

nr 12(36)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

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

MAGIA I MIĘCZ



ŚNIK → → → ELEY

KULT

ENCYKLOPEDIA
GRY

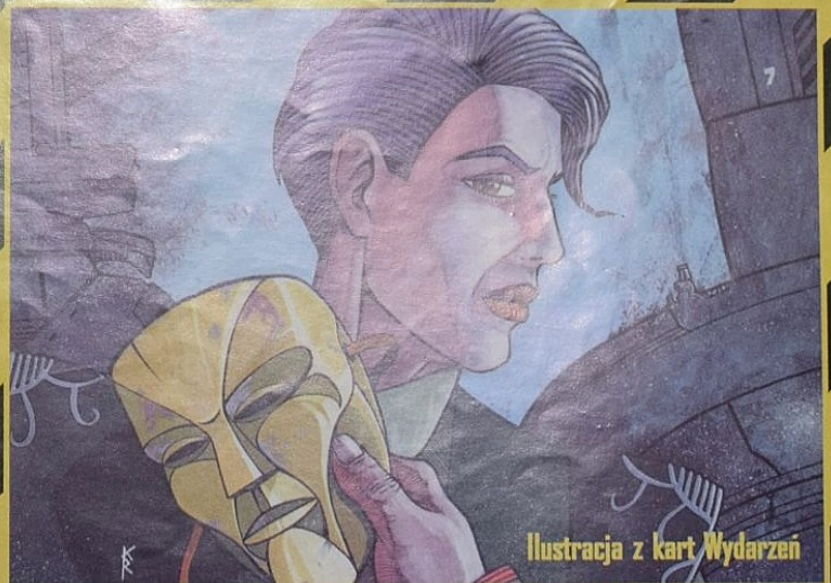
JESTEŚMY W WWW
<http://butler.mediamet.com.pl/omag>

MAGICZNE TATUAŻE

Stalwagar



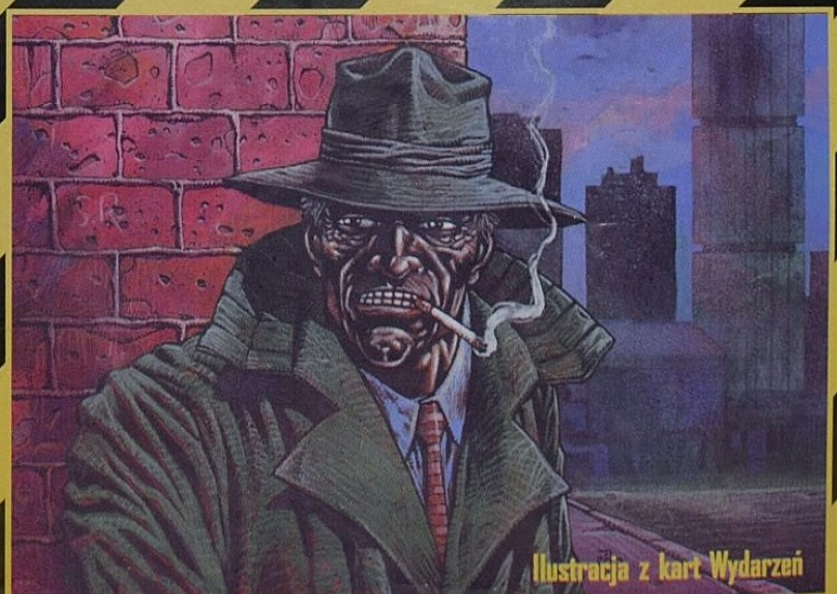
Ilustracja z kart Efektów



Ilustracja z kart Wydarzeń

Narracyjna gra fabularna.
Zestaw kart.

wydawnictwo
SR



Ilustracja z kart Wydarzeń

MIECZEM I MAGIĄ

Szybko zleciało te dwanaście miesięcy. Nie tak dawno gadaliśmy z Kurzymi o nowym roku, a tu proszę – dobiega on końca. Dobra pora na wyjaśnienie kilku spraw. Po pierwsze ankietę. Tak się przykro złożyło, że nie mogliśmy opublikować jej wyników, gdyż te skradziono wraz z moim plecakiem, kilkoma gramami i kilkuset kartami do Kultu (milej gry, złodzieju!). Po drugie – wyniki konkursu na artykuł. Myślę, że uda się nam ogłosić zwycięzcę w numerze styczniowym lub lutowym. Warto tutaj dodać, że na łamach pisma pojawiła się już spora część nadesłanych na ten konkurs prac.

Czego możecie się spodziewać po MiM w nowym roku? Wprowadzimy więcej koloru (nie, nie dla Warzone'a), nie zmieniając przy tym ceny pisma. Będzie też lepszy papier, karty dla prenumeratorów i czytelników, a być może jeszcze jakieś inne gadzety. Część zmian zobaczycie już w następnym numerze, na resztę przyjdzie czas później. Zwróćcie uwagę, że korzystając z kuponu wpłaty z tego numeru istnieje możliwość zaprenumerowania naszego magazynu na okres całego roku. Naprawdę warto! Szczegóły w dziale wysyłki.

Wszystkich naszych czytelników chciałbym też prosić o nadsyłanie odpowiedzi na konkursy, których sporo jest w tym numerze. Mamy dla was wiele nagród, więc szkoda, żeby znikły w przepastnej szafce Kurzymia, prawda?

Serdeczne życzenia wszystkiego najlepszego z okazji Świąt Bożego Narodzenia i Nowego Roku od całego zespołu redakcyjnego przekazuje

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 Miszkurka (sekretarz redakcji), Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Maciej Nowak, Rafał Nowocień, Łukasz Pogoda, Robert Siniakiewicz, Grześ 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

Ilustracja na okładce:

David Gallagher, „Czerwone Pragnienie”

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 je listy i beka. Trzeba z tym coś zrobić. Oczekujemy propozycji.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY	2
<i>Na święta moglibyście przysłać coś lekkostrawnego – Kurzymiś</i>	
NIUSY	4
<i>Czasem bardzo ciężko wymyślić jakiś dowcipny komentarz</i>	
OKIEM ZEWNĘTRZNYM	6
<i>Jak zrobić konwent... po prostu</i>	
RECENZJE	8
<i>Wampir w Kolorze Sztandarów</i>	
MAGICZNE TATUAŻE	10
<i>Co narysować na siedzeniu</i>	
CZARNOKSIĘŻNIK Z DWUDZIESTEGO STULECIA	18
<i>Nowy nekromanta</i>	
POD WESOŁYM WISIELCEM	22
<i>Warchołowie i szubienice</i>	
BRACIA DYDYŃSCY	28
<i>Sześciu hultajów spod Sanoka</i>	
KAPER	31
<i>Nowy typ szlachecki do systemu Dzikie Pola</i>	
ŚNIEŻNE ELFY	32
<i>Narciarstwo i slalom gigant w nowym ujęciu</i>	
WŁADCA CIENI	34
<i>... władca much, władca pierścieni...</i>	
KRONIKI WARZONE	41
<i>Merkuriańska Ohyda i inne takie...</i>	
ODPOWIEDZI NA ZAGADKI	57
<i>Nikt nie odpowiedział poprawnie, hłe, hłe...</i>	
TALIA BRACWA	58
<i>Durand, Sztuka i Mortyfikatorzy</i>	
KULT – ENCYKLOPEDIA GRY	59
<i>Wszystko, co chcielibyście wiedzieć...</i>	
KILLER INSTINCT	66
<i>Zabij, zabij!!!</i>	
KRYPTA PANDORY	68
<i>I co tu napisać?</i>	
KINGSPORT – NADEJŚCIE KRÓLA	72
<i>Umarł król, niech żyje król...</i>	
WCALE NIE CHODZI O PRZYJAŹŃ	80
<i>Orki, krasnoludy, elfy i inne takie...</i>	
HORROR I RZEŹ	84
<i>Świat według Lumley'a</i>	
KRAINA GOBLINÓW	86
<i>Nie ma się z czego śmiać</i>	
PRZYGODY BRACHO BUGENTALA	88
<i>Tym razem Bracho para się magią</i>	

Z gwiazdkowym pozdrowieniem!

Wszystkiego najlepszego z okazji Bożego Narodzenia i Do Siego Roku!

Mało miejsca, za to listów dużo, więc od razu do rzeczy, do rzeczy... czyli do ogólnej oceny numeru 34.

(...) wspaniały artykuł „Kacie do dzieła”. Zatrzymał na kilka chwil pracę mego serca. Gdy skończyłem go czytać, dziękowałem Bogu, że żyję w cywilizowanych czasach. Piekielne maszyny tortur opisano tak dokładnie, że można by pomyśleć, iż autorzy żyli w czasach, gdy były one na porządku dziennym i jeśli nie byli katami, to przynajmniej oprawcami. Artykuł „Convicta et Combusta” wspaniale uzupełniał opisy tortur. Kroniki **Warzone** to najwspanialsza rzecz, jaka mogła się przydarzyć czytelnikom. (...) Scenariusz „Wyprawa” był całkiem niezły, ale czytając go nie czułem takiego „strachu” i dreszczy, jakie pojawiły się u mnie podczas lektury „Sanatorium” autorstwa także Tomasza Andruszkiewicza. (...) Nowy komiks jest fajny, ale byłby lepszy, gdyby dało się odczytać teksty w chmurkach. Poza tym jest również dobry jak Thrud. (...)

Yuichiro

(...) [Almanach] to krótki dodatek z historii. Przysnam, że „Convicta et Combusta” była niezła, lecz „Kacie do dzieła” stanowiło za długo. (...) Profesja Wilczarza jest powalająca – szkoda że nie gram w **WFRP**. (...) Świetne opowiadanie i zupełnie na poziomie „Miasteczko Yarmie”. (...) zawód: nie ma Thruda!!! Zamiast tego rysunki na poziomie szkoły podstawowej, a na dodatek bohater jest marnym filozofem. (...)

Konrad z Suchej Beskidzkiej

(...) Co z tego, że Kurzymiś odmówił zjadania listów? Przecież Yossa też jest głodny! (...) „Kacie do dzieła” – doszedłem do wniosku, że autorzy tego artykułu byli na wystawie „Średniowieczne narzędzia tortur”. Moim skromnym zdaniem przepisywanie niektórych opisów „na żywo” z wystawy nie jest zbyt uprzejme. (Autorzy i owszem, byli na tej wystawie, ale nie tylko z niej czerpali swą wiedzę. Zresztą przygotowane przez wystawców opisy można znaleźć w wielu źródłach – przyp. red.) (...) „Convicta et Combusta” – dość ciekawy artykuł. Dużo wiedzy historycznej, lecz myślę, że niezbyt wprawny **MG** będzie miał problemy z wykorzystaniem tych informacji. (...) „Wilczarz” –

Arrgh... nie ma jak przepakowany bohater. (...) **Demony do KC**: Podejrzewam, że pan Nowocień w końcu odkrył swoją prawdziwą naturę. Same stwory są takie sobie, ale zawsze można wykorzystać opis. (...) Komiks jest niezły. Bracho na prezydenta!!! (...)

Sases Suesot

(...) „Kacie do dzieła” – bomba! Szkoda tylko, że tak mało pikantnych szczegółów. Szczególnie przypadła mi do gustu pila. (...) Nowy komiks jest niezły, ale brakuje mu filozofii Thruda. (...)

Robert Palczewski

(...) Co do Bracho – wy to macie pomysły! To najgorszy komiks, który czytałem. Niech zginie i przepadnie! (...)

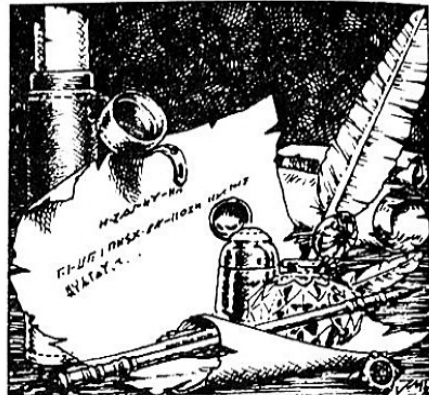
Elf Sinalthalassoulor

(...) „Przygody Bracho Bugentala” – 100% kiczu i bezsensu, technika rysunku autora (który pewnie nie chciał się przyznać do takiej klapy) zerowa, tekst idiotyczny i nieczytelny. W porównaniu do Thruda to kompletna kłeska. (...)

Veronica von der Schawrzrose

(...) dotarłem do strony poświęconej komiksowi i coś ujrzałem: zamiast Thruda Barbarzyńcy jakiś nędzny Bracho Bugental. W numerze 33 pisaliście, że to koniec Thruda, ale myślałem, że to żart. A tu teraz wciskacie takie wypociny. (...) Chciałbym pochwalić Łukasza M. Pogodę za artykuły w poprzednich numerach (bardzo dobry „Ostatni skład”). (...) „Kacie do dzieła” – bardzo dobry. Podobnie artykuł Dominiki Materskiej. Natomiast bardzo mnie śmieszą działy poświęcone **KC**. To, co prezentują w nich autorzy jest wręcz żenujące. Bestiariusz do tej gry jest już chyba wielkości książki telefonicznej. (...) Opowiadanie „Początek...” jest nienajgorsze, ale mogło być lepsze. „Kraina Goblinów” bardzo się popsuła. Jej fragmenty wypełniane są przez jakiegoś gościa imieniem Sławek o istic piekielnym poczuciem humoru. (...)

Bartek



(...) Nowa profesja do **WFRP** – Wilczarz – to po prostu tragedia i koszmar. Pomijając to, że same założenia tej profesji klasyfikują autora w szufladce „z kompleksem terminatora”, to jeszcze tło nie przystaje do realiów świata. (...)

Hubert Czernski

Hmmm. Jak widać nie wszyscy się domyślili, że artykuł o Wilczarzu trzeba było traktować z mocnym przymrużeniem oka...

List z niespodzianką

W tym numerze niespodzianką jest „BattleTech: Kompendium”, które oczywiście prześlemy pocztą.

(...) Mam zamiar przeprowadzić ocenę numeru 34.

Okładka: Rysunek realistyczny i kolorowy. Jednak tematyka staje się dosyć nudna. Wystarczy już, że niemal jedna piąta czasopisma jest o **Warzone**. Ocena: 4+.

Listy: Na początek zamierzam bronić Marii Sywak. Jej artykuł był odważny i ciekawy. Chylę czoła przed kimś, kto miał dość odwagi, aby poruszyć ten temat, a ci, których gorszy, niech idą do klasztoru. Tekst ten traktuje o dziedziczeniu życia bądź co bądź delikatnej, ale koniecznej. Szczególnie podobał mi się fragment o smokach. Dla Marii brawa za twardą obronę. Drugi list jest jedną z przyczyn, które nakłoniły mnie do napisania do was. Rozumiem, że krytyka jest potrzebna, ale autor tego listu pisząc, że opowiadania są bezbarwne rozsmieszył mnie. Nie wiem, czy zdaje on sobie sprawę, ale pan Lewandowski po prostu ma taki styl, podobnie Lovecraft. (...) Z resztą listu mogę się zgodzić. List Natasa jest dobry, a autor powstrzymuje się od niewyszukanych stwierdzeń, że coś jest „do bani”. Pod jego spostrzeżeniami i pytaniami mógłbym się podpisać i myślę, że słusznie został przez was nagrodzony. Adresy to przydatna rzecz.

Wielu ludzi ma problemy ze znalezieniem partnerów do gry, a to rozwiązuje sprawę. Ocena: 5+.

Niisy: Każdy lubi wiedzieć, co się dzieje. Moglibyście jednak informacje o konwentach zamieszczać dwa miesiące wcześniej. (Moglibyśmy, gdyby organizatorzy informowali nas dwa miesiące wcześniej – przyp. red.) Nie lubię się dowiadywać o nich w przeddzień rozpoczęcia, zwłaszcza że na prowincję MiM dociera nieregularnie. Ocena: 5-.

Recenzje gier i książek: Podobnie jak Niisy, ale co to tego nie mam zastrzeżeń. Ocena: 5.

Almanach: Trzeba powiedzieć, że nie popisaliście się. Artykuły z tego numeru nie są najlepsze. Owszem, można wyciągnąć trochę wniosków i informacje, ale ile egzekucji przeżyje jeden człowiek? (W AD&D i kilku innych systemach jest coś takiego jak wskrzeszenie – przyp. red.) Po dobrym opisie „zabiegu” żaden gracz nie da się złapać (w następnym życiu) i artykuł staje się bezużyteczny. Najlepsze (do tej pory) artykuły to: „Urodzeni herbowi”, „Włós się jeży”, „Drzwi do lasu” itp., których można używać o wiele częściej. Ocena: 3+.

Warhammer: Dobrze, że powrócili „Zmagania z Chaosem”, gdyż wyjaśniają wiele spraw przemilczanych przez podręcznik. Przydają się znanym z „pomyślności” MG. „Chowańce” to coś, na co musiałem długo czekać. Wielokrotnie zapewnialiście, że wkrótce ukazać się dodatki zawierające informacje o nich i nic. Zrehabilitowaliście się jednak, za co wam dziękuję i wybaczam. (...) Zaś „Wilczarz” to po prostu obraza. Miałem nadzieję na naprawdę ciekawą profesję, a wyszło z tego nie powiem co. Ktoś się wyjątkowo wysilił, aby napisać artykuł o śmiertelnie poważnej sprawie tak, aby ją ośmieszyć. (...) Ocena: 3- za „Wilczarza”. 4+ bez niego.

Demony do KC: Nie kocham systemu, ale ci panowie i panie podobają mi się. Każdy dysponujący mózgiem MG może przerobić je na istoty z dowolnego systemu. Opis jest wystarczający do adaptacji i na tyle skromny, że można go dowolnie rozwijać. Ocena: 5.

Kroniki Warzone: Niestety, nie dysponuję tym systemem i artykuły są dla mnie bezużyteczne. Jednak miło jest popatrzeć na kolor, zwłaszcza że niektóre ilustracje są udane. Można by też zamieścić tu trochę więcej opowiadań opatrzonych ilustracjami (dla dodania klimatu). Figurki są ciekawe, choć nie najpiękniejsze. Ocena: 4-.

DoomTrooper: Tę sprawę przemilczę, jako że w karcianki nie gram (a chciałbym). Ocena: +.

Zew Cthulhu: „Ostatni skład” – artykuły o tym, jak budować atmosferę strachu i grozy w grach fabularnych pojawiały się u was już wiele razy. Każdy jednak wnosi choć trochę nowości, dlatego ten oceniam pozytywnie. Jestem zagorzałym zwolennikiem WFRP i nie gram w ZC. Jednak mimo to „Wyprawę” uważam za świetną. Jest utrzymana w stylu prawdziwie Lovecraftowskim i bardzo pasuje do poprzedniego artykułu. Można nią wystraszyć, a co najważniejsze dość łatwo przerobić na inne systemy. „Tworzenie i wykorzystywanie książek wiedzy tajemnej” to dobry sposób na zrobienie z graczy wariatów. Jak każdy dobry artykuł, daje się przystosować do dowolnego systemu i podsuwa ciekawe pomysły na przygody. Ocena: 5.

Początek... Od razu widać propagandę Wilkołactwa. Tekst dobry i ciekawy. Wart rozwinięcia. Tłumaczy ponadto rasizm garou. Ocena: 4+.

Cennik: Świetna sprawa, ale te ceny!... Ocena: 5+.

Ocena numeru: 4,02. Tak trzymać i poniżej nie spadać!

Paweł

Adresy:

Bardzo chętnie listownie lub słownie wymienię się uwagami itp. na temat gier: CP2020, Oko Yrrhedesa, MERP, KC, WFRP (a także, po wydaniu, Dzikie pola). Interesuje mnie kontakt z graczami w wieku 13-15 lat. Marek Stasiński, ul. Kasprzaka 58/39, 41-303 Dąbrowa Gómicza.

Chcę nawiązać kontakt z graczami z Warszawy. Osoby, które mają trochę czasu, też mogą do mnie napisać. Odpiszę na każdy list. Ewelina Kwietniewicz (17 lat), ul. Wasilowskiego 14/49, 02-776 Warszawa.

Nawiążę kontakt z grającymi we wszelkiego rodzaju gry RPG (zwłaszcza w Ars Magica). Paweł Radecki, ul. Zamorskiego 42, 58-100 Świdnica, tel. 52-98-40.

Poszukuję doświadczonych graczy w MERPa powyżej 18 roku życia z okolic Zabrza lub Gliwic. Kontakt telefoniczny: (0-3) 172-34-54, prosić Grzegorza (po 18.00).

Poszukuję fanatyków RPG i DT z okolic Działdowa w wieku 16-21 lat. Szymon Michalski, ul. Lenartowicza 3/9, 13-200 Działdowo, tel. (0-215) 36-47.

Poszukuję grających w RPG. Czytam literaturę science-fiction i fantasy. Każdy kontakt mile widziany. Andrzej Stopa (12 lat), ul. Lompy 15e m 16, 40-038 Katowice, tel. (0-32) 156-30-60.

Poszukuję osób interesujących się i grających w gry fabularne. Radek Frankowski (17 lat), ul. Szafera 8 m 63, 93-306 Łódź, tel. 73-28-58.

Co trzeba zrobić, aby tekst pojawił się na łamach Magii i Miecza?

Po pierwsze, trzeba go napisać.

Po drugie, trzeba go sprawdzić (dać komuś do przeczytania – rodzicom, koledze, pani od polskiego – najlepiej tej ostatniej).

Po trzecie, trzeba go przepisać na komputerze lub maszynie do pisania.

Po czwarte, trzeba go sprawdzić jeszcze raz (patrz wyżej uwaga druga).

Po piąte, trzeba go wysłać do redakcji (najlepiej w postaci pliku na dyskietce – format dowolny – oraz wydruku) wraz z kopertą zwrotną.

Po szóste, trzeba czekać na odpowiedź (co może trochę potrwać – czasami bardzo długo).

Po siódme, trzeba przeczytać swój tekst, kiedy ukaże się na łamach MiM, a następnie napisać kolejny, powtarzając całą procedurę.

I uwaga ostatnia, dotycząca wszystkich przyszłych autorów. W artykule nie tylko pomysł jest ważny. Jeżeli ktoś przysłał nam tekst, w którym roi się od byków ortograficznych i stylistycznych, naprawdę nie powinien liczyć na jego publikację. Takich tekstów dostajemy – niestety – 90%.

I na zakończenie prośba. Gdzieś w Kurzymisiowym żołądku zaginął adres autora poniższej ilustracji. Prosimy go o kontakt z nami i przestanie większej liczby swych dzieł.



Jedną z najciekawszych pozycji, jakie ukazały się ostatnio na rynku amerykańskim, jest gra Bubblegum Crisis, oparta na mandze pod tym samym tytułem (manga to taki japoński komiks, z tym że przeznaczony także dla dorosłych. Do zalet większości mang (ciekawie, czy to się tak odmienia) należą wyszukane scenariusze, grafika wysokiej jakości i to, co wszyscy lubicie – duża dawka przemocy. Aha! Jest też sporo nagości. Sama gra jest oparta na znanym w Polsce Cyberpunku 2020 firmy Talsorian Games. Jej akcja toczy się w Mega Tokyo w roku 2032.

Steve Jackson Games pracuje na wysokich obrotach. GURPS Companion 2 (200 stron) to zbiór nowych zasad regulujących walkę (jakże by inaczej). W grudniu pojawi się GURPS Warehouse, podejrzenie przypominający coś, co na ekranach telewizorów chodzi pod nazwą Z Archiwum X. In Nomine, doskonała francuska gra, której amerykańską wersję zniszczyła cenzura, a która była zapowiadana od ponad roku, miała się pojawić 13 listopada (swoją drogą, ciekawe, czy się rzeczywiście pojawiła). Przypominamy, że już w tym miesiącu będziecie mieli okazję zapoznać się z polską wersją tej gry, której wydawcą w naszym kraju jest firma Black Ink.

W Stanach Zjednoczonych ukazały się dwa ciekawe dodatki do gry Zew Cthulhu. Pierwszy z nich, noszący nazwę Utatti Asfet, jest sporą kampanią w stylu Indiany Jonesa. Bardziej klasycznie przedstawia się fabuła Horro's Heart, którego akcja toczy się w latach dwudziestych w Montrealu. Jej bohaterami są między innymi członkowie niezwyklej rodziny zmiennokształtnych...

Firma FASA wydała nowy dodatek do Earthdawn – Throal Adventures (kontynuację Throal), który zawiera scenariusze dla mniej lub bardziej doświadczonych bohaterów.

Zbiór rozszerzeń do niezwykle popularnej w Stanach Zjednoczonych gry Palladium Fantasy RPG powiększył się o liczący około 300 stron dodatek Monsters & Animals.

Firma Columbia Games wyszperała w swych archiwach jeden z lepszych produktów – HarnMaster. Wynikiem poszukiwań była nowa edycja tego systemu, nosząca podtytuł Core Rules, wydana w formie segregatora.

Mark Rein Hagen wrócił właśnie z Hollywood, gdyż serial oparty na grze Vampire gwałtownie traci zwolenników. Mówi się, że White Wolf zamierza wydać kolejną grę, tym razem nie powiązaną ze Światem Mroku (cale szczęście – ciekawe kim gralibyśmy w nowej grze z tego cyklu: normalnymi ludźmi, usiłującymi przeżyć w ponurym świecie?). Exile, bo tak ma się nazywać najnowsze dzieło autora Wilkołaka, opowiada o losach grupy wygnańców z planety Trinary. Świat gry wydaje się być mało ciekawy, ale poczekamy, zobaczymy...

Ukazały się dwa dodatki do prababki wszystkich gier RPG, czyli AD&D (zasady podstawowe) – Eye of Doom i Eye to Eye. Z czystym sumieniem możemy wam odradzić ich zakup, chyba że nie lubicie nadwierać swojej mózgowicy, a waszym ideałem jest Conan Babarzyńca.

Skoro już jesteśmy przy TSR, warto wspomnieć, że na rynku pojawił się dosyć ciekawy produkt do naszego ulubionego świata grozy – Ravenloftu. The Grim Harvest jest kampanią, w której bohaterowie mają okazję uciąć sobie pogawędkę ze Śmiercią. Dołączono zasady prowadzenia bohaterów-ożywieńców. I ty możesz zostać szkieletem!

Wszyscy miłośnicy RPG z Olsztyna mogą spotykać się na cotygodniowych, sobotnich minikonwentach, organizowanych w Regionalnym Ośrodku Kultury przy ulicy Parkowej 1 przez trzech młodych zapaleńców. W czasie konwentu można pogadać z ludźmi o podobnych zainteresowaniach, wymienić się doświadczeniami i grami, a także zagrać. Spotkania odbywają się w każdą sobotę o godzinie 11.00.

Firma Decipher podała plan produkcji dodatków do gry Star Wars. Jeszcze w tym roku powinien ukazać się drugi dodatek – The Empire Strikes Back: Hoth – zawierający karty z ilustracjami zaczerpniętymi z pierwszej połowy filmu „Imperium kontratakuje” (nareszcie AT-AT!). W lutym przyszłego roku światło dzienne powinien ujrzeć suplement – The Empire Strikes Back: Dagobah, a w czerwcu ukaże się Special Edition. Ten ostatni dodatek będzie ilustrowany zdjęciami z niepublikowanych fragmentów „Gwiezdných wojen”. W październiku 1997 roku po-

jawi się The Empire Strikes Back: Bespin. Rok 1998 upłynie zaś pod znakiem „Powrotu Jedi”.

Na rynku pojawiła się gra karciana osadzona w świecie Battletecha. Jej autorem jest Richard Garfield, twórca Magic: The Gathering. Rozgrywka Battletech, bo tak nazywa się nowa gra, polega na symulacji bitwy, w której może brać udział kilkanaście mechów. Jak twierdzi Wizard of the Coast, rozgrywka nie powinna trwać dłużej niż 30 minut, a do rozpoczęcia zabawy wystarczy jeden zestaw podstawowy dla każdego gracza.

Wszystkich fanów serialu „Z archiwum X” zaciekawi zapewne wiadomość, że firma USPC Games wydała właśnie grę opartą na tym kultowym już filmie. The X Files są zapewne skazane na sukces. Omówienie tej gry znajdzie się w jednym z następnych numerów „Magii i Miecza”. Niejako przy okazji chciałbym dodać, że złodziej, który ukradł nam karty od tej gry, nie będzie miał z nich wielkiego pożytku – na ich koszulkach znajduje się napis „For demonstrational purposes only!”. Jeśli ktoś z was zauważy gdzieś karty do Archiwum X z takim napisem, dajcie nam znać.

Kiedy czytacie te słowa, w sprzedaży pojawiła się już druga na polskim rynku gra karciana. Kult sprzedawany jest w zestawach podstawowych, liczących 60 kart i w piętnastokartowych busterach. Pierwszy dodatek – Inferno – będzie w sprzedaży od marca przyszłego roku. Wszystkich zainteresowanych mrocznym światem Kultu odsyłam do numeru 27 MiM, w którym zamieściliśmy opis gry karcianej i fabularnej.

Na rynku polskim pojawi się pierwsza kra kościana. Chaos Progenitus będzie wydany przez naszą firmę przy współpracy z Target Games i Destination Games. Jej autorem jest sam Lester Smith, autor pierwszej „kościanki” Dragon Dice. Chaos Progenitus polega na „hodowaniu” straszliwej bestii, która bierze udział w walkach ze stworami innych graczy. Kostki odzwierciedlają różną broń, moce specjalne i części ciała potworów. W skład zestawu podstawowego wchodzi 13 różnokolorowych kostek sześciennych. Dodatki będą zawierać osiem takich kostek.

SZEDARIADA VIII

Moja ocena ostatniej Szedariady jest dosyć ambiwalentna. Konwent legenda, ongiś pionier łączenia RPG i „czytactwa”, okazał się tym razem mało ciekawą, wręcz sztampową imprezą, nie pozbawioną kilku żenujących akcentów. W porównaniu z poprzednimi, pełnymi rozmachu edycjami, wypadł szaro, trudno było oprzeć się wrażeniu, iż organizatorzy robią go już tylko ze względu na tradycję, sami zaś dawno stracili doń serce. Z drugiej jednak strony, konwent był okazją do spotkania starych znajomych oraz ludzi, z którymi znajomość warto było nawiązać, miał też parę bardzo miłych chwil, dla których opłacało się przecierpieć kilka godzin nudy.

Ponieważ najprościej jest krytykować, zaczęłam od wad konwentu. Przykro mi je wymieniać, bowiem imprezę organizowali moi przyjaciele, byłbym jednak nieuczciwy (także w stosunku do nich), gdybym owe felery pominął. Pierwszą z nich było to, co przez dużą część Szedariady podstępnie omotywało wszystko i wszystkich: nuda. Nie zadbano – niestety – o wypełnienie czasu wolnego jakimiś interesującymi dyskusjami, spotkaniami etc. Przez całe dwa dni takowych było jedynie kilka, co w porównaniu z na przykład Krakonem (znacznie krótszym) było raczej kiepskim wynikiem. Większość czasu poświęcono na niezliczone konkursy, być może interesujące – nie w każdym z konwentowiczów drzemiała jednak chęć rywalizacji. Na terenie imprezy funkcjonowała sala video, niestety opanowana przez miłośników japońskich kreskówek – choć zaglądałem do niej kilka razy, nie udało mi się obejrzeć nic poza kolejnymi przygodami Akiry czy innego rysunkowego herosa. Za nieudany uznaję też informator. Miał tylko osiem stroniczek, na których zamieszczono program imprezy, wywiad z nieznanym mi doktorem psychologii, regulamin oraz dwa wręcz żenujące wierszydła – to wszystko. Żadnych ilustracji, żadnych dykteryjek, żadnej dobrej poezji czy opowiadań. Nie podano nawet nazwisk organizatorów (przynajmniej

w moim egzemplarzu). Dużym rozczarowaniem (choć tu akurat organizatorzy są bez winy) było też odwołanie niemal w ostatniej chwili zapowiadanego na sobotę koncertu zespołu Rivendell.

Teraz, gdy wymieniłem już wady imprezy, a jej organizatorzy zgrzytają zębami i szykują zemstę na mojej osobie, pora napisać kilka pochwał. Hmm... Interesujące było prowadzone przez Kiro spotkanie z Piotrem W. Cholewą, na którym zainteresowani mogli poznać kilka tajemnic translatorskiego warsztatu oraz zabawne anegdoty o tłumaczach i tłumaczeniu. Pan Piotr okazał się świetnym gawędziarzem, spotkanie upłynęło w dosyć luźnej, sympatycznej atmosferze. Miło było również na seminarium, a właściwie pokazie, poświęconym szyciu kostiumów do popularnych ostatnio gier terenowych na żywo (LARP). Przekazano wiele praktycznych porad, seminarzystom asystowali zaś modele, przebrani w uszyte domowym sposobem baśniowe stroje. Jeśli już mowa o grach terenowych, a właściwie grach fabularnych na żywo, dużą zaletą konwentu było to, że odbyły się na nim aż trzy takie imprezy, w tym bodajże dwie cyberpunkowe oraz jedna dość specyficzna, albowiem rozgrywająca się w scenarii domu wariatów (co więcej, nawiedzanego przez wampiry i wilkołaki).

Skoro wspomniałem już o cyberpunku, napiszę szerzej o pewnym związanym z nim fragmencie imprezy, czyli konkursie wiedzy o tej odmianie sf. Przyznać muszę, że byłem nim po prostu zachwycony, nigdy jeszcze nie spotkałem się z tak wspaniałym pomysłem na quiz. W czym zaś rzecz? Konkurs został sfabularyzowany... Jego uczestnicy wybierali sobie profesję (solo, netrunner itp.), przywdziewali odpowiedni dla niej strój, po czym byli wprowadzani do ciemnego, oświetlonego tylko ultrafioletową lampą pomieszczenia, gdzie czekali na nich już korporacyjni agenci (organizatorzy), zadający im pytania

odpowiednie dla odgrywanej roli. Oceniano odpowiedzi oraz grę aktorską. Najbardziej podobał mi się solo „szalikowiec” Dyzio, na wszystkie pytania odpowiadający „Gibson” (poza pytaniem o imię Gibsona, na które odpowiedział „Mel”). Ujęło mnie także to, iż przede wszystkim sprawdzano wiedzę o literaturze i filmie, nie zaś o systemie RPG (który z książkami traktującymi o tej odmianie fantastyki ma niewiele wspólnego). Co do imienia zwycięzcy konkursu, to niech pozostanie ono moją słodką tajemnicą...

Za godny rozpropagowania uważam obowiązujący na konwencie system przydzielania nagród za konkursy. Triumfator nie dostawał jakiegoś ufundowanego przez tajemniczego sponsora gadgetu (najczęściej zupełnie mu nieprzydatnego), lecz prawo wyboru w konwentowym sklepie produktów o łącznej cenie nie przekraczającej określonego limitu (ewentualne różnice między ceną a limitem zapłacić trzeba było z własnej kieszeni).

Co jeszcze działo się na konwencie? Jak wspomniałem wyżej, odbyło się mnóstwo konkursów, m.in. muzyki filmowej, na najlepszy strój, konkurs dla miłośników Gwiezdných Wojen, klubowy wiedzy o fantastyce, turniej bitewnego Warhammera, itd., oraz spotkanie z Ewą Białołącką, z redakcją MiM (nie zapowiedziane w programie imprezy), seminarium o metamorfozie człowieka w gracza (prowadzone przez Kota), seminarium „World of Darkness”. Czynny był sklep oraz antykwariat, w którym konwentowicze mogli wystawić na sprzedaż przywiezione ze sobą systemy (w ten sposób jeden z moich znajomych zdobył pieniądze na bilet powrotny). A poza tym było tam mnóstwo wspaniałych ludzi, dzięki którym szybko zapominało się o brakach tej, w gruncie rzeczy, szacownej imprezy.

To tyle. Do zobaczenia na następnej Szedariadzie – i oby znów była taka jak dawniej!

Maciek Nowak



OKIEM ZEWNĘTRZNYM

ZRÓB TO SAM!

Tomasz Kołodziejczak

Kiedy sześciu osobników zamyka się w pokoju i turla kostkami (przyprawiając biednych rodziców o stany przedzawałowe, gdy przez ścianę dobiegnie: Wałę go w czerep! Bierz się za dziewczinę!) – jest to sesja. Kiedy kilkudziesięciu lub kilkuset osobników okupuje pomieszczenie o nieco większej powierzchni, robiąc dokładnie to samo – jest to konwent.

W Polsce odbywa się wiele różnego rodzaju konwentów – od katowickich seminariów krytycznoliterackich, przez balangowe gdańskie Nordcony, po gry na żywo, takie jak Orcon. Poważniejsze imprezy organizują zazwyczaj silne, sprawnie działające kluby z dużych miast.

Jednak konwenty takie mają kilka wad. Po pierwsze, najczęściej dzieją się daleko od miejsca twojego zamieszkania. Po drugie, żeby na nie dojechać i na nich przeżyć, musisz wydać masę kasy. I w końcu po trzecie, często zabierają więcej czasu, niż możesz na nie poświęcić.

Tymczasem grupka kilku zapaleńców może przygotować niedużą, ale interesującą imprezę – na skalę małego miasta, kilku miasteczek, czy choćby paru szkół. Pozwalam sobie przedstawić kilka rad – jak to zrobić?

KTO?

Do zorganizowania konwentu na 30-50 osób wystarczy pięciu, sześciu ludzi, a więc jedna grupa. Radzę podzielić obowiązki, kompetencje tak, aby w konkretnych sprawach decyzje podejmowała jedna osoba, ponosząca pełną odpowiedzialność za sknocenie roboty.

GDZIE?

Właściwa przestrzeń życiowa to jeden z nieodzownych elementów dobrej zabawy. Trzeba zapewnić stoliki i krzesła dla graczy rozstawione w takiej odległości, aby sąsiedzi nie musieli nieustająco ocierać się plecami (chyba że zachodzi sytuacja opisana w punkcie przedostatnim). Dobrze by było, żeby w pobliżu działał jakiś punkt ksero i paszodajnia. Warto porozumieć się ze swoją szkołą, biblioteką miejską, ośrodkiem kultury... a może masz dobre układy w swojej parafii?

KIEDY?

Najlepiej w sobotę lub w niedzielę. Skoro impreza ma charakter lokalny i dopiero startujesz w konwentowym rzemiośle, jeden dzień – 6-10 godzin – całkowicie wystarczy.

CO?

Bez szaleństw. Lepiej zrobić mniej a porządnie, niżli naobiecować cudzy-niewiady, a potem co chwila wypuszczać na środek sali przymusowego ochotnika, który będzie obwieszczał, że niestety, ale punkt programu taki to a taki nie odbędzie się z przyczyn absolutnie obiektywnych. Przypominam, że los posłańców przynoszących złe wieści był w dawnych czasach raczej niewesoły.

Grupa kilku osób, jako tako orientujących się w fantastyce, dysponujących dostępem do książek i pism, może spokojnie przygotować wcale bogaty program. Oczywiście – giercowanie. Pamiętaj, że jeden MG zapewnia zabawę 4-6 osobom. Możesz przygotować konkursy (wiedzy o rpg, o literaturze sf, o filmie, o Tolkienie i na sto innych tematów). Dla figurkomaniaków należy zorganizować konkurs na najlepiej pomalowaną figurkę, a posiadaczy armii poprosić o ich wystawienie i przeprowadzenie bitewki. Nie powinno zabraknąć turnieju jakiegoś kosmicznego makao. Jeśli dysponujesz jednostką człowieczą o twórczym podejściu do fantastyki – piszącą opowiadania, tworzącą własny system rpg, rysującą – zorganizuj z nią spotkanie.

Na pierwszy raz – wystarczy!

ZA ILE?

Jeśli dysponujesz bezpłatną salą – tanio. Koszt imprezki na 30-50 osób zamknie się w 100 nowych złotych. W tym: nagrody (książka, figurka, talia kart) – 60 zł; poligrafia (ksero plakatów, identyfikatory) – 20 zł; rezerwa – 20 zł. Ten koszt można pokryć sprzedając na imprezę karnety w cenie 2-2,5 zł.

Ale może znajdziesz sponsora lub patrona imprezy? Na przykład, szkoła pozwoli skorzystać ze swojego ksero, a księgarz da kilka książek na nagrody. Wtedy nie wydajesz ani talara.

JAK?

Kilka uwag o tym co i jak warto zrobić:

- znajdź patrona lub sponsora, który udostępni ci sale, poligrafię, ufunduje nagrody, będzie firmował imprezę na zewnątrz;
- zadbaj o promocję imprezy: oplakatuju pobliskie szkoły, przystanki, bibliotekę, ośrodek kultury;
- dotrzyj do mediów: przekaz informacje o imprezie lokalnym gazetom i rozgłośniom radiowym, zaproś ich reporterów na imprezę. To pomoże ci trafić do potencjalnych uczestników i zdobyć sponsorów;
- zawiadom o konwencie branżowe pisma z odpowiednim wyprzedzeniem – wyślij listy, a potem zadzwoń;
- dobrze przygotuj imprezę, rozdziel zadania pomiędzy ludzi, opracuj awaryjne punkty programu;
- wprowadź na terenie konwentu zakaz fajczenia i piwkowania, to ułatwi ci życie i negocjacje z dorosłymi;
- nie przejmuj się drobnymi potknięciami, ważne jest to, żeby ludzie się dobrze bawili.

CO DALEJ?

Jeśli się uda, szykuj następny ruch. Przygotuj imprezę dłuższą, o bardziej rozbudowanym programie. Na pewno poznasz nowych ludzi, którzy będą chcieli przy tym pomóc. Jeśli dobrze wszystko zorganizujesz, to wkrótce sam już nic nie będziesz musiał robić – wszystko wykonają umyślni.

Pomyśl o zaproszeniu gości z zewnątrz (pisarze, wydawcy, autorzy gier). To na pewno podniesie rangę twojego konwentu. A może uda ci się ich przekonać, żeby ufundowali jakies dodatkowe nagrody?

DZIEWCZYNY?

Tak, w dowolnych ilościach. To znakomicie podnosi atrakcyjność imprezy, ogranicza masę wykrzykiwanego mięsa i powoduje, że uczestnicy płci samczej w czasie sesji i konkursów dają z siebie wszystko (nie wspominając o samorzutnym poszerzeniu klatek piersiowych, przyśpieszonej mutacji i gwałtownym kielkowaniu owłosienia na obliczach).

PO CO TO WSZYSTKO?

Dla zabawy.

Dwa zjawiska zdominowały rynek wydawniczy ostatnich tygodni. Pierwsze to bogata oferta produkcji tolkienowskich. Drugie – pojawienie się kilku książek pisarzy polskich, którzy niczym lemingi rozpoczęli wspólny marsz na księgarskie lądy.

Chciałbym polecić wam (teraz wy będziecie mogli to polecić rodzicom na łamach listów do świętego Mikołaja) doskonały album „Światy Tolkienowskie – wizje Śródziemia”. Zawiera on 58 kolorowych, całostronicowych reprodukcji obrazów inspirowanych twórczością Mistrza. Są to ilustracje do poszczególnych scen książek – każdej towarzyszy odpowiedni fragment.



W albumie znajdują się zarówno prace realistyczne, jak i metaforyczne, a wśród grafików znajdziemy popularnych ilustratorów dzieł Tolkiena i artystów mniej znanych. Fakt, że w jednym albumie znalazły się prace wielu grafików sprawia, że czytelnik (oglądacz?) rusza w niesamowitą wędrówkę przez różne nastroje i klimaty. Polecam! Polecam!

Wspomnę tylko, że oprócz wydawnictw profesjonalnych, tolkienistyką zajmują się także wydawnictwa klubowe. I tak jedenasty numer „Czerwonego Karła” (pisma Gdańskiego Klubu Fantastyki) zawiera pracę Beaty Iwickiej poświęconą światu Śródziemia. Natomiast sekcja tolkienowska Śląskiego Klubu Fantastyki opublikowała wybór najciekawszych tekstów z pierwszych pięćdziesięciu numerów swego miesięcznika „Gwahirze”.

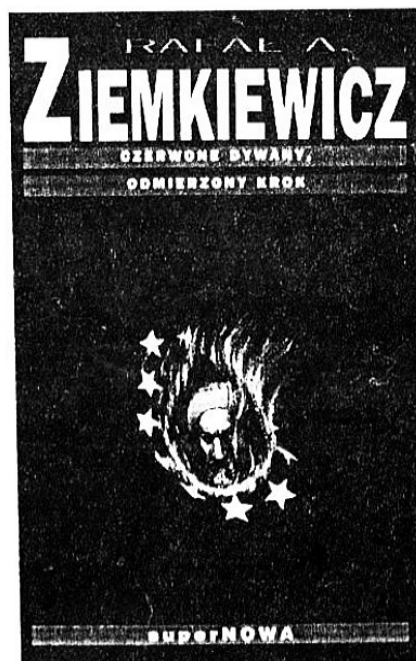
Temat drugi – fantastyka polska. Ukazały się nowe książki Mirosława Jabłońskiego, Tomasza Kołodziejczaka (to ja!), Andrzeja Sapkowskiego, Marcina Wolskiego, Eugeniusza Dębskiego i Rafała Ziemkiewicza. Kilka słów o tych ostatnich.

Eugeniusz Dębski to autor popularnych utworów z obszaru fantastyki przygodowej – między innymi cyklu powieści o przyszłościowym detektywie Owenie Yatesie oraz opowiadań o rycerzu kameleonie, Hondeluku. Jego nowa powieść, „Piekło dobrej magii”, opowiada o perypetiach średniopopularnego pisarza sf, przerzuconego niespo-

dziewanie do dziwnego świata. Okazuje się, że w owej rzeczywistości ludzie posługują się magią – martwe przedmioty służą im w zamian za właściwą opiekę (na przykład cienka koszula ochroni cię przed każdym chłodem, jeśli tylko zadbasz o nią i wypierzesz kiedy trzeba – bardzo dydaktyczne, prawda?). Początkowo dziwny świat wydaje się naszemu podróżnikowi bardzo przyjazny, a ludzie mili i dobrzy. Jednak wkrótce, jak to zazwyczaj w takich sytuacjach bywa, okaże się, że rzeczywistość jest znacznie bardziej groźna... Sympatyczne, standardowe czytadło.

Rafał Ziemkiewicz, znany publicysta polityczny i pisarz, tym razem zaproponował czytelnikom zbiór czterech opowiadań. Wszystkie nowele z tomu „Czerwone dywany, odmierzony krok” dzieją się w bliskiej przyszłości – Europie pogrążonej w chaosie wojen narodowych, zagrożonej agresją islamu, rządzonej przez eurokratów z Brukseli. Ziemkiewicz pokazuje zarówno polityków grających o władzę, jak i żołnierzy, będących w tej grze pionkami. W tomie znajdują się teksty trudniejsze, te przypadną do gustu czytelnikowi interesującemu się polityką, ale też nowele bardziej fabularne, z dynamiczną akcją. Autor w ciekawy sposób projektuje rozwój technik informatycznych i ich wpływ na sposób uprawiania polityki, tworzenia propagandy, wreszcie prowadzenia wojny, widać tu zresztą wyraźne ciągoty ku literaturze cyberpunkowej.

Na koniec przeglądu nowości zostawiłem sobie tom „Fizyka podróży międzygwiazdnych”. Przypuszczam, że taki tytuł może budzić groźę wśród wszystkich delikatów, którzy zetknęli się już z zadaniami na rzut ukośny, przepływ laminarny i zasadę lewej dłoni. Niesłusznie! Oryginalny tytuł książki brzmi bowiem „Fizyka Star Trek”. Jest to popularnonaukowa



praca omawiająca najnowsze teorie astronomiczne i kosmologiczne przez pryzmat ich występowania w najpopularniejszym serialu sf wszechczasów! Autor, Lawrence Krauss (przedmowę napisał sam Stephen Hawking!), omawia takie zjawiska jak loty z prędkościami większymi niż światło, skoki nadprzestrzenne, wehikuły czasu, miotacze antymaterii, holowizja, transmitery materii, światy równoległe, życie w kosmosie i wiele, wiele innych. Książka napisana jest przystępnie i ciekawie (choć znajomość pewnych fizycznych pojęć ula-



twia lekturę), a nawiązania do „Star Trek” pojawiają się niemal na każdej stronie. A wnioski z płynące z lektury są dla każdego prawdziwego miłośnika fantastyki wielce interesujące. Po pierwsze, okazuje się, że najwybitniejsi światowi fizycy są fanami sf (Hawking na przykład jest trekkerem) i że czytanie historii o kosmitach nie jest bynajmniej niczym uwłaczającym powadze ich zawodu. Po drugie zaś, z tego co pisze Krauss wynika, że fizyka współczesna wcale nie twierdzi, iż latanie szybciej niż światło, zbudowanie wehikułu czasu czy spotkanie obcej rasy jest niemożliwe. Oczywiście – nie dziś. Ale w przyszłości... Tak więc możemy spać spokojnie. To my – gracze, czytacz i oglądacz sf – mamy rację!

Eugeniusz Dębski, „Piekło dobrej magii”, S.R. 1996
Lawrence Krauss „Fizyka podróży międzygwiazdnych”, tłum. Ewa Łokas i Bogumił Bieniok, Prószyński 1996, „Na ścieżkach nauki”
Rafał Ziemkiewicz, Czerwone dywany, odmierzony krok”, Supernowa 1996
„Światy Tolkienowskie – wizje Śródziemia”, Zysk 1996

WAMPIR

WERSJA POLSKA

Po długim oczekiwaniu firma ISA wydała w końcu pierwszą z pięciu gier, tworzących wspólnie cykl Świata Mroku. W grze **Wampir: Maskarada**, bo o niej mowa, gracze wcielają się w nieśmiertelne wampiry, żyjące wśród normalnych ludzi w świecie niepokojąco podobnym do naszego – w świecie prawie identycznym z naszym. Jedyne różnice to oczywiście realnie istniejące stwory znane nam tylko z legend i mitów... i powszechny klimat rozkładu, dekadencji i upadku, panujący w Świecie Mroku.

Gry z serii Storyteller'a przeznaczone są dla graczy stosunkowo doświadczonych, pragnących nie tylko walki, ale też – a może przede wszystkim – skomplikowanych intryg, czerpiących satysfakcję ze starannego i prawdopodobnego prowadzenia odgrywanych przez siebie bohaterów. Jednym słowem nie są to gry adresowane do osób, których ulubiony zwrot w czasie gry brzmi mniej więcej tak: – *No to mój gość zabija smoka i szuka jego skarbów...*

Właśnie nacisk, jaki przy pisaniu gry położono na odgrywanie, wcielanie się w prowadzone postacie, jest prawdopodobnie najważniejszą różnicą pomiędzy tą grą, a innymi erpegami. Nieważne

jest bowiem to, co większość graczy upatruje za nowatorstwo, czyli tzw. narracyjny system gry. To można wprowadzić wszędzie i do każdego systemu, uzależnione jest to tylko i wyłącznie od dobrej woli i umiejętności Mistrza Gry. Ta gra opowiada o walce, jednak nie fizycznej, choć oczywiście można prowadzić przygody, w których walk jest dużo. **Wampir** mówi o boju wewnętrznym, starciu z własnym, mrocznym ja, z Bestią, jaką ma w sobie każdy nieśmiertelny.

Nie jest to jednak opis gry. Sądzę, że każdy zainteresowany i tak zdobędzie podręcznik i z niego zaczerpnie wszelkich informacji. Czas powiedzieć coś o wydaniu polskim.

Po pierwsze. Wygląda prawie dokładnie tak samo, jak oryginał. Jedynymi zewnętrznymi różnicami jest nieco gorsza jakość grafiki (zwłaszcza wewnętrznej, czarno-białej), co wynika po prostu z mało dokładnej obróbki skanów. W zasadzie jest to jedyna wada. Książka jest wydrukowana na wysokiej klasy papierze kredowym, liczy 296 czarno-białych stron. Tłumaczenie gry jest poprawne, miejscami nawet bardzo dobre. Widać, że poczyniono olbrzymi postęp w stosunku do polskiego **Space Hulka**, zarówno jeśli chodzi o przekład, jak i o redakcję. Zwłaszcza niektóre tłumaczenia fragmentów dzieł literackich i tekstów piosenek zwracają uwagę starannością przekładu. Tak trzymać.

Pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że zapowiadane podręczniki dodatkowe zostaną wydane równie starannie pod względem redakcyjnym i edytorskim.

artmar

Wampir: Maskarada (tyt. oryginalny: *Vampire: The Masquerade*).

Tłumaczenie: Rafał Gałdecki
Wydawca: ISA
Cena: 70 PLN



KOLORY SZTANDARÓW

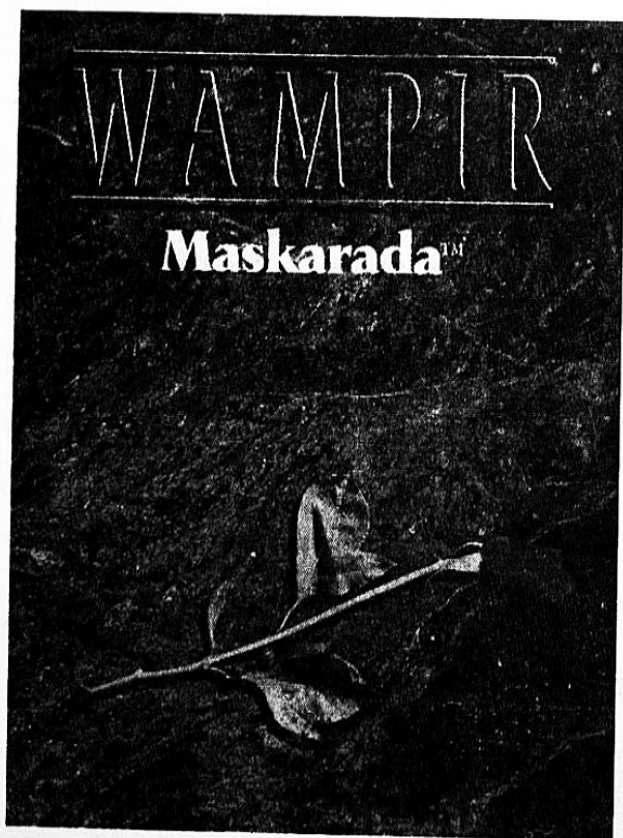
Większość czytelników *Magii i Miecza* zna Tomka Kołodziejczaka jako współautora *Strefy Śmierci*, gry fabularnej, którą jakiś czas temu publikowaliśmy na naszych łamach. Większość wie też zapewne, że Tomek jest pisarzem (i to całkiem niezłym), a zabawa w *SŚ* była okazją do przedstawienia uniwersum, w którym toczy się akcja większości napisanych przez niego opowiadań science-fiction i recenzowanej tu książki.

Kolory sztandarów to – zdawałoby się – typowa historyjka, jakich pełno na kartach książek fantastycznych. Odległa planeta, nieprzyjaźni obcy, wojna, kosmiczne bitwy... Właśnie, zdawałoby się... Pod technologicznym sztafażem kryje się jednak inna historia, bynajmniej nie fantastyczna. Tomek opisuje dzieje naszego kraju (już widzę zniechęcone miny co poniektórych smutaków...) i trzeba mu przyznać, że czyni to w sposób niezwykle interesujący.

Nie będę tu zdradzał fabuły, powiem tylko, że jest to książka dla tych, dla których pojęcia honoru, patriotyzmu i odwagi mają jeszcze jakieś znaczenie, a poglądy niektórych polityków, nazywanych w **Kolorach sztandarów** uległymi, są nie do przyjęcia.

Szczególną uwagę chciałbym zwrócić na bardzo oryginalne pomysły autora, który dość daleko odszedł od sztamkowej wizji przyszłości ludzkości. Kołodziejczak stworzył oryginalną, przekonywującą wizję nowych technologii i społeczeństw. Szeroko wykorzystywane biotechnologie, swobodne manipulowanie genetyką, liczne ciekawe pomysły i gadzety składają się na ciekawą wizję świata, w którym jednak życie wcale nie musi być przyjemne.

artmar





WILKODŁAK APOKALIPSA

Już w sprzedaży!

Kiedy wreszcie
ogarnie cię szak?

MAGICZNE TATUAŻE

Rafał Gałęcki

Na podstawie pomysłu Maćka Kocuja. Ilustracje: Monika Świetlik

Do środka wszedł nieznajomy. W każdym razie nie znał go nikt, spośród siedzących przy stołach osiłków, uważających się za stałych bywalców knajpy „Pod Rogami“, jednej z najgorszych spelun miasta. Gwar rozmów ucichł, oczy wszystkich zwróciły się na przybysza, świdrując go na wylot i jakby oznajmiając mu, że nie jest tu mile widziany. Tymczasem obcy – młody, szczupły człowiek owinięty podniszczonym poncho – najwyraźniej w świecie albo tego nie dostrzegł, albo też nic sobie z tego nie robił, gdyż ze stoickim spokojem zajął wolne miejsce w rogu kontuaru i zamówił grzane piwo. Karczmarz podał mu kufel, zgarnął miedziaki i napięcie opadło. Lokal znów zawrzał, gdy klientela powróciła do swych przerywanych rozmów, nagle tracąc całe swoje wcześniejsze zainteresowanie osobą przybysza.

Tylko przy jednym ze stolików kilku mężczyzn wciąż obserwowało nieznajomego, ściszone głosem wymieniając o nim uwagi. W końcu jeden z nich, prawdziwy osilek, olbrzym ponad dwumetrowego wzrostu o ogorzalej twarzy doświadczonego marynarza, podniósł się ze swego stolka i podszedł do kontuaru.

– Te, frajer – ryknął obcemu przez ramię – kopsnij gonta!

Przybysz odwrócił się do niego i zamrugał oczami, jakby nie rozumiał, o co chodzi.

– Chcesz, żebym postawił ci gorzałkę? – zapytał uprzejmym tonem.

– Jo! Pełną kwartę – potwierdził olbrzym, a jego kumple zawtórowali mu głośnym rechotem.

Przybysz wstał i zlustrował swego potencjalnego przeciwnika od stóp do głów – na oko wyglądał jak rodzony brat legendarnego Conana. W barach szeroki na trzech chłopa, mięśnie twarde jak stal, łapy wielkie jak bochny. Przybysz uśmiechnął się jednak do siebie i bezceremonialnie poklepał osiłka po ramieniu.

– Zmierzymy się na rękę. Kto wygra, ten stawia.

Olbrzym zaniemówił na krótką chwilę, przewrócił oczami, po czym ryknął na całą salę tubalnym śmiechem. – On, ten wymoczek, ze mną!...

Jego kumple pokładali się ze śmiechu, to klepiąc się po brzuchu, to z kolei znacząco pukając w czoło. Olbrzym chwycił ciężką, dębową ławę, podniósł ją lekko jak piórko i ustawił tak, by odgradzała go od przybysza. Obaj usadowili się naprzeciw siebie, przygotowując do pojedynku.

