



PATRZĄCI

STOBY MARC GARDIGNE
(ART. CARL GUSTAV)



PRZEZ SOCZEWKI Z NAJCZYŚTYSZEGO, POLEROWANEGO
DIAMENTU, MARZENIA KAŻDEGO JUBILERA, JEGO
NIESTRUDZONE OKO WIDZIAŁO WSZYSTKO...



W WĘWNETRZNYCH SANKTUARIÓW NAJBOGATSZYCH
PALACÓW, DO NAJCIEMNIEJSZYCH ZAULKÓW
PODEJRZANYCH DZIELNIC...



DZIĘKI SWEJ BEZCENNEJ, ZŁOTEJ LUNECIE
MÓGŁ OBSERWOWAĆ NAWET NAJBARDZIEJ
ODLEGŁE RZECZY I WYDARZENIA.



STWORZONE PRZEZ BOGÓW PRZED POCZĄTKIEM
CZASU, OKO OBSERWATORA WIDZIAŁO WSZYSTKO...



NIKTO NIE WIEDZIAŁ, ŻE JEST OBSERWOWANY
I NIKT NIE PODEJRZEWAL TEGO FAKTU...



MOŻE JEDNAK...

...KTOŚ PODEJRZEWAL?



MASZ JAKIŚ PROBLEM,
KOLEŚ?

ERR...



UCZONO MNIE,
ŻE NIEŁADNIE JEST
PODGLĄDAĆ.

UCZONO MNIE,
ŻE NIEGRZĘCZNIE
JEST ROZBIJĄC LUDZIOM
GŁOWY ICH LUNETAMI...
NO, ALE COŻI

SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA „MAG”

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47



TROLL

Warszawa, ulica Resorowa 14



Największy w Polsce wybór figurek
do systemów bitewnych
Warhammer Fantasy Battle
Warhammer 40.000
Man O'War
i innych

Warhammer Fantasy Roleplay
Zew Cthulhu
Władca Pierścieni

Żołnierz Zagłady
i wiele, wiele innych gier.

SPRZEDAŻ ZASADY ZAKUPU UWAGA! UWAGA!

Ze względu na niekontrolowany i bezsensowny wzrost stawek pocztowych jesteśmy zmuszeni przejść na ogólnie przyjęty system sprzedaży wysyłkowej, tzn. wymagać, żeby do KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, dołączona była kwota pokrywająca koszt wysyłki. Ta kwota, podobnie jak poprzednio, to 3 zł (30 000 starych zł). Tak więc – UWAGA – od dnia ukazania się tego numeru MiM nie będziemy realizować zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitkach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę) oraz takich zamówień, do których nie będzie dołączona kwota 3 zł na koszty wysyłki.

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), ale bez kosztów wysyłki, w dalszym ciągu otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od wartości zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej!

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Kupon sprzedaży wysyłkowej – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu należy wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują.

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM5-26

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-26
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

- PP28 Prenumerata półroczna od numeru 28 do numeru 33
Cena: 20 zł (200 000 zł)
PK28 Prenumerata kwartalna od numeru 28 do numeru 30
Cena: 10 zł (100 000 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
Cena: 15 zł (150 000 zł)
LB4 Labirynt nr 4
(128 stron)
termin wydania: maj Cena: 1 zł 10 gr (110 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

- TIS1 TiS nr 1
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)
TIS2 TiS nr 2 (48 stron)
Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)
TIS3 Nie przyjmujemy kolejnych zamówień.

Warhammer Fantasy Roleplay

- WHRPG Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
Cena: 52 zł (520 000 zł)

GAŃSKIEJ ZIEMI

ION

kowny skądinąd pomysł powiódł się w stu procentach, połączenie różnych czasów wypadło znakomicie i daje nieograniczone wprost możliwości dla Mistrza Gry. Wyobrażacie sobie, co może wyniknąć ze spotkania rycerza okrągłego stołu z druidem, jeżeli odbywa się ono w środku obozu duńskich piratów?

Jak wspomniałem wcześniej, całość podzielona jest na rozdziały. Rozpoczyna się od wstępu, który zawiera krótki opis zawartości i zastosowania podręcznika oraz (przed wszystkim) słowniczek ważniejszych terminów i (dla osób, którym się chce) absolutnie podstawowy niezbędny, opisujący sposób wymowy gaelickich wyrazów.

Pierwszy rozdział opisuje krainę. Znaleźć tu można wszystkie niezbędne informacje, dotyczące osadnictwa, fauny i flory, klimatu, specyfiki podróży. Dodatkowo (w tego typu podręcznikach to rzadkość!) przedstawiony jest sposób, w jaki Iryjczycy postrzegali swoją magiczną krainę. Całość kończy zbiór ponad trzystu (sic!) krótkich opisów, dotyczących historii, znaczenia i magicznego charakteru ważniejszych miejsc na wyspie. Mimo że niektóre zawierają się w jednym zdaniu, są one niemal niewyczerpanym źródłem pomysłów na przygody.

Kolejny rozdział dotyczy społeczeństwa. Skondensowane opisy klanów, zwyczajów, organizacji społecznej, prawa brehonów budzą podziw dla wiedzy i umiejętności autora. Nic dodać, nic ująć.

Podobnie jest z rozdziałem dotyczącym magii. W kraju, w którym niemal każdy kamień, każde wzgórze jest magiczne, w świecie, w którym fearie i dawni bogowie wciąż jeszcze chodzą po ziemi, magia jest jednym z najistotniejszych składników codziennego życia. Odpowiedni rozdział wprowadza zmia-

ny i rozszerzenia zasad z **Pendragona**, opisuje ludzi potrafiących ją okiełznać: druidów, filidów, pieśniarzy i chrześcijańskich świętych... Można tam również znaleźć informacje na temat geasa – najbardziej niezwykłego przejawu irlandzkiej magii. Jednak najwięcej miejsca w tym rozdziale zajmuje opis *Aos Sí* – bogów, fearie i innych magicznych stworzeń, zamieszkujących lasy i starożytne kopce.

Każdy, kto chciałby się wybrać w podróż na Szmaragdową Wyspę, powinien koniecznie zapoznać się z *Pagan Shores*. Dowie się, kim jest *Fear Gorta* oraz jak uniknąć *Cu Sí*, piekielnej sfory należącej do irlandzkich bogów, albo co może zrobić nierozważnemu śmiertelnikowi rozgniewany *Fuath* lub *Puca*. Tych, którzy postanowią zlekceważyć te informacje, czeka równie niechybna, co okrutna śmierć. Ja w każdym razie lojalnie ostrzegam...

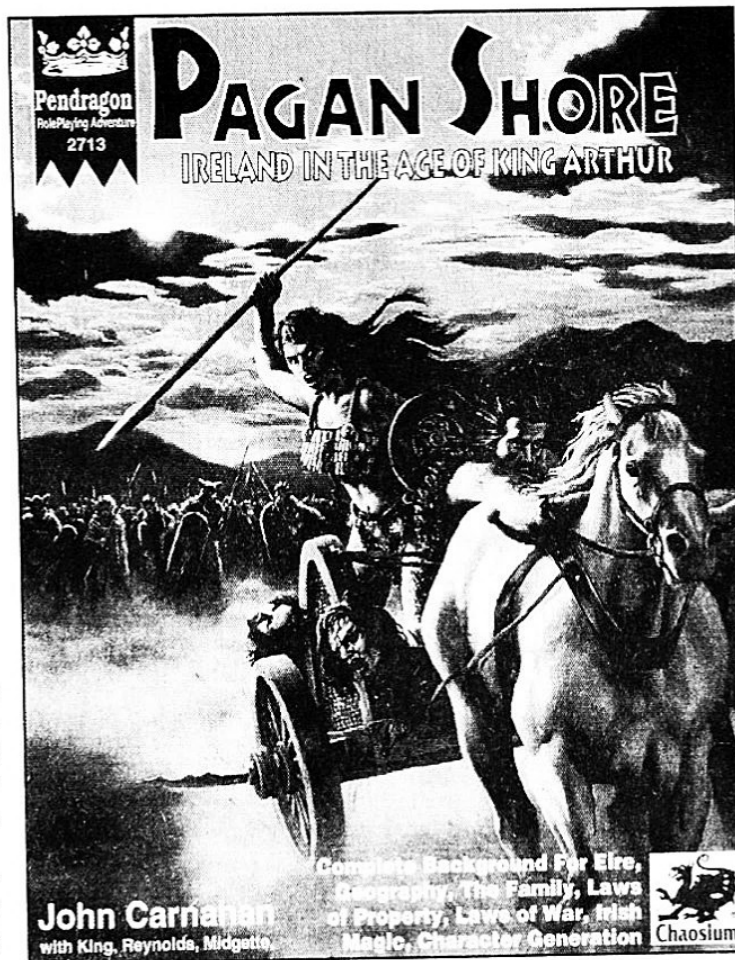
Dla osób, które po przeczytaniu podręcznika, nie zechcą grać barbarzyńcą (to znaczy postacią nieirlandzkiego pochodzenia), przygotowano specjalny rozdział o tworzeniu urodzonych na Szmaragdowej Wyspie bohaterów. Jest również przygotowana specjalnie do tego celu karta postaci.

Jeżeli wszyscy twoi gracze po przeczytaniu tego dodatku zechcą grać Iryjczykami (czyli prawie na pewno), przydad ci się z pewnością ostatni rozdział, zawierający kilka porad dotyczących prowadzenia irlandzkiej kampanii oraz pięć krótkich przygód.

Podręcznik *Pogański brzeg* jest doskonałą, zamkniętą całością. Z zawartych w nim informacji mogą również korzystać mistrzowie prowadzący systemy inne niż

Pendragon. Dodatek czyta się z wypiekami na twarzy. Dla osób, które jeszcze się nie zorientowały dodam, że gorąco polecam tę pozycję.

PS.: Do zobaczenia w Irlandii. Slóinte!



OPOWIEŚĆ HERETYKA

Autor: Bill King Tłumaczenie: Artur Marciniak Ilustracje: Jarosław Musiał

Copyright © 1995 Target Games AB. Wszystkie prawa zastrzeżone.

...Algeroth

oszczędził

mnie,

jako

jedyny

pozostałem

przy życiu...

Wydaje mi się, że pierwszy raz dostrzegłem prawdę na polu bitwy, na Marsie. Byłem wtedy żołnierzem w służbie Capitolu. Działo się to w czasie jednej z potężnych ofensyw Saladyna. Dostałem kilka razy i moi towarzysze zostawili mnie samego. Przez kilka dni błąkałem się po pobojowisku, ranny i rozgorączkowany, nim w końcu trafiłem do polowej stacji medycznej, gdzie opatrzyła mnie sanitariuszka Mishimy.

W tym czasie gnębiły mnie dziwne wizje. Majaczyłem i krzychałem przez sen. Doktor chciał nawet posłać po Inkwizytora, ale właśnie wtedy w namiot trafił jakiś zbłąkany pocisk. Algeroth oszczędził mnie, jako jedyny pozostałem przy życiu. Doznałem oświecenia.

Powróciłem do swojej jednostki, lecz już nie przykładałem się do walki. Ujrzałem prawdę: Mroczni Apostołowie

są zbyt silni, by można było ich pokonać; wojna z Algerothem jest bezcelowa, gdyż on sam jest wojną. Ostatecznie może być tylko jeden zwycięzca. Jeszcze przez dwa lata służyłem w armii, doskonaliłem swe umiejętności i widziałem wiele, wiele bitew. Nauczyłem się czerpać radość z rzezi. W czasie walki odczuwałem dreszcz rozkoszy, niczym po zażyciu narkotyku. Byłem naprawdę rozczarowany, gdy wyrzucono mnie karnie ze służby za pobicie po pijanemu jakiegoś oficera.

Powróciłem do rodzinnego San Dorado. W wielkim megamieście było ciężko. Akurat nastąpił kolejny okres chwilowego załamania koniunktury gospodarczej i wielu ludzi było bez pracy. Szukałem zatrudnienia wszędzie, gdzie mogłem. Na szczęście dla człowieka z moimi umiejętnościami znalezienie go nie było trudne. Ludzie lubiący gwałt są zawsze potrzebni. Pracowałem w czymś, co eufemistycznie określano mianem niezależnej agencji ochrony. Oznaczało to, że stosując przemoc odbieraliśmy nie spłacone długi, chroniliśmy bogaczy i robiliśmy inne, nie nadające się do opisanie rzeczy. W snach nawiedzały mnie wizje pól bitewnych. Miałem straszliwe koszmary i dlatego w wolnym czasie zacząłem ostro pić.

Pewnej nocy, w jakimś kiepsko oświetlonym barze w podejrzanej okolicy, rozmawiałem z nieznanym – innym weteranem walk z Legionem Ciemności. Opowiedziałem mu swe wspomnienia z boju. Musiałem być bardzo pijany, gdyż wspomniałem również, iż sądzę, że ludzkość nie może wygrać wojny przeciwko Apostołom. Takie gadanie mogło zapewnić mi jednokierunkowy bilet prosto do komnat tortur Inkwizycji, a wtedy jeszcze się tego bałem.

Obcy oblizał wargi, kupił mi następną kolejkę i zadał więcej pytań. Wydawało się, że interesuje go to, co mówię. Bawiliśmy się tej nocy niczym zagubieni i w końcu odnaleźni bracia. Czułem, że znalazłem kogoś, kto mnie rozumie. Później często odwiedzałem tę spelunę i rozmawiałem ze swoim nowym przyjacielem. Zdawałem sobie sprawę, że jestem sprawdzany. Przyjaciel zadawał mi mnóstwo pytań. Piłem mniej i uważniej słuchałem. Często wydawało mi się, że jestem śledzony, że ktoś mnie bada. Nie wiedziałem kto jest za to odpowiedzialny, ani dlaczego to robi. Przyzwyczaiałem się chodzić uzbrojony. Nie bałem się. Po prostu byłem ostrożny. Przestałem też pić.

Któregoś dnia mój znajomy podzielił się ze mną swymi własnymi doświadczeniami. Wspomniał też



o innych rzeczach, coś o Apostołach, o Algerocie. Nie powstrzymałem go. Nie doniosłem na niego do Bractwa. Słuchałem noc po nocy, a on stopniowo opowiadał mi coraz więcej i więcej. Widząc me zainteresowanie, zaprosił mnie na spotkanie. Ostrzegł mnie, bym był ostrożny i nikomu o tym nie mówił, gdyż w przeciwnym wypadku mogłoby mnie spotkać coś bardzo, bardzo złego. Uwierzyłem mu i poszedłem w umówione miejsce. Tak rozpoczęło się moje prawdziwe życie.

Udałem się na spotkanie Tajnej Kohorty. Było to tak, jakbym wrócił do domu. Poznałem Algerotha i jego sprawę. Byłem obecny na innych spotkaniach, przydzielano mi różne zadania. Na początku były łatwe. Dostarczyć gdzieś przesyłkę. Pójść do jakiegoś faceta i coś mu powiedzieć. Ukraść jakąś paczkę memu pracodawcy. Teraz wiem, że były to testy sprawdzające, czy można mi ufać i czy jestem posłuszny. Zdałem te sprawdziany i przeszedłem dalej.

Kiedy przywódca mojej sekcji rozkazał mi zabić człowieka, uczyniłem to bez wahania. Poszedłem do jego biura, naszpikowałem go kulami i po prostu wyszedłem. Nie wiem dlaczego go zabiłem, ale nie dbam o to. Wiem, że była to część wielkiego starcia, a to mi wystarczy. Zabiłem też sekretarkę, po prostu dla rozrywki. Po tym zadaniu sprawy rozkręciły się na dobre.

