

# MAGIA i MIECZ

nr 11(35)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

**ELFY, ELFY...**  
– istoty nieco inne  
niż zacie

**DROGA DO NIEBA**  
– przygoda do gry  
**WILKOŁAK:**  
**APOKALIPSA**

Lista kart do gry  
**KULT**



# PC Gamer

Po Polsku

Pecetowa odpowiedź na Sega Rally

# SCREAMER 2

FIFA 97

GRAMY W  
Time  
Commando

MONKEY  
ISLAND 3

Oraz nowa gra  
strategiczna oparta  
na Wojnach  
Gwiezdnych!

**UWAGA!**

TA EDYCJA PISMA PC GAMER PO POLSKU  
SPRZEDAWANA JEST BEZ KRĄŻKA CD. MOŻNA GO  
NABYĆ ODDZIELNIE W BRANŻY (CENA 9.50 ZŁ)  
NIEZALEŻNIE NA RYNKU DOSTĘPNA JEST WERSJA  
PISMA Z CD (CENA 12.95 ZŁ). PATRZ STRONA 9.

ZAGRAJ W NAJNOWSZE GRY!  
**CD GAMER**



NA KRĄŻKU  
ZNAJDUJĄ SIĘ:

- SCREAMER 2
- SYNDICATE WARS
- FRAGILE ALLEGIANCE
- DIABLO
- MAX
- FINN, ON FI
- DUNGEON KEEPER
- GENE WARS
- I SWIELE INNYCH



# MAGIC THE GATHERING

Picture © 1996 Wizards of the Coast, Inc. C. Bink

# Te Pisma Się Czyta!

# AMIGA 7

PAŹDZIENNIK  
COMPUTER STUDIO 1996

## OPISY

- FIGHTIN' SPIRIT
- VALHALLA 2
- DATE GIRLS
- TIN TOY
- MAG!

FORMULA 1 GP'96

## SPRZĘT

- KARTA TURBO-APOLLO 620
- OPTYMALIZACJA KODU 060

## UŻYTKI

- ASYSTENT-MINI
- AMITEKST PRO GOLD

## CEDEKI

- SCENA-PL
- AMINET SET 3
- MAGIC PUBLISHER
- MULTIMEDIA TOOLKIT.2
- YOUR PRIVACY ASSURED

W STYCZNIU COVER CD! KUPUJCIE CZYTNIKI!

SZUKAJ  
W  
KIOSKACH

# Gry Komputerowe

9-10/96

Cena 28.000 / 2 zł 80 gr

Wojna Między Ludźmi i Robotami trwa!

# Earth Siege 2

Długo Oczekiwany Hit Sierzy  
**Urban Runner**

Super Przeboje na PlayStation

**Resident Evil**  
**Formuła 1**

Najlepsze z Najlepszych  
**Close Combat**

**Quake**

**Z**

Relacja z Targów



Oraz Inne Recenzje  
**Megapak 6**  
**A.D. 2044**  
**Fire Fight**  
**Toshinden 2**

Uwaga! Nowy Dział: Praca w Toku



COMPUTER  
GRAPHICS  
STUDIO

poligrafia  
wydawnictwo

Computer Graphics Studio jest wydawcą następujących tytułów: *Amiga Computer Studio, Gry Komputerowe i PC Gamer Po Polsku.* Więcej informacji dotyczących tych czasopism uzyskasz w internecie na stronie: <http://www.cgs.com.pl>

# MIECZEM I MAGIĄ

Nie tak dawno zastanawiałem się, czy młodzi ludzie, grający w rozmaite gry, odczuwają jeszcze dreszczyk podniecenia, towarzyszący mi kiedyś, gdy brałem do ręki swoją pierwszą rolplejkę. To był Mekton, mało znana w Polsce gra Talsorian Games, będąca czymś w rodzaju mangi, z gigantycznymi robotami w roli głównej. Wraz z przyjaciółmi nie mogliśmy się wprost doczekać pierwszej sesji. Prowadziłem ja, pozostali wcielili się w role najemników, wysłanych do zbadania dziwnej katastrofy. Zastawiłem na nich „sprytną” pułapkę. W katastrofie rozbił się statek obcej cywilizacji, o czym oczywiście moi gracze nie mieli zielonego pojęcia. Postanowiłem, że jeden z obcych, uzbrojony w niezwykle zaawansowaną i groźną broń, będzie przebywał na zewnątrz pojazdu, na warcie. Moi gracze nadjeżdżali sobie łażnikiem, ufoludek wystrzelił, z dżipa została mokra plama (a raczej kupa poskręcane żelastwa). Rozpętała się krótka, aczkolwiek zacięta walka, w której stroną przegraną był oczywiście obcy. Moi gracze zatarli ręce. So far, so good. Dobra, czas wejść do środka zarytego w ziemię pojazdu. I tu pojawił się mały problem. Mistrz Gry, czyli niestety ja, zapomniał o tak oczywistym fakcie, że aby coś mogło wyjść na wartość, musiało się jakoś wydostać z uszkodzonego statku. To było oczywiście dla moich przyjaciół. Mogę tylko powiedzieć, że było mi później bardzo głupio...

Pierwsza sesja pozostała na zawsze w mojej pamięci. Również kilka następnych rozgrywek, kolejne gry i odkrycie całego, fascynującego uniwersum. Nowi przyjaciele, nowe fascynacje...

Życzę wam, Drodzy Czytelnicy, abyście i wy mieli co wspominać po latach.

Artmar

## Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny: Dariusz J. Toruń

### Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny), Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar (dział łączności), Andrzej Miskurka (sekretarz redakcji), Jarosław Musiał (dział graficzny)

### Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak, Rafał Nowocień, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

### Adres redakcji:

ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,  
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75

WWW: <http://butler.medianet.com.pl/~mag>

E-MAIL: [mag@butler.medianet.com.pl](mailto:mag@butler.medianet.com.pl)

### Ilustracja na okładce:

Peter Andrew Jones

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Większość nazw gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związanych z nimi praw. Kurzymiś znowu je listy. Z obrzydzeniem.

# MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



## SPIS TREŚCI

<b>LISTY</b>	<b>2</b>
<i>Smoki i opowiadania</i>	
<b>NIUSY</b>	<b>4</b>
<i>Czasem ciężko wymyślić jakiś dowcipny komentarz</i>	
<b>OKIEM ZEWNĘTRZNYM I RECENZJE</b>	<b>6</b>
<i>Trzecie oko Tomasza Kołodziejczaka</i>	
<b>ROK W HORRORZE</b>	<b>8</b>
<i>Czyli jak się leży w trumnie</i>	
<b>DC HEROES</b>	<b>12</b>
<i>Batman jeszcze tu wróci</i>	
<b>RPG W MUNDURZE, RPG W KRAWACIE</b>	<b>14</b>
<i>Bynajmniej nie o tym, jak dusić krawatem</i>	
<b>ELFY DO AVALONU</b>	<b>18</b>
<i>A Kurzymiś na pal</i>	
<b>GOBLIN TEŻ CZŁOWIEK</b>	<b>24</b>
<i>Krasnolud Gotrek bynajmniej w to nie wierzy</i>	
<b>BERSERKERZY</b>	<b>26</b>
<i>Wpływ grzybków i korzonków na walkę</i>	
<b>SZANIEC UMARŁYCH</b>	<b>28</b>
<i>Bynajmniej nie o Nazgulach</i>	
<b>SCIEZKI ELFÓW</b>	<b>36</b>
<i>Do lasu, do karczmy i na szubienicę</i>	
<b>PRZYGODY A REALIA W TOLKIENOWSKIM „SRÓDZIEMIU“</b>	<b>38</b>
<i>Orki, krasnoludy, elfy i inne takie...</i>	
<b>MIASTECZKO YARMIE</b>	<b>40</b>
<i>Pora na Telesfora</i>	
<b>KRONIKI WARZONE</b>	<b>41</b>
<i>No to bach, nefarytę Gluja w piach</i>	
<b>TOP FIVE</b>	<b>57</b>
<i>Pięciu wspaniałych</i>	
<b>ARKHAM I INNSMOUTH</b>	<b>58</b>
<i>Czyli Dwie Wieże</i>	
<b>DROGA DO NIEBA</b>	<b>66</b>
<i>Prosto i na lewo</i>	
<b>KSIĘGA CROATAN</b>	<b>72</b>
<i>Księga pełna tajemnic</i>	
<b>TEN STRASZNY PITER SYPEK</b>	<b>76</b>
<i>Czyli opowiadanie</i>	
<b>NOWE ZASADY DOOMTROOPERA</b>	<b>82</b>
<i>Jak zaprowadzić jedyny słuszny porządek Algotha</i>	
<b>KRAINA GOBLINÓW</b>	<b>86</b>
<i>Goblin by się uśmieł</i>	
<b>PRZYGODY BRACHO BUGENTALA</b>	<b>89</b>
<i>Bracho Bugental w akcji</i>	

Call of 58  
CTULHU

Witajcie bracia i siostry!

Muszę przyznać, że jestem trochę zawiedziony waszą postawą. Za mało piszecie. A przecież to od was zależy, czy dział listów będzie interesujący oraz jak będzie wyglądało pismo (nie prosicie tylko o teksty do AD&D i takich tam). Może nie macie nam nic do powiedzenia? Może się wam nie chce? Mam nadzieję, że tak nie jest, że to wakacje was tak rozleniwiły, i że wkrótce wszystko będzie po staremu. Za miesiąc zresztą się o tym przekonamy. Zanim to jednak nastąpi, kolejna porcja listów i podziękowania dla tych, którzy je napisali.

### AD&D i nie tylko

(...)Od pół roku prowadzę dla 6 graczy polską edycję AD&D. Świetna, cotygodniowa zabawa, musi być wszakże poparta dobrymi pomysłami (czyt. scenariuszami). Większość z nich czerpię właśnie z MiM, a raczej ze starszych numerów pisma. Chyba już domyślacie się o co chodzi. Pytam: GDZIE JEST AD&D? Przecież to gra fabularna, klasyka, matka rpg, a wy zwyczajnie olewacie sprawę. Na okładce wyraźnie jest napisane, odcyfrowywuję „Magia i Miecz – Magazyn gier fabularnych”. Już słyszę tłumaczenie, że to nie jest wydane przez MAG-a (tzn. AD&D), że firma musi promować swoje własne wydawnictwa itd. No dobra, ale co z oczekiwaniami graczy i MG? Wystarczy spojrzeć na wyniki ankiety sprzed roku ...(...)

Co do samego pisma – pozwolę sobie na porównanie z pismami o komputerach. Różnica? Diametralna. MiM ma następujące wady: wysoka cena, czarno-białe strony, ewolucja wsteczna. Po pierwsze, wasze pismo kosztuje blisko 2 zł drożej od przeciętnego pisma komputerowego, mając przy tym tę samą liczbę stron, za to wszystkie czarno-białe.(...)

(...)Myślę, że to wina braku konkurencji. Był Złoty Smok – padł. Był Talizman – padł.(...)

**Marcin „Samuel” Paluch**

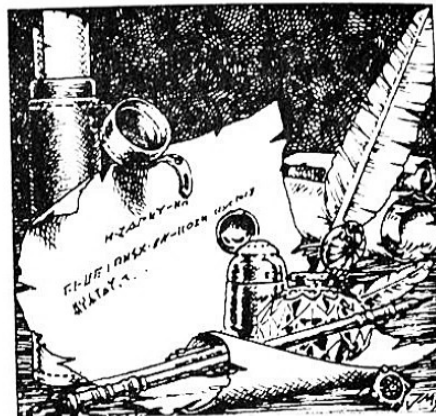
Bardzo zależy nam na tym, żeby oczekiwania naszych czytelników były spełniane, nie zawsze jednak możemy to robić. Magia jest pismem MAGa, magazynem, w którym znajdują się materiały dotyczące przede wszystkim tych gier, które zostały wydane przez nasze wydawnictwo. Kupiły je dziesiątki tysięcy ludzi i to właśnie oni są dla nas najważniejsi. Każdy, kto wydaje grę fabularną, musi liczyć się z faktem, że

trzeba ją wspierać materiałami dodatkowymi, artykułami, scenariuszami. To nie jest takie proste. Wymaga czasu, znajomości tematu i pieniędzy. W redakcji nie widzimy powodu, dla którego mielibyśmy zawieść część naszych czytelników, publikując zamiast artykułu do Zewu Cthulhu czy Warhammera, scenariusz do AD&D. To zadanie dla firmy TM-Semic, którą z pewnością na to stać. Jeśli tego nie robi – no cóż, nie nam spekulować, z jakiego powodu.

Porównania MiM do pism komputerowych są chybione. W swoich kalkulacjach nie bierzesz pod uwagę dwóch rzeczy – nakładu i reklam. Pisma komputerowe sprzedają się w nakładzie pięć, sześć, niektóre dziesięć razy większym od MiM (po prostu rynek gier komputerowych jest o wiele większy), dzięki czemu koszt jednostkowy egzemplarza np. Gamlera jest znacznie niższy (im większy nakład, tym niższa cena jednego egzemplarza pisma). Jakby tego było mało, pisma te są wypełnione reklamami, a nie myślisz chyba, że publikuje się je za darmo? (W każdym numerze większości czasopism komputerowych znajduje się liczba reklam wystarczająca do pokrycia kosztów druku, honorariów autorskich itd.). Dzięki temu mogą sobie one pozwolić na obniżenie ceny i korzystanie z lepszego papieru. My na reklamy będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. Zresztą z powodu braku konkurencji.

### Opowiadania

(...)Lektura 31-32 numeru MiM doprowadziła mnie do białej gorączki. Zaglądam do środka i co widzę? Trzy opowiadania. Nie żebym miał coś przeciwko literaturze, ale tak duża część numeru zmarnowana na teksty, które z grami fabularnymi nie mają nic wspólnego, to już przesada. W końcu, jak sobie chcę coś poczytać,



to kupuję książkę albo Nową Fantastykę (tylko wtedy, gdy jestem bardzo zdesperowany i nie mam na co wydać pieniędzy).(...)

(...)Chcę wiedzieć, jaki jest cel zamieszczania w MiM opowiadań. W końcu nie są one nam, graczom, do niczego potrzebne?(...)

**Atomowy Bokser**

Drogi Bokserze. Bez literatury nie byłoby RPG. Książki inspirowały, inspirują i będą inspirowały twórców gier fabularnych. Bez Tolkiena, Howarda i Vance'a a nie byłoby AD&D; bez Barkera – Kultu, bez Rice (autorki Wywiadu z Wampirem) Wampira: Maskarady; bez Zelaznego – Amberu. itd. Literatura (film, malarstwo, teatr itd.) jest wspaniałym źródłem pomysłów, skarbnicą gadżetów i gotowych scenariuszy. Żeby się rozwijać, stawać coraz lepszym graczem lub Mistrzem Gry, trzeba dużo czytać. Nie można przecież skupiać się tylko na grach. Z tego też powodu w Magii i Mieczu pojawiają się i będą pojawiały opowiadania.

### MiM cienko przedzie.

Piszę, bo zauważyłem, że coś niedobrego dzieje się z waszą gazetą. Ujmując jednym zdaniem: za dużo ogólnych, rozwlekłych artykułów, mających niewiele związku z RPG. Przykłady z ostatniego numeru: cały cykl „Smok i Żmij”, „Armie Śródziemia”, „Stawa i reputacja”. Owszem, takie artykuły powinny być drukowane, ale nie w takich ilościach.

**Beholder**

Wydaje mi się, Beholderze, że nie masz racji. Wszystkie artykuły, które wymieniles w swoim liście, mają związek z RPG.

Być może nie ma w nich podanych tabelki i modyfikatorów czegoś tam, ale to przecież nie jest najważniejsze. Liczy się tylko to, czy dzięki nim wpadniesz na jakiś ciekawy pomysł, czy skłonią cię do chwili refleksji, czy dzięki ich przeczytaniu poszerzysz swoją wiedzę. W nie opublikowanym fragmencie listu piszesz, że jesteś Mistrzem Gry, i że lubisz fantazy. Zdajesz sobie chyba sprawę, że dobry Mistrz Gry, prowadzący przygodę w tej konwencji, powinien mieć pojęcie o historii, kulturze, socjologii itd. Możesz się zresztą o tym przekonać czytając książki fantazy. Autorzy tych dobrych dysponują naprawdę imponującą wiedzą na powyższe tematy (choćby Tolkien czy Lawhead). Ci kiepscy piszą bzdury – tworzą światy, które nie mają prawa istnienia, opisują bitwy, które przyprawiają o śmiech osoby znające się na rzeczy, wkładają w ręce bohaterów broń, która w danej epoce nie miałyby racji bytu (wyobraź sobie faceta, który używa rapiera w średniowieczu).

Na koniec jeszcze bardzo smutna sprawa. Mam nadzieję, że nikt z naszych czytelników nie miał z tym nic wspólnego.

Po Spotkaniu z Fantastyką w Katowicach 13 X 1996 zostałem okradziony z kolekcji kart do RAGE'a. Gdyby ktoś „niepewny” próbował sprzedać większą ilość kart (ok. 500, w tym Past Lives dla Stargazersów, skompletowany deck w ok. 95% oraz około 40 pojedynczych kart z Umbry, 30 z wojny w Amazonii i kilkunastu z Wyrma, głównie Bane'y) prosiłbym o kontakt.

**Przemysław Jezierski**  
tel/fax 0321639864

E-MAIL [greyfist@polsl.gliwice.pl](mailto:greyfist@polsl.gliwice.pl).

Nawiążę kontakt z graczami z Warszawy i nie tylko. Odpowiem na każdy list. Mam 17 lat.

**Ewelina Kwietewicz**  
ul. Wasilkowskiego 14/49  
02-776 Warszawa

Wymienię się doświadczeniami i uwagami co do gier Cyberpunk 2020, Oko Yrrheda, Śródziemie, Warhammer. Chętnie pożyczę tłumaczenie Shadowruna. Poszukuję graczy w wieku od 13 do 15 lat.

**Marek Stasiński**  
ul. Kasprzaka 58/39  
41-303 Dąbrowa Górnicza

Poszukuję doświadczonych graczy, grających w MERP-a. Wiek powyżej 18 lat, okolice Zabrze lub Gliwic.

**Tel. (03) 17 23 454 (po 18)**  
**Prosić Grzegorza.**

Czteroosobowa grupa graczy zgłębiająca bezdroża Starego Świata poszukuje Mistrza Gry z powołania. Wiek od 17 lat, płeć obojętna. Miejsce zamieszkania: Bydgoszcz.

**Kontakt: Michał Śniadek**  
**tel. 46 03 79**

Wraz z kolegami zakładam klub miłośników RPG. Zapraszamy graczy i Mistrzów Gry z Wrocławia i okolic. Dysponujemy Warhammerem, AD&D, Okiem Yrrheda, Zewem Cthulhu, MERPEM, Warzone.

**Jakub Machoń**  
ul. E. Zoli 8/3  
52-437 Wrocław  
(z dopiskiem klub RPG)  
tel. (0-71) 364 33 19

### Drogi O'Hydny Parku!

Od samego początku z zainteresowaniem i uwagą czytam wszystkie artykuły i listy oraz przygody do gry Zew Cthulhu. Ze smutkiem muszę stwierdzić, iż nie odnajduję w nich tego, czego szukam.

(...)Wszyscy autorzy rozpisują się na temat fobii, zakazanych ksiąg, stworów z Mitów Cthulhu. Każda przygoda napisana jest według jednego schematu: gracze trafiają na ślad kogoś, kto coś sprowadza z innego wymiaru i Badacze muszą tego kogoś (czasem zwanego kultystą) powstrzymać. W przeciwnym razie pojawi się coś dużego, oślizgłego, z mackami, co pożera niezaradnych Badaczy. Inną wersją tej przygody jest sytuacja,

w której coś śluzowatego z mackami już jest, a Badacze muszą to odesłać. Może jednak przydałoby się trochę więcej urozmaicenia, popuszczenia wodzy fantazji, w końcu to RPG (...)!  
Ale nie o tym chciałem pisać. Lata dwudzieste w Stanach Zjednoczonych to okres prohibicji, walk mafii i gangów, Al Capone'a. Żeby napić się alkoholu trzeba iść do „tajnej” knajpy, a to grozi niespodziewanym spotkaniem z policją – rzecz jasna, skorumpowaną i przekupną. Kobiety otrzymują prawo do głosowania. Noszą krótkie włosy, swobodne stroje. Następuje rozwój samochodów i innych nowoczesnych środków komunikacji. Trwają nocne pościgi i gonitwy po wymartych, ciemnych ulicach Chicago. Pojawiają się lodówki, światło elektryczne. Następuje rozwój kina i radia... Czy te wydarzenia są nie tylko znakomitym tłem dla waszych przygód, ale również pomysłem na niesamowitą opowieść? Do tego odpowiednia, nastrojowa muzyka, np. klasyczny jazz w wykonaniu Louisa Armstronga i nastrój sesji gotowy. Jeśli dodamy do tego jeszcze Strażnika Tajemnic, potrafiącego opowiadać, tak jak narrator z dobrego kryminału, to do szczęścia nie potrzeba niczego więcej.

Wiem, że Zew Cthulhu to horror ze stworami z Mitów Cthulhu, ale poza odsyłaniem różnorodnych potworów, walką z kultystami i czytaniem zakazanych ksiąg i manuskryptów, bohaterowie żyją normalnym życiem, chodzą do kina, barów i restauracji, jeżdżą samochodem, spotykają normalnych ludzi, a nie tylko obłąkanych wariatów, bojących się Cthulhumisów. Więc jeśli wprowadzicie do gry elementy otaczającego Badaczy świata, to wasze sesje nigdy nie będą takie same jak przedtem. Świat, w którym gracze, zacznie żyć własnym życiem...

LOCO

## Tomkowi Kreczmarowi

wyrazy szczerego współczucia z powodu śmierci

OJCA

składają  
koleżanki i koledzy z Wydawnictwa MAG

☛ Amerykańska firma Ronin Publishing nabyła prawa autorskie do *Whispering Vault. Szeptająca Krypta*, której pierwszym właścicielem było wydawnictwo Pariah Press. To doskonała gra utrzymana w konwencji horroru, nominowana do wielu prestiżowych nagród, m.in. do Origins Award za rok 1994 w kategorii najlepszej gry fabularnej. Jednym z szefów Ronin Publishing jest Chris Pramas, który wcześniej współtworzył takie gry jak *Underground*, *Over the Edge*, *Feng Shui* i właśnie *Whispering Vault*.

☛ Kilka miesięcy temu przyznano nagrody Origins'95. Zwycięzcą w kategorii najlepszej gry bitewnej została dobrze znana w Polsce gra *Warzone*. Gdyby ktoś tego nie wiedział, Origins są drugim co do wielkości – po GENCONIE – amerykańskim konwentem miłośników gier.

☛ R. Talsorian Games (*Cyberpunk 2020*, *Cybergeneration*, *Castle Falkenstein*, *Dream Park RPG*) oraz Hero Games podpisały umowę, według której RTG zastąpi ICE jako producent i dystrybutor *Hero RPG*. Ta współpraca zaowocuje nową, poprawioną edycją wyżej wymienionej gry. Pierwszy produkt ma się ukazać jeszcze tej jesieni.

☛ Last Unicorn Games zapowiadał na wrzesień pierwszy dodatek do *Heresy: Kingdom Come CCG*. Miał on zawierać 90 nowych kart, których głównym tematem miały być mistyczo-cybernetyczne technologie Opuszczonej Ziemi. Jednak z powodu bankructwa firmy nie wiadomo, kiedy wspomniany dodatek się ukáže i kto będzie jego nowym wydawcą. *Heresy: Kingdom Come* jest przez wielu krytyków uważana za najlepszą grę na rynku. Miejmy nadzieję, że kłopoty wydawcy nie spowodują jej przedwczesnej śmierci.

☛ Ukazała się gra karciana na podstawie kultowego już filmu *Monty Python i Święty Graal*. Zestaw zawiera 314 wzorów kart i, według zapewnienia wydawcy (Kenzers & Company), do rozpoczęcia rozgrywki wystarczy kupić po jednej talii dla każdego z graczy.

Recenzja gry pojawi się wkrótce w MiM. Według ostatnich wiadomości, *Monthy Python and the Holy Grail* jest obecnie w pierwszej piątce najlepiej sprzedających się gier karcianych.

☛ Zapowiadany jest nowy dodatek do gry karcianej *Gwiezdne Wojny (Star Wars)*. Będzie to *Imperium Kontratakuje: Hoth*. Według ostatnich wiadomości, dodatek liczy 162 nowe karty. Pojawią się nowe bronie, pojazdy, a także zasady zwiększające trudność gry i uatrakcyjniające rozgrywkę. Na rynku ten dodatek ukáže się w listopadzie tego roku.

☛ Na święta zapowiadana jest przygodowa gra komputerowa *Rama*, oparta na klasycznej powieści Artura C. Clarke'a pod tym samym tytułem. A teraz niespodzianka: została ona przygotowana przy współpracy samego mistrza Clarke'a oraz Gentry'ego Lee (pracownik NASA, współautor dalszych części *Ramy*). Obaj autorzy są odpowiedzialni między innymi za projekt scenariusza. Dodajmy do tego niesamowite opracowanie – doskonała grafika i dźwięk, rozbudowany świat, fragmenty filmów. Z pewnością warto poczekać, oczywiście jeżeli macie co najmniej Pentium 66, 8MB RAM, CD-ROM, SVGA i kartę muzyczną SoundBlaster, bo takie są minimalne wymagania sprzętowe...

☛ Lucas Arts, firma komputerowa znana z takich przebojów jak serie *Indiana Jones* i *Monkey Island*, wypuściła na rynek kolejny przełomowy produkt: *Indiana Jones and His Desktop Adventures*. Jest to narzędzie do tworzenia krótkich, samodzielnych przygód, z odmiennymi bohaterami, zagadkami i skarbami, które będzie można ukończyć w ciągu godziny. Według założeń Lucas Arts, gra jest przeznaczona dla ludzi, którzy lubią przygodówki, a nie mają czasu, aby siedzieć przed komputerem przez kilka tygodni.

Wygląda na to, że mistrzowie gry już niedługo będą mogli pójść na zieloną trawę...

☛ Wszyscy zapewne słyszeli o grze *Birthingright* (w wolnym tłumaczeniu *Dziedzictwo Krwi*), chociażby z recenzji zamieszczonej w naszym piśmie. Firma Sierra zapowiada wypuszczenie gry komputerowej pod tym samym tytułem. Akcja gry będzie się toczyć w świecie *Birthingrighta*. Podobnie jak w RPG, tak i tutaj będziesz mógł wcielić się w rolę władcy jednego z dominiów i wykorzystać specjalne umiejętności swojej postaci do rozszerzenia wpływów. Ponad siedemnaście królestw znanych ze świata gry fabularnej, trójwymiarowa grafika, możliwość gry wieloosobowej – to tylko kilka z atutów gry. Niestety, ukáže się ona dopiero zimą 1997 roku.

☛ Wszyscy miłośnicy gier bitewnych ucieszą się zapewne z tego, że Games Workshop wydał nową, piątą już edycję swego przeboju. W pudełku nowego *Warhammera* znajdują się kolorowe, nowe instrukcje, kilka nowych budynków, a także – co chyba najważniejsze – plastikowe figurki, będące trzonem dwóch nowych armii – jaszczurów i Bretończyków. Zwłaszcza ci ostatni są nową jakością w dziedzinie figurek plastikowych. Książki opisujące armie ukążą się w listopadzie (*Bretonia*) i w styczniu przyszłego roku (*Jaszczury*).

Jeszcze w tym roku ukáže się dodatek o magii. System czarów został znacznie zmieniony w stosunku do poprzedniej wersji i – według słów twórców gry – obecnie wygranie bitwy przy użyciu jedynie magii będzie bardzo trudne. Pożyjemy, poczarujemy, zobaczymy...

☛ W pierwszym kwartale przyszłego roku światło dzienne ujrzy nowa gra karciana, osadzona w realiach *Kronik Mutantów*. Akcja karcianki *Dark Eden* toczy się na zniszczonej Ziemi, opuszczonej tysiące lat temu przez megakorporacje. W przeciwieństwie do *Doomtroopera*, *Dark Eden* będzie grą gospodarczo-strategiczną. Celem gracza będzie stworzenie bazy ekonomicznej (rafinerie, przetwórnice, huty), która umożliwi militarne pokonanie przeciwnika. Walka będzie się toczyć na lądzie, w powietrzu i na wodzie.

Autorzy gry twierdzą, że Dark Eden ma wiele wspólnego z grami komputerowymi, takimi jak Warcraft czy Combat & Conquer.

Angielska firma Hogshead Publishing, która odkupiła od Games Workshop licencję na grę Warhammer Fantasy Roleplay, planuje wydanie kolejnych, nowych dodatków. Po niezłym The Dying of the Light, które ukazało się przed wakacjami, kolejnym suplementem będzie przewodnik po Marienburgu, mający ukazać się w przyszłym roku. Wkrótce po nim ukazać się z dawna zapowiadane Realms of Sorcery. Nie będzie to jednak praca Kena Rolstona, którą od dość długiego czasu można ściągnąć sobie z Internetu. Realms of Sorcery mają być całkowicie nowym spojrzeniem na magię świata Warhammera. Z przyjemnością dodam, że wersja polska tego dodatku ukazuje się wkrótce po premierze światowej.

Jeszcze w listopadzie pojawi się w naszych sklepach gra In Nomine Magna Veritas, wydana przez Black Ink, firmę związaną z francuskim wydawcą tego tytułu.

Jak dotąd, INMV ukazało się we Francji, Włoszech, Hiszpanii, Niemczech i Stanach Zjednoczonych. Sama gra, jak i dodatki do niej zdobyły kilkanaście nagród, głównie ze względu na niebanalny humor, łatwą i ciekawą mechanikę gry oraz niekonwencjonalne pomysły.

Świat INMV to uniwersum, w którym trwa odwieczna walka pomiędzy Dobrem a Złem. Nic nie jest jednak takie, na jakie wygląda na pierwszy rzut oka...

W przyszłym roku Black Ink planuje wydanie kilku dodatków do In Nomine. Będą to rozszerzenia zasad i scenariusze.

## GAMES DAY '96

*W dole kłębią się tysiące ludzi. Czuję się niczym jakiś starożytny bóg, obserwujący ich krzątanie. W pewnym momencie wszyscy zamierają. Potężny głos przesywa powietrze (to nie mój głos), wtóruje mu niebiańska muzyka (muzyka z Conana Barbarzyńcy – przyp. red.). Rozpoczyna się wielkie święto. Kaptani i guru rozpoczynają swe przemowy, pokorni wyznawcy z fanatyzmem w oczach chłoną każde słowo, splotając z ich ust...*

Powyższy opis nie jest relacją pobawionego władz umysłowych Kurzymisia z koncertu Michaela Jacksona. To w skrócie i w przenośni projekcja moich (a nie jego) wrażeń z corocznej wielkiej imprezy fanów gier bitewnych, Games Day, która miała miejsce 27 września w Birmingham. Ale zacznijmy od początku...

Wszystko zaczęło się od 50 marek... (myślę, że ten epizod z twojej podróży nie jest najważniejszy, pozwałam więc sobie go wyciąć, przjdź do rzeczy – red. nac.).

Uff, wszystko zaczęło się bardzo wcześnie rano (za wcześnie, jakby mnie kto pytał – autor tekstu). Zaspiani i zmęczeni udaliśmy się (to znaczy ja, szanowny prezes, szanowny red. nac. wydawnictwa, Mamrotek, Goblin i szanowny zastępca szanownego red. nac. wydawnictwa) do wielkiej hali, w której miała odbyć się impreza. Tam zostaliśmy przywitani przez samego Philla Gallaghera. Po zwyczajowych uściskach dłoni i wymianie uprzejmości zaczęliśmy się rozglądać. A było na co patrzeć. Wszędzie kręcili się faceci, których fotki co miesiąc publikuje White Dwarf. Wszędzie było mnóstwo przepięknie pomalowanych figurek. I oczywiście była ona, dziewczyna, która padła mi w oko – o tym jednak

w następnym odcinku (całe szczęście, że nie będzie żadnych następných odcinków – przyp. rednacza). Teraz o samej imprezie. Jak powiedzieli nam organizatorzy, pojawiło się na niej około dziewięciu tysięcy małych Angoli i nie tylko Angoli. Wszyscy zakupili przeciętnie po pół kilo metalu (figurek), co daje nam łącznie około 4,5 ton żelastwa (te dane zaczerpnąłem z nieoficjalnych źródeł, zbliżonych do Paladyna Arturusa) – nieźle, co? Wszyscy wypili po dwa litry coli, co daje nam łącznie około 18 tysięcy litrów tego słodkiego płynu – też nieźle. Wszyscy zjedli tyle... (za dużo tego dobrego, nie dryfuj – red. nac.). (Nie dryfuję – sekr. red.)!

Na Games Day'u można było obejrzyć wspaniałe dioramy, do zbudowania jednej z nich użyto ponad 4 tysięcy figurek, zagrać w gry komputerowe i bitewne, wysłuchać prelekcji specjalistów od tego typu gier, spotkać się ze swoimi idolami i zrobić wiele innych rzeczy. Ciężko jednak miał ten, kto nie interesuje się grami tego typu (byłem jedynym), mógł tylko pętać się bez celu i myśleć, co też napisze w swoim sprawozdaniu.

I to właściwie wszystko. Games Day się skończył, mali Angole i nie tylko Angole wrócili do domów. Wielka sala została uprzątnięta i zamknięta na cztery spusty. Ale nie na długo. Za rok następna impreza, która będzie na pewno większa, ciekawsza i okazalsza. Czemu wszystkim miłośnikom gier bitewnych na całym świecie życzy

**Andrzej Miszkurka.**

(No dobra, Miszkurka, za rok nie pojedziesz na Games Day – red. nac.)



# OKIEM ZEWNĘTRZNYM

## CZUKCZA CZY NIE CZUKCZA

Tomasz Kołodziejczak

fantastyczny kosmos. Nieodłącznie towarzyszą grom (a gry towarzyszą książkom). I dlatego, jak sędzę, żadne szanujące się pismo o grach fabularnych nie powinno przestać romansować z fantastyką literacką.

Jest też problem Czukczy. Groza bierze, gdy kilkunastoletni chłopak oświadcza (przy okazji prezentacji systemu „Dzikie Pola“), że nie czytał trylogii Sienkiewicza. Czukcza. Śmiech pusty ogarnia, gdy patrzy się na uganiających za papierowymi trollami młodzieńców, którzy nigdy nie raczyli sięgnąć do Tolkiena, bo za gruby. Czukcze. Brzydkie słowa cisną się na usta, gdy przychodzi konwentowicz i mówi „Ee-ee... na tej imprezie nie ma nic ciekawego“, nie wybierając się nawet na spotkanie ze ściągniętym z Anglii popularnym pisarzem fantasy, opowiadającym o tworzeniu magicznych światów. Czukcza.

*Pewien Czukcza chciał się zapisać do sowieckiego związku pisarzy.*

*– Tolstoją wy czytaliście? – pyta go komisja.*

*– Nie.*

*– A Czechowa?*

*– Też nie.*

*– No to Dostojewskiego może?*

*– Nie. Ja w ogóle nie umiem czytać.*

*– No to jak wy, towarzyszu Czukcza, chcecie się zapisać do związku pisarzy?*

*– Bo ja nie czytam. Ja pisarz. Po co mnie czytanie?*

*– Ja nie czytam, ja gracz. Po co mi czytanie? – odpowiedziałoby dzisiaj niemało maniaków rolplejowych*

i karcianych. Morze drukarkowego atramentu wylano już na dyskusowanie o tym, czy da się dobrze grać bez czytania książek i o tym, po co w piśmie dla graczy w ogóle mówi się o książkach.

Problem polega na tym, że wbrew wychowawczym stwierdzeniom różnych Panów Redaktorów, absolutnie da się grać bez czytania, czerpać z tego dużo frajdy i robić to wcale nienajgorzej (szczególnie rznąć w karciochy). I oczywiście pismo dla graczy nie musi zajmować się książkami Absolutnie.

Chodzi o coś zupełnie innego: o to mianowicie, że książki są fajne. Oferują inną niż gry rozrywkę, ale równie atrakcyjną. Przedstawiają wspaniałą

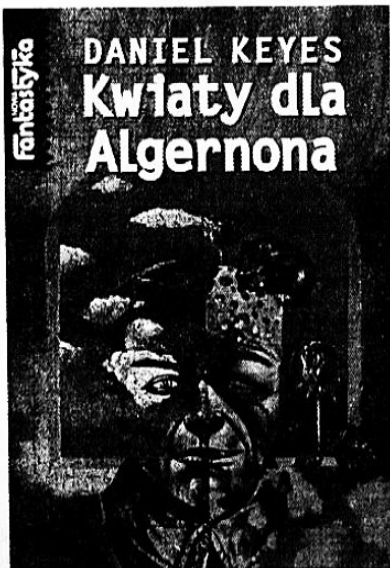
Głupoli nie sieją, sami rosną. Znacnie takich?

P.S. Bardzo przepraszam wszystkich Czukczów, którzy się na mnie obrazili, ale tak było w anegdocie.

# R E C E N Z J E

**KWIATY DLA ALGERNONA**, doskonale opowiadanie Daniela Keyesa, było nagradzane i filmowane. Nie ma co się dziwić, że autor wykorzystał tę popularność i rozwinął nowelę w powieść. Książka ta właśnie trafiła do polskich księgarń. Jest to spisana w formie pamiętnika historia Charliego Gordona, chorego umysłowo człowieka, który w wyniku eksperymentu medycznego zaczyna

zyskiwać ponadnormalną inteligencję. Gordon staje się jednostką wybitną – jednak ma świadomość, że eksperyment może zakończyć się niepowodzeniem i że jego IQ może powrócić do poziomu 70 punktów. Przejmująca, doskonała książka



dość głupawej. Seria „Spelljammer” to najciekawsza jego propozycja na naszym rynku – sympatyczny cykl fantasy o świecie, w którym rozumem obdarzone są zwierzęta. Stworzenia stalociepne toczą tam śmiertelną walkę z owadami. Główny bohater, przrzucony do tej magicznej rzeczywistości z naszego świata, musi – jak to w fantasy – odbyć wyprawę, znaleźć sojuszników, pokonać wroga. Chwilami

nawet zabawne. Dwa pierwsze tomy cyklu – **SPELLSINGER** i **GODZINA PRÓBY** tworzą zamkniętą fabularnie całość.

Nadciąga jesienna fala polskiej fantastyki – jej zapowiedzią jest książka Jacka Inglota **INQUISITOR**, oparta o znane z prasy opowiadania. Bohaterem powieści jest nauczyciel, który w swoim liceum tropi ślady działalności złych

mocy. Ciemne siły opanowują ludzkie dusze dzięki sieci komputerowej. Jeśli ktoś lubi horrory Mastertona, znajdzie coś dla siebie także w tej książce – aztecki demon, trochę seksu, kilka dowcipnych odzywek. Dla młodszego czytelnika interesujące może być Ingłotowe, belferskie, spojrzenie na polską szkołę (i co ładniejsze uczennice).

Kolejna lektura obowiązkowa – **GROBOWCE ATUANU** Ursuli Le Guin, drugi tom cyklu o **Czarnoksiężniku z Archipelagu**. Klasyka fantasy.

Polscy miłośnicy komiksu nie mogą cieszyć się nadmiarem kierowanej do nich oferty. Z dużą przyjemnością polecam więc drugi numer pisma **CZAS KOMIKSU**, prezentującego historie obrazkowe polskich rysowników. Różnorodne stylistycznie prace robią dobre wrażenie – sprzedam jednak, że w piśmie dominuje komiks artystyczny, awangardowy. Na duży, polski komiks fabularny przyjdzie nam jeszcze chyba długo poczekać...

(T. K.)



SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA MAG

**ESTEL**

Warszawa, ulica Chałubińskiego 11

**ARKADIM**

Chorzów, Armii Krajowej 107

# SŁUCHAJCIE, LUDZIE!

PO CIĘŻKICH I DRAMATYCZNYCH BOJACH Z NASZYM

PREZESEM UDAŁO NAM SIĘ **WYWALCZYĆ** DLA

**WAS** OGROMNĄ **OBNIŻKĘ CEN!** PO PROSTU NIE

UWIERZYCIE! JEŚLI ODWIEDZICIE NASZE SKLEPY W JAKIŚ

PIĘKNY, **GRUDNIOWY** PORANEK, TO PRZEKONACIE SIĘ,

ŻE KARTY I FIGURKI STANIAŁY O **5%**, A POZOSTAŁE

PRODUKTY NASZEGO WYDAWNICTWA - AŻ O **10% !!**

Oferta ważna w dniach 9-14 grudnia 1996 r., jedynie z wyciętym poniższym kuponem. Ten kupon uprawnia do jednorazowego zakupu dowolnej liczby produktów.



Magia i Miecz 35

**KUPON**

uprawniający do  
zniżki w sklepach  
firmowych MAGa  
w dniach 10-15.12.96

# Rok w horrorze

Dariusz Zientalak jr

Rok temu pisałem na tychże łamach o zawrotnej karierze, jaką zrobił horror w Polsce na początku lat dziewięćdziesiątych, oraz o tym, jak następnie ta popularność została rozmieniona na drobne, dzięki chciwości jednych wydawców i nieznamości gatunku innych. Dla zachowania zasad dramaturgii dziś powinienem przedstawić, jak to horror w minionych miesiącach odzyskał straconą pozycję, jak przyciągnął rzesze nowych czytelników i jak bardzo wzrósł jego potencjał intelektualny.

No cóż, tak dobrze to nie jest.

A jak jest? Na to pytanie spróbuję odpowiedzieć w poniższym tekście. Przyjrzyjmy się horrorowi w różnych mediach: w literaturze, kinie, video i w telewizji i spróbujemy odłowić rzeczy wartościowe.

## KSIĄŻKI

Tych było mało. Daleko za sobą mamy boom początku lat 90-tych, kiedy to wydawano 2-3 horrory tygodniowo, ale nawet jak na obecne warunki, udział tego typu literatury w ogólnej ilości fantastyki jest znikomy. Na 20 książek fantastycznych, które co miesiąc trafiają do księgarń, przypada jedna, od wielkiego dzwonu dwie książki z interesującego nas gatunku. Choć trzeba uczciwie przyznać, że ilość przeszła w jakość. Przy najmniej częściowo.

Najpierw słów kilka o tym, czego polski czytelnik nie dostał. Nowych książek Clive'a Barkera (a na druk czekają m.in. druga część „Wielkiego, sekretnego widowiska”, „Imajica” i tegoroczna nowość „Sacrament”), nowych książek Petera Strauba (m.in. nagrodzona powieść „The Throat”). Wciąż żadnych książek Melanie Tem ani Michaela McDowella.

Natomiast wśród tego, co wydano widać dwie tendencje. Po pierwsze, zawiedli najlepsi. Wśród czterech książek Stephena Kinga jedna to wznowienie („Carrie”), druga to zbiór opowiadań, sporządzony pod hasłem „sprzątam w szufladach” („Marzenia i koszmary” t.1/2), trzecia jest chyba najgorszym i najbardziej wtórnym dokonaniem tego autora (beznadziejnie melodramatyczna „Rose Mader”), zaś w najlepszej, czwartej („Sklepik z marzeniami” t.1/2), autor przez kilkaset stron doskonale radzi sobie z akcją i bohaterami (a jest ich niemało), po czym na ostatnich dwudziestu stronach wyklada się jak na skórce od banana, fundując czytelnikowi zakończenie godne nowicjusza, a nie pisarza o ustalonej renomie.

Dean R. Koontz, drugi gigant (w każdym razie, jeśli chodzi o szybkość uderzenia w klawiaturę), był chwilowo nieobecny – jego twórczość stała się obiektem sporu pomiędzy polskimi wydawcami. „Amber” stracił prawa do jego nowych powieści na rzecz „Primy”, więc wznowia stare tytuły w miękkiej oprawie. I może dobrze się stało, bo w ten sposób ponownie dostępni są „Opiekunowie” – książka zdecydowanie pozytywnie wyróżniająca się pośród jednostajnej produkcji Koontza.

Smakołykiem (choć w innym sensie) uraczył nas też Graham Masterton. Podczas swojej wizyty w Polsce, dwa lata temu, autor zapowiedział powieść, której akcja osadzona będzie w naszym kraju. Słowa dotrzymał. Bohaterowie „Dziecka ciemności” (bo o tej książce mowa) mieszkają w Warszawie i walczą ze stworem poryjającym nocą ludzi z ulic. Jak się okazuje, stwór żyje w kanałach i jest reliktem z czasów budowy stolicy (później m.in. Niemcy używali go do polowań na przekradających się kanałami powstańców).

Autor wzmocnił ów pomysł „polskimi realiami”, a ponieważ o Polsce wie tyle, co zobaczył w czasie wycieczki, przeczytał w przewodniku turystycznym, albo opowiedziała mu żona (Półka z pochodzenia), zabawa jest przednia.

Inną ciekawostką, tyle że wydawniczą, jest „Opowieść złodzieja ciał” Anne Rice, czwarty już tom serii o wampirach, rozpoczętej przed laty słynnym „Wywiadem z wampirem”. „Opowieści...” daleko do pierwowzoru, wydaje się, że autorka wyczerpała temat i pisze kolejne książki tylko dzięki sile rozpędu. Ale nie w tym rzecz. Otóż „Wywiad z wampirem” opublikował w 1991 roku Rebis. Drugi tom pt. „Wampir Lestat” wydał Zysk i S-ka. Trzeciego – „Queen of the Damned” nie wydał nikt, za to Amber swoim zwyczajem przeciął tom czwarty na dwoje i wypuścił te połówki w odstępie ponad półrocznym! Ciekawe, czy ktoś nad tym wszystkim jeszcze panuje?

Drugim obowiązującym wśród wydawców trendem było ukrywanie literatury grozy pośród... na przykład literatury głównego nurtu.

I tak trzy bardzo ciekawe powieści nie ukazały się jako horrory, ani nawet jako fantastyka. Poznańskie wydawnictwo Zysk i S-ka opublikowało w „głównonurtowej” serii z kameleonek „Mary Reilly” autorstwa Valerie Martin, potem „Listę siedmiorga” Martina Frosta, a wreszcie „Urazy mózgu” Kathe Koja.

„Mary Reilly” z całej trójki prezentuje się najslabiej. To historia doktora Jekylla i pana Hyde'a, tyle że opowiedziana z punktu widzenia pokojówki Jekylla. Tego rodzaju gry literackie od zawsze cieszyły się popularnością w amerykańskich kręgach akademickich, a ostatnio odnoszą coraz większy sukces komercyjny,

mnie jednak wydają się nużące, bo też powieść pani Martin napisana jest bez zarzutu, ale nic nowego z niej nie wynika.

Swego rodzaju grą literacką jest też „Lista siedmiorga”. Autor, współtwórca repetowanego właśnie przez Polsat „Miasteczka Twin Peaks”, wykorzystał elementy biograficzne Artura Conan Doyle’a (tego od Holmesa i Watsona), dodał tło historyczne i na tej podstawie skonstruował utwór bliiski awanturczym powieściom początku wieku – złowrogie bractwa, tajemne obrzędy, ukryte przejścia w ścianach i szczypta magii. Całość bez większej szkody mogłaby być nieco chudsza (blisko 450 stron), ale i tak jest niezłe. Autor poszedł już za ciosem i napisał ciąg dalszy pt. „6 Messiah”.

Kathe Koja jest na poletku horroru nie lada indywidualnością. Ma własny, łatwo rozpoznawalny styl (miejscami przypominający strumień świadomości), rzadko korzysta z istniejącego bestariusza grozy, wymyślając własne strachy. Bohaterami jej utworów są głównie artyści – rzeźbiarze, malarze – którzy z racji swych zdolności i zainteresowań łatwiej dostrzegają metafizyczne aspekty życia. W Stanach ukazała się właśnie jej nowa powieść „Kink”, polscy czytelnicy dostali do rąk „Urazy mózgu”. Nie jest to proza łatwa. Święta prawda, że, cytuję z okładki, bliżej jej do Franza Kafki i Alberta Camusa niż do Stephena Kinga. Nie każdemu przypadnie do gustu ten styl pisarski oraz nietypowa, jak na horror, poplątana fabuła, gdzie groza pojawia się niejako mimochodem i na marginesie. Ale jestem pewien, że znajdą się i tacy, których ta proza urzeczy i porwie, tak jak urzekła i porwała mnie.

## KINO

Tu dla odmiany straszycie niezłe. Ale, niestety, głównie tandetą. Oprócz opartego na książce Valerie Martin filmu „Mary Reilly” z Julią Roberts i Johnem Malkovitchem w rolach głównych, mogliśmy obejrzeć dwie, pożałujcie Boże komedie: „Dracula – wampir bez zębów”

(mam nieodparte wrażenie, że Melowi Brooksiowi kończą się pomysły) oraz „Dr Jekyll i panna Hyde” (ale jaja, mężczyzna zamienia się w kobietę).

Nieco lepiej prezentował się „Wampir w Brooklynie” Wesa Cravena z Eddiem Murphym jako ostatnim wampirem, poszukującym w tytułowej dzielnicy ostatniej wampirzycy. Wampirzyca nie wie, że jest wampirzycą, pracuje jako policjantka i w ogóle prowadzi porządne życie.

Perypetie wampira są średnio śmieszne, finał raczej rozczarowujący i gdyby nie ręka Cravena, który zna się na horrorze i umie łączyć grozę z komizmem (postać Freddy’ego Kruegera niech będzie przykładem), byłaby to kolejna katastrofa, a tak, to i owo film ratuje (choćby znakomite sceny na pokładzie opuszczonego statku). Do horrorów trzeba też zaliczyć „Skołę czarownic” – bląhą historyjkę o czterech młodych dziewczęciach, rozwiązujących przy użyciu magii swoje szkolne i osobiste problemy. A ponieważ kobieca przyjaźń rzadko trwa długo, między koleżankami szybko dochodzi do różnicy zdań, wojny na czary i tak dalej. Film jest adresowany do widowni młodzieżowej, próżno więc szukać w nim prawdziwej grozy, a chyba nie muszą dawać, że nie jest to dzieło silnie intelektualnie.

Tak się złożyło, że najlepszy tego roczny film grozy nie jest horrorem w ortodoksyjnym rozumieniu tego terminu. Nie ma w nim żadnych elementów nadprzyrodzonych, a jednak w finale bohater (a wraz z nim widz) musi zmierzyć się z potworem, który wytrzymuje konkurencję nawet z sławnym Hannibalem „Kanibalem” Lecterem.

Tego ostatniego przywołuję tu nie bez powodu, gdyż „Siedem” Davida Finchera należy do tego samego nurtu grozy co „Milczenie owiec” Thomasa Harrisa.

Przyjdzie mi jeszcze, przy innej okazji, przyjrzeć się dokładniej potworowi, jakim jest postać seryjnego zabójcy, tu stwierdzę tylko, że moim zdaniem funkcjonuje on na równych prawach jak wilkołak, wampir

i zombie, a ma nad tymi trzema tę przewagę, że jest jak najbardziej realny. Ortodoksi nie akceptują gatunkowej przynależności książek Harrisa, Rexa Millera, Roberta W. Walkera, zapominając przy tym, skąd wywodzą się takie postacie jak Michael Myers (seria „Halloween”) i kim był Freddy Krueger nim zginął i zaczął nawiedzać dziecięce sny.

Morderca z filmu Finchera jest istotą rzeczywistą (podobnie jak Lecter), chociaż nie posunąłbym się do stwierdzenia, że nie jest demonem. Z makabrycznym poczuciem humoru wykorzystuje w swoich zbrodniach chrześcijańskie siedem grzechów głównych: jedną z ofiar zmusza do jedzenia, dopóki nie pęknie jej żołądek (obżarstwo), inną przywiązuje do łóżka i w tej pozycji trzyma przez rok (lenistwo). Prowadzący śledztwo detektywi (znakomity Morgan Freeman i niewiele gorszy Brad Pitt) w końcu odkrywają zasady tej nieludzkiej gry. Teraz pozostaje dopasować portret psychologiczny przestępcy do konkretnej osoby. Czeka ich jednak (a wraz z nimi widza) niespodzianka, a ściślej rzecz biorąc cała seria niespodzianek. Aż po znakomity finał. To trzeba zobaczyć.

## VIDEO

Kasety video były przez długi czas jedyną szansą kontaktu z bieżącą produkcją filmowej grozy. Dziś wciąż jest to źródło najobfitsze, ale ile wśród tej obfitości rzeczy interesujących?

Na przykład nowy film Johna Carpentera, twórcy „Christine” i „The Thing” (używam tytułu oryginału, bo jako żywo trudno o polski odpowiednik tego słowa) – brzmi interesująco, prawda? Zaczyna się też interesująco. Cóż jednak z tego, skoro od czasu, gdy Carpenter nakręcił „Christine” i „The Thing” (i „Mgłę”, i „Starmana”, i „Ucieczkę z Nowego Jorku”) minęło wiele lat i to, co miałem za chwilowy spadek formy („Książę ciemności”, „Pamiętniki Niewidzialnego Człowieka”), wygląda raczej na atrofie wyobraźni. Dowodem „W paszczy szaleństwa”, z którym to filmem, nota bene wiązałem spore nadzieje.

I miałem do tego podstawy – ciekawy punkt wyjściowy scenariusza: dwoje ludzi poszukuje autora horrorów, który zniknął w tajemniczych okolicznościach; wspomnianego już reżysera, dobrą obsadę (m.in. Sam Neill i Jürgen Prochnow), oraz znakomite efekty specjalne, zapewnione przez firmę KNB (jednego z liderów na rynku tego typu usług). A jak z tego skorzystano?

Fabula od połowy filmu rozkleja się zupełnie, reżyser wstał i wyszedł, aktorzy w tym czasie coś improwizują, a w montażu wycięto większość sekwencji z efektami specjalnymi. Zmarnowano kolejną szansę zrobienia filmu wyrastającego ponad przeciętną.

Film „Kryjówka diabła” nie miał nawet takiej szansy. Bo też, czy można sobie wyobrazić coś bardziej konwencjonalnego niż czterdziesta ósma powieść Deana Koontza o szczęśliwej rodzinie, która pewnego dnia staje w obliczu straszliwego zagrożenia? A właśnie to jedna z powieści Koontza, konkretnie „Hideaway”, stanowiła podstawę scenariusza. Mało kto o tym wie, bo Koontz obejrzał film zażądał od reżysera, Bretta Leonarda, natychmiastowego usunięcia swojego nazwiska z czołówki. Musi coś być w sposobie interpretowania przez pana Leonarda utworów literackich, gdyż identyczna historia przydarzyła mu się kilka lat wcześniej z „adaptacją” opowiadania Stephena Kinga. „Kosiarz umysłów”, bo o niego chodzi, nie był może dziełem wybitnym, a jego związek z opowiadaniem Kinga jest faktycznie szczątkowy (jedna scena), ale wykorzystywał w udany sposób popularność właśnie odkrytej „rzeczywistości wirtualnej” i stał się wzorem do licznych naśladownictw.

W „Kryjówce diabła” (albo inaczej „Przełęcz śmierci”, gdyż tak zinterpretował tytuł „Hideaway” polski wydawca książki) mamy do czynienia raczej z rzeczywistością metafizyczną. Seryjny morderca ma możliwość oglądania świata oczami głównego bohatera, a to dlatego, że obaj zostali przywrócenii do życia ze stanu śmierci

klinicznej. Wszystko to jednak tylko pretekst do dwugodzinnej bieganiny po ekranie zakończonej, a jakże, fajerwerkami komputerowych efektów specjalnych. Jednego tylko nie rozumiem. Czemu Koontz pogniwał się na reżysera. Być może film różni się fabularnie od książki, ale Brettowi Leonardowi udało się doskonale oddać infantylnizm i wtórność oryginału.

I jeszcze jedna bomba, która okazała się niewypałem. Tym razem z pogranicza horroru i fantastyki naukowej, choć domieszka ostatniego jest czysto umowna.

„Gatunek” promowano jako przebój sezonu '95. Sukces miał mu zapewnić udział modelki Natashy Hestrige i fakt, że monstrum (bez którego nie może się obejść żadna mieszanka horroru i science fiction) wymyślił H.R. Giger, szwajcarski malarz i rzeźbiarz, który wstawił się projektem Obcego do filmu Ridleya Scotta. Małac zapewnione dwie powyższe atrakcje, twórcy filmu po macoszemu potraktowali takie błahostki jak pomysł, fabuła, czy struktura logiczna utworu.

Naukowcy hodują dziecko – krzyżówkę ludzkich komórek i kosmicznego DNA, przestanego do nas drogą radiową przez braci w rozumie. Dziewczynka ucieka, wsiada do pociągu, przepoczwarza się w dorosłą kobietę (w tej roli Natasha Hestrige), a następnie zaczyna szukać samca, który pomógłby jej się rozmnożyć. Od czasu do czasu zamienia się w potwora (dziwnie podobnego do Obcego z filmu Ridleya Scotta) i rozszarpuje kogoś. Zmontowany naprędce zespół „ekspertów” wyrusza w pościg. Trudność polega na tym, że w Kalifornii nie sposób przeszkodzić kobiecie, kiedy ta ma ochotę się rozmnażać. Bohaterowie muszą się więc śpieszyć. Tym bardziej że Obca jest przedstawicielką jakiejś naprawdę szybkobieżnej rasy, dorasta w osiem tygodni, przepoczwarza się w noc, a ciążę nosi kwadrans.

Momencik, powie ktoś. Ale jak można przesłać przepis na kompletnie obce DNA radiem? Nie wiem. A jakim cudem skombinowano je z ludzkim, skoro tak trudno jest wyhodować

krzyżówkę człowieka z mułem, dwóch stworzeń żyjących w końcu w obrębie tej samej planety? Nie wiem. A dlaczego połowicznie obce stworzenie, możliwe, że niebezpieczne, trzyma się w hangarze, pod kloszem, zamiast umieścić w bunkrze sto metrów pod ziemią, jak się to czyni z groźnymi wirusami? Nie wiem.

Wiem za to, jakimi torami biegły myśli scenarzysty Dennisa Feldmana (brawa!) i reżysera Rogera Donaldsona (podwójne brawa!). Furda nauka, furda logika, wypuście potwora! Rozbierzcie Natashę! I dajcie więcej tego tam, DNA.

Do zupełnie innej klasy filmów należy „Rycerz złych mocy” Toma Hollanda. Tu nikt nie próbuje nikomu wmawiać, że pomysł opiera się na naukowych przesłankach, a fabuła ma związek z rzeczywistością.

Rys fabularny jest kalką „Nocy żywych trupów”, ale nie kalką bezmyślną. Tak samo jak u George'a Romero mamy dom na odludziu i grupę odizolowanych bohaterów, którzy nim pokonają zagrożenie zewnętrzne, muszą dogadać się ze sobą. Ale podczas gdy Romero odtwarza nakreśloną sytuację z drobiazgową dokładnością, niemal w sposób reportażowy, Holland skupia się na mitologicznym rodowodzie swojej opowieści.

Osią fabuły jest walka o talizman, którym otworzyć można wrota piekieł. Talizmanu strzeże samotny wędrowiec, a próbuje mu go odebrać wysłannik złych mocy (w tej roli świetny Billy Zane). Obaj przeciwnicy spotykają w hotelu na pustkowiu, tu też ma miejsce rozstrzygająca walka pomiędzy ludźmi a wysłannikiem zła i pomagającymi mu demonami. Przy okazji wychodzi też na jaw, czym jest talizman i co zawiera.