Przybysz zdjął poncho i podwinął rękaw jedwabnej, mocno podniszczonej koszuli, odstaniając prawe ramię. Jego przedramię na całej długości zdobił tatuaż. Dość niezwykły tatuaż, zgoła inny od niebieskiej kotwicy wyrżniętej na ramieniu osiłka. Smoliście czarny, pierzasty wąż wił się wokół ręki przybysza, miażdżąc ją w kilku-

nastu splotach i rozwierając smoczą, uzbrojoną

w rzędy ostrych zębów, paszczę na wierzchu jego dłoni. Każda łuska, każde pióro i każdy kiel były dopracowane w najdrobniejszym szczególe. Kiedy przybysz obracał ręką, szukając na stole jak najlepszego oparcia dla łokcia, tatuaż zdawał się ożywać; wąż wił się ospale z każdym ruchem mięśni i odbijał światło kaganków w wielkich czarnych żenicach swych trójkątnych oczu. Żaden z zapijaczonych gapiów nie potrafił docenić arcyzmu wizerunku, misternego piętna, jakie pozostawiła na ciele przybysza igła prawdziwego mistrza sztuki tatuażu.

– Dalej, zaczynać! – rozległy się zniecierpliwione głosy.

– Bydzie szybko, bo spiryt wietrzeje – zarechotał olbrzym i zacisnął swą olbrzymią dłoń na dłoni przybysza, nieomal zamykając ją w swym wnętrzu. Siły z całą pewnością były nierówne i przesądzały o zwycięstwie olbrzyma. Nie było sensu obstawiać wygranej, toteż nikt się nie zakładał.

– Raz! Dwa! TRZY! – dano sygnał rozpoczęcia walki.

W tym momencie ręka przybysza powinna z hukiem gruchnąć o stół, dociśnięta dłonią olbrzyma niczym kowadłem, a on sam winien zawyc z bólu, jaki sprawiają miażdżone knykcie.

Nic podobnego się nie stało.

Ręką przybysza nie cofnęła się nawet o cal pod naporem olbrzymiej siły naprężonych do granic mięśni osiłka. Trwała w bezruchu. Na czole olbrzyma pojawiły się już pierwsze krople potu, kiedy pełną napięcia i zaskoczenia ciszę przerwały podniecone krzyki informujące o gwałtownie rosnących stawkach. Olbrzym poczerwieniał z wysiłku, wykrzywił twarz w potwornym grymasie, agonialnym skurczu człowieka, który walczył nie o wygraną, ale o własne życie. Zaciśkał zęby do bólu i spod półprzymkniętych powiek patrzył przekrwiony-



mi oczami na własną porażkę. Oto widział, jak jego własna ręka, wbrew woli, wolno, ale nieubłaganie ustępuje, poddaje się, cofa.

Widział, jak szczęki czarnego węża wbijają się w jego dłoń. Widział, jak pełźnie po jego ramieniu i owija się wokół jego natężonych wysiłkiem mięśni. Czuł, jak kły zagłębiają się w jego ciało, a potężne sploty miazdzą nadgarstek. Opuszczały go siły i nadzieja.

Wszyscy widzieli. Widzieli, jak ręka olbrzyma powoli ustępuje, aż w końcu jego dłoń dotyka powierzchni stołu. Widzieli przegraną swojego czempiona. Ozwały się gwizdy i jęki zawodu, a tylko nieliczni radowali się z wygranej obcego, przeliczając zdobyte w zakładach monety.

Przybysz wstał, odetchnął głęboko i podciągnął rękaw jedwabnej koszuli, zakrywając tatuaż. – Gorzałkę postaw wszystkim – rzucił przez ramię, chwycił poncho i po prostu wyszedł.

Olbrzym otarł pot z czoła i splunął. – Czarna magia – wymamrotał.

– Jaka tam magia – zaśmiał mu się do ucha kumpel. – Za dużo gorzały wychłateś, słaby jak niemowlę się stałeś i byle gówniarz daje ci radę! Ot i cała magia...

Tatuaże coś w sobie mają, to niezaprzeczalny fakt. Coś, co wabi, kusi, pociąga. Coś ekstrawaganckiego, snobistycznego lub obscenicznego – zależy od punktu widzenia. Są tatuaże małe i niepozorne, ukryte w zakamarkach ciała zawsze okrytego odzieniem, są też duże, rzucające się w oczy, prowokujące. Są tatuaże proste, wręcz wulgarne, wydrapane tępą żyłką i drażniące oczy estety krzywą, rozlaną linią niebieskiego atramentu, są też prawdziwe dzieła sztuki, bajecznie kolorowe, wypracowane w każdym calu, niepowtarzalne i nieścieralne podpisy nieznanego artysty. Są wreszcie tatuaże magiczne i o nich będzie tu mowa.

Jeśli pragniesz przyozdobić swe ciało magicznym tatuażem, musisz odnaleźć jednego z Mistrzów Tatuażu, co nie jest proste. Tak naprawdę nikt nie wie, kim są ci ludzie, jeśli

w ogóle są oni ludźmi.

Ponoć są to szaleni magowie, owładnięci pasją tworzenia „żywych” obrazów, bezcennych dzieł sztuki zespolonych ze swoim właścicielem, których nie można ani odsprzedać, ani ukraść i których ulotne piękno przepada na zawsze wraz z jego śmiercią. Ponoć są to ukryte pod ludzką skórą demony, w ten tak wyrafinowany sposób znakujące swe przyszłe sługi, którymi staną się po śmierci dusze nosicieli tatuaży. Ponoć to wysłannicy bogów, którzy wyciskają boskie piętno na ciele wiernych. Ponoć... Takie domysły można snuć w nieskończoność. Zresztą nie jest ważne to, kim są Mistrzowie Tatuażu, lecz to, co czynią.

Niestety, nie mogę wskazać miejsca, gdzie można znaleźć Mistrzów Tatuażu. Stale podróżują, wędrują od miasta do miasta, od wioski do



wioski. Nie jest ich wielu, więc spotkać jednego z nich, to prawdziwe szczęście.

Ja dotychczas natknąłem się na takiego jedynie raz. Doskonale pamiętam ten dzień, a raczej noc. To było w Imster, malutkim portowym miasteczku na północy, zapomnianym przez wszystkich awanturników i poszukiwaczy przygód, czyli ludzi, do których z nieskrywaną dumą się zaliczałem. Piłem grzany miód w jakiejś obskurnej tawernie i podziwiałem tatuaże zdobiące tors mego rozmówcy, starego marynarza, który podпиты głosem opisywał mi wszystkie swe spotkania z potworami morskimi, których wizerunki pokrywały niemal każdy skrawek jego ciała. Tatuaże były wykonane z dość dużą precyzją i niewątpliwym talentem artystycznym, dlatego właśnie zwróciłem na nie uwagę i zaczęłem pijaczka. Ponieważ już od jakiegoś czasu nosiłem się z myślą przyozdobienia mego prawego ramienia jakimś fantastycznym piętnem, zapragnąłem

poznać twórcę potworów morskich, którego kunszt właśnie podziwiałem. Niestety, Stary Yoki, jak nazywał się ów artysta, jakies pięć lat temu pożegnał się z życiem, o czym z żalem poinformował mnie marynarz, pragnący wzbogacić swą kolekcję o głębinowego lewiatana, którego ponoć ostatnio ugodził śmiertelnie swym harpunem. Dopilem miód i grzecznie podziękowałem za rozmowę kolejną butelką gorzałki.

Przy sąsiednim stoliku siedział jakiś chłystek i od dłuższego czasu uporczywie mi się przyglądał. Wziąłem go za młodocianego złodzieja, którego nie chciałem łapać przy wszystkich na gorącym uczynku, dlatego wyszedłem z knajpy. Bezcelnie wybiegł za mną i dogonił parę kroków dalej, w ciemnym, pustym zaułku. Przywitałem go srebrzystą klingą mego rapiera. Nawet w mroku było widać, jak pobladał. – Och, panie – powiedział – wybacz mi tę niezręczność, ale przypadkiem usłyszałem, że pytałeś o kogoś, kto potrafiłby wykonać godny ciebie tatuaż. Jestem uczniem i sługą osoby, której szukasz, więc jeśli twe zamiary nie uległy zmianie, chętnie zaprowadzę cię do mego Mistrza.

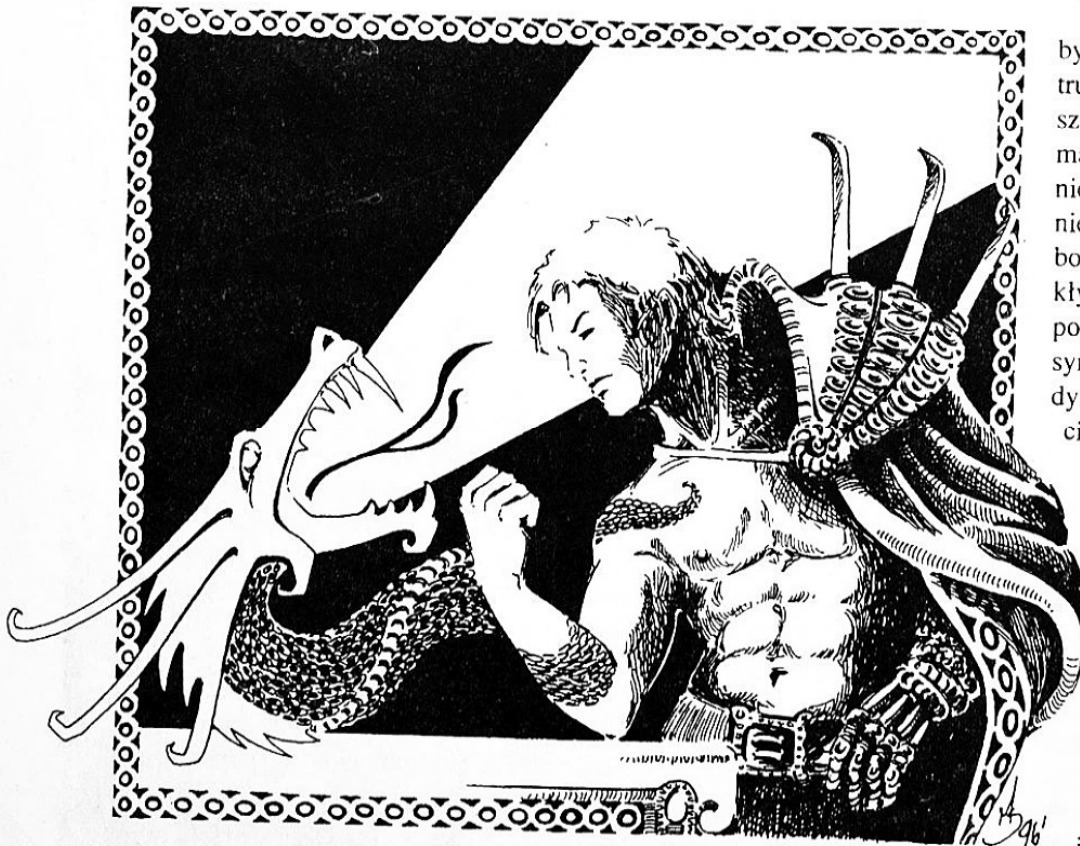
Po krótkim zastanowieniu przystałem na propozycję. Spodziewając się zasadzki, trzymałem rapier w pogotowiu i bacznie się rozglądałem, jednak młodzieniec, wbrew moim podejrzeniom, wcale nie poprowadził mnie w stronę slumsów, lecz do najdroższej i najznamienitszej w całej tej mieścinie karczmy „Pod Złotą Grzywą“. W pokoju, a raczej w apartamencie, przywitał mnie niski i drobny staruszek o orientalnych rysach twarzy i długiej, siwej brodzie. Przedstawił się jako Sin-sing, Mistrz Tatuażu, poprosił, bym usiadł, a Todda, swego ucznia, by zaparzył herbatę.

Kiedy piliśmy czarny, gorący napój o niezwykłym aromacie, wypytywałem go o różne rzeczy – skąd jestem, ile mam lat, czym się zajmuję, jaką wiarę wyznaję, jaki jest sens życia. Zadawał bardzo wiele dziwnych pytań, a ja starałem się na wszystkie odpowiadać szczerze, jak w rozmowie z najbliższym przyjacielem. Może Sin-sing zastosował jakąś sugestię, zahipnotyzował mnie, zauroczył jakimś czarem lub też może było coś w tej orientalnej, herbacianej miksturze, którą piliśmy, ale całkowicie zaufałem osobie dotąd całkowicie mi nieznaney. W każdym razie tego wieczora

powiedziałem o sobie więcej, niż w ciągu całego mojego życia, a Sin-sing poznał mnie na wylot. Dopiero kiedy w końcu zapytał o tatuaż, przypomniał mi się prawdziwy cel mojej wizyty. Tak, pragnąłem mieć tatuaż. Tak, chciałem mieć tatuaż inny niż wszystkie, nie zwyczajny, nie zwykły – chciałoby się rzec – niezwykły. Symbol jednego z pierwiastków mej złożonej osobowości, odzwierciedlający ją, fizycznie uzewnętrzniający ją indywidualność w sposób widzialny dla oczu innych.

Sin-sing zapytał, ile byłbym skłonny zapłacić za spełnienie swego ekscentrycznego pragnienia. Byłem lekko pijany, więc odparłem, że dużo, jednak kiedy wymienił cenę, natychmiast otrzeźwiałem. Za taką sumę mogłem kupić u znajomego maga potężny amulet magiczny, który ze względu na swą wielką użyteczność już dawno wpadł mi w oko i na który w końcu udało mi się zbierać odpowiednią ilość gotówki. Żaden tatuaż, choćby nawet wykonany przez samego Mistrza Tatuażu, za jakiego podawał się Sin-sing, nie mógł się równać z profitami płynącymi z faktu dysponowania magią upatrzonego przeze mnie amuletu. Nie omieszkałem mu tego oznajmić.

– Amulet, taki czy inny, rzecz nabyta, którą równie łatwo stracić jak trudno zyskać – stwierdził z uśmiechem staruszek. – Tatuaż zatrzymasz już do końca życia i nikt ci go nie odbierze. Jednak ten prosty fakt nie stanowi o zaletach moich tatuaży, bo widzisz, moje tatuaże nie są zwykłymi tatuażami. One emanują mocą, potężną magią swego wzoru, energią symbolu, jaki przedstawiają. Z każdym nakłuciem igły, z każdym nacięciem lancetu, z każdą kroplą mitycznego inkaustu, rysowany przeze mnie obraz napelnia się magią życia, vis vitalis twego ciała ogniskuje się w symbolu niczym w transcendentalnej soczewce, bowiem nerwy łączą się z pajęczyną wzoru, zaś atrament miesza z krwią, dzięki której żyjesz zarówno ty, jak i moje dzieło uwiecznione w tobie samym. Moje tatuaże żyją i tętnią własną wewnętrzną siłą



w rytm uderzeń twojego serca. Są niczym żywe istoty zespolone ze swym nosicielem w mistycznej symbiozie, którą przerywa jedynie jego śmierć. Powiedz mi, jaką moc chciałbyś zawrzeć w swym tatuażu, zaś ja spróbuję odnaleźć ją w tobie i z najgłębszych zakamarków twej duszy i ciała wydobyć na wierzch, wyrażając ją w wizualnej formie, która nada kształt tej pierwotnej sile, skoncentruje ją i wzmocni, właściwie ukierunkuje i pozwoli tobie nad nią panować. Każda istota ludzka jest rezerwuarem olbrzymiej mocy, kryje w sobie nieograniczone możliwości, jednak tylko nieliczni potrafią ten fakt wykorzystać. Ty nie jesteś magiem, więc nie dane ci jest poznać tajemnic operowania swą wewnętrzną siłą. Możesz wszak posługiwać się magicznymi przedmiotami, które także tę moc w sobie mają i pozwalają na łatwe jej wykorzystanie. Są jednak tylko narzędziami w rękach tych, którzy znają instrukcję ich obsługi, a ich użyteczność kończy się wszędzie tam, gdzie okazują się całkowicie bezużyteczne. Moich tatuaży nie można porównywać z zadanymi artefaktami. One nie są narzędziami, one czynią z ciebie maga, bowiem to twoja własna siła przemawia przez ich wizerunek.

Każdy magiczny tatuaż jest inny i nigdzie nie znajdziesz dwóch takich samych, choćby ich symbolika była podobna. Wizerunek magicznego tatuażu oddaje indywidualność i niepowtarzalność osoby, która go nosi. Jest idealnie dopasowany do ciała – miejsca, w którym ma się znaleźć, układu mięśni, powierzchni skóry, nawet karnacji – a także ducha – uzewnętrznia osobowość, cechy charakteru, mentalność. Silny, potężnie zbudowany, dumny mężczyzna o niezłomnej woli i awanturniczym sposobie bycia może nosić na piersi rozdziawiony w ryku pysk tygrysa lub, jeszcze lepiej, lwa, obraz emanujący brutalną siłą, pierwotnymi instynktami i majestatem króla zwierząt. Delikatna kobieta wyjątkowej urody, z pozoru łagodna i wrażliwa, kryjąca pod maską cnoty namiętną i przewrotną naturę, mogłaby nosić owiniętą wokół nadgarstka



gałązkę dzikiej róży, ślicznej, krwistoczerwonej, o kolcach namacalnie wręcz ostrych lub też ukryty w intymnym miejscu sztylecik przekłuwający na wylot serce. Tatuaz może być doskonale widzialny, wyrysowany na ramieniu, na wierzchu przedramienia, zewnętrznej stronie dłoni lub nawet na twarzy – na czole, skroniach, wokół oczu. Może też ukazywać się dopiero wówczas, gdy zdejmiesz wierzchnie okrycie, na obnażonym torsie, najczęściej na piersi, czasem na plecach, brzuchu, udach, łydkach lub stopach. Może być też przeznaczony tylko dla oczu kochanki.

Nie sądz jednak, iż rozmiar rysunku decyduje o mocy tatuazu. To całkowicie błędne przekonanie. Wspomniana wcześniej lwia paszcza może przegrywać z niepozorną różyczką. Kształt również nie świadczy o mocy, co najwyżej oddaje jej charakter, jak również cechy psychiki osoby tatuaz noszącej, o czym mówiłem już wcześniej. Lew ilustruje siłę i potęgę, niewątpliwie więc wzmacnia siłę fizyczną właściciela, może także jego wytrzymałość i odporność na ból, dodaje odwagi. Dzika róża symbolizuje namiętność, możliwe, że kobieta o ciele przyozdobionym jej wizerunkiem będzie potrafiła empatycznie rozpoznawać emocje i nastroje innych, a nawet wpływać na ich uczucia. O mocy tatuazu świadczy tylko i wyłącznie złożoność rysunku. Im więcej razy mithrylowa igła przebiła skórę, im więcej szczegółów i najdrobniejszych detali uwiecznił cudowny inkaust, tym bardziej złożony jest wzór i bliższy idealnej strukturze symbolu, w którym zamyka się indywidualna harmonia ciała i duszy.

Magiczny tatuaz nie przypomina z wyglądu tych, jakie często widuje się u marynarzy lub osobników należących do przestępczego półświatka. Nie ma tej ordynarnej, niebieskiej barwy, koślawych, postrzępionych linii, które z upływem lat rozlewają się, tworząc paskudne, granatowo-błękitne sińce. Podstawą inkaustu nie jest atrament ani tusz, lecz wiecznie żywa, nie krzepnąca krew wampira, przyrządzona zgodnie z prastarą recepturą, wzbogacona o stosowne barwniki, wśród których mogą

znaleźć się nawet płynne metale szlachetne, nadające niezwykle intensywne kolory szczerzego złota, srebra, nie licząc całej gamy wszystkich barw tęczy. Zgodnie z twoim życzeniem, wykonam tatuaz jednobarwny lub mieniący się kolorami niczym pawie pióro. Wielobarwny rysunek sprawia, że wygląda on jak żywy. Jeśli stworzę ci owiniętego wokół szyi węża boa, to kiedy obnażysz swój tors, wszyscy odniosą wrażenie, iż rzeczywiście nosisz na ramionach węża. Mogą się nawet przestraszyć, gdyż intensywna kolorystyka, odpowiednio zachowana perspektywa, światłocień i uchwycone idealnie refleksy świetlne tworzą iluzję obiektu przestrzennego. W ten sposób płaski obraz zyskuje trzeci wymiar i przemienia się w rzeźbę.

Ponieważ moje tatuaze są magiczne, mają jeszcze tę zaletę, iż nie muszą przedstawiać obrazu statycznego. Nie mają tego ograniczenia i za sprawą magii mogą zyskać prawdziwą, a nie iluzoryczną dynamikę. Innymi słowy, naprawdę mogą się poruszać, w pewnych granicach przemieszczać się na skórze, zgodnie z twoją wolą lub samoistnie, obdarzone własnym życiem. Zawily wzór na przedramieniu może płynnie falować, wirować wokół ręki ze zmienną szybkością, przyspieszając, kiedy jesteś zdenerwowany i zwalnając w chwilach błogości. Może przesunąć się wyżej, kryjąc na ramieniu, kiedy podwijasz rękaw, znieruchomieć dla oczu niewłaściwych osób lub hipnotycznie mienić się tysiącem barw, na długi czas

przykuwając wzrok tych,

którzy nań patrzą. Jeśli

wykonam ci na piersi

tatuaz w postaci lwiej

głowy, o czym już

wspominałem, lew będzie

mrużył oczy w słońcu i świecił

zielenią źrenic w ciemności, będzie

zarzucał grzywą, szczyrzył kły, wyra-

żając twój gniew, a kiedy za-

ryczy, niejednemu włosy sta-

ną dęba. Wyobraź sobie, że

zamiast lwiej głowy wy-

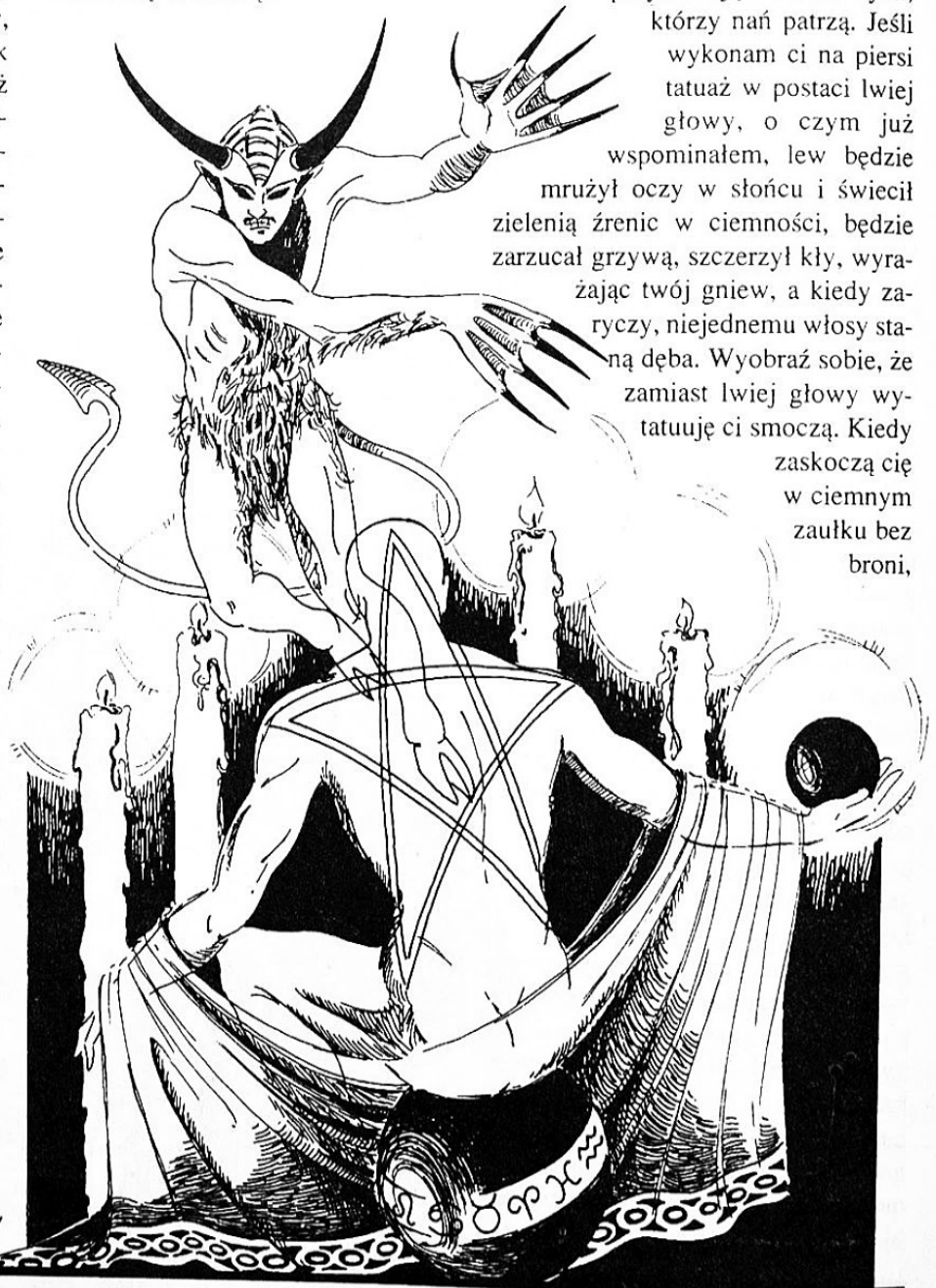
tatuuję ci smoczą. Kiedy

zaskoczą cię

w ciemnym

zaułku bez

broni,



wtedy po prostu rozerwiesz koszulę, a smoczy oddech spali bandytów na popiół. To bardzo potężny tatuaż i niezwykle przydatny.

Muszę cię jednak ostrzec. Analogia między magicznym tatuażem a żywą istotą nie sprowadza się tylko do samego podobieństwa. Magiczny tatuaż żyje naprawdę, żyje twoim życiem, za co płacisz nie tylko złotem. Im potężniejszy jest tatuaż, tym bardziej jest on niebezpieczny dla ciebie. Zawsze istnieje ryzyko, choć stosunkowo małe, że tatuaż się nie przyjmie. Jego energia obróci się przeciw tobie i uśmierci cię wraz z ostatnim, wieńczącym dzieło nakłuciem mithrylowej igły. Czasami można temu zaradzić i odciąć kończynę ze spaczonym tatuażem, oczywiście, jeśli się zdąży i zakładając, że rysunek był w takim miejscu, które można amputować. Wiedz jednak, że takie wypadki należą do rzadkości. Jeśli masz silne, zdrowe ciało i mocnego ducha, szansa powodzenia zabiegu rośnie. Musisz też wiedzieć, że efektem ubocznym posiadania magicznego tatuażu jest nieznaczne przyspieszenie procesu starzenia organizmu. Tatuaż czerpie swoją moc z twoich sił witalnych, a więc także w tym wypadku, im potężniejszy rysunek, tym szybciej się starzejesz. Szybciej – nie oznacza wcale, że umrzesz po paru latach. Nie, ten proces jest raczej niezauważalny, więc dokładnie rzecz biorąc jest odwrotnie – będziesz po prostu żył parę lat krócej.

Nie martw się jednak zawczasu, tobie to raczej nie grozi, gdyż nawet jeśli byś chciał i miał czym zapłacić, nie mógłbym ci wykonać tatuażu o wielkiej mocy. Dlaczego? Jesteś młody, a siła tatuażu w dużej mierze zależy od sumy życiowych doświadczeń, których ty, z racji swojego wieku, nie zebrałeś jeszcze zbyt wiele. Poza tym potężniejsze tatuaże powstają w naturalnej konsekwencji posiadania tatuaży słabszych. Czyli drugi tatuaż będzie miał większą moc niż pierwszy, trzeci większą niż drugi, i tak dalej. Wydawałoby się, że jedynym ograniczeniem dla liczby tatuaży jest więc powierzchnia ciała, jednak nie należy zapominać o stale rosnącym ryzyku tragicznej śmierci i przy-

spieszonym tempie starzenia. Kiedyś przyszedł do mnie człowiek szczerle owinięty płaszczem z kołnierzem sięgającym aż pod brodę, w rękawiczkach i skórzanej masce na twarzy. Kiedy się rozebrał, okazało się, że jest wytatuowany od stóp do głów. Wyglądał na około sześćdziesięciu paru lat, choć naprawdę przeżył niecałe czterdzieści. Podobno wielokrotnie odmładzał się za pomocą czarów. Zgolił głowę i poprosił, abym na łysej czaszce zrobił mu ostatni, dwudziesty siódmy tatuaż. Był potężnym człowiekiem i wręcz namacalnie wyczuwałem bijącą od niego emanację mocy. Był przy tym szalony. Tak wielka liczba tatuaży wypaczyła mu umysł. Nie przeżył.

Mówisz, że chciałbyś zamówić u mnie od razu dwa tatuaże, drugi oczywiście silniejszy? Nic z tego, to absolutnie niemożliwe. Zanim twoje ciało i duch będą mogły przyjąć kolejny tatuaż, musi upłynąć trochę czasu. Z reguły rok. Jeśli po upływie kilkunastu miesięcy odnajdziesz mnie lub spotkasz innego Mistrza Tatuażu, z pewnością otrzymasz to, za co zapłacisz. Strzeż się jednak szarlatanów. Pół biedy, jeśli jakiś oszust zrobi ci zwykły rysunek, którego jedyną zaletą będą walory artystyczne. Stracisz jedynie sporo pieniędzy, ale nic poza tym. Gorzej, jeśli trafisz na prawdziwego Mistrza, który nie ma wprawy, ze względu na swą nieudolność nie powinien parać się tym wspaniałym kunsztem lub – co gorsza – oszalał, gdyż szaleństwo z niewiadomych przyczyn jest w naszym fachu dość powszechną przypadłością. Wówczas możesz stracić nie tylko fortunę, ale i życie, albo też zyskać coś zupełnie innego niż sobie życzyłeś. Złe wykonany tatuaż zmienia się w piętno chaosu, jest nieposłuszny twojej woli i żyje własnym, spaczonym życiem, karmiąc się twoją energią i nie dając nic w zamian.

Pytasz na koniec, czy magiczny tatuaż jest rzeczywiście magiczny? Czy wykryją go czary czule na emanację magii? Czy można jego magię zniwelować? A ja ci odpowiadam – czy osobę, która potrafi uprawiać magię



i którą powszechnie nazywamy magiem, można uznać za magiczną? Nie. Moje tatuaże wykorzystują twoją własną energię, są jej przewodnikami i same w sobie nie są magiczne, tak jak to się ma w przypadku artefaktów i przedmiotów magicznych. Dopiero kiedy mag rzuca czar, można wykryć działanie magii. Tak też jest i z magicznym tatuażem. Kiedy uaktywniasz jego moc, na ten czas jakby stajesz się magiem, który właśnie korzysta z zaklęcia. Magii tatuażu nie sposób zniszczyć, rozproszyć, przynajmniej na stałe. Są jednak pewne silne czary, które na krótki czas uniemożliwiają działanie wszelkiej magii. Dotyczy to także mocy tatuażu.

A więc, decydujesz się?

Tak. Chciałem mieć magiczny tatuaż, gdyż słowa starego Sin-singa zauroczyły mnie. Opisałem mu, co i gdzie chciałbym mieć, a on wykonał szkic, który w pełni mnie usatysfakcjonował. Mistrz Tatuażu mógł przystąpić do dzieła. Resztę nocy spędziłem w jego gabinecie, poddawany prawdziwym torturom, gdyż zabieg wykonania magicznego tatuażu jest

o wiele bardziej bolesny niż zwykle. Wielokrotnie mdlałem z bólu i gdyby nie pasy, którymi byłem przypięty do fotela, z całą pewnością wyrwałbym mu rękę, byle tylko choć na moment przerwać cierpienia. Knebel w ustach tłumił moje krzyki i nie dopuszczał, bym skruszył zęby w potwornym skurczu raz po raz zaciskanych w paroksyzmach bólu szczęk. Moja męczarnia skończyła się dopiero

o świcie. Podstawione naczynie, do którego przez cały czas trwania zabiegu skapywała krew, było wypełnione po brzegi. Byłem słaby jak dziecko i nie mogłem wstać o własnych siłach, ale żyłem. Sin-sing wydawał się zadowolony. Ja nie mogłem podzielać jego entuzjazmu, gdyż ostatnią godzinę byłem nieprzytomny, a teraz całe przedramię zakrywał opatrunek, który miałem zdjąć dopiero po tygodniu rekonwalescencji.

Ten tydzień był dla mnie kolejną męczarnią, bowiem umierałem z niecierpliwości, leżąc w wynajętym pokoju, nudząc się i wolno powracając

do pełni sił. Ostatniej nocy w ogóle nie spałem i kiedy nad ranem zdjąłem przeziębione leczniczymi maściami opatrunek,

przez całą godzinę nie mogłem odebrać oczu od dzieła Sin-singa. Smoliście czarny, pierzasty wąż owijał moje prawe przedramię, rozdziewając swą uzbrojoną w kły paszczę na grzbiecie dłoni. Łuski lśniły w pierwszych promieniach wschodzącego słońca, wpadających przez szeroko otwarte okno w moim pokoju. Wąż rozprostował skrzydła, zwinnie okręcił się dookoła ręki, zamrugał ślepiami, po czym znieruchomiał, na powrót stając się jedynie płaskim obrazem. W lustrze dostrzegłem swój pierwszy siwy włos.

Moc tatuażu nadała mej ręce potworną siłę. Mogłem kruszyć w dłoni kamienie, wybijać pięścią dziury w obitych stalową blachą drzwiach, parować przedramieniem ciosy miecza bez szkody dla zdrowia. Nic więc dziwnego, że już po kilku miesiącach zapragnąłem kolejnego tatuażu. Choć udałem się do Imster, nie znalazłem już tam Sin-singa, jak również nikogo, kto by wiedział, gdzie go szukać. Od tamtej pory zacząłem szukać Mistrzów Tatuażu, zbierać o nich wszelkie informacje. W efekcie moich poszukiwań udało mi się jedynie zde maskować jednego hochsztaplera, który o mały włos za kupę pieniędzy nie wyrysował mi na ciele jakiegoś paskudztwa. Ostrzegł mnie mój wytatuowany wąż, który podczas przygotowań do zabiegu wiał się tak niespokojnie, jakby wiedział, co się święci. Kiedy przycisnąłem oszusta moją prawą ręką, bardzo szybko wyśpiewał całą prawdę o sobie. Poznałem też człowieka, który miał dwa magiczne tatuaże. Pierwszy był drobniutką, czarną pajęczynką, w całości pokrywającą obie jego powieki tak, że wyglądał, jakby miał wymalowane oczy. Kiedy zamknął oczy, mógł widzieć. Przy zamkniętych oczach mógł także widzieć w zupełnej ciemności jak w biały dzień, mógł też zobaczyć niewidzialnych, co nie jeden raz uratowało mu życie. Drugi tatuaż był o wiele ciekawszy i dużo potężniejszy. Otóż, ten człowiek miał na plecach wytatuowany pentagram. Trzy koncentryczne kręgi we wszystkich odcieniach czerwieni, równo przecięte pięcioramienną gwiazdą opatrzoną w dziwne, runiczne symbole. Kiedy się obnażył i wyszeptał słowa inkantacji, kręgi zaczynały wibrować i ze środka wyskakiwał mały, karłowaty demon, porośnięty gęstą szczecinią. Demon wykonywał dla niego różne pożyteczne prace – jak to demon – tyle że trzeba mu było za nie słono zapłacić.

Opowiedziałem już o magicznych tatuażach tyle, ile sam wiem. Mam nadzieję, że was nie zanudziłem, a wręcz przeciwnie – zainteresowałem na tyle, że i wy będziecie podzielać moją fascynację tymi „żywymi” obrazami. Oczywiście



mam w tym swój interes. Może uda się wam odnaleźć jednego z Mistrzów Tatuazu. Nie zapominajcie wtedy o mnie i czym prędzej dajcie znać.

UWAGI DLA MISTRZÓW GRY

Cały powyższy tekst celowo sporządziłem w sfabularyzowanej formie, aby nie było problemów z dopasowaniem treści do systemu, który prowadzicie. Magiczne tatuaże mogą stanowić element świata dowolnej gry fabularnej rozgrywanej w konwencji fantasy, a więc Warhammera, Kryształów Czasu, Władcy Pierścieni, MERP-a, AD&D i wielu innych.

Idea magicznych tatuaży w fantasy do pewnego stopnia pokrywa się z pomysłem wszczepów w grach cyberpunkowych i „w rękach” niedojrzałych graczy może przerodzić się w jeszcze jeden sposób na „podpakowanie” bohaterów. Nie tędy jednak droga. Tatuaże są raczej sposobem na urozmaicenie świata gry i wzbogacenie scenariuszy. Mogą stać się odrębnym wątkiem przygody, jej głównym celem, a nawet motywem przewodnim całej kampanii, noszącej tytuł „Łowcy tatuazu”. Wszystko zależy tylko od was samych.

Nie chcę podawać żadnych szans procentowych na odnalezienie Mistrza Tatuazu. Pragnąłbym, abyście wprowadzili ten pomysł do waszych przygód nie na zasadzie głupich rzutów kostkami, lecz w formie narracji. Po prostu przyjmijcie, że bohaterowie natrafią na ślad któregoś z Mistrzów, spotkają go i być może sfinalizują korzystną dla obu stron transakcję. Nie będę też opisywał możliwych rodzajów tatuaży, bowiem z założenia jest ich nieskończenie wiele. Mogą dublować dowolny czar i zaklęcie czy też magiczny przedmiot, opisane w waszych podręcznikach do gry, ale mogą też dysponować innymi mocami, jakie tylko uznacie za stosowne i nie przesadzone. Mogą mieć jedną cechę lub wiele, przy czym należy pamiętać o ograniczeniu ich mocy.

W wypadku, jeśli planujecie wykorzystać pomysł nie jako pojedynczy epizod w życiorysie drużyny, lecz odwoływać się doń wielokrotnie w późniejszych przygodach, musicie

sobie przynajmniej schematycznie opracować hierarchię mocy tatuaży – od pierwszych i zarazem najsłabszych, po kolejne, stopniowo coraz bardziej potężne, o większych możliwościach. Należy przy tym zauważyć, że magiczne tatuaże wykorzystują wewnętrzną energię bohatera, a więc osoby wątłego zdrowia i słabego ducha (niskie cechy fizyczne i umysłowe) mogą mieć ograniczenie dopuszczalnej dla siebie mocy tatuazu. To samo tyczy się żółtodziobów, czyli bohaterów świeżo upieczonych, rozpoczynających grę, niskopoziomowych, stojących u progu swej kariery (czytaj: z małą liczbą uzbieranych punktów doświadczenia), gdyż – jak tłumaczył Sin-sing – moc tatuazu zależy także od sumy życiowych doświadczeń. W ten sposób bohater doświadczony, silny duchem i ciałem, może sobie pozwolić na pierwszy tatuaz już o – dajmy na to – trzecim stopniu mocy, podczas gdy inni zaczną standardowo – od pierwszego. Chodzi po prostu o to, by gracze za bardzo się nie „podpakowali”. Kiedy kolejne tatuaże będą zdobywać co kilka przygód, albo i jeszcze rzadziej, nabiorą dla nich większego szacunku, a i równowaga gry zostanie zachowana. Zresztą między jednym a drugim zabiegiem tatuowania powinien upłynąć co najmniej rok w świecie gry.

Wygląd tatuazu powinien zależeć przede wszystkim od gracza, choć i Mistrz (Gry) jako Mistrz (Tatuazu), powinien mieć jakiś wpływ na jego ostateczny kształt. Jeśli chodzi o kwestię „przyjęcia się” tatuazu, gracz powinien wykonać jakiś rodzaj rzutu na szok, przy czym każdy kolejny tatuaz oznacza rosnący modyfikator ujemny. Nie trzeba chyba wyjaśniać, że nieudany rzut oznacza śmierć, chyba że wcześniej utnie się tatuowaną kończynę (to zależy od MG). Efektem ubocznym, jaki towarzyszy magicznym tatuazom, jest przyspieszony proces starzenia. Najprościej rozwiązać to w taki sposób, że zaraz po zabiegu dopisuje



się bohaterowi rok czy też raczej liczbę lat równą stopniowi mocy tatuazu. Tak więc pierwszy „raz” kosztuje co najmniej rok, drugi – co najmniej dwa lata, trzeci – co najmniej trzy itp., itd.

Nieprzyjemną niespodzianką dla graczy może okazać się oszust podający się za Mistrza Tatuazu. Warto wprowadzić taki wątek i przekonać się, jak gracze sobie z nim poradzą. Wyjdą z opresji obronną ręką, czy też zostaną oszpecceni za kupę pieniędzy?

Mam nadzieję, że spodoba wam się pomysł, a wszystkim tym, którzy spróbują go wykorzystać, życzę powodzenia!

CZARNOKSIĘŻNIK... Z DWUDZIESTEGO STULECIA

Tadeusz Oszubski

Ilustracje: Hubert Czajkowski

CROWLEY SPOJRZAŁ MI W OCZY

usiłując mnie przerazić.

– Halo, Aleister – powiedziałem.

– Precz, szatanie! – zawołał i wskazał na mnie grubym palcem.

Zmieniłem mu rękę w ptasie szpony i prawie trafił go szlag.

– Sam idź precz – powiedziałem.

Schował rękę pod kaftan i śpiesznie wyszedł. Dowiedziałem się później, że tę rękę pokazał kiedyś pewnej wielbielce jako dowód swoich satanicznych możliwości. Miesiącami studiował odczytywanie uroków, zanim udało mu się przywrócić rękę do pierwotnego kształtu.

Powyższa wypowiedź negatywnego bohatera „Krainy Cieni” stanowi prze-myślny zabieg Petera Strauba, autora tej powieści. Mianowicie postać literacka wychodzi zwycięsko z konfrontacji z Aleisterem Crowley’em. Wziąwszy pod uwagę reputację Crowley’a, wykreowany przez Strauba Coleman Collins jawi się jako czarnoksiężnik o najwyższym wtajemniczeniu, do tego bardziej zły od samego diabła. Nie dziwię się autorowi „Krainy Cieni”, że posłużył się właśnie Crowley’em, aby zademonstrować gradację zła i magii. Sam też uległem dwuznacznemu czarowi Aleistera, ukazując go w opowiadaniu „Dom orchidei”. Jest tam mistrzem złowróznej inicjacji nastoletniego Howarda Phillipa Lovecrafta.

Cóż, wiek XX, tak nacechowany racjonalizmem, nie zniweczył marzeń o magii. Nawet tej „czarnej”. Właśnie działalność Aleistera Crowley’a stanowi tego jaskrawy przykład. Choć, jak to z magią bywa, trudno oddzielić

w jego życiu iluzję od realiów, a „czarną legendę” od nagich faktów.

A.C. urodził się w Anglii, w roku 1875. To jest pewne. Kim jednak był – czarnym magiem, czy może jednak mistrzem duchowym, stosującym niewinne, choć egzotyczne techniki?

Jak podaje „Cassiel”, Aleister Crowley był, według swych uczniów i popleczników, „wysłannikiem Wielkiego Białego Bractwa, przymierza nadludzkich istot, które są ukrytymi władcami Ziemi i które troszczą się jedynie o dobro wszelkich istot żywych w ogóle, a zwłaszcza ludzkości. Crowley (...) został członkiem tego Bractwa, stał się „ukrytym przywódcą”, przeszedłszy przez szereg mistycznych doświadczeń, których doświadczył, posługując się tajemnymi rytuałami i innymi procesami związanymi z wiedzą zakazaną.” Z kolei matka Crowley’a, należąca do Braci z Plymouth, fundamentalistycznej sekty protestanckiej, ze wzburzeniem twierdziła, że jej syn jest „Bestią 666 z Apokalipsy św. Jana”. Od tej opinii swojej rodzicielki Aleister wcale się nie odzegnał. Mało tego, sam utrzymywał, że

ZAPRZEDAŁ DUSZĘ DIABŁU

mając 14 lat. A w swoim dzienniku, gdzieś w latach dwudziestych, zapisał: Może i jestem czarnym magiem, ale za to cholernie wielkim.

Studiował w Cambridge, w Trinity College. W tym czasie nader aktywnie działał w Anglii Zakon Złotego Brzasku (lub Świtu – jak kto woli), założony w 1888 roku przez Samuela Liddela, MacGregora Mathersa

(słynnego okultystę i maga), dr. Wynna Wescotta i d.r. W. R. Woodmanna. W powietrzu unosiły się wówczas „wibracje”, przypominające te nasycające współczesne nam lata dziewięćdziesiąte. Przed stuleciem również poszukiwano wiedzy duchowej, powstawały ruchy i subkultury, interesowano się spirytyzmem i kontaktami z innymi światami, tak jak dziś Obcymi z kosmosu. Fascynowano się też magią, współcześnie zastąpioną przez parapsychologię. Dlatego też nieuchronnie ścieżki adeptów Złotego Świtu przecięły się z drogą, którą kroczył student renomowanego uniwersytetu, a jednocześnie miłośnik okultystycznych doktryn. I tak, 18 listopada 1898 roku, Aleister Crowley przystąpił do Zakonu Złotego Brzasku. Uroczystość inicjacyjna odbyła się w Londynie. Pod skrzydłami Zakonu A.C. pogłębił swoją wiedzę okultystyczną, aby po latach – by tak rzec – przerosnąć swoich mistrzów. Utworzył też własne ugrupowanie – Zakon Srebrnej Gwiazdy (Argentum Astrum lub A.A.).

Rok po tym, jak Aleister przystąpił do Zakonu Złotego Brzasku, jeden z czołowych magów Anglii, Allan Bennet, wykrył, że na Crowley’a ktoś rzucał czary mające pozbawić go życia. Aleister, wraz z Altheą Gyles (jego ówczesną kochanką i partnerką różnorodnych magicznych praktyk), przeprowadził śledztwo w sprawie czarowniczego zamachu. Okazało się wtedy, że czary na Crowley’a rzucał... William Butler Yeats, słynny irlandzki poeta, prozaik i dramaturg. Yeats bowiem, nim stał się poważanym klasykiem

literatury, brał udział zarówno w okultystycznych, jak i w czarnoksięskich konferencjach. Co do tych ostatnich, to oprócz przyjacielskich więzi ze wzmiankowanym już MacGregorem Mathersem, brał Yeats w Dublinie udział w obrzędach, w których istotną rolę odgrywało stosowanie zwierzęcej krwi. Artysta sam przyznał się do tego po latach. Zaś co do Crowley'a, to William Butler Yeats nigdy nie ukrywał, że darzy go szczerą nienawiścią. Publicznie określał Aleistera jako „szaleńca nie do opisania“. Z kolei Crowley, odparłszy magiczny atak literata, zrewanżował się Yeatsowi portretując go w zjadliwy sposób w swojej powieści „Monchild“ (1929 r.). Yeats występuje tam jako Gates, „nie domyty pocina, który nigdy nie czyści paznokci“.

Do własnych paznokci Crowley podchodził z ogromnym pietyzmem. Zwykł zbierać ich ścinki. Zbierał też przyszywane włosy. Czynił to z obawy przed wykorzystaniem fragmentów swego ciała przeciw sobie poprzez praktyki magiczne któregoś z przeciwników. A

WROGÓW MIAŁ WIELU

nie tylko Yeatsa. Wszedł także w konflikt z MacGregorem Mathersem. Przywołał wtedy Belzebuba (diabelskiego „władcę much“), by zniszczyć wroga. Mathers wkrótce potem zmarł, choć winą za to można obarczyć również jego wiek (64 lata), jak i wyczerpujący tryb życia.

Crowley w swych praktykach używał broni magicznej – przyborów symbolizujących władzę nad żywiołami i duchami, czy też demonami. Instrumentarium to stanowiły sekretnie poświęcone sztylety, miecze, puchary i – oczywiście, jak na czarownika przystało – różdżki. Szczególnie znane są dwie różdżki Crowley'a: wykonana z drewna migdałowca, stosowana do codziennych praktyk magicznych i druga, z lanego żelaza, zakończona spowitą płomieniami głową o archaicznej stylistyce oraz opatrzoną sygnaturą „THE BEAST 666“.

Wzywanie duchów, czy też raczej demonów, stanowiło skomplikowaną sztukę. Oprócz znajomości procedury oraz treści, czyli imienia przywoływanej

istoty nadnaturalnej, a także słów zaklęć i inwokacji, należało jeszcze opanować formę ich emitowania. Według Crowley'a (to zresztą nie tylko jego opinia), słowa lub pojedyncze głoski należało wymawiać w określony sposób, powodując odpowiednie ich „wibrowanie“.

Zdaniem Crowley'a, kabalistyczne Drzewo Życia z uporządkowanymi serofitami stanowi nieskończoną kartotekę wiedzy duchowej. To z kolei skutkuje odkrywaniem prawideł magii, pozwala opanować „sztukę wywoływania zmian zgodnych z wolą“ czarownika. Ten skomplikowany, opracowany osobiście przez A.C. system magiczny, autor określał archaicznym terminem „magick“ (w języku polskim najwłaściwszym odpowiednikiem będzie słowo „magija“). Nauka ta sięgała w przeszłość i przyszłość. Co do tej pierwszej, Crowley utrzymywał, że

W POPRZEDNIM WCIENIU BYŁ EDWARDEM KELLEY'EM

szesnastowiecznym alchemikiem i magiem (Kelley źle skończył – zmarł w więzieniu, oskarżony o liczne szalbierstwa). Co do drugiej zaś, A.C. twierdził, że „niewolniczy bogowie (Jezus, Allach i inni) władają ludzkością, ale ich obalenie jest już przesądzone“. W duchu magiji Crowley napisał też książkę poświęconą Atlantydzie (Liber LI, vel The Lost Continent). W „Liber LI“ większość miejsc poświęca – co radykalnie różni go od pozostałych „atlantologów“ – swej ulubionej magii seksualnej, o tantryckim rodowodzie.



W kręgu Crowley'a pozostawało wielu współczesnych mu luminary sztuki. Bywali zarówno jego wrogami – jak Yeats – jak i przyjaciółmi. Na przykład D.H. Lawrence'owi, powieściopisarzowi i malarzowi, Aleister dedykował jedno ze swych najważniejszych dzieł, powieść okultystyczną „Golden Twigs“. Poza tym kontakty osobiste Crowley'a i wiedza o najczarniejszych z magicznych (cudzych) działaniach były szerokie i zaskakujące. Na przykład nie były dla niego zagadką dane personalne i motywy działania niesławnej pamięci Kuby Rozpruwacza, który jesienią 1888 roku zabił w Londynie w szokujący sposób kilka prostytutek. Według A.C., Rozpruwacz to nikt inny jak „czarny mag“ Robert Dunston Stephenson (ur. w 1841 r.), znany też pod magicznym pseudonimem „Teutriadelta“. Morderstwa miały zaś być w istocie krwawymi ofiarami, składanymi w jakichś mrocznych obrzędach. Informacje te Crowley ujawnił w wiele lat po śmierci Stephensa, nie miały więc znaczenia dla

śledztwa, jednak wielu znawców tematu zgadza się z opinią A.C.

Aleister wyprawał się do Meksyku, Chin i na Hawaje. Spędził kilka lat w Stanach Zjednoczonych. Poddawał próbom nie tylko swego ducha, ale i ciało. Podczas podróży po Indiach wyruszył w Himalaje. W roku 1902 wspinał się na szczyt Czogori, czyli na słynny K2, a w 1905 na Kanczendźangę. Nie zdobył ich, lecz o skali trudności zadania świadczy fakt, że oba szczyty pokonano dopiero w połowie lat pięćdziesiątych. Podczas swych podróży do Indii, Birmy i na Cejlon A.C. studiował jogę. Trafił też do Egiptu, gdzie nie omieszkał zaczerpnąć z prastarej wiedzy – przejawem tego pragnienia było spędzenie nocy w Królewskiej Komnacie piramidy Cheopsa. Doszło do tego w roku 1904, podczas „miodowego miesiąca” – Crowley wybrał się do Kairu ze świeżo poślubioną Rose Kelley. Wkrótce po eksperymentalnym noclegu w piramidzie doszło do znaczącego doświadczenia. Crowley'owi objawił się mianowicie duch, czy też byt, noszący imię Aiwass.

Aiwass był posłańcem bogów, czy też Wielkiego Białego Bractwa, albo – według innych opinii – Szatana. Sam Crowley

UWAŻAŁ AIWASSA ZA ŚWIĘTEGO ANIOŁA OPIEKUŃCZEGO.

choć powiązanego ze „złą siłą”, czyli diabłem chrześcijan. Reasumując, Aiwass był dla Aleistera Crowley'a nie tyle aniołem, co „diabłem stróżem”. Posłanie, które Aiwass przekazał magowi „pismem automatycznym” w trakcie trzech kolejnych dni kwietnia 1904 roku, ten spisał i opublikował. To dzieło Aleistera nosiło nazwę „Liber AL., vel Legis” (Księga AL., albo (księga) Prawa), traktowało zaś

o nadejściu bogów ognia i siły, którzy zapanują nad światem na kolejne dwa tysiąclecia. Zawierało też szereg instrukcji, co do stylu życia i metod kontaktowania się z „innymi światami”, czy też planami energetycznymi. Trzeba podkreślić, że Crowley stosował się do wytycznych „Liber AL...” przez resztę swego życia.

Co do kontaktów z demonami, to jak za treścią ksiązek Dennisa Whately'a podaje „Cassiel”, Crowley

w paryskiej alkwie, jednak nie w pełni uległa woli maga. Nim „Wielki Bóg Pan” znikł – wrócił na swój plan energetyczny – przyprawił o śmierć ucznia Crowley'a. Zaś samego maga napadł i uszkodził, zarówno fizycznie, jak i psychicznie. Gdy pozostali uczniowie i współpracownicy, oczekujący wyniku eksperymentu w innym pomieszczeniu, wbiegli do sypialni, Crowley pochylony nad zwłokami ucznia ociekał krwią. Obrzędo-

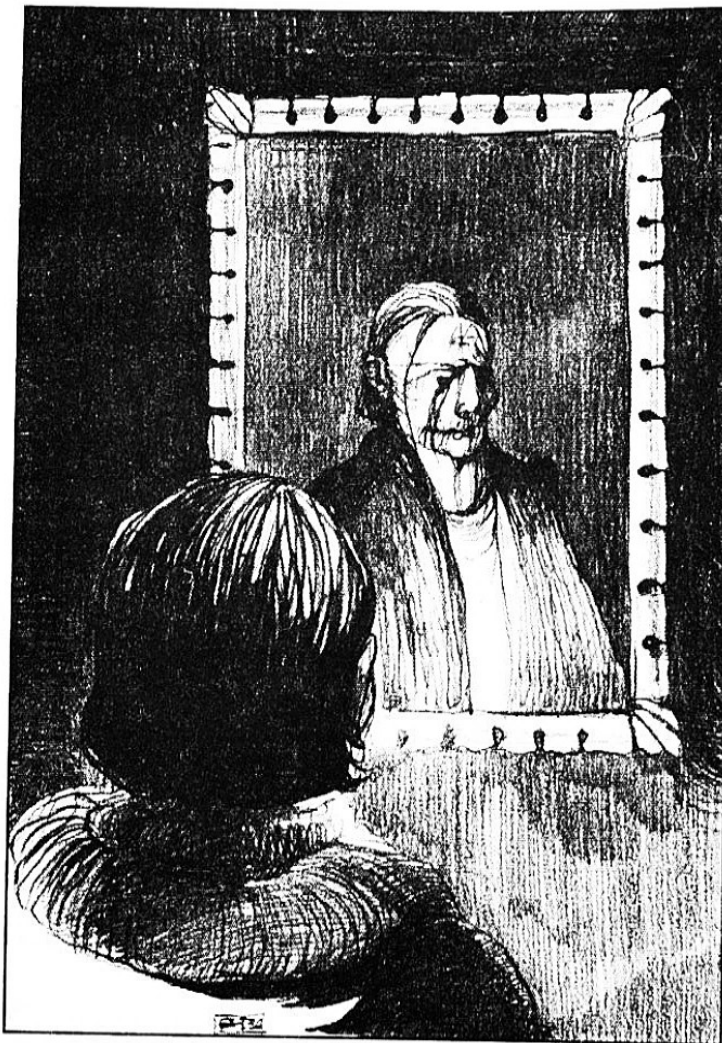
we szaty miał porożdżierane, a umysł w tak fatalnym stanie, że konieczne okazało się spędzenie kilku miesięcy w jednym z zakładów dla obłąkanych, mieszczącym się pod Paryżem.

„Księga AL...”, o której już wspomniałem, głosiła Prawo Telemy, zaś Crowley starał się wcielić zasady owego Prawa w czyn. W roku 1920, w Cefalu na Sycylii, Aleister założył ośrodek nazwany Opactwo Telemy, gdzie rozwinął swą czarowniczą działalność. Jego partnerką w tym dziele była Leah Hirsig, czarownica i jasnowiedząca. Opactwo ozdobione wykonanymi przez Crowley'a freskami tematycznymi, zamieszkiwane przez zmieniającą często swój skład grupę adeptów obu płci, czy raczej orientacji seksualnych, stało się przystanią dla licznych oryginałów i sceną najdziwniejszych

ekscesów. W tym mikroskopijnym cesarstwie Crowley a osią działalności stała się pokrewna tentryckim praktykom magia seksualna.

SFERA MAGII SEKSUALNEJ

była Aleisterowi szczególnie bliska. Jego praca traktująca o tej kwestii, opublikowana w roku 1912, wywołała wrzenie w szeregach Ordo Templis Orientalis (Zakonu Świątyni Wschodu), założonego 10 lat wcześniej



podczas pobytu w Paryżu uczestniczył w próbie przywołania do naszego świata demonicznej istoty – „Wielkiego Boga Pana”.

Zamknawszy się z jednym ze swych uczniów w sypialni wynajmowanego mieszkania – pomieszczeniu przeznaczonym do odprawienia obrzędu – Aleister dokonał stosownego rytuału. Doświadczenie to zakończyło się połowicznym sukcesem. Co prawda istota z innego świata pojawiła się

w Niemczech stowarzyszenia okultystycznego. Najpierw zarzucono Crowley'owi zdradę sekretów wtajemniczenia 9 stopnia – najwyższego w tej organizacji. Szybko jednak ustalono, że treść publikacji wynika z indywidualnych odkryć A.C., bo nie należał on do kręgów przywódczych OTO. Postanowiono więc wykorzystywać talenty Alesteira i nadano mu status przywódcy brytyjskiego skrzydła OTO, czyli tytuł „Króla Irlandii, Walii i wszystkich Brytyjczyków w obrębie sanktuarium gnozy”.