Sekcja wykonywała wiele misji. Wszystkie były dobrze zaplanowane i wykonywane z wojskową precyzją. Podkładaliśmy bomby pod stacje kolejowe. Napadaliśmy na składy uzbrojenia i kradliśmy broń i amunicję. Zabijaliśmy rywali naszych wysoko postawionych przyjaciół. Sądziłem, że jesteśmy dla nich przydatni. Cóż za głupcy. Nie zdawali sobie sprawy, że to oni są przydatni dla nas.

Tak oto wyglądało moje czeladnictwo. Podobało mi się. Działalność w sekcji przypominała mi żołnierkę z czasów mojej bytności w armii. Misje podniecały mnie, a tak mi tego brakowało. W dzień pracowałem w agencji, nawiązywałem przydatne kontakty, szukałem potencjalnych rekrutów. Nocą byłem częścią tajnej armii, planującej zniszczenie ludzkości.

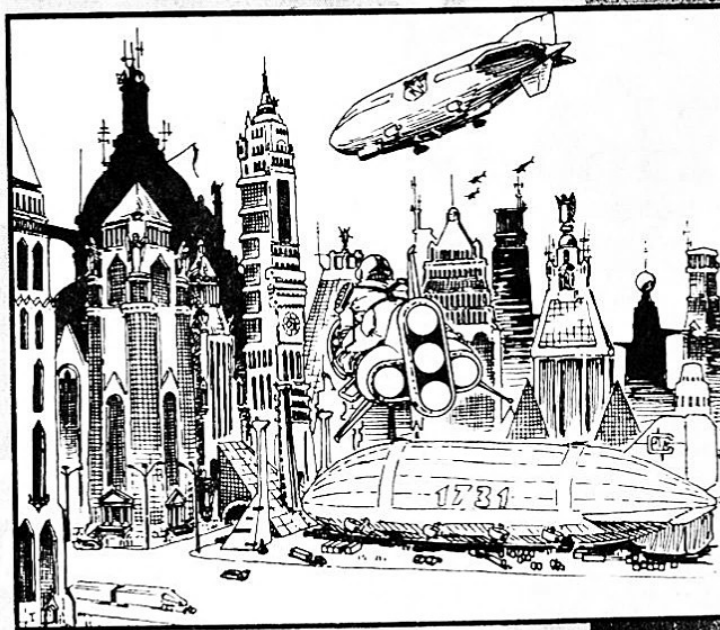
Swe zadania wykonywałem dobrze, dlatego moi zwierzchnicy zwrócili na mnie uwagę. Powiedzieli mi, że nadszedł czas, bym został nagrodzony. Nałożono mi na oczy opaskę, wsadzono na tylne siedzenie jakiegoś samochodu i wywieziono nie wiadomo gdzie. Gdy przyjechalśmy na miejsce, dano mi rytualną maskę i szatę i zabrano do sanctum Świątyni. Tam, w czasie wspaniałego i straszliwego rytuału, zostałem nagrodzony pierwszym wejrzaniem w prawdziwą naturę Mrocznej Harmonii. Udzielono mi Daru, dzięki któremu mogłem wezwać piekielne ognie, by spopieliły mych wrogów. W czasie kilku następnych miesięcy byłem w Świątyni jeszcze dwa razy. Nie przechodziłem już przez żadne rytuały. Przywiązano mnie do stołów Nekrokomnaty i zaimplantowano odmienne rodzaje Darów. Zmieniono me oczy tak, bym widział w ciemnościach, zrobiono też coś z moimi mięśniami, gdyż teraz jestem tak silny, że potrafię giąć żelazne sztaby.

Przywódca mej komórki zaczął wybierać mnie do misji specjalnych, takich, których nie można było powierzyć byle komu, wymagających odwagi, sprytu

i zaufania. Zabiłem Inkwizytora. Śledziłem go przez wiele dni, podczas gdy on śledził członków mojej organizacji. Strzeliłem mu w głowę w ciemnej alejce, w pobliżu Imperialnego Muzeum Wojny. Śledziłem jednego z nas, co do którego Przywódca był przekonany, iż zamierza wydać nas Bractwu. I rzeczywiście, zobaczyłem go, jak wchodzi do Katedry. Wracając do domu wpadł pod pociąg. Zdałem o to. Ponieważ nie wiedzieliśmy, co zdrajca zdążył powiedzieć Inkwizycji, często zmienialiśmy miejsce spotkań. Prawdę powiedziawszy, zdrada mną wstrząsnęła. Nie mogłem sobie wyobrazić, bym mógł wydać swych współtowarzyszy z Tajnej Kohorty.

Otrzymywałem kolejne zadania. Posłano mnie do Burroughs, bym odzyskał jakieś tajne dokumenty, skradzione przez zdrajcę. Zabiłem czteroosobową rodzinę, ponieważ ojciec odmówił przekazania nam schematów nowej broni, wytwarzanej przez jego firmę dla Capitolu. Wyśledziłem i zabiłem trzech braci, najemników, którzy poprzysięgli zniszczyć naszą organizację. To byli ostrożni i czujni twardziele, lecz mimo to zginęli.

Nagród było wiele i napływały szybko. Poznałem wiele, wiele Darów Ciemności, a z każdym wzrastało me zrozumienie Algerotha, poznawałem głębiej jego prawdę. Nauczyłem się chodzić przez ściany i z olbrzymiej odległości przyzywać broń do ręki. Nauczyłem się tego i jeszcze wielu innych rzeczy. Moje ciało wypełniono darami Biotechnologii. Stałem się tak szybki, że mogłem schwytać muchę nie czyniąc jej krzywdy. Otrzymałem błyszczące od trucizny szpony, chowające się w schowki w palcach. Utwardzono me kości i wzmocniono mięśnie tak, bym mógł wytrzymać olbrzymie obrażenia.



Wszystko szło dobrze. Lecz pewnego straszego dnia zauważyłem, że coś jest nie w porządku. Spuchły mi palce, a gdy wystawiłem szpony, nie mogłem już ich schować, choć próbowałem wiele razy. Rozmawiałem o tym z moim Przywódcą w czasie następnego spotkania mej sekcji. Powiedział mi o stygmatach. Uspoko-

Otrzymałem
błyszczące
od trucizny
szpony,
chowające
się
w schowki
w palcach...

ił mnie, lecz od tego dnia noszę grube rękawice. Technomanta bezpowrotnie usunął stygmat w czasie następnej wizyty w Świątyni.

Czas płynął. Awansowałem. Poznałem nazwisko i tożsamość przywódcy mej sekcji. Ponieważ podejrzewałem to już od pewnego czasu, nie zdziwiłem się, że jest nim właściciel agencji ochrony, u którego byłem zatrudniony. Był zbyt wyrozumiały, jeśli chodzi o moje nieobecności w pracy, nigdy nie zadawał kłopotliwych pytań o moje noce czy nagłe zniknięcia. Odszedłem od niego i założyłem własną agencję ochrony. Założyłem własną komórkę, do której przyjmowałem ludzi, których znałem z pracy i tych, wybranych dla mnie przez Kult. W skład mojej organizacji wchodziłi doświadczeni, pochodzący ze starej komórki ludzie i nowi rekruci.



...być może
dostąpię
w końcu
nieśmiertel-
ności jako
Nefaryta...

Jeden z nich dopuścił się zdrady. Byłem w swoim biurze i na szczęście wyrzalem przez okno. Dostrzegłem zakapturzone postacie, wysiadające z czarnych ciężarówek.

Od dawna spodziewałem się tego dnia, lecz gdy w końcu nastąpił, przez chwilę byłem sparaliżowany. Stałem tam i po prostu patrzyłem na nadchodzącą zagładę. W ostatniej sekundzie skorzystałem z Daru i uciekłem. Upadłem w kanały, lecz tamci najwidoczniej spodziewali się tego, gdyż już tam byli. Przyzwałem swą broń i zastrzeliłem trzech napastników. Podczas ucieczki zostałem dwukrotnie ranny. Nawet w tej chwili wyraźnie widzę ich krew, mieszącą się z brudną wodą ścieku. Ucieczka ciemnymi kanałami była koszmarem. Wiele razy wpadałem w zaułki bez wyjścia, skąd

udawało mi się wydostać jedynie dzięki memu Darowi. Uratowało mnie to, że na szczęście widzę w ciemnościach. W końcu wyczołgałem się z kanału, wyczerpany do granic możliwości, i uciekłem do wcześniej przygotowanej kryjówki.

Nawiązałem kontakt z moją organizacją. Odnaleziono mnie i doprowadzono do Świątyni, gdzie przesłuchał mnie Najwyższy Nekromag. To było ciężkie doświadczenie, lecz zdołałem go przekonać, iż nie miałem nic wspólnego z wykryciem mojej komórki. Pozwolono mi pozostać w Świątyni, gdzie rozpocząłem szkolenie Żniwiarza Dusz. Poznałem nowe umiejętności. Nauczyłem się bezszelęstnego chodzenia, władania Kosą Duszy, omijania systemów bezpieczeństwa. Otrzymałem nową misję. Miałem odszukać ocalałych członków mej organizacji, dowiedzieć się imienia zdrajcy i zabić go. Z przyjemnością przyjąłem to zadanie i nocą wyszedłem ze Świątyni, by przeprowadzić konieczne badania.

W końcu wyśledziłem źródło przecieku. Zdrajcą był jeden z nowych. Wybrałem go osobiście, lecz przepuścili go Poszukiwacze. Chciwy weteran wojen wenusjańskich, za pieniądze wydał nas ISB - 4, a tym samym Bractwu. Zadałem o to, by umierał długo. Ma nowa praca była podniecająca. Świątynię opuszczałem tylko po to, by dokonać jakiegoś trudnego zabójstwa.

Udałem się na Wenus, gdzie zabiłem prezydenta firmy należącej do Bauhausu. Dokonałem tego w otocznym strażami apartamencie w Heimburgu. Jego głowę zostawiłem w brązowej torbie z papieru w konfesjonale tamtejszej Katedry. Może widzieliście to w wiadomościach. Polowałem na agentów Rewizora w San Dorado. A choć w czasie Balu Ambasadorów Imperialu nie udało mi się zabić Seana Gallaghery, była to jedna z mych nielicznych porażek. Ubrany w szaty osobiście zabitego przeze mnie Inkwizytora, uwolniłem z inkwizycyjnej izby tortur jednego z naszych towarzyszy.

Awansowałem w błyskawicznym tempie. Wybrano mnie, bym wraz z dwójką towarzyszy, którzy mieli zostać Pretoriańskimi Łowcami, udał się z pielgrzymką do Cytadeli Saladyna. Podróż była długa i ciężka, ponieważ najpierw musieliśmy przekraczać linię frontu w przebraniu żołnierzy Capitolu, a następnie nie dać się zabić już po naszej stronie. Mimo to udało się nam. Zostałem wyróżniony możliwością przebywania w Sanctum Cytadeli, kiedy moi towarzysze byli opuszczani do ognistych jam. Biłem im brawo, gdy otrzymywali swe Kosy Semai. Kiedy byłem w Cytadeli, sam Saladyn nakazał swym Tekronom obdarzyć mnie darem Nekrobionicznego szkieletu.

Stoję przed największym wyzwaniem. Najwyższy Nekromag mojej Świątyni powiedział, że jestem gotów do założenia własnej Świątyni. Poinstruował mnie, w jaki sposób poświęcić ołtarz i spośród własnych wyznawców wybrać grupę tych, którzy będą stali u mego boku. Ujawnił mi też wielki sekret: jeśli pozostanę wytrwały, śmiały i użyteczny, być może dostąpię w końcu nieśmiertelności jako Nefaryta. Jestem przekonany, iż tak się stanie. Jestem gotowy, by wyruszyć do pracy ku większej chwale Algerotha.

MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miéjsczo-czasie spotkania wszystkich roleplejowych światów, stoi sobie miasteczko Yarmie. Nie istnieją żadne znane mapy naszego miasteczka, nie ma ono historii, ani wróżb na przyszłość, nigdy i nigdzie nie zostało zbudowane. Zamieszkują je najdziwniejsi magowie, najbardziej nieustraszeni piloci i najbardziej wredni i spaczeni czar-ni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie !!!

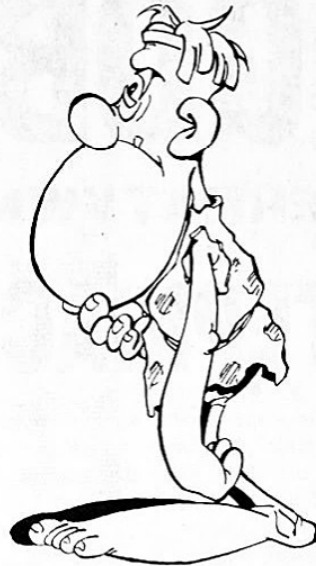
Całkiem niedawno, w naszym miasteczku wybudował sobie wieżę pewien mag. Nie był to oczywiście zwykły mag, lecz niezwykle utalentowany czarodziej. Znał mnóstwo potężnych zaklęć – potrafił wyczarować żywego królika, zamienić złoto w ołów i ropuchę w człowieka (niestety – na zaklęte księżniczki czar nie działał, gdyż musiała to być prawdziwa ropucha). Nie znał co prawda zbyt wielu zastosowań dla swoich zaklęć, ale cóż z tego, jeśli miał wszystko, co było mu potrzebne do szczęścia? No, prawie wszystko. Nasz mag lubił bowiem teoretyzować, a – niestety! – brakowało mu do tego wyobraźni. Na szczęście któregoś dnia, jedna z zamienionych przez niego w człowieka ropuch (niski blondyn z zielonkawą cerą i wylupiatymi oczami) podsunęła mu rozwiązanie. Mag ochoczo zabrał się do pracy. Po pewnym czasie uzyskał pierwszy w swej kolekcji użyteczny czar – „Co by było, gdyby...”. Od tej pory wiódł szczęśliwy żywot teoretyka, o którym zawsze marzył. Przynajmniej do czasu, aż niski blondyn z zielonkawą cerą i wylupiatymi oczami nauczył się magii i zamienił go w ropuchę. Ale to już całkiem inna historia...

Komentarz:

Drogi Mistrzu Gry, bohaterowie prowadzeni przez twoich graczy, dzięki nabytemu doświadczeniu nieodmiennie stają się coraz potężniejsi. Po pewnym czasie zapomną, jak ciężkie było życie, gdy jedynym dostępnym czarem był *Magiczny Pocisk*, a bronią przeżarty korozją miecz. Jeżeli więc przestaną doceniać twoją łaskawość (dzięki której znaleźli się na tak wysokich poziomach), najwyższy czas im o tym przypomnieć. Doskonałym na to sposobem jest poprowadzenie przygody typu „Co by było, gdyby...”. Na czym ona polega? Na cofnięciu graczy do dawnych czasów, przypomnieniu im starych przygód. Oczywiście powtarzanie tego samego byłoby nudne, dlatego wprowadzimy pewne zmiany.

Wprowadzenie – mogłoby wyglądać na przykład tak:

„Siedzicie przy kominku w pokoju przesławnego barona de Courtie. Jeden z was (baron de Courtie) mówi, zapatrzony w ogień: Pamiętajcie, jak piętnaście lat temu rozpoczynaliśmy naszą wyprawę w Szare Góry? Zdobyłem wtedy swój miecz... – arcy mag Burvil przerywa na chwilę zabawę, polegającą na spopielianiu i ożywianiu z popiołów



wyjatkowo pięknego motyla. – Jak mógłbym zapomnieć? Swoją drogą, ciekawe jak potoczyłyby się nasze losy, gdybyśmy nie odnaleźli tej zapomnianej przez bogów i ludzi świątyni, w której znaleźliśmy schronienie?”