Film wyrósł z serialu „Opowieści z krypty” i podobnie jak serial, zrealizowany został z przymrużeniem oka. Wprawdzie w powietrzu latają flaki, leje się krew i zielona maź, nikt jednak nie może mieć wątpliwości, że jest to przemoc równie umowna jak w kreskówkach o kojocie i Strusiu Pędziwiatrze. Oswojona makabra.

A skoro już o makabrze mowa. W mijającym roku na kasety trafił nowy film Stuarta Gordona, twórcy pamiętnego „Reanimatora”, najczęściej wymienianego filmu splatterpunkowego.

„Potwór na zamku” jest utrzymany w konwencji bardziej serio, ale niestety, zarazem mniej w nim oryginalności.

Do opuszczonego zamku wprowadzają się nowi lokatorzy (tatuś+frustrowana mamusia+niewidoma córeczka). Nie wiedzą, że w lochach zamku mieszka zdeformowana istota – człowiek, który spędził ostatnie czterdzieści lat w ciemnościach, skuty łańcuchami i katowany przez poprzednią właścicielkę zamczyska, nim ta zmęczyła się i umarła. Teraz jednak potwór wydostał się na wolność i zaczyna nocą grasować po korytarzach. Jak łatwo przewidzieć, zakochuje się w niewidomej córeczce, gdyż nie przeraża ją jego wygląd. I jak równie łatwo przewidzieć, rodzice dziewczyny nie pochwalają tego związku. I tak dalej.

Atutem filmu jest znakomita charakteryzacja Giorgia (takie imię nosi monstrum), jedna z lepszych, jakie widziałem ostatnio, zrobiona wbrew obecnym trendom metodami klasycznymi (kostium+umiejętny makijaż, zero animacji komputerowej). W ogóle reżyserzy horrorów często odwracają się od najnowszych osiągnięć techniki filmowej, próbują wskrzesić ducha klasycznej grozy. Czasami, jak w „Potworze na zamku”, daje to ciekawe rezultaty.

## TV

Na zakończenie chciałbym wspomnieć o właściwie nieobecny w przeszłości medium, poprzez które horror popłynął do nas nieoczekiwanie szeroką falą.

Z trzech zaprezentowanych seriali najstarszy był emitowany przez Polsat „Piątek trzynastego”. Nie miał on kompletnie nic wspólnego (poza tytułem, naturalnie) z serią coraz gorszych obrazów o zabójcy grasującym nad Krysztalowym Jeziorem. Zamiast

tego para młodych bohaterów, pod duchowym przywództwem starego antykwariusza, szuka magicznych przedmiotów, które dostały się w ręce niczego nie świadomych, przypadkowych nabywców. Mamy więc odcinek o magicznej narzucie, o magicznym kubku do kawy, o magicznym krześle... Idiotyczne pomysły, powtarzający się schemat fabularny, a także beznadziejne (nawet jak na film telewizyjny) efekty specjalne to powody, dla których szybko straciłem zainteresowanie serialem nadawanym często w środku nocy.

Nieco lepiej sprawa wyglądała z „Opowieściami z tamtej strony”, czyli po ludzku „Outer Limits”. Telewizyjna Jedyńka wyemitowała całość pierwszej serii, czasami po jednym, a czasami po dwa odcinki. „Outer Limits” bliższy jest fantastyce naukowej niż klasycznemu horrorowi. Stąd też tematyka – Obcy, roboty, jeszcze raz Obcy, doświadczenia naukowe wymkające się spod kontroli... Ale i tu trafiło się kilka niezłych odcinków, jak choćby ten o śmierci próbującej dorwać starego milionera, który broni się przed nią wszelkimi metodami, albo „Corner of the Eye” według scenariusza Davida J. Schowa, o księdzu, który zostaje pewnego dnia obdarowany talentem uleczenia innych, ale nie jest pewien, kto za tym wszystkim stoi... Niestety, większość tych pozytywnych wrażeń została zniweczona w ostatnim odcinku, będącym pełnym cytatów podsumowaniem serii – przerażony wojskowy opowiada komisji o różnych dziwnych wydarzeniach (stanowiących akcję poprzednich odcinków właśnie), mających stanowić dowód, że Ziemia jest obiektem zmasowanego ataku Obcych. Niestety, para Obcych zasiada również w tej komisji.

No cóż, na koniec został faworyt, czyli „Z archiwum X”, emitowany przez Dwójkę najpierw o porach różnych (w zależności od tego, czy w Jedyńce w tym czasie leciał mecz i czy tego dnia transmitowano obrady Sejmu, hmm...), co na szczęście szybko się zmieniło. Serial ten w Ameryce

stał się autentycznym hitem (David Duchowny, czyli agent Moulder, podpisał niedawno kontrakt na następne pięć lat), jego popularność przewyższa popularność, jaką cieszył się „Przystanek Alaska”, czy jeszcze wcześniej „Miasteczko Twin Peaks”. Zresztą wiele łączy te trzy seriale – każdy z nich opisuje rzeczywistość jako coś nie poddającego się w stu procentach racjonalnemu wy tłumaczeniu. Poza tym co dostrzegamy, jest jeszcze nie poznane – wszystko jedno jak je nazwiemy – magia, zjawiska paranormalne czy Wielka Tajemnica.

Fabuła poszczególnych odcinków „Z archiwum X” składa się w większą całość, wykorzystuje wiarę we współczesne mity, w to, że w kanałach ściekowych żyją aligatory, a wojskowi trzymają w Strefie 52 rozbity pojazd Obcych. Zaś agenci Moulder i Scully to inna wersja Kamińskiego i Kurka, którzy przed laty występowali w telewizyjnej „Sondzie” w rolach sceptyka i entuzjasty, tyle że wadzili się na inne tematy. Tu zaś sprawa jest przesądzona – Wielka Tajemnica istnieje.

Z wyemitowanych do tej pory odcinków wyróżniłbym podwójną historię „Squeeze” i „Tooms” o mordercy wślizgującym się przez najmniejsze szczeliny, „The Jersey Devil”, w którym Moulder ściga sasqatcha, „Genderbender”, o serii zabójstw, których sprawca (sprawczy-ni?) jest członkiem niezwykłej sekty, „Shapes”, wiążący opowieści o wilkołakach z indiańską magią, oraz najlepszy chyba „The Host” o czernobylskim mutancie żyjącym w kanałach Jersey.

Tyle o książkach i filmach grozy mijającego roku. Tych złych jest zawsze najwięcej, tych dobrych nie było wcale mało. Mam nadzieję, że przyszły rok będzie dla horroru jeszcze lepszy.

# DC HEROES

Andrzej Łukasiak

W zamierzcztych czasach mojej podstawówki, czyli w okresie wczesnego Gierka, początków Coca-Coli i parówek w foliowych koszulkach, jak każdy miałem swoje marzenia. Bardzo wielu z moich znajomych zbierało wówczas komiksy. Ze zrozumiałych względów dominowała produkcja krajowa, Oberleutnant Kloss, Podziemny Front, niezwyknięta polska milicja w osobie kapitana Żbika i inne podobne bzdety stanowiły na ogół podstawę zbiorów większej części kolekcjonerów. Krążyły jednak i komiksy drugiego obiegu, niedostępne w kioskach i księgarniach, przywożone albo przysyłane co lepiej sytuowanym przez rodzinę czy znajomych z Zachodu. Można było również kupić je na bazarach, czy przy okazji większych imprez „kulturalnych”, w stylu święta „Trybuny Ludu”, czy „Dni Książki”, od prywatnych spekulantów (tak wtedy nazywano kogoś, kto chciał zarobić). Najczęściej były wydawane w oryginalnych wersjach językowych, np. szwedzkiej czy flamandzkiej, ale zawsze były przedmiotem marzeń. Były różne. Dominował syn dżungli – Tarzan i bardziej lub mniej historyczne wersje Ivanhoe, Lancelota, inne produkcje Classiciera oraz nieśmiertelny Kaczor Donald. Zdarzały się jednak i komiksy-marzenia o zakazanych w socjalistycznej rzeczywistości bohaterach Okręgu Kolumbii (District of Columbia), Supermanie, Batmanie czy innych, pomniejszych herosach.

Ten przydługi wstęp wydaje się być może kombatancką dygresją zagubionego we współczesności emeryta, ma jednak na celu krótkie przypomnienie, że

komiksy Marvela i DC Comics nie zawsze wysypywały się z witryn sklepowych. W tym właśnie momencie możemy wziąć głębszy oddech. Dochodzimy bowiem do głównego tematu, a mianowicie do systemu fabularnego sławiącego Gotham City, Metropolis i inne piękne miejsca opisane w wyżej wymienionych komiksach. Jak w każdej grze tego typu, gracz wciela się w wielkiego bohatera, ratującego ludzkość przed zagładą, albo krwiożerczą, bezwzględną bestią, próbującą podporządkować sobie cały świat i wyciągnąć z niego jak najwięcej korzyści. Można oczywiście zagrać gotowym herosem, wybranym z dodatku „Who is who in the DC Universe Role-Playing suplement” albo dodatku A z głównego podręcznika. Ciekawszym jednak doświadczeniem oraz możliwością wykazania swoich zdolności twórczych i inwencji wydaje się stworzenie własnej postaci. Każdy gracz od początku dysponuje sumą 450 punktów (Hero points), pewnego rodzaju waluty, którą można wymienić na Cechy (Attributes), Umiejętności (Skills), Moce (Powers) i Zdolności (Advantages). Za każdy z wymienionych wyżej atrybutów trzeba zapłacić koszt bazowy (Base cost) oraz, ustalając atrybut na jakimś poziomie, dodatkową sumę punktów odczytaną z zestawienia poziomu atrybutu (liczby punktów, tzw. AP-ów – Attribute Points) i pewnego rodzaju taryfy (Factor cost).

Atrybuty podzielić można na: Fizyczne: Zręczność (Dexterity), Siłę (Strength) i Ciało (Body); Psychiczne: Inteligencja (Intelligence), Wola (Will) i Umysł (Mind) oraz Mistyczne: Wpływ

(Influence), Aurę (Aura) i Ducha (Spirit). Wszystkie one są unaoczniane przez AP-y, czyli poziomy atrybutów.

W ogóle AP-y to uniwersalna jednostka określająca wszystko. AP-y wyrażają ilość pieniędzy, zasięg, ciężar, czas i zasób wiedzy. Na przykład odległość równa 6 AP-ów odpowiada 640 stopom, a ciężar, który może dźwignąć postać mająca, jak Superman, 25 AP-ów Siły, to 819200 ton. W AP-ach określana jest również wytrzymałość na uszkodzenia fizyczne – Ciało (Body). Superman miał tę cechę na poziomie 18 AP, a jego zabójca – Doomsday – 20. Niezwykle trudny do zabicia jest też hydrant przeciwpożarowy, którego Ciało (Body) jest na poziomie 11. Tyle, jeśli chodzi o AP-y.

Zręczność, Inteligencja i Wpływ to czynniki określające możliwości postaci w podejmowaniu różnych akcji lub obrony przed akcją przeciwnika (Acting Value/Opposing Value). Siła, Wola i Aura określają efekt, jaki postać wywiera po pomyślnie przeprowadzonej akcji. Natomiast Ciało, Umysł i Duch to odporności – sprowadzone do zera, pozabawiają postać przytomności, a przekraczające na minusie wartość bezwzględną cechy – uśmiercają ją.

Umiejętności i moce określają poziom wykonywania pewnych czynności, dzięki którym postać tworzona przez nas może zasługiwać na miano superbohatera. Oczywiście takie moce jak Podróże w czasie czy Absolutna adaptacja są na początku niedostępne, a inne trochę zbyt drogie, niemniej jednak zwykle Latanie czy Niewidzialność lub ulubioną umiejętność Batmana, tzw.

MacGyweryzm (Gadgetry), można nabyć bez trudu.

Do rozwinięcia powyższych umiejętności mogą służyć zdolności nabyte lub wrodzone, takie jak: Atrakcyjność, Powiązania, Mocne Nerwy i inne kupione za odpowiednią ilość Hero Points.

Początkowa suma może jednak nie wystarczyć do wykreowania wymarzonej postaci. Tu pomaga coś, co nazywa

Druga Osobowość (Alter Ego). Można więc zostać jakimś Bruce'em Waynem, czy innym Clarkiem Kentem, pracującym jako dziennikarz, czy w końcu Johnem Scotem, pomocnikiem katarzyniarza w wesołym miasteczku na jednym z przedmieść Gotham City. Można opisać własną historię, wygląd i strój oraz sposób reakcji na taką czy inną sytuację.

Jeśli chodzi o podręcznik główny,

a mianowicie MacGyveryzmu, czyli zdolności konstruowania i posługiwania się gadżetami i różnymi innymi zabawkami.

Rozdział ósmy traktuje o marnościach zwanych popularnie: flotą, kasą, forszą czy mamoną, a więc o pieniądzach i ich wpływie na grę.

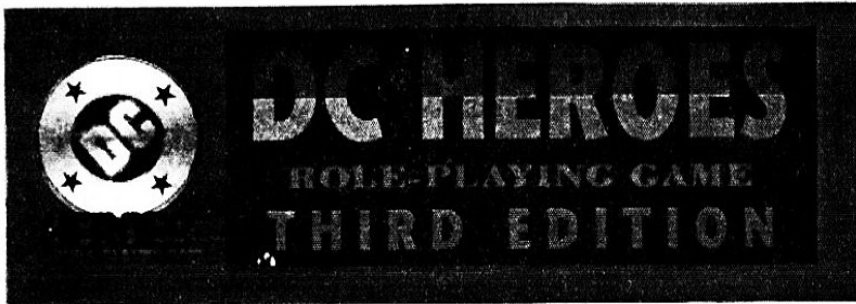
W dziewiątym i dziesiątym rozdziale głównego podręcznika autorzy opisują funkcje i zadania Mistrza Gry oraz podają przepisy dotyczące konstruowania i pisania przygód. Omówione są też problemy akcji głównej, jak i drugoplanowej, czyli tzw. klimatu przygody.

Na tym właściwie kończy się podstawowa część książki. Dalej następują dodatki, nie mniej jednak ważne dla osób słabo poruszających się w świecie DC Heroes.

W dodatku A jest więc historia i opis świata oraz kilku przykładowych bohaterów i bandziorów. Dodatek B opisuje zwierzęta, a dodatek C klasyfikuje przygody ze względu na treść oraz zawartą w nich dawkę humoru, rozwój akcji, charakter czy realia. Innymi słowy, szufladkuje przygody na komedie, pogonie i kaloryfery (czyli obdarzone dużą dawką elementów wygrzewczych). Później następują już tylko dodatki zawierające wszystkie możliwe tabelki oraz na koniec w miarę dokładny opis Batmana i bibliografia, czyli zestawienie olbrzymiej liczby komiksów, które tworzą opokę systemu. Tyle jeśli chodzi o sam podręcznik, wydany przez firmę MGI (Mayfair Games Inc.).

Opisywany przeze mnie system to przede wszystkim duża dawka dobrej zabawy. Polecam go gorąco wszystkim graczom zblazowanym i znudzonym kolejnymi szturmami na zamki złych paladynów i fioletowych orków, rutynowo powtarzającym formułki w stylu: – Mogę dobiec do tamtej skały zanim mnie zastrzeli? albo: – Skradam się cicho do przodu, krzycząc, żeby reszta szła za mną. Nade wszystkim jednak polecam go Mistrzom Gry chcącym odreagować po intelektualnych sesjach, w których ich gracze pół dnia szukają odpowiedzi na najprostszą zagadkę. Polecam ten system w końcu wszystkim starym kretynom, którzy jak ja do tej pory czytają komiksy o Batmanie i Supermanie. Krótko mówiąc, polecam go wszystkim.

267



się Wadami (Drawbacks), które wzięte przez bohatera dają mu więcej punktów, a oprócz tego indywidualizują jego charakter i wygląd. Wszyscy wiemy, że Superman był wrażliwy na kryptonit, a Batman miał zajoba na punkcie sprawiedliwości. To są właśnie przykłady wad wpływających na niepowtarzalność postaci.

Jedną z najdroższych (czyli najwięcej dających graczowi) wad jest

„DC Heroes Role-Playing Game Third Edition” jest podzielony na dziesięć rozdziałów oraz cztery dodatki (poniżej opisuję wrywkowo niektóre z nich).

Piąty rozdział opisuje walkę. Krok po kroku (dosłownie) opisana jest cała sekwencja walki razem ze specjalnymi manewrami, odnoszonymi ranami i obroną przed nimi.

Cały rozdział siódmy to opis jednej z najciekawszych Umiejętności,

Maria Suwak

# Role-playing w mundurze, Role-playing w krawacie

Ilustracje: Jarosław Musiał

„Musisz teraz „wejść w postać” i grać rolę według charakterystyki, którą zamieszczamy poniżej. Pamiętaj, że inni uczestnicy także grają swoje role, nie siebie, a przez to ich działania i poglądy mogą różnić się od rzeczywistych. W interesie udanej dyskusji podchodź do problemów ostrożnie i sceptycznie, tak jak zrobiłaby to odgrywana przez ciebie osoba. A ponad wszystko baw się doświadczeniem odgrywania roli (w oryginale: *enjoy the role-playing experience*)”.

Nawet nie próbujcie zgadywać, Szanowni Czytelnicy, skąd wziął się ów wymowny cytat. Ale zacznijmy od początku...

Bezdiskusyjne jest, że mamy przyjemność żyć w kraju, gdzie RPG uważane jest za:

- wymysł szatana, hobby sprowadzające młodych ludzi na złą drogę;
- rozrywkę wypaczającą psychikę w stopniu zatrważającym;
- bezużyteczny pożeracz czasu i wiele, wiele podobnych.

Chcąc nieco rozwinąć punkt pierwszy, pozwolę sobie na dygresję. Otóż dość już dawno oglądałam w telewizji, na jednym z kanałów sieciowych, amerykański program dla dzieci pt: „Kid Tricks”. Prowadził go sztukmistrz, a głównym założeniem programu było wyedukowanie dzieci w zawilej materii różnic między sztuką a cudem. Program był wybitnie proreligijny. Sztukmistrz cytował Biblię, pokazując przy tym ciekawe sztuczki, a tłumacząc potem, jak je wykonał, pytał zgromadzonych wokół siebie milusińskich: - I co to było dzieci: cud czy sztuczka? Sztuczka - odpowiadały maluchy. Zabawiano

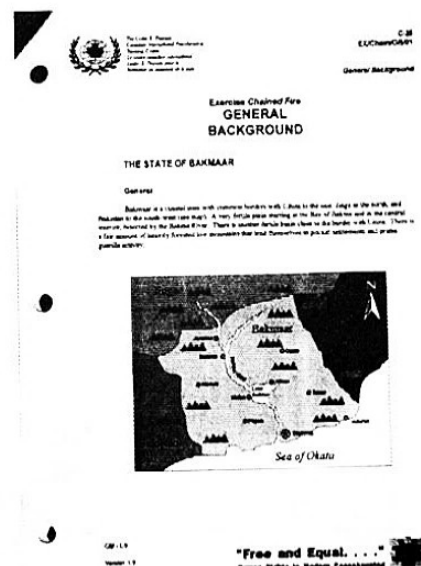
więc brzdąców ucząc przy tym, że człowiek nie może dokonać cudu, a wszystko, co osiąga w życiu, zawdzięcza jedynie wierze i pracy, bo tylko Bóg dokonuje cudów. Ogólnie program robił wrażenie przemyślane i interesującego, a i dzieci były zadowolone.

Jednakże w pewnym momencie pan sztukmistrz przerzucił temat rozmowy na niebezpieczeństwa czyhające na wszystkie dzieci ze strony Złego i tu okazało się, że...(cytat z pamięci) - Jest jeszcze pewien rodzaj gier, w których wcielasz się w demony, potwory, zabijasz i czynisz dużo zła! Jeśli znajdziesz taką grę u siebie w domu, natychmiast się jej pozbadź! W tym momencie na ekranie zajaśniała wyrazista scenka („battle’owcy” zamknąć oczy!): mały chłopczyk z wielkim, kolorowym pudełkiem figurek, z których część nie mieszczą się, tworzyła na pokrywie pokątną kupkę, wymaszerował z domu i całą, cenną zawartość wysypał skrzętnie do kubła na śmieci, okazując po tym niewymuszone zadowolenie. (Ja wtedy myślałam, że spadnę sobie symbolicznie z fotela).

Okazuje się zatem, że nie tylko w Polsce mamy do czynienia z negatywnym podejściem do RPG i ostrą dyskusją na temat ich wpływu na psychikę młodego człowieka, ale jest to temat dość popularny i w Stanach Zjednoczonych. Nie waham się o tym wspomnieć, ponieważ na podstawie dalszej lektury mojego artykułu można by mniemać, że w USA o role-play jako zjawisku mówi się w samych superlatywach - zdaje sobie sprawę, że tak nie jest.

Ale...

Ale artykuł poniższy stanowić ma o czymś zupełnie odwrotnym! Okazuje się bowiem, że Role Playing Games mogą być na tyle pozytywne, że po cichu grają w nie także nasi kochani rodzice, nic nam nie mówiąc, a często nawet o tym nie wiedząc! Są miejsca, gdzie owe gry „w białych kołnierzy-



kach” są na porządku dziennym.

Zastanówmy się pierwszej, jakie korzyści dawać mogą RPG, pomijając najbardziej trywialne:

- dają możliwość postawienia się w cudzej sytuacji;
- uczą sztuki negocjacji i dyskusji;
- w krótkim czasie stawiają daną osobę wobec konieczności podjęcia wielu skomplikowanych decyzji, wymagających często natychmiastowego działania;
- pozwalają wypracować pewne standardy zachowań w warunkach ekstremalnych, co użyteczne jest w przyszłości;



– jest to ogólnie metoda bardzo tania i skuteczna.

Już z kilku wymienionych przykładów widać, że gdzieś blisko pulsuje źródło możliwości wykorzystania RPG do „celów wyższych”.

Wspomniani Amerykanie wpadli na to już dawno, a za nimi powoli „przetyka pomysły” i Europa. Otóż role-playing używane jest bardzo często jako istotna część edukacji, i to zarówno szkolnej, jak i zawodowej! Zaintrygowana podchwyconą „kroplą” przecieku, jęłam drążyć temat głębiej, natykając się na prawdziwą żyłę złota.

RPG mianowicie wykorzystywane są w profesjonalny sposób także przez jednostki wojskowe oraz paramilitarne. Udało mi się trafić na kilka publikacji pochodzących z zachodnich centrów szkolenia, a także nawiązać kontakt z osobami, które tego rodzaju kursy ukończyły (są to przeważnie oficerowie Wojska Polskiego), czym z prawdziwą przyjemnością się podzielię. Wierzę, iż temat okaże się interesujący, a Czytelnicy potraktują go jako ciekawostkę i zupełnie odmienne spojrzenie na RPG.

Pozwoliłam sobie zamieszczać oryginalne nazwy instytucji i niektórych sformułowań. To pierwsze dla czytelników, którzy pragnęliby pogłębić swoją wiedzę na ten temat, drugie, by wskazać na podobieństwa do terminów używanych powszechnie w systemach RPG.

Jako przykład ośrodka wykorzystującego gry fabularne do szkolenia kadry może posłużyć Austriackie Centrum Szkoleniowe Operacji Utrzymywania Pokoju (*Austrian Training Centre – Peacekeeping Operations*), gdzie od dłuższego już czasu edukuje się obserwatorów na potrzeby Organizacji Narodów Zjednoczonych.

Po kilkunastu godzinach zajęć teoretycznych, podczas których słuchacze zapoznają się między innymi z podstawami prowadzenia negocjacji, zachowania w sytuacjach ekstremalnych i jak najszybszego ich opanowywania, rozpoczynają się ćwiczenia.

Z początku polegają one na prowadzeniu samych tylko negocjacji, przy czym za stołem znajduje się osoba odpowiadająca „naszemu” MG i prowadząca ćwiczenie. Na

prowadzących selekcyjonowani są oficerowie mający długoletni staż w ONZ i biorący czynny udział w operacjach tej organizacji. Są zatem doświadczonymi praktykami i dość realnie przewidują zachowania odgrywanych przez siebie Bohaterów Niezależnych. Wszystko jest rejestrowane na taśmie video, a później odtwarzane w obecności kursantów. Po projekcji wspólnie dyskutuje się nad postawą zaprezentowaną przez biorącego udział w ćwiczeniu i dokonuje jej oceny.

Oto przykład takiego scenariusza:

Po wynegocjowaniu rozejmu między dwiema walczącymi stronami w państwie muzułmańskim oddział NZ zatrzymał się w jednej z wiosek, by zabezpieczyć warunki zawieszenia broni. Wszystko układało się dobrze, aż do momentu, kiedy to przez przypadek jeden z kierow-

jego sekretarza, który dość oschłym tonem orzekł, że o niczym nie będzie rozmawiać i nikogo tu nie ma. Po czym wyciągnął z kieszeni papierosa i kazał go sobie przypalić. Obserwator mimo ostrego, rozkazującego tonu nie przypalił papierosa, a tylko podał zapalniczkę. Nie zareagował także na pogroźkę, odpierając ją spokojnym stwierdzeniem, że będzie rozmawiał tylko z przywódcą.

Ów zjawił się w końcu i po dosadnej wymianie poglądów zgodził się na ukaranie winnego według prawa obowiązującego w obozie ONZ, ale zażądał w zamian jeepa wraz z radiem i całą dokumentacją. Obserwator po namyśle przystał na ów warunek.

I wiecie co? Zarówno incydent z papierosem, jak i oddanie samochodu przyjęte zostało przez jury bardzo pochlebnie. Znanicy przedmiotu dodali, że gdyby obserwator nie przystał na proponowane warunki, nie tylko rozejm zostałby zerwany, ale w ciągu paru godzin zamordowano by negocjatora (tak czy siak, samochód byłby stracony).

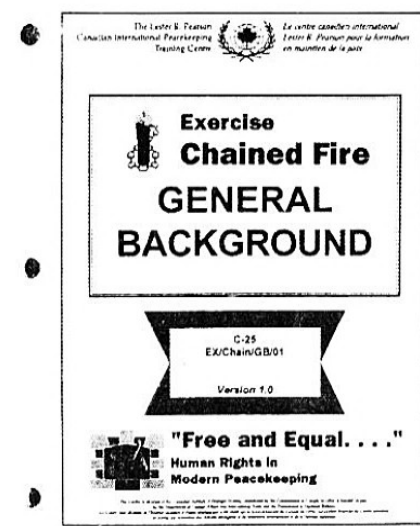
Dziwne podejście. Ja bym tam nie oddała. A Wy?

Nietrudno domyślić się, że mają tam także coś w rodzaju Live-Action RP. Tym nie zachwycałabym Was szczególnie (–Łe – powiecie. – Żeby zobaczyć takie Live-Action, wystarczy pójść na byle poligon.), ale zastosowano tu parę ciekawych rozwiązań.

Ponieważ zadania obserwatora ONZ polegają przede wszystkim, jak sama nazwa wskazuje, na prowadzeniu rekonensansu, odnotowywaniu położenia wojsk obu stron zaangażowanego konfliktu oraz określania stanu ludności cywilnej, łatwo wywnioskować, że i takie są też ćwiczenia.

Dzielią się one na patrolowanie lądowe – jepeem, powietrzne – helikopterem, a nawet wodne – łodzią. Organizatorzy kursu przygotowują na trasie kursantów wiele niespodzianek, z którymi ci muszą sobie poradzić, gdyż i tu śledzi ich bezlitosne oko sędziów.

I znów ciekawa historyjka z takiego objazdu. Dwóch obserwatorów jechało sobie spokojnie samochodem między w strefie neutralnej, dzielącej strony konfliktu. Wtem zobaczyli wieśniaka rąbiącego drze-



ców ONZ zabił małego chłopca – mieszkańca wioski. Mimo iż ewidentna wina leży po stronie malca, rada wioski domaga się ukarania żołnierza śmiercią, zgodnie ze starym prawem: życie za życie. W innym razie grożą zerwaniem rozejmu.

Twoim zadaniem jest doprowadzić do załagodzenia sytuacji.

W ramach ciekawostki, mogę powiedzieć jak sprawę rozwiązano. Otóż obserwator ONZ udał się wojskowym jepeem do obozu wojowników z wioski, na spotkanie z ich przywódcą. W namiocie spotkał tylko

wo. Wszystko w porządku, tylko że leży owo drzewo w poprzek drogi. Zatrzymali się, by pomóc drwalowi przenieść je na bok, gdy zarośli wyskoczyło kilku rebeliantów. Jak się okazało, odseparowali się oni od „tchórzy, którzy zgodzili się na rozjem” i walczy dalej. Przyłożyli pistolety do głowy biednych kursantów i obezwładnili wykręcając ręce.

Rozładuję chyba napięcie mówiąc, iż według panujących w ONZ zasad, podstawowym celem w takich sytuacjach jest ratowanie własnego życia. Ofiary uległy więc całkowicie swym napastnikom, którzy korzystając z tego faktu pozbawili ich jeepa, radia, a nawet... ubrania. Po czym kazali biec przez pole w samych slipkach i skarpetkach, posyłając nad głowami serię z karabinu maszynowego (naboje były oczywiście ślepe). To jest dopiero zabawa, co?

Zanim jednak do tego wszystkiego się przystąpi, należy przestudiować tony zasad prowadzenia negocjacji i konwersacji. Kiedy piszę ten artykuł, mam przed sobą kupę kartek i powiem tyle tylko, że znajduje się tu tak wiele kruczków psychologicznych, że nikt z nas nie miałby szans w dyskusji z dobrze przygotowanym negocjatorem.

Żeby nie być gołosłowną, oto przykład. Ciekawy i dość przydatny (wypróbowany nie raz przeze mnie).

„Metody konwersacji mające na celu zmniejszenie agresji rozmówcy (ACO)” (Skrótu nie tłumaczyłam z angielskiego, bo to nazwa systemu).

**A – Admission** – uznanie dyskusowanego problemu za istotny – używamy często zdań:

- To rzeczywiście dobry argument;
- To naprawdę interesujące!
- To naprawdę dobry pomysł!
- Wyraził Pan to doskonale!

**C – Consciousness** – wyrażamy swoją świadomość, wiedzę na temat problemu – mówimy:

- Tak, to rzeczywiście problem.
- Tak, tu trafił Pan w sedno sprawy.
- Tak, już o tym słyszałem.
- W rzeczy samej. Trzeba koniecznie coś z tym zrobić!

**O – Open-mindedness** – otwartość, gotowość do rokowań i wymiany

poglądów. Analogicznie:

– Może moglibyśmy przekonsultować ten temat?

– Chciałbym porozmawiać z Panem na ten temat.

– Chciałbym zadać Panu jeszcze kilka pytań w sprawie Pańskiego problemu.

– Może udałoby się nam wspólnie wyklarować sytuację?

A wypróbujcie kiedyś, dopiero się zdziwicie.

Poza tym nie należy zapominać, jak niebezpieczne są negocjacje prowadzone w rzeczywistości. Dość powiedzieć, że obserwatorom wbija się do głów, aby nigdy nie zapominali kamizelek kuloodpornych i hełmów. Nawet w ćwiczeniach RPG jurorzy zwracają uwagę, czy kursant wyraźnie powiedział, że zabiera kuloodporne ubranko.

By znów cisnąć ciekawostką „z życia” powiem, że na tego rodzaju „prawdziwe” akcje należy zabierać jak najmniej rzeczy cennych. Jeśli już jednak zdarzy się, że weźmiemy ze sobą złoty krzyżyk na szczęście, a jakiś pozbawiony skrupułów rebeliant będzie chciał nas go pozbawić, nigdy nie należy mówić, że to własność ONZ, czy państwa – wtedy sprawa jest stracona. Zawsze mówimy: – To jedyna pamiątka po zmarłym ojcu, albo: – Moja żona kupiła mi to w dzień ślubu. itp. Buntownicy mają słabość do rzeczy osobistych i sentymentalnego przywiązania.

Trzeba Wam też wiedzieć, że dla wyznawców różnych religii metody prowadzenia negocjacji są różne – należy wszakże rozróżniać wartości, na które można się powoływać, a na które nie. Zaś drugą po własnym życiu rzeczą, o którą walczyć ma obserwator, jest utrzymanie kontaktu z drugą stroną za wszelką cenę – dlatego właśnie, w podanym przykładzie z zabitym przez jeepa chłopcem, obserwator nie opuścił miejsca rozmów mimo przysłowiowego noża na gardle. Zgodzicie się chyba ze mną, że owo zajęcie ma wiele z zawodu saperskiego, nieprawdaż?

Na nieco innych zasadach, acz ciągle pokrewnych grom fabularnym, odbywa się szkolenie w Międzynarodowym Kanadyjskim Centrum Szkoleniowym Operacji Utrzymywania

Pokoju im. Lestera B. Pearsona (*The Lester B. Pearson Canadian International Peacekeeping Training Centre*). Cytat, który przytoczyłam na początku artykułu, zaczerpnęłam właśnie z jednej z publikacji *CIPTC*.

Kanadyjski program szkolenia różni się jedynie nieznacznie od przytoczonego wcześniej austriackiego. O ile techniczna strona prowadzonych zajęć jest niemalże analogiczna – ćwiczenia również nagrywane są na taśmę video – o tyle różnią się one tematyką. Poza tym nie realizuje się ćwiczeń w terenie, między innymi dlatego, że jest to instytucja pozarządowa, a ponadto nie ma takiej potrzeby.

Najbliższym roleplayowym odpowiednikiem charakteryzującym metodę prowadzenia tamtejszych „sesji” jest chyba kampania.

Materiały, które zgromadziłam, to w dużej części ćwiczenia i dotyczą one programu „Wolni i Równi...” Prawa Człowieka w Nowoczesnym Utrzymywaniu Pokoju (*„Free and Equal...” Human Rights in Modern Peacekeeping*).

Tłem ćwiczenia (w oryginale: *general background*) może być fikcyjne państwo, borykające się z, dajmy na to, problemami, które wystąpiły po ustąpieniu ze stanowiska przywódcy narodu. Należy teraz zaprowadzić system demokratyczny w sposób akceptowalny dla miejscowej ludności. Zadaniem obserwatora jest tu najogólniej określenie, czy prawa człowieka są łamane przy wdrażaniu nowych praw, czy też nie.

Dla potrzeb jednego z posiadanych przeze mnie ćwiczeń zatytułowanych „*Free Spirit*” stworzono „na papierze” stan Bakmaar. Dokładnie określono nie tylko stosunek do sąsiadów, liczbę ludności cywilnej poszczególnych miast i preferencje gospodarcze, ale i opisano historię państwa na przestrzeni ostatnich trzydziestu lat. W tym rozruchy polityczne, ugrupowania biorące w nich udział oraz zarysowano problemy, z jakimi prawdopodobnie przyjdzie się borykać trafiającym tam obserwatorom. Ponadto stosunek mediów do panującej sytuacji i ich zależność polityczną. Wszystko to zajmuje około dziesięciu stron rzetelnego,

suchego tekstu o charakterze informacyjnym, z czego sześć przypada na opis aktualnej sytuacji polityczno-gospodarczej.

W stereotypowym ćwiczeniu występuje jednak kilku naszych odpowiedników MG. Zawilości prawne, a także zdecydowana odmienność poglądów, uniemożliwia jednej osobie obiektywne spojrzenie na sytuację. Mamy więc przedstawicieli między innymi: Amnesty International, Komitetu Czerwonego Krzyża, Oddziału Praw Człowieka ONZ, stacjonującej tam armii, partyzantki działającej w opozycji, rządu i paru innych. Wobec tej sporej grupki kursanci – reprezentujący jedną lub kilka ze stron – prowadzą sesję-negocjację o warunkach współpracy, koordynacji działań, przy czym, na przykład, „partyzantkowy MG” informuje ich, w jakim stopniu będzie się starał w tym przeszkodzić. Każdy z reprezentantów zapoznaje się ze swoimi kompetencjami i sytuacją finansową organizacji, którą reprezentuje, przez co jego działania są wyraźnie ograniczone.

Przykłady „sesji” można rzeczywiście uznać na pierwszy rzut oka za nudne. Dajmy na to: – Docierasz jako pierwszy do nowego dla misji miasta. Masz za zadanie zorganizować miejsce do przeprowadzenia *UNBOP* (*United Nations Bakmaar Operation*) oraz skontaktować się z innymi organizacjami na miejscu i ułożyć wstępny program współpracy. Na przygotowanie

się do przedstawienia planów masz trzy godziny i dziesięć minut.

Ale zdarzają się też pomysły ciekawsze. Kursanci otrzymują spreparowane artykuły z czasopism, ogłoszenia rządowe, listy – po „naszemu” po prostu pomoce, lub z angielska *handouty*. Spotkałam się też z zestawem *handoutów* (wolę tę nazwę), prezentującym prawdziwe artykuły i opinie zaczerpnięte żywcem z „New York Timesa”, a pasujące do danego ćwiczenia.

Dla równowagi przydałoby się teraz podać jakieś egzemplum ciekawego ćwiczenia z *CIPTC*. Proszę bardzo:

– Dyktator, po ogłoszeniu referendum i zdecydowanej w nim porażce opuszcza kraj wraz z grupą do końca oddanych mu polityków i żołnierzy. Grupa obserwatorów przez cały czas przebywa na miejscu.

Gniewny tłum zęgną przegranego polityka wyzwiskami, nie szczędzi się mu także zgniłych owoców i kamieni. Kiedy siedzi już w samolocie, jeden z towarzyszących mu żołnierzy nie wytrzyma i strzela do tłumy zabijając jedną osobę. Szybka decyzja: Twój pierwszy krok!?

Warto tu dodać, że zbyt długa chwila wahania może doprowadzić do strzelaniny i całkowitej utraty kontroli nad sytuacją, co doprowadzi do zachwiania delikatnej, prowizorycznej na razie równowagi społecznej.

Tak więc okazuje się, że RPG znajduje zastosowanie w instytucjach jak najbardziej poważnych i nikt się z tym specjalnie nie kryje. Oszukałabym

mówiąc, że w Polsce role playing to wyłącznie gry. Wiele prywatnych szkół biznesu używa tej metody do szkolenia swych studentów, choć, o czym się przekonałam prowadząc wywiad, robią to zupełnie nieświadomie – o RPG nie wiedzą, bądź się doń nie przyznają. Czas więc może spojrzeć na ów ciekawy temat nieco inaczej, zwłaszcza że najnowsze trendy w grach fabularnych, a mianowicie *storytelling* i *drama*, preferują spokojne, rozbudowane intelektualnie sesje, nie zaś: – Rozwaliłem już dziś trzydziestu! A dopiero kończę jeść śniadanie... Hłe, hłe.

Priorytetem podczas pisania tego artykułu było dla mnie, między innymi, stworzenie kolejnego argumentu dla graczy, których rodzice wciąż uważają RPG za „grę (sic!) nie wartą świeczki.” Chciałam także podłożyć iskrę pod żagiew przemysłów dla wszystkich tych, którzy lekką ręką generalizują, iż całe RPG to szatańskie dziecko i do niczego się nie nadaje (ukłony dla tych, którzy ufni w swą wiedzę wypowiedzieli się publicznie na łamach różnego rodzaju czasopism „niebranżowych” – mam nadzieję, że jakimś cudem (hi, hi) trafi do nich ów artykuł).

Jednym słowem: ucieczka do ogólnych sądów to upraszczanie sprawy. A już na pewno nie droga przez czynienie z RPG zakazanego owocu – nie muszą chyba tłumaczyć dlaczego.

Tymczasem się pożegnaj, jak zwykle z niecierpliwością oczekując ciekawej korespondencji.



Dominika Materska

ELFY DO  
AVALONU!

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Pewna mała istotka już od kilkunastu wieków uparczywie nie pozwala o sobie zapomnieć. W dniu upadku kultury, która ją stworzyła, została zesłana na Wyspy Zachodnie – lub, jak twierdzą niektórzy, do zagubionej doliny Avalon – i skazana na wieczyste zapomnienie. Mimo to znają ją wszyscy, powraca nie tylko w licznych starych podaniach i legendach, ale także w książkach i filmach powstających współcześnie.

Elf – bo właśnie o nim jest mowa – to drobny człowieczek o wielkich oczach, czarnych włosach i szpiczastych uszach. Nosi często kapelusz z piórkiem, zielone ubranie i wielki łuk, z którego świetnie strzela. Jest muzykalny, czasem złośliwy, zna magię, uwielbia taniec i wojnę, odprawia swoje własne tajemne rytuały, rozumie język, którym mówi natura. Często posługuje się pismem runicznym, jeszcze częściej ma celtyckie rysy twarzy. Postać ta, lub jej bliscy krewni, występuje w folklorze całej Europy Zachodniej, ale szczególnie upodobała sobie mity i legendy angielskie. Właśnie na Wyspach Brytyjskich najlepiej więc szukać odpowiedzi na pytanie, skąd się wzięła i dlaczego nie można o niej zapomnieć.

Przez ponad tysiąc ostatnich lat nikt nie zdołał pokonać Anglii i dość łatwo można odtworzyć kolejne epoki jej historii oraz rozwój kultury i źródła legend. Jednak interesujące nas wydarzenia rozegrały

się wieśset lat wcześniej, w okresie wielkich najazdów. Anglia, a raczej Wyspy Brytyjskie, co kilkadziesiąt lat były wtedy zalewane kolejnymi falami przybyszów ze wschodu. Każda taka fala spychała rdzennych mieszkańców tych ziem dalej i dalej na zachód. Ponadto corocznie niezliczone łodzie wikingów wpływały w górę biegu angielskich rzek. Skandynawowie regularnie grabili i palili wsie, zostawiając tylko tyle zapasów, by ludność mogła przeżyć do następnego roku i wyprodukować nowe dobra. Na domiar złego, od północy – zza muru Hadriana – na Brytanię napadały oddziały barbarzyńskich Piktów. Żadna część wysp nie była więc bezpieczna, a ekspansja

różnorodnych kultur i cywilizacji zacierała ślady epoki, gdy w Anglii żyły elfy.

Miłośnikom legend i fantastycznych opowieści znane są dobrze wspomniane już przeze mnie związki elfów i pradawnych Celtów. Oba ludy powszechnie kojarzone są z kolorem zielonym, kultem natury, a zwłaszcza drzew, obserwacjami ciał niebieskich i strzelaniem z łuku. Ciekawe na przykład jest to, że większość wydarzeń opisywanych w fantastycznych opowieściach o elfach, stworzonych w czasach o wiele późniejszych, ma miejsce w te dni roku, które wedle kalendarza Celtów były wielkimi świętami.

Rok celtycki zaczynał się z początkiem zimy, w dzisiejsze Halloween, i dzielił się na dwie zasadnicze części: zimową – *geimhredh* i letnią – *samradh*. Otwierały je dwa wielkie święta: święto przejścia jesiennego *Samhain* i święto nadejścia lata *Beltaine* (odpowiednik naszej nocy świętojańskiej). W połowie każdego półrocza świętowano także zmianę kwartałów. Cztery razy do roku, w wigilię zmiany pory roku, odprawiano liturgiczne obrzędy i praktyki magiczne. Szczególnie uroczyste świętowano *Samhain* – wygaszano wtedy święty ogień, by na znak odrodzenia zapalić nowy; symbolicznie mordowano króla, który rytualnie



odradzał się następnego dnia, a jego dom palono. W *Samhain* do świata żywych powracali zmarli, upiory i duchy, a wszelki autorytet ziemski ulegał zawieszeniu. Echa tych obrzędów stanowią kanwę wielu dobrze znanych legend, m.in. z cyklu *Opowieści Okrągłego Stołu*, oraz wielu prawie już zapomnianych, znacznie wcześniejszych mitów.

W opowieściach związanych z *Samhain* pewne elementy są stałe: królowie poślubiają boginki lub czarodziejki związane z siłami natury i bardzo źle się to dla nich kończy – zazwyczaj giną w płomieniach. Boginki-królowe mają bardzo wiele wspólnego z postaciami znanych nam elfów płci żeńskiej, czyli elfek. Dowodzi tego jedna z takich legend.

Na krótko przed *Samhain* król wracał z polowania. Po drodze spotkał dziewczynę, zbyt piękną jak na istotę ludzką, i zapalał do niej wielką miłością. Dziewczyna długo mu się opierała. Nawet gdy wreszcie zgodziła się pojechać z nim do zamku, postawiła trzy warunki. Po pierwsze król musi wygnać prawowitą królową, po drugie rozprawić się z wszystkimi księżmi nowej chrześcijańskiej wiary, po trzecie przysiąc, że nigdy nie wymówi imion sił, z których zrodziła się dziewczyna-elfka. Brzmiały one: *Burza*, *Westchnienie*, *Wicher*, *Krzyk*, *Zawodzenie* i *Zimowa Noc*.

Już podczas powitalnej uczy elfka zaczęła odprawiać czary: zmieniała wodę i liście paproci w wino i mięso, których nie ubywało, a gdy rycerze króla byli już pijani, sprowadziła pod mury zamku dwie armie duchów. Duchy rozpoczęły oblężenie, a król-kochanek musiał walczyć z nimi samotnie. Bił się dzielnie, ale słabł z godziny na godzinę, bo na miejsce pokonanych wrogów elfka przywoływała coraz to nowe zastępy duchów. Dopiero modlitwa wygnanego z zamku księdza, który pojawił się niespodziewanie pod murami, rozproszyła czary królewskiej konkubiny. Król zobaczył wtedy, że walczy z kamieniami.

Zgodnie z przysięgą złożoną przez króla, ksiądz nie miał wstępu do wnętrza zamczyska. Elfka rzuciła kolejne zaklęcie i nagle w salach pełnych pijanego rycerstwa rozpętała się straszliwa burza

śnieżna. *Wicher zawodzi jak w zimową noc, coś za straszna burza* – powiedział król. Złamał tym samym przyrzeczenie i przypieczętował swój los. Słabł z chwili na chwilę, aż zasnął głębokim snem u boku swoich dworzan.

Elfka zabrała śpiącym wszystkie oszcypy. Powbijała je grotami do góry w ziemię wokół zamku, który zaraz potem podpaliła. Wokół murów pojawiło się nowe zaczarowane wojsko i ruszyło do ataku. Zbudzony król nie miał tym razem żadnej broni. Nie mógł walczyć. Uciekł więc w sam środek ognia i spłonął na popiół.

Tradycja celtyckich świąt zmian pór roku nałożyła się na późniejszą tradycję rzymską. Gdy w czasach Juliusza Cezara Brytania stała się kolonią Imperium, rzymscy osadnicy przywieźli ze sobą własne zwyczaje. Znalazło się między nimi święto Przesilenia Zimowego – łacińskie *Saturnalia*, które szybko przekształciły się w angielskie *Solstice* – święto, którego ślady widać w tradycji obyczajów gwiazdkowych i noworocznych. *Solstice* to czas mchu, powoju, bluszczu, zieleni i oczywiście jemioli.

Ta sama jemiola, pod którą już od czasów renesansu całują się angielscy kochankowie, była w czasach przedchrześcijańskich świętą rośliną druidów. Zgodnie z tradycją, druidzkie obrzędy odprawiane w megalitycznych świętych kęgach, poprzedzało rytualne ścinanie jemioli srebrnymi ostrzami. Podobną ewolucję od pogańskiej świętej rośliny do tradycyjnego elementu świąt chrześcijańskich przeszły także głóg i wiśnia, a w jakimś sensie także choinka bożonarodzeniowa. Ponieważ misjonarzom nie udało się wykorzenić wiary w nadprzyrodzoną moc tych roślin, zmienili oni przypisywane im znaczenie. Czerwony – nawet w środku mroźnej zimy – głóg, już od wczesnego średniowiecza zaczęto utożsamiać z wiecznie żywą krwią Chrystusa, a drzewko wiśniowe stało się symbolem Matki Bożej. Zgodnie ze słowami starej angielskiej pieśni, Maria poprosiła kiedyś Józefa, by zerwał jej garść wiśni. Zazdrosny i rozgoryczony Józef odmówił i powiedział, żeby o tę usługę poprosiła raczej ojca swojego nienarodzonego jeszcze syna. Słyszac te



słowa drzewo wiśniowe pochyliło koronę tak nisko, że owoce same wpadły w ręce Marii.

Pośród wielu celtyckich wierzeń, jakie dotarły do nas w formie zmienionej i przyswojonej przez późniejsze kultury, dla sprawy elfów najważniejsza jest chyba legenda Wysp Szczęśliwych, zwanych także Wyspami Zachodnimi. Leżały one tuż za linią horyzontu, gdzieś na zachód od Anglii. Tam, wedle wierzeń celtyckich, odeszli przedstawiciele przedchrześcijańskiego świata. W czasach późniejszych wyspy te zaczęto utożsamiać z doliną Avalon, gdzie ponoć trafił śmiertelnie ranny król Artur – po raz kolejny prastara legenda obrosła w późniejsze, lepiej znane opowieści.

Historie cyklu arturiańskiego są dobrym przykładem takiej składanki elementów pochodzących z kolejnych epok. Stare wierzenia i tradycje wspiarskie łączą się w nich z nową tradycją – tą pochodzącą ze średniowiecznej Francji. Po najeździe normandzkim na wyspy napływać zaczęły europejskie



nowinki literackie. Szczególną popularnością cieszyły się pieśni poświęcone Karolowi Wielkiemu i jego dzielnym rycerzom. Z tych właśnie pieśni rodzimi trubadurzy zaczerpnęli nowe ideały, pojęcia honoru rycerskiego, obowiązku, posłuszeństwa lennego i dworskiej miłości. Arturiańscy bohaterowie postępowali wedle tego nowego kodeksu, nawet jeśli walczyli ze stworami z o wiele starszym, *elfim* rodowodem.

Na przykładzie rozumienia miłości najlepiej widać wczesnośredniowieczne zmiany w sposobie myślenia i pisania. Celtyckie zakochanie mogło oznaczać albo fizyczny pociąg, albo sprowadzone czarami zaślepienie i szaleństwo. Trubadurzy mieli już całkiem inną koncepcję miłości –

zakochany rycerz był dla nich niemalże niewolnikiem ukochanej, a jedyna różnica między nim a prawdziwym rabelem polegała na tym, że sam decydował, która dama będzie jego wybraną. Dla damy swojego serca rycerz idealny gotów był znieść każdy trud i każde upokorzenie, myślał tylko o niej. Kiedy ruszał do boju, to jej dedykował swoje zwycięstwa, a gdy do niej mówił, używał słów wielkich – języka modlitw i hymnów religijnych. Najmniejszy dowód uprzejmości ze strony wybranki wynagradzał takiemu rycerzowi najcięższe trudy. Rycerz pozostawał wierny i lojalny aż do swojej bohaterskiej śmierci.

Miłość taka – *amour curtois* – była nagrodą samą w sobie. Rycerz mógł zdobyć względy damy, ale nawet jeśli

się tak nie stało, nadal ją wielbił. Miłość dworska idealizowała związki pozamałżeńskie. Zazwyczaj mąż damy zupełnie się tu nie liczył, a zakochany rycerz za godnego siebie rywala uznawał tylko drugiego podobnego mu pretendenta do łask wybranki. Idealny kochanek postępował wedle ściśle wyznaczonego kodeksu honorowego – służył swojej damie, ale także był zawsze gotów ofiarować swe usługi każdej kobiecie, którą spotykała krzywda.

Idealizacja kobiet miała swoją przyczynę zarówno w średniowiecznym kulcie Matki Bożej, jak i w ówczesnej sytuacji politycznej: mąż damy bardzo często latami wojował na wyprawach krzyżowych, wszyscy wasale podlegali wtedy jego pozostającej w zamku żonie. Dla wikingowskich wojowników nie do wyobrażenia byłoby przyjmowanie rozkazów od kobiety – idealni kochankowie wykonywali je natomiast z największą chęcią.

Taki model rycerza i jego życia uczuciowego pochodzi wprost z romansów francuskich, które równie wysoko ceniły miłość jak przygodę. Ich angielskie odpowiedniki były zwykle krótsze, odrobinę bardziej dosadne, a przygoda miała w nich prymat nad miłością. Być może działo się tak dlatego, że w Anglii wciąż silna była tradycja kobiet *nieludzkich* – driad i elfek, teraz nazywanych często złymi czarodziejkami. Historia sir Gawaina i jego pojedynku z Zielonym Rycerzem – jedna z najwcześniej zapisanych opowieści z cyklu o królu Arturze – opisuje właśnie taką damę-elfkę i zmagania biednego rycerza, miotającego się pomiędzy dwoma tradycjami: dworską i o wiele wcześniejszą, złowrogą wiarą w moc sił natury.

Historia rozpoczyna się w wigilię przesilenia zimowego, gdy na dworze Artura pojawia się podczas uczytki dziwny, zielony człowiek z wielkim toporem. Zielony Rycerz rzuca wszystkim obecnym w Kamelocie rycerzom wyzwanie – pyta, który z nich równo za rok i dzień od chwili tej uczytki odważy się zadać mu cios toporem i będzie gotów identyczny cios przyjąć? Zgromadzeni milkną w zdumieniu i sam Artur zmuszony jest przyjąć wyzwanie. Wtedy jednak

odzywa się rycerz idealny i wzór wszelkich cnót – sir Gawain. Wymierza cios i odrąbuje głowę zielonego przybysza, ale bezgłowy tułów podnosi ją i odjeżdża. Odrąbana głowa nakazuje Gawainowi pojawić się za rok i dzień przy Zielonej Kaplicy.

Czas płynie. Zmieniające się pory roku zaskakują grozą i niesamowitością. Znowu nadchodzi zima i zgodnie z daną obietnicą sir Gawain wyrusza na poszukiwania Zielonej Kaplicy. Czeką go ciężka wyprawa – jedzie przez tereny znajdujące się we władaniu srogiej zimy, zimy, która zdaje się tożsama śmierci.

Po drodze sir Gawain zatrzymuje się i prosi o gościnę w zamku, gdzie zostaje chętnie przyjęty przez właściciela i jego piękną żonę. Dama ta, piękniejsza nawet od samej Ginewry, to kolejne wcielenie elfki-czarodziejki – nosi suknie ze stanikami podbitymi futrem, a barwą jej szarfy jest zieleń. Każdego dnia właściciel zamku wyjeżdża na łowy, a Gawain zostaje w komnacie i przyjmuje wizyty uwodzicielskiej gospodyni. Jej zaloty stają się z dnia na dzień coraz bardziej nastawione. Gawain z największym trudem godzi galanterię należną damie i lojalność wobec jej męża. Udaje mu się nie obrazić kusicielki, a jedyne ustępstwo jakie czyni, to pocałunki, na które jej pozwala. Gawain i właściciel zamku obiecują sobie, że każdego dnia będą wymieniać zdobyte przez siebie łupy – Gawain oddaje więc pocałunki w zamian za upolowaną przez męża zwierzynę: łupy są dokładnie opisane, a każdy dzik czy lis ma swoje tajemne znaczenie. Ostatniego dnia dama błaga Gawaina, by na pamiątkę wizyty przyjął od niej dar – zielony magiczny rzemyk. Tego kto go nosi, nie sposób zgładzić, nawet przy pomocy najpotężniejszych czarów. Gawain przyjmuje dar i nie wspomina o nim mężowi damy. O świcie wyrusza na poszukiwanie Zielonej Kaplicy, która okazuje się trawiastym pagórkem – zupełnie nie przypomina świątyni, a raczej miejsce prastarych obrzędów rytualnych.

Gawain spotyka tam Zielonego Rycerza. Ten wymierza mu cios, ale nasz bohater uchyla się w ostatniej chwili. Zielony Rycerz wyśmiewa jego

tchórzostwo. Gawain przyrzeka, że za drugim razem się nie uchyli, ale ponownie nie dotrzymuje słowa. Dopiero za trzecim razem dzielnie czeka do końca – Zielony Rycerz rani go lekko w kark. Skaleczony Gawain chce stanąć do regularnego pojedynku, ale Zielony Rycerz śmiechem kwituje jego gotowość do walki. Ujawnia, że to właśnie on był właścicielem zamku, a skaleczenie to kara dla Gawaina za ukrycie obdarzonego potężną mocą rzemyka. Zielony Rycerz wybacza mu tę chwilę słabości i pozwala zatrzymać rzemyk. Po powrocie do Kamelotu Gawain opowiada o swojej przygodzie, jakby to była wielka klęska moralna. Artur pociesza go, a rycerze postanawiają na cześć Gawaina nosić zielone pasy.

Pradawna symbolika miesza się tu z kodeksem rycerskim, chrześcijaństwo ze wspomnieniami corocznego rytualnego morderstwa, symbolicznego utoczenia krwi, która sprawia, że przyroda może odrodzić się z wiosną. Podobna dwoistość występuje w chyba najlepiej znanej opowieści – o odejściu Artura do Avalonu. Śmiertelnie ranny w bitwie z Mordredem chrześcijański król i dworny rycerz wsiada do łodzi swej starszej – silnie kojarzonej z bóstwami przyrody – siostry i odjeżdża z obietnicą, że odrodzi

się i powróci któregoś dnia.

Wspomnienia przedchrześcijańskiej, elfiej przeszłości powracają w *caroles* – pieśniach przeznaczonych do zbiorowego śpiewania, głównie przez pracujące wspólnie gospodynie. Nikt dokładnie nie wie skąd wzięła się tradycja komponowania popularnych w średniowieczu *caroles*. Są być może wspomnieniami po barbarzyńskich obchodach świąt związanych z odwiecznym cyklem zmiany pór roku. Ich rytm imituje tempo wspólnej pracy przy kołowrotkach lub w młockarni. Wedle innych hipotez, wywodzą się one z tańców rytualnych. Minstrele dodali do rodzimej tradycji nowe tematy – i tak powstały pieśni, w których konwencjonalny lament odrąconego kochanka miesza się z drapieżnymi opisami przedchrześcijańskiej natury.

Drugim obok *caroles* nośnikiem wspomnień o elfach były ballady. Te przekazywane ustnie ludowe opowieści kompilowały wszystkie wątki znane ich autorom ze słyszenia. Stanowiły swoisty *patchwork* angielskich przyśpiewek, francuskich romansów, zniekształconych wspomnień historycznych, cykli o tradycyjnych bohaterach ludowych, takich jak na przykład Robin Hood z Sherwood.



Ballady zazwyczaj opowiadają historie przemawiające do ludowej wyobraźni dawnych Anglików. W wiosce czy innej społeczności rozgrywa się tragedia – jest dużo krwi, zdrady i bezpardonowej zemsty, a wszystko kończy się powrotem umarłego lub wieczystą żałobą. Atmosfera przemocy, zdrady i grozy sprzyja włączaniu do ballad opisów świata niesamowitego – *world of faery*. Przykładowo, w balladzie *Tam Lin* bohater zostaje uprowadzony przez elfy i ratuje go dopiero wierna kochanka, której po długich trudach i wielu poświęceniach udaje się go odczarować.

*World of faery* to kraina baśniowa – wspomnienia o dawnych kultach

przeradzają się w zamieszany przez elfy, czarodziejski świat średniowiecznego folkloru. Kilkaset lat później te gadki, wierzenia i zaklęcia dają początek nowej konwencji literackiej, która rozkwitła na przełomie szesnastego i siedemnastego wieku: stylizacji fantastycznej. Wtedy to zapomniane już prawie, ubrane na zielono istotki tryumfalnie powracają. Wtedy też już powszechnie nazywane są elfami – słowem pochodzącym od wieleset lat wcześniejszego terminu *aelf*, spokrewnionego z germańskim *alp* (zmora).