Wróćmy jednak do Opactwa Telemy i praktyk, które tam się odbywały. Sfera mocy drzemiących w aktach zarówno homoseksualnych, heteroseksualnych, jak i autoerotyzmie, badana była w wielu kulturach na przestrzeni tysięcy lat. Podstawą jest w niej (dalej cytuję za Holroydem i Powellem) „przekonanie, iż podczas orgazmu następuje wyzwolenie kolosalnych sił metapsychicznych, które mają zostać wykorzystane do realizacji dowolnego celu. (...) Osoby odbywające stosunek muszą przedłużać czas jego trwania do momentu, gdy wytworzą w sobie dostatecznie intensywną rzeczywistość wewnętrzną (witalizacja – przyp. T.O.), aby w momencie orgazmu dokonać jej skutecznej projekcji w świat realny.“ Crowley ten proces koncentrowania sił wzmacniał za pomocą alkoholu, narkotyków, kadzidel, talizmanów i inwokacji kierowanych do demonów. Nie bez znaczenia jest fakt, iż A.C. wierzył, że „przeznaczeniem człowieka jest rodzenie bogów“. W Opactwie Telemy wielokrotnie usiłował spłodzić „magiczne dziecko“ z różnymi partnerkami. Podobno bez powodzenia.

Przygoda z Opactwem Telemy zakończyła się po trzech latach. We Włoszech zmienił się „klimat“ w wyniku faszystowskiego przewrotu Mussoliniego. Postanowiono zniszczyć zamek czarowników w Cefalu.

CROWLEY'A WYDALONO Z SYCYLII.

Opactwo zaś zamknięto na glucho. Opuściwszy Sycylię, A.C. osiadł najpierw w Tunezji, potem we Francji, jeszcze później w Niemczech. Wreszcie, na początku lat trzydziestych, mag



W Hastings, w ubogim mieszkaniu, eksperymentował, pisał traktaty i poezje do ostatniego dnia życia. Zmarł w wieku 72 lat, późno, zważywszy na wyczerpujący tryb życia i długoletnią narkomanię. Na pogrzebie powieściopisarz Louis Wilkinson odczytał fragmenty mszy według kanonu Gnostyckiego Kościoła Katolickiego, jeszcze jednej formacji okultystycznej, jakiej przewodził Crowley, a która zawierała się w strukturach Ordo Templis Orientalis.

Mag, zwany przez niektórych „Bestią 666“, odszedł ze świata pół wieku temu, nadal jednak fascynuje i przeraża; podobno ma uczniów i kontynuatorów. Czego jednak pragnął, ryzykując życie i duszę wśród czarnoksiężkich obrzędów? Chciał władzy nad światem, nad ludźmi, czy też nad własnymi,

Woń czarnej magii nadal unosi się w dwudziestowiecznym powietrzu, jak Crowley'owskie postanie zza grobu. Dowód mocy.

Za pointę, ale i komentarz, niech posłuży jeszcze jedna anegdota z „czarnej legendy“ Aleistera Crowley'a.

Tak więc zdarzyło się, że William Brown Thompson, młody internista (dalej cytuję za Lazarusem), „rozgniewał starzejącego się maga, odmawiając mu wypisania recepty na morfinę, od której (Crowley – przyp. T.O.) był uzależniony. W odwecie czarownik rzucił na niego klątwę, zapowiadając, że zabierze doktora ze sobą w dniu swojej śmierci. I rzeczywiście, gdy Aleister Crowley powędrował do piekła pierwszego dnia grudnia 1947 roku, Thompson doznał śmiertelnych obrażeń głowy.“

**Dziki
Pola**

POD WESOŁYM WISIELCEM

Dyariusz przygody wedle konceptu JM Tomasza Wolskiego, Macieja Jurewicza, Marcina Baryłki i Jacka Komudy, przez ichmościów Jurewicza i Baryłkę, ku uciesze kosterów i miłośników gier wszelakich, spisany.

*Krótką rozprawą: jutro – coś dziś jest, nie będziesz,
A żeś był, nieboszczyka imienia nabędziesz;*

Daniel Naborowski – „Krótkość żywota”

Parę słów tytułem wstępu

Drogi Panie Starosto, oto dyariusz przygody do gry „Dziki Pola”. Przeznaczony jest dla co najmniej czterech Panów Graczy. My dla porządku nadaliśmy im nazwiska: Wolski, Bujnowski, Obuchowicz, Muraszko i Słupecki. Oczywiście gracze zastąpią opisane przez nas postacie swoimi. Na podstawie zamieszczonych tutaj wskazówek postaraj się dopasować graczy do przypisanych im ról. Inny charakter powinien mieć pan Wolski, a inny np. Muraszko.

Powinieneś dobrać sobie przynajmniej dwóch Podstarościch, aby jak najlepiej oddać właściwy przygodzie nastrój. Dobrze będzie, jeżeli Panowie Gracze nie dowiedzą się, którzy z kompanów są Podstarościami.

Poniższe dokumenty przeznaczone są tylko dla oczu Starosty Gry, a Panowie Gracze nie powinni ich oglądać, chyba że lubią psuć sobie zabawę...

Każdy z Panów Graczy powinien zostać wprowadzony osobno do przygody.

Żaden nie może wiedzieć, jaka rola w tej historii przypadła koledze.

Piątek, trzynastego – opowieść pana Muraszki Anno 1625.

Miesiąca nowembra, dnia 13, w piątek, zła przygoda mię spotkała. Słusznie mistrzowie scientia occulta w kalendarzu astrologicznym tego dnia ostrzegali: Dnia tego w podróż nie wyruszać, na zdrowie baczyć, bo nieszczęście łącznie spaść na cię może. Alchimii nie czynić. Jednakowoż dnia tego do chorego stryja żem jechał, coby go w chwilach jego ostatnich pocieszyć. Stryj mój jednak w dziwnej okolicy mieszkał, o której ludzie dziwne rzeczy mówili. Sam na jarmarku w Rawie Mazowieckiej słyszałem, że w lasach wilcy i dusze potępione wyją. Ostrzegano mię nieraz, abym mijając szubienicę na rozstajnych drogach, przeżegnał się po trzykroć. Mówiono również,

żebym uważał na miejscowych ludzi, bo życie dla sakiewki można tam stracić.

Jechałem ja w ten dzień deszczowy z duszą na ramieniu. Rozglądałem się bacznie wokół, dłoni z rękojeści szabli nie zdejmując. Wtem z gęstwiny wypadł kształt jakowyś do wilka podobny, ani chybi upiór. Łypnął na mnie czerwonymi ślepiami, ażem wystraszył się okrutnie. Tylko imię Najświętszej Panienki wymówić zdołałem, kiedy koń mój stanął dęba. Wypadłem z siodła i uderzyłem o ziemię, aż mi w oczach pociemniało. Nieszczęść to nie był jednak koniec: noga mi w strzemieniu uwięzła i sam nie wiem, jak długo koń włókł mnie po owych bezdrożach...

Wilk w owezej skórze – opowieść pana Wolskiego.

W wiele dramatycznych okolicznościach, wyimaguj sobie waćpan, poznałem owego czelaka. Otóż tamtej deszczowej nocy fortuna się ode mnie odwróciła. Jechałem wolno. Deszcz szeleścił na błotnistej drodze, spływał strumykami po plecach pod przemoczoną, sukienną peleryną. Jesienny wieczór był ponury, przejmował chłodem i wilgocią. Kopyta konia mięsiły zimne błoto na drodze. Z drzew opadały ostatnie żółte liście. Gdzieś daleko, za ciemnymi, niskimi chmurami zachodziło słońce; zapadał mokry zmierzch. Wyobraź sobie waćpan, z tym deszczem jakaś podejrzana sprawa: ilekroć w podróż wyruszę, zaczyna łać. Ale nie o tym chciałem waści opowiedzieć. Wieczoru owego zdesperowany okrutnie byłem, bowiem groszem nie śmierziałem. Powiem wazności więcej – ani jadła nie miałem, a co gorsza i w bukłaku pustki. Nic, tylko jak dziad, pod kościołem usiąść i żebrać mi zostało. Ale jednak Najświętsza Panienka o mnie, słudze swym pokornym, który co dzień modły gorące do Niej zanosi, nie zapomniła, bo z pewnością zrządzeniem Opatrzności było, że człowieka owego na swej drodze spotkałem. Jegomość ów życzliwym był, a nie żadnym mazurskim zbójem, a zwał się Wilkowski. Wysłuchawszy opowieści mojej, jak to zbójce mię w lesie

zdradziecko napadli, zgodził się poratować mnie w potrzebie. A że karczmę jakąś okoliczną znalazł, tam ześmy się udali.

Wiało, jakby kogo powiesili - opowieść pana Bujnowskiego.

- Pobłogosław mnie ojczu, bo zgrzeszyłem.

- A jak dawno synu, u spowiedzi świętej byłeś?

- Ze dwie niedziele temu.

- Dwie niedziele temu? A jażem cię waszmość w kościele nie widział.

- No... To w takim razie było to trzy... tak, z pewnością trzy niedziele temu.

- No, chyba że tak. Powiedz mi synu, jakie to utrapienie tak ci na sumieniu ciąży? Bo jeden grzech - mszy świętej opuszczenie już znamy.

- No to ja ojcu całą historię lepiej od początku wyłożę. Było to tak...

...jechałem wolno. Niebo, rano wypełnione jeszcze jesiennym błękitem, teraz, pod wieczór, zaczynało się chmurzyć. Potężne kłęby przesłoniły tarczę słońca. Blask zachodu kładł się czerwienią na grzbietach chmur, dołem przydawał rudawego koloru rzadkim obłokom. Chmurzyska zbliżały się, wiał silny wiatr i wkrótce lunęło jak z cebra. Niebo rozświetliła pojedyncza błyskawica. Otuliłem się szczelniej płaszczem. Wiało, jakby kogo powiesili. Przez szarą zasłonę deszczu ujrzałem przed sobą rozstajne drogi. Patrząc i oczom własnym nie wierzę. Do diabła... przepraszam ojczu, w każdym bądź razie w niewłaściwą godzinę słowa te wypowiedziałem, bo ujrzałem, ni mniej, ni więcej, tylko...

- Jezu Chryste, diabła?

- Nie ojczu, wisielca.

- Aha, i co dalej?

- No więc wisiał ów wisielca, a wiatr bujał nim na bok, takżem zestrachiał się okrutnie i w pierwszej chwili myślałem, że to upiór, ale nie. Tak więc zmówiwszy „Wieczne odpoczywanie“ za spójność duszy owego nieszczęśnika, udałem się na nocleg do karczmy. I zgodnijcie ojczu, jako się ta oberża nazywała.

- Jezu miłosierny, „Rzym“?

- Rzym? Jaki Rzym? Co znowu ojczu, przecie to pod Grójcem było! „Pod Wesolym Wisielcem“ się zwała.

- Ale ja tu na razie żadnej winy nie widzę!

- Ale poczekaj ojczu, opowieść dopiero zacząłem...

Dół pełen kości - opowieść pana Obuchowicza

- ...wtem ziemia się przede mną rozstała i zdało mi się, że do samego piekła spadam. Uderzyłem o ziemię i usłyszałem odgłos przeraźliwy, jakby mi kto wszystkie gnaty porachował. Wzrok podnoszę i co ja wtedy widzę? Nie, żeby strach mię obleciał, na wojnie nie takie rzeczy żem widywał, ale nieswojo mi się zrobiło, bom tylu kości w jednym miejscu nie widział.



- Cichaj waćpan; nie opowiadaj mi takich historii, bo w nocy spać przez ciebie nie będę mogła!

- Samaś waćpanna o historię mię prosiła, więc opowiadam. A zresztą, jak spać nie będziesz mogła, to zawołaj tylko, a ja cię do snu utulę.

- Dziaduś dobrze powiadali, żeś waćpan gorączka! Ale opowiadaj, co było dalej.

- No więc, co ja...aha. Dreszcz mię przeszedł, ale nie ze strachu, jakom powiadał, lecz z zimna, bo ziąb był okrutny, wichura i deszcz lał, jakby Pan Bóg drugi potop chciał na padół ten spuścić. Leżę ja w owym dole i gramolić się poczynam, gdym nagle usłyszał, jak gałązka trzaska. Znaczy się, ktoś idzie. I rzeczywiście postać jakąś wkrótce żem zauważył. Wielki jak dąb, kolos jakowyś, mówię waćpannie. Podszedł i nowe kości do dołu wrzucił, ale szczęściem mię nie dostrzegł. Wtedy pojąłem, że wielu nieszczęśników w owych stronach życie z jego ręki straciło. No więc, gdy tylko się odwrócił, ja pniak, co to był w tym dole, ręką objąłem, bom się po tych kościach zsuwał. O, tak objąłem...

- Puść waćpan, bo się rozgniewam!

- Drugą ręką za króciwą złapałem, szczęściem nie zamokła, i wypaliłem w stronę zbója. Noc była ciemna, więc nie wiem, czym go trafił, w każdym razie chyba mię rozpoznał, bo szybko w las pomknął. Ja spokojnie z onego dołu wylazłem i przemoczony cały suchego miejsca na nocleg szukać zacząłem. Szczęśliwie dla mnie po niecałej mili karczmę żem znalazł...

Na złamanie karku - opowieść pana Słupckiego

- Pędziłem, jakby mnie wszyscy diabli gonili. Bałem się nawet, czy konia nie zajeżdżę galopując do ciebie. Jednak wieść, którą ci przynoszę, jest na tyle pilna, że nie szczędziłem wysiłków, żeby dostać się do twej karczmy jak najprędzej. Otóż, przyjacielu, sprawa to gardłowa. Dnia poprzedniego podstarości zebrał okoliczną szlachtę od-



nalazł zbójckie siedlisko, gdzie ukrywała się reszta tego hultajstwa, coś ich komendanta Liszczyńskiego ujął...

– Tego Liszczyńskiego, co to cudze żony balamucił? Tegoż samego? Odsapnij nieco, panie Samuelu, napij się mojej wisielczej gorzałki, bo dech ci już całkowicie zaparło.

– Ach, zacna gorzałka... Wracając do sprawy, większa część partii ujęta, kilku ubitych, lecz niestety Tomaszu, jeden z nich, kuzyn herszta, uciekł. Lękam się, że jeszcze jakaś kompania przy nim stoi i będą pomsty szukać. Uważaj tedy na swoich gości.

– Zawsze na nich uważam, mości Słupecki...

Nocni goście

Karczma „Pod Wesołym Wisielcem“ to miejsce nader osobliwe. Jak się nietrudno domyśleć, trafiają tam w końcu wszyscy gracze – muszą oczywiście być wprowadzani do gry w odpowiedniej kolejności. Oto spisane pokrótce wydarzenia ostatnich dni:

Trzy dni wcześniej panu Muraszce zdarzył się wypadek – spadł z konia i stracił przytomność. Na szczęście odnalazł go pacholek karczmarza – Jasiek i zaniósł do izby, gdzie rannym zajął się oberżysta – Tomasz Wola. Obrażenia okazały się niezbyt ciężkie, lecz nieszczęśnik przez trzy dni leżał bez ducha. Dopiero teraz zaczyna z wolna wracać do zdrowia. Po odzyskaniu przytomności pan Muraszka, zauważy, że znajduje się w piwnicy, oświetlonej jedynie blaskiem pochodni, leży na łożu tortur, otoczony sprzętami, co do przeznaczenia których nie ma wątpliwości. Są to... narzędzia kata!

W tym samym czasie do karczmy przyjeżdża nieświadomy niczego pan Wolski w towarzystwie pana Wilkowskiego oraz pana Bujnowskiego, którego spotkali po drodze. Jest już po zmroku, a jako że karczma znajduje się na odludziu, oberżysta zamknął drzwi i niespecjalnie pali się do wpuszczania nowych gości. Dopiero po zapewnieniu, że przybysze są szlachciami, niechętnie otworzy odrzwia.

Gdy panowie Wolski, Bujnowski i Wilkowski już się rozgoszczą, do drzwi zapuka pan Obuchowicz. Jest niezłe przestraszony – dół pelen kości nie jest najprzyjemniejszym miejscem pod słońcem. Obuchowicz co prawda widział tam Jaska, wyrzucającego kości, ale z powodu ciemności nie ujrzał jego twarzy, tak więc nie rozpoznaje go tutaj, na miejscu.

Pan Słupecki, jak już napisaliśmy wcześniej, jest dobrym przyjacielem karczmarza. Dowiedziawszy się o ucieczce jednego z warcholów przybywa do Niedźwiedzia, aby ostrzec go przed niebezpieczeństwem.

Strudzony wielce, na spienionym koniu, przybywa do zajazdu pełnego gości. Kim są ci ludzie, nie wie. Nie rozpoznaje w panu Wilkowskim wielce podejrzanej osoby – to on jest poszukiwanym przez wszystkich infamisé, wrogiem Tomasza Woli (obacz rozdział „Kto zna tego człowieka“). Lecz rzeczą dlań najważniejszą jest poinformowanie karczmarza o grożącym mu niebezpieczeństwie.

Może to zrobić otwarcie przy gościach, albo skrycie, na osobności – nie wiadomo przecież kto zacz, owi ludzie? Jeżeli pan Słupecki uda się z Tomaszem na stronę, może wzbudzić podejrzenia reszty kompanii.

Podejrzany oberżysta

Nadeszła już chyba pora, aby przestać trzymać w niepewności Starostę Gry i wyjaśnić mu o co w tym wszystkim chodzi. Jak wynika z wprowadzeń Panów Graczy, karczma „Pod Wesołym Wisielcem“ nie jest zwyczajną karczmą, jakich wiele w Rzeczypospolitej. Co ją zatem wyróżnia?

Karczmarz Tomasz Wola, zwany Niedźwiedziem

Minęła następna chwila, nim drzwi otworzy się nieco. W szparze zabłysło światło, a w jego blasku pan Jacek dostrzegł czarny, rozszerzający się lekko otwór lufy garłacez (...)

Drzwi rozwarły się szerzej i Dydyński oniemiał. Karczmarz przewyższał go o dobre dwie głowy. W barach szeroki jak niedźwiedź, wyglądał jak góra mięśni. Młody szlachcic był pewien, że na ciele tamtego nie było ani grama tłuszczu, lecz jedynie same twarde, porażające swoją brutalnością mięśnie. Patrząc na oberżystę, Dydyński wiedział już dlaczego wynaleziono ciężkie muszkiety, garłacez i krótkie strzelby piechoty morskiej, choć z drugiej strony wydawało mu się, że temu celownikowi dalby radę jedynie falkonet nabity dobrze siekającami. Potężny brzuch oberżysty zdawał się przywodzić na myśl beczkę płwa. Opinający go fartuch był, jak wydało się Dydyńskiemu, zakrwawiony.



w cieniu wielkiej, starej lipy. Gospodarz, Tomasz zwany Niedźwiedziem, to osoba wielce tajemnicza, nieco ponura i gburowata. Razem ze swoim pacholkiem, niemym Jaśkiem, stanowią wielce osobliwą parę. Jaśiek, jak już wspomnieliśmy, jest kaleką. Pozbawiony języka i kulejący, sprawia wrażenie przyglupiego. Jeżeli jednak któryś z Panów Graczy zacznie myszkować po karczmie, spotka się z Jaśkiem uzbrojonym z zakrwawionym tasak.

Zaufania nie wzbudza również specyficzny jadłospis i zachwalane specjały,

Wola to naprawdę potężny człowiek. Jest bardzo wysoki i bardzo... hm... gruby. Jednakże myli się ten, kto sądzi, że Niedźwiedź jest poczciwym, powolnym tłuszciochem. Nic bardziej błędnego. Karczmarz jest gburowaty i potrafi zachować się nieprzyjemnie nawet wobec szlachty, co zazwyczaj uchodzi mu na sucho, ze względu na jego rozmiary i siłę.

Karczmarz zaopiekował się panem Muraszką, którego, jak już wspomniano, znalazł Jaśiek. Położył go na stole w piwnicy, opatrzył rany, a te otwarte – po prostu wypalił. Zna się na ludzkiej anatomii jak mało kto; oprócz prowadzenia zajazdu jest bowiem... katem w pobliskim miasteczku. Stąd te wszystkie narzędzia do tortur, które tak przerażają pana Muraszkę.

Rolę karczmarza powierz Podstaroście. Powinna to być osoba o silnym charakterze, która wzbudzi respekt wśród graczy i nieco ich zastraszy.

Pacholek karczmarza Jaśiek, zwany „Aaa, Aaa”

– Aaa... Aaa... – rozległo się z tyłu. Obok karczmarza przestraszył się kulejący wyrostek o długich, czarnych włosach, odziany w białą koszulę. – Aaa...

Ten nieszczęsny kaleka został jakiś czas temu przygarnięty przez karczmarza, któremu pomaga w prowadzeniu karczmy. Zajmuje się końmi gości, pomaga w przyrządzaniu potraw oraz robi inne, wielce przydatne, a czasami nawet wzbudzające nieufność Panów Graczy rzeczy. O tym mowa będzie dalej.

Jako że jest niemową (nie ma języka), nie potrafi powiedzieć nic ponad nieartykułowane „Aaa aaa”.

Jakże dziwna to karczma

Panowie bracia spędzają deszczową noc w miejscu nader niezwykłym. Karczma znajduje się na odludziu,

I w rzeczy samej karczma była w pobliżu. Niebawem młody szlachcic spostrzegł gąsienic w polu wątle, żółte światelko. Natychmiast popędził konia i wkrótce wraz z Czebejem znaleźli się przed ponurym, krytym słomianą strzechą domostwem. Takich zajazdów mało było na Rusi Czerwonej, skąd pochodził Dydyński. Gospoda – duża, wyposażona w przestronną podsiennia – wyglądała znacznie lepiej niż niejeden dwór szlachecki na Mazowszu. W mroku panującym przed karczmą Dydyński ledwie zdołał odczytać wypłowiały szyld. Karczma zwała się „Pod Wesołym Wisielcem”. Nazwa nie była może tak obiecująca, jak by tego pragnął, lecz zeskoczył z konia, a potem jął walić pięścią w okute żelazem wrota.

choć z kuchni dobiegają zapachy nader smakowite. Zdarzyć się również może, że któryś z gości dojrzy osobliwy ślad prowadzący do kłapy w podłodze. Śladem tym są, ni mniej ni więcej, tylko... krople krwi. Karczmarzowi nie ufa także ostatni z gości i zacznie przekonywać panów braci, aby się z nim rozprawili.

Inną „osobliwością” jest wydarzenie, jakie spotka jednego z bohaterów. Udawszy się na spoczynek, zauważy otwarte okno, przez które wiatr wwiewa zimne krople deszczu i uschnięte liście. Przeciąg gasi świece, ustawione w izbie. Jeśli pan brat podejdzie do okna, aby je zamknąć, ujrzy pojedynczą sylwetkę, okrytą powiewającym na wietrze płaszczem, udającą się w stronę pobliskich drzew. Bystry obserwator zauważy, że człowiek ów kuleje, zaś na nocną wędrowkę osoba owa wzięła ze sobą szpadel i wypełniony czymś worek. Być może to Jaśiek, pacholek dziwnego karczmarza?

Innym podejrzeniem, które zapewne spędzi sen z powiek Kompanii są wielce dziwne zawodzenia, dobiegające spod podłogi. Brzmią one, jakby ktoś wielce cierpiał, był okrutnie torturowany.

Panowie Gracze, będący świadkiem tych zagadkowych wydarzeń, pewnikiem nie pozostaną bierni. Będą chcieli dowiedzieć się prawdy, której nie znasz jeszcze nawet Ty, panie Starosto.

– Miodu nam daj i coś do jedzenia, karczmarzu! – mruknął pan Jacek. – A szybko...

– Miodu? Mogę jeszcze co innego przynieść...

– To dawaj gorzałki. Wnet się rozgrzejem!

– Jaką panie? – rzekł karczmarz tak ponurym głosem, że Dydyński poczuł mimowolny dreszcz. – Mam różne gorzałki...

– Jakże na przykład?

– Wiesielczą, kółem łamaną, piszczelówkę, czaszkową, dybiarską i wypalankę. Wszystkiej mojej receptury!

– Hm... Coś dużo tego – rzekł Czelej, najwyraźniej zbity z tropu. – A co się czuje po takiej wiesielczej?

– Każdego powiesi nad ziemią i dyndać zaczenie.

– A kółem łamana?

– Jak połamie, to i kamraci do domu nie odniosą.

– No a piszczelówka? – zapytał Dydyński. – Małe to taka czarna maść, co się z ziemi pod Krosnem wydobywa? Chłopi nią osie wodów smarują, a czasami – to i piją. Jeno, że przekroczyć się przez nią można.

– Tak mocna, że z człowieka ino same kości zostają. Tą w Krakowie zowią nekromancją. A po czaszkowej niejednego głowa bolała mocniej, niżli ścięta na katowskim pniaku.

– Dybiarska?

– Ona – karczmarz uśmiechnął się lekko, ale okrutnie – ona w mojej karczmie na zawsze każdego celeka zostawi...

(...)

Teraz jadło, gospodarzu. Co tam masz na ogniu?

– Królik po katowsku, kapustę zwykłą, kapustę ćwiartowaną mięsem, królik patroszony z kaszą, kielbasa... biała jak szkielec i kielbasa zwykła, dziczyzna, no i dziczyzna po katowsku.

Karty na stół, czyli gdzie prawda, gdzie fałsz?

Karczmarz jest niewinny. Co prawda jest katem i ma w piwnicy izbę tortur, jakiej nie powstydziłby się żaden oprawca, lecz to jeszcze nie jest zbrodnia. Otóż oberżysta ów ujął własnoręcznie znanego zbrojnego – infamisa Liszczyńskiego, który „rozmowy” z katem nie wytrzymał i niestety wyzionął ducha. Niedługo potem jego hultajska kompania została ujęta (za wyjątkiem jednego czleka). Wiadomość tę przekazuje karczmarzowi jeden z Panów Graczy, w naszym przypadku jest to pan Słupecki. Jeżeli zaś chodzi o osobliwości karczmy, tak naprawdę nie ma w nich nic nadzwyczajnego.

Krwawy ślad prowadzący do spiżarni to po prostu juha zająca. Można tam znaleźć cały worek świeżo ubitych zwierząt.

Dziwne nazwy posiłków? Taka kata-karczmarza fantazja. Jęki spod podłogi to sennie majaki pana Muraszki, leżącego w gorączce po pechowej przejażdżce. Dobre wrażenie robi też miaucząca kotka, która po prostu przechodzi ruję. Karczmarz zamknął ją w piwnicy, aby nie przyniosła kolejnych kociaków.

Jasiek to Bogu ducha winny sierota. To, że pojawia się z okrwawionym tasakiem, wynika z tego iż właśnie sposobił mięso na posiłek. Zaś jego nocny spacer, to już inna sprawa: zacznijmy od tego, że karczmarz-kat, zwyczajem swojego cechu, zajmuje się sprzedażą magicznych ingrediencji, amuletów, maści i wszelakich eliksirów. Te ostatnie sporządza z ziół. Moc w tych roślinach jest największa, gdy zbierze się je o północy, najlepiej pod szubienicą. Dlatego też Jasiek wyrusza w nocy ze szpadlem do lasu. Dół pełen kości znajduje się nie

opodal szubienicy, ale jest tylko dołem na odpadki, gdzie Jasiek wyrzuca zawartość worka. Dlaczego robi to nocą? Żeby nie chodzić kilka razy.

Kto zna tego człowieka?

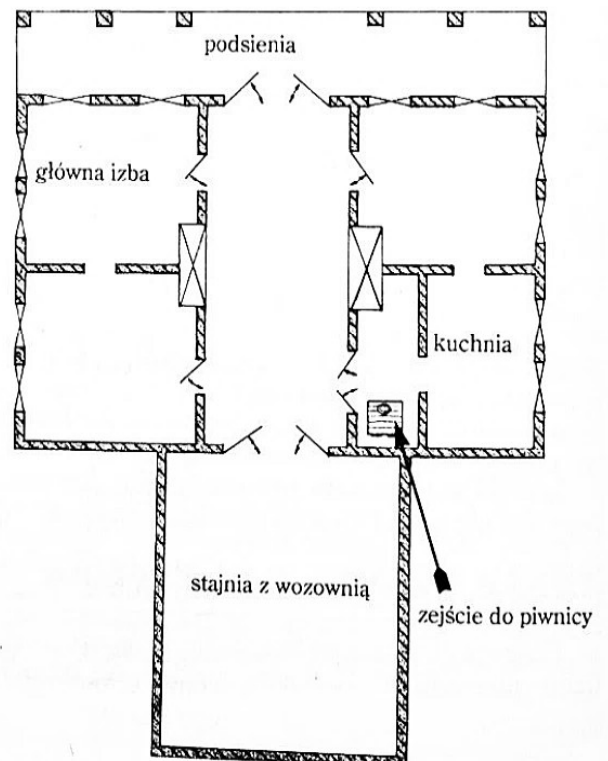
Prawdziwym wrogiem kompanii jest ich tajemniczy towarzysz. Przedstawia się jako pan Wilkowski, lecz naprawdę jest brygantem. To właśnie on był w kompanii infamisa Liszczyńskiego i to właśnie on będzie podburzał Panów Graczy, aby raz na zawsze rozprawili się z karczmarzem. W ten sposób chce pomścić swego komendanta. Tutaj uwaga do Ciebie, panie Starosto: jeżeli pan, którego nazwaliśmy Słupeckim, opowie o groźnym karczmarzowi niebezpieczeństwie przy wszystkich, pan Wilkowski będzie dużo ostrożniejszy i będzie próbował rzucić podejrzenia także na Słupeckiego.

Podstarości, któremu powierzysz rolę pana Wilkowskiego, powinien pamiętać, że jest to osoba obłudna i podstępna.

Finis

Jako że dyariusz ów nie jest opisem następujących po sobie wydarzeń i zostawia wiele swobody dla Starosty Gry, zapewne różnie może potoczyć się akcja, której zarys podaliśmy. Gdy testowaliśmy niniejszą przygodę, za każdym razem kończyła się ona inaczej. Oto nasze propozycje zakończeń:

Primo: Swawolna Kompania dogaduje się z karczmarzem. Pan Wilkowski, bojąc się, że go ktoś rozpozna – tym bardziej, że karczmarz zacznie się domyślać, kto on zacz – ucieknie. Powinieneś, Starosto, pozwolić na to, tym bardziej że jest to temat na dalszą część przygody, a nawet pomysł na kolejny dyariusz. Tutejszy starosta jurystyczny, notabene dobry znajomy karczmarza, z pewnością znajdzie kilku ludzi bądź broń, aby wesprzeć naszą Kompanię





Żyw. 84 Krz. 51% Zwn. 44% Mąd. 17%
 Odw. 33% Chs. (Chłopski Spryt) 15%
 Zms. 58% Łeb. 57%

Tomasz Wola zwany Niedźwiedziem, lat 34, karczmarz

Sławetny Tomasz Wola to niezwykle potężny, barczysty mężczyzna. Ma ogromny brzuch, ręce jak bochny, nogi niby kolubryny szwedzkie, a także czerwony nos i krótką, czarną brodę. Choć jest gruby, to jednak nie ma na nim ani grama tłuszczu. Wola przewyższa wszystkich bohaterów Panów Graczy co najmniej o głowę. Zazwyczaj chodzi w zakrwawionym fartuchu, jest nadzwyczaj sprawny we władaniu katowskim mieczem i toporem, a także wielce gburowaty.

Jerzy Wilkowski – sługa infamisa Liszczyńskiego – lat 29.

Wilkowski jest młodym, dość przystojnym szlachcicem o podgolonym wysoko łbie, odzianym w szarawy żupan i ciemną delię. Wobec innych panów braci stara się być bardzo przyjacielski. Odnosi się wrogo do karczmarza i stara się napuścić na niego resztę towarzystwa.

Secundo: Może zdarzyć się tak, że zastraszona Kompania ulegnie namowom Wilkowskiego i zabije karczmarza i być może również Słupeckiego. W takiej sytuacji do karczmy przybędzie miejscowy starosta jurydyczny ze swoimi ludźmi. Zapewne dojdzie do pościgu, a co za tym idzie, może zdarzyć się, iż któryś z Panów Graczy zginie. Zabicie karczmarza i pana Słupeckiego może też pociągnąć za sobą wyrok infamii z banicją, a wtedy każdy z Panów Graczy będzie ścigany przez prawo. Jeżeli zaś starosta jurydyczny ujmie uciekającą Kompanię, wtrąci jej członków do więzy, gdzie czekać będą na proces.


Tertio: Sterroryzowani Panowie Gracze po prostu uciekną z karczmy w deszczową noc. Nie rozwiążą zagadki, a co za tym idzie, nie ukończą owego dyariusza. Oprócz braku satysfakcji z kolejnej, pomyślnie zakończonej przygody, staną się zapewne pośmiewiskiem okolicznej szlachty. Nie jest w końcu przyjemnie zostać nazwanym „zajęczym sercem“, prawda?


PS. Na podstawie naszego wspólnego pomysłu Jacek Komuda napisał opowiadanie pod tym samym tytułem. Fragmenty owej opowieści, do której przeczytania zachęcamy wszystkich miłośników „Dzikich Pól“, wykorzystaliśmy w niniejszym dyariuszu.

A oto konotacje wszystkich ważnych bohaterów tego dyariusza:

Jasiek, lat 23 – przygłupi sługa karczmarza

Jasiek jest chudym, żyłastym chłopem w przydługiej, porwanej koszuli i zakasanych wysoko płóciennych spodniach. Jest nie ogolony, jego oczy mają błędny wyraz. Jasiek jest bardzo lojalny wobec swego pana – w razie potrzeby rzuci mu się na pomoc z tasakiem. Wszyscy znają go jako wsiowego głupka. Ponieważ ma wyrwany język, na wszystkie pytania odpowiada raczej stereotypowo: Aaa, Aaa. A oto jego Cechy:

Cechy sławetnego Tomasza Woli	
Żywotność 145	Mądrość 67% <i>dobrze nadry</i>
Krzepa 90% <i>bardzo</i>	Odwaga 85% <i>bardzo odważny</i>
Zwinność 51% <i>w młar, zwrotny</i>	Fantazja 45% <i>zł, średnia fantazja</i>
Zmysły 78% <i>czujny</i>	Łeb szlachocki 40% <i>ok, gład</i>
Wiara w Magię 57% <i>przezorny</i>	
Biegłości:	
jazda konna 34% <i>średnio</i>	wytrzymałość 53% <i>dobrze</i>
czuwanie 56% <i>dobrze</i>	zwada karczemna 13
wytrzymałość 85% <i>na wale</i>	łeb z żelaza 90% <i>najlepiej</i>
tortury 95% <i>najlepiej</i>	
	rusznica 5; 1 garlacz 1k100+60

Cechy Jego Mości Jerzego Wilkowskiego lat 29	
Żywotność 95	Mądrość 42% <i>średnio nadry</i>
Krzepa 65% <i>dość silny</i>	Odwaga 67% <i>dość odważny</i>
Zwinność 45% <i>średnio zwrotny</i>	Fantazja 48% <i>zł, średnia fantazja</i>
Zmysły 45% <i>średnio czujny</i>	Łeb szlachocki 38% <i>z gład</i>
Biegłości:	
jazda konna 65% <i>wysmienicie</i>	wytrzymałość 53% <i>dobrze</i>
genealogia 42% <i>niele</i>	zwada karczemna 13
heraldyka 43% <i>niele</i>	czytanie/pisanie 42% <i>niele</i>
łeb z żelaza 38% <i>średnio</i>	znajomość warcholów 42% <i>niele</i>
tortury 95% <i>najlepiej</i>	
	rusznica 5; 1 pistolet 1k50+30 szabla 15; zygmunówka 1k50+10 łuk 6; łuk refleksyjny 1k50+20 włóczęnia 7;

BRACIA DYDYŃSCY

Jacek Komuda

Radziwiłł wstał. Powiedział:

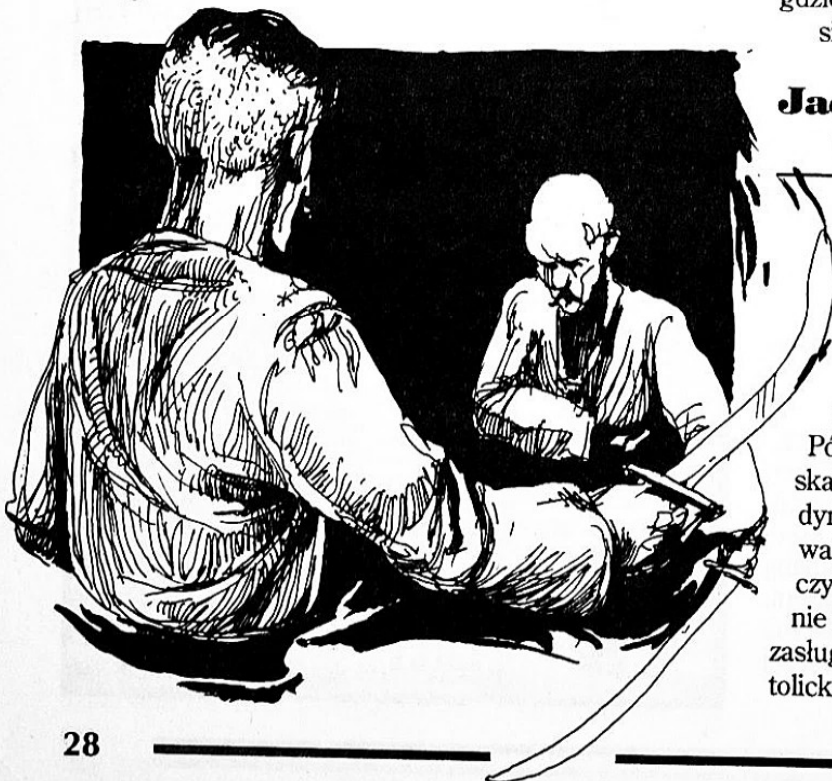
- Proponowałem ci zgodę i korzyść. Nie chciałeś skorzystać i zuchwale mi odpowiadasz. Teraz bacz, żebyś nie wpadł w moje ręce. Każę cię moim ciurom wychłostać! [...] Jacek skłonił się w milczeniu. A Andrzej, zatarłszy dłonie, uśmiechnął się.

- Czemuś waćpan tak zadowolony?

- Bo pomyślałem sobie właśnie, jak to będzie, kiedy to Wasza Książęca Mość wpadnie w nasze ręce...

Józef Hen „Przypadki starościca Wolskiego”

Jeśli Panowie Gracze zawitają kiedyś na niespokojne Pogórze Przemysko-Sanockie, skąd jak wiadomo wywodzą się najwięksi rębajłowie w dawnej Rzeczypospolitej, łatwo w którejś z karczmem spotkać mogą sześciu rosłych szlachciców o wyglądzie, który skutecznie zniechęcić może postronnych do szukania z nimi zwady. I w rzeczy samej panowie bracia owi nie są bynajmniej zwykłymi, zaściankowymi hreczkosiejami, którzy równie wprawnie władają szablą, co i łyżką. To Dydyńscy, o których słyszał zapewne każdy szlachcic mieszkający w owych niespokojnych stronach. Starosta Gry łatwo wykorzystać może ich kompanię w dyariuszach przygód; dlatego też zdecydowaliśmy się przybliżyć nieco sylwetki wszystkich tworzących ją panów braci. Nie muszę dodawać chyba, że bracia Dydyńscy to postaci ściśle historyczne i naprawdę działali w dawnej Polsce. Jeśli zaś ktoś nie wierzy – niechaj zajrzy do „Prawem i Lewem” Władysława Łozińskiego.



Niewistka - czyli skąd wzięli się Dydyńscy na świecie

Wszyscy panowie Dydyńscy przyszedli na świat w rodowej włości swego ojca – Niewistce w sanockiej ziemi. Rodzic ich – Stanisław Dydyński, stolnik sanocki, słynął wielce jako hultaj i pijanica, ponoć był jedynym spośród drobnej szlachty, który nie ułakł się Stanisława Diabła Starnickiego; nic zatem dziwnego, iż doczekał się godnego siebie potomstwa. Najstarszym z jego synów był Jacek Dydyński, z racji starszeństwa przewodzący później wszystkim braciom. Po nim, niekoniecznie w podanej niżej kolejności, przyszedli na świat jeszcze Przeclaw, Andrzej, Zygmunt, Mikołaj, Aleksander i Łukasz. Jako ostatnia przyszedła na świat jedna jedyna kobieta w owym towarzystwie – siostra Dydyńskich Justyna. Dydyńscy nie byli nigdy bogatą, stateczną szlachtą. Mimo że ich rodowa włość nie należała do ubogich, było ich zbyt wielu, aby mogli spokojnie z niej żyć. Przeto więc woleli poszukać przygód gdzieś na traktach Rzeczypospolitej. I tak właśnie zapisali się na trwałe w dziejach Małopolski.

Jacka Dydyńskiego przygody wojenne

Najstarszy z braci Dydyńskich – Jacek – dość wcześnie opuścił rodzinny dom. Ledwie mając kilkanaście lat wstąpił w szeregi lisowczyków, których tworzył pułkownik Lisowski na wielką wojnę z Moskwą. Kim byli w owych czasach polscy elearzy – tego chyba mówić tutaj nie trzeba; opisani są oni dostatecznie w XII Księdze „Dzikich Pól”. Dość iż wspomnę, iż na początku XVII stulecia zyskali sobie sławę najlepszej jazdy na świecie. Jacek Dydyński przebył z nimi ponoć cały szlak bojowy – dobywał moskiewskie grody, potem zaś ruszył wraz z lisowczykami na wojnę trzydziestoletnią. Tutaj, choć nigdy nie zaliczał się do zwolenników jezuitów, położył wielkie zasługi w nawracaniu heretyków na prawowitą wiarę katolicką. Sam ponoć nawrócił aż ośmiu pastorów, a na



wróciłby i dziewiątego, gdyby ów nie skończył się mu pod nahajem. Gdy elearyz powrócili do kraju, w roku 1623, opuścili ich szeregi, po czym ruszył w rodzinne strony.

Nie na długo starczyło łupów wziętych na Moskwie i Niemczech. Wkrótce w oczy pana Jacka zadrżał niedostatek. Nie mając zatem widoków na żadną służbę publiczną, bo jako chudopacholek nie miał nigdzie poparcia, Dydyński zarabiać zaczął na chleb swoją szablą. Wkrótce wszyscy poznali w nim wielkiego rębajłę, któremu lepiej zejść z drogi. Jacek Dydyński nigdy nie przegrał żadnego pojedynku, żadnej walki ani zwady, wyjąwszy pewną, jakże ciekawą historię, która dotyczy się waśni pomiędzy Wolskimi a Jurewiczami.

Wszystko zaś zaczęło się gdzieś koło roku 1624. Pod Kazimierzem, w ziemi lubelskiej, mieszkał średnio zamożny szlachcic Dominik Wolski herbu Lubowla. Ówże zwadził się kiedyś o miejsce w gospodzie z niejakim Maciejem Jurewiczem z Litwy i w pojedynku okrutnie go posiekł. Rzecz jasna fakt ów nie mógł ująć uwagi najstarszego z Jurewiczów – Serafina, który we własnej osobie stawił się u Wolskiego chcąc pomścić swego bratanka. Ponieważ jednak imć pan Dominik okazał się nadzwyczaj trudny do sforsowania, pojedynek ów skończył się kolejną porażką Jurewicza, co dało początek wieloletniej waśni pomiędzy Wolskimi a Jurewiczami. Serafin, ledwie ozdrowiał, umieściwszy w każdym napotkanym na swej drodze grodzie protestację na Dominika, zjawił się w Niewistce, gdzie wyjednał sobie pomoc Dydyńskiego.

Wizyta Jacka na pewno nie była miłym zaskoczeniem dla Wolskiego. Kiedy doszło do zwady, Dominik

posieczony został okrutnie przez znanego rębajłę, sam jednak Dydyński odniósł tak groźne rany, iż chorował potem ponoć przez trzy niedziele. Fakt faktem jednak, iż przeciwnicy nie żywili do siebie urazy. Więcej nawet – pan Wolski wziął później za żonę Justynę Dydyńską.

Kompania Dydyńskich

Gdy Jacek Dydyński wrócił z wojny do domu, jak było już wyżej powiedziane, zebrał wszystkich braci do kupy i począł wynajmować się na usługi możniejszych od siebie. Najpierw rozpętał niemal wojnę domową ze złym starostą Jerzym Krasickim, który był wielkim ciężarem dla okolicznej szlachty. Człek ów trzymał na swym dworze infamisów, więził mieszczan i biednych panów braci, drwił sobie z wyroków; woźnym nakazywał zjadać przyniesione pozwy, na koniec zaś szczuł ich psami. Następnie Dydyńscy zaciągnęli się na służbę diabląt Stadnickich – synów starego Diabła, którzy po śmierci ojca na powrót rozpoczęli swawoleństwo. Na koniec jednak Dydyński zerwał z diablętami, po czym wziął udział razem ze swym zięciem – Dominikiem Wolskim – w polowaniu na groźnego infamisa Stefana Tarnawskiego.

Już wkrótce imć Jacek Dydyński i jego bracia stali się prawdziwymi kondotierami wynajmującymi się na usługi innych, a wielką specjalnością owych panów braci stało się urządzenie zajazdów. Jeśli ktoś chciał wyegzekwować zbrojnie wyrok, zajechać znenawidzonego sąsiada, porwać dziewczkę spod opieki złego stryja, poj-

mać infamisa albo innego zloczyńcę, mógł być zawsze pewien panów Dydyńskich, którzy za godziwą opłatą w mig potrafili uczynić co trzeba. Należy też pamiętać, iż ani Jackowi, ani jego braciom nie zabrakło nigdy szlacheckiej fantazji. Nie stali się oni pospolitymi hultajami, nie zostali także wyjęci spod prawa. Nigdy nie zajechali kogoś bez powodu, a ludzi, którym służyli, wybierali niezwykle starannie. Nie raz zdarzało się, iż odmawiali swej służby możnym magnatom i karmazynom, aby za darmo pomóc przyjaciółom. Dydyńscy bowiem tak naprawdę nie żyli dla bogactwa ani pieniędzy, lecz dla chwały i sławy, a ich wyczyny przysporzyły im jej aż za wiele. Często zabawiali się w łowców infamisów, a poza Tarnawskim schwytywali między innymi sławnego w całej Małopolsce Samuela Białoskórskiego, a nawet młodszego z braci Polickich – groźnych rozbójników spod Lwowa. Dydyńscy żyli przy tym jak prawdziwa szlachta polska – bawili się szumnie w karczmach, trwoniąc dukaty z równą łatwością, z jaką zdobywali nowe.

Jedynym powodem smutku i żalości był dla Dydyńskich najmłodszy brat – Łukasz. Ów, bardziej jak pludrak niż szlachcic polski, wolał uczone księgi i pióro niż konia i szablę i wstąpił do szkół w Sandomierzu. Bracia jednak nie zapomnieli o nim szybko. Pewnego razu upiwszy się porwali go z kolegium i wsadziwszy na konia uwięzili w rodzinne strony. Nie wyszło to nieborakowi na dobre – już wkrótce zginął usieczony w zwadzie w karczmie pod Sanokiem.

Panów Dydyńskich typy

Kompania Dydyńskich, jak już pisaliśmy, liczy sześciu braci. Najstarszy – Jacek – cieszy się wśród pozostałych największym poważaniem. On zawsze dowodzi całą resztą, a gdy ktoś chce wynająć jego braci, ustala cenę i warunki. Dydyński to jeden z największych rębajłów Ziemi Przemysko-Sanockiej. Nie jest zbyt wysoki, ma czarne włosy, niezbyt surową, ogorzałą twarz ozdobioną blizną po pojedynku z Dominikiem Wolskim. Zwykle nosi przy boku i używa w boju czarnej szabli. Następny w hierarchii ważności jest Przeclaw – niższy od Jacka, bardziej pleczysty, śniady, odziany w kolczugę, szyszak i misiurkę. Przeclaw umie znakomicie posługiwać się swoim łukiem, świetnie jeździ konno na swym tureckim anatolijczyku czystej krwi.

Najlepszym szermierzem wśród braci Dydyńskich, który dorównuje niemal swoimi umiejętnościami w walce samemu Jackowi, jest Andrzej – szlachcic średniego wzrostu, o dość miłej, nieco chłopcęcej twarzy. Żyty jest bardzo z Zygmuntem – chudym, żylastym szlachcicem o długich, obwisłych wąsach – największym opojem spośród całej kompanii. Nie dorównuje mu nawet Mikołaj – ogromny, wielki chłop, zwany Ławą, a to dlatego, iż w karczmie często używa w boju tego rodzaju oręża. Najmłodszy z braci to Aleksander, który nie jest tak dobry w szabli jak pozostali. Za to lepszego odeń w kindzale i sztylcie nie ma chyba w całej Rzeczypospolitej.

Cechy J. M. Jacka Dydyńskiego

Żywotność 95
Krzepa 63% *dość silny*
Zwinność 67% *dość zwinny*
Zmysły 66% *dość czujny*
Wiara w Magię 51% *przezorny*

Mądrość 56% *w miarę mądry*
Odwaga 87% *bardzo odważny*
Fantazja 89% *z dużą fantazją*
Łeb szlachecki 51% *z miedzi*

Biegłości:

jazda konna 90% *najlepiej*
czytanie/pisanie 71% *świetnie*
genealogia 66% *wysmienicie*
heraldyka 51% *dobrze*
znajomość warcholów 95% *najlepiej*
faccje 41% *niele*
arkan 77% *świetnie*
łeb z żelaza 61% *wysmienicie*
zwada karczemna 10

danie okazji 95% *najlepiej*
czuwanie 56% *dobrze*
skradanie się 77% *świetnie*
łuk 7



szabla 18; czarna szabla 1k50+30
rusznica 8; 2 pistolety 1k50+30

Sekretne cięcia:

Cięcie polskie
Cięcie trybunalskie
Cięcie referendarskie
Pchnięcie królewskie

Cechy J. M. Mikołaja Dydyńskiego

Żywotność 105
Krzepa 81% *bardzo silny*
Zwinność 29% *niezgrabny*
Zmysły 75% *czujny*
Wiara w Magię 61% *wierzący*

Mądrość 34% *niezbyt mądry*
Odwaga 54% *w miarę odważny*
Fantazja 37% *z małą fantazją*
Łeb szlachecki 63% *z żelaza*

Biegłości:

jazda konna 44% *niele*
czuwanie 56% *dobrze*
genealogia 44% *niele*
pięć z żelaza 12
wytrzymałość 73% *świetnie*

czytanie/pisanie 29% *w miarę*
łeb z żelaza 83% *najlepiej*
zwada karczemna 15
język pijacki 54% *dobrze*
warzenie trunków 64% *wysmienicie*



szabla 11; zygmuntoówka 1k50+20
rusznica 5; garlacz 1k100+60

Sekretne cięcia:

Cięcie trybunalskie

KAPER – nowy typ szlachecki do systemu „Dzikie Pola”

Jacek Komuda

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Kaprami nazywano w dawnej Rzeczypospolitej ludzi służących we flocie – Polska szlachecka nigdy nie zdobyła się na wystawienie własnej silnej, za to – jeśli zachodziła potrzeba – zaciągała zwykłych piratów, nadając im uprawnienia do prowadzenia walki na morzu pod banderą króla. Kaprzy bywali często zwykłymi rozbójnikami morskimi. Zwykle posiadali własne statki, a w czasie pokoju często łupili okręty wrogiej Polsce Danii czy Szwecji. Wielu kaprów było szlachcicami – obytymi z morzem, wprawionymi w sztuce walki na pokładzie okrętu i w abordażu. Wywodzili się oni nie tylko spośród mieszkańców Prus Królewskich i Książęcych, lecz także z dalszych części Rzeczypospolitej – z Kujaw, Wielkopolski, a nawet z Rusi.



Żyw: 80
Krz: 50%
Zw: 50%
Mdr: 40%
Odw: 40%
Fnt: 30%
Zms: 50%
Łeb: 40%

Biegłości typu szlacheckiego:
Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej (ew. jedną dodatkową zamiast pisania/czytania).

1. rapier 1k3+8
2. lewak 1k3+5
3. gardło bez dna
4. łeb z żelaza
5. wytrzymałość
6. walka w trudnych warunkach
7. język europejski
8. wyczucie stron świata
9. walka w tłoku
10. targowanie się

szabla 1k3+8
rusznica 1k3+2
włócznia 1k3+5



WIELKI KONKURS

**Rocha Kowalskiego
i Pani Kowalskiej!**

Czołem Mości Panowie!

Jam jest Roch Kowalski, a to Pani Kowalska. Innej nie chcę!

Jak myślę, znacie mnie wszyscy dobrze, wiecie też zapewne, że jestem prędki w czynach i powolny w słowach. Wszelako redaktor naczelny nakazał mi ogłosić dzisiaj wielki konkurs, a jak rozkaz, to rozkaz!

Pytanie: Jak nazywa się najpotężniejszy spośród polskich diabłów?
Nagrodą jest, rzecz jasna, główny podręcznik wielkiego i wspaniałego systemu „Dzikie Pola” z autografami autorów i zaproszeniem na wspólną Biesiadę (ma się rozumieć sesję gry).
Odpowiedzi prosimy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem Konkurs Rocha Kowalskiego i Pani Kowalskiej i naklejonym kuponem wyciętym z tej strony.
Termin nadsyłania odpowiedzi: 10.01.1997 r.

Powodzenia, Panowie Gracze!

KUPON KONKURSOWY
ROCHA KOWALSKIEGO
MAG

ŚNIEŻNE ELFY

AUTOR: JERZY RZYMOWSKI

ILUSTRACJE: JAROSŁAW MUSIAŁ

Śnieżne elfy to bardzo stara i mało znana odmiana elfów. Wiekami temu, gdy na Orchii rozpoczęły swe panowanie orki, śnieżne elfy nie mogąc pogodzić się z rządami Katanów rozpoczęły walkę o wolność. Niestety, liczebność i okrucieństwo przeciwnika sprawiły, że zepchnięto je głęboko w góry. Tam właśnie do dziś przetrwały ich nieliczne plemiona, przez wieki wykształcając swą specyficzną kulturę, strukturę społeczną i niezwykle sposoby walki.

WYGLĄD

Śnieżne elfy różnią się wyglądem od zwykłych przedstawicieli swojej rasy. Mają bardzo jasną cerę i srebrzyste lub zupełnie białe włosy, są silniej zbudowane i wyższe od innych elfów (przeciętny wzrost mężczyzny wynosi ok. 180 cm). Noszą jasne, luźne i lekkie stroje wykonane z tkaniny nilyeth, znacznie wygodniejsze od powszechnie używanych ciężkich futer lub płaszczy zimowych.

SPOŁECZNOŚĆ I OBYCZAJE

Mimo że śnieżne elfy zamieszkują góry na terenie całej Orchii, pod względem kulturowym są zwartą społecznością. Ciągłość kontaktów między poszczególnymi plemionami zapewniają tzw.

Lodowe Zwierciadła (ich opis znajdziesz w dalszej części tekstu).

Na czele każdego plemienia stoi wódz, który troszczy się o bezpieczeństwo i dobrobyt swych poddanych. Podlegają mu myśliwi i wojownicy oraz Rada Plemienna, grupa najstarszych i najmądrzejszych elfów (liczy ona od pięciu do dwunastu osób, zależnie od wielkości plemienia). Do jej zadań należy wspieranie wodza radami, opartymi na wiedzy i życiowym doświadczeniu poszczególnych członków. Wybór do Rady Plemiennej jest dla elfa ogromnym zaszczytem (większym nawet od wyboru na przywódcę), ponieważ jest wyrazem najwyższego szacunku dla jego mądrości. Jak bowiem mówi przysłowie: Plemieniu przewodzi wódz, zaś wodza prowadzi głos mędrca.

Obok wodza i Rady Plemiennej w społeczeństwach elfów śnieżnych ważną rolę pełnią również szaman i Matka Plemienia. Szaman, zgodnie z tradycją, jest zarazem kapłanem, jak i magiem plemiennym. Jako kapłan troszczy się o wiarę i edukację swych współplemieńców. Jako mag jest odpowiedzialny za „drugą linię” wojsk (patrz opis sposobów walki). Szaman sprawuje również opiekę nad Lodowym Zwierciadłem.

Z kolei Matka Plemienia jest głową całej kobiecej części plemienia, podległą, podobnie jak szaman, jedynie wodzowi.

Śnieżne elfy zamieszkują górskie groty, które dają im najlepsze schronienie przed wrogami i surowym górskim klimatem – w każdej jaskini żyje kilka rodzin.

Święta śnieżnych elfów są ściśle związane ze zmianami pór roku. Przypadają na dni wiosennej i jesiennej równonocy oraz letniego i zimowego przesilenia. Najdłuższa noc w roku nosi nazwę Nocy Pojednania. Wśród śnieżnych elfów istnieje przekonanie, że moc złych duchów jest wtedy największa. Należy odrzucić wszelki gniew i niechęć, trzeba się pojednać, aby uniknąć ich zgubnego wpływu. Jest to także czas porozumienia z duchami zmarłych przodków – składa im się hołd i prosi o pomoc.

NILYETH

Najbardziej cenionymi z kobiet śnieżnych elfów są Tkaczki. Są one jedynymi osobami, które znają sekret wytwarzania nilyeth – tkaniny używanej do wyrobu ubrań śnieżnych elfów. Sposób jej wykonania (składniki, sposoby przygotowywania, barwienia itp.) jest ściśle strzeżoną tajemnicą, przekazywaną z pokolenia na pokolenie.

Nilyeth jest jasnym, bardzo lekkim materiałem, bardzo wytrzymałym na uszkodzenia, co sprawia, że w razie konieczności może z powodzeniem zastępować zbroję (parametry zbroi kurtkowej), nad którą ma tę przewagę, że nie ogranicza ruchów. Ubrania z tego materiału można nosić przez cały rok – chronią zarówno przed mrozem, jak i upałem. Oryginalny nilyeth najłatwiej jest odróżnić od wszelkich „falszywek” po braku jakichkolwiek szwów – krążą opowieści, że do łączenia fragmentów tkaniny używa się nici czystej magii, które nie pozostawiają po sobie śladu.