No właśnie, jak? A jeżeli nie chcesz, by były to jedynie wspomnienia, może to być np. czar (jak ten naszego utalentowanego maga), bardzo realistyczny sen (postacie budzą się i są już zupełnie kimś innym), aura jakiejś świątyni bądź pokuta za grzech, popełniony w młodości (czy tym razem gracze naprawią swoje błędy, czy też utwierdzą się w nich i wstąpią na ścieżkę, która zaprowadzi ich prosto do piekła?). W każdym przypadku musisz dać graczom poczucie realizmu tego, co się dzieje – przekonaj ich, żeby zachowywali się tak, jakby to wszystko było prawdą. Zasugeruj im, że będzie to miało istotny wpływ na ich przyszłe losy. Zresztą, nie musi to być złudzenie...

Zastosowanie – pamiętaj o kilku istotnych rzeczach:

Po pierwsze, nie stosuj tego pomysłu zbyt często, bo grozi ci nuda, a znudzeni gracze to największe zagrożenie (psychiczne i fizyczne) dla Mistrza Gry.

Zmieniaj najbardziej istotne elementy dawnych przygód tak, aby wymagały nowego podejścia i nowych rozwiązań.

Taka przygoda powinna być trudniejsza niż zwykle – będzie wtedy prawdziwym wyzwaniem dla graczy, a ty przecież nie musisz się przejmować utrzymywaniem ich przy życiu – w razie czego, powróć po prostu do teraźniejszości.

I najważniejsze ze wszystkiego – bawcie się dobrze.

Pamiętajcie, jeżeli jest coś, co szczególnie chcielibyście zobaczyć w naszym miasteczku, piszcie...

PS.: Jeżeli zobaczycie gdzieś zieloną ropuchę, skaczącą po łące w czapce magika, nie próbujcie jej całować...

jon

NOWA KRAINA GOBLINÓW 3

Redaguje zespół:
 Paladyn Arturius (redaktor naczelny), Paladyn Arturius (sekretarz redakcji), Paladyn Arturius (dział łączności z pobliską pizzernią), Paladyn Arturius (korekta), Kurzymiś (pogodynka).

Stale współpracują:
 druid Pompejusz „Radosny” i Yossa „Kłać sie dziwko”.

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

WSTĘPNIACZEK

Dziś postanowiłem nie pisać wstępniaka. Zajmuje on tylko cenne miejsce i nie wnosi nic ciekawego. Naprawdę posiadamy mnóstwo niezwykle interesujących materiałów, których nie mamy po prostu gdzie zmieścić. Dlatego uważam, że pisanie wstępniaków jest zwyczajnym marnotrawstwem. Po pierwsze, niepotrzebnie zajmują one miejsce, po drugie – tracę swój cenny czas na ich wyrażanie, a po trzecie – prawie nikt nie czytuje drukowanych we wstępie mętnych dywagacji. Poza tym, jaka jest gazetka, każdy widzi i nie trzeba mu za

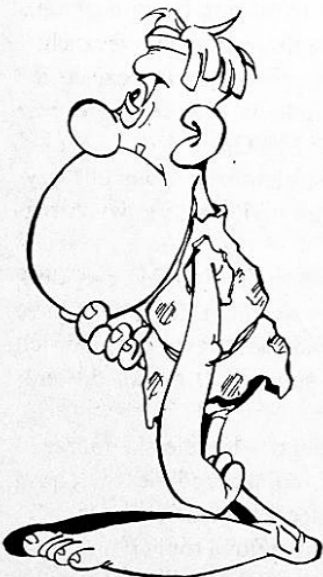
każdym razem tłumaczyć, co w niej jest. Mógłbym wprowadzić napisac, że w dzisiejszym odcinku znajdziecie rewelacyjny system autorski otwierający nową kartę w historii gier fabularnych. Mógłbym też nadmienić, że znajdują tu coś dla siebie miłośnicy gier karcianych. Uważam jednak, że wspomnianie o tym jest całkowicie zbędne, bo czytelnik sam potrafi znaleźć i docenić wartościowe teksty. Dlatego, jak już wspominałem, wstępniaka dziś nie ma.

PA - nie mylić z pa pa



M. Michalski

GLISTY



Zdecydowałem się do was napisać, no bo jestem takim dobrym Mistrzem Gry, że lepszego to chyba nie ma. Musi tak być, bo moi gracze biją na przygodach coraz to nowe rekordy. By nie gadać po próżnicy, podam wam dwa najnowsze osiągnięcia.

1. Grupowy złodziej miał przy sobie pod koniec przygody: 30 000 złotych monet, 200 metrów liny, 30 haków, 40 szyletów (lubi sobie porzucać), pięcioosobowy namiot, 4 komplety wytrychów, 3 skórzane zbroje, 10 napełnionych winem bukłaków, ucięty łeb zabitego podczas przygody smoka i dwie, skradzione z karczmy lawy.

Zatkano was, co? W sumie nieźle osiągnięcie. Dodam jeszcze, że wyskoczył z tym

wszystkim z drugiego piętra, robiąc w powietrzu salto i obrót. Słowo Mistrza Gry, że udało mu się wykonać poprawnie wszystkie testy.

2. Grupowy paladyn wartował bez przerwy trzy dni i trzy noce nie zdejmując z siebie ciężkiej zbroi. W tym czasie odparł dwa szturmory orków, atak wściekłego giganta i demonstrację obrońców zwierząt (bo przez ten cały czas ani razu nie zsiadł z konia).

Sibelius „Zawsze”
Wspaniały

Cała redakcja jest doprawdy zachwycona. W związku z tym postanowiliśmy założyć Księgę Rekordów im. Paladyna Arturiusa i będziemy do niej wpisywać tego typu osiągnięcia.

Nie bądźcie skromni, czekamy na wasze listy!

To skandal, że nie drukujecie w piśmie tekstów mojego ulubionego autora. Mam tu oczywiście na myśli Włodzimierza Pietruczę. To naprawdę zdolny, młody człowiek. Ma sprawne pióro i działający długopis, a prócz tego dużo ciekawych pomysłów. Dziwię się wam, że ignorujecie tak utalentowanego twórcę. Nie marnujcie miejsca na grafomanów! Więcej Włodzimierza Pietruczy!

Z poważaniem:
Władysław Marchewa

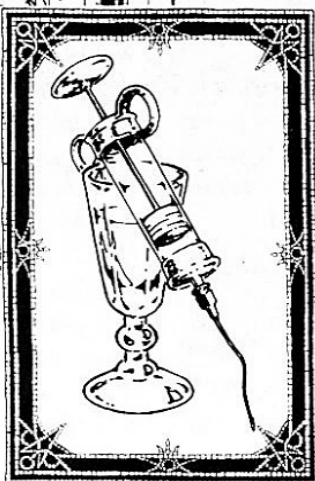
Spieszę donieść, że postaram się spełnić prośbę czytelnika. Już wkrótce prześlemy mu oryginalne rękopisy autora.

MACIEK KOCUJ PRZEDSTAWIA KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER KARCIANYCH

Nie tak dawno recenzowaliśmy w naszej gazecie grę fabularną Ars Medica. A dziś z radością donosimy, że ukazała się zrobiona na jej podstawie gra karciana. W rozgrywce może brać udział od dwóch do sześciu graczy. Każdy z nich jest właścicielem szpitala. Wygrywa ten, który zgromadzi największą liczbę pacjentów. Wszystkie chwytły dozwolone! Dla lepszego zilustrowania gry podajemy obok przykładową talię.

Zwracam szczególną uwagę na doskonale współgranie kart ZEPSUTA KARETKA i PIJANY SANITARIUSZ.

Jest to połączenie przynoszące największą liczbę pacjentów i często decyduje o wygranej.



REMONT BLOKU OPERACYJNEGO x3
STRAJK W PROSEKTORIUM x5
AWARIA W AMBULATORIUM x4
IMIENINY ORDYNATORA x3
BAL PIELEGNIAREK x5
KOŃSKA DAWKA x3
ZEPSUTA KARETKA x4
PIJANY SANITARIUSZ x4
DERATYZACJA x3
EPIDEMIA x5
ZŁOŚLIWA SALOWA x4
PRAKTYKANCI x3

SYSTEMY AUTORSKIE

*Smag, Alchemik, Craen, Gilliland oraz Adrian Jakuboze i Artur Soroya
na podstawie oryginalnego pomysłu Roberta Siniakiewicza*



FONTANNA EWIDENTNOŚCI

SYSTEM UNIWERSALNY

Graczom, znużonym widokiem karty postaci do KC, stosami tabel z Rolemastera™ i setkami dodatków do AD&D, oraz Ilianie, która poświęciła swe życie testując ten system („trafienie krytyczne – splat!”).

Autorzy

Istnieje wiele systemów umożliwiających spędzanie niezliczonych godzin na pełnym euforii zarzynaniu smoków, łupieniu ich jaskiń i przepuszczaniu tychże łupów w przydrożnych

gospodach. Gracze rzadko zastanawiają się nad tym z jakimi kłopotami musieli borykać się autorzy owych gier, spędzający wiele tygodni na znalezieniu złotego środka między realizmem a prostotą reguł. Z reguły autorzy decydują się na kompromis, systemy jednak niemal zawsze są albo zbyt skomplikowane, albo za mało realistyczne. Postanowiliśmy temu zaradzić publikując nasz własny system. Powiedzieliśmy twardo: – Żadnych kompromisów! – i rozpoczęliśmy pracę.

Ponieważ życie jest niezwykle różnorodne, system nasz oparliśmy na testach wykonywanych kostką

dwudziestościenną. Po wielu nocach dysput udało nam się znaleźć odpowiedź na pytanie o prawdopodobieństwo poszczególnych zdarzeń. Pracowaliśmy posługując się przykładowym zagadnieniem: „Jakie są szanse, że upuszczona kartka papieru stanie na kancie?”. Udzielona przez nas odpowiedź brzmiała: „Są dwie możliwości: stanie, albo nie stanie. Zatem szansa, że stanie na kancie wynosi 50%”. Sprawdzenie tej tezy przez odpowiednio zaprogramowane Pętiom potwierdziło uzyskany przez nas wynik.

Rychło wysunął się jednak problem: „Czy jeśli Conan lub jakiś inny półbóg będzie upuszczał tę kartkę, to ma takie same szanse ustawienia jej na sztorc jak pierwszy lepszy karczmarz?”. Odpowiedź mogła być tylko jedna: „Nie!”.

Biorąc pod uwagę wyniki tychże badań stworzyli-

śmy nasz system. Chcielibyśmy wam go teraz zdemontować:

Tworzenie bohatera

Bierzesz najlepszy ekwipunek, jaki MG dopuści. (Jest to zasada opcjonalna).

Walka

Rzucasz kostką 10-ścienną. Twój przeciwnik robi to samo. Kto wyrzucił więcej – wygrał. (Zwracamy uwagę na niewątpliwą szybkość tej metody).

Testy

Rzucasz kostką 10-ścienną. Jeśli wyrzuciłeś więcej niż 10 – udało Ci się, jeśli 5 lub mniej – miałeś pecha. (Proste i realistyczne).

Zasady te dotyczą przeciętnego człowieka. Ponieważ gracze są bohaterami, którzy mają ocalić świat od zagłady, dotyczy ich jedna reguła dodatkowa. Jest to

Bohaterstwo

Wszyscy gracze startują z 10 punktami bohaterstwa. Punkty te można w dowolnym momencie dodać do wyniku swojego rzutu kostką (przed rzutem). Punkty odnawiają się o północy (dzięki temu gracze mają większe szanse w walce z ozywieńcami, wilkołakami i tego typu paskudami). Gracze otrzymują 1 punkt bohaterstwa za każde 10 punktów bohaterstwa zabitego własnoręcznie przeciwnika oraz 1 za każdą przeżytą sesję, w której nie udało im się ukatrupić niczego bohaterskiego. (Zapobiega to frustracji osób grających postaciami nie pożądanymi krwi do tego stopnia, co przeciętna grupa bohaterów – np. krasnoludzkimi berserkerami).

Wszystkie powyższe reguły są tylko propozycją i MG może zmieniać je wedle własnej woli bez ryzyka

wytoczenia procesu przez autorów.

Jeśli jesteście zainteresowani przykładami potworów lub magią do naszego systemu, napiszcie do Redakcji, to może zgodzą się coś opublikować.

UWAGA! Autorzy systemu nie ponoszą odpowiedzialności za uśmiercenie nim Waszych ukochanych bohaterów i wszelkie próby wytaczania procesów sądowych skazane są na niepowodzenie.

Dziękujemy za pomoc udzieloną nam przy tworzeniu i testowaniu tego systemu:

*Marcinowi „Paladyn”
Magdzie (ale ja już nie
jestem dziewicą!)
Michałowi „Rędźer”
Robertowi (plum! he, he...)
wszystkim Krewnym
i Znajomym Goblina
oraz Arturowi za
natchnienie*

Fontanna Ewidentności druga edycja

Ze względu na błyskawiczną reakcję naszych drogich Czytelników, opublikowanie drugiej części Fontanny Ewidentności stało się możliwe już teraz, łącznie z częścią pierwszą. Dziękujemy za liczne listy do redakcji, które napłynęły w tej sprawie.

**(komentarz
odredakcyjny – PA)**

Wszystkim, którzy wolą dokonywać redukcji populacji istot wchodzących im w drogę raczej magią niż mieczem oraz chichotowi czarnoksiężnika

Autorzy

Szczerze mówiąc, nie mamy zielonego pojęcia co skłoniło Redakcję do przyjęcia drugiej części naszej Fon-

tanny, zakładamy jednak, że sprawiły to setki Waszych listów, które od dwóch tygodni piszemy i wysyłamy... to znaczy piszecie i wysyłacie pod adresem MiM. Szczerze mówiąc, nie bardzo rozumiemy – na diabła Wam to wszystko – ten dodatek strasznie utrudni Wam życie. Fontanna ewidentności – druga edycja zawiera bowiem całą masę niepotrzebnych komplikacji (nazywanych dalej rozszerzeniem reguły), sprawiających, że teraz przy podziale łupów trzeba będzie uwzględniać również magów. Oprócz tego Wasz Przyjaciel MG znajdzie tu opisy kilku przykładowych potworów, co sprawi, być może, że zaczną one się bronić. Pamiętajcie jednak – sami tego chcieliście!



MACIEK KOCUJ PRZEDSTAWIA

Rozszerzenie reguł – tworzenie bohatera

Każdy z graczy otrzymuje dziesięć punktów, które w sposób dowolny rozdzielą pomiędzy Bohaterstwo i Magię. Aby rzucać czary, postać musi mieć co najmniej jeden punkt Magii.

Magia

Magia jest z założenia bardziej skomplikowana od machania mieczem. Prawdopodobieństwo, którego reguły tak jasno określiliśmy we wstępie do pierwszej części *Fontanny*, zaczyna szaleć. Otóż jeśli mag rzuca jakiś czar (np. Stworzenie Potężnej Strefy Ochronnej Z Gummy Balonowej O Smaku Miętowym), może mu się to udać, nie udać albo Coś Innego. Natura Czegoś Innego nie jest bliżej znana, jednak zmniejsza szansę udanego rzucenia czaru o stopień zależny od nazwy czaru, pogody, konfiguracji planet, samopoczucia maga, samopoczucia reszty członków drużyny itp. Najważniejszym jednak czynnikiem wydaje się być samopoczucie Mistrza Gry.

Znając pedanterię niektórych adeptów Sztuki, podajemy poniżej szczegółowy opis rzucania zaklęć.

