

MAGIA i MIECZ



nr 6(30)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

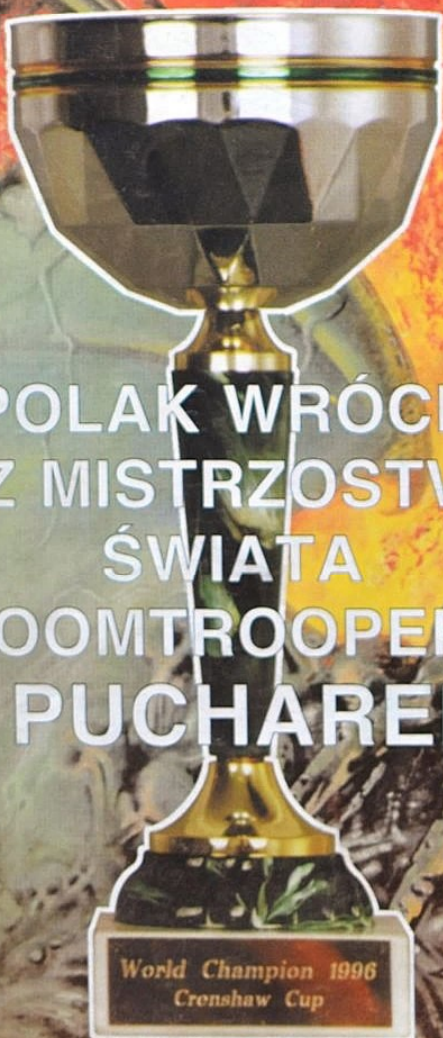


PROROCTWO
NATHANIELA

DRZWI DO LASU

BOHATEROWIE
ŚRÓDZIEMIA

POLAK WRÓCIŁ
Z MISTRZOSTW
ŚWIATA
DOOMTROOPERA
Z PUCHAREM!



World Champion 1996
Crenshaw Cup

BR

NIECH ŻYJE KRÓLOWA!!!

PRZEBICIE

W CZASIE WALKI WRĘCZ WOJOWNIK LEGIONU CIEMNOŚCI MOŻE PRZEBIC SWEGO PRZECIWNIKA. Wojownik na stałe przebija swego przeciwnika, jeśli tylko uda mu się go zranić (za co nie otrzymuje się punktów). Karta przeciwnika zostaje umieszczona pod kartą wojownika Legionu Ciemności. Przebity wojownik dodaje +X do P, gdzie X jest jego podstawową W. Wojownik może mieć jedynie jednego przebitego.

PAUL BONNER

WERSJA
POLSKA

PUSTYNNY SKORPION

3
5
4
4

Pustynne Skorpiony mogą atakować z ukrycia, wykorzystując S. Mogą się ukrywać w dowolnym momencie, nie wykonując akcji ukrycia się.

PAUL BONNER

PRETORIAŃSKI BEHEMOT

14
7
7
9

WYZNAWCA ALGEROTH PRETORIAŃSKIEGO LÓW działanie Sztuki. Nie może być z kart Mrocznej II WW Behemota zwiększa w tej samej Korbocze i inny PRETORIAŃSKI

PAUL BONNER



Teksty na kartach mogą ulec zmianie

DOOM TROOPER

GOLGOTHA LIMITED EDITION

DOOM TROOPER BOOSTER PACKS - LIMITED EDITION

Zła oblubienica Algerotha powraca i jest wściekła!!!

Tym razem w boju o przyszłość ludzkości towarzyszy jej kilku przyjaciół. Najnowszy, limitowany dodatek do DoomTroopera zawiera karty, które ogrzejają serca miłośników tej gry niczym Miotacz Gehemy!

Karty ilustrowali czelowi graficy, tacy jak: Simon Bisley, Paul Bonner, Les Edwards, Alex Horley, Nick Percival i Paolo Parente.

Golgotha liczy ogółem 80 kart, plus siedem kart specjalnych. Będzie sprzedawana w zestawach dodatkowych zawierających po 15 kart!

W sprzedaży we wszystkich dobrych sklepach z grami od końca lipca 1996 roku!!!

PANCERNA SKORUPA

PANCERZ MOŻE GO UŻYWAĆ JEDYŃIE WOJOWNIK LEGIONU CIEMNOŚCI. Wojownik może mieć tylko jeden PANCERZ. Bazaowe WW wojownika ulega podwojeniu, bazowe S spada do 0. P. zwiększa się o 3. Wojownik noszący PANCERNA SKORUPĘ nie może używać żadnego innego ekwipunku.

ALEX HORLEY

MIECZEM I MAGIĄ

Dzisiaj do klawiatury dorwałem się ja – redakcyjny goblinochochlik – zauważyliście pewnie moją robotę w poprzednim numerze. Całkiem niezłe mi poszło. Mam nadzieję, że jeszcze nie raz uda mi się tak zrobić w konia tych „redaktorków”. Właśnie planuję kolejną rozróbę. Mam zam... ŁUP, TRZASK, PRASK!!!

No, zatłukłem gada. O! Jeszcze się rusza... ŁUP! ŁUP! Już się nie rusza...

Tym razem to JA (czytaj Artmar) mam nadzieję (zważywszy na ten krwawy ochłap na podłodze, chyba usprawiedliwioną), że podobnych wybryków już więcej nie będzie. Mały skubaniec ukrywał się w stercie papierów Kurzymisia. Chyba trzeba go będzie pogonić do sprzątanina, bo lęgnie się takie paskudztwo, miesza litery, robi, gdzie popadnie. Ale w końcu go dorwałem.

Wracając (a może przystępując) do rzeczy, do powiedzenia mam niewiele. Uno. Widzicie w spisie treści, co jest w numerze, więc powtarzał się nie będę. Powiem tylko, że jest kilka niezłych tekstów. Due. Następny numer będzie podwójny (31-32), jego objętość wyniesie ponad 120 stron, a cena około 6 zł. (Na szczęście podwyżka dotyczy tylko tego numeru). UWAGA: Tytułem rekompensaty prenumeratorzy dostaną od nas cztery nowe, promocyjne karty do DoomTroopera. A właśnie, a propos kart – wszyscy pozostali Czytelnicy naszego pisemka otrzymają po jednej karcie – tak jak to było kilka miesięcy temu. I jeszcze jedna informacja – nie wyrzucajcie pustych opakowań po boosterach. Przydadzą się...

Cześć.

Artmar

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny: Darosław J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny)

Jacek Brzeziński

Tomek Kreczmar (dział łączności)

Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji)

Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Robert Siniakiewicz, Grześ Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa,

Pl. Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,

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

Ilustracja na okładce: Bartosz Minkiewicz

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 związanego z nimi praw. Listy, które nie podobają się redakcji, zjada Kurzymiś.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY	2
<i>Worek z pocztą.</i>	
NIUSY	4
<i>Nowsze i starsze, ale newsy.</i>	
RECENZJE	6
<i>Zemsty! Zemsty!</i>	
EVERWAY	8
<i>Czyli karciane RPG.</i>	
KRAINA GOBLINÓW	10
<i>Cool!</i>	
URODZENI HERBOWI, CZĘŚĆ 3	12
<i>Nareszcie koniec?</i>	
OSOBOWOŚĆ BOHATERA	20
<i>A co to takiego, do...</i>	
DRZWI DO LASU	26
<i>Wrota do parku, brama do ogródka...</i>	
TRYLOGIA GROZY	32
<i>Evil Dead 1, 2 i 3.</i>	
DZIKIE POLA	36
<i>System grozy dla rolników.</i>	
INKWIZYCJA – OPOWIADANIE	41
<i>Kurzymiś poleca.</i>	
TOP FIVE	45
<i>Alakhai! Alakhai! Alakhai!</i>	
DOOMTROOPER – UKŁADY KART	46
<i>Lepsze to niż wróżenie z fusów.</i>	
MAPA SRÓDZIEMIA	48
<i>Którędy do Mordoru.</i>	
BOHATEROWIE SRÓDZIEMIA	50
<i>Kurzymiś w natarciu.</i>	
MISTRZOSTWA ŚWIATA DOOMTROOPERA	55
<i>Veni, vidi, vici.</i>	
KOCHAMY TEŻ ILUZJONISTÓW	57
<i>Ale nie jesteście gejami</i>	
WARHAMMER MIX	60
<i>Barman, martini z wódką, wstrząśnięte, nie zmieszane...</i>	
CIEŃ NAD STARYM ŚWIATEM	62
<i>Zagrożenie dla Europy?</i>	
PROROCTWO NATHANIELA	66
<i>Dla miłośników trądu.</i>	
RZEMIEŚLNICZY ORCHII: ELFY	88
<i>stolarze, garncarze, kowale i bednarze...</i>	
MIASTECZKO YARMIE	91
<i>Czyli poza czasem i przestrzenią.</i>	
THRUD	92
<i>To co zwykle.</i>	

Z żalem zawiadamiamy...

...że swój żywot zakończyła jedna z najstarszych i najbardziej zasłużonych firm, zajmujących się produkcją gier RPG. W styczniu tego roku zbankrutowała **Game Designer's Workshop**, założona w 1973 roku przez Franka Chadwicka i Marca Millera. Trudno przecenić znaczenie GDW dla rozwoju gier fabularnych. Produkty tej firmy ponad dwudziestokrotnie zostały uhonorowane *Origins Awards* (taki rolplejowy Oskar). Była ona również producentem pierwszej gry fabularnej o tematyce SF. Seria *Traveller* (bo o niej mowa) jest jedną z najsławniejszych i (co warto podkreślić) najlepszych RPG o tej tematyce, spośród dostępnych obecnie na rynku.

Nie należy oczywiście zapominać o innych produktach GDW, wśród których znajdowały się takie perełki jak *Twilight: 2000*, *Space 1889*, *Dark Conspiracy*, a także seria wojennych gier planszowych *Europa*.

Dotąd nie wiadomo, jaki los spotka większość z tych wydawnictw. Prawdopodobnie zostaną odsprzedane innym firmom, co pozwoli spłacić długi firmy.

jon

Karty

WotC zaprezentował nową grę karcianą, opracowaną (podobnie jak wszystkie pozostałe karcianki tej firmy) przez Richarda Garfielda. Nosi ona tytuł *Netrunner* i rozgrywa się w mrocznym świecie cyberpunkowej przyszłości. Na rynku amerykańskim jest obecna od końca marca tego roku.

jon

Karty cd.

White Wolf Game Studio przygotowuje wydanie kolejnej gry karcianej, umiejscowionej w Świecie Mroku, a będącej karcianym odpowiednikiem RPG. Po *Wampirze* i *Wilkołaku* tym razem na warsztat poszedł najnowszy system tej serii – *Podmieniec* (*Changeling: the Drea-*

ming). Według zapowiedzi, nowa gra ma być fabularną grą karcianą, łączącą w sobie najlepsze elementy RPG i karcianek. Tytuł roboczy brzmi *Arkadia: the Wyld Hunt*. Premiera jest zapowiadana na lipiec tego roku.

jon

Nowości

Guildes to nowa seria produktów francuskiej firmy *Multisim*, wydawcy takich przebojów jak *Reve de Dragon* czy *Nephilim*. W kwietniu tego roku ukazały się jednocześnie powieść, gra karciana i gra fabularna. Być może w następnym numerze uda nam się zaprezentować je naszym czytelnikom. Niestety – jak dotąd jest ona dostępna jedynie w języku francuskim.

jon

GURPS

Nakładem **SJ Games** ukazały się trzy nowe dodatki do *GURPSa*. Są to (w kolejności wydania):

Places of Mystery – dodatek opisujący legendarne budowle i obszary naszej planety, np. Stonehenge, Taj Mahal czy Atlantyde. W dodatku tym MG znajdzie opisy, mapy i pomysły na przygody, możliwe do wykorzystania w każdym świecie i systemie.

GURPS Supers (opisujący świat komiksowych superbohaterów) ukazał swoje nowe oblicze – druga edycja ma całkowicie zmienioną szatę graficzną. Nowa wersja jest dostępna od marca tego roku.

Od dawna zapowiadany, bardzo smakowicie zapowiadający się podręcznik *GURPS Goblins* nareszcie jest w sklepach! Co prawda, jak dotąd, jedynie za oceanem. Ta humorystyczna gra osadzona jest w realiach wiktoriańskiej Anglii, zaludnionej wyłącznie przez małe, groteskowe, złośliwe stworzenia zwane goblinami. Podręcznik ma 144 strony, z tego ponad sto w kolorze! Być może już wkrótce jego angielska wersja będzie dostępna również w Polsce.

jon

White Wolf – co nowego

Pojawiły się w sprzedaży dwa godne polecenia dodatki do wydawanej przez **WWGS** gry *Changeling: the Dreaming*. Pierwszy z nich (*Nobles: the Shining Host*) podaje informacje dotyczące sidhe – wysoko urodzonych fae, którzy po otwarciu wrót pod koniec lat sześćdziesiątych zostali wygnani z Arkadii. Podręcznik opisuje historię wysokich rodów, prawa i sądy, politykę oraz nowe moce dostępne jedynie dla szlachetnie urodzonych. Wprowadza również nowy Dom (noble house), którego opis nie zmieścił się w podstawowym podręczniku. Tradycyjnie nowy dodatek zawiera też część, w której znalazły się opisy najważniejszych sidhe.

Drugi dodatek do tej samej gry – *The Toybox* – jest pierwszym produktem w nowej serii dodatków do *Changeling: the Dreaming*. Podręcznik jest związany z powieścią Jackie Cassady, noszącą ten sam tytuł. Książka jest podzielona na dwie części. Pierwsza zawiera opis miasta, a druga najważniejszych postaci oraz trzy krótkie przygody, których akcja przeplata się z wydarzeniami opisanymi w powieści. Wkrótce dostępna będzie druga część tego cyklu (powieść i podręcznik), zatytułowana *Shadows On the Hill*.

jon

Nowy Talizman

Wszystkich zainteresowanych informujemy, że wznowiono wydawanie *Talizmanu*. **Nowy Talizman** ma mniejszy format i większą objętość (112 stron). Zmienił się również wydawca pisma – obecnie jest nim firma **Copernicus**, którą znamy z polskiej edycji *Cyberpunka 2020*. Według zapewnień redakcji, *Talizman* będzie się ukazywał jako dwumiesięcznik.

jon

Nowy sklep

Z dużą przyjemnością zawiadamiamy, że w Szczecinie powstał kolejny sklep z grami RPG i bitewnymi. Jest to „Cybersmok II”, mieszczący się przy ulicy Wyzwolenia 42. Dojazd jest podobno dosyć łatwy, radzimy więc skorzystać z okazji i odwiedzić ten nowy przybytek, skorzystać ze stołu do rozgrywania gier bitewnych, czy też ze stolika do gier karcianych.

artmar

NECROFOBOS '96

Redakcja NECRONOMICONU oraz klub IMGUR-HARAN bardzo serdecznie zapraszają wszystkich graczy z całej Polski do Kołobrzegu na trzydniowy konwent. Impreza trwać będzie od 27 do 29 sierpnia.

Organizatorzy zapewniają Mistrzów Gry do najpopularniejszych systemów. Nie zabraknie miejsca dla gier karcianych – przewidywane są turnieje **M:TG** i **Doomtroopera**. Mile widziani będą również dowódcy armii bitewnego **Warhammera**.

Być może przyjadą ciekawi goście związani z RPG, lecz nie jest to gwarantowane. Pewne jest natomiast to, że jeden z wieczorów umili nastrojową muzyką grupa „GRENDDEL”.

Co jeszcze? Wampiryczny LARP, ognisko oraz liczne konkursy z ekstra nagrodami!

Poza tym przewidywany jest wyskok do kina na specjalny seans znanego filmu, a jeżeli dopiszą sponsorzy, to również wycieczka statkiem po Morzu Bałtyckim.

Impreza odbędzie się w szkole (200 metrów od dworca). Spać będzie można w internacie (10 zł za noc), w pokojach 2,3,4-osobowych. Dla mniej zamożnych przewidywane jest dormitorium.

W jednej z sal stać będzie też kilka pecetów do gierzenia. W ostateczności pozostaną jeszcze gorąca plaża i morze.

Chętni proszeni są o jak najszybsze zgłoszenie się (listownie lub

telefonicznie) pod jeden z podanych niżej adresów (ostateczny termin zgłoszeń upływa z dniem 31 lipca).

Krzysztof „Bard” Kurek, ul. Złota 11a/13, 78-100 Kołobrzeg, tel: (0-965) 210-44

Jacek „Ashir” Woś, ul. Budowlana 4c/8, 78-100, Kołobrzeg tel: (0-965) 288-26

Jarosław „Jerry” Woźniak, ul. Kupiecka 12/23, 78-100 Kołobrzeg, tel: (0-965) 213-00

UWAGA: osoby poniżej 16 lat muszą mieć pisemną zgodę rodziców.

Dokładne miejsce konwentu i dokładniejsze informacje podamy przy zgłoszeniach.

Ceny: 25 zł, kobiety i MG zniżka.

HARC-Kon

UWAGA! Młodzieżowe Centrum Kultury „Harcercz” zaprasza fanów RPG z Dolnego Śląska w dniach 29.07-01.08.96 na HARC-kon. W programie: konkursy, turnieje, dysputy, m.in.: kwiz paranoiczny, polowanie na ogórka, turniej o tytuł najlepszego harcownika, pepleplanki „Psychologiczne aspekty RPG”, „Rezaki i miąchała”. W kosztach pobytu (35 zł) wliczony jest pełen wikt (bez opierunku) oraz nagrody niespodzianki dla nadgorliwych. Warunki uczestnictwa: obowiązkowe zgłoszenie (najpóźniej do 10 lipca, lepiej prędzej, najlepiej już) i nie ukończony 18 rok życia. Liczba miejsc ograniczona. W dniach konwentu prosimy nie składać nam nie zapowiedzianych wizyty. Szczegółowych informacji udziela i zapisy prowadzi: sekretariat MCK „Harcercz” czynny codziennie (oprócz niedziel) w godz. 10.00-17.00, w soboty 10.00-14.00, tel./fax (0-76) 253-61. Adres korespondencyjny: MCK „Harcercz”, ul. Okrzei 9, 59-220 Legnica, z dopiskiem „HARC-kon”.

Bahanalia

Zielonogórski Klub Fantastyki „AD Astra” zaprasza na XI ogólnopolski konwent miłośników sf **Bachanalia Fantastyczne '96**. Termin imprezy: 20-22 wrzesnia 1996 roku. Miejsce: Zespół Szkół Budowlanych ul. Botaniczna 77 w Zielonej Górze. Dojazd: MZK nr 0 w kierunku ul. Botanicznej (pętla autobusowa).

Program: DZIEŃ I – Wycieczki celu zakosztowania nektaru Bachusowego (np. pod nazwą „Pokusa” znanego), gry, filmy, konkursy, księgarnia, komputery, disco oraz piknik astronomiczny. **DZIEŃ II** – Filmy, finały konkursów, wieczór autorski Ziggy’ego Stradusta, pokaz specjalny, spotkania i dyskusje, prelekcje, gry, komputery, księgarnia, hulanki i inne swawole, terenówka RPG, biesiada przy ognisku, warsztaty literackie oraz disco księżycową porą. **DZIEŃ OSTATNI** – Ostatnie filmy, komputery, pożegnania i rozstania, poszukiwania dworca.

Wpłaty należy dokonywać do 31.07.1996 na konto: ZKF AD ASTRA, II OM PKO Zielona Góra, 97521-19914-132. Kartę uczestnictwa oraz ksero dowodu wpłaty należy przesłać pod adresem: Kazimierz Kiełarski, ul. Dąbrówki 30/10, 65-096 Zielona Góra, tel. (0-68) 26-89-48.

Koszt akredytacji: 20 zł. Nocleg za dobę: wspólna sala – 5 zł, pokój – 15 zł.



Recenzje

Recenzja gry bitewnej „Revenge”

Na niezwykle ubogim polskim rynku systemów bitewnych pojawiła się pierwsza wydana profesjonalnie (przez firmę ROBSON) gra tego typu – **Revenge**. Właścicielem praw autorskich do oryginalnej wersji gry jest mało znana na naszym rynku firma Emperor's Press.

Podręcznik do **Revenge'a** liczy 72 czarno-białe strony, spięte kolorową, przyciągającą oko, lakierowaną okładką. Według sloganu reklamowego, gra umożliwia odtworzenie bitew z okresu 500 – 1500 AD., czyli okresu tysiąca lat, jednak po zapoznaniu się z regułami mam co do tego niejakie wątpliwości.

Ponieważ zasady systemu nie są „przywiązane” do figurek konkretnej firmy, dlatego bitwy można rozgrywać wykorzystując do tego dowolne miniaturki – ważne jest jedynie to, by były wykonane w tej samej skali i reprezentowały żołnierzy z tego samego okresu historycznego. Jest to oczywiście olbrzymia zaleta gry, jednak rozwiązanie to ma także wady. Najważniejsza z nich rzuca się w oczy zwłaszcza wtedy, gdy przeciwnicy wystawiają armie, w których skład wchodzi uwidocznione na okładce modele z Citadel Miniatures (teoretycznie w skali 25 mm) i np. Wargames Foundry (w tej samej skali) – różnica wielkości jest co najmniej znacząca.

Reguły gry są podzielone na trzy główne działy. Pierwszy opisuje sposoby odtworzenia bitew „w polu”, takich jak bitwa pod Hastings czy pod Agincourt. Druga część zawiera reguły niezbędne do rozgrywania oblężeń, a trzecia i ostatnia opisuje rozgrywki toczące na morzu. Najważniejsza jest jednak część pierwsza, ponieważ pozostałe działy odwołują się do zamieszczonych tam zasad.

Pierwszą rzeczą, jaka wpadła mi w oko podczas czytania przepisów, jest dość niekonwencjonalnie rozwiązany system „opisywania” modeli. W **Revenge'u** nie występuje coś tak popularnego jak siła, wytrzymałość czy żywotność. Zamiast takich cech model jest charakteryzowany stopniem wykształcenia, używaną bronią zaczepną

i obroną. Te dane, połączone z liczebnością ścierających się oddziałów oraz elementem losowym (rzut kostką), umożliwiają określenie rezultatów walki. Sama procedura walki jest jednak stosunkowo skomplikowana (naprawdę dużo liczenia i mnogość współczynników sprawiają, że rozstrzygnięcie co większych bitew może trwać całe dni). Zdaję sobie sprawę, że zatwardziali miłośnicy **Revenge'a** mają obliczanie skutków starcia w małym palcu lewej nogi, ale ponieważ ja się do nich nie zaliczam, uważam że jest to kłopotliwe. Ubocznym skutkiem opisanego powyżej sposobu rozwiązania starć jest dość „śmieszny” szczegół, mianowicie pojedynki wodzów. Jest on rozstrzygany rzutem k6. Po prostu. Szybko, łatwo i przyjemnie. Kto wyrzuci więcej, ten wygrywa.

Dużą zaletą (choć jednocześnie odstraszy to co bardziej niecierpliwych graczy), jest wspomniana wcześniej mnogość modyfikatorów. Dla przykładu, w walce wręcz może wystąpić 26 różnego rodzaju czynników, wpływających na efekt starcia.

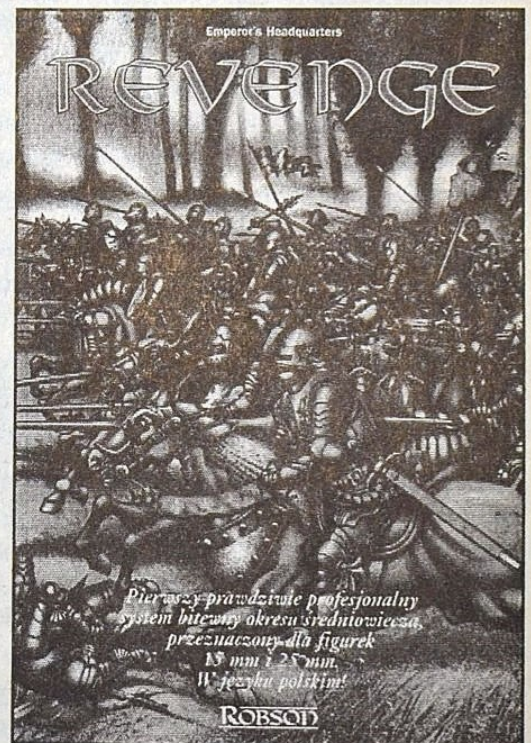
Z ciekawostek należy wspomnieć o uwzględnieniu artylerii, specjalnych formacji piechoty i kawalerii itp.

Druga część podręcznika zawiera przepisy przydatne przy prowadzeniu oblężeń. Znalazło się tu miejsce dla opisu kilkunastu rodzajów maszyn oblężniczych, zasad regulujących kopanie tuneli, robienie podkopów itp. Są nawet reguły dotyczące przekupywania garnizonów oblężonych twierdz, ich zaopatrzenia i morale. Mimo pozomego bogactwa szczegółów, część poświęcona obleganiu twierdz jest dosyć chaotyczna. Przypuszczam, że rozegranie dużego oblężenia według zasad **Revenge'a** będzie niezwykle kłopotliwe. Nie ma tu miejsca na szczegóły, powiem tylko, że jeśli ktoś ma ochotę na rozgrywanie realistycznych i jednocześnie nie nazbyt skomplikowanych gier „oblężniczych”, powinien zaopatrzyć się jednak w stary dodatek do **Warhammera Fantasy Battle'a**, zatytułowany **Warhammer Siege**. Przedstawiony w nim sposób prowadzenia „stolowych” oblężeń jest znacznie lepszy.

Ostatni dział to opis bitew morskich. Zasady tego rozdziału są stosunkowo proste, główny nacisk położono w nich na

grywalność, nie na realizm. Śmieszny jest podział okrętów na sześć typów. Jak na tysiąc lat historii, to jednak trochę za mało.

Revenge ma jedną, według mnie bardzo dużą wadę. Poszczególne zasady są rozmieszczone w sposób wyjątkowo mało przejrzysty. Przyjęty sposób odsyłania do numerów paragrafów jest, co prawda, stosowany w książkach technicznych, jednak chyba nie jest najwłaściwszy do wykorzystywania w podręczniku do gry. Co poniektórzy mogliby powiedzieć, że się czepiam. Skoro tak, niech spróbują przełknąć, powiedzmy, dziesięć stron w ciągu godziny, a dodatkowo zapamiętać ich treść. Przyjęty układ tekstu skutecznie to uniemożliwia. Kolejną niedogodnością jest przyjęte przez tłumacza przełiczanie cali na centymetry, a także zaokrą-



glanie otrzymanych wartości (stosowane często, ale nie zawsze). Prowadzi to czasami do niezwykle zabawnych sytuacji. Wyobrażam sobie graczy, którzy w czasie rozgrywki odmierzą 7,25 centymetra ruchu swego oddziału, wchodzi w obozowisko nie mniejsze niż 312 cm², po czym odmierzą, czy ich oddział kawalerii nie jest czasem w odległości do 10,16 centymetra od wroga, co umożliwi im szarżę.

Do zalet systemu należą niska cena, możliwość gry w bardzo różnych epokach historycznych (choć z tym można się spierać), a także dość niekonwencjonalne, a jednocześnie ciekawe rozwiązania.

Artur Marciniak

EVERWAY

O grze **Everway** zaczęło być głośno dawno temu, na długo zanim ujrzała ona światło dzienne. Po jej ukazaniu się na rynku (pod koniec zeszłego roku) ten szumek jeszcze się wzmocnił, by osiągnąć szczyt po rozwiązaniu *Alter Ego Design Group* w lutym tego roku. I stało się tak, że w środowisku RPG znajomość **Everway'a** zaczęła być uważana za dowód obycia. Czy gra ta jest rzeczywiście miłowym krokiem w rozwoju RPG, czy też, jak twierdzą niektórzy, jedynie elegancką przeróbką starych, znanych wcześniej motywów? Chyba najwyższy czas zapoznać z nią polskich czytelników.

Autorem **Everway'a** jest Jonatan Tweet. Miłośnicy RPG znają go jako twórcę gier **Ars Magica** (którą napisał wspólnie z Markiem Hagenem) oraz **Over the Edge**. Doświadczenie, jakie zyskał pracując tyle lat „w branży”, pozwoliło mu uniknąć wielu niedokładności i pomyłek popełnianych zwykle przez początkujących autorów. Dzięki temu zasady są klarownie wyłożone i uporządkowane, do tekstu dołączonych jest kilka użytecznych indeksów, a podstawowa terminologia jest zaprezentowana w klasycznej postaci (tzn. Mistrz Gry to Mistrz Gry, a nie np. Reżyser, Narrator czy Kooperator). Ostatnie docenia zwłaszcza ci, którzy mieli okazję przekopywać się przez podręczniki do „nowoczesnych” gier, takich jak np. *Immortal: The Invisible War*.

Everway Game Set to spore tekturowe pudło, w którego wnętrzu znajdują się:

Podręcznik gracza, 162 strony

Podręcznik Mistrza Gry, 64 strony

Talia Przeznaczenia, 36 kart

Zasady użytkowania Talii Przeznaczenia, 14 stron

Karty Wizji, 90 kart

Przykładowi Bohaterowie, 12 wypełnionych, kolorowych kart postaci

Czyste karty postaci, 12 kolorowych + jedna czarno-biała przeznaczona do kserowania,

Mapy, sztuk dwie: miasta **Everway** oraz Królestwa **Bonekeep**.

W intencji autora **Everway** jest grą fantasy przeznaczoną zarówno dla początkujących, jak i dla zaawansowanych graczy. Czytając podręcznik trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że ani jedni, ani drudzy nie będą w pełni zadowoleni. Początkujący (szczególnie dotyczy to mistrzów gry) mogą mieć kłopoty z zastosowaniem i rozwinięciem pewnych istotnych dla gry idei, natomiast zaawansowanym graczom z pewnością nie spodoba się wykorzystanie znacznej części i tak niezbyt obszernego podręcznika na łopatologiczne tłumaczenie podstawowych zasad i terminów.

Przy pierwszym zetknięciu ze światem **Everway'a** trudno oprzeć się wrażeniu, że jest on jedynie zgrabnym powieleniem starych wieloświatowych schematów, wykorzy-

stanych przez takie systemy, jak **Torg** lub **Planescape**. Jest to prawdą jedynie w części. W **Everway'u** gracze wcielają się w postaci podróżujących po sferach egzystencji bohaterów. Podróże odbywają się **POMIĘDZY** przygodami, które (wedle intencji autora) w całości rozgrywają się na konkretnej sferze egzystencji. To zdecydowanie odróżnia **Everway'a** od wymienionych wyżej systemów. Owe podróże są jedynie pomocą dla mistrza gry, dzięki której może on swobodnie kreować miejsce przygody. W symboliczno-mityczno-bajkowej grze, takiej jak **Everway**, jest to konieczność.

Na opis bohatera składają się następujące rzeczy: karty przeznaczenia, moce, magia, żywioły, dane personalne i (najważniejsze) karty wizji.

Karty przeznaczenia to trzy wybrane bądź wylosowane przez gracza karty, określające jego mocną stronę, słabość oraz cechę, która rozstrzygnie o jego przyszłości.

Moc – gracz może wyposażyc swojego bohatera w pewne nadnaturalne moce. Trzeba przyznać, że jest to jeden z najciekawszych pomysłów tej gry – moce są proste w stosowaniu, podane w książce przykłady różnorodne i niestereotypowe, istnieje również możliwość tworzenia własnych. W dodatku, mimo ich niezaprzeczalnej potęgi (wśród przykładowych mocy znalazły się między innymi zmiennokształtność, natychmiastowa regeneracja i niewidzialność), są pomyślane w taki sposób, że nie zakłócają równowagi gry.

Cztery żywioły określają wszystkie podstawowe atrybuty twojego bohatera. Poszczególne żywioły odpowiadają za następujące cechy:

Powietrze określa inteligencję, zdolność logicznego myślenia, wiedzę, umiejętność wypowiedzi i przekonywania innych do swojej racji.

Ziemia określa wytrzymałość bohatera, odporność na zranienia i trucizny, siłę woli i zdrowie.

Ogień odpowiada za energię życiową, szybkość, siłę, umiejętności fizyczne (w tym walkę).

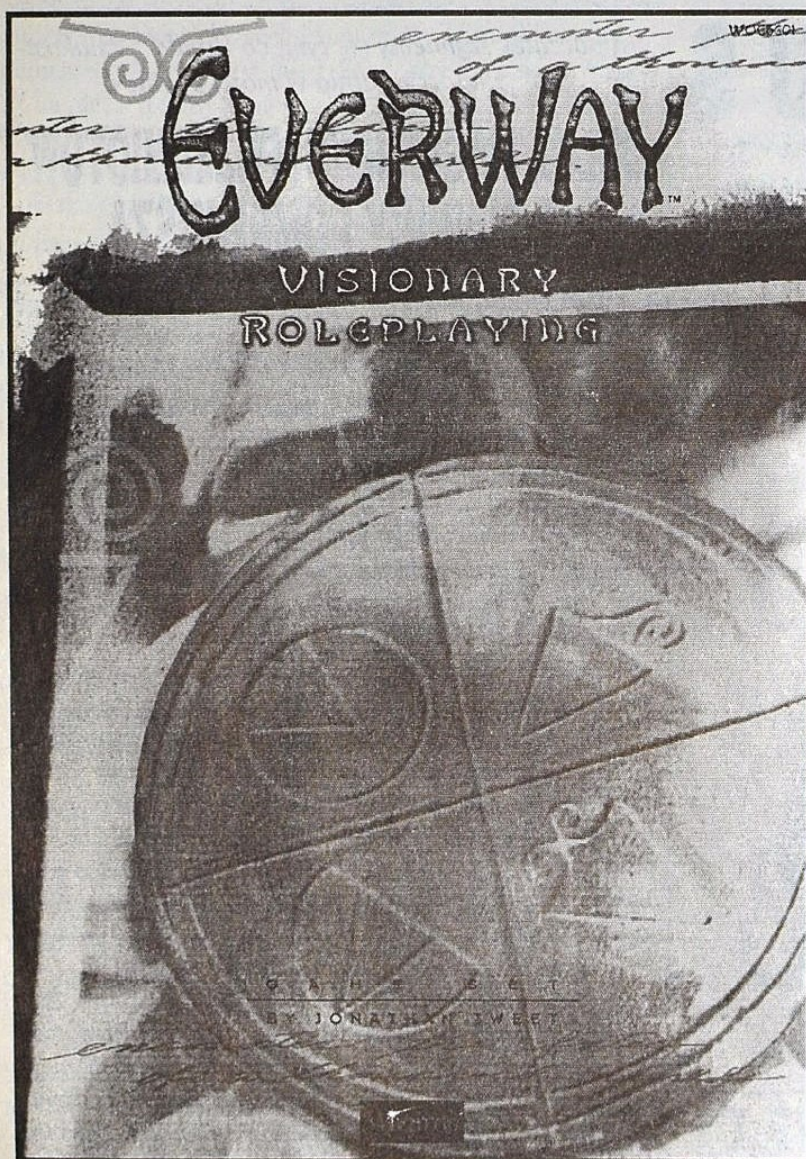
Woda określa wrażliwość bohatera, jego intuicję, zdolności artystyczne i empatyczne, możliwość wyczuwania pozytywnych i negatywnych energii.

Liczą się również kombinacje żywiołów. Np., aby zostać cenionym poetą, bohater powinien mieć wysoki poziom wody (zdolności artystyczne i wrażliwość) oraz powietrza (umiejętność wypowiedzi), a potężny wojownik nie obędzie się bez silnego aspektu ognia (umiejętność walki) i ziemi (wytrzymałość i odporność na rany).

Ten sposób opisu podstawowych cech i umiejętności sprawdza się w grze i z pewnością zostanie doceniony przez graczy i mistrzów gry, którzy w stosowanych dotąd systemach musieli borykać się z testowaniem i rozwijaniem pięciuset czterdziestu siedmiu różnych niezbędnych postaciom umiejętności.

Niektórzy bohaterowie posiadli unikalną umiejętność kontrolowania nadnaturalnych energii, co w efekcie dało im możliwość rzucania czarów. Magia w świecie gry **Everway** jest bardzo potężna, a jej pole działania bardzo rozległe. Mistrz gry, który pozwoli graczom na wyposażenie ich bohaterów w zdolności magiczne, w krótkim czasie może nabawić się chronicznego bólu głowy. Dość powiedzieć, że początkujący bohater może wykupić magię na poziomie pozwalającym mu np. jednym słowem zabić grupę ludzi bądź pozamieniać ich w żaby. Nic dziwnego, że autor raczej zniechęca mistrzów gry i graczy do jej stosowania.

Sercem i wątroba systemu **Everway** są karty wizji i karty przeznaczenia. Wykorzystuje się je do wielu celów – do tworzenia postaci, krain, przygód, przeprowadzania testów.



Karty wizji służą do wizualnego przedstawienia historii postaci. Podczas tworzenia bohatera gracz wybiera pięć kart wizji. Pozostali gracze zadają mu pytania (przykładowe są umieszczone na odwrocie karty). Ma to pomóc w ustaleniu przeszłości postaci. Podobnie mistrz gry, po

zakończeniu przygody daje graczom związane z nią karty wizji, które wzbogacą historię bohatera.

Talia Przeznaczenia to zestaw trzydziestu sześciu kart, opartych na wielkich arkanach tarota. Podobnie jak karty tarota przedstawiają one pewne uniwersalne idee i symbole (jak np. jednorożec lub śmierć), które w zależności od układu, w jakim zostaną wyłożone, mogą pomóc mistrzowi gry rozwiązać konkretny problem. Przykład: powiedzmy, że jeden z bohaterów wspina się na mur zamku. Ponieważ jego aspekt ognia wynosi jedynie trzy, jest spora szansa, że spadnie. Mistrz gry decyduje się na sprawdzenie efektu za pomocą talii przeznaczenia. Karta, którą wciągnął to Bazyliżek, jej znaczenie: rozkład (znaczenie negatywne). Interpretacja: mur jest bardzo stary. Jeden z tworzących go kamieni wykrusza się i spada, pociągając bohatera ze sobą. Gdyby wyciągnął inną kartę, np. odwróconą Śmierć (stagnacja, znaczenie negatywne), interpretacja mogłaby wyglądać tak: bohaterowi udało się pokonać znaczną część muru, jednak z miejsca, do którego dotarł, nie ma już bezpiecznej drogi w górę. Może jedynie zawrócić...

Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć o oprawie graficznej gry. Muszę przyznać, że budzi ona mieszane uczucia. Z jednej strony, zarówno okładki książek, przykładowe karty postaci (zawierające portrety bohaterów), jak również niektóre ilustracje zamieszczone na kartach z pewnością zaliczają się do najlepszych, jakie można spotkać w RPG. Jeśli chodzi o karty, należy zwrócić szczególną uwagę na obrazy Jeffa Miracoli i Scotta Kirschnera (ich dziełem są wszystkie ilustracje do Talii Przeznaczenia), a także Hannibala Kinga, Dougha Alexandra czy Andrewa Robinsona. Z drugiej strony, zbyt wiele ilustracji przywołuje na myśl twórczość utalentowanego dziesięcioletka. W tego rodzaju twórczości przoduje zwłaszcza Amy Weber i Ed Lee. Wydawca tej klasy co *Wizards of the Coast*, mający do swojej dyspozycji ilustracje najlepszych rysowników w tej branży, nie powinien wykorzystywać takich bohomaszów.

Everway jest z pewnością cennym dodatkiem do rodziny gier fabularnych. Ma charakterystyczny, ciepły klimat, który jest miłą odmianą po panoszących się obecnie na systemach, takich jak **Warhammer**, **Wampir: Maskarada** czy **Kult**. System gry jest nowatorski, przyjazny dla mistrza gry i graczy, świat ciekawy, spójny i świeży. Całość pozbawiona większych błędów. Dla osób zainteresowanych bardziej opowiadaniem historii niż rzucaniem kostkami jest to z pewnością jedna z najlepszych propozycji na rynku. Miejmy tylko nadzieję, że kłopoty z wydawcą nie zahamują jego dalszego rozwoju.

JON

DRUID POMPEJUSZ PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW 6

Redaguje zespół:
Druid Pompejusz
(redaktor naczelny),
Druid Pompejusz
(sekretarz redakcji),
Druid Pompejusz
(dział łączności
z pobliskim tartakiem).

Stale współpracują:
Yossa „Kłac sie dziwko”
i inne zwierzęta.

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

PROLOGUS

czyli odredakcyjny tekścik początkowy,
zwany przez prostaków wstępniaczkiem

Nie da się ukryć, że w Kra-
inie Goblinów nastąpiło
ostatnio niejako zamieszanie.
Pewnym nieodpowiedzialnym
jednostkom (czytaj: Kurzymisiowi)
udało się na chwilę przejąć kontrolę

nad pismem. Gwarantujemy,
że się to więcej nie powtórzy.
Ręczę za to ja – Druid Pompejusz
i doprawdy nie ma żadnych powodów,
aby wątpić w moje słowa.



SPRZEDAM MYŚLI

złote, srebrne, takie sobie i całkiem do dupy

cena do uzgodnienia

BENEK

Na początek zajmiemy się tym, co Ribald „Psiakost-
ka” znalazł ostatnio w mojej piwnicy.

KILKA MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW Z PIWNICY POMPEJUSZA

Lampa Paladyna

Lampa Paladyna wygląda jak nowiuteńka, wypolerowana na wysoki połysk lampka oliwna. Zaczyna działać w momencie, gdy jej aktualny posiadacz w jakikolwiek sposób ją zabrudzi. Efektem działania jest natychmiastowe przywołanie Paladyna Arturusa, który zmusza właściciela lampy do spełnienia swych trzech życzeń. Niestety, nie wiadomo dokładnie, jakie są to życzenia, gdyż żaden z dotychczasowych posiadaczy lampy nie pozostał przy zdrowych zmysłach.

Ciupaga Jana Osiki

Ta przeklęta broń była kiedyś przyczyną klęski słynnego przywódcy górali – Jana Osiki. Osobę, która próbuje walczyć ciupagą, niespodziewanie ogarnia paniczny lęk. Zaczyna trząść się jak Osika i nie jest w stanie podejmować jakichkolwiek normalnych działań. Może jedynie próbować osikać przeciwni-

ka (to znaczy po prostu go olać), jednak na 95% zamoczy sobie przy tym spodnie.

Trąbka Wariacji

Jak głosi legenda, przedmiot ten został подарowany jakimś kretynowi przez bóstwo Dze-zu, które akurat wtedy przybrało postać słynnego trębacza – Luśka Silnorękiego. Trąbka ta różni się od typowych instrumentów tego rodzaju tym, że posiada tylko jeden wentyl (przy-cisk). Grając na niej można jedynie niemiłosiernie fałszować, co powoduje, że przy każdym jej użyciu znajdujący się w promieniu dwustu metrów umarli przewracają się w grobach.

Ponadto trębacz ma 25% szans, że zagra niechcący Hejnał Zwierzy Wariackich. Ta potężnej mocy pieśń Przeklętych Druidów przywołuje wszystkie okoliczne stada rozszalałych zwierząt. Całe tabuny wściekłych stworzeń trąją, rabują i gwałcą (na szczęście głównie tego, który gra na trąbce).

DRUID POMPEJUSZ PRZEDSTAWIA

Jak powszechnie wiadomo, największymi mitośnikami zwierząt są elfy. W niektórych grach fabularnych (patrz *Mtotek Bojowy*) istnieją dla nich nawet specjalne profesje przyjaciół zwierząt. Jednak przeważnie wspomina się tam tylko o wilkach, niedźwiedziach, czy temu podobnych, tępych stworzeniach. Jakoś nikt nie pamięta o najważniejszym zwierzęciu – o ślimaku winniczku, który jest przecież ukoronowaniem ewolucji świata fauny. Postanowiliśmy nadrobić ten błąd i przedstawić jedynie słuszną profesję Przyjaciela Winniczków.

PRZYJACIEL WINNICZKÓW

Przyjacielem Winniczków może zostać każdy elf. Jedyne, co musi zrobić, to pobyc przez pewien czas w lesie, wśród swoich pupili. Dzięki temu będzie mógł się dostosować do ich sposobu bycia. Musi zacząć się ślamazarnie poruszać i nosić na plecach swój domek.

UMIĘTNOŚCI:

- tropienie ślimaka
- opieka nad ślimakami

- pełzanie
- przyzywanie winniczków

Ta ostatnia umiejętność dostępna jest jedynie dla elfów będących w dużej potrzebie. Pozwala ona na wezwanie w krytycznym momencie grupki winniczków. Aby to uczynić, bohater musi zanucić „Odę do radości” i zagrać trzykrotnie na rogu (najlepiej na rogu ulicy). Prawidłowe

przyzwanie spowoduje pojawienie się grupki K8 winniczków po K100 dniach od wezwania.

PRZEDMIOTY: standardowa kolekcja muszli i ser na pierogi (około siedmiu kilogramów).

PROFESJE WYJŚCIOWE: zabójca żab, przyjaciel zółwi.

Winniczek podczas walki wykonuje bez przerwy szarże, a jego bezpośredni atak należy liczyć jako trawanie.

Jakub T. Janicki

SCHEMAT ZWINIĘĆ

SZ WW US S WT ŻYW I A ZR CP INT OP SW OGD
-10 -70 -90 -8 -4 -8 -90 -3 -99 -46 -40 +50 - -90

CHARAKTERYSTYKA WINNICZKA:

SZ WW US S WT ŻYW I A ZR CP INT OP SW OGD
6 1 05 00 0 1 1 0 6 1 00 00 05 89

A teraz wywiad z naszym niezastąpionym współpracownikiem – Yossą. Dowiedzie się z niego, jakie były początki kariery tego wspaniałego barbarzyńcy.

WYWIAD STULECIA

SWKG (Specjalny Wysłannik Krainy Goblinów): Pani Yossa, stał się pan sławny dzięki wyprawom, podczas których towarzyszył pan czarnoksiężnikowi Artmarowi i paladynowi Shadowntearsowi.

Yossa: No.

SWKG: Ale przecież pańska kariera zaczęła się o wiele wcześniej.

Yossa: No.

SWKG: Podobno już będąc dzieckiem zasłynął pan jako doskonały zaklinacz.

Yossa: No, tego, klne nieźle! Tatko mnie nauczył.

SWKG: Jednak zrezygnował pan z dobrze zapowiadającej się kariery zaklinacza i doszedł pan do wnio-

sku, że to rzemiosło wojenne jest pana żywiołem.

Yossa: A jak! Żywiołaka też utłukem, tylko niech blisko podlizie.

SWKG: Porozmawiajmy może o pana pierwszym, wielkim wyczynie. O ile pamiętam było to rozgromienie bandy rabusiów plądrujących wioski i miasteczka na południu królestwa.

Yossa: No.

SWKG: Mógłby pan nam opowiedzieć, jak to było?

Yossa: No. Kłać się dzifko!

SWKG: A więc słuchamy.

Yossa: No, szedłem se ja traktem, guronco było, to po drodze zaszedłem do knajpy. Piwa wołam, a ten knajpiarz mówi mnie, że

nima, bo bandyty zabrali. Zezłilem siem nieco i pytam gdzie one. Rzekł, że na schód pojechali. Polezłem za nimi i dogoniłem po godzince jakiej. Piwo macie? Znaczy siem pytam. A łoni mówiom, co bym spadał. No to ja podeszłem dużego tego, bo to ichnich sześciu było: duży, dwa karduple z toporami i trzy łelfy kaprawe. Więc podchodze dużego i mówiom: bez żartów koleżko, bo ja człowiek cierpioncy i piwska potrzebujem. A ten jak mnie w morde, znaczy się, przywali. Krew mnie załała, ale jak siem nie odwine, jak mu z dołu w zemby nie

wyrypię, jak z czachy nie poprawie, jak w jaja przykopie, znaczy się padł. Tamci siem zbulserwo..., zbulserwo..., zbulrewo...

SWKG: Zbulwersowali.

Yossa: No właśnie, zbulwersowali i na mnie. Pierwsze łelfiki mnie doszły, dokoła skakać zaczęły i nożykami mnie dziubdziać. Co pionchom którego chcem trafić, to mi na bok odskakuje. Zezłilem siem i siengłem po maczuga. Jak nie rypne z prawa, jak z góry nie poprawię, to jednego po pachy w ziemie wbiłem, a dwa inne nogami się nakryli. Patrze, a tu karduple z siekierami na mnie lezom. No to ja w nich łup, one mnie ryp, ja im z kopa, one z bańki, aże w końcu mnie zezłiliły. Jak nie schwyce jednego za chabety, jak drugiemu brody nie przydepem, jak jednym w drugiego nie stukne, oba się znaczy padli. Zrajcowałem siem, bo widze, becicka piwka na wozie leży i na wychłańsko czeka. Ide, a tu nagle ten duży się łocknoł i za nogę mnie chwyta. Jeszcze ci mało, siem pytam, a on w tydke mnie gryzie. No to wziołem i tak mu przygrzmociłem, że w krzaczory poleciał.

SWKG: To doprawdy wspaniale. Cieszymy się bardzo, że mogliśmy usłyszeć tę historię z pierwszej ręki.

Yossa: Z drugiej renki też mogem przywalić!

SWKG: Ależ nie! Nie trzeba, nieeeee...!

Yossa: Jako ostatni wystąpił Yossa!

Wywiad przeprowadził Specjalny Wysłannik Krainy Goblinów, świętej pamięci Kamil Kazimierzczuk.

PS.: *Nie alto... auto... attorowane przez mnie.*

Yossa

URODZENI HERBOWI

ILUSTRACJE:
JAROSŁAW
MUSIAŁ

ANDRZEJ SAPKOWSKI



CZYLI
KRÓTKI KURS HERALDYKI STOSOWANEJ
DLA MIŁOŚNIKÓW GIER FABULARNYCH

Poniżej przedstawiamy trzecią i ostatnią część artykułu o heraldyce, napisanego przez Andrzeja Sapkowskiego.

Herby kobiet

Szlachetnie urodzone niewiasty miały herby i mogły z nich korzystać. Dla odróżnienia od herbów „wojennych mężów”, herby kobiece pozbawione były jednak wszelkich elementów związanych z walką orężną, tak typowych dla zwykłych, męskich herbów. Nie mogło być mowy o hełmie, klejnocie, zawołaniu bojowym itp. Sama tarcza herbowa – u mężczyzn dokładnie wszak imitująca element uzbrojenia defensywnego – u kobiet miała „pokojowy” kształt rauta (Rys. 4 – 4) lub owalu. Labry zastępowano bardziej damskimi atrybutami: wstążkami, girlandami, wieńcami itp. Herb często obramowywano bordiurą zdobioną kwiatami lilii – w angielskiej heraldyce nazywa się coś takiego *flo-ry within tressure*.

W nielicznych przypadkach herby kobiet, posługujących się bronią, nie różniły się od herbów mężczyzn. Taki herb otrzymała np. Joanna d’Arc, nobilitowana 29 grudnia 1429 roku. Ciekawostka (mogąca przydać się np. amatorom malowania historycznych figurek i budowania historycznych dioram): podniesiona do stanu rycerskiego Joanna otrzymała predykat d’Ay, a herb jej wyglądał następująco: w polu błękitnym między dwiema złotymi liliami miecz złoty ostrzem w górę, nad nim korona złota.

Warto, by o tym pamiętali gracze w RPG, bo przecież w każdym systemie kobiety – wzorem Joanny – mogą czynnie wojować, mogą być rycerkami, paladynkami itp. Należy im się wówczas męski herb, na bojowej tarczy, nie na owalu lub raucie!

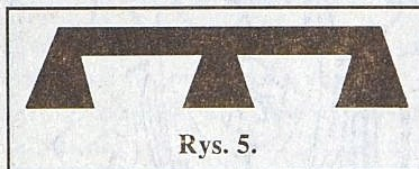
Różnicowanie herbów w ramach rodu (bryzury)

W tym względzie różne były zwyczaje. W Niemczech, dla przykładu, cała rodzina (jej podstawowa gałąź) miała jeden i ten sam, niczym nie różniący się herb. Rozgałęzienia drzew genealogicznych załatwiano drobnymi nieraz zmianami tynktury.

Inaczej było w Anglii, gdzie obowiązywała zasada, że nie mogą istnieć dwa jednakowe herby, nawet w ramach bliskiej rodziny. Do głównego herbu miał prawo wyłącznie senior rodu. Dopóki żył, jego potomkowie musieli mieć różniące się herby. Dotyczyło to także pierworodnego, najstarszego syna, najbliższego dziedzica tytułu, herbu i majątku.

Sprawy te regulowały tzw. bryzury. W Anglii dotyczyło to absolutnie całej szlachty i komplikowało życie heraldykom. Istniał cały system znaczków (*marks of cadency*), umieszczanych w „głowie” (*in chief*) tarczy herbowej. Najstarszy syn nosił herb oznaczony w „głowie” tzw. kołnierzem turniejowym, drugi syn nosił półksiężyc, trzeci molet (kółko ostrogi), czwarty merletę, piąty pierścień, szósty lilie, siódmy różę... Ufff...

Wymienione znaczki, będące figurami zwykłymi, pokazałem na rys. 4 – poza rzadszym i używanym głównie w bryzurach kołnierzem turniejowym (zwanym label lub lambel). Pokazuję zatem kołnierz na rys. 5. Uważa się, że figura ta wywodzi się od płóciennej ozdoby przypinanej do tarczy rycerskiej w czasie turnieju.



Rys. 5.

We Francji było dużo łatwiej: bryzur używała głównie rodzina królewska. Do francuskich złotych lilii miał prawo tylko panujący monarcha. Jego bracia i krewni również nosili w herbach lilie, ale używali bryzur: książę Andegaweński (d’Anjou) miał np. do herbu tradycyjnie dodawany czerwony kołnierz turniejowy, książę Alencon używał obramowania (bordiury), książę Orleanu – srebrnego kołnierza. Książęta de Bourbon nosili na liliach ukośny balk.

Każdy następca tronu francuskiego, zwany Delfinem, nie nosił natomiast herbu z bryzurą, lecz herb specjalny: w tarczy czterodzielnej, w I i IV błękitnym polu lilie królewskie, w II i III złotym polu delfin błękitny uzbrojony czerwienią (w przy-

padku delfina „uzbrojeniem” są płetwy i ogony!)

W Hiszpanii istniał natomiast inny ciekawy zwyczaj różnicowania herbów. W odróżnieniu od całej reszty Europy szlachta hiszpańska silnie podkreślała pochodzenie nie tylko po mieczu, ale i po kądzieli. Znajdowało to wyraz w nazwiskach (predykatach). Dla przykładu: „don Pedro de Vega y Ramirez” oznaczało, że ojciec hidalga zwał się de Vega, matka zaś – również szlachcianka – pochodziła z rodu Ramirezów. Zwyczaj ten przeszedł do heraldyki – hiszpański hidalgo dzielił swą tarczę herbową i umieszczał w niej oba herby – ojca i matki. Niekiedy tarcza była czterodzielna, by zrobić miejsce także dla herbów dziadków i babek.

Herby mówiące (*armes parlantes*)

Niekiedy figury na tarczy herbowej były tak dobrane, by z miejsca wskazywały na przynależność do rodu, predykat, emblemat rodowy lub zawołanie bojowe nosiciela. Takie herby i zawołania „mówiły”: gwiazda (*Stern*) w herbie von Sternbergów, łabędź (*Schwan*) von Schwanbergów czy kolumna (*colonna*) i niedźwiedź (*orso*) italskich rodów Colonnów i Orsinich – że podam tylko cztery spośród niezliczonych przykładów. Pomimo licznych związanych z takimi herbami legend (patrz niżej) rzadko było wiadomo, co było pierwsze – herb czy nazwisko. Gdy nobilitacje ludzi ze stanu nieszlacheckiego stały się rzeczą powszechną, często nadawano nowo upieczonemu „szlachcicowi” herb „mówiący” – nobilitowany mieszczanin nazwiskiem Hirschberg mógł dostać w herbie jelenia (*Hirsch*) stojącego na pagórku.

W heraldyce polskiej, w której herb zawsze nosił nazwę (tzw. proklame), sporo herbów jest „mówiących”, ale głównie takich, które mówią o tym, co namalowano na tarczy herbowej (Topór Ossolińskich, Łódzia Opalińskich i Górków, Korab Łaskich). Mnóstwo herbów „mówiących nazwisko” wniosły natomiast do naszych herbarzy indygenaty, tj. wydawane przez Sejm akty zatwierdzenia szlachectwa zasłu-

żonym cudzoziemcom, osiadającym na terenie Polski. Cudzoziemski szlachcic zachowywał swój herb, ale herb ten dostawał polską proklame. Istnieją, dla przykładu, herby o nazwach Orurk i Odonel (z indygenatów dla O'Rourke'a i O'Donnella), herb Manuczy (Manuzzi), Mantejfel (Manteuffel) itp. Niekiedy z obcego herbu, nazwiska i predykatu powstawało polskie – często sławne – nazwisko.

Przykład: od indygenatu dla pruskiego szlachcica Karola Loellhoeffela von Lovensprung wiedzie się herb i nazwisko rodu Lelewelów.