Elfy opisywano wtedy jako półludziki, człekokształtne duszki, których żywiołem jest powietrze. Lubowały się one w miejscach odosobnionych, a na

szeroki świat wychodziły dopiero o zmroku. Czasem miały dar zamieniania się w inne stworzenia lub stania się niewidzialnymi. Choć z definicji bardzo drobne, bywały niekiedy zadziwiająco potężne. Dzielili się na dobre – *świeltane* i złe – *czarne*.

Bliskimi krewnymi tych elfów były *fairies* – istotki bardziej baśniowo-literackie niż silnie wciąż związane z niemal materialną przeszłością elfy. Nazwa *fairies* – w liczbie pojedynczej *faery* lub *faery* – pochodzi od francuskiego *fée* (wróżka) i łacińskiego *fatare* (zaczarować). Małe *fairies*, zazwyczaj również odziane w zieleń, potrafiły rozplątać się w powietrzu. Miały też zwyczaj ingerowania w sprawy ludzkie. Czasem mieszkaly w chatkach i spełniały drobne przysługi, jak zamiatanie, robienie masła, wywoływanie fermentacji w płynach. Mogły jednak być groźne – porwały często dzieci – lub uciążliwe – uwielbiały płać figle.

Na przełomie szesnastego i siedemnastego wieku aż sypnęło eleganckimi utworami literackimi rozgrywającymi się w wydumanej krainie *fairyland*. Na dworze angielskich Tudorów panowała wtedy moda na baśniowe średniowiecze. Po Wojnie Dwóch Róż zostało niewiele starej arystokracji, a młoda dynastia próbowała wymyślić sobie legendarną, kostiumową przeszłość. Kochano się w średniowiecznych zbrojach, bogatych maskaradach i tanecznych widowiskach. *Fairyland* wyobrażano sobie na wzór dworskiego karnawału.

Mikrospołeczeństwo *Fairylandu* („czaroludków”) miało władcę – króla lub królową i zgodnie z najlepszymi celtyckimi tradycjami organizowało kawalkady i orszaki. *Fairies* łączyły element celtycki z germańskim. Tworzone przez nich społeczności były celtyckie, zaś wybujały indywidualizm niektórych postaci – germański.

Z ciekawszych „elfopodobnych” postaci zrodzonych z germańsko-celtyckiego folkloru i przejętych przez kulturę dworską najsynniejsze są te, w które wierzone w szesnastowiecznym Warwickshire. Wspominał o nich nawet William Szekspir. Najważniejszy był niewątpliwie król elfów Albrecht, znany także pod imieniem „króla





cieni” – Oberona. Jego duńska nazwa brzmi *elverkonge*, niemiecki odpowiednik zaś został omyłkowo przetworzony na *Erlkonig*, czyli Króla Olch. Ten bohater niemieckich ballad romantycznych porywał małe dzieci, chodził w naszyjnikach z niemowlęcych czaszek i plodził leśne zwodnicze nimfy.

Alberich-Oberon miał wedle najstarszych, trzynastowiecznych zapisów trzy stopy wzrostu, krzywe ramiona i twarz anielskiej wręcz piękności. Potrafił wywoływać deszcz, wiatr i burze. Jego żona, Tytania – czyli „córka Tytana” – to angielski odpowiednik Diany. Ta zdradliwa i kłótniwa boginka posiadała wiele cech typowej elfki, a jej kłótnie z Oberonem miały często katastrofalne skutki. Kłęski żywiołowe, nieurodzaj, powódzie i zimne deszcze nękały ziemię, gdyż zaburzenie harmonii współżycia królewskiej pary miało reperkusje w realnym świecie – skutkowało zaburzeniem równowagi sił natury.

Tytanii towarzyszył zazwyczaj cały orszak elfów. Choć w późniejszych epokach mówiono o nich często jako o zwiewnych, ubranych w tiul duszkach ze skrzydełkami, które tylko latały z kwiatka na kwiatek, prawdziwe elfy Tytanii były zupełnie inne. Często były chore i zakatarzone wskutek anomalii klimatycznych związanych z kłopotami małżeńskimi swej królowej. Zajmowały się warzeniem trucizn i podejrzanych naparów z tajemnych ingrediencji – wysuszonej skóry żmii, utartych na proszek pająków, chrząstek nietoperzy. Dobrze pamiętały celtyckie rytuały płodności – same imiona tych dworaków: Strąk Grochu, Pajęczyna, Ćma i Gorczyca nawiązują do produktów, z których wiedźmy i czarownice przyrządzały najsilniejsze afrodyzjaki.

W najbliższym otoczeniu Oberona-Albericha był natomiast jego wierny sługa i zausznik, po trosze dobroduszny skrząta, a po trosze groźny demon leśny. Występował on pod wieloma imionami – może dlatego, że w istocie tej mieszały się rozmaite prastare tradycje. Po pierwsze, jego charakter nawiązywał do tradycji staroangielskich *púca* i ich staronordyckich odpowiedników *púki*; obie nazwy określały złośliwe demony. Miał

on także wiele wspólnego z groźnym diabłem *Hobgoblinem* – przybierał postać Złego, który potrafi zamieniać się w dowolną istotę: konia, psa myśliwskiego, knura, bezgłowego niedźwiedzia, a nawet w ogień. *Hobgoblin call you and sweet Puck* tymi słowami określał imię tego sługi Oberona mały elf z orszaku Tytanii. Germański Puk-Hobgoblin miał także pewne cechy odziedziczone po celtyckim skrzacie „dobrym druhu Robinie” czy też – jak chcą niektórzy – „Robinie-Koleźce” (*Robin Goodfellow*).

*Robin* opisany został po raz pierwszy w szesnastowiecznym traktacie o duchach „*The Discoverie of Witchcraft*” jako przyjacielski chochlik, któremu gospodynie zostawiały miseczkę mleka w zamian za zmiatanie domu o północy i inne usługi. Puki-Robiny wyprawiały nocą szalone figle: ucierały ślód żądając w zamian konopnych koszul, tańczyły na ukwieconych polanach, szczypały dziewczęta we śnie, jeśli te nieporządnie posprzątały dom, wodziły zbłąkanych wędrowców na manowce. Czasem zaszywały się w ciemnych kątach chłopskich chat – skulony Puk świetnie udawał zydel, a kiedy niedowidząca gospodyni próbowała na nim usiąść, uskakiwał w ostatniej chwili i zaśmiewał się do rozpuku, gdy ta upadała na posadzkę.

Mimo takiego braku powagi i zamiłowania do figli, Puk zachował bardzo wiele cech swoich przodków, celtyckich bożków płodności. Był na przykład bardzo dumny ze swoich olbrzymich narządów płciowych. Angielskie gospodynie, gdy miały dość jego psot, zamiast miseczki z mlekiem zostawiały mu na progu parę starych spodni. Puk widząc je gniewał się i opuszczał na zawsze to domostwo – spodnie były obrazą dla jego męskości.

Elfy i inni mieszkańcy *Fairylandu* to ulubione postacie, w które wcielali się dworzanie królowej Anglii Elżbiety I Tudor. Zakochana w maskaradach królowa uwielbiała widowiska alegoryczne zwane *masques*, których akcja miała miejsce w baśniowych krainach, i *progresses* – królewskie podróże po kraju. Dworski orszak w iście średnio-wiecznym stylu zatrzymywał się w magnackich domach. Arystokraci mieli

obowiązek podejmować królową i organizować jej rozrywki – wśród nich przedstawienia teatralne i emblematyczne kawalkady, w których często brała udział sama Elżbieta przebrana za Tytanię, Glorianę lub inną królową z bajki.

Koniec szesnastego wieku to w Anglii czas mody na elfy. Nie tylko pisano o nich i ich krainie, ale także próbowano ucharakteryzować samą Anglię na baśniowe królestwo – propagować i utrwaląc rdzennie angielskie legendy. Baśnie o elfach służyły Tudorom jako narzędzie propagandy mitotwórczej i narodotwórczej.

*The Faerie Queene*, czyli Królowa Wrózek, to ulubione imię, którego używała Elżbieta I. Jest to zarazem tytuł szesnastowiecznego poematu–pochlebstwa. W utworze tym sir Spenser, jeden z dworzan królowej Elżbiety, zawarł wszystko, co było wtedy modne: czary, symbole narodowe, niesamowitość, wspomnienia średniowiecza i najdawniejszej przedchrześcijańskiej przeszłości. Dobrym przykładem stylu tego podzielonego na księgi i kanta czarodziejskiego dzieła jest pierwsza przygoda: dzieje Rycerza Czerwonego Krzyża, czyli patrona Anglii – Świętego Jerzego. Służy on królowej Wrózek Glorianie, walczy ze smokiem, przemierza całą krainę elfów w poszukiwaniu Uny – uosabiającej Prawdę dziewczicy, jest kuszony przez czarownice, spotyka arcy maga, pomaga królowi Arturowi w walce z olbrzymem, a przede wszystkim uosabia cnoty idealnego rycerza.

*The Faerie Queene* to pierwsze długie i ważne dzieło, w którym elfy są postaciami czysto literackimi. Nikt w nie nie wierzy – jak to miało miejsce na przykład w ludowych *caroles* – ale wszyscy rozpoznają tradycje i konwencje, do jakich to dzieło nawiązuje.

Od tej pory, aż do dziś elfy powracają w licznych opowiadaniach i powieściach. Opisujący je autorzy czerpią informacje na ich temat głównie z innych współczesnych opowiadań. Jeśli wizerunki elfów są sprzeczne i niekonsekwentne, to dlatego, że ich genealogia była tak skomplikowana. Jedno jest pewne – elfy nie odeszły wraz z Celtami i nie dadzą się zamknąć ani w rezerwacie na Avalonie, ani w żadnym literackim getcie.

Michał Nowakowski

# GOBLIN TEŻ CZŁOWIEK!!!

Ilustracje: Jarosław Musiał

*Pośród mgieł spowijających bagna, zauważacie kilka par ślepi... Stoicie po kolana w błocie, niepewni swojego losu. Nagle wszystko zamiera i fiiuuut, paladyn Viktor pada na ziemię przeszyty strzałą, a z pobliskich zarośli wyskakuje zgraja matych, zielonych paskud.*

Tak wygląda przeciętne spotkanie z przedstawicielami rasy na wół rozumnej, o charakterystycznym zabarwieniu skóry, potocznie zwanej goblinami. Większość graczy, a także MG nie myśli o „monstrach” inaczej, jak o materiale na wygrzew. A co, gdyby ktoś na sesji u Mańka Iksińskiego powiedział ni z gruszki, ni z pietruszki...

## CZY MOGĘ GRAĆ GOBLINEM?

Cóż, reakcją byłby pewnie krótkotrwały wytrzeszcz oczu u kolegów, po którym nastąpiłaby salwa śmiechu, w wyniku której Waryńskiemu na 100-złotówce (starej oczywiście) spadłyby okulary.

Jednakże gdyby się dobrze zastanowić, gra potworkiem może być interesująca. Przy tworzeniu takiej postaci trzeba jednakże pamiętać o kilku sprawach, bez których wszystko może okazać się absolutnym fiaskiem.

Na początek dobrym pomysłem byłoby wybranie jakiejś rasy. Przy czym polecam raczej stwory humanoidalne. Łatwiej je poprowadzić, zrozumieć ich filozofię itp. Z całego serca odradzam tworzenie dziwadeł w rodzaju śluzoni, krakenów, niewidzialnych duszków, czy też wszelakich martwiaków oraz band orków lub ogrów. Drużyny w całości złożone z „odmieńców” miewają tendencje do nazbyt częstego pacyfikowania okolicznych wiosek i wysyłania na „drugą stronę” ekspedycji złożonych z kupców i handlarzy w celu

zweryfikowania teorii dr Raymonda Moody ego na temat życia po życiu. MG powinien także dopilnować, aby stwór nie dostał w łapska nieodpowiedzialnego Jacusia, który, mimo że gra elfem, zachowuje się co sesję jak żądny krwi mutant chaosu. Takie innowacje są przeznaczone raczej dla graczy doświadczonych, pragnących jakiejś odmiany, a nie śliniących się na widok krwi bestii w ludzkiej skórze. Nie polecam także wybierania ras o bardzo dużych możliwościach – nie należy przeginać.

Bardzo ważnym elementem podczas tworzenia postaci rodem z bestiariusza jest jej charakter. Ponieważ „monsterki” trafiają najprawdopodobniej do drużyny złożonej z normalnych elfów, krasnoludów czy ludzi, dobrze dla nich, to jest potworów byłoby, aby były raczej „do życia”. Krótko mówiąc, istotne jest, aby przy wyborze istoty, która wg zasad jest zła, cechy negatywne nieco ułagodzić (przykro mi, maniacy zła, ale jest to praktycznie jedyny sposób na zagranie goblinem u boku drużynowego paladyna czy nawiedzzonej kapłanki Tego-Który-Wraz-Ze-Swiatłem-Przenika-Istotę-Fundamentów-

Wszechświata). Dobre nastawienie do świata jest także przydatne w codziennej egzystencji. Życie „dziwadła” wśród ludzi, nawet bez czarnego charakteru, jest wystarczająco trudne. Należy także pamiętać o tym, że nasze – dajmy na to orki -mają swoje własne społeczności, do których 99,99% z nich czuje się lepiej lub



gorzej dopasowana. Nas interesuje ten 0,01%. To z tego środowiska wywodzą się bohaterowie. Każdy z nich jest na swój sposób inny: nie potrafi znieść brutalności swych pobratymców, czy też nie chce podporządkować się zasadom szczepowym. Motywacje kierujące naszym dziwnym bohaterem powinno znaleźć jakieś uzasadnienie.

Jak już wspomniałem, nasz tytułowy goblin powinien się różnić od swoich braci, gdyż w przeciwnym wypadku pozostałby najzwyczajniejszym w świecie materiałem przerabowym. Nasz zielony mógł przykładowo zostać wychowany przez jakiegoś człowieka, co w efekcie dałoby nam istotę o ludzkim sposobie myślenia w skórze potwora. Inne możliwości, to przykładowo: niepohamowana żądza zwiedzania świata, nietypowa dla przeciętnego gobasa, czy też niespotykana wrażliwość na piękno i niechęć do sprawiania bólu, a jeśli ktoś pragnie prawdziwych uduziwnień, może się okazać, że jego „mały, zielony ludzik” jest reinkarnacją np. dawno zmarłego księcia.

Wszystko to sprawia, że bohater nabiera kolorytu, jednakże istotna jest jeszcze mechanika gry. Tu musi się wykazać MG, do niego bowiem należy opracowanie zasad losowania współczynników takiej istoty. Polecam dokładne przestudiowanie współczynników danej rasy w podręczniku. Opracowując metody kreowania potworków, należy pamiętać o tym, że cechy podane w bestiariuszu to przeważnie wielkości przeciętne. Czyli jeśli ork ma siłę 5, to nie znaczy, że ork ma mieć siłę 5. Trzeba przyjąć rozpiętość danego współczynnika, np. 3k6 na siłę. Wbrew pozorom jest to wyjątkowo ważny element, gdyż zbyt potężne monstrum zachwieje równowagę, a zbyt słabe znudzi gracza.

Poniżej pozwoliłem sobie zasugerować kilka ras, które bez większych problemów da się przystosować dla graczy.

## CENTAURY

Nie ma zbyt wielkich problemów z adaptacją w drużynie, gdyż w większości światów są stworzeniami dobrymi.

**Polecane profesje:** związane z lasem i przyrodą, np. Łowca (Ranger), czy też ewentualnie druid – oczywiście w niektórych przypadkach mogą być wojownikami itd.

**Cechy:** u centaurów, rasy odpornej na zmęczenie, najwyższą cechą powinna być ta odpowiedzialna za wytrzymałość fizyczną. Proponuję także spore ograniczenia zwinności, zręczności (trudno będąc koniem poruszać się w trudnym terenie).

**Specjalne zdolności:** możliwość długotrwałego biegu bez zmęczenia, dodatkowe ataki kopytami mogą używać broni dla jeźdźców.

**Ograniczenia:** trudności w poruszaniu się pod ziemią i w trudnych warunkach (np. wąska ścieżka górska), strach przed cywilizacją, albo w skrajnych przypadkach klaustrofobia.

## MNIEJSZE RASY GIGANTÓW

Nie powinny mierzyć więcej niż 230 centymetrów.

**Polecane profesje:** związane z walką (np. wojownik), aczkolwiek można dopuścić również do gry kapłana.

**Cechy:** bardzo wysoka siła, nie powinna jednak zbyt przekraczać maksymalnej wartości dla „podręcznikowej” najsilniejszej rasy. Niższa od przeciętnej zręczność, zwinność (ze względu na duże rozmiary). Można także wprowadzić wysoką żywotność, punkty życia, czy „hit pointsy”.

**Specjalne zdolności:** miotanie dużych przedmiotów, zadają dodatkowe obrażenia w walce.

**Ograniczenia:** ujemne modyfikatory trafienia trafienia, jeżeli gigant używa broni nie przystosowanej do jego rozmiarów. Trudności związane ze znalezieniem zbroi.

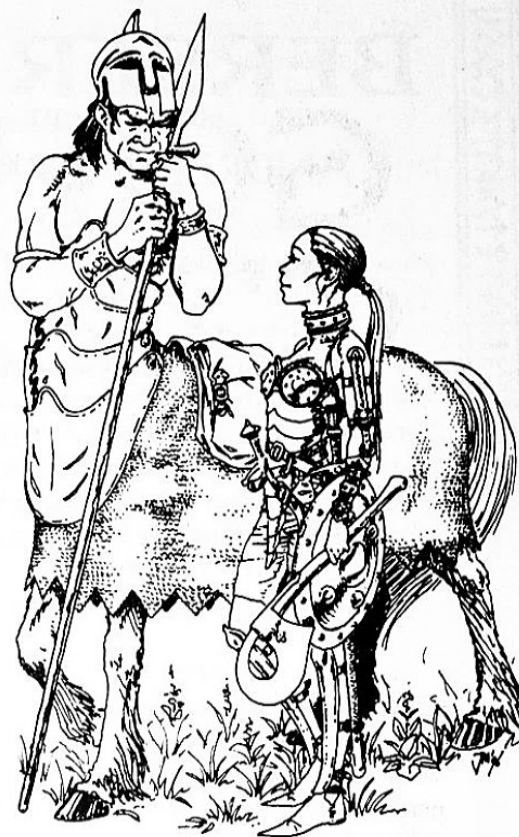
## GOBLINY

Małe, zielone, często wzbudzają agresję w poszukiwaczach przygód.

**Polecane profesje:** ze względu na rozmiary najczęściej spotykanym zawodem jest profesja złodzieja, aczkolwiek nie mniej popularny wśród gobasów jest zawód „nachrzaniacza” – po naszymu wojaka. Dla ambitnych ciekawe może być odegranie goblinńskiego maga, czy też plemiennego szamana.

**Cechy:** wysoka zręczność i ewentualnie spora szybkość. Niskie współczynniki związane z wyglądem.

**Specjalne zdolności:** widzenie w ciemnościach (skutek życia w podziemiach i zazwyczaj nocnego trybu życia), dobra orientacja pod ziemią.



**Ograniczenia:** jasne światło oślepia gobliny. W takiej sytuacji w grę wchodzi ujemne modyfikatory wielkości testów. Paniczny strach przed krasnoludami i elfami.

Powyższe przykłady są tylko pewnego rodzaju archetypami, pomysłowy Mistrz Gry może w swoim systemie stworzyć dla graczy wiele nietypowych ras.

Tych, którzy właśnie stwierdzili, że fajnie będzie pograć sobie centurem albo gigantem, muszą ostrzec. Dobry MG znajdzie, a przynajmniej powinien znaleźć, setki sposobów na uprzykrzenie życia waszemu odmieńcowi. Jeżeli już decydujecie się na postać jaszczura, minotaura lub orka, przygotujcie się na niechęć ze strony ludzi, spontaniczne próby linczu, obelgi w karczmach i inne przyjemności, o których lepiej nie wspominać. Jednakże prowadzenie takiego bohatera daje też niezapomniane wrażenia. Właśnie one, jeśli dobrze odegrasz swą rolę i nie zginiesz w pierwszej lepszej rozróbie, zostaną w twojej pamięci. Wreszcie grając potworem, najłatwiej zyskać sławę, bo przecież każdy lepiej zapamięta tego stwora, co to „uretował mie i mojom córkiem”, niż Janka z Dużego Miasta.

Życzę „potwornych” sesji...

# BERSERKER

ANDRZEJ MISZKURKA

Ilustracje: Jarosław Musiał

# KRYSTALY CZASU

Z okrzykiem „Eryk! Eryk!” staje się berserkerem i po raz ostatni naciera na wroga. Napastnicy staniają się nad nim, padają, a on straszne zadaje ciosy. Starają się dosięgnąć go z boku, z tyłu, nie śmiać stanąć z nim twarzą w twarz. Już cały jest pokryty ranami. Zabił jeszcze trzech ludzi, dwóch ranit...

H. Rider Haggard „Eryk Promiennooki”  
przekład Irena Tarłowska

Berserkerzy to najdzielniejsi wojownicy spośród barbarzyńców, wybrańcy Wuotana. Ludzie, dla których walka, zabijanie i przemoc są sposobem na życie. Nie znają strachu. To oni są strachem. Kiedy ruszają do walki, nie ma siły, która mogłaby ich powstrzymać. Nawet zakuci w stal rycerze z cywilizowanych królestw nie potrafią dotrzymać im pola (więcej informacji o berserkerach znajdziesz w numerze 31-32 „Magii i Miecza”).

**Charakter:** Każdy niepraworządny.

**Rasy:** Ludzie, półolbrzymy, półorki.

**Łączenie profesji:** Profesja berserkera nie może być łączona z żadną inną profesją.

**Używana broń:** berserker nie ma obowiązku posiadania biegłości w jakiejś określonej broni. Najczęściej używa mieczy, maczug, toporów, długich noży lub sztyletów oraz ciężkich włóczni.

**Dostępne zbroje:** Swe ciała chronią hełmami i pancerzami kolczymi, na które narzucają futro wilka lub niedźwiedzia.

**Magia:** Tak jak barbarzyńcy, berserkerzy nie tolerują magii czarodziejskiej, a tylko moce kapłanów i szamanów. Ich wrodzona niechęć do magii objawia się także poprzez niewiarę w jej skuteczność, co w wielu okolicznościach daje im specjalną odporność na moce czarodziei. W sytuacjach ostatecznych wykorzystują magiczną broń, zbroje czy amulety ochronne, lecz czynią to z najwyższą niechęcią, nie wierząc w skuteczność takich „sztuczek”.

## ZDOLNOŚCI PROFESJONALNE

**Od 0 Poziomu Doświadczenia:**

1. **Natarcie** – zwiększenie w walce wręcz szansy TR o 10 pkt. + 10/3 POZ berserkera poprzez analogiczne zmniejszenie Obrony.
2. **Powstrzymanie** – zwiększenie OB o 10 pkt. + 10/3 POZ berserkera kosztem TR.
3. **Śmiertelny cios** – dwukrotnie wolniejszy atak, podwajający szansę Trafienia Krytycznego przeciwnika.

4. **Całkowita odporność na sugestię i strach** (tylko w berserku).
5. **Roztrącenie** – wojownik może podjąć próbę przedarcia się (zamiast ataków w danej rundzie) pomiędzy dwoma stojącymi przed nim przeciwnikami. Roztrącenie jest udane, jeśli przeciwnicy zostali zaskoczeni (nie wykonali rzutu na swą SZ akt.), zaś berserker utrzymał równowagę (rzut na ZR akt.).
6. **Powalenie jeźdźca** – dwukrotnie wolniejszy atak bronią dwuręczną wymierzony w jeźdźcę; jeśli po udanym TR jeździec nie wykonał rzutu na swą ZR akt., to spada na ziemię, otrzymując dodatkowo 1k50 ran od wstrząsu (bez wyparowań) – MG może zmodyfikować podaną wartość ze względu na twardość podłoża.
7. **Walka w trudnych warunkach** – dwukrotnie zmniejsza lub nawet całkowicie neguje ograniczenia zdolności bojowych wynikające z wpływu np. śliskiego podłoża, wichury itp.
8. **Walka w tłoku** – wykorzystując tę zdolność berserker może walczyć bronią jednoręczną w bezpośrednim zwarciu, wąskim korytarzu itp., nie otrzymując z tego tytułu żadnych ograniczeń.
9. **Przystawienie** – wykorzystując broń kłutą lub tnącą berserker może (po udanym Trafieniu) powstrzymać się przed zadaniem ofierze pełnych obrażeń (ew. otrzymuje ona tylko 1/10 ran).
10. **Przyspieszone zdrowienie** – po 2k5 godzinach (premiowane) wygodnego odpoczynku, berserker może odzyskać 3k6 pkt. utraconej ŻYW („wyleczyć” 3k6 obrażeń).



### Od 1 Poziomu Doświadczenia:

11. **Szał bitewny** – furia bojowa, trwająca do końca walki, w której bierze udział berserker. Ta zdolność pozwala na wy prowadzanie dwukrotnie większej niż zwykle liczby ataków, w związku ze zmniejszonym o połowę opóźnieniem broni.
12. **Berserk** – szal bojowy, w który berserker może wprowadzić się w dowolnym momencie (zazwyczaj zajmuje mu to od kilku do kilkunastu rund – zależne od MG i sytuacji). Jej efektem jest dwukrotne zwiększenie SF berserkera, ponadto odczuwa on tylko 1/4 odnoszonych obrażeń. Berserk trwa 3 rundy/POZ berserkera
13. **Wytrwałość** – berserker jest bardzo wytrzymały na fizyczne trudy, męczy się dwukrotnie wolniej niż inne istoty (może np. przebiec dwukrotnie dłuższy dystans, o wiele dłużej przebywać pod wodą itp.).
14. **Niewiara w magię** – naturalna dodatkowa odporność na czynniki magiczne – pozwala raz na dobę wykonać dodatkowy rzut obronny przeciw magii i jej efektem, jeśli poprzedni był nieudany.
15. **Zamazysty atak** – dwukrotnie wolniejsze, nadzwyczaj silne uderzenie. Jeśli przeciwnik nie wykona udanego rzutu na ZR akt., otrzymuje dwukrotnie większe obrażenia (dorzut do ran nie jest podwajany). Jeśli unik był udany, to zamazysty atak mija cel i ofiara nie odnosi żadnych obrażeń.
16. **Nastuchiwanie** – patrz analogiczna zdolność Złodzieja.
17. **Wspinaczka** – berserker potrafi wspiąć się na drzewa, skały, splekane mury itp. Co 2 metry wysokości wymagany jest test na sumę ZR akt., 1/10 INT i 1/10 MD, za każdym razem zmniejszany o 1 pkt. W razie odpadnięcia MG ustala liczbę ran, jakie otrzymuje berserker po upadku na ziemię.
18. **Widzenie w ciemnościach** – w zwykłych (niemagicznych) ciemnościach berserker nie ma żadnych ograniczeń do TR i OB.

### Od 5 Poziomu Doświadczenia:

19. **Lokalizacja magii** – zdolność wyczuwania w promieniu 1k10 m obecności magii (np. przedmiotów magicznych lub efektów działania czaru), jednak bez dokładnej lokalizacji jej źródła; wymagany rzut na UM, konieczna jest przy tym pełna koncentracja uwagi.
20. **Niszczenie magii** – umiejętność mechanicznego niszczenia (np. młotem) przedmiotów magicznych; wymagany jest udany rzut na UM berserkera oraz nieudany rzut MG na wytrzymałość przedmiotu. Szansa na uniknięcie eksplozji PM wynosi 5%/POZ berserkera (efekty eksplozji ustala MG).

Wszystkie zdolności bojowe nie spowalniają berserkera, jeżeli jest ogarnięty szałem berserkerskim.

### Ulfhednarzy

Ulfhednarzy są berserkerami, którzy potrafią zmieniać się w wilki (więcej informacji na ten temat znajdziesz w artykule „Berserkerzy” Artura Szejtera, zamieszczonym w 31-32 numerze MiM).

Mogą stać się nimi bohaterowie (tylko ci posiadający profesję berserker), którzy zdobędą uznanie Wuotana – wykażą się

męstwem w walce, odwagą, jakimś heroicznym czynem (przemiana w Ulfhednara powinna nastąpić nie wcześniej niż na 7. poziomie).

### Zdolności

Ulfhednar może zmieniać się w wilka tylko wtedy, gdy taka będzie wola Wuotana (tylko w czasie walki lub podczas jednej nocy w roku – tej najdłuższej, zwanej świętem Dzikich Łowów).

Po przemianie staje się niewrażliwy na zwykłą broń oraz zyskuje +50 do Siły i +100 do Żywotności.

Jego zmysły wyostają się – potrafi tropić jak wilk, ma wilczy słuch itd.

Wszystkie osoby, które są świadkami przemiany Ulfhednara, powinny wykonać rzut na połowę Sugestii, aby powstrzymać się przed ucieczką. Tracą również 1-10 Punktów Oblędu, jeżeli oczywiście wykorzystujesz Opcjonalną Zasadę Szaleństwa.

### Prawdziwi berserkerzy

Prawdziwymi berserkerami stają się najczęściej najdzielniejsi z Ulfhednarów. Potrafią się zmieniać w niedźwiedzia, stąd zresztą nazwa berserker – niedźwiedzia koszula.

Przemiana z Ulfhednara w berserkera powinna nastąpić nie wcześniej niż na 15. poziomie.

### Zdolności

Berserker może zmieniać się w niedźwiedzia zależnie od swej woli (ale tylko w nocy lub w czasie walki).

Po przemianie staje się niewrażliwy na srebrną, pobłogosławioną i słabą magicznie broń. Jego Siła i Żywotność są podwajane.

Wszystkie osoby, które są świadkami przemiany, powinny wykonać rzut na połowę Sugestii, aby powstrzymać się przed ucieczką. Tracą również 1-10 Punktów Oblędu, jeżeli oczywiście wykorzystujesz Opcjonalną Zasadę Szaleństwa.

### Szał berserkerski

Berserker, który wpada w szal bitewny i berserk, staje się niebezpieczny dla swoich przyjaciół i bliskich. Za każdym razem, kiedy znajdują się w tym czasie blisko niego, gracz prowadzący berserkera powinien wykonać rzut na połowę Sugestii – w przypadku, gdy test jest nieudany, rzuca się na nich nie zważając na przyjaźń czy więzy pokrewieństwa.

W każdej rundzie walki ma prawo powtórzyć test z modyfikatorem +10 (kumulatywnym). Po wykonaniu testu udaje mu się nad sobą zapanować i wyjść z szału.



# Szaniec Umarłych

Autor: Andrzej Łukasiak

Ilustracje: Monika Świetlik

Przygoda rozgrywa się w roku 1177 ery Shire'u (2777 roku Trzeciej Ery), w trzydzieści lat po tym, jak Bandobras Tuk rozgromił orków w północnej ćwiartce i na 113 lat przed narodzinami Bilba. Jej akcja rozpoczyna się w gospodzie „Pod Zielonym Smokiem” Nad Wodą.

Członkowie drużyny zostają wynajęci do odszukania człowieka, który jakoby zaginął przed miesiącem wraz z odnalezionym skarbem. Na początku zleceniodawca wydaje się być godny zaufania. W trakcie przygody będzie jednak stawał się coraz bardziej podejrzany. Tym bardziej że historia, którą opowiedział na początku, ma niewiele wspólnego z prawdą. W rzeczywistości Nyanodin (Szary Szczur) i Ringegurth (Zimna Śmierć), rabując ruiny Fornostu, natknęli się na upiora kurhanu. Ringegurth zawarł z nim pakt, oddając mu swego towarzysza. Umowa głosiła, że człowiek będzie dostarczał upiorowi nic nie podejrzewających śmialków, za co otrzyma skarb ukryty w kurhanie. Drużyna jest drugą grupą prowadzoną na rzeź. Za pierwszą czarodziej otrzymał miecz magiczny (+10) i klejnoty, a teraz chce wytargować od upiora amulet będący częścią potężnego zestawu, służącego do pomnożenia mocy posiadacza. Dotarliśmy na miejsce i zorientowawszy się w sytuacji śmialkowie mogą próbować zabić potwora i schwytać lub zgładzić czarodzieja. Pomocne w tym będą informacje i przedmioty, które mogą otrzymać w zamian za pomoc od napotkanego po drodze staruszka.

Ruiny Szańca Umarłych obfitują w pułapki i zagrożenia. Na każdym kroku czyhają wrogowie...

## Wprowadzenie dla graczy

*Gospoda „Pod Zielonym Smokiem” w osadzie Nad Wodą jest znanym lokalem, do którego chętnie uczęszczają hobbiti, zarówno z Hobbitonu, jak i z Nad Wody. Tego majowego wieczoru gospoda, jak co dzień, pełna jest gości. Siedzą w niej stali bywalcy racząc się wyśmienitym piwem i delektując fajkowym ziele, oraz wędrowcy, którzy, czy to ze względu na interesy, czy chęć przeżycia przygody, dotarli tutaj szukając strawy i noclegu. Wewnątrz jest gwarno. Zapach bzdów, przywiewany ciepłymi falami z dworu, miesza się z aromatem dymu fajkowego. Od czasu do czasu do izby upada ćma, zwabiona blaskiem świec, płonących*

*w zawieszonych u powały lampionach. W pewnym momencie gwar rozmów przycicha. Zainteresowani rozglądacie się wokół. W drzwiach stoi wysoka postać, ubrana w podróżny płaszcz z kapturem opadającym na oczy. Ciężko więc powiedzieć, czy nowy gość jest człowiekiem, czy może... – nie, to niemożliwe, chociaż w taką noc wszystko zdarzyć się może. Gwar rozmów przybiera na sile i goście znów zajmują się własnymi sprawami, tracąc zainteresowanie przybyszem.*

*Widzicie, że ten stojąc przy drzwiach metodycznie przeczesuje wzrokiem salę, jakby kogoś lub czegoś szukał. Kiedy jego wzrok pada na was, rusza, balansując między stłoczonymi w gospodzie gośćmi. W końcu staje przed wami i cichym, łagodnie brzmiącym głosem pyta:*

*– Czy pozwolicie panowie, że odpocznę w waszym towarzystwie? Przy tym stole są bowiem wolne miejsca, a i wy wydajecie się przemilą kompanią.*

*Słyszyc waszą aprobatę nieznajomy siada przy stole, odkładając na bok niedużą torbę podróżną. Kiedy to robi, odchylają się na chwilę poły jego płaszcz i błyska spod nich rękojeść skrywanego tam miecza. Pas, do którego jest przytroczony, wygląda na dzieło elfów. Teraz już nie widuje się takiej broni. Nieznajomy zamawia piwo, oraz – co wydaje się dość dziwne – wrzucą wodę, do której wysypuje zawartość niedużej, skórzaney sakiewki. Nad stołem unosi się świeży, ostry aromat. Nieznajomy ujmuje kubek z naparem w obie dłonie i ostrożnie, małymi łykami wypija płyn. Na nieme pytania w waszych oczach odpowie:*

*– Tak... Te liście mają niebywałą moc. Samo ziele rośnie bardzo rzadko i to właśnie tam, dokąd jedziecie.*

Oczywiście w tym momencie gracze zaczną protestować, że nic nie wiedzą i nigdzie się nie wybierają. Jeżeli w grupie jest elf, dunedain, strażnik, animista lub czarny numenorejczyk, osoba ta pozna po zapachu, że ziola, o których wspomniał nieznajomy, to athelas „królewskie liście”. Nieczęsto spotykany i całkiem skuteczny środek leczniczy, szczególnie w rękach kogoś z królewską krwią w żyłach.

W tym miejscu przygody cały dowcip polega na wmówieniu graczom, że są ekipą, która dobrowolnie zgłosiła się do wykonania jakiegoś zadania. Mistrz Gry ma tu szerokie pole do popisania się swoją erudycją

i bystrością umysłu. Bazując na opisie postaci w kartach poszczególnych graczy (które dyskretnie obejrzy i zapamięta) powinien najpierw aluzjami i półsłówkami, wreszcie bardzo dobitnie wykazać, że o pomyłce nie może być mowy, i że właśnie o tę drużynę mu chodzi. Nic nie rozumiejący gracze z początku zaczną protestować, ale napomknięcie o obiecanej nagrodzie powinno ich zainteresować (zwłaszcza krasnoludy). Po pewnym czasie nieznajomy przejdzie do konkretów.

– Jak już wam wcześniej mówiono, misja której się podjęliście nie jest specjalnie niebezpieczna, ale wiadomo, czasy są ciężkie, a tam, gdzie macie się udać, zło było od zawsze. Patrząc na was myślę jednak, że doskonale sobie poradzicie. Jak wiecie, celem jest odszukanie człowieka.

To mówiąc zsuwa z głowy kaptur. Twarz ma ogorzalą, poraną zmarszczkami, włosy czarne, a oczy szare. Trze ręką po dawno nie golonym podbródku i podejmuje opowieść.

– Nazywa się Nyanodin. Ma czarne, jak ja włosy, jego oczy są zielone. Ubrany był jak wędrowiec. Półtora miesiąca temu, a więc na początku kwietnia, przypadkiem natrafiliśmy na ślad pewnej mapy. Kupiliśmy ją okazjnie od człowieka z północy. Powiedział nam, że jest to klucz do skarbu herszta bandy rozbójników, ongiś działających na północnych gościńcach. Zdziwieni byliśmy wielce, że zamiast samemu odszukać zaginiony skarb, odsprzedał nam mapę po wcale przystępnej cenie. Zaryzykowaliśmy jednak kupno i ruszyliśmy w nadziei zdobycia fortuny. Mapa nakreślona była na pozółkłym ze starości pergaminie i ukazywała północne wzgórza i ruiny twierdzy Fornost. Fornost, potocznie zwany Norbury, określany również jako Północna Forteca Królów, był najważniejszą twierdzą w Arnorze, a od 861 roku Trzeciej Ery – stolicą Arthedainu, ostatniego numenorejskiego królestwa północy. Kiedy powstało czarnoksiężskie królestwo Angmar, a potem upadły królestwa Rhudauru i Kardolanu, w Fornostie schronili się pozostali przy życiu dunedainowie, gdzie bronili się aż do 1974. Rok później dunedainowie i ich sprzymierzeńcy pokonali Czarnoksiężnika, jednak Fornost został zburzony i nigdy go nie odbudowano. Zaczęto bać się ruin i z czasem nazwano je Szańcem Umarłych. Właśnie w tych ruinach zbójcy schowali skarb.

– Drogę do niego odnaleźliśmy dość łatwo i wkrótce mieliśmy stać się bogatymi ludźmi. Nyanodin miał zostać w ruinach i pakować na kuce znalezione przedmioty, a ja pojechałem na południe do Shire'u, żeby zorganizować pośredników i kupców. Rozstaliśmy się miesiąc temu i od tego czasu na niego czekam. Zaczęłem myśleć, czy nie zorganizować wyprawy poszukiwawczej, bo sam – prawdę mówiąc – boję się trochę tych ruin. Tydzień temu powie-

dziano mi, że stworzycie wspaniałą i odważną kompanię. Pomyślałem więc, że do was zwrócę się o pomoc. Burmistrz zapewnił mnie, że się zgodzicie. Zadanie polega na odnalezieniu Nyanodina lub tego, co po nim pozostało oraz skarbu. Zwłaszcza ważne są trzy przedmioty: amulet, pierścień i laska. Ponieważ muszę zakończyć tutaj swoje sprawy, proponuję abyśmy spotkali się od dziś za dwa tygodnie obok ruin południowej baszty miasta Fornost. To około 250 mil stąd. Mam nadzieję, że będziecie mieli dość czasu na dotarcie tam. Kupione przeze mnie kuce czekają na was w gospodzie „Pod rozbrykany kucykiem” w Bree wraz z ekwipunkiem i zapasami prowiantu. A oto obiecana zaliczka.

To mówiąc nieznajomy wyjmuje sakiewkę i odlicza 5 sztuk złota. Następnie, wypiuwszy piwo, wstaje od stołu i dorzuca:

– Mam na imię Ringegurth. Do zobaczenia w Norbury.

Wychodzi... Po chwili słyszycie tętent kopyt na gościńcu.

### Dla Mistrza Gry:

W tym momencie hobbit z grupy (jeśli jest w drużynie) klepie się w czoło i przypomina sobie, gdzie widział miecz, który zauważył u Ringegurtha (Percepcja +10. Może to być również dowolny członek drużyny, który kiedykolwiek był w Michel Delving).

Oreż widział w muzeum w Michel Delving.



## Michel Delving

Jeżeli gracze wpadną na pomysł, aby sprawdzić spostrzeżenie hobbita (lub kogoś innego) i pojadą do Michel Delving, żeby się czegoś dowiedzieć, mogą uzyskać następujące informacje (do Michel Delving z osady Nad Wodą jest około 80 kilometrów):

W Domu Mathom w Michel Delving zebrane są eksponaty dokumentujące historię Shire'u i co bardziej znanych rodów hobbitkich. Zdarzają się tu jednak i przedmioty nie bardzo związane z dziejami ludu hobbitkiego. Różnego rodzaju podarunki, darowizny oraz odnaleziona przez podróżników i badaczy dawna broń, klejnoty czy ozdobne przedmioty codziennego użytku. Znajduje się tu też nieprzeliczona ilość podarków urodzinowych, które nikomu nie przydadzą, zamiast trafić do śmietnika, zwyczajem hobbitkim trafiły do muzeum. W sali północnej, pośród kilku zapinek i naczyń kunsztownej, elfiej roboty, wisi miecz w pochwie przytroczony do pięknego, złotego pasa.

Historia owego miecza jest opisana w kronikach muzeum. Dużo o nim także może powiedzieć kustosz, stary Buanco Bolger.



Miecz Thintaura Dunedaina trafił do muzeum po śmierci właściciela. Kiedy w roku 1147 Ery Shire'u (2747 Trzeciej Ery) Bandorbas Tuk walczył na Zielonych Polach, Thintaur i garstka dunedainów wspomogli w bitwie wysiłki hobbitów i przyczynili się do zwycięstwa. Niestety, sam Thintaur zginął trafiony zatrutą strzałą jednego z orków. Miecz, który nosił u boku, pozostawili dunedainowie hobbitom w holdzie poległemu. Opowiedzieli im również historię tego oręża.

Wykuty został przez ojca Thintaura jako jeden z dwóch bliźniaczych mieczy dla braci bliźniaków: Thintaura i Galentaura. Niestety, Galentaur poległ w 2740 roku podczas wyprawy do ruin Fornostu, a jego miecz dostał się w łapska złego upiora kurhanu.

### Dla Mistrza Gry:

Hobbit (lub inna postać), który widział miecz człowieka z gospody, od razu poznaje, że tamten był identyczny, choćby ze względu na dość znaczną rękojeść ozdobioną siedmioma gwiazdami ułożonymi w łuk przypominający gwiazdozbiór zwany Sierpem Valarów (Valakirka).

Kuce czekają w Bree w gospodzie „Pod rozbrykanym kucykiem”. Jest ich o dwa więcej niż postaci w grupie. Są to dość przyzwoicie wyglądające zwierzęta, dobrze odkarmione i czyste. Widać, że o nie dbano. Właściciel gospody ma zarezerwowane również dwa pokoje dla członków wyprawy, a w nich ekwipunek i prowiant na dwa tygodnie dla wszystkich członków grupy. W ekwipunku znajdują się:

- liny 2x po 20 metrów
- sakwy z jedzeniem i piciem (suchary, suszone mięso i piwo)
- 3 latarnie oraz zapas oliwy (5 litrów) i hubka z krzesiwem
- łopata
- siekierka
- siodła, rzędy i pasza dla kuców całej grupy.

### Dla Mistrza Gry:

Jeżeli grupa zapyta właściciela gospody, kto i kiedy kupił kuce i ekwipunek oraz wynajął pokój, ten odpowie:

Kucami zajmuję się już od tygodnia. Tylko utrapienie z tymi zwierzętami, jedzą i jedzą. A co się tyczy pokoju i sprzętów, to ten sam człowiek zapłacił za dwa tygodnie z góry i zgromadził w pokojach sprzęt. Małomówny był taki i jakiś skryty. Tak mi się wydaje jakbym go już kiedyś widział, ale nie pamiętam.

### Dla Mistrza Gry:

Istotnie, karczmarz gościł Ringegurtha przed rokiem, kiedy to ten zorganizował pierwszą wyprawę. Jednak zapomniał o tym i, na nieszczęście dla graczy, za nic sobie nie przypomniał.



Droga do Fornostu może oczywiście przebiegać różnymi szlakami. Najłatwiejszym i najpewniejszym będzie jednak Zielona Ścieżka – dawny szlak jeszcze z czasów królestwa Arnoru. Prowadzi on od podnóża Północnych Wzgórz do Bree i dalej na południe. Do Bree z Michel Delving jest około 300 kilometrów przez bezpieczną i zamieszkaną okolicę.

*Pogoda jest wyjątkowo piękna. Rześkie od rana powietrze w miarę upływu czasu rozgrzewa się coraz bardziej. Lekki wietrzyk pieści wasze twarze ciepłymi podmuchami. Wymarzona pogoda na majówkę. Kwiaty w ogródkach cieszą oczy wszystkimi kolorami tęczy. Nad zagonkami przy domach i dalej nad łąkami i polami kręcą się w powietrzu różnobarwne motyle. Miły szum drzew zakłócają głośne ptasie trele. Pola wokół gościńca zalane są słońcem i kipią bujną, świeżą zielenią.*

*Jest coraz cieplej. Podążacie zacienioną drogą. Wokół was wesolo brzęczą owady.*

### Dla Mistrza Gry:

Opisy, podobne do powyższego, należy wprowadzać jak najczęściej. Buduje to przyjemny klimat i tworzy nastrój niezbędny dla dobrze prowadzonej przygody. Ponieważ do Bree jest dość daleko, a osiedla i farmy nie są zbyt częste, noclegi grupa będzie spędzała głównie pod chmurką. Równie niezbędne będą zatem opisy przyrody w nocy. Zwłaszcza, gdy któryś z członków drużyny stanie na warcie. Można również na kilku wypoczynkach postraszyć ekipę, np. kierując w stronę obozowiska pasącą się krowę, dużego psa lub sowę.

*Bree składa się mniej więcej ze stu domów zbudowanych z kamienia oraz trochę mniejszej liczby smalajów wydrążonych w zboczach wzgórz. Miasteczko otoczone jest ciernistym żywopłotem i fosą. Za miasteczkiem, na wschód, po drugiej stronie wznoszącego się tam wzgórza leży wieś Combe, a na południe Stad-dle i Archet. Wzdłuż Zielonej Ścieżki, na północ od Bree, ciągnie się spory kompleks leśny zwany Zalesiem.*

### Dla Mistrza Gry:

Za Zalesiem gracze opuszczają tereny cywilizowane i wchodzą na pustkowia. Całymi milami ciągnące się łąki i lasy. Tu również, jak przy wędrówce przez Shire, niezbędne są opisy przyrody i krajobrazu. Falujące trawami łąki, przywodzące na myśl nigdy nie widziane (a może widziane) morze. Mnóstwo owadów, całymi rojami wznoszących się nad kwiecistymi nizina-mi. Krwiste, czerwone zachody słońca, obserwowane ze wzgórz, a w lasach mnóstwo zwierząt i ptaków, zapach rozgrzanej żywicy – to wszystko pomoże osiągnąć wymagany klimat. Będzie również służyć innemu celowi, a mianowicie uspieniu czujności graczy. Kiedy się to powiedzie i po dniu pełnym wrażeń estetycznych, drużyna wsłuchana w ciszę nocy uda się na spoczynek, dużo łatwiej będzie ich zaskoczyć. Mimo że to w miarę spokojna okolica, można rzucić



graczom parę kłód pod nogi, np. w postaci kilku wilków, orków czy trolla. Daleki jestem od rozwiązań typu 1-2 orki, 3-4 wilki. Myślę, że w tym miejscu Mistrz Gry powinien ruszyć głową. Jeśli grupa jest zbyt pewna swego i bezmyślnie, bez polotu „odwala pańszczyznę”, należy ich trochę „wychować” jakimś nieprzewidzianym wydarzeniem. Oczywiście siłę i liczbę ewentualnych wrogów należy dostosować do siły i sprawności bojowej drużyny, ale kilku orków, czy parę wilków, a – być może – nawet jeden troll, wcale nie zawadzi (chyba że już Cię zdennerwowali i będzie to kilka trolli). Należy pamiętać, że przeciwnicy tego typu atakują jedynie w nocy.

ORK (najczęściej banda 3-5 słabych i 1 średni lub 3 słabe, 2 średnie i 1 silny. Jeśli to mało, zawsze możesz dodać do nich wargi. Str. 251)

WILK (zwykły, w watasze złożonej z 1-5 osobników. Str. 250)

TROLL (w zależności od humoru MG, młody lub stary. Str. 99)

Dwa dni drogi od Fornostu znajduje się jeszcze jeden kompleks leśny. UWAGA! Niezależnie, od której strony drużyna zbliżać się będzie do celu, dwa dni drogi od Fornostu powinna znaleźć się w lesie. Przewidziane spotkanie jest bowiem ważne dla losów przygody. Mistrz Gry oczywiście może inaczej zorganizować i przeprowadzić poniższe zdarzenie.

*Po obu stronach drogi stoją wysokie, głównie iglaste drzewa, choć dość często można spotkać olbrzymie buki i dęby. Po jakimś czasie gałęzie drzew nad waszymi głowami łączą się, zamykając was w naturalnym tunelu*



roślinności. Robi się coraz ciemniej i bardziej duszno, zupełnie jakby zanosilo się na burzę. Owady brzęczące dotychczas naokoło robią się natrętne. Siadają na każdym odkrytym kawałku ciała, pchają się do oczu i ust. Nie wiadomo skąd pojawiają się dokuczliwe, kąśliwe muchy, oblepiają zady kuców i boleśnie kłusają, w co tylko się da. Jadąc po lesie dość dobrze widocznym, choć zarosniętym traktem, w pewnym momencie oczom naszym ukazuje się dosyć niecodzienny na takim odludziu obrazek. Na środku ścieżki leży spora kupka chrustu, bez wątplenia celowo tam ułożona, a w gęstwinie po lewej stronie słychać szamotanie i trzask łamanych gałęzi. Odgłosy zbliżają się!... Słychać ciche pomruki i postękiwanie. Z krzaków wychodzi staruszek, dziarsko ciągnąc za sobą kolejną wiązkę chrustu. Widząc wasze cokolwiek zdziwione miny, mówi:

– Witajcie panowie (państwo). A dokąd to droga wiedzie? Jak dobrze, że was spotykam. Pomożecie mi.

### Dla Mistrza Gry:

Jeżeli bohaterowie zapakują chrust i dziadka na kucy i podwiożą go w kierunku, który wskaże, dowiedzą się po drodze bardzo ciekawych rzeczy. Jeśli nie, dziadek pozdrowi ich, a gdy odjadą i obejrzą się do tyłu, zniknie razem z chrustem (prawdopodobnie w lesie) i nie pomoże żadne wołanie.

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO
STARUSZEK	40(60)	180	Skóra	utw. 90
Tarcza Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR	
nie	tak/tak	185 laska	180 luk dł.	45

Posiada 360PM i zna wszystkie listy czarów Animiasty, Strażnika i Otwartego przepływu. Bazowa PA czarrem +40, Czar kierowany +60.

Po zapakowaniu obu wiązek chrustu oraz usadowieniu dziadka na jednym z kuców, ten, zadowolony z niespodziewanych wygód, zacznie wypytywać drużynę o cel podróży. Jeżeli odpowiedzą na zadane pytania, przypomni sobie, że rok temu wędrowała tędy podobna grupa. Tamci szli do Fornostu, żeby odnaleźć człowieka, który zginął znalazłszy skarb trolli. Najbardziej z całego skarbu interesowały ich podobno trzy przedmioty: laska, pierścień i amulet. Poza tym ostrzeże grupę, że w ruinach Szańca Umarłych straszy i działają tam złe moce.

– Nikt tam nie podchodzi!... A czasem nocą słychać nieludzkie wycie i inne podobne odgłosy. Tak, że włos się jeży na głowie. Często kręci się tu też dziwny człowiek w płaszczu i kapturze. Widziałem go parę razy. Pierwszy raz jakieś cztery lata temu. O mało nie strątałem mnie na ścieżce, pędząc na koniu w kierunku ruin. Nigdy z nim nie rozmawiałem. Zawsze wydawał mi się jakiś dziwny, straszny.

Gdy dojdziecie do stojącego w lesie półszalasu, półziemianki, dziadek poczęstuje was kolacją i całym niezłym, jak na te warunki, winem.

### Dla Mistrza Gry:

Wino pochodzi z piwniczki obok szalasu. W piwniczce, oprócz wina, staruszek ma inne ciekawe rzeczy. Jeżeli drużyna będzie przyjacielska i serdeczna, dzieląc się z nim np. jedzeniem lub proponując mu pomoc przy pracach fizycznych, zechce was na drogę obdarować. Mistrz Gry może wynaleźć tu różne prace, np.: załatanie dachu szalasu gałęziami, lepsze dopasowanie drzwi ziemianki, narąbanie drewna. Osobom, które najbardziej zasłużyły się w pomocy, wg uznania Mistrza Gry, dziadek podaruje broń, którą znalazł dawno temu i przechowuje w piwniczce.

– Mnie i tak nie potrzebna, bo stary już jestem i słaby, ale wy to co innego – młodzi i dziarscy, robota pali się wam w rękach. Weźcie w prezencie od starego i niech wam dobrze służy.

### Dla Mistrza Gry:

To mówiąc wyjmuje i podaje członkom drużyny (jeśli Mistrz Gry uzna, że powinien dać inne przedmioty, niech się nie krępuje):

Kolczugę +10 (zrobiona z borangu, niemagiczna), 2 x sztylety +10 (oba z Numenoru), pierścień +10 PO i RO, amulet x2PM, różdżka z czarem Świetlny Pocisk 3x/dzień.

Staruszek może też opowiedzieć, że słyszał o gnieźdzących się w Szańcu Umarłych złośliwych upiorach, które można unicestwić jedynie posługując się jakimś przedmiotem z ich skarbcza.

Gracze mogą zdobyć taki przedmiot bez konieczności wdzierania się do skarbcza upiora. Jest to miecz Ringurtha, który jest zabójczy dla zjawy. W jej pobliżu

rozbłyśnie jaskrawym światłem w ręku osoby o dobrym charakterze (czyli kogokolwiek z grupy). Jedno krytyczne trafienie automatycznie unicestwi zmorę. Jeśli gracze nie wpadną na to, że należy użyć tego miecza, to mają pecha, gdyż walcząc bronią normalną mają nikłe szanse pokonania przeciwnika.

## Szaniec Umarłych

### Dla Mistrza Gry:

Na pewno mądrzej ze strony graczy będzie wejść na teren ruin Fornostu w dzień (a nawet rano), dlatego też opis przedstawia właśnie tę porę dnia. Należy go cokolwiek przerobić, jeżeli gracze zdecydują się na wycieczkę nocą.

*Ruiny rozciągające się przed wami prezentują się okazale. Zdają się opowiadać o potędze i sile tego dumnego niegdyś i niepokornego miasta. Osiemset z górą lat po wielkiej bitwie z Czarnoksiężnikiem oddychacie historią i każdy krok przybliża was do jej niemego, a jednocześnie tak wymownego świadka. Miasto rozłożone było na czterech wzgórzach, teraz porośniętych i strawionych przez przyrodę. Pięć kręgów grubych, wysokich murów broniło dostępu do położonego w centralnej, najwyższej części, pałacu królewskiego. Blanki i strażnice, nadgryzione zębem czasu, wydają się złośliwie szczerzyć. Olbrzymie, kamienne bloki równo ociosanej skały wystają spośród bujnych i wysokich drzew. Rozdarte, splekane mury domostw i pałaców wyciągają w waszym kierunku spróchniałe szpony rumowisk. Kępy szerokolistnej trawy, która zadomowiła się w wylomach i rozpadlinach, sprawiają wrażenie niesamowitych rzeźb uplecionych w to*

*gruzowisko przez pijanego artystę-wizjonera. W bardziej ocienionych miejscach i na części murów zwróconych w kierunku północnym, ucieszone i rozochoczone brakiem palącego słońca, zadomowiło się dzikie wino. Całość sprawia wrażenie bajkowego, zapomnianego miasta ze śpiącą w środku piękną dziewczicą. Wyższe partie murów i zachowane baszty obrały sobie za siedzibę ptaki. Całe ich stada krążą nad tym pomnikiem śmierci, szukając żeru pośród innych mieszkańców Fornostu: wiewiórek, szczurów i całego mnóstwa małych zwierzątek, to właśnie miejsce traktujących od stuleci jako swoje naturalne środowisko. Obok południowej baszty, przy ruinach bramy, widzicie rozbite obozowisko: rozstawiony namiot, zaimprovizowane palenisko, pasącego się nie opodal konia. Właściciela nie widać.*

### Dla Mistrza Gry:

Jeśli drużyna wie albo domyśla się, kim może być Ringegurth, powinna spróbować go złapać lub unieszkodliwić przed ewentualnym przeszukaniem ruin. Muszą jednak dowiedzieć się, gdzie został znaleziony skarb. To znaczy, gdzie niby zaginął towarzysz zleceniodawcy. Mogą unieszkodliwić Ringegurtha podstępem lub siłą. Powinni jednak pamiętać, że ich przeciwnik zna te ruiny, gdyż zdążył je poznać w czasie swych poprzednich wizyt.

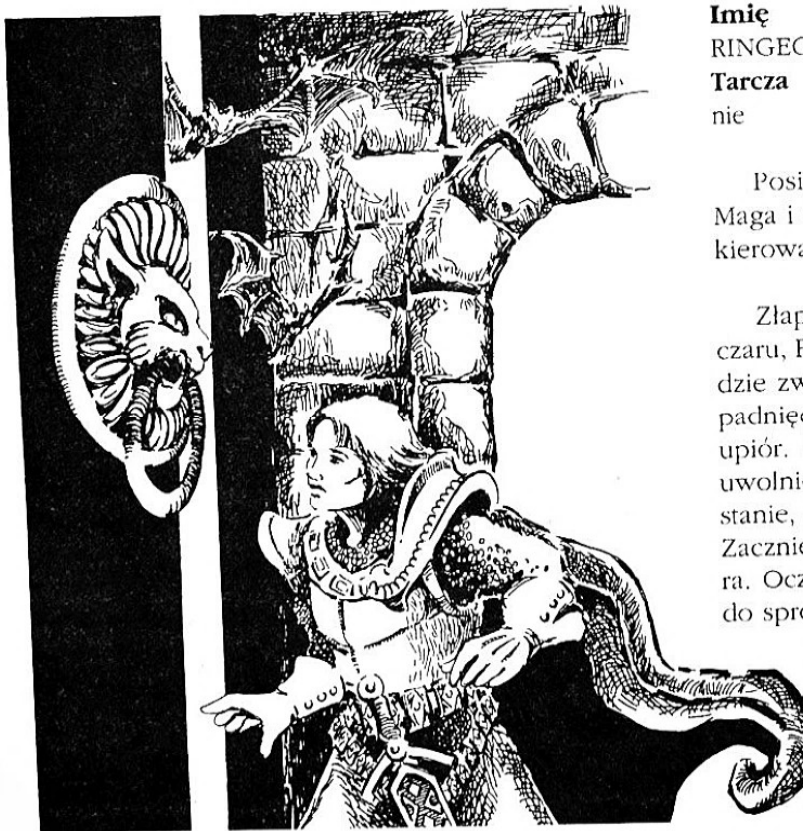
*Zza krzaków po lewej stronie słychać wesołą melodię, pogwizdywaną prawdopodobnie przez powracającego Ringegurtha. Wkrótce ukazuje się on zza zarośli, niosąc złapanego we wnyki królika. Nie ma na sobie płaszcz, a ubrany jest w ciemnozielony kaftan i czarne spodnie z przypasanym mieczem.*

Imię	Poziom	Obrażenia	TZ	PO
RINGEGURTH	10	80	Brak	10
Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
nie	nie/nie	70 miecz	60 łuk	20

Posiada 30PM i zna wszystkie listy czarów Maga i Otwartej esencji. Bazowa BA czarem +20, Czar kierowany +60.