LODOWE ZWIERCIADŁA

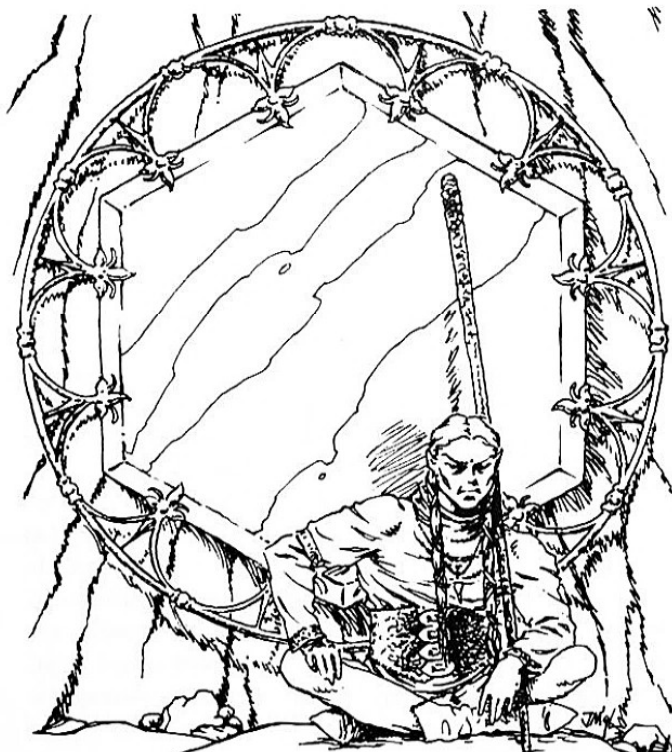
Lodowe Zwierciadła to magiczne przedmioty, przy użyciu których szamani śnieżnych elfów kontaktują się między sobą. Nie jest to zresztą ich jedyna właściwość – wykorzystując ich moc można przepowiedzieć przyszłość, przesłać grupę elfów do miejsca na Orkusie, w którym znajduje się inne zwierciadło, lub nawiązać kontakt z duchami przodków. Ta ostatnia moc zwierciadeł wykorzystywana jest najczęściej podczas Nocy Pojednania, podczas której jaskinia z magiczną taflą staje się centralnym punktem uroczystości.

Lodowe Zwierciadła wyglądają jak lustrzane tafle osadzone w srebrzystych, ażurowych ramach. Są zimne w dotyku i emitują delikatne, blade światło. Najczęściej umieszcza się je na ścianach jaskiń. W każdym plemienu śnieżnych elfów znajduje się tylko jedno Zwierciadło – pilnuje go honorowa straż wojowników. Z posterunku może ich odwołać jedynie szaman (nawet wódz nie ma takiego prawa), gdy pragnie w samotności skorzystać z mocy magicznego przedmiotu. Jeżeli Lodowe Zwierciadło plemienia ulegnie zniszczeniu, w możliwie najkrótszym czasie zbiera się grono szamanów wszystkich Śnieżnych Elfów z danego obszaru. Wspólnie wykonują nowe zwierciadło i, jeśli zaistnieje taka konieczność, wybierają i kształcą nowego szamana.

WALKA

Śnieżne elfy stosują taktykę walki partyzanckiej. Na początku starają się wyeliminować możliwie największą liczbę przeciwników wabiąc ich w przepaści, wywołując lawiny, osaczając w kotlinach lub wąwozach, nękając w nocy i w czasie postojów. Do otwartej walki stają bardzo rzadko i tylko w ostateczności.

Do walnej bitwy przystępują dwa rodzaje oddziałów: specjalnie przygotowani i wyszkoleni wojownicy sinka ika („lodowe iskry”) i podopieczni szamana – elma pai („gniew żywiołów”). Niewielką liczbę wojowników rekompensują ich niebywałe umiejętności i taktyka, którą stosują. Walkę rozpoczynają magowie. Za pomocą swych czarów błyskawicznie roztopiają



śnieg lub lód pod stopami żołnierzy wroga – ci grzęzną w mokrej brei lub toną (jeśli miejscem bitwy jest akurat zamrożone jezioro). Następnie, równie szybko, zamrażają podłoże, unieruchamiając w ten sposób przeciwnika. Później do walki wkraczają „lodowe iskry”, które rozprawiają się z bezradnymi żołnierzami napastnika za pomocą długich noży.

ŚNIEŻNY ELF W RĘKACH GRACZA

Śnieżnych elfów jest niewielu, zaś ich siedziby i terytoria znajdują się wyłącznie w wysokich górach. Dlatego też MG powinien „dopuszczać” je jako rasę dostępną dla graczy bardzo rzadko. Poniżej przedstawione są podstawowe wielkości współczynników i Odporności dla przedstawicieli tej rasy. Gracze mogą wcielić się w przedstawicieli następujących profesji: Wojownik, Łowca i Mag (elma pai). Ponieważ szamana śnieżnych elfów nie da się precyzyjnie przyporządkować do którejś z istniejących w „Kryształach Czasu” profesji, MG powinien dobrać jego umiejętności i czary kierując się powyższymi opisami i własnym uznaniem.

Podstawowe wielkości współczynników (wg. oznaczeń z MiM #4/93):

ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW
m.	90	40	55	50	80	60	45	30	45	5+
k.	80	35	55	45	80	50	35	30	60	5+

Odporności rasowe (jw.):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	10	10	10	..	10

Wzrost, waga, wiek (jw.):

Wzrost			Waga			Wiek dojrzałości	
min.	średni	maks.	min.	średnia	maks..		
170	180-190	200	45	55-75	95	120	

WŁADCA CIENI

Jerzy Rzymowski

Wprowadzenie

„Władca Cieni” jest przygodą dla średnio zaawansowanych bohaterów. Po kilku drobnych przeróbkach będzie ją można poprowadzić w dowolnym świecie. Na końcu tekstu są podane charakterystyki najważniejszych bohaterów niezależnych, występujących w przygodzie, w wersjach do Kryształów Czasu, Warhammera i AD&D.

Tło wydarzeń

Opisane poniżej wydarzenia miały miejsce dwieście lat przed właściwą akcją „Władcy Cieni”. Drużyna może się z nimi zapoznać podczas pierwszej nocy we wsi, na wieczery u sołtysa Holmu – Vaidela.

Przed dwustu laty Holm i okoliczne ziemie podlegały władzy okrutnego Ydraela, czarnoksiężnika sprzymierzonego z siłami Zła, który zaprzedał się Ciemności tworząc potężny, magiczny obrzęd zwany Rytuałem Cienia. Rytuał ów czynił z żywych ludzi bezwolne, martwiakopodobne istoty, zwane przekłętymi lub ludźmi-cieniami. Ydrael chciał stworzyć armię przeklętych, za pomocą której zamierzał wesprzeć siły Ciemności w walce o panowanie nad światem.

Na początku sądzono, że przyczyną pojawienia się ludzi-cieni była jakaś egzotyczna zaraza. W końcu jednak prawda wyszła na jaw – jeden z wieśniaków odkrył, kto tworzy przeklętych. Wtedy wiejscy klerycy sprowadzili rycerzy zakonnych i potężnych kapłanów, aby rozprawili się z nekromantą – Ydraela osaczono w jego dworze, a następnie wraz z nim spalono.

Najznakomitsi spośród walczących zostali obdarowani ziemiami należącymi wcześniej do Władcy Cieni. Dworek odbudowano i wszystko wróciło normy. Nikt wtedy nie traktował poważnie pewnej starej wieśniaczki, która przysięgała, że widziała Ydraela wylatującego z płonącego domu na grzbiecie pokracznego, podobnego do nietoperza stworzenia.

Sługa Ciemności rzeczywiście zdołał uciec z dworku, korzystając z pomocy piekielnego stwora przysłanego przez jego sprzymierzeńców. Ratuując swą skórę, pospiesznie ukrył księgę, w której zapisał obrzydliwy rytuał, w dziupli starego dębu, niedaleko swej siedziby. Później Ydrael osiadł w odległej krainie, gdzie założył rodzinę. Swym potomkom przekazał wiedzę o istnieniu rytuału. Chciał, by kontynuowali dzieło, które rozpoczął.

Dwieście lat później do Holmu przybywa potomek Ydraela. Pragnie odnaleźć ukrytą księgę i za jej pomocą odnowić przymierze zawarte przez przodka ze Złem. To właśnie z nią/nim – nowym Władcą Cieni – będzie musiała zmierzyć się drużyna śmiazków, która trafiła do Holmu zupełnie przypadkowo...

Spotkanie na drodze

Podróżujecie od świtu, przez cały dzień drogę uprzykrza wam zimny deszcz i ostry wiatr. Rozgrzewacie się resztkami wina, oskarżając się nawzajem o głupi pomysł wyruszenia w podróż w taką pogodę. Czegóż więcej trzeba, aby niechcący zbroczyć z głównego traktu na węższą, polną drogę?

Tak właśnie zaczyna się przygoda: bohaterowie stwierdzają nagle, że zabłądzili. Mistrzowi Gry łatwo będzie w ten sposób włączyć Władcę Cieni do większej kampanii.

W pewnym momencie z przydrożnych krzaków wyłoni się potężny chłop, którego zapewne na drogę zwabi hałas powodowany przez poszukiwaczy przygód. W garści trzyma olbrzymi, groźnie wyglądający cep. Po kilku krokach zatrzyma się na środku drogi.

– Won, psubraty! Już was tu nie ma! – wydrze się do bohaterów, wymachując trzymanym narzędziem. – Żeby nie musiał powtarzać!!!

W tej sytuacji członkowie drużyny zapewne stwierdzą: – Co nam się tu będzie stawał jakiś dumny kmiotek?! Damy mu w łeb, to szybko zmądrzeje – a potem postanowią wprowadzić w czyn swoje pogroźki (tym bardziej że wielkolud nie będzie beczynnie stał i na nich patrzył, tylko ruszy w ich stronę wymachując pałką).

Gdy bohaterowie zdecydują się na walkę i sięgną po broń, nagle od strony widocznej w oddali wsi, przez pola, nadejdzie drugi nieznajomy, wykrzykując po drodze różne inwektywy pod adresem chłopca z cepem.

– Gunnar, niech cię piorun strzeli! Wracaj zaraz do wsi i nie denerwuj obcych! Wymocz sobie ten gorący łeb w studni, gamoniu! – mniej więcej tak będzie brzmiała reprymenda udzielona wielkoludowi przez zbliżającego się druida. Słyszac obelgi, wieśniak zwany Gunnarem, pozwoli opuścić cep i, mrużąc pod nosem coś obraźliwego pod adresem zgromadzonych, zejdzie z drogi i skieruje się w stronę wioski.

Teraz bohaterowie będą mieli okazję przyrzeć się dokładnie drugiemu nieznanemu. Przybysz wygląda na pustelnika: jest ubrany w zgrzebną, białą szatę, w której płaczą się źdźbła różnorakiego zielska, ma siwe włosy, długą brodę. Porusza się pewnie i energicznie. W gasnącym świetle dnia jego oczy zdają się świecić dziwnym blaskiem.

– Wybaczcie porywcożność memu przyjacielowi, wielmożni panowie – odezwie się po chwili milczenia. – Wiele ostatnio przeżył i nie zniósł tego najlepiej... Pozwólcie, że się przedstawię. Zwiąż mnie Daeli. Noc już blisko, a widzi mi się, że zbłądziliście. Za waszym pozwoleniem, zaprowadzę was do wioski, gdzie znajdziecie ciepłą strawę i nocleg.

Jeżeli drużyna skorzysta z zaproszenia, Daeli zaprowadzi wszystkich do Holmu, gdzie cała przygoda zacznie się na dobre.

Pierwszy wieczór we wsi

Zmierzcha już, gdy bohaterowie przybywają do wioski. Daeli prowadzi ich do domu sołtysa Holmu – Vaidela. Chata sołtysa to spory, drewniany budynek, który przylega jedną ścianą do tak zwanego Domu Zgromadzeń. Vaidel będzie początkowo odnosił się do drużyny z dystansem i ostrożnością. Ważne jest, by oprócz wstawiennictwa druida, również zachowanie bohaterów świadczyło na ich korzyść. W przeciwnym razie nie dostaną od sołtysa nic do jedzenia, a noc będą musieli spędzić w stodole (mokre siano, głodne robactwo, zagubione widły... kto wie, co można jeszcze tam znaleźć). Jeśli gracze będą kulturalni i zdobędą zaufanie sołtysa, pozwoli im rozgościć się w Domu Zgromadzeń i zaprosi do siebie na wieczerzę.

Dom Zgromadzeń, należący do Vaidela, pełni funkcje karczmy i miejsca spotkań Rady Starszych Holmu. Składa się z dwóch pomieszczeń: głównej izby i zaplecza. W dużej izbie stoją trzy wysokie, długie ławy, które zastępują stoły, i para krótkich, niskich ław do siedzenia. W kącie sali jest kontuar, za którym widać drzwi na zaplecze. W mniejszym pomieszczeniu stoją duży stół i piec.



Ponadto w podłodze znajduje się wejście do piwniczki, w której przechowywane są trunki i różnego rodzaju mięsiwa (piwniczka jest zamknięta na kłódkę). Właśnie w Domu Zgromadzeń drużyna najpewniej spędzi noc. Bohaterowie będą musieli przesunąć ławy pod ściany (chyba że postanowią na nich spać), aby wygospodarować sobie miejsce na rozłożenie pościeli.

Kiedy bohaterowie (po zostawieniu ekwipunku w Domu Zgromadzeń) przybędą na positek, przed drzwiami powita ich żona sołtysa – rumiana, tęga kobieta. Zaprosi ich do środka i przeprosi za ewentualne niewygody (ciasnota, skromny positek).

Chata sołtysa składa się z dwóch izb. Bohaterowie zostaną zaproszeni do mniejszej. W pomieszczeniu jest ciemno – dociera tu tylko trochę światła z sąsiedniej izby. W najciemniejszym kącie dostrzegą dwie skulone postacie – żadna z nich nie reaguje na ich widok. Jeżeli ktoś z drużyny postanowi przyrzeć im się z bliska, będzie musiał wykonać test sprawdzający odporność psychiczną (oczywiście zależnie od systemu). Otrzyma 1 lub 2 Punkty Obłądu (lub ich odpowiednik), jeżeli mu się nie powiedzie. Podobny test konieczny będzie także wtedy, gdy pierwsze spotkanie z przekłętymi nastąpi w innych okolicznościach.

Poniższy opis odnosi się nie tylko do synów sołtysa (gdyż to właśnie ich miała okazję zobaczyć drużyna), ale również do wszystkich przeklętych w Holmie i okolicznych wsiach.

Cera przeklętych przez Władcę Cieni przyjmuje ziemioszarą barwę, a oczy stają się nienaturalnie lśniące. Ludzie-cienie sprawiają wrażenie skrajnie wycieńczonych i tracą kontakt z otoczeniem. Taka przemiana następuje w ciągu trzech dni, a jej pierwszym objawem jest zniknięcie cienia przekłętej osoby. Odzywają się tylko wówczas, gdy Władca Cieni ma coś do przekazania za ich pośrednictwem. Większość czasu spędzają siedząc w domach albo na ławach przy chatkach. Można ich również spotkać spacerujących po okolicy i obserwujących otoczenie. Unikają jasnych, oświetlonych miejsc.

Władca Cieni opanowuje swą ofiarę w ciągu trzech dni. Jej umysł wyłącza się, a ciało słabnie (spadek wszystkich fizycznych współczynników o 10%). Władca Cieni może wykorzystywać zmysły przeklętego i patrzeć jego oczami. Może również za pomocą człowieka-cienia rzucać czary. Wszelkie ataki na umysł przeklętej osoby są rozpatrywane jako ataki na samego Władcę.

Rytuał Cienia może być odprawiany w czterodniowych odstępach – Władca potrzebuje czasu, aby podporządkować sobie nowego sługę.

Nic nie chroni przed klątwą, a jedynym sposobem jej pozbycia się jest dotknięcie kamienia młyńskiego, wykorzystywanego przez Władcę Cieni w charakterze zbiornika energii życiowej ofiar – jest on opisany w dalszej części przygody. Człowiek-cień wraca do normalnego stanu w ciągu kilku minut od dotknięcia kamienia.

Widząc, jak poszukiwacze przygód reagują na widok ich dzieci, sołtys i jego żona zaczną opowiadać o sytuacji w Holmie. Podczas wieczery Vaidel streści bohaterom legendę o Władcy Cieni, powie również, że ofiarami klątwy padło już 18 osób (10 osób w Holmie, 5 w wiosce na północy – w Lund – i 3 we wsi Oere na południu). Wspomni, że wszystko zaczęło się niecałe pół roku temu, a od tego czasu liczba ludzi-cieni systematycznie rośnie.

Posiłek, który zostanie podany drużynie, będzie skromny, za to suto zakrapiany okowitą swojskiej produkcji (skuteczniejsza od spirytusu krasnoludzkiego). Tęgi, rubaszny sołtys okaże się miłym kompanem znającym mnóstwo barwnych anegdotek. Na zakończenie Vaidel oznajmi, że następnego dnia po południu, w Holmie pojawi się dostojny gość – pan okolicznych ziem, Ignar Smutny.

Pierwszy dzień we wsi – przybycie Ignara, klątwa

Bohaterowie będą mogli spędzić pierwszy dzień na zwiedzaniu Holmu i okolicy. Poniżej znajduje się opis kilku miejsc ważnych dla akcji przygody.

KAPLICZKA – Poświęcona bóstwu wyznawanemu przez okolicznych mieszkańców (bóg przyrody odpowiedni dla danego świata). Kapłan opiekujący się świętym miejscem był pierwszą ofiarą Władcy Cieni.

STARA CHATKA DRUIDA – Spłonęła parę miesięcy wcześniej. Teraz na jej miejscu, na brzegu wsi, pozostały jedynie mizerne szczątki. Daeli po tym wypadku przeprowadził się do opuszczonego młyna nad wyschniętym korytem rzeczki.

CMENTARZ – Położony niecałe trzy kwadransy drogi od Holmu. Wśród wieśniaków krążą pogłoski, że straszy tam duch Ydraela. Jest to wierutna bzdura, jednak drużyna zapewne zechce sprawdzić ten „ślad”. Nocą, jak to na cmentarzach bywa, jest tu bardzo niesympatycznie.



Aleksander Jasicki

LUND, OERE – Dwie wioski, położone na północny i południowy wschód od Holmu (w odległości około trzech kwadransów drogi piechotą). One również zostały dotknięte klątwą Władcy Cieni. Oprócz ludzi-cieni bohaterowie nie znajdują tam niczego ciekawego. Wieśniacy z Lund mogą sobie ewentualnie przypomnieć, że przekleństwo spadło już kiedyś na chłopów w Holmie.

MIEJSCE OBSUNIĘCIA WZGÓRZA – Jedno z najbardziej zagadkowych miejsc w okolicy. Pół miesiąca przed pożarem chatki druida nastąpiło obsunięcie fragmentu wzgórza. W wyniku tego zdarzenia rzeka przepływająca przez okolicę zmieniła koryto, a woda przestała obracać młyńskie koło. Na widok wyschniętego koryta rzeczki młynarza zalała krew – chłopci do dziś jeżdżą do młyna na ziemie pana Lestera na północy. Osoba posiadająca wiedzę z zakresu geologii może, badając miejsce zasypania koryta, stwierdzić, że nie był to naturalny kataklizm.

LASEK – Tędy przebiega droga do dworku szlachcica. Osoba spacerująca po lesie ma 10% szans na odnalezienie niedbale zamaskowanych zwłok zamordowanego sługi Ignara. Według chłopów, posłaniec jadący do miasta z wezwaniem o wsparcie przeciw Władcy Cieni wyruszył jakiś tydzień temu. Do tej pory jednak nie nadeszła żadna odpowiedź (co zresztą, biorąc pod uwagę fakt śmierci posłańca, nie powinno dziwić).

MŁYN – Mieszka w nim obecnie druid Daeli. Drużyna nie będzie miała możliwości dostania się do środka, jeśli nie dysponuje odpowiednimi czarami (drzwi zostały zabezpieczone magicznie). Jeżeli ktoś będzie próbował wejść lub zbyt interesuje się tym miejscem, w pobliżu „uaktywni się” jeden z przeklętych. Będzie się zachowywał w bardzo dziwny sposób, próbując odciągnąć uwagę bohatera od budynku. Jeśli próba ta się nie powiedzie, Władca Cieni za pośrednictwem przeklętego potraktuje intruza jakimś bardzo nieprzyjemnym czarem. Mistrz Gry powinien się w takich okolicznościach postarać, aby gracze nie powiązali przedwcześnie dziwnego zachowania przeklętego z młynem.

Gdyby jednak któryś z bohaterów złamał zabezpieczenia młyna, będzie miał okazję zobaczyć pracownię nekromanty (czyli druida Daeliego). Oczywiście konsekwencją

takiego działania będzie interwencja Władcy Cieni i prawdopodobnie ostateczna walka z nim i jego sługami.

W młynie znajdują się dwa istotne dla przygody pomieszczenia. Są to pokoik Daeliego i „maszynownia“, w której umieszczono urządzenia służące do mielenia zboża, w tym dwa ogromne kamienie młyńskie. Jeden z nich, pokryty dziwnymi, skomplikowanymi symbolami, służy Władcy do magazynowania energii życiowej odebranej przeklętym – po dotknięciu tego kamienia człowiek-cień pozbywa się kławy.

Jeżeli podczas starcia z drużyną Władcy Cieni będzie dotykać magicznego kamienia, da mu to możliwość czerpania mocy do rzucania czarów. Pozwoli mu to również na skuteczniejszą i dłuższą walkę, co oznacza w praktyce, że współczynniki Władcy dotykającego głazu wzrastają o 30%.

Jeśli Władca Cieni będzie zbyt długo czerpać moc z kamienia, może jej później nie wystarczyć do uratowania wszystkich przeklętych – podczas jednej minuty Daeli wysysa energię niezbędną do zdjęcia kławy z jednej osoby. Energii w głazie wystarczy na 18 rund (19, jeżeli walka nastąpi po spotkaniu z Ignarem i do przeklętych dołączy już ktoś z drużyny).

Mały pokoik Władcy Cieni to jego pracownia, w której ukrył księgę z Rytuałem Cienia. Stoi tam stół, na którym rozłożona jest owa księga (tomisko o potężnych rozmiarach, jednak cienkie, oprawione w brunatną skórę, ze złożonym zamkiem, zdobionym dziwnymi ornamentami) wraz z różnymi notatkami i komentarzami Daeliego. Oprócz stołu w pokoiku stoi krzesło i łóżko. Na jednej ze ścian wisi półka, na której ustawione są flaszki z różnymi miksturami i wywarami (w większości leczniczymi – Daeli stara się podtrzymać swój wizerunek w okolicy, ale zapewne drużyna nie odważy się skosztować tych substancji), w większości niemagicznymi. Pod sufitem porozwieszane są pęczki ziół, głównie pospolitych, ale również pewna ilość rzadszych, a parę nawet zupełnie egzotycznych.

Podczas zwiedzania okolicy i w trakcie pobytu w Holmie, bohaterowie będą uważnie śledzeni przez wysłanych przez Daeliego przeklętych. Wszelkie próby zgubienia takiego „ogona“ najprawdopodobniej spełzną na niczym, ze

względu na silnie wyostrzone zmysły Władcy Cieni (nawet jeśli przeklęty straci bohatera z oczu, będzie go mógł jeszcze wywęszyć).

Bohaterowie zauważą, że wieśniacy są w stosunku do nich nieufni i podejrzliwi. Drużyna musi być ostrożna, aby nie zniechęcić ich do udzielenia informacji. Jeżeli MG oglądał „Siedmiu samurajów“ lub „Siedmiu wspaniałych“, to na podstawie tych filmów może sobie wyrobić pogląd na temat zachowania chłopów w Holmie.

Przekłeci nie są jedynymi, którzy interesują się poczynaniami drużyny. Jej członkowie (szczególnie magowie) będą bacznie obserwowani przez Gunnara, który jest bardzo podejrzliwy w stosunku do obcych. Jeżeli dadzą mu jakikolwiek pretekst do ataku, zrobi to bez wahania. Powodem do walki może być prowokacyjne zachowanie, dziwne działania – szczególnie te, które Gunnar może uznać za próbę rzucenia czaru (nawet rozmowa w obcym języku). Wieśniak da im spokój dopiero po spotkaniu drużyny z Ignarem lub gdy któryś z nich padnie ofiarą Władcy Cieni. Wtedy uzna, że nie mają oni nic wspólnego z tragedią, która dotknęła okoliczne wsie.

Tuż przed spotkaniem z Ignarem, któryś z członków drużyny będzie świadkiem sprzeczki między Daelim a sołtysiem. Druid będzie się upierał, że zaproszenie Ignara do Holmu było najgłupszym pomysłem Vaidela w całym jego życiu. Bez względu na to, że szlachcic jest właścicielem tych ziem, nie powinien się zbyt często pojawiać w wiosce. Sołtys z kolei będzie się upierał, że słowa Daeliego podyktowane są nedorzecznymi uprzedzeniami; które nie mają żadnego rozsądnego uzasadnienia.

– Żadnego uzasadnienia?! – wrzaśnie na to druid. – A zastanów się, sołtysie, kiedy ostatnio przybył nam nowy przeklęty?! Proszę bardzo, rusz głową!

Cała sytuacja została zaaranżowana przez Daeliego, który pragnie skierować podejrzenia na szlachcica. Rzeczywiście, Władca Cieni zawsze rzucał kławy podczas pobytu Ignara w Holmie, aby zabezpieczyć się i odwrócić uwagę od swej osoby. Liczył na to, że w razie zagrożenia pierwszą osobą kojarzoną z pojawieniem się przeklętych będzie szlachcic. Zapytani o to chłopcy przypomną sobie, że tak



było, jednak kategorycznie odrzuca wszelkie podejrzenia skierowane pod adresem swego dobrodzieja. Ignar cieszy się w okolicy miłością i oddaniem, gdyż traktuje swych poddanych bardzo dobrze, dba o nich i nie stawia zbyt wysokich wymagań, jak to mają w zwyczaju niektórzy panowie. Jeśli bohaterowie zdradzą się z jakimiś podejrzeniami dotyczącymi Ignara, jedynie pogłębią nieufność chłopów i utracą resztki ich sympatii (o ile w ogóle uda im się ją zdobyć).

Sam Daeli, jak mogą się dowiedzieć członkowie drużyny (jeśli się postarają), mieszka w Holmie od roku. Widuje się go rzadko, często przepada gdzieś na całe tygodnie. Zdarza się dość często, że zaniedbuje swoje obowiązki wobec chłopów, jednak nikt dotąd nie ośmielił się wypomnieć mu tego w twarz. Nie bywa na spotkaniach z Ignarem.

Bohaterowie mogą poznać większość podanych powyżej informacji od chłopów, jeżeli oczywiście zdobędą ich zaufanie.

Wcześniej po południu do wioski przybędzie jej właściciel – Ignar Smutny. Szlachcic powrócił na swe ziemie pół roku temu z długiej podróży do egzotycznych krain, z których przywiózł do domu wiele interesujących, uczonych ksiąg. Ignar jest z zamiłowania alchemikiem, jednak wstydzi się swego hobby i skrzętnie ukrywa ten fakt przed otoczeniem. Jak dotąd, nie osiągnął zbyt wiele, ale księgi, które zgromadził, są łakomym kąskiem dla innych alchemików. Ich posiadanie szlachcic już przyplacił kalectwem (ma strzaskane kości lewej nogi – porusza się, wspierając na lasce) i dlatego nie rozstaje się ze swoją obstawą. Są to dwaj osobnicy o wyglądzie wyjątkowo zniechęcającym do próby zamachu na alchemika. Rasa i współczynniki gwardzistów zależą od MG – sugerują ogry, małauki lub coś równie niebezpiecznego. Obaj są znakomicie wyszkoleni i bezgranicznie oddani Ignarowi.

Alchemik jest dosyć wysokim, bardzo szczupłym mężczyzną. Ma czarne włosy, małe wąsiki i bródkę

przystrzyżoną na wschodnią modłę. Ubiera się w ciemne szaty o egzotycznym, eleganckim kroju. Jest bardzo roztrągniony i wiecznie przygnębiony (od czego wziął się jego przydomek). Wysławia się powoli, jakby namyślał się nad każdym słowem. Jest typem melancholika, często popada w głębokie zamyślenie, z którego ciężko jest go wytrącić.

Podczas spotkania Ignar wypyta drużynę o cel podróży, zainteresuje się, czy niczego jej nie brakuje. Jeśli rozmowa zejdzie na temat Władcy Cieni, szlachcic obieca bohaterom hojną nagrodę, jeżeli uda im się pokonać czarnoksiężnika i uratować przeklętych.

Po rozmowie z drużyną Ignar zajmie się sprawami wsi. Rozmowa skończy się z chwilą podania wieczerzy. Przed posiłkiem szlachcic wstanie i oznajmi, że pragnąłby odmówić modlitwę za zgromadzonych, której nauczył się podczas podróży. Po tych słowach zacznie coś recytować w dziwnym, obcym języku. Istnieje 5% szansa (dla całej grupy) na to, że któryś z bohaterów wychwyci w tym czasie niższe, głębokie dźwięki dochodzące z nieokreślonego kierunku. Wydaje je Władca Cieni, który, ukryty na zewnątrz Domu Zgromadzeń, rzuca w tym samym momencie swą kłatwę na jednego z członków drużyny (na osobę, którą MG, a co za tym idzie również Daeli, uzna za najbardziej niebezpieczną dla jego zamierzeń).

Po posiłku szlachcic pożegna się z zebranymi i zaprosi bohaterów do dworku na obiad następnego dnia. Następnie opuści wieś. Gdy zgromadzeni zaczną się rozchodzić, jeden z chłopów zauważy zniknięcie cienia bohatera.

Obiad u Ignara

Podobnie jak dzień wcześniej, bohaterowie będą mogli spędzić rano według własnego uznania. Później zapewne skorzystają z zaproszenia Ignara, choćby po to, aby wybać go dokładniej i zwiedzić dworek. Dom szlachcica stoi godzinę drogi od Holmu, na wschodzie.

Dworek jest jedynym domem w okolicy posiadającym piętro, jest też jedyną budowlą murowaną – pozostałe są drewniane. Na dole dworku mieszczą się komnaty sypialne (jeżeli drużyna spędzi dużo czasu na rozmowach ze szlachcicem, być może zaproponuje on jej przenocowanie w dworku), pokoje gościnne, mała sala balowa, biblioteka, kuchnia i toaleta. Na górze znajduje się pracownia Ignara, do której nikt oprócz niego nie ma wstępu. Szlachcic wstydzi się swej alchemicznej pasji i ściśle przestrzega tej zasady. Na zmianę decyzji i wpuszczenie bohaterów do pracowni może ewentualnie wpłynąć zarzucenie Ignarowi czarnoksiężskich praktyk – w takiej sytuacji udowodni on, że nie jest Władcą Cieni, ale jego stosunek do bohaterów wyraźnie się pogorszy.



W dworku jest trochę drogocennych rzeczy, a także pewna liczba egzotycznych dzieł sztuki (głównie rzeźby i figurki). W pracowni Ignara przechowywana jest aparatura alchemiczna wysokiej jakości. Można tam również znaleźć kilkanaście ksiąg na temat alchemii.

Obiad u Ignara będzie miał charakter typowo towarzyski. Szlachcic będzie chciał poznać nowinki ze świata, dowiedzieć się czegoś więcej o przybyszach. Sam również opowie o swych podróżach, skrupulatnie pomijając temat swego hobby. Drużyna może zwrócić uwagę na pewne luki i niedomówienia w opowieściach, wynikające z faktu, że wiele ówczesnych przeżyć Ignara związanych było z alchemią. Szlachcic oprowadzi bohaterów po parterze dworku i pokaże im pamiątki z wędrówek po świecie. Mimo tego, że jest miły i przyjaźnie nastawiony do bohaterów, dwaj strażnicy nie odstąpią go nawet na krok.

W dworku usługują Ignarowi ludzie z okolicznych wiosek. Podczas wizyty w dworku przebywa 6 osób ze służby, zajmujących się podawaniem do stołów, sprzątaniem itp.

Decydująca walka

Wydarzenia, które będą miały miejsce po wizycie u Ignara, zależą wyłącznie od postępowania drużyny. Jeżeli bohaterowie zaatakują i/lub zabiją szlachcica, będą mieli do czynienia ze wszystkimi niemal mieszkańcami okolicznych wsi, którzy bez najmniejszych skrupułów zatłuką morderców (tłum to najdziksze ze zwierząt). Jeśli drużyna wpadnie na to, że Daeli jest Władcą Cieni, albo włamie się do młyna nie wiedząc o tym, dojdzie do ostatecznego starcia.

Władca Cieni będzie unikać bezpośredniej walki – będzie atakował za pośrednictwem przeklętych. Walcząc z ludźmi-cieniami bohaterowie powinni pamiętać, że mogą im jeszcze pomóc i powinni raczej obezwładniać niż zabijać ofiary Daeliego. Bezmyślne wymordowanie przeklętych nie będzie dobrze świadczyło o bohaterach, których zadaniem jest między innymi uratowanie nieszczęśników.

Daeli będzie rzucać czary za pośrednictwem swych sług i atakować grupę wysyłając po kilku przeklętych jednocześnie. Osobiście stanie do walki tylko wtedy, jeżeli ktoś z członków drużyny zacznie go podejrzewać.

Jeżeli bohaterowie pokonają czarnoksiężnika, pozostanie im tylko wymyślenie sposobu na przywrócenie



Bartosz Minkiewicz

walki. Bez względu na sposób, grupa powinna się pośpieszyć, ponieważ po 3 dniach od ewentualnej śmierci Władcy, jego ofiar już nie da się ocalić.

Punkty doświadczenia

Za dobrą grę i myślenie w trakcie przygody, MG może przyznać graczom następującą liczbę punktów doświadczenia: AD&D – 3000 PD, WFRP – 100 PD, KC – 500 PD. Te liczby może oczywiście zmienić, zależnie od starannego odgrywania postaci, zaangażowania, pomysłowości, itp.

Bohaterowie niezależni

Poniżej umieszczone są charakterystyki najważniejszych BN w przygodzie, w wersjach do AD&D, Warhammera i Kryształów Czasu. Dokładny ekwipunek (tzn. skarb i znaleziska należące do BN) pozostawiam w gestii MG, jednak doradzam umiar przy jego doborze. Współczynniki do KC i WFRP opracował Marcin Burkot.

Daeli – Władca Cieni (człowiek)

AD&D

POZ 8 Mag (Nekromancer); KP 8; PR 12; PZ 25; Liczba ataków 1; Obrażenia 1k6+2 (laska); Charakter NZ; TraK0 16 (magiczna laska +2). Czary do dyspozycji: Wykrycie magii, Odczytanie magii, Magiczny pocisk, Zmrażający dotyk, Wampiryczne dotknięcie, Widmowa dłoń, Rozproszenie magii, Ochrona przed dobrem, Pozbawienie sił (to, jakie czary może w danym momencie rzucić, zależy od MG).

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
5	27	35	3	4	9	58	1	43	49	53	49	49	29	1

Czary: wszystkie magii prostej; Poziom 1 magii nekromantycznej – Ręka śmierci, Strefa życia; Poziom 2 – Kontrolowanie żywiołów, Ręka pyłu.

Magiczna broń: laska +10 WW, +1 do zadawanych obrażeń (nie uwzględnione w charakterystyce).

KC

POZ 7 (czarnoksiężnik); Char.: ntr.zły; Żyw 129; SF 92; Zr 116; Sz 115; Int 151; Md 147; UM 171; Ch 131; Pr 98; Wi 67; Zw 11; Odporności: 1-106; 2-84; 3-101; 4-72; 5-74; 6-92; 7-93; 8-90; 9-86; 10-89; Broń: laska bgl. 120, TR 210; op. 3; SKUT 143 ob; OB +36; AT/R 3; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 105/69.

Czary: Czarny Pocisk, Sfera Bólu, Ciemność, Beznadziejność, Duszenie, Nocny Jeździec (na wypadek ewentualnej ucieczki), Chorał. Punkty Mocy 215; Potencjał Magiczny (amulet) 200.

Magiczna broń: laska +50 TR/ +50 Obr / +10 OB (wliczone w charakterystyce powyżej).

Ignar zwany Smutnym (człowiek)

AD&D

POZ 4 Mag (Mistrz Przemian); KP 5 (kolczuga); PR 6; PŻ 14; Liczba ataków 1; Obrażenia 1k6 (laska) lub 1k4 (sztylet zatruty trucizną typu O, natychmiastowe działanie); Charakter ND; Trak019. Czary: Wykrycie magii, Odczytanie magii, Magiczny pocisk, Identyfikacja, Płonące dłonie, Porażający uścisk, Światło, Chmura mgły, Śmierząca chmura, Fajerwerki (to, jakie czary może w danym momencie rzucić, zależy od MG).

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	20	32	3	2	7	49	1	47	62	45	22	30	39	1

Czary: wszystkie magii prostej; Poziom 1 magii wojennej – Leczenie lekkich zranień, Podmuch wiatru.

1 Punkt Pancerza na tułowiu (koszulka kolcza).

KC

POZ 5 (alchemik); Char: ntr. dbr.; ŻYW 105; SF 90; Zr 110; Sz 70; Int 147; Md 159; UM 161; Ch 142; Pr 70; Wi 55; Zw 2; Odporności: 1-89; 2-70; 3-90; 4-74; 5-90; 6-91; 7-92; 8-79; 9-93; 10-64; Broń: laska bgl. 84, TR 104; op. 3; SKUT 83 ob; OB +26; AT/R 3; sztylet płomienny bgl. 77, TR 94; op. 2; SKUT 93 kl/73 tn; OB +12; AT/R 2; sztylet jest udrożniony i zatruty (trucizna natychmiast wywołuje paraliż, który utrzymuje się przez k10 godzin); Zbroja: kolczuga lekka, ogr. -/-; WYP 20/70/40; OB bl/dal 86 – z laską, 72 – ze sztyltem/60.

Czary: Rozpoznanie Trucizny, Dymny Obłoczek, Żrąca Plama, Balsam, Nawierzchnia, Oczyszczenie Substancji, Przyspieszenie/Spowolnienie, Wybuch, Cięcie Materii, Skruszenie Materii. Punkty Mocy 207; Potencjał Magiczny (ukryty amulet) 170.

Gunnar (człowiek)

AD&D

POZ 1; Wojownik; KP 8; PR 12; PŻ 12; liczba ataków 1; Obrażenia: 2k4+2 (cep); Charakter CN; Trak0 18.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
4	38	24	5	4	8	42	1	35	25	40	39	24	34	0

KC

POZ 1 (wojownik); Char: cht. ntr.; Żyw 124; SF 162; Zr 105; Sz 89; Int 71; Md 111; UM 51; Ch 65; Pr 80; Wi 54; Zw 3; Odporności: 1-50; 2-58; 3-59; 4-65; 5-43; 6-69; 7-58; 8-63; 9-71; 10-50; Broń: cep ciężki drewniany bgl. 93, TR 131; op. 4; SKUT 181 ob; OB +20; AT/R 1; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 75/55.

Sołtyś Vaidel (człowiek)

AD&D

POZ 0; KP 10; PR 12; PŻ 7; Liczba ataków 1; Obrażenia: 1k6+1 (miecz); Charakter PD; Trak0 19.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	29	26	3	3	6	33	1	27	40	40	39	24	34	0

KC

POZ 1 (odpowiednik); Char: prw.dbr.; Żyw 112; SF 184; Zr 95; Sz 74; Int 78; Md 133; UM 92; Ch 105; Pr 61; Wi 33; Zw 2; Odporności: 1-54; 2-75; 3-70; 4-70; 5-56; 6-69; 7-69; 8-70; 9-79; 10-55; Broń: szabla krzywa bgl. 102, TR 121; op. 3; SKUT 86 kl/176 tn; OB +18; AT/R 1; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 66/48

Przekłęci (ludzie) – przeciętna charakterystyka

AD&D

POZ 0; KP 10; PR 12; PŻ 1k6; Liczba ataków 1; Obrażenia 2k4 (cep), 1k6+1 (widły); Charakter brak; Trak0 20.

WFRP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
3	29	22	2	2	5	22	1	22	-	-	-	-	22	

KC

POZ 1 (odpowiednik); Char: brak; Żyw 115; SF 145; Zr 87; Sz 77; Int 63; Md 117; UM 61; Ch 68; Pr 66; Wi 33; Zw 2; Odporności: 1-69; 2-46; 3-58; 4-62; 5-44; 6-52; 7-47; 8-51; 9-63; 10-34; Broń: cep typowy bgl. 80, TR 104; op. 4; SKUT 147 ob; OB +18; AT/R 2; widły bgl. 93, TR 117; op. 4; SKUT 147 kl; OB +21; Zbroja: ubranie typowe, WYP 10/15/20; OB bl/dal 57 – z cepem, 60 – z widłami/39.

Gwardziści Ignara

AD&D (Firbolg)

POZ 5; KP 1; PR 15; PŻ 60; Liczba ataków 3/2; Obrażenia: 1k10x2+7 (miecz dwuręczny giganci); Charakter ND; Trak0 11.

WFRP (gigant)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd	PP
6	56	29	8	8	38	33	4	15	24	18	25	25	17	

KC (maluk)

POZ 5 (gwardziści); Char: ntr. dbr.; Żyw 323; SF 279; Zr 82; Sz 129; Int 74; Md 55; UM 52; Ch 112; Pr 144; Wi 28; Zw 2; Odporności: 1-97; 2-88; 3-83; 4-74; 5-74; 6-71; 7-95; 8-78; 9-71; 10-86; Broń: maczuga ciężka bgl. 100, TR 137; op. 9; SKUT 240 ob; OB +15; AT/R 4; Zbroja: własna skóra, WYP 40/40/40; kolczuga typowa, WYP 40/120/40; ogr. 1/2 / 1/2; OB bl/dal 32/17.

MUTANT
CHRONICLES

#4 1996



Bój trwa.

W najnowszym numerze waszego ulubionego magazynu znajdziecie między innymi:

- Opis oddziałów heretyków – dowiedziecie się, jak dołączyć do armii Legionu Ciemności oddziały samurajów Mishimy lub piechoty Imperialu.
- Nowe produkty korporacyjnych zbrojowni – najnowszy sprzęt dla oddziałów Megakorporacji.
- Opis kirasjerów – informacje o tym, jak tworzyć drużyny, złożone z tych groźnych robotów.
- Bitwy sierżanta Bucka – Ponury dzień na Wenus – scenariusz.
- Stałe działy:
 - ★ Opisy i zdjęcia nowych figurek.
 - ★ Merkurijska Ohyda (charakterystyka, zasady, uzbrojenie).



KRONIKI

WARZONE



HEARTBREAKER

WARZONE™



Jednostki Ilian, Muawijhe i Semai walczą z legionami Algerotha i Demnogonisa. Oddział Templariuszy Kola, Opętani Legioniści dowodzeni przez Zenitiańskiego Mordercę Dusz, Heretyk, Intruz z Callisto i Nefaryci Ilian, Semai i Muawijhe, toczą zaciętkły bój z nefaryckim władcą Alakhaitem, wspieranym przez Nekromutantów i Błogosławionych Legionistów, a także Przekłątą Haubicę i dwóch ezoghuli.



Drużyny Wolnych Marines Capitolu i Morskich Lwów walczą z niedobitkami Cybertronicu w jednym z lasów porastających jaskinie Merkurego. Ze starcia z Lordem Moyą wyszedł z życiem tylko bohater Szaserów, uzbrojony w miotacz gehenny (konwersja), Kirasjer i Eradicator.

SPIS TREŚCI

WSTĘPNIAK.....	3
<i>Redaktor naczelny udowadnia, że jest Wielką Ciemnością.</i>	
PYTANIA I ODPOWIEDZI	4
<i>Pytania wciąż napływają. W dziale znajdziecie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania i wyjaśnienia dotyczące zasad Warzone.</i>	
NOWE FIGURKI	5
<i>Na trzech stronach prezentujemy nowe figurki. W tym wydaniu Kronik są to przede wszystkim pojazdy!</i>	
NOWE RODZAJE UZBROJENIA	8
<i>Przyjrzyj się nowemu sprzętowi Megakorporacji. Dzięki niemu walka z Legionem będzie odrobinę łatwiejsza – jeśli uda ci się uchronić ekwipunek przed skazą Ciemności..</i>	
JEDNOSTKI HERETYCKIE	9
<i>Samurajowie, piechota Capitolu i Imperialu, albo może Bauhausu - czemu nie? Korzystając z zasad podanych w niniejszym artykule, będziesz mógł dołączyć ich do swej armii Ciemności.</i>	
BITWY SIERŻANTA BUCKA - „PONURY DZIEŃ NA WENUS“.....	10
<i>Nasze rozkazy były jasne. Dokonać desantu helikopterowego, zebrać wszystkie kawałki meteorytu (nie dotykając ich) i powrócić do bazy. Buck powiedział, że później zajmie się nimi Bractwo. Ale ta misja nie należała do łatwych</i>	
DRUŻYNY KIRASJERÓW	14
<i>Oto są. Kirasjerzy – bojowe roboty Cybertronicu – walczą w drużynach.</i>	
MERKURIAŃSKA OHYDA.....	15
<i>Wielka bestia toruje drogę Legionowi Ciemności...</i>	



WYDAWCY:
Target Games
& Heartbreaker

REDAKTOR NACZELNY:
Sami "Dark Soul" Sinervä

POMOCCNIK REDAKTORA
NACZELNEGO:
Joseph "19th executive" Goodman

ZASADY DODATKOWE:
Chris Bledsoe
Dave Jones

EDYCJA:
Henrik Strandberg

MENADŻER
PROJEKTU:
Michael
"Carronade" Mörsare

REDAKTOR WYDANIA
ANGIELSKIEGO:
T. Jordan Peacock

ZASADY DODATKOWE:
Jon Coulter
Patric Backlund
Cees Kwadjik
Stefan Ljungqvist
Fredrik Malmberg
Bob Watts
Marcus Thorell
Anna Järpe

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY
Nils Gulliksson

PROJEKT OKŁADKI:
Jonas Mases

PROJEKT STRONY:
Sami Sinervä

GRAFIKA:
Paul Bonner
Studio Parente:
Paolo Parente & Alex Horley
Terry Oakes

TESTOWANIE GRY:
Les Robertson
Shay Anderson
Robert Hammond

TŁUMACZENIE:
Artur Marciniak

WSTĘPNIAK



Chris Bledsoe, Warzone Designer

Jak to mówi Max Steiner – I'll be back! I oto jesteśmy! Odpowiadając na Wasze liczne prośby, rozpoczynamy w tym numerze publikację podzielonej na kilka części kampanii. Pierwszą część, czyli „Ponury dzień na Venus”, poznacie już dziś, z następnymi będziecie mogli zapoznać się w kolejnych numerach Kronik Strefy Wojny. Oprócz tego nasze stałe działy, nowy sprzęt dla graczy

dowodzących siłami korporacji, naprawdę zabójczy potwór dla Legionu Ciemności (Merkuriańska Ohyda) i drużyny kirasjerów. Dwa ostatnie artykuły są małymi próbkami tego, co oczekuje Was w pierwszym wydaniu Warzone. Spróbujcie rozegrać bitwę, w której Ohyda będzie walczyła przeciwko drużynie kirasjerów! Bezustannie docierają do nas pytania o nowe figurki, uzbrojone w różne rodzaje broni. Postaramy się uwzględnić Wasze sugestie, a na razie możecie zrobić to, co zrobiłem ja z tym miłym panem na ilustracji. Od bohatera szaserów (#9823) odciałem S.A.-SG72001. Później wziąłem jednego z agentów Kartelu, tego uzbrojonego w miotacz gehenny

(#9510). Po chwili agent nie miał już swojej broni. Trochę kleju i miałem przed sobą Szasera z miotaczem gehenny – żołnierza Zagłady Cybertronicu! Dałem go Jonniemu, który pomalował go nieco odmiennie od dotychczasowych figurek tej korporacji. Po świętach w sprzedaży powinny pojawić się blistry z oddzielnymi karabinami, pistoletami, mieczami itp. – wtedy konwersje będą nieco łatwiejsze. Myślę, że warto poczekać. Miłej zabawy!

I wesołych Świąt!!!

Sami Sinervä



Sami Sinervä, Editor in Chief

WEB SITE:
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 LIKE-
NESS(ES) THEREOF
ARE TRADEMARKS
OF TARGET GAMES
AS MUTANT
CHRONICLES IS A REGIS-
TERED TRADEMARK
IN THE U.S.A. USED
UNDER AUTHORIZA-
TION.



PYTANIA I ODPOWIEDZI



PYTANIE 1: W jakiej sytuacji oddział wykonuje test sprawdzający, czy padł ofiarą smrodu Błogosławionych Legionistów? (Zmusza to oddział do wykonania testu paniki, jeśli żołnierzom nie powiodły się testy szczelności masek wciąż w odległości do 6 cali, drużyna jest raz na turę? Czy może jednostka robi go tylko raz w ciągu gry?

ODPOWIEDŹ: Oddział, który znajdzie się w sześciocalowej strefie smrodu roztaczanego przez Błogosławionych Legionistów, musi wykonywać testy jeden raz w ciągu tury dla każdego zbliżającego się oddziału Błogosławionych. Jeśli w następnej turze Błogosławieni są wciąż w odległości do 6 cali, drużyna nie musi wykonywać następnego testu. Powinna to zrobić, jeśli na początku następnej tury Błogosławionych nie ma w pobliżu, ale później podejść do niej na tę odległość.

PYTANIE 2: Co się dzieje, jeśli model

Błogosławionego Legionisty podejdziesz na 6 cali, później się cofnie, a następnie znowu się zbliży? Czy zmusza w ten sposób oddział do dwukrotnego wykonania testu?

ODPOWIEDŹ: Patrz wyżej.

PYTANIE: Czy karabin snajperski umożliwia modelowi strzelanie bez utraty statusu modelu ukrytego? Jeden z moich przeciwników twierdzi, że tak, ale nie może znaleźć w podręczniku odpowiedniego przepisu. Według mnie jest to rozsądne, ale nie mogę znaleźć potwierdzenia w przepisach.

ODPOWIEDŹ: Nie, strzał z karabinu snajperskiego oznacza utratę statusu modelu ukrytego. Zaletą karabinów snajperskich jest to, że można z nich strzelać do każdego modelu na polu bitwy, nie zwracając uwagi na modele najbliższe.

PYTANIE: Czy żołnierz może podnieść broń ciężką, upuszczoną przez innego żołnierza z tego samego oddziału.

ODPOWIEDŹ: Nie, nie może.

PYTANIE: Zasady mówią, że Agenci Kartelu mogą korzystać z każdej broni ze zbrojowni korporacyjnych i zbrojowni ogólnej. Czy mam rację przypuszczając, że wciąż obowiązują ich ograniczenia liczby broni ciężkiej (np. nie mogą wszyscy być uzbrojeni w miotacze gehenny)? Czy przynajmniej jeden spośród nich może być uzbrojony w broń ciężką?

ODPOWIEDŹ: Tak, Agenci Kartelu podlegają tym samym ograniczeniom, co każda inna drużyna, dlatego tylko jeden spośród nich może być uzbrojony w broń ciężką.

PYTANIE 1: Kiedy drużyna może podjąć próbę Zebrania się? Jak to wygląda? Rozumiem działanie akcji Zbieranie Rozproszonych Oddziałów, ale niezbyt jasna jest dla mnie sprawa samodzielnego zebrania się drużyny (bez pomocy modelu pojedynczego).

ODPOWIEDŹ: Oddział może próbować się zebrać, jeśli znajduje się poza polem widzenia wszystkich jednostek nieprzyjaciela lub jeśli jest we własnej strefie rozstawienia.

PYTANIE 2: Powiedzmy, że drużyna jest ukryta w osłonie miękkiej, traci model i nie udaje się jej wykonać testu DOWODZENIA. A) Czy w takiej sytuacji osłona, w której znajduje się drużyna, jest pomijana i oddział musi się wycofać na nową pozycję? B) Co się dzieje, kiedy modele już są we własnej strefie rozstawienia i nie wykonają testu DW?

ODPOWIEDŹ: A) Drużyna musi się wycofać. B) Uaktywnieni żołnierze mogą próbować się zebrać tam, gdzie stoją.

PYTANIE 3: W jaki sposób przeprowadza się próbę zebrania drużyny? Grałem z kimś, kto twierdził, że można to robić TYLKO wtedy, jeśli jakiś model pojedynczy spróbuje ją zebrać, poświęcając na to akcję Użycie Mocy Specjalnej. Kiedy indziej grałem przeciwko komuś, kto mówił, że jest to normalna akcja, więc gdy tylko drużyna jest bezpieczna (osłona lub strefa rozstawienia), w każdej turze może wykorzystywać wszystkie swoje akcje (w licznych drużynach tych akcji jest całkiem sporo) na próby zebrania się. Czy Zebranie się jest po prostu jedną akcją, czy też można go próbować tylko raz w turze, czy też może działa to jeszcze inaczej? I czy drużyna może próbować się zebrać w tej samej turze, w której znalazła się w strefie rozstawienia? Czy do ukrycia się potrzebuje jakiejś osłony?

ODPOWIEDŹ: Test Zbierania oddziału można wykonywać tylko raz w turze. Gdy wynik jest pomyślny, drużyna może normalnie działać od następnej tury. Odpowiedzi na resztę pytań są podane w podręczniku głównym na stronie 61, w paragrafie Zbieranie Rozproszonych Oddziałów.

WYJAŚNIENIA ZASAD

KRONIKI STREFY WOJNY – NUMER 2 MEDYCY POŁOWI I DOKTOR DIANA

W zasadach dotyczących medyków polowych, zamieszczonych w drugim numerze Kronik Strefy Wojny (Magia i Miecz 34), znalazło się kilka niejasności. Z usług dr Diany może korzystać tylko Cybertronic. Medycy korporacyjni mogą wejść w skład sił Kartelu, w którym to przypadku wykorzystują wszystkie przypisane im zasady.

OPĘTANI LEGIONIŚCI

Naszą uwagę zwrócił fakt, że Opętani Legioniści są ciut zbyt potężni. Poniżej uchylimy rąbka tajemnicy otaczającej tych enigmatycznych żołnierzy Ciemności.

Wszyscy członkowie drużyny (wliczając w to Mordercę Dusz) muszą poświęcić wszystkie swoje akcje, aby stworzyć Wir Szaleństwa. Obliczając modyfikator nie uwzględnia się Mordercy Dusz.

Moc Wiru oblicza się według poniższych zasad:

Po pierwsze, oblicza się liczbę Opętanych Legionistów danej drużyny, ale nie bierze się pod uwagę Zenitiańskiego Mordercy Dusz. Od otrzymanej liczby odejmuje się 1, ponieważ dowódca drużyny samą obecnością przejmując część mocy Mrocznej Harmonii. Każdy atak, dokonany przez Wir, redukuje modyfikator o 1 – nawet wtedy, gdy nie zada obrażeń. Ukrywanie się nie chroni przed Wirem Szaleństwa.

Od tej pory za każdym razem, gdy uaktywniasz drużynę Opętanych Legionistów, musisz wykonać rzut 1K20, a jego wynik odczytać z poniższej tabelki. Zasady tej nie stosuje się, jeśli z całego oddziału przy użyciu pozostał jedynie Zenitiański Morderca Dusz.

TABELA WIRU

1-10 Gracz może normalnie wykorzystywać Obląkanych Legionistów.

11-19 W tej turze Obląkani Legioniści muszą wykonać co najmniej jedną pełną akcję Ruch. Idź w kierunku najbliższego wroga.

20 Morderca Dusz nie najlepiej wywiązuje się ze swej roli. Cały oddział wykorzystuje wszystkie swe akcje na ruch w kierunku najbliższego modelu nieprzyjaciela.

Powyższe zasady powinny być wykorzystywane w połączeniu z przepisami podanymi na stronach 126 i 127 podręcznika głównego gry.

Wasze pytania i opinie przesyłajcie pod adresem:

Wydawnictwo MAG

00-773 Warszawa Dolna 43 (z dopiskiem Warzone)

E-mail: warzone@target.se

hrtbrkr000@aol.com

mag@butler.medianet.com.pl



- Już nie mówią na mnie Jim Charles. Teraz nazywają mnie „On” Jestem jedynym oficerem, któremu udało się przeżyć szturm na Cytadelę Molokha. Wszyscy inni oficerowie Capitolu zostali zmasakrowani. Jak to mówią - przeżyją najsilniejsi. Tacy jak ja.

NOWE FIGURKI

WARZONE™

NOWE FIGURKI



MERKURIAŃSKA OHYDA

Ten potężny potwór jest najnowszym nabytkiem Legionu Ciemności. Jego ulubionym sposobem walki jest atak spod wody. Uwaga – ten stwór jest naprawdę groźny (choć prawdopodobnie nie tak bardzo, jak twoja teściowa!).

#9632



WESTALKA BRACHTWA

Pośród Westalek można spotkać najpiękniejsze i najbardziej odważne kobiety. Niegdyś Walkirie swoimi heroicznymi czynami sprawiły, że wyniesiono je do obecnej godności. Włóczykami Castigator, wykutymi specjalnie dla nich, gaszą groźące rodzajowi ludzkiemu zarzewia Ciemności.

#9849



45

WARZONE™

NOWE FIGURKI

NOWE FIGURKI



**ANIOL ŚMIERCI
BRACTWA**

#9629



**KA-47
WIELKI SZARAK**



NOWE FIGURKI

WARZONE™

NOWE FIGURKI



TA 6500 LEKKI POJAZD ROZPOZ- NAWCZY

#9628

**FIGURKI
ZAPROJEKTOWALI**
Tim Prow, Phil Lewis
i Kev Adams.

MALOWALI
Jonni Teittinen, Jimi
Jansson i Anders Svedmyr

**WKRÓTCE ZASADY
DLA POJAZDÓW**



#9847 & #9848

WALKIRIE BRACHTWA

Walkirie są najdzielniejszymi obrońcami ludzkości. Posyła się je wszędzie tam, gdzie działa Legion Ciemności. Poświęcają swe życie zniszczeniu Ciemności i ochronie ludzkości. Czynią to z imieniem Kardynała na ustach i Księgą Prawa w dłoniach.



WARZONE™

NOWY SPRZĘT ZE ZBROJOWNI STREFY WOJNY

Jonathan W. Coulter
oraz Sami Sinervá

W sytuacji, gdy koniec wojny z Legionem Ciemności wydaje się niezmierznie daleki, nowy sprzęt, doskonalszy od używanego obecnie, jest częstokroć kluczowym elementem wygranej megakorporacji i Bractwa. Do technologii budowy i rozwoju tego ekwipunku mają dostęp wszystkie korporacje i Kartel (ale nie Bractwo, Legion Ciemności i inne siły), a liczne warianty poszczególnych rodzajów broni charakteryzują się prawie identycznymi właściwościami. Zamiast prezentowania wariantów korporacyjnych, zdecydowaliśmy się na zamieszczenie wszystkich koniecznych wiadomości w jednym dokumencie.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE

TŁUMIK SPECJALNY

Pistolety, karabiny snajperskie i pistolety maszynowe można wyposażyć w specjalny tłumik. Zwiększa to o 9 pkt. Koszt danej broni. Specjalny tłumik łączy w sobie zalety zwykłego tłumika i tłumika płomieni. Po wyposażeniu broni w to urządzenie żołnierze mogą strzelać z ukrycia, nie zdradzając przy tym swojej pozycji. Nie usuwaj żetonu „Ukryty” z modelu, jeśli strzela z broni wyposażonej w tłumik specjalny. Tłumiki specjalne mogą znaleźć się na wyposażeniu modeli pojedynczych, dowódców drużyn lub całych drużyn. W przypadku modeli pojedynczych i dowódców drużyn tłumiki są traktowane jako jedna sztuka wyposażenia specjalnego. W przypadku drużyn tłumiki specjalne kosztują o jeden punkt więcej i trzeba w nie wyposażać każdy model w drużynie, jeśli tylko jest to możliwe.