Mówiącymi bywają również herby państw, miast i krain – np. w herbie Królestwa Hiszpanii w I polu widnieje zamek (*castillo*), herb Kastylii, w II polu lew (*leo*), herb Leonu. A francuskie miasto Lille ma oczywiście w herbie lilie.



Legendy herbowe

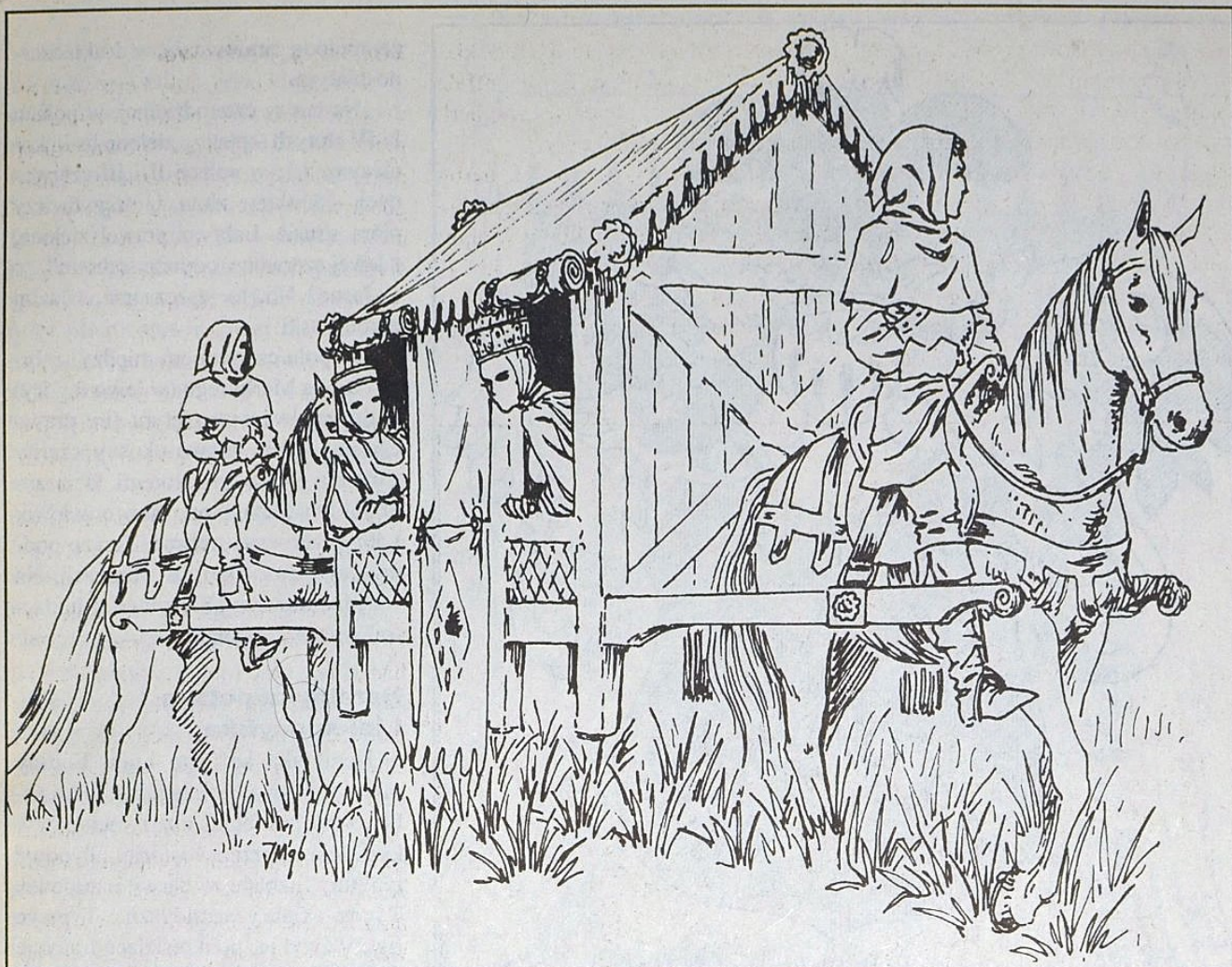
Któż nie zna legendy herbowej rodu Lusignanów, pięknie opisanej przez Jeana d'Arras, powtórzonej przez Zofię Kossak-Szczucką? Lusignanowie mają w herbie Meluzynę – nimfę wodną z rozdwojonym węzowym ogonem. Wedle legendy taka właśnie zaczarowana rusałka – „*ange par la figure, et serpent par le reste*” – pokochała rycerza Rajmunda i wyczarowała dla niego w Poitou zamek, nazwany Chateau de Lusignan. Choć nie było to szczęśliwe pożycie (rusałka porzuciła rycerza, on zaś zmarł ze zgrzyoty jako pustelnik) z potomstwa Rajmunda i Meluzyny powstał ród hrabiów Lusignanów.

Legenda robiła takie wrażenie, że kilka innych francuskich rodów (Rohanowie, Luxembourgowie, Sassenaye) „dopisało się” do niej, choć przecież własnego pochodzenia wstydić się nie musieli – w żyłach de Sassenaye w sposób udowodniony i pewny płynęła krew królewska, książęta de Rohan bywali marszałkami Francji. Ale jednak woleli dowodzić, że „po porzuceniu” Lusignana, wywędrowawszy w stosowne, zmieniające się wraz z siedzibą rodu okolice Francji, Meluzyna związała się z ich właśnie przodkiem, protoplastą ich właśnie rodu. Taka jest moc, siła i urok legendy!

A to, że to tylko bajka i wymysł, nikomu nie przeszkadza. A większość legend herbowych (w tym i piękne polskie) jest niczym innym, jak czczyymi wymysłami. Szkoda.

Przyjęcie do herbu

Bywało praktykowane (gdy np. groziło wymarcie męskiej linii), że bezpotomny szlachcic adoptował osobę spoza rodu – i udzielał jej prawa na posługiwanie się swym herbem. W Polsce taki proceder wymagał bezwzględnie zgody sejmu, w monarchiach absolutnych był przywilejem władcy. Po Unii w Horodle (1413) król Władysław Jagiełło hurtem „przydzielili” (nakazał adoptować) do polskich rodów kilkuset litewskich bojarów, którzy odtąd mogli pieczętować się odpowiednimi polskimi herbami. Ale sejm w roku 1601 absolutnie zakazał takich prak-



tyk – za samowolną adopcję i przyjęcie kogoś do herbu polskiemu szlachcicowi groziła utrata własnego szlachectwa. W wyjątkowych wypadkach i przy poparciu ważnych osób ze stanu senatorskiego sejm mógł wyrazić zgodę na adopcję. Pamiętajmy z „Ogniem i mieczem”, że o coś takiego ubiegał się Kozak Bohun – chciał, by adoptował go Zagłoba.

Kupno herbu (i szlachectwa)

Jeden z najbardziej rozpowszechnionych i zarazem najbardziej fałszywych mitów. Jeśli nie dziedziczyło się herbu (naturalnie lub w drodze adopcji do szlacheckiego rodu), herb można było dostać tylko za zasługi. Na bardzo różnych polach. Najczęściej bywało to pole bitewne – szlachectwo i herb otrzymywało się za męstwo w walce. Ale bywało się uszlachconym także za zręczne obracanie pieniądzem, nie mieczem. Wła-

dysław Łokietek np. nobilitował obrotnego niemieckiego kupca Wirsinga, znanego pod spolszczonym nazwiskiem Wierzynek. Przyznanie herbu było zawsze prerogatywą panującego – lub parlamentu. Herold (poźniej odpowiadający mu urząd) opracowywał nowy herb i wciągał go do rejestru. Tylko w taki sposób można było zostać „herbowym”. Kupienie sobie herbu nie było możliwe. I nie powinno być możliwe w RPG, o ile gra ma choć trochę imitować rzeczywistość.

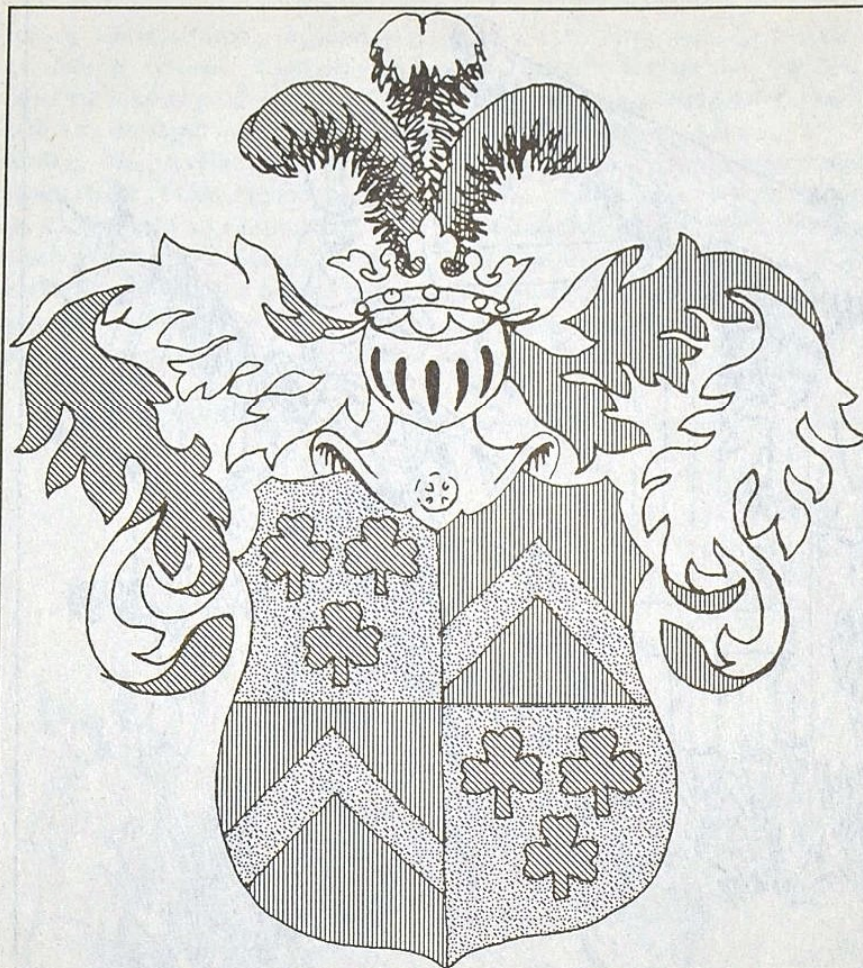
Blazonowanie

Gracz w RPG, który w grze pragnie odtwarzać postać rycerza, szlachcica, wielmoży lub dworaka (lub Mistrz Gry, chcąc „prowadzić” podobnego BN), musi nie tylko orientować się ogólnie w heraldyce i „herbologii” – musi również umieć prawidłowo opisać herb. Herb był „wizytówką” rycerza. W czasach, gdy rejestry (role her-

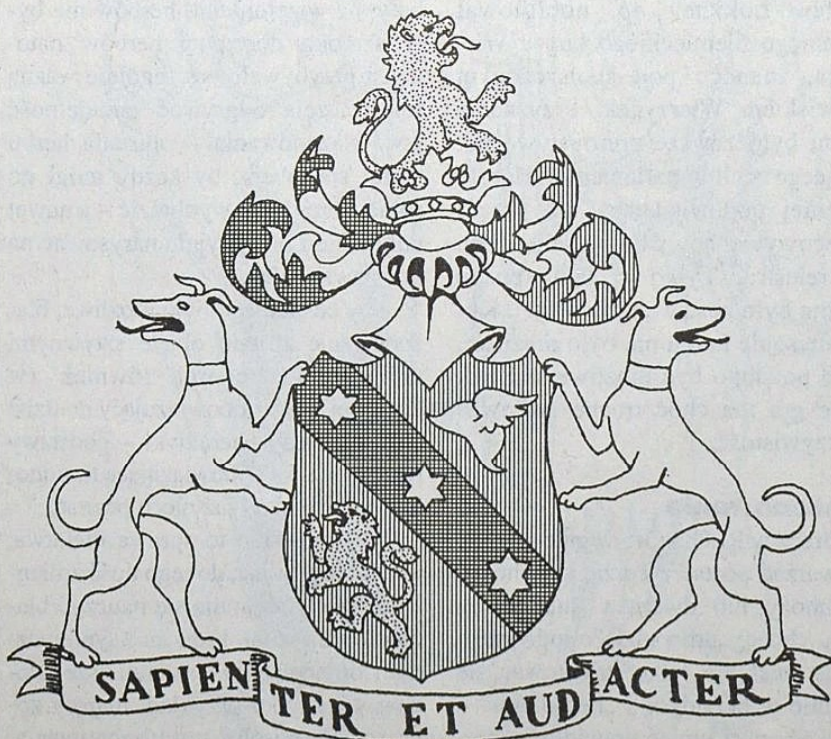
bowe) z wizerunkami herbów nie były szeroko dostępne, herbów natomiast przybywało, szczególnie ważną rolę zaczęła odgrywać umiejętność tzw. blazonowania – opisanie herbu takim sposobem, by każdy mógł go sobie z łatwością wyobrazić – a nawet dokładnie i precyzyjnie narysować na podstawie opisu.

Aby coś takiego było możliwe, blazonowanie zostało objęte sztywnymi prawidłami. Powstał również (w znacznej mierze obowiązujący do dziś) specjalny język heraldyki – podstawy takiego języka i obowiązującą terminologię zdążyliśmy już nieco poznać.

Blazonowanie to sprawa niełatwa, a reguł jest tysiąc, do tego dość zmieniających. Nie podejmuję się nauczyć blazonowania w tak krótkim i syntetycznym opracowaniu, jak niniejsze. Podam więc tylko przykład, mający zobrazować sposób i styl blazonowania. Blazonujemy herb Haller (patrz rysunek – przedstawiony opisaną wy-



Herb Haller



Herb Laski

żej metodą szrafowania, w druku czarno-białym.

„Na tarczy czterodzielnej, w polach I i IV złotych – po trzy zielone listki koniczyny 2,1; w polach II i III czerwonych – krókiew złota. U szczytu trzy pióra strusie. Labry z prawej zielone, z lewej czerwone, podbite srebrem”.

Jasne? No, to jeszcze raz. Blazon herbu Laski:

„W polu czerwonym między srebrną czapką Merkurego (w lewo u góry) a złotym lwem wspiętym (na prawo u dołu) – pas prawo-ukośny czarny z trzema gwiazdami złotymi. U szczytu pół lwa złotego patrzącego w lewo. Labry czerwono-srebrne. Tarczę podtrzymują dwa charty w obrozach. Na wstędze dewiza: „Sapienter et audacter” (mądrze i śmiało)”.

Heraldyka polska i jej specyfika

Heraldyka każdego kraju Europy miała i ma swoje szczególne, tylko sobie właściwe elementy i cechy, wykształcone przez historię. Typowe tynktury, uznane za barwy narodowe. Typowe figury heraldyczne. Typowe figury zwykłe, podkreślające tradycje (lilie francuskie) lub wynikię z historycznych burz (ucięte tureckie głowy w herbach szlachty madziarskiej). Elementy herbów dynastii panujących. Bryzury, sygnalizujące pozycję w ramach rodu, wynikię z obowiązujących zasad primogenitury. Sygnały o innych zawieruchach dziejowych, jakie przez dany kraj przechodziły, jak dla przykładu tzw. *capo* w herbach włoskich: umieszczana w głowie tarczy informacja o tym, czy ród stał po stronie Gwelfów (*capo d'Angio*: lilie pod kołnierzem turniejowym), czy wrogich im Gibelinów (*capo dell'Imperio*: czarny orzeł).

Zwolennicy jakiegoś konkretnego systemu gry, rozgrywający w nim całe kampanie w ramach konkretnej „geografii politycznej” będącego tłem gry „świata”, mogą bawić się w coś takiego. Mogą (i powinni) nadawać specjalne, niepowtarzalne cechy herbom szlacheckim, pozwalającym odróżnić bez trudu heraldykę np. Królestw Estalijskich od heraldyki Imperium czy Bretonii (Warhammer).

Warto wiedzieć, że żadna heraldyka nie wykazuje tylu nietypowych cech, co heraldyka polska, będąca pod tym względem czymś w Europie niespotykanym i absolutnie specjalnym.

Szczególne uwarunkowania polityczno-ekonomiczne wykształcały się feudalizmu na ziemiach polskich spowodowały, że przejście od wspólnoty plemiennie-rodowej do indywidualnej (feudalnej) własności ziemskiej dokonywało się wolno. Wykształcanie się rycerstwa, kasty mającej ziemie i przywileje w zamian za gotowość do zbrojnej walki w obronie kraju, także przebiegało u nas inaczej niż w Europie Zachodniej. Nie wdając się w długie dywagacje, na które brak tu miejsca, stwierdzmy: elementy wspólnoty rodowej były dla powstającego rycerstwa polskiego silniejsze niż indywidualny przywilej i nadanie, wynikające z rodzącego się dopiero prawa lennego. Powstające herby szlacheckie uwzględniały to. W rezultacie mamy sytuację następującą: zamiast herbu np. Falkenhaynów czy Colonnów, wspólnego dla jednej tylko rodziny powiązanej faktycznymi, potwierdzonymi więzami krwi, w Polsce mamy np. herby Nałęcz czy Jastrzębiec, którymi pieczętowało się po około czterystu rodzin – w ogóle ze sobą nie spokrewnionych. Członkowie wszystkich tych rodzin, powołując się na pochodzenie od wspólnego przodka (rodu, klanu, wspólnoty), traktowali się jednak jak krewni. Któż nie pamięta tego pięknego dialogu: „– Bo są podwójni Kowalscy. Jedni się Wieruszową pieczętują, na której kozioł w tarczy jest wyimaginowany z podniesioną zadnią nogą, a drudzy Kowalscy mają za klejnot Korab, na którym przodek ich Kowalski z Anglii przez morze do Polski przyjechał, i ci są moi krewni, a to przez babkę, i dlatego, że ja także Korabem się pieczętuję.

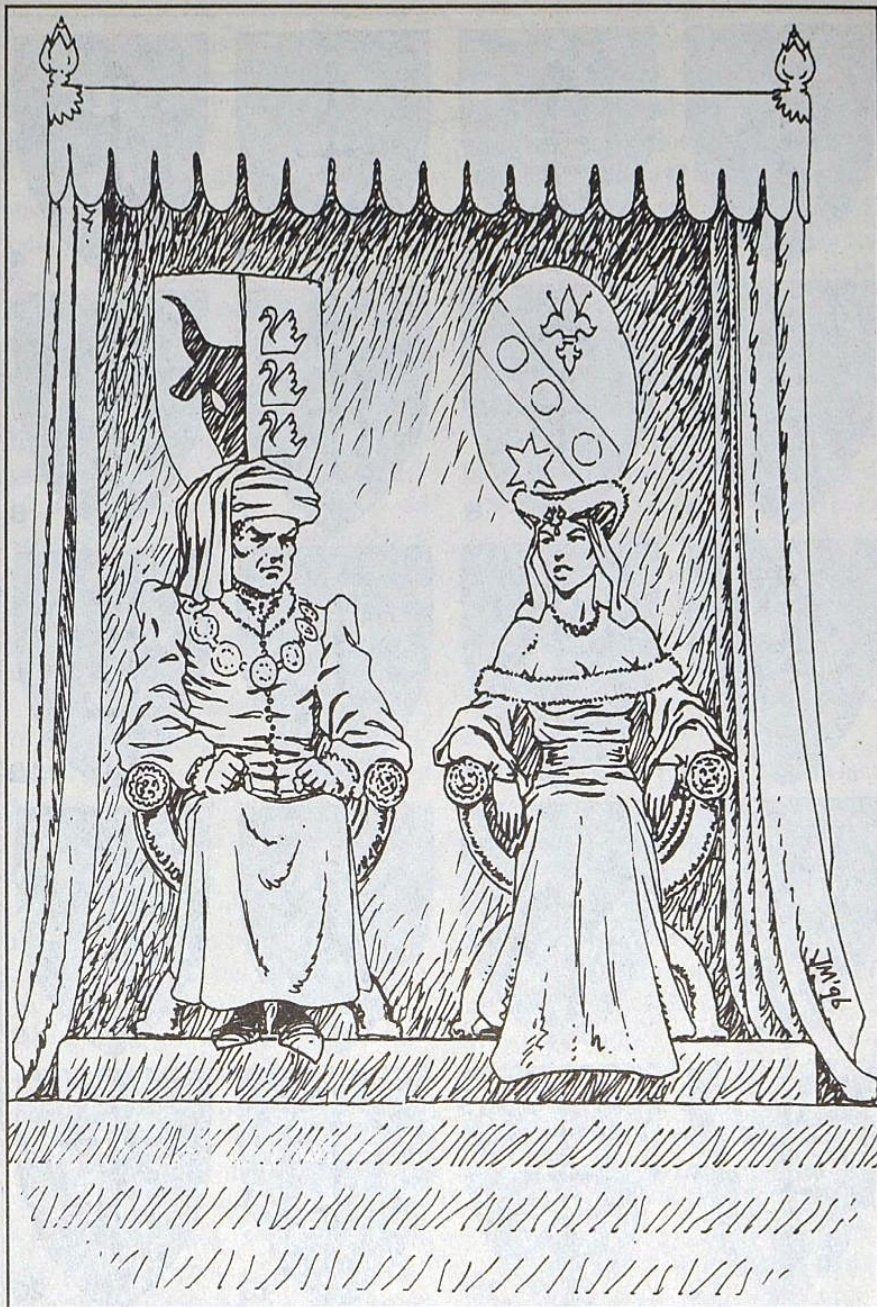
– Dla Boga! Toś waść naprawdę mój krewniak!

– Alboś Korab?

– Korab.

– Mów mi: wuju!”

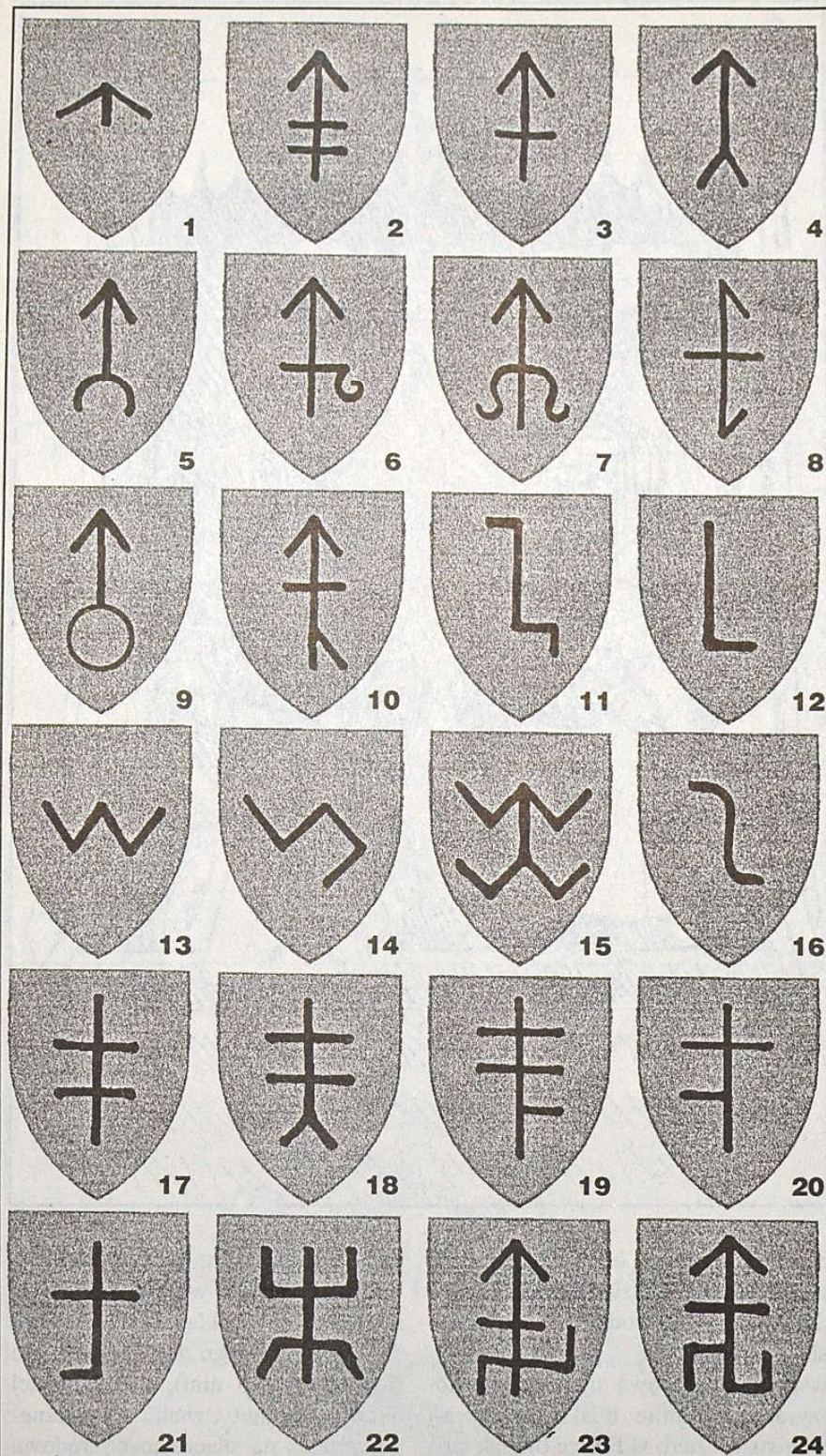
Scena powyższa bawi do rozpuku już ładnych kilka pokoleń Polaków, a wszakże jest absolutnie prawdziwa.



Szlachta polska, będąc generalnie równą *de jure* („szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie”) i tytułująca się wzajemnym „panie bracie”, wspólnotę herbową traktowała jako wyraz absolutnie bliskiego pokrewieństwa – herb w Polsce był jak *tartan* i *klanowy badge* w Szkocji: „Toporczyki”, „Nałęcz”, „Leliwici” czy „Grzymalicy” nosili taki sam herb, traktowali się więc wzajemnie tak, jak szkoccy Campbellowie czy inni MacIvorowie. Także wtedy, gdy – jak cytowani powyżej panowie Onufry Zagłoba i Roch Kowalski – nosili zupełnie różne nazwiska. Liczył się wspólny herb, noszący – kolejna nigdzie in-

dziej nie spotykana ciekawostka heraldyczna – swą własną, niepowtarzalną nazwę (proklamę), wywodzącą się od pradawnego założyciela rodu (lub legendy o nim), geograficznej nazwy wspólnoty, znaku totemicznego, rytego na otaczających rodową polanę drzewach, zawołania bojowego itp.

Nazwy herbów stały się w Polsce tak powszechne, że do dziś tradycja nakazuje dodawać do nazwiska przydomek (proklamę) wskazujący rodowód herbowy. Proszę zainteresowanego o wybaczenie za posłużenie się jego szacownym nazwiskiem (czynię to dla dobra nauki), ale bez trudu zgadu-



Rys. 8.

1. Żeleźce strzały (Pogoria) 2. Strzała dwakroć przekrzyżowana (Lis) 3. Strzała przekrzyżowana (Kościęsza vel Strzegonia Chodkiewiczów) 4. Strzała dołem rozdarta (Sas) 5. Strzała na barku pierścienia (Ogończyk, Ostrogscy-Zaslawscy) 6. Krzyżostrzał a. strzała przekrzyżowana z wąsem 7. Odroważ a. odrzywas (Odrawożowie) 8. Pół strzały (a. hak) przekrzyżowane 9. Strzała na pierścieniu (ogniwie) 10. Strzała przekrzyżowana z podporą 11. Garda a. jelec 12. Winkiel (Norwid) 13. Dwie krokwie złączone (Abdank) 14. Dwie krokwie, jedna złamana 15. Dwie krokwie słupkiem złączone 16. Krzywaśń vel kij krzywy (Sieniawa Lubomirskich) 17. Krzyż podwójny (na tarczy jeźdźca Pogoni Litewskiej) 18. Krzyż podwójny dołem rozdarty 19. Półtrzecia krzyża (Piława Potockich) 20. Półtora krzyża (Prus) 21. Krzyż złamany 22. Widły 23, 24. Typy znaków (runów?) bez nazwy, określanych w herbarzach słowami: „znak widoczny na rysunku”.

je, jakim herbem pieczętuje się Imię Pan Janusz Korwin-Mikke.

Zupełnie nietypowa i charakterystyczna była też „graficzna” strona dawnej, tradycyjnej heraldyki polskiej, charakteryzująca się:

1. Całkowitym brakiem figur heraldycznych. W Polsce tarcz herbowych nie dzielono. Herby polskie posiadały wyłącznie pokryte jednolitą tynkturą „dno”, na którym umieszczano figury zwykłe.
2. Powszechną zasadą używania w herbie nie więcej niż dwóch tynktur (barwa i metal), przy czym przeważały czerwień i srebro (będące narodowymi barwami zarówno Polski, jak i Litwy).
3. Niespotykanymi nigdzie indziej figurami zwykłymi.

Henryk Sienkiewicz, wybitny znawca heraldyki, bardzo ładnie i trafnie podkreśla obcość i wrogość antagonistów w „Krzyżakach”, w scenie pojedynku Zbyszka z Rotgierem. Walczący reprezentują inne światy i kultury – także heraldyczne. Zbyszko z Bogdańca, rycerz polski, ma na tarczy herb „rdzenny” – z jedną figurą zwykłą: Tępą Podkową. Herb Krzyżaka Rotgiera, rycerza niemieckiego, jest natomiast typu zachodnioeuropejskiego, złożony z figur heraldycznych i zwykłych: tarcza ścięta, w górnym polu szachownica, w dolnym trzy lwy wspięte. Sienkiewicz wiedział, że piętnastowieczna heraldyka polska nie знаła ani „cięcia” tarczy, ani figur w rodzaju szachownicy czy lwów. Natomiast w herbach rycerzy „z Zachodu” te elementy były powszechne.

Co zaś tyczy się owych nigdzie indziej niespotykanych figur na polskich herbach, to są to ewidentnie i niezaprzeczalnie prastare znaki, rytu (kształt wskazuje na to niedwuznacznie) na pniach, broni, urnach pogrzebowych i glinianych naczyniach. Są to runy, symbole kultowe i znaki magiczne (totemiczne), pochodzące z czasów gubiących się w mrokach słowiańskiej (i nie tylko) niepamięci. Część z nich zamieniło się później w zgodne z regułami heraldyki europejskiej „krokwie” (Abdank, Dębno Oleśnickich), „wręby” (Korczak

bocznej gałęzi Branickich), trykwestry (Trąby Radziwiłłów, miecze w herbie Herburtów), „rzeki” (Szreniawa Kmitów), „chorągwie” (Radwan Zebrzydowskich) itp. Część takich „rytych znaków” przybrała później postać naturalistycznie oddanych podków (Lubicz Żółkiewskich, Pobóg Koniecpolskich, Jastrzębiec Zborowskich, Dąbrowa Kostków), strzał (Sas Dzieduszyckich) itp. Część znaków do dziś jest nierozszyfrowywalna i nosi w heraldyce polskiej specyficzne nazwy. Niektóre z nich pokazują na Rys. 5, celowo szkicując kreską, jak gdyby były właśnie wyrte, wyskrobane na pniach lub przedmiotach. Na tarczach herbowych miały te znaki – rzecz jasna – postać figur (konturów), wymalowanych określoną tynkturą. Na herbach nie stawia się kresek!

Dopiero herby późniejsze i herby z indygenatów wniosły do heraldyki polskiej elementy „ogólnoeuropejskie”: figury heraldyczne (np. szachownica w herbie Wczele), pas lewo ukośny (herb Dryja), bordiura (w herbie Działyńskich) i klasyczne figury zwykłe: lwy (Drużbaccy), róże (Poraj), lilie (Gozdawa), głowy bycze (Pomian), postaci i sceny: Pogoń Czartoryskich, Święty Jerzy i smok Czetwertyńskich i Ogińskich, centaur (Hippocentaurus) Giedroyciów i tym podobne.

Warto wiedzieć, że już w 1347 roku Kazimierz Wielki ogłosił statut, wedle którego do głównego herbu prawa miał wyłącznie senior rodu, a po jego śmierci najstarszy syn. Młodszy synowie winni herb odmień. Różnie z tym bywało, ale nie ulega kwestii, że heraldyka polska zna bardzo wiele tzw. odmian herbowych – przy czym główna nazwa (proklama) utrzymuje się, bo odmiany są nieznaczne, a główny „motyw graficzny” herbu jest zachowany. W herbarzach polskich mówi się np. o herbie „Krasnodębski vel Pobóg”, „Kraśniński vel Korwin”, „Pankowski vel Gozdawa”, „Czarnkowski vel Nałęcz” itp. Pomimo odmian, pieczętujący się tym samym „klejnotem” nadal uważali się za spokrewnionych. Tak, jak byli u Sienkiewicza

„podwójni Kowalscy”, byli też na przykład „pięciokrotni” Ostrowscy: herbów Rawicz, Leliwa, Grzymała, Korab i Nałęcz.

W czasach zaborów przywilej nadawania herbów rezerwowali sobie oczywiście władcy obcy, a herby nadawali zgodnie z regułami własnej heraldyki. Wówczas to dostało się na nasze herby sporo obcych figur heraldycznych i zwykłych – w tym niemało czarnych orłów w rozmaitych konfiguracjach. Sporo zamieszania i oburzenia wywoływały też „befehle” i „ukazy” zaborców, żądające od szlachty zaściankowej („szaraczkowej”) udowodnienia szlachectwa i herbu za pomocą patentów i papierów. U Mickiewicza oburzony szlachetka krzyczy:

– Ale ja, z kniaziów! Pytać u mnie o patenta, Kiedym został szlachcicem? Sam Bóg to pamięta! Niechaj Moskal w las idzie pytać się dębiny, Kto jej dał patent rosnać nad wszelkie krzewiny!

Tak nawiasem mówiąc, co drugi Litwin uważał, że pochodzi „z kniaziów” – czyli z książąt, bo wiedzie swój ród od Gedymina i Rurykowiczów. Była to wielka nieprawda – „starożytne kniazostwo” nawet takich Wiśniowieckich, Czartoryskich, Sanguszków czy Ostrogskich stoi pod znakiem zapytania nie tylko historycznie, ale i logicznie: „kniaź” na Litwie i Rusi nie oznaczał bowiem mającego królewską krew w żyłach księcia czy diuka, ale po prostu bogatego pana lub dowódcę wojennego. „Książęć” wymienionych magnatów była nie tylko wydumana, ale i... nielegalna! Już bowiem w 1638 sejm polski postanowił, że szlachta polska jest równa de jure i wszelkie tytuły (baronowie, hrabiowie, książęta) są zabronione. Namnożeni później w Polsce „hrabiowie” i „księżęta” i nakładane nad tarcze herbowe hrabiowskie korony i mitry są jak jeden mąż obcego, niepolskiego pochodzenia. Radziwiłłowie, dla przykładu, dostali tytuł i mitrę książęcą od cesarza Rzeszy Niemieckiej. Ossolińscy „załatwili” sobie dwa (!) tytuły książęce – od cesarza i od papieża. Owi książęta „z obcej łaski” zaopatrywali

swoje herby „płaszczami” i „namiotami” podbitymi gronostajem, na wzór zachodnioeuropejski. Panowanie Sasów przyniosło zaś w Polsce zerwanie z zasadą równości szlacheckiej i rozpanoszenie się „hrabiów”, „baronów”, „margrabiów” – i bogactwo stosownych „europejskich” elementów w heraldyce. Za Sasów, jak powiada Zygmunt Gloger, „hrabią ten chyba nie był, kto nie chciał.”

Jeżeli zaś chodzi o książęta, to pierwszym oficjalnym, dziedzicznym, przyznany przez króla (Stanisława Augusta Poniatowskiego), a zatwierdzonym przez Sejm tytułem książęcym cieszyli się w Polsce bracia królewscy – ród Poniatowskich.

A na koniec, jeśli komu powyższy bryk nie wystarczy, polecam trochę bibliografii:

Rzecz jasna, pozycją stanowiącą absolutny *must* dla interesującego się rycerstwem, jest „Broń i strój rycerstwa polskiego” Andrzeja Nadolskiego, wybitnego bronioznawcy, dzięki któremu w filmie „Krzyżacy” (pan Nadolski był konsultantem) oglądamy na tarczach i chorągwiach prawidłowe i wierne historycznie herby polskich rycerzy. Polecam także ciekawą książkę „Herby, legendy, dawne mity” Marka Cetwińskiego i Marka Derwicha. Można wiele się z niej dowiedzieć o herbach polskich i związanych z nimi legendach, a także o korzeniach i źródłach symboliki heraldycznej. Doskonałą pomocą dla interesujących się heraldyką i tytułografią szlachecką będzie natomiast „Encyklopedie heraldyki” Milana Bubena – książka, niestety, dostępna tylko w Czechach. Milan Buben, z wykształcenia historyk, bohemista i anglista, przewodniczący Praskiego Towarzystwa Heraldycznego i rycerz maltański, jest w naszej części Europy największym chyba autorytetem w dziedzinie heraldyki, a jego encyklopedia to prawdziwa kopalnia wiedzy. Kto jest zainteresowany, a ma możliwości, niech sobie załatwi – język czeski nie jest wcale taki trudny do zrozumienia. Encyklopedię wydała w 1994 roku praska oficyna „Libri”.

Rafał Gatecki

OSOLOWOŚĆ BOHATERA



MG: – Dlaczego zabiłeś tego gościa?

Gracz: – A bo co, nie wolno?!

Nadchodzi era gier narracyjnych. Polscy gracze dorastają i nabywają doświadczenia wraz ze swymi bohaterami. Czas więc, by zwrócili uwagę na coś więcej niż tylko sam wygrzew, tak ostatnio hołubiony na łamach „Magii i Miecza”. Idea gier fabularnych, a przede wszystkim narracyjnych, które już niebawem pojawią się na naszym rynku w wersji polskiej, polega na czymś o wiele bardziej istotnym, niż na uganianiu się z mieczem (ew. monokatana) za potworami i czarnymi charakterami w celu zdobycia gotówki i punktów doświadczenia. „Role-playing” znaczy przecież tyle co „odgrywanie roli”, o czym każdy fan RPG doskonale wie, ale jakże często o tym zapomina. Wczucie się w rolę bohatera nie jest możliwe, jeśli jedynym celem gry staje się walka – przynajmniej w znaczeniu nieustannego turlania kostek. Nie neguję oczywiście zalet wygrzewu, każdy przecież potrzebuje odrobiny „rozrywkowej” rozrywki, ale powtarzam raz jeszcze – nie na samej rąbaninie kończy się gra.

Kiedy generujemy sobie bohatera, niezależnie od systemu, wpisujemy do Kart Postaci rzędy cyfr, które wszem i wobec mają objaśnić, jakie są zalety jego ciała i umysłu, jak on wygląda, co potrafi i co może. W ten sposób staje nam przed oczami wizerunek napakowanego, półnagięgo herosa z gigantycznym mieczem lub, jak kto woli, półcyborgizowanego solo ze sprzężoną szybkostrzelną giwerą. Taki bohater jest silny, szybki, wytrzymały, inteligentny, utalentowany, zdolny i wyekwipowany – jednym słowem, po prostu wspaniały (oczywiście, jeśli rzuty losujące wysokość cech poszły po myśli gracza). Ująłbym to inaczej: taki bohater jest śliczny niczym choinkowa bombka, ale przy tym równie pusty w środku. Mało kto zawraca sobie głowę tak błahą sprawą, jak jego osobowość – no bo i po co, jeśli ta „cecha” nie dodaje bonusów do walki, ani w ogóle w żaden sposób nie przydaje się podczas gry. Tak właśnie powstają bohaterowie płascy i bez wyrazu, jak kartka, na której spisane są ich cechy. A szkoda.

Pomyślałem sobie, że warto zilustrować pokrótce kilka przykładów

rozwiązań kwestii osobowości bohatera w różnych, dość popularnych systemach, aby uzmysłowić sobie, jaką rolę odgrywa psychika postaci w grze.

Advanced Dungeons & Dragons

Zacznijmy od AD&D, czyli „advancedowanej” matki wszystkich gier fabularnych, bo w końcu od niej wszystko się zaczęło i zawsze w jakiś sposób AD&D stanowiło wzór dla produkcji wielu innych firm świata businessu RPG. Mamy tutaj do czynienia z pojęciem tzw. charakteru (ang. *alignment*), który jest cechą dwuczłonową i określa nastawienie bohatera względem dwóch kategorii – ładu i moralności – podzielonych z kolei na trzy grupy. W ten sposób światy AD&D zaludnia 9 (słownie: dziewięć) typów osobników, spośród których „praworządni dobrzy” i „chaotyczni źli” stanowią dwie, przeciwstawne skrajności, a „neutralni neutralni” doskonale wyważony środek. Dzięki temu każdy gracz już wie, co mu wolno, a czego nie i jak ma się zachować w jednoznacznych sytuacjach. Nie można powiedzieć, że charakter nie pozostaje bez wpływu na grę – a jakże, ma wpływ i to już od samego początku, dopuszczając określony wybór klas postaci. Niestety, niewiele mówi nam o istocie samej psychiki bohatera, o jego motywacjach, ambicjach, dążeniach, celach, poza tym że np. paladyn w przypływie złego humoru nie może sobie pozwolić na kopnięcie natrętnego żebraka, bo straciłby jedynie swoje paladyństwo.

Kryształy Czasu

Kryształów Czasu nie będę omawiał, bo rzecz ma się podobnie, nie wnoszą one nic nowego, a tylko powielają stary schemat AD&D.

Warhammer Fantasy Roleplay

O ile po ziemiach i podziemiach AD&D czy KC krążą postacie o 9 różnych charakterach, o tyle w Starym Świecie Warhammera spotykamy już tylko pięć. Dziwna to degradacja

i doprawdy zastanawiająca. Podział charakteru w WFRP na 5 grup – praworządny, dobry, neutralny, zły i chaotyczny – jest jeszcze bardziej mętny i niejasny niż w obu powyższych przykładach. Tutaj ład i moralność zwały się w jedno, dając w efekcie prawdziwy miszmasz o niemożliwej do ustalenia systematyce podziału. W każdym razie możemy poznać wszystkie „za” i „przeciw” bohaterów i przyjąć do wiadomości, że np. za „nauką” są dobrzy, a np. przeciw „biurokracji, podatkom i mieszaniu się rządu do spraw jednostki” – neutralni. I bardzo dobrze, po co komplikować sprawę i wprowadzać do gry postać uczonego, który nie lubi biurokracji, propaguje rewolucyjne idee (chaotyczny), aby zaprowadzić na świecie ład (praworządny), a na dodatek jest skąpy (zły). No, chyba że facet nabierał za dużo punktów obłędu i cierpi na rozpięcionienie jaźni. Wam to na szczęście nie grozi, o ile tylko będziecie trzymać się swojego charakteru, za co oczywiście czeka was nagroda w postaci punktów obłędu (tfu!, chciałem powiedzieć: doświadczenia).



Zew Cthulhu

Na tej grze również się nie zawiodłem, gdyż ma ona naprawdę wyjątkowy sposób prezentacji osobowości bohatera, tj. badacza. Tu osobowość wyznaczają dwa czynniki: przebyte i aktualne choroby psychiczne oraz zawód, który – jak powszechnie wiadomo – zawsze pozwala odróżnić jednego człowieka od drugiego. W kłopotliwej sytuacji, kiedy np. wszyscy gracze chcą być prywatnymi detektywami, należy im przyznać dla odróżnienia różne choroby psychiczne (zasada opcjonalna), dzięki czemu żaden psycholog ich nie pomyli. Odradzam zmianę zawodu, bo jeszcze Strażnik Zakładu, znaczy Tajemnic, mógłby odebrać poczytalność! W każdym razie nie należy się martwić rozwojem osobowości badacza mitów Cthulhu, bo i tak najpóźniej na następnej sesji skończą w klinice dla obłąkanych albo, o ironio, w słoju jakiegoś grzyba z Yuggoth.

Cyberpunk 2020

Nigdy bym nie przypuszczał (gdybym nie wiedział), że gra, polegająca w głównej mierze na ostrej strzelani-

nie, przykładą taką wagę do osobowości. Po wygenerowaniu postaci dochodzimy do punktu „Motywacje”, w którym wybieramy cechy osobowości. Jest ich co prawda tylko 10 – jak np. „przyjacielski, uступliwy”, „podejrzliwy, kłamliwy” czy „arogancki, dumny” – ale oprócz nich korzystamy jeszcze z czterech wyznaczników osobowości, które mają określić podstawowe motywacje bohatera. I tak, gracz wybiera, także spośród 10 możliwości, „osobę, którą najbardziej ceni”, „przedmiot, który najbardziej lubi”, określa też „co ceni najbardziej” i „co czuje do ludzi”. Rozwiązanie wydaje się dość ciekawe, ponieważ definiuje priorytetowe dążenia bohatera, a poprzez to właśnie jego osobowość. Choć podział „cech charakteru” nie jest może zbyt sensowny (w końcu przecież osoba „nieśmiała i skryta” może być jednocześnie „stabilna, poważna” lub nawet „głupkowata, roztrzepana”), a propozycja wylosowania wszystkich „motywacji” zakrawa na głupotę, to jednak system „Cyberpunk 2020” bije na głowę wszystkie wymienione powyżej gry.

RIFTS

Ten system to już prawdziwy wygrzew. W świecie „Szczelin” bohater jest prawdziwym herosem, oczekującym w kolejce na zdobycie Olimpu. Pełna cyborgizacja, „pałar-armory” wytrzymujące zmasowany atak powietrzno-lądowy, granatniki miotające pociski nuklearne i wiele innych tego typu atrakcji, oferują naprawdę wyrafinowaną rozrywkę wszystkim miłośnikom „Dooma” i domorosłych systemów krajowych pokroju „Doom Troopers”. Jednak ku mojemu zaskoczeniu, tu także poruszono problem osobowości postaci. W „Rifcie” mamy do czynienia z trzema podstawowymi światopoglądami (alignments – tłumaczenie w tym wypadku bardziej trafne niż nieszczęsny „charakter”): dobrym, egoistycznym i złym, które z kolei dzielą się na podgrupy: dobry – moralny lub sumienny, egoistyczny – niemoralny lub anarchistyczny, zły – niegodziwy, spaczony lub diaboliczny. Każda z podgrup ma swój kodeks postępowania i często przykładowe filmowe archetypy, dzięki czemu wiemy, że Clint Eastwood grał bohaterów „sumiennych”, a Han Solo był „niemoralny”. Całość wydaje się równie ciekawie opracowana jak w przykładzie Cyberpunka.

King Arthur Pendragon

Swego czasu Artmar stwierdził, że Pendragon zawiera najlepiej opracowany system odgrywania charakteru, z jakim dane mu było się zetknąć. Do pewnego stopnia zgadzam się z nim, gdyż ta gra rzeczywiście definiuje osobowość bohatera w niebanalny sposób. Sztywny podział na dobro i zło został tu zastąpiony przez 26 „Cech Osobowości” pogrupowanych w 13 par, z których każda łączy dwie przeciwstawne sobie cechy, jak np. Miłosierdzie i Okrucieństwo czy Odwaga i Tchórzostwo. Każda para przyjmuje łączną wartość 20 punktów, a więc dla przykładu bohater może być Odważny na 2 i Tchórzliwy na 18, ale za to Miłosierny na 10 i Okrutny na 10. Cechy w przedziale od 1 do 3 i od 16 do 20 wpływają na zachowanie bohatera, czyli zgodnie z podanym wyżej przykładem, boha-



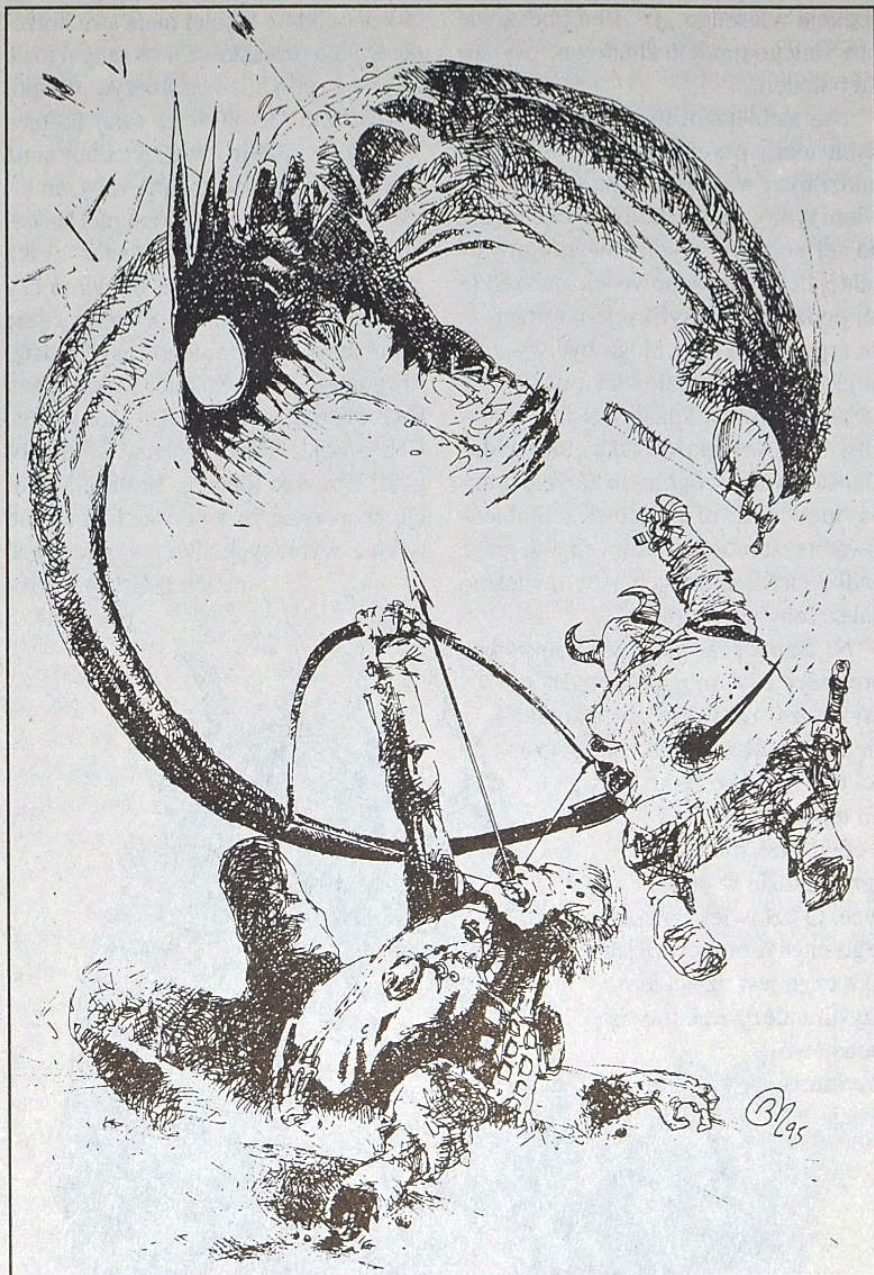
ter na widok bandytów powinien natychmiast wziąć nogi za pas, zaś widząc rannego wroga mógłby go dobić lub opatrywać mu rany. W pierwszym wypadku bohater mógłby stanąć do walki (choć robiłby w portki ze strachu), o ile graczowi udało się wyrzucić 1 lub 2 na k20. Zasady rządzące cechami charakteru są w Pendragonie doskonale rozwiązane i mogłyby stać się wzorem dla wielu innych systemów.

Vampire: The Masquerade; Werewolf: The Apocalypse; Mages: The Ascension

Te trzy gry są przykładami tzw. gier narracyjnych i tworzą razem cykl Świata Mroku. Osobowość bohatera odgrywa w nich wyjątkową rolę, nic więc dziwnego, że twórcy odwołali się do psychologii i skorzystali z przemyśleń C. G. Junga. Bohater w Świecie Mroku ma dwie cechy wyrażające jego psychikę, są to: Natura i Postawa. Natura odzwierciedla jego prawdziwe „ja” i zasadniczo pozostaje stałym i niezmiennym elementem, natomiast Postawa stanowi pozę, jaką bohater przyjmuje w stosunku do innych, i może ulegać zmianie. Zarówno Naturę, jak i Postawę określa się przez Archetypy Osobowości, których jest co prawda tylko kilkanaście – jak np. Fanatyk, Samotnik, Pózer, gracz może wymyślić jednak nowe. Narrator, czyli Mistrz Gry, przywiązuje dużą wagę do konsekwentnego odgrywania cech osobowości i nagradza najlepszych graczy punktami doświadczenia. Warto dodać, że Natura warunkuje sposób odzyskiwania punktów Siły Woli – cechy niezwykle ważnej w grze. Całe rozwiązanie nie jest może idealne – takiego po prostu nie ma – lecz i tak wydaje się być doskonałe, przynajmniej jak na potrzeby tych gier.

Portret psychologiczny bohatera

Gdy mówię „ja”, to myślę o czymś absolutnie jedynym w swoim rodzaju, czego nie można pomylić z niczym innym.
– Ugo Betti, „The Inquiry”



Każdy system ma swój własny pomysł (albo nie ma go wcale) na rozwiązanie problemu osobowości bohatera, jak mieliście okazję się przekonać na podstawie powyższych przykładów. Są rozwiązania gorsze, są i lepsze, ale tak naprawdę osobowość waszych bohaterów odzwierciedla się w sposobie, w jaki ich odgrywacie – a to już zależy tylko od was samych, a nie od prostych czy skomplikowanych zasad. Mówiąc „od was”, mam na myśli nie tylko graczy, ale także Mistrzów Gry, jeśli bowiem Mistrz nie przywiązuje wagi do konsekwentnego odgrywania obranego przez gracza profilu psychologicznego bohatera, gracze nie będą się do tego przy-

kładali i gra fabularna zamieni się w grę w kości.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wprowadzić do systemu własny pomysł na sporządzenie w miarę pełnego portretu psychologicznego bohatera. W końcu nie wpłynie to na mechanikę gry (choć i o tym można by pomyśleć), a jedynie pomoże graczom lepiej wczuć się w rolę i przez to wzbogaci całą rozgrywkę. Niestety, nie ma uniwersalnego rozwiązania, które wszystkim przypadłoby do gustu. Można sięgnąć do psychologii i wykorzystać prace Junga, Freuda, Rogersa, Eriksona, Masłowa i wielu innych, ale można też wykoncypować coś samemu, przeprowadzając intro-

spekcję własnego „ja” i na podstawie powstałego modelu zbudować psychikę bohatera.

Nie zamierzam tu wyluszczać żadnych teorii psychologicznych, bo zaudziłbym was pewnie na śmierć. Powiem tylko, że psychologia jako nauka do tej pory nie wypracowała uniwersalnej definicji osobowości, a wszelkie jej podziały i klasyfikacje na przeróżne typy nie są i nie mogą być wyczerpujące. Żadnego człowieka nie da się zaszufladkować, każdy jest inny i stanowi na swój sposób jakąś indywidualność. Tylko w ogólnym zarysie można mówić o różnicach i podobieństwach wzorców osobowych, i w przypadku gier fabularnych na tym właśnie należałoby się skupić.

Nadszedł czas na jakieś konkretne propozycje z mojej strony. Otóż myślę, że nie warto zastanawiać się nad całokształtem osobowości bohatera, bo tylko głowa od tego rozboli, a efekt i tak nie sprawdzi się w praktyce. O człowieku świadczą jego czyny, ponieważ jednak czyn jest dzieckiem myśli, należy zatem opisać podstawowe motywacje

bohatera, które z kolei mają swe korzenie w jego przeszłości, a co za tym idzie – gracz powinien stworzyć wspólnie z Mistrzem Gry historię swej postaci. To w dzieciństwie i w wieku dorastania kształtują się pierwotne potrzeby, ambicje, temperament i światopogląd każdego człowieka. Kiedy bohater zyska swoją przeszłość, będzie wiadomo czy i dlaczego wyrósł na osobę kierującą się uczuciem lub zimnego psychopaty. Proponuję wprowadzić kilka Cech Osobowości, takich jak: Motywacja, Cel, Środki, Temperament, Światopogląd, Wzorzec Reakcji, Nastrój. Można skorzystać ze wszystkich cech lub tylko z wybranych albo też opracować na ich podstawie swoje własne.

Motywacja

Motywacja jest tym, co pobudza każdego do działania. Z reguły są to popędy biologiczne lub społeczne potrzeby. Nam wystarczy tylko określić czy bohater kieruje się w swym działaniu uczuciem, czy też rozumem.