Złapany i obezwładniony, bez szans na rzucenie czaru, Ringegurth nie będzie specjalnie rozmowny. Będzie zwlekał z odpowiedziami i wyjaśnieniami do zapadnięcia zmroku, mając nadzieję, że pomoże mu upiór. Bohaterowie, chcąc pozbawić go nadziei na uwolnienie, muszą odjechać z nim od ruin. Jeśli tak się stanie, opowie on prawdziwą historię i cel wyprawy. Zacznie się kajać i zgłosi chęć pomocy w zabiciu upiora. Oczywiście będzie kłamał, dążąc za wszelką cenę do sprowadzenia drużyny przed jego oblicze.

Jeżeli drużyna nie będzie świadoma kim jest, przywita ich grzecznie, prosząc, by się rozgościli i coś przegryźli, czekając na wieczór w ruinach, a następnie przekaze ich upiorowi. Wówczas gracze będą musieli poradzić sobie z dwoma przeciwnikami.



Jeżeli gracze przycisną troszeczkę Ringegurtha, grożąc mu śmiercią lub wydaniem przedstawicielom prawa, wskaże on miejsce urzędowania upiора.

Najrozsądniej będzie, jeśli grupa podejmie wyprawę przeciw upiорowi w świetle dnia. Można zniechęcić ich do wycieczki wieczornej, np. mówiąc, że ruiny zasnuwają się mgłą, robi się chłodno, itp.

Grobowiec opanowany przez upiора znajduje się około pół kilometra na północny wschód od ruin południowej baszty, obok ocalałego obelisku z czarnego kamienia, dumnie sterczącego między drzewami.

*Mimo że są pomnikiem śmierci, ruiny tętnią życiem. Korzenie rosnących ukoło drzew przebiły bruk i skruszyły leżące na ziemi kamienne płyty, na których teraz wygrzewają się węże i jaszczurki. Czujecie się trochę jak intruzi zakłócający spokój tego pięknego zakątka. Co chwila uciekają przed wami małe zwierzątka, a ptaki podrywają się z furkotem do lotu. Pogoda zaczyna się załamywać. Od wschodu nadciągają czarne, deszczowe chmury. W duszne powietrze wdziera się świeży, rześki zapach wilgoci i kurzu, zwiastujący nadchodzący deszcz. Zrywa się wiatr, z początku lekki i szeleszczący, a z czasem coraz bardziej porywisty. Ledwo widoczna ścieżka prowadzi was w głąb cmentarzyska.*

### Dla Mistrza Gry:

Kiedy grupa przechodzi przez ruiny nie deklarując na każdym kroku ostrożności, Mistrz Gry powinien w sekrecie wykonać rzut kośćmi dla każdego z graczy, sprawdzając procentową szansę na spotkanie jadowitej żmii, węża czy jaszczurki. Przewodnik będzie miał 20% szansy na takie spotkanie, a reszta grupy po 10% (oczywiście jeśli idą gęsiego). Jeżeli każdy biega sobie po ledwo widocznym szlaku, szansa na spotkanie wynosi 30%. Jeżeli wezmą ze sobą Ringegurtha i każą mu prowadzić, ten znając niebezpieczeństwo, będzie uważał i zachowywał się głośno, odstrasżając ewentualnych wrogów pod nogami. Jeżeli drużyna nie domyśli się, po co to robi, ich szanse będą takie jak wyżej.

*Kiedy mijacie krzak rośliny podobnej do jaśminu, szlak wyprowadza was dokładnie na strzelający w niebo obelisk, zbudowany z gładkiego, czarnego kamienia! Na bokach monumentu znajdują się płaskorzeźby przedstawiające scenę sadzenia drzewa.*

### Dla Mistrza Gry:

Obelisk wybudowano ku czci Isildura, a scena przedstawia zasadzenie Białego Drzewa w Minas Anor w 2 roku Trzeciej Ery.

*Tuż obok obelisku, z prawej strony, znajduje się otwór w murze, kiedyś pewnie opatrzony drzwiami, a prowadzący do wnętrza drugiego kręgu murów. Może w czasach świetności miasta była to strażnica. Wskazuje na to rozmieszczenie strzelnic i usytuowanie ruin bramy. W tym momencie spadają pierwsze krople deszczu, a ciemne na wschodzie niebo przecina*

*zygzak błyskawicy. Huk gromu głośnym echem przetacza się przez Szaniec Umarłych.*

### Dla Mistrza Gry:

Wewnątrz pomieszczenia jest ciemno i dość wilgotno. W dół prowadzą 4 podesty. Podczas schodzenia z pierwszych dwóch (po 10 stopni każdy), Mistrz Gry powinien sprawdzić, czy żadna postać nie poślizgnęła się. Należy założyć około 10% szansy na taką ewentualność (chyba, że ktoś zadeklaruje ostrożne i uważne schodzenie). Drużyna musi oczywiście mieć światło.

Zatęchłe powietrze, nieprzyjemnie oblepiające twarz, przywodzi na myśl wnętrze grobowca. W świetle lampy kamienie wydają się prawie nietknięte zębem czasu. Po zejściu z czterech podestów schodów wchodzicie w korytarz (około 20 metrów w przód). Centrycznie odchodzą od niego dwie odnogi.

### Dla Mistrza Gry:

Pod sufitem znajduje się kolonia nietoperzy (około 2000 sztuk), które śpią tam w dzień. Każdy gwałtowny ruch lub głośne słowo będzie miało straszne konsekwencje, ponieważ nietoperze zerwą się do lotu. Gracze, którzy padną i schowają twarz powinni być bezpieczni. Inni przynajmniej 4 razy zostaną trafiani przez nietoperze. Mistrz Gry musi zwrócić uwagę, co drużyna robi z lampami. Przy stwierdzeniu: „rzucam się na ziemię i osłaniam twarz”, istnieje 80% szans potłuczenia niesionej lampy lub wylania z niej oleju, co bez wątpienia skończy się samozapłonem, wywołującym z kolei możliwość poparzenia się (krytyczny odgorąca A) i, oczywiście, utraty źródła światła. Od momentu wejścia w korytarz, grupa obserwowana jest przez głównego lokatora ruin, a mianowicie przez upiора. Przygląda się im i szacuje, pozostając niewidzialnym w cieniu jednej z odnóg korytarza. Upiór może zaatakować w dowolnym momencie, zalecałbym jednak nie utrudniać specjalnie rozwiązywania walki. Upiór jest silnym przeciwnikiem nawet dla doświadczonej grupy. Kiedy zdecydujesz się postawić go przed graczami, przeczytaj im poniższy tekst:

*Nagle w ciemności pojawiają się dwa bladoniebieskie punkty. Osadzone na wysokości mniej więcej 180 cm wyglądają jak błyszczące kawałki lodu. Czujecie chłód. Oddech sam zatrzymuje się w waszych pierśsiach. Ciemniejszy od otaczającego go mroku kształt sunie w waszym kierunku, cicho jak sama śmierć. Skrzypiący, grobowy głos dudniący echem w murach podziemi mówi:*

### Dla Mistrza Gry:

Jeśli jest z nimi Ringegurth:

– A więc wywiązałeś się z umowy człowieku. Nagroda będzie twoja.

Jeśli nie ma z nimi Ringegurtha:

– Dlaczego zakłóacie mój spokój, śmiertelnicy. Przyszłście tu po własną zgubę.

Po tych słowach zbliża się w waszym kierunku postać ukryta w czarnym płaszczu, wznosząc w bladej dłoni miecz.

UPIÓR (jest to jeszcze młody upiór, ma dopiero około 800 lat. STR.251)

Korytarz układa się w kształt litery „T”. Po 20 metrach od schodów rozwidła się w dwie przeciwne strony. Obie odnogi zakończone są bliźniaczo wyglądającymi drzwiami. Są to okute stała, teraz już trochę zardzewiała, kamienne płyty z wykutym symbolem miecza i gwiazdy (brak inskrypcji i napisów). U drzwi zwisają wielkie, okrągłe, metalowe koła zamocowane w łwich paszczach. W drzwiach na lewo uchwyt jest gładki i wygląda na używany. Drzwi otwierają się, przeraźliwie skrzypiąc. Pomieszczenie na lewo wygląda jak lukowo sklepiona krypta o wymiarach 10 metrów na 10 metrów. W centrum pomieszczenia tkwi olbrzymia, czarna, prostokątna płyta, zrobiona z podobnego kamienia jak obelisk na zewnątrz. Ozdobiona jest płaskorzeźbą przedstawiającą symbol z drzwi lochu oraz inskrypcją.

### Dla Mistrza Gry:

Inskrypcja jest wykuta w dwóch językach: starodawnym języku adunaickim oraz w sindarinie, i jest prawdopodobnie imieniem spoczywającego tam dunedaina. W sindarinie brzmi ono Lothrhi (Kwiatowa Korona).

Po przekręceniu gwiazdy w lewo, płyta rozstępuje się wzdłuż linii miecza i ukazują się schody. Jest to zejście do komory grobowej dunedaina, aktualnie siedziaby upiora.

Po przejściu dwudziestu stopni, w świetle latarni widzicie sarkofag ze szkieletem w zbroi. Tuż obok sarkofagu leżą ułożone rzędem cztery inne szkielety przykryte na piersi białym materiałem. Na materiale, w poprzek zwłok leżą cztery nagie miecze. W prawym rogu pomieszczenia leży spory stos przedmiotów. Są to zarówno ubrania, jak i broń.

Miecz +5, laska dodajnik czarów +2, tarcza średnia +5, wytrychy +5, pierścień działający jak czar Magazyn czarów.

Pomieszczenie na prawo jest prawie takie samo, jak to z lewej. Jedyna różnica polega na tym, że na płycie nagrobnej brak inskrypcji. Jeżeli któryś z graczy dotknie do gwiazdy i spróbuje przekręcić, zostanie ukłuty małymi igiełkami umieszczonej tam pułapki (trudna do wykrycia i rozbezpieczenia, -10). Ostrza są posmarowane trucizną sporządzoną z korzenia Zaganzaru (poz. 2), rośliny oślepiającej i zadającej 1-10 obrażeń. Oczywiście, jeżeli ręka dotykająca gwiazdy będzie uzbrojona lub owinięta, należy zmodyfikować lub odrzucić efekt pułapki. Po przekręceniu płyta otwiera się wzdłuż ostrza miecza, rozsuwając się na boki.



Wewnątrz widać schody. UWAGA!

Drugi stopień to iluzja. Śmiałek, który będzie schodził na dół, musi wykonać trudny manewr dynamiczny (na -10). Jeśli będzie on nieudany, spada z 5 m otrzymując 1-2 krytyczne obuchowe „B”.

W pomieszczeniu na końcu schodów, na posadzce, leży skarb upiora:

Amulet z działającym na stałe czarem Gazowe płuca i daje x2PM, pierścień +10 PO, RO, Percepcji, Bazowej PA czarem, laska umożliwiająca użycie do 10 poziomów czarów dziennie w dowolnej kombinacji z listy Powietrzny most (np. 1 z 10, 1 z 1 i 1 z 9, itd.). Wszystkie te przedmioty razem działają jako mnożnik PMx4.

Oprócz tego leży tam jeszcze wiele pięknie wykonanych zbroi, broni, klejnotów, pieniędzy (nawet szkatułka z 25 sztukami mithrilu), szlachetnych kamieni i innych magicznych przedmiotów, które nie są tu ważne, gdyż Mistrz Gry powinien sam określić jak bardzo chce nagrodzić grupę za poniesiony trud. Tu więc to on powinien zdecydować co jeszcze ma otrzymać drużyna, aby zbyt nie urosła w siłę.

Wesley Frank

## Ścieżki elfów

Przekład: Maciej Nowak

Ilustrowała: Monika Świetlik

Artykuł zaczerpnięty z dodatku SHIRE

*Elfy są bardzo magiczną rasą. Magia jest w nich, w wytwarzanych przez nie przedmiotach, pozostaje nawet w miejscach, które odwiedzają. Trzeba dokładnie poznać elfy, aby nimi zagrać. Poniższy artykuł ujawni wam jedną z ich tajemnic...*

Noldorowie i Sindarowie nie obawiali się śmiertelników zamieszkujących Siragale, jednakże zabezpieczali się przed złymi siłami nawet wtedy, gdy przebywali w spokojnych krainach. Ongiś wędrowali otwarcie po niemal całym Siragale. W dzikszych rejonach przecierali ścieżki, szczególnie wzdłuż gęstych lasów, otaczających ich polany. Wedle opowieści, ścieżki te strzeżone były przez magię. Chronione szlaki wiodły także ku ogrodom drzew Siranna oraz starożytnym, zapomnianym już siedliskom elfów. Za czasów Bilba niektóre drogi były wciąż w użyciu – jednakże korzystano z nich rzadko i tylko nocą. Podróżnicy opowiadali o dziwnych zjawiskach na drogach, mających miejsce wtedy, gdy wędrowały nimi Elfy Wysokiego Rodu. Ostrożni hobbiti unikali takich miejsc, bojąc się niebezpiecznych zdarzeń, które mogłyby się przytrafić im podczas wieczornych spacerów.

Każdy (lub każda grupa) podążający ścieżką elfów ryzykuje natknięcie się na jedno z zabezpieczeń, rozmieszczonych na niej w lesie co milę, na otwartym terenie zaś co cztery. Za każdym razem, gdy zmienia się teren, po którym wędrują poszukiwacze przygód (np. las w polanę, zbocze wzgórza w parów, etc.), należy wykonać dodatkowy manewr. Zabezpieczenie zostaje

uruchomione, jeśli nie zostanie odparty dziesięciopoziomowy atak Esencji. Jeżeli drużyna składa się z więcej niż jednej osoby, wszyscy – poza stojącymi na przodzie – wykonują ów rzut z modyfikatorem –30. W przypadku jednak, gdy elf używa elfiej ścieżki w celu zmylenia pogoni, atak na ścigających dokonuje się na poziomie trzydziestym.

Mistrz Gry może rozmieścić zabezpieczenia wedle własnej woli lub zdać się na wynik rzutu kostką (k10). Większość ścieżek elfów wykorzystuje rozmaite kombinacje zabezpieczeń.

1. Dezorientacja. Awanturnicy zbaczają na ścieżkę saren i wędrują nią co najmniej milę.

2. Zjawy. Drużyna jest śledzona przez elfy

o świecących oczach, które obserwują ją bacznie

i od czasu do czasu wydają upiorne

odgłosy (–10 do morale,

poruszanie się zmniejszone

o połowę wskutek ostrożności.

Wszystko to mija po upływie 10–100 rund od zejścia ze ścieżki).



3. Cienie. Szponiaste i zębate stwory obserwują drużynę z dystansu, czekając na najlepszy moment do ataku (-20 do morale). Intruz musi odeprzeć atak czterdziestego poziomu, aby zdobyć się na wędrówkę przez ukryte lub zacienione tereny. W nocy czyni to, by podejść do źródła światła - powoduje ono bowiem ruch cieni. Wszystko mija po upływie 10-100 rund od zejścia ze ścieżki.

4. Strach przed karą. Ofiara czuje, iż uczyniła coś złego, czuje na sobie wzrok potężnych stworów. Kumulatywny modyfikator -1 do morale, obrony mentalnej oraz rzucania czarów, na każdą minutę do momentu przezwyciężenia tego uczucia. Wszystko mija po upływie 10-100 godzin.

5. Zniknięcie. Wszystkie ścieżki wyglądają tak samo. -100 do manewrów związanych z tropieniem przez najbliższe 10-100 rund (choć ofiara nie spostrzeże tego).

6. Dreptanie w kółko. Uporczywe wrażenie zmierzania donikąd. Wszystkie wzgórza i drzewa wyglądają tak samo, ścieżka nie ma końca. Kumulatywny modyfikator -10 do morale, na każde przebyte 10 metrów szlaku. Gdy dojdzie on do stu, ofiary zatrzymują się i szlochają ze złości. Modyfikator zmniejsza się o 1% na każdą minutę po opuszczeniu szlaku.

7. Piżmo. Ścieżka cuchnie piżmem skunksa. Nikt nie może dostrzec zwierzęcia, ale na szlaku znajduje się szerokie na trzy metry i długie na dwaście metrów pasmo śmierdzącego piżma. Z powodu zapachu, -100 do tropienia węchem, -20 do innych czynności (z wyjątkiem żywiołowych akcji lub walki).

8. Brama Wrózek. Ścieżka napotyka przeszkodę; stos zwalonych drzew, wijący się, stromy parów, gęste krzaki ograniczające widoczność. Wydarzyć mogą się wówczas trzy rzeczy. Elf lub przyjaciel elfów, zaznajomiony z naturą ścieżki, zda sobie sprawę, iż widział już kilka takich przeszkód, być może na odległym zboczach wzgórza lub drugim brzegu rzeki. Niektóre z przestrzeni przeciętych bramami wrózek, są szerokie na co najmniej trzydzieści metrów; najszersza ma więcej niż milę. Każdy, komu uda się test odporności, omija bramę i dociera do krańca wąwozu, odkrywając iż jest zatarasowany zwalonymi drzewami lub kupą głazów. Jeśli nie zdoła jednak odeprzeć czaru, intruz widzi zupełnie inne miejsce. Zazwyczaj spostrzeże, że jest uwięziony przez krzaki jeżyn lub grząskie błoto, bądź też przekracza parów około mili dalej, w dodatku w złym kierunku. Stwory ciemności albo śmiertelnicy ogarnięci zachłannością, złością lub nienawiścią mogą (30% szans), wstąpić do Cieni, wyglądających jak czarny, martwy las. Pozostają dopóki ich złość nie zmieni się w strach, nekani przez mroczne istoty z martwych otchłani.

10% szans na godzinę na spotkanie; połowa ożywieńców (50% szans, reszta to bezpostaciowe duchy ciemności (1-10 poziom, +10 MSz +100 ŚSz, plus wysysanie 1-10 KO na godzinę, 1-10 ran na godzinę).

9. Przeszkody. Zarośla, jeżyny, glazy i opadłe gałęzie tarasują ścieżkę na całej jej szerokości, spowalniając poruszanie się o połowę i podwajając wysiłek. Wykonywany co rundę, Trudny (-10) manewr percepcji pozwala dostrzec teren zdatny do marszu. Bohaterowie, przedzierając się, muszą na każde 10 metrów drogi wykonać udany test na MISz. W mrokach nocy: +100 MISz.

10. Zarośla. Krzaki, które rozchylają się, gdy idzie przez nie elf. Pozostali przeżywają to samo co w przypadku Przeszkód. Szlak jest ledwie widoczny, wąski niczym niczym królicza ścieżynka (-40 do tropienia). Jeśli rośliny zostaną ścięte przez śmiertelników, odrastają w sposób naturalny.



Andrzej Łukasiak

## Przygody a realia Tolkienowskie w „Śródziemiu“

Ilustrowała: Monika Świetlik

Po pewnym czasie każdemu Mistrzowi Gry zaczyna brakować pomysłów na dobre przygody. Scenariusze firmowe i drukowane co miesiąc w „Magii” mogą nie wystarczyć żadnym krwi i zabawy graczom. Co wtedy? Jak poradzić sobie z bezkresnym oceanem trosk? Pół biedy, jeśli prowadzony system jest elastyczny. Mówiąc krócej: opis świata jest ogólny, nic się nie kończy, nic nie zaczyna, a mapy, z wyjątkiem paru zamieszkałych obszarów, obfitują w białe plamy z napisem *hic sunt leones\**, czy podobne adnotacje.

Śródziemie jest światem zamkniętym przez Tolkiena w dość ciasne ramy i chwała mu za to. Oczywiście, za chwilę znajdzie się paru uczonych, którzy powiedzą, że przygody można rozgrywać na stepach Haradwaith, czy na dalekim, dzikim wschodzie, na zagospodarowanie którego nie miało pomysłu nawet drugie pokolenie Tolkienów. Następna grupa oponentów krzyknie gromkim głosem, że spokojnie można prowadzić grę w jakichś odległych czasach drugiej lub na początku trzeciej ery. I poniekąd będą mieli rację. Myślę jednak, że aby naprawdę cieszyć się przygodą w „Śródziemiu”, należałoby zagrać w znanych i doskonale opisanych miejscach. A już sam cymes, sam rarytas polegałby – jak mi niemam – na zagranium pod koniec trzeciej ery. Znaczy to, że postacie prowadzone przez graczy chodziłyby po tej samej ziemi i oddychałyby tym samym powietrzem, co bohaterowie „Hobbita” czy „Władcy Pierścieni”. Może nawet by się spotkali? I w tym właśnie momencie zaczynają się schody. Opisy są, nawet bardzo szczegółowe, ale trzeba do nich dotrzeć. A znaczy to, że nie wystarczy przejrzyć streszczenia powieści Tolkiena, zamieszczone na stronach od 8 do 13 głównego podręcznika, ale należy dogłębnie poznać „Hobbita” i „Władcę Pierścieni” oraz co najmniej przeczytać „Silmarillion”. Dopiero tak wykwapowany Mistrz Gry może przystąpić do układania planu przygody. To, co napisałem przed chwilą, nie jest wbrew pozorom żadnym truizmem czy przesadą. Według mnie, jakoś przygody zależy przede wszystkim od ścisłości zawartych w niej faktów i ich zgody z prawdą historyczną, w tym przypadku z historią Śródziemia. Nie można zmieniać historii tylko dlatego, że komuś nie chciało się przeczytać paru książek. To kaleczy i wypacza charakter całej pracy autora „Hobbita”, a także przyzwyczajają graczy do partactwa.

Oczywiście najważniejszy w przygodzie jest pomysł. Jest to bodaj jedyna rzecz, której przyszłego Mistrza Gry nauczyć nie można. Myślę jednak, że zainteresowanie literaturą, i to nie tylko fantasy, może wykształcić pewne dobre odruchy. Czytanie bowiem, w przeciwieństwie do oglądania, to czynnik rozwijający wyobraźnię.

Mamy już więc wiedzę i pomysł. Przygoda jednak to coś więcej. To również klimat specyficzny dla każdego systemu. Można oczywiście powiedzieć: – Dotarli do doliny, gdy robiło się ciemno, i wzdłuż strumienia dojechali do brodu. O ile jednak lepiej brzmi to opowiedziane słowami Tolkiena: – W gęstniejącym zmierzchu zagłębili się w dolinę. Śnieżny Potok płynął tu pod zachodnimi jej ścianami; ścieżka wkrótce doprowadziła jeźdźców do brodu, gdzie płytko rozlana woda pluskała głośno wśród kamieni. („Powrót Króla”, str. 77.). To właśnie jest nastrój, osobliwy klimat Śródziemia. Jeśli zostanie zburzony, pryśnie czar i rozpocznie się smętne „odrabianie pańszczyzny” w kolejnym systemie. Można więc spokojnie powiedzieć, że brak klimatu, pomysłu czy wiedzy upodobni, albo raczej zdegruduje, system „Śródziemie” do byle jakiego, pierwszego lepszego „fantasy”, traktującego o niczym. Tworząc zatem najprostszą przygodę, należy zwrócić baczną uwagę na zawarte w niej opisy przeznaczone dla graczy. Przedstawić porę dnia, pogodę. W ogrodach hobbitów czy w lesie zatrzymać się na chwilę przy zapachach. Opowiedzieć o brzęczeniu owadów na wrzosowiskach. Oprócz wprowadzenia doskonałego nastroju ma to jeszcze jedną, ważną dla Mistrza Gry zaletę. Pomaga uspić czujność grających. Cóż to bowiem za zaskoczenie dla graczy, jeżeli w czasie przygody permanentnie wpadają oni z deszczu pod rynnę, czyli kończą jedną awanturę wszczynając drugą. A tak, buszujący w łanie owsa niedźwiedź, który wypadnie zniemacka na zasłuchanych w skowronkowe trele, popasających podróżnych, to prawdziwa niespodzianka.

Jeszcze jedną specyficzną cechą opisywanego systemu jest fakt występowania w nim hobbitów. Tak! Z klepkami mam wszystko w porządku. Nie mówię o nędznych namiastkach, zwanych tu i ówdzie halflingami, ani o nie dojeżdżonych przez reptiliońskich palladynów kurduplach z wiadomego systemu, ale o prawdziwych, wypasionych, radosnych grubaskach, wiecznie zastanawiających się, czy aby nie czas na drugi podwieczorek. Włączając zatem taką postać do scenariusza przygody, czy to jako bohatera niezależnego, czy też prowadzonego przez gracza, należy zwrócić uwagę, by swoim charakterem i zachowaniem przystawała ona do wizji hobbita wylansowanej przez Tolkiena. Wobec powyższego błędem więc będzie jakiś nie wyżyty Tuk-zabójca, mordujący bezlitośnie z łuku(!) wszystko na co padnie jego sokoli wzrok, łącznie z wieiórkami i szczypawkami. Sam osobiście uczestniczyłem jako gracz w takiej sesji, gdzie prowadzony przeze mnie krasnolud zdołał trzy razy machnąć toporem, gdy w tym



samym czasie hobbit-bohater zabił wszystkich wrogów z łuku. Strzelał z zimną precyzją mordercy i o całe niebo lepiej od stojących opodal elfów. Nie mam w tym miejscu pretensji do prowadzącego to monstrum gracza. Zdecydowanie źle zachował się natomiast Mistrz Gry, który na taką farsę zezwolił. Nie będzie jednak w porządku, jeśli nie dodam, że ów bohater powstał w zgodzie z przepisami i bez żadnych „przekrętów”. Ale na Boga! Nie o to chodzi! Hobbiti to naród spokojnych konformistów i podtatusiałych leniuchów, a nie wrywnych zabijaków.

W tym miejscu znowu przejdę do podstawowego tematu, czyli budowania scenariusza przygody w „Śródziemiu”. Spotkania rozpatrywane w jej trakcie nie muszą być wcale mordercze. Liczbę i siłę wrogów można spokojnie zredukować do niezbędnego minimum. Jeśli motywem przewodnim każdej sesji są wycinanie i rąbanie, oznacza to bezsprzecznie, że prowadzącemu takową przygodę albo brakuje inwencji twórczej, albo jest zwyczajnym sadystą, któremu wycięcie w pień drużyny sprawia olbrzymią rozkosz. W obu powyższych przypadkach gracze powinni „dać sobie spokój” z takim Mistrzem Gry i spośród siebie wybrać innego, błędzącego być może jeszcze i nie znającego na pamięć całego podręcznika, ale mającego wyobraźnię zgodną z Tolkienowskim duchem. Ciekawszym pomysłem jest, myślę, rozsnucie intrygi połączonej z zaskakującym finałem, niż mordowanie bez opamiętania wszystkiego, co żyje w Śródziemiu. Zwłaszcza, że opisywany system jest jednym z niewielu na polskim rynku, w którym przyznawanie tak wielu punktów doświadczenia za dobre pomysły ujęte jest już w samych regułach gry.

Gdzie rozgrywać przygody? Jak już wspomniałem sednem zabawy(!) jest „ocieranie się” bohaterów graczy o osoby znane z książek Tolkiena. Pamiętajmy, że głównymi bohaterami obu powieści („Hobbitha” i „Władcy Pierścieni”) są właściwie hobbiti. Cała reszta traktowana jest albo jako postacie drugoplanowe, albo wręcz tło. Granie zatem hobbitem powinno stanowić radość, a nie smutny obowiązek; właśnie takim niziołkiem z krwi i kości, mającym „słabość” do jedzenia oraz zajęтым jakimś hobby, powiedzmy zbieraniem przepisów kulinarnych.

Skoro więc hobbit – to Shire i okolice. Jeżeli mistrz gry nie ma dostępu do podręcznika pt. „Shire”, gdzie dokładnie opisano krainę Małych Ludzi, ich społeczność i kulturę, może oprzeć się na przekazach zawartych w powieściach. Szczegóły dotyczące konkretnych miejsc, względnie postaci, można również zaczerpnąć z „Przewodnika encyklopedycznego”, a sporo potrzebnych map znajduje się

w „Podróżach Froda” (atlasie do „Władcy Pierścieni”). Tereny wokół Shire’u obfitują w ciekawe miejsca, aż proszące się, by wykorzystać je w scenariuszach przygód. Utraczone królestwo Arnoru z mnóstwem ruin starych zamków, mogących służyć za siedzibę czarodziejów lub band orków, Wzgórza Kurhanów – opanowane być może przez upiory, czy nieprzyjazny Stary Las, czyhający za Zielonym Murem Buckleburga, to sąsiadujące z terenami hobbitów miejsca, gdzie może się zdarzyć wszystko. Warto zatem, zamiast wysyłać grupę po „złote runo”, stworzyć przygodę lokalną, prostszą, ale równie ciekawą. Pamiętać należy, że gdyby istotnie jakiś hobbit dokonywał wielkich i bohaterских czynów poza granicami Shire’u, jego imię byłoby znane po wsze czasy i uwiecznione w hobbitkich annałach.

Konkludując: „Śródziemie” jest systemem wspaniałym, a granie w nim może dostarczyć radości i wzruszeń, pod warunkiem wszelako, że scenariusz przygody do systemu będzie tak samo Tolkienowski, jak sam system.

\* *hic sunt leones – tu żyją lwy*



B96!

# MIASTECZKO YARMIE

## SMOK MODEL KOMBI

Istnieje wiele opowieści mówiących o tym, jak to współczesny człowiek przenosi się do jakiejś wersji never-never landu i również całkiem sporo o tym, jak to bohaterowie ze świata magii przenoszą się do współczesności. Spróbuj rozegrać ten drugi pomysł. Zrób to szczególnie, jeśli gracze zaczynają cię denerwować pretensjami typu: – Dlaczego dostałem tak mało doświadczenia? Twoja drużyna przenosi się nagle w sam środek wielkiego, współczesnego miasta, np. Warszawy. Nagle znajdują się w całkiem nowym, nieznanym otoczeniu. Przeróżający hałas, tłum ludzi, setki nieznanymi maszyn, (może to potwory?), wielkie budowle. W jednej chwili na nie przygotowanych graczy spada lawina informacji. Jeśli prowadzisz Ravenloft i drużyna właśnie wyszła z Mgły, jest to dobry moment na horror check. Pamiętaj, że oni przecież nawet nie znają języka! Zmusz ich do tego, by odgrywali swoją bezradność i zagubienie, żeby w pocie czoła zdobywali każdy nowy strzęp wiedzy o świecie, w którym się znaleźli. Tym, którzy słabo to odegrają, bez litości dokop. Tym, którzy dobrze wcielią się w swoje role, rzucaj ciągle nowe wyzwania. Bandę poprzebieranych w skóry szaleńców na pewno zainteresuje się policja, a jeśli w twojej drużynie znajduje się wojownicza ubrana tak, jak to ukazuje większość ilustratorów, to na pewno zostanie zamknięta za obrazę moralności. Pamiętaj, że kula z karabinu jest zazwyczaj szybsza od najszybszego zaklęcia, a poza tym magia może przecież tutaj nie działać. Pamiętaj, że rozpędzona ciężarówka jest równie niebezpieczna jak banda orków, a znalezienie drogi w milionowym mieście może być zadaniem ponad siły najlepszego tropiciela. A co będzie, gdy ktoś przypadkiem odłączy się od drużyny? Istotą tej przygody jest uświadomienie graczom przepaści dzielącej kulturę zarówno w sposobie życia, technice, jak i po prostu w sposobie myślenia.

## BIUROKRACJA

Dawno, dawno temu, w prehistorycznych czasach, gdy w gry fabularne grywali jeszcze tylko nieliczni (ściśle mówiąc, przed 1989 rokiem)...

Dla większości twoich graczy, a być może również dla ciebie, są to czasy prehistoryczne, dlatego przejdę od razu do rzeczy. Wyobraź sobie drużynę napakowanych jak Thrud killerów, czarodziejów obwieszonych magicznymi przedmiotami niczym bożonarodzeniowa choinka, o sumarycznej inteligencji porównywalnej zarówno z inteligencją Thruda, jak i choinki, stawiających czoło rozbudowanej biurokracji. Powiedzmy, że jakiś bogaty wielmoża z dalekiego kraju wynajmuje drużynę do prostej

wydawałoby się roboty, takiej jak wynajęcie rezydencji w mieście. Gracze bardzo szybko znajdują odpowiedni pałacyk na przedmieściach i – posługując się sygnetem wielmoży – wynajmują rezydencję. Zadowoleni już mają zgłosić się po odbiór zapłaty, gdy pojawia się niepozorny urzędnik cesarski z pytaniem, czy dopełnili aby wszelkich formalności wymaganych przy wynajmie nieruchomości. Drużyna udaje się do stołecznego ratusza. Wewnątrz setki pokoi, tysiące urzędników, kilometry korytarzy. Wreszcie, po długich poszukiwaniach, znajdują odpowiedni pokój. Stary, zasuszony urzędnik informuje ich, że chętnie wydałby im odpowiednie zaświadczenie, ale ponieważ sprawa dotyczy cudzoziemca, należy najpierw uzyskać odpowiednią zgodę w wojskowej prefekturze, która znajduje się oczywiście w drugim krańcu miasta. Gracze udają się tam, gdzie ich wysłano, a tam żądają zaświadczenia od cesarskiego poborcy podatkowego, że uiszczony został odpowiedni podatek od wynajęcia nieruchomości... Ilość pieczętów i zaświadczeń narasta lawinowo. Każdy urzędnik za swoją jedną, żąda dwóch kolejnych. Nasi herosi nie mogą użyć siły, bo cesarska straż miejska rozprawi się z nimi w ciągu pięciu minut. W razie czego z pomocą przyjdzie jej cesarki nadworny mag lub arcykapłan. W każdym razie bohaterowie nie wyjdą z tego żywi, jeśli choć włos z głowy spadnie któremuś z urzędników. Należy im to jasno i dobitnie uświadomić. Ponadto okazuje się, że wynajęli pałac od jednego z bossów lokalnej mafii, który teraz domaga się pieniędzy. Drużyna idzie do wielmoży po pieniądze, ale ten mówi im, że nie da ani dukata, dopóki nie załatwią wszystkich formalności. Gracze zauważają, że nieświadomie wpakowali się w sytuację bez wyjścia. Dobrze by było, gdyby w tym momencie zdawali już sobie sprawę, że załatwienie wszystkich formalności potrwa przynajmniej pół roku...

## ZNAJDŹCIE MOJEGO MORDERCĘ...

Kolejny pomysł na zbyt pewną siebie drużynę. Najlepiej taką, którą chcesz już wykończyć. Gracze zatrzymują się w gospodzie, gdzie zostają nocą otruci czy zamordowani w karczemnej bójce. W każdym razie giną. Pozwól im (ich duszom) obserwować, jak ciała są ograbiane ze wszystkich kosztowności, magicznych przedmiotów i złota, a następnie chowane w zbiorowej mogile na miejskim cmentarzu. Nocą do świeżego grobu podchodzi tajemnicza postać. Jest to martwy mag nekromanta – licz. Wskrzesza graczy i zleca im zadanie znalezienia człowieka, który go zabił. Jednym słowem, jest to typowa przygoda detektywistyczna. Z niewielką modyfikacją: graczom dość trudno jest w ich obecnym stanie wtopić się w tłum i – na przykład – śledzić kogoś niepostrzeżenie.

Sławek Dzieniszewski



Opowieść trwa:

- Najemnicy w grze Warzone
- Nowe zasady dla Eradicatora Cybertronicu
- Straż Lorda Moya – specjalna jednostka Samurajów Mishimy
- Zdjęcia nowych figurek
- Dobre rady kapitana Wilfreda Steinera
- Stałe działy
- „Furia Nefarty”



HEARTBREAKER



# WARZONE™



Obszary na marsjańskiej Pustyni Rdzawej, na których można skutecznie użyć Wilków, są nieliczne. Wśród przedstawionych na ilustracji wzgórz porośniętych zaroślami komandosi Imperialu mogą wykorzystać swe umiejętności maskowania się i infiltracji. Wspomagani przez nekropelzacz, atakują jednostkę piechoty marsjańskiej Capitolu.

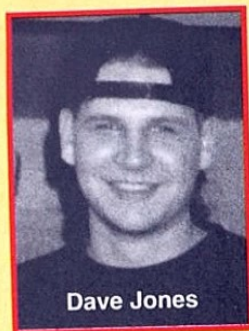
## GBT-49 CZOŁG BOJOWY „GRIZZLY“

Model wyprodukowany przez Forge World Models



## WIDZIAŁEM DUSZĘ ZŁA. BYŁA PIĘKNA

I oto znowu jesteśmy, a wraz z nami trzeci, wspaniały numer Kronik Strefy Wojny. Mam wam tyle do powiedzenia, że nie wiem od czego zacząć. Może od tego, że amerykańska firma Forge World Models wypuściła na rynek model czołgu Grizzli – jest wielki! Wraz z kilkoma współpracownikami opracowa-



Dave Jones

liśmy i przetestowaliśmy zasady używania tej „zabawki” i wierzę ci, było to prawdziwe wyzwanie. Czołg jest uzbrojony w 20 potężnych dział, z których w każdej turze strzela 10 aktywnych członków załogi. Ogółem około 30 strzałów na turę. Problem z Grizzlim polega na tym, że ten czołg ma stosunkowo ograniczone pole widzenia i jest

naprawdę powolny i wielki. Tak wielki, że można w niego strzelać z prawie każdego miejsca pola bitwy (jeśli nie prze-

szkadzają w tym jakieś góry lub wielkie lasy). Model taki jak ten zasługuje jednak na to, by go używać!

Sądzę, że powinienem również wspomnieć, że część artykułów przedstawianych w tym numerze Kronik, a także część spośród tych, które będą opublikowane w następnych, to fragmenty z Komediiów Strefy Wojny. Komentaria będą jednak zawierać o wiele więcej niż to, co widzicie na tych stronach. A poza tym większość artykułów z Kronik nie jest dostępna gdzie indziej.

Hmm... W sumie nie mam już nic więcej do powiedzenia. No cóż... Do zobaczenia w następnym numerze!



Sami Sinervä

Sami Sinervä, Mroczna Dusza

## SPIS TREŚCI

### WSTĘPNIAK.....3

Redaktor naczelny ujawnia swą prawdziwą naturę.

### PYTANIA I ODPOWIEDZI .....4

Wciąż odpowiadamy na wasze pytania.

### NOWE FIGURKI .....5

Nowe, ładnie pomalowane figurki do Strefy Wojny.

### FURIA NEFARYTY.....8

Jedną z najstraszniejszych istot, jakie możesz spotkać na polu bitwy jest nefaryta.

### ROBOT BOJOWY KLASY ERADICATOR.....9

Odziany w błękitną stal, robot bojowy Eradicator. Nowe zasady dla świetnego, nowego modelu.

### NAJEMNICY.....11

Mnóstwo ludzi w Układzie Słonecznym sprzedaje swe usługi – i samych siebie.

Jeśli wyłożysz kasę, w czasie bitwy możesz mieć własnych ochroniarzy, zabójców lub rozrabiaków.

### STRAŻ LORDA MOYA.....14

Elita elit, ci Samurajowie są szkoleni specjalnie do walki w ciasnych tunelach.

Jaskinie Merkurego znają jak własną kieszeń.



– Kapitan Wilfried Steiner. Jeśli nie będziesz się do mnie zwracał per Kapitanie, lepiej nie zwracaj mi głowy. Nie lubię nazywać się wojownikiem, ponieważ nie jestem nim. Jestem żołnierzem. Dowodzę czołgiem. Czasami jest to mały czołg, kiedy indziej duży... Ale niezależnie od jego wielkości, prowadzę go w twoim kierunku.

– Mój ojciec, dziadek i każdy pradziadek od sześciu pokoleń wstecz dowodzili tym szwadronem. Teraz ja nim dowodzę. Nie trzeba wiele, by walnąć kogoś pałą lub ciałnąc nożem. Każdy może chwycić za broń, a trafienie kogoś podczas walki nie wymaga wielu umiejętności. Ale wymaga tego dowodzenie tonami stali, sprawianie, by metal dążył tam, gdzie ty tego chcesz. Właściwe zatrzymywanie się, strzelanie podczas jazdy, rozbijanie wroga, nim on trafi ciebie... Właśnie do tego konieczne są umiejętności.

– Stu normalnych ludzi nie zatrzyma jednego czołgu. Prawdziwy mężczyzna walczy w czołgu...

Wydawcy:  
Target Games;  
Wydawnictwo MAG  
REDAKTOR NACZELNY:  
Sami „Mroczna Dusza”  
Sinervä

POMOCHNIK  
REDAKTORA  
NACZELNEGO:  
Joseph „19-ty członek rady  
nadzorczej” Goodman

ZASADY DODATKOWE:  
Chris Bledsoe  
Dave Jones

WSPÓŁPRACOWNICY:  
Arvid Blomberg  
Chrissy Casey  
Bill King  
T. Jordan Greywolf  
Patric Backlund  
Fredrik Malmberg  
Bob Watts  
Cees Kwadijk  
Michael Mörsare  
Stefan Ljungqvist  
Marcus Thorell  
Anna Järpe

ILUSTRACJE  
WEWNĘTRZNE:  
Studio Parente:  
Paolo Parente  
& Alex Horley  
Paul Bonner  
Guillaume Fournier

TESTOWANIE GRY:  
Les Robertson

AUTOR DIORAMY:  
Joseph Goodman

FIGURKI DO DIORAMY  
POMALOWAŁ:  
Peter Palmér

TŁUMACZENIE:  
Artur Marciniak

SIEĆ:  
www.target.se

E-MAIL:  
warzone@target.se

COPYRIGHT ©  
1996 TARGET  
GAMES.  
ALL RIGHTS  
RESERVED.

WARZONE, MUTANT  
CHRONICLES AND  
ALL CHARACTER  
NAMES AND THE  
DISTINCTIVE  
LIKENESS(ES)  
THEREOF ARE  
TRADEMARKS  
OF TARGET  
GAMES AB.  
MUTANT  
CHRONICLES  
IS A REGISTERED  
TRADEMARK IN THE  
U.S.A. USED UNDER  
AUTHORIZATION.



## PYTANIA I ODPOWIEDZI

**PYTANIE:** W liście wyposażenia specjalnego nie ma ograniczenia mówiącego, że nie mogą przyznać modelowi pojedynczemu trzech sztuk tego samego ekwipunku (na przykład trzech autowtryskiwaczy). Czy wolno to robić?

**ODPOWIEDZ:** Nie. Każdy model może mieć tylko jedną sztukę wyposażenia specjalnego.

**P:** Mój przeciwnik mówi, że według zasad jego Samurajowie dostają broń ciężką za darmo. Cytuje przy tym następujący fragment tekstu: Jeden z Samurajów może wymienić swego Shoguna na broń ciężką ze zbrojowni Mishimy lub zbrojowni ogólnej. (Strefa Wojny, strona 81). Twierdzi, że ponieważ użyto słowa „wymienić”, może zapłacić za karabin Shogun, a zamiast niego przydzielić modelowi broń ciężką, nie płacąc już za nią ani punktu. Co gorsza, sądzi, że

płacąc za kolejne sztuki broni ciężkiej, może wyposażyć w nią następnych wojowników. Czy ma rację?

**O:** Nie. Za każdą przydzieloną sztukę broni ciężkiej trzeba zapłacić jej Koszt w punktach. W siłach korporacyjnych nie ma czegoś takiego, jak darmowa wymiana sprzętu. Nie można też mieć większej liczby żołnierzy z bronią ciężką, niż pozwalają na to wykazy sił i tekst na stronie 65 podręcznika (Normalnie w skład oddziału nie może wchodzić więcej niż jeden żołnierz uzbrojony w broń ciężką...)

**P:** Siewcy śmierci i Kroczący w Cieniach mogą ignorować ograniczenia ruchu wynikające z terenu – tak mówi podręcznik. Jak powinienem rozwiązać kwestię podchodzenia pod bardzo strome wzgórze, czy wspinaczki na górę lub budynek? Czy oni po prostu przechodzą „przez” teren (a może mogą w ten sposób dostać się nawet do środka budynków?), czy też może po prostu kroczyć po powierzchni stoku lub dachu budynku? Czy w tym ostatnim przypadku mam brać pod uwagę tylko przebytą odległość horyzontalną, czy też doliczać odległość, jaką model przebył w pionie?

**O:** Musisz także mierzyć przebytą odległość w pionie. Przykład: Kroczący w Cieniach stoi przed ścianą mającą 5 cali wysokości. Jeżeli gracz chce, by wojownik się na nią wspiął, musi zmierzyć odległość w pionie i sprawdzić, jak daleko model przejdzie po jej uwzględnieniu.

**P:** Czy Koszt miecza Cybertronu jest poprawny? Wydaje się, że jest on mniej skuteczny od Punishera.

**O:** W podręczniku zabrakło linku informacji. Po pierwsze, OB zadawane przez miecz są równe 12. Po drugie, zanim model wkroczy do walki wręcz lub podczas jej trwania, może on rozgrać miecz, wydając na to

jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej. W takim wypadku rozgrzany miecz zadaje OB 12(x3). Po jednokrotnym użyciu ostrze jest schładzane i musi zostać rozgrzane ponownie, jeśli jego użytkownik chce zadawać zwiększone obrażenia. Należy pamiętać, że akcji Wykorzystanie Mocy Specjalnej można użyć tylko raz w turze. Opisywanym mieczem można wykonywać zamasytę cięcia.

**P:** Czy pojedyncze modele Bractwa NIE MOGĄ korzystać z wyposażenia specjalnego, w skład którego wchodzi elementy cybertroniczne (np. cybernetyczna ręka, hiperaktywator, bioniczne oko, pancerz podskórny i – być może – narkotyki bojowe)? Przecież w podręczniku do gry fabularnej w wielu miejscach mówi się o tym, że Bractwo wzbrania cybernetycznego ulepszenia ciała ludzkiego.

**O:** Zależy to od grających. Jeśli ktoś chce grać zgodnie z realiami świata Kronik Mutantów, modele Bractwa nie powinny korzystać z cybernetyki, ale w podręczniku Strefy Wojny nie ma przepisu, który by tego zabraniał!

**P:** Czy granaty ogłuszające mają jakieś zastosowanie przeciwko modelom Legionu Ciemności?

**O:** Tak. Działają na te modele, które mogą ulec panice.

**P:** Drużyna albo model pojedynczy może nabyć skaner za 3 punkty. Czy oznacza to, że spośród żołnierzy drużyny jedynie sierżant ma skaner, czy też może są w niego wyposażeni wszyscy członkowie oddziału?

**O:** W takim przypadku w skaner jest wyposażony każdy członek drużyny.

**P:** Według zasad przyznawania doświadczenia, modele pojedyncze otrzymują je za zabijanie modeli w walce strzeleckiej lub wręcz. Nigdzie nie jest napisane, że doświadczenia nie zdobywa się za zabijanie Sztuką. Nie jest też napisane, że się zdobywa. Wobec tego, czy wykorzystując zasady prowadzenia kampanii modele pojedyncze zdobywają doświadczenie za zabijanie czarami Sztuki?

**O:** W podręczniku powinna znaleźć się informacja, że punkty doświadczenia otrzymuje się także za zabijanie czarami Sztuki i Mrocznej Harmonii.

**P:** Jeżeli model jest wyposażony w granatnik, czy musi kupić granaty oddzielnie do rzucania i oddzielnie do broni – dwa punkty za granaty ręczne i dwa za te do granatnika?

**O:** Nie.

**P:** Deathlockdrum ma wbudowany granatnik. Czy granaty do niego muszą kupić oddzielnie?

**O:** Tak.

**P:** Model strzela serią w trzy modele, które Czekają. Jego broń ma modyfikator obrażeń x3. Zabija pierwszego wroga. Zanim wykona rzuty przeciwko drugiemu wrogowi, czy ten może wykorzystać Czekanie i odpowiedzieć ogniem, nim sam zostanie zabity, czy musi zaczekać do chwili zakończenia akcji napastnika?

**O:** Musi zaczekać do momentu zakończenia akcji napastnika.

**P:** Czy wykorzystując Pierwszą pomoc można uleczyć model pojedynczy, mający więcej niż 1 punkt Żywotności? Jeśli tak, to czy rana (która nie jest śmiertelna – wciąż pozostały punkty Żywotności) musi zostać wyleczona przed następną aktywacją modelu (tak, jak w przypadku modeli z 1 punktem ŻW), czy też można ją wyleczyć później w trakcie gry?

**O:** Pierwszą pomocą można pomagać tylko ofiarom „śmiertelnym”!

Swoje pytania i opinie o grze przysyłajcie pod adresem:

Wydawnictwo MAG  
ul. Dolna 43  
00-773 Warszawa  
z dopiskiem Warzone



– Nowicjuszy możesz poznać jeszcze przed rozpoczęciem odpawy. Weterani wiedzą, że nie zadaje się pytań. Powiedz ci, jeśli jest coś, o czym powinienś wiedzieć. Jeśli nie, trzymaj gębę na kłódkę. Ale nowicjusze... Oni po prostu są ciekawi. Z łatwością można powiedzieć, czy to ich pierwsze, drugie, czy trzecie zadanie. Po prostu liczy się pytania. Zazwyczaj nie zadają ich dopiero przed czwartą misją – o ile wciąż żyją.

– Ja mam za sobą szesnaście dużych bitew, kilka bójek w barze i jeden pojedynek. Ten ostatni się tak naprawdę nie liczy, bo strzeliłem draniowi w plecy, zanim zakończyło się odliczanie kroków. Ale ja nie lubię walczyć z ludźmi. Lubię walczyć ze stalą. Czolgci Bauhausu są lepsze od wszystkich innych, to widać. Daj mi mój szwadron, a zawsze i wszędzie pokonam każdy czolg. Nikt nie pokona Bauhausu.

# WARZONE

TM



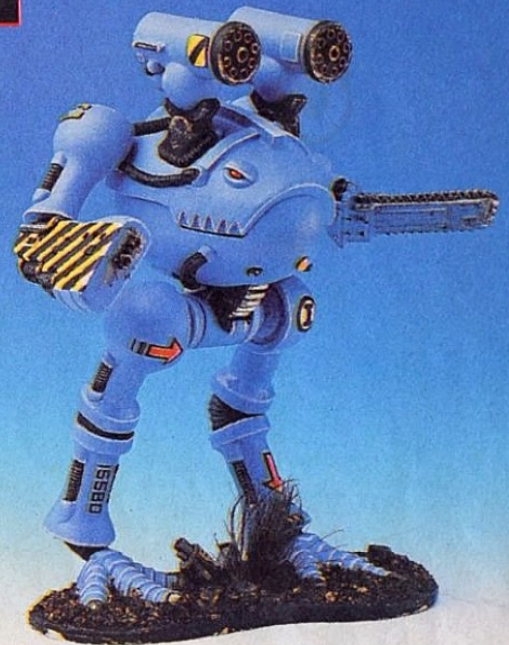
#9624

## INTRUZ Z CALLISTO

Wyobraź sobie rasę stworzoną wyłącznie po to, by doskonaliła się w kunszcie zabijania – rasę, której członkowie potrafią wykorzystywać tajemne sposoby ukrywania swej prawdziwej formy, potrafią ze sobą współpracować o wiele lepiej od ludzi. Wyobraź też sobie, że mogą szybko uleczyć rany, które dla człowieka są śmiertelne. No cóż, jeśli musisz wiedzieć, taka rasa istnieje – Intruzi z Callisto.



#9626



## ROBOT BOJOWY ERADICATOR

Maszyna śmierci: brak uczuć, brak żądz, brak potrzeb. Chłodna, błękitna stal okrywa całe jej ciało, a potężny arsenał sprawia, że kruszy wszystko, co stanie na jej drodze. Maszyna nie dba w kogo celuje – jej zadanie jest jasne... Cel: Wykrzyć i zniszczyć aktywność wroga.

## FIGURKI ZAPROJEKTOWALI

Tim Prow, Phil Lewis, Kev Adams i Mark Kay

## FIGURKI POMALOWALI

Jonni Teittinen i Anders Svedmyr

#9620



## MISTYK BRACHTWA

Gi mężczyźni i kobiety należą do najpotężniejszych istot w całym Układzie Słonecznym. Nauczono ich drogi światła – Sztuki. Wykorzystują ją, by leczyć i pomagać biednym... lecz także, by odnajdywać i egzorcyzmować – a jeśli to niemożliwe, zabijać zepsutych Ciemnością.



#9840

## ŻOŁNIERZE ELITARNEJ PIECHOTY BRACHTWA

Są elitą wojsk świętej Organizacji. Nie boją się niczego, wybierają się ich spośród najlepszych żołnierzy. Zazwyczaj walczą jedynie z Legionem Ciemności – są w tym niezrównani.



#9516

# WARZONE

TM



#9842

## ŚWIĘTY WOJOWNIK BRACCTWA

Są wojownicy odważni i są tacy, którzy są NAPRAWDĘ odważni. Święci Wojownicy nie podlegają takim klasyfikacjom. Walczą z Legionem Ciemności, wszędzie tam, gdzie się pojawi. Mieczami Avenger dziesiątkują żołnierzy Ciemności, a swego dzieła dopełniają karabinami Retributor.



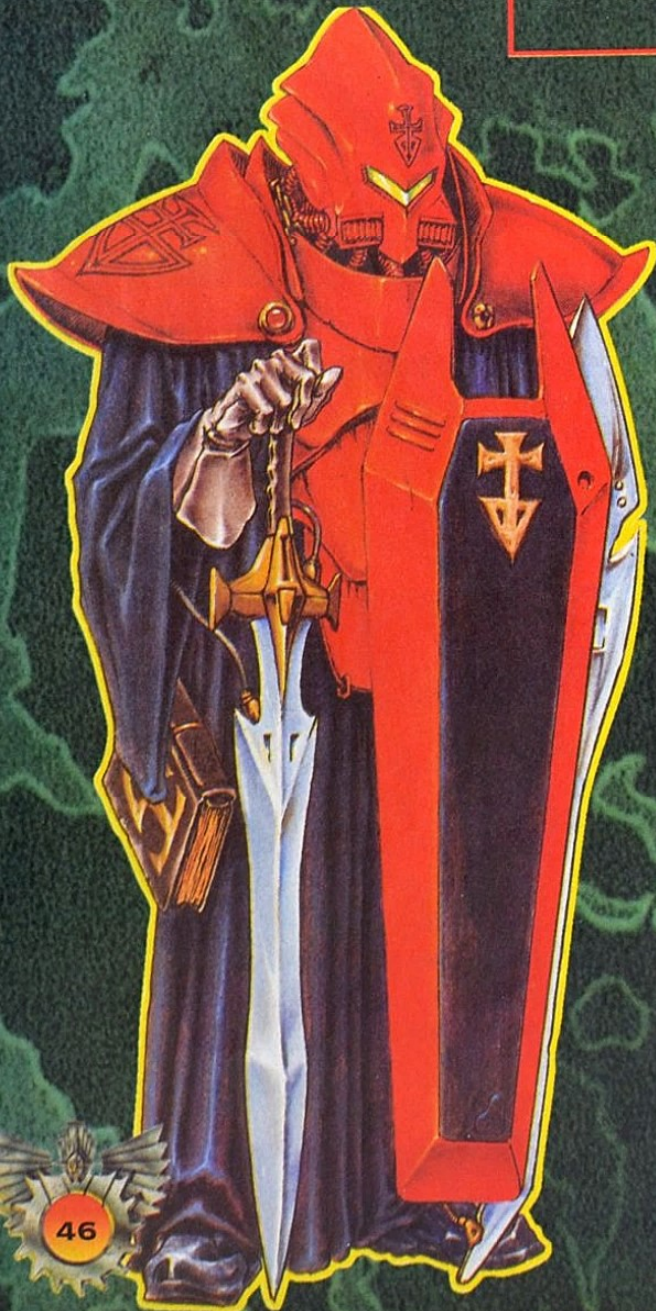
#9843



#9841



HERETYK



#9621



## ZNAWCA SZTUKI

Niektórym Mistykom, najlepszym z najlepszych, dana jest rzadka okazja zostania Znaczą Sztuki. Ci ludzie są prawdopodobnie najpotężniejszymi przedstawicielami swej rasy. Władają mocami, którym nawet Mroczna Harmonia – czasami – nie może się oprzeć.



## NIEPOKALANA FURIA

Furia: humanoid, dwa i pół metra wzrostu, waga około 200 kilogramów, twarz wcielonego zła – brak ust i szczęki, na ich miejscu pionowe płytki metalu. Stwór ten wydają z siebie dźwięki tak straszne, że czasami uciekają przed nim całe oddziały ludzi.



#9622



# WARZONE™



## PRZEKŁĘTA HAUBICA

To działo wypluwa z siebie czyste zło, czystą Mroczną Harmonię. Nikt nie chce znaleźć się na drodze tego monstrum! Żołnierze wpadają w panikę na jego widok. Przeklęta Haubica jest obsługiwana przez dwóch ożywieńczych legionistów, którym przewodzi nekromutant lub centurion.



## NEFARYTA SEMAI

Kłamstwa, kłamstwa, kłamstwa... Pamiętaj, nie ufaj nikomu, a zwłaszcza Nefarycie Semai. Ich dusze są uczynione z kłamstw. Ich życie ma tylko jeden cel, jest nim Zwodzenie. Nefaryci Semai zdobywają władzę kłamstwem i Mroczną Harmonią. Próbują zdominować wrażliwe umysły ludzi... Przychodzi to im z niepokojącą łatwością. Strzeż się...

#9623

#9845



## ŚWIĘTY SIERŻANT BRACHTWA

Opisane w tym katalogu nie posiadają tej właściwości

47

# FURIA NEFARYTY

Ostrze Skalaka centuriona przecięło powietrze, wydzierając dziurę w gardle Webera. Tryskająca krew zalała pierś umierającego żołnierza i rozlała się po ziemi. Wystrzeliłem ze swego Deathlockdruma i w powietrzu zawirowały części ciała żołnierza Legionu. Wciąż naciskając spust, rzuciłem się do przodu, zostawiając za sobą ciała padłych ożywieńczych żołnierzy Ciemności. Byłem zmęczony, ale nie mogłem przestać walczyć. Jedyнным sposobem zakończenia bitwy było zabijać, albo samemu dać się zabić, a ja nie należę do mięczaków. Nagle nikąd pojawiła się przede mną sylwetka potężnego razydy. Zdażyłem jeszcze pomyśleć, że wykończy mnie swoim Nazgarothem. Mimo to, odruchowo wycelowałem swoją broń i strzeliłem serią, ryjąc kulami ciała potwora. Na szczęście padł, nim zdążył odpowiedzieć ogniem. Z kawałków strzaskanych rurek bryznął jakiś chorobliwie zielony płyn, plamiąc ziemię pod moimi stopami. Potknąłem się, ale szybko złapałem równowagę i ruszyłem do przodu, a za mną moi żołnierze. I właśnie wtedy, gdy wszystko zaczynało wyglądać różowo, wydarzyło się coś niewiarygodnego. Nadszedł władca Mrocznych Dóbrów. Purpurowa szata oślaniała większość jego potwornie zdeformowanego ciała. Stał pośród swych zmutowanych strażników i zaczął się śmiać. Wąskie, czarne wargi odsłoniły poźółtkie, zepsute zęby.