POWIĘKSZACZ ZASIĘGU

W powiększacz zasięgu można wyposażyć każdą broń, z wyjątkiem broni bocznej, wyrzutni rakiet i granatników. Urządzenie wygląda jak celownik optyczny, jest też podobnie mocowane. Dodatkowo powiększacz jest połączony elektronicznie z komorą broni. W momencie odpalenia urządzenie wysyła impuls nadający pociskowi większą szybkość, co zwiększa jego zasięg. Powiększacz zasięgu kosztuje połowę KOSZTU broni, do której jest podłączany (zaokrąglając w górę). Zwiększa zasięg o ZB+ZM. Wszystkie strzały oddawane na odległość większą niż ZM mają podwojony MZ. Podobnie jak w przypadku większości sprzętu należącego do wyposażenia dodatkowego, wyposażając w to urządzenie drużynę trzeba je zakupić dla każdego modelu, który może je posiadać. Powiększacza zasięgu nie można zamontować na artylerii (np. przeklętych haubicach) i pojazdach.

NOWE GRANATY

Wszystkie opisane poniżej granaty są bronią miotaną. Stosuje się do nich te same zasady, co do granatów opisanych w podręczniku głównym gry. Tak jak ma to miejsce

w przypadku standardowych granatów, jeśli wyposażamy w nie drużynę, trzeba je kupić dla wszystkich członków danego oddziału.

GRANATY I GRANATNIKI

Koszt amunicji (granatów) nie jest wliczony w koszt granatnika. Za granaty trzeba zapłacić oddzielnie. Z granatników można strzelać wszystkimi opisanymi poniżej typami granatów, choć można je wyposażyć tylko w jeden rodzaj amunicji.

MIOTANIE GRANATÓW

Od tej pory żołnierze mogą miotać granaty na odległość sześciu cali plus 1 cal za każdy punkt Siły.

GRANATNIKI

Istnieją dwa typy granatników. Pierwszy został opisany w podręczniku głównym gry. Ma on zasięg 10 cali i kosztuje 2 punkty. Drugi typ jest silniejszy, ale można go zamontować tylko na karabinach szturmowych lub kupić jako samodzielną broń. Ma zasięg 20* cali, minimalny zasięg 6 cali i kosztuje 6 punktów, jeśli zamontuje się go na broni, lub 10, jeśli zostanie kupiony jako oddzielna broń. Tylko jeden model w drużynie może zostać wyposażony w granatnik zamiast normalnej broni. W przypadku, gdy drużyna liczy dziewięć lub więcej figurek (wliczając w to dowódców drużyny), w granatnik można wyposażyć dwóch żołnierzy.

**Zasięg nigdy nie może przekroczyć maksymalnego zasięgu broni pomniejszonego o 4 cale, jeśli granatnik zostanie zamontowany na karabinie. Przykład: granatnik typu II zamontowany na karabinie szturmowym Shogun ma maksymalny zasięg zredukowany do (16-4) 12 cali.*

GRANATY ODŁAMKOWE

Granaty odłamkowe mają najwięcej odmian. Wszystkie korporacje produkują je w dużych ilościach. Dwa spośród licznych wariantów są opisane poniżej.

TYP I

Ten typ został opisany w podręczniku głównym.

TYP II

Granat odłamkowy typu II wykorzystuje ten sam wzornik wybuchu, co granat typu I, ale zawiera silniejszy materiał wybuchowy. Jego wybuch jest groźniejszy.

GRANATY ZAPALAJĄCE

Granat tego typu wykorzystuje wzornik wybuchu normalnego granatu. Każdy model znajdujący się pod wzornikiem zostaje podpalony, tak jakby został trafiony z miotacza ognia. Obrażenia są obliczane w ten sam sposób, jak w przypadku miotacza ognia.

TABELA SPRZĘTU

TYP	ZB	ZM	MZ	OB.	KOSZT	Uwagi
Granatnik, typ I	10	-	-	-	2	
Granatnik, typ II	10	20*	-4	-	6/10	patrz zasady spec.
Granat, typ I	BM	-	-	12	4	
Granat, typ II	BM	-	-	15	6	
Granat zapalający	BM	-	-	13	6	

KORPORACYJNI HERETYCY SEMAI

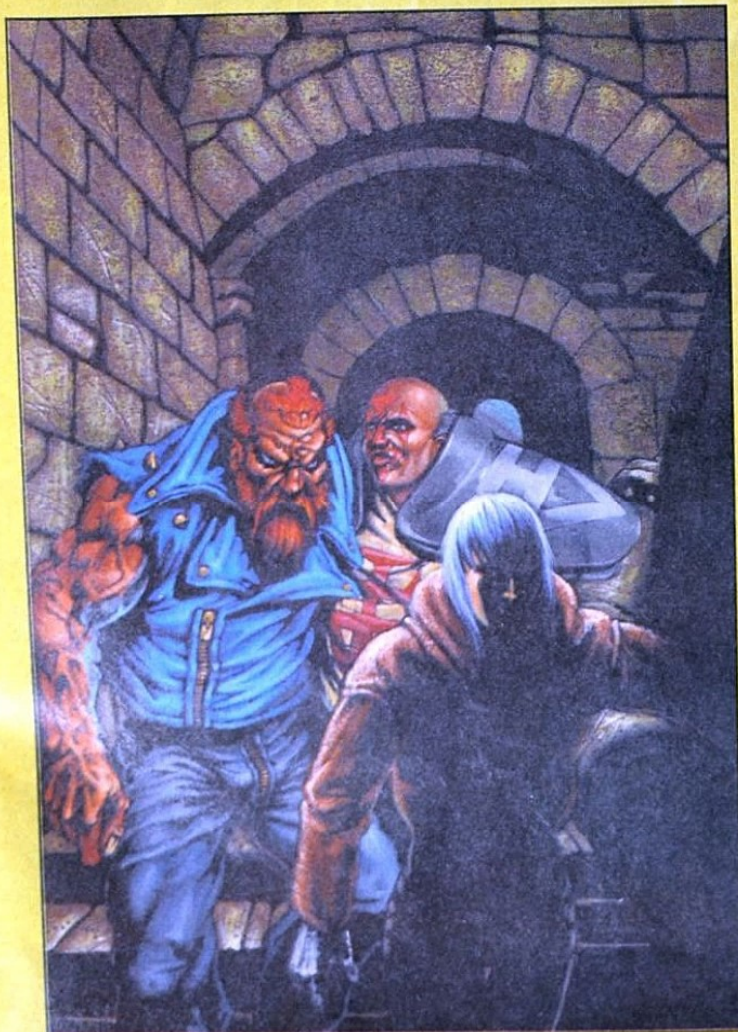
Joseph Goodman

(PONIŻSZYCH ZASAD NIE MOŻNA WYKORZYSTYWAĆ W GRZE TURNIEJOWEJ)

Wojownicy ludzkości rzadko stają się ofiarami Mrocznej Harmonii, ale takie rzeczy się zdarzają. Wiadomo o całych oddziałach żołnierzy korporacyjnych przechodzących w środku bitwy na stronę wroga. Zachęcono ich do tego obietnicami nieludzkiej potęgi.

W skład armii Semai mogą wchodzić skorumpowane oddziały korporacyjne. Najlepsze i najsilniejsze jednostki korporacyjne nie poddają się szeptom Pana Kłamstw (na przykład nie znane są przypadki zdrady wśród Wilków lub Krwawych Beretów), ale wiadomo o przypadkach zdrady mających miejsce wśród żołnierzy normalnych, nie tak sławnych oddziałów. Gracz dowodzący armią Semai może wybrać z listy oddziałów korporacyjnych jedną drużynę. Zdradzić mogą żołnierze jednej z następujących formacji:

PIECHOTA CAPITOLU
HUZARZY BAUHAUSU
SAMURAJOWIE MISHIMY
PIECHOTA IMPERIALU.



Jednostka taka jest wybierana w ten sam sposób, co normalny oddział korporacyjny. Istnieją jednak pewne różnice:

- Modele można wyposażać w broń ze zbrojowni Algerotha lub ze zbrojowni ich korporacji.
- Żołnierze Capitolu nie mogą korzystać ze wsparcia lotniczego lub desantu śmigłowcowego. Huzarzy Bauhausu nie mogą wykorzystywać zasady Nadszedł Czas!, ale wciąż korzystają z Niezawodności. Żołnierze Mishimy wciąż mogą wykonywać Szarżę Banzai, ale wojownicy Imperialu tracą

specjalną zdolność Przejęcie Inicjatywy.

- Wszystkie modele w zdradzieckiej jednostce otrzymują wyraźnie widoczny stygmat. Na ich czołach wypala się symbol Semai, świecący tak niezwykłym światłem, że można go dostrzec nawet przez hełm. Modeli zdrajców nie można pomylić z ich lojalnymi odpowiednikami.

- Zdradcy wstąpili na ścieżkę, z której nie ma powrotu. Ich przeznaczeniem jest zostać heretyckimi legionistami (z czego być może nie zdają sobie jeszcze sprawy). Już teraz, składając przysięgę Semai, doświadczyli ogromnego bólu, dlatego nie ulegają panice, nie uciekają i nie podlegają działaniu strachu. Musi nimi dowodzić Heretyk, który zastępuje ich poprzedniego dowódcę.

KORPORACYJNI HERETYCY CHARAKTERYSTYKA

Odpowiednia dla jednostki korporacyjnej. Każdy model kosztuje tyle, co żołnierz korporacyjny plus dodatkowe 5 punktów za figurkę.

ZASADY SPECJALNE

- Nie wykonują testów paniki, ucieczki i strachu.

WYPOSAŻENIE

Takie jak jednostka korporacyjna lub pochodząca ze zbrojowni Algerotha. Model może wybrać broń ciężką ze zbrojowni Algerotha, jeśli mógł być w nią wyposażony w oddziale korporacyjnym.

STRUKTURA

Taka jak odpowiedni oddział korporacyjny, dowódca jest Heretyk. Oryginalny dowódca drużyny wciąż wchodzi w skład oddziału, ale już nie dowodzi, chyba że Heretyk zostanie zabity.



Pieniądze posiadają zadziwiającą zdolność korumpowania. Słyszysz to ciągle. Mówią, że to właśnie zgubił Capitol – żąda szybkiego zysku. Ale ci zdrajcy udowadniają, że to nieprawda. Gdyby władza pieniądza była absolutna, nie byłoby u nas heretyków. W naszej korporacji każdemu może się poszczęścić - i pucybutowi, i obcemu, nie znającemu nawet języka. To nie tak, jak w Bauhausie czy Mishimie. Lecz nawet mimo tego, co Capitol oferuje swym obywatelom, ludzie podejmują ryzyko i przechodzą na stronę Legionu. Udowadniają, że mamy rację - Capitolczycy nie są tak chciwi, jak się o nich mówi.

Jonathan W. Coulter

BITWY SIERŻANTA BUCKA – ODCINEK 1:

PONURY DZIEŃ NA WENUS

Witam! Nazywam się sierżant Buck... Sierżant Anthony Willard Buck. Służę w piechocie Capitolu od, ehm... coś koło piętnastu lat i właśnie dlatego Kapitan pomyślał, że nieźle byłoby gdybym opowiedział o widzianych przeze mnie bitwach. A wierzcie mi, to stare ciało doświadczyło wielu okropieństw. Moją lewą nogę odciął jeden z tych wielkich, złych ezoghuli, ale przeżyłem to i teraz mogę o tym opowiedzieć. Mam bioniczną kończynę i działa tak samo dobrze jak naturalna. No... prawie tak dobrze. A w zeszłym roku dostałem w głowę od jednego z tych dupków z Imperiału. Kosztowało mnie to oko, ale rekrutkom podoba się moja przepaska, więc nie narzekam. Wiecie, tak naprawdę to nie jestem najlepszym gawędziarzem, ale jeszcze nigdy nie odmówiłem wykonania rozkazu – nawet bardzo dziwnego. A skoro mowa o dziwnych rozkazach, pozwólcie, że tym razem opowiem o tym, jak ja i moja drużyna zostaliśmy wysłani po szczątki meteorytu. Szczątki meteorytu? Właśnie tak... Wtedy też wydawało mi się to dziwne. Mniejsza z tym. Niezależnie od zadania, ja i moi chłopcy czekaliśmy na nie niecierpliwie. Ponieważ nigdy wcześniej nie braliśmy udziału w akcji na Wenus, nie zdawaliśmy sobie sprawy, co nas oczekuje. Stacjonowaliśmy wtedy na Marsie i mieliśmy właśnie zostać przeniesieni do... [cenzura wojskowa], kiedy dotarły do nas rozkazy. Zebraliśmy więc graty i odlecieliśmy. W czasie podróży kapitan Darla Davenport (miła pani, ale twarda jak stal) zrobiła nam odprawę. Z danych wywiadu wynikało, że w pobliżu Wenus przelatowała kometa. Przelatywała tak blisko, że oderwały się od niej jakieś kawałki. Większość fragmentów spłonęła w atmosferze, ale kilka spadło na planetę. Prawdę mówiąc, dżungla była nimi usiana. Kawałki skały były nasycone tymi mrocznymi czarami-marami. Wiecie, Mroczną Harmonią. Zanim udało się nam dostać do strefy operacyjnej, wszędzie dookoła siedzieli już śmierdzący Legioniści. Myślałby ktoś, że zamiast tych odłamków w ziemi siedzią złoto. Nasze rozkazy były jasne. Mieliśmy desantować się z helikoptera, zebrać wszystkie kawałki meteorytu (a jednocześnie ich nie dotykać) i przywieźć je do bazy. Tam miało się już nimi zająć Bractwo. To nie było typowe zadanie. Zazwyczaj po prostu lecimy, rozwalamy truposzy, niezależnie od tego, z jakiej są planety, wracamy do bazy i pijemy piwo (no, dobra, pijemy DUŻO piwa). Tym razem wyglądało to jednak tak, jakbyśmy brali udział w jakimś pieprzonym wyścigu olimpijskim. Tak czy siak, moja drużyna została wyznaczona do desantowania, a to nie jest najbezpieczniejsza robota pod słońcem. Siedzisz w kokpicie śmigłowca i czekasz na zrzut, a przez cały ten czas trupki walą do ciebie jak w kaczy kuper. A ty możesz co najwyżej modlić się do Kardynata, żeby cię stamtąd wyciągnął. Tym razem wyglądało jednak na to, że o nas pamięta. Wylądowaliśmy szczęśliwie i zaczęliśmy szukać tych odłamków. Zaraz potem rozpętało się piekło. Trafiliśmy w sam środek strefy walki.



*Sierżant Anthony
Willard Buck*

WSTĘP

Przed wami pierwszy z serii scenariuszy wyjętych prosto z kieszeni sierżanta Bucka. Od czasu do czasu, kiedy Buck nie będzie akurat rozwałł kolejnych truposzy, poprosimy go, aby podzielił się z nami swoimi doświadczeniami. Jego opowieści będą prezentowane jako zarysy scenariuszy do Strefy Wojny. Mówiąc „zarysy” rozumiem przez to scenariusze, w których nie będą brać udziału konkretne oddziały, a będzie je można zaadaptować do sił wybranych przez graczy. Co więcej, wielkość armii pozostawiona jest uznaniu grających.

PONURY DZIEŃ NA WENUS

Pewnego pięknego czerwcowego dnia do Wenus niebezpiecznie zbliżyła się zabłąkana kometa. Odbiła się od atmosfery, ale zderzenie sprawiło, że tysiące odłamków komety zaczęło spadać na planetę. Większość, zwłaszcza małe kawałki, spaliła się w atmosferze, ale większe kawały spadły na powierzchnię Wenus. Kawałki komety wielkości pięści pokryły niewielki obszar dżungli.

Z początku sądzono, że odłamki są niegroźne

i pozostawiono je własnemu losowi. Kilka części zabrano w charakterze pamiątek, ale większość po prostu zignorowano. Trwało to do chwili, gdy jeden z wysokich urzędników korporacyjnych zginął w swoim biurze z łap razydy. Zginął jedynie posiadany przez niego fragment komety. Jeden z sekretarzy ofiary był świadkiem całego zajścia i widział potwora rozbijającego szklaną gablotkę i zabierającego odłamek. Dzięki temu zbadano dokładnie posiadane fragmenty. Wyniki badań były szokujące. Po dokładnym zbadaniu okazało się, że kometa była przesycona Mroczną Harmonią, a posiadanie nawet maleńkiego odłamka zwiększało umiejętności władania mrocznymi darami.

Natychmiast na miejsce upadku meteorytów wysłano oddział, w skład którego wchodził żołnierze Imperiału i Capitolu. Ich zadaniem było zebranie kawałków komety, zanim zrobi to Legion Ciemności. Pomimo szybkości działania wojsk korporacyjnych, okazało się, że na miejscu roilo się już od legionistów.

ZASADY SPECJALNE

Odłamki komety – posiadany kawałek komety wywiera

na właściciela niezwykle wpływ. Jeśli noszący odłamki komety model pojedynczy może włączyć Mroczną Harmonię, za każdy fragment otrzymuje dodatni modyfikator +1 do wielkości swojej cechy MOC. Choć odłamki ułatwiają władanie Mroczną Harmonią, jednocześnie zmniejszają odporność na jej działanie. Dlatego model pojedynczy, niosący odłamek komety, otrzymuje dodatni modyfikator +1 do testów DW, ratujących przed mocami Mrocznej Harmonii.

Wykorzystywanie odłamków w następnych grach

– odłamki komety znalezione w czasie tej gry mogą zostać wykorzystane w następnych rozgrywkach (jeśli gracze się na to zgodzą, nie wolno wykorzystywać ich w grach turniejowych). Stosowane są wtedy następujące zasady.

Po pierwsze, każdy odłamek w przyszłych grach kosztuje 5 punktów. Nie można ich kupić; jedynym sposobem ich zdobycia jest uczestniczenie w niniejszym scenariuszu. Po drugie, wraz z wykorzystaniem odłamków zmniejsza się ich moc. Przed wykorzystaniem odłamka i wykonaniem rzutu kostką gracz musi powiedzieć, że zamierza



wykorzystać niesiony fragment komety. W takim przypadku stosowany jest wspomniany wyżej modyfikator +1. Po wykorzystaniu odłamka jego moc zostaje wyczerpana i nie można go wykorzystać powtórnie. Naraz można wykorzystać moc kilku fragmentów komety. Po trzecie, odłamki mogą przenosić tylko modele pojedyncze. Nie można nieść więcej niż trzy odłamki. Modele pojedyncze mogą sobie przekazywać fragmenty komety. Opisano to niżej.

Podnoszenie i przenoszenie odłamków – model nie będący pojazdem, który dotknie podstawką odłamka, automatycznie go podnosi. Umieść odłamek na podstawce modelu. Od tej pory figurka porusza się wraz z odłamkiem komety. Model może przekazać fragment komety innemu modelowi, jeśli ich podstawki się dotykają. Odłamek można przenieść do odkrytego pojazdu (takiego jak np. nekropelzacz), ale pojazd musi stać. Po zetknięciu się podstawkami modele mogą natychmiast, bez żadnych negatywnych modyfikatorów, przekazywać sobie kawałki skały. Model może upuścić dowolną liczbę posiadanych kawałków komety. Inny model może podnieść upuszczone odłamki w normalny sposób. Figurka może wyjść poza krawędź stołu we własnej strefie rozstawienia, aby upuścić znalezione odłamki. Kosztuje to jedną akcję, ale niesione dotychczas kawałki komety są bezpieczne na tyłach. W następnej akcji model może





powrócić na stół w tym samym miejscu, w którym go opuścił. Odłamki wyniesione poza stół zostają usunięte z gry, ale uważa się, że wciąż są w posiadaniu gracza, którego model wyniósł je za stół.

Zabity model, który przynosił odłamki skały, upuszcza je w chwili śmierci. Mogą je podnieść inne modele, wykorzystując zasady podane powyżej.

ZWYCIĘSTWO

Po zakończeniu gry otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy kawałek komety wyniesiony za stół lub będący w posiadaniu twojego modelu. Nie bierz pod uwagę odłamków podniesionych, lecz później wyrzuconych dobrowolnie lub na skutek śmierci modelu. Przy obliczaniu punktów zwycięstwa uwzględnia się tylko te fragmenty komety, które twoje modele wyniosły za stół lub które w momencie zakończenia gry mają przy sobie. Nie przyznaje się innych punktów zwycięstwa. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

ROZPOCZĘCIE GRY

Opisywana rozgrywka wymaga ustawienia na stole jak największej liczby modeli terenu – im więcej, tym lepiej! Ustaw dużo drzew i wzgórz w taki sposób, by dżungla, którą ma odzwierciedlać stół gry, była naprawdę gęsta. Celem jest otrzymanie bardzo ograniczonych pól ostrzału. Będziesz też potrzebował czegoś, co oznaczać będzie odłamki komety. Najlepsze byłyby czerwone markery wykorzystywane w grach karcianych, ale można też użyć czerwonych kostek, niewielkich



monet, kamyków lub czegoś w tym rodzaju. Liczba odłamków jest uzależniona od graczy, ale rekomendujemy wykorzystanie tylu odłamków, by ich liczba była równa ogólnej liczbie oddziałów biorących udział w bitwie. Ich rozmieszczenie jest proste. Każdy z graczy kolejno umieszcza jeden odłamek. Powinno się je kłaść przynajmniej 6 cali od siebie i 6 cali od strefy rozstawienia obu sił.

Wybór stron stołu i rozstawienie żołnierzy jest dokonywane według standardowych zasad.

OGRANICZENIE CZASU GRY

Scenariusz jest rozgrywany do momentu zebrania wszystkich odłamków komety.

SIŁY

Scenariusz został pomyślany jako symulacja bitwy pomiędzy siłami dowolnej korporacji i oddziałami Legionu Ciemności, choć dopuszczalne jest użycie dowolnej kombinacji walczących jednostek. Bitwa pomiędzy oddziałami korporacyjnymi może przedstawiać próbę zabezpieczenia jak największej liczby odłamków komety, cennych ze względu na ich właściwości chroniące przed Mroczną Harmonią. Bitwa z udziałem wyłączonej siły Ciemności jest przeciwieństwem poprzedniej – przedstawia próbę zdobycia cennych, wzmacniających moc użytkowników fragmentów kosmicznej skały. Wielkość armii pozostawiona jest uznaniu graczy, nie ma też żadnych zasad specjalnych dotyczących składu sił. Ze względu na preferowane ustawienie terenu, zalecane są armie liczące po około 1000–1500 punktów. W przypadku, gdy ktoś dysponuje dużą liczbą modeli terenu i figurek, limit wielkości armii można podnieść do 2500–3000

ODPRAWA BRACCTWA

–Chwała Kardynałowi! Substancja zdolna przeciwstawić się działaniu mrocznych zaklęć dosłownie spadła nam z nieba. Musimy tylko ją zebrać. Oczywiście, te odrażające stwory Legionu Ciemności będą na miejscu, próbując przejąć cenne znalezisko. Nie możemy dopuścić, by wzmocnili swą moc. Trzeba to wszystko dokładnie zaplanować, ale jedno jest pewne. Musimy działać szybko, jeśli chcemy zdążyć przed wrogiem. Kogo posłać? Znamca Sztuki będzie niezbędny, ale to samo możemy powiedzieć o wszystkich żołnierzach. Nie mamy czasu na zastanawianie się, musimy ruszać. Kogo posłać?





ODPRAWA KORPORACYJNA

– Właśnie wręczono ci dość niezwykłe rozkazy z samej Kwatery Głównej. Nie masz jednak czasu, żeby się nad tym zastanowić. Musisz natychmiast wyruszać! Wydając rozkazy swoim żołnierzom, nie przestajesz się zastanawiać, z jakiego powodu kawałki kosmicznych skał są takie cenne. I nagle, tak jakby Dowództwo znało twoje myśli, dostajesz kolejne polecenia. Zdanie na dole monitora tłumaczy wszystko. Te kawałki kosmicznego śmiecia wzmacniają umiejętności władania Mroczną Harmonią. Utrzymanie ich z dala od typów z Legionu Ciemności staje się piekielnie ważne... I tak są silni. Ale zaraz! Dodatkowo te odłamki chronią przed działaniem mrocznych zaklęć? Hmm, można by z nich zrobić niezły pancerz! No, dobra, nie ma czasu do namysłu. Musisz zdecydować, kogo bierzesz na akcję i czy nie warto byłoby poprosić o pomoc kogoś z Bractwa. Przydaliby się też żołnierze Zagłady!



poruszaniu, walce wręcz i strzelaniu stosowany jest ujemny

punktów. Scenariusz był testowany z siłami liczącymi od 1200 do 2500 punktów na stronę.

ALTERNATYWNE ZASADY GRY

Każdy scenariusz z tej serii będzie zawierał kilka alternatywnych zasad dodatkowych, których wykorzystanie zmieni poszczególne rozgrywki. Zasady te będą prezentowane na końcu scenariusza. Do „Ponurego dnia na Wenus” są one przedstawione poniżej. Najłatwiejsza do wprowadzenia zmiana to rozegranie scenariusza jako bitwy, w której bierze udział kilku graczy. Trzy czy cztery osoby mogą zechcieć rozegrać ten scenariusz wspólnie, po to by w przyszłych rozgrywkach móc posługiwać się zdobytymi odławkami komety. Kolejna zmiana polega na nadaniu fragmentom komety niebezpiecznych właściwości. Kiedy model podnosi odłamek, rzuć kostką. Wynik 15 lub mniej oznacza, że nic się nie dzieje. Wynik 16 i więcej oznacza, że odłamek eksploduje, tak jak granat odłamkowy. Umieść wzornik wybuchu w ten sposób, by pośrodku znajdowała się figurka podnosząca fragment komety. Obrażenia oblicza się w sposób normalny. Odłamki komety są ciężkie. Z tego powodu model może przenosić tylko jeden odłamek, a dodatkowo przy

modyfikator -1. Ze względu na ciężar skalnego odłamka, podniesienie lub przekazanie go innej figurce wymaga wykorzystania jednej akcji. Upuszczenie wciąż nie wymaga zużycia akcji. Opisane wyżej ujemne modyfikatory stosowane są tylko w przypadku tych modeli, których SIŁA jest mniejsza niż 2. Dla potrzeb tego scenariusza kawałki skały są zanieczyszczone. Oznacza to, że aby je wykorzystać, trzeba je oczyścić. Jest to czasochłonne, dlatego podczas tej bitwy nie można korzystać z właściwości odłamków. Wariant punktu 4. Ruda szybko traci swe właściwości, wobec czego jej kawałki trzeba zebrać i oczyścić najszybciej, jak się da. Gra powinna trwać około 6-10 tur. Wszystkie fragmenty pozostałe na planszy po zakończeniu ostatniej tury tracą swoje właściwości. W kolejnych grach można wykorzystywać tylko te odłamki, które zebrano z pola walki.



ODPRAWA LEGIONU CIEMNOŚCI

- Chwała Apostołom! Zesłali nam dar, który pozwoli nam lepiej władać Mroczną Harmonią. Wróg jednak nie śpi! Chce zabrać ci to, co zesłali Apostołowie! Nie możesz na to pozwolić, wyślij swych legionistów, zanim wróg zdąży przejąć dar. Żołnierze tłoczą siń w korytarzach Cytadeli i stopniowo wychodzą w dżunglę. Posiadając te odłamki komety pokonasz żalosnych ludzi i rozszerzysz imperium Apostołów.“



Figurki pomalowali: Artur Marciniak (Razyda), Joakim Rannikko (specjalny agent Kartelu i Inkwizytor Bractwa) oraz Jonni Teittinen (sierżant Bractwa i nefaryta Demnogonisa)

DRUŻYNY KIRASJERÓW

CYBERTRONIC

Wolfe wbiegł po schodach na piętro budynku Cybertronicu. Chronił go najlepszy pancerz GUARDSMAN MK2, w rękach trzymał ulubioną zabawkę – Deathlockdruma. Był pewien, że uda mu się wypełnić zadanie – zabić tego zdrajcę, Heindricha Feltherrena. Kiedyś był jednym z największych naukowców Bauhausu, ale wpadł w łapy Cybertronicu...

Jak dotąd, nie miał żadnych kłopotów. Naprawdę dziwiło go, że napotkał tak mały opór. Na pierwszym piętrze ogłuszył dwóch stojących na straży szaserów. Na drugim obciął głowę kirasjerowi. Punisher się co prawda złamał, ale udało mu się zniszczyć Atyllę.

Wolfe otworzył drzwi prowadzące na trzecie piętro. - W głębi korytarza na lewo - pomyślał i zaczął się cicho skradać. Tuż za rogiem zauważył jakieś drzwi. Podszedł do nich, chwycił za klamkę i wpadł do środka. Wewnątrz zobaczył... cztery Atylle i szasera. Cholerne drzwi!

Drużyny Atylli nie występują zbyt często, wiadomo jednak o przynajmniej kilku przypadkach ich wykorzystania. Od czasu do czasu Cybertronic próbuje dowieść swej przewagi, wystawiając całe drużyny tych straszliwych robotów. Wykorzystuje się je do misji specjalnego znaczenia, związanych z ochroną lub eliminacją ważnych polityków, naukowców i wojskowych. Także służba bezpieczeństwa Cybertronicu lubi używać całych drużyn robotów, jeśli przydzielono im jakieś wyjątkowo ważne zadanie.

DODATKOWE ZASADY SPECJALNE

- Kirasjerów w drużynach nie wolno wyposażać w ulepszenia i programy.
- W drużynach kirasjerów rolę dowódcy pełnią bohaterowie szaserów. Nie musisz kupować drużyny szaserów, jeśli chcesz dodać do drużyny kirasjerów bohatera szaserów.
- Dowódca drużyny kirasjerów nie może posiadać żadnych specjalnych zdolności bohaterów, ani wyposażenia specjalnego.

Chris Bledsoe, Dave Jones & Sami Sinervä

CSA 404

MIECZ



BRONŃ	ZB	ZM	MZ	ON	Koszt
CSA 404 Miecz	WW	-	-	12*	8

Model może rozgrzać miecz wykorzystując jedną akcję Użycie Mocy Specjalnej. Rozgrzany miecz zadaje OB 12(x3). Po jednokrotnym użyciu (nieważne czy skutecznym, czy nie) ostrze jest schładzane i musi zostać rozgrzane ponownie, jeśli jego użytkownik chce zadawać zwiększone obrażenia. CSA 404 może wykonywać zamasytę cięcia.

- Zasada formacji. Dopóki bohater szaserów żyje, wszyscy kirasjerzy z jego drużyny muszą pozostawać w zasięgu dowodzenia. Po jego śmierci wszyscy kirasjerzy są uaktywniani i poruszani jak modele pojedyncze.
- Kiedy jeden z kirasjerów z drużyny wyrzuci na kostce Porażkę i wpada w amok, a bohater szaserów żyje, istnieje szansa, że jego rozkazy przewyciężą struktury oprogramowania w elektronicznym mózgu Atylli. Za każdym razem, gdy kirasjer w drużynie nie przejdzie testu DW po wyrzuceniu Porażki, bohater szaserów może próbować przejąć nad nim kontrolę. Jeśli wynik jego rzutu jest równy lub mniejszy od 10, kirasjer nie wpada w amok i Porażka jest traktowana w sposób normalny.

PORAŻKA: W amok wpadają wszyscy kirasjerzy.
ABSOLUTNY SUKCES: Kirasjer, który wyrzucił na kości Porażkę, nie traci żadnych akcji

WYPOSAŻENIE

Atylle wchodzący w skład drużyny kirasjerów są wyposażeni w AR3000 i miecze CSA404. Jeden z kirasjerów może wymienić ten ekwipunek na broń ciężką ze zbrojowni Cybertronicu. Bohater szaserów jest uzbrojony albo w CSA404 i AR3000, albo w broń ciężką wybraną ze zbrojowni ogólnej lub zbrojowni Cybertronicu. Koszt broni nie jest – jak zwykle – wliczony w KOSZT modelu.

STRUKTURA

W skład drużyn wchodzi od 3 do 4 kirasjerów i jeden bohater szaserów. Kupując taką drużynę płaci się KOSZT modeli i ich uzbrojenia i dodatkowe 20 punktów.



MERKURIAŃSKA OHYDA

LEGION CIEMNOŚCI

Merkuriańska Ohyda pojawiła się na polach bitew dopiero niedawno. Jeden taki stwór prawie całkowicie zniszczył kilkanaście niewielkich oddziałów Mishimy. Nieliczni ocaleni opowiadali o wielkiej bestii o zielonkawej, bladej skórze. Mówili, że potwór zaskoczył ich wyskakując spod wody. Już pierwsze doniesienia o spotkaniach z Ohydami zostały potraktowane przez bardzo poważnie przez przywódców ludzkości. Potwory te były bowiem nowym, nie znanym wcześniej zagrożeniem. Badania wykazały, że Ohydy są przedstawicielami obcej rasy, zwerbowanymi przez Algerotha do walki u boku jego innych sług. Merkuriańska Ohyda do walki na odległość wykorzystuje wielkie działo ręczne, natomiast w walce wręcz preferuje swe potężne pięści.



Chris Bledsoe
i Dave Jones

NAZWA	WW	BS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	KOSZT
Ohyda	16	14	14	15	4	5	6	4	30	145

Widok zębatej paszczy potwora był dla niejednego żołnierza ostatnim widokiem w życiu. Z nieznanych powodów Ohydy lubią przebywać w wodzie lub w bagnie, gdzie wyczekują na nieostrożnych wojowników.

ZASADY ZPECJALNE

- Merkuriańska Ohyda jest modelem bardzo dużym. Wywołuje Strach (patrz Kompendium Warzone #1 lub Kroniki Strefy Wojny #2). Może się ukrywać tylko w wodzie.
- Merkuriańskie Ohydy mogą posiadać do dwóch Mrocznych Darów wybranych z listy Mrocznej Harmonii lub z listy Darów Algerotha.
- Merkuriańska Ohyda może regenerować odniesione obrażenia. Za każdym razem, gdy zostanie jej zadane obrażenie, wykonaj rzut 1K20. Przy wyniku 10 lub mniej zignoruj obrażenia.
- Merkuriańskie Ohydy myślą inaczej niż ludzie. Znałe są przypadki, gdy Ohydy dokonywały niezwykle niebezpiecznych czynów, by wkrótce potem trząść się z przerażenia. Nikt z ludzi nie zna przyczyn takiego zachowania, ale na polu bitwy Merkuriańskie Ohydy nie ulegają panice i nie uciekają.
- Merkuriańskie Ohydy nie mogą posiadać żadnych zdolności specjalnych, wyposażenia specjalnego ani nekrobioniki. Ich broń (ręczne działko Attachia) została skonstruowana specjalnie dla nich. Obcy umysł potwora nie jest w stanie pojąć zasad działania innych rodzajów broni, dlatego Ohydy nie można uzbroić w żadną inną broń.
- Naturalnym środowiskiem opisywanego stwora są jeziora, bagna, rzeki. Merkuriańska Ohyda

nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów ruchu przy przechodzeniu przez rzekę lub bagno.

- Kiedy na polu bitwy znajduje się woda, na początku bitwy Ohydę można umieścić ukrytego w wodzie (nie dotyczy to stref rozstawienia przeciwnika).

WYPOSAŻENIE

Merkuriańskie Ohydy nie potrafią zrozumieć zasad działania większości urządzeń nekrotechniki, nie mówiąc już o wytworach ludzkich rąk. Tekroni Algerotha zaprojektowali dla nich specjalną broń - ręczne działko Attachia.

ZB	ZM	MZ	OB	KOSZT
25	40	-2	15(x2)	27

Z działka Attachia można strzelać seriami.



— Nigdy nie widziałem żadnego z tych stworów, ale to nie ma znaczenia. Te potwory z Legionu są wszystkie takie same. Wielkie, brzydkie i chcą cię pożreć. Przewody, maci, działka, ostrza... Nie obchodzi mnie, czym walczą. Ważne jest to, żebym to ja dostał je, a nie one mnie. Walcząc pod Cytadelą Moloka widziałem wiele bestii. Już się nimi nie przejmuję. Po prostu niedawno się ożeniłem i mam teściową...



**JESTEŚMY RÓWNIEŻ
W WERSJI KOMPUTEROWEJ**

MECHWARRIOR[®] 2 **MERCENARIES**

ACTIVISION[®]

OPTIMUS BIS

ODPOWIEDZI NA ZAGADKI DO GRY DOOMTROOPER



Zagadka z numeru 31-32

Pytanie: Jakie karty powinien mieć na ręku posiadacz Mortyfikatora, aby mógł zabić Alakhai w najbardziej korzystny dla siebie sposób (czyli zdobyć jak największą liczbę punktów jak najmniejszym kosztem)?

Odpowiedź 1: Posiadacz Mortyfikatora powinien mieć na ręku Lewitację, Okrucieństwo, Odwrócenie Uwagi i Burzę Chaosu. Jego pierwszą akcją (za 4 PA) jest zagranie Burzy Chaosu, a następnie atak na Alakhai przy użyciu Lewitacji za 21 PA oraz Odwrócenia Uwagi. Alakhai zostaje raniony, a po zagranie Okrucieństwa zabity (właściciel Mortyfikatora wykonuje misję, zdobywając 36 PZ).

Z kilku powodów jest to rozwiązanie najbardziej optymalne: zostaje wykonana misja (36 PZ), Mortyfikator pozostaje w grze i posiada nadal Przenośną Minę, podczas kroku pierwszego jego właściciel dobierze 7 kart. Kluczową kartą tej kombinacji jest Burza Chaosu, która uniemożliwia przeciwnikowi zagranie karty kontrującej (mógłby mieć przecież na ręku np. 5 Zakłóceń Łączności lub przynajmniej jedną Ucieczkę...). Tak samo niezbędne jest zagranie Odwrócenia Uwagi, ponieważ Alakhai jest odporny na Sztukę i Lewitacja po prostu nie odniosłaby żadnego skutku, a co za tym idzie Okrucieństwo również.

Odpowiedź 2: Posiadacz Mortyfikatora powinien mieć na ręku Burzę Chaosu i Ucieczkę. Jego pierwszą akcją jest zagranie Burzy Chaosu, a następnie atak na Alakhai przy użyciu Miny. Mortyfikator zabija Alakhai a sam ginie, jednak po zagranie Ucieczki pozostaje w grze, misja zostaje wypełniona itd.



Zagadka z numeru 33

Pytanie: Właśnie dobrałeś ostatnich siedem kart ze swojej talii. Twój przeciwnik nie ma kart na ręku, ale zagrał Anihilację — stół jest pusty. Ani na ręku, ani w stosie kart odrzuconych nie masz żadnego wojownika. Nie masz także Grabieży ani Boskiego Natchnienia. Gracie do 25 Punktów Zwycięstwa. Należy też dodać, że nie masz Punktów Akcji i Punktów Zwycięstwa. Jakie karty musisz dobrać, żeby odebrać zwycięstwo przeciwnikowi?

Odpowiedź: Te siedem kart to: Wymiana, cztery Dary Losu, Ciężkie Czasy i cokolwiek innego.

Ponieważ w grę nie wchodził wojownik, należało skupić się na kartach specjalnych, tym bardziej, że przeciwnik nie miał żadnych kart w ręku. Ponieważ tylko jedna karta — Wymiana — umożliwia zdobycie Punktów Zwycięstwa, należało pomyśleć nad takim doborem reszty kart, aby uzyskać dzięki nim 25 Punktów Akcji i to w taki sposób, by pozostała jeszcze jedna akcja na zagranie tej karty.

Niestety, na żadną z zagadek nie otrzymaliśmy odpowiedzi, w której podano by choćby przybliżone rozwiązania.



ZAGADKA

Pytanie: Tym razem coś dla bystrych oczu... Nagroda czeka na tego, kto odnajdzie na karcie Sojuszu Capitolu najwięcej fragmentów innych, opublikowanych w Polsce kart do DoomTroopera. Odpowiedzi (nazwy kart, których ilustracjami są fragmenty ilustracji z karty tego Sojuszu) nadsyłajcie pod adresem redakcji z dopiskiem ZAGADKA III. Na

odpowiedzi czekamy do 10 stycznia 1997 roku

PREZES



BRACTWO

Wiele osób tworzy talie, w skład których wchodzi karty należące tylko do jednej z sił walczących o dominację nad Układem Słonecznym. Nie jest to problem, jeżeli grymas Bractwem lub Legionem, jednak nie każda korporacja nadaje się do stworzenia talii turniejowej.

O czym powinno się pamiętać, składając talie, w skład której wchodzi karty Bractwa...? Przede wszystkim o Sztuce. Kart Sztuki jest tak dużo, że w praktyce można uzyskać dzięki nim prawie wszystko. Chciałbym zwrócić uwagę na kilka z nich.

Nietykalność: karta rzadka, czyniąca przeciwnika mniej groźnym.

Samodoskonalenie: komentarz chyba zbędny... karta możliwa do wykorzystania zarówno w ataku, jak i obronie.

Sposobność Nathaniela: niezastąpiona w każdej talii. Jeżeli posiadasz dwie Sposobności, nie musisz się martwić, że talia skończy się w nieodpowiednim momencie (nigdy się nie kończy, chyba że...)

Anihilacja: bardzo przydatna do rozwiązywania sytuacji z pozoru nierozwiązywalnych...

Equilibrium: na wypadek niemiłych kart utrudniających rozgrywkę i działających przez dłuższy czas (kart Equilibrium wystarczy od dwóch do trzech na całą talię).

Eliminacja: Bez komentarza.

Przywołania: połączenie Zamówienia z Darem Losu, działające na konkretny typ kart talii.

Powiększenie: Karta doceniona przez mnie dzięki (chylę czoło) zwycięzcy turnieju Doom Troopera z ostatniej „Soboty z fantastyką”. Można ją wykorzystać tak, jak kiedyś wykorzystywano Lewitację – do takiego podbicia wartości wojownika, aby ten jednym atakiem uzyskał potrzebną do zwycięstwa ilość punktów.

Grając Bractwem należy pamiętać o kilku sprawach:

Po pierwsze, Sztuka jest bardzo kosztowna (w Punktach Akcji), dlatego trzeba umieścić w talii karty takie, jak Szczęście i Ciężkie Czasy, Niezastąpiony w talii Bractwa wydaje się być Znacznik Sztuki, mogący z niej korzystać nie o połowę „taniej”, a dodatkowo potrafiący posługiwać się wszystkimi jej arkanami. Tu pojawia się kolejny problem. Należy pamiętać o tym, aby każdy wojownik mógł korzystać ze wszystkich rodzajów Sztuki, jakie znalazły się w talii... Niektóre karty Sztuki mają dziwną właściwość wskazywania do ręki akurat wtedy, gdy na stole nie ma wojownika mogącego z nich skorzystać. Kolejną właściwością, nie tyle Sztuki, co pewnych wojowników, jest ich dziwna niewrażliwość na moc i potęgę sług Kardynała. Dlatego zalecałbym stałe zatrudnienie dobrego wujka Duranda, który w odpowiednim momencie uświadomi delikwentowi, jak wielki błąd życiowy popełnia wskakując na stół. Nikt, co prawda nie odkrył, w jaki sposób „wujcio” przekonuje i jakiej retoryki używa w stosunku do np. takiego cwaniaka Alakhaia, ale kto wie... Podobno Legioniści mają niejaką słabość do kiepsko ubranych facetów z tatuażami. Co prawda „Lysy” nie jest takim i łatwo dostępnym wojownikiem, ale jak go już będziesz miał... zapewniam – twój prestiż wzrośnie, no i ten przykładowy Pretoriański (nazwijmy go żartobliwie Pretem) będzie mógł co najwyżej uchylić rąbka kapelusza (znaczy się rogu), ustąpić miejsca w autobusie i zaproponować piwo, mając nadzieję, że „przywołanie” zgubi się we mgle miłego i uspakajającego dymu papierosowego w melinie „U Billego”, znanego nam skądinąd heretyka. A tak na poważnie, Durand jest bardzo potrzebny w talii Bractwa. Zanegowanie odporności na Sztukę jest często jedyną drogą do pozbycia się wojownika legionu ciemności.



Encyklopedia gry KULT

KULT

Encyklopedia gry

Poniżej prezentujemy opis wszystkich kart do nowej gry karcianej KULT. Opis każdej karty zawiera wszystkie informacje niezbędne przy tworzeniu własnej talii. Miłej zabawy!

Skróty: Przynależność: c - czerwień, b - błękit, n - neutralna. Stacje: E - wsch., W - zach., S - pdł., N - pln. Dostępność: P - powszechna, R - rzadka, W - wyjątkowa

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ. WB Stacje Dostęp. Kolorы Przynależ. Hierarchia Dostęp.

ADMIRAŁ LYLE P. CROWLEY
Istota ♣, X c 6 E, 1, 2, 3, 4 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. WB wszystkich PSÓW BOJOWYCH, będących w tym samym Mistycznym Krzyżu, co CROWLEY, zwiększa się o +3. WB CROWLEYA zwiększa się o +4, jeśli jest on w tym samym Mistycznym Krzyżu, co U.S.S. RELIANT. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną ♣.

ADNAN KAZOUR
Istota ♣, ♠ B 6 E, 1, 2, 3 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. Kazour próbuje zdobyć władzę nad Środkowym Wschodem. Gdy znajduje się w twojej Obsadzie, Istoty z twojej Sceny mogą atakować członków Obsady. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną ♣.

AGENCJA POMOCY HAYWORTH
Miejsce ♠, ♣ B E, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym ♣ i ♠. GAMICHICOTH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

AGITATOR
Polecenie P
Wyłóż w dowolnej chwili. Zabierz z Obsady żeton ludu, a następnie połóż go na dostępnym członku innej Obsady.



AGRESJA
Polecenie n +2 P
Wyłóż w czasie walki. Do końca walki jedna Istota otrzymuje +2 do swej WB.

ANDREA BERGSTRÖM
Istota X, X c 6 E, S, 1, 2 R
LIKTOR I PIONEK. KARTA UNIKALNA. BERGSTRÖM sprawia, że WB wszystkich PIONKÓW NAMIĘTNOŚCI będących w grze wzrasta o +1. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną ♣.

ANIÓŁ POMSTY
Istota ♠ B 3 1, 2, 3, 4 R
STWÓR. ANIÓŁ POMSTY może zaatakować natchmiast każdą Istotę, która zaatakowała Istotę z Mistycznego Krzyża ANIÓŁA. Drugi atak jest rozstrzygnięty po zakończeniu pierwszego.

ANSELM HÖDER
Istota ♠, ♣ n 5 1, 2, 3, 4 R
PIONEK. KARTA UNIKALNA. MAG.

ANTON PRADWYCK
Istota ♠, ♣ c 6 N, S, 1, 4 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. PRADWYCK uzurpuje sobie władzę KSIĘCIA RAINERA VON HABSBURGA. Musi go atakować, jeśli HABSBUERG przebywa w innym Mistycznym Krzyżu. WB HABSBURGA zwiększa się o +3, jeśli jest w tym samym Mistycznym Krzyżu, co PRADWYCK. Kiedy ANTON PRADWYCK znajduje się w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad ♣.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ. WB Stacje Dostęp. Kolorы Przynależ. Hierarchia Dostęp.

ANTON TEPTOW
Istota ♠, ♣ B 6 N, 2, 3, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. TEPTOW uważa, że wszyscy ludzie są jego dziećmi, które trzeba karać, aby nauczyć je dobrych manier. Dołącz do TEPTOWA wszystkie Pionki, które pokona w walce. Jego WB zwiększa się o +1 za każdego dołączonego Pionka. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad ♣.

APARAT FOTOGRAFICZNY
Wpływ C, C 1 R
WPLYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. RZECZ. APARAT FOTOGRAFICZNY robi zdjęcia Prawdziwej Rzeczywistości. Kiedy Pionek walczy z LIKTOREM, RAZYDĄ lub STWÓREM, możesz odepchnąć jeden żeton ludu, aby zwiększyć o +4 jego WB. Można odepchnąć tylko jeden żeton. Nie musisz odpychać, jeśli APARAT jest dołączony do DZIENNIKARZA.

ARMIA UMĘCZONYCH
Istota ♠, ♣ B 5 2, 3 P
STWÓR. ARMIA UMĘCZONYCH może posiadać dowolną liczbę żetonów ludu. Za każdy żeton, który posiada, jej WB wzrasta o +1.

ARTYSTA
Istota ♣ n 3 3 P
PIONEK SNÓW. Artysta daje ci kontrolę nad jednym ♣.

AS Z RĘKAWA
Polecenie R
Wyłóż natchmiast po przegraniu walki. W Prawdziwej Rzeczywistości walka zakończyła się remisem. Nie ma zwycięzcy ani przegranego. Nie odrzuca się żadnych kart, nie przenosi się żadnych żetonów ludu.

AZAQI
Istota ♠, ♣ B 6 W, 2, 3 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. AZAQI jest ożywionym Razydą. WB CANTORRE wzrasta o +2, kiedy jest w tym samym Mistycznym Krzyżu, co AZAQI. AZAQI nigdy nie jest odrzucany, wstawia się go z powrotem w Talię. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym ♣.

BAAL RESHEF – PAN ZARAZY
Istota ♠, ♣, ♣ n 10 N, 1 R
STWÓR. KARTA UNIKALNA. Odwróć go koszątko do góry, aby zarazić CHOROBĄ dowolną Istotę. Jej WB zmniejsza się o -2. Każdy żeton ludu posiadany przez BAAL RESHEFA jest ZAINFEKOWANY. Kiedy taki żeton ludu zostaje przesunięty na Istotę, jest ona odrzucana. Żeton ludu zostaje wyleczony po dotarciu do Piasty lub powrocie do Puli Ludności.

BADACZ
Istota X n 3 2 P
PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. W czasie swojej fazy wykonywania działań możesz odrzucić BADACZA. Pozwoli ci to obejrzeć kartę leżącą koszątko do góry w dowolnej Piastce, a nawet zamienić ją z kartą leżącą na wierzchu Talii odpowiedniego gracza (bez jej oglądania).

BERNAUER KRANKENHAUS
Miejsce ♠, ♣ B 6 N, E, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym ♣ i ♠. NAHEMOTH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

BINAH
karta Arkan Wielkich X, X, C, C c 5 W
Czarna Madonna. Jest orędowniczką życia rodzinnego. Zasada specjalna. Wszystkie karty twojej Sceny mogą posiadać dodatkowy żeton ludu. Hierarchia 5.

BLIŹNIAK SYJAMSKI
Wpływ ♠, ♣ 1, 2, 3, 4 P
WPLYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. Ten Pionek ma syjamskiego bliźniaka. Przedstawia go ta karta. Jeżeli w czasie walki Pionek zostanie pokonany, zamiast niego ginie BLIŹNIAK, który jest odrzucany.

BOMBA DEMOGRAFICZNA
Polecenie R
Wyłóż w dowolnej chwili. Podwój liczbę żetonów ludu, które są obecnie w Puli Ludności. Następnie usuń tę kartę z gry.

BRAK MOCY
Polecenie P
Wyłóż natchmiast po rzuceniu czaru. Czar nie działa i jest odrzucany.

BRAK WIARY
Polecenie p
Wyłóż natchmiast po zagranieniu karty Wpływów. Karta Wpływów nie działa i jest odrzucana.

BRONŃ NATURALNA
Wpływ ♠, ♣, ♣ n 4 N, E, 2, 3 R
WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. MCC I BRONŃ. Ta Istota zmutowała. Jej WB zwiększa się o +4.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ. WB Stacje Dostęp. Kolorы Przynależ. Hierarchia Dostęp.

BUDYNEK NAKAMURA
Miejsce C, C c E, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym ♣ i ♠. TIPHARETH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

CHAGIDIEL
karta Arkan Wielkich ♠, ♣, ♣ B 4 W
Skrwawiony Patriarcha. Zboczony ojciec pożerający swe dzieci. Zasada specjalna: Ciągniesz do ośmiu kart. Hierarchia 4.

CHESED
karta Arkan Wielkich ♠, ♠, X, X c 7 W
Ten, Który Pomaga. Zasada specjalna: Za każdym razem, kiedy wyłożysz lub odrzucisz kartę, ciągniesz następną. Zamiast do 7, ciągniesz do 4 kart. Możesz mieć co najwyżej cztery karty na ręku. Hierarchia 7.

CHOKMACH
karta Arkan Wielkich ♠, ♠, C, C c 3 W
Patriarcha. Zasada specjalna: Ciągniesz do ośmiu kart. Hierarchia 3.

COATLICUE – BOGINI CHAOSU
Istota ♠ n 3 N, E, S, W R
STWÓR. KARTA UNIKALNA. COATLICUE nie może posiadać żetonów ludu, atakować lub być celem ataku. Nie działają na nią karty Wpływów, nie można do niej dołączać kart. W dowolnej chwili daje ci kontrolę nad dwoma dowolnymi Kolorami, z wyjątkiem X. Odrzuć COATLICUE, jeśli otrzymasz kontrolę nad X.

CO DWIE GŁOWY TO NIE JEDNA
Polecenie R
Wyłóż przed swoim atakiem. Dwie Istoty z tej samej Obsady mogą na czas walki połączyć swe siły. Zsumuj ich WB. Jeżeli przegrają, odrzuca się tylko jedną Istotę. Od ciebie zależy, którą.

CZARNY STRAŻNIK
Istota ♠, ♣ c 5 1 P
STWÓR. CZARNY STRAŻNIK ma WB 8, jeśli przebywa w Mistycznym Krzyżu NETZACHA. Nie może atakować Istot z Mistycznego Krzyża NETZACHA.

CZAROWNIK
Istota ♠ n 3 2, 3 P
PIONEK NAMIĘTNOŚCI. MAG. Może rzucać czary tylko ze Sfer Czasu i Przestrzeni, Snów i Namietności.

CZASOWY OBŁĘD
Wpływ ♠, ♣, ♣ 1, 2, 3, 4 R
CZAR. SFERA SZALEŃSTWA. Rzuć ten czar na Istotę przebywającą w Mistycznym Krzyżu dowolnego przeciwnika. Musisz nią natchmiast zaatakować oraz kontynuować ataki, dopóki nie zostanie pokonana lub do chwili, kiedy w grze nie będzie Istot, które można atakować.

CZŁONEK GANGU
Istota ♠ n 3 1, 2, 3, 4 P
PIONEK ŚMIERCI. Za każdego innego CZŁONKA GANGU leżącego koszątko do dołu w twoim Mistycznym Krzyżu, ten CZŁONEK GANGU otrzymuje +2 do WB.

CZYSTKA
Czar ♠, ♣, ♣ N, E, S, W, 1, 2, 3, 4 R
CZAR. SFERA ŚMIERCI. Rzuć w dowolnej chwili na dowolną Scenę. Odrzuć wszystkie karty, znajdujące się w tej Scenie, które posiadają żetony ludu, a następnie wstąj je w Talię właścicieli.

CZYŚCIEC
Miejsce ♠, ♣, ♠ n N, W R
Czyściciel jest osobistym piekłem, stworzonym jeszcze za życia przez Pionka. Wszystkie zabite Pionki z twojego Mistycznego Krzyża są dołączane do CZYŚCICA, a nie odrzucane. Kiedy CZYŚCIEC leży koszątko do dołu, każdy dołączony do niego Pionek dostarcza ci Koloru, wskazane na jego karcie. Odrzuć wszystkie Pionki, kiedy odwrócisz CZYŚCIEC koszątko do góry. Ty wybierasz, dokąd idą martwe Pionki, jeśli w twoim Mistycznym Krzyżu jest również INFERNO i/lub KOSTNICA.

CZYŚCIEC LONGFEATHERA
Miejsce ♠, ♣ c N, S R
Daje ci kontrolę nad dodatkową ♣ i ♠. HOD może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

DJERABA
Miejsce ♠, ♣ B N, E, S R
Daje ci kontrolę nad dodatkową ♣ i ♠. TOGARINI może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

DON MICHAEL CIMARRO
Istota ♠, ♣ B 6 W, N, 1, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. CIMARRO jest prawnikiem z Los Angeles i szefem Mafii Zachodniego Wybrzeża. WB wszystkich PIONKÓW ŚMIERCI zwiększa się o +2, kiedy CIMARRO jest w grze. Jeżeli jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną ♣.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
 Kolory Przynależ: Kolory Przynależ
 WB: Hierarchia
 Stacje: Dostęp. Dostęp.

DOŚWIADCZENIE OKULTYSTYCZNE

Wpływ: 1, 2, 3, 4 P
 WPLYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCZNA TAJEMNICA. Ten Pionek był świadkiem lub uczestnikiem jakiegoś okultystycznego wydarzenia. Jest przerażony nieznanym. Nie może posiadać żetonów ludu.

DR MORTIMER BLANCO

Istota: B 6 E, S, 1, 2 R
 RAZYDA. KARTA UNIKALNA. DR BLANCO z radością torturuje swe ofiary – pacjentów. Często występuje jako ich przyjaciel lub krewny. WB Pionków walczących z DR. BLANCO jest zmniejszana o 2. Kiedy jest w twojej Scenie, umożliwia ci kontrolę nad jedną.

DRUGA PRZEZ CZAS I PRZESTRZEŃ

Czar: X X P
 CZAR. SFERA CZASU I PRZESTRZENI. Możesz go rzucić w każdej chwili. Mag może przesunąć dowolną Istotę z tego samego Mistycznego Krzyża na dowolną stację Sceny, pod warunkiem, że nie leży już tam inna karta. Żetony ludu i karty dołączone przesuwać się wraz z Istotą.



DRUGA PRZEZ HADES

Czar: WB: P
 CZAR. SFERA ŚMIERCI. Możesz go rzucić w każdej chwili. Mag może przesunąć dowolną Istotę z tego samego Mistycznego Krzyża na Północną lub Zachodnią Stację (niezależnie od wskaźników Stacji), pod warunkiem, że nie leży już tam inna karta. Żetony ludu i karty dołączone przesuwać się wraz z Istotą.

DRUGA PRZEZ OBŁĘD

Czar: P
 CZAR. SFERA SZALEŃSTWA. Rzuć w dowolnej chwili. Mag może przesunąć dowolną Istotę z tego samego Mistycznego Krzyża na Wschodnią lub Południową Stację, pod warunkiem, że nie leży już tam inna karta. Żetony ludu i karty dołączone przesuwać się wraz z Istotą.