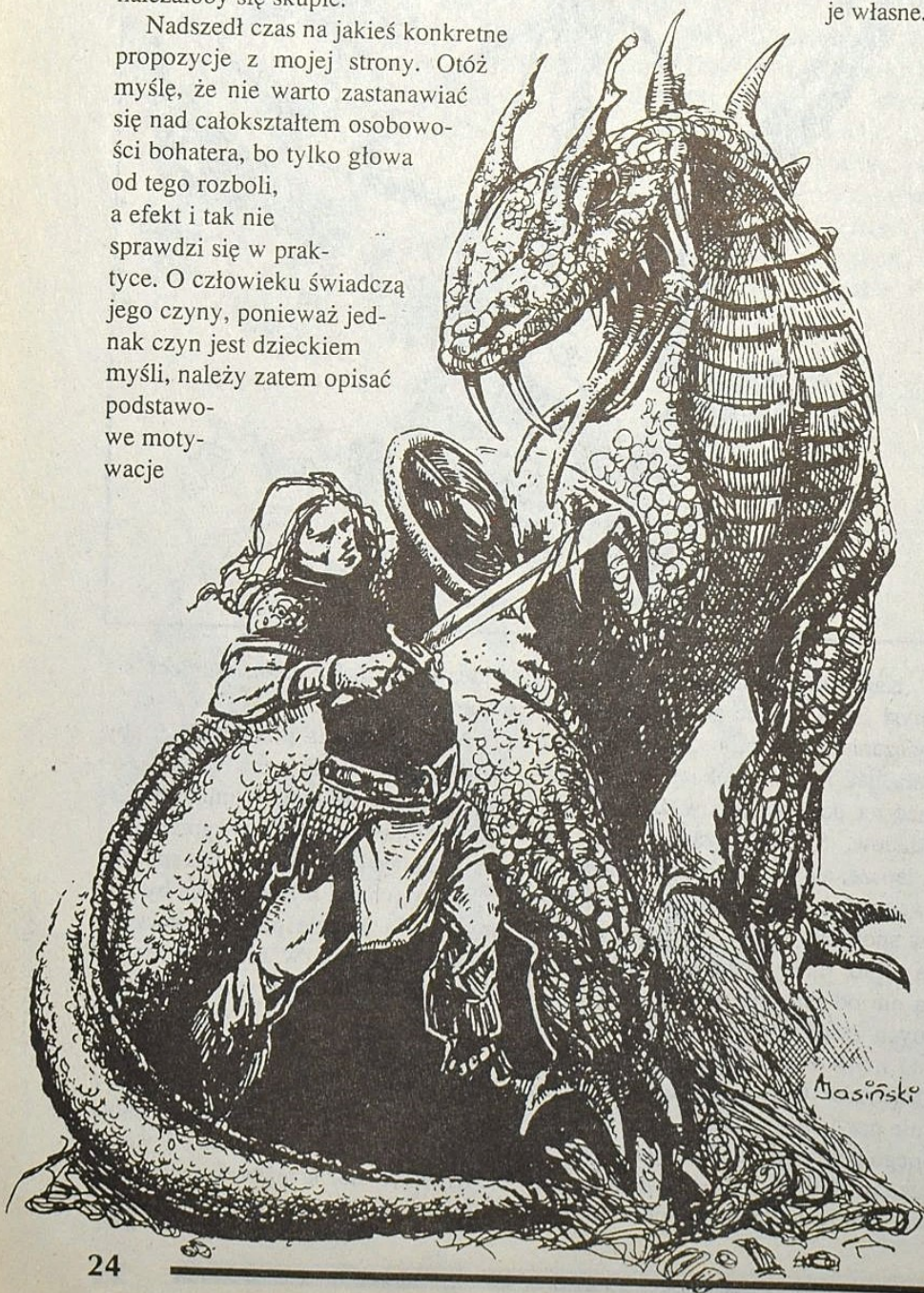
Jeśli motywacją bohatera są uczucia, zawsze będzie podchodził do wszystkiego emocjonalnie, zgodnie z własnym nastrojem i tym, co czuje w stosunku do innych. Czasami będzie zachowywać się irracjonalnie, nie zastanawiając się nad konsekwencjami własnych czynów lub po prostu ich nie planując. Jest romantykiem i osobą empatyczną, zdolną łatwo wyczuwać nastroje oraz intencje innych, a także skłoną dzielić ich uczucia. Może zabić w afekcie, lecz nigdy nie okaże się zimnokrwistym mordercą. Nie stara się powstrzymać swoich uczuć i zwykle je po sobie okazuje. Jest dość ufny, a przez to czasami naiwny. Zdolności ukierunkowane humanistycznie i artystycznie.

Bohater kierujący się rozumem zawsze najpierw pomyśli, zanim coś zrobi. Wszystkie jego działania są zamierzone, zaplanowane i celowe, nigdy nie podejmuje decyzji pochopnie. Wszystko co robi musi mieć sens i w jakiś sposób się opłacać. Stara się myśleć obiektywnie i wyciągać konsekwencje z wszystkich znanych faktów. Oczywiście nie jest pozbawiony uczuć, lecz powstrzymuje swe emocje, a przynajmniej nie okazuje ich po sobie. Jest doskonałym strategiem i mógłby być świetnym szachistą. Równie dobrze sprawdza się w roli nieugiętego stróża prawa, jak i wyrachowanego przestępcy. Lubi dominować. Zdolności ukierunkowane na nauki ścisłe.

Cel

Pod pojęciem celu rozumiem główne ambicje i dążenia bohatera. Należy wyznaczyć dwa cele, pierwszy – podstawowy i stały, drugi – pomniejszy i doraźny

Cel podstawowy – to ambicje uniwersalne, właściwe wszystkim. To idee, do których bohater zawsze dąży, choć w większości przypadków nie dane będzie mu ich osiągnąć. Mogą to być: władza, bogactwo, sława, potę-



ga, wolność osobista, prawda, piękno, miłość, destrukcja itp.

Cel doraźny – ulega zmianie, zgodnie z tym, do czego bohater aktualnie dąży. Ten cel można osiągnąć i obracać nowy lub zmienić go w wypadku niepowodzenia. Cele doraźne są właściwe jednostkom, uzależnione od ich aktualnego status quo. Mogą to być: zemsta na panu X, zdobycie szybkiego samochodu, wykazanie się na jakimś polu itp.

Środki

Bohater powinien jasno określić środki, jakimi posłuży się do osiągnięcia swojego celu (podstawowego). To swoisty kodeks postępowania, który określa jednocześnie etykę i moralność bohatera. Przykładowe środki: wszelkie („po trupach do celu”), przemoc, perswazja, kłamstwo, podstęp, intryga, pieniądze, znajomości, wpływ, przyjaźń, praca, wytrwałość itp.

Temperament

Wszyscy wiedzą, co to jest temperament, a skoro istnieje już klasyfikacja temperamentu, nie warto wymyślać niczego nowego. Bohater może być: cholerykiem, melancholikiem, sangwinikiem lub flegmatykiem.

Światopogląd

Światopogląd to stosunek bohatera do otaczającego go świata – nie tylko do siebie, ale przede wszystkim do innych. Należy określić, czy bohater jest introwertykiem (myśli głównie o sobie), czy ekstrawertykiem (interesuje się innymi) – i w jakim stopniu. Czy jest zadufanym w sobie egoistą, czy matką Teresą z Kalkuty? Warto odpowiedzieć sobie na kilka pytań: kogo (jaki rodzaj osób) bohater lubi, a kogo nienawidzi; za czym przepada, a czego nie znosi?

Wzorzec Reakcji

Są pewne podstawowe wszystkim emocje, których wywołanie zależy od zaistniałej sytuacji. Gracz powinien określić, co wzbudza u jego bohatera uczucia: agresji, sympatii, lęku, satysfakcji.

Nastroj

Sposób, w jaki patrzymy na rzeczywistość, częstokroć uzależniony jest od naszego aktualnego nastroju, który zrodził się na skutek zaszłych niedawno (np. w ciągu ostatnich 24 godzin) zdarzeń. Wiadomo, że jeśli ostatnio coś cię wkurzyło, będziesz zdenerwowany, co wyrazi się w agresji. Jeśli natomiast wszystko szło świetnie, będziesz patrzył na świat przez różowe okulary. Gracz może określać nastrój bohatera według stopnia jego frustracji bądź satysfakcji, a Mistrz ma prawo wymagać zachowania zgodnego z aktualnym nastrojem.

– Rola gracza

Jesteś graczem, a więc na tobie spoczywa główny obowiązek opracowania możliwie głębokiej psychiki swojego bohatera i późniejszego jej odgrywania. W zasadzie nie musisz spisywać żadnych cech osobowości swojego bohatera, o ile tylko zapamiętasz wszystkie jej aspekty i możliwie wnie, konsekwentnie będziesz je odgrywał. Osobowość twojego bohatera nie objawia się w liczbach i pojęciach jej cech wpisanych do karty postaci, lecz poprzez aktywne jej odgrywanie. Istnieją dwie podstawowe szkoły aktorskie: Brechta i Stanislawskiego. Ta pierwsza polega na odsunięciu osobowości odgrywanej roli i zachowaniu sztuczności gry. Druga na odwrót – zaleca całkowite utożsamienie się z rolą, aż po odczuwanie właściwych jej emocji. Musisz się zastanowić, którą szkołę preferujesz – czy odgrywasz siebie, czy swojego bohatera. Oczywiście w przypadku gier fabularnych najlepiej sprawdza się szkoła Stanislawskiego, przynajmniej w teorii; niestety, gracze częściej stosują nieświadomie szkołę Brechta i w efekcie gra pozbawiona jest głębi psychologicznych doznań i sprowadza się do czystego behawioryzmu. Pamiętaj, że twój bohater jest indywidualnością jedyną w swoim rodzaju i staraj się robić wszystko, aby to podkreślić i ukazać w grze.

– Rola Mistrza Gry

Zadanie Mistrza gry na pewno nie sprowadza się do ciągłego upominania graczy, że ich bohaterowie postę-

pują niewłaściwie, czy też – jak to się przyjęło – „niezgodnie z charakterem”. Mistrz nie może wymuszać na bohaterach „odpowiedniego” zachowania, wprowadzając jakieś sztuczne zakazy i nakazy. Całkowicie niedopuszczalna jest sytuacja, kiedy np. Mistrz mówi graczowi: „nie możesz włączyć się do świątyni, bo jesteś paladynem” albo „musisz dorznąć ranego, bo jesteś zły”.

Mistrz powinien porozmawiać z graczami jeszcze przed grą, a nawet przed wygenerowaniem postaci i ustalić wraz z nimi, najlepiej indywidualnie, jakie typy osobowości będą prezentować ich bohaterowie. Nie powinien się wtrącać w zachowanie postaci podczas gry, lecz skomentować je po zakończonej sesji, nagradzając najlepszych „aktorów” punktami doświadczenia i udzielając ewentualnych pouczeń tym, którzy sobie z tym nie radzili. Oczywiście, sam powinien równie dobrze, a nawet lepiej, odgrywać role bohaterów niezależnych.

Na koniec krótka rada: nie zapominajmy o głównej idei gier fabularnych i nie przemieniajmy role-playing na dice-rolling.



DRZWI DO LASU

LAS W GRACH FABULARNYCH

Marcin
Mortka



Ilustracje:
Monika
Świątek

Żal mi lasu. Nie trzeba być elfem, żeby zauważyć, jak te przepiękne miejsca zostały zdegradowane w kulturze człowieka XX wieku. Dziś traktujemy je jako rezerwar drewna lub wysypisko śmieci, ewentualnie miejsce niedzielnych spacerów. A przecież lasy były godnym przeciwnikiem homo sapiens w walce o przetrwanie. Niewdzięczne z nas plemie...

Z moich obserwacji wynika, że prastare, magiczne bory w światach alternatywnych podzieliły los swoich pierwowzorów. Jako przestrzeń zasadniczo dwuwymiarowa i łatwiejsza do opisanego niż chociażby góry, las staje się wygodnym tłem dla większości przygód. Określenie „Idźcie drogą, biegnącą przez las” jest tym, na czym mistrzowie często poprzestają, a lista „puszczańskich” atrakcji zawęży się do band orków i elfów, ewentualnie druidów-choleryków.

Niniejszy artykuł jest owocem wielu pasjonujących kampanii, które odbyłem z moją drużyną w lasach Imperium. Stanowi niejako sumę moich doświadczeń jako Mistrza Gry. Ufam, że pomoże on przedstawić las jako żywe, niebezpieczne, ale i urokliwe miejsce. Jest to bowiem swoisty mikrokosmos, przestrzeń pulsująca groźną, magiczną energią, a składająca się z nieprzeliczonej liczby elementów. Moje wypociny to z góry skazana na niepowodzenie próba zebrania ich wszystkich. Niemniej myślę, że ta synteza pokaże, jak wykorzystywać las w scenariuszach, aby nikt z drużyny ani przez chwilę nie zwątpił, że czyha nań w nim niebezpieczeństwo śmiertelne i nieznanne... Niebawem sam sprawisz, że Twoi gracze pomyślą dwa razy, nim zagłębią się między drzewa.

1. Uroczysko

Uroczyska są tym, co w każdym lesie jest najpiękniejsze. Jaka drużyna nie skusi się na piknik na widok strumyczka, snującego się sennie pośród łagodnych, pokrytych kwieciami wzgórz i stromych skarp? Cisza, spokój, śpiew ptaszków, jak w sielankach Karpińskiego. Strudzeni bohaterowie

rozkładają posiłek, układają się do sjeści, może nawet krasnolud przestaje marudzić, ściąga onuce i hajda zatruwać strumyczek...

Prawda, możesz pozwolić graczom rozkoszować się tym miejscem, niemniej warto wiedzieć, iż idylliczne widoczki kryją w sobie sporo przykrych niespodzianek. Obżarta drużyna pewnie będzie ciąć komara w najlepsze, nim ktokolwiek uświadomi sobie, że takie urokliwe miejsca często służą za wabia istotom naprawdę złym... Pamiętaj Starą Wierzbę, która rzuciła czar na Froda i jego towarzyszy?

Wzgórza aż się proszą, by umieścić wśród nich jakąś tajemnicę, przy czym niekoniecznie musi to być coś paskudnego z bestiariusza. Drużyna może odnaleźć smajal halflinga-samotnika, który z pewnością będzie miał wiele ponurych historii do opowiedzenia. Bohater, którego przyspilił potrzebą, może niespodziewanie wpaść do szybu dawno opuszczonej, złowieszczej kopalni. Ciekawski zwiadowca może odkryć starą tablicę z na wpół zatartą inskrypcją itd., itd. Pozory mylą, najciekawsze rzeczy można odnaleźć tam, gdzie nikt ich nie szuka!

Uroczysko może również dostarczyć wrażeń estetycznych. Niech drużyna skima po obiadku. Jeden z bohaterów nagle otwiera oczy, słysząc plusk wody i z zaskoczeniem dostrzeżga smukłą sylwetkę jednorożca, obramowaną przez złociste słońce. Przepiękne zwierze nachyla szyję i pije, po czym zaczyna wpatrywać się w bohatera. Kiedy ten budzi resztę drużyny, śnieżnobiałego rumaka już nie ma.

2. Polana

Polany to na pozór miejsca nudne i mało odkrywcze, służące z reguły jedynie temu, by krasnolud mógł usiąść na trawie i zapomnieć, że otaczają go drzewa. Sprawa nabiera smaczku, gdy okazuje się, że na polanie wzniesiono kromlech. Ciarki po plecach zaczną bohaterom biegać, gdy uświadomią sobie, że brakuje gdzieś druida, a centralny kamień sprawia wrażenie

ołtarza ofiarne-go. Widać na nim brązowe zacieki i plamy, ptaki śpiewają jakby ciszej, słońce zakrywa ją chmury... Kto albo co za tym stoi???

Znacznie mroczniejszy klimat można roztoczyć nad polanką nocą. Trawa lśni od rosy, księżyc rzuca srebrzystą poświatę, między drzewami czai się mgła, a przede wszystkim panuje cisza, absolutna, przytłaczająca cisza. Taki opis z reguły wystarcza, by drużyna poczuła strach i szykowała się na najgorsze. Nie warto jednak takiego klimatu psuć pojawieniem się 6k6 orków. Niech do uszu bohaterów dojdzie monotony, ponury śpiew, a później ujrzą kilkanaście zakapturzonych postaci w ciemnych szatach, stojących kręgiem na polanie. Ceremonia wyświęcenia nowego druida, czy tajny rytuał czcicieli Chaosu? Czy może jeszcze coś innego?

Sytuacja z innej beczki – strudzona drużyna odnajduje taką polankę z ruinami starego domu bądź dworku. Zmęczenie przeraża rozsądek i postanawiają się tam zatrzymać. Ciekawe rzeczy można znaleźć w takim miejscu, nie mówiąc już o tym, że ciekawe rzeczy mogą znaleźć bohaterów. Choćby i właściciel, może nie całkiem jeszcze martwy...

W stronę coraz większych okropieństw idąc, polanka, którą właśnie przekracza drużyna, okazuje się być miejscem dawnej bitwy. Spod kobierca mgły nagle powstają upiorne zombie, rzucając się na bohaterów z przerdzewiałą bronią. Albo coś tam majaczy między drzewami, a na polankę wkracza ekipa ghuli, by powysysać martwym

wojownikom szpik z kości.

Ostatecznie polanka może okazać się miejscem zamieszkania bandy drwali-hobbistów. Ci goszczą strudzonych graczy, karmią, leczą, a potem z głupia frant proszą o pomoc przeciwko miejscowym radykalnym elfom, którym ani trochę nie podoba się działalność „rębna”. I wejdź teraz na trzy kroki między drzewa, palancie jeden z drugim.

3. Źródełka

Dopiero ci kruczek, nie? Źródełek jest przecież pełno – tryskają z każdej szanującej się góry, wykwitają w korzeniach drzew, na polankach, w szczerym polu i bohaterowie z pewnością do nich przywykli. Nie przyjdzie któremu do zakutej (w hełm) łepety, że tryskająca wesoło woda może spełniać nieco inne zadania niż tylko gaszenie pragnienia. Oto bohater chłepce wodę z powabnego oczka wodnego, po czym nagle dostaje niezdrowej, fioletowej cery i odchodzi do Krainy Wiecznych Łowów albo zapada w letarg na kilka lat (vide „Hobbit”). Mniemam. Wyrafinowanych Mistrzów zapraszam do lektury tasiemca Piersa Anthony'ego „Xanth”. Ten facet to ma dopiero pomysły! Wyobraź sobie sytuację, gdy twój gracz zaspokaja pragnienie, w nieświadomości swej osuszając źródło miłości, po czym nagle jego wzrok pada na własnego konia? Hej? Przewidziałeś sdomitę w swych prognozach? Inny obciach – bohater łąpie wodę z krynicy młodości, a reszta drużyny z zaskoczeniem obserwuje, jak z blach pancierza wypelza niemowlak...

Źródełek może być tyle, na ile Mistrzowi starczy pomysłów. Mogą być takie, które pozwolą rozumieć mowę lasu, latać, uzdrawiać (Woda Życia... W której bajce to było?) itd. W ostateczności z gruntu może tryskać gorzała. Trudno jednak wtedy przewidzieć reakcję drużyny, to niebezpieczny pomysł.

Arcyciekawą sytuacją jest jeziorko obdarzone mową. Może ono jedynie pyskować drużynie, może też przepowiadać przyszłość. W tym drugim przypadku będzie zapewne chronione przez potężne leśne istoty i samo dotarcie do niego jest niezłym materiałem na scenariusz.

Dla Mistrzów sadystów zawsze pozostaje coś paskudnego, wyskakującego na graczy ze srebrzystej toni źródła w celach konsumpcyjnych. Mistrz-erotoman zastąpi potwory stadkiem rusałek w strojach topless, na widok których nawet paladyn dostanie ślinotoku spod przyłbicy. Z kolei Mistrz-erotoman-sadysta pewnie już nie wypuści drużyny spod uroku wodnych panienek i zabierze ich do podwodnego królestwa, które ani chybi rozciąga się pod powierzchnią wody. Czekają ich słodka śmierć...

4. Drzewa

Las to mnóstwo drzew, jak mówi najprostsza i najgłupsza definicja. Niestety – to nie one stanowią o klimacie sesji. Nawet najlepsi gracze przyjmą z obojętnością tekst typu: „Otacza was podmokły grąd z przewagą grabów, tu i ówdzie pojawiają się olchy i świerki”. Co innego, gdy powiesz: „Drzewa wokół was strzelają wysoko w niebiosa, soczystą zieleńią radując wasze oczy. Rozłożyste gałęzie tworzą dach nad waszymi głowami, a pokryte zielonymi brodami mchu pnie niemal zdeptują ścieżkę korzeniami...” Myślę jednak o drzewach specjalnych, które mogą być motorem sesji lub znaczącym epizodem.

Oto drużyna, po wielu perypetiach, dociera pod rozłożyste gałęzie najstarszego i najpotężniejszego drzewa,

jakie kiedykolwiek widzieli, ogromnego dębu, szczepu Yggdrasila. Na owym żywym pomniku potęgi przyrody powinna być zogniskowana uwaga całego lasu, gdyż nie wyobrażam sobie, by nie był on obdarzony magicznymi mocami.

Zwierzęta przechodzą w pobliżu jego pnia i nagle zdrowieją, ptaki przynoszą w dziobach wodę i wyjadają szkodniki z kory, druidzi uważnie śledzą przybywających doń ludzi... Niech gracze-wandalowie przyjdzie do głowy wyrycić sztyłem swoje imię. „Tu byłem – Tony Halik”.

Szelest liści takiego olbrzyma może układać się w ludzką mowę. Czemu zatem nie uczynić go wyrocznią? Znów przypomina się Piers Anthony, który sprawił, iż drzewo mówiło po tym, jak został w nie zaklęty człowiek. To ciekawy pomysł, wart wykorzystania. Za główniarza starzy zabierali mnie często na grzyby, a rzeczami, które korciły mnie wówczas najbardziej, były dziuple. Nigdy nie mogłem żadnej osiągnąć, a zawsze ciekawiło mnie, co jest w środku. Przypuszczam, że gracze mogą odkryć w sobie podobne skłon-



ności, mijając drzewo ziejące czernią ogromnej dziupli. Tak to już bywa, że kiedy Mistrz o czymś napomknie, trzeba to sprawdzić. Dziupla zatem może kryć coś paskudnego (vide bestiariusz), skarb rozbójników, przejście do ich podziemnej kryjówki albo nawet (skoro ciekawość to pierwszy stopień do piekła) bramę teleportacyjną lub przejście do innego wymiaru. Korzystając z rodzimej tradycji, warto czasem dziuplę (najlepiej wierzby) obsadzić jakimś diablem-oszołomem, który niekoniecznie rozwali drużynę w pył, ale przyczepi się do

niej, jak rzep do psiego ogona. Jako stworzenie niezgrabne, ciekawe, lekkomyślne i upierdliwe, może stanowić ciekawe urozmaicenie w niekończącej się eksterminacji orków. I pozbadź się takiego!!!

Każdy system prezentuje szeroki zakres drzew niebezpiecznych w inny sposób niż czołowe zderzenie. Entowie, krawce, huornowie, wikłacze, dusiciele to niezły arsenał. Drużyna rozbija obóz w ciemnościach, bohater-halfling gotuje papu, kiedy nagle na jego szyi zaciskają się gałązki lipy, na widok której taki zachwyt wyraził

elf, a którą krasnolud ukradkiem zaszczyił moczem. Niezły obciach. Wyobrażasz sobie miny bohaterów, gdy nagle zaszarżuje na nich dąb średniej wielkości? Cóż, biedactwo miało fobię na punkcie ostrych narzędzi, a tego u naszych herosów naprawdę sporo...

5. Łośni strażnicy

Krasnoludy uważają, że las to miejsce niepotrzebne i nie ma w nim nic ciekawego. Trudno się dziwić, że ich rasa nie ma się najlepiej. Las kryje w sobie ogromny skarb – ciszę i spokój. Jest w każdym świecie alternatywnym jedynym miejscem, gdzie panuje równowaga w dosłownym tego słowa znaczeniu. To schronienie niezliczonej rzeszy istot, które często niechętnie powitają wysłanników cywilizacji w obawie, że ci ów stan rzeczy zakłóca. Wnoszący do puszczy zło i chaos, mogą już z niej nie powrócić...

Pamiętasz dylemat Jaskra z „Czasu pogardy” Sapkowskiego, tuż przed wejściem do Brokilionu? Kunsztowny opis mrocznego, nieprzyjaznego skraju lasu może mocno zachwiać morale drużyny, a świadomość, że wróg umie być niemalże niewidzialny, każe się zaważyć nawet największym chojram. Horror zaczyna się, gdy drużyna zdecyduje się wejść pomiędzy drzewa. Każdy wykręt, każde drzewo może kryć elfiego łuczniczkę... Świs – i strzała wbija się w pień milimetry nad głową jednego z bohaterów. Ani kroku dalej, śmiertelnicy! Na gałęzi nad ich głowami stoi elf z napiętym łukiem, na jego twarzy ani cienia uśmiechu. Inni bezszelestnie wynurzają się z ciemności... To nasz las! Won!

Ludy zamieszkujące puszcze nie lubią gości, ale posuną się do zabójstwa jedynie w ostateczności. Równie dobrze bohaterowie mogą natknąć się na polankę, gdzie akurat trwa elfia impreza i tamci po chwili konsternacji zaproponują drużynie posiłek. W ich zwyczaju będzie ściąganie wędrujących do topieliska lub mateczników

łośnych potworów. Kiedyś prowadziłem sesję, w trakcie której drużyna dostała takiego kota od elfiej magii, że jej członkowie niemal się nawzajem pozabijali. Rzecz jasna, powyższe stwierdzenie nie dotyczy elfów uwikłanych w wojnę z ludźmi. Wtedy biada przybyszom z zewnątrz...

Entowie z kolei najpierw leją, a potem rekonstruują ofiary. Negocjować się z tymi koleśkami raczej się nie da, ale można uniknąć ich gniewu. To proste – wystarczy nie rozpałać ognia, nie polować i nie niszczyć drzew. Hmmm... Czy na wyposażeniu Twojej drużyny są kajdany, rozmiar na krasnoluda?

Druida też można rozgniewać, ale należy liczyć się z tym, że dziadek potrafi czarować. Jednakże w przeciwieństwie do enty, można mu wcisnąć ciemnotę, jako że panujący stereotyp przedstawia druida jako dobrotliwego staruszka. „Dziadku, srodze żem się w stopę skaleczył, dzięki bogom, żeś przybył! A jelen... Jaki jelen? Co, że niby my go zabiłiśmy? Czy my wyglądamy na takich, co jelenie zabijają?” Aha, warto zwrócić uwagę drużynie, że od dłuższego czasu spotykają zwierzę lub ptaka określonego gatunku, który sprawia wrażenie, iż za nimi podąża. Nawet najwięksi anarchiści w try miga naprostują się i miłością do przyrody przebijają „Greenpeace”.

W SUPERKŁOPOTY bohaterowie wpadną, gdy w swojej nieświadomości lub zapalczywości wezmą się za bezczeszczenie świętych miejsc – kręgow, gajów, polanek, sanktuariów czy strumieni. Nie powinni długo czekać na interwencję brygad porządkowych el-



fów czy driad. Zresztą takie miejsca powinny umieć bronić się same. Chociażby zsyłając obłąd.

Szeregi elfów-rasistów warto czasem zastąpić kimś naprawdę groźnym. Wyobraź sobie złego ducha lasu, fanatycznie kochającego każdy kwiatek, każdego trzmiela i każde źdźbło trawy. Ktoś taki w mitologii słowiańskiej zwał się leszy (nie mylić z bliżej nieokreślonym potworem z menażerii pana Sapkowskiego), a z wyglądu przypominał go najbardziej

Herne Myśliwy z „Robin Hooda”. Twoja kamanda siedzi sobie przy ognisku, wstuchuje w kojące odgłosy lasu, kiedy nagle pojawia się w kłębach mgły istota pokryta skórą, na pozór ludzka, lecz z rogami jelenia i mówi: „Znieważyliście ten las!” Drużyna patrzy na rumieniącą się nad ogniem sarenkę (ktoś bąka: „To konserwa...”), na zrąbany pień, na którym siedzą („To już tak było...”), leszy unosi dłoń i... (cenzura).

Dla Mistrzów lubiących sytuacje komediowe wymarzona wydaje się postać gajowego-fanatyka z kuszą przeciwpancerną. Wyskakuje taki z krzaków i zaczyna drzeć ryja: „Ja wam dam do jelonków strzelać, juchy zatracone, i po lasach hrabiego Hansa von Ficken się włóczyć! Na szafot, jak jeden mąż pójdzieta, ćwoki w dyrdy kopane, jakim... Ejże, mości krasnoludzie, na co ten topór... Przecie ułożym się, nie?”

Niemniej można wpędzić graczy w nerwicę w inny sposób, niż pokazując im elfi desant w koronach sosen. Niech na trasie ich wędrówki zniecka wyłoni się zza zakrętu dzida, wbita w sam

końcu tkwi czaszka. A w lesie cicho, cichusieńko... Zwątpili? Nie?? To wróć do pomysłu z desantem.

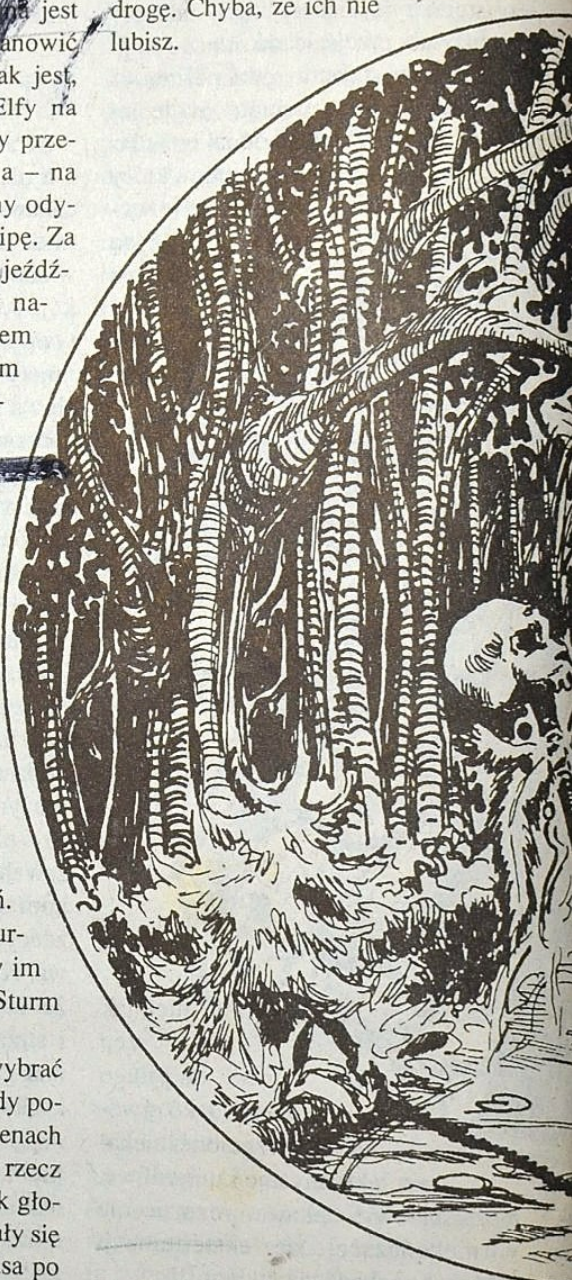
6. Łowy

Zakładając, że to nie drużyna jest zwierzyną, polowanie może stanowić ciekawy motyw sesji. Jeżeli tak jest, przygoda długa nie będzie. Elfy na własnym boisku mają z reguły przewagę. Chociażby taka sytuacja – na środek ścieżki wypada zraniony odnieniec i pędzi prosto na swoją ekipę. Za nim słychać dmący w rogi jeźdźców, szczekanie psów, jazgot na gonki... Drużyna z narażeniem życia ubija zwierzę i razem z myśliwymi siada przy ognisku, jedzą, piją, lulki palą... Fajny side track, nie?

Inna sytuacja na środku ścieżki wypada jeleni, patrzy chwilę na drużynę i mknie dalej, słysząc bliską pogoń. Bohaterowie pomkną za nim z żądzą krwi wypisaną na twarzach, czy komuś uda się wyczytać prośbę „Pomóż mi!” w oczach stworzenia? A jeśli tak, w jaki sposób to uczynią? I czym naprawdę jest jeleni? Przypomina się Sturm ze „Smoczkiej Lancy” i jego Biały Jeleni. A co, bohaterowie gorsi od Sturm? (Tak, są gorsi, ale nie mów im tego. Sturm nikt nie przebije. Sturm rules and the rest sucks!).

Ostatecznie i drużyna może wybrać się na łowy. Co bowiem robić, gdy populacja orków na okolicznych terenach spadnie do zera? Taki motyw to rzecz genialna dla Mistrza, bowiem, jak głosi tradycja, na polowaniach z reguły się błądzi!!! Od Lecha, Czecha i Rusa po rycerzy Okrągłego Stołu, wszyscy bładzili po lasach i fajne numery z tego wynikały. Przede wszystkim to świetna okazja, by zapoznać graczy z tym, jaki las jest naprawdę (czytaj: zastosować wszystkie opisane wyżej sztuczki), ale też zapoczątkować wielką kampanię. By opowieść była pełna, musi pojawić się piękna kobieta, wyznaczająca boha-

terom misję: Idź, dzielny rycerzu, i zabij gada przebrzydłego, co się pod skalą krakowską perfidnie zalał, a urznię mu łeb, a krew jego niech sika na cztery strony świata, a flaki jego pełne zła wszetecznego... Uhm, dobra. Chyba się zagalopowałem. Cóż, warto, by owa kobieta pokazała graczom powrotną drogę. Chyba, że ich nie lubisz.



7. Zwierzęta

Nic tak nie ubarwi przygody, jak wzmianki o życiu leśnego ludu. Niech drużynie zajęte smyrgają spod stóp, wiewiórki przyglądają się z gałęzi wystraszonymi oczyma, a ścieżkę przekraczają majestatyczne dziki lub płochy sarny. Zobaczysz, że gracze za-

czną naprawdę grać. Krasnolud będzie bluzał, gdy po raz setny potknie się o kretowisko lub wiewiórka rzuci mu szyszkę na hełm. Elf będzie tańczył i śpiewał, druid będzie usiłował nawiązać rozmowę z każdym napotkanym czworonogiem, a reszta drużyny będzie taksować leśne życie okiem konsumenta. Na końcu, podczas rozbijania obozowiska,



wszyscy dadzą dyla na widok wygrzewającego się na słońcu, nie szkodliwego padalca. Nie wiem dlaczego, ale gracze na całym świecie zdają się chronicznie obawiać gadów. Panie Szyndler, maczał pan w tym paluchy?

Fauna lasu niekoniecznie musi być wymagającym przeciwnikiem,

chyba że drużyna postanowi przeprowadzić holocaust niedźwiedzi (wtedy vide Leśni strażnicy). Zwierzaki mogą natomiast ciekawie ingerować w losy drużyny. Chociażby sroki. Wiadomo, że to złodziejki, toteż warto, by – taki kaprys Mistrza – sroka zauważyła barwną czapkę, wyszywaną złotą nicią, na głowie jednego z bohaterów. I spróbuj ją teraz odzyskać, strojniśiu! Dla lubiących siadać gdzie popadnie miłym urozmaiceniem mogą być mrowiska, a bezkompromisowi rycerze, przedzierający się przez paprocie w pełnej zbroi, zostaną serdecznie powitani przez kleszcze.

Leśne życie może być jednak dużo bardziej brutalne. Oto drogą zasuwa niedźwiedź z całą prędkością, na jaką go stać, i z obłędem, wypisanym na pysku. „Dobra, chłopaki, topory w garść! Zatluczemy gnoja!” Fakt, że morda misia oblepiona jest miodem, a w powietrzu rozlega się stłumione bzyczenie, zwykle dociera do świadomości graczy odrobinę za późno. Mało? Cóż, miłośnikom mocnych wrażeń można postawić na drodze stado rozszalałych żubrów. Memento mori.

8. Podsumowanie

Czy zauważyłeś, że w niniejszym artykule nie ma ani słowa o orkach czy mutantach Chaosu? Nie uznałem za stosowne o nich wspominać, ponieważ las i tak zbyt często służy za schronienie dla połowy bestiariusza. Nie jestem przeciwnikiem „potworyzowania” lasu, jednakże przyzwoitość wymaga, by puszcza zyskała w oczach graczy jakiś klimat, nim wypadnie na nich mantikora. Wtedy to las będzie dopiero niebezpieczny!

Twoja drużyna pewnie zagości w borach nie raz i twoim zadaniem będzie oduczenie ich stereotypowego traktowania lasu jako kilku drzew, po-

między którymi nic ciekawego zdarzyć się nie może. Las to miejsce posiadające niepowtarzalny koloryt i magię, a nie tylko poligon starć między bojówkami elfów-rasistów, orków-faszystów i druidów-kamikadze. Musisz tchnąć w niego życie, przekonać graczy, jakim jest on wielkim i złożonym organizmem.

Pamiętaj jednak o tym, by nie przeginać także w drugą stronę. Nie każde drzewo kryje elfich snajperów, nie w każdej dziupli jest święty Graal, nie każdy bóbr podgryza drzewo tak umiejętnie, by opadając wbiło w ziemię jednego z bohaterów. Szanuj swoich graczy, nie dopuść do tego, by ich zainteresowanie lub lęk przed lasem sięgnęły granic fobii!

Wymienione w powyższym artykule pomysły są częściowo mojego autorstwa, jednak większość zaadaptowałem z klasyki prozy fantasy. Istną skarbnicą motywów są dzieła profesora Tolkiena i legendy o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu. Czytelnik, chcący poduczyć się trochę o „inności” elfów, niech sięgnie po powieści pana Sapkowskiego lub trylogię „Pamięć, Cierń, Smutek” Tada Williama. Szeroką gamą bardziej śmiesznych wątków służyć może seria „Xanth” Piersa Anthony’ego. Saga o krecikach Williama Horwooda z kolei pokaże ci życie lasu od podszewki – z punktu widzenia gryzonia. Warto też pamiętać o naszych rodzimych legendach i podaniach, a nawet o twórczości poetów romantycznych. Chociażby taki „Świtez”.

Ale klimat...



Graeme Davis

Trylogia grozy

Trzy scenariusze do gry Zew Cthulhu, zaczerpnięte z pisma White Dwarf nr 97

Tłumaczenie: Anna Siemek. Ilustracje: Hubert Czajkowski

KSIEGA

Informacje dla graczy

Pewnego dnia do Badaczy zgłasza się Gregory Hawthorne, redaktor kolumny towarzyskiej w popularnym czasopiśmie. Jest czymś wyraźnie podekscytowany, lecz przez telefon nie chce wyjawiać przyczyn swojego podniecenia. Mówi tylko, że posiada coś interesującego i nalega, aby się z nim jak najszybciej spotkali – zaprasza ich do domu, prosząc jednocześnie o zachowanie całkowitej dyskrecji.

Informacje dla Strażnika Tajemnic

Gdy Badacze przybędą do domu dziennikarza, Gregory Hawthorne nie zareaguje na dzwonek do drzwi. Po spenetroowaniu wnętrza domu, bohaterowie przekonają się, że dom został splądrowany. Udane wykonanie testu spostrzegawczości pozwoli stwierdzić, że złoczyńca wdarł się tylnymi drzwiami. Potwornie zmasakrowane ciało Hawthorna leży w sypialni na piętrze.

Dwa dni później Badacze otrzymają list od panów Jamesona, Halla i Sykesa – adwokatów zamordowanego. Zostaną w nim poproszeni o przybycie do kancelarii, gdzie mogą uzyskać kilka cennych informacji. Prawnicy wręczą im zapieczętowaną paczkę zawierającą manuskrypt i list następującej treści:

„Poleciłem swym adwokatom, by przekazali Wam tę księgę, gdybym nie dożył naszego spotkania. Wszedłem w jej posiadanie (nie mogę wyjawiać, w jaki sposób), gdy pracowałem nad historią sir Charlesa Barringtona i jego osobliwych towarzyszy. Spodziewałem się podłego życia, być może przestępstw, ale nigdy tego... Przed napisaniem dalszego ciągu historii miałem zamiar razem z Wami przejrzeć ten rękopis, lecz teraz sami musicie zdecydować, co z nim zrobić. Powodzenia i bądźcie ostrożni”.

Księga nosi tytuł „Liber Tenebrae”, jej pierwsze wydanie pochodzi z 1666 roku. Większa jej część jest napisana w języku staroangielskim. Do jej właściwego zrozumienia konieczny jest udany test języka angielskiego. Manuskrypt opisuje historię sekty czczącej Shub-Niggurath, przedstawia też różne formy kultu i rytuały. Odnotowano w niej objęcie funkcji głównego kapłana przez sir Charlesa Barringtona (w 1919 roku). Kilka ostatnich stron zostało zapi-

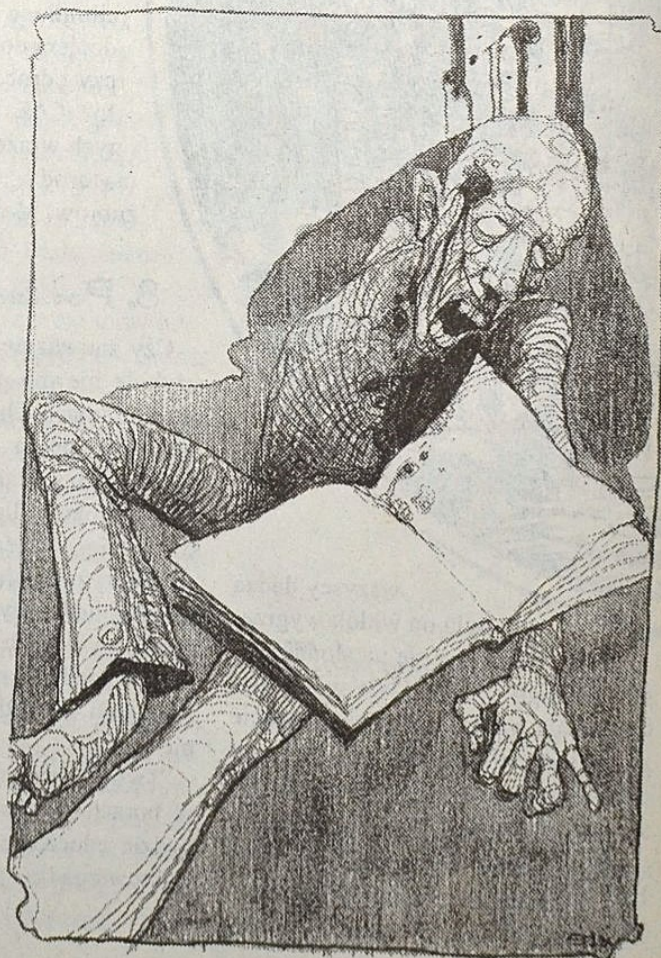
sanych właśnie jego ręką. Zostanie to stwierdzone po konsultacji z grafologiem. Księga jest drugorzędym źródłem wiedzy o Mitach Cthulhu.

„Liber Tenebrae”: Mity Cthulhu +4%, PP-1k6, wskaźnik czarów x2.

Czary: Wezwanie Shub-Niggurath, Uwięzienie/spętanie Mrocznego Młodego Shub-Niggurath.

Sir Charles Barrington jest wpływowym członkiem Parlamentu i ta historia może zrujnować jego karierę polityczną.

Wydawca „The Daily Graphic”, gazety, w której pracował Hawthorne, zgodnie z poleceniem przekazanym mu w innym pośmiertnym liście, zezwolił Badaczom na przejrzanie archiwum dziennikarza. Między przeróżnymi notatkami znajduje się kilka wycinków dotyczących Odkryw-



ców oraz zbezczeszczenia trzech przykościelnych cmentarzy w okolicach East Berkshire (te ostatnie pochodzą z czasopisma „Berkshire Mercury”). Za każdym razem otwarty został jeden grób. W mogiłach pochowani byli Josiah Penrose, zmarły w 1755, Edward Smeed, zmarły w 1832 i Charles Morton, zmarły w 1904. (Jeżeli Strażnik Tajemnic uzna to za stosowne, Badacze będą musieli udać się na cmentarze osobiście, żeby się o tym dowiedzieć). Dokładne przejrzenie księgi pozwoli stwierdzić, że są to nazwiska głównych kapłanów sekty. Oprócz tych wycinków, pośród notatek znajduje się także mocno zniszczona mapa Instytutu Kartograficznego, na której zakreślono trzy cmentarze. W środku koła mocno podkreślono nazwę miejscowości – Wanfield. Badacze, którym powiedzie się Test Pomysłowości, przypomną sobie, że Barrington jest właścicielem posiadłości leżącej w pobliżu tego miejsca, i że jest liczącym się członkiem klubu golfowego w pobliskim Sandy Hills. Wśród notatek dziennikarza Badacze odnajdą skrawek papieru z napisem „JS Sunndale Stn 8:15 Czw”. Badacze odkryją znaczenie zapisku po udanym teście korzystania z bibliotek, jeżeli „Berkshire Mercury” pochodził z zeszłego tygodnia, tajemnicza notatka dotyczy śmierci Johna Smedleya z Wanfield, który w zeszły piątek, w nocy, zginął w pożarze swego domu. Jego nazwisko zostanie odnalezione w księdze – był on jednym z członków sekty.

Barrington i inni członkowie sekty desperacko próbują odzyskać wolumin. To oni są odpowiedzialni za śmierć Hawthorna i Smedleya. Wiedzą, że adwokaci Hawthorna skontaktowali się z Odkrywcami.

Odnalezienie kultystów w Wanfield nie będzie łatwe (w księdze nie podano ich zawodów). Do członków sekty należy naczelnik miejscowej poczty, właściciel zajazdu „Królewski Dąb” i kilka innych tutejszych osobistości. Strażnik może dowolnie określić liczbę członków sekty. Może na przykład założyć, że 25% dorosłych mieszkańców Wanfield to członkowie tajemniczego kultu. Członkowie sekty będą robić wszystko, żeby odzyskać księgę i zniszczyć wszelkie dowody swoich zbrodni.

Sir Charles Barrington

Od prawie dwóch lat jest naczelnym kapłanem sekty. Oprócz „Liber Tenebrae” posiada kilka innych pomniejszych źródeł wiedzy o mitach. Profanacje grobów, które przyciągnęły uwagę Hawthorna, to próby wskrzeszenia zmarłych kapłanów. Barrington w jednej z ksiąg znalazł odpowiednią magiczną formułę i zapragnął, by przekazali mu oni swą tajemną wiedzę. Z trzech prób nie powiodła się ani jedna.

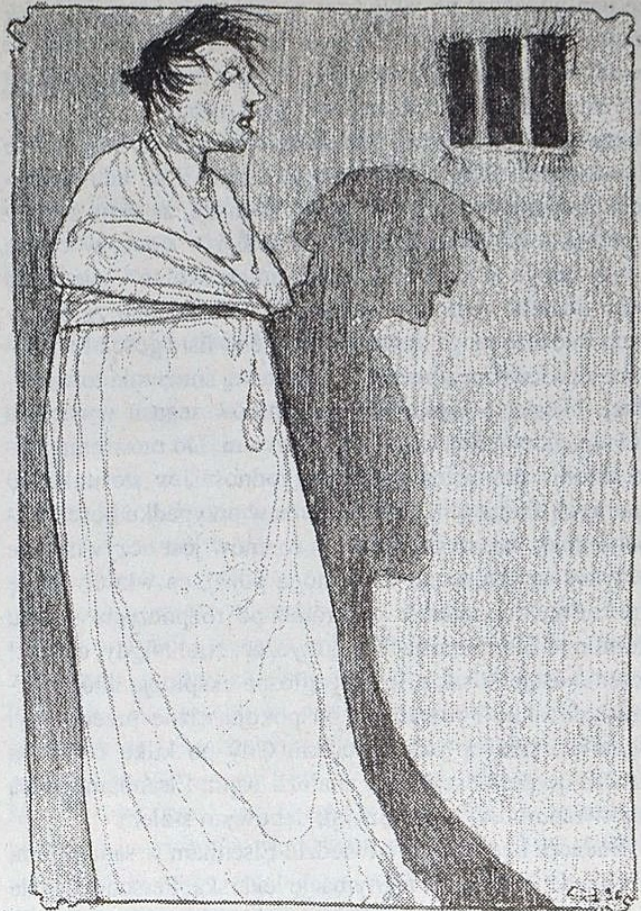
S 13 KON 10 BC 15 INT 14 MOC 16

ZR 8 WG 11 WYK 16 WT 13 P 0

Umiejętności: Mity Cthulhu 45%, okultyzm 60%.

Broń: 12-strzałowy sztucer 60%, nóż 30%.

Czary: Wezwanie Shub-Niggurath, Uwięzienie/spętanie Mrocznego Młodego Shub-Niggurath, Wskrzeszenie, Przejęcie kontroli.



SEANS

Informacje dla graczy

Hermione Elsenham uważana jest za największą specjalistkę od spraw metafizyki w całym hrabstwie Home. Pisze artykuły nie tylko do czasopism popularnych, publikuje także prace specjalistyczne, a nawet bierze udział w audycjach radiowych. Jej seanse spirytystyczne cieszą się dużą popularnością, chociaż honorarium znanej z chciwości pani Elsenham nie schodzi poniżej 50 funtów.

Z Badaczami skontaktuje się jej agent – Edwin Robey. Tydzień temu, w czasie seansu odbywającego się w rezydencji pewnego bogacza w Weybridge, miał miejsce nieszczęśliwy wypadek. Wskutek tego wydarzenia Elsenham została przewieziona do szpitala św. Piotra w Chertsey, a następnie do sanatorium Holloway w okolicy Wirginia Water. Robey jest mocno zaniepokojony stanem zdrowia swojej klientki. Nie pozwolono mu się z nią nawet zobaczyć. Nie może się również dowiedzieć, co dokładnie wydarzyło się w czasie seansu.

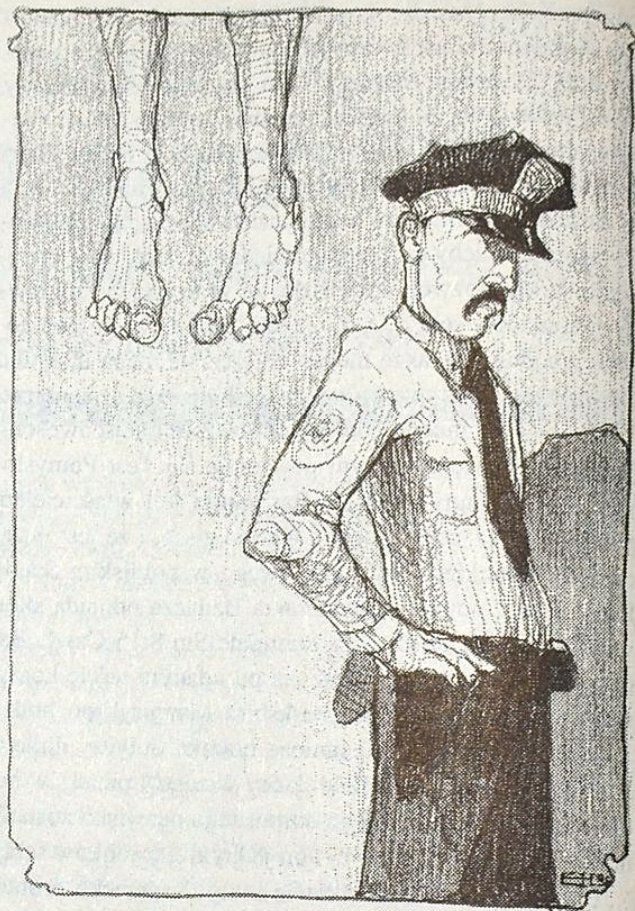
Informacje dla Strażnika Tajemnic

Mimo swoich powiązań z Hermione Elsenham, Robey o okultyzmie wie niewiele (7%). Może on jednak udzielić kilku cennych informacji. Osobą, u której odbywał się seans, był Arthur Fernyhaugh, zamożny amator sztuk tajemnych. Gdy Badacze będą próbowali zasięgnąć bliższych informacji, majordomus Fernyhaughta grzecznie, acz stanowczo wyprosi ich z rezydencji. Oznajmi jedynie,

że pan wyjechał na jakiś czas na południe Francji. Z rozmowy z jakimś innym służącym można się dowiedzieć, że pokój, w którym odbywał się seans, jest niedostępny. Dzięki rekonesansowi, dokonanemu pod osłoną krzaków, Badacze odkryją, że okna tego pomieszczenia zostały zabite gwoździami. Przy bliższych oględzinach i po udanym teście spostrzegawczości dojdą do wniosku, że okna zostały wyłamane od wewnątrz. Wieczorem i w nocy, w czasie której odbywał się seans, służba miała wolne – nie może więc udzielić dalszych informacji. Od jednego ze służących Badacze mogą uzyskać (z trudem) listę gości. Przypomina ona książkę adresową miejscowej śmietanki towarzyskiej. Niestety, większość uczestników seansu wyjechała lub nie chce rozmawiać z Odkrywcami. Do mówienia może skłonić pomyślny test wiarygodności, w stosunku do opomych służących, i wmawiania, w przypadku gości. Nawet jednak bez szczegółowych rozmów jest oczywiste, że wszyscy są przerażeni i nie mogą pojąć, co właściwie się stało. Prawdopodobnie na krótko po rozpoczęciu seansu Hermione Elsenham zaczęła krzyżeć: Nie! Nigdy, odejść! Potem nastąpiła silna, lecz bezgłośnie eksplozja, która roztrzaskała okna i rozrzuciła po pokoju różne przedmioty. Ogarnięci paniką goście uciekli. Gdy po kilku chwilach wrócili do pomieszczenia, znaleźli panią Elsenham leżącą bez świadomości pod ciężkim, dębowym stołem.

Badacze będą mogli odwiedzić Elsenham w sanatorium, jeżeli jeden z nich ma legitymację lekarską. Personel będzie jednak bardzo niezadowolony z tej wizyty, uważając, że Odkrywcy niepotrzebnie przeszkadzają pacjentce w rehabilitacji. Hermione Elsenham cierpi na katatonię i tylko czasami wraca jej świadomość. Wszelkie próby porozumienia się z tą kobietą wymagają pomyślnego testu psychoanalizy (raz na godzinę). Chora ocknie się na około 10 minut, jeśli wynik rzutu będzie pomyślny. Jednak, nawet w chwilach pełnej świadomości, opowieść pani Elsenham jest niespójna. Będzie mówić o obecności jakiejś mocy i o głosie, który obiecywał jej różne rzeczy. Będzie również twierdzić, że owa moc została zesłana, aby ją dręczyć. Istnieje 10% prawdopodobieństwo, że w trakcie tej rozmowy pani Elsenham wspomni pewne egipskie imię. Badacz znający się na egiptologii (wymagany test archeologii lub znajomości egipskich hieroglifów) zauważy, że -hotep to przedrostek często poprzedzający imiona egipskich królów, często także poprzedzany przez imię boga, np. Amona.

W czasie seansu Hermione Elsenham weszła w przypadkowy kontakt z Nyarlathotepem. Odrzuciła wiedzę i moc, które ten ofiarowywał jej w zamian za usługi. By się zemścić, zesłał na nią straszliwego łowcę. Pojawia się on jedynie w nocy, gdy jest sama. Nęka ją nie tylko samym swoim pojawieniem się, lecz także wysysa z niej siły, korzystając z zaklęcia „Pozbawienie mocy”. Jeżeli Badacze spróbują zlikwidować lub ograniczyć wpływy Nyarlathotepa, istnieją duże szanse, że straszliwy łowca zwróci się przeciwko nim. W innym przypadku będzie nadal nękał panią Elsenham, dopóki nie doprowadzi jej do szaleństwa lub śmierci. Wszelkie działania Badaczy będą utrudniane przez personel sanatoryjny.



Hermione Elsenham

S 9 KON 8 BC 10 INT 13 MOC 17 (PM 9)
ZR 10 WG 13 WYK 15 P 19 WT 9

Umiejętności: okultyzm 85%, również inne – nie przydatne w tych okolicznościach.

Straszliwy łowca

S 30 KON 11 BC 40 INT 16
MOC 21 ZR 14 WT 26

Broń: ugryzienie 65%, 1k6+3k6
ogon 90%, chwyt.

Czary: Nawiązywanie kontaktu z Nyarlathotepem, Pozbawienie mocy, Wstrząśnienie.

Utrata P: 0/1k10

Więcej informacji o tej istocie znajdziesz w podręczniku do Zewu Cthulhu, str. 119.