– Nefaryta! – ktoś krzyknął. – ATAKOWAĆ!

Ze wszystkich stron rozbrzmiał odgłos karabinów maszynowych. Tuż obok mej głowy świsnęły czarne kule, jedna odbiła się od hełmu. Inna trafiła w pierś Hendersona. Wrzasnął, padając na ziemię, nie zdawał sobie sprawy, jakiego miał farta umierając tak szybką śmiercią.

Powietrze zgęstniało od nagromadzonej w nim mocy Mrocznej Harmonii. Przed nefaryckim magiem pojawiło się jakieś przejście do Innej rzeczywistości. Wysokie, wibrujące okrzyki złych duchów z drugiej strony przejścia brzmiały tak, jakby błagały o odkupienie. Odwróciłem się i zatkałem uszy palcami. Moim żołnierzom kazałem zrobić to samo. Niektórzy mnie usłyszeli i uratowali się, ale inni odbiegli w panice, gdyż czar Nefaryty odebrał im rozum. Przygotowując się do drugiej rundy, mistrz Mrocznej Harmonii zamknął portal.

– Odwróć! – krzyknąłem. – Zaprzestać wszelkich działań zaczepnych!

Zanim przebiegłem pięć kroków, olbrzymia fala kwasu zmyła moich pozostałych podkomendnych, zalewając ich morzem śmierci. Żrący płyn rozpuścił ich pancerze i ciała, pożerając ich żywcem. Pobiegłem szybciej, modląc się o łaskę Kardynała. Obejrzałem się w biegu i zobaczyłem, że z ziemi biją w niebo magiczne płomienie, które spopieliły ciała wszystkich poległych. Śmród palonego ciała i włosów wywołał wymioty. Biegłem i kałałem, szukając jakiejś kryjówki. Zmusiłem się do większego wysiłku, czując na plecach żar zbliżającego się ognia. W ciągu wszystkich lat w wojsku nigdy nie widziałem podobnej potęgi. Trudno uwierzyć, że zaledwie jedna istota jest zdolna spowodować takie zniszczenia.

Kilka dni po moim cudownym ocaleniu, odnalazła mnie ekipa poszukiwawcza z Bauhausu. Byłem zdezorientowany i odwodniony, ale żywy. Przewieźli mnie śmigłowcem do szpitala, gdzie zespół lekarzy opatrzył moje rany, a członkowie Bractwa zbadali, czy nie pozostała we mnie skaza Ciemności. Ze szpitala wyszedłem zdrowy, ale przełożeni zwolnili mnie ze służby. Dzięki niech będą Kardynałowi Teraz wiem, że napotkanym przeze mnie Nefarytą był Valpurgius, Arcymag Alakhala Przebiegłego. Szaleńczy śmiech potwora prześladowuje mnie każdej nocy. Nawet teraz widzę jego koszmarną, wykrzywioną w szatańskim uśmiechu twarz. Każdego ranka idę do Katedry i modłę się, by żaden żołnierz nie musiał stawiać czoła furii tej istoty.

Gdyby tylko ludzkość miała więcej szczęścia...



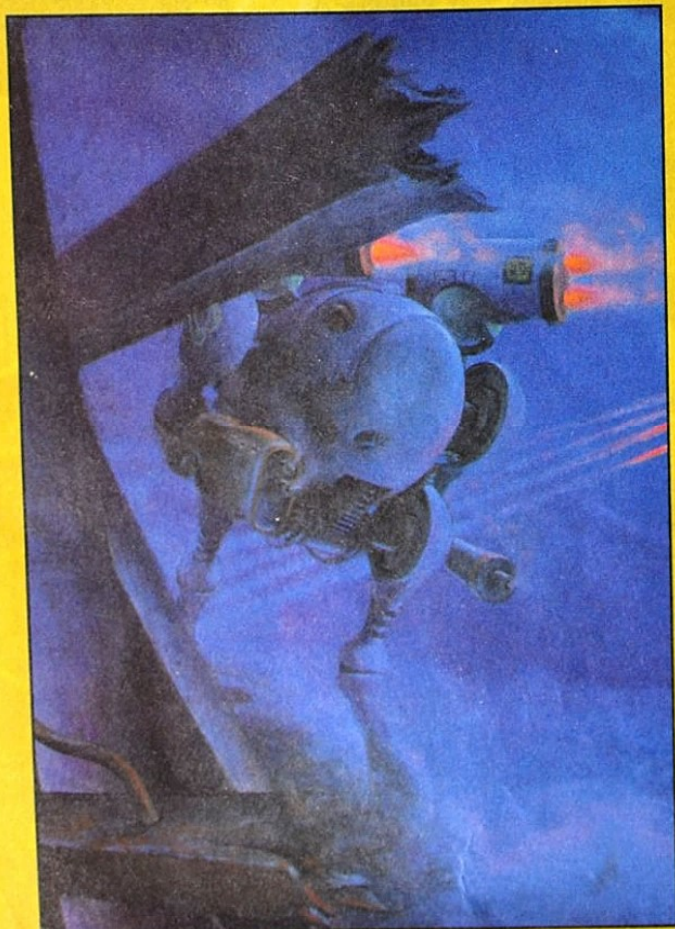
## ROBOT BOJOWY ERADICATOR

Robot bojowy klasy Eradicator był jedną z pierwszych dwunożnych, opancerzonych konstrukcji bojowych, wybudowanych przez ludzi. Przy jego projektowaniu uwzględniono doświadczenie i technologie wykorzystywane w produkcji gimeków Mishimy, jednak nie zapomniano o nowatorskich rozwiązaniach technologicznych, opracowanych przez korporację produkującą te maszyny, Cybertronic. Dzięki temu Eradicatory są – jak na swoje rozmiary – niezwykle silnie opancerzone. Dzięki wyposażeniu ich w najnowocześniejszą broń, otrzymano doskonałą maszynę wojenną. Jedyną wadą całego projektu jest to, co inżynierowie z Cybertronicu poczytują za największą zaletę: Sztuczna Inteligencja. W przeciwieństwie do ludzkich pilotów, zasiadających za sterami gimeków, „mózg” Eradicatora nie jest zdolny do odczuwania jakichkolwiek uczuć. Eradicatory wielokrotnie modyfikowano, zazwyczaj w celu

usunięcia jakichś niewielkich problemów technicznych lub błędów w oprogramowaniu. Z upływem czasu zwiększały się możliwości bojowe robotów tej klasy, a montowana na ich korpusach broń była czasami wymieniana na inną. Robiono to po to, aby ocenić przydatność bojową nowych wersji. Najnowsza wersja robota jest praktycznie rzecz biorąc całkowicie nową maszyną, znacząco różną od poprzedników noszących tę samą nazwę.

Poniższe reguły przeznaczone są do wykorzystania wraz z modelem Eradicatora, produkowanym przez firmę Heartbreaker. Każdy Eradicator może być wyposażony w broń inną niż wersja podstawowa. Ulepszone modele standardowych broni Cybertronicu wchodziły na uzbrojenie jednostek Eradicatorów, kiedy okazało się, że nowe, silne generatory tych maszyn mogą dostarczyć o wiele więcej energii niż siłownie mniejszych robotów.

WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
14	14	-	12	3	4	8	6	30	175



Wszystkie zasady odnoszące się do Eradicatorów, które zostały podane w podręczniku gry, są wciąż stosowane. Dodatkowo Eradicator jest uważany za model bardzo duży. Zamiast charakterystyki podanej w podręczniku, należy używać poniższej.

Eradicator jest wyposażony w wymienne pylon, na których można zamontować różne rodzaje broni. Różne kombinacje uzbrojenia odpowiadają przeznaczeniu bojowemu konkretnych maszyn. Eradicator może przenosić do 3 rodzajów broni, wybranych spośród poniżej opisanych, ale może być uzbrojony tylko w jeden egzemplarz danego typu (tzn. ten sam Eradicator nie może być uzbrojony w dwa Titan Megablastery). Koszt uzbrojenia jest już wliczony w koszt maszyny.

Elektroniczna pamięć robota jest wypełniona po brzegi specjalnym oprogramowaniem, nadzorującym wykorzystanie broni. Z tego powodu robot nie może używać żadnych programów ani ulepszeń (ulepszenia i programy są opisane w pierwszym Kompendium Warzone.)

Ze względu na wielkość i różnorodność uzbrojenia, w wypadku Eradicatora, tak samo jak przy pojazdach, stosuje się tabelę trafień. Przy każdym trafieniu robota wykonaj rzut 1K20, którego wynik odczytaj z poniższej tabeli.

1K20	LOKACJA
1-17	Korpus
18	Broń numer 1
19	Broń numer 2
20	Broń numer 3

Chris Bledsoe,  
Dave Jones  
oraz  
Bill King





**KORPUS.** Eradicator, który zostanie trafiony w tę lokację i któremu nie uda się wykonać pomyślnie ani testu **PANCERZA**, ani rzutu sprawdzającego działanie mechanizmów samonaprawczych, traci jeden punkt **ŻYWOTNOŚCI**.  
**BRONŃ numer 1, 2 lub 3.** Przed rozpoczęciem bitwy przydziel każdej broni numer. Kiedy zostanie ona trafiona i nie powiedzie się test P, Eradicator nie traci punktu **ŻW**. Wykonuje się test mechanizmów samonaprawczych, ale te naprawiają uszkodzenie jedynie wtedy, gdy rezultat rzutu wynosi 8 lub mniej. Trafiona broń zostaje zniszczona i nie można jej już używać, jeśli test mechanizmów samonaprawczych będzie nieudany.

Figurkę pomalował Jonni Teittinen



## UZBROJENIE ERADICATORA

### TITAN MEGABLASTER

CKM

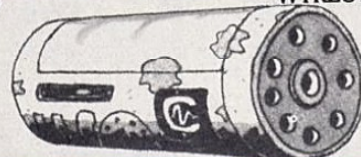


BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
Titan Megablaster	36*	75	-	16(x3)

Ten ulepszony SSW4200P jest tak ciężki, że nie może go przetranszować żaden człowiek. Broń ta jest przenoszona na wzmocnionym pancerzu Eradicatorów. Może strzelać seriami.

### SSW6000

WYRZUTNIA RAKIET



BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
SSW6000	30**	60	- 2	13(x2)

Ta broń wsparcia pola walki jest jedyną konstrukcją tego typu w arsenale Cybertronu. Jest standardowym wyposażeniem większości Eradicatorów, montuje się ją także na kilku typach pojazdów. Wykorzystuje wzornik wybuchów.

### AR3002

KARABIN SZTURMOWY



BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
AR3002	15	30	- 3	13(x2)

Ta ulepszona wersja AR3000 ma dwukrotnie większą szybkostrzelność.

### SAS G80

STRZELBA

BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
SASG80	s	-	-	13 za strzał

Broń przeciwpiechotna. Unikalny wynalazek Cybertronu. Automatyczna strzelba. Oddaje dwa strzały w każdej akcji Strzelania.

### MAGMASCORCHER

MIOTACZ OGNI



BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
Magscorcher	MO	-	-	14(x2)

Magscorcher został zaprojektowany specjalnie dla Eradicatorów. Dwie lufy zapewniają wysoką niezawodność: gdy pierwsza rozgrzewa się do temperatury krytycznej, broń automatycznie zaczyna strzelać z drugiej lufy, chłodząc jednocześnie pierwszą. Wykorzystuje wzornik magscorchera.

### GIGADEATH

CHAINRIPPER

BRONŃ	ZB	ZM	MZ	OB
Gigadeath	WW	-	-	12(x3)

Tę niezwykle potężną broń do walki wręcz, może zasilać jedynie wewnętrzna prądnica Eradicatora. Może wykonywać zamaszyste cięcia.

- \* Minimalny zasięg 20 cali. Nie można wykorzystywać tej broni przeciwko celowi bliższemu niż zasięg minimalny.
- \*\* Minimalny zasięg 12 cali. Nie można wykorzystywać tej broni przeciwko celowi bliższemu niż zasięg minimalny.

## NAJEMNICY

Na polach walk umęczonego wojną Układu Słonecznego często można spotkać najemników walczących dla megakorporacji. Zabójców wynajętych, by zabili jakiegoś ważnego oficera, saperów wysadzających bunkry, zwiadowców i rozrabiaków. Każdy może pracować dla ciebie, jeśli tylko masz gotówkę. Stratę najemnika można przeboleć, dlatego zawsze to oni dostają najtrudniejsze zadania – jeśli się im uda, to dobrze, jeśli nie – no cóż, zawsze można wynająć innego.

### PRZEPISY REGULUJĄCE STOSOWANIE NAJEMNIKÓW

Najemnikami nie może być więcej niż połowa modeli pojedynczych z twojej armii. Najemnicy nie są wliczani do limitu modeli pojedynczych, to znaczy możesz mieć pełną liczbę modeli pojedynczych i dodatkowo najemników. Legion Ciemności nie korzysta z ich usług.

### NOWA ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

**Podkładanie ładunków wybuchowych:** chcąc podłożyć ładunek wybuchowy, model posiadający tę zdolność musi dotykać podstawką do podstawki obiektu, który chce wysadzić, po czym musi wykorzystać jedną akcję na podłożenie bomby. Najpierw zdecyduj się, jakiego rodzaju materiału wybuchowego użyjesz, po czym rzuć 1K20. Przy wyniku równym bądź mniejszym od 10 ładunek został pomyślnie umieszczony. W przeciwnym wypadku akcja jest tracona (ale ładunek nie). Jeśli wynik testu będzie pomyślny, nie zapomnij zanotować, że wykorzystałeś jeden ładunek. W przypadku wyrzucenia porażki (20 na 1K20) ładunek wybucha w czasie podkładania. Umieść wzornik wybuchu tak, by model podkładający bombę znajdował się pośrodku. Obliczając obrażenia wykorzystaj materiał wybuchowy o najwyższym wskaźniku obrażeń spośród przenoszonych przez daną figurkę. Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem muszą wykonać test P przeciwko tej wartości.

Po podłożeniu ładunku wybuchowego użyj monety lub jakiegoś podobnego markera, aby zaznaczyć miejsce, gdzie umieszczono bombę. Model może zdetonować dowolny ładunek, wykorzystując na to jedną akcję. Można tego dokonać z dowolnego miejsca na polu bitwy. Po wybuchu bomby teren pod wskaźnikiem zamienia się w gruz, które są traktowane jako teren nierówny. Wszystkie modele znajdujące się pod wzornikiem wybuchu muszą wykonać test P przeciwko wartości obrażeń danego materiału wybuchowego. Budynki, których przynajmniej połowa znajduje się w strefie wybuchu, zamieniają się w gruz. Powinieneś zastąpić je ruinami. (Jeśli nie masz odpowiedniego modelu, wykorzystaj do tego małe kamyki, umieszczone w miejscu, gdzie stał budynek). Modele znajdujące się wewnątrz wysadzonego budynku muszą wykonać test P przeciwko wartości obrażeń materiału wybuchowego, z ujemnym modyfikatorem pancerza -4.

### SAPER

Saperzy zabawiają się zazwyczaj wysadzaniem bankowych sejfów lub budynków. Walczą z wielu powodów, najczęściej skuszeni hojną zapłatą i brakiem wykwalifikowanych ekspertów tego typu



Arvid  
Blomberg



*Pozwól, że opowiem ci historię. Masz kłopoty. Możesz wybrać jedną osobę, która będzie twoim wsparciem. Kogo wybierzesz: brata, z którym dorastałeś, który wie o tobie wszystko, który myśli i walczy jak ty... Czy może kogoś, kto powiedział, że będzie z tobą walczył, jeśli mu zapłacisz?*

*Nie ma zbyt dużego wyboru. Nie wynajmuję mych żołnierzy. Dostają ich od Bauhausu, gdy wiem, że będę mógł na nich polegać. Jak płacisz najemnikowi? Jeśli dasz mu pieniądze z góry, zniknie przed walką. Jeśli wstrzymasz się z wypłatą, w ogóle nie będzie walczył. Dasz mu połowę, to i tak zwieje z twoją forszą. A wie, jak się walczy, więc jej odzyskanie nie będzie takie proste. Chyba że masz czołg, nie?*

wśród pracowników korporacji. Znaną prawdą jest fakt, że zawsze trzeba być przygotowanym na stratę najemnika tego typu.

### UMIĘJĘTNOŚCI SPECJALNE

Podkładanie ładunków wybuchowych i szkolenie specjalne.

### WYPOSAŻENIE

Saperzy mogą być uzbrojeni w strzelbę lub broń boczną, pochodzącą ze zbrojowni każdej korporacji lub ze zbrojowni ogólnej. Mogą przenosić do siedmiu jednostek ładunków wybuchowych.

### STRUKTURA

Saperzy są modelami pojedynczymi i najemnikami.

NAJEMNICY	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Saper	11	12	-	12	4	1	0	4	24	40
Zabójca	14	17	-	15	4	2	1	3	22	60
Rozrabiaka	15	16	-	12	4	3	4	3	26	52
Zwiadowca	15	15	-	13	4	2	0	4	22	55



## ZABÓJCA

Zabójców wynajmuje się po to, by wyeliminowali wrogich oficerów i dowódców. Wyszkołenie dobrego snajpera jest czasochłonne i drogie, dlatego korporacje często korzystają z usług najemników o ustalonej reputacji, gdy chcą się kogoś pozbyć. Zabójcy-najemnicy są często lepsi od wojskowych snajperów, ponieważ nie mogą sobie pozwolić na zawalenie misji. Jeżeli mu się to przytrafi, jego kariera dobiegnie końca. Z jednej strony jego reputacja sięgnie dna, z drugiej prawdopodobnie będzie już martwy, albo też jego niedoszły cel zadba o to, by wkrótce trafił do piachu.

### ZASADY SPECJALNE

Zabójcy nigdy nie ulegają panice. Używając karabinów snajperskich otrzymują dodatkowy modyfikator obrażeń +2. Zabójcy mogą się rozstawić w dowolnym miejscu pola bitwy, poza strefą rozstawienia przeciwnika. Rozpoczynają grę ukryci, czekając.

### WYPOSAŻENIE

Zabójcy są wyposażeni w karabiny snajperskie i broń boczną (zazwyczaj w miecz Punisher lub pistolet maszynowy Eliminator) z dowolnej zbrojowni korporacyjnej lub ogólnej.

### STRUKTURA

Zabójcy są modelami pojedynczymi i najemnikami.

## ROZRABIAKA

Dwa metry wzrostu, potężne mięśnie. Wylany z wojska za niesubordynację, okrucieństwo lub pobicie przełożonego... Tak wygląda typowy rozrabiaka. Żywiołem rozrabiaka jest pole walki, bronią – ciężki karabin maszynowy, trzymany w kurczowo zaciśniętych dłoniach. Rozrabiaka – obcięta na języka, nieogolona, paląca cygaro, niewychowana, hałaśliwa, śmiertelna maszyna bojowa. Mówiąc krótko, to prawdziwy, staromodny żołnierz fortuny.

### ZASADY SPECJALNE

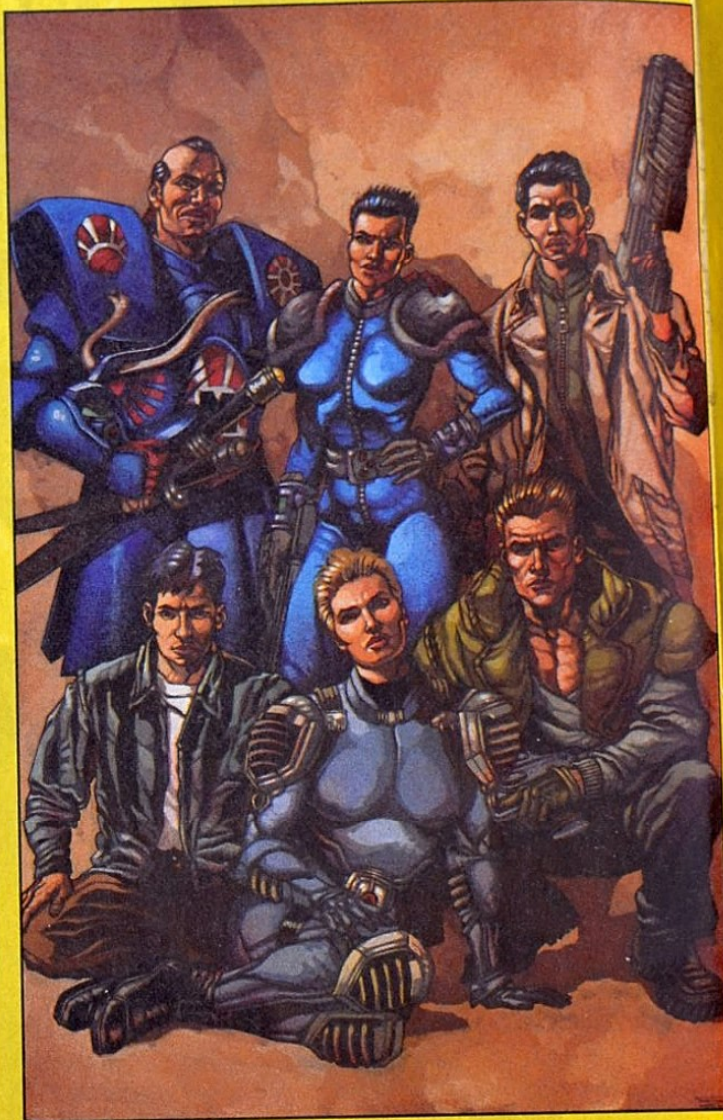
Rozrabiacy nie ulegają panice, wywołanej otrzymaniem rany. Ulegają panice wywołanej działaniem Sztuki, Mrocznej Harmonii lub efektami specjalnymi. Rozrabiacy nigdy się nie kryją – uważają, że robią tak tylko tchórze.

### WYPOSAŻENIE

Rozrabiaka jest uzbrojony w broń ciężką i broń przeznaczoną do walki wręcz (miecz lub broń boczną), pochodzącą ze zbrojowni dowolnej korporacji lub ze zbrojowni ogólnej.

### STRUKTURA

Rozrabiacy są modelami pojedynczymi i najemnikami.



## ZWIADOWCA

Zwiadowcy są najemnymi szpiegami, ale wolą, gdy nazywa się ich „niezależnymi agentami”. Zazwyczaj kradną dokumenty lub porywają naukowców, można się więc zastanawiać, czego szukają na polu walki? Odpowiedź jest prosta: kradną dokumenty ukryte za murami tak grubymi, że nawet saperzy nie mogą ich wysadzić w powietrze i porywają naukowców, przebywających w bazach, do których teoretycznie nie dostanie się żaden wróg. Ponadto są świetnymi „normalnymi” zwiadowcami.

### ZASADY SPECJALNE

Szkolenie specjalne. Zwiadowcy mogą się poruszać po terenie nierównym z maksymalną prędkością, a po terenie niemożliwym do przejścia z prędkością zmniejszoną do połowy. Mogą pokonywać ściany o dowolnej wysokości, zużywając jedną akcję Ruch na pokonanie 2 cali wysokości. Zejście na dół wymaga wydania jednej akcji mniej, ale zawsze trzeba na to poświęcić przynajmniej jedną akcję.

### WYPOSAŻENIE

Zwiadowcy są uzbrojeni w broń boczną lub/i miecz wybrany ze zbrojowni dowolnej korporacji lub ze zbrojowni ogólnej. Karabiny szturmowe, karabiny snajperskie i broń ciężka są w ich misjach zbyt dużym obciążeniem i przeszkodą.

### STRUKTURA

Zwiadowcy są modelami pojedynczymi i najemnikami.



Konwersja i malowanie - Anders Svedmyr



## NOWA BRONŃ ZE ZBROJOWNI OGÓLNEJ

L&amp;A MK.3 „ELIMINATOR”

PM



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Eliminator	4	8	2	12	8

Eliminator jest bronią popularną wśród zabójców. Ma wbudowany tłumik dźwięku i ognia, dlatego model strzelający z broni tego typu może to robić nie tracąc statusu modelu ukrytego. Eliminator jest BRONIĄ BOCZNĄ.

SHERMAN MOD.7 „ENFORCER”

PISTOLET

	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Sherman	3	6	3	13	3

Enforcer jest wielkokalibrowym rewolwerem, popularnym wśród najemników, gdyż łatwo go nabyć i trudno namierzyć. To BRONŃ BOCZNA.

## DYNAMIT

## MATERIAŁ WYBUCHOWY

	OB	KOSZT
Dynamit	12(x3)	5

Normalny dynamit. Zajmuje jedną jednostkę ładunku wybuchowego. Mogą z niego korzystać tylko te modele, które posiadają umiejętność specjalną Podkładanie ładunków wybuchowych.

## DEMOLEX

## MATERIAŁ WYBUCHOWY

	OB	KOSZT
Demolex	13(x4)	12

Demolex jest niezwykle silnym środkiem wybuchowym, używanym przez wojsko do niszczenia mostów, stacji energetycznych i budynków. Demolex zajmuje dwie jednostki ładunku wybuchowego. Mogą z niego korzystać tylko te modele, które posiadają umiejętność specjalną Podkładanie ładunków wybuchowych.

MEPHISTO

KARABIN SNAJPERSKI



	ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
Mephisto	40	80	3	15	21

Mephisto jest najlepszym dostępnym na rynku karabinem snajperskim. Używają go zarówno sławni Żołnierze Zagłady, jak i Mordercy wielkiego Bractwa.

## NITROSYNIT

## MATERIAŁ WYBUCHOWY

	OB	KOSZT
Nitrosynit	13(x5)	20

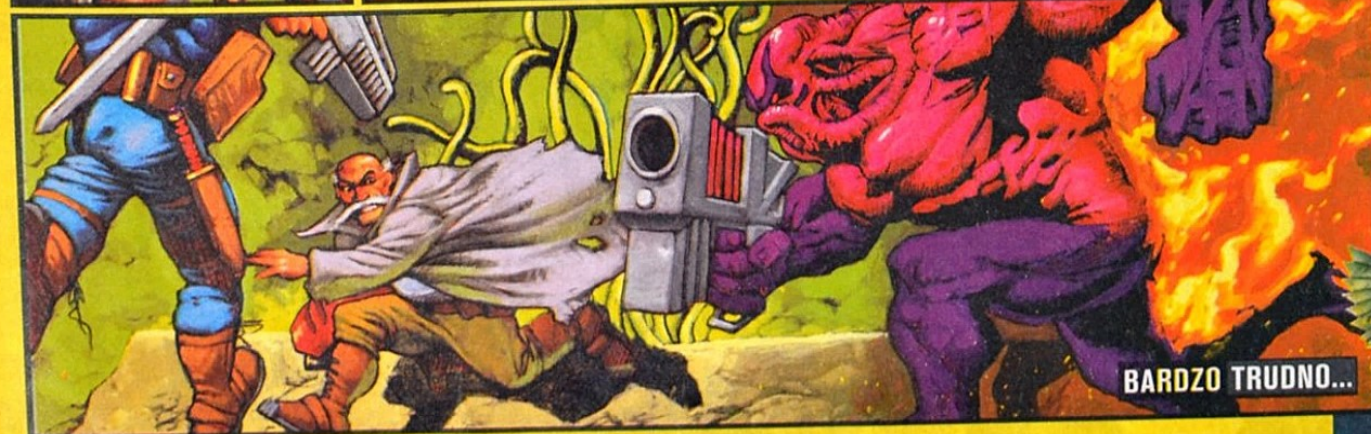
Nitrosynit jest dostępny od niedawna. Trzeba go przechowywać w specjalnych pojemnikach, ponieważ jest niezwykle mało stabilny. Nitrosynit zajmuje cztery jednostki ładunku wybuchowego. Mogą z niego korzystać tylko te modele, które posiadają umiejętność specjalną Podkładanie ładunków wybuchowych.

## BOMBA PPANC.

## MATERIAŁ WYBUCHOWY

	OB	KOSZT
Bomba ppanc.	19	15

Bomba tego rodzaju jest produkowana specjalnie do wysadzenia pojazdów opancerzonych. Model wyposażony w bombę tego typu może umieścić ją na pojeździe, stając z jego przodu i udanie uskakując z drogi, tuż przed rozjechaniem go przez pojazd. Model nie musi wykonywać testu Podkładania ładunków wybuchowych, ale musi mieć tę zdolność specjalną. Przy eksplozji bomby nie wykorzystuje się wzornika. Zamiast tego bomba trafia trzy oddzielne lokacje pojazdu (rzucić trzy razy kostką, a wyniki odczytaj z Tabeli Lokacji). Bomby przeciwczołgowe zajmują trzy jednostki ładunków wybuchowych.



## STRAŻ LORDA MOYA

Straż, nad którą bezpośrednie dowództwo sprawuje Lord Moya, liczy około 1000 wojowników. Jej żołnierze są szkoleni specjalnie do walki w tunelach. Regiment, w którym służą sami samurajowie, stacjonuje na Merkurym. Są wykorzystywani w podziemnych miastach i kopalniach tej planety. Czasami umiejętności żołnierzy tej jednostki są wykorzystywane w walkach toczonych w kanałach miast wybudowanych na innych planetach.

Drużyny Straży Lorda Moya pozostają pod ziemią, w ciemnych jaskiniach i tunelach, nierzadko tygodniami, a nawet całymi miesiącami. Przemieszczają się w prawie całkowitych ciemnościach, gdyż wszelkie światło od razu zdradza ich położenie. Ciemne, ciasne kwatery są czasami tak małe, że nie można się w nich wyprostować. Od samurajów Straży oczekuje się też, że czasami całe kampanie spędzą walcząc na kolanach.

Joseph Goodman

Normalny człowiek, zmuszony byłby do ciągłego garbienia się i życia bez światła, z pewnością by zwariował. Dlatego jest niezmiernie ważne, by każdy z kandydatów na żołnierza tej jednostki nie miał nawet najmniejszych skłonności do klaustrofobii.

Do Straży może zaciągnąć się każdy samuraj, jednak przed przyjęciem do oddziału musi on przejść szereg niezwykle wyczerpujących i trudnych testów. Szczególny nacisk kładzie się w nich na wytrzymałość psychiczną. Jedną z prób polega na tym, że ochotnik zamknięty jest w ciemnym pomieszczeniu. Samuraj dostaje klucz, dzięki któremu może stamtąd wyjść. Test uznawany jest za zdany, jeśli aspirant zdoła pozostać w ciemnym pokoju, bez żadnych bodźców zewnętrznych, przez co najmniej miesiąc. Najdłużej wytrzymał Lord Moya, 67 dni, ale nawet on musiał się w końcu poddać, by nie oszaleć.

Po pomyślnym przejściu wszelkich, zazwyczaj bardzo wyczerpujących prób, samuraj rozpoczyna szkolenie z żołnierzami Straży. Większa część szkolenia symuluje życie w ciasnych tunelach, walkę w ograniczonej przestrzeni, szybkie przemieszczanie się przez ciasne przesmyki i ukrywanie się tam, gdzie nie ma się gdzie ukryć.

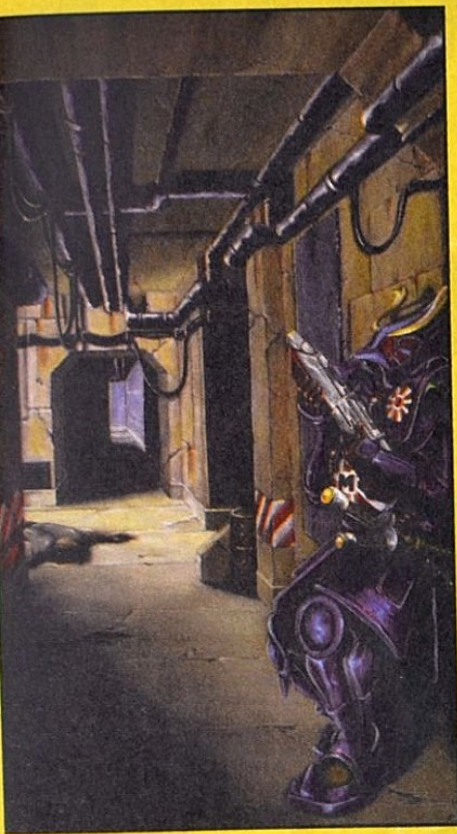
Obok szkolenia wytrzymałościowego, kandydatów poddaje się ostrej indoktrynacji, mającej przygotować ich na to, czego będą świadkami w podziemnych bitwach. Trening trwa kilka miesięcy, po upływie których samuraj musi przejść serię egzaminów końcowych. Dopiero wtedy może formalnie przyłączyć się do Straży Lorda Moya.

Straż otrzymuje zadanie o wiele trudniejsze niż przeciętny oddział samurajów. Walczą często z nieznanym przeciwnikiem. Kiedy w tunelach coś zabije górników, lub gdy zostanie zaatakowany podziemny pociąg, do akcji wkracza jednostka. Jej zadaniem jest wysledzenie i zlikwidowanie napastników. Innym frontem walki są kanały wielkich miast, gdzie częste są spotkania ze sługami Ciemności.

Ze względu na specyficzne warunki walk na Merkurym, żołnierze Straży są często wykorzystywani w akcjach dywersyjnych i manewrach oskrzydających. Specjalny trening wojowników tej jednostki pozwala im odnajdywać drogę na tyły wroga. Tego rodzaju umiejętności są nieocenione. Może to udowodnić poniższy przykład. Makazagi, prawa ręka Lorda Moya, spr-







wował bezpośrednio nad dwiema drużynami wojowników Straży. Poprowadził ich na spotkanie nacierającej brygady pancernej Bauhausu. Samurajowie wykorzystali nieznaną wcześniej i niebezpieczną przejście. Doszli do czoła kolumny pancernego wroga, który nie miał pojęcia o nadchodzącym niebezpieczeństwie. W pewnej chwili cała kolumna, 26 pancernych wozów, musiało przedostać się przez wąski

przepust, w którym czołgi jechały jeden za drugim. Właśnie w tym momencie nastąpił szturm. Granaty przeciwpancerne i strzały z Dragonfire'ów rozbiły dwa pierwsze wozy, blokując przejazd i zmuszając kolumnę do zatrzymania się. Drużyny Straży znikły w czeluściach jaskiń, nim wroga piechota zdążyła ich zlokalizować. Samurajowie powrócili do koszar jedynie z dwoma zabitymi.

#### MUNDUR

Straż Lorda Moya w czasie parady i w służbie garnizonowej nosi typowe kolory Mishimy. Idąc do boju zakładają jednak mundury w ciemniejszych niż zwykle kolorach. Naramienniki i części pancerza są zwykle brązowe lub czarne, a miejsca nie osłonięte pancerzem szare lub jasnobrązowe. Cały mundur jest mało widoczny w słabo oświetlonych miejscach, w których żołnierze Straży zazwyczaj walczą.

#### ZASADY SPECJALNE

Żołnierze Straży rzadko biorą udział w walkach toczących się na powierzchni ziemi, choć czasami się to zdarza. Poza tunelami walczą jak normalni żołnierze.

W tunelach, kanałach, śluzach powietrznych i zatłoczonych przejściach walczą jednak na swój unikatowy sposób.

Straż Lorda Moya jest szkolona do walki w ciasnocie. Do ich wyposażenia należą specjalne gogle, wzmacniające słabe światło. Do wszystkich żołnierzy Straży nie mają zastosowania ujemne modyfikatory przyznawane za walkę w ciasnocie. Wszystkie ujemne modyfikatory, przyznawane normalnie do poruszania się, walki wręcz, widzenia w kanałach, podziemiach i jaskiniach, są ignorowane.

Straż Lorda Moya jest przyzwyczajona do walki z przeciwnikiem, którego nie widzi. Tajemniczy, niewidoczny przeciwnik to ich najczęstszy wróg. Walka z tym, czego nie widać, wymaga stalowych nerwów – samurajowie straż są odporni na Strach. Wciąż mogą ulec panice.

Straż Lorda Moya stosuje normalne zasady dotyczące samurajów: szarżę banzai i szkolenie w walce wręcz.

#### WYPOSAŻENIE

Straż Lorda Moya jest wyposażona tak samo jak oddziały normalnych samurajów.

#### STRUKTURA

Drużyna Straży wygląda tak samo, jak normalna drużyna samurajów. Podobnie sprawa ma się z bohaterami. Modele członków Straży kosztują o cztery punkty więcej, niż normalni samurajowie.



Malowanie i konwersja figurek - Anders Svedmyr



*Prędzej zdechnę, niż wsiądę do czołgu Mishimy. Mishima robi najtaniej jak tylko można i nie mam tu na myśli tylko ceny. Części odpadają, nim jeszcze odpalisz silnik. Widziałem, co się dzieje, gdy zawiodą wyjścia awaryjne – to nie jest przyjemny widok. Jeśli masz farta, wydasz się na zewnątrz, ale jeśli włącz zatrzaśnie się, a czołg zostanie trafiony, możesz się pożegnać z tym światem. Właśnie dlatego jestem zadowolony, że jestem z Bauhausu. Nasze produkty się nie psują. Można na nich polegać. Budujemy je po to, by były trwałe i niezawodne.*



# Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

2<sup>nd</sup> Edition



## Poznaj Drugą Edycję „ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™”!

AD&D jest najważniejszą i najbardziej rozbudowaną grą fabularną, jaką stworzono. Wymyślono już do niej kilkanaście samodzielnych krain - światów. Każdy z nich ma więcej książkowych rozszerzeń niż dowolny inny system gry fabularnej. Każda postać i rasa, w którą można się wcielić, ma w tym systemie osobne rozszerzenie.

Możesz znaleźć się w standardowych światach fantasy typu Forgotten Realms, czy Greyhawk, jak i w emocjonujących krainach pustyń Dark Sun, horrorystycznych enklawach Ravenloftu, czy w przestworzach Spelljamera.

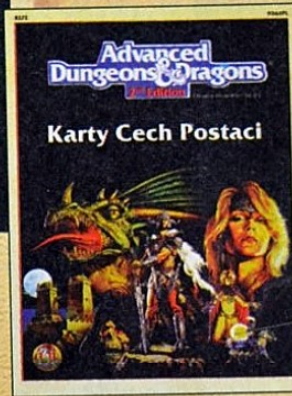
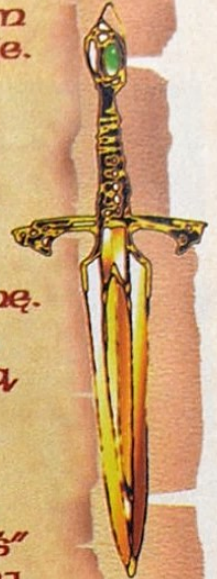
W tych światach mapy, historia, czy scenariusze przygód są osobnymi książkami. Same przygody są nadzwyczaj ciekawe, przemyślane i zatwierdzone do druku przez najlepszych specjalistów w tej dziedzinie z firmy TSR. Scenariusze te są w stanie zapewnić grę przez wiele lat bez najmniejszego znudzenia.

Mając powyższe książki możesz rozpocząć grę w dowolnej krainie. Na początku podnieś poziomy i możliwości swojego bohatera. Następnie przystąp do rozgrywania wielkich kampanii z setkami niesamowitych scenariuszy. Gdy wzrosną możliwości postaci, można sięgnąć po najtrudniejsze i najslawniejsze przygody - legendy.

Wytrawnych graczy czekają książki z dodatkowymi czarami, nowe księgi potworów, zasady zaawansowane i dla wysokopoziomowych postaci, mega-kampanie, możliwości zagrania dowolnym humanoidem lub smokiem, oraz dodatkowe, opcjonalne zasady walki przewyższające realizmem światowy standard.

Książki są do nabycia w księgarniach (m.in. TAO - ul. Mokotowska 45), w redakcji (ul. Żółkiewskiego 36/38) lub drogą wysyłkową po wpłacie na nasze konto: TM - SEMIC Sp. z o.o. Bank PKO SA V O/W-wa. Nr konta: 501145-4284-2511-2-1110. Koszt wysyłki pokrywa redakcja. Przy zakupie pełnego kompletu (5 książek) drogą wysyłkową lub w redakcji otrzymasz 10% zniżki (całość za 149 zł).

**W**YOBRAŹ SOBIE:  
Urodziłeś się w starodawnym i obcym ci świecie. Joy dorosteś - zostałeś wojownikiem. Legendy mówią, że zdobędziesz władzę, skarby i piękną dziewczynę. Droga do tego asiana jest walką, zagadkami i błaznieniem w labiryntach. Spróbuj zostać „kimś” w tej grze.



### Cykl: **SMOKI I PODZIEMIA**

„ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS” to największa na świecie seria poświęcona jednej grze. Za granicą w ciągu 25 lat wydano do niej 10 000 tytułów, z których wiele doczekało się ponad kilkunastu wydań.

Firma **TM SEMIC** postanowiła wprowadzić na nasz rynek najbardziej potrzebne do gry tytuły. Oto one:

**Podręcznik gracza** - zawiera zasady i opisy czarów, mówi jak wcielić się w bohatera z dawnych epok. Wystarczy, aby zostać dobrym graczem (47.5 zł).

**Księga Potworów** - gruby tom opisujący ok. 600 bestii ze świata mitologii, fantasy i horroru. Każdy potwór ma swój piękny, kolorowy rysunek i parametry walki (59.5 zł).

**Przewodnik Mistrza Podziemi** - pozwala prowadzić rozgrywkę innym graczom oraz zawiera zasady zaawansowane, w tym też kilkaset opisów magicznych przedmiotów.

**Karta cech postaci** - tu gracz zapisuje wszystkie dane o jego wcieleniu.

**Rozkładana osłona Mistrza Podziemi** - karta - parawan zadrukowana tabelami niezbędnymi w grze. Ma też niespodziankę - scenariusz do rozegrania.

Trzy ostatnie w komplecie za 59.5 zł



# TOP FIVE

## DOOM TROOPER

WYDANIE SIÓDME nieustających zmagają bohaterów gry Doomtrooper!

Coś wisi w powietrzu. Tak, tak, wyczuwają to nawet kaprawi Nekromutanci. To coś, to oczywiście WarZone. Nowy dodatek do naszej ulubionej gry karcianej. Rozglądajcie się uważnie, bo w każdej chwili mogą pojawić się na rynku nowe, wspaniałe zestawy kart z napisem DOOMTROOPER (oczywiście). Założę się, że ten dodatek całkowicie odmieni wasze talie! No ale dość już o tym, wróćmy lepiej do naszej listy, bo dzieją się na niej naprawdę niezwykle rzeczy. Na szczycie podium straszny tłok. Alakhai Przebiegły i Kardynał Durand postanowili występować w parach. No cóż każdy ma jakieś zбочzenie. Pojawiła się też u nas nowość w postaci Czołgu Bojowego „Grizzli” (on już chyba tędy jechał). Niestety nikt nie wytypował trafnie tej karty. Busterek Golgoty powędruje w tym miesiącu (o ile nasz Znamca Sztuki znów czegoś nie pokreśli) do Andrzeja Malińskiego z Nowego Dworu Gdańskiego.

Alakhai Przebiegły i Kardynał Durand

Co dwie głowy to nie trzy rogi.



Kosa Semai

Każda kosa ma swój kamień

Kardynał Dominik Właściwy człowiek na... niewłaściwym miejscu!!!



Czołg Bojowy „Grizzli”

Ciekawe dokąd dojdzie w przyszłym miesiącu.



Ten, Którego Nie Powinno Się Nazywać

I Który Wcale Nie Ma Na Imię Edek.

Tomek Andruszkiewicz

# Arkham – Innsmouth, czyli Dwie Wieże

Ilustracje: Hubert Czajkowski

## Uwagi wstępne

Macie przed sobą drugi scenariusz wchodzący w skład cyklu o Azathocie (pierwszy ukazał się w *MiM* nr 34 pod tytułem *Wyprawa*). Przygoda ta może być rozgrywana samodzielnie, ale wydaje się, że będzie dużo ciekawsza jako część kampanii (głównie ze względu na bohaterów niezależnych i przedstawione wcześniej wydarzenia – lepiej być świadkiem zająć, niż tylko usłyszeć o nich opowieść).

Akcja toczy się (jak wskazuje tytuł) w Arkham i Innsmouth. Przed rozgrywką warto zapoznać się z opowiadaniem H. P. Lovecrafta *Widmo nad Innsmouth* – dostarcza ono wielu ciekawych szczegółów i wprowadza w nastrój tego tajemniczego miasteczka.

## Główna postać

### Nadine Allen, lat 22

S 10 ZR 7 INT 16 KON 6 WG 11 MOC 17  
BC 10 P 85 WYK 11 WT 8 PM 17 MO brak

**Umiejętności:** astrologia 78%, historia sztuki 50%, malarstwo 89%, okultyzm 27%, perswazja 45%, psychologia 56%, targowanie się 50%, wróżenie 50%.

Nadine urodziła się w Nowym Jorku. Pochodzi ze stosunkowo biednej rodziny artystów. Jej dzieciństwo nie należało do najszcześniejszych, choć minęło bez wielkich tragedii. Zainteresowanie sztuką (głównie malarstwem) obudziło się w niej nie-



zwyczajnie wcześniej. Od najmłodszych lat próbowała wyrazić swoją wizję świata za pomocą obrazów. Na początku, gdy tylko matka na chwilę przestawała pilnować palety, nabierała farby na palce i pokrywała podłogę i ściany abstrakcyjnymi malowidłami. Potem, gdy nauczyła się trzymać pędzel, siedziała godzinami nad kartami papieru i, z językiem wytkniętym z przejęcia, uczyła się odwzorowywać bogactwo i różnorodność świata. Gdy skończyła piętnaście lat, odkryło ją lokalne środowisko artystyczne. Przystała

wtedy malować portrety i pejzaże na zamówienie, rzuciła pracę w antykwariacie, gdzie „postarzała” obrazy innych autorów, i weszła do świata wielkiej Sztuki. Przez trzy lata mówiło się o niej bezustannie. Nikt ze środowiska nie pozostawał obojętny na jej dzieła. Można było ją tylko uwielbiać lub nienawidzić. Wtedy też obudziła się w niej fascynacja astrologią i wróżbiarstwem. W jej pracach pojawiły się wątki mistyczne. Zaczęła przebywać w towarzystwie okultystów, narkomanów i nawiedzonych filozofów. Poznała Tobiasza Allena – rzeźbiarza, o którym sądziła, że będzie mężczyzną jej życia. Niestety, na tydzień przed planowanym ślubem, śmiertelnie zatrul się opium. Po tej tragedii Nadine zerwała wszelkie kontakty towarzyskie i wyjechała do Arkham. Chcąc ukryć się przed całym światem i oddać hołd jednemu człowiekowi, którego prawdziwie kochała, zmieniła nazwisko z Pane na Allen.

W połowie 1922 roku spotkała Marię Stroppe. Obie kobiety polubiły się bardzo szybko i mimo różnic w pozycji społecznej zaczęły stale ze sobą przebywać. Wtedy Nadine ściągnęła z Nowego Jorku swego wuja, Joe Pane’a, który w tamtym czasie przestał już pracować w zoo i żył na granicy ubóstwa. Załatwiła mu pracę służącego u państwa Stroppe.

Po wielu spotkaniach i rozmowach Maria zaczęła opowiadać Nadine o swoich wizjach Azathotha i jego świty. Zsyłała także sny, dzięki którym młoda artystka mogła sama doświadczyć jej przeżyć. Przyjaciółki postanowiły wspólnie zrealizować wielki projekt, połączenie Sztuki i okultyzmu. Maria zajmowała się warstwą merytoryczną, a Nadine artystyczną. Tak zaczęły tworzyć Nowego Tarota.

Choć z początku pomysł fascynował Nadine, wraz z upływem czasu podchodziła do niego coraz ostrożniej. Im bardziej posuwały się prace, tym więcej obłędu i fanatyzmu biło z oczu Marii. Po zaprojektowaniu i namalowaniu każdego nowego atutu okultystka rosła, stawała się bardziej obca, bardziej bezwzględna i bardziej szalona. Kwitła w niej przebiegłość, złośliwość i żądza zniszczenia w sobie wszystkich ludzkich cech. Choć na razie oszczędzała swego męża, Nadine i jej wuja, artystka zdawała sobie sprawę, że stan taki nie będzie trwał wiecznie i że kiedyś negatywne cechy charakteru pokonają w Stroppe przyjaźń i skrupuły. Dlatego przedłużała prace, próbując przy okazji sprowadzić Marię z powrotem na drogę człowieczeństwa. Ta sytuacja trwa do chwili obecnej – od dwóch miesięcy Nadine przeciąga malowanie ostatniego atutu, by ratować psychikę swojej przyjaciółki, Marii Stroppe.

## Prolog

Gdy Alexander Stroppe rzucił się w wodę jeziora w jaskini, na której rozbił się statek „Hope”, wiozący ekspedycję naukową Miskatonic University (patrz część pierwsza *Wyprawa*), nie utonął i nie został pożarty przez bestię zamieszkującą wodną toń. Potwór był bowiem wysłannikiem i dzieckiem Azathotha. Alexander został naznaczony i oświecony. Został kapłanem.

Oprócz zmian psychicznych nastąpiły w nim poważne zmiany fizjologiczne. Kontakt z wyznawcami szalonego boga, zamieszkującymi dno ciemnego jeziora, zaowocował przerażającymi modyfikacjami ciała. Doktor Alexander wszedł w symbiozę z organizmami nieznanymi nauce, pochodzącymi spoza Ziemi. Od tamtej pory prawą dłoń zastępuje mu zielonkawy ochłap, z którego wyrasta sześć dwudziestocentymetrowych macek. To mała, zmutowana ośmiomiczka, która dzięki wytworzeniu połączeń z nerwami ręki i nadzwyczajnej giętkości może wykonywać czynności manualne niedostępne dla dłoni zwykłego

śmiertelnika. Alexander ma także duży garb na plecach, który w rzeczywistości jest stworzeniem przyczepionym do kręgosłupa. Składa się ono z jednego wielkiego mięśnia, wianka rurkowatych przewodów i wielu nitek zakończonych haczykami. Dzięki tym nitkom jest na stałe przyczepione do kości doktora. Przewody wnikają głęboko w klatkę piersiową i są zespolone z układem krwionośnym. Całe stworzenie wspomaga pracę serca i wzbogaca krew w wytwarzane przez siebie żarłoczne mikroorganizmy, pochłaniające bakterie i wirusy (co zwiększa odporność na choroby), a także wytwarzające białko podobne do tego, które znajduje się w płytkach krwi i jest odpowiedzialne za jej krzepnięcie (dzięki temu w znaczący sposób zwiększa krzepliwość krwi). Symbiont ten czerpie pokarm bezpośrednio z krwi Alexandra, tak więc musi on dużo więcej jeść, by zaspokoić swoje potrzeby. Wygryzając otwory w porach skóry, do organizmu doktora dostały się miliony mikroskopijnych robaczków, które kierując się instynktem dotarły do mózgu, rdzenia kręgowego i nerwów obwodowych.

Tam pełzły po neuronach, pożerając okoliczne komórki i znacząc swą drogę nitkami wydzieliny. Substancja ta, bogata w metale, wytwarzała dodatkowe połączenia nerwowe i dzięki temu przyspieszała bieg impulsów, co zaowocowało zwiększeniem szybkości reakcji.

Przekładając to wszystko na wartości cech można przyjąć, że doktor Alexander Stroppe ma od tej chwili o pięć punktów więcej Zręczności, jeśli chodzi o szybkość reakcji, ośmi punktów Zręczności więcej, jeśli dotyczy to zdolności manualnych prawej dłoni, o cztery punkty więcej Wytrzymałości. Trafienie w serce nie powoduje śmierci (jego funkcje całkowicie przejmuje wtedy symbiotyczny garb), krew z normalnej rany krzepnie błyskawicznie, a przerwana tętnica zatyka się na tyle szybko, że zapobiega to śmiertelnemu krwotokowi. Alexander jest także w 90% odporny na choroby zakaźne.

Po dokonaniu transformacji Alexander opuścił jezioro. W zakamarkach jaskiń odnalazł skrzynię z „Hope” i z pomocą marynarzy-zombich wyniósł ją na zewnątrz. Tam wezwał Shantaka, dosiadł go, rozkazał wziąć ładunek i odleciał do Nowej Anglii. Dotarł jednak tylko do Innsmouth, gdyż nie chciał wzbudzać podejrzeń. Gdy zbliżał się do brzegu, skrzynia wypadła ze szponów bestii i zatoniła w oceanie. Alexander pojechał do Kingsport i opowiedział o wszystkim żonie. Maria była zaskoczona. Wysłała Alexandra z wyprawą



po to, żeby dowiedzieć czegoś o ładunku, a tu skrzynia nie spodziewanie wpadła jej w ręce. W dodatku jej mąż zmienił się z bezwolnej kukielki w potężnego sprzymierzeńca. Wszystko poszło lepiej, niż mogła sobie wymarzyć. No, może nie wszystko. Do zrobienia pozostało jeszcze jedno. Państwo Stroppe wynajęli skafander do nurkowania, zatrudnili Shane Boyle'a i wydobyli skrzynię z wody. W środku znaleźli tajemniczą aparaturę, hermetycznie zamknięte pojemniki i antyczne dokumenty. Wszystko, oprócz papierów, ukryli w piwnicy zrujnowanej latami morskiej Innsmouth i wrócili do Kingsport.

Maria wraz z Alexanderem rozszyfrowała zapiski znalezione przy aparaturze. Dowiedzieli się z nich, że maszyna służyła do wytwarzania lotnej cieczy, której opary powodowały szaleństwo. Substancji używano do otumaniania ludzi składanych w ofierze Azathothowi. Alexander wynajął ciężarówkę i pojechał do Innsmouth. Przetadał wszystko i wrócił do domu. W pośpiechu przeoczył jednak jeden pojemnik. Stanie się to potem przyczyną tragedii.

Pozostali jeszcze bohaterowie. Maria nie chce, by ktoś mieszał się w sprawy jej i męża. Wie jednak, że nie może zabić bohaterów bez ściągnięcia na siebie uwagi policji. Postanawia więc przestraszyć ich tak, by trzymali się z dala. Kierując się zdrowym rozsądkiem i kartami tarota przewiduje datę powrotu statku z uczestnikami wyprawy i wysyła na nabrzeże Alexandra, by wystraszył ich swoją obecnością. Nie docenia jednak przeciwników i jej działanie osiąga zupełnie przeciwny skutek. Maria, oprócz Alexandra, wysyła do portu swego służącego, Joe Pane'a, by ten odwrócił od niej wszelkie podejrzenia.

A teraz uwaga dla tych, którzy chcieliby rozegrać ten scenariusz samodzielnie, nie wiążąc go z poprzednim i następnym. Może się on zacząć, gdy bohaterowie są świadkami przybycia Alexandra do Innsmouth (w nocy na Shantaku). Może zainteresować ich potwór niewyraźnie widziany na tle rozgwieżdżonego nieba lub ładunek wpadający do oceanu. W Innsmouth nie da się wynająć ani sprzętu do nurkowania, ani fachowców (Nie zapominajmy, że taki kombinezon to metalowa, nitowana puszka, którą nie każdy potrafi się posługiwać. Poza tym potrzeba co najmniej dwóch ludzi do pompowania powietrza i jednego do rozwijania przewodu tlenowego). Tak czy inaczej, Alexander wydobędzie zatopiony ładunek. Wtedy można zacząć scenariusz w miejscu, gdy bohaterowie przybywają do Innsmouth. Całość wymaga jeszcze kilku niewielkich zmian, lecz te nie powinny być trudne do przeprowadzenia.

## Proponowany przebieg wydarzeń

### Port Arkham

Statek przybija do nabrzeża. Bohaterowie czekają z niecierpliwością na przycumowanie, by zbiec na ląd i znaleźć Alexandra. Gdy schodzą na brzeg, z mgły i deszczu wyłania się przygarbiona postać. To Joe Pane. Odzywa się niskim, zmęczonym głosem:

– Gdzie jest pan Alexander? Pani Maria martwiła się, miała straszne sny. Przy użyciu kart przepowiedziała, że przyplyniecie dzisiaj. Wysłała mnie, żebym wszystkiego się dowiedział. Dlaczego nie ma z wami pana doktora? Czy coś mu się stało? Może jest chory? Czy mam pójść po lekarza?

Joe nie bierze udziału w spisku (przynajmniej nie w sposób świadomy), tak więc zmartwienie w jego głosie jest szczere. Wszelkie próby (test psychologii itd.) odkrycia w nim czegoś podejrzanego, spełzną na niczym. Joe będzie chciał usłyszeć o wydarzeniach, jakie zaszły podczas wyprawy. Jeśli bohaterowie go zignorują, porozmawia z marnarzami.

Tak zaczynają się poszukiwania Alexandra. Bohaterowie nie mogą porozmawiać z Marią (Jeśli pojedą do Kingsport, dowiedzą się od jej pokojówki, że pani Stroppe źle się czuje i nie przyjmuje gości. Jediną metodą spotkania się z nią jest wtargnięcie do mieszkania, lecz to zakończy się w więzieniu i nie przyniesie żadnych odkryć). Poszukiwania w porcie mogą doprowadzić do Williama Becka, który wypożyczył Alexandrowi kombinezon nurka. Po umiejętnej rozmowie (wspartej co najmniej 10\$), badacze mogą dowiedzieć się, że doktor zatrudnił Shane Boyle'a i wypożyczył ciężarówkę z przedsiębiorstwa transportowego Mills & Co. Jeśli odnajdą mieszkanie Boyle'a, jego żona powie im, że wyjechał do pracy w Innsmouth i powinien pojawić się za kilka dni. W biurze pana Millsa dowiedzą się, że Alexander zwrócił zeszłego wieczoru ciężarówkę, wspominając coś o Innsmouth. Jeśli któryś z bohaterów przeczyta gazetę, znajdzie następującą notatkę:

### Falszywy alarm?

ARKHAM – W związku z naszą wczorajszą wiadomością (Tajemnicze porwanie) na posterunek policji zgłosił się Herman W. z informacją, że widział Roya Godfrey'a w autobusie Arkham-

-Newburyport. Ze względu jednak na niepewną reputację świadka, nieprawdopodobność doniesienia i wynik przesłuchania kierowcy, policja doszła do wniosku, że była to tylko próba wyłudzenia pieniędzy za nagrodę.

A oto wspomniana wiadomość z poprzedniego dnia:

### Tajemnicze porwanie

ARKHAM – Wczoraj, między północą a 6 rano, z kliniki dr Grahama zniknął Roy Godfrey, cudownie ocalony kapitan zaginionej niedawno wyprawy naukowej. Policja podejrzewa porwanie, gdyż pacjent znajdował się w stanie tak głębokiej katatonii, że

wszyscy lekarze zgodnie wykluczają możliwość samoistnej regresji.

Roy Godfrey to 43-letni mężczyzna o siwiejących włosach. Wzrost średni, dość szczupła sylwetka. Szare oczy, blizna na prawym policzku. Za informacje o porywaczu (lub porywaczach) policja wyznaczyła nagrodę 100\$.

Roy Godfrey uciekł ze szpitala o własnych siłach i rzeczywiście pojechał do Innsmouth. W jego nagłym

ozdrowieniu miała swój udział Maria Stroppe. Policjant przesłuchujący Joe Sargenta, kierowcę autobusu Arkham-Innsmouth-Newburyport, był bardzo opryskliwy, dlatego też kierowca powiedział mu tylko, że rzeczywiście jechał z nim siwiejący mężczyzna z blizną, lecz zachowywał się normalnie i sprawiał wrażenie bardzo żwawego: To zeznanie przyczyniło się do zignorowania tropu przez policję Arkham. Jeśli bohaterowie będą dostatecznie mili (i wesprą swe pytania kilkoma dolarami), Joe opíše im dokładnie spotkanego w autobusie mężczyznę. Wszystkie szczegóły wskazują na Roya Godfrey'a.