1. Gracz mówi, jaki efekt czaru pragnie uzyskać.
2. MG ustala dowolny stopień trudności czaru.
3. Gracz patrzy z wyrzutem na MG.
4. Gracz przeznacza część posiadanych punktów Magii (co najmniej jeden) na rzucenie czaru. Jeśli gracz używa więcej niż jednego punktu, wydane punkty są odejmowane od Magii bohatera (trudniejsze czary nieco wyczerpują). Postać, której skończą się punkty Magii nie może rzucać czarów.
3. Gracz rzuca kostką. Jeśli wyrzucił więcej niż stopień trudności czaru – udało się.

Wydane punkty Magii dodawane są do wyniku rzutu. 4. Punkty Magii odnawiają się w południe (dzięki temu ożywieńce, wilkołaki i inne tego typu paskudy mają większe szanse w walce z graczami).

5. Rozwój postaci

a) Gracz dostaje punkt Magii za każde piwo postawione Mistrzowi Gry, co odzwierciedla kosztowne badania tajników Sztuki.

b) Gracz może też wymienić otrzymane w ciągu gry punkty Bohaterstwa na Magię (po kursie 1:1).

UWAGA!!! Jeśli MG notorycznie podaje stopień trudności czaru w okolicach 90, zmień postać lub MG.

Bestiariusz

W bestiariuszu zawarte są przeciętne charakterystyki istot, które mogą stanąć na drodze graczy. MG może je oczywiście zmienić, podobnie jak całą resztę reguł.

Kanarek

Opis: Żółty. Latałby, gdyby nie był w klatce. Ćwierka.

Bohaterstwo: -10

Królik

Opis: Długouchy (nie mylić z elfami). Kica. Może uciec.

Bohaterstwo: -8

Chomik

Opis: Małe, chodzi w futrze, chomikuje. Czasami staje słupka. Może ugryźć.

Bohaterstwo: -6 (odejmowane od rzutów chomika w każdej rundzie)

Świnia

Opis: Jedna z faz rozwoju szynki. Może ubłocić.

Bohaterstwo: -3

Karczmarz

Opis: Ma szmatę do wycierania podłogi i stolików gości. Potrafi złapać w locie dowolną liczbę rzuconych monet. Może nie dać piwa.

Bohaterstwo: 2

Drwal

Opis: Zarośnięty z siekierą. Zaczepiony może sieknąć.

Bohaterstwo: 3

Pijany drwal

Opis: Zarośnięty z siekierą.

Pijany. Może zaczepić.

Bohaterstwo: 4

Magia: 4

Kangur

Opis: W kreskówkach często mylony z dużą myszą. Boksuje. Może naskoczyć.

Bohaterstwo: 5

Niedźwiedź

Opis: Duży, silny. Nie każdy to Puchatek – kiedyś jeden wykończył mi całą drużynę: dwóch magów, wojownika i łowcę nagród. Może pogonić.

Bohaterstwo: 8

Judoka

Opis: Mały, żółty, w kimonie. Może mieć dobre rzuty.

Bohaterstwo: 9

Smok

Opis: Bardzo duży, czasami wielogłowy. Może upiec.

Bohaterstwo: 50

Magia: 20

Arturios

Opis: Paladyn. Oj, może!

Bohaterstwo: Ogromne (ze skąpstwa jednak nie wydaje

więcej niż 10 punktów na rundę)

Magia: Zdumiewająca (patrz Bohaterstwo)

Pingwin

Opis: Ma frak, lubi śnieg. Kiwa się. Może ubawić.

Bohaterstwo: 100

Magia: 100

UWAGA!!!

Za zwycięstwo nad istotami o ujemnych charakterystykach gracze nie tracą Bohaterstwa.

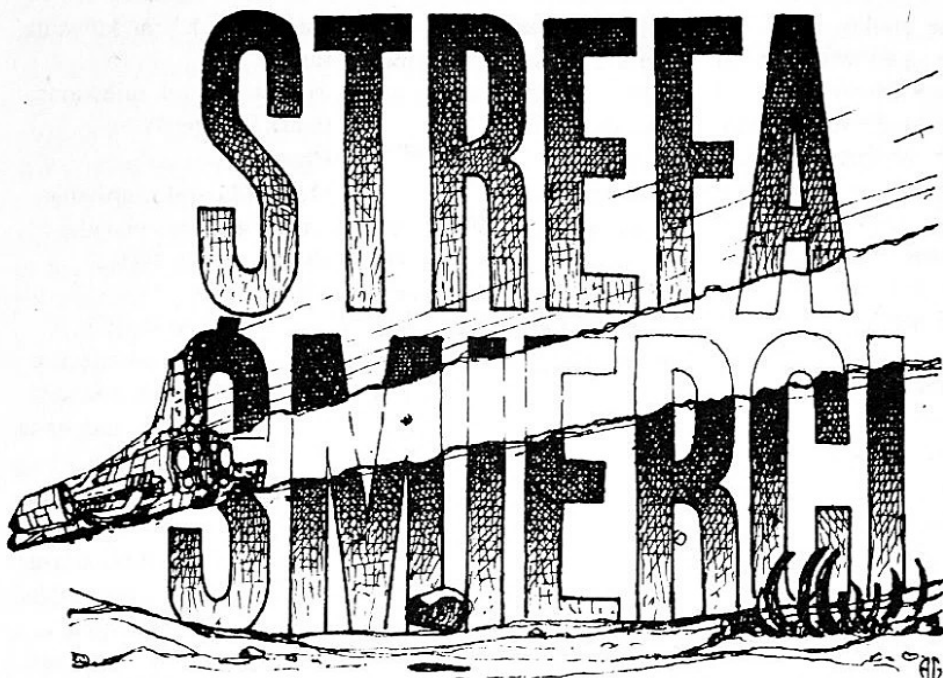
Pingwiny tak dobrze kryją się ze swoimi umiejętnościami, że za ich pokonanie gracze nie dostają ani jednego punktu Bohaterstwa.

Na zakończenie chcieliśmy podziękować:

*Heniowi za współudział
Trebrowi za całokształt
Redakcji za wyrozumiałość
Czytelnikom za słowa
zachwyty*

*Autorowi jednego
z polskich systemów
za pomysł bestiariusza
Ci sami co poprzednio*





PROGRAMATOR

RAFAŁ NOWOCIEŃ

Poniższy scenariusz jest przeznaczony do rozegrania w systemie „Strefa Śmierci”, na terenach dowolnej Enklawy.

RÓD KASTOR

Siedziba rodu Kastor znajduje się w jednej z zachodnich dzielnic miasta New Croatia. Jego członkowie nie mają łatwego życia. Toczą wojnę z rodem Tetsuko, zajmującym sąsiednie tereny – na szczęście wrogowie są gorzej zorganizowani i wyekwipowani, dzięki czemu ich ataki nie są zbyt groźne.

W skład rodu Kastor wchodzi 620 Genetycznych Ludzi (bez wyraźnych mutacji) i 240 Akceptowanych (ludzie lub cyborgi o niewielkim nasileniu mutacji fizycznych i/lub umysłowych).

RÓD TETSUKO

Jego członkowie zajmują wschodnią i południową część miasta wraz z lotniskiem (nie mają jednak z niego wielkiego pożytku, gdyż lądowisko jest radioaktywnie skażone). Dysponują dość dużą liczbą pojazdów mechanicznych (szczególnie transporterów i poduszkowców), lecz z braku paliwa i podzespołów są one w większości zupełnie bezużyteczne.

W skład Rodu Tetsuko wchodzi ok. 950 Genetycznych Ludzi i 150 Akceptowanych.

W chwili rozpoczęcia przygody bohaterowie przebywają na terytorium rodzimego Rodu Kastor. Niespodziewanie, pod wieczór, zostaje zwołane ze-

branie jego wszystkich członków. Kiedy już bohaterowie dotrą na plac zebrania, możesz odczytać głośno poniższy tekst (lub przedstawić go własnymi słowami):

Stoicie na środku placu komentując szeptem przypuszczalne powody nagłego wezwania, lecz nikt z was nie wie na ten temat nic pewnego. Wokół kręci się kilkadziesiąt innych osób, co jakiś czas dostrzegacie w tłumie znajomą twarz. Próbujecie zagadnąć przyjaciół, lecz żaden nie może wam pomóc – nie znają szczegółów, podobnie jak wy gubią się

w domysłach. W pewnej chwili na przewrócone pudło transportera zręcznie wspina się jakaś sylwetka – to Stagay, prawa ręka przywódcy całego Rodu. Podnosi dłoń, uciszając zebrany tłum. Jego głos, zwielokrotniony przez unoszące się nad placem megafony, słychać chyba w całej okolicy. – Słuchajcie! Dwie godziny temu udało nam się przechwycić wrogie androidy, próbujące przeniknąć do głównej siłowni Rodu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie jedna rzecz. Tym razem automaty pokonały niemal wszystkie przeszkody. Namierzyliśmy je dopiero przy ostatnim punkcie kontrolnym. Są to urządzenia nie znanego nam typu, potrafią przybierać postać dowolnej istoty. Być może dzięki temu przeszły przez punkty kontrolujące siatkówkę oka i linie papilarne. Na razie nie mogę podać więcej szczegółów, mamy zbyt mało danych. Proszę jeszcze o chwilę uwagi! – Stagay z trudem ucisza podniecony tłum. – Do czasu wyjaśnienia całej sprawy zamierzamy od jutra zorganizować kilka dodatkowych, stałych patroli wokół terenów Rodu. Jeśli ktoś chce zgłosić się na ochotnika poza kolejnością, proszony jest o stawienie się za godzinę w moim biurze. Ochotnicy z własnym sprzętem otrzymają stawkę zwiększoną o 50%!

Jeśli bohaterowie nie przyjmą złożonej przez Stagayę propozycji, scenariusz się niestety kończy – MG może przedstawić bohaterom nową przygodę. Jeśli jednak zamierzają zgłosić się do patrolu, po udaniu się na wskazane miejsce zastaną tłum ludzi i cyborgów. Zaledwie niewielka ich część chce zgłosić się na patrol – większość pragnie poznać więcej szczegółów na temat udaremnionego zamachu. Suchy, oficjalny komunikat tylko pogłębił ich ciekawość. Stagay jest zmuszony wezwać kilkunastu strażników, aby pilnowali porządku i oddzielali żądnych nowych wieści plotkarzy od ochotników. Mimo

to dopiero grubo po północy bohaterowie wracają do swoich kwater; każdy ma przy sobie imienny kontrakt na nadterminową służbę patrolową w **Plutonie Victor** (bohaterowie wszystkich graczy mają przydzielone do tej samej jednostki). W kontrakcie określono również wysokość i formę zapłaty (MG powinien ustalić tę sprawę indywidualnie). Bohaterowie zobowiązani są stawić się o świcie w punkcie kontrolnym na granicy Rodu wraz z całym ekwipunkiem osobistym i żywnością na ok. 4-5 dni.

UWAGA: Jeśli któryś z bohaterów spóźni się choćby o kilka minut, dowódca (jeden z Bohaterów Niezależnych – patrz charakterystyki na końcu przygody) da rozkaz do wymarszu bez niego. Aż do powrotu patrolu na teren Rodu, gracz prowadzący spóźnialskiego nie będzie miał nic do roboty.

Prowadząc scenę zaciągu Mistrz Gry powinien zwrócić uwagę, iż bohaterowie nie powinni zostać przyjęci automatycznie, ma to być pewna forma wyróżnienia. Kiedy wszyscy ochotnicy zostaną już zarejestrowani, Stagaya może np. zarządzić przeprowadzenie jakiegoś testu (np. strzeleckiego).

Porzucimy jednak na chwilę naszych herosów (z pewnością dotrą sami do swych łóżek) i przyjrzymy się bliżej nowym zabawkom.

BIOANDROID DYWERSYJNY DS 2 „MIRRO”

W chwili obecnej bioandroidy dywersyjne serii DS są już przestarzałe (choć wciąż się je wykorzystuje), jednak przed wybuchem wojny (chodzi o konflikt pomiędzy Ariadną a Imperium Solarnym) były najnowszym, mocno utajnionym „krzykiem wojskowej mody”. Cały zestaw składa się z Programatora (wielkości niewielkiej ciężarówki) i końcówek roboczych (dostarczanych w kontenerach po 5, 10 i 25 sztuk).

KOŃCÓWKA ROBOCZA

Końcówka robocza przypomina kształtem zwykłego androida, lecz jest pokryta powłoką płynnego subkoagulantu. Dzięki temu (i instrukcjom przekazanym wcześniej z Programatora) android może przybrać dowolną humanoidalną postać, perfekcyjnie naśladując dowolną osobę. Odtwarzany kształt może zwieść nawet najbardziej wnikliwego obserwatora, jako że android odtwarza nie tylko wygląd czy ruchy, ale także funkcje biologiczne żywego organizmu (zapach itp.) i psychikę delikwenta. Zazwyczaj końcówka robocza programowana jest do naśladowania konkretnej osoby – jest jednostką samouczącą, z biegiem czasu coraz lepiej podszywającą się pod swój oryginał. Nie posiada jednak wspomnień tej osoby, co w sposób oczywisty ogranicza wykorzystanie automatu w operacjach długofalowych. W wyjątkowych sytuacjach automat potrafi upodobnić się do osoby innej niż zaprogramowana – kamuflaż ten jest jednak pobieżny. Android,

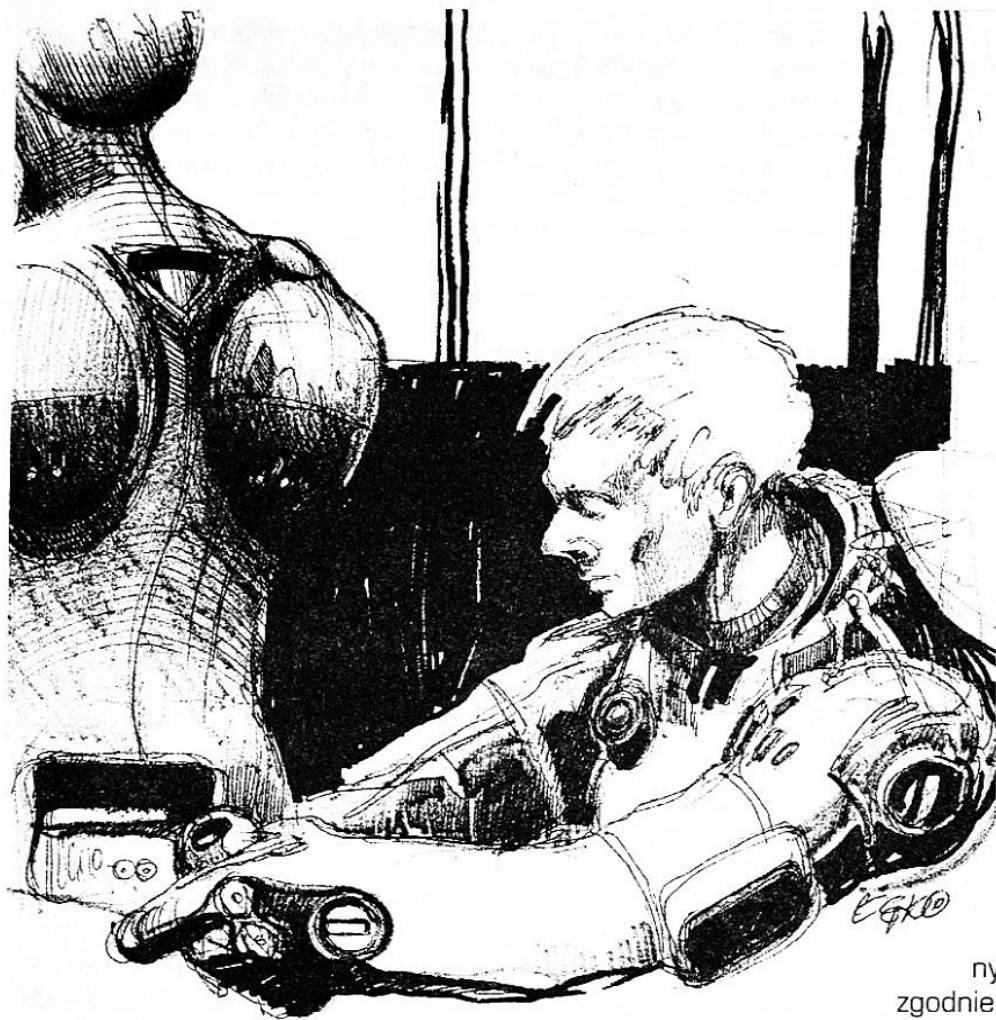
zmuszony do przybrania nie znanej mu wcześniej postaci (jedynie po przeprowadzeniu chwilowej obserwacji), nie potrafi naśladować głosu, sposobu wystawiania się itp. Każda końcówka wyposażona jest w wewnętrzną radiostację, umożliwiającą przekazanie uzyskanych informacji (być może nie związanych z tym konkretnym zadaniem, ale mogących się przydać w innych operacjach) do Programatora. Programator, posiadający znacznie silniejszą radiostację, przekazuje zebrane dane dalej (np. do czekającego na orbicie statku). Nieaktywna lub niezaprogramowana końcówka przyjmuje standardowy wygląd demonstracyjny – dla serii znalezionej przez Ród Tetsuko jest to Tennesy Wilbur Jr. (jeden z przedwojennych dowódców Imperium). Ogniwo energetyczne końcówek wystarcza na jej nieprzerwane działanie przez około rok. Android posiada niewielkie umiejętności bojowe (nie taka jest przecież jego rola).