DRUGA PRZEZ SEN

Czar: C, C P
 CZAR. SFERA SNÓW. Możesz go rzucić w każdej chwili. Mag może przesunąć dowolną Istotę z tego samego Mistycznego Krzyża na dowolną stację Sceny (niezależnie od wskaźników Stacji), pod warunkiem, że nie leży już tam inna karta. Żetony ludu i karty dołączone przesuwać się wraz z Istotą.

DRZEWIE ASTAROTHA

Polecenie: R
 Wylóż w dowolnej chwili. Wszyscy gracze muszą odrzucić karty z rąk. Kiedy własowuje swój Stos Kart Odrzuconych w Talię, po czym ciągnie siedem nowych kart.

DZIECIĘ

Istota: c 6 N, E, S, W, 1, 2, 3, 4 R
 STWÓR. MAG. Ten były Pionek jest ofiarą eksperymentów mających na celu przedostanie się przez Iluzję. Odpychając w dowolnej chwili jeden żeton ludu, możesz przesunąć DZIECIĘ na inną Stację tego samego Mistycznego Krzyża.

DZIECKO CHAGIDIELA

Istota: B 1, 2, 3, 4 P
 STWÓR. Pionki nie mogą go atakować, choć ono może je atakować. To ograniczenie nie obowiązuje, jeżeli to Pionek zostanie zaatakowany.

DZIENNIKARZ

Istota: X n 3 1 P
 PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. DZIENNIKARZ może posiadać dowolną liczbę żetonów ludu. Za każdy leżący na nim żeton, polega prasy dodaje +1 do jego WB.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
 Kolory Przynależ: Kolory Przynależ
 WB: Hierarchia
 Stacje: Dostęp. Dostęp.

DZIEWORÓDZTWO

Czar: P
 CZAR. SFERA NAMIEŃNOŚCI. Rzuć go w swojej turze. Mag sprawia, że dowolna, nie unikalna Istota, znajdująca się w grze zachodzi w ciążę, rodzi dokładną kopię siebie i umiera. Przejmujesz kontrolę nad potomstwem. Umieść ją na dostępnej Stacji w Twoim Mistycznym Krzyżu (nie zwracaj uwagi na wskaźniki Stacji). Karty dołączone do Istoty są odrzucane.

DZIURA W NIEBIE

Polecenie: R
 Zagraj w dowolnej chwili (z wyjątkiem walki) na leżącą koszulką do dołu Istotę, znajdującą się w grze. Istota obraża jakiegoś zapomnianego boga. Musi zostać odwrócona koszulką do góry, aby uciec przed jego gniewem.

FEMME FATALE

Istota: n 3 1, 3 P
 PIONEK NAMIEŃNOŚCI. Po wyłożeniu tej karty możesz dołączyć ją w dowolnej chwili do innego Pionka. Pionek może odrzucić FEMME FATALE, aby zapobiec swemu odrzuceniu.

GAMALIEL

karta Arkan Wielkich: B 18 W
 Perwersyjna Seksualność. Zasada specjalna: Wykładając karty Wpływów nie musisz uwzględniać wskaźników Stacji. Hierarchia 18.

GAMICHICOTH

karta Arkan Wielkich: B 8 W
 Fałszywy Wybawiciel. Zasada specjalna: Za każdym razem, kiedy wylotysz lub odrzucisz kartę, ciągniesz następną. Zamiast do 7, ciągniesz do 4 kart. Możesz mieć co najwyżej 4 karty na ręku. Hierarchia 8.

GEBURAH

karta Arkan Wielkich: X X c 9 W
 Sędzia. Bezłitosne ramie sprawiedliwości. Zasada specjalna: Twoja Istota wygrywa, jeśli walka kończy się remisem. Hierarchia 9.

GENERAŁ HU

Istota: c 6 1, 3, 4 R
 STWÓR. KARTA UNIKALNA. GENERAŁ HU może atakować tylko te Istoty, których bazowa WB jest równa lub wyższa od WB GENERAŁA. Kiedy HU przebywa w tym samym Mistycznym Krzyżu, co HUANG LI-PAO, zdobywasz kontrolę nad jedną X.

GENERAŁ JUAN MARTINEZ

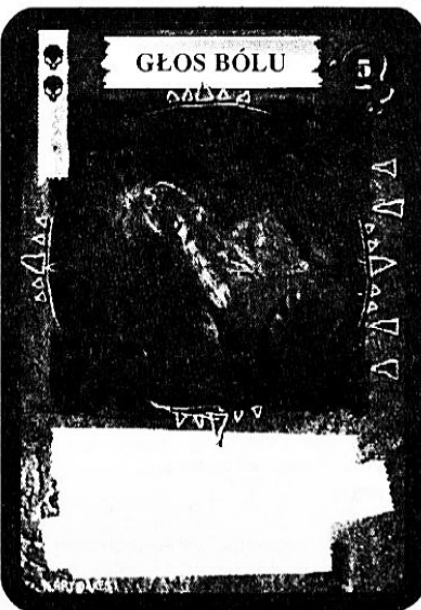
Istota: B 6 E, W, 2, 3 R
 RAZYDA. KARTA UNIKALNA. Po odechnięciu jednego żetonu ludu możesz przyłączyć do MARTINEZA dowolną liczbę swoich PIONKÓW-ŚMIERCI. Kiedy Pionek zwiększa WB MARTINEZA o +1. W czasie walki MARTINEZ może odrzucić dołączonego Pionka, dzięki czemu jego WB wzrasta o +2.

GŁODNY DUCH

Istota: B 5 1, 2, 4 R
 STWÓR. GŁODNEGO DUCHA nie można odrzucić, jeśli zmodyfikowana WB jego przeciwnika jest mniejsza od podwójnej bazowej WB DUCHA. Jeżeli żetony ludu przebywają na GŁODNYM DUCHU dłużej niż przez turę, są usuwane z gry – giną z głodu.

GŁOS BÓLU

Istota: B 5 1, 2, 3, 4 P
 STWÓR. GŁOS BÓLU wygrywa z każdym zaatakowanym Pionkiem. Nie przeprowadzaj walki. Pionek zostaje pozarty od środka. Walka jest przeprowadzana w normalny sposób, jeśli GŁOS walczy z inną Istotą lub jest atakowany.



GŁOS KRWI

Istota: X B 8 N, E, 1, 3 R
 RAZYDA. KARTA UNIKALNA. Jeśli GŁOS KRWI przebywa w Obsadzie, musisz nim atakować co turę, albo go odrzucić. Nie rób tego, jeśli nie ma Istot, które mogłyby atakować. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną X.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
 Kolory Przynależ: Kolory Przynależ
 WB: Hierarchia
 Stacje: Dostęp. Dostęp.

GOLAB

karta Arkan Wielkich: B 10 W
 Oprawca. Zasada specjalna: Twoja Istota wygrywa, jeśli walka kończy się remisem. Hierarchia 10.



GRABARZ

Polecenie: R
 Wylóż w dowolnej chwili. Jeden gracz musi zamienić wszystkie karty ze swojej ręki na tę samą liczbę kart ze spodu swojej Tali.

GRANAT

Wpływ: 3, 4 R
 WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRON. Odrzucając GRANAT, Istota automatycznie zwycięża w walce dowolnego przeciwnika. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI.

GRUBOSKÓRNY

Wpływ: C, C, C E, S, 3, 4 R
 WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. MOC. Aby pokonać w walce tę Istotę, zmodyfikowana WB jej przeciwników musi być większa od podwójnej bazowej WB tej Istoty.

HAK RZEŹNICZY

Wpływ: n +2 1, 2, 3, 4 P
 WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRON. Dołączony HAK RZEŹNICZY dodaje +2 do WB. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI.

HANDEL ŻYWYM TOWAREM

Polecenie: R
 Wylóż w dowolnej chwili. Wymień wszystkie żetony ludu z dowolnej Obsady na żetony ludu z Obsady innego Mistycznego Krzyża. Wymienione żetony umieść na dostępnych członkach Obsady. Pozostałe żetony ludu zwróć do Puli Ludności, jeśli w Obsadzie nie ma kart w liczbie wystarczającej do ich przyjęcia.

HANDLARZ NARKOTYKÓW

Istota: n 3 4 P
 PIONEK ŚMIERCI. Odepchnij w dowolnej chwili jeden żeton ludu, aby odrzucić z gry dowolnego Pionka.

HAREB-SERAP

karta Arkan Wielkich: B 14 W
 Kruk Pobojujowisk. Najkrwawszy z generałów Astarotha. Zasada specjalna: Możesz wykonać dodatkowy atak jedną z swoich Istot, która nie atakowała w tej turze. Hierarchia 14.

HAUPTQUARTIER ARGENTE

Miejsce: B N, S R
 Daje ci kontrolę nad dodatkową X. HAREB-SERAP może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

HAUR

Istota: B 5 2 P
 STWÓR. Pionki, które HAUR zabił w walce, są usuwane z gry, a nie odrzucane. Zostały zjedzone.

HERALDZI ŚMIERCI

Istota: n 3 1, 2, 3 P
 STWÓR. HERALDZI ŚMIERCI otrzymują +3 do swej WB, jeśli przebywają w tym samym Mistycznym Krzyżu, co BAAL RESHEF. Każdy Pionek, który przeżyje walkę z HERALDAMI, zaczyna chorować (nawet jeśli ich pokonał) i jego WB zmniejsza się na stałe o 2.

HOD

karta Arkan Wielkich: B 15 W
 Ten, który Karze. Zasada specjalna: Za każdy żeton ludu, który odepchniesz w czasie walki, jedna Istota otrzymuje +2 do WB. Hierarchia 15.

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

HOTEL HILTON W BEJRUCIE

Miejsce C, X B N, S, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową 6 i 7. THAUMIEL może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

HUANG LI-PAO

Istota 6 N, 2, 3, 4 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. MAG. Rzucane przez LI-PAO czary ze Sfery Szaleństwa i Sfery Namietności nie wymagają zgodności Kolorów. WB LI-PAO zwiększa się o +2, kiedy ten znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co OGRÓD BIAŁEGO SMOKA. Kiedy przebywa w twojej Scenie, umożliwia ci kontrolę nad 6.

INFERNO

Miejsce 6, C, 6 n N, S R
Do Inferna idą po śmierci ci, którzy wierzą w karę za grzechy. Musisz dołączyć do niego (koszulka do góry) wszystkie zabite Pionki z twojego Mistycznego Krzyża. Każdy zabity Pionek zwiększa o +1 WB wszystkich żywych Pionków w twoim Mistycznym Krzyżu. Ty wybierasz, dokąd idą martwe Pionki, jeśli w twoim Mistycznym Krzyżu jest również CZYŚCIEC i/lub KOSTNICA.

INFOB

Istota C c 3 2 P
STWÓR. Odepchnij w dowolnej chwili jeden żeton ludu, aby móc obejrzeć karty na ręku przeciwnika.

INSTYKNT ŁOWCY

Wpływ 6, 6, 6 E, 1, 2, 3 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. MOC. Dzięki tej karcie Istota może atakować Istoty ze Sceny.

INSTYTUT BERGSTRÖM

Miejsce X, X c N, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową 6 i 7. MALKUTH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

JAK TY MI, TAK JA TOBIE

Polecenie P
Wylóż w czasie walki. Podczas tej walki jedna Istota otrzymuje te same modyfikatory WB, co jej przeciwnik (wliczając w to modyfikatory z kart dołączonych i Poleczeń).

JELENA KALENKO

Istota 6 B 5 S, 2, 3, 4 R
STWÓR. NEFARYTA. KALENKO może w dowolnej chwili podwoić swoje rozmiary i bazową WB, odpychając posiadany żeton ludności. Zmiana trwa do końca tury, w której karta została użyta.

JONATHAN HAYWORTH

Istota 6 B N, S, 2, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. Założyciel Agencji Pomocy Haywortha, odpowiedzialny za to, że ludzie na całym świecie głodują. WB wszystkich GŁÓDNYCH DUCHÓW i HAURÓW w grze zwiększa się o +2, kiedy HAYWORTH jest w grze. Jeżeli znajduje się w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym 6.

KAMIZELKA KUŁOODPORNĄ

Wpływ X, X wszystkie P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ. Po przegraniu walki Istota może zapobiec swojemu odrzuceniu, odrzucając Kamizelkę. Kamizelka nie zapobiega odrzuceniu z przyczyn innych niż walka.

KARABIN AUTOMATYCZNY

Wpływ 6, 6, 6 n +4 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ i BRON. WB Istoty z dołączonym KARABINEM AUTOMATYCZNYM zwiększa się o +4. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI.

KARDYNAŁ GIORGIO BIOTTI

Istota 6 C c 6 S, 1, 2, 3 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. KARDYNAŁ BIOTTI stara się przywrócić do życia Świętą Inkwizycję. W dowolnej chwili odepchnij jeden żeton ludu, aby dołączyć do BIOTTIEGO dowolnego KSIĘDZA znajdującego się w grze. WB BIOTTIEGO zwiększa się o +2 za każdego dołączonego KSIĘDZA. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną 6.

KARIEROWICZ

Istota C n 3 1, 4 P
PIONEK SNÓW. Kiedy KARIEROWICZ zostanie zaatakowany, jego WB (wliczając wszystkie modyfikatory) jest podwajana. Atakuje z normalną WB.

KARMA

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Możesz przyciągnąć swoje żetony ludu tak, jak podczas normalnej fazy przyciągania.

KAT

Istota X, X, X c 8 1, 2 P
STWÓR. Karty Wpływów zagrane na Kacie nie działają. KAT nie może nigdy zaatakować Istoty z Mistycznego Krzyża GEBURAHHA.

KATEDRA

Miejsce C, C c N, E R
Daje ci kontrolę nad dodatkową 6 i 7. BINAH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

KETHER

karta Arkan Wielkich X, C, 6, c 1 W
Władca. Najpotężniejszy ze wszystkich Archontów, ale również najbardziej pasywny. Zasada specjalna: Fazę werbowania wykonujesz przed fazą przyciągania. Hierarchia 1.

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

KLĄTWY

Wpływ C, 6 1, 2, 3, 4 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCZNA TAJEMNICA. Pionek pada ofiarą klątwy. Nie może mieć dodatków modyfikatorów do swojej WB. Dołączone do Pionka karty, dające mu dodatnie modyfikatory, pozostają w grze, ale podczas KLĄTWY nie działają.

KLAMCA

Wpływ 6, 6 E, W, 3, 4 P
Miejsce rozrodzić Razydów. MOC. Istota, na którą działa karta, może odłączyć dodatkowy żeton ludu.

KOMNATY ROZRODZCZE

Miejsce X, 6, 6 B N, E, S, W R
Miejsce rozrodzić Razydów. Nie musisz Porównywać Kolorów, aby wprowadzić do gry RAZYDĘ.

KOSTNICA

Wpływ 6, 6, 6 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. ZAJMIJ STACJĘ TWEJ OBSADY. Ta karta jest uważana za Miejsce. Zamiast odrzucać swe zabite Pionki, dołącz je do KOSTNICY. Za każdą dołączoną kartę Pionka, KOSTNICA może posiadać dodatkowy żeton ludu. Ty wybierasz, dokąd idą martwe Pionki, jeśli w twoim Mistycznym Krzyżu jest również INFERNO i/lub CZYŚCIEC.

KRAINA SNÓW

Czar C, C P
CZAR. SFERA SNÓW. Rzuć go w swojej turze. Mag tworzy własną krainę snów, w której więzi śpiących ludzi. Umieść tę kartę na stacji Sceny Mistycznego Krzyża, w którym przebywa Mag (pod warunkiem, że nie ma tam już innej karty). Ta karta jest traktowana jak Miejsce.

KRWAWY ANIOŁ

Istota 6 B 5 1, 3 P
STWÓR. Kiedy KRWAWY ANIOŁ przebywa w tym samym Mistycznym Krzyżu, co GŁOS KRWI i zwycięży w walce, może wykonać następny atak. W ten sposób KRWAWY ANIOŁ może wykonać do dwóch dodatkowych ataków. Nigdy nie może zaatakować Istoty z Mistycznego Krzyża SATHARIEL.

KRWAWY SĄD

Polecenie P
Wylóż w czasie walki. W jej trakcie karty dołączone do Istot nie działają. Inne modyfikatory są liczone w normalny sposób.

KRZYŻ

Czar C, C, C, 6 R
CZAR. SFERA SNÓW. Rzuć w dowolnej chwili na dowolny Mistyczny Krzyż. Ma on od tej pory dwie nowe Stacje, po bokach Drugiej Stacji Obsady. Nazywa się je Stacjami Piątą i Szóstą. Pod wszystkimi względami traktuje się je jako normalne Stacje Obsady. Karty, które można wylouzyć, albo które oddziałują na Stację Drugą, działają również na te Stacje.

KRZYŻÓWKA

Czar 6, 6, 6 2, 3, 4 R
CZAR. SFERA NAMIEŃNOŚCI. Rzuć go w swojej turze. Mag rzucił ten czar na Pionka, kiedy ten był jeszcze w łonie matki. Teraz zaklęcie zaczyna działać. Dołącz do dowolnego Pionka będącego w grze dowolnego STWORĄ z gry. Pionek, oprócz własnych zdolności, nabywa zdolności specjalne zapisane na karcie Stwora. Żetony ludu na Stworze są traktowane tak, jakby jego karta została odrzucona.

KSIĄDZ

Istota 6 n 3 1, 3 P
PIONEK NAMIEŃNOŚCI. KSIĄDZ nie może atakować Pionków, a Pionki – KSIĘDZA. Daje ci kontrolę nad jedną 6.

KSIĄŻ RAINER VON HABSBURG

Istota 6, X c 6 E, W, 2, 3 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. Niedługo był jednym z najważniejszych Liktorów Kethera, lecz obecnie, ze względu na zainteresowanie, jakie w Ketherze wzbudził Chiny, jego pozycja osłabła. WB PIONKÓW CZASU I PRZESTRZENI z tego samego Mistycznego Krzyża wzrosła o +2. Kiedy znajduje się w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad C.

KTONOR

Miejsce 6, 6 B N, E R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym C i X. GAMALIEL może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

LABIRYNT

Miejsce X, 6 n E, S R
LABIRYNT pozwala ci zajmować Stacje Stworami bez zgodności Kolorów. Co turę, podczas każdej własnej fazy przyciągania, musisz jednak odrzucić jednego Pionka ze swojego Mistycznego Krzyża. Jeżeli tego nie zrobisz, odrzuć LABIRYNT.

LABIRYNT ULIC

Miejsce X n N, E, S, W P
Daje ci kontrolę nad jednym 6.

LADBROOKE HILL 44

Miejsce X, 6 c N, E, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym C i 6. YESOD może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

LE MARQUIS

Istota 6, 6 B 6 S, W, 3, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. MAG. LE MARQUIS wypacza seksualność. Rzucane przez niego czary ze Sfery Namietności nie wymagają zgodności Kolorów. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad 6.

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

LEONARD SAKHIL

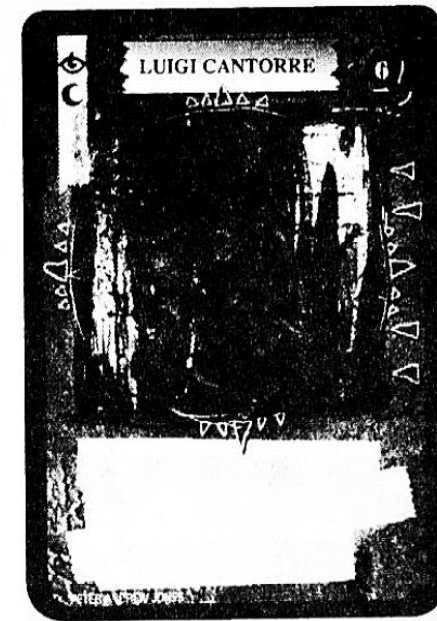
Istota 6, X B 6 S, 1, 2, 3, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. MAG. LEONARD SAKHIL musi atakować przede wszystkim Pionki. Kiedy przebywa w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym 6.

LIKTOR

Istota X, 6 c 6 E, 1, 2, 3, 4 P
LIKTOR. Poddany Demiurga i sługa Archontów. Kiedy przebywa w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym 6.

LUIGI CANTORRE

Istota 6 C B 6 W, 1, 3, 4 R
RAZYDA. KARTA UNIKALNA. MAG. Rzucane przez CANTORRE czary ze SFERY ŚMIERCI nie wymagają zgodności Kolorów. WB CANTORRE zwiększa się o +2, jeśli przebywa on w Mistycznym Krzyżu TOGARINIEGO. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną X.



LUSTRZANE SALE

Miejsce C n N, E, W, S P
Dają kontrolę nad jedną 6.

ŁOWCY GŁÓW

Istota 6, 6, X c 10 1, 3, 4 P
STWÓR. ŁOWCY GŁÓW mogą atakować tylko PIONKI ŚMIERCI lub Istoty z MROCZNYMI TAJEMNICAMI.

MALKUTH

karta Arkan Wielkich X, X, C, X c 19 W
Rebeliantka. Jest najbliższa ludziom. Zasada specjalna: Wszystkie twoje Pionki mają WB zwiększoną o +1. Hierarchia 19.

MANIFESTOS

Istota 6 B 3 2, 4 P
STWÓR. Pionek pokonany w walce przez MANIFESTOSA zostaje do niego natychmiast dołączony. Karty dołączone do Pionka są odrzucone. WB Pionka jest dodawana do WB MANIFESTOSA. MANIFESTOS może mieć dołączonego tylko jednego Pionka, którego nie można zmienić.

MANIPULACJA NAMIEŃNOŚCIĄ

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz jedną dodatkową 6.

MANIPULACJA SNEM

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz jeden dodatkowy C.

MANIPULACJA ŚMIERCIĄ

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz jedną dodatkową 6.

MANIPULACJA ZMYSLAMI

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz jedno dodatkowe 6.

MAORO NAKEMI

Istota 6, X c 6 N, E, 1, 3 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. WB NAKEMI zwiększa się o +4, jeśli znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co NYWERE. Nie można odrzucić NYWERE, jeśli jest ono w tym samym Mistycznym Krzyżu, co NAKEMI. Kiedy przebywa w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad X.

KWIT

Encyklopedia gry

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ.: Kolorы Przynależ.
WB: Hierarchia
Stacje: Hierarchia
Dostęp.: Dostęp.

MARBAS – PAN BÓLU

Istota $\heartsuit, diamondsuit, n$ 5 N, W, 2, 4 R
STWÓR. MAG. Możesz go wprowadzić do gry tylko wtedy, jeśli w twoim Mistycznym Krzyżu przebywa ANSELM HÖDER. Rzucane przez MARBASA czary ze Słery Śmierci nie wymagają zgodności Kolorów. Możesz poświęcić swoje Pionki znajdujące się w grze, dołączając je do MARBASA. WB MARBASA zwiększa się o +3 za każdego dołączonego Pionka.

MARIA FEODOROWA

Istota \heartsuit, c 6 S, W, 1, 4 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. Celem FEODOROWEJ jest zdobycie przy pomocy Kościoła władzy nad Rosją. WB KSIEŻY z tego samego Mistycznego Krzyża, co FEODOROWA, zwiększa się o +3. WB FEODOROWEJ zwiększa się o +4, jeśli jest ona w tym samym Mistycznym Krzyżu, co KATEDRA.

MASOWA SUGESTIA

Czar $\heartsuit, diamondsuit, n$ P
CZAR. SFERA NAMIEŃNOŚCI. Rzuc go w swojej turze. Do początku twojej następnej tury WB wszystkich Istot z dowolnego Mistycznego Krzyża spada do połowy (zaokrąglając w górę). Nie działa na karty dołączone.

MIASTO MASZYN

Miejsce \heartsuit, c n N, E, S, W R
Miasto Maszyn jest konstrukcją składającą się z dziwacznych urządzeń, pokrywających lisiące mil kwadratowych Metropolis. Zajmuje 2 Stacje twojej Sceny. Daje ci kontrolę nad dowolnymi dwoma Kolorami, zależnie od miejsca, w którym je wyłożysz (N i E: 2 C; E i S: 2 \heartsuit ; S i W: 2 \clubsuit ; W i N: 2 \spadesuit). Zajmowane Stacje muszą być puste. Ta karta może posiadać dwa żetony ludu.

MIASTO UMARŁYCH

Miejsce \heartsuit, n N, E, S, W P
Daje kontrolę nad jedną \heartsuit .

MIOTACZ OGNI

Wpływ $\heartsuit, diamondsuit, c$ 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRONĀ. Odepchnij jeden żeton ludu, aby automatycznie zwyciężyć, jeśli walczyła Istota. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI.



MISJA LOS RENUNCIACIONES

Miejsce \heartsuit, c B N, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkowym \heartsuit i \spadesuit . GOLAB może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

MOCOBÓJSTWO

Polecenie R
Wyłóż w dowolnej chwili. Odwróć dowolną kartę Wielkich Arkan koszulką do góry. Odwrócona karta traci kontrolę nad swoimi czterema Kolorami, nie może też używać swej specjalnej zdolności.

MOLESTOWANIE DUSZY

Czar $\heartsuit, diamondsuit$ R
CZAR. SFERA SZALEŃSTWA. Rzuc go na wszystkie PIONKI SZALEŃSTWA w grze. Tracą one swe osobowości, są odrzucane i wymieniane na żetony ludu z Pulii Ludności (jeśli są dostępne, w stosunku jeden żeton za jednego Pionka). Umieść te żetony na dostępnych kartach twojej Obsady lub pozostaw je w Pulii.

MŚCICIEL

Istota \heartsuit, n 3 1, 2, 3 P
PIONEK NAMIEŃNOŚCI. Odepchnij jeden żeton ludu, aby MŚCICIEL przetrzął atak skierowany przeciwko Pionkowi.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ.: Kolorы Przynależ.
WB: Hierarchia
Stacje: Hierarchia
Dostęp.: Dostęp.

MUCHA W SMOLE

Polecenie P
Wyłóż w dowolnej chwili. Do końca tury, w której karta została wyłożona, jeden gracz kontroluje o jeden wybrany przez ciebie Kolor mniej.

MUZYK

Istota \heartsuit, n 3 2, 3 P
PIONEK SZALEŃSTWA. MUZYK zabawia Pionki z twojego Mistycznego Krzyża. Ich WB zwiększa się o +2. MUZYK nie wpływa na własną WB, choć inni mogą to robić.

NACHTKINDER

Istota \heartsuit, c 3 3 P
STWÓR. NACHTKINDERY są zmiennokształtnymi istotami, stworzonymi w Instytucie Bergström podczas nieudanych eksperymentów. Odepchnij w czasie walki jeden żeton ludu, aby dodać +2 do jego WB.



NAHEMOTH

karta Arkan Wielkich $\heartsuit, diamondsuit, c$ B 20 W
Sposzostony Świat. Zasada specjalna. WB wszystkich swoich Pionków jest zwiększona o +1. Hierarchia 20.

NARKOMAN

Istota \heartsuit, n 3 2, 3 P
PIONEK SZALEŃSTWA. NARKOMAN otrzymuje +3 do swej WB i staje się Magiem, jeśli znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co HANDLARZ NARKOTYKÓW.

NAUCZYCIEL

Istota \heartsuit, n 3 1, 2, 3 P
PIONEK SNÓW. W czasie twojej fazy wykonywania działań, odepchnij jeden żeton ludu, aby NAUCZYCIEL mógł wyłożyć jedną kartę Wpływów. Nie wymaga ona zgodności Kolorów.

NAWIEDZONY

Wpływ $\heartsuit, diamondsuit$ 1, 2, 3 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCZNA TAJEMNICA. Pionek pada ofiarą nieznannej siły, bawiąc się jego kosztem. Może posiadać dowolną liczbę żetonów ludu; jego WB zmniejsza się o 1 za każdy posiadany żeton. Nawiedzony Pionek jest odrzucany, jeśli jego WB spada do 0 lub poniżej.

NEFARYTA

Istota $\heartsuit, diamondsuit, B$ 6 E, 2, 3 R
STWÓR. NEFARYCI są oprawcami, stworzonymi przez Aniołów Śmierci, aby wywoływać w ludziach poczucie winy i zachęcać ich do stosowania przemocy. Raz w ciągu każdej twojej tury, NEFARYTA może zmusić dowolnego Pionka do odwrócenia się koszulką do góry.

NETZACH

karta Arkan Wielkich \heartsuit, c c 13 W
Zwycięzca. Popiera wojnę i wszelkiego rodzaju próby sił. Zasada specjalna: Możesz wykonać dodatkowy atak jedną z swoich Istot, która nie atakowała w tej turze. Hierarchia 13.

NIC ZA DARMO

Polecenie n +1* P
Wyłóż w czasie walki. Za każdy odepchnięty żeton ludu, WB jednej Istoty jest zwiększane o +1 do końca walki.

NIEBEZPIECZNE EKSPERYMENTY

Wpływ $\heartsuit, diamondsuit, c$ 1, 2, 3, 4 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCZNA TAJEMNICA. Pionek jest ofiarą dziwnych eksperymentów medycznych. Nie może posiadać żetonów ludu, a zaatakowany broni się z WB 1. Kiedy atakuje, jego WB ma normalną wartość.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolorы Przynależ.: Kolorы Przynależ.
WB: Hierarchia
Stacje: Hierarchia
Dostęp.: Dostęp.

NIEKONTROLOWANA ZMIANA FORMY

Wpływ \heartsuit, c n N, W, 2, 3 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. OGRANICZENIE. Pionek ma dwie formy, zwierzęcą i ludzką. Gdy posiada żeton ludu, jest w formie ludzkiej – ma wtedy bazową WB równą 3. W pozostłych przypadkach jest zwierzęciem i jego bazowa WB jest równa 6.

NIELUDZKI WYGLĄD

Polecenie R
Dołącz do Istoty w dowolnej chwili, z wyjątkiem walki. Iluzyna maska nadaje tej Istocie nieludzki wygląd, przez co nie może ona działać wśród ludzi. Nie może być członkiem Obsady. Jeśli osoba kontrolująca Istotę nie zdoła jej przenieść na Scenę do końca swej następnej tury, odrzuć ją.

NIESPRAWIEDLIWA ZAMIANA

Czar $\heartsuit, diamondsuit, c$ R
CZAR. SFERA NAMIEŃNOŚCI. Rzuc go w swojej turze. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz wszystkie Kolorы, kontrolowane przez dowolnego przeciwnika, a jednocześnie tracisz kontrolę nad wszystkimi swoimi Kolorami. W tym czasie ten przeciwnik nie kontroluje żadnych Kolorów, chyba że uzyska je poprzez oddychanie lub karty Poleceni.

NIEWOLNICZY BÓLU

Istota \heartsuit, n 5 1, 2, 3, 4 P
STWÓR. Ci ludzie wierzą, że zostaną oczyszczeni z grzechu, jeśli poddadzą się bólowi. Kiedy Istota z twojego Mistycznego Krzyża przegra walkę, zamiat niej możesz odrzucić NIEWOLNIKÓW BÓLU.

NIEWOLNIK NEW AGE

Istota \heartsuit, n 3 1 P
PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. MAG. Na NIEWOLNIKA NEW AGE nie można zagrywać kart Wpływów.

NIEZGODA

Wpływ $\heartsuit, diamondsuit, c$ 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO STWORÓ. Stwór zwraca się przeciwko swemu kontrolerowi. Nie może posiadać żetonów ludu. Każdy przeciwnik może zrygnąć ze swojego ataku i, zamiast tego (w czasie swojej tury), zaatakować tym Stworem.

NIEZŁOMNOŚĆ

Polecenie n +3 P
Wyłóż w czasie walki. Do końca walki jedna Istota otrzymuje +3 do WB.

NOSICIEL ZARAZY

Istota \heartsuit, n 3 2, 4 P
STWÓR. NOSICIEL przyłączył się do Pana Zarazy w poszukiwaniu leku na swoją chorobę. WB każdej Istoty, która z nim walczy, zmniejsza się o 2. W przypadku, gdy walka kończy się remisem, NOSICIEL odnosi zwycięstwo.

NYWERE

Miejsce $\heartsuit, diamondsuit, c$ 6 S, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową \heartsuit i \spadesuit . CHESED może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

OAXICI

Istota $\heartsuit, diamondsuit, B$ 5 4 P
STWÓR. Odepchnij w dowolnej chwili jeden żeton ludu, aby dołączyć OAXICI do JUANA MARTINEZA. WB JUANA MARTINEZA wzrasta o +3 za każdego dołączonego OAXICI.

OCZYSZCZENIE

Polecenie P
Wyłóż w dowolnym momencie. Jedną Istotę lub żeton zostają wyłączone z wszystkich MROCZNYCH TAJEMNIC, CHORÓB lub/i INFЕКCJI. Wszystkie dołączone karty należące do tych kategorii są odrzucane.

ODNALEZIENIE OBIEKTU

Czar $\heartsuit, diamondsuit$ P
CZAR. SFERA CZASU I PRZESTRZENI. Rzuc w dowolnej chwili. Dzięki temu czarowi będziesz mógł przeszukać własną Talię lub Stos Kart Odrzuconych i wziąć do ręki jedną kartę. Przetasuj odpowiednio Talię lub Stos. Po wyłożeniu tej karty, usuń ją z gry.

OFIARA ZBRODNI

Wpływ $\heartsuit, diamondsuit, c$ 1, 2, 3, 4 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCZNA TAJEMNICA. Pionek jest ofiarą jakiejś straszliwej zbrodni i nie może znieść samotności. Zawsze musi znajdować się w Obsadzie. Odrzuć tego Pionka, jeśli w którymkolwiek momencie gry na sąsiadującej z nim Stacji nie ma żadnej Istoty.

OGRÓD BIAŁEGO SMOKA

Miejsce \heartsuit, c c 6 E, S, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową \heartsuit i \spadesuit . KETHER może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

OKO ZA OKO

Polecenie P
Zagraj w czasie walki na Istotę. Istota, na którą działa karta, ma do końca walki tę samą bazową WB, co jej przeciwnik.

OKRĘG HERRINGTONA

Miejsce $\heartsuit, diamondsuit, c$ E, S R
Daje ci kontrolę nad dodatkową \heartsuit i \spadesuit . GEBURAH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

O LUONG

Istota \heartsuit, \clubsuit, c 5 1, 2 P
STWÓR. O LUONG ma WB 8, jeśli znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co GENERAL HU. Nie można odrzucić OGRÓDU BIAŁEGO SMO-KA, jeśli znajduje się on w tym samym Mistycznym Krzyżu, co O LUONG.

OPĘTANY

Wpływ \heartsuit, \clubsuit 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA MROCZNA TAJEMNICA. Pionek jest otia-rą ducha lub demona. Wybierz STWORA, będącego w grze. Pionek nie mo-że atakować, mieć dołączonych kart, ani posiadać zetonów ludu, dopóki Stwór nie zostanie odrzucony. Odrzuć wszystkie karty dołączone do Pionka.

OPRAWCA

Istota $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit, B$ 8 1 P
STWÓR. OPRAWCA może rzucać czary ze Stery Śmierci. Kiedy pokona w walce Pionka, jest on odwracany, a nie odrzucony.

OSŁABIEŃ

Polecenie $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ P
Wyłóż w czasie walki. Do jej końca bazowa WB Istoty jest zmniejszana do połowy (zaokrąglając w dół). Modyfikatory nie ulegają zmniejszeniu.

OSZUKANY

Wpływ $\heartsuit, \spadesuit, \clubsuit$ R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO TWOJEJ KARTY WIELKICH ARKAN. MOC. Możesz dowolnymi Istotami zajmować dowolne Stacje, nie zwracając uwagi na ich Przynależność.

OTWARTA ARTERIA

Polecenie n -2 P
Wyłóż w czasie walki. Do końca walki WB jednej Istoty zmniejsza się o 2.

PAKT Z MROCZNĄ SIŁĄ

Wpływ \heartsuit, \clubsuit 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA MROCZNA TAJEMNICA. Pionek zawarł pakt z siłami ciemności. WB Pionka zwiększa się o +5, ale gdy walczy on z LIKTOREM lub RAZYDĄ, WB zmniejsza się o 5.

PAN DAŁ, PAN ZABRAŁ

Czar $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ wszystkie R
CZAR. SFERA ŚMIERCI. Rzuć go podczas swojej fazy wykonywania dzia-łań. Mag wysysa siłę zyciową z jednej Istoty z tego samego Mistycznego Krzyża. Odrzuć Istotę i dołączoną do niej kartę. WB Maga wzrosła na stałe o wartość WB odrzuconej Istoty.

PERŁY PRZED WIEPRZE

Polecenie $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ P
Wyłóż natychmiast po odepchnięciu, żeby powstrzymać jego działanie. Że-ton ludu jest przesuwany.

PIASKOWY JEŹDZIEC

Istota \heartsuit, \clubsuit, B 5 W, 2, 3 R
STWÓR. PIASKOWEGO JEŹDZCA nie można odrzucić, jeśli zmodyfikowa-na WB jego przeciwnika jest mniejsza lub równa podwójnej zmodyliko-wanej WB JEŹDZCA. Nie można odrzucić DJERABY, jeśli jest ona w tym samym Mistycznym Krzyżu, co PIASKOWY JEŹDZIEC.



PIEKIELNY GLÓD

Wpływ $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ 1, 2, 3 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. OGRANICZENIE. Istota musi jeść mięso, żeby przetrwać. Zawsze musi posiadać zeton ludności, w przeciwnym razie jest odrzucony.

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

PIERRE LOMBARD

Istota \heartsuit, \clubsuit, c 6 N, E, 1 R
LIKTOR. KARTA UNIKALNA. MAG LOMBARD ma nadzieję, że pewnego dnia stanie się Pionkiem, nie może więc ich atakować. Wszystkie rzucane przez niego czary ze Stery Szaleństwa wymagają jednego Koloru mniej (wybór na-leży do ciebie). Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym \heartsuit .

PIES BOJOWY

Istota \heartsuit, \clubsuit, c 6 4 P
STWÓR. Karta WETERANA pokonanego przez PSA BOJOWEGO jest do niego dołączana. PIES BOJOWY uznawia WETERANA od koszmarnych wojennych wspomnień. Każdy dołączony WETERAN zwiększa WB PSA BOJOWEGO o +2.

PISTOLET

Wpływ \heartsuit, \clubsuit, n Wszystkie P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRONŃ. Dołączona karta PISTOLE-TU dodaje +2 do WB. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRO-NI. Dwa PISTOLETY są traktowane jak jedna BRON.

PISTOLET MASZYNOWY

Wpływ \heartsuit, \clubsuit, n +3N, E, S, W, 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRONŃ. Dołączony PISTOLET MA-SZYNOWY zwiększa WB o +3. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI.

PODZIEMIA

Miejsce \heartsuit, \clubsuit, n N, E, S, W P
Dają kontrolę nad jednym \heartsuit .

POGRANICZE

Miejsce $\heartsuit, \clubsuit, c, n$ 1, 2, 3, 4 R
Obszar ten istnieje zarówno w Iluzji, jak i w Rzeczywistości. Stacja, na której leży GRANICA RZECZYWISTOŚCI, może zostać zajęta dodatkowo przez Istotę. GRANICA pozwala na umieszczenie na tej Stacji dowolnej liczb-y Istot. Jeśli GRANICA RZECZYWISTOŚCI zostanie odrzucona, wszystkie istoty, poza jedną, która pozostaje na Stacji, zostają odrzucone.

POPRAWCZAK NR 315

Miejsce \heartsuit, \clubsuit, B E, S, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową \heartsuit, \clubsuit . CHAGIDIEL może umieścić tę kar-tę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

POSOKA

Polecenie \heartsuit, \clubsuit, c P
Wyłóż natychmiast po dowolnej walce. Zwycięska Istota musi od razu po-nownie zaatakować (jeśli tylko jest do tego zdolna).

POWTÓRNE NARODZINY

Wpływ $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit, n$ -2 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY Z TWOJEGO STOSU KART ODRZUCO-NYCH. MOC. Istota, na którą działa ta karta, powraca do życia, ale traci swoją osobowość. Umieść ją na dowolnej Stacji, na której może przeby-wać. WB Istoty jest zmniejszona o -2.

POZA KONTROLĄ

Polecenie \heartsuit, \clubsuit, c P
Wyłóż w dowolnej chwili. Żeton ludu z twojego Mistycznego Krzyża udają się na wojnę z zetonami ludu z Mistycznego Krzyża twojego przeciwnika. Po-łowa żetonów ludu każdego gracza (zaokrąglając w dół) powraca do Puli Ludności. Każdy gracz decyduje, które z jego żetonów powracają do Puli.

PROSTYTUTKA

Istota \heartsuit, \clubsuit, n 3 1, 4 P
PIONEK ŚMIERCI. WB PROSTYTUTKI zwiększa się o +3, kiedy atakuje Pionki. Zagrywane na nią karty MROCZNYCH TAJEMNIC nie wymagają zgodności Kolorów.

PRÓŻNIA

Czar $\heartsuit, \spadesuit, \clubsuit$ R
CZAR. SFERA CZASU I PRZESTRZENI. Rzuć w dowolnej chwili. Żaden z graczy nie może wykonywać fazy przyciągania do początku twojej następ-nej tury.

PRYWATNY DETEKTYW

Istota \heartsuit, \clubsuit, n 3 1, 2, 4 P
PIONEK SZALEŃSTWA. Możesz w dowolnej chwili odwrócić PRYWATNE-GO DETEKTYWA koszulką do góry, aby obejrzyć dwie górne karty z Tali dowolnego gracza.

PRZEBIEC

Polecenie n -3 P
Wyłóż w czasie walki. Do końca walki WB jednej Istoty zmniejsza się o 3.

PRZEDSIĘBIORCA

Istota \heartsuit, \clubsuit, n 3 3, 4 P
PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. W czasie swojej fazy wykonywania dzia-łań możesz odwrócić RZEDSIĘBIORCĘ koszulką do góry, żeby przyciągnąć jeden zeton ludu z dowolnej Istoty z twojej Obsady (wiczając w to PRZED-SIĘBIORCĘ), do dowolnej, leżącej koszulką do dołu karty twojej Sceny. Po przyciągnięciu, odwróć obie karty.

PRZEMIANA PŁODU

Czar $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ 1, 2, 3 R
CZAR. SFERA NAMIEŃNOŚCI. Rzuć go w swojej turze. Mag rzucił ten czar na Pionka, kiedy ten był jeszcze w łonie matki. Teraz zakęcie zaczyna dzia-łać. Wybierz dowolnego Pionka, znajdującego się w grze. Jego WB może zostać albo podwojona, albo zmniejszona do połowy (zaokrąglając w dół). Mag decyduje, jaki będzie efekt (jest on niezmienny).

Typ karty Kolory Przynależ. WB Stacje Dostęp. Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. Hierarchia Dostęp.

PRZENIESIENIE

Czar $\heartsuit, \spadesuit, \clubsuit$ N, E, S, W, 1, 2, 3, 4 R
CZAR. SFERA CZASU I PRZESTRZENI. Rzuć w dowolnej chwili. Przesuń dowolną kartę podstawową na inną Stację tego samego Mistycznego Krzy-ża (niezależnie od wskaźników Stacji), pod warunkiem, że nie leży tam in-na karta. Żeton ludu i karty dołączone przesuwały się wraz z nią.

PRZYWIĄZANIE

Wpływ \heartsuit, \spadesuit 6 N, 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. OGRANICZENIE. Wyłóż w dowolnej chwi-li. Istota może leżeć tylko na własnej Stacji, nie może brać udziału w fazie przyciągania ludności. Wciąż może posiadać i odcychać żeton ludu.

PSYCHOTERAPIA

Wpływ \heartsuit, \clubsuit 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO PIONKA MROCZNA TAJEMNICA. Pionek ma za so-bą terapię o wątpliwej skuteczności. Pragnie własnej śmierci. Jeśli kontro-lująca go osoba atakuje, musi zrobić to tym Pionkiem, albo go odrzucić.

PURGATOW

Istota $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit, B$ 8 N, W, 2, 3 R
RAZYDA. Wcielenie Chagidiela. Może posiadać dowolną liczbę żetonów ludu. WB PURGATOWA zwiększa się o +2, jeśli przebywa on w Mistycznym Krzyżu CHAGIDIELA. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną \heartsuit .

PUSTKA

Wpływ $\heartsuit, \spadesuit, \clubsuit$ R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO TWOJEJ KARTY WIELKICH ARKAN. MOC. Co turę, w czasie fazy odrzucania kart, możesz odrzucić dowolną liczbę kart.

RAZYDA

Istota \heartsuit, \clubsuit, B 6 E, 1, 2, 3, 4 P
RAZYDA. Poddany Astarotha i sluga Aniołów Śmierci. Kiedy przebywa w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną \heartsuit .



REFLEKS

Wpływ \heartsuit, \clubsuit N, W, 1, 2, 3, 4 R
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. MOC. Odepchnij w czasie walki jeden że-ton ludu, aby WB tej Istoty wzrosła o +3; tylko jedno odepchnięcie na wal-kę zwiększa jej WB. Istota wygrywa, jeśli walka kończy się remisem.

REGENERACJA

Wpływ $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ N, S, 2, 4 P
WPŁYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. MOC. Zamiast odrzucać Istotę, do której REGENERACJA jest dołączona, możesz umieścić tę Istotę i dołączone do niej karty (z wyjątkiem REGENERACJI) na wierzchu swojej Tali, w wybra-nej przez ciebie kolejności. Zwróć karty innych graczy. Żeton ludu posia-dane przez Istotę wracają do Puli Ludności.

ROBOTNIK

Istota \heartsuit, \clubsuit, n 3 2, 4 P
PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. Kiedy ROBOTNIK znajduje się w twoim Mistycznym Krzyżu, kartę RZECZY zagrywane na twoje Istoty nie wymaga-ją zgodności Kolorów.

RONDO DUPONTA

Miejsce \heartsuit, \clubsuit, B E, S R
Daje ci kontrolę nad dodatkową \heartsuit, \clubsuit . SAMAEŁ może umieścić tę kar-tę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

ROZDARTY NA CZĘŚCI

Polecenie $\heartsuit, \clubsuit, \spadesuit$ R
Wyłóż w dowolnej chwili. Możesz odrzucić dowolną dołączoną kartę, która znajduje się w grze.

KUM

Encyklopedia gry

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolor: Przynależ. WB Hierarchia
Przynależ. Hierarchia Dostęp.

ROZKŁAD CIAŁA

Czar ♀♂ n -5 wszystkie P
CZAR: SFERA ŚMIERCI. Rzucić w dowolnej chwili. Mag powoduje rozkład ciała Istoty. Jest to proces powolny i bolesny. Dołącz tę kartę do dowolnej Istoty w grze. Jej WB zmniejsza się o 5. Odrzuć Istotę, jeśli jej WB spadnie w którymś momencie do 0 lub poniżej.

RUE DE SEVIGNE 22/24

Miejsce ♀♂ c 6 N, E, S R
Daje ci kontrolę nad dodatkową ♀♂ i CHOKMAH może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

RUINY

Miejsce ♀♂ c n S, W R
W tej starożytnej części Metropolis wciąż można znaleźć skarby. Wszystkie wykładane przez ciebie karty wymagają jednego Koloru mniej (ty decydujesz którego), gdy ta karta znajduje się w twoim Mistycznym Krzyżu.

RYCERZ ŚWIATEŁA

Istota ♀♂ c 5 3, 4 P
STWÓR. Ten potężny Serafin stara się utrzymać iluzję. Może natychmiast zaatakować każdego Pionka, który zaatakuje LIKTORA, RAZYDE lub STWORA. Atak ten jest przeprowadzany po rozstrzygnięciu pierwszej walki.



SADOMASOCHISTA

Polecenie n +5 R
Wylóż natychmiast po zakończeniu walki, w której zwyciężyła twoja Istota. Istota darowuje przegrannemu życie. W zamian atakuj inną Istotę; na czas walki jej WB wzrasta o +5.

SAMAEŁ

karta Arkan Wielkich ♀♂ c c B 16 W
Mściwiec. Stróżnik ściepy zemsty. Zasada specjalna: Możesz natychmiast zaatakować Istotę, która pokonała jedną z twoich Istot. Hierarchia 16.

SAMUEL HERRINGTON

Istota ♀♂ c 6 N, W, 2, 4 R
LIKTOR: KARTA UNIKALNA. HERRINGTON stara się stworzyć Utopię opartą na sprawiedliwości. Może posiadać więcej niż jeden żeton ludu, ale tylko, jeśli zdobędzie go w walce z Pionkiem Śmierci. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną ♀♂.

SANATORIUM

Wpływ ♀♂ c 1, 2, 3, 4 P
WPŁYW: ZAJMIJ STACJĘ SWOJEJ OBSADY. Ta karta jest uważana za MIEJSCE i może pomieścić 2 żetony ludu. Podczas swojej fazy werbowania, możesz zwerbować na nią 2 żetony ludu, jeśli oczywiście znajduje się w twojej Obsadzie.

SATHARIEL

karta Arkan Wielkich ♀♂ c c B 6 W
Niszcząca Matka. Stwarza chaos wszędzie tam, gdzie przebywa. Zasada specjalna: W czasie twojej fazy odrzucania, możesz odrzucić do 2 kart. Hierarchia 6.

SCHIZMA

Polecenie P
Wylóż w dowolnej chwili. Przenieś dwa żetony ludu z dowolnej Obsady. Jeden przesuń do Puli Ludności, drugi do Piasły tego samego Mistycznego Krzyża (nie ma korzyści wynikających z odpychania).

SERAFIN

Istota ♀♂ c 3 1, 2, 3, 4 R
STWÓR. SERAFIN jest upadłym aniołem, osamotnionym po zniknięciu Demiurga. Może posiadać do 3 żetonów ludu. Przemieszczenie lub otrzymanie żetonu ludu nie oznacza konieczności odwrócenia tej karty.

Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolor: Przynależ. WB Hierarchia
Przynależ. Hierarchia Dostęp.

SKALPEL

Wpływ ♀♂ n +1 wszystkie P
WPŁYW: DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ I BRON. Dołączony SKALPEL daje +1 do WB. W czasie walki Istota może używać tylko jednej BRONI. Dowloną liczbę SKALPELI traktuje się jako jedną BRON.

SŁUGA ŚWIĄTYNI KALI DURGI

Istota ♀♂ B 5 2, 3, 4 P
STWÓR. Kiedy SŁUGA ŚWIĄTYNI przebywa w tym samym Mistycznym Krzyżu, co ŚWIĄTYNIA KALI DURGI, zdobywasz kontrolę nad jedną ♀♂.

SŁUŻALEC

Istota ♀♂ c B 2, 3 R
STWÓR. SŁUŻALCE mogą wejść do Mistycznego Krzyża tylko wtedy, gdy przebywa w nim przynajmniej jeden LIKTOR. Odrzuć SŁUŻALCA, jeśli w Mistycznym Krzyżu nie ma Liktorów. W dowolnej chwili odepchnij jeden żeton ludu, aby dołączyć SŁUŻALCA do LIKTORA. WB LIKTORA zwiększa się o +4.

SORRY

Polecenie P
Wylóż natychmiast po wyłożeniu karty Polecen. Polecenie nie działa i jest odrzucone.

STRAŻNIK

Istota ♀♂ c n 8N, E, S, W, 1, 2, 3, 4R
STWÓR. KARTA UNIKALNA. Istota ta strzeże Puszczy Krypty Demurga. Nie można odrzucić MIASTA UMARŁYCH, jeśli STRAŻNIK znajduje się w tym samym Mistycznym Krzyżu. STRAŻNIK nigdy nie może atakować, ale zaatakowany broni się w normalny sposób.

STUDENT

Istota ♀♂ c n 3 1, 2 P
PIONEK SNÓW. Pionki nie mogą atakować STUDENTA. W swojej turze możesz zastąpić go innym Pionkiem z ręki (nie zwracaj uwagi na Kolor i wskaźniki Stacji). Żetony ludu i karty dołączone do STUDENTA przechodzą na nowego Pionka. Jego samego własowujesz z powrotem do Tali.

SZABAS

Polecenie R
Wylóż w dowolnej chwili. Żaden gracz nie może atakować do początku twojej następnej tury. Walka zostaje natychmiast przerwana i kończy się remisem, jeśli ta karta zostanie zagrana w jej trakcie.

SZALEŃSTWO MAS

Polecenie n +X P
Wylóż w czasie walki. Do końca walki jedna Istota otrzymuje +X do swej WB, gdzie X jest równie ogólnej liczbie żetonów ludu, które masz w swojej Obsadzie i Scenie.

SZALONY NAUKOWIEC

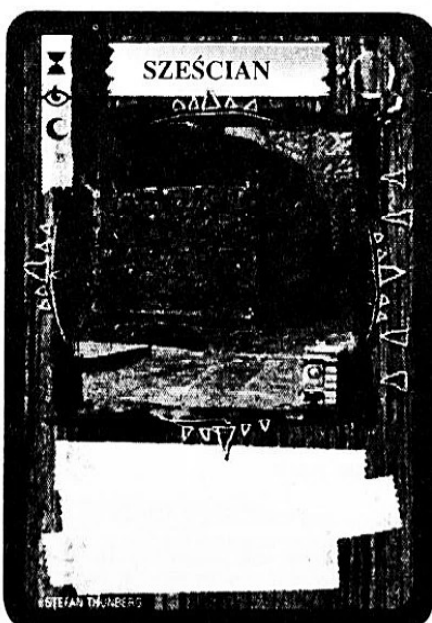
Istota ♀♂ c n 3 2 P
PIONEK SZALEŃSTWA. MAG. Zagrywane na niego karty MROCOZNYCH, TAJEMNIC, MOCY i OGRANICZEN nie wymagają zgodności Kolorów.

SZALONY ZABÓJCA

Czar ♀♂ c n -6 R
CZAR: SFERA ŚMIERCI. Rzucić w czasie walki na jedną Istotę. Mag tworzy straszliwą iluzję. Do zakończenia walki WB tej Istoty zmniejsza się o 6.

SZEŚCIAN

Miejsce ♀♂ c n 6 N, E R
Czarny SZEŚCIAN jest wykonany z dziwnej substancji. Cel jego istnienia jest nieznamy, ale każdy, kto znajduje się w jego pobliżu wyzucha jakąś złośliwą obecność. Kiedy SZEŚCIAN znajduje się w twoim Mistycznym Krzyżu, WB wszystkich Istot atakujących z innych Mistycznych Krzyży jest zmniejszana o 2.



Typ karty: Karta Arkan Wielkich
Kolor: Przynależ. WB Hierarchia
Przynależ. Hierarchia Dostęp.

SŁĘDZCY

Istota ♀♂ n 3 1, 2, 3, 4 P
PIONEK SNÓW. Podczas walki z LIKTOREM, RAZYDĄ lub STWOREM bazowa WB SŁĘDZCY jest podwójna.

ŚWIĄTYNIA KALI DURGI

Miejsce ♀♂ c B S, W R
Daje ci kontrolę nad dodatkową ♀♂ i SATHARIEL może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

TAJEMNICA RODZINNA

Polecenie R
W dowolnej chwili (z wyjątkiem walki) zagraj na dowolnego Pionka. Pionek zazwyczaj strzeże jakiegoś rodzinnego sekretu. Musi odrzucić wszystkie dołączone do siebie karty.

TAJNIAK

Istota ♀♂ c n 3 1, 2, 3, 4 P
PIONEK NAMIENTNOŚCI. Kiedy TAJNIAK walczy przeciwko Pionkowi Śmierci, jego WB jest równa 6.

TAJNY AGENT

Istota ♀♂ c n 3 2, 3, 4 P
PIONEK NAMIENTNOŚCI. Można go wyłożyć w dowolnym Mistycznym Krzyżu. Mimo że kontroluje go gracz, w którego Mistycznym Krzyżu go umieściłeś, pozostaje twoim agentem. Nigdy nie może zaatakować Istoty z twojego Mistycznego Krzyża. Jeśli w czasie twojej tury TAJNY AGENT leży koszulka do dołu i posiada żeton ludu, możesz przyciągnąć ten żeton na dostępną kartę z twojej Sceny. Odwróć wtedy obie karty.

TAKEO OSHIMA

Istota ♀♂ c c c B 3, 4 R
STWÓR. KARTA UNIKALNA. WB wszystkich PIONKÓW ŚMIERCI, znajdujących się w grze, wzrasta o +2, kiedy TAKEO OSHIMA jest w grze.

TCHÓRZ

Wpływ ♀♂ c c c 3, 4 R
WPŁYW: DOŁĄCZ DO ISTOTY. OGRANICZENIE. Istota, na którą karta wywarła wpływ, musi posiadać BRON, aby zaatakować.

TELEKINEZA

Polecenie P
Wylóż w dowolnym momencie. Przesuń dowolną RZECZ z jednej Istoty na inną, znajdującą się w grze. Od tej chwili ta RZECZ oddziałuje na nowego właściciela.

TERENY ŁOWIECKIE

Miejsce ♀♂ c n 1, 2, 3, 4 R
Ta zrujnowana część Metropolis jest siedliskiem Wilczydeł. Podczas twojej fazy ataku Wilczydła mogą zaatakować dowolną Istotę w grze (nawet taką ze Sceny). Ich WB jest równa 6. Odepchnij jeden żeton ludu, aby to zrobić. Modyfikowanie ich WB jest niemożliwe. Przyjmij się, że walka kończy się remisem, jeśli Wilczydła ją przegrały.

THAUMIEL

karta Arkan Wielkich ♀♂ c c B 2 W
Niesprawiedliwy Władca. Był naczelnym dowódcą Astaroiha. Zasada specjalna: Fazę werbowania wykonujesz przed fazą przyciągania. Hierarchia 2.



TIPHANY REEDER

Istota ♀♂ c c 6 W, 1, 3, 4 R
LIKTOR: KARTA UNIKALNA. MAG. WB ARTYSTÓW znajdujących się w tym samym Mistycznym Krzyżu, co REEDER, wzrasta o +3. Odepchnij w dowolnej chwili jeden żeton ludu, aby dołączyć do REEDERA ARTYSTĘ z tego samego Mistycznego Krzyża. Każdy dołączony ARTYSTA daje ci kontrolę nad jedną ♀♂. Jeżeli REEDER przebywa w twojej Scenie, możesz kontrolować jeden dodatkowy ♀♂.

Typ karty Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. WB Hierarchia Stacje Dostęp. Dostęp.

TIPNARETH

karta Arkan Wielkich C, C, C, X c 11 W Pająk w Sieci. Za czasów Demiurga koordynowała działalność wszystkich Archontów. Zasada specjalna: Wszystkie twoje Istoty w grze są uważane za MAGÓW. Hierarchia 11.

TOGARINI

karta Arkan Wielkich C, C, C B 12 W Protektor Magów Śmierci. Zasada specjalna: Wszystkie twoje Istoty znajdujące się w grze są uważane za MAGÓW. Hierarchia 12.

UCIEKAJ, GŁUPCZE, UCIEKAJ!