Tak więc tropy prowadzą do Innsmouth. Jeśli bohaterowie nie chcą tam jechać natychmiast, pozwól im bezskutecznie biegać po Arkham i pamiętaj, że czas ucieka, a państwo Stroppe wciąż działają.

### Wyprawa do Innsmouth, latarnia morska

Kiedy bohaterowie jadą do Innsmouth, Alexander wypożycza następną ciężarówkę, przewozi aparaturę i na opuszczonej farmie pod Kingsport uruchamia produkcję trującej cieczy. W tym czasie Shane mieszka w hotelu w Innsmouth. Dostał od doktora Stroppe dużo pieniędzy i polecenie, by przez kilka dni siedział cicho.

Bohaterowie mogą pojechać do Innsmouth autobusem Sargenta (odjeżdża z Arkham o godz 15) lub własnymi samochodami. W miasteczku mogą zatrzymać się w jedynym hotelu. Oto podsumowanie tego, co mogą przynieść poszukiwania:

– Pewien rybak widział wylawianie skrzyni z oceanu w pobliżu Diabelskiej Rafy. Może zidentyfikować Boyle'a. Jego opis pozostałych ludzi nie wnosi nic, poza tym, że był wśród nich garbaty mężczyzna (bohaterowie nie wiedzą jeszcze, jak aktualnie wygląda Alexander).

– Właściciel tawerny, położonej obok kamiennego falochronu nabrzeża, może pamiętać (kilka dolarów dla odświeżenia wspomnień) nocny przeladunek ciężkich obiektów z ruin latarni morskiej do ciężarówki. Po wręczeniu następnym kilkunastu dolarów może sobie przypomnieć umieszczony na niej napis: *Towarzystwo transportowe Mills & Co. Przewozimy wszystko!* Pamięta także wysokiego, dobrze zbudowanego człowieka (Shane Boyle), który kręci się od kilku dni po okolicy. Podejrzewa, że jest to agent rządowy i chętnie podzieli się swymi przypuszczeniami.

– Recepcjonista hotelowy (jak rzadko w tym fachu) jest całkowicie nieprzekupny i za żadne skarby nie udostępni książki meldunkowej. Odmówi także wymienienia nazwiska



jedynego gościa hotelowego, którym jest nurek. Jeśli zostanie do tego zmuszony lub bohaterowie w jakiś inny sposób dostaną w ręce rejestr gości, i tak nie znajdą tam Shane Boyle'a (zameldował się pod nazwiskiem Jack Hilton).

– Boy hotelowy, w odróżnieniu od recepcjonisty, nie brzydzi się przekupstwem. Za drobną opłatą może nawet udostępnić zapasowy klucz do pokoju nurka. W pomieszczeniu tym bohaterowie nie znajdą nic ciekawego, oprócz pistoletu, pałki, walizki ubrań i zniszczonej książki grozy. Chłopak widział spotkanie Shane'a z Alexandrem i może szczegółowo opisać tego ostatniego. Dzięki temu opisowi bohaterowie dowiadują się o nieco zmienionym wyglądzie pana Stroppe (garb). Pomocnik hotelowy uwielbia prasę brukową i kryminały, zasypie więc wszystkich własnymi podejrzeniami, zmyślonymi faktami i historią tajemniczych spotkań garbusa z Hiltonem, które na pewno dotyczą mafii lub jakiegoś tajemniczego morderstwa.

– Najwięcej danych może przynieść rozmowa z samym Shanem Boyle'em. Ten jednak jest ostrożny i zgodnie

z zaleceniem pracodawcy unika wszelkich kontaktów. Da się jednak przekonać do rozmowy. Może opowiedzieć o tym, że wyłowił dla Alexandra Stroppe drewnianą skrzynię. Opowie, że pomagał przenieść ją do ruin latarni morskiej i wyładować zawartość. Zapamiętał płataninę rurek, pojemników i przewodów, a także kilka hermetycznie zamkniętych pojemników z chlupoczącą zawartością. Poza tym w skrzyni znajdował się plik zamokłych papierów pokrytych płataniną znaczków i niewyraźnych szkiców. Może także powiedzieć, że przed dwoma dniami pomagał przeladować to wszystko na ciężarówkę, którą następnie odjechał Alexander. Jeśli bohaterowie zastraszą Shane'a (na przykład przedstawiając się jako agenci federalni), nurek udostępni klucze do piwnicy mieszczącej się pod ruinami latarni morskiej.

Poszukiwania we wspomnianej piwnicy są ostatnią częścią wydarzeń w Innsmouth. Jeśli Shane nie da kluczy do piwnicy, ci pewnie i tak włamią się do niej, wiedzeni ciekawością i pragnieniem znalezienia tajemniczego ładunku lub chociaż pozostałych po nim śladów. Kłódka zamykająca klapę do piwnicy w ruinach nosi ślady włamania. Czujni bohaterowie zauważą to bezzwłocznie. Po otworzeniu, z mrocznego wnętrza dobiegnie wszystkich wyraźny zapach jaśminu (to dziwne w zatęchłej dziurze w kamiennym falochronie, wzbudzi więc natychmiast podejrzenia). W piwnicy znajdują się zwłoki trzech mężczyzn i potłuczone skorupy ceramicznego naczynia. Zapach jaśminu jest bardzo wyraźny. Wszystkie trupy mają zeszywniałe kończyny, napięte mięśnie, twarze wykrzywione grymasem bólu, wytrzeszczone oczy (1/1k4 PP). Żaden nie ma śladów obrażeń zewnętrznych. Jeśli bohaterowie zainoszą skorupy do Shane'a, ten rozpoznaje w nich resztki jednego z pojemników wyłowionych z oceanu w drewnianej skrzyni. Zwłoki są doczesnymi szczątkami miejscowych złodziei. Widząc, że nocami w ruinach latarni dzieją się dziwne rzeczy, postanowili się tam włamać. Było ich czterech. Trzech weszło do środka, a czwarty stał na czatach. Alexander wywiózł już wtedy całą aparaturę, w środku pozostał tylko zapomniany pojemnik. Złodzieje przypadkiem go stłukli; stężenie substancji było tak duże, że ich organizmy tego nie wytrzymały. Złodzieje umarli z powodu niewydolności serca, które popędzane hormonami wydzielanymi pod wpływem oparów nie wytrzymały napięcia i zaprzestały pracy. Czwarty złodziej uciekł przerażony, wrócił jednak przed świtem i zamknął wytrychem kłódkę do piwnicy. Te informacje są przeznaczone tylko dla Strażników Tajemnic. Ów ocalały złodziej, który jako jedyny był świadkiem tego, co się wydarzyło, jest już dawno w zapomnianej wiosce o sto mil dalej i na pewno nie wspomni o tym nikomu przed upływem pół wieku.

Bohaterowie mogą jeszcze zostać w Innsmouth, lecz oczywiste jest, że tajemniczy ładunek zniknął z miasta. Rozsądną decyzją będzie więc powrót do Arkham i szukanie nowych tropów.

### **Kingsport i trup astronoma**

Państwo Stroppe wiedzą już, że nie udało się im odstraszyć bohaterów (donos mógł złożyć Shane, jego żona

zaniepokojona wizytą badaczy lub pracownik Mills & Co.; gdy Alexander pożyczał drugą ciężarówkę, ten z pewnością opowiedział mu, że ktoś wypytywał o niego). Maria postanawia więc odciągnąć ich od tropu. Wysyła do jednego z nich wiadomość, że chce się z nimi natychmiast spotkać. Może ona brzmieć następująco (zakładając, że jeden z bohaterów nazywa się Graham):

Kingsport, 17 sierpnia 1923

Drogi Doktorze Graham  
Jestem bardzo zaniepokojona. Sprawa dotyczy Alexandra. Strachy, koszmary i same okrutne przepowiednie. Ten list to apel przestraszonej kobiety, to krzyk rozpaczny.  
Czekam niecierpliwie na odwiedzinę Pana i Pana znajomych.  
Szczepnie oddana  
Marla Stroppe

List dostarczy Joe, jeśli adresata nie będzie w domu (na przykład nie wróci jeszcze z Innsmouth), zostawi go, dopisując na kopercie adres domu państwa Stroppe. Jeśli Badacze odwiedzą Marię, ta uraczy ich długą i przerażającą opowieścią o tym, jak od chwili wypłynięcia wyprawy miała koszmarne sny (tu pojawi się kilka opisów), potem wydawało jej się, że wciąż ktoś ją obserwuje, a wieczorem w dniu powrotu wyprawy przyszedł do niej Alexander przemieniony w potwora. Opowie, że uciekł, gdy zaczęła krzyczeć, i że od tamtego czasu boi się wychodzić z domu. Będzie błagać o to, by Badacze opowiedzieli jej dokładnie co wydarzyło się podczas rejsu. Jest dobrą aktorką (a co ważniejsze kobietą) i udawanie rozpaczny, paniki i hysterii przychodzi jej bez trudności. Nie powinna mieć więc problemów z przekonaniem bohaterów o swojej niewinności i strachu. Chce wzbudzić litość, odsunąć od siebie jakiegokolwiek podejrzenia i poznać najbliższe plany bohaterów. Jest jeszcze jeden powód. Maria chce dać Alexandrowi czas na działanie.

Gdy bohaterowie przybędą w odwiedzinę, Alexander (obserwujący własny dom z przeciwległej kamienicy) pojedzie do Arkham. Tam zaszyje się na terenie uniwersytetu, poczeka do wieczora, włamie do biblioteki, zabierze potrzebne mu atlasy i tablice, włamie się do wieży obserwatorium astronomicznego, dokona potrzebnych obserwacji i obliczeń, po czym spróbuje uciec. Jednak nie uda mu się wymknąć nieopstrzeżenie. Viktor Stern, astronom i pracownik naukowy uniwersytetu, przybędzie właśnie (jak co noc w sierpniu) do obserwatorium. Alexander straci zimną krew i zabije go, chcąc chronić własną anonimowość. W popłochu ucieknie z terenu uniwersytetu, zabierając jedynie własne notatki. Przeoczy drobny szczegół, który w przyszłości pozwoli powiązać te czyny z rodziną Stroppe: Jeśli Badacze nie odwiedzą Marii, te wydarzenia i tak dojdą do skutku. Jedyną różnicą będzie to, że wydarzą się kilka dni później, gdy Alexander straci cierpliwość). Wizyta w obserwatorium jest spowodowana planami Marii i Alexandra, którzy chcą wezwać Azathotha. Chcą



tego dokonać przy odpowiedniej koniunkcji gwiazd i stąd potrzeba obserwacji i obliczeń. Dysponują już sporą ilością substancji, dzięki której planują otumaniać ludzi i złożyć z nich krwawe ofiary podczas rytuału przyzwania.

### Wieża obserwatorium

Po wizycie u Marii wszyscy wrócą prawdopodobnie do domów w Arkham (każdy musi kiedyś spać). Następnego ranka jeden z bohaterów (lub kilku) dostanie telefon od doktora Armitage'a. Wiadomość jest alarmująca. Po przybyciu na teren uniwersytetu badacze dowiedzą się o włamaniu do biblioteki. Armitage wezwał ich, gdyż podejrzewa, że sprawa ta ma związek z ich rejsem ratunkowym. Pracownik czytelnicy powiedział mu wczoraj, że widział przez okno Alexandra; wtedy złożył to na karb przywidzenia, lecz w obliczu włamania i kradzieży sprawa wydaje się poważna. Chce usłyszeć pełną historię wyprawy, a nie tylko okrojoną wersję oficjalną. Powie, że zginęły atlasy nieba, tablice astronomiczne i matematyczne. Może zasugerować, by przepytac dyskretnie uniwersyteckich astronomów i sprawdzić, czy ostatnio ktoś się z nimi kontaktował. Pomysł przeszukania wieży obserwatorium powinien wyjść od bohaterów. Jeśli nie przyjdzie to im do głowy, ciało znajdzie po południu sprzątaczką i badacze dowiedzą się o tym z gazet lub od Armitage'a. Załóżmy jednak, że to oni je znajdują.

W wieży leżą zwłoki uduszonego astronoma (0/1k3 PP), porozrzucane książki, porozkładane atlasy. Po dokładnych poszukiwaniach (zdany test *sposstrzegawczości*) bohaterowie znajdują kilka kartek papieru z notatnika Alexandra. Są na nich wypisane wzory matematyczne, symbolicznie zapisane ciała niebieskie i kilka linijek nieznanymi symboli (to szyfr, tekstu jest jednak zbyt mało, by można go było odcyfrować). Na jednej z kartek, w rogu strony, jest wypisane nazwisko i adres: Nadine Allen, Washington Street 22. Doktor Armitage chce natychmiast wezwać policję. Jeśli bohaterowie nie chcą spotkać funkcjonariuszy prawa, doktor zgodzi się poczekać, aż opuszczą teren uniwersytetu. Może także zgodzić się (choć potrzeba będzie poważnych i rozsądnych argumentów), by badacze zatrzymali notatki Alexandra.

Bohaterowie mają teraz dwa zadania. Rozszyfrowanie notatek i wizyta u Nadine.

### Nadine Allen

Maria odwiedziła Nadine trzy dni wcześniej i pod pozorem sprawdzenia postępów tworzenia talii zastawiła pułapkę na artystkę. Sytuacja jest zbyt mocno

zagmatwana, by można było pozwolić na swobodne poruszanie się artystki, która w końcu zna okultystyczną tajemnicę Marii. Malarka jednak uparcie nie chce wpaść w zastawioną pułapkę. Ale nie uprzedzajmy faktów; badacze będą najprawdopodobniej świadkami finału całej sprawy.

Gdy bohaterowie przybędą odwiedzić Nadine (i sprawdzić jej ewentualne powiązania z Alexandrem), ta przyjmie ich gościnnie. Zaprosi do mieszkania, poczęstuje herbatą i ciasteczkami. Wnętrze jej domu powinno robić duże wrażenie. Na ścianach wiszą obrazy przedstawiające sceny apokaliptyczne i zamazane, mgliste wizje senne. Anioły o skupionych i okrutnych twarzach patrzą surowo na wszystkich gości. Szmaragdowe, jedwabne tapety i lampy dające dyskretne, ciepłe światło nadają pokojom nastroju tajemniczości.

Nadine chętnie odpowiada na pytania. Alexandra zna słabo, od dawna go nie widziała. Przyjacielskie kontakty łączą ją z Marią. Bohaterowie dowiedzą się od niej, że Joe Pane jest jej wujem. Po pewnym czasie artystka zacznie się



zwierzać. Opowie o męczących ją snach, w których wciąż gonią ją skrzydlate potwory o smoczych pyskach. Ścigają ją wszędzie, nie ma się gdzie ukryć. Ucieka po ulicach Arkham, wbiega do domu, chce schronić się w salonie, lecz wtedy z lustra wychodzi postać z ogromnymi rogami na czole i wciąga ją do środka. Tu Nadine wstanie i podejdzie do pięknego zwierciadła w rzeźbionych ramach stojącego przy jednej ze ścian. Gładząc jego powierzchnię będzie kontynuować:

– Gdy lecę w stronę lustra, wydaje mi się, że je potłukę. Lecz gdy dotykam powierzchni, ta ugina się jak miękka tapicerka. Nagle pęka i wpadam w otchłań.

Wszyscy powinni wykonać test *spostrzegawczości*. Ci którzy go wykonają, zauważają, że końce palców Nadine zagłębiły się w lustro. Zanim ktokolwiek zdąży zareagować (wydarzenia zachodzą błyskawicznie), w lustrze pojawi się ludzki cień, artystka krzyknie ze zdziwienia i zniknie, a Badacze usłyszą dźwięk podobny do otwierania butelki szampana (to, co się stało, nie jest z pewnością sytuacją naturalną; proponuję wykonanie rzutu poczytalności 0/1 PP lub 0/1k2 PP). Lustro jest Bramą stworzoną przez Marię. Przez wrota może przejść tylko Nadine. To, wraz z koszmarami, było pułapką, którą zastawiła pani Stroppe. Artystka nie wpadła w nią wcześniej, bo strach przed snami był w niej silniejszy niż ciekawość. Badacze zostają sami; jeśli nawet przeszukają mieszkanie Nadine, to nie znajdą w nim nic mogącego naprowadzić ich na trop Alexandra lub zaginionego ładunku.

## Obliczenia

W tej sytuacji badaczom pozostaje powtórzenie obliczeń Alexandra. Powinno wymagać to kilku testów *astronomii*, *matematyki* lub odpowiednio modyfikowanych Testów Szczęścia i Testów Wiedzy. Z obliczeń wynika, że najlepszy czas się zbliża (choć notatki nie precyzują, czego dotyczy ten czas). Datę można określić na 27 sierpnia. W zależności od szybkości działania bohaterów, termin ten jest trochę bliższy lub dalszy.

Na tym etapie scenariusza znikają wszyscy. Maria jedzie do Bostonu, zabierając ze sobą wuja Nadine. Shane Boyle wraca do Arkham tylko po to, by wyjechać z żoną do Newburyport. Nadine zniknęła wcześniej, a Alexander przeniósł się do Innsmouth, gdzie przygotowuje ostateczny cios dla grupy Badaczy. Dwudziestego pierwszego sierpnia (lub najbliższego ranka, jeśli jest już później) bohaterowie dostaną wiadomość od Alexandra:

– Jeśli zależy wam na życiu Nadine Allen i jej wuja Joe Pane'a, przyjdźcie do Innsmouth i bądźcie o północy na nabrzeżu. Jeśli się nie pojawicie, oboje zginą. Alexander Stroppe.

To pułapka; Alexander postanowił po prostu zlikwidować swoich wrogów. Jeśli bohaterowie pojedą do Innsmouth (a jeśli drzemie w nich odrobina człowieczeństwa, to powinni to zrobić), można przejść od razu do poniższych scen. Jeżeli jednak nie wybiorą się w podróż, każdy

Strażnik Tajemnic musi sam zdecydować, co zrobi Alexander, by się ich w końcu pozbyć.

## Diabelska Rafa

O północy Badacze pojawiają się na nabrzeżu Innsmouth. Tam czeka już dwóch miejscowych rybaków, wynajętych przez Alexandra. Zabiorą badaczom całą broń (W razie problemów jeden z nich wystrzeli w powietrze; w takim przypadku Alexander zostanie ostrzeżony i podejmie odpowiednie kroki. Po takim strzale Strażnik Tajemnic może przypomnieć im, że znajdują się w sytuacji, w której to nie oni dyktują warunki), wsadzą ich do łodzi i popłyną w stronę Diabelskiej Rafy. Tam właśnie wyznaczył spotkanie doktor Stroppe. Rybacy wysadzą grupę na brzegu i popłyną z powrotem. Alexander czeka na nich po drugiej stronie wyspy. Trzyma w ręku latarnię, tak więc trafią do niego bez trudu. Gdy podejda bliżej, doktor krzyknie:

– Tu kończy się wasza wścibska egzystencja. Lepiej pomódlcie się przed śmiercią!

Wykrzyczy jeszcze kilka niezrozumiałych słów, rzuci latarnią o skałę i skoczy do oceanu. Przez moment słychać tylko szum fal, ale po chwili dołącza się do tego przeciągłe wycie. Ze wszystkich stron zaczynają dobiegać jęki, chrapliwe wrzaski, skomlenie i płacz. Badacze patrzą na siebie niepewnie i czekają. Wokół nich coś cicho przemyka, coś jarzy się bladym światłem. I nagle ze wszystkich stron wypełzają mgliste stwory. To duchy marynarzy utopionych w okolicach Diabelskiej Rafy. Przed skokiem w ocean Alexander wezwał je potężnym zaklęciem. Wszędzie widać zjawy o bladych, napęczniałych obliczach, pokrytych pęcherzami, wodorostami i ropą wyciekającą z oczu, nosów i ust. Czas na rzuty poczytalności. Należy wykonać cztery kolejne testy (1/1k10 PP), jednak zgodnie z zasadami nikt nie może stracić więcej niż 10 PP. Jeśli któryś z bohaterów zacznie walczyć ze zjawami, należy rozegrać walkę psychiczną zgodnie z przepisami z podręcznika. Każdy, kto oszaleje (choć na chwilę), traci przytomność – duchy przestaną się nim interesować.

Alexander przeliczył się. Wezwane przez niego duchy nie okazały się krwiożerczymi upiorami, a cierpiącymi duszami szukającymi wiecznego spokoju. Dlatego też, nie atakowane, po pewnym czasie odejdą. Po kilku godzinach rybacy wynajęci przez Alexandra przezwyciężą strach i wrócą na Diabelską Skałę. Zabiorą wszystkich żywych bohaterów i przewiozą do portu Innsmouth. Proponuję, by wszyscy których dotknęło szaleństwo, wpadli w kilkunastu dniowe odurzenie.

## Niespodziewane przebudzenie

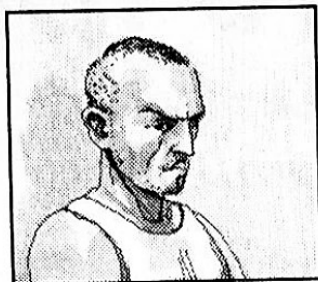
Jeśli wszyscy bohaterowie stracili przytomność na Diabelskiej Rafie, powinni obudzić się po pewnym czasie (około 24 sierpnia) w klinice psychiatrycznej w Arkham. Jeśli ktoś zachował zdrowe zmysły (i życie), to przez ten czas może kontynuować swoje poszukiwania.

## Uwagi końcowe

Poniżej znajdują się charakterystyki kilku ważniejszych postaci:

### Shane Boyle, nurek, 19 lat

S 11 ZR 8 INT 14  
KON 18 WG 10 MOC 13  
BC 17 P 65 WYK 12  
WT 18 PM 13 MO +1k4



**Umiejętności:** elektryka 20%, mechanika 60%, nasłuchiwanie 45%, nurkowanie 90%, pływanie 70%, prowadzenie łodzi 50%, skakanie 40%, spostrzegawczość 70%, systemy elektryczne 30%, systemy mechaniczne 25%, wspinanie się 60%.

### Joe Pane, wuj Nadine, były pracownik zoo, 71 lat

S 3 ZR 6 INT 16  
KON 7 WG 9 MOC 5  
BC 9 P 25 WYK 15  
WT 8 PM 5 MO -1k6



**Umiejętności:** biologia 50%, botanika 32%, farmacja 50%, historia naturalna 50%, medycyna 50%, pierwsza pomoc 47%, weterynaria 54%, wiedza o roślinach 33%, wiedza o zwierzętach 60%.

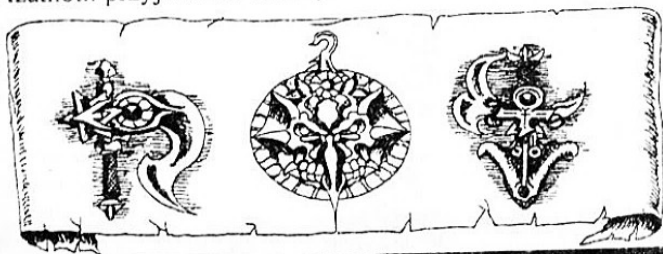
### Roy Godfrey, kapitan-szalenc, 43 lata

S 13 ZR 12 INT 16  
KON 10 WG 9 MOC 11  
BC 13 P 55 WYK 18  
WT 12 PM 11 MO +1k4  
PP 10



**Umiejętności:** astronomia 40%, historia naturalna 21%, kartografia 40%, kryptografia i kody 30%, księgowość 35%, medycyna 17%, nasłuchiwanie 50%, nawigacja 80%, pływanie 40%, perswazja 40%, prowadzenie statku 90%, spostrzegawczość 60%, wiarygodność 40%, wspinanie się 45%.

Tu kończy się drugi scenariusz. W części trzeciej (i ostatniej) dojdzie do finałowej konfrontacji. Poznamy diaboliczny plan małżeństwa Stroppe i dowiemy się, czy Azathoth przyjdzie na ziemię.



## KSIĘGA STRAŻNIKA

DODATEK DO GRY „ZEW CTHULHU”

Księga Strażnika to kolejny przerażający dodatek do gry fabularnej Zew Cthulhu. Podręcznik podzielony jest na cztery części.

Pierwsza dotyczy Ksiąg Wiedzy Mitów, a przedstawia czytelnikowi takie pozycje jak *Necronomicon* czy *Revelations of Glaaki*. W opisie poszczególnych tomów znajdziecie między innymi przykładowe czary i informacje na temat sposobu korzystania z zawartej w księdze wiedzy tajemnej.

Informacje zawarte w części drugiej przełamują stereotyp zakazanych kultów. Wydaje ci się, że kultysty to szalenci poubierani w prześcieradła z kapłurem, wymachujący zakrwawionymi nożami? Nie tym razem! Oto przed wami tajemnice Bractwa Bestii, Zakonu Miecza Św. Jerome'a, Kultu Cthulhu... Nie czytać po zmierzchu!

Ci, którym starczy odwagi, mogą przejść do części trzeciej. Napotkają w niej obrzydliwy i przerażający świat obcych istot, ich celów, wartości i zwyczajów. Ghoule, owady z Shagghai, Grzyby z Yuggoth, a to dopiero początek... Ostatnia część przedstawia okryte legendą i mgłą zapomnienia mityczne krainy. Atlantyda, Kaddath, Mu, Valusia, Yuggoth... Czy bohaterowie prowadzeni przez twoich graczy są przygotowani na niespodziewane wakacje?

Wkrótce w sklepach!

Philippe R. Boule

# DROGA DO NIEBA

Tłumaczenie: Michał Studniarek

Ilustracje: Piotr Wyskok

„Droga do Nieba” to opowieść Wilkołaka, której akcja toczy się w Nowym Jorku (zaleca się, choć nie jest to konieczne, wcześniejszą lekturę dodatku Rage Across New York). Podczas opowieści garou przeżyją wiele ciężkich chwil i zapoznają się z kilkoma ważnymi postaciami z tego miasta. Po jej zakończeniu będą mogli podjąć dokądkolwiek zechcą.

Na początku przygody garou przebywają w lasach okalających Nowy Jork, przynajmniej o dzień pieszej wędrowki od Ithaca i caemu Ręki Gai. Jak garou trafią do Nowego Jorku, zależy tylko od ciebie, Narratorze. Mogą mieć jakieś zlecenie do wykonania, albo ścigają właśnie Malafaxusa (porównaj MiM nr 31–32).

## Temat i nastrój

Tematem *Drogi do nieba* jest odkupienie. Garou będą walczyć o uratowanie małego dziecka przed skażeniem przez Żmija i zmagać się z innymi garou – możliwe, że nawet ze swoimi towarzyszami – którzy chcą je zabić, gdyż jest ono zagrożeniem dla Gai.

Garou muszą przebyć cały stan, aby ukończyć swoją misję i zmierzą się z wieloma przeciwnikami, którzy będą chcieli im w tym przeszkodzić. Przyjdzie im także zmagać się ze swoimi wątpliwościami – czy to, co robią jest właściwe. Podróż będzie trudna i w jej końcowej fazie bohaterowie powinni czuć, że ledwo uszli z objęć śmierci.

## Wprowadzenie

Fianna Siobhan Srebrzystogrzywa właśnie uratowała (albo porwała – zależnie od punktu widzenia) Jenny Taylor, nad którą znęcał się ojciec, Madison. Madison Taylor pracuje na stanowisku starszego wiceprezenta w Kemper Group, firmie, która jest jedną z wielu kompanii zależnych od Pentexu. Ojciec maltretował dziewczynkę od chwili jej narodzin. Powoli moc Żmija, która trzymała w objęciach Madisona, zaczęła spływać na jego córkę (w Umbrze można zobaczyć kryjącego się wewnątrz niej ducha małej Zmory).

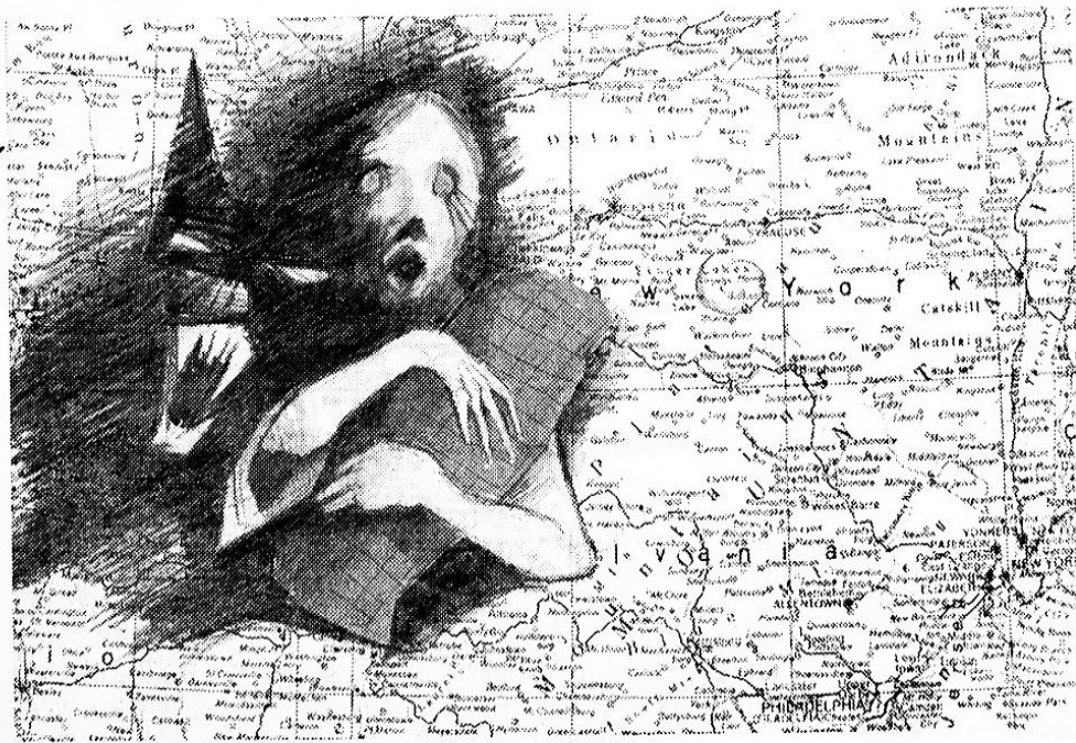
Siobhan jest członkinią ruchu Nieba, które ratuje ofiary molestowań, takie jak Jenny. Na nieszczęście ktoś zauważył, jak wkrada się do wiejskiego domu Taylora. Agenci Kemper Group wraz z watahą Tancerzy Czarnej Spirali depczą jej po piętach. Powiadomili już policję, która założyła na drogach blokady w celu złapania „porywaczki”.

## Scena pierwsza: Polowanie

Na początku tej sceny, w deszczową, jesienną noc, ścigający zmusili Siobhan do zmiany trasy ucieczki. Bohaterowie powinni znajdować się niedaleko – polując na jelenia lub podróżując.

Bohaterowie usłyszą trzy strzały. Powiedz im, że dobiegają one od strony drogi i że nie strzelano ze strzelby myśliwskiej (test Percepcja + Broń Palna, trudność 9).

Jeżeli członkowie watahy zdecydują się sprawdzić, co się tam dzieje, dojdą do drogi w chwili, kiedy jeden z Tancerzy pochyla się nad Siobhan. Ta przerażona rzuca się w las, dokładnie w kierunku graczy. Przy piersi kurczowo trzyma owiniętą w koc Jenny. Wszystkie garou powinny wykonać test Szalu, gdy tylko zobaczą Tancerzy. Powinno być ich tyłu, ilu jest graczy lub mniej, jeżeli przeznaczeniem którejś z postaci nie jest walka. Jeśli jednak garou zdecydują się czekać na rozwój sytuacji, usłyszą hałas czyniony przez wiele stworzeń biegnących przez las w ich



kierunku. Zaraz potem usłyszą potworne wycie. Test Percepcji + Okultyzmu (trudność 8) uświadomi im, że jest to przynaglający zew Tancerzy Czarnej Spirali. Garou powinni wykonać testy Szału.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie zdecydują się działać czy czekać, zapewne wszystko zakończy się walką na śmierć i życie z Tancerzami. Nieoczekiwane wsparcie pozwoli Siobhan otrząsnąć się z przerażenia. Tancerze będą zaskoczeni przybyciem obrońców Gai i jeśli stanie się jasne, że nie mogą odebrać dziecka, uciekną, by się przegrupować. Kiedy tylko wataha poradzi sobie z Tancerzami, bohaterowie bez wątplenia będą chcieli wiedzieć, co się tu działo. Siobhan jest bliska śmierci. Pożyje jednak wystarczająco długo, by przekazać swoją misję stadu:

– Jenny była maltretowana – szepcze. – Ktoś musi ją uratować przed Żmijem. Proszę, zabierzcie ją pod ten adres. Helen będzie wiedziała, co robić.

Wręcza odręcznie zapisaną, pogiętą i pokrwawioną kartkę:

*Helen Matherson  
Uniwersytet Cornell, pok. B-212*

Zapytana, Siobhan powie graczom o swojej przynależności do ruchu Nieba, jak również o tożsamości ojca Jenny. Poinformuj też garou, że Cornell jest małym miastem leżącym na południowym końcu jeziora Cayuga, środkowego palca Finger Lakes (zespół jezior położonych w stanie Nowy Jork na południe od jeziora Ontario. Ich ułożenie przypomina odciśnięte palce lewej ręki – przyp. tłum.). Potem Fianna umiera.

Wypytyując Jenny, garou zauważą wyraźne oznaki długotrwałego molestowania psychicznego. Wygląda na przestraszoną, ale wyraźnie ufa umierającej Siobhan. Jeśli garou są dla niej przyjacielscy, nie będzie się bać, mimo że wie kim są naprawdę (to, co przeżyła w swoim krótkim życiu uczyniło ją odporną na Delirium). Tak długo, jak garou nie będą chcieli jej zranić, będzie im towarzyszyć, zwłaszcza kiedy powiedzą jej, że Siobhan prosiła ich, by jej pomogli.

W tym momencie nowojorska policja zacznie sprawiać problemy. Funkcjonariusze dołożą wszelkich starań, chcąc zapędzić w pułapkę rzekomych porywaczy. Zablockowano drogi, helikoptery krążą po niebie. Garou, którzy zdecydują się na jazdę samochodem, mogą mieć kłopoty. Będą musieli przebijać się przez liczne blokady, radzić sobie z radiowozami i helikopterami. Wyjaśnij, że policjanci nie są agentami Żmija, ale uczciwymi mężczyznami i kobietami, którzy starają się uratować dziecko, będące według nich w śmiertelnym niebezpieczeństwie. To pogorszy jeszcze sytuację bohaterów, podczas walk ze stróżami prawa będą rozdarci wewnętrznie – nie jest zbyt przyjemnie zabijać niewinnych ludzi.

Wkrótce stanie się jasne, że ucieczka może udać się tylko wtedy, gdy garou wejdą głębiej w las. Helikoptery będą czasami przelatywać im nad głowami, ale dopóki wataha jest ostrożna, jej członkowie będą uchodzić pogoni. Postacie mają przed sobą kilkudniową pieszą podróż oraz głodne i zziębnięte dziecko, którym muszą się opiekować.



## Tancerze Czarnej Spirali

Rasa: Metys

Patronat: Ahroun

Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 3

Społeczne: Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3

Zdolności: Wysportowanie 3, Bójka 3, Uniki 3, Zastraszanie 3, Pierwotne Instynkty 4, Krycie Sie 4

Dary: *Stworzenie żywiołu* (1), *Stalowe pazury* (1), *Kłątwa nienawiści* (2), *Uszy nietoperza* (2)

Szał 8, Siła Woli 5, Gnoza 4

## Ludzie

Wykorzystaj charakterystykę policjanta ze strony 254 podręcznika głównego.

## Scena druga: Legenda Wendigo

Kiedy wataha zagłębi się w las, odgłosy pościgu powoli ucichną. Wkrótce po tym, jak zgubią pogoń, garou z wysokim współczynnikiem Zagadki lub Pierwotne Instynkty zauważą, że powietrze w puszczy jest jakieś dziwne. Poczują się bardziej dzicy, bliżej natury, ale także bardziej zagrożeni. Garou dobrze znający Umbre skojarzą sobie tutejszą atmosferę ze światem duchów.

Wkrótce noc wypełni dziwne i przerażające wycie. Garou Wendigo (lub inne z wysoką Ekspresją) rozpoznają je jako

dziwaczną mieszankę różnych zewów garou i niejasnych odgłosów Wendigo. Wycie nie dochodzi z daleka, ale drzewa wywołują echo, które uniemożliwia określenie kierunku. Wkrótce na polanę przed graczami wypadnie garou Szał w Górach. Na jego widok Jenny zacznie krzyczeć. Jeśli jakiś garou zaatakuje nowo przybitego, najpierw odpowie on atakiem, który nie zrani przeciwnika, a dopiero gdy walka się przedłuży, użyje kłów i pazurów. Szał stara się uniemożliwić ucieczkę bohaterów, zabiegając im drogę. Każdy, komu udało się wymknąć w las, po kilku minutach podróży trafi z powrotem na polanę. Teren jest „zapętłony” ze względu na jego specyfikę (patrz niżej).

Wyjaśnienie natury Szalu i fenomenu tego terenu leży w Umbrze. Jeśli postacie do niej wejdą, spotkają tam duchy Wendigo z Szarej Rzeki. Duchy te, opisane dalej, przemawiają do wszystkich garou, którzy wchodzą tutaj do Umbrzy. Poinformowane o misji Siobhan, uznają za stosowne pomóc garou otwierając dla nich Księżycowy Most do caemu Ręki Gai, 20 mil od Ithaca. Jeżeli garou nie uda się nakłonić ich do pomocy, może dojść do walki. Po powrocie do świata materialnego postacie będą musiały przebyć długą podróż do Ithaca, coraz trudniejszą ze względu na zbliżający się pościg.

(Jeżeli postacie muszą iść dalej na piechotę, przejdź do *Sceny czwartej* albo pozwól im spotkać Czarną Furję, która zaprowadzi ich do caemu Ręki Gai i *Sceny trzeciej*).

Duchy garou z Szarej Rzeki nie są świadome efektu „zapętlenia” w świecie materialnym, ale mogą go zniwelować, jeżeli się je o to poprosi. Szał w Górach przestraszy się, jeśli duchy zostaną zaatakowane.

## Wataha znad Szarej Rzeki

Opis: Wataha znad Szarej Rzeki była grupą Wendigo, działających około 20 lat temu. Jej członkowie byli wielkimi wojownikami, zwalczającymi agentów Żmija. Zdawali sobie jednak sprawę, że niszczenie ziemskich aspektów Żmija jest walką z góry



pregraną. Bitwa musiała być stoczona z samym Żmijem, głęboko w Umbrze. Członkowie watahy zaproponowali, że po odnalezieniu drogi w Umbrze wyślą wielką wyprawę, która odkryje słabe punkty Żmija. Stado zawędrowało do Dalekiej Umbrzy, ale Żmij był czujny i rozpoznał ich. Wysłiznął się i zniszczył jednym machnięciem swoich potężnych macek. Wataha podjęła jednak pewne środki ostrożności, zostawiając za sobą Szał w Górach jako duchową kotwicę, co pozwoliło odnowić się reszcie watahy w postaci duchów. Nagły przepływ wszystkich duchów przez umysł Gniewu, pomieszał mu rozum i zmienił ciało. Jego jedynym pragnieniem było wspieranie grupy, wobec czego teraz ochrania duchy pozostałych w Umbrze.

## Gniew w Górach

Rasa: **Lupus**

Patronat: Ahroun

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 5

Socjalne: Charyzma 1, Oddziaływanie 0, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 0, Spryt 2

Zdolności: Czujność 5, Wysportowanie 5, Bójka 5, Uniki 3, Zastraszanie 5, Pierwotne Instynkty 5, Krycie Się 3

Dary: *Stalowe pazury* (1); *Porwisty wiatr* (2), *Wyczucie srebra* (2), *Duch walki* (2), *Prawdziwe przerażenie* (2); *Srebrne pazury* (3); *Szczęki ze stali* (4); *Pocalunek Heliosa* (5)

Umiejętności specjalne: Ze względu na to kim jest, tylko srebro zadaje Szalowi prawdziwe obrażenia (ten dar działa tylko wtedy, gdy Szał znajduje się na leśnej polanie).

Szał 10, Siła Woli 10, Gnoza 5

Ranga: 5

Szał ma przerażający wygląd. Stracił kontrolę nad swoimi przemianami i teraz jest stanie ciągłego, płynnego przechodzenia z jednej formy w drugą. Jako crinos ma ponad dwa i pół metra wzrostu, jest porośnięty białym futrem z szarymi smugami na bokach. Wciąż wyje i słyszy tylko swoich towarzyszy z watahy. Uciszy się i znieruchomieje, kiedy garou rozpoczną negocjacje z duchami Szarej Rzeki.

Duchy

Szał 8, Siła Woli 8, Gnoza 8

Zaklęcia: *Wyczucie Airtów*, *Odtworzenie*.

Moc: 25

Jest pięć różnych duchów garou:

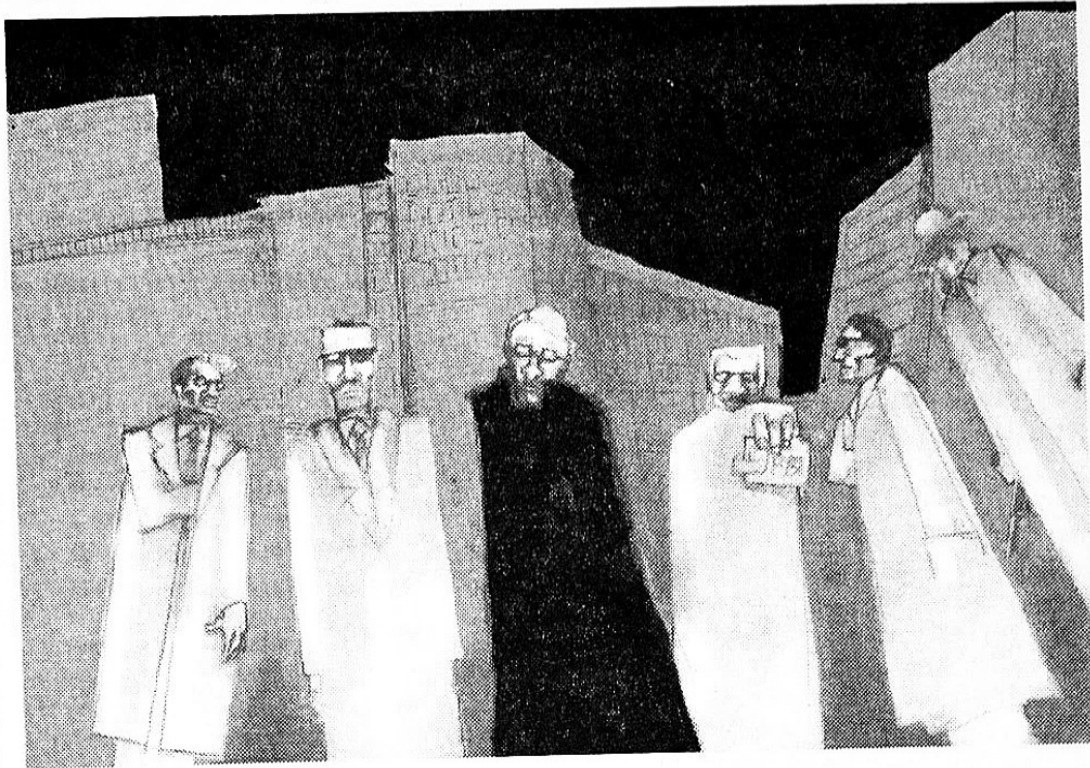
– Dusza Gai, Teurg, najbardziej popiera garou. W ratowaniu ludzkich dzieci ze szponów Żmija widzi mądrość i honor. Ostrzeże jednak, że jest to tylko mały krok w walce ze Żmijem i aby zapobiec Apokalipsie, konieczne będą bardziej drastyczne środki.

– Wojownik Wiatru, Ahroun, przeciwstawia się garou. Uważa, że Jenny jest skażona, a garou są intruzami. Jest agresywny i – sprowokowany – będzie walczyć w ciebie Szalu. Wolalby, żeby Jenny została zabita, ale dostosuje się do decyzji większości.

– Jeremy Kształujący Kamienie, Galiard, został oczarowany Umbrą jako „pieśnią” Gai. Aby uzyskać jego pomoc, garou muszą przekonać go, że los Jenny może wpłynąć na Umbrę. Nie będzie się aktywnie przeciwstawiał działaniom watahy.

– Pędzący z Wiatrem, Ragabash, jako kryterium swego poparcia wykorzystuje jedność watahy. Wciąż będzie próbował zasiać między postaciami ziarno niezgody. Poprzez ich wtedy, kiedy wesprą się wzajemnie i odrzucą to, co ich dzieli.

– Strażnik Dróg, Filo-doks, popiera garou, musi być jednak przekonana do głosowania po ich stronie. Gra rolę adwokata diabła, próbując wyciągnąć z garou ich własne wątpliwości na temat ich akcji. Jeżeli uczciwie uważają, że służą Gai najlepiej jak potrafią i zmagają się z własnymi niepewnościami, udzieli im swego poparcia.



## Scena trzecia: *Polityka Furii*

Garou wyłonią się z Księżycowego Mostu w caernie Ręki Gai. Przerwą wieczorną opowieść i pojawią się między siedemnastoma garou (12 Czarnych Furi, 3 Dzieci Gai, Patrzący w Gwiazdy i Milejący Wędrowiec). Kula Mądra Krew, znacząca Furia, zażąda wyjaśnienia tego niezapowiedzianego przybycia. Kiedy tylko rzuci okiem na Jenny, wykryje w dziewczynce małą skazę Żmija. Natychmiast przybierze postać crinos i oskarży garou o złamanie *Litanii* – wprowadzili Żmija do caernu. Poprzez ją pięć innych Furi.

Po kilku pełnych napięcia chwilach, Emma Ciemnogrzywa, Filodoks ze szczezu Dzieci Gai, proponuje, żeby wszystkie przestępstwa popełnione przez bohaterów opowieści osądziła Alani Astarte, przywódczyni Furi. Inne garou, włącznie z pozostałymi Furiami, poprą pomysł wezwania Alani. Powiedzą, że Astarte powróci z lasu za dwa dni. W międzyczasie Jenny i garou dostaną pożywienie i kąpiel do spania, ale nie będą mogli opuścić caernu.

Podczas najbliższych dni Emma Ciemnogrzywa spróbuje bliżej poznać członków watahy. Jeżeli opowiedzą jej o wszystkim, będzie do sprawy garou nastawiona bardzo przychylnie. Spotkała Helen Matherson, Dziecko Gai, ale nie zna jej zbyt dobrze. W tej opowieści Emma może posłużyć za źródło informacji. Powie, co następuje:

– Szczep i caern są otwarte dla wszystkich plemion, ale kontrolują je Czarne Furie. Inne garou są mile widziane, ale rzadko zostają tu na dłużej.

– Alani Astarte poświęciła się walce ze Żmijem, zwłaszcza jeśli uderza on w kobiety i dzieci. Prawdopodobnie będzie popierać garou.

– Kula Mądra Krew jest drugą co do pozycji Furią i spodziewa się zostać przywódczynią po śmierci Alani. Kula jest znana ze swej zdolności do wykrywania najmniejszych śladów Żmija. Alani uważa, że jest zbyt zapalczywa.

– Kulę popiera pięć twardych Furi; wszystkie są w caernie.

Po upływie dwóch dni jedna ze zwolenniczek Kuli spróbuje porwać Jenny. Jeśli zamiar się nie powiedzie i garou spotkają się z Kulą, ta przyzna się do zorganizowania akcji, uważając, że broni w ten sposób caernu. Jednak Kula straci przez to w oczach innych garou, będzie szukać zemsty na postaciach (patrz dalej). Jeśli porwanie dojdzie do skutku, bohaterowie odkryją zniknięcie Jenny w chwili, kiedy całe plemię będzie chciało na nią zapolować i znajdą dziewczynkę zanim zwolenniczki Kuli ją zabiją.

Kiedy powróci Alani, poprzez bohaterów, jeśli opowiedziano jej prawdę (lub coś bliskiego prawdzie). Podejmie postanowienia w sprawie Ithaca i zapamięta sobie działania Kuli, chociaż nie będzie publicznie besztać zapalczywej Furi.

### Kula Mądra Krew

Rasa: Homid

Patronat: Ahroun

Fizyczne: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 4

Socjalne: Charyzma 2, Oddziaływanie 2, Wygląd 2

Umysłowe: Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 3

Zdolności: Czujność 4, Wysportowanie 4, Bójka 5, Uniki 4, Zastraszanie 3, Pierwotne Instynkty 4, Poskramianie Zwierząt 2, Walka Wręcz 3, Autorytet 2, Krycie się 4, Sztuka Przetwarzania 4, Zagadki 1, Okultyzm 4, Obrzędy 3

Dary: *Inspiracja* (1), *Stalowe pazury* (1), *Wycucie Żmija* (1), *Woń człowieka* (1), *Przewidzienie prerażenia* (2), *Cios łaski* (3), *Srebrne pazury* (3), *Przeszywający ból* (3), *Szczęki ze stali* (4), *Żądło osy* (4).

Szał 8, Gnoza 5, Siła Woli 6

Ranga: 4

Wygląd: Kula jest silną, szybką i przerażającą czarą wilczycą. W ludzkiej postaci jest wysoką, szczupłą białą kobietą o muskularnym ciele z głową ozdobioną krótkimi, sterczącymi, kruczoczarnymi włosami. Ma 33 lata.

Osobowość: Kula jest złośliwą wojowniczką, która wciąż pragnie stoczyć bitwę ze Żmijem. Nie ma żadnych skrupułów w podkreślaniu u kogoś, nawet u przyjaciół, wpływu plugawej bestii.



#### Stronniczki Kuli Mądra Krew

Rasa: Homid  
 Patronat: Ahroun  
 Fizyczne: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 3  
 Socjalne: Charyzma 1, Oddziaływanie 2, Wygląd 2  
 Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3  
 Zdolności: Wysportowanie 3, Bójka 3, Uniki 3, Zastraszanie 3,  
 Pierwotne Instynkty 4, Krycie Się 4  
 Dary: *Stalowe pazury* (1), *Wyczucie Żmija* (1), *Woń człowieka* (1)  
 Szał 6, Siła Woli 4, Gnoza 3

#### Alani Astarte

Rasa: Homid  
 Patronat: Galiard  
 Fizyczne: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 5,  
 Socjalne: Charyzma 4, Oddziaływanie 4, Wygląd 3  
 Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4  
 Zdolności: Czujność 3, Bójka 4, Uniki 5, Empatia 5, Zastraszanie 4,  
 Pierwotne Instynkty 5, Poskramianie Zwierząt 2, Autorytet 5,  
 Krycie Się 3, Sztuka Przetrwania 4, Zağadki 4, Medycyna 3,  
 Okultyzm 2, Rytuały 5  
 Dary: *Perswazja*, *Zmrożenie wzrokiem*, *Ukojenie*, *Asymilacja*,  
*Zew Dzikuna*, *Mowa snu*, *Teatr cieni*, *Wyczucie Żmija*, *Przekleństwo Eola*,  
*Wywołanie bólu*, *Tysiąc kształtów*  
 Szał 4, Gnoza 7, Siła Woli 8  
 Ranga: 5  
 Wygląd: Alani jest starą, twardą jak skała damą o sympatycznej twarzy,  
 która potrafi rozgniewać się w jednej chwili. Jej czarne futro poczęło już matowieć,  
 a srebrzyste pasemka sjiwieć. W postaci ludzkiej wygląda jak typowa starsza Afroamerykanka  
 z gąszczem siwych włosów. Nosi staromodne czarne suknie.  
 Osobowość: Alani przewodzi nowojorskim Czarnym Furiom od

ponad 20 lat. Przez ten czas zrobiła dużo na rzecz praw kobiet i odkryła okrucieństwa Żmija Deprawatora dokonywane na dzieciach. Obecnie stara się znaleźć następczynię, która rozumiałaby potrzebę walki ze Żmijem w obronie dzieci.

## Scena czwarta: Konfrontacja w Cornell

Docierając do małej miejscowości Ithaca, garou mogą mieć trochę problemów. Uniwersytecki campus jest położony niedaleko centrum miasta i zajmuje duży teren, na którym stoją tuziny różnych budynków. Przy pomocy mapy campusu lub wypytyując przechodniów, garou odkrywają, że pokój B-212 jest w głównym budynku wydziału biologii. Jeżeli Jenny zostanie „na widoku”, ktoś może ją rozpoznać z komunikatu w wieczornych wiadomościach. Jeżeli tak, zostanie powiadomiona policja.

Pokój B-212 jest biurem Helen Matherson, Dziecka Gai i profesora biologii w Cornell. Kiedy garou poinformują ją o sytuacji, rzuci wszystko i zaprowadzi graczy do dużego vana zaparkowanego na terenie kampusu. Zamierza zabrać Jenny do niedalekiego obozowiska Nieba. Jest wdzięczna bohaterom za interwencję, więc może im się wydawać, że ich zadanie dobiegło wreszcie końca.

Na nieszczęście Siódma Generacja – tajemne stowarzyszenie służące Żmijowi Deprawatorowi – użyła magii Żmija do odkrycia miejsca pobytu Jenny i wysłała agentów, aby ją schwytali. Helen i towarzyszące jej garou napotkają na parkingu sześciu agentów FBI. Zağadają oni oddania dziecka. Agenci są fomorami, ale także legalnymi urzędnikami federalnymi i w razie potrzeby mogą wezwać ludzkie posiłki.

Kiedy atakujący zostaną pokonani, Helen (która przyłączyła się do walki) znów będzie im wdzięczna. Poprosi garou, aby towarzyszyli jej do Nieba, gdzie Jenny będzie bezpieczna, a osoby potrzebujące pomocy medycznej będą mogły ją otrzymać. Garou mogą odmówić, ale atak fomorów powinien być dowodem, że dziewczynka, nawet pod opieką Helen, nie jest jeszcze bezpieczna.

#### Helen Matherson

Rasa: Homid  
 Patronat: Filodoks  
 Plemię: Dzieci Gai  
 Fizyczne: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2  
 Socjalne: Charyzma 3, Oddziaływanie 3, Wygląd 2  
 Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3  
 Zdolności: Empatia 2, Ekspresja 3, Przebiegłość 2, Prowadzenie Pojazdów 3, Etykieta 1, Autorytet 2, Występy Publiczne 1,  
 Naprawa 1, Komputery 3, Lingwistyka 2, Medycyna 2, Nauka 5  
 Dary: *Matczyny dotyk* (1), *Perswazja* (1), *Prawda Gai* (1).  
 Szał 3, Siła Woli: 7, Gnoza 5  
 Ranga: 1  
 Wygląd: Helen jest szarobrazowym, średnio wyrosniętym wilkiem. Jako człowiek ma średni wzrost, ubiera się konserwatywnie. Ma 34 lata.  
 Osobowość: Chociaż jest ciepłą i opiekuńczą osobą, w efekcie zaangażowania w ruch Nieba, Helen wyrobiła w sobie cień podejrzliwości. Jest pod wrażeniem, gdy spotyka kogoś, kto ryzykuje życie lub karierę dla dobra innych.



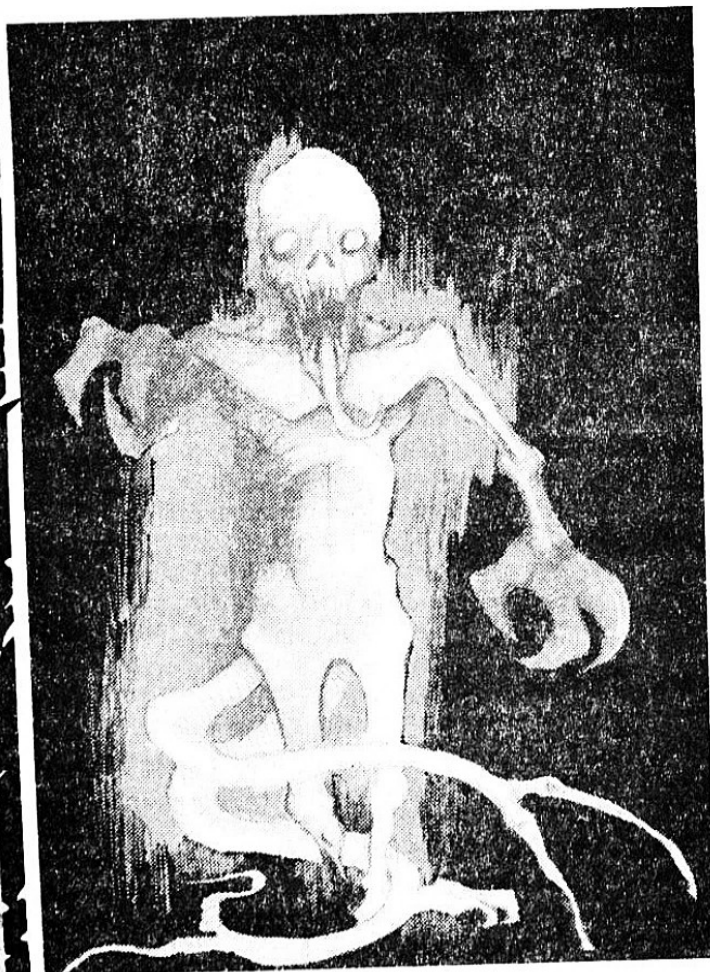
## Fomory

Użyj charakterystyki Agenta Rządowego z podręcznika głównego (str. 254). Wyglądają normalnie, są jednak wypełnieni szkodliwą ropą. Atakujący agentów musi wyparować trzy kostki obrażeń po każdym udanym ataku wręcz lub ataku bronią.

## Scena piąta: Wrogowie i sojusznicy

Podczas jazdy do lasu, gdzie mieści się Niebo, Helen chce poznać garou. Wyjaśni, że Srebrny Kiel Loba Carcassone zapoczątkowała ruch Nieba kilka lat temu. Loba czuła, że walka z potwornościami Żmija nie wystarcza; zamiast tego trzeba zapobiegać ich powstawaniu. Skoncentrowała się na maltretowanych dzieciach, które często były przez to skażone. Stworzyła także podziemną drogę, aby można było uwalniać dzieci od znęcających się nad nimi rodziców, umożliwiając im ozdrowienie w sprzyjającym środowisku, z reguły w mistycznym protektoracie Ręki Gai.

Dziewięćdziesiąt minut po wyjeździe z Comell Helen zjeżdża z drogi i chowa wana między drzewami. Stąd do obozu Nieba najlepiej jest dotrzeć pichotą. Helen prowadzi garou w las. Pierwsza godzina dwugodzinnej wędrówki wydaje się przebiegać bez przeszkód, ale bardziej wrażliwe postacie (test Percepcji + Okultyzmu lub Zagadek, trudność 10) mogą mieć uczucie, że są śledzone. Wataha ścigana jest przez dwóch różnych wrogów: Kulę Mądrą Krew i jej zwolenniczki, chcące wyeliminować Jenny i pomóc odniesioną obrazę oraz potwora wezwanego przez Siódmą Generację dla zabicia Jenny i jej obrońców po tym, jak próba odebrania dziecka spaliła na panewce.