PROGRAMATOR

Programator jest ukryty w kontenerze odpornym na działanie warunków zewnętrznych – wody, wstrząsów, temperatury. Służy do przeprogramowywania końcówek roboczych. W jego pamięci znajduje się kilkadziesiąt tysięcy matryc osobowości pozwalających przygotować końcówkę do pełnienia dowolnej roli. Jeśli mamy odpowiedniego delikwenta, pełny zestaw środków psychotropowych i psychofizycznych testów pozwala na sporządzenie jego matrycy i włączenie jej do posiadanej biblioteki. Przygotowanie matrycy osobowości (należy oczywiście posiadać żywy i jako tako sprawny oryginał) zajmuje ok. 5-6 godzin, pełne przeprogramowanie końcówki – godzinę. Do obsługi Programatora potrzebne są dwie przeszkolone osoby. Programator zasilany jest przez ogniwo atomowe, wystarczające na ok. 30 lat pracy (nie wykorzystywane przechodzi w stan czuwania, zużywając ok. 15% normalnego poboru mocy). Urządzenie wyposażono w radiostację (uruchamianą na hasło) i projektor pola maskującego (dzięki temu powłoka Programatora wygląda z daleka jak gładka, skała, fragment budynku itp.).

TAKTYKA WYKORZYSTANIA BIOANDROIDÓW DYWERSYJNYCH SERII DS

Urządzeń tych używa się przede wszystkim w warunkach polowych, w pobliżu linii frontu. W okolicie rozpoznanej uprzednio wrogiej jednostki wojskowej zostaje przetransportowany kontener z odpowiednio zaprogramowanymi końcówkami roboczymi. Po dotarciu do linii wroga androidy skrycie (wykorzystując zaskoczenie) mordują swe oryginały i przejmują dowodzenie nad poszczególnymi pododdziałami. Ich dalsze postępowanie (błędne rozkazy przekazywane podwładnym), zsynchronizowane z działaniami regularnych wojsk, doprowadza zwykle



do częściowego lub nawet całkowitego zniszczenia wrogiej jednostki. Jeśli wrogiej oddział nie został wcześniej zidentyfikowany (lub też matryce osobowości ich dowódców są niedostępne), wraz z końcówkami roboczymi transportowany jest Programator. Niezbędne matryce sporządzane są na miejscu. Jest to o wiele bardziej ryzykowne ponieważ proces ich tworzenia trwa kilka godzin. W nowszych seriach stosowanych obecnie bioandroidów dywersyjnych sporządzanie matryc osobowości skrócono do ok. 2-3 minut – Programator wygląda, jak jedna z końcówek roboczych, z tym że nie zmienia swych kształtów, a jedynie spełnia funkcje techniczne. W dzisiejszych czasach tworzenie matrycy przypomina tworzenie portretu pamięciowego przestępcy w kryminalistyce XX w. – wystarczają tzw. elementy kluczowe, drugorzędne szczegóły dobiera się z danych zarejestrowanych wcześniej milionów wzorców.

KILKA DNI WCZEŚNIEJ...

Kilka dni przed opisywanymi wydarzeniami, na terenie Rodu Tetsuko miał miejsce pewien nieszczęśliwy wypadek. Jeden z jego członków chcąc popełnić samobójstwo wszedł w głąb skażonego radioaktywnie lotniska, nie mając na sobie kombinizonu ochronnego. Nie było nikogo, kto odwiódłby

go od desperackiej decyzji. Co więcej, nie było również nikogo, kto chciałby przynieść z powrotem jego martwe ciało, leżące obok jednego z transporterów – do czasu, póki ktoś nie spojrział przypadkiem na monitor, pokazujący obraz z jego kamery (każdy członek Rodu Tetsuko nosi przy sobie miniaturową kamerę kontrolną). Zgodnie z tym, co pokazywała kamera, w miejscu transportera stała czarna, prostopadłościenna skrzynia ze znakami Imperium Solarnego. Odpowiednio zabezpieczeni technicy Rodu ściągnęli tajemniczy przedmiot w bezpieczne miejsce. Po dokładnym przeszukaniu wszystkich zakamarków lotniska odkryto jeszcze dwie mniejsze skrzynie zawierające w sobie kilkanaście nieaktywnych androidów. Postępując

zgodnie ze wskazówkami samouczka, dołączonego do Programatora (większa skrzynia), technicy uruchomili trzy końcówki robocze. Porwano Bartha Asgano z Rodu Kastor i po sporządzeniu jego matrycy osobowości (Barth został zabity) odpowiednio zaprogramowano bioandroidy wysyłając je na teren wroga z zadaniem zniszczenia jego siłowni. Co prawda zamiar się nie powiódł (automaty zostały zdemaskowane i zniszczone), lecz pomimo to badania są kontynuowane.

Zestaw odkryty przez Ród Tetsuko został przetransportowany w okolice miasta w początkowej fazie wojny. Planowany kontratak nie doszedł jednak do skutku – działania przeniosły się na inny teren i bioandroidy pozostawiono własnemu losowi, unikając kosztownej ewakuacji.

PATROL DZIEŃ PIERWSZY

Kiedy grupa pojawia się w wyznaczonym punkcie kontrolnym, dowódca **Plutonu Victor** wita jej członków niezbyt wesołymi wieściami. Otóż poza wyjaśnieniem sprawy tajemniczych androidów, bohaterowie będą musieli rozwikłać zagadkę zniknięcia Bartha Asgano, osoby odpowiedzialnej za zaopatrzenie Rodu w energię. Barth został porwany wraz z dwoma ochroniarzami przez żołnierzy Rodu Tetsuko. Stagaya nie wie oczywiście z czym ma do czynienia, domyśla się jedynie, że jest to jakiś nieznan typ androidów, potrafiących przybierać ludzkie

kształty. Tak więc bohaterowie mają dwa zadania – dowiedzieć się czegoś o nowych androidach wroga i spróbować wyjaśnić zagadkę zniknięcia jednej z najważniejszych osób Rodu.

Sześć patroli wyrusza na poszukiwania o tej samej porze – każdy z nich ma spenetrować określoną część miasta. Na początku Yotaga (dowódca patrolu graczy) prowadzi drużynę szlakiem znanym jej z wcześniejszych, samodzielnych wypraw, później wkraczają na ziemię niczyje. Przed laty w tej dzielnicy toczyły się ciężkie walki uliczne i do dzisiaj pełna jest ona śmiertelnych pułapek, czających na nieostrożnego śmiałka. Wszędzie widać ślady walk, wraki pojazdów i szkielety obrońców. Gruz i szkło zalegają ulice grubym dywanem, większość budynków jest kompletnie zniszczona. Dowódca będzie prowadził ostrożnie całą grupę, wykorzystując najlichszą bodaj osłonę. MG może urozmaicić tę przeprawę wprowadzając jeden (lub może kilka?) z poniższych elementów:

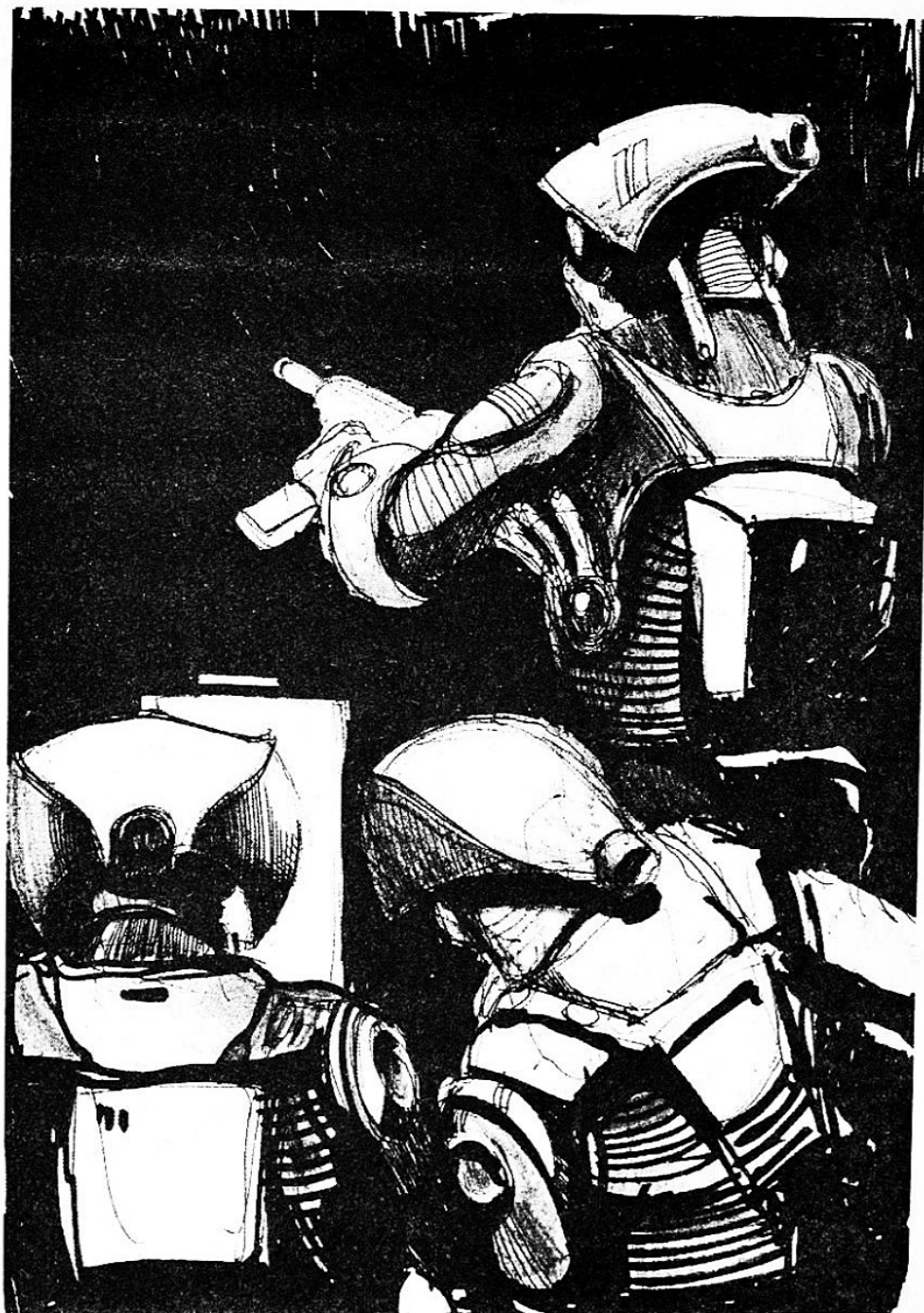
1. W jednym z mijanych pasaży ukryto kilka min. Aby uniknąć wejścia na jedną z nich, należy wykonać test Zwinności z modyfikatorem -3. Jeśli jest on nieudany, mina zostanie wystrzelona na wysokość ok. 1,5 m (poziom klatki piersiowej przeciętnego człowieka), po czym eksploduje. Skutki wybuchu są zabójcze. Ponieważ większość detonatorów jest skorodowanych (od instalacji min minęło dużo czasu), tylko 30% ładunków działa prawidłowo – pozostałe po prostu nie wybuchną.

2. Na dachu lub piętrze jednego z budynków ukrył się snajper obserwujący przez lornetkę posuwającą się dołem grupę. Jeśli jest „wolnym strzelcem” (nie związanym z żadnym Rodem), pozwoli grupie przejść w spokoju. Równie dobrze może być jednym z członków Rodu Tetsuko, kontrolującym poczynania nieprzyjaciela. W takim wypadku snajper powiadomi przez radio swoich kompanów o niespodziewanej ekspedycji przeciwnika. Zdarzyć się może, że nasz patrol przechwyci meldunek i zechce „wykurzyć” wścibski nosek

z jego norki. W takim wypadku MG musi samodzielnie kontrolować dalszy rozwój wydarzeń, reagując na poczynania graczy zgodnie z logiką i zdrowym rozsądkiem. Jeśli bohaterowie zostaną dłużej w tym miejscu, wkrótce nadciągnie pomoc dla niefortunnego snajpera...

3. Wśród ruin ukrywa się grupka mutantów. W dzień ukrywają się, w nocy wyruszają na poszukiwanie pożywienia. Wobec bohaterów zachowują się bojaźliwie, unikając jakiegokolwiek kontaktu. Jeśli zostaną zaatakowani, zgiełk walki może przyciągnąć niepożądanych „kibiców” (np. patrol wrogiego Rodu lub większą grupę mutantów).

Po kilku godzinach marszu dowódca patrolu otrzymuje przez radio wiadomość o zarejestrowaniu niezidentyfikowanej transmisji radiowej, przekazywanej na częstotliwościach używanych przed wojną przez armię Imperium Solarnego. Transmisja



była co prawda krótka, lecz zdołano zlokalizować miejsce, z którego ją nadawano – obiekt znajduje się na terenie Rodu Tetsuko, w okolicach północnego obrzeża lotniska. Patrol otrzymuje rozkaz sprawdzenia tego sygnału – być może ma on coś wspólnego z tajemniczymi androidami? W rzeczy samej – ma. Otóż jest to sygnał radiostacji Programatora, uruchomionej w czasie testowania urządzenia. Radiostację co prawda niemal natychmiast wyłączono, lecz nawet ta krótka transmisja wystarczyła technikom Kastora do zarejestrowania nie znanego im źródła emisji (wszystkie radiostacje przeciwnika są dobrze znane obu wrogim stronom).