Polecenie Zagraj w czasie walki na zaatakowanego Pionka. Pionek powraca do ręki właściciela. Dołączone do niego karty są odrzucane. Żeton ludu wracają do Puli Ludności.

URZĄDZENIE NAPROWADZAJĄCE

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY Z OBSADY. RZECZ. Urządzenie to pozwala Stacji atakować Istotę ze Sceny. Zaatakowana Istota może brać udział w walce.

U.S.S. RELIANT

Istota Daje ci kontrolę nad dodatkową NETZACH. Może umieścić tę kartę na dowolnej Stacji dowolnego Mistycznego Krzyża.

UWIEZIENIE W GROBOWCU

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili, z wyjątkiem walki. Zabierz jednego Stwora z Obsady dowolnego gracza i połóż go pod jego Piasię. Stwór do końca gry spoczywa w grobowcu (jeśli grasz o stawkę, nie wlicza się do niej tej karty). Po użyciu, usuń tę kartę z gry.

WAZNIK

Istota PIONEK SZALEŃSTWA. Kiedy WAZNIK znajduje się w twoim Mistycznym Krzyżu, możesz ciągnąć i mieć na ręku do 10 kart. Po odrzuceniu WAZNIKA musisz natychmiast odrzucić tyle kart, by na ręku pozostało ci 7.

WETERAN

Istota PIONEK ŚMIERCI. Każdy ŻOŁNIERZ z Mistycznego Krzyża, w którym przebywa WETERAN, otrzymuje +2 do WB.

WEWNĘTRZNY LABIRYNT

Miejsce WEWNĘTRZNY LABIRYNT jest czystym chaosem, miejscem gdzie Czas i Przestrzeń nie mają żadnego znaczenia. Kiedy znajduje się w Mistycznym Krzyżu, neguje wszystkie kontrolowane przez wszystkich graczy. Kontrolę nad X można zdobyć tylko dzięki odpychaniu.

WIECZNOŚĆ

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Do początku twojej następnej tury kontrolujesz jedną dodatkową X.

WIELKI MISTRZ MARCUS

Istota LIKTOR. KARTA UNIKALNA. MAG. Marcus Blanton opuścił ludzkość, aby stać się Liktozem. Próbuje teraz zdobyć władzę nad innymi Liktozami. Podczas walki z LIKTOREM, WB Marcusa zwiększa się o +4. Kiedy przebywa w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jednym X.

WIĘZY WIARY

Czar CZAR. SFERA SNÓW. Rzuć i dołącz do Istoty w dowolnej chwili. Od tej porę Istota może posiadać dowolną liczbę żetonów ludu.

WIĘZ Z SYMBOLEM

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. OGRANICZENIE I RZECZ. Siła życiowa Istoty jest zawarta w przedmiocie. Istota jest odrzucana, jeśli ta karta zostanie odrzucona.

WINNY!

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. MROCNIA TAJEMNICA. Pionek uczestniczył kiedyś w straszliwej zbrodni. Wyrzuty sumienia stają się prawie nie do zniesienia. Pionek nie może posiadać żetonów ludu, a kiedy walczy z Istotami z Mistycznego Krzyża GEBURAH, jego WB zmniejsza się o 2.

WIR

Czar CZAR. SFERA CZASU I PRZESTRZENI. Rzuć w dowolnej chwili. WIR zmienia do zamiany miejsce dwie Istoty z tego samego Mistycznego Krzyża. Jeśli Istota nie może zająć nowej Stacji, odrzuć ją.

WIZJA PRAWDY

Czar CZAR. SFERA SNÓW. Rzuć go w swojej turze. Pozwala ci obejrzeć karty znajdujące się na ręku dowolnego przeciwnika. Za każdy odepchnięty przez siebie żeton ludu możesz odrzucić jedną kartę, wybraną spośród tych, które oglądałeś. Następnie odrzuć WIZJĘ PRAWDY.

Typ karty Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. WB Hierarchia Stacje Dostęp. Dostęp.

WŁÓCZĘGA

Istota PIONEK CZASU I PRZESTRZENI. WŁÓCZĘGA może przyswoić sobie specjalną zdolność zapisaną na karcie dowolnego, uczestniczącego w grze Pionka, jeśli odpędzisz jeden żeton ludu. WŁÓCZĘGA zachowuje tę zdolność do momentu przyswojenia zdolności innego Pionka.

W SAMĄ PORĘ

Polecenie Wylóż, gdy ma zostać odrzucona jakaś karta. Zamiast tego powraca ona do ręki swego właściciela. Dołączone do niej karty są odrzucane. Leżące na niej żetony ludu wracają do Puli Ludności.

WYBAWIENIE

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Przesuń jeden żeton ludu z dowolnej Piasy na dostępnego członka Sceny tego samego Mistycznego Krzyża (nie ma korzyści wynikających z odpychania). Żeton nie jest przesuwany, jeśli żaden z członków Sceny nie może go przyjąć.

WYKRZYWIENIE

Czar CZAR. SFERA SZALEŃSTWA. Rzuć w dowolnej chwili. Mag zmienia dowolnego Pionka biorącego udział w grze w dowolną, nie unikalną Istotę z gry, mającą tę samą Przynależność, co karta Wielkich Arkan Mistycznego Krzyża Maga. Zmiana jest stała. Przyjmuje się, że zmieniony Pionek jest dokładną kopią karty źródłowej – nie obejmuje to kart dołączonych.

WYMAZANIE

Polecenie WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. RZECZ. Istota może odrzucić WYMAZANIE w dowolnej chwili. Wraz z nim zostaje odrzucone Miejsce leżące na Stacji Obsady.

WYPALONY OKULTYSTA

Istota PIONEK ŚMIERCI. MAG. Może rzucać czary tylko ze Sfer Czasu i Przestrzeni, Śmierci i Szaleństwa.

WYRZUTEK

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Zwróć do Puli Ludności jeden żeton ludu z Obsady (nie ma korzyści wynikających z odpychania).

YESOD

karta Arkan Wielkich Założyciel. Zasada specjalna: Wykládając karty Wpływów nie musisz uwzględniać wskaźników Stacji. Hierarchia 17.



YOSHIKO NAKAMURA

Istota LIKTOR. KARTA UNIKALNA. WB wszystkich PRZEDSIĘBIORCÓW I KARIEROWICZÓW w grze wzrasta o +3. Kiedy jest w twojej Scenie, daje ci kontrolę nad jedną X.

ZAHACZENIE

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO PIONKA. Odwróć tę kartę i kartę Pionka, będącego celem zahaczenia. Możesz to zrobić w dowolnym momencie. Pionek, do którego ta karta jest dołączona, może użyć specjalnej zdolności Pionka – celu.

ZAPRZEDAJ SWOJĄ DUSZĘ

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Twoja Istota może rzucić natychmiast dowolny Czar, tak jakby była MAGIEM.

Typ karty Karta Arkan Wielkich Kolory Przynależ. WB Hierarchia Stacje Dostęp. Dostęp.

ZARAZA

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Każdy gracz musi zwrócić żeton ludu ze swojego Mistycznego Krzyża do Puli Ludności.

ZAWODOWIEC

Istota PIONEK SNÓW. Bazowa WB ZAWODOWCA jest zmniejszana o połowę (zaokrąglając w dół), kiedy jest on celem ataku. Bazowa WB ZAWODOWCA jest podwajana, kiedy to on atakuje.



ZIEMIA NICZYJA

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO STACJI OBSADY. OGRANICZENIE. Ta Stacja jest napromieniowana. Odrzuć wszystkie leżące na niej karty. Usuń z gry wszystkie żetony ludu, które na niej leżą. Dopóki do Stacji jest dołączona karta ZIEMI NICZYJNEJ, nie można na nią zagrać żadnych kart.

ZŁE ZAMIARY

Polecenie Wylóż w czasie walki. Bazowa WB jednej Istoty jest do końca walki podwajana. Modyfikatory nie ulegają podwojeniu.

ZŁODZIEJASZEK

Istota PIONEK SZALEŃSTWA. W czasie fazy wykonywania działań można go odwrócić koszulką do góry, co pozwala odrzucić jedną losowo wybraną kartę z ręki dowolnego gracza.

ZMIEN SWOJE CIAŁO

Czar CZAR. SFERA SZALEŃSTWA. Możesz go rzucić w każdej chwili. Do początku twojej następnej tury Mag zmienia się w dowolną, nie unikalną Istotę znajdującą się w grze. Staje się jej dokładną kopią, razem z wszystkimi dołączonymi kartami.

ZMYLENIE

Polecenie Wylóż w dowolnej chwili. Przesuń jeden żeton ludu ze Sceny na dostępnego członka Obsady w tym samym Mistycznym Krzyżu (nie ma korzyści wynikających z odpychania). Żeton nie jest przesuwany, jeśli żaden z członków Obsady nie może go przyjąć.

ŻĄDZA KRWI

Wpływ WPLYW. DOŁĄCZ DO ISTOTY. OGRANICZENIE. Istota musi pić krew, aby przetrwać. W czasie fazy ataku, podczas każdej twojej tury, Istota musi zaatakować Pionka. W przeciwnym razie odrzuć ją, nie rób tego, jeśli nie ma Pionków, które mogłyby atakować.

ŻOŁNIERZ

Istota PIONEK ŚMIERCI. Żołnierz może posiadać 2 żetony ludu. Nie można na niego zagrać kart MROCNIA TAJEMNICA I OGRANICZENIE.

ŻYJĄCE MIASTO

Miejsce Daje kontrolę nad jedną X.

KONKURS KULTU

Pytanie: Jakie imię nosiła istota odpowiadająca za uwięzienie ludzi w iluzji? Nagrodą są 3 talie podstawowe KULTU (dla 3 osób po jednej). Odpowiedź prosimy przysłać wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem KONKURS KULTU I naklejonym kuponem.

KULT

Encyklopedia gry

KILLER INSTINCT



W XXI wieku światem rządzi wszechpotężna korporacja Ultratech. Jej pracownicy żyją we wspaniałych wieżowcach ze szkła i stali, a reszta ludzi tłoczy się w slumsach, ogrzewając się przy płonących ulicznych śmietnikach. Największym osiągnięciem Ultratechu jest organizacja corocznego, wielkiego i krwawego turnieju walki wręcz, w którym startują najlepsi wojownicy świata. Ci, którzy postawią na zwycięzcę,

staną się tak bogaci i wpływowi, że będą mogli zagrozić swą potęgą nawet samemu Ultratechowi. Ci, którym się nie powiedzie, znajdą się na bruku.

Tak, w skrócie, wygląda świat jednej z ostatnio wydanych gier karcianych o nazwie Killer Instinct. Widzieliśmy już karcianki zrobione na podstawie gier fabularnych, filmów, ale to chyba pierwszy raz, kiedy wzorcem była gra komputerowa pod tym samym tytułem, wydana przez znaną firmę Nintendo.

W Instynkcie Zabójcy każdy z graczy steruje działaniami pewnej niezależnej, rebelianckiej korporacji. Stawiając na odpowiedniego wojownika – tego, który zwycięży w całym turnieju – korporacja taka może osiągnąć ogromne wpływy i stać się równorzędnym przeciwnikiem złego i straszego Ultratechu. Gracz musi nie tylko dobrze obmyślać taktykę, jaką zastosują jego wojownicy na arenie, ale jednocześnie zabezpieczać się przed podstępными sztuczkami zabójców, uzbrojonych najemników i hakerów Ultratechu, a także innych korporacji, które również chcą jak najszybciej znaleźć się u władzy, a przynajmniej mieć coś do powiedzenia w nowym porządku świata.

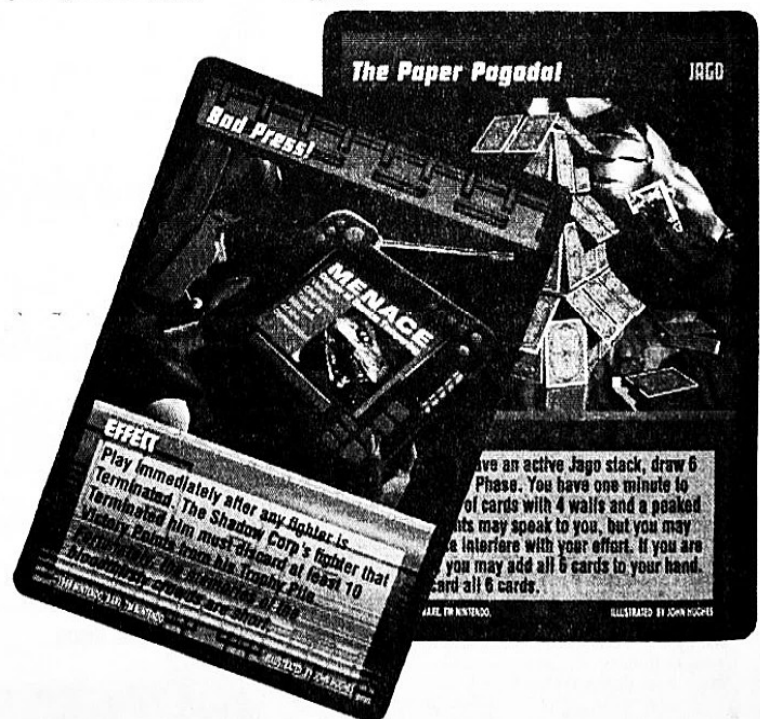
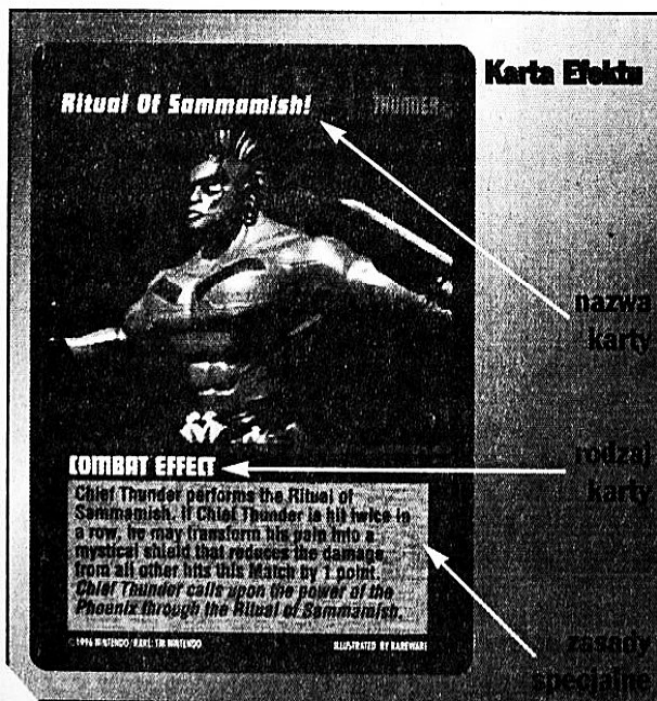
Instykt Zabójcy jest sprzedawany w taliach podstawowych (po 60 kart) oraz w zestawach dodatkowych (po 15 kart). W grze występuje ponad 350 kart, które dzielą się na 3 rodzaje: ciosy, efekty i areny.

Karty ciosów dzielą się na 3 podkategorie: podstawowe, specjalne i niebezpieczne. Ciosy podstawowe może wykonać każdy wojownik w dowolnej chwili. Ciosy specjalne są przypisane do konkretnego wojownika, natomiast niebezpieczne mogą być zagrane tylko w określonych chwilach.

Karty efektów mogą być albo ogólne, albo przypisane do konkretnej fazy tury gry. Efekty przedstawiają intrygi Ultratechu i machinacje innych korporacji. Są to karty wprowadzające urozmaicenie do gry, działające natychmiastowo lub przez dłuższy czas.

Karty aren reprezentują miejsca, w których odbywają się pojedynki. Każda arena ma specyficzne właściwości, które mogą przechylić szalę zwycięstwa na stronę któregoś z walczących.

Każdy z uczestników gry posiada własną talię, stos kart odrzuconych, stos zwycięstwa, wojowników oraz karty w grze.





Karta Areny

nazwa karty

rodzaj karty

zasady specjalne

punkty zwycięstwa



Cios na górze nie trafia

Cios na dole trafia przeciwnika i zadaje obrażenia za 6, 4 i 2 punkty

Karta Ciosu odsłonięcie

zadawane obrażenia

nazwa karty

znaczniki kombinacji

rodzaj karty

zasady specjalne

Wojownicy gracza dzielą się na takich, którzy już podpisali kontrakt i mogą walczyć w turnieju, oraz takich, którzy jeszcze tego nie zrobili. Każdy wojownik składa się z co najmniej 7 kart ciosów, z których jedna musi być ciosem specjalnym (po to, aby określała jego imię). Jeśli budowany w czasie gry wojownik ma mniej kart, uważa się, że jeszcze nie podpisał kontraktu. Co ciekawsze, dwóch graczy może posiadać takich samych wojowników (Ultratech potrafi klonować ludzi!).

Sama gra składa się z tur, podczas których gracze równocześnie wypełniają 4 fazy: dobieranie kart, promocja, walka i faza końcowa. Po dobraniu kart (do 7) i ewentualnym zmodyfikowaniu wojowników, każdy z graczy może postawić jakąś sumę swych punktów zwycięstwa. Ten, który postawi więcej, może zdecydować o kolejności walk i wyborze aren. Sama faza walki podzielona jest na oddzielne starcia (po 2 wojowników).

Starcie składa się z sekwencji. Sekwencja to 7 ciosów, które określane są kolejno przez przeciwników. Przy każdej parze ciosów rozstrzyga się, czy zostały zadane jakieś obrażenia. Czyni się to bardzo prosto – zestawia się odpowiednie karty brzegami i jeśli wskaźnik obrażeń jednej z nich pokrywa się z odsłonięciem na drugiej, oznacza to, że cios trafił. Jeśli któryś z przeciwników otrzyma w czasie starcia 28 punktów obrażeń, ginie.

W grze występuje duża różnorodność ciosów. Mamy więc ataki energetyczne (kule ognia wystrzeliwane z palców), uderzenia, które zrzucają przeciwnika z areny, teleportacje itd.

Gra kończy się, gdy któryś z wojowników trzykrotnie zwycięży. Gracz wygrywa, jeśli zdobędzie na koniec gry więcej punktów zwycięstwa, na które składają się karty znajdujące się w jego stosie zwycięstwa, a także ewentualne zwycięstwa jego wojowników.

Gra daje uczestnikom wiele możliwości, dzięki którym walkę można rozgrywać dokładnie tak, jak na komputerze.

Należy wspomnieć jeszcze słowo o samym opracowaniu gry. Wszystkie karty ilustrowane są grafiką komputerową. Niestety, większość to ściągnięte bezpośrednio z komputera „screeny” (właściwie wszystkie karty ciosów, efektów związanych z walką i kilka innych). Może tam wygląda to ładnie, natomiast w wersji statycznej widać, że są to obrazki o niskiej rozdzielczości, rozmazane i właściwie nieczytelne. Trochę lepsze są ilustracje robione specjalnie do gry karcianej, ale też daleko im jeszcze do tego, co zaprezentował WoTC w Netrunnerze. Sam projekt graficzny karty jest całkiem ładny – rysunki są duże a – co ważniejsze – napisy na kartach wykonano wyjątkowo dużą i wyraźną czcionką. Nawet instrukcja jest na tyle krótka, że po jej przeczytaniu nie traci się całkowicie wzroku.

Polecałbym tę grę przede wszystkim maniakom komputerowej wersji oraz wielkim fanom Bruce'a Lee i im podobnych. Choć trzeba przyznać, że jest tu kilka ciekawych pomysłów. Ale nie za wiele.

Swoją drogą, ciekawe czy doczekamy się również Mortal Kombat i Street Fightera w wersji karcianej?

(jvd)

Killer Instinct. Collectable Card Game. Autorzy: Shane Lacy Hensley, Michael W. Mikaelian, Greg Gorden. Copyright (c) 1996 Nintendo/Rare. Producent: Topps Card Games.

KRYPTA PANDORY

Tadeusz Oszubski

Ilustracja: Rafał Łobodziński

Sen nękał Tomasza Tarna zwykle na długo przed świtem. Powracały te same obrazy i odczucia, burząc nocny wypoczynek. Działo się tak od roku lub dwóch.

Mężczyzna śnił, że budzi się leżąc na dnie łodzi ze szkła, płynącej nocą przez jezioro oleistych, leniwych wód. Osacza go chłód i niepokój. Światło księżyca obmywa ogromne, przezroczyste pływaki o obłym kształcie, unoszące łódź na powierzchni. Potem, rozszczerzone pryzmatem konstrukcji, powleka różnobarwnymi błyskami ciała istot otaczających Tarna – ogromnych zwierząt o ludzkich twarzach. Stworzenia te przyglądają się uważnie mężczyźnie, a ich spojrzenia oznaczają prośbę lub polecenie, jednak Tomasz Tarn nie rozumie, czego dotyczą. Boi się, a otaczające go istoty zlizują z niego strach. Nad statkiem szaleństwa przelatuje w tym czasie jakiś kształt, mroczniejszy od nocnego nieba, miejscami połyskujący w księżycowym świetle. Wreszcie koszmar przemija – nastaje poranek i Tomasz się budzi.

Tarn kilkakrotnie wspominał żonie o uporczywie powracającym śnie. Za każdym razem próbował nawet opisać kształt kołujący nad łodzią, jednak mówiąc o tym nie był pewny, czy słowa są jego własnymi, czy też cytatem z jakiejś dawnej i zapomnianej już lektury. Powiedział wówczas: To potwór o ciemnych skrzydłach, z ludzkimi trupami wplątanymi w upierzenie, który zerwał się do lotu z czarnych jak smoła gór, by szybować nad równinami. Żona spojrzała wtedy z niepokojem na Tomasza, on zaś przeraził się odkrywając, że spomiędzy słów zachłannie spogląda na niego szaleństwo. Więcej już nie poruszył tego tematu, jednak sen powracał – wówczas Tarn budził się wyczerpany, czując przeraźliwy chłód. Myślał też czasami o przyglądających mu się we śnie istotach. O budzącym się stopniowo przecuciu, że stworzenia te obiecują niewyobrażalną rozkosz, wartą cierpienia i śmierci. Odkrył ze strachem, że mógłby ulec pokusie, gdyby sen potrwał dłużej. Mógłby pozostać do śmierci w lodowatym zimnie, na skraju wyczerpania sił fizycznych i umysłowych. Lub dla perwersyjnej satysfakcji wpuścić stworzenia mroku do swojego świata, o co tak natarczywie zabiegały.

Znane ze snu uczucie niepokojąco silnego wyczerpania i dojmującego zimna nawiedziło też Tomasza Tarna na jawie. W dniu, w którym zaczął porządkować swoją piwnicę. Pomieszczenie to, w ciągu wielu lat użytkowania, stało się azylem wszelkiego robactwa wilgotnych ciemności. Przede wszystkim jednak zamieniło się w graciarnię, uniemożliwiając swobodę ruchów. Tarn, w tamto pamiętne piątkowe popołudnie, oczyścił piwniczną przestrzeń, ułożył w stos stare meble i odpadki tarcicy na podpałkę.

Uczył miejsce do składowania węgla, który miano dostarczyć w ciągu najbliższych kilku dni.

Piwnica Tarna była jednym z wielu zaniedbanych boksów, nadgryzionych zębem czasu, w podzielonym drewnianymi przepierzeniami dawnym podziemnym magazynie kupieckim. Dbalność o składowisko opału stanowiła zaś zło konieczne, bowiem budynku, w którym Tarn z żoną wynajmowali mieszkanie, jak dotąd nie podłączono do sieci ciepłowniczej, mimo iż znajdował się w centrum miasta.

W ów piątkowy wieczór, walcząc ze zmęczeniem, mężczyzna stwierdził z satysfakcją, że praca została wykonana. Omiatając spojrzeniem stos drewna nagle zdrzął, czując nienaturalny chłód. Ziąb nie tylko drażnił skórę, ale i przenikał na wskroś ciało, aż do kości. Właśnie w tamtej chwili Tarn dostrzegł wzgórek, którego dotąd nie zauważył, albo też którego dotąd w tamtym miejscu nie było.

W rogu piwnicy, pod ścianą, grunt zrobił się wypukły, jakby węglowy miał zmieszany ze zwiernym wypchnięto od spodu jednym wściekłym uderzeniem. Światło żarówki o słabej mocy, podwieszanej pod stropem, docierało tam nikłą poświatą. Mężczyzna podszedł do intrygującego miejsca i ostrożnie, czubkiem buta, trącił wilgotny pagórek. Poczul opór. Nie namyślając się długo chwycił łopatę i rozgarnął ziemię. Praca trwała kilka sekund, potem metal zazgrzytał na kamiennej płycie, tkwiącej w gruncie pod ostrym kątem. Powierzchnia płyty, co Tarn dostrzegł w słabym świetle, nosiła ślady wykutego napisu. Jednak marmur już zwietrział i inskrypcja stała się nieczytelna.

Tarn, zaintrygowany znaleziskiem, spróbował przesunąć je w zasięg intensywnego światła, lecz płyta nie zamierzała łatwo ulec. Dopiero po godzinnej walce udało się podważyć kamień łomem i przesunąć go o ponad metr w prawo. Wówczas odsłonięte zostało kamienne obmurowanie, jakby wejście do lochu. Pod poziomem piwnic kamienicy znajdowało się niżej położone pomieszczenie, z tym że gardziel wiodącego doń szybu wypełniona była czarną, wilgotną ziemią zmieszaną z kamiennym grysem.

Tomasz odłożył sforsowanie tej przeszkody na następny dzień, sobotę wolną od pracy. Nastal już późny wieczór, poza tym mężczyzna czuł się zaskakująco wyczerpany, niemal na granicy omdlenia, co wzbudziło w nim falę niepokoju. Wszystko to nie sprzyjało pracom badawczym.

Zgodnie z daną sobie obietnicą, zszedł następnego dnia do piwnicy, uzbrojony w latarkę o dużej mocy. Wrócił pod ziemię, choć niepokój i zimno nie odeszły wraz z nocnym wypoczynkiem – znów

śnił o podróży łodzią i zwierzętach z ludzkimi twarzami. Był zmęczony i przerażony, ale toczyła go też ciekawość.

Bez namysłu otworzył kłódkę i pchnął drzwi z poczemiałych desek. Mdły blask piwnicznej żarówki nie rozpraszał pasm ciemności, wijących się w kątach pomieszczenia. Tam włączył latarkę i skierował snop białego światła na odkrytą poprzedniego dnia kamienną płytę. Wówczas obok marmurowego prostopadłościanu coś błysnęło. Mężczyzna natychmiast podszedł do odsłoniętej obmurowki. Pośród czarnej, wilgotnej ziemi i skalnych okruchów dostrzegł krążek z metalu o złotej barwie. Zaskoczony podniósł go i obejrzał z uwagą. Potem zamknął piwnicę, wrócił do mieszkania i nie mówiąc żonie o odkryciu przebrał się, po czym wyszedł odwiedzić jednego ze znajomych.

Człowiek ten, starszy od Tama o ponad dwadzieścia lat, emerytowany nauczyciel matematyki, był z zamiłowania numizmatykiem. Znalazoną przez Tomasza monetę obejrzał uważnie, następnie skonfrontował przedmiot z opisami w jednym z katalogów. Zaraz po tym przeprowadził dwie rozmowy telefoniczne. Ich wynikiem było spotkanie z pewną kobietą – do którego doszło godzinę później – zakończone transakcją bez udziału notariusza. Tam wrócił do domu około czternastej z portfelem zawierającym pięć tysięcy złotych.

Zdawał sobie sprawę, że sprzedadł znalezisko znacznie poniżej jego wartości, z drugiej jednak strony nie zdradził przecież źródła pochodzenia monety. Obudziła się w nim nadzieja, że

w piwnicy, przed stuleciami, ukryto złoty skarb. Opowiedział o wszystkim żonie. Potem zachowując dyskrecję, aby nie wzbudzić zainteresowania lokatorów budynku, zeszli oboje do piwnicy. Zaczęli rozgarniać łopatą ziemię, a gdy wzrosło rozgorączkowanie, ryli grunt dłońmi, kalecząc palce o skalne okruchy. Wkopali się w głąb, znajdując co kilkadziesiąt centymetrów kolejne złote monety. Pośrodku piwnicznego pomieszczenia rosła przyzma wydobytej ziemi, a Tam z żoną zanurzali się w trzewia odsłanianego szybu, zstępując po kolejno odkrywanych kamiennych stopniach. Podążali śladem monet jak drób z kurnika, idący za ziarnem wysypanym w drózkę przez wabiącego łup złodzieja, przyczajonego za płotem.

Okolo godziny dwudziestej odstonili sześćdziesiąty szósty stopień schodów tajemniczego, pochyło biegnącego korytarza i natrafili na trzydziestą pierwszą monetę ze szczerego złota, wybitą przed wieloma stuleciami. Zapora z ziemi i skalnego gruzu została usunięta.

Teraz mogli się wyprostować, nie ryzykując uderzeniem głową w niski strop. Przed nimi, po prawej stronie, odchodził w mrok kolejny pochyły korytarz, zanurzający się głębiej w grunt. Zaś z lewej strony, Tam i jego żona ujrzeni salę o kamiennych ścianach i sklepieniu. Architektura ta, naznaczona piętnem archaicznych technik i budulca, zdawała się liczyć tysiąclecia. Na środku sali stał otwarty, ogromny kamienny sarkofag, wewnątrz którego leżały dwa z mumifikowane ciała. Tam odkrył z przerażeniem, że ma przed sobą istoty, które dotąd spotykał w snach.

Sarkofag nie posiadał pokrywy – choć mogła nią być marmurowa płyta znaleziona przez Tomasza dwadzieścia metrów wyżej, w piwnicy na węgiel. Kamienna konstrukcja była jednak ciasno opleciona żelaznymi łańcuchami, których ogniwa tworzyły sieć broniącą dostępu do ciał dwu istot. Mumie miały po trzy metry wzrostu i przypominały wychudłe niedźwiedzie o futrze grafitowej barwy i isticie ludzkich twarzach. Do łańcuchów opinających sarkofag doczepionych było kilkadziesiąt kawałków złota o różnorodnych kształtach. Przedmioty te ozdobiono wytrawionymi w nich napisami i rysunkami, które Tarnowi kojarzyły się z czarną magią oraz egzotycznymi kultami.

Chłód sięgający w głąb ciała, ku sercu i umysłowi Tomasza, stał się nieznośny. Mężczyzna, zmęczony i przerażony, pragnął tylko jednego – umknąć z tego miejsca. Jednak jego towarzyszką, rozgorączkowana ogromną wartością materialną znaleziska, zignorowała słowa pełne ostrzeżeń. Kusiło ją złoto amuletów okrywających sarkofag, monet ściskanych w nieludzkich, szponiastych łapach istot, a przede wszystkim – gruba warstwa kruszcza, na której spoczywały ciała. Wreszcie Tomasz, poddając się panice, krzyknął na żonę, a gdy ta nie zareagowała, uderzył ją pięścią w twarz. Natychmiast wziął oszołomioną kobietę na ręce, wyniósł z kamiennej krypty, zabrał do kieszeni znalezione monety. Potem za-



mknął drzwi piwnicy na kłódkę i odprowadził rozwścieczoną żonę – nie bez użycia siły – do ich mieszkania. Wszystkie te czynności zajęły mu zaledwie kilka minut, lecz i tak napięcie odebrało mu resztę sił.

Tarn upadł na krzesło, ułożył łokcie na stole i podparłszy głowę dłońmi wpatrywał się, to w leżący przed nim na blacie stos monet, to w rozszerzone gniewem oczy żony. Mówił długo o swych snach, grozie pokusy, którą nieświadomie odrzucił, i przekleństwie żądzy bogactwa, której uległ. Prawił o zlu i roli płatnego klucza, jaką mu nadało owo zło uwięzione w ziemi. Żona patrzyła na niego – milcząca i przerażona, pewna, że oszalał zrozumiałwszy, iż stał się bogaczem i codzienne troski nie będą miały już do niego przystępu. Wreszcie zmęczenie pokonało wzburzony system nerwowy i Tomasz Tarn usnął, z lewym policzkiem na przedramieniu przyciśniętym do blatu stołu. Śniły mu się istoty sięgające delikatnie ku jego twarzy potężnymi łapami o ostrych pazurach. Mężczyzna nie

wiedział, czy chciały głaskać jego ciepłą, pełną życia skórę, czy też zerwać z kości twarzy wszystkie ścięgna i mięśnie. Istoty zaś mówiły mu bez słów o bogactwach, które otrzyma, jeśli stanie się kluczem. Tarn uświadomił sobie niejasno, że śni i że w snach wszystko jest możliwe, jednak wzdrzgnął się przed przyjęciem kształtu, a tym bardziej roli klucza. Mężczyzna wyrwany został ze snu gwałtownie, krótko po północy. Obudził go krzyk, który znów eksplodował po kilku sekundach. Tomasz odkrył wówczas, że jest sam w mieszkaniu. Rozpoznał też czyj głos rozdarł ciszę nocy.

Wybiegł z mieszkania, roztrącając sąsiadów wylegających na korytarz, pragnących ustalić kto i z jakich powodów przerywa ich wypoczynek. Gdy dotarł do drzwi piwnicznego kompleksu, te uchyliły się i na klatkę schodową wpadł jakiś skulony kształt. Rozpoznał w nim kobietę naznaczoną licznymi, płytkimi ranami, broczącą krwią. Żona Tarna zawyła nieuduszko, wyciągnęła ku Tomaszowi dłoń, w której ścisnęła kilka

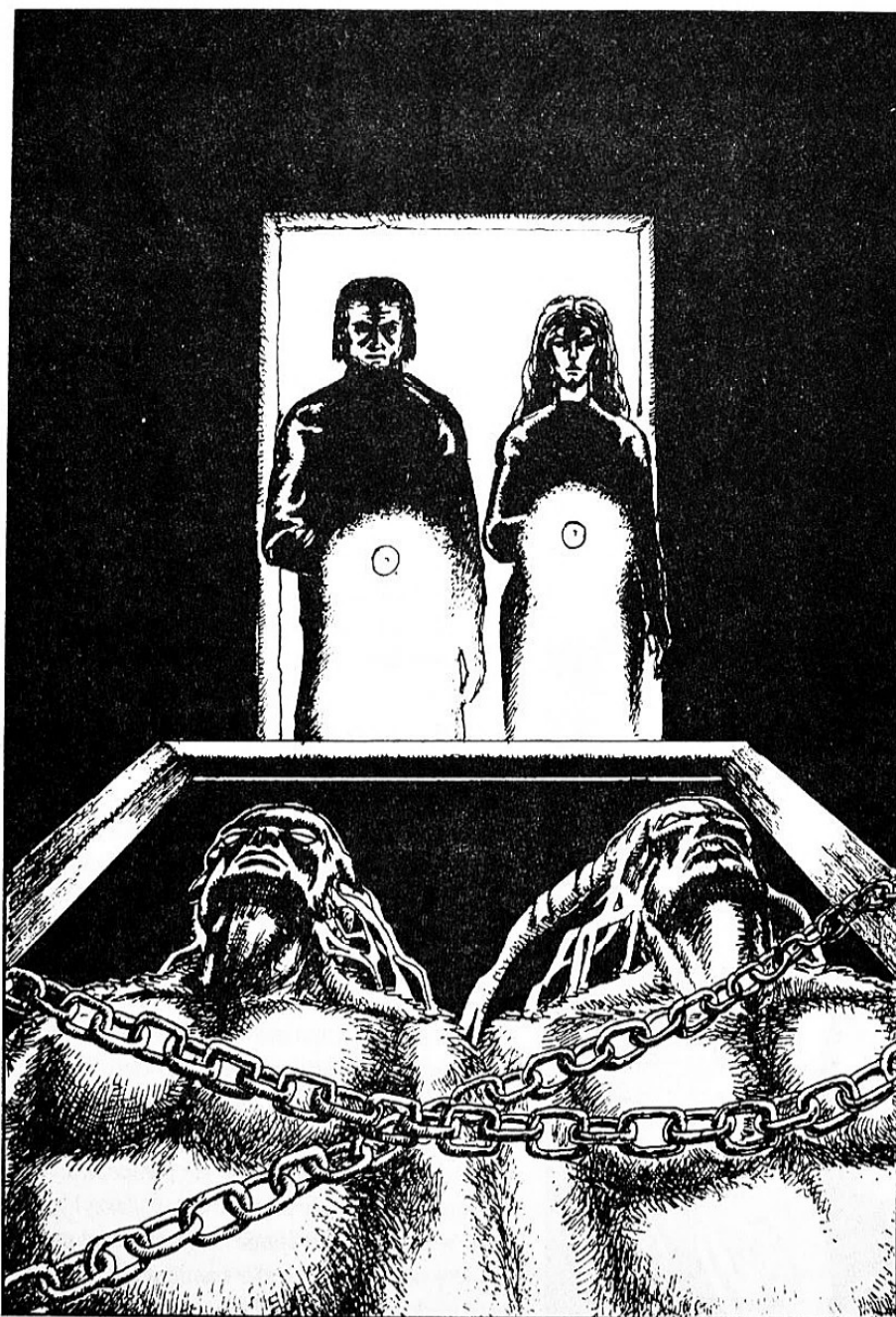
odlanych ze złota amuletów. Potem zachwiała się i nim mąż zdążył chwycić ją w ramiona, upadła ciężko na betonową posadzkę. Ciało zatrzepotało jak ryba wyrzucona na brzeg strumienia, potem wyprężyło się i zamarło. Tarn wiedział, że kobieta nie zginęła od licznych, jednak powierzchownych ran. Coś po prostu wypilo z niej siły życiowe, przemienione w najczystszy strach.

Z dołu, z głębi podziemnej sfery, dobiegały szelesty, brzęki metalu. Tarn był już pewny, że sny i przeczucia nie były złudą, lecz stanowiły okrutną prawdę. Wszystko było realne, jak stygnące u jego stóp ciało żony.

– Pieczęcie zostały złamane, gdy z sarkofagu zdjęto amulety – pomyślał, spojrzawszy na magiczne kawałki kruszcu zaciśnięte w dłoni martwej kobiety. – Stulecia temu zrobiono to tak, za pomocą magii. Ja zrobię to po nowemu. Nie będzie dla nich więzienia, będzie śmierć!

Otrząsnął się z rozmyślań. Otaczało go już kilkoro mieszkańców kamienicy. Jedna z kobiet głośno płakała, ktoś pobiegł wezwać pogotowie ratunkowe. Szpakowaty mężczyzna z nadwagą usiłował przywołać żonę Tarna do życia za pomocą sztucznego oddychania.

W tej właśnie chwili, nie znajdując innego wyjścia, Tomasz Tarn ruszył, by stawić czoło grozie. Włamał się do garażu jednego z sąsiadów. Nie zważał na protesty właściciela, zwabionego trzaskiem wyważanych drzwi. Pośpiesznie nappełnił benzyną stojące w pomieszczeniu dwa kanistry, przetaczając paliwo z baku samochodu, po czym obciążony ciężarem powłókł się do piwnicy. Spra-



wiał wrażenie szalonego i zapewne nikt nie byłby w stanie go powstrzymać. Nikt zresztą nie próbował. Gdy sąsiedzi zrozumieli, co Tarn zamierza, rzucili się do ucieczki, pozostawiając na podłodze ciało jego żony. W chwilę później doszło do eksplozji i jęzory ognia ruszyły po żer.

Wkrótce pod spowitą dymem kamienicę zajęła karetka pogotowia, pojawiły się także dwa wozy strażackie ze wzmocnioną obsługą i kilka samochodów policyjnych. Lokatorów ewakuowano, potem ograniczono zasięg pożaru ratując sąsiednie budynki. Piwnica, w wyniku eksplozji kanistrów z benzyną, została zniszczona, co naruszyło konstrukcję budowli. Strażacy, gdy zgliszcza już pociemniały i ostygły, próbowali spenetrować podziemia, nikt nie mógł jednak wejść do środka – a tym bardziej stamtąd wyjść. Nie znaleziono żadnych ciał: Tarna, jego żony czy kogokolwiek. Na podstawie zeznań świadków policja przyjęła, że winny zniszczeń Tomasz Tarn, działając pod wpływem szoku po zgonie żony, którą być może zabił, popełnił spektakularne samobójstwo.

Trzy miesiące później podjęte zostały decyzje, co do dalszych losów zrujnowanej pożarem kamienicy. Miał w tym miejscu powstać wielopoziomowy garaż. Wkrótce też rozpoczęto prace.

Pewnego wieczoru – było to u schyłku marca ubiegłego roku – podczas niwelowania terenu pod garaż, spychacz gąsienicowy zapadł się prawym bokiem w wyrwę w ziemi. Wstrząs był gwałtowny, sprawił, że operator pojazdu uderzył głową w stal obudowy kabiny i stracił przytomność. Natychmiast kilku pracowników rozbiegło się w poszukiwaniu pomocy dla kolegi. Krótco po tym ci, co pozostali, usłyszeli trzaski i łomot jakiejś walącej się pod ziemią konstrukcji, poczuli też przenikliwy chłód. Potem wydarzyło się coś koszmarnego. Tak w każdym razie wynika ze wstępnych zeznań piętnastu robotników obecnych na miejscu zdarzenia, których później hospitalizowano – stwierdzono u nich szok, czasową amnezję i typowe dla tego schorzenia konfabulacje, wypełniające luki w pamięci. Mianowicie z jamy otwartej gąsienicą spychacza wypełznąć miały dwa monstrualne stworzenia, przypominające ogromne wychudzone zwierzęta o ludzkich twarzach. Kroczyły one na tylnych łapach trzymając w przednich, opatrzonych szponami, długi żelazny łańcuch. Do jego końca przykuta była drobna istota, według świadków nagi, wynędzniały mężczyzna. Zwierzęta o ludzkich twarzach zbliżały się czasem do swojego więźnia, by zlizywać z niego strach – tak oświadczył jeden z robotników o poetyckiej duszy, nim odkryto, że cierpi na amnezję i fantazjuje, co zdyskredytowało jego zeznania. Bestie minęły wreszcie grupę przerażonych robotni-



ków i ruszyły przed siebie, szybko niknąc w zapadających ciemnościach.

Od tamtego dnia ulice naszego miasta przenika sekretny chłód, są mroczne nawet w południe, nieprzyjazne. Gęste od strachu, którym żywią się przerażające byty.

Ludzie przejeżdżający tramwajami lub autobusami obok wrogich parków, zarośniętych teraz krzewami i chwastami, często opowiadają o wielkich istotach przemykających przez gęstwinę, dostrzeganych w oddali z okien pojazdów. Podobno to tylko plotki i policjanci wzruszają ramionami zniecierpliwieni, gdy ich o to pytać. Jednak w naszym mieście nocami nawet włamywacze próznąją. Bo wielu ludzi wychodzi radosnych ze swych domów, aby powrócić odmienionymi przez strach. Mało kto poświęca tym faktom uwagę. W dużych miastach nie ma przecież nieśmiertelnych zwierząt o ludzkich twarzach i przerażających potrzebach, bo któż odważyłby się zaakceptować lub udowodnić ich istnienie. Nie ma ich – tak uzgodniono – więc i czyny potworów są niedostrzegalne dla ludzkiego oka. Zresztą tego, czym się żywią, i co tworzą ze znanstwem, wszyscy mamy w nadmiarze.

DO GRY
ZEW
CTHULHU
1920

Tomek Andruszkiewicz

Kingsport

– nadejście Króla

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Uwagi wstępne

Oto przed wami trzecia i ostatnia część opowieści o kulcie Azathotha. Można ją rozegrać jako odrębną przygodę, lecz dużo lepiej będzie, jeśli zakończy ona cały cykl, którego poprzednie części ukazały się w MiM 10'96 („Wyprawa“) i MiM 11'96 („Arkham–Innsmouth, czyli dwie wieże“).

Główne postaci

Bruno Mayer, lat 31

S 15 ZR 14 INT 15 KON 14 WG 11 MOC 14
BC 14 P 70 WYK15 WT 14 PM 14 MO +1k4

Umiejętności: elektryka 40%, kartografia 50%, kryptografia i kody 30%, latanie samolotem 81%, mechanika 40%, nasłuchiwanie 60%, nawigacja 40%, pistolet 46%, skoki ze spadochronem 40%, spostrzegawczość 65%, systemy elektryczne 20%, systemy mechaniczne 20%, wspinięcie się 47%,

Bruno Mayer urodził się w małej niemieckiej wiosce. Dorastał w atmosferze miłości. Chcąc kontynuować szczytne rodzinne tradycje wstąpił do wojska. Ze względu na doskonale zdrowie i zainteresowania został pilotem. Brał udział w wojnie światowej, ze-

strzelił cztery maszyny wroga. Po klęsce Niemiec wyjechał do Ameryki szukać pracy. Osiedlił w Nowej Anglii. Kupił na raty mieszkanie w Arkham i samolot z demobilu.

Wyjazd z Niemiec uchronił go przed nędzą. Ameryka stała się dla niego nową ojczyzną. Latał nad malowniczymi terenami, uczył się skakać na spadochronie, z nowymi kolegami z lotniska pił przemycany rum,



zabierał młode Amerykanki na szalone loty – zaczął nowe życie.

Bruno Mayer nie znał wcześniej Alexandra i Marii Stroppe; ich losy splótł przypadek. Gdy Alexander przechadzał się po lotnisku Arkham, wypatrując swojej ofiary, zobaczył Bruna, dowiedział się, że to jego rodak i właśnie to zaważyło na ostatecznej decyzji.

Prolog

Alexander i jego żona Maria postanowili wezwać Azathotha. Uznali, że okoliczności im sprzyjają i plan może się powieść. Chcą przywrócić na Ziemi panowanie zewnętrznych bogów. Wiedzą jednak, że ich Król, Pełzający Chaos Nuklearny, nie przyjdzie, jeśli nie poczuje i nie dojrzy krwi. Dlatego też postanowili zatruczyć mieszkańców Kingsport substancją wyprodukowaną dzięki aparaturze odnalezionej na wyspie Morza Karaibskiego. Chcą rozpylać ją nad miastem z samolotu przez kolejne noce do 27 sierpnia. W małym stężeniu substancja wywołuje ospałość; jednak stopniowo będzie gromadzić się w organizmach ofiar. Gdy państwo Stroppe zacznie rytuał, tajemnicza mieszanina uaktywni się i spowoduje niekontrolowany wybuch agresji, pociągający za sobą masowe mordy.

Po przywołaniu duchów na Diabelskiej Rafie, Alexander skoczył do wody. Czekająca tam na niego istota, która odholowała go do brzegu. Stroppe pojechał na opuszczoną farmę pod Kingsport, zabrał kanistry z wyprodukowaną cieczą i udał się do Arkham. Tam, wraz z mechanikiem (który pełnił rolę stróża nocnego) przebudował nieco samolot Bruna, napełnił dodatkowy zbiornik trującą cieczą, a to, co pozostało w kanistrach, ukrył za stertą szmat i starych części. Potem sprawdził czy spryskiwacze działają (próba odbyła się w zamkniętym hangarze), w wyniku czego mechanik zmarł, gdyż jego organizm nie wytrzymał stężenia trucizny. Sam Alexander (dzięki symbiontowi na plecach) jest odporny na jej działanie.

Doktor Stroppe zabrał zwłoki, przewiózł je na nabrzeże i wrzucił do wody. Potem zajął się obrzędem, za

pomocą którego opanuje podczas snu umysł Bruna Mayera i zmusi go do wykonywania nocnych lotów nad Kingsport.

Bruno będzie rozpylał truciznę co noc, od 22 do 27 sierpnia. Wszystkie loty mają miejsce około północy.

Proponowany przebieg wydarzeń

Jest 24 sierpnia. Badacze obudzili się właśnie w klinice psychiatrycznej w Arkham. Ich pierwszym zadaniem jest opuszczenie szpitala. Nie powinno to być łatwe (może wymagać poważnych i logicznych argumentów, pod którymi ugnie się opiekujący się nimi lekarz), ale jest możliwe. W ostateczności bohaterowie mogą podrzeć prześcieradło na pasy, związać w linę i uciec nocą przez okno.

Poszukiwania małżeństwa Stroppe nie przyniosą na razie rezultatu (wraz z Joe Panem i uwięzioną Nadine wyjechał z miasta, by uniknąć zatrucia i przedwczesnego odkrycia). Najlepszym sposobem ich znalezienia będzie przeczytanie lokalnych gazet z ostatniego okresu; wydaje się, że takie działanie jest uzasadnione – w końcu bohaterowie byli nieprzytomni przez ostatnie dni.

W ramkach znajduje się to, co podejrzliwe oko może znaleźć w prasie.

Badacze mogą odwiedzić Kingsport. Opisuąc miasteczko warto zwrócić ich uwagę na przestraszonych ludzi biegających z workami zapasów, zatrwożone twarze widoczne zza okien itd. Po ulicach snują się smętnie psy, obojętne na działania ludzi. Zwierzęta są w większym stopniu podatne na truciznę wyprodukowaną przez Alexandra, dlatego już teraz są ospałe i apatyczne. W powietrzu unosi się bardzo ulotny zapach jaśminu (potrzeba testu węchu lub jednej trzeciej spostrzegawczości). Próba

WETERAN-MORDERCA

KINGSFORT – Wczoraj około północy weteran wojny świątowej Albert Q., zaatakował na rynku listonosza Viktora Brassę, wychodzącego właśnie z mieszkania przyjaciółki. Ostrzem wyciągniętym z laski pchnął go trzykrotnie w pierś. Ofiara zginęła na miejscu na skutek przebicia serca.

Morderca zbiegł z miejsca zbrodni, lecz rano zgłosił się na posterunek policji i oddał w ręce sprawiedliwości. Przyznał się do popełnienia tego odrażającego czynu, ale odmówił wszelkich innych zeznań.

Lekarz Alberta Q. powiedział nam, że jego pacjent był

człowiekiem spokojnym, opanowanym i całkowicie zrównoważonym psychicznie. Jednak w świetle opisanych wydarzeń trudno uwierzyć w jego diagnozę.

Sąsiedzi w zachowaniu weterana nie zauważyli wcześniej nic podejrzanego, lecz jak sami powiedzieli, „znali go słabo”.

Jak dotąd, policja nie znalazła żadnego związku między ofiarą i sprawcą. Całe miasteczko ogarnęła żałoba z powodu tej bezsensownej tragedii. Pogrzeb Viktora Brassę odbędzie się 28 sierpnia na cmentarzu miejskim Kingsport.

Lokalna gazeta Kingsport, 23 sierpnia

nawiązania z kimś rozmowy jest ciężkim zadaniem. Jeśli bohaterowie wykażą się nadzwyczajną bystrością i będą rozmawiać z ludźmi mieszkającymi w okolicach rynku, a poza tym co najmniej połowie z nich powiedzie się Test Szczęścia, będą mogli dowiedzieć się, że w ciągu kilku ostatnich nocy słyszano warkot silnika samolotu przelatującego nad miastem. Zdobyć tę informację powinno być jednak ekstremalnie trudne; w końcu ci, którzy mogli słyszeć ten odgłos, leżą teraz w swoich łóżkach i wpatrują się tępo w sufit (skoro słyszeli samolot, musieli być

TRAGICZNY WYPADEK?

OKOLICE – Wczoraj 23.30 zapalił się dom państwa Willsonów położony przy drodze południowej około dwóch mil od miasta. Straż pożarną zaalarmowano około 24. Mimo błyskawicznej akcji nie udało się nikogo uratować. Śmierć w płomieniach poniosło pięć osób. Policja w oficjalnym oświadczeniu wykluczyła podpalenie, lecz jeden z uczestniczących w akcji strażaków, który pragnął zachować anonimowość, po-

wiedział nam, że gdy weszli do środka pogorzeliska zobaczyli (w miejscu gdzie był salon) zwęglone zwłoki przywiązane drutem do pozostałości ciężkiego, dębowego fotela. Po wczorajszej tragedii mamy więc kolejną sprawę, kładącą głęboki cień na naszym mieście. Należy postawić sobie pytanie: Kto jest bezpieczny w dzisiejszych czasach i jak społeczeństwo ma radzić sobie z zalewającą nas falą zbrodni?

Lokalna gazeta Kingsport, 24 sierpnia

NASTĘPNA OFIARA ALKOHOLU

ARKHAM – Dziś o świcie marynarze wyładowali z wód portu zwłoki mechanika lotniczego, Michaela Bishopa. Jak mówią świadkowie: „...był sztywny, naprężony. Oczy wyłaziły mu na wierzch. Zaczął już trochę puchnąć...”

Lekarz jako przyczynę zgonu podał zatrucie zanieczyszczonym alkoholem, najprawdopodobniej domowej produkcji. Choć szczerze żałujemy jego śmierci, to może warto przy tej okazji zastanowić się przez chwilę nad zgubnymi skutkami nałogu alkoholowego.

„Arkham Tribune”, 23 sierpnia

PRZESTĘPSTWA W KINGSFORT

KINGSFORT – Jak donoszą nasi reporterzy, miasteczko Kingsport ogarnęła fala przestępczości. W ciągu trzech dni zginęło tam co najmniej 11 osób. Ogarnięci paniką mieszkańcy opuszczają swoje domy lub barykadują się wewnątrz budynków. Wszyscy robią zapasy żywności wkrótce w sklepach zabraknie cukru, mąki, fasoli

i konserw. Lokalna policja twierdzi, że kontroluje sytuację, ale jak dowiedzieliśmy się nieoficjalnie, poprosiła o pomoc komendę w Arkham i bostoński oddział Biura Śledczego.

Apelujemy do wszystkich, którzy mogliby pomóc w rozwiązaniu tej sytuacji, o nawiązanie kontakt z policją lub redakcją naszej gazety.

„Arkham Tribune”, 24 sierpnia – dodatek wieczorny

KOLEJNE OFIARY

W piwnicy sklepu żelaznego przy rynku dokonano makabrycznego odkrycia. Wśród rzędów skrzynek z narzędziami gospoia odnalazła zmasakrowane zwłoki pięciu osób. Policja zablokowała całą okolicę, nie dopuszczając nikogo w pobliże miejsca zbrodni. Jak dowiedzieliśmy się z nieoficjalnych źródeł, mordu dokonano nie dalej jak dwa dni temu. Wszystkie ofiary zabito w ten sam sposób – kilkoma potężnymi ciosami tępym narzędziem w głowę.

Policja poszukuje właściciela sklepu. Wszyscy, którzy mogliby wskazać miejsce pobytu Erika Harga, proszeni są o kontakt z posterunkiem policji.

Ten przypadek skłonił nas do wydania dodatku nadzwyczajnego. Rozmiar popełnionych ostatnio zbrodni zdecydowanie przekroczył granicę przypadku. O opinie poprosiliśmy mieszkańców naszego miasta. Poniżej możecie przeczytać kilka z nich.

Czy grozi nam koniec świata?

Pastor Ridley zgodził się udzielić wywiadu dla naszego pisma się, oto jak komentuje niewyjaśnioną falę przestępstw, jaka ostatnio załaziła Kingsport:

– Pastorze, proszę wyrazić swoją opinię o ostatnich zająciach.

– Dobrze pani powiedziała – ostatnich. Po nich będzie już tylko Sąd Ostateczny i wieczne szczęście lub potępienie.

– Sugeruje pastor, że właśnie zaczyna się koniec świata?

– Ja nie sugeruję, ja wiem! Drżycie grzesznicy, bo właśnie nadchodzi anioł Pana z ognistym mieczem w dłoni! To On nas doświadcza, rzuca na nas plagi, zsyła chorobę, zbrodnię, by sprawdzić głębię naszej wiary. Słyszycie już grzmienie trąb wzywających wszystkich na Sąd. Pochylcie swoje głowy i zaufajcie Panu, do niego bowiem należy decyzja o waszej przyszłości. Z pokorą czekajcie na Sąd, a jeśli ktoś ma sobie coś do zarzucenia, niech szybko pojedna się z bliźnimi i zadośćuczyni szkodom.

Bo choć nawrócenie w ostatniej chwili wygląda na tchórzostwo, to może być jedyną metodą ocalenia nieśmiertelnej duszy przed wiecznym potępieniem.

Od lat już widać, że świat dąży właśnie do tej chwili – do Apokalipsy. Alkoholizm mimo państwowego zakazu, bandytyzm, rozwydrzona młodzież nie znająca żadnych granic moralnych, a przedtem kataklizm, jakim była wojna światowa; to wszystko znaki, że Apokalipsa już się zaczęła i zbliża się do końca. Wypatrujcie znaków i nastuchujcie trąb – koniec jest już bliski!

Choć szanujemy zdanie pastora Ridleya, to nie możemy do końca zgodzić się z naszym rozmówcą. Przytoczymy także wypowiedzi innych osób, znanych i nie znanych, by pokazać jak najpełniej przekrój nastrojów naszego społeczeństwa.

Choroba mózgu

Oto rozmowa z doktorem Ianem Nowakiem, pracownikiem szpitala miejskiego Kingsport.

– Panie doktorze, jak ocenia pan wydarzenia ostatnich dni?

– Chodzi pani zapewne o falę morderstw?

– Tak, oczywiście. Poruszyła ona całym miastem.

– Mam na ten temat własną teorię. Otóż mózg ludzki jest dla nas prawie całkowicie niezrozumiały. Widzimy efekty jego pracy, lecz prawie nigdy nie rozumiemy mechanizmów nim kierujących.

Na fundamentie pewnych medycznych aksjomatów doktor Brückner oparł teorię, że tak zwana „śmierć naturalna” jest chorobą mózgu, prowadzącą do zatrzymania akcji ciała.

Sądzę, że w tym przypadku mamy podobną sytuację. Oto rozwija się w naszych głowach pewien szereg mikroorganizmów, które swoimi trującymi wydzielinami pobudzają nasz ośrodek agresji. Popatrzmy, mamy jedenaście trupów i jak na razie sprawcę tylko jednej zbrodni. Ów weteran okazał się widocznie częściowo odporny lub poczucie winy nie pozwoliło mu się ukrywać, więc zgłosił się na policję. Inni nie byli tacy; gdy po ataku choroby odzyskali świadomość i zobaczyli okropność swoich czynów, zbiegli z miejsca wypadku i wpadli w przysłowiową „mysię dziurę”.

Wygląda to na chorobę, gdyż ofiary nie są ze sobą w żaden sposób powiązane; pochodzą z różnych grup społecznych. Można by powiedzieć, że są losowymi przedstawicielami naszego lokalnego społeczeństwa.