Pierwsza pojawi się Kula, jej wataha znajdzie i otoczy garou. Wszystkie Furie przyjęły postać crinos. Kula oznajmi swój zamiar zabicia Jenny, będącej zagrożeniem dla Gai. Najpierw spróbuje zastraszyć garou, aby sami oddali jej dziecko, ale w końcu da swoim podkomendnym sygnał ataku. Zaraz potem zwęszy wychodzącą z Umbry Zmorę i krzyknie, żeby wszyscy się zatrzymali. Po pojawieniu się Zmora rzuci się na Jenny. Garou będą musiały chronić dziecko. Kula cofnie się, niepewna czy atakować Zmorę, czy też czekać aż zabije ona Jenny i jej towarzyszy. Można ją przekonać, by przyłączyła się do walki, zwłaszcza jeżeli ktoś zwróci uwagę, że skoro Żmij chce śmierci Jenny, to musi być ona dla niego zagrożeniem. Z pomocą Kuli i jej stada garou będą mogli pokonać Zmorę. Po walce Kula pozwoli bohaterom odejść z dziewczynką. Ostrzeże ich jednak, że wciąż jest przekonana, że Jenny, kiedy dorosnie, będzie zagrożeniem dla Gai. Mądra Krew nie będzie śledzić garou.

Godzinę później wataha pojawi się w obozie Nieba. Jest tu obecnych kilka garou i Krewniaków, jak również tuzin małych dzieci (nie odczuwają one skutków Delirium, były bowiem maltretowane, a poza tym wychowały je garou). Kiedy Jenny zacznie bawić się z innymi dziećmi, Helen zaprowadzi garou do Loby Carcassone. Loba podziękuje im i zaprosi na wieczorną zabawę. Zaproponuje także, aby przyłączyli się do ruchu Nieba. Zaraz potem wataha zwinie obóz i przeniesie się w inne miejsce, niedaleko małego jeziora. Zgromadzeni ludzie i garou będą bawić się, wspominać Siobhan itd.

### Zmora

Są tu przedstawione tylko fizyczne cechy Zmory, gdyż w swoim pragnieniu pochycenia Jenny Siódma Generacja dosłownie wyrwała potwora z Umbry. Nie może on wrócić do świata duchów.

Fizyczne: Siła 7, Zręczność 6, Wytrzymałość 8

Socjalne: Charyzma 0, Oddziaływanie 0, Wygląd 0

Umysłowe: Percepcja 3, Inteligencja 0, Spryt 3

Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 4, Bójka 5, Unikni 4, Zastraszanie 5

Dary/Ataki: W jednej rundzie bez ujemnych modyfikatorów Zmora może ugryźć i zaatakować jednym ze swoich ramiion oraz oboma ogonami. Ugryzienia i rany od szczypiec zadają rany Siła +2, wąsy na ogonie wydzielają jad, który zadaje jedną prawdziwą ranę na turę, dopóki nie wykona się udanego testu Wytrzymałości na poziomie 9.

Raz na rundę, zamiast ugryzienia, Zmora może zionąć chmurą czarnych owadów, które po udanym teście Bójki zaczynają wyjadać oczy przeciwnika. Chmura zadaje jedną prawdziwą ranę na turę i powoduje ślepotę do czasu wyeliminowania owadów (sposób ich pokonania zależy od Narratora).

Stany Zdrowia: 0,0,-1,-1,-1,-2,-2,-2,-5, Martwy

Wygląd: Szkaradna głowa wieńczy żylaste ciało z ostrym grzebieniem kostnym, dwoma ogonami z wąsami ociekającymi trucizną i ramiionami zakończonymi szczypcami. Przeprowadzone rytuały dały Zmorze możliwość manifestacji w świecie rzeczywistym.

## Zakończenie

Przed garou otwiera się teraz kilka dróg. Mogą przyłączyć się do ruchu Nieba, skontaktować z Madisonem Taylorem, bardziej zaangażować w politykę Czarnych Furi lub nawet zdać sobie sprawę, że spotkane przez nich duchy Wendigo żyją w nie odkrytym caernie (w końcu Księżycew Most łączy caerny). Ostateczna decyzja zależy od graczy i od ciebie. Siódma Generacja w przyszłości na pewno narobi graczom wiele kłopotów.

## Nagrody

Nagradzaj graczy zgodnie ze wskazówkami zawartymi w głównym podręczniku (str. 190-193). Za podjęcie się zadania daj co najmniej 1 punkt Honoru. Jeżeli postacie walczyły z niewinnymi policjantami, mogą stracić punkty Mądrości.

Bill Bridges

# Księga Croatan,

## czyli co wiadomo o wilkołakach Croatan

Tłumaczenie: Michał Studniarek  
Ilustracje: Piotr Wyskok

Wskazówki o Croatanach i ich losach rozrzucone są po różnych dodatkach do **Wilkołaka**, ale dopiero teraz wydawnictwo White Wolf opublikowało ich legendy w całości. Pieśń Croatanów opowiada o ich przeszłości i o tym, co stało się z plemieniem, ukazuje także prawdopodobną przyszłość. Według niektórych, duchy pokonanych Croatanów straszą w Umbrze, jednak nie ma na to jednoznacznych dowodów. Inni z kolei wierzą, że Croatanie odeszli i nie wrócą, tak jak odeszło i już nie powróci wiele plemion amerykańskich Indian. Jednak

nie należy zwracać na to uwagi, gdyż na świecie pojawiają się znów znaki mocy i mądrości Croatanów – począwszy od odkrywanych na nowo fetyszy, po przebudzenie się plemiennego totemu, którym jest Żółw. Kto wie, co zapowiadają te znaki? Odrodzenie? Czy też może nadejście kolejnej apokaliptycznej bitwy?

### ZASADY GRY

*Pieśń Croatanów* to komiks i nie pojawiają się w nim żadne reguły. Ten artykuł przeznaczony jest dla tych, którzy są zainteresowani we wprowadzeniu do swojej gry elementów zaczerpniętych z *Pieśni Croatanów*.

### HISTORIA

Wszystko, co wiemy o Croatanach, pochodzi z opowieści oraz legend Uktena i Wendigo. Wiele z tych historii z różnych powodów jest trzymanych w tajemnicy przed europejskimi plemionami – są one uważane za niewarte zaszczytu ich poznania. Mówi się, że ich zdradzenie skazi tak opowieści, jak i pamięć Średniego Brata. Większość garou wie, że Croatanie wraz z Uktena i Wendigo tysiące lat temu przybyli do Nieskalanych Ziemi. Przeszli po lądowym moście Cieśniny Beringa, który zawałił się za nimi, niszcząc ścigające ich stwory Żmija. Kiedy już znaleźli się na nowej ziemi, rozeszli się, by chronić ją zgodnie z wolą Gai.

Podczas gdy Wendigo osiedlili się głównie na północy, zawierając małżeństwa z plemionami Indian z Kanady, północno-wschodniego wybrzeża Pacyfiku i Wielkich Równin, Uktena

powędrowali na południe i południowy wschód, docierając do Meksyku, a nawet do Ameryki Południowej. Wymieszali się z przodkami Majów, różnymi szczepami zamieszkującymi Meksyk i wybrzeże Kalifornii oraz wieloma ludami żyjącymi na południowym wschodzie Ameryki, takimi jak Ute czy

Hopi (spotyka się ich także pomiędzy wschodnimi Czirokezami).

Croatanie również rozprzestrzenili się po całym kontynencie, żyjąc między Wendigo i Uktena. Ich największe skupiska znajdowały się na wschodzie i południowym wschodzie, żyli wśród szczepów, które stały się później członkami Konfederacji Irokezów, królestwa Powhatan i Seminolów. Ich ulubionymi Krewniakami były plemiona wybrzeża środkowego Atlantyku, zwłaszcza Sekotanie i niewielki szczep nazwany później przez Anglików Croatoans. Croatoanie byli, albo tak przynajmniej uważali garou Croatanie, plemieniem żyjącym w pokoju i idealnej wręcz harmonii z Gają.

W tym momencie rodzi się pytanie, co Croatanie, a za nimi inne indiańskie plemiona garou, uważają za życie w pokoju. Indianie walczyli między sobą i potrafili być okrutni, torturując schwytanych wrogów. Wojna i ból doskonaliły wolę wojownika. Jeżeli potrafił to znieść, nawet za cenę życia, wierzono, że odrodzi się jako jeszcze potężniejszy wojownik – ktoś, kto w przyszłym życiu osiągnie wielką chwałę (Croatanie, jak większość garou, wierzyli w reinkarnację). Wojownicy byli niezbędni, ponieważ to oni walczyli ze stworami Żmija.

Przez tysiące lat Croatanie, Uktena i Wendigo żyli między Nieskalanymi, prowadząc ich ścieżkami Gai i przeżywając wspaniałe przygody w walce z pomiotem Żmija, który rozpełzł się po kraju. Lecz nawet wówczas starano się utrzymać równowagę. Stwory Żmija siały zniszczenie, ale w naznaczonych śmiercią miejscach

Pieśń Croatanów to suplement do gry **Wilkołak**. Jest to pierwsza (i miejmy nadzieję, że nie ostatnia) obrazkowa opowieść wydana przez firmę White Wolf. Opowiada ona o wielkim poświęceniu i ostatniej bitwie garou z klanu Croatan, jednego z trzech plemion wilkołaków zamieszkujących Amerykę (pozostałe dwa to Uktena i Wendigo). Zagłada Croatanów była ważnym wydarzeniem w historii wilkołaków, ponieważ stała się głównym źródłem nienawiści pomiędzy plemionami miejscowymi a europejskimi (lub „Zmijopochodnymi”, jak zwą ich amerykańskie plemiona) oraz cichej wrogości między Uktena i Wendigo – złości powstałej między dwoma braćmi z żalu po stracie trzeciego.

wyrastało nowe życie. Było tak, jak być powinno. Garou zadawała taki bieg rzeczy. Bez Żmija nie byłoby chwalebnych bitew i nagród dla wojowników. Tak naprawdę uważano go za zło absolutnie konieczne, chociaż Krewniacy myśleli inaczej. Ponieważ nie byli obdarzeni Szalem, który by ich chronił i wiódł do tak uwielbianej bitwy, Krewniacy tęsknili za spokojem od nocnych bestii – do których często zaliczali również garou.

Croatanie, którzy uważali się za strażników równowagi, występowali nie tylko przeciwko Żmijowi, ale także Tkaczce i Dzikunowi. Jak na ironię, biorąc pod uwagę czasy współczesne, największym problemem, z jakim się spotkali, nie był wcale wzrost potęgi Tkaczki i jej manifestacji, ale lupieżcze działania Dzikuna objawiające się w formie katastrofalnych trzęsień ziemi, nie kontrolowanych pożarów lasów, huraganów i tornad. Croatiańskie, w przeciwieństwie do współczesnych garou, mieli się za obrońców cywilizacji i postępu. Każdy owoc postępu uczyniony przez ich Krewniaków był strzeżony przez Croatanów, aby można go było później użyć przeciwko przytłaczającej mocy Dzikuna. Nawet wiedza Tkaczki, np. jak przeprowadzać kontrolowane wypalenia lasów i pól, była wspierana przez Croatanów.

Croatanie byli pierwszymi garou, którzy doświadczyli skutków europejskiej inwazji. Ich Krewniacy na Florydzie cierpieli podbici przez Hiszpanów, więc wilkołaki pomagały ludziom w walce z najeźdźcami. Croatiańskie zostały zaskoczone przez kilka zmór, które przybyły z konkwistadorami, a których nie umieli pokonać. Te skażone istoty znalazły drogę, by wśliznąć się do ludzkich umysłów i nakłaniać ludzi do złych myśli i czynów. Garou nie wiedzieli, jak poradzić sobie z takim wewnętrznym złem.

Kiedy pod koniec 1580 roku Anglicy przybyli na Roanoke Island, Croatiańskie zetknęły się z groźbą, której nie mogli zrozumieć: pełną manifestacją bestii Żmija, potwora zrodzonego z ziemi i złaknionego dusz wszystkich ludzi i garou. Była to istota, z którą mogli walczyć, ale której nie mogli pokonać.

Dzieje tej bitwy opowiedziane są w Pieśni Craoatanów. W jej wyniku zginęli wszyscy Croatiańskie. Ich Krewniacy przestali rodzić garou i na stulecia ścieżki Croatanów prawie zupełnie wymarły, podtrzymywane tylko częściowo dzięki pieśniom swoich braci.

Uktena i Wendigo szukali sposobu, aby wskrziesić swojego brata, znaleźć chociaż jedno szczenię zrodzone z krwi Croatanów. Lecz poszukiwania były bezowocne. Po Croatanach nie pozostał żaden ślad.

Wówczas Uktena dali początek tajemnej tradycji, tak świętej, że tylko kilku członków plemienia dowiedziało się o nowej Ścieżce, zwanej Ścieżką Strażnika Pieśni. Spośród siebie wybierali jednego, który przechowywał pieśń o Croatanach, świętą historię ostatniej bitwy. Kilku Wendigo zostało również dopuszczonych do tajemnicy, aby pomagali chronić

Strażnika Pieśni. Kiedy Strażnik czuje nadchodzącą śmierć, może wybrać garou, któremu zaśpiewa pieśń. Od tej chwili wybraniec zostaje Strażnikiem, a kiedy nadchodzi jego czas, przekazuje pieśń dalej i umiera.

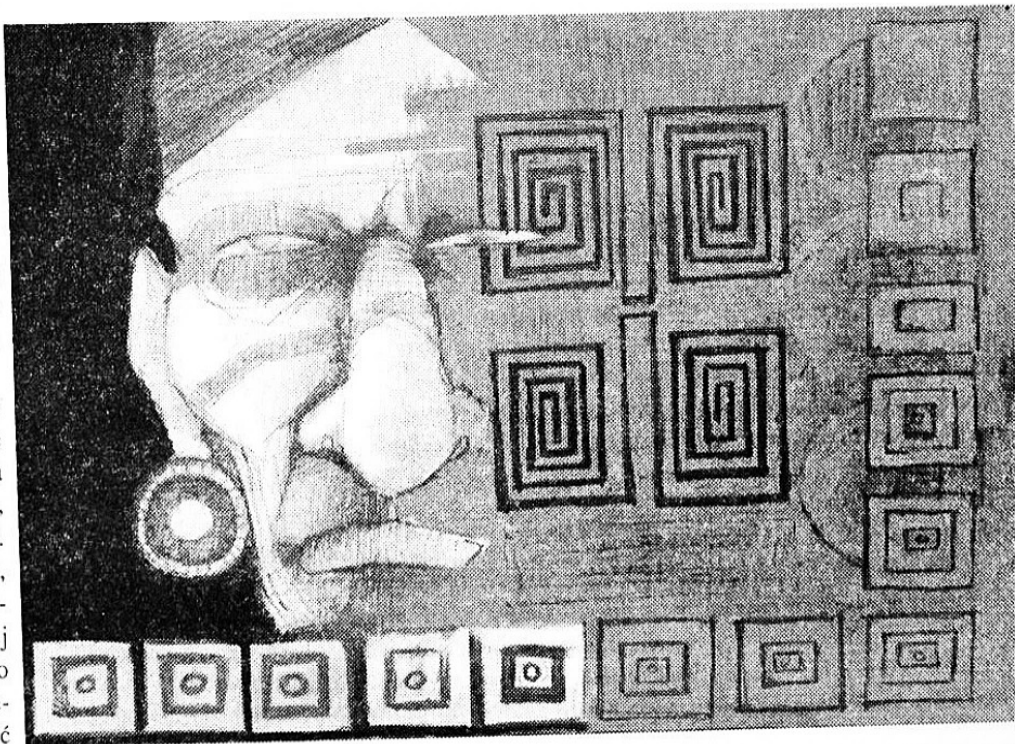
Tak dzieje się aż do dnia dzisiejszego...

## KULTURA

Podobnie jak w wypadku historii, niewiele wiadomo o kulturze Croatan. Nikt nie jest pewien nawet pochodzenia ich nazwy. Uktena i Wendigo noszą imiona swoich totemów, wielu więc sądzi (choć nikt nie jest tego pewien), że Croatiańskie przejęli nazwę od swojego totemu, Żółwia. Inna historia opowiada o wielkim bohaterze zwanym Croatan, którego imię plemię przyjęło po tym, jak uratował wszystkich przed bestią Żmija. Nie wszyscy wierzą i w tę historię. Inna teoria mówi, że plemię nazwano od jego ulubionej rodziny Krewnych, Croatanów. Większość garou odrzuca takie wyjaśnienie. Plemię garou przyjmujące imię od plemienia ludzkiego? Śmieszne! Prawdopodobnie tylko sami Croatiańskie znają odpowiedź.

Plemię Uktena uważane było za Starszego Brata, najstarszego i najmądrzejszego z trzech plemion indiańskich; Wendigo byli Małym Bratem, najmłodszym i najbardziej porywczym, ale i najbardziej aktywnym. Croatiańskie byli Bratem Średnim, dojrzałym i aktywnym plemieniem. Utrzymywało ono równowagę pomiędzy Uktena i Wendigo. Inne szczepy przybywały do Croatanów, by rozstrzygać spory. Tak bardzo szanowano ich bezstronność, że postępowano tak nawet wtedy, gdy jedną ze stron był inny Croatan.

Przed przybyciem plemion europejskich rdzenni garou często oddawali na wychowanie swoje nowo obdarzone szczenięta plemieniu, z którym łączyły ich więzy braterstwa. Dla młodego Wendigo nie było niczym dziwnym spędzenie swoich pierwszych lat między Croatanami i Uktena. Kiedy powracał, by nauczyć się ścieżek własnego ludu, przynosił ze sobą nowe ścieżki i szacunek dla innych plemion. Ta praktyka łączyła wszystkie trzy plemiona w jedną wielką rodzinę i nawet wojny nie wywoływały większych zadrążeń, jak tylko krótkotrwałe kłótnie.



To wszystko zmieniło się po śmierci Croatan. Wendigo nie ufali już dłużej Uktena i przestali przysyłać do nich swoje szczenięta. Uktena zaczęli uważać Wendigo za zapalczywych i krótkowzrocznych, więc nie chcieli, by ich szczenięta zbliżały się do takich brutalni. Mimo, że dziś oba plemiona są ze sobą związane bliżej niż z innymi plemionami garou, w porównaniu ze stosunkami, które kiedyś ich łączyły, są dla siebie jak obcy.

Poza tymi faktami Croatanie pozostawili po sobie niewielką spuściznę.

## MOCE

### Dary

Od wielu lat duchy nie nauczały tych darów. Jednak teraz, gdy przebudził się Żółw, mogą jeszcze raz uczyć garou swej wiedzy. Mogą ją zdobyć tylko Uktena i Wendigo oraz te garou, które uznają za swój totem Żółwia.

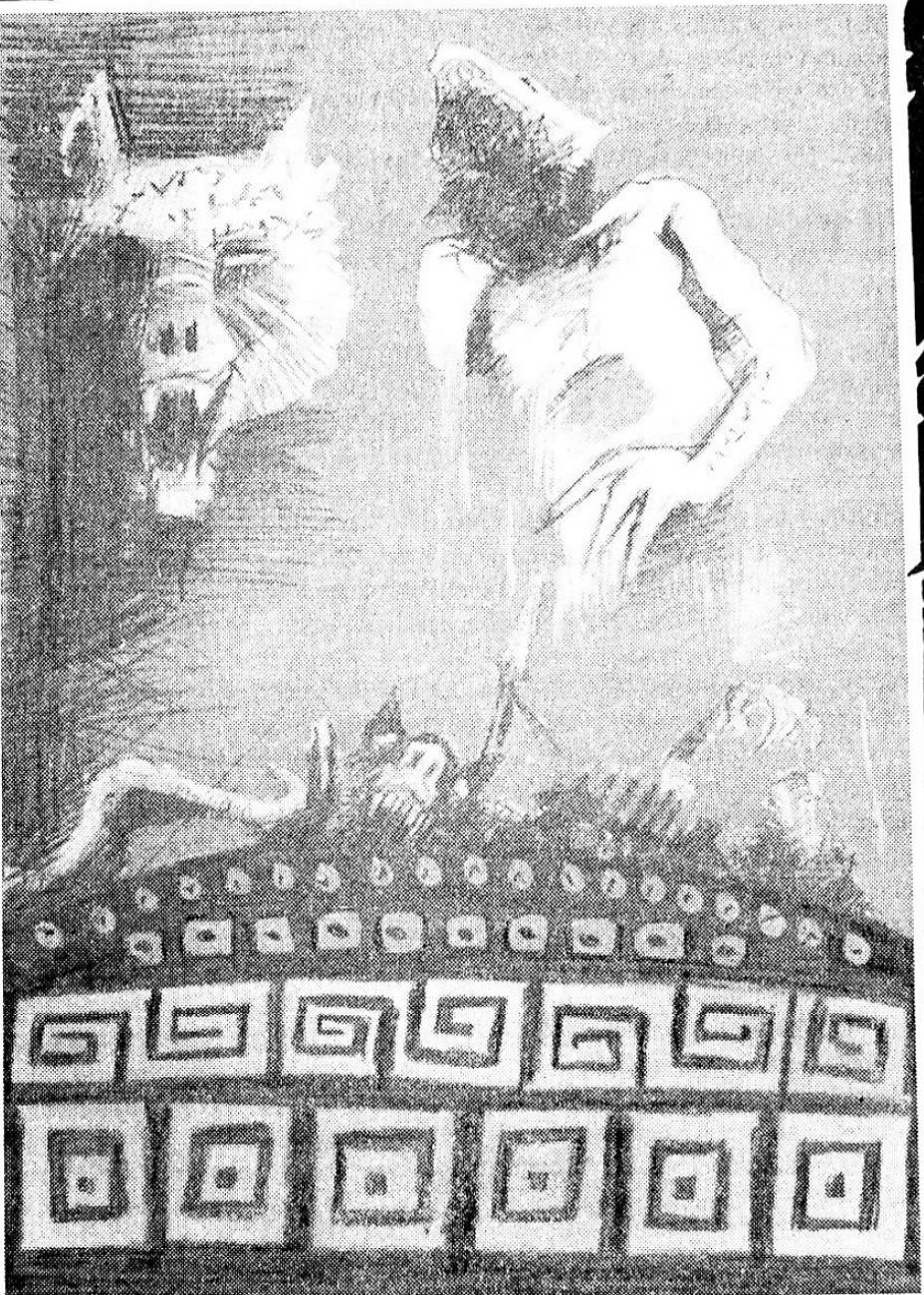
**Widzenie Dzikuna (poziom pierwszy)** – Ten Dar umożliwia garou widzenie energii Dzikuna we wszystkich jej manifestacjach, pozwalając mu na podejmowanie działań zapobiegających ich nadmiernemu wzrostowi lub obronienie się przed nimi. Przykład: garou może widzieć mistyczne zawirowania umbralnych wiatrów, poprzedzające tornado w świecie fizycznym, lub czuć wstrząsy umbralnej ziemi zanim nastąpi prawdziwe trzęsienie. Garou w świecie realnym może też wyczuć duchy Dzikuna w pobliskiej Penumbry, choć musi wkroczyć do Umbry, jeśli chce uzyskać bardziej szczegółowe informacje. Ten dar jest nauczany przez ducha Dzikuna.

**Mechanika gry:** Garou wykonuje test Percepcja + Zagadki (trudność 6). Jeżeli test się powiedzie, rozumie naturę manifestacji Dzikuna i wie, która forma jego ducha jest za to odpowiedzialna. Użyj poniższej tabeli, aby zobaczyć, z jakim wyprzedzeniem garou może przepowiedzieć zdarzenie:

Sukcesy	Czas przed zdarzeniem
1	10 minut
2	30 minut
3	godzina
4	3 godziny
5 i więcej	dzień

**Skorupa żółwia (poziom drugi)** – Garou może utworzyć dookoła siebie mistyczną tarczę ochronną. Tarcza ta objawia się jako wielka żółwiowa skorupa, w środku której znajduje się garou. Jest ona matowa od zewnątrz, ale przezroczysta dla przebywającego w środku. Garou może zdecydować, czy obejmuje skorupą innych. Tego daru naucza duch Żółwia.

**Mechanika gry:** Garou poświęca jeden punkt Gnozy i wykonuje test Wytrzymałość + Sztuka Przetrvania (trudność 6). Za każdy sukces skorupa uzyskuje dwa dodatkowe punkty wyparowania i dwa Stany Zdrowia (kiedy nie ma już więcej Stanów Zdrowia, pęka). Forma crinos wymaga więcej miejsca w skorupie, więc za każde trzy sukcesy mogą zmieścić się wewnątrz trzy garou w postaci



crinos (może to być także sześć w postaci homid lub lupus, względnie dowolna kombinacja wg. uznania Narratora).

Skorupa utrzymuje się przez jedną scenę, chyba że garou wcześniej zdecyduje się na jej zdjęcie. Kiedy czas się skończy albo gdy skorupa pęknie (niezależnie od tego, czy na skutek decyzji garou, czy też uszkodzenia przez przeciwnika), znika.

**Wezwanie ducha ziemi (poziom trzeci)** – Garou może wezwać ducha ziemi, aby wykonał dla niego jedno zadanie. Wzywający musi mieć przy sobie trochę ziemi (np. garść piasku lub kamień). Duch ziemi niszczy wszystko, co napotka na swej drodze. Ten Dar nauczany jest przez Ducha Ziemi.

**Mechanika gry:** Garou poświęca jeden punkt Gnozy i wykonuje test Oddziaływania + Okultyzm (trudność 8). Szalejący duch zadaje k10 nieprawdziwych obrażeń wszystkim znajdującym się w zasięgu około 30 metrów w linii prostej. Przewraca wszystko, niezależnie w co trafi, przelatuje nad tym i przesuwa się dalej po swojej trasie. Błąd przy odprawianiu rytuału powoduje wezwanie rozszalonego ducha.

**Dłoń Władców Ziemi (poziom czwarty)** – Patrz w podręczniku głównym analogiczny Dar Uktena z piątego poziomu.

**Święta przysięga (poziom piąty)** – Kiedy garou z tym darem wyznaczy sobie cel, nic nie powstrzyma go przed jego osiągnięciem. Istnieje wiele legend o bohaterach Croatanów, którzy mimo wszelkich trudności wypełniali swoje przysięgi zemsty lub zadania związane z duchami, prąc dalej nawet wtedy, gdy mniej śmiałe garou rezygnowały, bojąc się przegranej. Ten dar jest nauczony przez duchy przodków.

**Mechanika gry:** Garou musi wydać punkt stałej Gnozy, deklarując swój cel lub zadanie wszystkim, którzy mogą go usłyszeć. Od tej pory musi wypełnić swoje zadanie. Uzyskuje sześć dodatkowych kości do wszelkich testów Siły Woli związanych z wypełnianiem przysięgi (nawet, jeżeli będzie musiał rzucać ponad dziesięcioma kośćmi) oraz sześć dodatkowych punktów Siły Woli, które można zużyć tylko i wyłącznie na realizację zadania. Raz użyte, dodatkowe punkty nie mogą zostać odzyskane.

Jeżeli garou zrezygnuje ze swego zadania, traci wszystkie dodatkowe punkty Siły Woli, które mu jeszcze zostały, i kolejny punkt Siły Woli za każdy dodatkowy punkt Siły Woli zużyty po aktywacji tego Daru. Garou nigdy już nie odzyska straconych punktów Siły Woli. Przykład: jeżeli garou zrezygnował z wypełniania zadania po zużyciu trzech dodatkowych punktów Siły Woli, nigdy nie będzie miał Siły Woli większej niż 7.

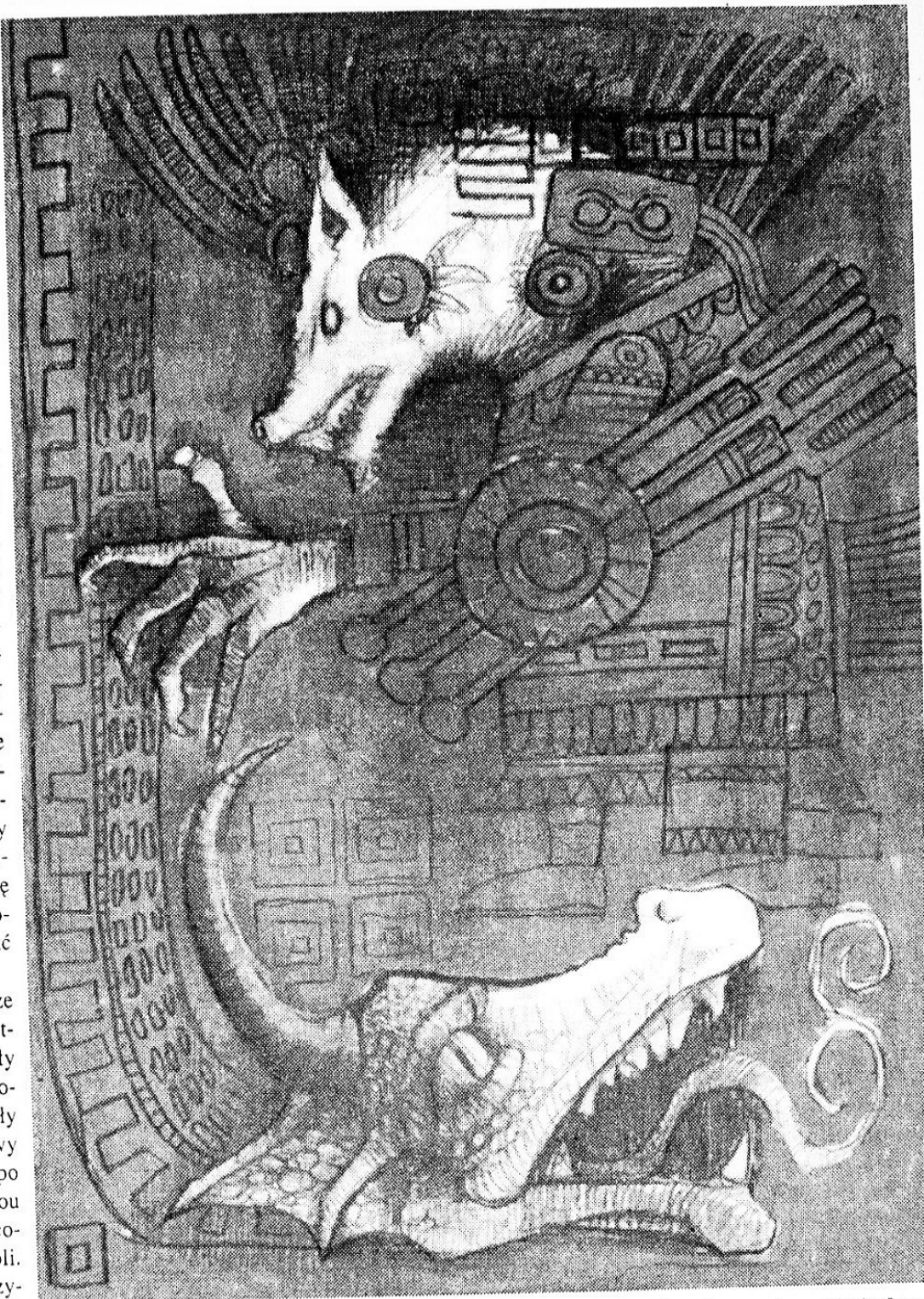
## TOTEM

### ŻÓŁW

**Koszt:** 4

Żółw to totem Nieskalanych Ziemi, czczony przez Uktena, Wendigo i Croatanów. Jest Nieskalaną Ziemią, którą pierwsi mieszkańcy Ameryki nazywali Wyspą Żółwia. Jest jednocześnie ciałem i duszą ziemi, totemem reprezentującym wytrwałość, czystość i tradycję.

Żółw był uśpiony przez bardzo długi czas – prawie cztery stulecia. Szok spowodowany uderzeniem Zmija na Nieskalane Ziemie



i zagłada Croatanów doprowadziły jego Incarnę do zaśnięcia. Lecz w końcu Żółw się obudził, stare pieśni i opowieści są znów opowiedane, a poszanowanie dla ziemi jest odkrywane na nowo. Wraz z przebudzeniem Żółwia, wiele z zapomnianych już darów może być ponownie nauczanych przez jego Szponiaki i Strzępiaki.

**Cechy:** Żółw ochrania swoje dzieci i nagradza je darem Skorupa żółwia (patrz wcześniej). Dodatkowo każdy członek stada uzyskuje punkt do Sztuki Przetrwania i Obrzędów oraz zyskuje umiejętność odprawiania Rytuału Oczyszczenia.

**Nakazy:** Dzieci Żółwia muszą dbać o naturę – przeszkadzając między innymi w budowie fabryk, tworzeniu nowych wysypisk śmieci itp.

# Mirosława Sędzikowska

# Ten straszny Piter Sypek

Ilustracje: Jarosław Musiał

Tekst ten jest dedykowany wszystkim miłośnikom gier fabularnych.

U schyłku sierpniowego dnia pewien uzdolniony licealista wędrował bez celu ulicami miasteczka. Całe wakacje intensywnie cierpiał z miłości i zaczynał już odczuwać zmęczenie swym bogatym życiem wewnętrznym. W dodatku doskwierała mu samotność. Chętnie poszedłby na pogawędkę do znajomego czarodzieja. Niestety, czarodziej na widok uczuciowego młodzieńca oddalał się (z dużą prędkością) sobie tylko znanymi drogami. Wyraźnie w czasie tego lata zakochany młodzieniec stracił na towarzyskiej popularności. Dlatego w sierpniowym zmierzchu błąkał się zaułkami, pogrążony w zadumie.

Do karczmy „Pod Złotym Kielichem” wszedł przez roztargnienie, ale jak już wszedł, to został, bo w głębi zobaczył dwóch kolegów szkolnych, w wolnych chwilach parających się magią. Łukasz i Przemek siedzieli wygodnie rozparci przy stole, grając w kości i popijając piwo.

– O! Dżaga! – powitali przybyśza z umiarkowanym entuzjazmem.  
– Co ty tu robisz?

– Szukam kogoś – bąknął Dżaga. Bo ewentualnie mógłby kogoś szukać, na przykład...

– Nie widzieliście przypadkiem Michała? Zaginął w tajemniczych okolicznościach.

Magowie wymienili spojrzenia.

– Coś nam wiadomo o tych okolicznościach – lekko rzekł Przemek. – Siadaj, Jaguś, i nie przejmuj się. (Karczmarzu! Jeszcze jedno piwo!) Przyjaciół, rzecz przejściowa. My też ponieśliśmy bolesne straty.

– Doprawdy? – trochę zdziwił się Dżaga. – Straciliście przyjaciół?

– Ach! Trudno policzyć ilu! – wykrzyknął Przemek.

– Policzyć akurat łatwo – zauważył Łukasz. Jednym ruchem ręki zrobił miejsce na stole i wysypał zawartość torby.

Dżaga podskoczył.

– Co to jest?

– Palce – objaśnił Przemek. – Tylko to nam po nich zostało – dodał żalobnie.

– A reszta? Pogrzebana...?

– To całkiem możliwe – pokiwał głową Łukasz.

Dżaga przez chwilę usiłował zgłębić sens tej uwagi, po czym dał sobie spokój.

– W każdym razie – rzekł – coś wam zostało. Chociaż tak niewiele! Nie zobaczycie ich twarzy, nie usłyszycie głosów!

– Eee, głosy to my słyszymy



– zapewnił Przemek. – Co noc nachalnie domagają się wskrzeszenia.

– Żeby tylko w nocy! – burknął Łukasz. – Ten – widelcem trącił jeden z palców – ten to jest największy natręt. Kamilek. W dzień i w nocy się odzywa. Strach telefon odebrać. Nic, tylko: kiedy mnie wskrzesicie, kiedy wskrzesicie!

– Już żałuję, że mu to obiecałem – wyznał Przemek.

– Trzeba było obiecać, bo się awanturował.

– Fakt.

Magowie zamysłili się ponuro nad kuflami piwa.

– A mnie po Michale nawet paluszek nie został – rzewnie westchnął Dżaga.

– To weź sobie jeden – niedbale rzekł Łukasz.

– Nie, dziękuję – sztywno podziękował Dżaga.

– Jak chcesz – Łukasz zagarnął do torby to, co uprzednio z niej wygarnął. – W każdym razie, nikt nam nie zarzuci, że nie pamiętamy o kumplach. Ale wskrzeszenie to już całkiem inna sprawa.

– A czy... – ostrożnie zaczął Dżaga – czy wiadomo, co się przydarzyło waszym biednym przyjaciółom?

– Jasne, że wiadomo. Piter Sypek ich wykończył. On jest bezwzględny. Na próżno błagali: – Nie! Piter! Nie! Uskoczylem! Nie trafiło mnie! Jeszcze żyję! – A Piter z kamienną twarzą: – Powiadasz?

Przemek wyjął chusteczkę i ze wzruszeniem otarł nos.

– Nie mogę! – zakała. – Ach, te rozdierające sceny! Z Piterem nie ma dyskusji. Trzysta obrażeń na ciało i jesteście martwi, chłopaki.

Dżaga szeroko otworzył oczy.

– Nie wiedziałem, że okolica stała się aż tak niebezpieczna.

– Bujasz w obłokach, gazet nie czytasz, to i nic nie wiesz – pobłażliwie zauważył Łukasz. – A my tu, na pierwszej linii, życie narażamy.

– Za pieniądze – uzupełnił Przemek.

– Nędzne, nędzne pieniądze.

Dżaga jeszcze miał głowę zaprzątą tajemniczym Sypkiem, napadającym spokojnych obywateli, kiedy senny klimacik karczmy został zmacony przybyciem kolejnego gościa. Niepozorny człowieczek rozejrzał się w prog, wszedł, zgrabnie wyminał pijanego punka i podryfował do stolika dzielnych magów.

– Panowie pozwolą, że się przedstawię – rzekł nieśmiało.

– Jan Tomczyk, wójt z Parzyglówka.

– Wójt! Ale schemat! – mruknął Łukasz. – Pewnie we wsi potwór grasuje i chcecie, żeby go sprzątnąć za Pan Bóg zapłać?

– Zaraz potwór! – zachnął się wójt. Przysunął sobie krzesło i usiadł.

– Nasza wieś spokojna. Bynajmniej w dzień. Bo w nocy coś wyje.

– I nie wiadomo co? – podchwycił Przemek.

– To akurat wiadomo. Babka Grukowa. Uleżeć nie może. Wątorowska mówi, że przez kury Pędziwiatra. Chcieliśmy nawet kurakom lby poprzetrzącać, ale Pędziwiatr się nie zgodził. Zaś niektórzy u nas bardziej się boją Pędziwiatra niż starej Grucki. Taki naród bojący. Więc uradziliśmy, coby ludzi nając do tej sprawy. Młodych, roztropanych...

– Wystarczy – Łukasz rozparł się wygodniej, zapalił fajkę, pyknął i wypuścił zgrabne kółeczko dymu.

– Oj, wójt, czuję, że nie opowiedzieliście wszystkiego.

– Jak na świętej spowiedzi... – Jan Tomczyk huknął się kurlakiem w wątlą pierś.

Łukasz pochylił się ku niemu i spytał srogo:

– A te kury to co, magiczne?

– Broń Boże! Ucziciwie hodowane od małego! Pędziwiatr sam uhodował.

– Właśnie! – Łukasz zmarszczył brwi. – Ów Pędziwiatr za bardzo kręci się w tej historii. Może obcy we wsi? Dziwnie się zachowuje? Księgi tajemne czyta?

– Gdzież tam. Czemu ma księgi czytać? Zdrowy i normalny. Chłop jak dąb. I bynajmniej nie obcy. Pamiętam go, jak z koszulą w zębach latał.

– Na czym latał?

– Na nogach! Tfu! A na czym miał latać?

– Nie plujcie, wójt, bo nie jesteście w oborze – upomniał go Łukasz.

– W tych kurach faktycznie nic nadzwyczajnego?

– Przestań – warknął Przemek. – Coś się drobiu uczeplił? Daje ci człowiek proste zlecenie. Takie też się zdarzają. Bierzemy, bo szkoda czasu.

Łukasz spode łba zerknął na wójt.

– Mamy wytłumaczyć starszej pani, żeby nie darła ryja po nocach? – upewnił się.

– Coś koło tego – bąknął wójt.

– Zgoda – wzruszył ramionami Łukasz. – Mogę ją nastraszyć.

– Jeśli ją nastraszysz, to tego nie przeżyje – wtrącił Przemek. – Będzie kłopot.

– Jaki kłopot? Zakopimy-i po krzyku.

– Bez przesady, panowie – wójt zamachał rękoma. – Zakopać, to my już ją zakopaliśmy. Będzie tydzień temu.

– A to przy jakiej okazji?

– Przy okazji pogrzebu, rzecz jasna – wójt nerwowo potarł nos. – Nie wspominałem?

– Jakoś się nie zgadało – z cichą furią wycedził Łukasz. – Więc nieboszczka wyje po nocach?

– Wyje i spać nie daje.

– Co z tym wspólnego mają kury Pędziwiatra?

Łukasz spojrział na Przemka i zasapał: chyba zabiję drania.

– Ale Wątorowska mówi, że to przez kury – ciągnął nie zrażony wójt. – Bo chodzą po cmentarzu i dziobią. A babkowi Gruca zawsze mówiła, że jak na jej grobie będą dziobać, to nie uleży. Znowuż – wójt sięgnął w zanadrze swej skomplikowanej historii – znowuż Malińska mówi...

– Kto to jest Malińska? – bezceremonialnie przerwał Łukasz.

– Fryzjerka.

– Żyje?

– Czemu ma nie żyć? – stropił się Jan Tomczyk. – Żyje i mówi, że Gruce pospieszyli się z pogrzebem. Wiecie, babka Grukowa zażyczyła sobie umierać w otoczeniu całej rodziny i ta rodzina siedziała i siedziała Grucom na karku, a co miała wyjechać, to seniorkę nawiedzało przeczcucie rychłej śmierci. Wreszcie zięć stracił cierpliwość i kazał pochować. Tak mówi Malińska, ale ja nie powtarzam, bo prawdopodobnie to babskie ploty.

– Fakt, niczego nie powtórzyliście, wójt – rzekł Łukasz. – A skąd pomysł, że to nieboszczka wyje po nocach? Może jednak leży spokojnie?

– Otóż nie leży – chrząknął wójt. – Bliższe oględziny wykazały, że się przegryzła. Przez trumnę znaczy.

– Z dykty ta trumna?

– Ależ! Dębowa!

Łukasz zagwiżdżał.

– Pozazdrościć nieboszczce uzębienia.

Koso zerknął na Przemka.

– Masz swoje proste zlecenie.

– Bierzemy?

– Kiepsko we dwóch.

– Dawid miał przyjść.

– Widzisz go?

– Nie.

– Ja też nie, chyba że się pod stół schował. Przydałby się ktoś trzeci. Choćby na ofiarę dla Sypka.

– Niech Dżaga idzie z nami!

Sympatyczny licealista, zgubiwszy wątek już na etapie pierwszych wzmianek o kurach Pędziwiatra, w skupieniu obrywał płatki sztucznego krokusa, odliczając pod nosem: – kocha, nie kocha, kocha, nie kocha...

– Dżaga!

Młodzieniec podniósł na kolegów rozkojarzone oczy.

– Pójdiesz z nami?

–Może pójde, tylko wytłumaczcie mi dokładnie, w czym rzecz.

Magowie przystąpili do dokładnych tłumaczeń, podczas gdy Dżaga z troską patrzył na trzy pozostałe płatki, zastanawiając się, co tu zrobić, aby jednak wyszło, że kocha.

– Świetna przygoda – kusił Przemek. – Coś dla ciebie. Odnoszę wrażenie, że zawsze o tym marzyłeś.

– Doprawdy – zdziwił się Dżaga, który nie odnosił takiego wrażenia.

– Jasne – potwierdził Łukasz. – Odprężysz się, rozerwiesz. To ci potrzebne.

– Serio!?

– Z twoimi barami, muskułami...!

– Wbrew pozorom – rzekł Dżaga, bezwiednie napinając mięśnie – wbrew pozorom nie jestem typem zabijaki.

– Nikogo nie będziemy zabijać! Ot, pospacerujesz z nami do Parzyglówka i z powrotem. A w razie czego cię wskrzesimy.

Dżaga spochmurniał, bo nie spodobała mu się wzmianka o wskrzeszaniu.

– To jak będzie, panowie? – wtrącił Jan Tomczyk.

– Chodźcie, wójt, na stronę, dobijemy targu.

– Hej, a co ja mam robić? – spytał Przemek.

– Ty porozmawiaj z naszym kolegą.

– Chciałbyś! Ja pójde dobijać targu, a ty porozmawiaj z naszym kolegą.

Łukasz popatrzył na Dżagę. Krótka wymiana zdań wystarczyła, aby uczuciowy młodzieniec stracił kontakt z rzeczywistością i pogrążył się w marzeniach, co miało ten skutek, że jego oblicze zostało wytarte z wszelkich objawów życia umysłowego.

– Chodźmy razem, kolega poczeka – zdecydował.

Dżaga został przy stoliku, zaś od strony, na którą udali się magowie, dobiegły urywki rozmowy.

– Przy dzieleniu na trzech niewiele wyjdzie.

– Kto ci każe dzielić na trzech? Podziel na dwóch.

– Musiałeś mu obiecywać wskrzeszenie?

– E, jak znam Sypka, nie będzie nawet co wskrzeszać.

– Ciiiszej!

– Nie usłyszysz. Spójrz na niego. Warzywo.

Dżaga zabawiał się szczątkami krokusa. Magowie obserwowali go, póki krępa postać karczmarza nie przesłoniła im widoku, po czym wrócili do omawiania istotnych szczegółów finansowych. Kiedy ponownie spojrzeli w kierunku stolika, Dżagi już tam nie było. Znaleźli go w najciemniejszym kącie karczmy, gdzie w dymie fajek i kadzidełek dwie miejscowe wróżki wróżyły z fusów, gdy trzecia naciągała nawiwnych na pożyczki.

– Jaguś, idziemy!

– To idźcie – Dżaga miał wzrok zmętniały, czoło spocone i bladolicą rusałkę przyczepioną do ramienia.

– Bez wygłupów! Umówiliśmy się!

– Serio?

– Won z łapami! – Łukasz odtrącił rękę natrętnej wróżki. – Nie pamiętasz? Chciałeś przeżyć przygodę. Rwałeś się do tego.

– Ja się rwałem?

– Pewnie. Rusz się. Do Parzyglówka jest kilka kilometrów. Cwany wójt pojechał rowerem.

– Chwila! Właśnie miałem się dowiedzieć, czy Kasia mnie kocha – Dżaga zajrzał do szklanki z fusami.

Przemek ze zniechęceniem machnął ręką.

– Zostawmy go. Facet ma galaretkę zamiast mózgu.





– Intelktualista ci potrzebny? – burknął Łukasz. I zmieniając ton dodał: – Chodź, Jaguś, są sprawy ważniejsze od miłości. Co do tego Dżaga nie był przekonany, zdołał jednak wykrzesać z siebie odrobinę entuzjazmu i cała trójka opuściła karczmę „Pod Złotym Kielichem”.

Wieś pogrążała się szybko w sierpniowym mroku. Zimny księżyc świecił nad odległym lasem. Skryte w cieniu łąki zdradzały się szelestem traw. Rechotały żaby.

Znudzony Dżaga włókł się za kolegami.

– Gdzie ta przyгода? – marudził. – Nic się nie dzieje.

– Tak już jest w przygodach – refleksyjnie rzekł Łukasz. – Najpierw nic się nie dzieje, a potem jak nie przypierdoli...

– Cicho...!

Przed wędrowcami zamajaczyły białe nagrobki. Magowie stanęli i naradzili się szeptem.

– Dżaga, idź przodem. Będziemy cię osłaniali. Jeśli zobaczysz coś podejrzanego, zawołaj.

– Poczekajcie, chłopaki!

Okrzyk powrócił echem. Dżaga został sam na wysrebrzonej, polnej drodze. Księżyc go rozmarzył. Przywołał uroczy obraz syrenki Kasi, płaszącej w wodnym oczku. Młodzieniec westchnął z głębi potężnej klatki piersiowej. Potem popatrzył wokół, w poszukiwaniu czegoś podejrzanego. Zdążył jeszcze pomyśleć, że nadlatująca od cmentarza facetka wygląda dosyć podejrzenie...

Kiedy się ocknął, nie był sam. Na przydrożnym kamieniu siedział szczupły, ciemno ubrany chłopak, o trójkątnej, elfiej twarzy.

– Otrzymałeś śmiertelne ukąszenie – rzekł. – Trzeba było uciekać.

– Jakie śmiertelne ukąszenie?! – Obruszył się Dżaga, mäsując piekące miejsce na szyi. – Przecież żyję!

– Powiadasz?

Młodzieniec przetarł oczy. Miał wrażenie, że wszystko wygląda teraz trochę inaczej. Księżyc nabral czerwonawego połysku, niebo wyroiło się gwiazdami.

– Na pewno żyję!

– Nie. Przeszedłeś do innej, nocnej sfery egzystencji.

W tle rozbrzmiało przeraźliwe wycie. Obcy chłopak słuchał z wyraźnym upodobaniem.

– Starsza pani ma niezły wokal – zauważył. – To twoja mistrzyni. Zaraz po ciebie przyleci.

Dżaga potrząsnął głową, usiłując zrozumieć, co się dzieje. Nieznajomy odchodził pełną drogą.

– Poczekaj! Nie widziałeś moich kumpli? Gdzieś tu powinni być.

– Zapomnij! – szczupła sylwetka wtapiała się w czerń nocy.

– A kim ty jesteś...?

– Nie wiesz? Piter Sypek.

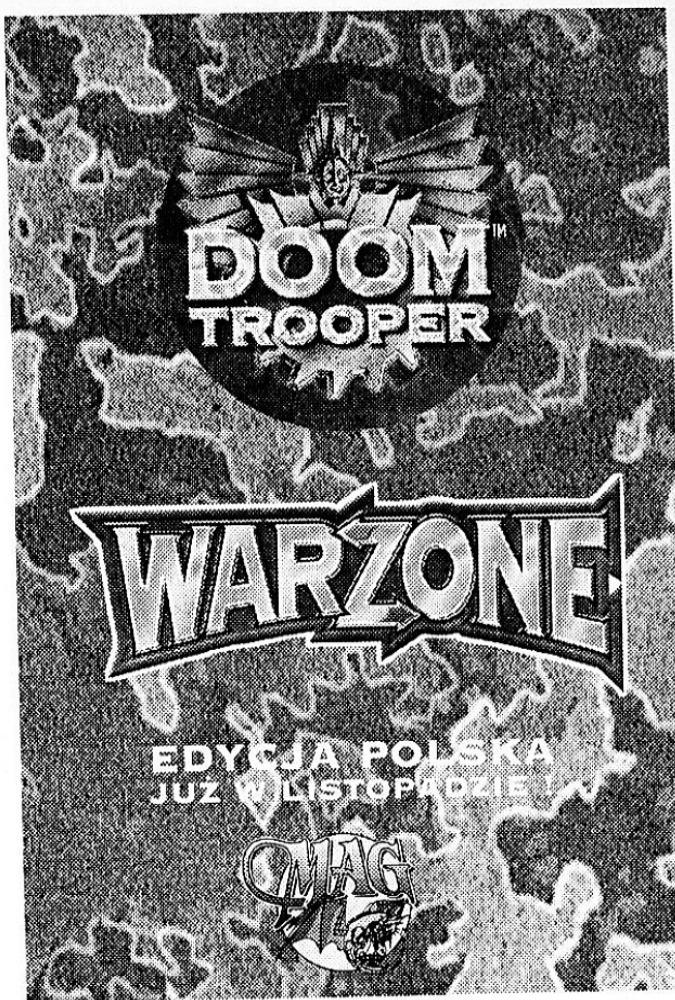
– Kto...?

– Piiiiteer Syyypeek!

– Czekaj!

– Nie mogę! Twoja mistrzyni się zbliża.

W księżycowym blasku nadlatywała babka Grucowa.



SKLEP

MORION

Warszawa

Centrum Handlowo-Usługowe

BEMOWO



pawilon 155  
ul. Powstańców  
Śląskich 124

czynny:  
pon.-pt. 11-19  
sob.-niedz. 10-15

Dojazd autobusami  
105, 112, 122,  
184, 304, 406

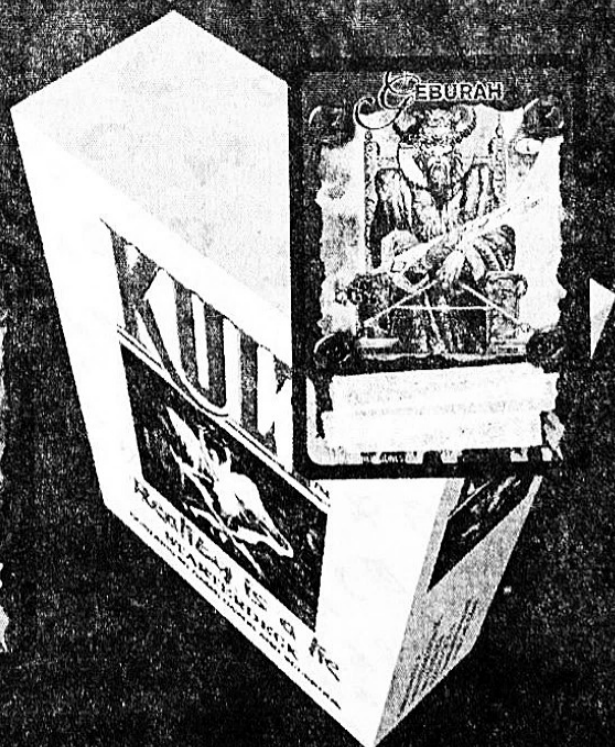
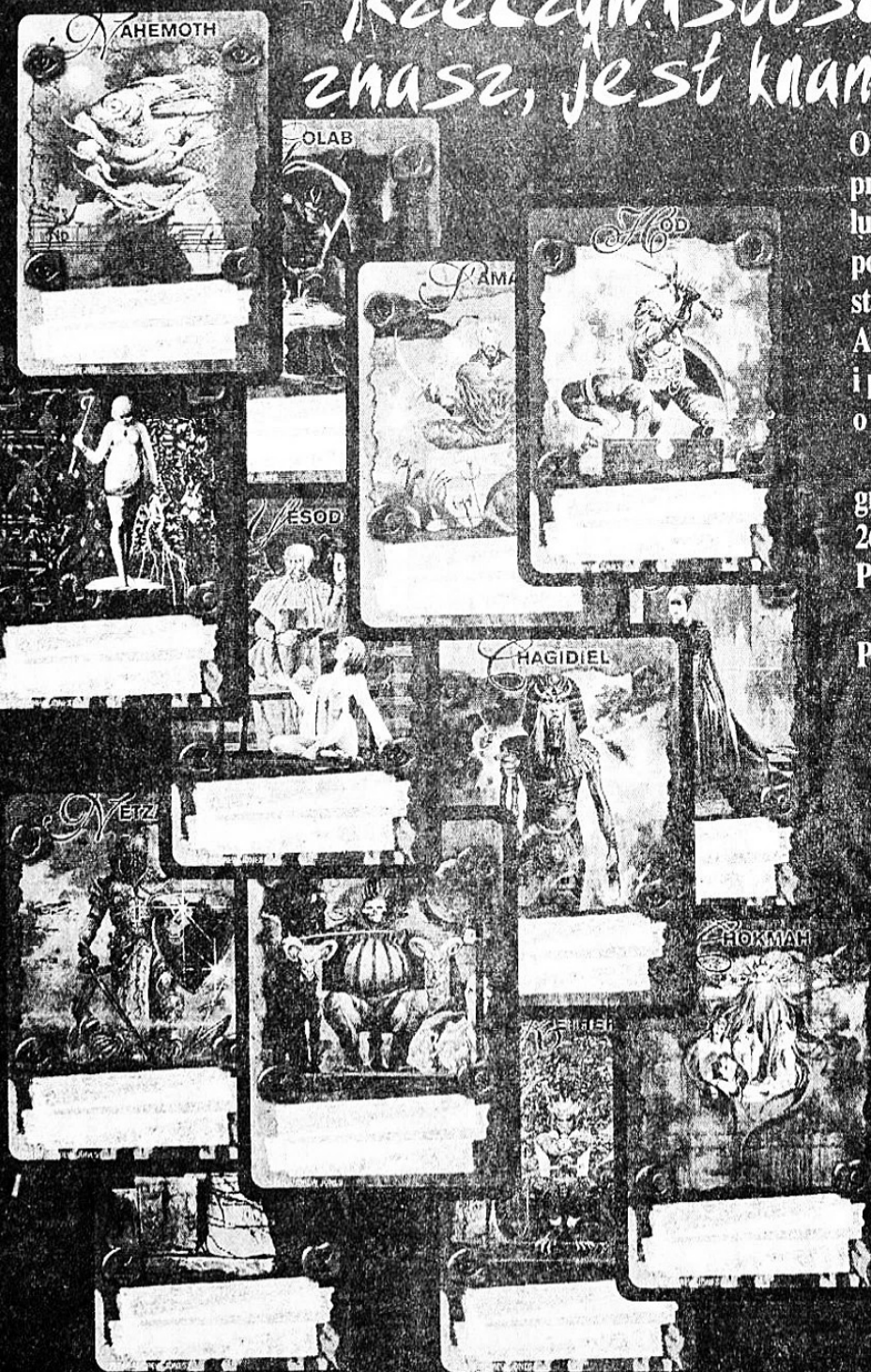
# KULT™

Rzeczywistość, którą  
znasz, jest kłamstwem

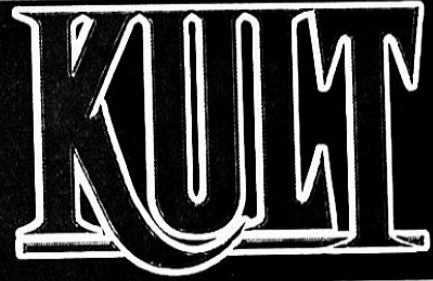
Otoczający nas świat jest iluzją, za którą kryje się przerażająca Rzeczywistość. Ta iluzja utrzymuje ludzi w okowach przesądów i uniemożliwia poznanie prawdy. W grze KULT pełnisz rolę strażnika w więzieniu iluzji. Jako Archont lub Anioł Śmierci toczysz najbardziej krwawą i potworną bitwę w dziejach ludzkości. Bitwę o przyszłość Rzeczywistości.

Gra karciana KULT jest oparta na znanej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Zawiera 262 karty ilustrowane przez najlepszych grafików. Polska wersja już w tym roku!

Wyrwij się z okowów iluzji i poznaj Prawdziwą Rzeczywistość...