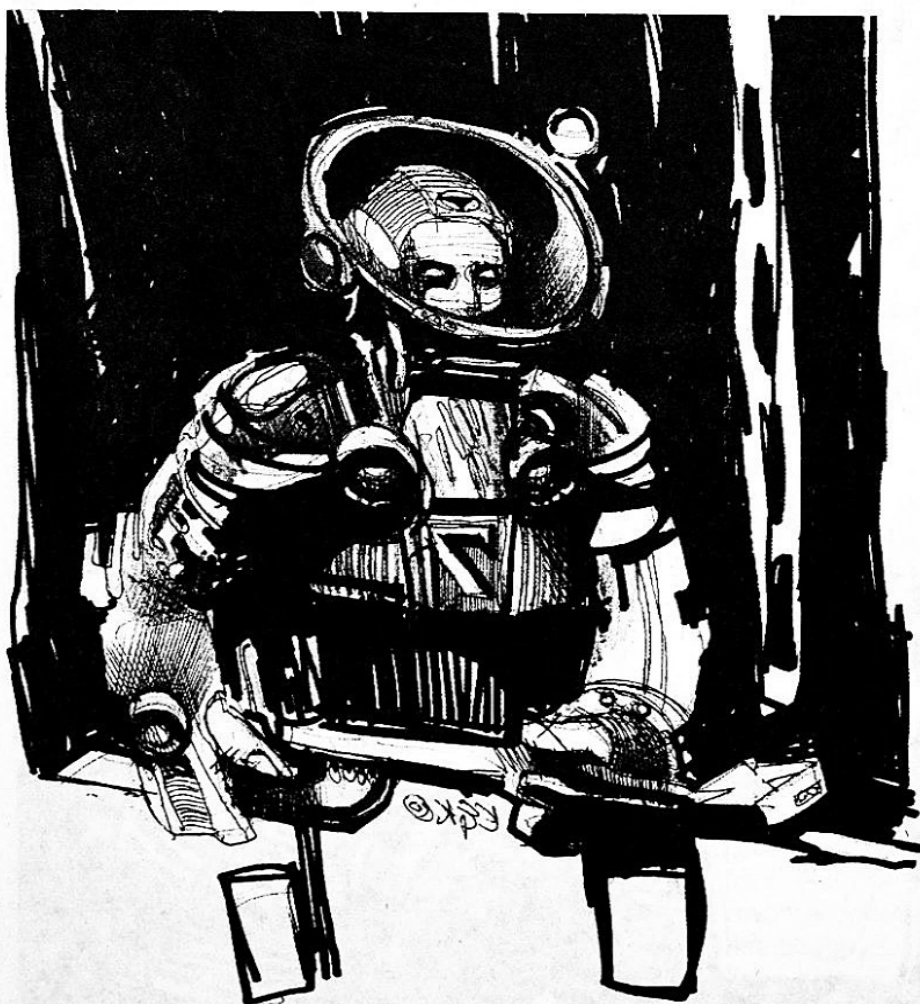
Kiedy grupa przedostanie się wreszcie we wskazany rejon (MG może przygotować po drodze kilka nowych niespodzianek), przeczytaj graczom głośno poniższy tekst:

Idziecie powoli, uważnie przyglądając się mijanym domom. Niejednokrotnie mieliście przecież już okazję przekonać się, że najmniejszy nawet błąd oznacza wielkie kłopoty. Teraz musicie uważać jeszcze bardziej – weszliście na teren wrogiego Rodu i w każdej chwili możecie spodziewać się ataku przeciwnika. Całą szerokość ulicy przegradza wysoka barykada, sklecona ze złomów betonu i pogiętych, zardzewiałych dźwigarów. Już macie

podejść bliżej, kiedy nagły szelest po drugiej stronie konstrukcji przygniata was do ziemi, wciskając w załomy obłupanych murów. Ponad szczytem barykady dostrzegacie sylwetkę człowieka powoli przesuwanego ciała na drugą stronę konstrukcji. Omdlałe ręce nieszczęśnika nie wytrzymują jednak ciężaru – zsuwa się bezwładnie, kalecząc ciało na odłamkach szkła. Po chwili podnosi się na chwiejne nogi i zataczając biegnie w waszą stronę. Na szczycie barykady pojawia się jakaś sylwetka i podrzuciwszy do ramienia broń strzela w plecy nieszczęśnika. Choć strzał jest niecelny, uciekający przewraca się na ziemię. Jest niedaleko. Niezdarnie próbuje podnieść się – w świetle zachodzącego słońca dostrzegacie udręczoną i posiniaczoną twarz Bartha Asgano.

Jeśli grupa zabije strzelającego z barykady osobnika, okaże się, że jest to android bojowy ze znakami Rodu Tetsuko. Barth jest oczywiście bioandroidem dywersyjnym. Jeśli nie zostanie zabity w ciągu pierwszych kilkunastu sekund, będzie starał się wmówić grupie, że został porwany przez żołnierzy Rodu Tetsuko, ale zdołał uciec (za tą historyjką przemawia jego wygląd). Dla uwiarygodnienia tej wersji wydarzeń żołnierze Rodu Tetsuko podjęli hałaśliwy, lecz niezbyt skuteczny pościg za „zbiegiem”. Jeśli podstęp się powiedzie, android wraz z grupą

powróci na tereny Rodu. Możliwości dalszego rozwoju sytuacji jest wiele; prawdziwa natura androida zostanie wykryta w razie jakiegokolwiek poważniejszego badania medycznego lub np. w czasie próby dotarcia do centrum siłowni. Dlatego też android będzie się starał dokonać maksymalnych szkód, w jak najkrótszym czasie (sabotaż, wysadzenie najważniejszych obiektów decydujących o przetrwaniu Rodu, zbadanie rozmieszczenia jej systemów obronnych itp.). Jeśli jego program (czytaj: decyzja MG) nakazuje mu zbieranie informacji, a nie destrukcję, to po uzyskaniu wszystkich niezbędnych danych przekaże je drogą radiową do Programatora. Następnego dnia siły Tetsuko zaatakują, wykorzystując przekazane informacje. Atak najprawdopodobniej doprowadzi do całkowitej zagłady Rodu Kastor, zaś jego nieliczni, ocaleli mieszkańcy rozproszą się po całej okolicy. Oczywiście wszystko zależy tu także od MG.



Bioandroid podszywający się pod Bartha może zostać wykryty w każdej chwili (Stagaya może nakażać pełne badanie medyczne rzekomego Bartha). Jeśli MG zamierza doprowadzić grupę do Programatora bez zbędnych komplikacji, gracze zaś nie kwapią się do zastrzelenia rzekomego Bartha, może wykorzystać dowódcę patrolu, który w takim przypadku nie uwierzy w jego „cudowne” uwolnienie

się jednak do opinii większości. Jeśli grupa postanowi podejść do hangarów nocą, powolne czołganie się w ich kierunku zajmie jej kilka godzin. Patrole z tej strony lotniska nie są zbyt częste, nie zamontowano również urządzeń ostrzegawczych. Aby dostać się w głąb terenów, kontrolowanych przez Ród Tetsuko, należałoby bowiem przebyć całe radioaktywne lotnisko (żaden z okolicznych Rodów nie ma wystarczającej ilości sprzętu ochronnego, by taki atak miał szanse powodzenia). Choć więc grupie nie grozi szczególnie wielkie niebezpieczeństwo, MG może ją trochę postraszyć, informując o przechodzących w pobliżu patrolach, błyskających reflektorach, poszczekiwaniu psów itp.

Jeśli drużyna nie zachowa się szczególnie głupio lub hałaśliwie, pozostanie nie wykryta aż do wrót hangaru. Jeśli bohaterowie wyruszą w dzień, zostaną niemal natychmiast zauważeni i zaatakowani przez 10 żołnierzy z patroli Rodu Tetsuko. Co się będzie dalej działo – zależy tylko od MG. Innego rodzaju niebezpieczeństwem – niezależnym od pory dnia – jest niewielkie napromienio-

wanie, na jakie narażają się czołgający w pobliżu skraju lotniska. Efektem tego będzie utrata klasy kondycji (po upływie k10 dni na takim samym okresie), objawiająca się krwawą biegunką, wymiotami, nudnościami itp. MG powinien wprowadzić odpowiednie modyfikatory do testów. Jeśli grupa dotarła nie zauważona do hangarów (tutaj radiacja jest marginalna), może wślizgnąć się do jednego z nich. Spowoduje to włączenie się alarmu i ostrzeże kręcących się w pobliżu strażników. Jeśli w grupie znajduje się osoba znajdująca się na elektronicznych zamkach i systemach alarmowych, po odpowiednich (nakazanych przez MG) testach może wykryć i unieszkodliwić tę pułapkę. Kiedy gracze wejdą do hangaru, możesz przedstawić im poniższy opis:

Wnętrze olbrzymiego hangaru jest niemal zupełnie puste. Pod ścianami dostrzegacie wygasłe, zakurzone terminale komputerów diagnostycznych, na betonowej podłodze walają się kłębowiska gumowych węży i kawałki bliżej niezidentyfikowanego żelastwa. To z pewnością hangar myśliwców stratosferycznych. Lecz samych maszyn już nie ma –

się (Coś mi się tu nie podoba. I to bardzo!).

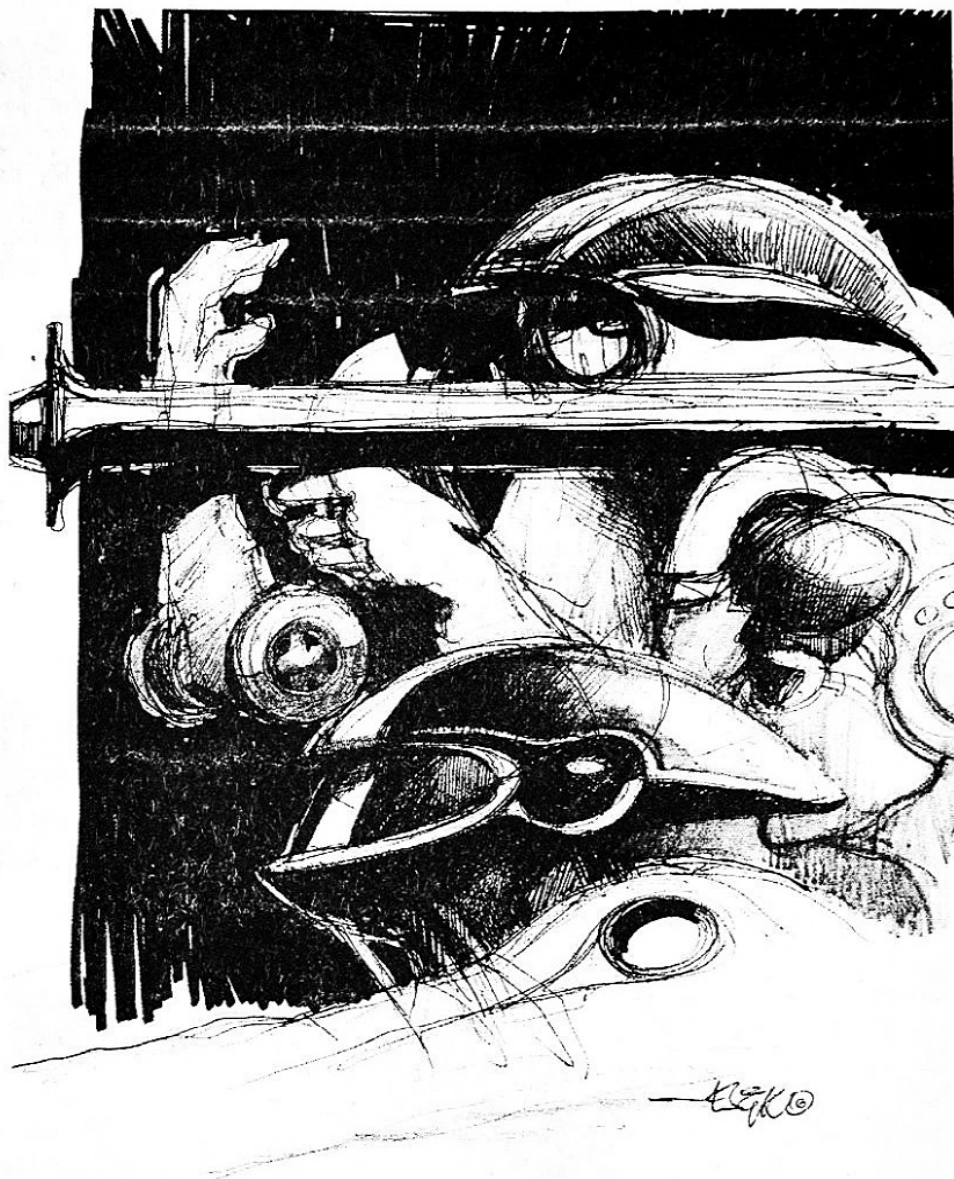
W dalszej części scenariusza przyjęto założenie, że bohaterowie kontynuują patrol.

Po kilku przecznicach budynki ustępują rozległej płaszczyźnie lotni-

ska. Zgodnie z otrzymanym zamiarem źródło sygnału znajduje się ok. 1,5 km na północ, w pobliżu wieży kontrolnej i hangarów. Zbliży się noc i grupa musi podjąć decyzję – czy pod osłoną ciemności spróbuje podejść do hangarów, czy też przeczeka noc w ruinach i spróbuje rankiem? Ta pierwsza decyzja daje większe szanse na powodzenie całej misji. Takie też zdanie będzie miał dowódca, przychyli

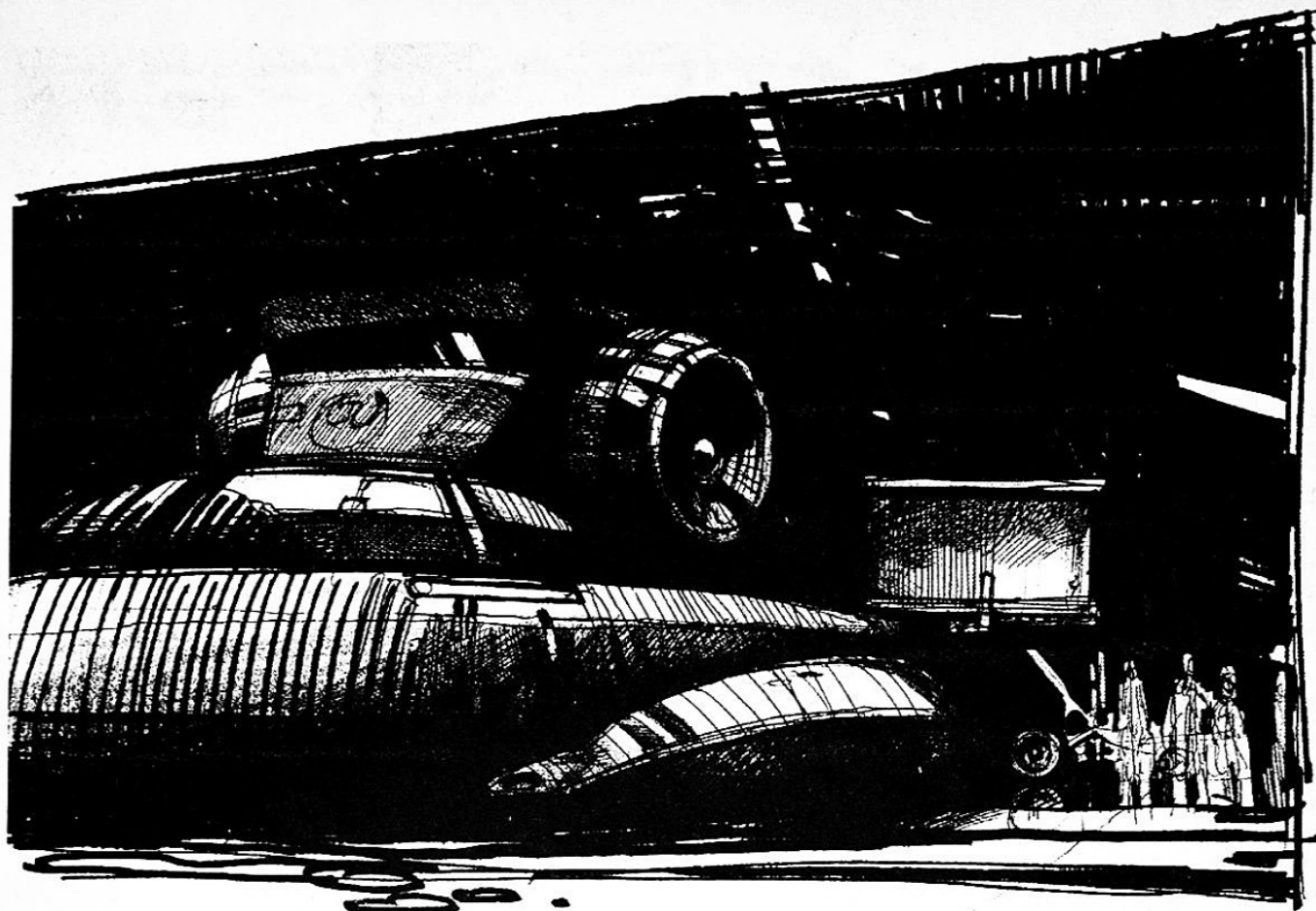
część uległa zniszczeniu w trakcie bohaterskiej obrony miasta, pozostałe ewakuowano na tereny poszczególnych Enklaw. Nie przyszlście tu jednak podziwiać cieni chlubnej przeszłości. Ukryci za stertą plastikowych beczek obserwujecie kilku techników kręcących się nerwowo wokół dużej, czarnej skrzyni ze znakami Imperium Solarnego.