ZBRODNIA

Informacje dla graczy

Daily Record, 17 września

RYTUALNY ZABÓJCA SKAZANY NA ŚMIERĆ Przywódca sekty niewinniony

Po czternastodniowym, sensacyjnym procesie Zgromadzenia z Brayle, Clive Manners został uznany winnym ry-

tualnych morderstw dokonanych na co najmniej 5 osobach. Tożsamość ofiar nie została jak dotąd ustalona. Trzydziestodwuletni Manners obojętnie przyjął wyrok sądziego, skazujący go na karę śmierci przez powieszenie. W trakcie procesu ujawniono zdumiewające i przerażające szczegóły całej serii rytuałów, podczas których składano w ofierze zarówno zwierzęta, jak i ludzi... Straszne wypadki miały miejsce w niewielkim miasteczku Brayle, w hrabstwie Home, w ciągu ostatnich 2 lat. Koronnym świadkiem w sprawie Mannersa była Edwina Moon, która należała do sekty. Ona i kilkoro innych członków sekty było oskarżonych o dokonanie przestępstw mniejszej wagi. Zostali skazani na wiele lat więzienia. Pani Moon na własną prośbę ma zostać umieszczona w zakładzie dla psychicznie chorych. Najbardziej chyba sensacyjnym wydarzeniem procesu było uniewinnienie Bentleya Cornfortha, nieformalnego przywódcy sekty. Powodem tego były niewystarczające dowody. Gdy przywódca stanął na ławie oskarżonych, pani Moon załamała się i nie była w stanie złożyć obciążających go zeznań. Sędzia określił tę sprawę jako „najbardziej odrażającą i najbardziej niepokojącą, o jakiej kiedykolwiek słyszał”.

Saturday Review, 20 września

MORDERCA Z BRAYLEA SZYKUJE SIĘ NA ŚMIERĆ

Członek zbrodniczego Zgromadzenia z Brayle, Clive Manners, bez emocji oczekuje na egzekucję w celi śmierci więzienia w Brixton. Ma zostać powieszony w poniedziałek o godzinie 7.00 rano. Nasi informatorzy donoszą, że zrezygnował z widzenia z księdzem. Doszły nas natomiast słuchy, że kilkakrotnie odwiedzony został przez Bentleya Cornfortha, który sam zasiadał na ławie oskarżonych w czasie procesu. Został uznany przez Mannersa za tzw. najbliższą osobę, dzięki czemu nie może mu zostać odmówione prawo odwiedzania skazanego. Natomiast Manners nie zgadza się na wizyty rodziców, którzy są tym faktem „zasmuceni, ale nie zaskoczeni”. Władze więzienia odrzuciły jego prośbę, by zamiast księdza w egzekucji uczestniczył Cornforth.

Evening Post, 22 września

SEKCIARZ-MORDERCA POWIESZONY Dziwne wydarzenia w czasie egzekucji

Dzisiaj, o godzinie 7 rano, morderca ze Zgromadzenia z Brayle, Clive Manners, został powieszony. Maską obojętności, którą przybrał od początku procesu opadła, gdy o świcie przyszli po niego strażnicy. Wijącego się i krzyczącego Mannersa doprowadzono pod szubienicę siłą. Na miejscu wyrwał się i rzucił na jednego ze strażników krzycząc, że Cornforth z czarował go, i że to strażnik jest prawdziwym mordercą.

Daily Record, 25 września, komunikaty

ZAGINIONY

Richard Briggs, strażnik więzienia w Brixton. Ostatnio widziano go 22 września około godz. 11.30, gdy opuszczał mury więzienia. Wszyscy, którzy mogą udzielić jakichkolwiek informacji na temat zaginionego, proszeni są o kontakt: Elizabeth Briggs, skrytka pocztowa 427.

Informacje dla Strażnika

Zgromadzenie z Brayle było niewielką sektą wyznawców Shub-Niggurath. W celu poświęcenia ołtarza składali oni w ofierze zwierzęta ukradzione z pobliskich gospodarstw. Nie zakończyli jednak swego dzieła, bowiem Edwina Moon załamała się i doniosła o tym policji.

Kiedy Cornforth po raz ostatni odwiedził Mannersa w celi śmierci, przyniósł za sobą różne magiczne przedmioty. Chociaż władze więzienia nie zezwoliły Cornforthowi na uczestniczenie w egzekucji, Manners miał nadal prawo do ostatniej posługi zgodnej ze swym wyznaniem. Zezwolono więc Bantleyowi na przyniesienie przedmiotów niezbędnych do jej udzielenia. Cornforth przejął władzę nad przebywającym wraz z nimi w celi strażnikiem i pomógł Mannersowi rzucić czar „Przeniesienie jaźni”, by zamienić umysł z bezbronnym wartownikiem. Potem Clive opuścił więzienie w ciele strażnika, pozostawiając jego umysł w swoim ciele, które już wkrótce miało zostać zabite.

Badacze zaczęli działać, korzystając jedynie z wycinków prasowych, ale powinni mieć możliwość odkrycia, że Briggs był właśnie tym strażnikiem, który przebywał w celi z Cornforthem i Mannersem. Muszą mieć szansę domyślić się, co się tam stało. Pierwszym ruchem Cornfortha będzie wysledzenie i ukaranie Edwiny Moon. Jeżeli jednak Badacze zadziałają sprawnie, będą mogli odnaleźć ją pierwsi i zapewnić jej bezpieczeństwo. Możliwości obydwu przywódców sekty nie są znane. Strażnik może dowolnie określić ich moc i możliwości ich sprzymierzeńców, mając na uwadze siłę i doświadczenie graczy.



Centrum Gier BARD
tel. (033) 122-399
do godz. 10:00 rano



DZIKIE POLA

czyli

polska gra fabularna z czasów Rzeczypospolitej Szlacheckiej

Uczonym dla namysłu, pijanicom dla piwa, hultajom dla niecnoty, głupcom dla szaleństwa, rozpustnikom dla dziewczek, kosterowi dla kości, kozakowi dla oseledca, rębajle dla zwady, a graczom do grania. System ułożony i podany za konceptem J.M. panów Jacka Komudy, Marcina Baryłki i Macieja Jurewicza, długo a prawdziwie czyniony, do czasów Rzeczypospolitej Szlacheckiej się odnoszący, we dwunastu księgach spisany.

Krytyk i eunuch z jednej są parafil - obaj wiedzą jak - żaden nie potrafi - powiadano w XVII wieku. Czyli jak być krytykiem, a nie być eunuchem.

W naszym kraju wydano już kilkanaście gier fabularnych. Wśród nich występuje wiele zachodnich systemów i, niestety, godne pożałowania pierwsze polskie: Aphalon i Zły Cień. Wszystkie łączy jedno: żaden, poza nieszczęsnym

Złym Cieniem, nie jest oparty na naszej historii, tradycji i kulturze. Większość trzyma się motywów zachodnioeuropejskich. Ostatnia ze wspomnianych gier, choć pozostająca w kręgu mitów słowiańskich, odstręcza w dodatku wieloma błędami.

Myli się jednak ten, kto sądzi, że poza słowiańszczyzną nie mieliśmy czegoś, co spełniałoby rolę archetypu arturiańskiego.

Wszak w czasach największej świetności naszego państwa, w wieku XVI i XVII, istniała w Rzeczypospolitej kultura szlachecka, świat polskich, ruskich i litewskich panów braci, z ich dworami,

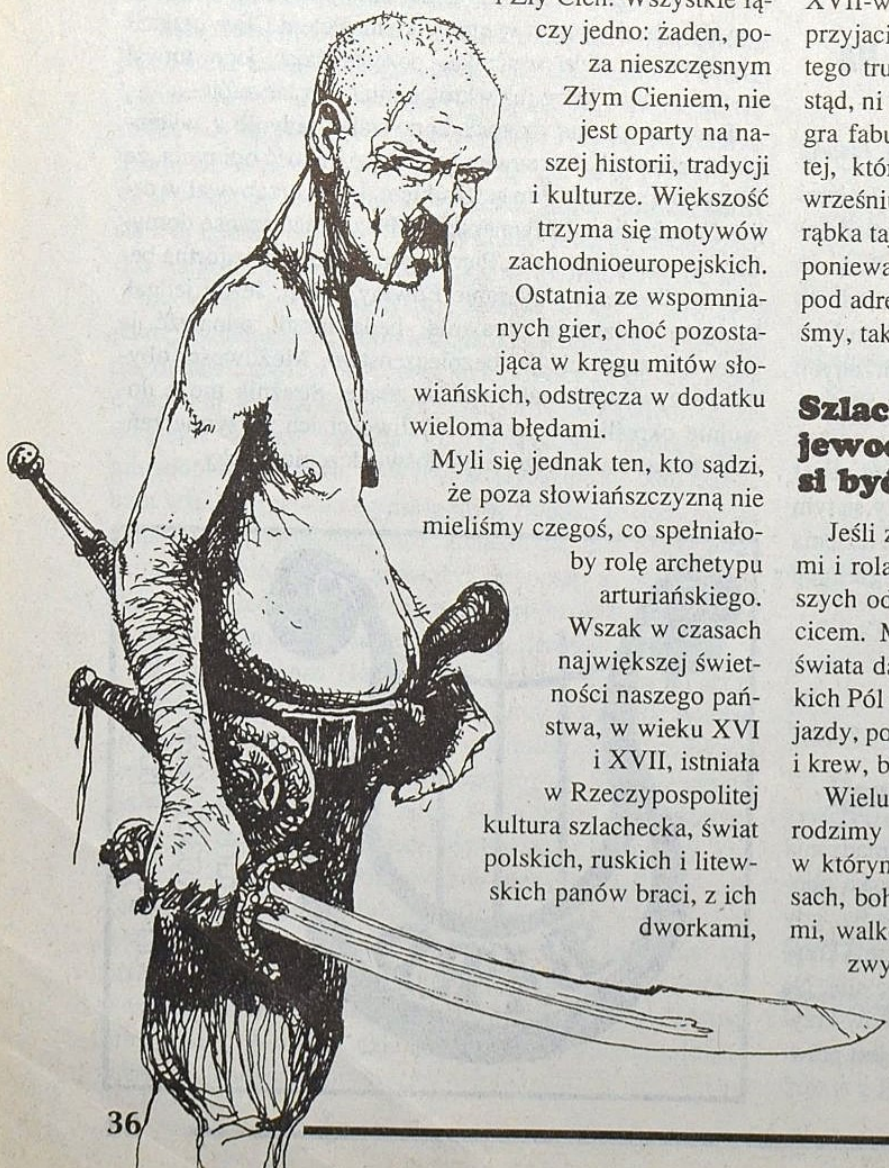
piwem, końmi, zwadami, zajazdami i pojedynkami. Świat znany z kart „Trylogii” Henryka Sienkiewicza, a wyglądający zgoła inaczej, niż przedstawiają go nudne podręczniki historii, które, mam nadzieję, przeminą może kiedyś razem z wiatrem...

Przyznaję szczerze, że choć od kilku lat interesowałem się dziejami szlachty polskiej, dopiero katastrofalny poziom twórców krajowych gier fabularnych zmusił mnie do zastanowienia się nad próbą stworzenia RPG w realiach XVII-wiecznej Polski. Zachęcało mnie też do tego kilku przyjaciół, tak iż w końcu, po wypiciu większej ilości złoto-trunku zwanego piwem, zasiedliśmy do pracy. I ni stąd, ni zowąd, zjawily się nam na papierze „Dzikie Pola”, gra fabularno-opisowa w realiach dawnej Rzeczypospolitej, która ukaże się nakładem wydawnictwa MAG we wrześniu tego roku. Zdecydowaliśmy się zatem uchylić rąbka tajemnicy okrywającej nasze dzieło. Przy okazji zaś, ponieważ we wstępie dopuściliśmy się wielu słów krytyki pod adresem polskich RPG, musimy dowieść, iż nie jesteśmy, tak jak w przysłowiu, eunuchami.

Szlachcic na zagrodzie - równy wojewodzie, czyli dlaczego system musi być szlachecki, a nie inny.

Jeśli zatem zdzudziły kogoś utarczki z orkami i goblinami i rola wędrownego hultaja gnębionego przez możniejszych od siebie, będzie mógł teraz zostać polskim szlachcicem. Mamy nadzieję, że nasza gra otworzy drogę do świata dawnej Polski, do jej dworów, zaścianków i Dzikich Pól na wschodzie. Na graczy czekają zatem bitwy, zajazdy, pojedynki, rąbaniny, pijatyki. Honor i szabla, miłość i krew, błyskawiczna akcja oraz intrygi.

Wielu z was sądzi teraz zapewne, że reklamuję kolejny rodzimy kicz, kolejny „wspaniały i oryginalny system”, w którym krasnoludy mieszkają w jaskiniach, elfy w lasach, bohaterowie wywijają młyńce oburęcznymi mieczami, walkę zaś toczy się co najmniej w trzech pozycjach: zwykłej, klasycznej i „na jeźdźca”. Grę podobną wielce do obecnych na naszym rynku żalosnych nedoróbek. Nie warto wspominać też o zapowiedziach innych systemów mających naślado-



wać świat dawnych Sarmatów w XVII wieku, w których szlachtę polską ubiera się surduty, zaś każdy sejmik kończy się – jak w podręczniku do historii z niedawnych czasów komunizmu – spaleniem kościoła. Najciekawszy zaś jest fakt, że na Ukrainie działają zdumiewające formacje wojskowe – kompanie kawalerów pancernych zamiast chorągwi husarskich czy kozackich.

Zapewne wielu graczy zapyta od razu, po co potrzebny nam do tej Rzeczypospolitej Szlacheckiej zupełnie nowy system gier fabularnych. Jest przecież prostsze rozwiązanie: przerobić na realia XVII-wieczne którąś ze znanych gier, ot, choćby Warhammera czy GURPSa. Kultura szlachty polskiej jest jednak tak specyficzna, że nie da się jej dobrze przedstawić w żadnym znanym systemie. Należy po prostu stworzyć taką grę, która pokaże mentalność szlachcica polskiego z XVII wieku, jego poczucie honoru, męstwo, fantazję i – rzecz jasna – łeb szlachecki.

społeczne. Oczywiście fakt, że wszyscy są szlachetnie urodzeni, nie oznacza, iż nie można wcielić się w postać wywodzącą się z chłopstwa czy mieszczaństwa, nade wszystko zaś w jednego z przebywających w Rzeczypospolitej cudzoziemców – Szkota bądź Irlandczyka, czy nawet Szweda lub Niemca.


Hołota i karmazyni, czyli skąd wywodzą się postacie Panów Graczy

Każdy z Panów Graczy jest na początku gry biednym szlachetką, imponującym honorem i odwagą, czasami dobrym nazwiskiem. Posiada też jedną przewagę nad zwykłymi chłopami czy mieszczanami – urodził się szlachcicem, a to znaczy już bardzo wiele. Bowiem dawny Sarmata zawsze mógł wyrąbać sobie szablą drogę do majętności i zaszczytów. Zawsze stał ponad szarym tłumem plebejuszy, był kimś, komu przynależały zaszczyty i sta-



Teraz zapewne domyślacie się już, że zdradziliśmy wam jeden z sekretów naszego systemu. W „Dzikich Polach” gra się bowiem przede wszystkim szlachtą. Każdy z uczestników zabawy, a w zasadzie Ichmościów Panów Graczy, tak bowiem zowią się oni w systemie, ma możliwość stworzenia sobie własnego pana brata, z herbem, szablą, żupanem, szlacheckim honorem, skłonnością do zwady i pijatyki. I to bez żadnych rzutów określających pochodzenie

wa i – rzecz jasna „aurea libertas”, czyli złota wolność herbowego szlachcica. W Rzeczypospolitej wśród szlachetnie urodzonych panowała równość. Nje uznawano wśród nich dziedzicznych książąt i arystokratów. Stąd powodzenie w życiu każdego bohatera naszej gry zależy tylko od jego sprytu i szczęścia. Może skończyć na katowskim pniaku, bądź też jako wielki posesjonat, pan tysiąca wsi i miast, zasiadający w senacie u boku króla.



Swawolna Kompania

Rzecz jasna, tak jak w każdym innym systemie gier fabularnych, Panowie Gracze tworzą działającą razem „Swawolną Kompanię”. Nazwa ta nie jest bynajmniej przypadkowo dobrana. Takie towarzystwa, złożone ze szlachty – gołoty, hultajów i warchołów szlacheckiego pochodzenia – naprawdę istniały kiedyś w dawnej Polsce – konstytucje sejmowe nazywają je „kompaniami swawolnymi” bądź „swawolnikami”. Cóż jednak Swawolna Kompania może robić w Rzeczypospolitej? Przede wszystkim miło spędzać czas na piciu miodu i piwa, karczemnych bijatykach i zwadach z zawalidrogami. Rzecz jasna można zajeżdżać też dwór nienawistnego sąsiada, czy porywać siłą panny. Opisywany system umożliwia przeżycie wielu wspaniałych przygód – sejmikowych rąbanin, pościgów i pojedynków, walk z Tatarami i Kozakami na Ukrainie, sekretnych misji, a nawet uczestniczenie w opowieści rodem z gotyckiej grozy – w jednym z nawiedzanych przez duchy zamków czy dworów.

Pijanice i warchołowie, czyli typy szlachty polskiej, albo też kim gra się w „Dzikich Polach”

Trudno wymagać, rzecz jasna, aby wszyscy grający w „Dziki Pola” byli na tyle obyci w kulturze dawnej Polski, aby wiedzieli, jak powinien wyglądać szlachcic z XVII wieku. Dlatego każdy z uczestników zabawy wcielić się będzie mógł w jeden z czterdziestu tzw. typów szlacheckich. Tylko od jego woli zależy, czy w świat dawnej Polski wstąpi jako hreczkosiej, czyli zwykły, nie wyróżniający się niczym od innych szlachetka, czy też jako ktoś szczególny. Czyli, mówiąc krótko, jako np. Rebajło, Warchoń, Podstarość, Swawolnik czy Lisowczyk, nie mówiąc już o Infamisie, czy jakże szanowanym Pijanicy, zwanym również moczygębą, opilcem lub rzygulcem. Szlacheckie typy nie prezentują żadnych zawodów szlachty polskiej, bo ta wszak ich nie miała. Są to po prostu różne rodzaje postaw wobec życia i świata.



System – ale jaki?

Przyznaję z góry, że długo zastanawialiśmy się nad samą formułą opisywanej gry. Mówiąc szczerze, nie zadowalała nas zwykła gra fabularna – pełna rzutów kośćmi, tabel i wykresów. Jeśli ktoś z Was zdecyduje się kupić w przyszłości główny podręcznik „Dzikich Pól”, zdziwi go zapewne brak wielostronicowych tabel, setek współczynników i modyfikatorów. Bowiem jest to system, który zdecydowaliśmy się nazwać: „fabularno-opisowym”, a rzut kośćmi staje się w nim tylko dodatkiem do gry, nie zaś jej treścią. Panowie Gracze, tworzący Swawolną Kompanię i prowadzeni przez Starostę Gry, bo tak zowie się w opisywanym systemie Mistrz, tworzą prawdziwą historię rodem z dawnych czasów. Najważniejszy jest w niej oczywiście nastrój. Ma się rozumieć, że w „Dzikich Polach” nie ma żadnych sesji, lecz gra się po prostu na biesiadach zakrapianych miodem lub piwem. Nie przeczę, oczywiście, że wszystko zależy od umiejętności Starosty Gry. Ktoś, kto jest mało wprawny w budowaniu nastroju, może prowadzić „Dzikie Pola” nawet tak jak zwykłego Warhammera. Ktoś bardziej doświadczony, uczyni z nich grę narracyjną, a prawdziwy mistrz doceni w pełni zalety systemu fabularno-opisowego, którego zasady podajemy w podręczniku głównym.

Domyślam się, że wielu czytających te słowa podejrzywa, iż trudno będzie im wcielić się w postać polskiego szlachcica. Niektórzy uważają być może, iż do gry w „Dzikie Pola” niezbędna okaże się szczegółowa znajomość historii. Otóż nie! Wszystkie informacje potrzebne graczom znajdować się będą w Księdze I systemu. Nie muszę chyba dodawać, że jest on zupełnie innym spojrzeniem na kulturę szlachecką niż to, które znamy z nudnych, ocenizowanych lub ograniczonych ze względów dydaktycznych podręczników historii.

Ociec, prać ?!

Zajazdy, zwady, karczemne bijatyki czy sejmikowe rąbaniny będą w „Dzikich Polach” istotną częścią życia Panów Graczy. Nic dziwnego zatem, że fragment systemu poświęcony wszelakim zaostrzonym przedmiotom przygotowany został nadzwyczaj dokładnie. Walkę rozwiązaaliśmy w zupełnie, ale to zupełnie inny sposób, niż ma to miejsce w innych grach fabularnych. Rzecz jasna zapewne nikt nie uwierzy tym słowom, ograniczymy się więc do stwierdzenia, iż, aby jak najszybciej nauczyć się reguł przeprowadzania starcia, Panowie Gracze powinni po prostu zapomnieć o tych sposobach rozstrzygania pojedynków, które już znają. Samo starcie jest bowiem w „Dzikich Polach” niemal wiernym odzwierciedleniem rzeczywistości. Można używać w nim różnorodnych rodzajów cięć i zasłon, lecz także przeprowadzać najbardziej skomplikowane manewry szermiercze. Nie muszę chyba dodawać, że nie wymaga to żmudnych obliczeń, ani też nie będzie przeciągać się w nieskończoność. Każdy szlachcic jest też w stanie nauczyć się jednego lub kilku, sekretnych, znanych tylko nielicznym cięć i sztychów, mogących powalić na ziemię nawet bardzo potęż-

nego wroga. Lecz, aby poznać największe tajemnice broni białej, musi spotkać kogoś z wielkich mistrzów rapiera lub znanego rębajłę i skłonić go do zwierzenia się z sekretów.

Czary i diabły, czyli Wiedza Tajemna, przez niektórych Czarną Magią zwana

Ci, którzy będą na tyle śmiali, aby przenieść się w świat Polski szlacheckiej, spotkają się w „Dzikich Polach” z magią, która zajmowała w okresie baroku dość poczesne miejsce w umysłach ludzkich. Nie jest ona oczywiście dodatkiem, mającym wpłynąć na atrakcyjność systemu. Nie jest też magią znaną ze światów innych gier fabularnych, a Panowie Gracze nie spotkają na swej drodze rzucających na prawo i lewo ogniste kule czarnoksiężników. Nie są nią bynajmniej ludowe zabobony ludu, wywodzące się ze słowiańszczyzny, lecz wielka Prawdziwa Sztuka rodem z zachodniej Europy, rozwinięta przez mistrzów takich jak Michał Sędziwój czy Twardowski. Oparta została na autentycznej magii z dawnych czasów; począwszy od alchemii, aż po nekromancję (która nie oznaczała wcale ożywiania zmarłych, lecz przywoływanie duchów martwych ciał). Mało kto wie zapewne, że największy polski czarnoksiężnik, legendarny Pan Twardowski, był w istocie nekromantą, przywołał bowiem, między innymi, ducha Barbary Radziwiłłówny Zygmunta Augustowi. Stolica zaś przeniesiona została z Krakowa do Warszawy w roku 1596, bo Zygmunt III Waza, bawiąc się w doświadczenia alchemiczne, spalił połowę Wawelu i nie miał gdzie podziąć się ze swoim dworem.

Wszystkie formuły czarów przedstawione w „Dzikich Polach” są autentyczne, wyjęte z barokowych dzieł i traktatów magicznych, zarówno z ksiąg takich jak np. „Zmuszenie Piekła” doktora Johanna Fausta, a także innych, mniej znanych, opisujących bezbożne i bluźniercze praktyki nekromanckie, jak np. „Grymoar” czy „Prawdziwy Ognisty Smok”, lub też dzieł, których autorów nie śmiemy wyjawiać. Wiele z zaklęć ujrzało światło dzienne dopiero za naszą sprawą, do tej pory bowiem ukryte były w przepastnych głębiach bibliotek i archiwów.

Rzecz jasna, w systemie nie mogło zabraknąć także miejsca dla diabłów, zwanych w Polsce szlacheckiej czartami. Biesy polskie myślą niemal jak ludzie, noszą szlacheckie stroje, podgalaają czupryny. Na czele wszystkich piekielnych sił stoi, jak powiadają, diabeł-szlachcic: Boruta. W dziesiątej księdze systemu podane będą prawdziwe imiona demonów polskich, które zamieszczone zostały w dziełach takich jak np. „Postępek Prawa Czarotowskiego Przeciw Narodowi Ludzkiemu”, wydany w Brześciu Litewskim roku pańskiego 1570, czy „Seym Piekielny”.

Prawie nikt nie zdaje sobie dzisiaj sprawy z faktu, iż wielu znanych infamisów, warchołów i zabijaków wierzyło kiedyś potajemnie w diabła. W XVII wieku zwano ich charakternikami. Należał do nich między innymi jeden



z największych przestępców w dawnej Rzeczypospolitej, Stanisław Stadnicki, zwany Diabłem Łańcuckim, który na początku opisywanego stulecia palił, grabił i mordował w Ziemi Przemyskiej. Panowie Gracze mogą spróbować pójść w jego ślady i zaprzedać diabłu swoje dusze, uzyskując w zamian czartowskie dary czyniące z ich postaci prawdziwych mocarzy, wzbudzających strach i przerażenie. Wszystko jednak za cenę posłuszeństwa wobec czarta.

Dwanaście ksiąg

Wielu Czytelników ciekawi zapewne, co znajdzie się w głównym podręczniku „Dzikich Pól”. Księga, licząca dobrze ponad dwieście stron tekstu, podzielona została na dwanaście części. Pierwsza z nich, a zarazem najgrubsza, poświęcona jest kulturze i obyczajom szlachty polskiej. Druga księga systemu zawiera do-

kładny opis generowania postaci szlacheckiego pana brata. Kontynuowany jest on w księdze trzeciej, gdzie przedstawiono biegi, będące

specjalnymi umiejętnościami bohaterów gry. Z kolei w czwartej znaleźć można ogromną liczbę wspomnianych typów szlacheckich, poczynając od zwykłego hreczkosieja, skończywszy zaś na pijanicy, rębajle czy lisowczyku.

W trakcie czytania Panowie Gracze trafią w końcu na księgę piątą, poświęconą walce i wszelakim rodzajom oręża używanego w XVII wieku: szablom, rapierom, pałaszom, a także shiavonom, czy szablom lisowczyków. Broni palnej poświęcona jest kolejna, szósta księga „Dzikich Pól”. Opisano w niej wszystkie jej rodzaje, jak np. muszkiety niderlandzkie (kal. 22 mm), bandolety czy garłacze, z których strzelało się tłuczonym szkłem, siekańcami i gwoździami.

Siódma księga przeznaczona jest dla Starosty Gry. Kilka z jej rozdziałów poświęcono systemowi fabularno-opisowemu, a zatem tworzeniu nastroju w czasie biesiad, poprawnej grze, podano także kilka przydatnych sztuczek dla prowadzącego.

Niewątpliwie najciekawszą częścią „Dzikich Pól” okazać się może księga ósma, poświęcona w całości religiom i wyznaniom panującym w dawnej Polsce. Opisano tu nie tylko wszystkie święte miejsca i świętych patronów, lecz także formuły egzorcyzmów i dary, które wierzący otrzymać może od Boga, wiele uwagi poświęcono też opisom poszczególnych wyznań.

W księdze dziewiątej zawarte są sekrety magii. Tutaj podano, w jaki sposób stać się Wtajemniczonym – Adeptem, jak rzucać czary i posiadać moce niedostępne zwykłemu śmiertelnikowi. Zawarte zostały w niej formuły wielu czarów, receptury nekromanckie, alchemiczne i czarno-księskie.

Kolejna księga „Dzikich Pól” poświęcona jest diabłu i jego aniołom. Tutaj opisane zostały wszystkie czarty polskie i służące im pomniejszych demonów, z niej właśnie dowiedzieć można się, jak zaprzedać duszę biesowi.

Ostatnie dwie księgi systemu to bestiariusz opisujący nie tylko zwykłych ludzi, lecz także różnorakie zwierzęta, jak np. tury (nie mylić z turoniami – przyp. red.), wilki, dziki, a także chłopów polskich. Dalej przedstawiono kilka przykładowych istot demonicznych – upiory, wilkołaki i potępione dusze, jakie spotkać można w wielu nawiedzanych dworach. W księdze dwunastej, ostatniej, umieszczone zostały staropolskie miary i wagi, herbarz, cennik z targowiska, a także wiele innych pomocy do gry.

To na razie wszystko, co możemy wam zdradzić.

Wkrótce powstanie na łamach „Magii i Miecza” osobny dział w którym znajdziecie wiele gotowych diariuszy przygód, artykułów o dawnej Rzeczypospolitej i wiele innych ciekawostek. Jeśli zaś chcecie uzyskać więcej informacji, piszcie do nas pod adresem redakcji „Magii i Miecza” z dopiskiem „Dzikie Pola”. W miarę możliwości postaramy się odpowiedzieć na każdy wasz list.

Jacek Komuda, Maciej Jurewicz (Szary Płaszcz), Marcin Baryłka (Kaczor)



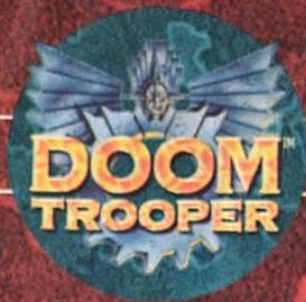
INQUISITION™



STUDIO PARENTE

Copyright © 1995 Target Games AB. All Rights Reserved. Doomtrooper, Inquisition, Mutant Chronicles and all Character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB.

OPOWIADANIE ZE ŚWIATA GRY DOOMTROOPER™
AUTOR: MATT FORBECK PRZEKŁAD: ARTUR MARCIANIAK



Kiedy długa, cienka, stalowa igła zagłębiła się w miękkiej części jego łokcia i podrażniła nerwy, Lars Guttman wrzasnął o litość. Narzędzie tortur tkwiło w jego ciele. W ciągu całego swego życia nie doznał tak przejmującego, przeraźliwego bólu. W przeciwieństwie do krótkiego, prawie natychmiast ustępującego bólu po cięciu nożem, ten wydawał się trwać i trwać – bez końca.

Lars wrzasnął po raz kolejny i szarpnął się, ale skórzane pasy wiązały jego nagie ciało z aluminiowym stołem o ostrych krawędziach. Każdy jego mięsień napręzał się i wiotczał, by usunąć rzecz, która gwałciła jego nerwy. Niemożliwe do powstrzymania lzy spłynęły po masce bólu, w jaką zamieniła się jego twarz. Rzucił się spazmatycznie i zaczął pluć krwią. Chciał zwymiotować, ale zdał sobie sprawę, że nie ma na to siły.

Igła została powoli wyjęta, a każdy cal jej drogi był miłą agonii i bólu. Ofiara ponownie

szarpnęła się w więzach, kierowana bardziej nieświadomym instynktem, niż nadzieją uwolnienia. Gdy narzędzie tortur opuściło w końcu

jego ciało, mięśnie Larsa w końcu poddały się i rozluźniły. Był słaby niczym nowo narodzone kocię. Wymruczał coś niewyraźnie, tak jakby do siebie. Próbował zwinąć się w kłębek, ale uniemożliwiły to więzy.

– Co to było? – zapytał Inkwizytor.

Lars powoli otworzył oczy. Lampa operacyjna wisiała bezpośrednio nad nim. Jej blask, wlewający się prosto w źrenice, nie pozwalał dostrzec mu nic, prócz głowy i barków odzianego na czarno, pochylonego nad nim Inkwizytora. Jego krew plamiła czerwienią zamaskowaną twarz oprawcy i wysoki, spiczasty, czarny hełm. Kat nie przejmował się nią

na tyle, by ją zetrzeć.

Inkwizytor powołał swe pytanie. Dźwięk, stłumiony przez maskę, brzmiał niczym głos demona. I rzeczywiście, Inkwizytor był wrogiem,



Studio Parente

... Daj mi to, mój synu, a ból się skończy. Na łaskę Kardynała, uwolnię cię...



który nie przebacza. Lars po prostu zaskomlał coś cicho. Jego gardło było obolałe od wrzasku, stwierdził, że mówienie było prawie niemożliwe z powodu bólu.

Inkwizytor uniósł swą odzianą w rękawicę dłoń tak, by Lars mógł ją zobaczyć. Igła, pokryta szkarłatną czerwiecią krwi Larsa, wystawała ze wskazującego palca, całe od nosa torturowanego.

Łzy ponownie spłynęły po twarzy Larsa, litościwie rozmywając wzrok. – Czego – Czego chcesz? – zapłakał. – Powiem ci wszystko – wszystko.

– Wiesz, czego chcę. – Głos był miękki z emocji. – Daj mi to, mój synu, a ból się skończy. Na łaskę Kardynała, uwolnię cię.

Oczy Inkwizytora błyszczały zza zasłony helmu, docierały do głębi jego umysłu. Były jedyną odkrytą częścią jego twarzy, były też najgorszą rzeczą, jaką Lars widział w swym życiu. Lars wiedział, że strój Inkwizytora został zaprojektowany, by wzbudzał strach w przesłuchiwanym, ale żaden element kostiumu nie wzbudzał takiej grozy, jak

chłodne, rekinie oczy człowieka kryjącego się za zasłoną helmu. Cała, widoczna w tych oczach inteligencja, była skupiona tylko i wyłącznie na za-

dawaniu i powiększaniu bólu Larsa.

Nie mógł już znieść ich spojrzenia.

Lars zaczął szybko mówić nazwiska, jedno po drugim. Gdy opuszczały jego usta, czuł się tak, jakby wypluwał zepsute zęby – coś kiedyś przydatnego, ale obecnie jedynie źródło bólu i cierpienia. Czy któraś z tych osób rzeczywiście była heretykiem? Nie wiedział tego, ale w tej chwili nie dbał o to. Liczyło się tylko to, by zniknęły te oczy.

Gdy Lars skończył, Inkwizytor pytająco spojrział przez ramię, na skulonego, niskiego Misjonarza, spisującego zeznanie Larsa. Szczupły, blady mło-

dy człowiek, kiwnął głową – nieco zbyt ostro – by dać znać, że wszystko zapisał.

Lars z nadzieją spojrział na Inkwizytora. Zrobił to, o co go proszono. Czy ból teraz ustanie? – prosił o to bezgłośnie, samymi oczami. Inkwiz-



... Czy któraś z tych osób rzeczywiście była heretykiem? Nie wiedział tego, ale w tej chwili nie dbał o to...



... Lecz jeżeli sądzisz, że go zwiódłem, możesz nazwać mnie kłamcą... Inkwizytor zatrzymał się na moment, by nacieszyć się widokiem grozy, emanującej z oczu chłopca – ...gdyż kłamcą jestem...

zytor uśmiechnął się za swoją maską. Później, jednym szybkim ruchem schwycił skalpel leżący na tacy obok stołu i podciął gardło Larsa.

Podczas gdy życiodajna krew gulgocząc wyciekała z gardła ofiary, Inkwizytor wyszeptał błogosławieństwo dla jego odchodzącej duszy i odwrócił się, zмирzając do wyjścia. Kiwnął ręką, każąc iść za sobą młodemu Misjonarzowi. Nowicjusz, zmrożony widokiem śmierci Larsa, wyjąkał: – A-a-ale, Inkwizytorze, obiecałeś puścić go wolno.

Wiedząc, że młodzieniec nie może tego widzieć, Inkwizytor uśmiechnął się jeszcze raz, je-

go oczy powtórnie na moment ożyły piekielnym błyskiem. – I tak też uczyniłem, mój synu. Lecz jeśli sądzisz, że go zwiódłem, możesz nazwać mnie kłamcą...

Inkwizytor zatrzymał się na moment, by nacieszyć się widokiem grozy, emanującej z oczu chłopca. – ...gdyż kłamcą jestem.

Kat odwrócił się, by spojrzeć na nieruchome ciało Larsa, po czym wyszedł z zimnej, ciemnej komnaty, zostawiając za sobą błyskawicznie rozkładającego się trupa.

– Lecz cóż, on nie był wcale lepszy.

TOP FIVE

DOOM TROOPER

WYDANIE TRZECIE
nieustającego konkursu dla miłośników gry Doomtrooper!

Zdaje się, że Alakhai Przebiegły bardzo polubił prawy górny róg naszej rankingowej strony. Wcale mu się nie dziwię. To doskonały punkt obserwacyjny. Świetnie stamtąd widać przepychających się w dole Kardynałów i powracającego Pretoriańskiego Łowcę z Kosą Semai. Ciekawe, kto będzie górą w przyszłym miesiącu? W dalszym ciągu nikt nie wytypował trafnie pierwszych pięciu kart. Kolejny busterek Inkwizycji wędruje więc tym razem do Michała Skowronka z Dąbrowy Górniczej. I na koniec jeszcze jedna sprawa. Zwracajcie uwagę na to, w jakiej kolejności wymieniacie w listach wasze ulubione karty. Jest to bardzo istotne, gdyż od tego zależy, ile która z nich zdobędzie punktów. Ta wymieniona jako pierwsza dostaje pięć, a ostatnia tylko jeden. To właśnie te punkty decydują o kolejności na liście.

Alakhai Przebiegły
Trzeci raz na szczycie.



Kosa Semai
Prawdziwa broń dla prawdziwych mężczyzn (i innych mutantów).



Kardynał Durand
Z zazdrością spogląda do góry. Czyżby chciał nauczyć się latać?



Kardynał Dominik
Taki sobie podstarzały klecha.



Pretoriański Łowca
Last, but not least (na razie, na razie).



POTOP POMIS

RELACJA Z MISTRZOSTW
ŚWIATA GRY KARCIANEJ
DOOMTROOPER, KTÓRE
ODBYŁY SIĘ
W SZTOKHOLMIE,
W DNIACH
OD 17 DO 19 MAJA.

• ARTUR MÁRCINIAK •

Dzień, w którym wyruszyliśmy do Szwecji był upalny. W naszym biurze oczekiwali już na nas mistrzowie Polski, w osobach Bartka „Prezesa” Wójtowicza i Romana Malcharka oraz Krzysztofa Brzezinki (jednego z wicemistrzów), który pojechał do Szwecji na koszt własny.

Po uzupełnieniu talii o karty z redakcyjnych zapasów, zapakowaliśmy się do pociągu i wyruszyliśmy do Gdańska – pierwszego etapu naszej podróży. Po drodze najedliśmy się trochę strachu, ponieważ do odplynięcia promu mieliśmy około godziny, a nasz sprawny ekspres miał „drobne” opóźnienie. Na szczęście na miejscu okazało się, że jeżeli pojedziemy taksówką, to spokojnie zdążymy się „zaokrętować”.

Po wejściu na prom udaliśmy się do swoich kabin, modląc się o nieco chłodniejsze powietrze. Jak się wkrótce okazało, nasze

zyczenie miało się niebawem spełnić. Jak to mówią, nie prosz, bo będzie ci dane. Na razie zajęliśmy się zwiedzaniem statku, co zaowocowało odkryciem całkiem przytulnej knajpki. Większa część naszej grupy spędziła tam całą noc (no, może prawie całą, byli też w dyskotecie). Ja wolałem się ewakuować nieco wcześniej, czując nieprzepartą chęć snu (po raz pierwszy od miesiąca miałem okazję trochę sobie pospać – na statku nie było mojego psa, który z dokładnością szwajcarskiego zegarka urządza mi o piątej rano pobudkę, słusznie domagając się wyjścia na spacer).

Rano czekała nas niespodzianka, a raczej dwie niespodzianki. Po pierwsze okazało się, że w Szwecji temperatura wynosi jakieś 8-9 stopni Celsjusza. Możecie nas sobie wyobrazić, stojących na wybrzeżu w koszulkach, szczekających zębami i gwałtownie szukających cieplejszych ciuchów. Drugą suprażą był fakt, że w miejscowości, gdzie wyszliśmy na brzeg, nie ma stacji kolejowej. Nie byłoby w tym nic groźnego, gdyby nie fakt, że Szwedzi mieli na nas czekać na dworcu kolejowym w Sztokholmie. Problem został załatwiony za pomocą telefonu (umówiliśmy się z nimi na dworcu autobusowym).

Dalsza część podróży minęła bez większych niespodzianek. Bez przeszkód dotarliśmy do miejsca, w którym mieliśmy mieszkać (zostaliśmy zakwaterowani w hotelu „Avi”, wybudowanym na przedmieściach stolicy Szwecji). Część naszej grupy została na miejscu, ciesząc się możliwością rozegrania kilku bitew (pogrywali sobie w *Warzone*), a tymczasem wyżej podpisany wraz z Darkiem Toruniem udał się do pracy – czekało na nas bowiem składanie najnowszego dodatku do *Doomtroopera* – *Golgoty* – z którym wszyscy miłośnicy tej gry będą mieli okazję zapoznać się już za około półtora miesiąca.

Wieczorem okazało się, że nasza delegacja jest jedną z pierwszych. Oprócz nas był jeszcze tylko jeden z Amerykanów, skądinąd niezwykle sympatyczny gość. Wypiliśmy trochę koszmarnie drogiego piwa, pogadaliśmy o tym i owym, zagrałiśmy w brydża i poszliśmy spać.

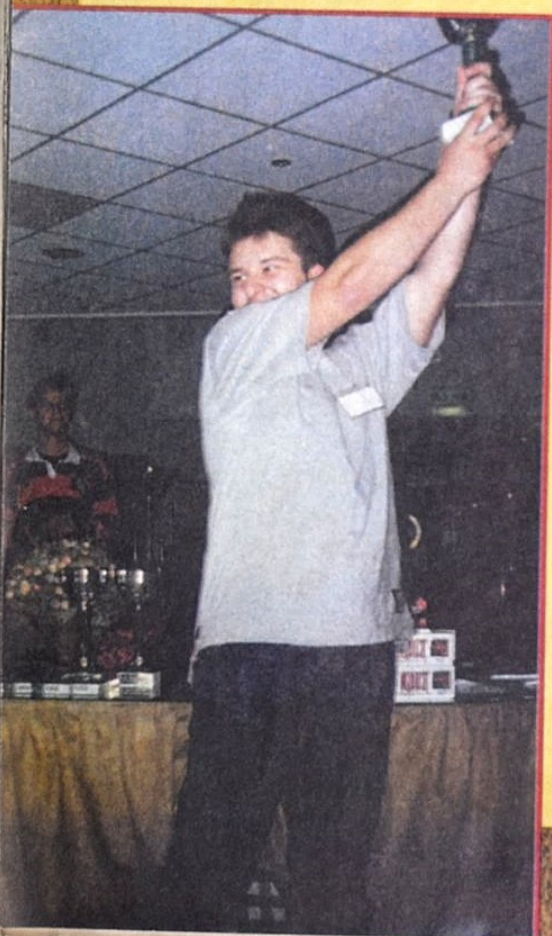
Napiszę teraz więcej o regulaminie Mistrzostw. Właściwy turniej składał się



z rozgrywek trzech rodzajów. Pierwszym był turniej „sealed decks”, noszący nazwę „Pucharu Greenshawa”, w którym gracze musieli grać talią stworzoną z kart udostępniionych przez organizatorów. Rozgrywki miały trwać przez dwa dni, w czasie których trzeba było zagrać z jak najwięk-



szą liczbą przeciwników. Fortuna była łaskawa dla chłopców z Polski, zyskując im boostery z takimi kartami jak Azogar czy Biogigant. W drugim turnieju gracze toczyli boje używając własnych, przywiezionych z ojczystych krajów kart. Dla naszych zawodników był to najtrudniejszy element całego turnieju, ponieważ nie mogli posługiwać się kartami z dodatków, które nie ukazały się jeszcze po polsku, tzn. *Warzone'a* i *Mortificatora*. Ostatecznie jednak udało się nam przekonać sędziów, że jest to nieco niesprawiedliwe i graczom z Czech i Polski pozwolono korzystać z kart



CILISZY



miejsce (obejrzyjcie sobie zdjęcie pucharu – to właśnie nagroda za jego zwycięstwo). Niestety, Polakom poszło nieco gorzej w pozostałych częściach Mistrzostw. O ile w turnieju indywidualnym uplasowali się na miejscach w połowie lub nawet wyżej tabeli, o tyle walki drużynowe wyraźnie naszym chłopcom nie poszły.

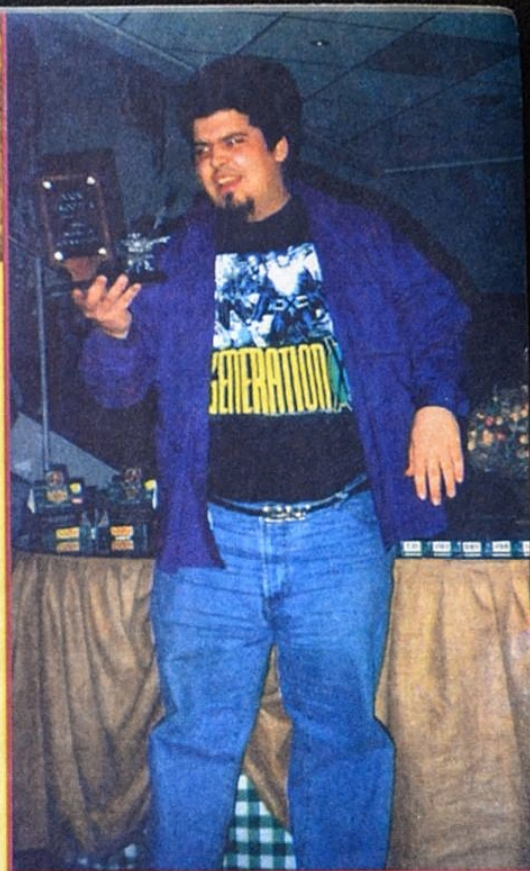
Po zakończeniu walk drużynowych, wszyscy uczestnicy turnieju skupili się wokół dwóch graczy – Hiszpana i Szweda – którzy toczyli zacięty pojedynek

w innych wersjach językowych. Zadaniem trzeciego i ostatniego turnieju było sprawdzenie umiejętności gry zespołowej. Przewidziano w nim dwie tury rozgrywek – o zwycięstwie miała decydować liczba Punktów Zwycięstwa zebranych przez poszczególne drużyny.

Pierwszego dnia odbywały się rozgrywki w turnieju indywidualnym (kartami własnymi), następnego dnia walczone drużynowo. W przerwach między rozgrywkami toczyły się walki w turnieju o puchar Creenshawa. Z dużą przyjemnością muszę powiedzieć, że jednymi z najlepszych uczestników tego turnieju byli Polacy. Zdecydowanie najlepiej wystąpił tu Bartek Wójciewicz, który zajął w tym turnieju pierwsze

o pierwsze miejsce w całym turnieju. Rozegrali pięć gier, z których dwie zakończyły się w pierwszej turze! Talie obu graczy były niesamowicie szybkie – czasami wystarczała jedna tura do całkowitego „przewinięcia” decku. Ostatecznym zwycięzcą okazał się Leoncio z Hiszpanii. W ramach prezentujemy jego talię, o której zwycięzca powiedział, że jest „typowo hiszpańska” (* oznacza karty z dodatków, które na razie nie ukazały się jeszcze po polsku).

Gośćmi Mistrzostw byli Bryan Winter, Paul Bonner i Paolo Parente. Odpowiadali na pytania graczy, dawali autografy, zachęcali do gry i mówili o tym, w jaki sposób pracują. Bryan uchylił rąbka tajemnicy, opowiadając o grze, nad którą obecnie pracuje,



wystuchał sugestii dotyczących nowych kart, zakazania niektórych starych itp., itd.

Po zakończeniu rozgrywek odbył się bardzo wesoły bankiet, na którym każda reprezentacja musiała przygotować swoje pięć minut. „Szła dziewczeczka do laseczka” w naszym wykonaniu miała wszelkie szanse osiągnięcia statusu przeboju, niestety zdystansowali nas Finowie, którzy postanowili pokazać, jak się pije piwo (duża puszka w 11 sekund!). Jeszcze tylko rozdanie nagród, kilka pamiątkowych fotografii i czas wracać do domu. Następne Mistrzostwa Świata Doomtroopera za rok, w słonecznym Madrycie. Być może się tam spotkamy...

TALIA ZWYCIĘZCY

5x Szczęście
5x Dar losu
5x Znacwa Sztuki
5x Zamówienie
5x Zakłócenia łączności
5x Ukryte siły
5x Inspiracja
5x Przywołanie Zaklęcia
3x Repudiate*
2x Grabież
1x Przejęcie Kontroli
1x Wielka Wróżba
1x Powiew Wątpliwości
1x Equilibrium
1x Samodoskonalenie
1x Przeniesienie
1x Grand Assault*
1x Przerwanie Linii Dostawczej
1x Subterfuge*
1x Ciężkie Czasy
1x Zapach Wojny
1x Boskie Natchnienie
1x Throwing it All Away*
1x Zmienny los
1x Ujawnienie Przeznaczenia
1x Untouchable*

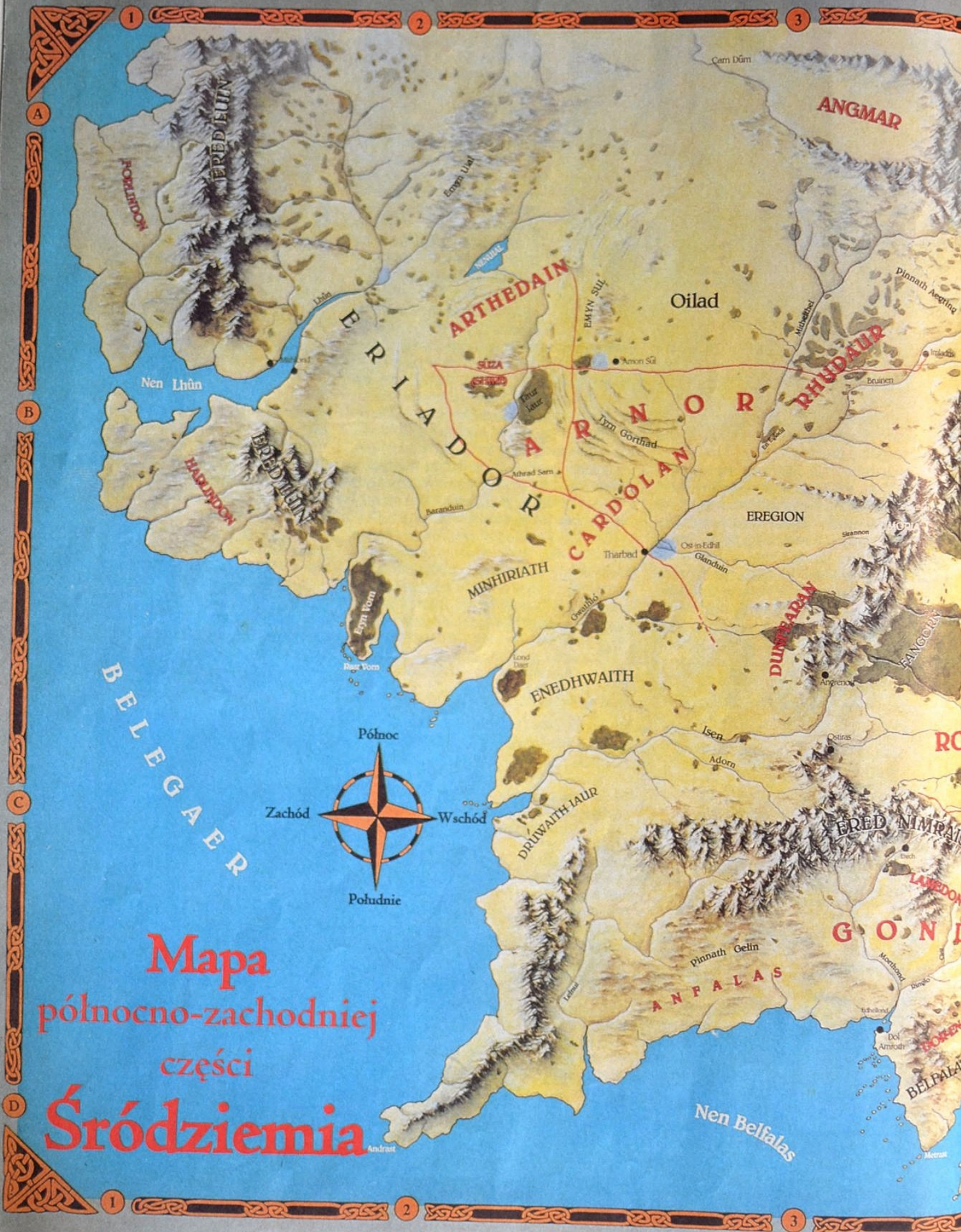
REZERWA

1x Bezlitosna Efektywność
1x Zagubienie
1x Czołg bojowy „Grizzly”
1x Alakhai Przebiegły
1x Kardynał Dominik
1x Kardynał Durand
1x Untouchable*
1x The Pound of Flesh*
1x Pancerny Legendarny Zabójca
1x Anihilacja
1x Oszustwo!
1x Joker*
1x Wymiana
1x Wykrycie agentów
1x Podwójna powinność
1x Ghost in the Machine*
1x Wieki katastrof
1x Przenośna mina
1x Automatyczne działko „Myśliwy”
1x Wieczne Przekleństwo
1x Fala Prawości
1x Falszerstwo
1x Pech
1x Reflection*
1x Potężny Wpływ

Przyznacie chyba, że to dość ciekawa talia...



MAPA ŚR



Mapa
północno-zachodniej
części
Śródziemia

Ód zleńia

4

5

6

© 1989 Tolkien Enterprises, Berkeley, CA, USA. All Rights Reserved.

Mapa: Eric Hoza, Pomysł, projekt i grafika: Pete Fenlon. Kierownictwo Artystyczne: Richard H. Britton

© 1995 Wydawnictwo MAG na licencji ICE, Inc., Charlottesville, VA, USA. – wyłącznego właściciela praw na terenie całego świata do gier planszowych i fabularnych opartych na „Władcy Pierścieni” i „Hobbitcie” J. R. R. Tolkiena.



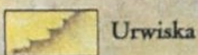
Legenda

0 125

skala w milach



Rzeki



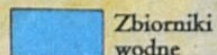
Urwiska



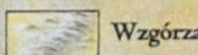
Góry



Bagna



Zbiorniki wodne



Wzgórza



Lasy



Drogi

4

5

6

ARAGORN



potomkowie królewskiego rodu Isildura, którzy po upadku Arnoru nadal stawiają opór Złu.
Zaden mieszkaniec Eriadoru, czy okolic Shire, nie zdaje sobie sprawy, ile spokojnych nocy zawdzięcza Strażnikom Północy. Obieżyświat cieszy się wśród nich szczególnym szacunkiem i poważaniem. Jest bowiem ostatnim żyjącym spadkobiercą Isildura, a tym samym prawowitym władcą Gondoru. Przechowuje dziedzictwo rodu: pierścień Barahira i szczątki Narsila, miecza Elendila. Czas jego powrotu na tron nadejdzie dopiero wtedy, gdy Sauron znów odzyska siły i rozpocznie poszukiwania Pierścienia Władzy. Na razie poznajmy Aragorna — Obieżyświata...

Łatwo go rozpoznać, gdy natkniesz się na niego podczas wędrowki przez Śródziemie. Wysoki, odziany w zielony lub brązowy płaszcz, przemierza bezdroża Północy. Czasami można go również spotkać w Rivendell, jest bowiem przyjacielem i wychowankiem Elronda. Przyjaźni się z Gandalfem.

Ma ciemne włosy, poprzątkowane siwizną, mimo że nie jest stary. Na surowej, dumnej twarzy odcisnęły swe ślady słońce, wiatr, lata walk i wędrowek. W jego szarych oczach widać smutek, ponieważ jest świadomy roli, jaka przypadła mu w udziale. Jest wytrwały i mądry, nigdy nie poddaje się przeciwnościom losu. Podczas długich podróży stał się znakomitym wojownikiem i jeźdźcem. Nabral także, podobnie do hobbitów, zwyczaju palenia fajkowego ziele. Szczególną przyjaźnią darzy elfy. Warto mieć w nim sojusznika, ponieważ może okazać się cennym sprzymierzeńcem w walce ze sługami Saurona.

Aragorn to również Elessar, co w języku Quenya znaczy „Kamień Elfów”. To imię przyjął, gdy wstąpił na tron Gondoru. Pochodzi ono od klejnotu, który otrzymał od Galadrieli, choć samo imię przepowiedziano już na długo przedtem. To już inny Aragorn. Zniknął zmęczony tułacz, a jego miejsce zajął sprawiedliwy władca, umiłowany przez swoich poddanych.

Za rządów Elessara Gondor znów rozkwitł, a północna część królestwa została odbudowana. Szczątki Narsila zostały przekute, gdy Aragorn wyruszył z Drużyną Pierścienia z Rivendell i teraz mieczem króla jest Anduril. Elessar poślubił Arwenę, córkę Elronda i Kelebriana.

Jeśli stoisz po stronie dobra, zawsze możesz liczyć na przychylność i pomoc Aragorna. Jeżeli los się do ciebie uśmiechnie, być może spotkasz go na swej drodze...

Poziom: 15.
Rasa: Dunadan.

Obrażenia: I53; PA — zwanie: I40; PA — strzelanie: 90.
TZ: skóra utwardzana (75); **Poruszanie:** 20.
Profesja: Strażnik.

Atrybuty: SF 93, ZW 91, KO 100, IG 86, IT 99, PS 83.