# Lista kart



## KARTY POWSZECHNE:

- AGITATOR
- AGRESJA
- ARMIA UMĘCZONYCH
- ARTYSTA
- BADACZ
- BLIŹNIAK SYJAMSKI
- BRAK MOCY
- BRAK WIARY
- CZARNY STRAŻNIK
- CZAROWNIK
- CZŁONEK GANGU
- DOŚWIADCZENIE OKULYSTCZNE
- DROGA PRZEZ CZAS I PRZESTRZEN
- DROGA PRZEZ HADES
- DROGA PRZEZ OBŁĘD
- DROGA PRZEZ SEN
- DZIECKO CHAGIDIELA
- DZIENNIKARZ
- DZIEWORÓDZTWO
- FEMME FATALE
- GŁOS BÓLU
- HAK RZEŹNICZY
- HANDLARZ NARKOTYKÓW
- HAUR
- HERALDZI ŚMIERCI
- INFOB
- INSTYKNT ŁOWCY
- JAK TY MI, TAK JA TOBIE
- KAMIZELKA KUŁOODPORNĄ
- KARIEROWICZ
- KARMA
- KAT
- KLĄTWA
- KLAMCA
- KRAINA SNÓW
- KRWAWE ANIOŁ
- KRWAWE SĄD
- KSIĄDZ
- LABIRYNT ULIC
- LIKTOR
- LUSTRZANE SALE
- ŁOWCY GŁÓW
- MANIFESTOS
- MANIPULACJA
- NAMIĘTNOŚCIA
- MANIPULACJA SNEM
- MANIPULACJA ŚMIERCIĄ
- MANIPULACJA ZMYŚLAMI
- MASOWA SUGESTIA
- MIASTO UMARŁYCH
- MŚCICIEL
- MUCHA W SMOLE
- MUZYK
- NACHTKINDER
- NARKOMAN
- NAUCZYCIEL
- NAWIEDZONY
- NIC ZA DARMO
- NIEBEZPIECZNE EKSPERYMENTY
- NIEWOLNICY BÓLU
- NIEWOLNIK NEW AGE
- NIEZŁOMNOŚĆ
- NOSICIEL ZARAŻY
- O LUONG
- OAXICI
- OCZYSZCZENIE

- ODNALEZIENIE OBIEKTU
- OFIARA ZBRODNI
- OKO ZA OKO
- OPRAWCA
- OSŁABIENIE
- OTWARTA ARTERIA
- PERŁY PRZED WIEPRZE
- PIEKIELNY GŁÓD
- PIES BOJOWY
- PISTOLET
- PODZIEMIA
- POSOKA
- POWTÓRNE NARODZINY
- POZA KONTROLĄ
- PROSTYTUTKA
- PRYWATNY DETEKTYW
- PRZEBICIE
- PRZEDSIĘBIORCA
- RAZYDA
- REGENERACJA
- ROBOTNIK
- ROZKŁAD CIAŁA
- RYCERZ ŚWIATŁA
- SANATORIUM
- SCHIZMA
- SKALPEL
- SŁUGA ŚWIĄTYNI KALI DURGI
- SORRY
- STUDENT
- SZALEŃSTWO MAS
- SZALONY NAUKOWIEC
- ŚLEDZCY
- TAJNIAK
- TAJNY AGENT
- TELEKINEZA
- UCIEKAJ, GŁUPCZE, UCIEKAJ!
- URZĄDZENIE NAPROWADZAJĄCE
- W SAMĄ PORĘ
- WAŹNIAK
- WETERAN
- WIECZNOŚĆ
- WIĘZ Z SYMBOLEM
- WINNY!
- WŁÓCZĘGA
- WYBAWIENIE
- WYPALONY OKULTYSTA
- WYRZUTEK
- ZAHACZENIE
- ZAPRZĘDAJ SWOJĄ DUSZĘ
- ZAWODOWIEC
- ZŁE ZAMIARY
- ZŁODZIEJASZEK
- ZMIEN SWOJE CIAŁO
- ZMYLENIE
- ŻOLNIERZ
- ZYJĄCE MIASTO

## KARTY RZADKIE

- ADMIRAŁ LYLE P. CROWLEY
- ADNAN KAZOUR
- AGENCJA POMOCY HAYWORTH
- ANDREA BERGSTRÖM
- ANIOŁ ZEMSTY
- ANSELM HÖDER
- ANTON PRADWYCK
- ANTON TEPTOW
- APARAT FOTOGRAFICZNY
- AS Z RĘKAWA

- AZAŹI
- BAAL RESHEF - PAN ZARAŻY
- BERNAUER KRANKENHAUS
- BOMBA DEMOGRAFICZNA
- BROŃ NATURALNA
- BUDYNEK NAKAMURA
- CO DWIE GŁOWY TO NIE JEDNA
- COATLICUE - BOGINI CHAOSU
- CZASOWY OBŁĘD
- CZYSTKA
- CZYSZCIEC
- CZYSZCIEC LONGFEATHERA
- DJERABA
- DON MICHAEL CIMARRO
- DR MORTIMER BLANCO
- DRZENIE ASTAROTHA
- DZIECIĘ
- DZIURA W NIEBIE
- GENERAL HU
- GENERAL JUAN MARTINEZ
- GŁODNY DUCH
- GŁOS KRWI
- GRABARZ
- GRANAT
- GRUBOSKÓRNY
- HANDEL ŻYWYM TOWAREM
- HAUPTQUARTIER ARGENTE
- HOTEL HILTON W BEJRUCIE
- HUANG LI-PAO
- INFERNO
- INSTYTUT BERGSTRÖM
- JELENA KALENKO
- JONATHAN HAYWORTH
- KARABIN AUTOMATYCZNY
- KARDYNAŁ GIORGIO BIOTTI
- KATEDRA
- KOMNATY ROZRODCZE
- KOSTNICA
- KRZYŻ
- KRZYŻÓWKA
- KSIĄŻE RAINER VON HABSURG
- KTONOR
- LABIRYNT
- LADBROOKE HILL 44
- LE MARQUIS
- LEONARD SAKHIL
- LUIGI CANTORRE
- MAORO NAKEMI
- MARBAS - PAN BÓLU
- MARIA FEODOROWA
- MIASTO MASZYN
- MIOTACZ OGNI
- MISJA LOS RENUNCIIONES
- MOCOBÓJSTWO
- MOLESTOWANIE DUSZY
- NEFARYTA
- NIEKONTROLOWANA ZMIANA FORMY
- NIELUDZKI WYGLĄD
- NIESPRAWIEDLIWA ZAMIANA
- NIEZGODA
- NYWERE
- OGRÓD BIAŁEGO SMOKA
- OKRĘG HERRINGTONA
- OPĘTANY
- OSZUKANY
- PAKT Z MROCNĄ SIŁĄ
- PAN DAŁ, PAN ZABRAŁ
- PIASKOWY JEŹDZIEC

- PIERRE LOMBARD
- PISTOLET MASZYNOWY
- POGRANICZE
- POPRAWCZAK NR 315
- PRÓŻNIA
- PRZEMIANA PŁODU
- PRZENIESIENIE
- PRZYWIĄZANIE
- PSYCHOTERAPIA
- PURGATOW
- PUSTKA
- REFLEKS
- RONDŃ DUPONTA
- ROZDARTY NA CZĘŚCI
- RUE DE SEVIGNE 22/24
- RUINY
- SADOWASOCHISTA
- SAMUEL HERRINGTON
- SERAFIM
- SŁUŻALEC
- STRAŻNIK
- SZABAS
- SZALONY ZABÓJCA
- SZEŚCIAN
- ŚWIĄTYNIA KALI DURGI
- TAJEMNICA RODZINNA
- TAKEO OSHIMA
- TCHÓRZ
- TERENY LOWIECKIE
- TIPHANY REEDER
- U.S.S. RELIANT
- UWIĘZIENIE W GROBOWCU
- WEWNĘTRZNY LABIRYNT
- WIELKI MISTRZ MARCUS
- WIĘZY WIARY
- WIR
- WIZJA PRAWDY
- WYKRZYWIENIE
- WYMAZANIE
- YOSHIKO NAKAMURA
- ZARAŻA
- ZIEMIA NICZYJA
- ŻADZA KRWI

## KARTY WYJĄTKOWE

- BINAH
- CHAGIDIEL
- CHESED
- CHOKMAH
- GAMALIEL
- GAMICHICOTH
- GEBURAH
- GOLAB
- HAREB-SERAP
- HOD
- KETHER
- MALKUTH
- NAHEMOTH
- NETZACH
- SAMAEL
- SATHARIEL
- THAUMIEL
- TIPHARETH
- TOGARINI
- YESOD



## NOWE ZASADY OFICJALNE

Te zasady zostały opracowane niedawno przez twórcę gry Briana Wintera. Ich zadaniem jest wyjaśnienie pewnych niejasności i uściślenie reguł oraz, rzecz jasna, dodatkowe uatrakcyjnienie gry. Zostaną opublikowane w jednym z rozszerzeń o pięknie brzmiącej nazwie APOKALIPSA, które na polskim rynku pojawi się prawdopodobnie w styczniu. Jednak postanowiliśmy wydrukować te zasady już teraz, ponieważ mają być one wykorzystywane we wszystkich oficjalnych turniejach DT-ŻŻ. Zachęcam was również do stosowania ich w swoich własnych grach, ponieważ są rzeczywiście przydatne.

## NOWE ZASADY

### DOTYCZĄCE POJAZDÓW

Wojownik, wyposażony w Pojazd, musi znajdować się albo WENĄTRZ, albo NA ZEWNĄTRZ pojazdu. Kiedy po raz pierwszy wyposażasz go w Pojazd, zdecyduj czy znajduje się on wewnątrz, czy na zewnątrz. Umieść kartę Pojazdu obok wojownika, koszulką do góry, aby zaznaczyć, że przebywa na zewnątrz (i nie może korzystać z opisanych na karcie Pojazdu mocy). Umieść kartę Pojazdu obok wojownika, koszulką do dołu, aby zaznaczyć, że wojownik jest wewnątrz (i może korzystać z opisanych na karcie Pojazdu mocy). Wojownik może wejść do Pojazdu lub z niego wyjść, dowolną liczbę razy w turze, jednak za każdym razem musi poświęcić na każde z tych działań JEDNĄ AKCJĘ. Kiedy wojownik wchodzi/wychodzi z Pojazdu, należy po prostu obrócić

kartę. Kiedy wojownik znajduje się na zewnątrz, może używać Ekwipunku i innych przedmiotów, z których znajdując się w Pojeździe nie może korzystać.

## KARTY, KTÓRE SĄ UWAŻANE ZA INNE KARTY LUB RODZAJE KART

Na niektórych kartach znajduje się napis: UWAŻANA ZA [COŚ]. Oznacza to, że ta karta, poza tym, czym jest naprawdę, jest również traktowana jak to COŚ.

Jeżeli wojownik jest uznawany za innego wojownika, dotyczy to TYLKO NAZWY. Nie uzyskuje on specjalnych zdolności i tym podobnych rzeczy. Na przykład, na karcie GWARDZISTA WILCZEJ KAWALERII jest napisane „UWAŻANY ZA CZŁONKA KLANU”. Oznacza to, że na Gwardzistę działają karty, które wpływają na CZŁONKA KLANU. NIE oznacza to jednak, że Gwardzista zyskuje zdolności opisane na karcie CZŁONKA KLANU. Te zdolności nie przenoszą się „magicznie” pomiędzy kartami! Innymi słowy, karta posiada TYLKO te zdolności, które na niej zapisano, oraz te, które zyskała dzięki innym kartom.

## ATAKOWANIE BEZPOŚREDNIO GRACZA

Gracz może zostać zaatakowany bezpośrednio, jeżeli nie posiada w grze wojownika, który MOŻE

BRAĆ UDZIAŁ W WALCE. Oznacza to, że APOSTOŁOWIE, PRZYWÓDCY KORPORACJI i wojownicy, którzy korzystają z karty WYPŁYNEK, nie chronią gracza przed bezpośrednim atakiem (chyba że ma on wystawionych również innych wojowników).

Należy pamiętać, że dotyczy to wojowników, którzy W OGÓLE nie mogą brać udziału w walce. NIE dotyczy to sytuacji, kiedy jeden wojownik nie może zaatakować innego. Na przykład, jeżeli jedynym moim wojownikiem, który znajduje się w grze, jest członek Bractwa, a ty posiadasz tylko wojownika Imperialu, nie możesz mnie zaatakować, ponieważ przeszkadza ci mój żołnierz. Nie może go zaatakować wojownik Imperialu, ale może BRAĆ udział w walce, zaś APOSTOŁOWIE i cała reszta nie posiadają takiej zdolności.

## UZGADNIANIE

### CZYNNOŚCI W CZASIE

Idea „uzgadniania czynności” nie jest niczym nowym dla fanów gier karcianych. Wielu osobom spędza sen z powiek i utrudnia rozgrywkę. Ale nie w ŻOŁNIERZU ZAGŁADY! Tu wszystko dzieje się natychmiast i nie można niczemu „przeszkodzić”, CHYBA ŻE robisz to OD RAZU i od razu wpływasz na przebieg wypadków. Tu wszystko dzieje się w momencie, w którym jest UŻYWANE i można temu przeszkodzić działając BEZPOŚREDNIO. Żaden z graczy w ŻOŁNIERZA ZAGŁADY nie może powiedzieć: – Czekaj! Zanim to się dzieje, ja..!

Wyjątkiem jest walka, w której wszystko dzieje się w pewnych przedziałach czasowych. Oznacza to, że kartom, użytym w trakcie fazy Modyfikowanie Współczynników Ataku, można przeciwdziałać (lub na nie wpływać) jeszcze w tej samej fazie – nie trzeba tego robić „natychmiast”. ZAZWYCZAJ użyte później karty mają pierwszeństwo nad wcześniej zagranyymi. Upewnij się tylko, że będziesz zwracał uwagę na kolejność podczas modyfikowania współczynników (pierwszy robi to atakujący) i tak skończą się twoje problemy.



## ETYKIETA ŻOŁNIERZA ZAGŁADY

Za każdym razem, kiedy gracz „cos robi” (wykonuje jakąś akcję lub zagrywa kartę), jego przeciwnik **ZAWSZE** ma szansę zmienić lub przeciwdziałać temu, co się dzieje. Zagranie kolejnej karty „zanim ktokolwiek będzie miał szansę odpowiedzieć na wcześniej użyty atut” jest w **ŻOŁNIERZU ZAGŁADY** niemożliwe.

Bardzo ważne podczas używania kart Specjalnych są **TURY**. Posiadający inicjatywę gracz (ten, którego jest tura) ma prawo zadziałać jako pierwszy. Jest to szczególnie ważne podczas Modyfikowania Współczynników Walki (patrz Fazy Ataku). Atakując, gracz jako pierwszy zmienia przebieg walki, następnie jego przeciwnik, a dopiero później pozostali gracze. Atakujący gracz ma również prawo jako pierwszy „uaktywnić” ekwipunek i inne karty. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy obrońca posiada zdolność „atakowania jako pierwszy”. W takim przypadku wojownik, który

atakuję jako pierwszy, modyfikuje współczynniki walki i używa ekwipunku przed współgraczami.

### KILKA NOWYCH ZASAD

- Nie możesz nigdy bezpośrednio atakować swoich wojowników. Jednak możesz w trakcie gry „zmusić” ich, aby się zaatakowali. Jeżeli podczas rozgrywki (korzystając z różnych kart) zaatakujesz i zabijesz swojego wojownika, zdobywasz **TYLKO** Punkty Akcji, **NIGDY** Punkty Zwycięstwa. Ma to miejsce nawet wtedy, gdy przeciwnik zmusi cię do zaatakowania twoich własnych wojowników.

- Każdy wojownik, który jest uważany za **MORTIFIKATORA**, może atakować dowolnego wojownika znajdującego się w grze, bez względu na przynależność (może atakować nawet wojowników Bractwa). Mimo to wciąż dobrowolnie nie możesz atakować swoich wojowników.

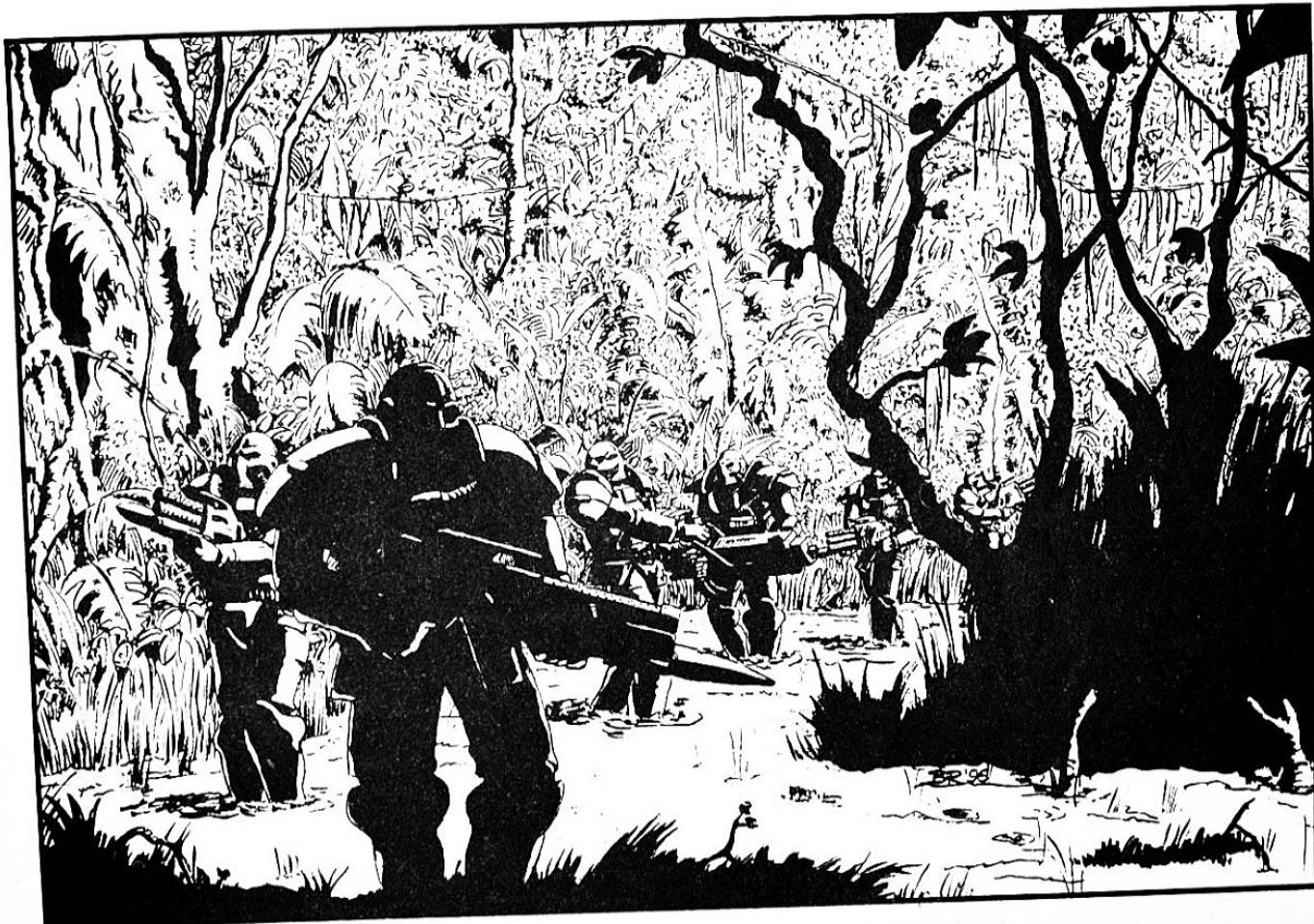
- Karta Ekwipunku uznawana jest za **BRONŃ** tylko wtedy, gdy napisano na niej: **BRONŃ STRZELECKA**, **BRONŃ DO WALKI WRĘCZ**, **BRONŃ STRZELECKA I DO WALKI**



**WRĘCZ** lub **BRONŃ SPECJALNA**. Inne karty Ekwipunku nie są uważane za **BRONŃ**.

### ZASADY OPCJONALNE

Zasad tych można używać w danej grze, jeżeli zgodzą się na to wszyscy gracze. Brian podaje jedną przykładową zasadę opcjonalną, jeżeli wymyślicie jakąś własną, która wyda się wam ciekawa, prześlijcie ją do naszej redakcji. Jeżeli spodoba się i nam, wydrukujemy ją w piśmie i wyślemy do Briana. Jeżeli spodoba się jemu, być może zostanie na zawsze wpisana w poczet Oficjalnych Zasad Opcjonalnych.



Rafat Brandys



## ODRZUCANIE

### JAKO AKCJA

Poświęcając jedną akcję możesz odrzucić z ręki jedną kartę. Jest to dobry sposób na pozbycie się niepotrzebnych w danej chwili kart, bez konieczności odrzucania ich po jednej na rundę.



*Kilka numerów temu obiecałem przedstawić kilka talii dwunastokartowych. Teraz dostrzymuję słowa...*

### TALIA „HERETYCY TO POTĘGA”

- 5x Heretyk
- 5x Mortyfikator
- 5x Uszkodzenie
- 5x Ukryte siły
- 5x Inspiracja
- 5x Radość zwycięstwa

- 3x Equilibrium
- 3x Zwarta formacja
- 2x Zapach wojny
- 1x Kanały
- 1x Kryjówka

- 5x Zakłócenie łączności
- 4x Ucieczka
- 2x Przejęcie
- 2x Sposobność Nathaniela
- 1x Siła nieczysta

- 1x Shrieketh
- 1x Piekielna moc
- 1x Grabież
- 1x Przenośna mina
- 1x Anihilacja

Siła tej talii polega na umiejętnym korzystaniu z kolekcji. Zabijając wojowników przeciwnika przy użyciu Shrieketha, zwarta formacja heretyków robi się coraz potężniejsza. Natomiast po zagranie Siły nieczystej oraz Piekielnej mocy, współczynniki takiego heretyka wzrastają o +9, co w grze taliami dwunastkowymi stwarza znaczącą przewagę. Dodatkowo talii tej praktycznie nie można wyczerpać – dwie Sposobności Nathaniela umożliwiają ciągle wtasowywanie kart odrzuconych do talii (dzięki jednej zagranej, trafiającej do kart odrzuconych, druga wraca wraz ze wszystkimi kartami odrzuconymi do talii), więc raz zabici heretycy wracają na stół, przy czym ich siła rośnie o tych wprowadzonych do gry dzięki Shriekethowi czy Grabieży (którą można też wprowadzić 'np. Grizzlego' i zakończyć grę kilkoma atakami z Zapachu wojny).

### TALIA „BEŁKOT, BEŁKOT I JESZCZE RAZ BEŁKOT...”

- 5x Mortyfikator
- 5x Zwarta formacja
- 5x Inspiracja
- 5x Inicjatywa
- 5x Żądza krwi
- 5x Zapach wojny



- 5x Ukryte siły
- 3x Equilibrium
- 2x Radość zwycięstwa
- 2x Sposobność Nathaniela
- 1x Cytadela Illian
- 5x Zakłócenie łączności
- 2x Ucieczka
- 5x Pomiot Illian

- 1x Nekromachina
- 1x Anihilacja
- 1x Grabież
- 1x Przenośna mina
- 1x Kula pomniejszych sług

Również w tej talii siła wojowników wzrasta dzięki przyłączaniu kolejnych żołnierzy do zwartej formacji, tyle tylko że odbywa się to dzięki Nekromachinie. Poza tym Kula pomniejszych sług, która potraja współczynniki wojowników tej talii (no, może oprócz Mortyfikatorów), poważnie podwyższa ich realną siłę (zwłaszcza Pomiotów). Trzeba też zauważyć, że zwarta formacja jest traktowana jako jeden wojownik, więc najpierw dodaje się modyfikator za liczbę wojowników w zwartej formacji, a dopiero potem mnoży się to razy 3 (dzięki Kuli). W ten sposób każdy wojownik, wprowadzony do zwartej formacji, podnosi jej współczynniki o 6, a nie o 2.

Najemnik W.B. Prezes



# WARZONE

## LISTA KART

### KARTY

#### POWSZECHNE

- AIDE-DE-CAMP
- ARCHIPELAG
- GRAVETON
- B&G XIV/SPA 7200
- BAZA W PASIE
- BUSHI
- CAPITAINE
- DESANT
- KOMANDOSÓW
- DIAMENTOWE JASKINIE
- DOWÓDCA ODDZIAŁU
- EVA VALMONTE
- FOBOS I DEIMOS
- FUNKCJONARIUSZ
- BITEWNY
- GLINIARZ
- BAUHAUSU
- GÓRY HELSTROM
- HAGELSTURM/M516D
- HEŁM DOWÓDCY
- JADOWITY NIETOPERZ
- JITO
- KAPITAN
- KARNOFAG
- KATAPULTOWANIE
- KODEKS HONOROWY
- KOMENDANT
- KOMPUTER TAKTYCZNY
- KRATER ANATOLII
- LEKARZ WOJSKOWY
- LINIA McCRAIGA
- MERKURIAŃSKA OHYDA
- MOSIĘŻNY APOKALIPTA
- NAGRODA HONOROWA
- NIEOFICJALNA
- DOKTRYNA
- NIETOPERZ
- ZWIADOWCA
- NIEUDANY CZAR
- NIEZDARNOŚĆ
- OBÓZ JENIECKI
- PAPARAZZO

PLECAK ODRZUTOWY

- PODKOP
- PODZIEMNY ŚWIAT
- SHINRIKYO
- PRZEDNIA STRAŻ
- PRZYNALEŻNOŚĆ DO
- KLANU
- PUŁKOWNIK
- LOTNICTWA
- ROZPALACZ BÓLU
- RYKOSZET
- SHUGO
- SIERŻANT
- SIEWCA FURII
- SMOCZY MOTOR
- MISHIMY
- SPUSTOSZONY
- ASTEROID
- SZOK POSTRZAŁOWY
- SZTANDAROWY
- TAMBUR 50-50/M516J
- TECHNIK WALKI
- TECHNIK WALKI
- TYLNA STRAŻ
- WENUSJAŃSKA
- DŻUNGLA
- WIELKA RDZAWA
- PUSTYNIA
- WIELKI TAKTYK
- WIKTORIA
- WÓDZ
- ZIEMIA NICZYJA

#### KARTY RZADKIE

- AMNESTIA
- ANIOŁ
- SPRAWIEDLIWOŚCI
- ALGEROTHA
- ANIOŁ ŚMIERCI
- BALONY ZAPOROWE
- BIOGIGANT
- CELA ŚMIERCI
- CHARLES SYKES
- CYBERMECH TA6500
- CYBEROPOLIS

- CYRYL DENT
- CZARNA WDOWA
- DZIEWIĘTNASTY RADNY
- EKSPLOZJA BRONI
- ELITARNY ŻOŁNIERZ
- GENERAL MICHAEL
- KELL
- GIACCHIO FORZA 750
- GRZECHOTNIK
- INTENSYWNY PRZE-
- PŁYW MOCY
- INŻYNIER NATARCIA
- KLEIN HELITEK
- „WAŻKA“
- KŁĘSKA ŻYWIOŁOWA
- LEKKI
- TRANSPORTOWIEC
- LANCELOT
- LORD NOZAKI
- ŁAZIK B52
- MARSZAŁEK POLNY
- JOHNSTONE
- MEGADZIAŁO
- MOTOR ZWIADOWCZY
- „PEGAZ“
- NAGŁA ŚMIERĆ
- NAGRODA ZA
- BOHATERSTWO
- NAJWYŻSZY
- NEKROMAGUS
- NALOT
- NISZCZYCIEL
- OSŁONA TŁUMU
- OSTATECZNE NATARCIE
- OSTRZAŁ ARTYLERYJSKI
- OWCA NA RZEŻ
- OWOCE WOJNY
- PŁOMIEN
- OCZYSZCZENIA
- POLE MINOWE
- POWOŁANIE
- PREZYDENT CHARLES
- W. COLDING
- PROGRAM
- AUTODESTRUKCJI

- PRZECIWCZOŁGOWE
- POLE MINOWE
- PRZEKŁĘTA HAUBICA
- PRZEMECZENIE
- UMYŚLU
- PRZENIESIENIE
- PRZEPROGRAMOWANIE
- PRZYPARCIE DO MURU
- REKIN
- ROZDZIERACZ DUSZ
- SAMOBIEŻNA
- WYRZUTNIA RAKIET
- „KRZYŻOWIEC“
- SAMOBÓJCZY ATAK
- SANKTUARIUM
- SKRYTOBÓJCA
- STRATEGICZNE
- BOMBARDOWANIE
- SZEFEK SZTABU
- KONSTANTY
- ROMANOW
- SZKOLENIE SPECJALNE
- ŚWIĘTY POSTERUNEK
- TECHNOMANTA
- TRANSPORTOWIEC
- „GRABIEŻCA“
- WIELKI SZARAK
- WSPARCIE
- POWIETRZNE
- WYBIEG
- ZIEMIA OJCZYSTA:
- MARS
- ZIEMIA OJCZYSTA:
- MERKURY
- ZIEMIA OJCZYSTA:
- PAS ASTEROIDÓW
- ZIEMIA OJCZYSTA:
- WENUS
- ZŁE ZAOPATRZENIE
- ZMIANA ROZKAZÓW
- ZMIANA SYTUACJI
- ŻNIWIARZ

# NOWA KRAINA 10 GOBLINÓW

Redaguje zespół:  
Ci co zwykle  
i jeszcze ktoś

Korekta:  
Chochlik  
drukarski

Stale współpracują:  
Yossa „Kłać sie dzifko”  
i inni magazynierzy

## ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

### BABCIA ZIELARKA

– Czy to prawda, że Babcia Zielarka ma w swojej chacie pchły?

– Skądże znowu! Pluskwy nie dały by im żyć!

\*\*\*

– Czy to prawda, że Babcia Zielarka potrafi oceniać wiek zwierząt po oczach?

– Tak. Im oczy dalej od ogona, tym bydle starsze.

\*\*\*

– Czy to prawda, że Babcia Zielarka widzi tak samo z tyłu jak i z przodu?

– Tak. Jest prawie ślepa.

– Co powiedziała Babcia Zielarka powiesz na drzewie szkapę soltysa?

– Wiśta!

\*\*\*

– Czy to prawda, że Babcia Zielarka jest „na ty” z królem?

– Oczywiście! Król powiedział do niej kiedyś: „Wynoś się, TY starucho!”.

\*\*\*

– Dlaczego Babcia Zielarka ma chatkę z piernika, czarnego kota i sowę?

– W imię zasad.

Jakub T. Janicki

MAM NADZIEJĘ, ŻE LIKWIDUJE PAN TAKŻE PRZYCZYNNY TUPIEŻU...



Maciej Michalski

## OGŁOSZENIE

**Dyżans do Middenheim kursuje co trzy tygodnie.**

**W niedzielę i święta, co cztery.**

### ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Żył kiedyś bardzo mądry i potężny czarnoksiężnik. Zwano go Harkoreyem Złośliwym. Stworzył wiele wspaniałych i koronkowych zaklęć. Prawie każde szanujące się kompendium magii zawiera po kilka z nich. Niestety, najwspanialsze czary Harkoreya nie zostały dotąd wykorzystane. Czarodziej zapisał je bowiem w pewnej cudownej księdze skonstruowanej tak, że aby odczytać kolejne zaklęcie trzeba rzucić to, które znajduje się wcześniej. Sprytne. Zwłaszcza że jedenasty czar z tej księgi to zaklęcie zapalające, zapalające tego, kto je rzuca.

Wielu było śmiatków, którzy próbowali poznać sekrety Księgi Harkoreya. Można rzec, że miała ona wielu zapalonych czytelników.

Sławcio



# SAMO SIĘ PRZEDSTAWIA

## ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Biorąc pod uwagę postępy współczesnej magii, należałoby sformułować hasło:  
„Nie męcz zwierząt! Żaba też człowiek”

Slawek

## GDY W NOCY CHCE SIĘ PIĆ

Czy znacie to uczucie? Budzicie się nagle w środku nocy i stwierdzacie, że potwornie chce wam się pić. Nie macie ochoty wstać, więc jeszcze przez chwilę przewracacie się z boku na bok usiłując zasnąć. Ale nic z tego. Musicie wyjść z ciepłej pościeli, strącić z powiek resztki snu i po prostu iść się napić. W dodatku zdajecie sobie sprawę, że jest to całkowicie irracjonalne. Przecież bez problemu moglibyście wytrzymać jeszcze te kilka

godzin. Prawda, że zdarza wam się czasem coś takiego? Mnie męczy to prawie co noc. Kiedyś usiłowałem z tym walczyć, ale było to tak dawno, że już prawie tego nie pamiętam. Teraz po prostu wychodzę na balkon, oblizuję wargi i gładzę koniuszkiem języka dwa ostre kły wyrastające z górnej szczęki. Zarzucam na ramiona płaszcz i odlatuję w mrok. Ugasić pragnienie.

Pan Slawek

MAJĄ ZASZCZYĆ PRZEDSTAWIĆ  
PAŃSTWU PRAWDZIWEGO  
CZŁOWIEKA CZYNU...



## ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Jak stać się niewidzialnym?

Najlepiej nocą, w lesie, w gęstych krzakach, siedzieć bez ruchu i ani mru-mru. Wielu moich znajomych czarodziejów twierdzi, że jest to jedna z najbardziej niezawodnych metod.

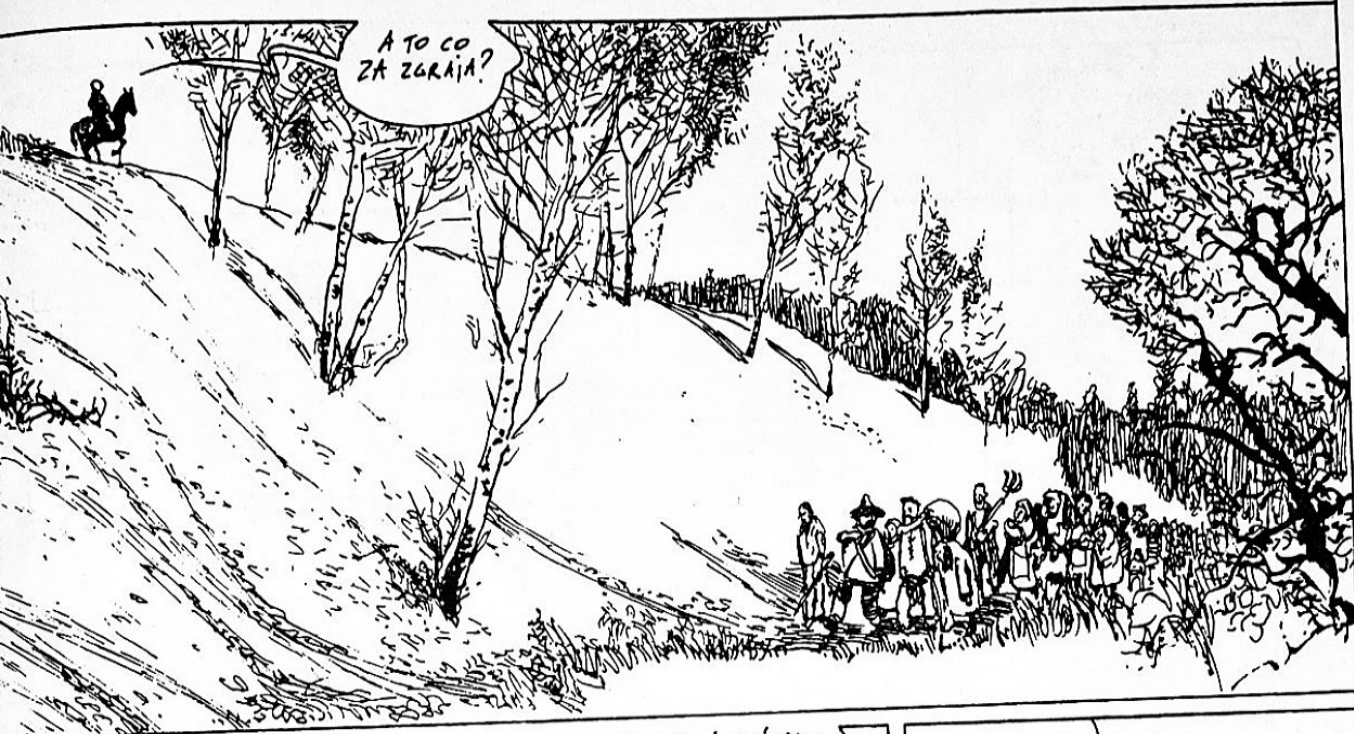
Sami zgadnijcie, kto

A CZY MOJA KRWAWICA  
KOGOŚ OBCHODZI?

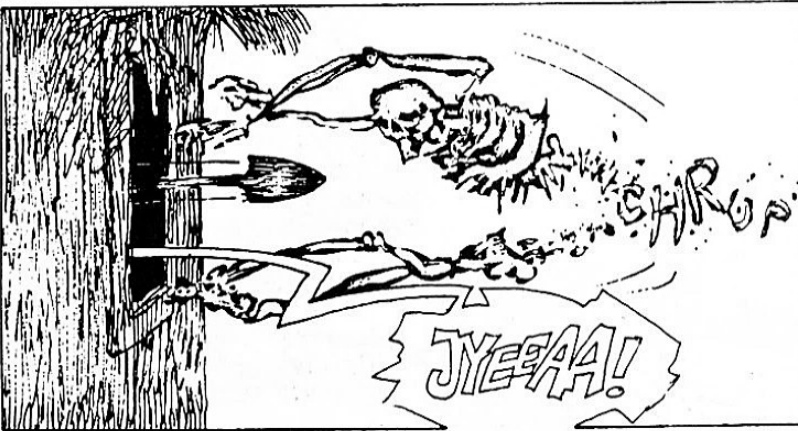
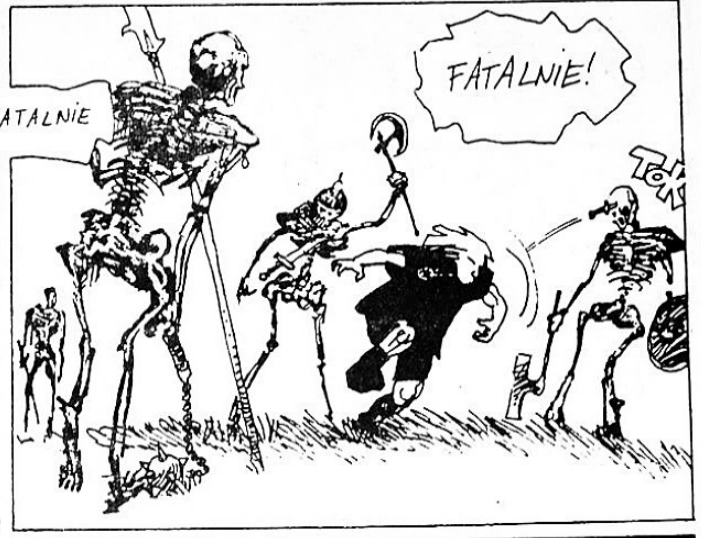




# PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



# PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



# PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



IZEBYM DAS TU NIĘCEJ NIE WIDZIAĆ!!

I WZIĄŁEŚ, PANIE, KASKAWIE TE PARE  
 LOSZY JAKO ZNAKI, ŻEŚMY WDZIĘCZNI  
 OKROTNIE ZA PRZEPEDZENIE KOŚ-  
 ETROPÓW I RATUNEK I JESZCZE  
 EMY, ŻE TO MAŁO... ALE... E... PANIE...  
 M Z CAŁEGO SERCA WDZIĘCZNI... I  
 I NASZA WDZIĘCZNOŚĆ, ŻEŚ TY  
 AKI KASKAWY I DŁATEGO  
 NCEM POWIEDZIEĆ, ŻE  
 DZIĘKUJEMY... I...

NIE MA ZA  
 CO. I PAMIĘTAJ-  
 CIE: ZAWSZE ŁOPATĄ  
 SKURCZY SYNOŃ  
 BIĆ! ŁOPATĄ!  
 CZĘŚĆ.

TYM RAZEM TO MIAŁEM. NAPRAW-  
 DE SZCZĘŚCIE, ŻE W DRENNIE ŁOPATY  
 WYKRYTE SĄ MAGICZNE RUNY. WŁAŚNIE  
 ICH MUSIAŁY WYSTRASZYĆ SIĘ TE  
 KŁEKOCZĄCE PAJACE. NAIPRAWDO-  
 PODOBNIŃ TRZONEK BYŁ KIEDYS  
 CZĘŚCIĄ JAKIEGOSZ TOPORA CZY  
 SZTANDARU... ZRESZTĄ NIE OBCHO-  
 DZI MNIE ANI TROCHĘ HISTORIA  
 TEGO CAŁKA, NAŻNE JEST, ŻE W  
 MIEŚCIE ZGARNEŻ ZA NIE  
 KONKRETNY PIENIĄDZ.



WINDKESICER 96



KONIEC



## Dekadent nowych czasów

Najpierw były Strefy, pełne kosmicznych śmieci. Artefakty, dość szybko osiągają zawrotne, czarnorynkowe ceny. Pojawiają się przemytnicy – Stalkerzy. Wynoszą ze Stref wszystko co wpadnie im w ręce, ryzykując więzieniem i życiem. To głównie dzięki nim świat dowiedział się, że miejsca Lądowania to nie tylko zniszczone i skażone tereny, ale i źródło najróżniejszych obcych technologii. To, co początkowo było sportem, błyskawicznie przerodziło się w niezwykle dochodowy interes. Dochodowy, choć wielce niebezpieczny i ryzykowny. Bo strefa jest niczym śmiertelny labirynt sprzeczny z prawami logiki i fizyki. Plotka głosi, że jedynymi pewnymi wskazówkami w Strefie są ciała tych, którzy mieli mniej szczęścia od ciebie. Pierwszą trudnością jest dostanie się do miejsca Lądowania, gdyż wielkie Konsorcja zazdrośnie strzegą Stref, z których czerpią ogromne korzyści. Otoczyły je murem i strażnikami, którzy otwierają ogień bez ostrzeżenia do wszystkich próbujących dostać się na drugą stronę. Stalker nigdy nie jest pewien, czy ukryte przejście, którego dotąd używał, nie zostało odnalezione przez strażników i nie stanie się dla niego śmiertelną pułapką, nim wkroczy do Strefy. Mimo to, Stalkerzy krążą po Strefach, wykradając i odsprzedając pośrednikom substancje nie

występujące normalnie na Ziemi. Niektórzy korzystają przy tym z zaawansowanej techniki, określając się mianem Stalkerów Nintendo. Do tego grona zaliczają się głównie młodzi i początkujący poszukiwacze artefaktów. Sądzą oni, iż wszystkie zdobycze techniki, którymi są obwieszani wchodząc do strefy, zwiększą ich szanse na sukces. Nic bardziej błędnego! Wewnątrz miejsc Lądowania nic nie działa normalnie i na niczym nie można polegać w stu procentach. Dla tych wielu nastolatków pierwsza wyprawa do Strefy staje się ostatnią. Najczęściej w ogóle do niej nie wkraczają – wylapani przez strażę i agentów konsorcjów stają przed perspektywą długiego więzienia, pracą dla korporacji, lub bycia informatorem i kapusiem. Ci którym się udało, po kilku wyprawach zdają sobie szybko sprawę, że jedyne co liczy się w Strefie to instynkt, silne nerwy i doświadczenie zdobywane z kolejnymi wypadami. W pierwszym okresie badań nad Strefą podstawową motywacją, jaka ciągnęła śmiałków do miejsc Lądowania była chciwość

i możliwość szybkiego zarobienia pokalnych pieniędzy. Do dzisiaj wiele się nie zmieniło, lecz pojawiła się grupa Stalkerów, którzy wykradają artefakty nie tylko dla pieniędzy. Są to zarówno ludzie młodzi, początkujący w tej branży, jaki i starzy wyjadacze – żywe legendy wśród Stalkerów.

Nie godzą się oni ze stylem narzucanym im odgórnie przez konsorcja, chcą zachować niezależność – są nonkonformistami. Uważają, że powinien panować równy dostęp do Artefaktów, zaś zdobyta przez naukowców wiedza powinna służyć wszystkim, a nie tylko korporacjom. Dla tego też bardzo często nowe lub rzadkie okazy artefaktów odnajdowane przez nich w strefach oddają różnym niezależnym fundacjom i naukowcom działającym w konspiracji, którzy wyniki swych badań udostępnią wszystkim. Taka postawa przez wielu uważana jest za trochę naiwną, ale ci, którzy ją wyznają uważają, że jest to ich wkład w niszczenie obecnego systemu.

To głównie dzięki nim w ostatnich latach obraz Stalkera z chciwego szabrownika robiącego wszystko dla pieniędzy przemienił się w obraz STALKERA – buntownika nowych czasów.



# SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



## ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 3 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

### KUPON – JAK GO WYPEŁNIĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

**UWAGA:** Symbol ❖ oznacza cenę promocyjną. Dotyczy ona produktów, które jeszcze się nie ukazały i jest niższa niż przewidywana cena detaliczna.

**UWAGA:** Symbol \* przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Wszystkie ceny aktualne do  
**10.12.1996**

### NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

**Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5, 7-34**  
MIM5, MIM7 – MIM34 3 zł 50 gr  
Uwaga: Numery 19-20 i 31-32 są podwójne.

### PRENUMERATA MAGII I MIECZA

**Prenumerata półroczna od numeru 36**  
do numeru 41  
PP36 20 zł

**Prenumerata kwartalna od numeru 36 do**  
numeru 38  
PK36 10 zł  
Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratów!!!

### LABIRYNT

**Labirynt nr 1, nr 2**  
LB1-2 3 zł 90 gr  
Pismo zawierające przygody do gier fabularnych (Warhammer, Kryształowy Czas, AD&D), mapy komnat i podłóg. 48 stron.

**Labirynt nr 3**  
LB3 15 zł  
Nowe oblicze Labiryntu. 128 stron pełnych bogato ilustrowanych przygód, zawierających pomoce do gry do wycięcia. Kryształowy Czas, Zew Cthulhu, Śródziemie/Władca Pierścieni, Warhammer.

**Labirynt nr 4**  
LB4 15 zł  
Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształów Czasu, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

### TAKTYKA I STRATEGIA

**Taktyka i Strategia nr 1, nr 2, nr 3**  
TIS1-3 4 zł 90 gr  
Pismo dla miłośników żetonowych gier strategicznych. Opisy historycznych bitew, scenariusze do systemu Battle 1943-45.

### WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

**Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy**  
WHRPG 52 zł  
Najpopularniejsza w Polsce gra fabularna fantasy. Ponad 20 000 graczy w naszym kraju. Mroczny świat niebezpiecznych przygód. Chaos, ginące imperia elfów i krasnoludów, gobliny i orki. 368 stron czarno-białych i 8 kolorowych.

**Galeria bohaterów**  
WHBOH 15 zł  
Pięćdziesiąt czystych kart bohatera oraz dwie szesnastostronnicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

**Licznistrz**  
WHLCZ 19 zł 50 gr  
Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu licznowi – władcy ożywionych, którego armia zagraża miastu Parravon. 112 stron.

**Potępieniec**  
WHPOT 19 zł 50 gr  
Zbiór najlepszych scenariuszy, pierwotnie opublikowanych w czasopiśmie „White Dwarf”, powiązanych w jedną kampanię. Dodatkowo scenariusz do kampanii „Wewnętrzny wróg” oraz liczne nowe czary, przedmioty magiczne i zasady (m.in. dotyczące walki). 104 strony.

### Wewnętrzny wróg

WHWEW 19 zł 50 gr  
Wprowadzenie do kampanii pod tym samym tytułem. Szczegółowy opis Imperium, kolorowa mapa formatu A3. 64 strony.

### Cienie nad Bögenhafen

WHCBO 16 zł 50 gr  
Druga część kampanii „Wewnętrzny wróg”, w której bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Uznawana za jeden z najlepszych scenariuszy do gry „Warhammer”. Wewnątrz kolorowy plan miasta Bögenhafen formatu A3. 64 strony.

### Śmierć na rzece Reik

WHŠRR 19 zł 50 gr  
Termin wydania: grudzień  
Trzecia część kampanii „Wewnętrzny wróg”. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo broszurka zawierająca zasady rządzące handlem na rzekach Imperium. Dwie mapy A3 (część Imperium i zamek, w którym rozgrywa się przygoda). 96 stron.

### Zamek Drachenfels

WHZAD 19 zł 50 gr  
Termin wydania: grudzień  
Niezwykle szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

### Czerwone pragnienie

BEPRK 12 zł  
Drugi zbiór opowiadań ze świata Warhammera. Wampirzyca Genevieve, Gotrek wraz z przyjacielem Felixem i inni przeżywają wiele fascynujących przygód w Starym Świecie.

Podane wyżej terminy są terminami orientacyjnymi, planowanymi przez wydawnictwo. Mogą one ulec zmianie. Za wszelkie opóźnienia serdecznie przepraszamy.

**Drachenfels**

BEDRA 12 zł  
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Detlef Sierck.

**Wieczna Genevieve**

BEGEN 13 zł 50 gr  
Trzy nowele, których bohaterką jest Genevieve Dieudonne, a których akcja toczy się w mrocznym Starym Świecie.

**WŁADCA PIERŚCIENI****Gra fabularna Władca Pierścieni**

PIRPG 47 zł  
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania załączonej przygody, kości oraz tekturowe figurki bohaterów i ich przeciwników. Doskonale wprowadzenie w świat gier fabularnych.

**ŚRÓDZIEMIE****Śródziemie (MERP)**

ŚRRPG 49 zł 50 gr  
Gra fabularna osadzona w realiach niepowtarzalnego świata stworzonego przez J. R. R. Tolkiena. Bogactwo szczegółów, realistyczne przedstawienie walki, setki czarów. Znamy Tolkiena uważają ten system za wart polecenia wszystkim miłośnikom jego prozy. 270 stron.

**Stwory Śródziemia**

STŚRD 24 zł  
Bestiariusz do gier Śródziemie i Władca Pierścieni. Ponad 200 istot znanych z książek J. R. R. Tolkiena. 144 strony.

**ZEW CTHULHU****Zew Cthulhu – gra fabularna**

ZCRPG 59 zł  
Gra fabularna osadzona w świecie opowiadań Howarda Phillipsa Lovecrafta, mistrza grozy z Providence. Niesamowity, niepowtarzalny i jedyny w swoim rodzaju klimat. 240 stron w twardej oprawie to wszystko, czego potrzebujesz, aby zacząć grę.

**Przeróżające podróże**

ZCPOP 21 zł  
Zbiór dziewięciu przygód związanych ze środkami lokomocji. Bohaterowie zbadają głębinę, pustynie i przestworza. W każdym scenariuszu znajdziesz rozszerzenia zasad. Podręcznik zawiera również reguły przeprowadzania pościgów. 128 stron.

**Księga Strażnika**

ZCKST 15 zł  
Zakazane księgi, sekretne kulty, obce rasy, tajemnicze miejsca – o tych rzeczach gracze nigdy nie powinni się dowiedzieć. Informacje zawarte w tym podręczniku pochodzą z najróżniejszych utworów opisujących mitologię Cthulhu. 80 stron.

**Księga lodu (tytuł roboczy)**

ZCKSI 12 zł  
Zbiór opowiadań związanych z mitologią Cthulhu, połączonych wspólnym motywem. Zawiera wszystkie teksty Henry'ego Kuttnera dotyczące Mitów (w tym jeden napisany wspólnie z Robertem Blochem) oraz nowelę Lina Cartera.

**H. P. Lovecraft – Dagon**

SRDAG\* 8 zł 90 gr  
Zbiór opowiadań Mistrza. Prastare bóstwa, przejmująca groza, nie wyjaśnione fakty... W zbiorze znajdują się między innymi: „Hypnos”, „Z otchłani” i „Festyn”.

**H. P. Lovecraft – Reanimator**

SRREA\* 13 zł  
Kolejny zbiór opowiadań dziwaka z Providence. Znajdziesz tu m.in.: „Koszmar w Red Hook”, „Nienazwany” i minipowieść „W Górach Szaleństwa”.

**H. P. Lovecraft – W poszukiwaniu nieznanego Kadath**

SRKAD\* 14 zł 90 gr  
Zbiór opowiadań toczących się w Krainie Snów – wymyślonej przez HPL alternatywnej rzeczywistości, do której można się dostać tylko poprzez senne marzenia. M.in.: „Srebrny klucz”, „Zagłada Sarnathu” i „Droga Iranona”.

**H. P. Lovecraft – Kolor z przestworzy**

SRKOL\* 14 zł 90 gr  
Zbiór najlepszych opowiadań ojca współczesnego horroru. Wśród nich znajdziesz klasyczne utwory, m.in.: „Zew Cthulhu”, „Duch szaleństwa” i „Koszmar z Innsmounth”.

**KRYSTAŁY CZASU****Kryształy Czasu – gra fabularna**

KCRPG 45 zł  
Termin wydania: listopad  
Nowa, poprawiona i znacznie rozszerzona wersja pierwszej polskiej gry fabularnej, opublikowanej pierwotnie w „Magii i Mieczu”. Nowe, świetne ilustracje Jarka Musiała (i nie tylko), a także nowe potwory, nowe przedmioty magiczne, dokładny opis Orchii. Ponad 300 stron – wielka gratka dla wszystkich miłośników Kryształów Czasu.

**DZIKIE POŁA****Dzikie Pola – gra fabularna**

DPRPG 45 zł  
Termin wydania: grudzień  
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hulaństwo, szlachta, gołowąsy, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szablą.

**Jacek Komuda – Wilcze gniazdo**

SRWIL\* 12 zł  
Termin wydania: luty '97  
Powieść osadzona w realiach systemu „Dzikie Pola”. Ukraina, XVII wiek, Kozacy, Tatarzy, polska szlachta...<sup>9</sup>

**DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY****DoomTrooper – talia podstawowa**

DTSTA 24 zł  
Gra karciana dla kolekcjonerów oparta na grze fabularnej Kroniki Mutantów. Świat mrocznej przyszłości, w której ludzkość desperacko walczy o przetrwanie w niekończącej się wojnie z Legionem Ciemności. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych, pięknie ilustrowanych kart i instrukcję do gry. Wszystkich wzorów kart jest ponad 300.

**DoomTrooper – zestaw dodatkowy**

DTDOD 8 zł  
Zestaw 15 kart losowo wybranych spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

**Inquisition**

DTINQ 6 zł  
Pierwszy dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Wspomaga głównie Legion Ciemności i Bractwo. Wprowadza nową kategorię kart – Relikty oraz Sztukę Przyzywania. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100.

**Golgotha**

DTGOL 8 zł  
Drugi dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nową kategorię kart: Sojusze.

**WarZone**

DTWAR 6 zł  
Trzeci dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 8 kart wylosowanych spośród ponad 100. Wprowadza nowy rodzaj kart – Strefy Walki.

**Apocalypse**

DTAPO 7 zł  
Termin wydania: styczeń '97  
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

**BATTLETECH****Battletech: Kompedium**

BTCOM 34 zł  
Zebrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiemie. Ta gra bitewna, wydana w Polsce przez firmę Encore, jest najstynniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

**Mechawojownik – gra fabularna**

BTMEW 45 zł  
Termin wydania: styczeń '97  
Gra fabularna osadzona w świecie Battletecha. Czy zastanawiałeś się kiedyś kim są ludzie, którzy kryją się w tych gigantycznych, bojowych skorupach? Ta gra pozwoli ci wcielić się w jednego z nich.

**Legion Szarej Śmierci, tom 1**

BTLS1 9 zł 90 gr  
Termin wydania: listopad  
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

**WILKOŁAK: APOKALIPSA****Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna**

WARPG 59 zł  
Termin wydania: listopad  
Jedna z najpopularniejszych gier firmy White Wolf; nowa jakość w dziedzinie RPG – system narracyjny. Dokładny opis legend, historii i społeczeństwa garou. Prosta mechanika gry i bogactwo świata to niewątpliwe zalety tej gry. 304 czarno-białych stron oraz kolorowy komiks, liczący sobie 31 stron.



**Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma**

**Ekran** 15 zł  
WAEKR

Termin wydania: grudzień  
Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przysługami oraz dwie mapy (kolorową – formatu A2 i czarno-białą – formatu A1).

**Kiedy ogarnie cię szal?** 11 zł  
WAKOS

Termin wydania: grudzień/styczeń '97  
Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

**Mroczne Przeznaczenie, tom 1: Początek** 12 zł  
SRMP1\*

Termin wydania: luty '97  
Wampiry i wilkołaki, magowie i duchy... Krew, szpony i magia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

**Mroczne Przeznaczenie, tom 2: Tajemniczy władca** 12 zł  
SRMP2\*

Termin wydania: marzec '97  
Życie w śmierci! Bój ze Żmijem! Poszukiwania Oświecenia i chęć zapomnienia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

**WARZONE – GRA BITEWNA**

**WarZone – podręcznik główny** 69 zł  
WZONE

Pierwsza w Polsce gra bitewna osadzona w świecie Kronik Mutantów, opracowana przez twórcę postaci Gotreka Gurnissona – Billa Kinga. Wspaniale ilustrowany, kolorowy podręcznik liczący 144 strony.

**KULT – GRA KARCIANA**

**Kult – talia podstawowa** 28 zł  
KTSTA

Termin wydania: listopad.  
Gra karciana oparta na bestsellerowej grze tabularnej pod tym samym tytułem. Ciekawe zasady, niesamowite ilustracje, emocjonująca rozgrywka – to niewątpliwe atuty Kultu. Talia podstawowa zawiera 60 losowo wybranych kart oraz instrukcję. W całej grze występuje ponad 260 wzorów kart.

**Kult – zestaw dodatkowy** 9 zł  
KTDOD

Termin wydania: listopad.  
Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

**STALKER – GRA FABULARNA**

**Stalker – gra fabularna (podręcznik)** 39 zł  
SRSTL\*

Termin wydania: grudzień.  
Gra fabularna oparta na motywach kultowej powieści braci Strugackich „Piknik na skraju drogi”. Akcja toczy się kilkadziesiąt lat po Lądowaniu Obcych. Dostęp do Stref kontrolują olbrzymie Konsorcja. elekty Skażeń stają się światowym problemem... Świetny narracyjny system oparty m.in. na specjalnych kartach.

**Stalker – zestaw 60 kart** 12 zł  
SRKAR\*

Termin wydania: grudzień.  
Kompletny zestaw specjalnych kart, niezbędnych do gry Stalker.

**Piknik na skraju drogi** 9 zł 90 gr  
SRPIK\*

Powieść. Jeden z najwybitniejszych utworów w historii literatury sf. Pozostałością po lądowaniu obcych są Strefy – miejsca, gdzie nie działają ziemskie prawa fizyki, gdzie znaleźć można artefakty posiadające niespotykane i niemożliwe do wytłumaczenia właściwości.

Z przykrością zawiadamiamy, że zmuszeni jesteśmy zaprzestać sprzedaży wysyłkowej figurek do gry WarZone. Od tej pory figurki te można kupić tylko we współpracujących z nami sklepach. Zamówienia, które otrzymaliśmy do tej pory, są właśnie realizowane.

Wydawnictwo MAG

stempel ..... podpis przyjmującego ..... zł ..... pobrano opłatę	<b>MAG</b> 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł ..... słownie ..... wpłacający ..... ..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel ..... podpis przyjmującego ..... zł ..... pobrano opłatę	<b>MAG</b> 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł ..... słownie ..... wpłacający ..... ..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel ..... podpis przyjmującego ..... zł ..... pobrano opłatę	<b>MAG</b> 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł ..... słownie ..... wpłacający ..... ..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)
stempel ..... podpis przyjmującego ..... zł ..... pobrano opłatę	<b>MAG</b> 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430	Pokwitowanie dla banku zł ..... słownie ..... wpłacający ..... ..... imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIŁE, PROSIMY)



# In Nomine Magna Veritas

Woznaj oblicza życia i śmierci...



W Francji, Hiszpanii, Włoszech i Stanach  
Zjednoczonych...

IN NOMINE MAGNA VERITAS

ukazuje się w Polsce !!!

BLACK  
II

# BATTLETECH

Życie jest tanie.  
Wojowników jest wielu.  
Dowódców można zastąpić.  
**Ale jeśli utracisz Mecha...**  
Niech Bóg ma cię  
w swojej opiece.

**Battletech:  
Kompendium**  
zawiera poprawione  
i rozszerzone reguły  
znane z Battletecha,  
Aerotecha i Citytecha  
– wszystkie w jednym  
miejscu...

Powiadają, że Mech  
jest tak dobry jak wojownik,  
który nim kieruje. Pierwszy raz  
możesz to sprawdzić  
na własnej skórze...

**Mechawojownik**  
Gra fabularna osadzona w świecie  
Battletecha  
– już w styczniu!