W hangarze znajduje się czterech techników obsługujących Programator i dwóch żołnierzy rozmawiających w odległym kącie pomieszczenia. Technicy najwyraźniej składają tajemnicze urządzenie, przygotowując je do transportu. W sąsiednim hangarze – można do niego wejść bezpośrednio z tej hali przez jedne z bocznych drzwi – znajduje się kolejnych 4 żołnierzy uruchamiających niewielki poduszkowiec transportowy. Ich zamiarem jest załadowanie nań Programatora i przewiezienie go w głąb terenów Rodu, w bezpieczniejsze miejsce (skrzynia z dziesięcioma nieaktywnymi końcówkami jest już załadowana). Jeśli gracze nie wiedzą co mają zrobić, MG ustami Bohatera Niezależnego może im zasugerować zdobycie tajemniczego urządzenia i przetransportowanie go na teren własnego Rodu, a w najgorszym razie zniszczenie go. Jeśli mimo wszystko grupa w dalszym ciągu nie chce ruszyć do ataku – jeden z techników lub żołnierzy może zauważyć naszych bohaterów i zacząć strzelać. Ich kompani z sąsiedniej sali przybędą na pomoc po upływie ok. 1k10+5 rund. Tradycyjnie już przebieg całego starcia zależy od MG. Być może żołnierze spróbują uciec poduszkowcem w głąb terenów swojego Rodu i wrócić z posiłkami? Może technicy będą błagać o litość, w zamian za życie obiecując wiedzę o działaniu Programatora? Wszystkie rozwiązania są możliwe. Jeżeli grupa unieszkodliwi żołnierzy, ma niewiele czasu na zapakowanie Programatora na poduszkowiec (waży około 600 kg – jeśli bohaterowie są zbyt słabi, litościwy Los może podsunąć walający się w kącie ręczny podnośnik) i wyniesienie się – odgłosy walki zaalarmowały członków Rodu. Nadciągająca odsiecz musi jednak okrążyć większą część lotniska, co daje grupie ok. 5 minut przewagi. Powrót na tereny Rodu Kastor nie powinien być



szczególnie trudny, ale za to emocjonujący. Poduszkowiec nie działa najlepiej, porusza się powoli i od czasu do czasu zatrzymuje (traci moc). Zjadły pościg członków wrogiego Rodu będzie trwał aż do wewnętrznej strefy obronnej Rodu Kastor, co jakiś czas dając się uciekającym we znaki (niegroźne, ale efektowne trafienia w kadłub poduszkowca). Grupa zapewne będzie zmuszona szukać okrzężnej drogi przez nieznanne tereny – maksymalnie obciążona maszyna (Programator, 10 końcówek i kilku pasażerów) nie może przelecieć nad barykadami. Jeżeli bohaterowie będą zmuszeni do opuszczenia uszkodzonego pojazdu, grupa pościgowa będzie usiłowała odbić Programator. Strona, która jako pierwsza ściągnie posiłki, zdobędzie na pewien okres kontrolę nad terenem i przetransportuje urządzenie w głąb swego terytorium.

UWAGA: Wszystkie poduszkowce w mieście należą do Rodu Tetsuko. Jeśli więc grupa nie poinformuje przez radio swoich, że zbliża się w zdobyczym pojeździe, zostanie ostrzelana z ciężkiej broni (całkowite zniszczenie pojazdu, możliwość śmierci całej załogi – 90%, podobna szansa na zniszczenie Programatora i kontenera z końcówkami roboczymi).



W dalszej części scenariusza przyjęto założenie, że grupa dociera z Programatorem i końcówkami na teren kontrolowany przez swój Ród (zupełnie innym problemem jest kwestia: „W jakim stanie?!”, ale przecież nikt nie mówił, że to będzie niedzielną wycieczka...). Wiele zależy tu od dalszego postępowania graczy. Jeśli udało im się sterroryzować i zabrać jednego z techników, ten chętnie podzieli się posiadanymi wiadomościami na temat Programatora (i smutnego losu Bartha Asgano). Ułatwi to i przyspieszy programowanie i uruchomienie końcówek roboczych. Ród Tetsuko z pewnością zechce odzyskać ukradziony sprzęt – w ciągu najbliższych kilku dni można spodziewać się gwałtownych ataków jego żołnierzy. Śmiała akcja **Plutonu Victor** uczyniła jego członków sławnymi. Być może agresja Tetsuko skieruje się bezpośrednio przeciwko nim? Może zostaną wysłani zabójcy, mający za zadanie ich likwidację lub porwanie? Negocjatorzy mogą zaproponować wymianę jeńców za Programator i końcówki. Kiedy wieść o Programatorze rozejdzie się wśród okolicznych Rodów, z pewnością znajdzie się wielu chętnych na ten łakomy kęs – Ród Kastor może stanąć w obliczu konfliktu z kilkoma przeciwnikami naraz. W tej sytuacji najlepszym wyjściem będzie pozbycie się kłopotliwego sprzętu lub sprzedaż najlepszemu klientowi. Taka wymiana może zaowocować nawiązaniem kontaktów z innymi Rodami, stwarzając tym samym zupełnie nowe możliwości (grupa zostaje wysłana do negocjowania warunków, nawiązując znajomości np. z Bohaterami Nie-

zależnymi, odgrywającymi ważną rolę w planowanych przez MG przyszłych przygodach). Wszystkie te możliwości są oczywiście tylko propozycjami dla MG – dalszy los Rodu zależy tylko od niego. Wszyscy bohaterowie graczy, którzy przeżyli tę misję, otrzymają stosowną nagrodę od Stagarii (poza standardową stawką za patrol poza kolejnością).

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

1. YOTAGA – DOWÓDCA PLUTONU VICTOR

Siła – 6 Wytrzymałość – 6 Zwinność – 4 Ego – 5

Wszczępy: brak informacji.

Używana broń: karabin maszynowy N KAR/C-84

2. STAGAY – PRAWA RĘKA PRZYWÓDCY RODU KASTOR

Siła – 4 Wytrzymałość – 5 Zwinność – 5 Ego – 7

Wszczępy: brak informacji.

Używana broń: pistolet laserowy

PRZECIWNICY

1. ŻOŁNIERZE RODU TETSUKO

Siła – 4 Wytrzymałość – 4 Zwinność – 5 Ego – 3

Wszczępy: brak informacji.

Używana broń: zgodnie z decyzją MG

2. TECHNICZY RODU TETSUKO

Siła – 3 Wytrzymałość – 3 Zwinność – 4 Ego – 4

Wszczępy: brak informacji.

Używana broń: brak

DOOMTROOPER

MISTRZOSTWA POLSKI

Uwaga!!! Już wkrótce odbędzie się Ogólnopolski Turniej gry **Doom Trooper**.

Impreza będzie miała miejsce w Warszawie, 13 kwietnia 1996 roku, w kinie Grunwald, mieszczącym się w Alejach Niepodległości 141. Mistrzostwa Polski gry **Doom Trooper** są bowiem jedną z atrakcji kolejnej edycji Soboty z Fantastyką (więcej informacji o Sobocie znajdziecie w osobnej ramce).

Sobota z Fantastyką oraz turniej **Żołnierza Zagłady** rozpoczynają się o godzinie 10. Zabawa będzie trwała do godziny 19, kiedy to zmęczeni uczestnicy rozejdą się (lub rozjadą) do domów – z talią, albo na talii!

W czasie Turnieju wszystkich jego uczestników obowiązywać będzie poniższy regulamin.

Turniej będzie prowadzony przez Sędziego Głównego, któremu podlegać będą Sędziowie Pomocniczy. Do uprawnień Sędziów należy interpretacja reguł, przerywanie gier, które przekroczyły limit czasowy oraz decydowanie o wszystkich innych sprawach, dotyczących turnieju. W sprawach spornych głos rozstrzygający należy zawsze do Sędziego Głównego.

ZABEZPIECZENIA KART

Podczas turnieju nie można używać koszulek na karty.

ZASADY

- Obowiązują wszystkie zasady gry, chyba że poniższy regulamin stanowi inaczej.
- Karty **BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ**, **ZAGUBIENIE**, **DAR LOSU**, **ZAMÓWIENIE**, **WYMIANA** i **BOSKIE NATCHNIENIE** są po użyciu usuwane z gry, a nie odrzucane.
- Karty **ŻĄDZA KRWI** możesz użyć tylko raz w każdej swojej turze.
- Odrzucane karty kładzie się koszulką do góry. Inni gracze nie mogą zobaczyć, co odrzucasz.

DAR KARDYNAŁA

Jeśli wśród siedmiu kart, z którymi gracz rozpoczyna grę, nie ma żadnego wojownika, może on pokazać je Sędziemu i przeciwnikowi, a następnie wyciągnąć siedem nowych kart. Pierwotne karty należy następnie włożyć do talii i przetasować. Tę operację można przeprowadzić tylko raz podczas gry.

ROZPOCZĘCIE I ZWYCIĘSTWO

Osoba rozpoczynająca grę zostaje wyznaczona losowo. Gra toczy się do momentu ustalonego w zasadach poszczególnych stopni Turnieju.

KOLEKCJA, TALIA DO GRY I REZERWA

- Zanim rozpocznie się turniej, każdy gracz musi przedstawić Sędziemu listę kart swej kolekcji. W jej skład powinno wchodzić co najmniej 60 kart (nie ma ograniczenia górnego).
- Kolekcję można podzielić na talię do gry (przynajmniej 60 kart; bez ograniczenia górnego) i rezerwę (dokład-

nie 25 kart). Jeżeli nie chcesz posiadać rezerwy, cała kolekcja staje się twoją talią do gry.

- W talii do gry musi być co najmniej pięciu wojowników.
- Pomiędzy grami można wymieniać karty z talii do gry z rezerwą, ale w rezerwie musi stale być 25 kart. W czasie turnieju nie wolno zmieniać układu kolekcji.
- Kolekcja nie może zawierać więcej niż 5 egzemplarzy jednej karty.
- Wszystkie karty muszą być w polskiej wersji językowej.

KARTY ZAKAZANE I CZĘŚCIOWO ZAKAZANE

- Karty częściowo zakazane (w talii do gry możesz posiadać tylko jedną kartę):

OSZUSTWO!
ZAGUBIENIE #
BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ #
PRZEJ CIE KONTROLI
WYMIANA

- Karty zakazane
KORPORACYJNE MACHINACJE
ZGUBIENIE i BEZLITOSNA EFEKTYWNOŚĆ
są zakazane w *Pojedynekach*.

TASOWANIE

W czasie turnieju nie wolno „ustawiać” kart, tzn. układać kart w swojej talii (np. wojownik, ekwipunek, misja, wojownik, karta specjalna, ekwipunek, itd.). Karty muszą być dokładnie przetasowane. Gracze mają prawo do przełożenia talii swojego przeciwnika.

Mistrzostwa Doom Troopera będą rozgrywane w trzech etapach:

ETAP 1. ELIMINACJE I STOPNIA

Ten etap gry będzie rozgrywany w systemie wieloosobowym. Przy stoliku będą siedziały 4 osoby, z których dwie przejdą do następnej rundy. Gra toczy się do końca tury, w której jeden z graczy zdobył 30 PZ, bądź przez 40 minut. Kiedy jedna z osób przy stoliku zdobędzie 30 PZ, pozostali gracze kontynuują rozgrywkę. Głównym celem jest gracz po lewej stronie. Każdy Atak kosztuje 2A.

Z Eliminacji I Stopnia do etapu następnego przechodzi 7 najlepszych graczy, do których dołączy dziewięciu laureatów turniejów eliminacyjnych.

ETAP 2. ELIMINACJE II STOPNIA

W tym etapie gry będzie uczestniczyło 16 osób. Gracze zostaną podzieleni na pary. Każda para zagra dwa pojedynki do 30 PZ, bądź przez 30 minut. Do następnego etapu przechodzi osoba, która zdobędzie więcej punktów w obu grach.

Do finału przechodzi 8 osób.

ETAP 3. FINAŁ

Ostatnim etapem rozgrywek będzie finał. Będzie on rozgrywany w systemie „*Sealed Decks*”. Każda z 8 biorących w nim udział osób dostanie od organizatora zawodów

dwie talie podstawowe i cztery zestawy dodatkowe – przez 30 minut może wymieniać karty z innymi uczestnikami finału. W tym czasie gracz musi też stworzyć talię do gry, licząc dokładnie 60 kart. Finał będzie grany systemem pucharowym (z finałami A i B). Pojedyńki będą rozgrywane do 30 PZ.

NAGRODY

Dwie pierwsze osoby pojedą do Szwecji na Mistrzostwa Świata **Doom Troopera**, które odbędą się w Sztokholmie,

w dniach od 16 do 18 maja 1996. Koszt ich przejazdu i noclegów pokrywa Wydawnictwo MAG. Dwie następne osoby również mogą się tam udać, muszą jednak pokryć same koszty przejazdu. Firma Target Games, która jest organizatorem Mistrzostw Świata, zapewnia odpłatne noclegi.

Dodatkowo osoby, które przeszły do finału otrzymują na własność dwie talie podstawowe i 4 zestawy dodatkowe, którymi grają w finale.

Wydawnictwo MAG szykuje również nagrody niespodzianki.

MISTRZOSTWA ŚWIATA

Mistrzostwa Świata gry **Doom Trooper** odbędą się w dniach od 16 do 18 maja 1996 roku w Sztokholmie w Szwecji. Przewidywane atrakcje to między innymi:

Goście honorowi, czyli Bryan Winter (projektant gry), Paul Bonner (grafik) i Paolo Parente (grafik).

Główną nagrodą będzie Wielkie Trofeum Żołnierza Zagłady z wygrawerowanym imieniem i nazwiskiem zwycięzcy, pięć dowolnych kart z podpisami twórców gry, jedna oryginalna grafika Paolo Parente, dowolne produkty do Kronik Mutantów lub Żołnierza Zagłady o łącznej wartości 1000 \$ i tajemnicza nagroda dodatkowa.

Na osoby, które odpadną z turnieju, będzie czekało wiele innych atrakcji (między innymi rozgrywki **Kult, Warzone** itp.).

Uwaga: Osoby poniżej 16 roku życia muszą zabrać ze sobą rodziców lub opiekunów. Wydawnictwo MAG nie pokrywa kosztów przejazdu osób towarzyszących.