Umiejętności: Zaskakiwanie 10, Wyszukiwanie pożywienia 60, Wiedza: taktyka 80, Wiedza o dzikich roślinach i zwierzętach 60, Percepcja 60, Jeździectwo 75, Plywanie 45, Podkradanie się/krycie się 85, Czytanie śladów 60.

Czary: Ścieżki krwi (10), Tajemnice dróg (10), Sposoby poruszania się (10), Sekrety natury (10), Przebranie/Maskowanie (10).

Nagle Frodo spostrzegł, że siedzący w cieniu pod ścianą mężczyzna, z wyglądu cudzoziemiec, ogorzały od słońca i wiatru przysłuchuje się tej pogawędce z niezwykłą uwagą. Obcy człowiek popijał z wysokiego kufla i ćmił fajkę na długim, dziwnie rzeźbionym cybuchu. Nogi wyciągnął przed siebie pokazując buty z cholewami sporządzone z miękkiej skóry i zgrabnie przylegające do łydek, lecz mocno zniszczone i zablocone. Otulony był w dobrze wysłuszony, gruby, ciemnozielony płaszcz i mimo gorąca w izbie naciągnął kaptur na głowę, tak że twarz niknęła w jego cieniu, tylko błysk oczu zdradzał zainteresowanie, z jakim śledził hobbitów.

— Co to za jeden? — spytał Frodo (...).

— Ten tam? — również szeptem odpowiedział gospodarz zerkając nieznacznie spod oka. — Nie wiem nic pewnego. Jeden z tych wędrowców, nazywamy ich Strażnikami (...). Prawdziwego nazwiska nigdy nie słyszałem, znają go w okolicy wszyscy z przezwiska Obieżyświat.

(J.R.R. Tolkien "Władca Pierścieni", t. I "Wyprawa", tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik 1990)

Aragorn, znany wśród hobbitów jako Obieżyświat, to interesująca postać. Pojawia się od czasu do czasu w Bree, nieraz przez kilka miesięcy kręcąc się po okolicy. Bardzo mało osób wie, kim jest naprawdę. A jest jednym ze Strażników, tajemniczych ludzi przemierzających opustoszałe tereny Północnego Królestwa. Niektórzy mówią, że to Dunedainowie,

BILBO



Gandalf i wplątł w wir przygód, co doprowadziło do tego, że został Powiernikiem Pierścienia (z czego Bilbo nie zdawał sobie sprawy). W trakcie owych pamiętnych wydarzeń, związanych z wyprawą krasnoludów pod Samotną Górę, Bilbo popisał się dużym męstwem i sprytem. Jest to hobbit o wielkim sercu, czego przykładem jest zaadoptowanie osieroconego Froda Bagginsa. Można by rzec: mały ciałem, wielki duchem. Ma bardzo silną wolę, dzięki czemu skutecznie przeciwstawił się działaniu Pierścienia.

Pomimo zamiłowania do przygód, Bilbo ceni sobie domowe zacisze, smaczne jedzenie i dobre piwo. Tych dwóch ostatnich rzeczy nie odmawia nigdy. Te cechy charakteru posiadają wszyscy hobbiti. Ma talent pisarski. Jest autorem sporej części „Czerwonej Księgi Marchii Zachodniej”. Lubi czytać i posiada naprawdę dużą wiedzę. Cechuje go także spore poczucie humoru. Lubi zagadki, które są jego ulubioną rozrywką umysłową. Nigdy nie rozstaje się ze swoją fajką i woreczkiem przedniego fajkowego ziela. W rozmowie jest miły i uprzejmy. Trudno go zdenerwować. Przyjaźni się z elfami i krasnoludami, czym często wzbudza dezaprobatę współplemieńców. Łączą go bliskie związki z Gandalfem.

Nikogo nie powinien mylić jego podeszły wiek i zmęczony wygląd. W chwili zagrożenia potrafi zdobyć się na bardzo wiele. Drzemie w nim wielka odwaga.

Bilbo jest znaną osobą w Shire. Po przekazaniu Pierścienia Frodowi, zostawił mu resztę majątku i wyjechał do Rivendell, gdzie zamieszkał w domu Erlonda.

Poziom: 9.
Rasa: Hobbit, Harfoot.

Obrażenia: 72; **PA** — zwanie: 95; **PA** — strzelanie: 60.
TZ: zbroja płytowa (75); **Poruszanie:** 30

Profesja: Zwiadowca.

Atrybuty: SF 80, ZW 96, KO 90, IG 95, IT 99, PS 90.

Umiejętności: Zaskakiwanie 10, Wspinaczka 15, Gotowanie 56, Percepcja 62, Otwieranie zamków 30, Poezja 68, Jeździectwo 30, Wyształcenie 68, Podkradanie się/krycie się 72, Kuglarstwo 40.

Nagle w dalszym kącie sali nieopodal kominka spostrzegł drobną, ciemną figurkę skuloną na zydelku i plecami opartą o filar. Obok na podłodze stał kubek i leżała kromka chleba. Frodo pomyślał, że to chory (jeżeli w Rivendell w ogóle zdarzają się choroby), który nie mógł wziąć udziału w uczcie. Głowa jakby senna opadała nieznajomemu na pierś, pola ciemnego płaszczka zasłaniała twarz.(...)

Ciemna figurka podniosła głowę i odkryła twarz.

— Bilbo! — krzyknął Frodo, poznając starego hobbita, i skoczył ku niemu.

(J.R.R.Tolkien „Władca Pierścieni”, t. I „Wyprawa”, tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik 1990)

Bilbo Baggins to bez wątpienia jeden z najsłynniejszych hobbitów w historii Shire. Jest potomkiem (co prawda po kądzieli) Tooków, znanego hobbitckiego rodu, znanego ze swej niepospolicności i pociągu do przygód. Te cechy posiadał również Bilbo, aczkolwiek nie ujawniły się one od razu. Przez dobre pięćdziesiąt lat Bilbo był spokojnym, typowym Bagginsem, aż pewnego ranka odwiedził go

FRODO



widział, żeby zadawać się z krasnoludami — mawiali hobbici). Trudno powiedzieć czy pokrewieństwo, czy też dłuższe przebywanie z Bilbem spowodowało, że zaczęto Froda uważać za drugie wcielenie Bilba. Nie można zaprzeczyć podobnym zainteresowaniom młodego Bagginsa. Opowieści wuja rozbudziły w nim ciekawość świata i przygód. Frodo jest bardzo wdzięczny Bilbowi za pomoc i opiekę, jaką ten go obdarzył. Z kolei Bilbo widzi w swym siostrzeńcu bardzo obiecującego hobbita. Być może przeczuwa, iż Frodo odegra kiedyś ogromną rolę w historii Śródziemia. W dniu swoich stojedenaścych urodzin Bilbo opuścił Shire i oddał Bag End Frodowi. Wtedy to właśnie do jego rąk trafił Jedyń Pierścień. Los chciał, aby to właśnie on został ostatnim Powiernikiem.

Frodo jest młodym hobbitem (w wieku trzydziestu trzech lat osiągają oni pełnoletność), zdaniem wielu bardzo podobnym do Bilba. Mimo tego, że wcześniej został sierotą, otrzymał dobre wychowanie, jest również uprzejmy jak jego znany wuj. Jak każdy hobbit, lubi palić fajkowe ziele. Nie pogardzi dobrym piwem i jadem. W dzieciństwie miał słabość do pieczarek i często „odwiedzał” pole farmera Maggota. Darzy przyjaźnią elfy, co jest zapewne zasługą Bilba. Z pozoru ceni sobie spokój, ale ciągnie go szeroki świat. Lubi od czasu do czasu wybrać się w samotną wędrowkę po okolicy. Pewnego dnia wyruszy jednak w dalszą podróż. Ta wyprawa zmieni oblicze Śródziemia, ale zostało to opisane w innej opowieści. W czasie podróży do Góry Przeznaczenia, aby zniszczyć Pierścień, dokona czynów, które godnie będą wiecznej pamięci i otworzą przed nim Valinor.

Tak jak i Bilbo, również Frodo potrafi zdobyć się na ogromne męstwo. W walce jest zawzięty i nieustraszony. Silna wola pozwala mu przetrwać najgorsze chwile. Jest bystry i inteligentny, chociaż w przeciwieństwie do Bilba, nie przepada za nauką. Jak każdy hobbit potrafi poruszać się bezszelestnie.

Cała rada, spuściwszy oczy, zatonęła w głębokiej zadumie. Frodo ogarnął strach, jak gdyby za chwilę miał usłyszeć jakiś okropny wyrok, którego od dawna się spodziewał, daremnie łudząc się nadzieją, że jednak nigdy nie zapadnie. W sercu wezbrało mu ogromne pragnienie odpoczynku i spokojnego życia u boku Bilba w Rivendell. Wreszcie łamiąc się z sobą przemówił i ze zdumieniem usłyszał z własnych ust takie słowa, jakby jego słabiutkim głosem ktoś inny wyrażał swoją wolę: — Ja pójdę z Pierścieniem, chociaż nie znam drogi.

(J.R.R. Tolkien „Władca Pierścieni”, t. I „Wyprawa”, tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik 1990)

Frodo Baggins, siostrzeniec Bilba, urodził się 22 września 2968 roku Trzeciej Ery. W wieku dwunastu lat został sierotą, a wieku trzydziestu trzech lat Powiernikiem Pierścienia. Adoptował go sam Bilbo Baggins, znany ówczesnie w Shire jako ekscentryk i dziwak (no, bo kto to

Poziom: 12.
Rasa: Hobbit, Harfoot.

Obrażenia: 79; PA Ł zwanie: 120; PA Ł strzelanie: 95.
TZ: zbroja płytowa (45); Poruszanie: 25
Profesja: Zwiadowca.

Atrybuty: SF 86, ZW 98, KO 100, IG 90, IT 100, PS 83.

Umiejętności: Wspinaczka 35, Oddziaływanie: administracja 45, Oddziaływanie: dyplomacja 45, Oddziaływanie: zdolności przywódcze 76, Oddziaływanie: krasnomówstwo 45, Wiedza: Strategia i taktyka 35, Percepcja 66, Jeździectwo 30, Czytanie słów 35, Kuglarstwo 56.

GANDALF



(...) jako ostatni przybył ten, który wydawał się najmniej ważny, nie tak moźny jak pozostali, z wyglądu starszy, siwowłosy i okryty szarym strojem, podpierający się długą laską. Lecz Cirdan od pierwszego spotkania w Szarej Przystani poczuł w nim największego i najmędrszego ducha; powitał go z szacunkiem i oddał mu Trzeci Pierścień, Naryę Czerwoną.

(J.R.R. Tolkien "Niedokończone opowieści",
tłum. P. Braiter, A. Sylwanowicz, Atlantis-Rubicon 1994)

Tym przybyszem jest Gandalf Szary, zwany wśród elfów i Dunedainów Mithrandirem („Szarym Pielgrzymem”) lub Curuniem („Tym, Który Umie Wiele”), przez krasnoludy zaś Tharkunem. Jest on

jednym z Istarich, Czarodziejów, naprawdę zaś Majarów przybyłych do Śródziemia na początku Trzeciej Ery z polecenia Valarów. Jego prawdziwe imię brzmi Olorin, a niejasne przekazy łączą jego osobę z Manwe i Vardą. Gandalf to jeden z największych przeciwników Saurona. Moc, jaką rozporządza, jest zaiste ogromna. Potrafi przeciwstawić się nawet Wodzowi Nazguli. Jest powiernikiem Naryi Czerwonej, Pierścienia Ognia, jednego z Trzech Pierścieni Elfów. Dosiada Cienistogrzywego, najwspanialszego rumaka ze stajni Rohanu, przywódcę mearasów, najlepszych koni w Śródziemiu. Nosi Glamring, miecz Turгона, króla Gondolinu. Nie sposób go pomylić z kimś innym. Zawsze chodzi ubrany w szary płaszcz przepasany srebrną szarfą, nosi wysoki, spiczasty niebieski kapelusz i podiera się długą laską. Ma długą, siwą brodę, takie same włosy i krzaczaste brwi. Jest wielkim miłośnikiem fajkowego zioła i niekwestionowanym mistrzem w puszczeniu kólek z dymu.

W przeciwieństwie do Sarumana, którego duma i pycha popchnęły w stronę Zła, Gandalf jest skromny i zamknięty w sobie. Ludy Północy znają go jako wędrownego kuglarza specjalizującego się w sztuczkach z ogniem. Wielu ludzi traktuje go jako wędrowca przynoszącego złe nowiny. Mało kto wie, kim jest naprawdę i jaki jest jego wkład w utrzymanie ładu w Śródziemiu. Gandalfowi to nie przeszkadza, co więcej — czarodziej nawet woli, aby tak o nim myślno. Jednak służy Mordoru dobrze go znają, nieraz dał się im we znaki. Dla niejednego orka laska Gandalfa była ostatnią rzeczą, jaką zobaczył w życiu. Gandalf nigdy nie przebywał długo w jednym miejscu. To wieczny tułacz. Wędrując po świecie zbiera nowiny i stara się przeciwstawiać wpływowi Saurona. Jest przyjacielem elfów i wszystkich dobrych istot. To on wciągnął Bilba w wyprawę do Samotnej Góry, a co z tego wynikło, to chyba wszyscy wiedzą.

Po walce z Barlogiem, którą stoczył w Morii, odrodził się jako Gandalf Biały. Szary, niepozorny płaszcz zastąpiły nieznobiałe szaty. Lecz nie była to tylko zmiana ubioru, wtedy dopiero ukazał pełnię swej potęgi. To nie Saruman, lecz on jest najpotężniejszym z Istarich.

Poziom: 40 (80)
Rasa: Majar (Istari).

Obrażenia: 200; PA — zwracanie: 180; PA — z dystansu: 15.

TZ: utwardzana skóra (120); **Poruszenie:** 45.

Profesja: Mag.

Atrybuty: SF 96, ZW 99, KO 102, IG 110, IT 101, PS 105.

Umiejętności: Aktorstwo 66, Bazowa PA czarem 47, Wiedza o jaskiniach 70, Czary kierowane 92, Wyszukiwanie pożywienia 111, Krasnomówstwo 121, Medytacja 102, Muzyka 51, Percepcja 116, Użycie liny 45, Używanie łodzi 69, Sygnalizacja 84, Narciarstwo 31, Znajomość nieba 81, Kowalstwo 62.

Czary (4320 PM): Gandalf zna wszystkie listy czarów maga i wszystkie otwarte listy esencji.

GOLLUM - SMEAGOL

Gollum

(Smeagol)



Large head and ears... (p. 648)
Large head on its scrawny neck...
sharp teeth... (p. 638) Six teeth (Hob. p. 65)
thin lank hair... long neck... (p. 639)
Eyes burred with a pale flame... green (irp...) (Hob. p. 77)
Pale eyes sticking out (Hob.) Eyelids
Long wobby feet... flip-flapping (Hob. p. 71 & 79)
Flat hands (Hob. p. 80) long fingers, strong.
Pockets contain "fish-bones, goblins' teeth, wet shells,
bit of bat wing, a sharp stone,
and other nasty things..." (Hob. p. 73)

NB. This was once a Hobbit.

Proportions as for a tallish Hobbit, but now thin
and wasted, a "black" skin - like the Dunlins bog-
bodies - nails have become claws.

Remains of worn wet breeches, now rather loose, but
sticking to skin.

A few bristles remain of fur once abundant on feet.

Described frequently and variously as frog-like, or
spider-like.

Po prostopadłej i zupełnie gładkiej, jak się zdawało w bladym świetle księżyca, ścianie spuszczał się mały, ciemny stwór, lgnąc do ściany rozcapierzonymi kończynami. Może jego miękkie, czepliwe ręce i palce u nóg znajdowały szpary i chwytaki, których żaden hobbit nie zmaczałby ani nie umiał wykorzystać, wyglądało to jednak tak, jakby spełzał po prostu na lepkich łapach niby olbrzymi drapieżny owad. Łaził głową w dół, wążąc drogę przed sobą. Od czasu do czasu z wolną podnosił głowę, obracał ją na długiej, chudej szyi, a wówczas hobbitom migaly dwa blade, lśniące światelka: oczy Golluma (...).

(J.R.R. Tolkien "Władca Pierścieni",

t. II "Dwie wieże", tłum. Maria Skibniewska, Czytelnik 1990)

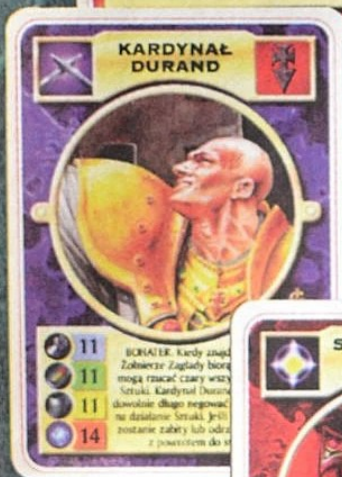
Gollum, a właściwie Smeagol, był kiedyś hobbitem. „Kiedyś”, gdyż później stał się przerażającą, złą istotą. Jednak Smeagol nie był zły od samego początku. Zło było nie w Gollumie, lecz w Pierścieniu. Ten nieszczęsny hobbit pochodzi z rodu Stoorów, który wiele lat temu zamieszkiwał w okolicach Pół Gladden. Tam młody Smeagol wszedł w posiadanie Pierścienia, który znalazł jego kuzyn Deagol. Moc Pierścienia opętała Smeagola, który zamordował swego przyjaciela i odebrał mu znaleziony klejnot. Później odszedł z domu i zamieszkał w Górach Mglistych. Przez kilkaset lat znajdował się pod wpływem Pierścienia, co uczyniło z niego odrażającego potwora. Długi pobyt pod ziemią sprawił, że ma wylupiane, świecące oczy, dzięki którym doskonale widzi w ciemnościach. Jego skóra jest

ciemna, a ręce nienaturalnie długie. Palce u rąk i nóg połączone są błoną. To znakomity pływak. Pomimo, że jest mały i chudy, Gollum jest stosunkowo silny. Jest niezgrabny i złośliwy. Jego ostre pazury i zęby są groźną bronią. Sprawnie wspina się po drzewach i skałach. Ma doskonały węch, co powoduje, że trudno jest się przed nim ukryć. Dla swojego skarbu, jak nazywa Pierścień, gotów jest zrobić wszystko.

Gollum to istota zła i przebiegła. Nigdy, pod żadnym pozorem nie można mu zaufać. Jest egoistą i nienawidzi praktycznie wszystkich, a szczególnie elfów. Wrogo odnosi się również do orków, które gardzą nim podobnie jak ludzie czy elfy. Przemyka cichcem, unikając światła, którego wręcz nie znosi. Spryt i przebiegłość czynią go bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem. Należy jednak zauważyć, że Gollum nie jest szczególnie odważny. W zasadzie to tchórz, wykorzystujący nadarzającą się okazję. Pozornie okazuje uległość, ale wystarczy chwila nieuwagi i już po tobie.

Zywi się praktycznie wszystkim, co zdoła złapać. W czasie jego pobytu w Górach Mglistych podstawę jego diety stanowiły ryby, ale nie pogardzi nawet mięsem orków.





**KARDYNAŁ DURAND + KOŁO ZĘBATE
+ T-32 WILCZY PAZUR
+ SAMODOSKONALENIE**

Jeden z groźniejszych układów. Najpierw do Duranda dołączamy Koło Zębate. W ten sposób możemy mu przydzielić Wilczego Pazura, dzięki czemu jego i tak nie najgorsze charakterystyki ulegają podwojeniu. Jeszcze tylko Samodoskonalenie i otrzymujemy Duranda o następujących wartościach cech: WW 44; S 44; P 44 i W 56. Wystarczy dwa ataki na niebronionego przeciwnika i wygrana jest w kieszeni.



**PODWÓJNA POWINNOŚĆ
+ SNAJPERZY!**

Jak pozbyć się groźnego bohatera? To proste. Wystarczy zagrać na niego Podwójną Powinność, zaatakować nią dowolnego przeciwnika i użyć Snajperów! Później nie płacimy 4 A i bohatera mamy z głowy. Wredne, oj, wredne...





ALGEROTH + GOLEM CIEMNOŚCI + DOPALACZ

Algeroth, wykorzystując swoją zdolność specjalną, obdarza Golema Dopalaczem. Dzięki temu Golem będzie zupełnie bezpieczny w czasie walki, w której wykorzysta tę kartę, a jego WW i S wzrosną o 2. Po zakończeniu walki, Dopalacz rani Golema, lecz ten natychmiast się leczy. Proste i skuteczne.

POMIOT ILIAN + KULA POMNIEJSZYCH SŁUG

Wykorzystując Kulę można potroić charakterystyki Pomiotu Ilian, który jest uznawany za Dziecko Ilian. Co więcej, za wystawienie Pomiotu płacimy jego bazową W.



ul. Celna 10
43-300 Bielsko-Biała

Centrum Gier BARD

tel.: (033) 122399
do godziny 10⁰⁰ rano

Systemy bitewne: Warzone, Man O' War, Necromunda, Warhammer Battle.

Gry karciane: Doomtrooper i inne.

Gry fabularne: MERP, Zew Cthulhu, Cyberpunk, Warhammer, AD&D oraz dodatki i inne systemy.

Figurki i akcesoria do gier - farby, kostki, markery itp.

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową!

Zadzwoń lub napisz - katalog otrzymasz gratis.

Paweł Łukasik

KOCHAMY TEŻ ILUZJONISTÓW

Poniższe zasady nie są oficjalnym rozszerzeniem zasad gry Warhammer Fantasy Roleplay



Niniejszy artykuł prezentuje wycinek bardzo ciekawej, aczkolwiek niedocenianej dziedziny magii, a mianowicie kilkanaście nowych czarów iluzyjnych. Ich autor (spod którego ręki wyszły czary nekromantyczne zamieszczone w 28 numerze MiM) uznał, że trzeba coś z tym zrobić. Oto efekt jego pracy.

CZARY ILUZyjne POZIOM I

GŁOS ZNIKĄD

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2 PM za 10 słów

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: chwila

Składniki: mały metalowy dzwonek

Głos iluzjonisty, poddany działaniu tego zaklęcia, może dobiegać z dowolnego miejsca, znajdującego się w zasięgu oddziaływania czaru. Osoby, które słyszą głos, nie wiedzą do kogo należy, chyba że znają iluzjonistę. W takim wypadku należy przetestować ich **Int**. Iluzjonista korzystający z tego zaklęcia może zdecydować o sile głosu (od szeptu do krzyku).

MAGICZNA WIADOMOŚĆ

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 godzina na poziom + za każde dodatkowe 3 PM jedna godzina więcej

Składniki: mała trąbka i atrament

Mag może rzucić ów czar na przedmiot, dzięki czemu pozostawi w nim zapisaną w magiczny sposób wiadomość. Gdy dowolna istota rozumna zbliży się do tego przedmiotu na odległość 2 metrów, magiczny głos wypowie słowa zapisane przez maga. Wiadomość może liczyć maksymalnie do 10 słów.

LĘK WYSOKOŚCI

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 3+k6 rund

Składniki: pióro dzikiego ptaka

Osoba poddana działaniu tego zaklęcia musi wykonać test swojej **SW**. Zaklęcie nie działa, jeśli test zakończył się pomyślnie. W przeciwnym wypadku w ofierze czaru zostaje wzbudzony niezwykle silny lęk wysokości. Stały grunt pod nogami staje się dla niej najważniejszy. Psychoza jest tak silna, że zaczarowany nie wsiądzie nawet na konia, a gdy już na nim siedzi, będzie starał się jak najszybciej znaleźć się na ziemi.

ZMIANA WYGLĄDU PRZEDMIOTU

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 6

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: garść gliny

Mag może rzucić ten czar na przedmiot, którego waga w kilogramach nie przekracza $1/10$ jego $Sx10$. Czar ten maskuje wygląd zaczarowanego przedmiotu, nadając mu iluzję innej rzeczy o podobnej wadze i wymiarach. Używając tego zaklęcia można nadać przedmiotowi jedynie cechy ogólne, a nie szczególne (np. może to być miecz, ale nie może to być ozdobiony klejnotami miecz lokalnego władcy). Iluzja obejmuje jedynie wzrok. Zaklęcie to nie działa na istoty żywe. Osoba patrząca na zaczarowaną tym zaklęciem rzecz, wykonuje test swej **Int**, którego pomyślne przejście oznacza, że zauważyła iluzję.

ILUZORYCZNY KSZTAŁT

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: do 48 metrów od iluzjonisty

Czas trwania: 1 godzina na poziom

Składniki: pajęczka nić

Czar ten tworzy trójwymiarowy, iluzyjny obraz przedmiotu (lub przedmiotów), które w rzeczywistości ważą w kilogramach do $1/5$ $Sx10$ iluzjonisty. Stworzona w ten sposób iluzja jest półprzezroczysta i migotliwa, dlatego przy testowaniu **Int** osób widzących efekt działania zaklęcia wielkość tej cechy jest podwajana. Iluzjonista kontroluje stworzoną iluzję w zasięgu 48 metrów – jeżeli oddali się od niej (lub ona od niego) na większą odległość,



uluda się rozwiewa. Wypada może dodać, że powyższy czar znakomicie nadaje się do tworzenia iluzji wszelkiego rodzaju zjaw i duchów, które z natury swej nie są całkowicie materialne. W takim przypadku testowana **Int** nie jest poddawana.



SZOK MENTALNY

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 3
Zasięg: 3 metry
Czas trwania: k3 rundy
Składniki: mały metalowy młotek

Istota żywa, której nie powiedzie się test własnej **SW**, a która zostaje poddana działaniu tego zaklęcia, doznaje czasowego oszołomienia. Wielkość jej cech fizycznych i psychicznych zmniejsza się odpowiednio o 10% i 1.



NIEWIDZIALNY PRZEDMIOT

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 4
Zasięg: dotyk
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: srebrne lustro
 Mag może rzucić ten czar na przedmiot, którego waga w kilogramach nie przekracza 1/10 jego **Sx10**. Przedmiot poddany działaniu tego

zaklęcia staje się niewidoczny dla oka, chociaż można go dotknąć lub wyczuć węchem.

CZARY ILUZYJNE POZIOM 2

AMNEZJA

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 8
Zasięg: dotyk
Czas trwania: stałe
Składniki: nożyczki

Ofiara czaru, której nie uda się wykonać udanego testu **SW**, zapomina o wszystkim, co miało miejsce w ciągu ostatniej minuty.

KRADZIEŻ ZMYŚLU

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 5 za zmysł
Zasięg: w zasięgu wzroku maga, ale maksymalnie do 100 metrów



Czas trwania: 3+k6 rund

Składniki: niepotrzebny

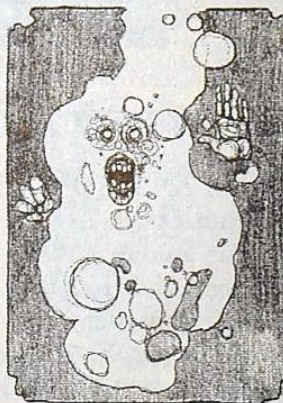
Czar ten umożliwia posłuszenie się dowolnym zmysłem każdej istoty, czy to zwierzęcia, czy to humanoida. Aby zaklęcie odniosło jakikolwiek skutek, test **SW** ofiary czaru musi być nieudany (test wykonuje się oddzielnie dla każdego zmysłu). Za każde 5 PM wydanych podczas rzucania czaru, mag może korzystać z jednego ze zmysłów istoty będącej celem działania zaklęcia. Czarodziej z zapożyczonym zmysłem widzi, słyszy, czuje itp. to, co istota, na którą działa czar. Oczywiście, gdy mag słyszy nie znany mu język, nie rozumie znaczenia wypowiedzianych słów.



OCZAROWANIE

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 6
Zasięg: jedna istota
Czas trwania: do następnego wschodu słońca
Składniki: osobista rzecz osoby, na którą ma być rzucony czar

Ofiara tego czaru broni się przed jego działaniem testem **SW**. Jeżeli będzie on niepomysłny, osobie tej wydaje się, że iluzjonista jest przystojniejszy i miłszy niż ma to miejsce w rzeczywistości. W grze daje to modyfikator +20 do **Ogł** iluzjonisty, ale modyfikator ten jest stosowany jedynie wobec osoby objętej działaniem tego czaru.



CZARY ILUZYJNE POZIOM 3

ODEBRANIE MOWY

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6 za 1+k6 rund
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: zależny od maga
Składniki: język dowolnej istoty, przebijany gwoździem w chwili rzucania czaru

Iluzjonista może rzucić ten czar na istotę, którą widzi. Osoba poddana działaniu zaklęcia wykonuje test swojej **SW**. Jeśli próba ta zakończy się niepowodzeniem, ofiara traci głos na 1+k6 rund i nie może wydawać żadnych dźwięków artykułowanych. Iluzjonista rzucający czar może przedłużyć jego działanie o następne 1+k6 rund, płacąc kolejne 6 PM. PM



wydane przez maga, chcącego rzucić to samo zaklęcie na istotę, która jeszcze znajduje się pod jego wpływem, są tracone, a zaklęcie nie zostaje przedłużone.



OSLEPIENIE

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6 za 1+k6 rund

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: zależny od maga

Składniki: oko dowolnej istoty, przebijane gwoździem w chwili rzucania czaru

Iluzjonista może rzucić ten czar na istotę, którą widzi. Osoba poddana działaniu tego czaru wykonuje test swojej **SW**. Jeśli próba ta zakończy się niepowodzeniem, ofiara ślepieje na 1+k6 rund. Iluzjonista rzucający czar może przedłużyć jego działanie o następne 1+k6 rund, płacąc kolejne 6 PM. PM wydane przez maga, chcącego rzucić to samo zaklęcie na istotę, która jeszcze znajduje się pod jego wpływem, są tracone, a zaklęcie nie zostaje przedłużone.

OGŁUSZENIE

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6 za 1+k6 rund

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: zależny od maga

Składniki: ucho dowolnej istoty, przebijane gwoździem w chwili rzucania czaru

Iluzjonista może rzucić ten czar na istotę, którą widzi. Osoba poddana działaniu tego czaru wykonuje test swojej **SW**. Jeśli próba ta zakończy się niepowodzeniem, ofiara głuchnie na 1+k6 rund. Iluzjonista rzucający czar może przedłużyć jego działanie o następne 1+k6 rund, płacąc kolejne 6 PM. PM wydane przez maga, chcącego rzucić to samo zaklęcie na istotę, która jeszcze znajduje się pod jego wpływem, są tracone, a zaklęcie nie zostaje przedłużone.



UROK

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 10

Zasięg: jedna istota

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: część ciała istoty, na którą ma być

rzucony ten czar (paznokcie, włos itp.)

Czar ten jest silniejszą wersją zaklęcia *oczarowanie* z 2. poziomu. Jediną różnicą jest wielkość modyfikatora, który przy *uroku* wynosi +40 do **Ogd**.

PRZEKAZANIE ILUZJI

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6 PM + tyle PM, ile jest podane w czarze podstawowym

Zasięg: dotyk

Czas trwania: taki sam jak przy czarze podstawowym

Składniki: takie jak przy czarze podstawowym



Czar ten służy do przekazania innej osobie iluzyjnego wyglądu. Może on być rzucony przed następującymi czarami: z poziomu 1 – *przybranie iluzorycznego wyglądu*, z poziomu 2 – *widmowy wygląd* i z poziomu 3 – *iluzja potężnego wyglądu*. Aby tego dokonać iluzjonista musi w pierwszej kolejności rzucić *przekazanie iluzji*, a dopiero później jedno z powyższych zaklęć.

CZARY ILUZYJNE POZIOM 4

ODEBRANIE ZMYŚŁÓW

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 12 za 1+k6 rund

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: zależny od maga

Składniki: oko, ucho i język dowolnych istot, nabijane na metalowy gwóźdź w chwili rzucania zaklęcia, oraz garść soli rozsypywana przy wypowiedzianiu ostatnich słów

Czar ten jest połączeniem trzech zaklęć z trzeciego poziomu magii iluzyjnej, tzn. *odebranie mowy*, *wzroku* i *sluchu*. Za każde dodatkowe 12 PM, wydane na początku rzucania czaru, mag może go przedłużyć o dodatkowe 1+k6 rund. Przy tym zaklęciu stosowane są wszelkie ograniczenia podane przy czarach będących jego „składnikami”.



WARHAMMER MIX

Ilustracje: Jarosław Músiat

Przedstawione poniżej materiały zostały nadesłane na nasz konkurs na artykuł, z reguły w postaci obszerniejszych, niż te przedstawione na naszych łamach, tekstów. Z uwagi na nierówny poziom tych prac, lecz jednocześnie kilka zupełnie niezłych pomysłów, zdecydowaliśmy się zaprezentować je w poniższej postaci. Nie są to oczywiście oficjalne rozszerzenia zasad gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

NOWE RODZAJE STRZAŁ

Paweł Stacewicz

Paweł uważa, że jeden rodzaj strzał, przedstawiony w podręczniku **WFRP**, to o wiele za mało – w Europie znano przecież wiele typów pocisków. Zabrał się więc za opisanie tych najczęściej spotykanych (ich dostępność w Starym Świecie jest *niewielka*).

Strzały z ostrym, wąskim grotem: pociski tego rodzaju nazywane są czasami turniejowymi. Są one celniejsze od normalnych (+15 do **US** strzelca), ale zadają mniejsze obrażenia (-2).

Strzały z grotem liściastym: strzały takie lepiej od normalnych przebijają kolcze pancerze (nie bierze się pod uwagę 1 PP pancerza kolczego, jeśli takowy chroni trafioną lokację ciała), choć są nieco mniej celne (-5 do **US** strzelca). Pociskami tego typu nie można strzelać na zasięg *maksymalny*.

Strzały z grotem w kształcie kulki: pociski takie służą do ogłuszania. Przy trafieniu w głowę, przeprowadza się testy identyczne z tymi, jak przy wykorzystaniu umiejętności *ogłuszanie* w walce wręcz. Trafienie w inną część ciała zadaje normalne obrażenia, jednak bez możliwości spowodowania *obrażeń dodatkowych*. Strzałą tego typu nie można strzelać na zasięg *maksymalny*.

Strzały gwiżdżące: pociskami tego rodzaju można odstrążyć przeciwników o **Int** 29 lub mniejszej. Muszą oni wykonać test swojego **Op**. Jeżeli będzie nieudany, stosowane

są zasady identyczne z tymi, jakie stosuje się po nieudanym teście strachu. Należy zwrócić uwagę, że w wypadku strzelania w jeźdźca lub jeźdźców, odpowiednie testy musi wykonać również wierzchowiec. Strzały tego rodzaju zadają obrażenia mniejsze o 1, nie można nimi strzelać na zasięg *maksymalny*.

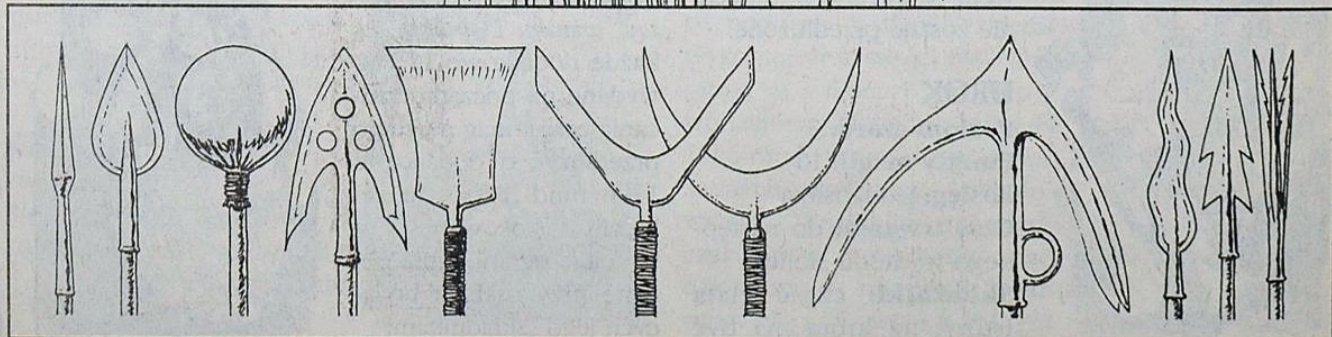
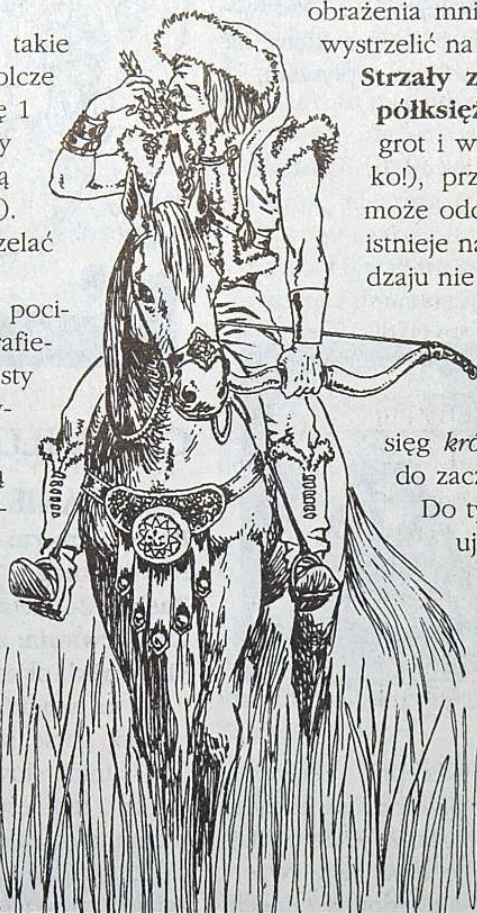
Strzały tnące, o długim, łopatkowatym ostrzu: tego rodzaju pociski używane są do przecinania lin. W wypadku udanego trafienia (należy uwzględnić modyfikatory odległości i wielkości celu!) zerwanie liny następuje automatycznie. Taka strzała zadaje obrażenia mniejsze o 1 punkt, nie można jej wystrzelić na zasięg *maksymalny*.

Strzały z grotem w kształcie dużego półksiężyca: pocisk zaopatrzony w taki grot i wystrzelony z długiego łuku (tylko!), przy **ES**+k6 równej 7 lub więcej może odciąć dłoń. Przy każdym trafieniu istnieje na to 50% szans. Pociskami tego rodzaju nie można wystrzelić na zasięg *maksymalny*.

Strzały z grotem-kotwiczką: zasięgiem *maksymalnym* dla pocisku tego rodzaju jest zasięg *krótki*. Taka strzała może posłużyć do zaczepienia o mur, ścianę, dach itp.

Do tych strzał rodzaju stosowany jest ujemny modyfikator **US** -15%, zadają również mniejsze obrażenia (-3). Szansa na udane zaczepienie zależy od **MG**.

Strzała z grotem węzowatym, haczykowatym lub rozszczepialnym: grot takiej strzały, po udanym trafieniu (-10 do **US**), które zada minimum 4 punkty obrażeń, osiada głęboko w ciele ofiary i za-



daje kolejne obrażenia w następujących przypadkach:

- w każdej rundzie, w której trafiony się poruszy, otrzymuje jeden dodatkowy punkt obrażeń;
- przy próbie usunięcia grotu z rany, dokonywanej przez osobę posiadającą umiejętność *chirurgia*, której nie powiedzie się test **Zr** - k3 dodatkowych obrażeń;
- osoba nie posiadająca *chirurgii* ma 90% szans, że przy wyciąganiu grotu z rany spowoduje kolejne k4 obrażenia.

ALTERNATYWNY SPOSÓB TWORZENIA BOHATERA

Krzysztof Moszyński

Przedstawiony w podręczniku głównym sposób tworzenia bohatera jest bardzo formalny, rola gracza została ograniczona właściwie do mechanicznego wykonywania rzutów kostkami. Proponuję zastąpić te zbyt sztywne zasady innymi, dającymi graczom nieco większą kontrolę.

Na początku gracz ma do swej dyspozycji charakterystykę minimalną. Jest ona podana na stronie 16 podręcznika **WFRP**, w tabeli **RASA BOHATERA**. Aby uzyskać właściwą charakterystykę początkową, przepisujemy po prostu wszelkie „plusy” przy poszczególnych rzutach kostkami, np. jeśli w tabeli jest 2k10 +10, do charakterystyki początkowej wstawiamy 10. Początkowa charakterystyka człowieka wygląda tak, jak pokazano to poniżej:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	20	20	1	1	4	20	1	20	20	20	20	20	20

Gracz następnie wykonuje odpowiednią liczbę rzutów, zależną od obranej rasy (w wypadku człowieka będą to cztery rzuty k3 i dziewięć rzutów 2k10, krasnolud natomiast rzuci raz k2, dziewięć razy 2k10 i trzy razy k3; liczby **Ataków** nie można zmienić).

Następnie uzupełnia charakterystykę w ten sposób, by wyniki rzutów odpowiednimi kośćmi, przyporządkować do właściwej cechy.

Pozostaje jeszcze kwestia wyboru profesji. Proponuję, aby gracz mógł wybrać dowolną postać, bądź też wylosować dwie i wybrać taką, która będzie mu bardziej odpowiadała. Pierwszy sposób jest przeznaczony dla osób, które wolą grać, niż rzucać kostkami, gdyż „wolność wyboru” może doprowadzić do sytuacji, w której w drużynie będą sami zabójcy trolli, szlachci- ce itp.

Spójrzmy więc, jak powyższy system działa w praktyce.

Chcę stworzyć bohatera-człowieka, Rangera biegłego w strzelaniu, a także zręcznego na tyle, by wspinanie się na drzewa nie stanowiło dla niego problemu. Minimalna charakterystyka wygląda tak:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	20	20	1	1	4	20	1	20	20	20	20	20	20

Wykonuję rzuty...

k3: 2, 2, 3, 3

2k10: 10, 5, 11, 18, 14, 13, 8, 11, 19

...i uzupełniam charakterystykę, która obecnie wygląda następująco:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+3	+11	+19	+2	+3	+2	+14	-	+18	+10	+13	+8	+5	+11
5	31	39	3	4	6	34	1	38	30	33	28	25	31

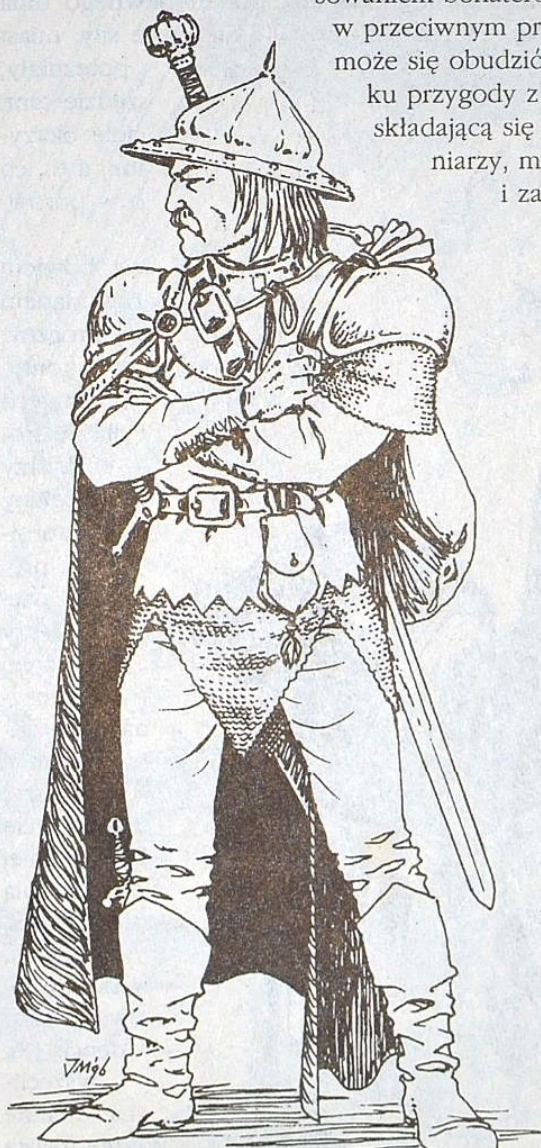
Teraz wylosujemy profesję. Rzucam dwa razy k100 i otrzymuję:

86 - Traper

44 - Myśliwy

Ponieważ mój bohater miał być dobrym strzelcem, decyduję się na myśliwego.

Myślę, że zaprezentowany przeze mnie nowy sposób losowania współczynników jest nieco lepszy od przedstawionego w podręczniku głównym. Oczywiście Mistrz Gry powinien sprawować kontrolę nad losowaniem bohaterów, gdyż w przeciwnym przypadku może się obudzić w środku przygody z drużyną składającą się z ochro- niarzy, myśliwych i zabijaków.



(...) trucizna ich nie zabiła. Sparaliżowała ich tylko, tak że zmienili się w żywe, czujące i widzące posagi. Całe lata później jeden ze sług Drachenfelsa, zanim zawisnął na szubienicy, opowiedział o okropieństwach, jakie działy się na oczach Karola i jego dworu. Widzicie, ci naiwni głupcy zabrali ze sobą dzieci. Heinroth najlepiej by zrozumiał, co czuli ich rodzice. Po „występach” Drachenfels pozostawił gości, zamrożonych w bezruchu, przed suto zastawionym stołem, by umarli z głodu.

Jack Yeovil, „Czarnoksiężnik Drachenfels”; tłum. Agnieszka Dołęgowska

CIE NIE NAD STARYM ŚWIATEM

Maciej Nowak

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Kupując podręcznik do **Warhammera**, myślałeś zapewne, że dostarczy ci on wesołych, emocjonujących przygód, znanych z innych gier fabularnych. I faktycznie, na początku bawiłeś się w zdobywanie skarbów, ratowanie księżniczek i zabijanie potworów. Dni mijały beztrosko, a spokoju nocy nie zakłócał nawet upiorny blask Morrslieba. Aż tu pewnego dnia okazało się, że coś jest nie tak. Nieczyste siły, miast



potężniały, szędzie tam, ciele okazymi, a to, co o w porów-

jest bowiem rów, lądem o mroczny, kowi kontyplugawych a dla beztro- - ci, którzy ją niepewny t awanturnika, przedziej czy

później zaczyna-ają ze szlo- wspominać wcześniejsze, troskie życie śli wcześniej ie rozszarpia ich stwory, o imionach, ych boję się ówić. Dekadencja jest wszech- cna. Ciemne udne miasta

są pełne kalek i żebraków, degeneracja i zło są powszechne nawet wśród tych, którzy powinni stawiać im czoła. Nie ma miejsca na niewinność, nie ma miejsca na przyjaźń i miłość. Nieliczni, walczący z napływem Ciemności, są z góry skazani na porażkę. Tak jak i ich świat...

Uniwersum **Warhammera** jest światem apokaliptycznym, *fin de sieclowym*. Nie jest to bowiem baśniowe średniowiecze, czas pięknych dam i dzielnych rycerzy. Rok 2512 kalendarza Imperium odpowiada swym klimatem przełomowi XV i XVI wieku, epoce rozkwitu kultury, ale także czasowi okrucieństwa, intryg i prześladowań. Wszak XVI wiek to okres reformacji, początek wojen, które zrujnowały Rzeszę Niemiecką – a na którymże to kraju, jak nie na Niemczech, wzorowano owego kolosa na glinianych nogach, jakim jest Imperium? Znow dają o sobie znać różnice dzielące poszczególne prowincje, narasta korupcja i bezprawie. Karl-Franz z dnia na dzień traci władzę, stając się marionetką w rękach przebiegłych możnych. Jeśli nic się nie zmieni, Imperium wkrótce znow ogarnie pożoga wojny domowej, brat wystąpi przeciw bratu, syn przeciw ojcu – a Chaos wyruszy na ostateczny bój, sięgnie po od dawna oczekiwane zwycięstwo.

Zmieniają się nie tylko państwa i społeczeństwa, ale także sami mieszkańcy Starego Świata. Choć to nie oni są winni sprowadzenia spaczenia (tak podobnego do znanych nam radioaktywnych trucizn), nie oni pragną mordować, jeść skrwawione mięso, niektórzy z przerażeniem wyczuwają na swych czołach załązki rogów, widzą jak wyrastają im dodatkowe kończyny, otwierają się nowe oczy. Ich świat rozpada się na kawałki, przeistacza się w koszmar. Oni sami stają się wyrzutekmi społeczeństwa, mutantami. Rodzina się ich wypiera, przyjaciele odwracają się od nich plecami. Mutanci są powszechnie znienawidzeni – bo przecież są koszmarnym *memento mori*, przypomnieniem, że siły degeneracji nie śpią i dopaść mogą każdego.

Zanim zabijesz taką istotę, pomyśl o jej przerażeniu, o nocach głodu, zimna i strachu. Zdaj sobie sprawę z tego, iż utraciła ona rodzinę, przyjaciół, nawet

własne ciało. Pomyśl, że coś takiego może przytrafić się i tobie. A może już się przydarzyło? Czym jest ta czerwona plama, która ostatnio pojawiła się na twym brzuchu?

A może lepiej nie wahaj się z zadaniem ciosu. Mutant może wszak zabić ciebie. Prześladowanie zawsze wzbudza chęć zemsty. Odrzucani pragną odwetu na krzywdzącym ich świecie; świadomie rzucają się w odmętę mordy i rozpusty, wspomagani w krwawym dziele przez zamieszkujące ich ciała chaotyczne siły.

Jeśli nie jesteś człowiekiem, szykując śmierć mutantowi nie zapominaj, iż ty również, nawet nie będąc stworem Chaosu, możesz stać się zaszczytnym zwierzęciem. Albowiem w tych trudnych czasach, kiedy nawet brat okazać może się wrogiem, nie ufa się ani elfom, ani krasnoludom. Nawet nizołki wzbudzają czasami niechęć. Zresztą brak tolerancji nie pojawił się nagle. Zawsze gdzieś tliła się niechęć i wzgarda do obcych, nie chcących (lub nie potrafiących) przyjąć narzuconych im wzorców. Teraz jednak uczucie to wybucha ze zdwojoną siłą, przeradzając się w otwartą nienawiść (na co zresztą władze chętnie pozwalają, licząc na to, że zamieszki rasowe pozwolą im ukryć własne kręactwa). Nie dziw się więc, gdy zostaniesz pobity, poniżony lub nawet otrzesz się o śmierć tylko dlatego, że masz ostro zakończone uszy lub jesteś niski i brodaty. Widząc takie starcia, kultysty Chaosu zacierają z zadowoleniem ręce, bowiem nic nie pomaga spełnić ich ciemnych planów tak, jak wewnętrzne starcia wśród tych, którzy powinni stawić im zjednoczony odpór.

Biedaku, pamiętasz jeszcze czerwoną plamę na swoim brzuchu? Nie martw się, to nie musi być mutacja. Być może zaraziłeś się jakąś chorobą. Tyle ich teraz – choćby Czarna Plaga... Są one groźne, groźniejsze od zaklęć i magicznych przedmiotów. Można wytrzymać uderzenie ognistej kuli, można uciec spod ostrza miecza, ale kilka paskudnych zarasków zdolnych jest powalić najtęższych wojowników. A śmierć od zarazy jest stra-

szna: powolne gnicie ciała, gorączkowe majaki i świadomość nieuchronnego, powoli zbliżającego się końca. Zarazić się jest bardzo łatwo, wystarczy napić się wody ze skażonego źródła, odwiedzić tanią ladcnicę lub nawet pooddychać w miejscu, w którym wcześniej zakasał chory. Gdy na twym ciele pojawią się krwawiące wrzody, opuszczą cię wszyscy, przerażeni, że ich także spotka to samo. Zdechniesz samotnie w błotnistej uliczce lub w jakimś miejscu odosobnienia, wśród podobnych tobie, cuchnących, żywych trupów. Zastanów się dobrze, skąd mogła wziąć się ta plama!

W czasie swych wędrówek bezdrożami Starego Świata spotkałeś zapewne wielu czcicieli Chaosu.



Wielu z nich padło pewnie pod ciosami twojej broni. Być może spaliłeś ich świątynie, zbezczęściłeś ołtarze. Godne to i sprawiedliwe, ale wiedz, że takie uczynki ściągnęły na twą głowę śmiertelne niebezpieczeństwo. Bogowie wybaczą lub zapominają – ich zdeprawowani kultysty nie czynią tego nigdy. To, że zniszczyłeś jakieś święte miejsce, nie znaczy przecież, że wykorzeniłeś zło, zabiłeś wszystkich wyznawców. Siły, jakimi dysponują kultysty, są duże, większe, niż możesz przypuszczać. Miraż władzy, bogactwa, sławy, czy nawet ulotna chwila cielesnej przyjemności, przyciągną wielu, pozwalając Chaosowi na oplecenie całego kontynentu plugawą siatką swych szpiegów, wyznawców i sług. Być może nawet w tej chwili jakiś żądny zemsty wyznawca Chaosu celuje w twoje plecy lub dosypuje do twego jadra trucizny. Także osoby bliskie twemu sercu nie są bezpieczne, wszystko co kochasz i cenisz może zostać zniszczone – aż wreszcie zostaniesz sam, z biciem serca czekając na dopełnienie się twojego losu... Strzeż się, polowanie się rozpoczęło!

Chaos nie zawsze jest jednak tak przerażający, jak to się na ogół wydaje. On po prostu wywleka na wierzch wszystkie ciemne zakątki naszej duszy, neguje wszelkie konwenanse, niszczy wzorce moralne

i etyczne – daje wolność, realizuje to, nad brakiem czego ubolewali kiedyś filozofowie naszego ziemskiego modernizmu, pozwala człowiekowi być naprawdę szczęśliwym (w tym

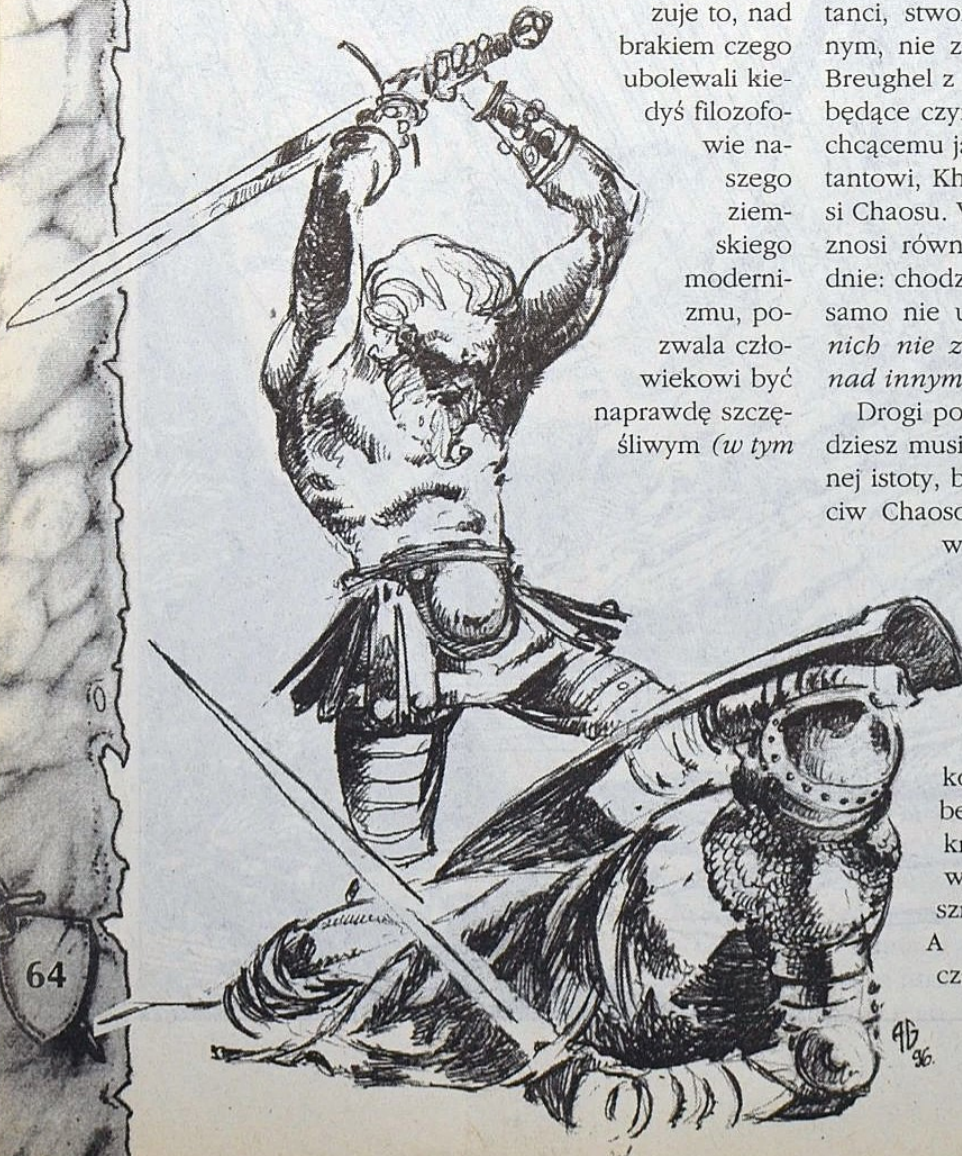
miejszu to się jednak nie zgadzam z opinią autora – przyp. red.). Jak można się więc dziwić, że w czasach postępującej dekadencji mieszkańcy Starego Świata oddają się kultowi tych pierwotnych sił. A jakże atrakcyjny jest Chaos dla odrzuconych przez społeczeństwo, zdeformowanych mutantów – wszak zmiany są jego istotą. Tam, w gronie sobie podobnych, mogą znaleźć zrozumienie, otuchę i opiekę, ci wszyscy, którym odmówiono tego w miastach i wsiach Starego Kontynentu... *Njawrr thakh 'Lzimbar Tzeentch, Panie nasz Slaaneshu...*

Pomyśl, młody łowco przygód, ile razy oszukali cię przedstawiciele prawa, ile razy byłeś fałszywie oskarżany. Przypomnij sobie chwile, gdy w zamian za ryzykowanie swego życia, dostawałeś psie pieniądze lub po prostu kopniaka w tyłek. Przypomnij sobie... A Chaos przygarnia wszystkich zrezygnowanych, zniechęconych do życia i świata, pokazując im nowy, wspaniały cel istnienia... Uważaj więc, bo największym wrogiem może okazać się wrog wewnętrzny, twe drugie ja – rządce, pragnienia i antypatie...