W Mistrzostwach Świata gry **Doom Trooper** wezmą udział po co najmniej dwie osoby z następujących krajów:

KRAJ

USA, Kanada, Australia, Wielka Brytania

Włochy

Niemcy, Szwajcaria, Austria

Francja

Hiszpania

Holandia, Belgia

Polska

Czechy, Słowacja

Japonia

Izrael

Szwecja

Norwegia

Finlandia

Dania

SPONSOR

Heartbreaker

Hobbies

Hobby&Works

Truant Verlag/FX Schmidt

Jeux Descartes

M + D Editores

999 Games

MAG

Blackfire Games

Hobby Japan

Olive

Target Games AB

Target Games AB

Brio Finland/ Target Games AB

Brio Denmark/ Target Games AB

ELIZJUM

Kłódzki Klub Gier Fabularnych „Chaos” zaprasza na Ogólnopolski Konwent Fantastyki i Gier Fabularnych „Elizjum”. Konwent odbędzie się w dniach 12-14 kwietnia bieżącego roku (od piątku, godzina 16.00 do niedzieli, godzina 15.00) w szkole podstawowej nr 1 przy ul. Wojska Polskiego 8 w Bystrzycy Kłódzkiej. Dojazd najlepiej przez Wrocław, korzystając z PKP (od stacji PKP na teren konwentu idzie się ok. 5 minut). Atrakcje konwentu: gra fabularna **Wraith** w formie inscenizacji teatralnej prowadzona przez Dżawora; liczne konkursy z nagrodami (tolkienistyczny, mitologiczny, wiedzy o RPG, wiedzy o horrorze, karciany, bitewny, na najciekawsze dzieło plastyczne i najlepszą lirykę lub niewielką prozę); prelekcje (przyszłość RPG, RPG a teatr, gotyk, **World of Darkness**, cztery siły rządzące światem); możliwość prezentacji systemów autorskich; stoisko z literaturą i akcesoriami, ksero, punkt gastronomiczny. Cena konwentu 9.99 zł, kobiety 5 zł. Za każdy poprowadzony scenariusz zwracamy 2,5 zł (zwrot nie może przekroczyć akredytacji). Każdy klub, który do 2 kwietnia pisemnie lub listownie zgłosi grupę osób (z podaniem nazwisk i adresów zamieszkania), ma szansę otrzymania 50% zniżki. Zniżka traci swą aktualność, gdy w zgłoszonej grupie zabraknie dwóch lub więcej osób (istnieje możliwość wymiany osób). Każdy klub może zgłosić tylko jedną grupę. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są posiadać zezwolenia rodziców. Kontakt: Michał Pietrzak; pl. Wolności 16/5 57-500 Bystrzyca Kłódzka; tel. (0-74) 11-06-13.

DOOM TROOPER – TURNIEJ

4 maja 1996 roku w Puszczykowie koło Poznania, na ulicy Poznańskiej 4 odbędzie się turniej Żołnierza Zagłady. Rozgrywki zaczynają się o godzinie 13. Serdecznie zapraszamy.

FANTASY BATTLE

W dniach 27 i 28 kwietnia w Łódzkim Domu Kultury odbędzie się impreza pod nazwą Fantasy Battle, promująca wszystkie dziedziny twórczości fantastycznej. W programie znajdują się między innymi projekcje filmów, spotkania z pisarzami, sesje gier fabularnych, trzeci **POJEDYNEK ASÓW**, w którym zmierzą się Jarosław Grzędowicz, Dariusz Anacki i Konrad Lewandowski oraz wiele, wiele innych atrakcji. Po raz pierwszy na konwencie fantastycznym zostanie zaprezentowane również przedstawienie teatralne z gatunku rycerskiej fantasy. Impreza organizowana jest przez KMF LIG-a „Dagobah” z Łodzi. Bliższych informacji udziela Lord Palantiru Piotr Wojtas tel/fax (042) 869-044.

KOLEJNA SOBOTA Z FANTASTYKĄ

13 kwietnia w godzinach od 10 do 19 w kinie Grunwald odbędzie się VII Sobota z Fantastyką. Jak zwykle w programie imprezy przewidziano projekcje filmów. Tym razem będą to **Dziwne dni** (pokaz przedpremierowy) – obraz, którego współscenarzystą jest James Cameron – **Universal Soldier**, **Wywiad z wampirem** (ulubiony film Kurzymisia). Poza tym wiele innych atrakcji: spotkania z pisarzami, sesje gier fabularnych, konkurs wiedzy o RPG, konkurs na Multifana, dostęp do komputerów i wiele niespodzianek.

KULT™

Reality is a lie

RZECZYWISTOŚĆ JEST KŁAMSTWEM

W 1993 roku rynkiem RPG wstrząsnęło wydanie gry **KULT**, która została uznana przez niektórych fanatyków za „obrazobórczą”. Doszło nawet do tego, że w niektórych stanach USA sprzedawano ją w nieprzeźroczystych torebkach i to tylko osobom pełnoletnim. Jednak, jak to zwykle bywa, zakazany owoc sprzedawał się bardzo dobrze. Nic więc dziwnego, że wydawca **KULTU**, **Target Games AB**, poszedł za ciosem i wydał grę karcianą, opartą właśnie na tym systemie.

Kiedys Demiurg chodził pośród nas. Nikt nie wie, czy to on stworzył rzeczywistość, w której żyjemy. Uważa się jednak, że to on nas uwięził, ograniczył nasze moce i zdolności. Zamknął nasze ciała i dusze w czymś, co teraz uznajemy za prawdziwy świat.

Demiurg stworzył dziesięciu Archontów – nieśmiertelne, potężne sługi, posiadające władzę nad Iluzją. Każdy rządził jedną dziesiątą Ziemi. Aby zachować równowagę, na wzór Archontów powstało dziesięć Aniołów Śmierci. Były one zniekształconymi obrazami potężnych sług Demiurga. Archonci stworzyli natomiast Liktorów. Te istoty miały żyć pośród nas i manipulować naszymi losami. I znów dla zachowania równowagi powstał Razydzi – straszliwi zastępcy Aniołów Śmierci. Zarówno Razydzi, jak i Anioły Śmierci służą Astarothowi – mrocznemu bratu Demiurga.

Coś jednak zakłóciło porządek wszechrzeczy. Nagle Demiurg zniknął bez śladu. Astaroth przestraszył się, że ludzkość przebudzi się ze snu. Zaczął więc zbierać armię przeklętych. Część Aniołów Śmierci przyłączyła się do niego, jednak pozostałe realizują swe własne cele. Pozbawieni mistrza Archonci rozpoczęli między sobą walkę, w której stawką jest władza nad kosmosem. Powoli Iluzja rozmywa się. Ludziom coraz częściej udaje się przez nią przebić. Coraz częściej udaje się im zobaczyć prawdziwą rzeczywistość.

Właśnie w tym czasie do akcji wkraczasz Ty. Wcielasz się w postać jednego z dziesięciu Archontów lub jednego z dziesięciu Aniołów Śmierci. Twoim zadaniem jest zdobycie władzy nad całą ludzkością. W tym celu, na wzór **TAROTICUM** (utraconych, obdarzonych mocą kart przedstawiających Archontów, Anioły Śmierci, Demiurga, Astarotha i ich sługi), tworzysz własną talię. Nie jest ona tak potężna jak prawdziwe **TAROTICUM**, posiada jednak moc tworzenia i niszczenia.

W grze **KULT** istnieją dwa rodzaje kart – Większe i Mniejsze Arkana. Większe Arkana przedstawiają Archontów i Anioły Śmierci. Podczas gry możesz używać tylko jednej takiej karty. Mniejsze Arkana to wszystkie pozostałe karty, a więc Liktorzy, Razydzi, inne stwory, obszary, czary, karty przykazań i wpływów. Za ich pomocą manipulujesz Iluzją, pragnąc zdobyć władzę nad ludźmi. Twoje moce są jednak ograniczone. Na początku każdy Archont lub Anioł Śmierci włada tylko częścią swej potęgi, jednak podczas rozgrywki zdobywasz nowe umiejętności. W grze rozróżniamy pięć mocy: Czaszkę (reprezentującą Śmierć), Różę (reprezentującą Namietność), Klepsydrę (reprezentującą Czas i Przestrzeń), Oczy (reprezentujące Szaleństwo) i Księżyca (reprezentujący Sny). Aby wykorzystać którąś z kart, musisz posiadać odpowiednie moce.

Sercem gry jest Mistyczny Krzyż (oparty na antycznym krzyżu celtyckim). W jego centrum kładziesz Archonta lub Anioła Śmierci, który reprezentuje Twoją osobę. Wokół niego znajduje się Scena, w skład której wchodzi cztery bazy – wschodnia, zachodnia, północna i południowa. Tu podczas gry kładziesz karty reprezentujące stwory czy obszary. Musisz jednak uważać, bowiem większość z nich możesz ułożyć tylko na jednej z baz (na przykład północnej). Po prawej stronie Sceny znajduje się Obsada, na którą składają się pierwsza, druga, trzecia i czwarta baza. Tu zazwyczaj będziesz kładł istoty, które wpływają na nieświadome masy. Tak jak i w przypadku Sceny, w Obsadzie mogą się znaleźć tylko niektóre karty i to w konkretnym miejscu (na jednej z czterech baz).

W czasie gry rekrutujesz lud zamieszkujący Iluzję (symbolizowany przez znaczniki), który powoli „wchłania” przesuwając go coraz bliżej centrum krzyża. Pomagają ci w tym istoty i karty znajdujące się na Scenie lub w Obsadzie. Jeżeli określona liczba znaczników znajdzie się w centrum twego krzyża, wygrałeś.

To jeszcze nie koniec komplikacji. Oczywiście możesz walczyć z przeciwnikiem. Możesz jednak atakować tylko istotami z Obsady, i to jedynie inne stwory, które znajdują się w Obsadzie innego gracza. Możesz ponadto rzucać zaklęcia, ale tylko w przypadku, kiedy na Scenie lub w Obsadzie posiadasz czarodzieja. Możesz również korzystać z kart wpływów i za ich pomocą osłabiać stwory przeciwnika, wspierać swe istoty itd. Możliwości jest bardzo wiele.

Podsumowując, **KULT** nie jest typową grą karcianą. Do walki nie dochodzi zbyt często i wbrew pozorom nie jest ona najważniejsza. Liczy się przede wszystkim strategia i umiejętność dalekowzrocznego myślenia. Twoim celem nie jest zabicie przeciwnika, a wyprzedzenie go w zdobywaniu władzy nad światem. Co więcej, nie możesz nawet zaatakować swego wroga, a jedynie jego sługi.

Gra została bardzo dobrze opracowana graficznie. Karty prezentują się całkiem nieźle, choć są troszeczkę zbyt mroczne. Reguły napisano dość przejrzysto, ale nie są one zbyt proste. Na stworzenie dobrej talii należy poświęcić naprawdę dużo czasu, ale warto to zrobić.

Moim zdaniem, **KULT** jest jak dotąd najbardziej skomplikowaną grą karcianą, jaka ukazała się na rynku i chyba jednocześnie najlepszą. Polecam ją wszystkim, nawet przeciwnikom karcianek. Naprawdę mogą się mile rozczarować.

Krzaku

KULT: The Collectible Card Game; Target Games AB; opracowanie: Bryan Winter.

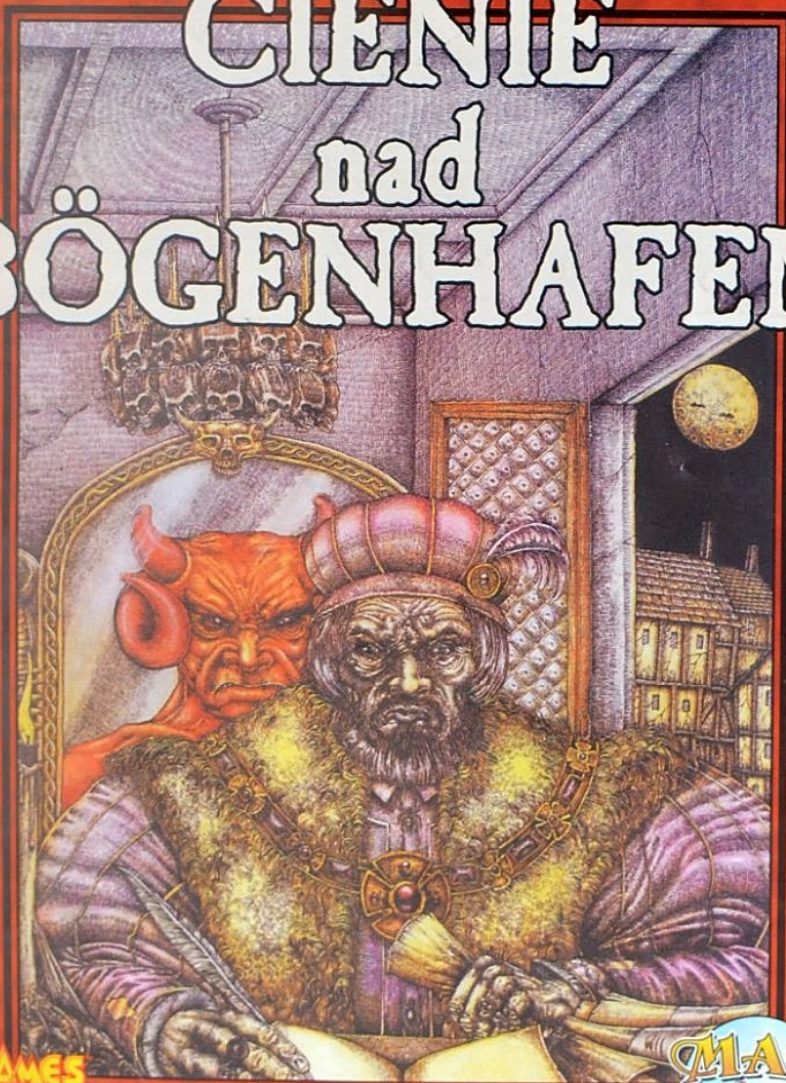
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

CIENIE nad BÖGENHAFEN



GAMES
WORKSHOP



Na pozór Bögenhafen jest spokojnym miastem. Trwa właśnie doroczne święto Schaffenfest. Bohaterowie, wmieszani w tłum mieszczan i chłopów, korzystają z uroków miejskiego życia.

Ale spokój jest tylko pozorny. Łowcy przygód odkrywają ślady tajnej organizacji, której macki sięgają najwyżej postawionych osobistości miasta. Bohaterowie zostają wplątani w śmiertelną grę, w której stawką jest ocalenie Bögenhafen.

Przeciwko sobie mają licznych, wysoko postawionych nieprzyjaciół, grozę tajemnicy i przede wszystkim czas, nieubłagane biegnący ku katastroficznemu zakończeniu. Zadanie, przed jakim stoją poszukiwacze przygód, wymaga kontaktów z elitą władzy – ale kto spośród niej jest wrogiem?

Czy bohaterowie zdołają ocalić miasto? Kto kieruje działalnością odkrytej sekty? Jakie są jej cele? Przekonacie się o tym już wkrótce.

Cienie nad Bögenhafen to obszerny scenariusz, który można rozegrać jako kontynuację kampanii, rozpoczętej na łamach dodatku **Wewnętrzny Wróg**, bądź jako samodzielną przygodę.

UWAGA

W następnym numerze swego ulubionego pisma z łaski Kardynała znajdziecie jedną z widniejących obok kart.

Prenumeratory *Magii i Miecza* otrzymają w swoich numerach dwie spośród nich.

28 numer *Magii i Miecza* sprzeda się błyskawicznie, więc pośpiesz się i zamów swój egzemplarz już teraz!!!

Uwaga! Oferta dla prenumeratorów obejmuje pierwsze 1500 osób.



DOOM TROOPER