Zapewne utożsamiasz Chaos ze złem? Owszem, dla ciebie pewnie są to te same pojęcia. Dowiedz się jednak, że są to zupełnie różne rzeczy. Zło to jedynie jeden z aspektów wciąż zmieniającego się Chaosu, podobnie zresztą jak Dobro i Prawo. Zło wyróżnia się jednak tym, iż jest wrogiem pozostałym aspektom. Mutanci, stwory niewątpliwie o charakterze chaotycznym, nie zawsze mają czarne dusze (choćby Vargr Breughel z „Czarnoksiężnika Drachenfelsa”). Zaś Zło, będące czymś niezmiennym, może wystąpić przeciw chcącemu ją zburzyć Chaosowi. Wampir przeciw mutantowi, Khaine przeciw Tzeentchowi... Zło nie znosi Chaosu. Wedle podręcznika do **Warhammera**, nie znosi również prawa, nie zrozum jednak tego błędnie: chodzi o to, że walczy ono z zasadami, których samo nie ustanowiło. „...Prawo i porządek nic dla nich nie znaczą, chyba że pozwalają dominować nad innymi...”

Drogi poszukiwaczu przygód, być może kiedyś będziesz musiał zwrócić się o pomoc do jakiejś potwornej istoty, błagać ją, by sprzymierzyła się z tobą przeciw Chaosowi. Drżnij na myśl o tym, czego zażąda w zamian...

Pewnie boisz się teraz Chaosu, krew w żyłach mrozi ci mroczna potęga i zastawiane przezeń pułapki. Przypomnij sobie jednak, że poza rokiem 2512, istnieje wiele okresów, gdy Chaos był znacznie bardziej potężny, nie drążył – jak teraz – korzeni znanego nam świata, ale atakował bezpośrednio, zalewając swymi armiami całe krainy! Ciesz się, że nie przyszło ci żyć w tamtych czasach, bowiem ze swymi śmiesznościami zdolnościami zginąłbyś w kilka chwil! A właściwie, czemu nie miałbyś wówczas żyć? Przecież historia Imperium obfituje w mnóstwo ciekawych epizodów



– mimo potęgi Chaosu, wieków niosących więcej heroizmu, czasów, kiedy nawet w największej czerni paliło się światelko odwagi, poświęcenia i nadziei. Jeśli jesteś przynębiony beznadziejnością Starego Świata roku 2512, weź udział w świętej wojnie Magnusa Położnego, najmij się do wojsk któregoś z trzech cesarzy, albo nawet wraz z Sigmarem twórz podwaliny Imperium. Czasy, w których się znajdziesz, to lata ponure i niebezpieczne, spływające krwią i błyszczące łuną pożarów – ale mimo wszystko to wieki, gdy ludzi stać było jeszcze na bohaterstwo i wiarę, że Dobro i Prawo kiedyś zwyciężą. Spróbuj więc zapomnieć o tym, że w przyszłości ideały te umrą. Walcz, giń lub zdobywaj chwałę w ich imię. To dopiero dzieci twych dzieci zostaną złożone w ofierze bogom Chaosu...

Większość tego, co wiesz o Starym Świecie, odnosi się do Imperium, wielkiego, ongiś potężnego kraju (za który wciąż stara się uchodzić). Nie zapominaj jednak o tym, że Rzesza jest tylko jednym z wielu państw kontynentu, świat się na niej nie kończy. Na zachodzie, za niebezpiecznymi szczytami Szarych Gór, rozciąga się wszak Bretonia, odwieczny rywal Cesarstwa, gdzieś na południu leżą tileańskie państwa-miasta i gorąca Arabia. Czy czujesz już powiew świeżej, nowej przygody, czy myślisz o nie zbadanych szlakach? Tak? Ach, głupcze, znów zmierzasz ku śmierci i mrokowi! Bretonia to potężne królestwo, rządzi nim jednak nieudolny i próżny król, szlachta jest zniewieściała, zdegenerowana, z łatwością wpada w zasadzki Chaosu. W kraju szaleje Czarna Zaraza, pustosząc miasta i wsie, cieniem grozy kryjąc każdą żywą istotę. Miasta są równie brudne i pełne ludzkiego nieszczęścia, jak te w Imperium. Wspomnij też o Brionne, mieście hultajów, morderców i piratów, miejscu, gdzie łatwiej o nóż w plecy niż kawałek chleba.

Południe nie jest lepsze. Tileańskie państwa-miasta, prócz czcicieli Chaosu, mają jeszcze jedną, mroczną tajemnicę. Jest to wielka, przestępczą organizacja, odpowiednik naszej mafii – prawdziwy władca tych państweczek. Ona to decyduje o życiu i śmierci mieszkańców miast, o tym, czym powinni, a czym nie powinni się zajmować. Jest dobrze zorganizowana, panuje w niej żelazna dyscyplina, najmniejsze uchybienia karane są śmiercią. Lokalne władze są opłacane z jej kieszeni, niewykluczone też, że w swych brudnych sprawkach współdziała z kultami Chaosu. Strzeż się, by nie wejść jej w drogę, gdyż wtedy nazwanie twego losu marnym, będzie łagodnym eufemizmem.

A po drodze do Tilei mieszczą się siedziby skavenów, pokrytych złą sławą szczurołudzi, jednych z najgorliwszych i najpotężniejszych sług plugawych bóstw. Są wszędzie, sieć ich kanałów rozciąga się ponoć niemal pod całym kontynentem, mają swoje specjalne tunele, nawiedzają kanały. Zimny pot kropi się na czole,

gdy pomyśli się o tym, że któregoś dnia mogą one wyjść z ukrycia i zaatakować śpiących, nie spodziewających się niczego mieszczuchów...

Boisz się, prawda? Okazało się nagle, że wcale nie jesteś niezwyciężonym łowcą przygód, ale małym robakiem, uwięzionym w mrocznym, chylącym się ku upadkowi świecie. Wiem, nie jest to miłe uczucie... Cóż możesz zrobić? Na przekór wszystkiemu staraj się zapomnieć o niedalekiej zagładzie. Być może twoje czyny opóźnią jej nadejście. Pamiętaj tylko, że heroizm to nie jest łatwa i przyjemna wyprawa na „potężnego” czarownika, który w rzeczywistości okazuje się całkiem łatwy do pokonania. W świecie **Warhammera** Zło i Chaos są znacznie podstępniejsze, wciskają się do dusz, każdą walkę czyniąc przede wszystkim wewnętrznym bojem. Tylko od twojej pomysłowości, zdolności do poświęceń – lub bezwzględności – zależy to, czy uda ci się wydostać z tej opresji.

Zły czarownik – plaga dręcząca krainę, zaraza, którą chcesz wypłenić, także może cię pokonać. Nawet jeśli pozornie zdobędziesz nad nim przewagę, mała rysa w twym charakterze pozwoli, by przeciwnik wykorzystał twe ukryte ambicje, lęki, pragnienia i przeciągnął cię na swoją stronę.

I jeszcze jedno ostrzeżenie – upiorne rzeczy, które widzisz w trakcie swych wędrówek, zostawiają ślad w twym umyśle. Czy naprawdę sądzisz, że po ujrzeniu, jak gobliny torturują i zjadają po kawałku twoich przyjaciół, pozostaniesz takim samym człowiekiem? Z każdą nową przygodą będziesz staczał się do otchłani szaleństwa. Obrzędy tajemniczych kultów, afirmacja przerażających bóstw, okrucieństwo, strach i ból – wszystko to sprawi, że kiedyś zmienisz się w kwilącego szaleńca, tarzającego się we własnych odchodach, gdzieś, w którymś z przytułków. Jeśli wcześniej nie zginiesz lub nie zamienisz się w mutanta...

**Powodzenia na szlaku,
straceńcze!**



1 *Nasz Pan zesłał nam objawienie i ukazał, co ma się stać wkrótce; za pośrednictwem swego sługi wyjawił przyszłość pokornemu Nathanielowi.*

2 *Błogosławieni ci, którzy słuchają głosu proroctwa i zachowują jego słowa w pamięci; czas bowiem jest bliski.*

3 *Ja, Nathaniel, sługa pokorny Pana mego, byłem w górach dni siedem; dnia ósmego usłyszałem słowa:*

4 *To, co widzisz zapisz w księdze i przekaz uczniom swoim.*

5 *I odwróciłem się, by zobaczyć, kto przemawia do mnie; ale ujrzałem ciemność jeno taką, że żadne oko jej przebieć nie mogło.*

6 *A z owej ciemności moc takowa biła, że na kolana padłem; i znów głos potężny usłyszałem:*

7 *Nie lękaj się. Jam jest pierwszy i ostatni. I żyjący. Byłem umarły, lecz oto żyję na wieki wieków, i mam klucze do bram śmierci i do wrót zbawienia.*

8 *Pisz więc, co twe oczy ujrzały, albowiem są to obrazy przyszłości.*

9 *Ujrzałem oto drzwi ku zbawieniu otwarte i doszedł głos mnie: Wstąp tutaj, a pokażę ci, co się ma stać potem.*

10 *Wszedłem przeto w wieczną ciemność i tron czarny ujrzałem, czarniejszy od najczarniejszej nocy.*

11 *A ten, który na nim siedział, podobny był z wyglądu do kamienia jaspisowego i karnelowego. I widziałem w prawej dłoni jego księgę zapieczętowaną siedmioma pieczęciami.*

12 *Usłyszałem wtenczas słowa: Któż jest godny księgę ową otworzyć i zerwać pieczęcie?*

13 *Ja – rzekłem, pewien, że dokonać tego muszę. A podówczas chór głosów potężnych takóž się odezwał:*

14 *Godzien jesteś wziąć księgę i zdjąć jej pieczęcie, ponieważ umarłeś i w panu się odrodziłeś. Jeno tyś na tyle potężny, by tego dokonać.*

15 *I zerwałem jedną z siedmiu pieczęci i usłyszałem donośny głos, mówiący: Chodź!*

16 *I widziałem: Ciemność wielka na świat spadła. Słońce nie ukazało swej twarzy i wszyscy z trwogą dnia następnego czekali.*

PROROCTWO POMYŚL: TOMEK KRECZM NAPISALI: TOMEK KRECZM ANDRZEJ MISZKURKA



Ilustracje:
Hubert
Czajkowski

NATHANIELA



17 **A** gdy zjąłem drugą z siedmiu pieczęci księgę chroniących, znów usłyszałem donośny głos mówiący: **Chodź!**

18 **I** ujrzałem, jak dzieci opuszczają łona matek przedwcześnie, jak rodzą się słabe, bezbronne i odmienione.

19 **Z**jąłem trzecią pieczęć, by po raz trzeci usłyszeć głos mówiący: **Chodź!**

20 **A** moim oczom ukazał się obraz dwóch potęg, które starły się ze sobą w szale wielkim. **I** z pożogi nikt z życiem ujsć nie zdołał.

21 **I** czwartą pieczęć zerwałem i czwarty raz głos donośny oznajmił: **Chodź!**

22 **A** z mroków nocy bestie wypętkły, by nasyć się krwią niewinnych. **Ni** za dnia, ni w ciemnościach nocy nikt nie był bezpieczny.

23 **A** gdy piątą pieczęć zerwałem i gdy głos powiedział, bym poszedł za jego wskazaniem, ujrzałem, jak powstaje grad i ogień, który **Pan** ku ziemi rzuca z siłą straszliwą.

24 **S**zóstą pieczęć ustąpiła mej mocy. **I** głos znów oznajmił: **Chodź!**

25 **I** ujrzałem: **W**iarą nasza podupadła, albowiem niewiele wie o naszego pana istnieniu. **Pozostali** jednak ci, którzy czekają na jego przybycie. **W** nich leży siła nasza.

26 **A** gdy ostatnią pieczęć zerwałem, głos ostatni raz rozkazał: **Chodź!**

27 **W**idziałem: **W** święto wielkie nadeszła chwata zbawienia, siła pokory i potęga oczyszczenia, które zmiotły z ziemi niewiernych.


28 **K**sięgę teraz otwierać począłem. **A** gdy już tego dokonałem, ujrzałem nową ziemię, albowiem pierwsza ziemia przeminęła. **Nie** będzie już smutku, krzyku, ni mozołu.

29 **U**jrzałem bojaźliwych i niewierzających, i skalanych, i wszeteczników, i czarownic, i bałwochwalców, i kłameców. **Dla** nich **Pan** jezioro płonące ogniem przygotował.

30 **A** narody ziemi chodząc będą w światłości jego, a królowie znosić ku niemu chwagę. **On** bowiem zstąpi na ziemię, by już nigdy stąd nie odejść, by przywrócić ład i porządek.

31 **I** rzekł do mnie głos potężny: **To**, co ujrzałeś, jest pewne i prawdziwe. **Tys** jest sługą naszego pana, który ukaze innym, co ma się wkrótce stać.

32 **I** tak oto stałem się błogosławionym, który strzeże proroctwo księgi. **Wybrany** przez pana podwójnie.



Ta przygoda jest przeznaczona dla 4-6 graczy na poziomach 1-3. Została przystosowana do rozgrywania według zasad gier **Kryształy Czasu** i **AD&D**, ale po drobnych przeróbkach będzie można ją wykorzystać w dowolnym systemie.

Przepowiednia Nathaniela i Zew Cthulhu

Jeżeli jesteś Strażnikiem Tajemnic i masz ochotę poprowadzić powyższy scenariusz, nie wahaj się. Przenieś akcję przygody do Europy wieku XIX. W końcu straszliwe epidemie dziesiątkowały Stary Kontynent nie tylko w wiekach średnich, ale również pod koniec XIX stulecia czy w czasie drugiej wojny światowej. Dopiero teraz, w epoce radia, telewizji i komputerów, jesteśmy sobie w stanie z nimi poradzić. Ale jeszcze sto lat temu...

W **Zewie Cthulhu** tajemniczy i szaleni Gnijący Bracia będą sektą wyznawców Hastura; Ankou – awatarem Wielkiego Przedwiecznego, Królem w Żółci; Pomiot – pomniejszą rasą służebną (choćby opisanymi w *Ye Booke of Monsters Crawling Ones*); Gasend – typowym miasteczkiem, gdzieś we Francji lub Włoszech, z kościołem, młynem, ratuszem i czym sobie tylko zażyczysz. Akcja raczej się nie zmieni. Musisz jedynie popracować nad realiami. Ale to przecież nic trudnego.

Jako że celem niniejszego tekstu jest wywołanie u graczy strachu, doprowadzenie ich bohaterów do szaleństwa, powinieneś zwrócić szczególną uwagę na stworzenie odpowiedniego nastroju. Polecamy przeczytać wcześniej „Włos się jeży” i „Włos się jeży II” lub jakiegokolwiek inne artykuły mówiące o technikach straszenia. Bardzo dużo informacji na ten temat znajdziesz w podręczniku głównym do **Zewu Cthulhu**.

Wszystkim Mistrzom Gry, którzy chcieliby lepiej zrozumieć, co czują ludzie zamknięci w mieście, w którym panuje zaraza, polecamy lekturę „Dżumy” Alberta Camusa i „Mszy za miasto Arras” Andrzeja Szczypiorskiego.

Jak poprowadzić tę przygodę?

Na początku oczywiście powinieneś kilkakrotnie przeczytać *Proroctwo Nathaniela*. W czasie zapoznawania się z jego treścią spróbuj połączyć wszystkie przedstawione w przygodzie elementy i stworzyć z nich spójną całość. Za prowadzenie weź się dopiero wtedy, gdy

będziesz pewien, że masz kompletny obraz tego, co wydarzy się w Gasend.

Wszystkie teksty literackie mają służyć Ci tylko jako pomoc, ich zadaniem jest oddanie mrocznego nastroju tej przygody. Nie staraj się czytać ich swoim graczom. Zamiast tego przygotuj własne opisy, które będą lepiej pasowały do Twojego stylu prowadzenia i sytuacji, jakie mogą zaistnieć.

Słów kilka o zarazie

Epidemia, którą przynoszą do Gasend członkowie Gnijącego Bractwa, jest szczególnie złośliwą mutacją cholery i dżumy. W zależności od sposobu zarażenia, jej objawy są różne. W przypadku, gdy zarażenie następuje przez wodę, choroba rozpoczyna się od nasilającej się z każdą godziną biegunki. Stolce stają się częstsze, obfitsze. Pojawiają się w nich kawałki oderwanej błony śluzowej. Później zaczynają się wymioty wodnistą cieczą. Masa zarażonego ciała zmniejsza się, krew gęstnieje i ciemnieje. Krążenie słabnie. Twarz ściąga się i przybiera sinawe zabarwienie, oczy się zapadają, skóra na palcach marszczy, temperatura ciała spada. Kolejny etap to duszności i ściskanie w piersiach, które powstają na skutek osłabionego krążenia krwi w płucach. Na końcu tętno zaczyna słabnąć, chory przestaje oddawać mocz. Czuje bolesne kurcze w łydkach i powoli zaczyna tracić zmysły (śpiączka). Choroba kończy się powolną, cichą śmiercią po siedmiu, ośmiu dniach.

U mieszkańców Gasend, którzy zarażą się poprzez rany (zatknięcie z krwią, śliną lub odchodami chorego), choroba rozpocznie się silną gorączką (41 stopni w przypadku ludzi). Zaczną obrzmiewać węzły chłonne, znajdujące się blisko miejsca zakażenia. Później zaczną się z nich wydobywać ropa. W końcu dojdzie do zapalenia, a następnie zgorzeli płuc. Śmierć nastąpi po sześciu, ośmiu dniach, w zależności od kondycji chorego.

Pierwszy rodzaj objawów wystąpi u większości mieszkańców miasta (około 90% całej populacji). Pozostali albo nie zachorują, albo zarażą się przez obrażenia skóry. I w jednym, i w drugim przypadku kapłani będą bezradni. Żaden czar, nawet najpotężniejszy, nie uzdrowi chorego.

W obydwu rodzajach choroby śmiertelność wynosi od 85 do 97 procent.

Tło historii

Przed ponad sześcioma wiekami narodził się człowiek, którego potomni mieli zapamiętać jako Szalonego Nathaniela. Już w młodości Nathaniel różnił się od swoich rówieśników. Zamiast bawić się z innymi dziećmi, budował ołtarze, na których składał ofiary i palił kadzidła ku czci wymyślonych bóstw o dziwnych imionach, wyśpiewywał psalmy i rytualne pieśni w sobie tylko znanym języku, godzinami medytował, a potem wieszczyl o końcu świata. Z biegiem lat obsesja Nathaniela przybierała na sile. Zaczął wierzyć, że jest wybrańcem, który ma zapowiedzieć nadejście nowego ładu. Mówił, że został trafiony przez boga promieniem w nie istniejącym kolorze, że w snach bóg objawił mu przyszłość. Nikt oczywiście nie chciał słuchać jego słów. Ludzie traktowali go jak szaleńca,

drwili, naśmiewali się. Usunął się więc w cień i zniknął na wiele lat. W tym czasie nie próżnował. Udał się do leprozorium na wschodzie Orkusa i zaczął nauczać swojej religii trędowatych. Wielu spośród nich przyjęło nową wiarę. Ich bogiem stał się Siewca Zarazy – istota, która, jak mówił Nathaniel, wkrótce zstąpi z niebios i oczyści świat z grzechu, a jedynymi, którzy przetrwają, będą chorzy i cierpiący. Religia ta bardzo szybko rozprzestrzeniła się na terenie całego Orkusa. Wiernych przybywało z dnia na dzień. Wkrótce ich liczba urosła do kilku tysięcy. Wtedy też założono Gnijące Bractwo – organizację, która miała przygotować świat na nadejście Siewcy. Mając za sobą taką siłę, Nathaniel mógł przystąpić do nawracania „niewiernych”. Jego agenci zawlekli zarazę – jedyne lekarstwo na zło tego świata – do dziesiątek wiosek i miasteczek na terenie całej wyspy. Orkus pogrążył się w chaosie. Choroby dziesiątkowały niewinnych. Umierali starcy, mężczyźni w sile wieku, kobiety i dzieci.

Katan nie mógł dłużej tolerować takiego stanu rzeczy. Większość Gnijących Braci zostało uwięzionych, a następnie straconych. Śmierć nie ominęła nawet Nathaniela. Pierwszego dnia miesiąca świątecznego spalono go na głównym placu Ostrogaru. Świadkowie twierdzą, że przed egzekucją przepowiedział koniec świata i opisał poprzedzające go znaki.

Pozostali przy życiu wyznawcy Siewcy Zarazy przepadli jak kamień w wodę. Przez lata, w ukryciu, wyczekiwa-

li chwili odpowiedniej, aby powrócić. Teraz nadszedł ich czas. Wszystkie przepowiedziane przez Nathaniela znaki objawiły się. Pozostało tylko przyzwać prawdziwego boga.

Gasend

Gasend to nieduże, leżące na rozstaju dróg miasto, obok którego przepływa rzeka. Jeszcze dwieście lat temu była tu tylko stojąca na trakcie strażnica, jednak teraz otoczona wysokim murem osada liczy sobie prawie 4000 mieszkańców, w większości ludzi i półorków. Swój rozwój Gasend zawdzięcza przede wszystkim położeniu – w jego sercu spotykają się drogi z Get-war-garu i Ariagaru. Nic więc dziwnego, że niewielka strażnica, którą zbudowano z myślą o ochronie traktów, przekształciła się w żyjące dzięki handlowi miasto.

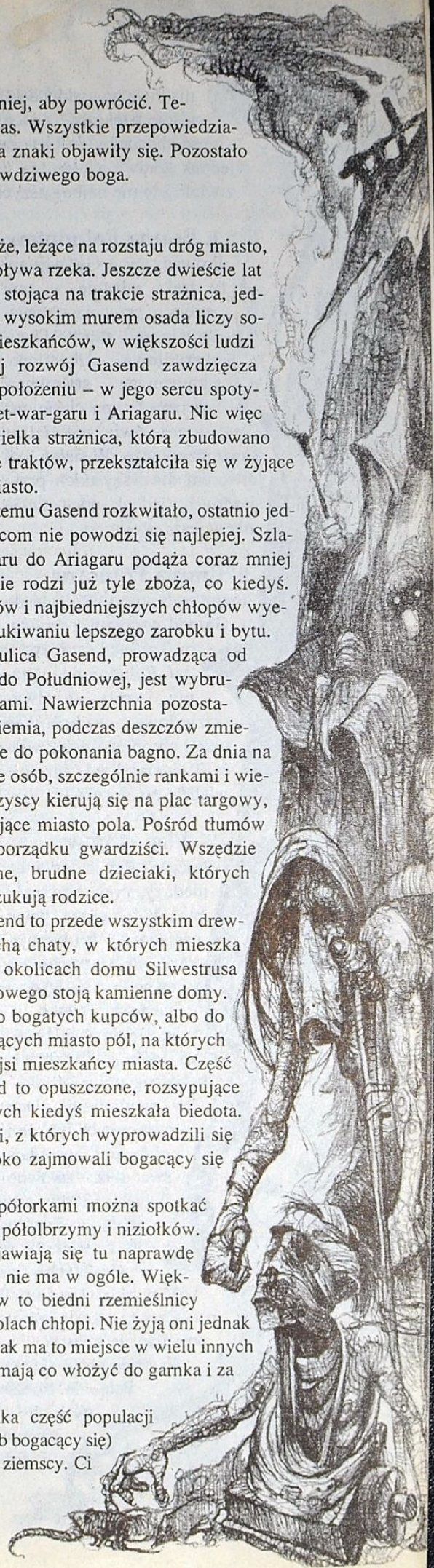
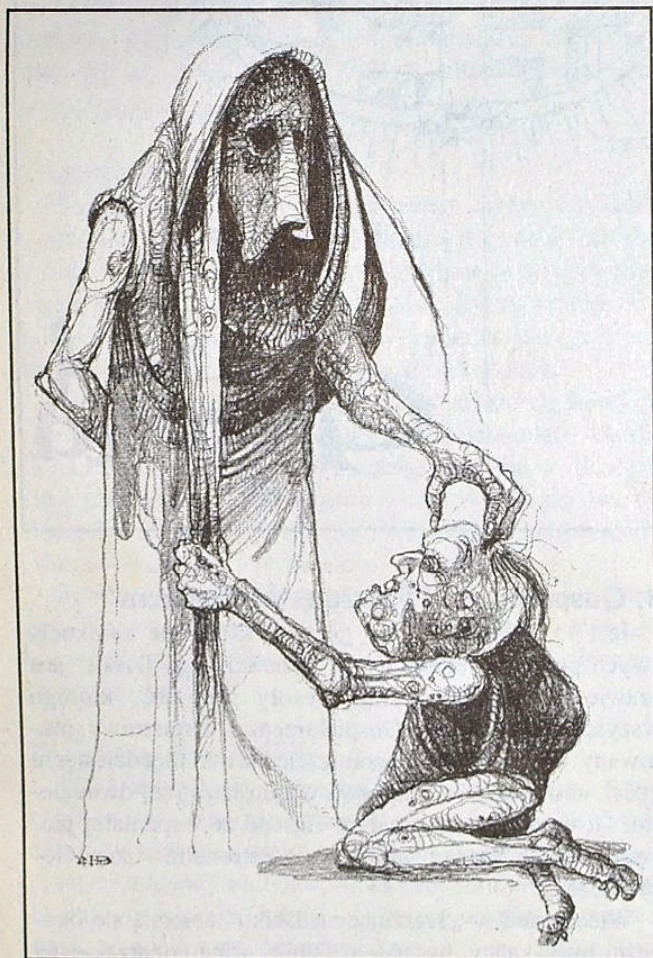
Jeszcze pięć lat temu Gasend rozkwitało, ostatnio jednak jego mieszkańcom nie powodzi się najlepiej. Szlakiem z Get-war-garu do Ariagaru podąża coraz mniej kupców. Ziemia nie rodzi już tyle zboża, co kiedyś. Wielu rzemieślników i najbiedniejszych chłopów wymigrowało w poszukiwaniu lepszego zarobku i bytu.

Tylko główna ulica Gasend, prowadząca od Bramy Północnej do Południowej, jest wybrukowana kocimi łbami. Nawierzchnia pozostałych to uklepana ziemia, podczas deszczów zmieniająca się w trudne do pokonania bagno. Za dnia na ulicach widać wiele osób, szczególnie rankami i wieczorami, kiedy wszyscy kierują się na plac targowy, bądź też na otaczające miasto pola. Pośród tłumów kroczą pilnujący porządku gwardziści. Wszędzie biegają rozbawione, brudne dzieciaki, których bezskutecznie poszukują rodzice.

Budynki w Gasend to przede wszystkim drewniane, kryte strzechą chaty, w których mieszka biedota. Tylko w okolicach domu Silwestrusa i wokół placu targowego stoją kamienne domy. Należą one albo do bogatych kupców, albo do właścicieli otaczających miasto pól, na których pracują najbiedniejsi mieszkańcy miasta. Część budowli w Gasend to opuszczone, rozsypujące się chaty, w których kiedyś mieszkała biedota. Kamienne budynki, z których wyprowadzili się rzemieślnicy, szybko zajmowali bogacący się kupcy.

Poza ludźmi i półorkami można spotkać w Gasend również półolbrzymy i niziołków. Elfy i półelfy pojawiają się tu naprawdę rzadko, a gnomów nie ma w ogóle. Większość mieszkańców to biedni rzemieślnicy lub pracujący na polach chłopci. Nie żyją oni jednak na granicy nędzy, jak ma to miejsce w wielu innych miastach. Zawsze mają co włożyć do garnka i za co kupić ubranie.

Jedynie niewielka część populacji miasta to bogaci (lub bogacący się) kupcy i właściciele ziemscy. Ci



zło świata. Czasem (ostatnio naprawdę bardzo rzadko) występują tu bardowie, którym zazwyczaj nie udaje się rozweselić gości.

Gospodarzowi i jego żonie pomaga ich niemal trzydziestoletnia córka, Eurydyka, jej mąż, trzydziestodwuletni Palmeon (który ma zresztą chrapkę na majątek teścia), i służąca – niemowa, którą wszyscy nazywają Znajdą.

5. Gospoda „Przy Bramie”

„Przy Bramie” to druga gospoda, która, mimo ciężkich czasów, wciąż jeszcze prosperuje. Zarządza nią lasy na pięniądze niziołek, Maurdok, a właścicielem jest sam burmistrz miasta, szanowany przez wszystkich Czerwonooki Silwestrus. W gospodzie pracują również dwaj chłopcy – Omen i Nomen – oraz kucharka, Jańcia.

Gospodę „Przy Bramie” odwiedzają przede wszystkim najbogatsi mieszkańcy Gasend, można tu bowiem spotkać Silwestrusa i wypić przednie trunki.

Mimo że gospoda „Przy Bramie” jest większa od „Szarżującego Dzika”, ma do zaferowania o wiele mniej miejsc sypialnych – duża część pomieszczeń dla gości to składające się z kilku pokoi apartamenty.

Należy przyznać, że warto płacić za luksus spania w tym miejscu. W wygórowaną cenę pokoju wliczona jest kąpiel (raz na tydzień), pierwszy posiłek (jadłospis ustala Maurdok) oraz bard, który balladami winien umilać czas (etatowym śpiewakiem jest prawie siedemdziesięcioletni Jakster „O Skrzypiącym Głosie”, za którego pieśniami nikt nie przepada). Jest tu ponadto o wiele czystiej niż w „Szarżującym Dzik”, choć z pewnością mniej przyjemnie.

6. Garnizon

Miasto opłaca dwustu gwardzistów – jedynie połowa z nich jest zawsze gotowa do działania (reszta mieszka w swoich domach i nie zawsze ma ochotę przyjść na musztrę). Ich dowódcą jest Ronald, którego podwładni zwą najczęściej Kulawcem – przed laty, podczas jednego z pojedynków, złamał nogę, potykając się o kamień.

Większości gwardzistów nie można uznać za dobrych, a nawet przeciętnych wojowników. Nic dziwnego – okolica należy do spokojnych, a mieszkańcom nie w głowach zamieszki czy burdy. Rola żołnierzy sprowadza się więc do zbierania opłat za handel i łapania złodziei, choć jedno i drugie wydaje się być zadaniem ponad ich siły.

Garnizon to trzy drewniane budynki – stajnia (w której zazwyczaj jest najwyżej pięć koni), zbrojownia i budynek mieszkalny (w którym śpi około 60-80 ludzi) – otoczone drewnianą palisadą.

7. Świątynia Oriaka

Oriak jest bogiem kupiectwa i pieniędzy, nic więc dziwnego, że stał się on opiekunem Gasend. Jego świątynia nie należy do najbogatszych i najbardziej wymyślnych. Jest to prosty, kamienny budynek, w którym odbywają się msze i w którym mieszka Gotarg – najwyższy kapłan – oraz trzej bracia akolici: Aron, Maron i Haron.

8. Świątynia Arianny

Pierwszy burmistrz Gasend był wyznawcą Arianny. Jako że był pobożnym człowiekiem, koniecznie chciał, aby w mieście znalazło się miejsce kultu jego bogini. Wybudował więc kapliczkę, która z biegiem czasu przekształciła się w niewielką świątynię. Teraz mieszka w niej tylko jedna osoba – świątobliwa Jasmed.

9. Dom Silwestrusa

Jest to niewątpliwie najwspanialszy budynek w mieście. Potężny, murowany, trzypiętrowy dom, w którym mieszka Silwestrus wraz z żoną, siostrą, matką, trzema synami i dwiema córkami. Budynek jest otoczony przez prawie metrowej wysokości żywopłot i niewielki, lecz wspaniale utrzymany ogród.

Silwestrus jest szóstym z kolei burmistrzem, który należy do rodziny Fasternhan. W Gasend stało się już tradycją, że za każdym razem na to zaszczytne stanowisko wybierany jest najstarszy syn poprzednika. W ten właśnie sposób rodzina Fasternhan stała się najbogatszą i najbardziej wpływową w mieście. Nie wpłynęło to w żaden sposób na zachowanie Fasternhanów – wszyscy są skromni, uprzejmi i przyjaźnie nastawieni do innych.

10. Siedziba Krajaha

Krajah to jedyny mag mieszkający w Gasend. Nie należy do najpotężniejszych członków bractwa, ale w mieście jest bardzo poważany. Żyje w niewielkim, drewnianym domu pełnym ksiąg i magicznych komponentów. Nie przyjmuje nikogo, z wyjątkiem przyjaciół, do których zaliczają się między innymi kapłani i Silwestrus.

11. Młyn

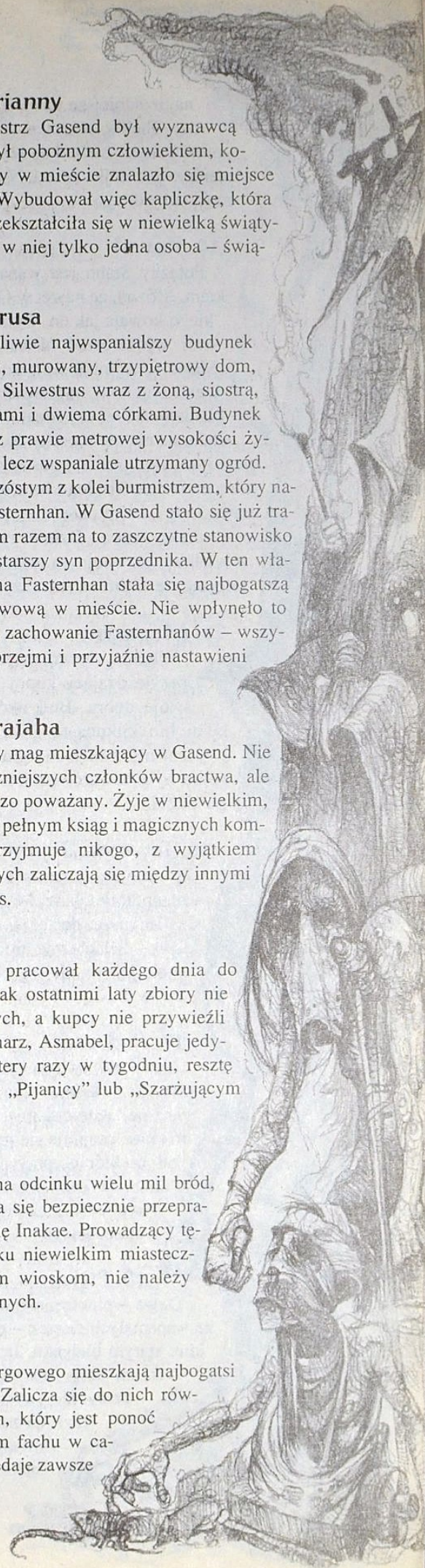
Niegdyś młyn pracował każdego dnia do późnej nocy. Jednak ostatnimi laty zbiory nie należały do udanych, a kupcy nie przywieźli ziarna. Teraz młynarz, Asmabel, pracuje jedynie trzy, może cztery razy w tygodniu, resztę czasu spędzając w „Pijanicy” lub „Szarżującym Dzik”.

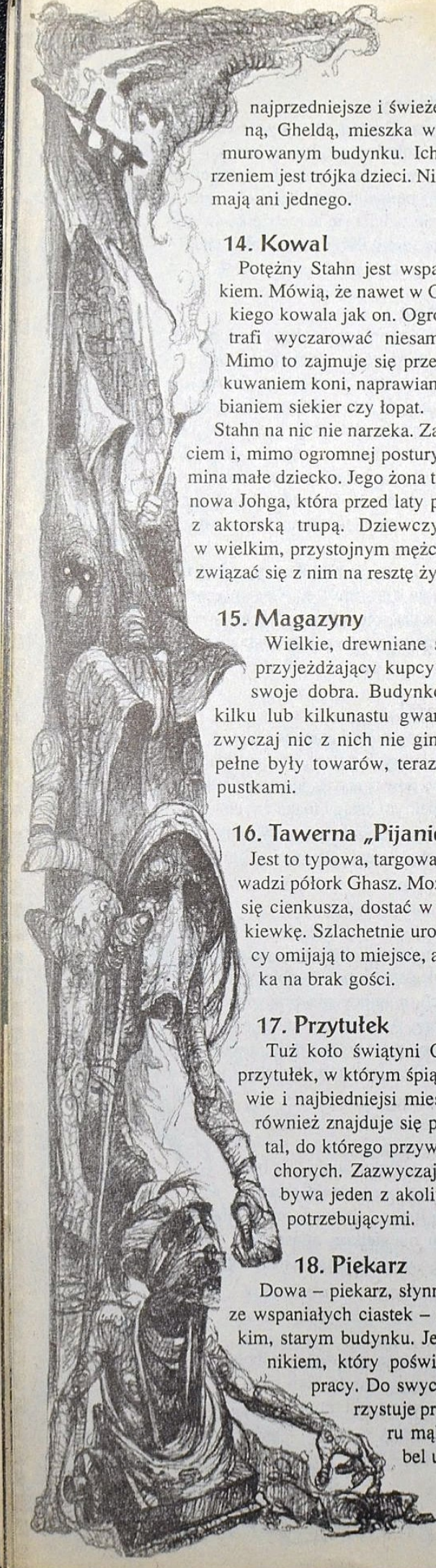
12. Bród

Jest to jedyny na odcinku wielu mil bród, przez który można się bezpiecznie przeprawić na drugą stronę Inakae. Prowadzący tędy trakt wiedzie ku niewielkim miasteczkom i nabrzeżnym wioskom, nie należy więc do uczęszczanych.

13. Rzeźnik

Wokół placu targowego mieszkają najbogatsi miejscowi kupcy. Zalicza się do nich również rzeźnik Buch, który jest ponoć najlepszy w swoim fachu w całym Gasend. Sprzedaje zawsze





najprzedniejsze i świeże mięsa. Wraz z żoną, Gheldą, mieszka w średniej wielkości murowanym budynku. Ich największym marzeniem jest trójka dzieci. Niestety, jak dotąd nie mają ani jednego.

14. Kowal

Potężny Stahn jest wspaniałym rzemieślnikiem. Mówią, że nawet w Ostogarze nie ma takiego kowala jak on. Ogromnym młotem potrafi wyczarować niesamowite przedmioty. Mimo to zajmuje się przede wszystkim podkuwaniem koni, naprawianiem wozów i wyrobieniem siekier czy łopat.

Stahn na nic nie narzeka. Zawsze cieszy się życiem i, mimo ogromnej postury, umysłem przypomina małe dziecko. Jego żona to niewielka, filigranowa Johga, która przed laty przybyła do Gasend z aktorską trupą. Dziewczyna zakochała się w wielkim, przystojnym mężczyźnie i została, by związać się z nim na resztę życia.

15. Magazyny

Wielkie, drewniane stodoły, w których przyjeżdżający kupcy mogą przechować swoje dobra. Budynek zawsze pilnuje kilku lub kilkunastu gwardzistów, więc zazwyczaj nic z nich nie ginie. Kiedyś stodoły pełne były towarów, teraz zazwyczaj świecą pustkami.

16. Tawerna „Pijanica”

Jest to typowa, targowa speluna, którą prowadzi półork Ghasz. Można tu zawsze napić się cienkusa, dostać w mordę i stracić sakiewkę. Szlachetnie urodzeni i bogaci kupcy omijają to miejsce, ale Ghasz nie narzeka na brak gości.

17. Przytułek

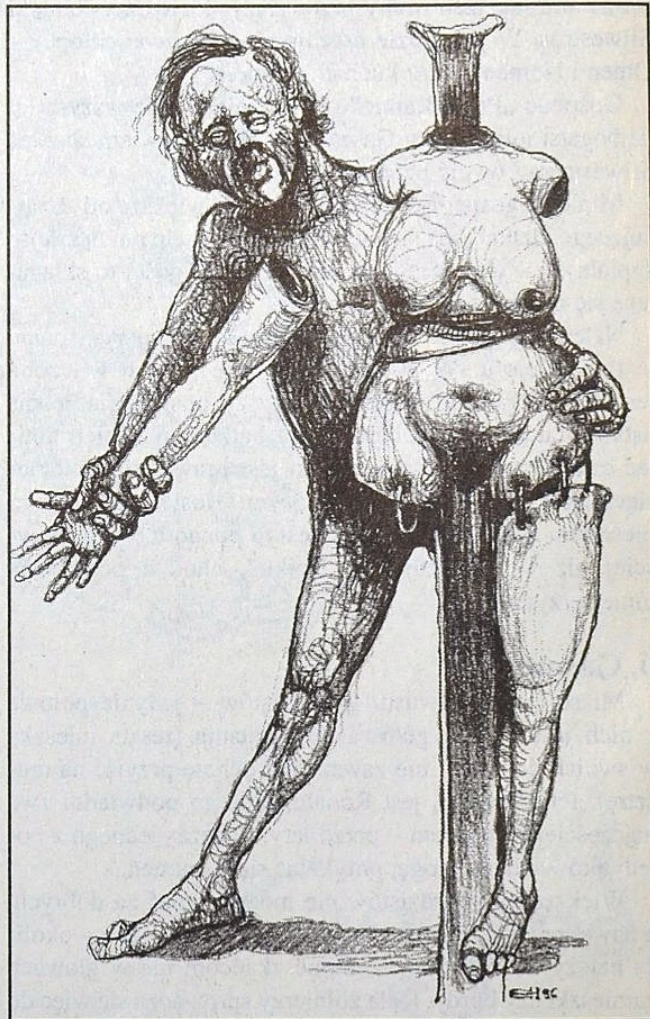
Tuż koło świątyni Oriaka znajduje się przytułek, w którym śpią samotni starszycowie i najbiedniejsi mieszkańcy miasta. Tu również znajduje się prowizoryczny szpital, do którego przywozi się rannych lub chorych. Zazwyczaj w przytułku przebywa jeden z akolitów, opiekujący się potrzebującymi.

18. Piekarz

Dowa – piekarz, słynny w całym Gasend ze wspaniałych ciastek – mieszka w niewielkim, starym budynku. Jest typowym samotnikiem, który poświęcił się całkowicie pracy. Do swych wypieków wykorzystuje przywożoną z Ariagaru mąkę, przez co Asma-bel uważa go za snoba.

Uwagi dla MP prowadzących tę przygodę według zasad AD&D

Opisane powyżej miasto można bez problemów dopasować do któregoś ze światów AD&D. Mistrz Gry będzie musiał w tym celu dokonać tylko kilku kosmetycznych zmian. Pierwszą z nich będzie zastąpienie bogów Orkusa bogami występującymi w danym uniwersum. W *Forgotten Realms*, na przykład, zamiast Oriaka proponujemy Waukeena, zamiast Arianny – Sune. Drugą, zastąpienie orków przedstawicielami innych ras (w światach AD&D orki są wrogami ludzi). Trzecią, zmiana nazw miejsc przynależnych Orkusowi na pasujące do kampanii.



Jak rozpocząć przygodę?

Ściągnięcie poszukiwaczy przygód do Gasend nie będzie zapewne wielkim problemem. Zawsze znajdzie się jakiś powód (chora ciotka, przyjaciel w potrzebie, dobrze płatna robota). O wiele trudniejsze może okazać się skłonienie ich, aby przez tydzień albo dwa pozostali w mieście. Dlaczego tak długo? Mniej więcej tyle czasu potrzeba, by poznali i polubili kilka osób. Wtedy ofiarami choroby nie będą anonimowi przechodnie, a postacie z krwi i kości. Wszystkie te zabiegi mają na celu przekonanie graczy (o ile jest to możliwe), że to, co spotkało ich bohaterów, to nie kolejna przygódka na drodze do sławy i chwały, a coś

straszego, coś, co pozbawia życia ludzi, których lubią i szanują. Zabijanie, szokowanie, czy wywoływanie obrzydzenia w grach fabularnych ma tylko wtedy sens, gdy do czegoś prowadzi. Po co „zabijać” tysiące ludzi, jeżeli gracie nie zwrócą na to uwagi. Jedynym sposobem na przemówienie do nich, wywołanie w nich żalu, jest dobranie się do czegoś, na czym im naprawdę zależy.

Akcja

Akcja przygody rozpoczyna się w dniu Święta Zbiorów, święta miłości, życia i narodzin. Poniżej opisaliśmy wydarzenia, które będą miały miejsce w czasie jej trwania. Niektóre z nich rozegrają się konkretnego dnia o określonej porze. Zadaniem innych jest dodanie kolorytu całej historii i tylko od Ciebie, Mistrzu Gry, zależy, kiedy i w jaki sposób zostaną wykorzystane. Poprowadzenie tej przygody będzie wymagało wiele wysiłku. Twoje zadanie to nie tylko przedstawienie opisanych przez nas wydarzeń. To również, a nawet przede wszystkim, stworzenie odpowiedniego nastroju (przeczytaj książki, o których wspominamy na początku przygody – bez ich znajomości nie poradzisz sobie z tym scenariuszem), wywołanie grozy w graczach, przygotowanie dodatkowych scen, które uzupełnią scenariusz. Powinieneś pamiętać, że otaczające bohaterów postacie to żywi ludzie. Musisz przedstawiać ich na tyle wiarygodnie, aby choć na chwilę uwierzyli, że przenieśli się do innego świata.

Święto

Zmrok powoli zapadał nad małym miasteczkiem, położonym na rubieżach cywilizacji. Ludzie w podnieceniu oczekiwali na pojawienie się pierwszej gwiazdy – znaku, że można rozpocząć zabawę. Ta noc miała być szczególna, przypadała na nią Święto Zbiorów, będące jednocześnie świętem narodzin, życia i radości. Z tej okazji ściany domów przyozdobiono kwiatami i kolorowymi wstążkami, ludzie wdziali swe najlepsze ubrania, przygotowano mnóstwo trunków i jadła. Nawet dzieci nie musiały iść spać. Przebrane za postaci z legend i bajek, z lalkami w rękach, czepiały się sukienek swoich mam bądź spodni ojców.

– Czy już mamusiu? – spytał w pewnej chwili zaspany chłopczyk.

– Jeszcze chwilę, synku – odpowiedziała matka. I w tej chwili na niebie pojawiła się długo oczekiwana gwiazda. Jej radosne migotanie pchnęło ludzi do działania. Nagle niebo rozbłysło tysiącem barw. Sprowadzone ze wschodu race i petardy wymalowały na nieboskłonie przepiękne kwiaty, złote, srebrne i czerwone smoki, drzewa z bajkowych lasów i egzotyczne ptaki. Jakby tego było mało, wędrowni bardowie i minstrele oraz miejscowi muzykanci ożywiili swe instrumenty. Przepiękna muzyka wzbila się w niebo i pomknęła wysoko na spotkanie gwiazd.

– Jakie to piękne – wyszeptał chłopczyk i przytulił się mocniej do mamy. Ta pogłaskała go po głowce i wzięła w ramiona.

Mężczyźni i kobiety ruszyli w tan. Narzeczeni i małżonkowie spleli swe ciała w tańcu, który miał symbolizować miłość, radość z życia i szczęście.

– Pijmy i bawmy się! – krzyknął burmistrz, wznosząc do ust okazały puchar wypełniony winem. Otaczający go ludzie zaczęli bić mu brawa i z ochotą wychylili swoje naczynia. Potem, kiedy toast został dopelniony, chwycili się za ręce i zaczęli tańczyć w rytm muzyki. Jednak nie wszyscy tej nocy bawili się tak dobrze. Ciemnymi, wąskimi uliczkami, z dala od rynku, na którym zabawa trwała w najlepsze, przemykały zakapturzone postacie. Za nimi, niczym armia, podążały tysiące szczurów.

Od rana w Gasend panuje atmosfera radosnego oczekiwania. Ludzie przygotowują swoje miasto do Święta Zbiorów, mającego się odbyć tej nocy. Kobiety i młode dziewczyny plotą wianki i przyozdabiają nimi ściany domów. Starsze dzieci rozwieszają wstążki. Mężczyźni i chłopcy znoszą na plac beczki z winem i piwem. Cały dzień mija na gorączkowych przygotowaniach do uroczystości. Tuż przed zmrokiem prace zostają zakończone. Ludzie udają się do swych domów, aby wdziać odświętne stroje. Powracają nim jeszcze na niebie pojawi się pierwsza gwiazda. Potem, kiedy już następuje oczekiwana przez wszystkich chwila, rozpoczyna się zabawa. Radują się wszyscy – starcy, dzieci, mężczyźni i kobiety. Tańce i pijaństwo trwają niemal do samego świtu. Rano, zmęczeni, ale szczęśliwi mieszkańcy miasta wracają do swych domów.

Komentarz dla MG

Stworzenie odpowiedniego nastroju na sesji będzie wymagało od Ciebie wiele pracy. Warto, abyś wcześniej wymyślił, co przydarzy się bohaterom w czasie uroczystości. Być może jednego albo kilku z nich uwiodą piękne dziewczyny. Być może poznają kilka ciekawych osób, które okażą się pomocne w dalszej części przygody. Możliwości jest wiele.

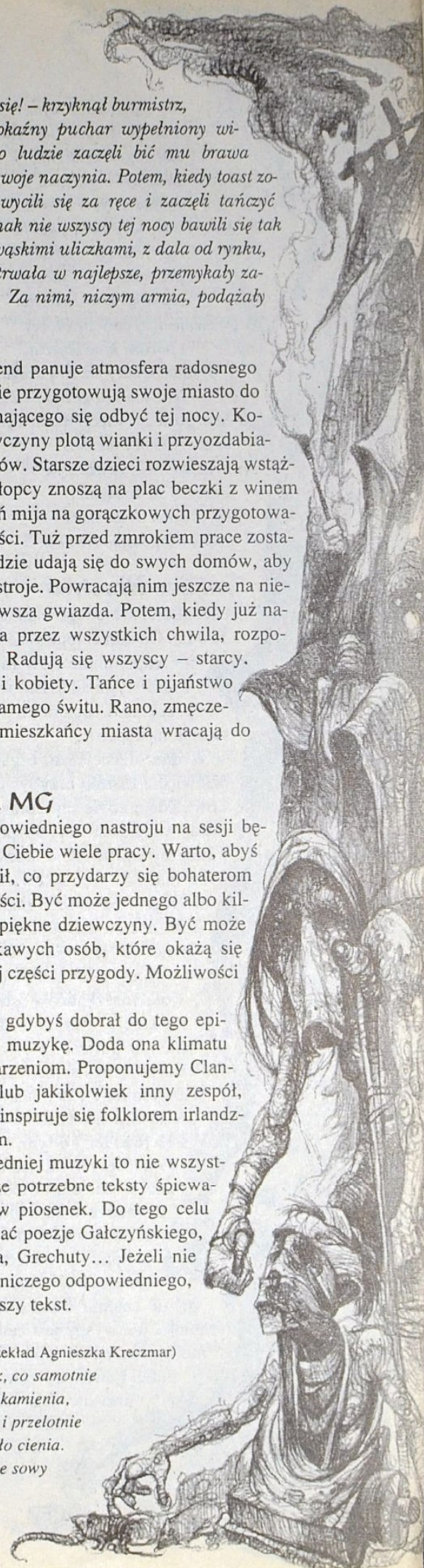
Byłoby dobrze, gdybyś dobrał do tego epizodu odpowiednią muzykę. Doda ona klimatu opisywanym wydarzeniom. Proponujemy Clanad, Open Folk lub jakiegokolwiek inny zespół, który gra bądź też inspirowany jest folklorem irlandzkim lub bretońskim.

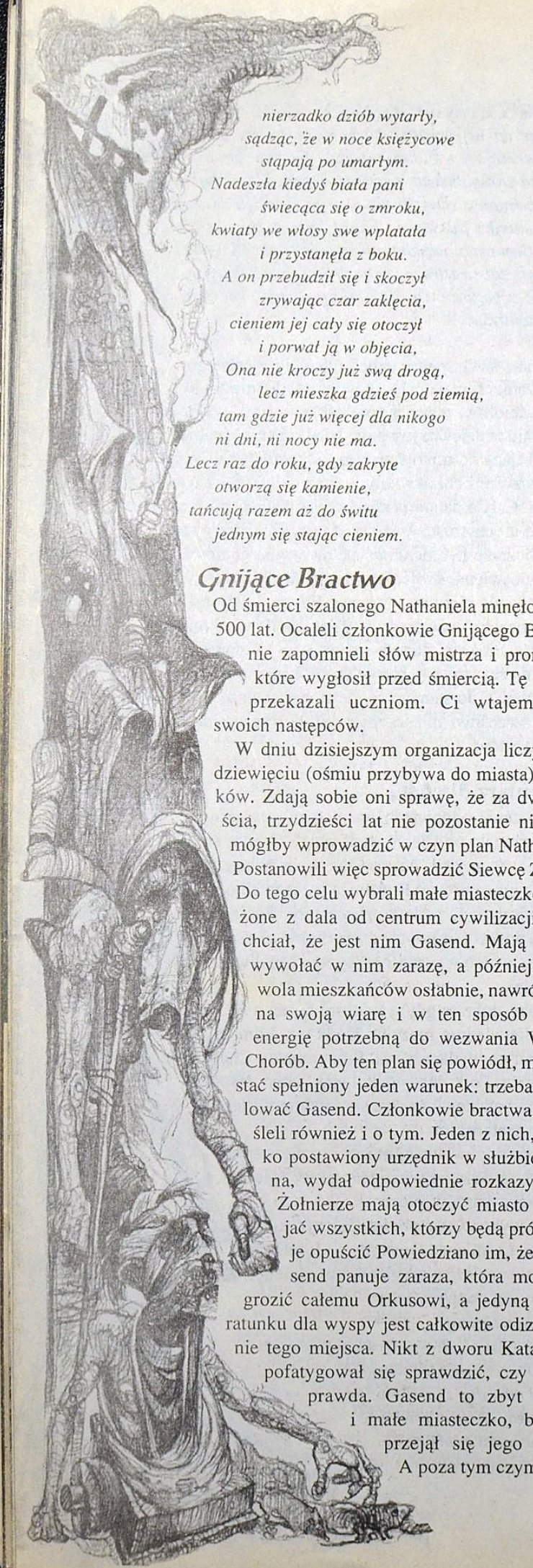
Wybór odpowiedniej muzyki to nie wszystko. Będą ci jeszcze potrzebne teksty śpiewanych przez bardów piosenek. Do tego celu możesz wykorzystać poezje Gałczyńskiego, Cohena, Leśmiana, Grechuty... Jeżeli nie uda Ci się znaleźć niczego odpowiedniego, wykorzystaj poniższy tekst.

Cień narzeczonyj

J. R. R. Tolkien (przekład Agnieszka Kreczmar)

Był sobie człowiek, co samotnie
żył niby słup z kamienia,
lecz nigdy choćby i przelotnie
nie rzucił wkóło cienia.
O jego głowę białe sowy





*niezadko dziób wytarty,
sądząc, że w noce księżycowe
stapają po umartym.
Nadeszła kiedyś biała pani
świecąca się o zmroku,
kwiaty we włosy swe wplatała
i przystanęła z boku.
A on przebudził się i skoczył
zrywając czar zaklęcia,
cieniem jej cały się otoczył
i porwał ją w objęcia,
Ona nie kroczy już swą drogą,
lecz mieszka gdzieś pod ziemią,
tam gdzie już więcej dla nikogo
ni dni, ni nocy nie ma.*

*Lecz raz do roku, gdy zakryte
otworzą się kamienie,
tańczą razem aż do świtu
jednym się stając cieniem.*

Gnijące Bractwo

Od śmierci szalonego Nathaniela minęło ponad 500 lat. Ocaleni członkowie Gnijącego Bractwa nie zapomnieli słów mistrza i prorocstwa, które wygłosił przed śmiercią. Tę wiedzę przekazali uczniom. Ci wtajemniczyli swoich następców.

W dniu dzisiejszym organizacja liczy tylko dziewięciu (ośmiu przybywa do miasta) członków. Zdają sobie oni sprawę, że za dwadzieścia, trzydzieści lat nie pozostanie nikt, kto mógłby wprowadzić w czyn plan Nathaniela. Postanowili więc sprowadzić Siewcę Zarazy. Do tego celu wybrali małe miasteczko położone z dala od centrum cywilizacji. Pech chciał, że jest nim Gasend. Mają zamiar wywołać w nim zarazę, a później, kiedy wola mieszkańców osłabnie, nawrócić ich na swoją wiarę i w ten sposób zebrać energię potrzebną do wezwania Władcy Chorób. Aby ten plan się powiódł, musi zostać spełniony jeden warunek: trzeba odizolować Gasend. Członkowie bractwa pomyśleli również i o tym. Jeden z nich, wysoko postawiony urzędnik w służbie Katana, wydał odpowiednie rozkazy armii. Żołnierze mają otoczyć miasto i zabijać wszystkich, którzy będą próbowali je opuścić. Powiedziano im, że w Gasend panuje zaraza, która może zagrozić całemu Orkusowi, a jedyną szansą ratunku dla wyspy jest całkowite odizolowanie tego miejsca. Nikt z dworu Katana nie pofatygował się sprawdzić, czy jest to prawda. Gasend to zbyt biedne i małe miasteczko, by ktoś przejął się jego losem.

A poza tym czymże jest

śmierć 4000 osób dla tyrana, którego przodkowie wymordowali całe narody?

Członkowie Gnijącego Bractwa przybywają do Gasend w Święto Zbiorów, tuż po północy. W czasie, gdy większość mieszkańców hucznie świętuje, zatrują studnie, a następnie ukrywają się w opuszczonej części miasta, by czekać na rozwój wypadków.

Dzień 1

Wraz z nadejściem nowego dnia święto dobiegło końca. Zmęczeni, ale i szczęśliwi ludzie udali się na spoczynek. Nie wszystkim było jednak dane zasnąć. W jednym z domów w małym, ciemnym pokoiku ktoś płakał. Był to mały, liczący może osiem lat chłopiec. Po jego bladych policzkach spływały łzy. Tata zawsze mówił mu, że mężczyzna nigdy nie powinien robić dwóch rzeczy: łamać raz danego słowa i srać w gacie. Za nieprzestrzeganie tych zasad groziła surowa kara – kilka godzin w ciemnej komórcie albo baty.

Zapach kału, unoszący się w powietrzu, nie pozostawiał cienia wątpliwości, co do powodu żalu chłopca – malec czuł się winny i bał się reakcji ojca. Przeraziła go perspektywa wizyty w ciemnym, śmierdzącym odchodami szczurów pomieszczeniu.

– To nie moje wino, to naprawdę nie moja wino – szeptał do siebie cichutko. – To już więcej się nie powtórzy, obiecuje!

Nie dotrzymał jednak słowa. Już po raz drugi tej nocy poczuł ból w okolicach brzucha. Wodnisty, śmierdzący płyn spłynął po jego nogach i rozlał się na koc.

Ranek i popołudnie

Rano u niektórych mieszkańców miasta pojawiają się pierwsze objawy choroby, nie wywołuje to jednak zaniepokojenia. Biegunka po nocy spędzonej na jedzeniu i piciu nie jest niczym niezwykłym. Dziwić może jedynie skala zjawiska – podobne objawy występują u ponad stu osób – ale to również można zrzucić na karb zepsutego wina lub nieświeżego mięsa. Życie w Gasend toczy się normalnym torem. Nic nie zapowiada zbliżającego się nieszczęścia.

Wieczór

Wieczorem niektórzy mieszkańcy miasta zaczynają się niepokoić. Objawy zatrucia nie ustępują. Biegunka nasila się z każdą godziną. W kale pojawiają się kawałki błony śluzowej. Nikt jednak nie zgłasza się jeszcze do kapłanów. Ludzie sięgają po stare, wypróbowane metody, takie jak picie siemienia lnianego lub wywarów z innych ziół. Liczą, że do rana wyzdrowieją.

Komentarz dla MG

Mimo że mieszkańcy Gasend nie zdają sobie jeszcze z tego sprawy, zaraza sięga po coraz więcej osób. Stan chorych pogarsza się. A wojska, które mają odciąć miasto, są coraz bliżej. Już wkrótce nie będzie dokąd uciec. Już wkrótce rozpocznie się prawdziwe piekło.

W tym momencie musisz podjąć bardzo ważną decyzję. Czy bohaterowie (lub jeden z nich) padli ofiarą zarazy, czy też oparli się chorobie. Od tego, jakiego dokonasz wyboru, będzie zależał dalszy rozwój wypadków. Rzeźcy i zdrowi o wiele lepiej zniosą grozę następnych dni, będzie im

łatwiej opierać się wpływowi Gnijących Braci. Nie o to jednak chodzi. Bohaterowie mają cierpieć, a najlepszym sposobem na sprawienie im bólu jest zarażenie chorobą. Gorączkujący i osłabieni o wiele głębiej odczują tragedię, która rozgrywa się w Gasend. Staną się ostrożniejsi (zaraża odbierze im siły), zamiast walczyć, będą szukali innych rozwiązań. Być może nawet poczują pokusę, aby nawrócić się na wiarę Gnijących Braci. Strach o życie i walka o pozostanie sobą w obliczu choroby to problemy, które będą dużym wyzwaniem zarówno dla graczy, jak i dla Mistrza Gry. Prawdę mówiąc są to najważniejsze elementy tej przygody. Kultysty i potwory to tylko rekwizyty. Liczy się to, w jaki sposób gracze będą zachowywać się w skrajnych sytuacjach. Czy pozostaną sobą, czy raczej wyprą się ideałów, aby zachować życie?



Dzień 2

Rano, wokół świątyni zebrały się tłumy. Objawy choroby, na którą ludzie zapadli w czasie Świąta Zbiorów, nie ustępowały – nie pomagały napary z siemienia lnianego, szalwii, rumianku i mięty. Postanowili więc udać się do kapłanów. Ci jednak zawiedli. Ani moc, ani wiedza, jaką dysponowali, nie pomagały – modlitwy do bogów nie zostały wysłuchane.

Mimo że kapłani okazali się bezradni, ludzie nie wracali do domów. Wciąż mieli nadzieję, że zdarzy się cud i wyzdrowieją. Nic takiego się jednak nie stało, wprost przeciwnie, stan ich zdrowia pogarszał się z każdą godziną.

– Ludzie! Wystuchajcie mnie! – zawołał w pewnym momencie jakiś mężczyzna. – Kapłani mydlą nam oczy! Choroba, na którą cierpimy to nie zatrucie, to ZARAZA!!! Musimy uciekać!

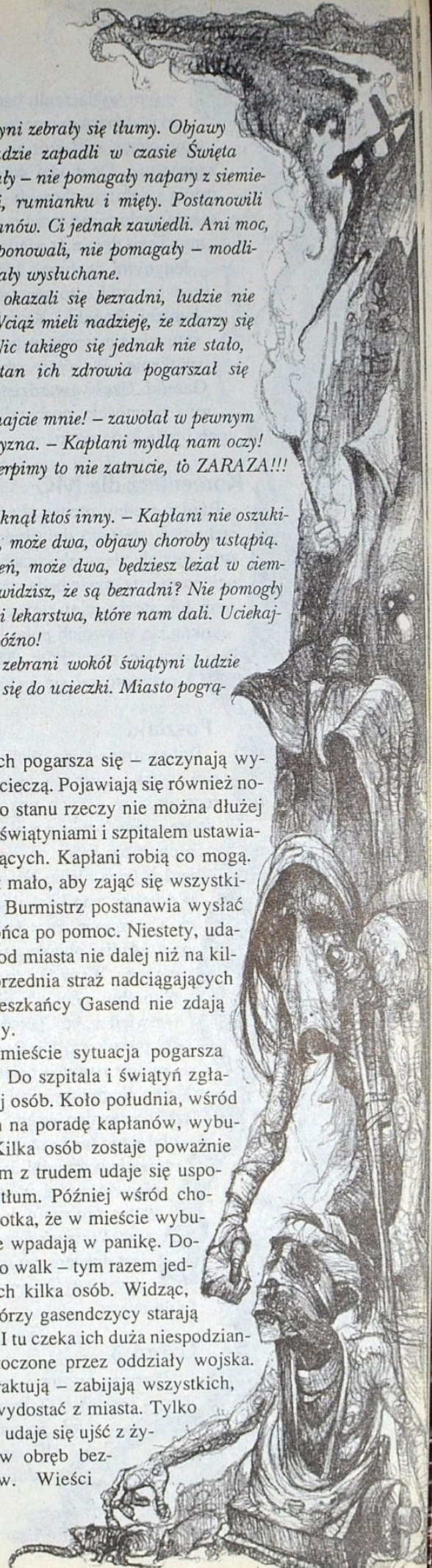
– Kłamiesz! – krzyknął ktoś inny. – Kapłani nie oszukiwałyby nas. Za dzień, może dwa, objawy choroby ustąpią.

– Głupcze, za dzień, może dwa, będziesz leżał w ciemnym grobie! Czy nie widzisz, że są bezradni? Nie pomogły ani ich modlitwy, ani lekarstwa, które nam dali. Uciekajmy, póki nie jest za późno!

Słyszac te słowa, zebrani wokół świątyni ludzie jak jeden mąż rzucili się do ucieczki. Miasto pogrążyło się w chaosie.

Rano stan chorych pogarsza się – zaczynają wymiotować wodnistą cieczą. Pojawiają się również nowi zarażeni. Takiego stanu rzeczy nie można dłużej bagatelizować. Pod świątyniami i szpitalem ustawiają się kolejki cierpiących. Kapłani robią co mogą. Jest ich jednak zbyt mało, aby zająć się wszystkimi potrzebującymi. Burmistrz postanawia wysłać do Get-war-garu gońca po pomoc. Niestety, udaje mu się odjechać od miasta nie dalej niż na kilka staj. Zabija go przednia straż nadciągających wojsk, z czego mieszkańcy Gasend nie zdają sobie jeszcze sprawy.

Tymczasem w mieście sytuacja pogarsza się z każdą chwilą. Do szpitala i świątyni zgłasza się coraz więcej osób. Koło południa, wśród ludzi oczekujących na poradę kapłanów, wybuchają zamieszki. Kilka osób zostaje poważnie rannych. Strażnikom z trudem udaje się uspokoić rozsierdzony tłum. Później wśród chorych pojawia się plotka, że w mieście wybuchła zaraza. Ludzie wpadają w panikę. Dochodzi ponownie do walk – tym razem jednak zostaje zabitych kilka osób. Widząc, co się dzieje, niektórzy gasendzycy starają się opuścić miasto. I tu czeka ich duża niespodzianka. Gasend jest otoczone przez oddziały wojska. Żołnierze nie pertraktują – zabijają wszystkich, którzy starają się wydostać z miasta. Tylko kilku uciekinierom udaje się ujść z życiem i powrócić w obręb bezpiecznych murów. Wieści



o tym wydarzeniu bardzo szybko docierają do podenerwowanego tłumu. Miasto opanowuje chaos, nad którym nikt nie jest w stanie zapanować. Dochodzi do samosądów – zdrowi tropią i zabijają chorych. Korzystając z zamieszania, uzbrojone bandy okradają sklepy i domy. Tego dnia nikt nie jest bezpieczny.

Jedyne osoby, które zachowały zimną krew i resztki zdrowego rozsądku są burmistrz, kapłani, Ronald i Krajah. Wieczorem, kiedy sytuacja się trochę uspokaja, ma miejsce ich spotkanie. Wspólnie układają plan ocalenia Gasend. Część gwardzistów zajmuje magazyny z żywnością, pozostali zabierają ciała zabitych i palą je na rynku.

Komentarz dla MG

Bardzo trudno przewidzieć co będą robili i jak zachowają się tego dnia bohaterowie. Może wezmą udział w zamieszkach, może postanowią uciec z miasta, może będą starali się pomóc kapłanom lub straży miejskiej, a może po prostu zamkną się w swoich pokojach i będą czekać na koniec rozruchów. Mistrz Gry powinien przygotować się na każdą ewentualność.

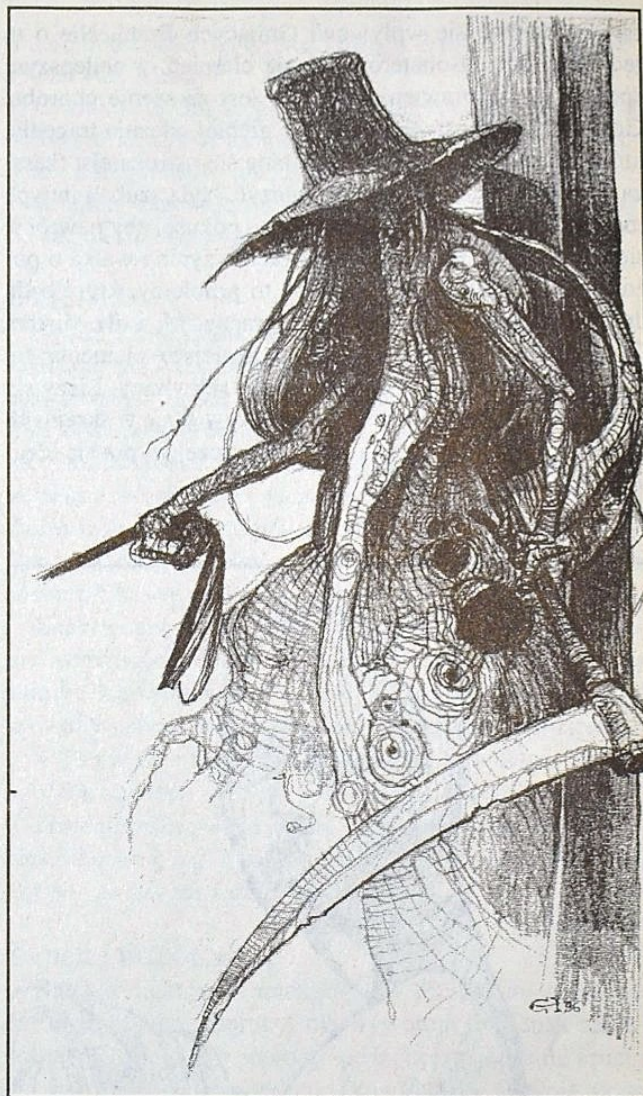
Poszlaki

Bohaterowie będą mieli szansę zdobyć kilka ciekawych informacji, jeśli tylko nie spędzą całego dnia w swoich pokojach. Od kapłanów (o ile oczywiście się z nimi spotkają) usłyszą, że choroba, która wybuchła w mieście, jest bardzo tajemnicza. Nie można jej zwalczyć za pomocą magii ani ziół. Po rzuceniu zaklęcia wydaje się, że ustąpiła, ale w kilka godzin później objawy powracają ze zdwojoną mocą. Wszystko to wskazuje na jej nie naturalne pochodzenie. Kapłani jednak nie wiedzą, kto lub co mogło ją wywołać.

Od burmistrza lub Ronalda dowiedzą się, że miasto zostało odcięte od świata. W fakcie tym nie byłoby nic dziwnego (tak zazwyczaj postępuje się, gdy wybuchnie zaraza), gdyby nie to, że najbliższy garnizon znajduje się o trzy dni drogi od Gasend. Tak więc żołnierze musieli dostać rozkaz wymarszu zanim jeszcze wybuchła zaraza. Wniosek jest jeden: epidemia nie jest dziełem przypadku. Ktoś lub coś w sobie tylko znanym celu przyniósł ją do miasta.

Dzień 3

Pierwsze promienie wschodzącego słońca wydobyły Gasend z mroku, w którym było pogrążone przez całą noc. W ciągu kilku ostatnich dni miasto przeszło jakąś



straszną metamorfozę. Zniknęły gdzieś radość i szczęście, zamiast nich pojawiły się smutek i przygnębienie. Ulice świeciły pustkami, okna domów ukryły się za szczelnie zatrzęsniętymi okiennicami.

Wszędzie było pełno trupów. Niemal przed każdym domem można było znaleźć powykrecane truchła nieszczęśników, którzy ostatniej nocy nie zdążyli schronić się przed gniewem tłumu. Wśród nich uwijały się wielkie, tłuste szczury, walczące nawet o najmniejszy kawałek mięsa.

Dopiero koło południa na wąskich ulicach pojawili się pierwsi ludzie. Były to kilkuosobowe oddziały gwardzistów. Żołnierze zatrzymywali się przy każdym zwłokach, a następnie ładowali je na drewniane wozy, które ciągnęli ich koledzy. Wszyscy zmarli byli zawożeni na plac i, po odmówieniu modlitwy za ich dusze, paleni. Z wielkich, płonących stosów unosił się ku niebu czarny, śmierdzący palonym mięsem dym.

Tego dnia ulice Gasend są puste – ludzie pozamykali się w domach, chroniąc się w ten sposób przed chorobą. Po opustoszałym mieście włóczą się szczury, które żerują na ciałach zmarłych. Co pewien czas ulicami przemyka oddział gwardzistów, zbierających trupy, lub banda uzbrojonych złodziejasków, szukających łatwego łupu.

Tymczasem straszliwa zaraza zbiera coraz większe żniwo. Wielu chorych chudnie w oczach. Biegunki i wymioty do tego stopnia osłabiły ich organizmy, że już nie mogą poruszać się o własnych siłach.

Ciała osób, które zostały ranne w czasie zamieszek, pokrywają się ropiejącymi guzami. Rodziny i krewni pozbywają się chorych.

Komentarz dla MG

Już ponad połowa mieszkańców Gasend padła ofiarą zarazy. Członkowie Gnijącego Bractwa, obserwujący z ukrycia rozwój wypadków w mieście, przygotowują się do następnej fazy swojego planu. Następnego dnia mają zamiar wyjść na ulice i zdobywać wiernych.

Dzień 4

Zakapturzona postać zbliżyła się do leżącego na ziemi mężczyzny i pochylila nad nim.

– Czy przyjmiesz moją wiarę? – padło pytanie spod zaciągniętego na twarz kaptura.

– Jestem chory, daj mi spokój – wyszeptał w odpowiedzi mężczyzna.

– Uzdrowię cię, jeżeli się zgodzisz.

– Nie drwij ze mnie. Czy nie widzisz, że umieram?

– Nie mam w zwyczaju dawać sobie z innymi. Uwierz, a będziesz zbawiony. Mój bóg – Siewca – uleczy cię.

Po raz pierwszy w czasie tej rozmowy chory spojrzal na pochyloną nad sobą postać. Próbował wyczytać z jej oczu czy kłamie, czy mówi prawdę. Jednak nic w nich nie znalazł. Ani nie-

nawiści, ani drwiny, ani współczucia. Mimo to nie odrzucił propozycji.

– Zrobię wszystko, byleby tylko wyzdrowieć. Ulecz mnie, a pójdę za tobą nawet do krainy umarłych.

Słyszac jego słowa, zakapturzona postać zaczęła szeptać coś w dziwnym języku. Przez ciało chorego przelatała się fala magicznej energii. Na twarz wróciły rumieńce, krew w żyłach zaczęła żywiej pulsować. Wkrótce wyczerpane ciało odzyskało swoją siłę.

– Zrobiłem, jak obiecałem, bracie. Mam nadzieję, że ty również dotrzymasz danego mi przyrzeczenia – odezwała się zakapturzona postać i ruszyła w dalszą drogę. Tego dnia czekało ją jeszcze dużo pracy.

Przez cały dzień członkowie Gnijącego Bractwa wędrują od domu do domu, przekonując mieszkańców Gasend do swojej wiary. W tym czasie uzdrawiają chorych, których udaje im się nawrócić. Szeregi wyznawców Siewcy Zarazy zwiększają się z godziny na godzinę.

Wieczorem Gnijący Bracia wraz ze swoim „ludem” przybywają na plac. Rozpoczyna się msza. Na początku kapłani wnoszą modlitwy w dziwnym języku (może brzmieć to mniej więcej tak: *Ph nglui mglw nafh Ardois wgah nagi*). Tłum, jak zahipnotyzowany, powtarza wypowiedane przez nich słowa. Później, opanowani przez religijną ekstazę ludzie zaczynają śpiewać tę oto pieśń:

O przyjacielu i towarzyszu nocy.

Ty, który radujesz się ujadaniem psów i przelaną krwią,

który wędrujesz między grobami, pośród najgłębszych cieni,

który pragniesz krwi i sprowadzasz na śmiertelników przejmującą grozę.

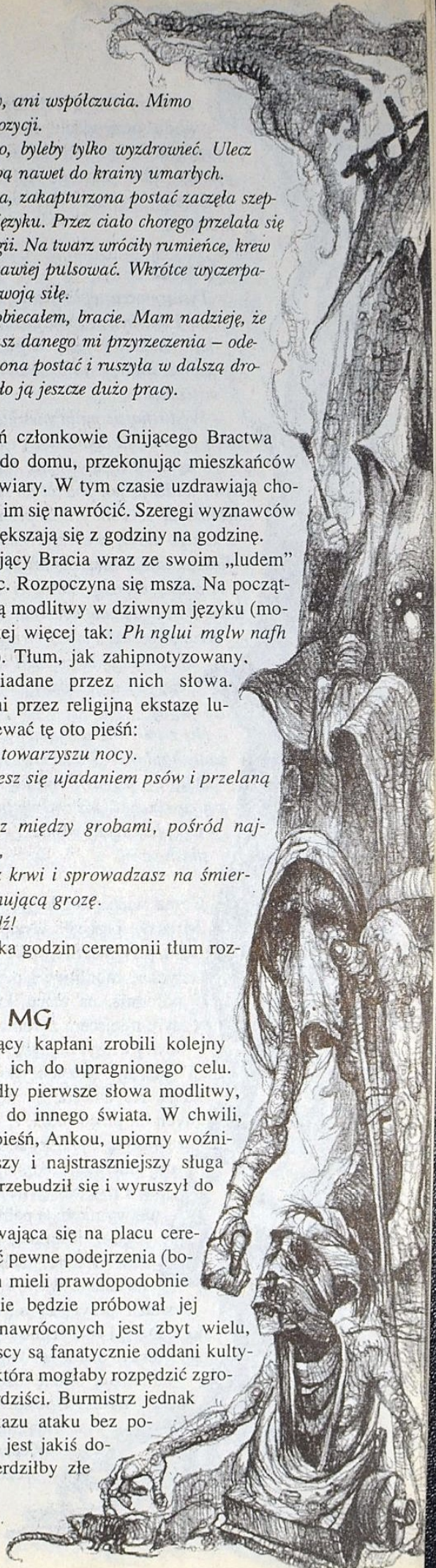
Ankou, przybądź!


Po trwającej kilka godzin ceremonii tłum rozchodzi się.

Komentarz dla MG

Stało się. Gnijący kapłani zrobili kolejny krok, który zbliża ich do upragnionego celu. W chwili, gdy padły pierwsze słowa modlitwy, uchyliły się drzwi do innego świata. W chwili, gdy zaintonowali pieśń, Ankou, upiorny woźnica – najpotężniejszy i najstraszniejszy sługa Siewcy Zarazy – przebudził się i wyruszył do Gasend.

Mimo że odbywająca się na placu ceremonia może budzić pewne podejrzenia (bohaterowie będą ich mieli prawdopodobnie mnóstwo), nikt nie będzie próbował jej przerwać. Nowo nawróconych jest zbyt wielu, a w dodatku wszyscy są fanatycznie oddani kultystom. Jediną siłą, która mogłaby rozpedzić zgromadzenie, są gwardziści. Burmistrz jednak nie wyda im rozkazu ataku bez powodu – potrzebny jest jakiś dowód, który potwierdziłby złe





zamiary Gnijących Braci. A takiego do-
wodu oczywiście nie ma. Poszukiwacze
przygód będą mieli szanse zdobyć go dopiero
piątego albo szóstego dnia, jeżeli oczywiście
zechcesz wykorzystać wydarzenie *Martwy
kultysta*.

Dzień 5

*Tysiące oczu wpatrywało się w otyłego mężczy-
zną i towarzyszącą mu piękną kobietę. Tłum cze-
kał. W końcu jego cierpliwość została nagro-
dzona. Mężczyzna przerwał panujące na placu
milczenie.*

– *Wysłuchajcie mnie mieszkańcy Gasend. Droga,
którą wybraliście doprowadzi was do zguby! Bóg, do
którego się modlicie to demon, ląkający waszych dusz.
Jedyną nadzieją jest powrót do starych wierzeń. Opa-
miętajcie się póki nie jest za późno.*

– *Dlaczego mamy ci wierzyć – krzyknął ktoś z tłumu.
– Już raz zawiedliśmy się na tobie.*

– *Właśnie, dlaczego mają ci wierzyć, przecież nie
masz im nic do zaoferowania – wtrąciła się zaka-
purturzona postać stojąca do tej pory gdzieś na ubo-
czu. – Twój bóg okazał się bezsilny w momen-
cie, gdy najbardziej go potrzebowali. Idź już
lepiej.*

– *Nie z tobą rozmawiam! – wykrzyknął rozwście-
czony kapłan. – Przyszedłem do tych ludzi i...*

– *Odejdź – przerwał mu ktoś z tłumu – nie chce-
my cię słuchać, nie chcemy twojego boga.*

– *Odejdź, odejdź, odejdź... – posypało się ze wszy-
stkich stron.*

Coraz więcej ludzi przyjmuje nową wiarę. Mroczne procesje wyznawców Siewcy Zazary przemierzają ulice Gasend. Wszędzie słychać modlitwy i pieśni religijne. Koło południa, na placu, który stał się głównym miejscem zgromadzeń zwolenników nowej wiary, pojawiają się kapłani Oriaka i Arianny. Rozpoczyna się burzliwa dyskusja. Kapłani starają się przekonać zebranych na placu ludzi, że wybrali złą drogę, że wierzą w fałszywego boga. Ci jednak nie słuchają, fakty mówią same za siebie. Przecież to Siewca (kultyści nigdy nie wymawiają pełnego imienia swego boga w obecności tłumu), a nie Oriak czy Arianna, uzdrowił ich schorowane ciała. W pewnym momencie do dyskusji przyłącza się przywódca kultyistów. Dzięki charyzmie i autorytetowi, jakim się cieszy, ośmiesza kapłanów i przeciąga na swoją stronę część niezdecydowanych. Upokorzeni kapłani opuszczają plac.

Wieczorem, tak jak i dzień wcześniej, kultyści

odprawiają mszę. Po kilku godzinach, wypełnionych monotonnymi modlitwami i odśpiewaniu pieśni ku czci Ankou, tłum się rozchodzi.

W nocy do Gasend przybywa Pomiot – przerażająca armia, której zadaniem jest wymordowanie wszystkich, którzy mogliby zapobiec nadejściu boga chorób. Ofiarą sług Siewcy padają Jasmed, Gotarg i trzej akolici. Silwestrusowi i Ronaldowi tylko cudem udaje się ujść z życiem – w czasie ataku przebywali w domu Krajaha, który obronił ich swą magią.

Komentarz dla MG

Najprawdopodobniej tego dnia bohaterowie znajdą pergamin, obciążający Gnijących Braci. Jeżeli pójdą z nim do Silwestrusa, zyskają sobie potężnego sojusznika, który wesprze ich w miarę swoich możliwości. Ocala też w ten sposób życie kapłanów – burmistrz wezwie ich do swojego domu na naradę, dzięki czemu Krajah obroni ich za pomocą magii.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie udadzą się do Silwestrusa, czy pozostaną w swoich pokojach, staną się tej nocy celem ataku Pomiotu. Postaraj się ich nie zabić, o ile nie zrobią czegoś naprawdę głupiego. To spotkanie ma ich nastraszyć i osłabić, a nie zakończyć przygodę.

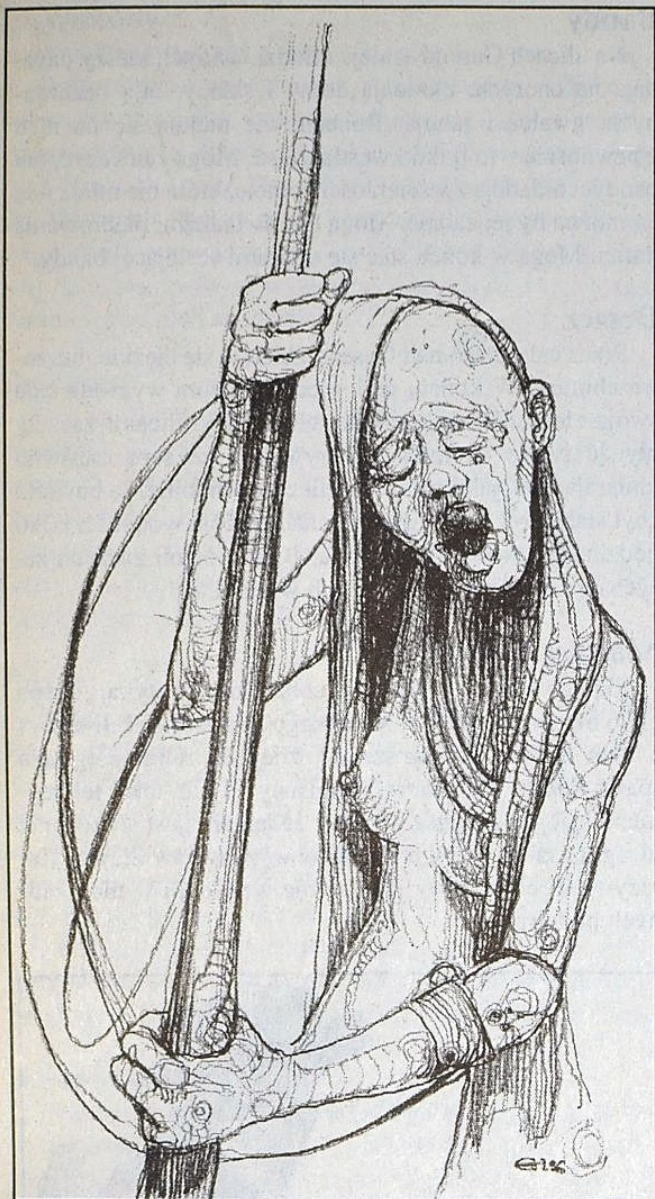
Dzień 6

Słońce powoli wychyliło się zza horyzontu. Koszmar nocy jednak się nie skończył. Pomiędzy ludźmi nadal krążyły przerażające potwory, w mieście ciągle jeszcze słychać było wotania o pomoc. Najgorsze jednak miało dopiero nastąpić.

Wsparci przez Pomiot kultyści czują się na tyle silni, że otwarcie atakują tych, którzy im się przeciwstawiają. Przez cały dzień prowadzony przez nich tłum ściga osoby, które nie przyjęły jeszcze nowej wiary. Nieszczęśnicy mają dwa wyjścia – albo dać się przekonać, albo zginąć. Przed wieczorem dochodzi do walk pomiędzy fanatycznym tłumem, a wiernymi Silwestrusowi gwardzistami. Po kilku atakach wyznawcy Siewcy zostają odparci. Korzystając z tego, ludzie, którzy sprzeciwili się Gnijącym Braciom lub też nie przyjęli ich wiary, ukrywają się wraz z żołnierzami w koszarach. Rozpoczyna się oblężenie (fanatycy, prowadzeni przez Pomiot, będą atakowali przez całą noc).

Komentarz dla MG

Musisz zdecydować, czy wśród oblężonych znajdą się bohaterowie. Jeżeli tak, czekają ich ciężkie chwile – spędzą całą noc na walce z nacierającymi fanatykami i Pomiotem. Jeżeli nie, będą musieli postępować bardzo ostrożnie, aby nie wpaść w ręce fanatyków lub też nie zostać wytropionymi przez Pomiot. Niezależnie od tego, jaką decyzję podejmiesz, musisz pamiętać, żeby ich nie zabić (pod warunkiem oczywiście, że nie staną do samotnej walki z armią przeciwników). Te sceny mają pomóc Ci stworzyć atmosferę zagrożenia, a nie zakończyć w mocnym stylu przygodę („No wiecie, chłopaki, przychodzi wielki tłum i jak wam nie przywali...”).



Dzień 7

Obleżenie trwa już kilkanaście godzin. obrońcy są coraz bardziej zmęczeni, ale nie poddają się. W pewnym momencie prowadzeni przez Pomiot fanatycy zatrzymują się. Nie jest to jednak zapowiedź zbliżającego się odrotu. Zza ich pleców wylania się jakaś dziwna istota. Wygląda jak kościotrup otomany całunem. Na głowie ma duży kapelusz ocieniający twarz. Uzbrojona jest w kosę osadzoną odwrótnie, niż robi się to zazwyczaj. Powozi skrzypiącym, ciężkim wozem zaprzężonym w starą, chudą szkapinę. Stojący na jej drodze fanatycy rozstępują się. Gnijący Bracia klękają, by oddać hold. Stwór jednak nie zwraca na to uwagi. Powoli podjeżdża do koszar. Z każdym pokonanym metrem wydaje się być coraz większy. W końcu jego cień pada na pierwsze szeregi obrońców. Ludzie zaczynają umierać. Ich przerażeni towarzysze rzucają się do ucieczki. Rozpoczyna się rzeź.

Rano do miasta przybywa Ankou. Najpierw pojawia się przy garnizonie. Później, kiedy garnizon pada, rusza ulicami Gasend w poszukiwaniu niewiernych. Rozpoczynają się krwawe łowy, które będą trwały aż do świtu.

Komentarz dla MG

Jeżeli bohaterowie znajdowali się w garnizonie, pozwól im uciec i odnaleźć jakieś bezpieczne schronienie. Zrób krótką przerwę w grze. Daj im czas, aby zastanowili się nad swoimi dalszymi posunięciami.

Bohaterowie mają ostatnią szansę przeszkodzenia Gnijącym Braciom. Aby to zrobić, będą musieli uśmiercić Kadata (na przekonanie tłumu lub żołnierzy otaczających miasto jest już za późno). Pamiętaj, uśmiercenie przywódcy kultystów powinno być bardzo trudnym zadaniem (bez dobrego planu każda próba zamachu jest równa samobójstwu).

Jakkolwiek próba walki z Ankou skończy się śmiercią bohaterów. Żniwiarza Śmierci nie można zabić, można go tylko odesłać (aby to zrobić, trzeba zabić Kadata).

Dzień 8

Słońce przygasło, choć na niebie nie było widać żadnej chmury. W głębi ziemi zaczęły rozlegać się grzmoty, którym towarzyszyły równocześnie pioruny rozdzierające niebo.

Światło dnia uległo dziwnej zmianie, ludzie ze zdumieniem wpatrywali się w horyzont. Fioletowa ciemność, powstała na skutek pogłębiającej się szarości nieba, spowiła miasto. Niebo przeszła błyskawica, a wokół placu roztoczyła się chmura.

Niespodziewanie rozległ się donośny, ochryple głos. Nie mógł być ludzki, żaden człowiek nie zdołałby wydobyć z siebie tak odrażających dźwięków. Już prędzej można by rzec, że pochodził z piekła. I wtedy w całej swej potędze nadszedł Siewca Zarazy...

Tego dnia nadchodzi Siewca Zarazy. Nikt ani nic nie jest w stanie go powstrzymać. Osoby, które nie przyjęły jego wiary, umierają w straszliwych męczarniach. Wyznawcy wyruszają na podbój świata.

Komentarz dla MG

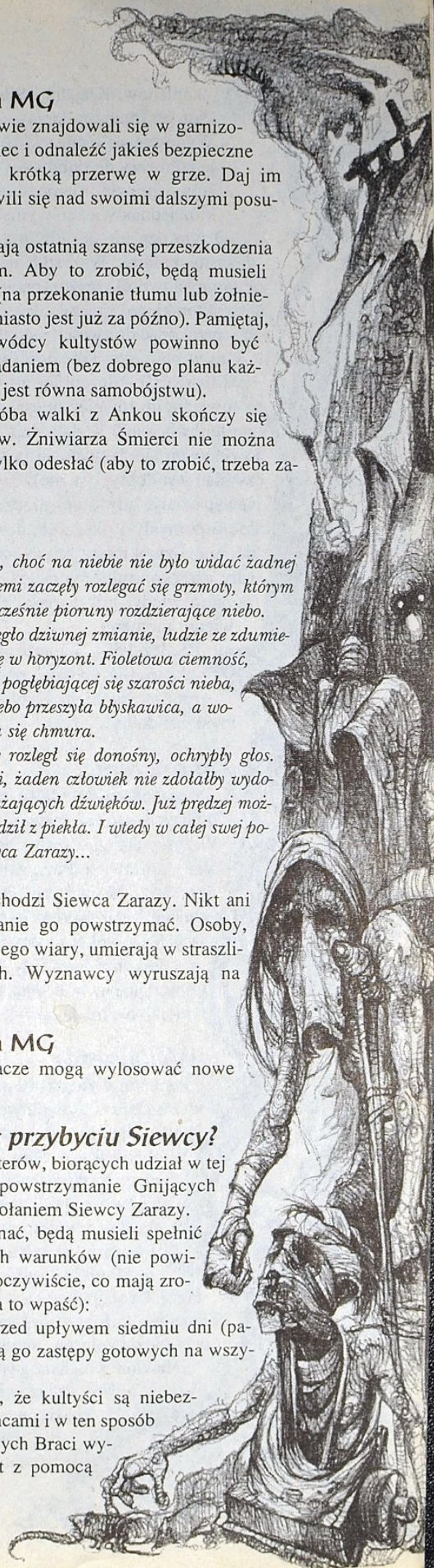
To koniec. Gracze mogą wylosować nowe postacie.

Jak zapobiec przybyciu Siewcy?

Zadaniem bohaterów, biorących udział w tej przygodzie, jest powstrzymanie Gnijących Braci przed przywołaniem Siewcy Zarazy.

Aby tego dokonać, będą musieli spełnić jeden z poniższych warunków (nie powinniś mówić im oczywiście, co mają zrobić, muszą sami na to wpaść):

- Zabić Kadata przed upływem siedmiu dni (pamiętaj, że strzegą go zastępy gotowych na wszystko fanatyków).
- Przekonać ludzi, że kultysty są niebezpiecznymi szaleńcami i w ten sposób pozbawić Gnijących Braci wyznawców (nawet z pomocą



kapłanów, Krajaha i Silwestrusa będzie to bardzo trudne zadanie).

– Wydostać się z miasta i skłonić otaczających je żołnierzy do pomocy w schwytaniu kultystów (prawie niemożliwe do wykonania, któż jednak wie, co wymyślą gracze).

O tym czy im się uda, nie mogą decydować rzuty kośćmi. Wszystko powinno zależeć od pomysłowości, sprytu, przebiegłości i kunsztu aktorskiego graczy. Jeżeli postanowią np. przekonać do swoich racji tłum, będą zmuszeni w pierwszej kolejności przekonać ciebie – Mistrza Gry. Jeżeli Ty im nie uwierzysz, nie uwierzą im również mieszkańcy miasta. Jeżeli postanowią zabić Kadata, bez dobrego planu nie powinno im się to udać (to ty masz zdecydować, czy plan jest dobry, czy nie).

Nawet wtedy, gdy Twoi gracze będą mieć tylko dobre pomysły i okażą się doskonałymi aktorami, nie pozwól im zwyciężyć zbyt szybko. Przez cały czas kontroluj sytuację. Zakończ przygodę dopiero wtedy, gdy uznasz, że nadszedł odpowiedni moment.

PS. Jeżeli Twoi gracze znajdą inny sposób, aby ocalić Gasend, pozwól im to zrobić (pod warunkiem oczywiście, że ich pomysł jest dobry).

Zakończenie

Jeżeli bohaterom uda się pokrzyżować plany Gnijących Braci, miasto zostanie ocalone. Wszyscy chorzy wyzdrowieją, fanatycy odzyskają zmysły, a Pomiot powróci tam, skąd przyszedł. Na tym przygoda jednak się nie kończy. Trzeba będzie jeszcze przekonać czających się wokół miasta żołnierzy, że Orkus nie jest już zagrożony i można przerwać kwarantannę. Ale to już zupełnie inna historia i to nie my ją opowiemy. Powodzenia.

Wydarzenia

Poniższe wydarzenia mogą mieć miejsce w zasadzie w dowolnym momencie przygody (dlatego też zostały uszeregowane alfabetycznie). Sam zdecyduj, które z nich Ci odpowiadają, a które nie. Zastanów się, jak i w którym momencie chcesz je wpleść w scenariusz. Jeżeli uważasz, że jest ich za mało – wymyśl własne i włącz je do fabuły. To także Twoja przygoda.

Zadaniem każdego wydarzenia jest dodanie przygodzie kolorów, spotęgowanie nastroju.

Niektóre z nich mogą nawet dać graczom nowe wskazówki, które ułatwią rozwiązanie zagadki i uchronią świat przed nadejściem Siewcy Zagłady.

Bandy

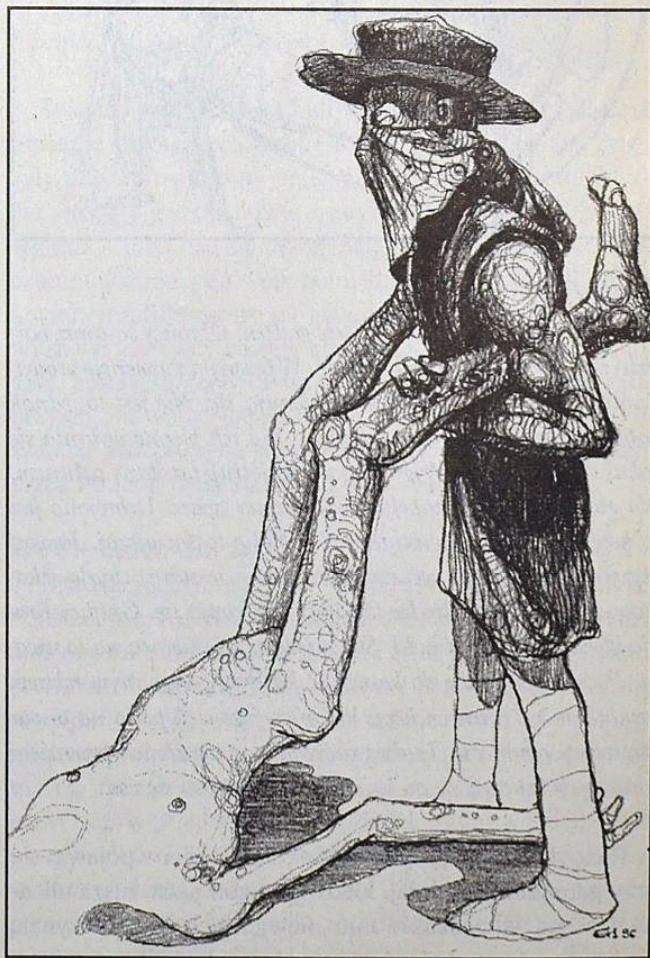
Na ulicach Gasend szaleją młodzi bandyci, którzy napadają na chorych, okradają domy i sklepy, biją bezbronych, gwałcą i rabują. Bohaterowie natkną się na nich z pewnością – to tylko kwestia czasu. Mogą zauważyć, jak bandyci okładają z wściekłości kobietę, która nie miała nic, co można by jej zabrać. Mogą być świadkami płądrowania domu. Mogą w końcu stać się ofiarami szalejącej bandy.

Deszcz

Przez cały dzień nad Gasend zbierają się ciężkie, burzowe chmury. W końcu, pod wieczór, natura wyzwala całą swoją złość. Wystarczy kilka chwil, aby ulicami zaczęły płynąć rwące strumienie, porywające ze sobą zarówno umierających, jak i trupy. Wielu chorych tonie, są bowiem zbyt słabi, aby unieść głowę ponad poziom wody. Po kilku godzinach żywioł się uspokaja. Błoto powoli zaczyna zasychać, zamykając uwięzionych w nim ludzi.

Martwy kultysta

Piątego albo szóstego dnia bohaterowie natykają się na ciało martwego członka Gnijącego Bractwa. Jeżeli któryś z nich zechce go przeszukać, znajdzie m.in. pergamin (patrz *Pomoc dla graczy*). Zapisany na nim tekst to fragment księgi Nathaniela. Jego zadaniem jest zwrócenie uwagi poszukiwaczy przygód na wyznawców Siewcy Zarazy (jeśli do tej pory jeszcze nie wzbudzili w nich żadnych podejrzeń).



Oświecony

W trakcie przygody pojawi się w Gasend dziwna postać – ślepy staruszek, podpierający się kosturem. Będzie on wędrował po mieście i opowiadał dziwne, czasami niezrozumiałe historie. Znajdą się wśród nich opowieści o Gnijących Braciach (patrz *Tło historii*) i fragmenty przepowiedni Nathaniela. Bohaterowie będą mogli dowiedzieć się od niego (jeśli oczywiście właściwie zinterpretują jego słowa), kim naprawdę są wyznawcy Siewcy Zarazy i czego można się po nich spodziewać.

Procesja

Gnijący Bracia nie próżnują i zbierają coraz więcej wyznawców. Ulicami Gasend maszerują ponure procesje wiernych, które liczą po dziesięć, dwadzieścia osób. Ludzie obdarzeni łaską Siewcy Zagłady, poszukują słabych i chorych, tych bowiem najłatwiej przekonać do nowej wiary. Ci zaś, którzy nie chcą uznać władzy Gnijących Braci, muszą pożegnać się z życiem.

Pożar

Szalejące po mieście bandy nie przejmują się niczym. Zdając sobie sprawę z bezkarności, podpalają dom po domu. Nagle duża część Gasend staje w płomieniach. Przerażeni mieszkańcy uciekają z zagrożonej okolicy. Wielu z nich ginie, bowiem nie wszystkim udaje się uciec przed niebezpieczeństwem. Straż miejska nie potrafi sobie poradzić z szalejącym żywiołem.

Unoszący się nad płomieni dym jest gęsty i ma ciemnozielony kolor. Najwyraźniej ogień, trawiący opanowane przez zarazę miasto, rządzi się innymi niż zwykle prawami.

Samobójstwa

Wielu mieszkańców Gasend nie potrafi pogodzić się ze swoją chorobą. Wielu cierpi ponad swoje siły i woli się zabić, niż umierać w męczarniach. Bohaterowie staną się świadkami jednej z takich samobójczych śmierci. Być może matka z dzieckiem na rękach skoczy z dachu budynku wprost pod nogi poszukiwaczy przygód, próbując w ten sposób odebrać sobie życie. Może jakiś staruszek, zbyt słaby, by się poruszać, będzie błagał ich o litościwy cios. Może jakiś szaleniec rzuci się na miecz jednego z nich. A może będą świadkami samospalenia?

Smród

Mało kto zdaje sobie sprawę z tego, jak bardzo śmierdzi rozkładające się ciało. Mdły odór zdaje się docierać wszędzie, wgryza się w ubrania i włosy, przebija przez najgrubsze mury. Jeśli jednak ciało jest więcej? I jeśli jeszcze do smrodu gnijących zwłok dołącza się ciężki odór palonych trupów? Właśnie taki niewyobrażalny zapach unosi się nad całym Gasend. I z każdym dniem ten obrzydliwy smród się nasila.

Szczury

Chyba tylko szczury i karaluchy cieszą się z zarazy. Gryzonie wypęzły tłumnie na ulice, by żywić się tak zwłokami, jak i umierającymi. Już nawet nie kryją się w mroczkach nocy. Bez strachu wypęzają na ulicę, jakby zdawały

sobie sprawę z tego, że nikt im nic nie zrobi. Bohaterowie mogą się na nie natknąć na każdym kroku: w swoich pokojach, pośród trupów, pomiędzy żyjącymi, wokół studni...

Szaleniec

Właściciel gospody (lub domu), w której mieszkają bohaterowie, oszalał. Straszliwe wydarzenia, których był świadkiem, odcisnęły piętno na jego umyśle. Widział, jak umierają przyjaciele i najbliżsi. Podczas zamieszek splądrowano jego dom, zaraza zabrała mu żonę i jedyną córeczkę. W ciągu trzech dni widział więcej okrucieństwa niż przez całe swoje życie. Te okropne przeżycia wywołały u niego obsesję. Biedak nie pogodził się ze śmiercią swej kochanej małżonki, a mroczne siły podpowiedziały mu rozwiązanie. Teraz zakrada się nocami do pokoi swoich gości i zabija ich, by jeszcze raz powołać ją do życia. Z kawałków zwłok zamordowanych składa ciało kobiety, którą kochał przez całe życie. Już niedługo zawita do pokoi bohaterów, aby wykorzystać ich ręce i nogi do stworzenia golema.

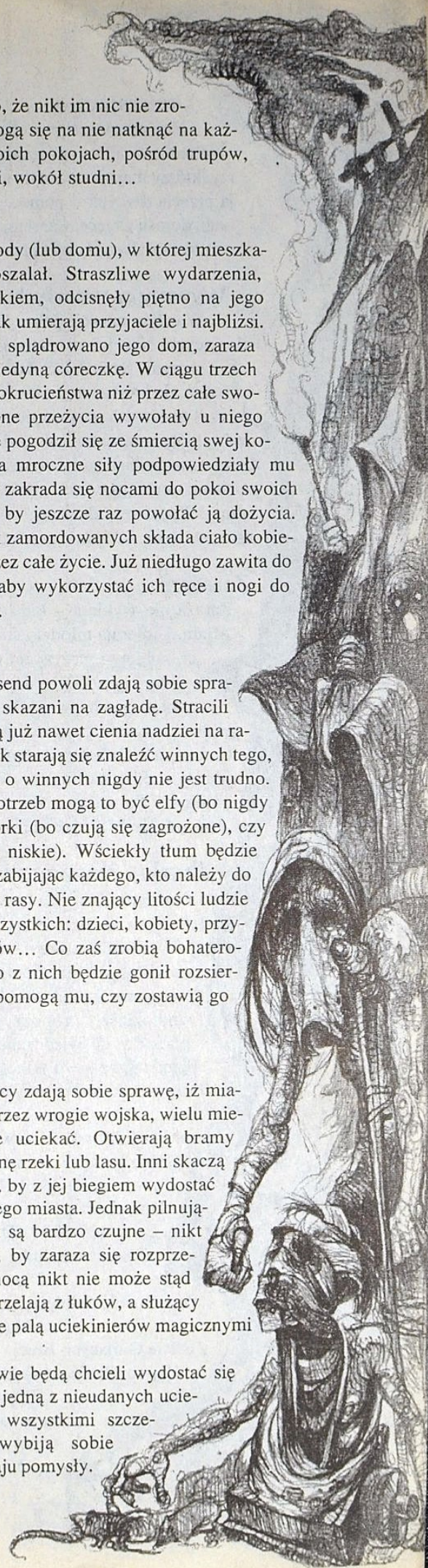
To ich wina!

Mieszkańcy Gasend powoli zdają sobie sprawę z faktu, że są skazani na zagładę. Stracili złudzenia, nie mają już nawet cienia nadziei na ratunek. Wciąż jednak starają się znaleźć winnych tego, co ich spotkało. A o winnych nigdy nie jest trudno. W zależności od potrzeb mogą to być elfy (bo nigdy nie lubiły ludzi), orki (bo czują się zagrożone), czy krasnoludy (bo są niskie). Wściekły tłum będzie szalał po mieście, zabijając każdego, kto należy do skazanej na śmierć rasy. Nie znający litości ludzie pozbawią życia wszystkich: dzieci, kobiety, przyjaciół, pracodawców... Co zaś zrobią bohaterowie, jeżeli jednego z nich będzie gonił rozsierdzony tłum? Czy pomogą mu, czy zostawią go na pewną śmierć?

Ucieczka

Mimo że wszyscy zdają sobie sprawę, iż miasto jest otoczone przez wrogie wojska, wielu mieszkańców próbuje uciekać. Otwierają bramy i rzucają się w stronę rzeki lub lasu. Inni skaczą z murów do wody, by z jej biegiem wydostać się z tego przekłętego miasta. Jednak pilnująca Gasend wojska są bardzo czujne – nikt przecież nie chce, by zaraza się rozprzestrzeniła. Nawet nocą nikt nie może stąd uciec. Żołnierze strzelają z łuków, a służący w armii czarodzieje palą uciekinierów magicznymi kulami ognia.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli wydostać się z miasta, opisz im jedną z nieudanych ucieczek z możliwie wszystkimi szczegółami. Niech wybiją sobie z głowy tego rodzaju pomysły.



Umierający

Idąc opustoszałymi ulicami Gasend trudno nie natknąć się na umierających. Osłabieni chorzy, którzy mają jeszcze tyle sił, by mówić, błagają przechodzących o pomoc. Dzieci chwytają za nogi, dorośli za ręce. Czasem, co silniejsi zarażeni zabijają słabszych, by potem zjeść ich ciała.

Wywożący umarłych

W całym mieście pełno jest trupów i umierających. Nikt już nie stara się pomagać słabym i chorym. Szpital już dawno stał się cmentarzem, do którego nikt nie chce trafić. Co pewien czas na ulicach pojawia się zaprzęgnięty w woły wóz, którym strażnicy wywożą umarłych. Gwardziści wiozą jednak na rynek wszystkich, którzy leżą na ziemi: umierające dzieci, omdlałe z głodu kobiety i trupy. Wcześniej jednak pozbawiają ich wszystkich kosztowności, dokładnie przeszukując ciała.

Zarażeni

Zaraza nie wybiera – każdy może stać się jej ofiarą. Umierają młodzi i starzy, biedni i bogaci, kobiety i mężczyźni. Wielu chorych rodziny wyrzuciły z domów na ulice, skąd zabierają ich gwardziści. Rodzice pozbywali się zarażonych dzieci, a synowie umierających matek. Bohaterowie mogą być świadkami jednej z takich okrutnych scen. Zdrowi nie mają litości dla słabych. Zapomną o rodzinnych więzach, byleby tylko uratować życie.

Punkty doświadczenia

Tematem niniejszej przygody nie jest walka. Liczy się przede wszystkim kunszt aktorski Twoich graczy, ich pomysły i postawa. Dlatego też to one powinny zostać ocenione w pierwszej kolejności. Poniżej znajdziesz propozycję przyznawania punktów doświadczenia za tę przygodę. Pamiętaj, że są to tylko propozycje i że to Ty masz ostateczne słowo w tej sprawie. Zawsze, zależnie od sytuacji, możesz ich przydzielić mniej lub więcej.

Dobre pomysły w czasie gry

50-250 (AD&D); 5-25 (KC)

Dobre wczucie się w rolę

100-500 (AD&D); 10-50 (KC)

Przekonanie ludzi

250 (AD&D); 50 (KC)

Przekonanie żołnierzy

30 (AD&D); 75 (KC)

Zabicie Gnijących Braci patrz koniec

Zapobieżenie przybyciu Siewcy

500 (AD&D); 50 (KC)

Zyskanie przyjaciół (za każdego)

50 (AD&D); 5 (KC)

Opis bohaterów niezależnych

Ankou – Żniwiarz Śmierci

Ankou jest najpotężniejszym sługą Siewcy Zarazy, generałem armii, posłańcem, oznajmającym jego nadejście. Ma całkowitą władzę nad życiem i śmiercią. Jego cień zabija każdego, na kogo padnie. Jego spojrzenie unicestwia wszystko, co żywe. Nie jest jednak zły, bo śmierć taka być nie może. Jest tylko ponurym żniwiarzem, odbierającym życie tym, których czas nadszedł.

Ankou zazwyczaj przybiera postać kościotrupa ubranego w czarny całun. Na głowie ma duży kapelusz ocieniający twarz. Uzbrojony jest w kosę osadzoną odwrotnie, niż robi się to zazwyczaj. Powozi skrzypiącym, ciężkim wozem zaprzężonym w starą, chudą szkapinę.

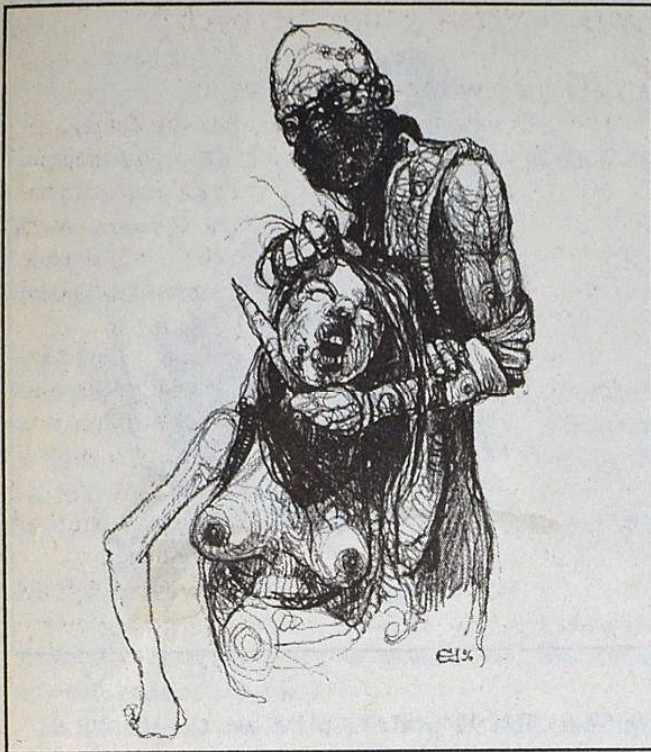
Dawno, dawno temu Ankou został wygnany wraz ze swoim panem z tego świata. Może teraz do niego przybywać tylko wtedy, gdy nadchodzi czas, by zabrać kogoś do krainy umarłych, lub gdy zostanie wezwany przez głównego kapłana Siewcy. Jest tylko jeden sposób, by odesłać przywołanego Ankou. Trzeba zabić kapłana, który sprowadził go między śmiertelnych.

Aron, Maron i Haron

Aron, Maron i Haron są trojczkami. Przyszli na świat przeszło dwadzieścia lat temu, w rodzinie ubogiego chłopca. Ich matka zmarła przy porodzie. Ojciec odszedł z tego świata kilka lat później. Osieroconymi chłopcami zajął się Gotarg. Postanowił wychować ich na swoich następców.

Bracia są wysokimi, dobrze zbudowanymi młodzieńcami. I jest to jedyna wspólna dla nich cecha. Aron wyróżnia się z całej trójki zarówno urodą, jak i łagodnością. Maron jest posępny i mało mówny. Haron zaś jest najbardziej gadatliwy. Potrafi opowiadać kawały i przeróżne historie całymimi godzinami.





KC

POZ. 0; Charakter ND;
 ŻYW 100/90/89; SF 109/95/105; ZR 50/66/71; SZ
 70/65/50; INT 80, 95, 90; MD 105/101/110; UM80/85/70;
 CH 60/40/75; PR 80/60/55;

Odporności: 1-70; 2-72; 3-82; 4-65; 5-68; 6-50; 7-55; 8-58; 9-55; 10-54

Broń: kije; bgł. 76

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 3/1/2

AD&D

Poziom 1; Charakter ND; KP10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 6/7/8; TraK0 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1-6; Morale 12; PD 15; Int 11; Sił 15; Mdr16; Cha12/10/14; Zrc 11; Kon15;

Specjalne zdolności: brak

Bandyci

W trakcie przygody bohaterowie zapewne nieraz natkną się na uzbrojonych mężczyzn, szukających łatwego łupu. Bandyci będą używać grubych, drewnianych pałek, wąskich, ostrych sztyletów i siekier. Nie zawahają się przed niczym, choć najprawdopodobniej nie odważą się zaatakować licznej, dobrze uzbrojonej grupy ludzi. Jeżeli dojdzie już do walki i ta nie będzie się toczyć po ich myśli, uciekną, pozostawiając rannych towarzyszy.

KC

POZ. 0; Charakter NZ/CZ;
 ŻYW 100; SF 95; ZR 50; SZ 50; INT 80; MD 70; UM 20;
 CH 50; PR 45;

Odporności: 1-65; 2-68; 3-77; 4-60; 5-63; 6-45; 7-50; 8-53; 9-50; 10-49;

Broń: pałki, sztylety, siekiery; bgł. 80

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 1

AD&D

Poziom 1; Charakter NZ/CZ; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 1-8; TraK0 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 12; PD 7; Int 10; Sił 14; Mdr 10; Cha 10; Zrc 12; Kon 13;

Specjalne zdolności: brak

Fanatycy

Fanatykami stają się ci nawróceni, którzy są najmniej zrównoważeni umysłowo. Ceremonia przyjęcia wiary oddziałuje na nich silniej, niż ma to miejsce w przypadku innych osób. Można by nawet rzec, że ceremonia zmienia ich osobowość. Po przejściu jej przestają być uprzejmymi, cywilizowanymi ludźmi. Stają się niczym dzikie bestie – niebezpieczni i spragnieni krwi.

Fanatycy są całkowicie posłuszni woli Gnijących Braci. Na ich rozkaz bez wahania zabijają nawet najbliższą osobę. Na ich rozkaz bez mrugnięcia okiem poświęcą swoje życie. W trakcie trwania przygody kilkunastoosobowe grupy fanatyków będą przemierzały miasto w poszukiwaniu niewiernych. Biada tym, którzy trafią w ich ręce. Czeka ich wolna, pełna bólu śmierć.

Nigdy nie wycofują się z walki, bez względu na jej przebieg. Nie czują strachu, bólu, zmęczenia. Można się ich pozbyć tylko w jeden sposób – bezlitośnie eksterminując.

KC

POZ. 0; Charakter CN;
 ŻYW 150; SF 150; ZR 100; SZ 100; INT 30; MD
 30; UM 10; CH 60; PR 60;

Odporności: 1-75; 2-77; 3-87; 4-70; 5-73; 6-55; 7-70; 8-63; 9-60; 10-59

Broń: pałki, miecze i noże; bgł. 100

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 4

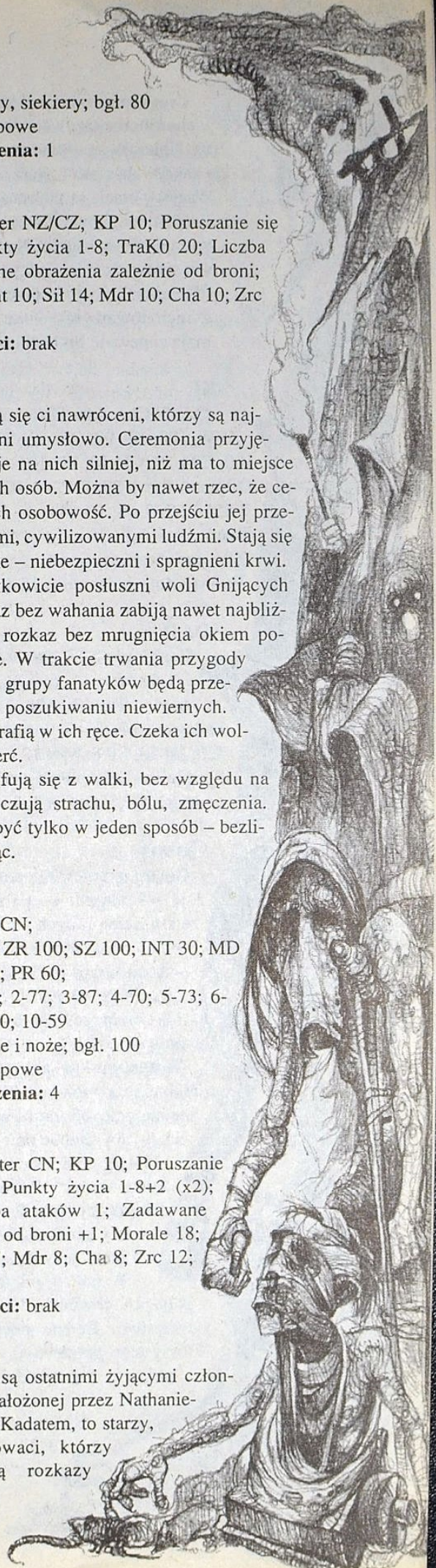
AD&D

Poziom 1; Charakter CN; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 1-8+2 (x2); TraK0 19; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni +1; Morale 18; PD 7; Int 8; Sił 17; Mdr 8; Cha 8; Zrc 12; Kon 16;

Specjalne zdolności: brak

Gnijący Bracia

Gnijący Bracia są ostatnimi żyjącymi członkami organizacji założonej przez Nathaniela. Wszyscy, poza Kadatem, to starzy, schorowani trędowaci, którzy ślepo wypełniają rozkazy



swego przywódcy. Mają moc roznoszenia chorób, rozkazywania szczurom i uzdrawiania. Ubierają się w czarne szaty, które całkowicie zakrywają ciało i twarz.

Wszyscy bracia są szaleńcami owładniętymi fanatyzmem religijnym. Liczą się dla nich tylko słowa zapisane w księdze Nathaniela i jego wielki plan sprowadzenia między ludzi Siewcy Zarazy.

W trakcie przygody przez cały czas każdemu z nich towarzyszy kilku fanatyków, którzy mają zapewnić im bezpieczeństwo.

KC

POZ. 5; Charakter CN;

ŻYW 100; SF 90; ZR 25; SZ 25; INT 80; MD 100; UM 50; CH 10; PR 10;

Odporności: 1-80; 2-72; 3-102; 4-85; 5-58; 6-60; 7-55; 8-68; 9-65; 10-64

Broń: brak; bgł. 76

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 15

AD&D

Poziom 6; Charakter CN; KP 10;

Poruszanie się 6; Kostki 6; Punkty życia 6-15; TraK0 18; Liczba ataków 1;

Zadawane obrażenia specjalne; Morale 20; PD 420; Int 10; Sił 8; Mdr 12; Cha 3; Zrc 6; Kon 8;

Specjalne zdolności: roznoszenie chorób, uzdrawianie, kontrola nad szczurami

Gotarg

Gotarg ma niewiele ponad czterdzieści lat. Jest jowialnym, korpulentnym mężczyzną ze szczecina rudyh włosów na głowie. Do jego ulubionych zajęć należą codzienne wizyty na targu, podczas których zawzięcie targuje się z kupcami. I to nie dlatego, że ma zamiar coś kupić – robi to dla czystej przyjemności.

Wszyscy mieszkańcy miasta darzą go szacunkiem i sympatią. Wiedzą, że na Gotargu można polegać. Zrobi wszystko, co w jego mocy, aby pomóc potrzebującym.

Gotarg ubiera się w białe lub błękitne, luźne szaty, które ukrywają jego zaokrąglający się brzuch. Po jego pulchnej twarzy zawsze splywa pot, który ociera białą, jedwabną chustką.

W trakcie przygody, nawet w najgorszych chwilach, Gotarg nie zwątpi w zwycięstwo. Będzie pocieszał wszystkich, którzy tego potrzebują, wypełniał ich serca nadzieją, zagrzewał do walki.

KC

POZ. 6; Charakter ND;

ŻYW 108; SF 128; ZR



69; SZ 63; INT 124; MD 158; UM 106; CH 102; PR 68;

Odporności: 1-85; 2-77; 3-107; 4-90; 5-63; 6-65; 7-60; 8-73; 9-70; 10-69

Broń: brak; bgł. 90

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 36

AD&D

Poziom 6; Charakter ND; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 6; Punkty życia 40; TraK0 16; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 16; PD 650; Int 14; Sił 13; Mdr 16; Cha 15; Zrc 10; Kon 15;

Specjalne zdolności: czary (dobór zaklęć zależny od MG)

Jasmed

Jasmed jest młodą, atrakcyjną kobietą. Ma duże, zielone oczy, długie, sięgające do pasa włosy w kolorze złota i figurę bogini. Zawsze ubiera się bardzo prowokująco. Nosi suknie z dużym dekoltem i sięgającym uda wycięciem. Całości jej ubioru zawsze dopełnia misternie wykonana, gustowna biżuteria.

Kapłanka odnosi się do wszystkich mężczyzn z dystansem. Uważa, że dostrzegają tylko zalety jej ciała, nie zwracając uwagi na umysł. Z tego też powodu nie znalazła do tej pory towarzysza życia (mimo że o jej względy starało się wielu mężczyzn).

W trakcie przygody Jasmed załamała się. Życie, które dotąd prowadziła, nie przygotowało jej do tak ciężkiej próby. Mimo że będzie starała się wspomóc mieszkańców Gasend, w jej poczynaniach nie będzie wiary ani samozaparcia (będzie to szczególnie widoczne piątego dnia, podczas dyskusji na placu).

Jasmed jest jedną z niewielu osób, która może przekonać mieszkańców miasta, aby nie słuchali słów Gnijących Braci. Potrzebny będzie jednak ktoś, kto natchnie ją wiarą we własne siły (być może pomoże jej w tym jeden z bohaterów).

KC

POZ. 4; Charakter CD;

ŻYW 101; SF 101; ZR 100; SZ 80; INT 144; MD 129; UM 75; CH 132; PR 155;

Odporności: 1-90; 2-92; 3-92; 4-75; 5-88; 6-80; 7-85; 8-78; 9-85; 10-84

Broń: brak; bgł. 99

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 28

AD&D

Poziom 4; Charakter CD; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 4; Punkty życia 29; TraK0 18; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 12; PD 270; Int 14; Sił 10; Mdr 16; Cha 17; Zrc 14; Kon 14;

Specjalne zdolności: czary (dobór zaklęć zależny od MG)

Kadat (przywódca Gnijących Braci)

Nawet Gnijący Bracia nie wiedzą, kim naprawdę jest Kadat. Przypuszczają tylko, że to jedno z wcieleń Ankou lub reinkarnacja Nathaniela.

W przeciwieństwie do innych członków bractwa, jego ciała nie trawi trąd. Nie jest również zaślepionym fanatyzmem szaleńcem, pragnącym zniszczyć cały świat. Jego umysł jest chłodny, opanowany, analityczny. Zawsze wielokrotnie rozważa wszystkie za i przeciw, zanim podejmie jakąkolwiek decyzję. Odznacza się wrodzonymi zdolnościami przywódczymi i wysoką charyzmą. Jego mowy są porywające i pełne pasji. Mało kto potrafi się oprzeć sile jego argumentów.

To on obmyślił plan przywołania Siewcy Zarazy i to on, wykorzystując energię mieszkańców Gasend, sprowadził Ankou i Pomiot.

Tak jak i inni członkowie Gnijącego Bractwa, Kadat posiada moc sprowadzania i leczenia chorób oraz potrafi rozkazywać szczerom.

KC

POZ. 8 Charakter NZ

ŻYW 264; SF 160; ZR 100; SZ 100; INT 150; MD 150; UM 100; CH 200; PR 180;

Odporności: 1-180; 2-182; 3-202; 4-175; 5-168; 6-160; 7-155; 8-168; 9-155; 10-169

Broń: magiczny sztylet (20/40) ; bgł. 150

Zbroja: magiczna aura +100 obr.; wyp. 200/200/200

Punkty doświadczenia: 176

AD&D

Poziom 8; Charakter NZ; KP 0; Poruszanie się 12; Kostki 8; Punkty życia 120; TraK0 12; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1k4+2; Morale 20; PD 140; Int 18; Sił 16; Mdr 18; Cha 17; Zrc 14; Kon 16;

Specjalne zdolności: patrz członkowie Gnijącego Bractwa

Krajah

Krajah jest miłym, pogodnym staruszkiem, który kilkanaście lat temu zrezygnował z pełnego przygód życia, ustatkował się i zamieszkał w spokojnym Gasend.

W mieście krążą legendy o jego mądrości. Plotkarze mawiają, że trzyma w domu setki ksiąg i, co więcej, zna wszystkie na pamięć. Nie jest to oczywiście prawda. Pamięć to słaby punkt Krajaha. Czasami udaje mu się nawet zapomnieć imion najbliższych przyjaciół.

Główny mag Gasend ubiera się zazwyczaj w długie szaty z wyszytymi srebrną i złotą nicią gwiazdami. Nie przeszkadza mu to, że stroje, które nosi, są niemodne. Uważa, że robią wrażenie na prostaczkach, a to jest najważniejsze.

W trakcie przygody Krajah zmienia się. Znowu staje się taki jak za młodu – nieustraszony, pełen wigoru i zdecydowany. Prowadzi do walki oddziały Silwestrusa, wspiera je swoją magią i ochrania przed Pomiotem.

KC

POZ. 8; Charakter ND;

ŻYW 104; SF 95; ZR 89; SZ 83; INT 152; MD 139; UM 155; CH 82; PR 78;

Odporności: 1-80; 2-92; 3-92; 4-105; 5-88; 6-115; 7-95; 8-98; 9-85; 10-74

Broń: sztylet typowy, biegłość 116, at. 3

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 48

AD&D

Poziom 8; Charakter ND; KP 10; Poruszanie się 8; Kostki 8; Punkty życia 23; TraK0 18; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia 1k4; Morale 17; PD 1400; Int 17; Sił 10; Mdr 14; Cha 14; Zrc 9; Kon 9;

Specjalne zdolności: czary (wybór zaklęć zależy od MG)

Pomiot

Pomiot kształtem przypomina człowieka, ale na tym podobieństwo się kończy. Jego ciało składa się z tysięcy żywych, wijących się robali i glizd. Nie mówi, choć potrafi porozumiewać się na migi. Za broń służą mu drewniane pałki i kamienie. Dotyk stworza sprowadza na ofiarę chorobę. Jego oddech powoduje wymioty.

KC

POZ. 3; Charakter CZ;

ŻYW 150; SF 100; ZR 50; SZ 50; INT 30; MD 30; UM 20; CH 10; PR 5;

Odporności: 1-10: 100

Broń: łapy; bgł. 110

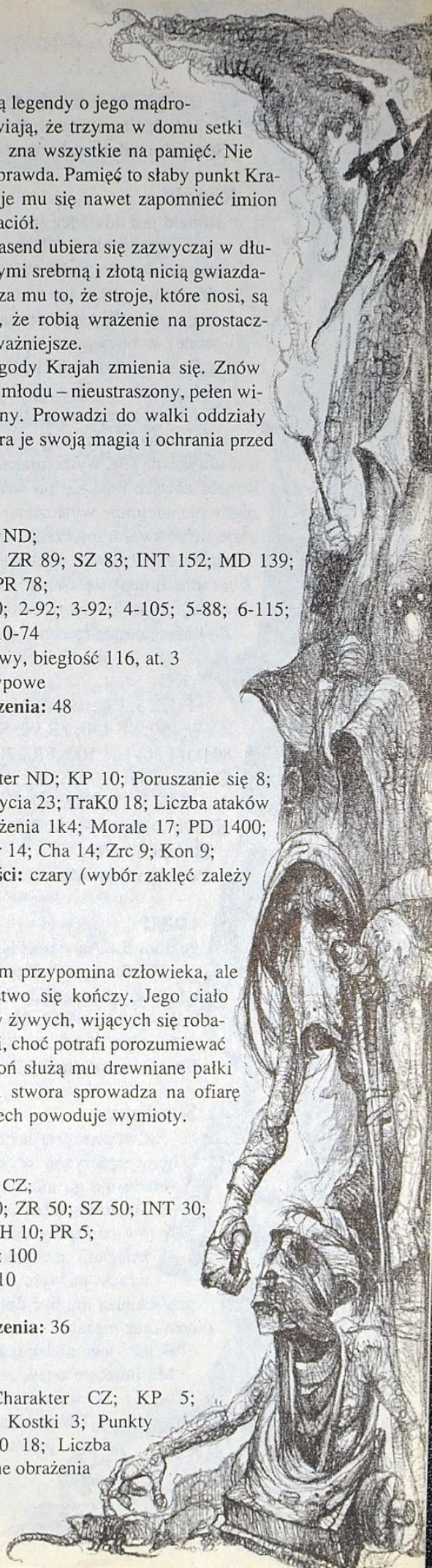
Zbroja: skóra

Punkty doświadczenia: 36

AD&D

Poziom brak; Charakter CZ; KP 5;

Poruszanie się 8; Kostki 3; Punkty życia 3-24; TraK0 18; Liczba ataków 2; Zadawane obrażenia



1-6/1-6; Morale 20; PD 175; Int 3; Sił 12; Mdr 3; Cha 1; Zrc 8; Kon 8;

Specjalne zdolności: strach

Ronald

Ronald jest dowódcą straży miejskiej i najlepszym przyjacielem Silwestrusa. Młodość spędził na wielu wojnach. Był wielokrotnie odznaczany. Pięć lat temu zakończył karierę wojskową. W nagrodę za zasługi w czasie jednej z bitew, armia ofiarowała mu dom w Gasend i kawałek ziemi pod miastem.

Mimo że ostatniej zimy ukończył sześćdziesiąt lat, nie jest zgrzybiałym staruszkiem. Codzienny trening i odpowiedni tryb życia pozwoliły zachować mu dawną siłę, wytrzymałość i sprawność.

Ronald zawsze nosi się po wojskowemu. Prawie nigdy nie zdejmuje wysłużonej kolczugi i nie rozstaje się ze swoim mieczem.

W trakcie przygody jego sposób patrzenia na świat nie zmieni się. Wróg go nie zastraszy, nie przeciągnie też na swoją stronę. Będzie walczył do końca, nawet za cenę swojego życia.

KC

POZ. 5; Charakter PN; ŻYW 150; SF 130; ZR 90; SZ 75; INT 90; MD 80; UM 10; CH 100; PR 120;

Odporności: 1-90; 2-90; 3-83; 4-95; 5-68; 6-95; 7-65; 8-58; 9-75; 10-74

Broń: miecz typowy; bgł. 137

Zbroja: kolczuga

Punkty doświadczenia: 20

AD&D

Poziom 5; Charakter PN; KP 6; Poruszanie się 10; Kostki 5; Punkty życia 49; TraK0 15; Liczba ataków 3/2; Zadawane obrażenia 1k8+3; Morale 18; PD 420; Int 12; Sił 17; Mdr 12; Cha 14; Zrc 12; Kon 16;

Specjalne zdolności: brak

Silwestrus

Silwestrus jest statecznym, opanowanym mężczyzną w średnim wieku. Nie interesuje go nic, poza dobrem miasta. Całe dnie spędza na rozstrzyganiu sporów pomiędzy mieszkańcami lub nad księgami rachunkowymi. Do domu wraca późnym wieczorem, co nie przeszkadza mu być dobrym i kochającym ojcem oraz mężem.

Tak jak i jego ojciec jest wysoki i kościsty.

Ma brązowe oczy, rzadkie blond włosy i wystające kości policzkowe.

Ubiera się jak na burmistrza przystało: w urzędowe szaty, wykonane

z materiału dobrej jakości. Dla dodania sobie powagi nosi ciężki, srebrny łańcuch – oznakę sprawowanej funkcji.

Silwestrus będzie miał duży wpływ na przebieg przygody. Jest jedyną osobą w mieście, która może wydać otwartą wojnę Gnijącym Braciom i pokrzyżować ich plany. Aby tak się stało, bohaterowie muszą zyskać jego zaufanie i przedstawić mu niezbitę dowody winy kultystów.

KC

POZ. 1; Charakter PD; ŻYW 90; SF 90; ZR 50; SZ 45; INT 100; MD 120; UM 50; CH 120; PR 90;

Odporności: 1-60; 2-62; 3-72; 4-55; 5-58; 6-40; 7-45; 8-48; 9-45; 10-44

Broń: brak; bgł. 50

Zbroja: ubranie typowe

Punkty doświadczenia: 3

AD&D

Poziom 1; Charakter PD; KP 10; Poruszanie się 12; Kostki 1; Punkty życia 6; TraK0 20; Liczba ataków 1; Zadawane obrażenia zależnie od broni; Morale 10; PD 7; Int 15; Sił 13; Mdr 14; Cha 15; Zrc 13; Kon 109;

Specjalne zdolności: brak



Siewca Zarazy był, jest i będzie zawsze. Nie w kwiatycho
nam przestawiać, ale paucydey niemi. Istnieje tam jak
za pierotnych cześci, bezgumiarow alla nas nicieidczemy.

Siewca Zarazy zwa brauz Siewca Zarazy jest brauz. A my
justeiny jej strażnikami i kluczem, który je otwory.

Imieriość terowinowiość i pnydność skupięz mę w Siewcy Zarazy.
On nie skąd stady bogawe przedostali mę w przestwo. Wie o
tej gduz przedostaj mę w pnydność. Zue odumer miejsce na
ziemi, w których przostwo po nich rozpamięnie. Ludzie mogę
czadami wyszuc ich bliżość, ale nie są w stanie nawet wyobra
zić sobie ich wyglodu.

Siewcy Zarazy stuny wiele rodkajd ristet. Są wśród nich takie,
które wytkadajd pewne podobieństwo do zjawy, jakę jest cztowek.
Są feritakie, które nie poriedajd naroku ani substancji. Kpiz
niacodzielne i ohytne w bezludnych miejscach, w których
kiedys' wypanowchiane zastaty stawa i odbyty mę rytualne obrady
w odpowiednim alla nich czasie. Siat melure w rymu ich głosów,
a zewnie rapce, skradoma ich obecności. Lany lary miracz
miasta, ale lary ani miasta nie dostzegajd ręki która je
suaga.

~~of~~ porunt je na nierównych, leżących odległym przestawiać.
Ale kto spośród ludzi zwa do umiesce. Na lodowatej pustyni
południa i katopionych wyspach oceanu znajolijz mę kamienie,
na których wyntę są nich piderzuc. Ktoś jednak wglada kiedy
kalmicki dnyk głębokim lodem miasta albo kamunty
nrtis, ozdabiony girlandami aradworstos i skorupiakos.

Cztowiek ngoni teraz tam, gdzie męgalys' aradali stany
bogawe. Skrótee Siewca Zarazy bzolde ngawit tam, gdzie
nrtis teraz cztowek. Po lewe jest zimna, po zime lato.
Siewca Zarazy czeka czerplione, podziemy bo kiedys' tu zapamięje

Z



RZEMIEŚLNICY ORCHII: ELFY

TOMEK KRECZMAR i ANDRZEJ MISZKURKA

ILUSTRACJE: JAROSŁAW MUSIAŁ

Świat Orchii jest zamieszkały przez wiele egzotycznych ras. Można spotkać długowieczne elfy, żyjące pod ziemią krasnoludy i gadopodobnych reptilionów. Przedstawiciele tych ras różnią się nie tylko wyglądem, ale i kulturą, wierzeniami, podejściem do życia, spojrzeniem na świat. Nie to jednak będzie tematem naszego artykułu. Chcielibyśmy się w nim zająć przede wszystkim dziełami ich rąk. W końcu luk elfów różni się od luku wykonanego przez ludzi. Zbroja krasnoludzka jest o wiele bardziej wytrzymała od pancerza wykutego przez orki. Dzięki informacjom, które znajdują się poniżej, będziecie mogli wyposażać swoich ukochanych bohaterów nie w zwykłe kolczugi, ale w misterne, mitrilowe koszule kolcze wykonane przez krasnoludzkich kowali, nie w zwykłe powrozy, ale w magiczne liny, splecione z elfich włosów. Nasz przegląd rozpoczynamy od elfów – rasy, której dzieła są uważane za najpiękniejsze.

Uwaga: Żadnego z wymienionych poniżej przedmiotów nie można kupić. Bohaterowie, którzy nie są elfami, mogą co najwyżej otrzymać któryś z nich w prezencie lub znaleźć pośród zdobytych skarbów.

Bizuteria

Elfy kochają piękno i przyrodę. Tę miłość uwidaczniają w swych dziełach. Elfie brosze zazwyczaj mają kształt liści lub kwiatów. Naszyjniki przypominają wianki, a pierścienie – pąki drzew. Wykonują je tylko z najszlachetniej-

szych metali – srebra, złota, platyny i finealu, a ozdabiają najcenniejszymi kamieniami – rubinami, diamentami, szafirami, czy szmaragdami. Warto w tym miejscu zauważyć, iż biżuteria elfów, mimo że tak bogata, nie jest toporna ani „przesadzona” jak dzieła krasnoludów. Osoby, które noszą dzieła elfich złotników, wzbudzają podziw, zazdrość, przyciągają uwagę.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić, o ile zwiększa się Prezencja osoby noszącej biżuterię elfów (modyfikatory z dwóch i więcej przedmiotów kumulują się).

1k100	Modyfikator
1-50	+5
51-75	+10
76-90	+15
91-99	+20
00	+30

Uwagi: W większości przypadków właścicielami biżuterii elfów będą przedstawiciele tej rasy. Wśród ludzi, orków, krasnoludów itd. spotyka się ją niezmiernie rzadko. Każdy elf może rozpocząć grę z pierścieniem, naszyjnikiem, diademem lub broszą (jeśli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę).

Buty

Buty elfów są wytwarzane ze skór najróżniejszych zwierząt, najczęściej jeleni, saren czy danieli. Są zazwyczaj

krótkie, sięgają trochę powyżej kostki. Osoba, która je nosi, nigdy nie będzie narzekała na niewygodę, odciski czy zmęczenie stóp.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić, jakie moce zostały zaklęte w butach.

1k100 Moce

- 1-50 Właściciel butów nie zostawia śladów.
- 51-75 Właściciel nie zapada się w śniegu, bagnach lub ruchomych piaskach i zawsze znajduje oparcie, nawet na lodzie (może poruszać się po tym terenie bez żadnych ujemnych modyfikatorów).
- 76-90 Właściciel spada zawsze na stopy i zawsze utrzymuje równowagę.
- 91-99 Rzuć dwa razy (ignorując wynik 91-00).
- 00 Buty posiadają wszystkie wymienione powyżej moce.

Jadło

Pożywienie elfów jest bardzo smaczne i pożywe. Składają się na nie najróżniejsze rodzaje pieczywa, różne gatunki wina, źródłana woda, miód, owoce, warzywa, sery, jaja i mięso. Wśród innych ras najbardziej znane są specjalne suchary, które elfy zabierają na długie wyprawy. Pieczywo to jest niezwykle pożywe. Do zaspokojenia głodu wystarczy kilka kęsów.

System: Pół suchara elfów może zastąpić całodzienną rację żywnościową. Dodatkową zaletą tego pieczywa jest to, że bardzo długo zachowuje ono świeżość.

Księżycowa woda

Jak już wspominaliśmy, elfy uwielbiają dobre trunki. Ich wina uważane są za najdelikatniejsze. Jednak to nie one przyniosły im największą sławę. Najstawniejszy jest bowiem wytwarzany przez nie napój, który rozgrzewa zmarzniete ciało, przywraca siły, leczy przeziębienia i przyspiesza zdrowienie. Wytwarza się go ze specjalnej, źródlanej wody, czerpanej w czasie pierwszej wiosennej pełni księżyca.

System: Księżycowa woda zwiększa dwukrotnie samo-zdrowienie. Po jej wypiciu zmęczona osoba wraca do pełni sił. Katary, anginy i wszelkie grypy mijają po dwóch dniach jej spożywania. Wystarczy łyk księżycowej wody dziennie, aby zaspokoić pragnienie.

Liny

Liny wytwarzane przez tę rasę są wykonane z elfich włosów. Daje im to niezwykłą wytrzymałość, giętkość i lekkość. Są jednocześnie niezwykle cienkie, mimo że potrafią utrzymać nawet kilka osób:

System: Poza wymienionymi powyżej zaletami, liny elfów posiadają jeszcze jedną cechę. Żaden węzeł nie zostanie rozsupłany, jeżeli właściciel liny sobie tego nie zażyczy.

Łuki

Łuki elfów są uważane za najlepsze na świecie. Nic dziwnego, skoro jest to ich narodowa broń. Wykonuje się z leszczyny, cisu, keleranu i maelinu. Cięciwy wyrabiają się z włosów elfów, ścięgien i jelit zwierząt. Zasięg łuków elfów jest dwukrotnie większy od zasięgu zwykłych



łuków. Siła przebicia jest ogromna. Strzały wystrzelone z takiej broni przebijają na wylot rycerza w pełnej płytowej zbroi z odległości stu metrów.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić siłę rażenia łuku (czyli zadawane obrażenia).

1k100	Cis	Leszczyna	Keleran*	Maelin**
1-50	+5	+10	+20	+40
51-75	+10	+15	+25	+50
76-90	+15	+20	+30	+60
91-99	+20	+25	+35	x2
00	+25	+30	x2	x3

* Łuki wykonane z keleranu mogą posiadać tylko elfy pochodzące z wyższych klas społecznych.

** Łuki wykonane z maelinu mogą posiadać tylko elfy należące do elity władzy.

Miecze

Miecze elfów są lżejsze i smuklejsze od ludzkich (przypominają rapiery). Nie oznacza to jednak, że są mniej śmiertelne. Jakość wykonania, doskonały materiał i kunszt rzemieślników sprawiają, że przebijają pancerze o wiele łatwiej niż ciężki i nieporęczny oręż, z którego korzystają ludzie. Bardzo często ostrza mieczy elfów są pokryte magicznymi runami, które dają im dodatkową moc. Bardzo często przyozdabia się je również szlachetnymi kamieniami.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić parametry miecza (modyfikatory do obrony/trafienia/zadawanych ran/opóźnienia).

1k100	Stal elfów*	Fineal**
1-50	+5/+5/+5/-5 seg.	+10/+10/+10/-10 seg.
51-75	+5/+5/+10/-5 seg.	+10/+15/+15/-15 seg.
76-90	+10/+10/+10/-10 seg.	+15/+15/+15/-20 seg.
91-99	+10/+15/+15/-10 seg.	+15/+15/+20/-20 seg.
00	+15/+20/+20/-15 seg.	+20/+20/+25/-25 seg.

* Działa jak srebrna broń.

** Traktuj ją jak broń magiczną.

Płaszcz

Płaszcz elfów są wykonane z owczej wełny. Proces ich wytwarzania jest okryty tajemnicą. Chronią przed zimnem, upałem i deszczem. Właściciel płaszcza staje się niemal niewidzialny w lesie, na polu, w górach...

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić, jakie moce zostały zaklęte w płaszczu.

1k100 Moce

- 1-50 Właściciel płaszcza zlewa się z otoczeniem niczym kameleon.
- 51-75 Właściciel nie odczuwa działania temperatury czy deszczu.
- 76-90 Obrona właściciela na magiczne ciepło i zimno zostaje podwojona.
- 91-99 Rzuć dwa razy (ignorując wynik 91-00).
- 00 Płaszcz posiada wszystkie wymienione powyżej moce.

Strzały

Groty strzał elfów są wykonane ze stali lub finealu. W zależności od przeznaczenia, nadaje się im różny kształt.

Grot do przebijania zbroi: Dłuższy i smuklejszy od typowego grotu. Jest skonstruowany tak, aby mógł bez problemów przebić jakikolwiek pancerz. [stal: +10 trafienia (jeśli przeciwnik jest w zbroi), +10 obrażeń; fineal: +15 trafienia (o ile przeciwnik jest w zbroi), +15 obrażeń]

Grot w kształcie liścia: Używany podczas wojen. Zadaje poważniejsze obrażenia od typowego grotu. [stal: +20 obrażeń; fineal: +25 obrażeń]

Grot z zadziarami: Używany podczas wojen. Nosi na mniejszą odległość, w zamian za to zadaje poważniejsze obrażenia (szczególnie wtedy, gdy ktoś próbuje wyjąć go z rany). [stal: +15 obrażeń (dodatkowe 1-100 podczas wyjmowania z rany); fineal: +20 obrażeń (dodatkowe 2-200 podczas wyjmowania z rany)]

Grot w kształcie półksiężyca: Służy do przecinania lin i drzewców broni. Zadaje mniejsze obrażenia (nie klute, lecz tnące). [stal: -10 trafienie, -20 obrażeń; fineal: -10 trafienie, -10 obrażeń]

Sztylety

Sztylety elfów są dłuższe od ludzkich (przypominają krótkie miecze). Wielu spośród wojowników tej rasy przedkłada je nad miecze – łatwiej je ukryć, można nimi rzucać i są szybsze w użyciu.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić parametry sztyletu (modyfikatory do obrony/trafienia/zadawanych ran/opóźnienia).

1k100	Stal elfów*	Fineal**
1-50	+5/+5/+5/-5 seg.	+10/+10/+10/-10 seg.
51-75	+5/+5/+10/-5 seg.	+10/+10/+10/-15 seg.
76-90	+10/+ 0/_dGÀ-1 seg.	+15/+15/+15/-15 seg.
91-99	+10/+15/+15/-10 seg.	+15/+15/+20/-20 seg.
00	+15/+15/+15/-10 seg.	+20/+20/+20/-20 seg.

* Działa jak srebrna broń.

** Traktuj ją jak broń magiczną.

Włócznie

Włócznie są jedną z ulubionych broni elfów. Służą one im zarówno do walki w zwarciu, jak i do miotania. Ostrza tej broni są zrobione ze stali elfów lub finealu.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić parametry włóczni (modyfikatory do obrony/trafienia/zadawanych ran/opóźnienia).

1k100	Stal elfów*	Fineal**
1-50	0/+5/+5/0 seg.	+5/+10/+10/0 seg.
51-75	+5/+5/+10/0 seg.	+5/+10/+10/-5 seg.
76-90	+5/+10/+10/-5 seg.	+10/+15/+15/-5 seg.
91-99	+10/+15/+15/-5 seg.	+10/+15/+20/-5 seg.
00	+10/+15/+15/-5 seg.	+10/+20/+20/-10 seg.

* Działa jak srebrna broń.

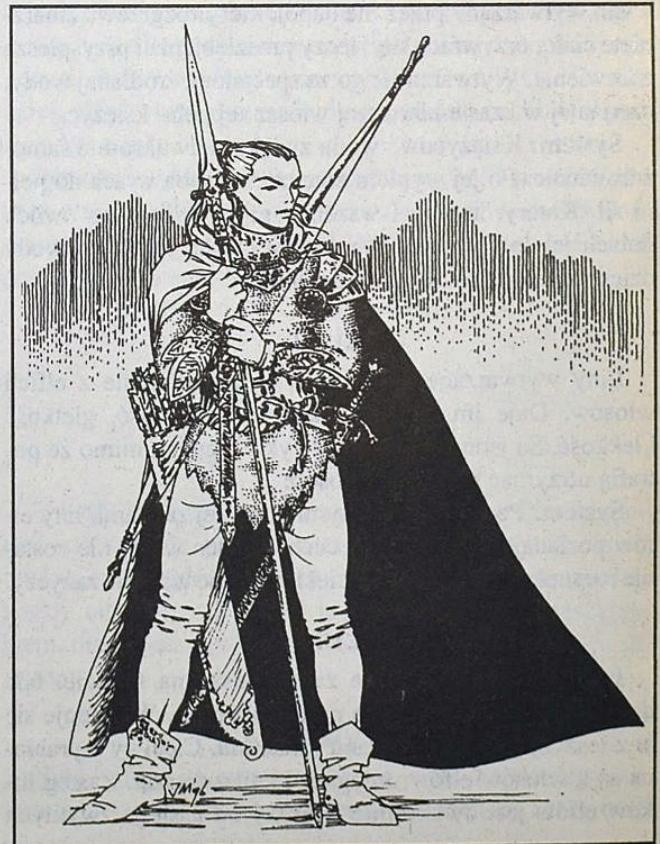
** Traktuj ją jak broń magiczną.

Zbroje

Zbroje elfów słyną ze swej wytrzymałości i lekkości (są o połowę lżejsze). Tak jak w przypadku broni, robi się je ze stali elfów lub finealu. Najczęściej spotykane rodzaje pancerzy elfów to kolczugi i zbroje łuskowe.

System: Wykonaj rzut i porównaj wynik z poniższą tabelą, aby określić parametry zbroi (modyfikatory do obrony/wyparowań). Zbroje łuskowe i kolczugi elfów nie ograniczają Zręczności i Szybkości osoby, która je nosi.

1k100	Stal elfów	Fineal
1-50	-5/+5	-10/+10
51-75	-5/+10	-10/+15
76-90	-10/+10	-15/+15
91-99	-10/+15	-15/+20
00	-15/+15	-20/+20



MIASTECZKO YARMIE

Tu, gdzie przecinają się nieskończone fabularne plany, w miarę-czasie spotkania wszystkich roleplayowych 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 czarni rycerze, jakich widziały gry fabularne. Pozdrawiam was, możni podróżnicy, witajcie w miasteczku Yarmie!!!

Pamiętajcie, jeżeli jest coś, co szczególnie chcielibyście zobaczyć...

Jeden z mieszkańców miasteczka Yarmie, dobry mag Morreway, praktykując u swojego mistrza, nauczył się prostego czaru leczniczego. Później, kiedy wędrował od miasta do miasta pomagając ludziom, starał się ulepszyć zaklęcie, aby było pomocne również w przypadku poważniejszych chorób. Jednak za każdym razem, gdy zwiększał moc, wokół jego rąk pojawiała się magiczne światło, które w dziwny sposób wpływało na skórę – pojawiały się drobne poparzenia, alergie, wysypki. Jedna z prób omal nie zakończyła się dla niego tragicznie – utratą czucia w dłoniach. Dopiero po roku niebezpiecznych doświadczeń Morreway znalazł przyczynę – było nią jedno z ziół, których używał do polepszenia koncentracji. Zastąpił je innym i od tej pory wzmocniony czar działał niemal doskonale...

KOMENTARZ:

Osoby, które grają w RPG, często po kilku sesjach nabierają złych nawyków – zaczynają uważać, że podejmowane przez nie działania albo w stu procentach się powiedzą, albo też będą całkowitą porażką. Takie podejście, w szczególności w odniesieniu do czarów, jest bezsensowne. Jest również jedną z przyczyn znudzenia graczy i rutynizacji gry.

Pamiętajcie – każde działanie podjęte przez bohaterów, w szczególności rzucanie czarów, zależy od tysiąca przeróżnych czynników. Skąd postacie miałyby wiedzieć, jak zakończy się podjęta przez nie próba? W rzeczywistym świecie (a dla bohaterów świat, w którym się znajdują jest przecież rzeczywisty) nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich konsekwencji swoich poczynań.

Wprowadzenie indywidualizacji do gry jest bardzo proste – trzeba zawsze, kiedy jest rzucany dowolny czar, w jakiś sposób go zmodyfikować. Ważne jest, aby stosować tę zasadę konsekwentnie, a nie jedynie od czasu do czasu. Modyfikacje mogą dotyczyć efektów wizualnych, dźwięków, jakichś dokuczliwych efektów ubocznych. Mogą one być jedynie jednorazowymi dodatkami, które po chwili znikają, mogą się też nawarstwiać i potęgować, przez co czar przestanie być użyteczny (podobnie jak stary, zdezelowany samochód). Zużywanie się czarów nie powinno

być zbyt szybkie (powiedzmy, jeden na pięć, dziesięć sesji), aby gracze nie zaczęli narzekać, że marnujesz ich ciężko zapracowane punkty doświadczenia. Nie może być również zbyt wolne, aby miało wpływ na grę.

Jeżeli twoi gracze zaczną ci zarzucać, że wprowadzasz tylko takie modyfikacje do czarów, które psują im zabawę, pozwól (powiedzmy, kiedy na kości wypadnie liczba parzysta), aby od czasu do czasu sami je opisywali. Musisz oczywiście pilnować, aby w ten sposób nie zachwiali delikatnej równowagi gry. Najlepiej ostrzeż ich, że w przypadku, gdy opisany przez nich efekt za bardzo „dopakuje” czar, może on nie zadziałać lub obrócić się przeciwko czarodziejowi.

Alternatywą dla zużywania się czarów jest ich ewoluowanie. Kto powiedział, że na wyższym poziomie postać musi uczyć się nowych zaklęć? Być może w trakcie gry, w czasie przygód, czar jest modyfikowany przez maga, tak że po wielu zmianach (tzn. po przejściu, powiedzmy, czterech poziomów) zwyczajny magiczny pocisk przemienia się w potężną kulę ognistą (przekonaj gracza, aby w czasie sesji prowadził notatki dotyczące zmian zachodzących pod wpływem niewielkiej modyfikacji gestów lub też zastąpienia jakiegoś składnika innym)?

Powyższe porady mogą z początku wydawać się dziwne, a nawet sprawiać pewne trudności, nie pożałujesz jednak, jeżeli je wprowadzisz.

jon



WOLNY - DAWNY SĄDZIWA - CAŁA
CZĘŚĆ
PIRANES - CIEPŁA - BIEŻĄCĄ!



Już blisko tydzień hordy Nib oblegają miasto Piranes.



Przywódcą hordy szybko zauważa nadarżającą się okazję...

Do środka!!!



A w mieście..



To co zwykle?



Coś dzisiaj cicho, nie?

Witajcie, Czytelnicy. Ostatnio zwrócono mi uwagę, że niektórzy z was sądzą, iż Thrud nie jest wystarczająco wysublimowany i inteligentny. Desperacko pragnąc zadowolić tych mal-kontentów, z dumą (?) przedstawiam naszego bohatera w nowym imago'u



STORY-ART
© ORLA, OPIKOWSKI

THRUD INTELIGENT



Jak widzicie - w normalnych warunkach nasz heros nie jest typem intelektualisty w okularach...

Bycie grafikiem ma jednak dobre strony - można sobie z tym z łatwością poradzić. A co do fabuły...



- Czy zawsze graż ze słuch?

- Nie, zazwyczaj gram z pamięci!

I wtedy mu powiedziałem - czy napisalesz już te pieśni?

Zdrówko! Zamawiam to jeszcze raz.



Nasi bohaterowie szybko usadowili się, po czym przystąpili do konwersacji...

Przyjacielu! Czy lubisz Miłosza?



Nie wiem, nigdy nikogo nie miłował.



W chwilach jak ta, żałuję że nie słuchałem swojej mamusi!

A więc razem pić martini?

Lepiej weź też facę.

Nie sądzisz, że mam już sprze da...
...nie?

A co mówiła?

Nie wiem. Nigdy nie słuchałem.

Aż do tego miejsca Thrud był ogłupiony nowym, eleganckim układem strony - ale nagle zdał sobie sprawę ze straszliwej prawdy...



Czy zdajesz sobie sprawę, że to już ósmy obrazek, a ja jeszcze nikogo nie okaleczyłem?

Pewnie, że tak - teraz jesteś inteligentny - już nie robisz takich rzeczy!



Czyżby?!

RRIP!



Patrz, co narobiłeś! Zakrawiłem całą stronę. Całe szczęście, że to nie ta ręka, którą rysujesz!

Ha! Bardzo sprytnie. A kto narysuje następnego Thruda?

PRASK!

Drodzy Czytelnicy - spróbuj. Myślę, że za miesiąc powrócę jednak do starego Thruda - pod warunkiem, że poczujecie się lepiej!

Ciąg dalszy jeszcze nastąpi

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW**

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 3 zł (30 000 starych złotych). UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitkach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

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

KUPON – JAK GO WYPEŁNIĄĆ?

Zamiast pełnej nazwy należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, przed nazwami produktów, które reprezentują.

Numer archiwalne Magii i Miecza

MIM5-29 Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-29
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP31 Prenumerata półroczna od numeru 31 do numeru 36
Cena: 20 zł (200 000 zł)

PK31 Prenumerata kwartalna od numeru 31 do numeru 33
Cena: 10 zł (100 000 zł)

Dodatek „Labirynt”

LB1-2 Labirynt nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB3-4 Labirynt nr 3, nr 4
Cena (1 egz.): 15 zł (150 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

TIS1-2 TiS nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

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

WHBOH Galeria bohaterów
Cena: 15 zł (150 000 zł)

WHLCZ Licznik
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHPOT Potępieniec
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHWEW Wewnętrzny wróg
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHCBO Cienie nad Bogenhafen
Cena: 16 zł 50 gr (165 000 zł)

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW Jeźdźcy wilków
Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEPRK Czerwone pragnienie
Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEDRA Drachenfels
Powieść. Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEKON Konrad I część trylogii
Termin wydania: sierpień '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEK02 Konrad II część trylogii
Termin wydania: wrzesień '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEK03 Konrad III część trylogii
Termin wydania: październik '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna „Władca Pierścieni” (Lord of the Rings)
(pudełko) Cena: 47 zł (470 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna „Śródziemie” (MERP)
Cena: 45 zł (450 000 zł)

STSRD Stwory Śródziemia
Termin wydania: sierpień Cena: 21 zł (210 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna „Zew Cthulhu” (Call of Cthulhu)
Cena: 59 zł (590 000 zł)

ZCPOP Przeróżające podróże
Cena: 21 zł (210 000 zł)

Kryształ Czasu

KCRPG Gra fabularna „Kryształ Czasu”
Termin wydania: III kwartał '96 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Dzikie Pola

DPRPG Gra fabularna „Dzikie pola”
Termin wydania: listopad Cena promocyjna 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper”
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

DTDOD „DoomTrooper” zestaw dodatkowy
Cena: 8 zł (80 000 zł)

DTINQ „Inquisition”
Cena: 7 zł (70 000 zł)

DTGOL „Golgotha”
Cena: 8 zł (80 000 zł). Wysyłka: koniec lipca.

UWAGA: Poniższe produkty prosimy zamawiać na kuponie z nazwą **WARZONE**.
WARZONE - podręcznik główny Cena: 58 zł

FIGURKI

DRUŻYNY (4 figurki w opakowaniu)

WZ9501	Żołnierze Capitolu	Cena: 20 zł
WZ9502	Krwawe Berety Imperialu	Cena: 20 zł
WZ 9503	Husarzy Bauhausu	Cena: 20 zł
WZ 9504	Samurajowie Mishimy	Cena: 20 zł
WZ 9505	Ożywienie Legioniści Algerotha #1	Cena: 20 zł
WZ 9506	Blogostawieni Legioniści Demnogonisa	Cena: 20 zł
WZ 9507	Komandosi Imperialu – Wilki	Cena: 20 zł
WZ 9508	Szaserzy Cybertronicu	Cena: 20 zł
WZ 9509	Sily Specjalne Capitolu	Cena: 20 zł
WZ 9510	Specjalni Agenci Kartelu	Cena: 20 zł
WZ 9511	Ożywienie Legioniści Algerotha #2	Cena: 20 zł
WZ 9512	Żołnierze Bractwa	Cena: 20 zł
WZ 9513	Nekromutanci Algerotha	Cena: 20 zł
WZ 9514	Templariusze Ilian	Cena: 20 zł
WZ 9515	Opętani Legioniści Muawijha	Cena: 20 zł

DUŻE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9601	Kardynał Dominik	Cena: 7 zł
WZ 9602	Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9603	Walpurgius, Arcymag, Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9604	Razyda Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9605	Pretoriański Łowca Algerotha #1	Cena: 7 zł
WZ 9606	Pretoriański Łowca Algerotha #2	Cena: 7 zł
WZ 9607	Mortyfikatory Bractwa #1	Cena: 7 zł
WZ 9608	Mortyfikatory Bractwa #2	Cena: 7 zł
WZ 9609	Ezoghoul Algerotha	Cena: 35 zł
WZ 9610	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 13.5 zł
WZ 9611	Alakhai – Nefaryta Algerotha	Cena: 13.5 zł
WZ 9612	Kurator Demnogonisa	Cena: 7 zł
WZ 9613	Nekropelzacz „Jeź” Imperialu	Cena: 23.5 zł
WZ 9614	Kirasjer Attyla III Cybertronicu	Cena: 12 zł
WZ 9615	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 13.5 zł
WZ 9616	Nefaryta Ilian #1	Cena: 13.5 zł
WZ 9617	Nefaryta Muawijha #1	Cena: 13.5 zł
WZ 9618	Zenitjański Morderca Dusz	Cena: 13.5 zł
WZ 9619	Kawaleria Powietrzna – Tryki	Cena: 9.5 zł

POJEDYNCZE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9801	Kapitan Capitolu #1	Cena: 6 zł
WZ 9802	Sierżant piechoty Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9803	Żołnierz Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9804	Kapitan Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9805	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9806	Żołnierz Krwawych Beretów Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9807	Kapitan Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9808	Sierżant Huzarów Bauhausu #1	Cena: 6 zł
WZ 9809	Huzar Bauhausu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9810	Przywódca Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9811	Bohater Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9812	Samuraj Mishimy z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9813	Wódz Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9814	Bohater Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9815	Wilk Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9816	Sierżant Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9817	Bohater Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9818	Lew Morski Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9819	Sierżant Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9820	Bohater Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9821	Wolny Marines Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9822	Sierżant Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9823	Bohater Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9824	Szaser Cybertronicu z bronią ciężką	Cena: 6 zł
WZ 9825	Bohater Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9826	Kapitan Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9827	Komandos Wilk Imperialu ze strzelbą	Cena: 6 zł
WZ 9828	Bohater Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9829	Sierżant Huzarów Bauhausu #2	Cena: 6 zł
WZ 9830	Sierżant piechoty Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9831	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu #2	Cena: 6 zł
WZ 9832	Nekromutant Algerotha #1	Cena: 6 zł
WZ 9833	Nekromutant Algerotha #2	Cena: 6 zł
WZ 9834	Centurion Algerotha	Cena: 6 zł
WZ 9835	Sierżant Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9836	Inkwizytor Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9837	Żołnierz Bractwa z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9838	Najwyższy Templariusz Ilian	Cena: 6 zł

Minimalna kwota zamówienia wynosi 20 złotych. Do wartości zamówienia należy doliczyć 3 zł na koszty przesyłki.

UWAGA: Czas realizacji zamówień do dwóch miesięcy.

Wszystkie ceny aktualne do 10.08.96

Podane wyżej terminy są terminami orientacyjnymi, planowanymi przez wydawnictwo. Mogą one ulec zmianie. Za wszelkie opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

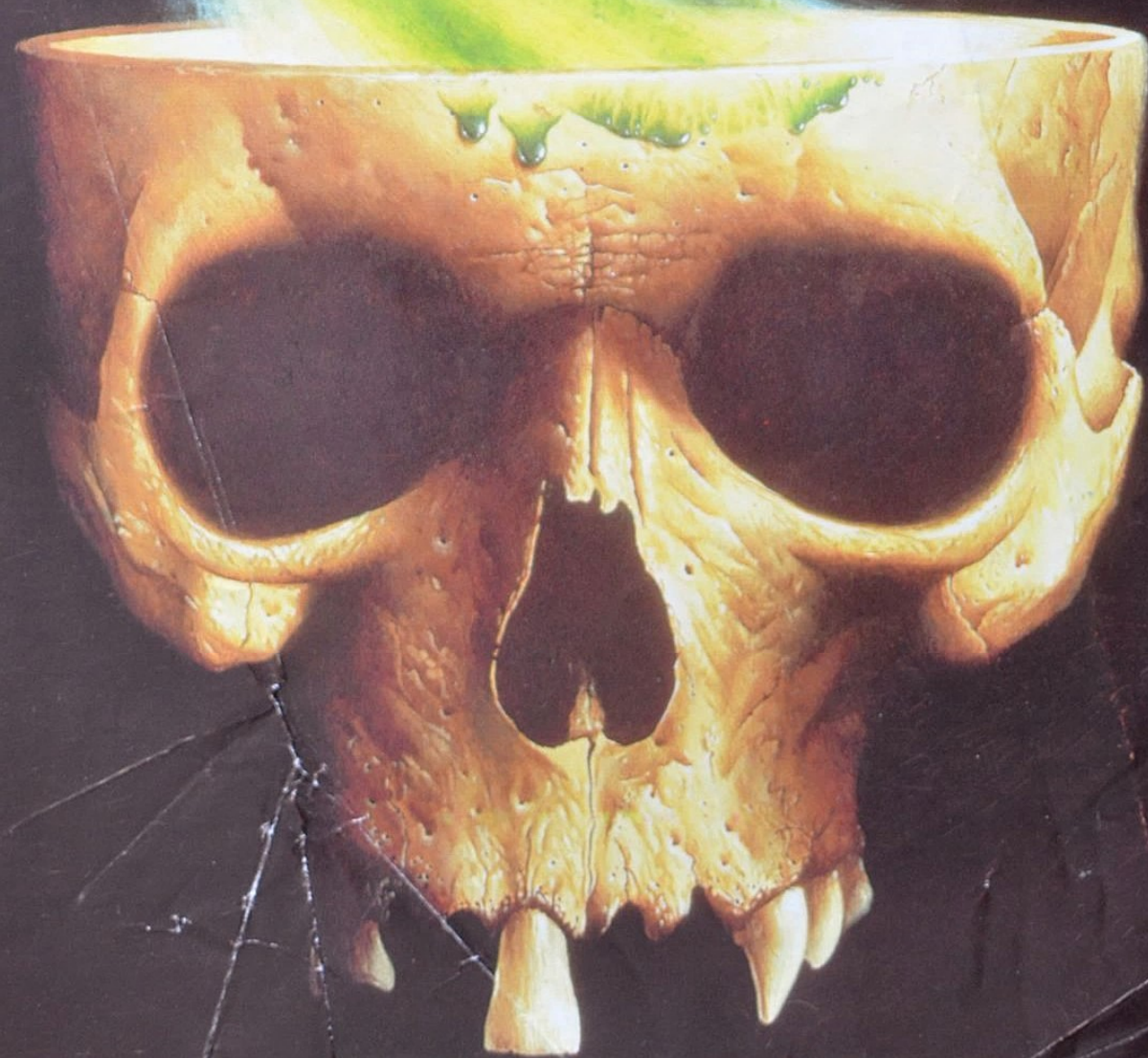
Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla poczty zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)	Pokwitowanie dla banku zł słownie wpłacający Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY)
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136 MAG
stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł podpis przyjmującego

Labyrinth 4

Poszukaj własnej drogi



Labyrinth 4 - kwartalnik zawierający przygody do gier fabularnych. 128 stron. W numerze m.in. „Wakacje w Kamboży”, i warszawski scenariusz do Cyberpunka 2020, dwie długie przygody do gry Zew Cthulhu, z których jedną można rozegrać na żywo, scenariusz do gry Śródziemie, a także coś dla fanów AD&D, MC, Warhammera i GURPS-a.

STWORY ŚRÓDZIEMIA

Sięgnij po najnowszy dodatek do gry fabularnej **ŚRÓDZIEMIE**.

Przekonasz się, że dzięki niemu Twoje przygody nabiorą zupełnie nowego charakteru. W tej książce znajdziesz mnóstwo najróżniejszych stworzeń, począwszy od wróbli, a skończywszy na legendarnych smokach.

To prawdziwy tolkienowski bestiariusz, ze wspaniałymi ilustracjami i dokładnymi opisami - doskonały nie tylko dla graczy, ale także dla wszystkich miłośników twórczości J. R. R. Tolkiena.