To wszystko oczywiście przypuszczenia, ale deklaruje publicznie, że mogą pomagać policji poświęcając wszystkie środki i siły; jeśli zostaną dopuszczony do sekcji zwłok ofiar to natychmiast zaczną prace nad wyodrębnieniem i oznaczeniem tej tajemniczej jednostki chorobowej. Na razie zwracam się z gorącą prośbą do mieszkańców Kingsport, by do minimum ograniczyli spacerowanie. Nie wiadomo, czy ta (teoretyczna na razie) choroba nie jest zaraźliwa.

w pobliżu, a co za tym idzie wchłonęli dużą dawkę trucizny). Nikt z zatrutych nie czuje się źle, nie ma gorączki ani żadnych innych objawów chorobowych; są tylko zobojętniali i bezwładni. Nikt dzisiaj nie pracuje, zamknięto szkoły i urzędy, dlatego nikogo nie dziwi nieobecność połowy populacji miasta (wszyscy myślą, że ich znajomi wyjechali lub zabarykadowali się w domach).

Jeśli Badacze będą w Kingsport w nocy (około godziny 24), mogą sami usłyszeć samolot. Konieczne jest wtedy wykonanie testu nasłuchiwanie, jeśli nie są na rynku – w tamtym miejscu usłyszą go automatycznie, lecz także znajdują się w strefie bezpośredniego działania trucizny. Powinni wykonać wtedy test MOC x4; wszyscy, którym się on nie uda, tracą nad sobą kontrolę – przejmują ją Strażnik Tajemnic. Natychmiast atakuje najbliższego człowieka, używając możliwie najbardziej skutecznej broni (poza palną, trucizna przytępia umysł na tyle, że w grę wchodzi tylko brutalna siła fizyczna). Zatrucie nie jest trwałe; po pierwszej rundzie niekontrolowanej agresji wykonuje się test MOC x1, jeśli będzie nieudany, powtarza się go w następnej rundzie na MOCx2 itd. Pierwszy udany test oznacza koniec zatrucia, pozostawiając tylko zmęczenie organizmu (–4 Siły, –4 Kondycji, –7 Zręczności przez liczbę godzin równą 1k4+liczba rund, w których trucizna działała). Badacz traci przytomność i odzyskuje ją po czasie potrzebnym na odpoczynek, jeśli jakaś jego cecha spadnie do zera (lub poniżej). Mózg ludzki broni się przed wspomnieniami wydarzeń, jakie miały miejsce podczas zatrucia i bezpośrednio przed nim. Z tego powodu bohaterowie poddani opisanym powyżej efektom nie będą pamiętali warkotu samolotu; tę wiadomość będzie można z nich wyciągnąć tylko w głębokiej hipnozie. Jeśli Badacze będą przebywać na rynku Kingsport podczas oprysku, radzę najpierw wykonać testy zatrucia, a dopiero potem

powiedzieć tym, którzy ten test zdali (i przeżyli ewentualną walkę ze swoimi przyjaciółmi) o odgłosie przelatującego samolotu.

26 sierpnia w Kingsport ukaże się gazeta (jej redakcja to jedno z nielicznych miejsc, gdzie się jeszcze pracuje), a w niej oprócz wielu innych przerażających artykułów jeden, który może zainteresować Badaczy:

Ten ostatni numer przeczyta niewielu mieszkańców; 26 sierpnia ulice Kingsport wyglądają jak po przejściu zarazy. Nie widać żadnego człowieka, wszystkie drzwi i okiennice są zamknięte. Wszędzie pełno śmieci, papierów, szmat. Pod ścianami budynków leżą bezdomne, ciężko dyszące psy. Ich zapadłe boki unoszą się w nierównym tempie. Wydaje się, że całe miasto zastygło w oczekiwaniu, choć nikt nie wie na co.

Podsumujmy więc; aby wpłynąć na wydarzenia, Badacze muszą znaleźć samolot Bruna. Śladem, który może ich do niego zaprowadzić, jest rozmowa z mieszkańcami Kingsport, własne doświadczenia przeżyte nocą w mieście, zwłoki mechanika Michaela Bishopa, podobne do zwłok znalezionych w ruinach latarni morskiej w Innsmouth (patrz część druga) lub artykuł z gazety Kingsport z dnia 26 sierpnia o śmierci pastora Ridleya (pastor widział oczywiście samolot).

Strażnik może przejść do części przygody noszącej nazwę „Finał“, jeśli do nocy z 27 na 28 sierpnia badacze nie odnajdą samolotu Bruna Mayera.



Lotnisko Arkham

Po dotarciu na lotnisko Arkham, Badacze mogą się dowiedzieć o nocnych lotach Bruna. Znajdą nawet przebudowany samolot, jeśli uda się im dostać do właściwego hangaru. W tylnej części kadłuba ukryty jest zbiornik z trującą substancją, urządzenie rozpylające napędzane jest spalinami z przebudowanej nieco rury wydechowej. Uruchamia się je linką doprowadzoną do kabiny pilota. Odkrycie tych zmian wymaga testu spostrzegawczości. Do zrozumienia działania urządzenia potrzeba testu

mechaniki. Przeszukanie hangaru może zaowocować odnalezieniem kanistrów z resztkami trującej substancji.

Jeśli Badacze poczekają do nocy, chcąc zobaczyć, co robi Bruno, będą świadkami przygotowań do lotu nad Kingsport. Bruno przez cały czas będzie miał zamknięte oczy, a wszystkie czynności będzie wykonywał automatycznie. Wyrwany z transu będzie zachowywał się jak po przebudzeniu; nie będzie nic pamiętał.

Jeden z pracowników lotniska zawiadomi telefonicznie Marię Stroppe, gdy tylko bohaterowie pojawią się na lotnisku pytając o nocne loty nad Kingsport. Po tym telefonie Maria zacznie przygotowywać pułapkę, dzięki której wyeliminuje bohaterów.

ŚMIERĆ PASTORA RIDLEYA

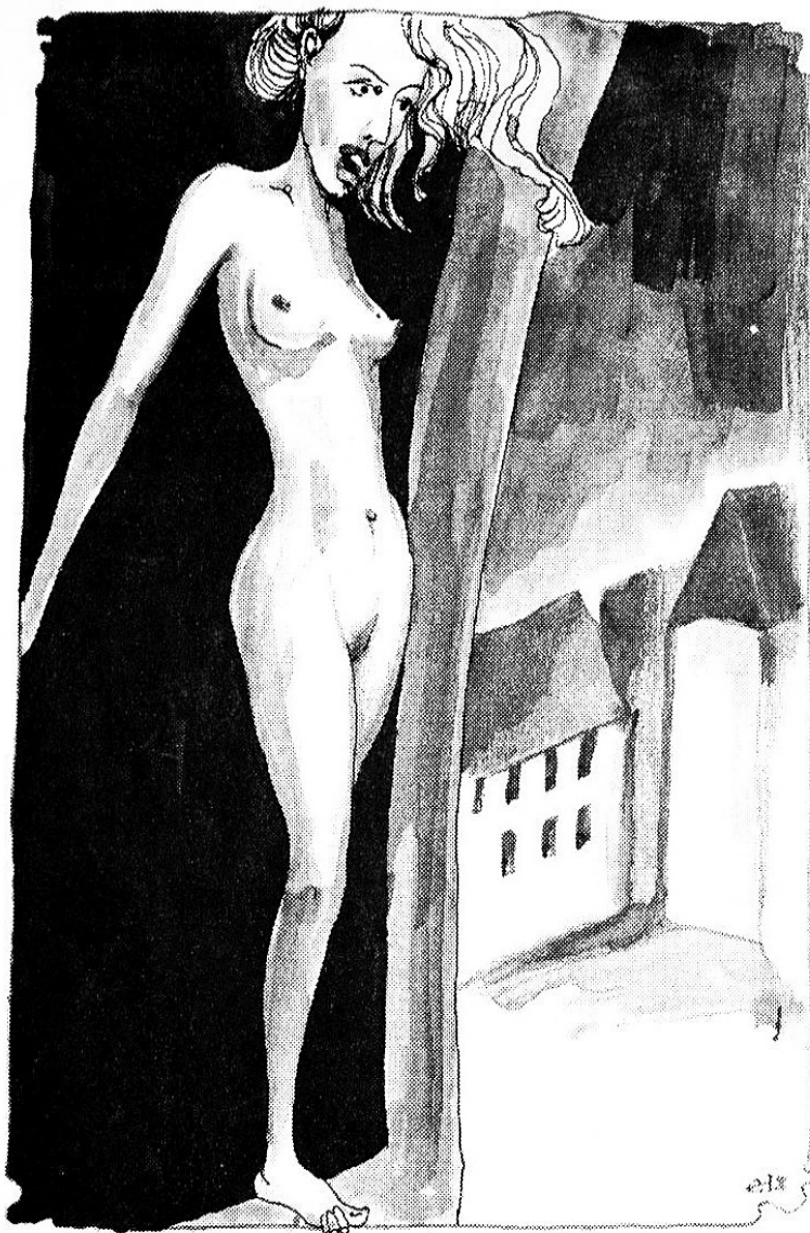
KINGSFORT – Dziś rano znaleziono na rynku pastora Ridleya. Był krańcowo wyczerpany. Naoczni świadkowie twierdzą zgodnie, że otworzył na chwilę oczy i powiedział: – Koniec już bliski. Widziałem Bestię, smoka krążącego nad miastem. Jego oddech skręplął się i opadał na domy. Z jego pyska dobywał się głęboki charkot. Módlcie się i proście o wybaczenie...

Potem zamknął oczy i umarł. To ostatnia tragiczna wiadomość, jaką możecie przeczytać w naszej gazecie, albowiem zawieszamy naszą działalność na czas nieokreślony. Chcielibyśmy dodać wam otuchy, lecz nie znamy odpowiednich słów. Niech Bóg będzie z wami.

Zespół redakcyjny

Pułapka w Kingsport

Maria spróbuje ściągnąć Badaczy do Kingsport. Może to zrobić pod pozorem prośby o pomoc przy przeprowadzce lub wysyłając alarmujący list Alexandra. Jeśli bohaterowie przyjadą do Kingsport, w miejscu spotkania będzie czekać na nich czterech osiłków z bronią gotową do strzału – wynajęte oprychy nie powinny mieć problemu z powiązaniem wszystkich bohaterów, zakneblowaniem



i wrzuceniem ich do piwnicy Marii (tym bardziej że bohaterowie nie powinni się niczego spodziewać). Należy dodać, że jeśli Badacze zdecydują się na walkę, ta najprawdopodobniej skończy się dla nich tragicznie. Dwóch bandytów ma obrzyny, a dwaj pozostali są uzbrojeni w kolty 44; żaden z nich nie zawaha się przed ich użyciem.

Więzy będą mocne; Badacze zostaną pozbawieni broni i wszystkich ostrych przedmiotów, po czym zostaną zamknięci w piwnicy. Tylko naprawdę przemyślane plany ucieczki mogą okazać się skuteczne (można założyć, że wszyscy bandyci mają zdolność wiązania w baleron na poziomie 75% i ucieczka może się powieść jedynie wtedy, gdy co najmniej dwóch z nich nie zda testu wiązania w baleron, a potem co najmniej połowie bohaterów powiedzie się test ZR x2).

Po zastawieniu i zrealizowaniu pułapki Maria ponownie znika. Pojawi się dopiero wieczorem 27 sierpnia wraz z Alexandrem, Nadine, Joe Pane'em, Royem Godfreyem i całym sprzętem potrzebnym do wezwania Azathotha.

Final

Badacze powinni wziąć udział w opisanych niżej wydarzeniach, chociażby z tego powodu, że jest to już trzeci scenariusz z tej serii, w którym występuje. Jeśli wykazali się odpowiednią bystrością umysłów, tkwią związani w piwnicy Marii Stroppe. Problem może zaistnieć w przypadku, gdy gracze uparcie odmawiali ruszenia głowami i błąkają się teraz bez sensu po całej Nowej Anglii, szukając śladów Alexandra. Wtedy z pomocą musi przyjść im przypadek (czytaj – Strażnik Tajemnic). Wycieczki do Kingsport nie należy jednak sugerować zbyt otwarcie – nadejście Azathotha straci wiele ze swojej spektakularności, jeżeli gracze zorientują się, że byli od początku manipulowani.

Przejdźmy teraz do opisu wieczoru 27 sierpnia.

Ołowiane chmury zasnuły niebo już około piątej po południu. Zapadł zmrok, choć do zachodu słońca pozostało jeszcze sporo czasu. Koło dziewiątej zaczęło mżyć. Drobne krople spadały na wyludnione ulice Kingsport, sprawiając, że wyglądały one jeszcze bardziej przygnębiająco.

Z bramy wyszła kobieta. Jej przygarbiona sylwetka i wolny, jakby niewprawy krok wskazywały na podeszły wiek. Weszła na rynek i zachichotała. Czują, że niedługo zdarzy się coś, co zmieni bieg historii świata.

Pod ścianą ratusza zdychał w drgawkach pies. Wiatr zamarł w oczekiwaniu. Deszcz wybijał monotonną melodię. Większość mieszkańców leżała apatycznie we własnych łóżkach; czekali na nieuchronne.

Gdy na wieży ratusza zegar wybił północ, nad miastem rozległ się warkot samolotu (lub

nie rozległ się, jeśli Badacze uszkodzili samolot Bruna lub jego samego). Z trzaskiem otworzyła się ratuszowa okiennica. W oknie ukazała się Maria Stroppe, naga, z rozwianymi włosami. Zaczęła śpiewać pieśń w obcym języku. Chwalila potęgę i moc nieznannej siły, która już od dawna nie była niepokojona przez nikogo z Ziemi. Śpiewała hymn pochwalny Azathothowi, Królowi Bogów i Władcy Wszechświata. Swoim śpiewem błagała go, by przyszedł objąć planetę w swe władanie. By uzdrowił wszystkich myślących, dał ciepło śmierci cierpiącym. Śpiewała, a jej głos wypełniał cały rynek. Wtedy Nadine otrząsnęła się z transu. Zrozumiała co się dzieje i uciekła. Po drodze jednak przypomniała sobie jak państwo Stroppe rozmawiali o złożeniu uwięzionych Badaczy w ofierze. Pobiegnęła do domu państwa Stroppe i zbiegła po kamiennych schodach do piwnicy; tam zaczęła się szarpać z więzami bohaterów.

W tym samym czasie do śpiewu Marii dołączył się Alexander. Stanął koło niej i każdy, kto spojrzalby w górę, zobaczyłby potwora, a nie człowieka.

Z domów przylegających do rynku zaczęli wychodzić ludzie. Na początku jeszcze ospale, lecz z upływem czasu coraz zwawiej. W oczach tłumu tliły się ogniki obłędu, żądz mordowania i wyładowania nagromadzonej agresji. Wszyscy złali się w jeden twór; olbrzymią, pulsującą falę dżgającą się nożami, okładającą się pięściami, depczącą leżących, wydłubującą sobie oczy, rwącą kłami skórę. Jęki konających mieszały się z ekstatycznym wrzaskiem pozostałych. Wtedy pieśń Marii osiągnęła wysokie, wibrujące brzmienie i niebo się otworzyło. Modlitwa została wysłuchana.

Bohaterowie i Nadine właśnie wybiegli na zewnątrz. Jak zahipnotyzowani stanęli w miejscu, nie zdolni zrobić nawet kroku. Nad ich głowami rozstępowały się chmury, lecz za nimi nie było gwiazd, tylko doskonale czarne niebo. Nagle w środku smolistego obszaru pojawił się jasny punkt. Spuchł, powiększył się i przyjął kształt okręgu. Po chwili wszyscy odnieśli wrażenie, że na niebie rośnie jakaś gigantyczna i żywa mapa gwiezdna stworzona przez szaleńca. Wszędzie było widać jasne punkty dalekich słońc, przeplatane oślepiającymi błyskami nowych i delikatnym, czerwonym pulsowaniem gasnących olbrzymów. Poza brzegiem tego wiszącego nad miastem okręgu zabyły normalne dla Ziemi konstelacje. Ale były blade i ubogie w porównaniu z tymi górującymi nad zdziwionymi twarzami bohaterów. Wtedy obraz zyskał głębię, część z punktów światła odjechała w głąb, inne się przybliżyły. Nadine poczuła, że patrzy na zupełnie obce niebo przez grubą tafelę szkła zawieszoną nad rynkiem Kingsport. Brama została otwarta.

Znow odezwał się głos Marii. Wydała ostatni rozkaz. Za gwiezdą szybą zaczął materializować się jakiś kształt. Wił się w konwulsjach. I cały czas rósł. Przykuwał uwagę i nie pozwalał odwrócić wzroku (jeśli jakiś badacz nie chce patrzeć, musi zdać test MOC x1). Po chwili wszyscy zrozumieli, co się dzieje, strach rzucił ich na kolana. W umysł zaczęły wpełzać obrzydliwe macki wrogiej i niewyobrażalnie potężnej istoty. Azathotha.

Z błyskiem tysiąca słońc pojawiło się na rynku osiem wielkich, koślawych i wypaczonych tworów. Nie przypominały niczego znanego na Ziemi i stanowiły koszmarny żart z kształtów, jakie natura nadała ziemskim stworzeniom. To byli pomniejsi bogowie ze świty Azathotha; przy każdym z nich stały dwie inne istoty humanoidalne, z wąskimi głowami, nagimi, zielonymi ciałami i chudymi tułowiami. Każdy z humanoidów grał na flecie dziwną i pozbawioną sensu melodię, która nie należała do żadnego systemu tonalnego, gwałciła zasady harmonii i poczucie estetyki. Szaleni bogowie zaczęli na rynku Kingsport taniec pochwalny; choć nikt nie rozumiał znaczenia wszystkich gestów, drapieżnych ruchów i skrzeczących dźwięków, które z siebie

wydawali, to każdy instynktownie czuł, że oddają hołd Azathothowi, Królowi bogów i największemu kretynowi wszechświata. Istocie niesłuchanie potężnej, lecz bezmózgiej. Szaleńcowi, który w przypływie impulsu tworzy monumentalne dzieła lub niszczy wszystko na swej drodze. Niezrozumiałemu i Niezwyciężonemu.

Na ten widok wszyscy rzucają dwa razy (bogów jest kilku) test poczytalności, straty dla każdego testu to 1/1k20 PP. Zgodnie z zasadami nie mogą one przekroczyć 20 PP.

Tu potrzeba jeszcze kilku rzutów. Można je wykonać wcześniej, by nie przerywać opisu. Jeśli gracze nie uniemożliwili żadnego z lotów, liczba ofiar, które pochłonie szaleństwo spowodowane trucizną wynosi 50+1k50. Jeżeli uniemożliwili jeden oprysk, trupów będzie 20+1k20. Jeśli zapobiegli dwóm, to odpowiednio 10+1k10, jeśli trzem lub czterem, to 5+1k5. Azathoth ma 1% szans na przejście przez bramę na każdego mieszkańca Kingsport obecnego na rynku. Jeśli mu się to nie uda, odejdzie po paru minutach wicia się przed ostatnią, przejrzystą zasłoną (wtedy straty punktów poczytalności określa rzut 10/k50 PP; w końcu wszyscy widzieli go tylko z daleka), jeśli sforsuje gigantyczną szybę, to oczywiście



straty będą większe – 10/k100 PP i mają miejsce wszystkie dodatkowe efekty jego manifestacji. Jeśli któryś z badaczy straci przytomność na skutek strat PP na widok bogów ze świty, to i tak musi wykonać test poczytalności związany z Azathothem (w końcu zanim przybyli tamci, widział Azathotha przez Bramę); straty wynoszą wtedy 10/k50 PP.

Ten etap scenariusza to ukoronowanie wysiłków kilku sesji. Postaraj się, by wszyscy na długo zapamiętali tę rozgrywkę. Dodaj własne elementy, pomysły, wizje; to co znajduje się tutaj to szkic, który niekoniecznie musi pasować do twojego stylu prowadzenia gry. Jeśli masz jakieś wątpliwości, zmieniaj wydarzenia bez obaw; w tym momencie liczy się już tylko cel, którym jest pozostawienie tych wydarzeń w pamięci graczy.

Epilog

Bez względu na to, czy Badacze przeżyją powyższe zdarzenia, warto zakończyć całą grę opowiadając graczom o rozwiązaniu akcji. Oto fakty:

Rano wojsko i policja otoczą całe miasto. Wszyscy żywi Badacze (jeśli pozostaną w mieście) zostaną przesłuchani, a potem odesłani do wojskowego więzienia lub odosobnionego szpitala dla psychicznie chorych. Nie opuszczają tych miejsc przez co najmniej dwa lata. Na koniec będą musieli dobrowolnie (przy świadkach) podpisać dokument, że nie żywią żadnej urazy do wojska i rozumieją konieczność, jaka powodowała czyny armii. Jeśli nie zgodzą się na takie oświadczenia, zostaną zamknięci na dłużej.

Jeśli Azathoth nadejdzie, Alexander, Maria i Roy Godfrey wybiegną na rynek i zjednoczą się z nim fizycznie (dadzą się wchłonać). Jeśli nie uda mu się pokonać Bramy, kapitan Godfrey popełni samobójstwo skacząc z wieży ratusza, w której odprawiał wraz z pozostałymi obrzęd, zrozpaczony Alexander wezwie Shantaka (jeśli Badacze są żywi, przytomni i przebywają nadal na rynku, to kolejny rzut poczytalności i strata 0/1k6 PP) i odleci w stronę centrum wszechświata; w stronę tronu Azathotha, a Maria spokojnie zastosuje plan B. Wybiegnie z budynku, wsiądzie do zaparkowanego na tyłach Mercedesa i pojedzie do Bostonu rozpocząć nowe życie. Nieudany rytuał był dla niej jak kubek zimnej wody. Otrząsnęła się z uwielbienia dla Azathotha i może zająć się czymś innym. Choć to porażka, Maria nie rozpacza; zdaje sobie sprawę, że dzięki temu ocalała życie.

Gdy Joe Pane, przebywający w wieży ratusza, zobaczył powstającą Bramę i pojawiającego się za nią Azathotha, dostał zawału serca i umarł.

Kolejnego ranka z Bruna Mayera opadł czar i zrozumiał, co działo się z nim przez ostatni tydzień. Poczucie winy nie dawało mu spokoju. Rozpił się i stoczył na dno. Podniósł się dopiero za kilka lat, ale już nie będzie tak pogodny i wesoły.

Nadine Allen spędzi resztę swych dni w pojedynczej celi zakładu dla obłąkanych. Przez cały ten czas będzie tworzyła obraz – dzieło swego życia. To dwudziesty drugi Wielki Atut Nowego Tarota – AZATHOTH.

Uwagi końcowe

Poniżej znajdziecie charakterystyki bandytów pomagających Marii:

Greg Hawker, lat 26

S 15 ZR 10 INT 15
KON10 WG13 MOC 11
BC 16 P 31 WYK 7
WT 13 PM 11 MO +1k4

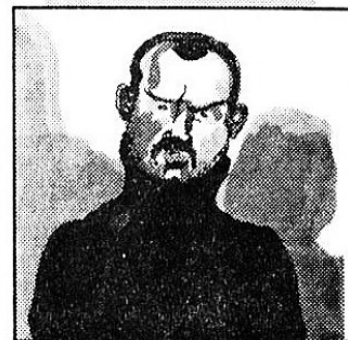
Umiejętności: kopnięcie 57%, nóż 50%, pałka 48%, pistolet 80%, skradanie się 70%, uderzenie pięścią 80%, ukrycie czegoś 45%.



Michael Clements, lat 25

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

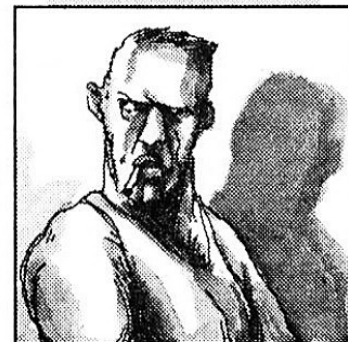
Umiejętności: cios głową 72%, cios pięścią 70%, kopnięcie 81%, pałka 67%, pistolet 90%, skradanie się 70%, ukrywanie się 60%.



Wade Knight, lat 23

S 14 ZR 17 INT 16
KON 15 WG 4 MOC 6
BC 13 P 5 WYK 1
WT 14 PM 6 MO +1k4

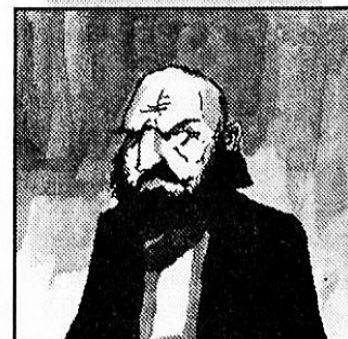
Umiejętności: cios pięścią 80%, karabin 40%, pałka 75%, pistolet 60%, pistolet maszynowy 85%, strzelba 90%, ukrycie czegoś 55%.



Bob King, lat 31

S 15 ZR 18 INT 13
KON 13 WG 11 MOC 12
BC 18 P 39 WYK 10
WT 16 PM 12 MO +1k6

Umiejętności: chwyt 60%, cios głową 50%, cios pięścią 80%, karabin 75%, kopnięcie 60%, nóż 40%, pałka 41%, pistolet 60%, pistolet maszynowy 68%, skradanie się 45%, strzelba 91%.



SKLEP
MORION

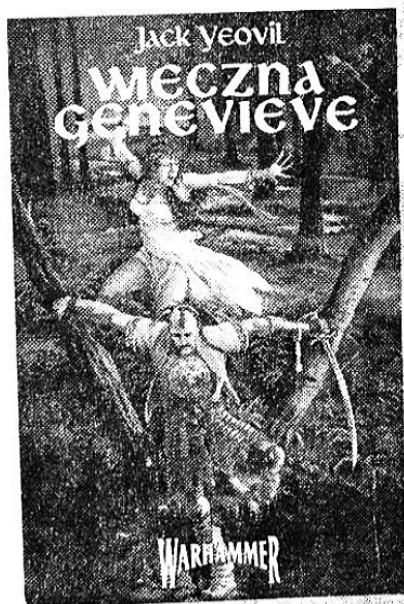
Warszawa
Centrum Handlowo-Uługowe
BEMOWO



pawilon 155
ul. Powstańców
Śląskich 124

czynny:
pon.-pt. 11-19
sob.-niedz. 10-15

Dojazd autobusami
105, 112, 122, 184,
304, 406



Kolejne przygody pięknej wampirzycy!



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 opisach 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 szaleńcy poubierani w prześcieradła z kapturem, 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?

Już w sklepach!

Andrzej Łukasiak

WCALE NIE CHODZI O PRZYJAŹŃ

CZY W „ŚRÓDZIEMIU” MOŻNA STWORZYĆ WIELORASOWĄ DRUŻYNĘ?

Ilustracje: Monika Świątlik

Czym jest drużyna? To grupa bohaterów, których łączy przyjaźń lub wspólny cel. Taką definicję podałyby zapewne przeciętny psycholog, traktujący grę fabularną jako umotywowane wspólne działanie. Gra fabularna to jednak coś więcej niż nauka postaw społecznych i tzw. zgranie. Myślę, że to również, a może przede wszystkim, szansa, aby poznać innych ludzi. Jak jednak skonsolidować grupę, gdy cele poszczególnych bohaterów są odmienne albo wręcz sprzeczne? Taka właśnie sytuacja ma miejsce w „Śródziemiu”. Według głównego podręcznika można zagrać przedstawicielami praktycznie wszystkich ras, zamieszkujących Endor. Wielorasowa drużyna zebrała się jednak tylko raz w całej historii Śródziemia. Była to oczywiście Drużyna Pierścienia, opisana w „Czerwonej Księdze”. Właśnie! Opisana! Czy w przeszłości nie mogło być innych, być może mniej heroicznych grup, wspólnie podróżujących i razem realizujących jakieś cele? Myślę, że należałoby się zastanowić, jakie cele mogą połączyć diametralnie różne kultury i rasy Śródziemia. Należy niewątpliwie zacząć od rasy najstarszej, czyli dzieci Aulego. Krasnoludy, potomkowie Siedmiu Ojców (a nie przodkowie, jak widnieje w głównym podręczniku na stronie I46), są prawdopodobnie najłatwiejsi do opisanie. Mają najprostsze i najbardziej przewidywalne charaktery, a cele ewentualnych krasnoludzkich przygód są łatwe do sprecyzowania – podstawowym będzie chęć zdobycia, a częściej odzyskania skarbów. Bogactwa krasnoludów często padały łupem chciwych smoków, od zarania rywalizujących z plemieniem Durina o złoto i klejnoty. Pamiętajmy jednak, że nie tylko brodacze nienawidzili smoków. Wszak armia tych stworów zniszczyła w Pierwszej Erze dumne i potężne miasto Noldorów – Gondolin. Wiele elfów Wysokiego Rodu

zginęło wówczas straszną śmiercią. Nienawiść elfów i krasnoludów do potężnych gadów może doprowadzić do powstania drużyny, w skład której wejdą przedstawiciele obu ras. Drugim oczywistym celem krasnoludzkich dociekań i poszukiwań, a zarazem następnym elementem, mogącym „spoić nie-spajalne”, będą wszelkiego rodzaju stworzenia, będące pod kontrolą złych mocy. Nawet tak zajadli adwersarze i – nie bójmy się tego określenia – rasiści, jakimi są przedstawiciele obu tych nacji, w imię wyższego celu potrafią przełamać bariery historycznej spuścizny i stanąć ramię w ramię do walki ze wspólnym zagrożeniem.

Z elfów najprzyjaźniejsi krasnoludom są Sindarowie, którzy, tak jak plemię Durina, ponad wszystko ukochali Śródziemie. Doskonałym przykładem łączących ich więzi jest osoba króla Thranduila z Wielkiego Zielonego Lasu, zwanego później Mroczną Puszcza. Jego dwór został wybudowany na początku Drugiej Ery przez krasnoludy, a całe królestwo utrzymywało poprawne – by nie powiedzieć dobre – stosunki z Erebozem. Z drugiej strony, ten sam Thranduil uwięził prawowitego Króla Spod Góry, Thorina Dębową Tarczę, kiedy ten wraz z trzynastoma towarzyszami wędrował odebrać Smaugowi swoje dziedzictwo.

Z ludźmi już nie jest tak łatwo. Szczegółowe rozwodzenie się nad charakterem i predyspozycjami kolejnych nacji byłoby właściwie powtórzeniem wiadomości z podręcznika. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę z wzajemnych animozji istniejących pomiędzy ludzkimi społecznościami lub narodami. Owszem, można zbudować drużynę w obrębie jednego kręgu kulturowego. Jednak w przypadku, gdy ludzie z drużyny będą należeć do więcej niż dwóch kultur, nastęrczy to nam wiele kłopotów. Gondor i Rohan były, jak wszyscy zapewne pamiętają,

związane przymierzem „czerwonej strzały“, a przecież i wśród Gondorczyków krążyły pogłoski o tym, że Rohirrimowie sprzedają swoje konie do Mordoru. Cóż więc mówić o stosunkach Dunlandczyków z Wosami, czy osławionej nienawiści Easterlingów do Dunedainów. Mistrz Gry musi wymyślić wiarygodną historię, aby połączenie bohaterów pochodzących z różnych kultur stało się możliwe. Być może będzie to historia rodzinnych powiązań, honorowego długu albo lokalnego paktu o nieagresji, zawiązanego, by przeciwstawić się groźniejszemu zewnętrznemu wrogowi. Konflikty między ludźmi nie są niczym nowym w grach fabularnych, natomiast złożoność stosunków wzajemnych innych ras u Tolkiena jest dość ściśle określona.

Znalezienie luki w tej w wizji świata, który stworzył Tolkien, pozwalającej na niewielkie nawet nagięcie faktów do swoich potrzeb, wydaje się mało prawdopodobne. Innymi słowy, jeżeli na jakimś obszarze nie mieszkały nigdy elfy, w przygodzie nie można ich tam po prostu umieścić, aby nie zburzyć istniejącego porządku, czyli nie podeptać zamysłów pisarza.

Zajmijmy się teraz nieśmiertelnymi. Musimy pamiętać o dwóch podstawowych faktach. Mianowicie elfy w zamysłach Iluvatara były stworzeniami doskonałymi, a ich kultura przewyższała każdą inną. Przypominam te fakty nie bez powodu, chcę bowiem w ten sposób usprawiedliwić te istoty, żyjące w zamkniętych dla obcych diasporach, i po części

wytłumaczyć ich otwartą wrogość, a czasem nawet rasizm w stosunku do innych nacji i kultur. Nie powinna zatem nikogo dziwić trudność związana z dołączeniem elfa lub elfów do drużyny, w której są ludzie czy krasnoludy. Rozpatrując szczegółowo cele przygód poszczególnych elfich szczepów, pomocne będzie poznanie ich kultur i obyczajów. Avari, czyli Elfy Leśne, kochają zabawę, podróże i przygody. Rozumując kategoriami przeciętnego Mistrza Gry, można ich uznać za świetnych kompanów. Nic bardziej błędnego. Te elfy nie lubią krasnoludów oraz są co najmniej podejrzliwe w stosunku do ludzi. Po drugie, inne elfy uważają je za prostaków. Cóż z tego, że jako zespół mogą wyprawiać się na pogardzane orki, odkrywać i badać nowe tereny, polować czy szukać zaginionych skarbów? Kiedy do ich drużyny dołączy Noldor, od razu „weźmie się“ za wydawanie rozkazów nieokrzesanym, w jego pojęciu, krewniakom. Właśnie Noldorów jest, moim zdaniem, najtrudniej dołączyć do jakiegokolwiek drużyny. Nie jest to bynajmniej skarga



zrozpaczonego Mistrza Gry. To podkreślenie faktu nie trafiającego do większości „twórców“, adaptujących do potrzeb „Śródziemia“ przygody z innych systemów. W mniemaniu Noldorów wyższość nad resztą kultur i ras zapewniają im bliskie związki z Valarami. Nie wydaje się więc niczym dziwnym ich samouwiellbienie i zadufanie. W przygodzie, o ile występują sami, są niemal tak samo przewidywalni jak krasnoludy. Tych parę gorzkich słów, napisanych pod adresem Golodrimów, powinny zrekompensować pochwały trzeciej rasy elfów – Sindarów, wspomnianych przy okazji opisu krasnoludów. Najważniejszą zaletą Elfów Szarych jest zdolność do pokojowej i w miarę bezproblemowej egzystencji, a nawet współpracy z Długobrodymi i ludźmi. O ile w drugim przypadku mówić raczej należy o zycziwym zainteresowaniu czy ciekawości, o tyle

pierwszy można bez zbytniego ryzyka nazwać nawet przyjaźnią. Cele przygód z udziałem Sindarów mogą więc być podobne do tych z udziałem krasnoludów czy ludzi.

Dopiero teraz, po opisanu ludzi i elfów, należy się zastanowić nad celem przygód i ewentualnym towarzystwem dla rasy dość szczególnej, to jest dla Dunedainów. W żyłach tych szlachetnych i dumnych potomków Edainów, podobnie jak w żyłach Czarnych Numenorejczyków, płynie krew elfów, a czasem nawet Majarów. W przeciwieństwie jednak do swych pobratymców, Dunedainowie nigdy nie oddali hołdu Czarnemu Władcy, ani nie wyparli się przyjaźni z elfami. Paradoks polega na tym, że przedstawiciele wszystkich wolnych ludów, po dłuższym czy krótszym okresie akceptacji, znajdują w grupie wspólny język z Dunedainem, a większość ras i kultur ludzkich będzie w stosunku do nich nieufna czy wręcz wroga. Zadaniem Strażników Północy, a więc potomków Rodu Isildura z Arnoru, jest bezustannie patrolowanie północnych granic Eriadoru i oczyszczanie ich z plądrujących je orków. W misję, którą sami sobie narzucili, zostały wtajemniczone elfy z Rivendell, często towarzyszące Dunedainom w ich licznych wyprawach.

Celem przygód dla spadkobierców Isildura jest wobec tego przede wszystkim tropienie band orków z Hith Aiglin oraz innych złych stworów zapuszczających się na tereny objęte ochroną. Jeśli więc chodzi o nienawiść do wszelkiego rodzaju sług zła, Dunedainowie doskonale rozumieją się w grupie z elfami i krasnoludami.

Najwyższy wreszcie czas zająć się rasą, czy może narodem, najdokładniej przez Tolkiena opisanym i najrzetelniej przedstawionym. Mowa rzecz jasna o hobbitach, czyli „mieszkańcach nor“ – jak sami siebie nazywają. Wszyscy zdajemy sobie oczywiście sprawę z faktu, że gdyby nie powstały powieści „Hobbit“ i „Władca Pierścieni“ nie gralibyśmy dzisiaj w „Śródziemie“. Wiemy również, że akcja obu tych książek skupia się wokół hobbitów. Znać jednak zamiłowanie tych ostatnich do wygody i komfortu, możemy dojść do zaskakującego wniosku. Oto w systemie fabularnym, opartym na cyklu przygód hobbitów, hobbit jest istotą, którą zagrać nie można. Oczywiście nie dosłownie. Zabawa mianowicie polega na tym, że hobbit absolutnie nie nadaje się do grupy szukającej przygód. Dlaczego? To bardzo proste. Brak precedensu, udokumentowanej historii przedstawiciela narodu Kuduk, który kiedykolwiek przed Bilbem wyjechał na wyprawę,





a potem z niej powrócił. W tym momencie wszyscy oczywiście rzucą się na mnie z mordem w oczach i okrzykiem: A wyprawy Tuków!!! No tak, w „Hobbicie“ na str. 6

napisane jest, że owszem „Taki Tuk zniknął dyskretnie, a rodzina nie rozgłaszała sprawy...“, natomiast nigdzie nie jest napisane, by z owej wyprawy kiedykolwiek powrócił. Brak również notatek i zapisów, poczynionych przez przedstawiciela którejkolwiek z ras zamieszkujących Endor, o napotkaniu osiedli hobbitów gdzieś poza Shire’em czy Bree. Prowadzi to do tragicznych wniosków. Mianowicie: jeżeli jakiś Tuk naprawdę wyruszył w poszukiwaniu przygód, zginął gdzieś marnie w ich trakcie. Podążając dalej tym torem rozumowania, ośmielam się wysnuć wniosek następujący: nie warto ruszać w świat będąc niziołkiem, gdyż jest się z góry skazanym na śmierć. Cóż więc robić może hobbit? W jakich przygodach brać udział? Myślę, że doskonałym miejscem na hobbitów przygody będą właśnie okolice Shire’u, a najlepszymi towarzyszami niziołków, w trakcie tych „kampanii“, okażą się inni hobbitów lub w ostateczności zaprzyjaźnieni przedstawiciele któregoś z wolnych narodów. Cele przygód mogą być bardzo różne. Propo-

nowałbym

jednak jak najprostsze. Jestem bowiem zdania, że proste znaczy piękne. Nie chodzi mi naturalnie o wyprawę pospolitego ruszenia niziołków na stonki, oblegające krzaki ziemniaków we Wschodniej Czwartce. Okolice Bree i Shire’u są terenami doskonale opisanymi i obfitują w miejsca aż proszące się o zbadanie. Trzecią i wcale nie najmniej ważną sprawą jest bliskość i różnorodność ewentualnych wrogów i przeciwników. Nie jest to bez znaczenia dla świeżości i niepowtarzalności układanych scenariuszy.

Czas najwyższy na podsumowanie i odpowiedź na postawione we wstępie pytania. Są oczywiście rasy, które ciężko będzie nam połączyć z innymi, ale nawet między największymi antagonistami można umiejętnie zawiązać nić porozumienia, odwołując się do ich najgłębiej skrywanych uczuć. Jeżeli istotnie chcemy, by w grupie obok krasnoluda czy elfa występował przedstawiciel rodu niziołków, musimy skoncentrować się na kameralnych, ale starannie opisanych i poprowadzonych przygodach.

HORROR I RZEŹ

System „Master Book” i świat „Necroscopa” Andrzej Łukasiak i Rafał Skrzypek

„Początek to najdelikatniejsza chwila” – chciałoby się powtórzyć za książniczką Irulaną z „Diuny”. Ten nie może być jednak delikatny, skoro właśnie na początku należy „nawsadzać” komuś tzw. jobów. Nawiasem mówiąc „komusiów” jest dwóch, a „nagrabili sobie” nazywając w 24 numerze MiM, Briana Lumley’a małym wyrobnikiem i porównali go do absolutnego grafomana, Guy’a Smith’a (to rzeczywiście przesada, Brian Lumley jest odrobinę lepszy od Guy’a – przyp. red.). Uf! Po tym gorącym proteście mogę wreszcie przejść do sedna. Oto niniejszym chciałbym, choć w zarysie, przedstawić grę fabularną pt. „Necroscope”. Zanim jednak zajmujemy się samą kwintesencją, dodać należy parę słów tytułem wyjaśnienia. Pisząc „grę fabularną” mam na myśli konkretny świat, ukryty pod wyżej wymienionym tytułem. Sam system nosi nazwę „Master Book” i powstał w West End Games w roku 1994. System to być może niezbyt adekwatne słowo, ponieważ gra zawiera się w jednej, niespecjalnie grubej książce. Jest ona właściwie kompletnym, usystematyzowanym zbiorem przepisów i porad, pozwalającym przerobić na grę właściwie każdy obejrzany film czy przeczytaną książkę. Najpierw może więc coś bliższego o „Master Book”. Rozdział pierwszy to tworzenie postaci. Gracz dostaje 68 punktów do podziału między osiem atrybutów: Zręczność (Agility), Sprawność manualną (Dexterity), Siłę (Strength),

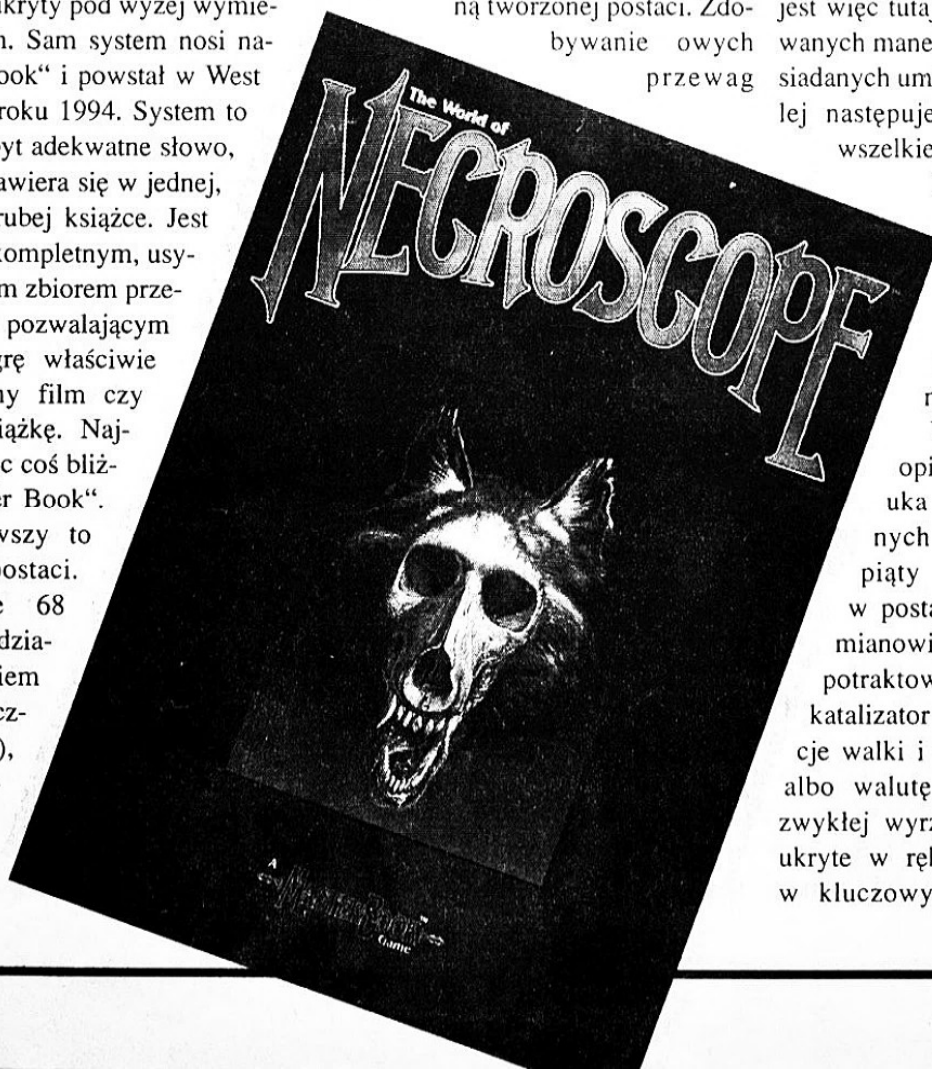
Wytrzymałość (Endurance), Umysł, czyli tzw. kiepełę (Mind), Inteligencję (Intellect), Trafność argumentów, np. zastraszania (Charisma), i Śmiałość czy Pewność Siebie (Confidence). Minimalna wartość, którą można przeznaczyć na jedną cechę, to 5, a maksymalna 13 punktów. Od wysokości owych atrybutów zależą poszczególne umiejętności oraz np. odporność czy prędkość poruszania się. Prócz tego wartość sumy cech Intellect i Mind decyduje o liczbie punktów umiejętności (Skill Points), które po wymianie na punkty dodatkowe (Skill Adds) mogą podnieść wartość wyuczonych umiejętności.

W rozdziale drugim opisane są przewagi lub korzyści (Advantages), czyli cechy wrodzone albo nabyte, poprawiające kondycję fizyczną i psychiczną tworzonej postaci. Zdobywanie owych przewag

nie jest obowiązkowe, aby je osiąść, trzeba wybrać kilka przywar. Korzyści i przywary są podzielone na trzy grupy (od najsłabszych do najsilniejszych). Jeżeli więc zdecydujemy, że nasz bohater nigdy nie będzie zaskoczony, czyli wybieramy korzyść z grupy trzeciej, to z trzeciej grupy przywar musimy wybrać mu wadę, np. potężnego wroga, który usiłuje go zabić za wszelką cenę. Jest również czwarta grupa korzyści i przywar, ze względu na niezwykłą moc zarezerwowana dla Mistrza Gry. Dalej opisane są zasady opcjonalne pozwalające na zyskiwanie i utratę wyżej wymienionych cech w trakcie samej rozgrywki, powiedzmy np. w wyniku silnego stresu lub doniosłego wydarzenia. Rozdział trzeci traktuje o mechanice gry, walce i obrażeniach. Opisana jest więc tutaj skala trudności wykonywanych manewrów w zależności od posiadanych umiejętności i atrybutów. Dalej następuje „kostkologia”, a więc wszelkie przepisy dotyczące kości.

Do gry potrzebne są dwie „dziesiątki”. Nie wykonujemy nimi jednak rzutów procentowych, więc automatycznie unikamy liczenia koszmarnych ułamków.

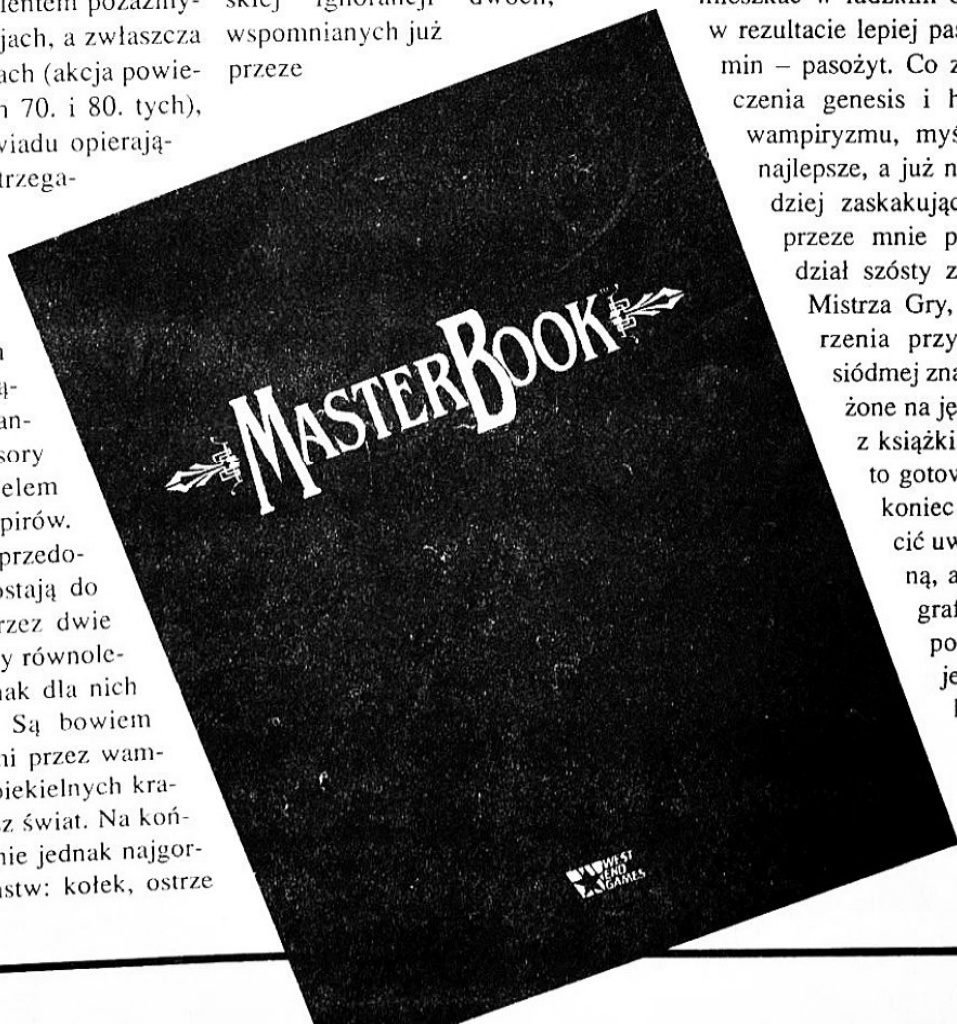
W rozdziale czwartym jest opisany rozwój postaci – nauka i rozwijanie poszczególnych umiejętności. Rozdział piąty przynosi nam novum w postaci Card Deck’a. Jest to mianowicie talia kart, którą można potraktować jako swego rodzaju katalizator przyspieszający sekwencje walki i w ogóle całą rozgrywkę, albo walutę różnicującą monotonię zwykłej wyrzynanki. Czyli po prostu ukryte w rękawie asy czekające, by w kluczowym momencie wspomóc



nasze siły, powiedzmy wygrać inicjatywę lub celniej strzelić. W rozdziale szóstym opisano tworzenie i używanie wszelkiego rodzaju efektów specjalnych, a więc magii, ataków mentalnych czy postrzegania pozazmysłowego. Rozdział siódmy opisuje podstawowy ekwipunek bohatera. Sporo miejsca poświęcono tu broni oraz zbrojom, podsumowując ich wady i zalety. Na końcu książki, w rozdziale ósmym, znajduje się parę ciepłych słów zachęty dla Mistrza Gry, podejmującego się konstruowania przygód i adaptowania do potrzeb systemu istniejących w książkach i filmach światów. Do tej pory wydano „Bloodshadows“, „Indiana Jones“, „Tank Girl“ oraz „Necroscope“, który chciałbym opisać szerzej. „The World of Necroscope“, tak bowiem brzmi pełny tytuł podręcznika do „tego świata“, oparty został na pięciotomowej powieści angielskiego pisarza Briana Lumley'a (kolejne tomy w drodze), wydanej w Polsce nakładem wydawnictwa Phantom Press w 1992 roku. Książka traktuje o człowieku, który urodził się z rzadką umiejętnością rozmowy ze zmarłymi. Zdolność ta, nazwana nekroskopia, tak samo jak np. telepatia czy przewidywanie przyszłości jest talentem pozazmysłowym. W wielu krajach, a zwłaszcza w wielkich mocarstwach (akcja powieści toczy się w latach 70. i 80. tych), istnieją komórki wywiadu opierające się na technice postrzegania pozazmysłowego. Harry Keogh, główny bohater, współpracuje z INTESP, brytyjskim wydziałem zreszającym ESPerów (od angielskiego Extrasensory Perception). Ich celem jest zniszczenie wampirów. Monstra od wieków przedostawały się i przedostają do naszego świata poprzez dwie bramy, łączące światy równoległe. Nie jest to jednak dla nich podróż przyjemna. Są bowiem banitami, wygnanymi przez wampirycznych lordów do piekielnych krajin, jak nazywają nasz świat. Na końcu drogi czyha na nie jednak najgorsze z niebezpieczeństw: kolek, ostrze

i ogień, wampirza śmierć z rąk łowcy krwiopijców – Harry'ego Keogh'a i jego armii umarłych. Moce, jakimi dysponuje wampirzy lord, daleko przewyższają talenty mentalne zwykłych śmiertelników. Ale co się stanie, jeśli najzdolniejszy z ESPerów, nekroskop, potrafiący się teleportować, będący magiem i telepatą zostanie wampirem (przypuszczam, że zmieni się w Godzillę albo w Marksa i Engelsa – przyp. I sekretarza)? Nie, nie jestem tu po to, by streszczać książkę (i dobrze – przyp. Kurzymisia). Przytaczając jej treść miałem na celu pokazać tylko z czym macie do czynienia, biorąc do rąk „The World of Necroscope“ (macie do czynienia z czymś nie najlepszym... – przyp. Fidela Castro). Na tylnej stronie okładki widnieje zamieszczona przez wydawcę uwaga – Ten produkt nie jest odpowiedni dla dzieci. Tak jest w istocie. Nie ze względu na grozę, czy trudny do opisanego dramatyzm (Oj, trudny, Lumleyowi się to nie udało – przyp. a.m.). Sprawia to głównie brutalność niektórych opisanych w powieści, a powtórzonych w podręczniku scen, a zwłaszcza sugestywność i plastyczność ich opisu. W tym miejscu chciałbym ponownie złożyć ukłon beztrojskiej ignorancji dwóch, wspomnianych już przeze

mnie, panów opluwających poczynania Briana Lumley'a. Wstyd! Po tych kilku miłych słowach dla wielbicieli talentu wyżej wymienionego autora, pora przejść do sedna, czyli podręcznika wprowadzającego nas w świat wampirów i ESP. Zaczyna się on od „Przekleństwa“ – krótkiej przedmowy Briana Lumley'a, wprowadzającej czytelnika w klimat całości. Później następuje wstęp tłumaczący powiązania z głównym podręcznikiem „Master Book“ oraz podsuwający lekturę pomocną w prowadzeniu i grze w „Nekroskopa“. Rozdział pierwszy to opis świata, czyli przedstawione w wielkim skrócie, mocno skompensowane wiadomości zawarte w pięciu tomach powieści Lumley'a. Wyjaśnienia dotyczą przede wszystkim postrzegania pozazmysłowego, ESPerów, śmierci jako takiej oraz umarłych. W rozdziale drugim autorzy systemu podają wskazówki i sugestie dotyczące konstruowania drużyny, doboru bohaterów. Drobne zmiany w stosunku do standardowej wersji „Master Booka“ podaje rozdział trzeci. Czwarty zawiera opis sił mentalnych ESP. W rozdziale piątym opisane są wygląd, pochodzenie i cykl życiowy wampirów, które biologicznie są symbiotykami, mogącymi zamieszkać w ludzkim organizmie, choć w rezultacie lepiej pasuje do nich termin – pasożyt. Co zaś do wytłumaczenia genesis i historii zjawiska wampiryzmu, myślę, że jest ono najlepsze, a już na pewno najbardziej zaskakujące z dotychczas przeze mnie poznanych. Rozdział szósty zawiera rady dla Mistrza Gry, dotyczące tworzenia przygód. W części siódmej znajdują się przełożone na język gry postacie z książki. Rozdział ósmy to gotowa przygoda. Na koniec chciałem zwrócić uwagę na oszczędność, ale świetną szatę graficzną, prawdopodobnie jeszcze jeden powód, dla którego Necroskopa nie powinno się dawać do ręki dzieciom. ■



NOWA KRAINA GOBLINÓW

Redaguje zespół:
Sławek,
Sławek i
jeszcze raz Sławek.

Korekta:
emerytowany
troll ogrodnik.

Stale współpracują:
Yossa „Kłać sie dziko”
i inne palanty

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

DOOMWHOOPER,

czyli Kanapka Zagłady

DRAMAT W KILKU
AKTACH.

CZĘŚĆ PIERWSZA.

Występują: Ala-pchaj Przebiegły, Kardynał Dupond, Prastowiański Łowca, Mokryfikator, Gadający Nekromutant (as yourself), Podnieceni Legioniści i inni.

Akt I

(mroczne wnętrze stojącej na pustkowiu Cytadeli; na wysokim, bogato zdobionym tronie siedzi Ala-pchaj Przebiegły;

przed nim stoi Gadający Nekromutant)

Ala-pchaj Przebiegły: Przystań wreszcie niewyraźnie belkotać i gadaj co się stało.

Gadający Nekromutant: Stało się straszne nieszczęście, panie. Znikła nasza Kanapka Zagłady!

Ala-pchaj Przebiegły: Jak to?! Toż to świętokradztwo! Pewnie zeżarli ją ci Podnieceni Legioniści. Już dawno powinienem zrobić porządek z tą bandą pedałów.

Gadający Nekromutant: To niemożliwe, panie. Kanapka



Zagłady była dobrze strzeżona. Mogli ją wykraść tylko specjaliści. Myślałem, że maczał w tym palce Kardynał Dupond.

Ala-pchaj Przebiegły: Co takiego? Dupond maczał palce w mojej Kanapce?! Już ja mu poprzetrącam te jego brudne łapska!

Gadający Nekromutant: Nie to dokładnie miałem na myśli, panie. Chciałem tylko powiedzieć, że Kanapkę Zagłady ukradli wysłani przez niego ludzie.

(nagle na środku pomieszczenia pojawia się kula światła, z której wychodzi ociekająca wodą Mokryfikator)

Mokryfikator: Jestem wysłannikiem Kardynała Duponda. Przybyłem przedstawić wam nasze ultimatum.

Ala-pchaj Przebiegły: Jak śmiesz draniu! Zaraz rozkażę, żeby zajęli się tobą Podnieceni Legioniści!

Gadający Nekromutant: Spokojnie, panie, to tylko poseł. Wysłuchajmy lepiej, co ma do powiedzenia.

Mokryfikator (stając na wszelki wypadek plecami do ściany): Mamy Kanapkę Zagłady, zwrócimy wam ją pod warunkiem, że wycofacie się z Marsa i Neptuna, oraz oddacie nam Kosze Semai.

Ala-pchaj Przebiegły: Kosze Semai!? Nigdy! Gdzie będziemy wyrzucać nasze odpadki?!

Mokryfikator: A co mnie to obchodzi?

Ala-pchaj Przebiegły (wstając z tronu): Idę się przebiec.

Mokryfikator (dyskretnie do Gadającego Nekromutanta): Co mu się stało?

Gadający Nekromutant: Nasz pan często biega, dlatego nazywają go Przebiegły.

KONIEC AKTU
PIERWSZEGO

NOWY, ULEPSZONY BERSEKER
PIERZE SKUTECZNIEJ
...



J A T O P R Z E D S T A W I A M

NÓWISZ, ZE JAK ON
SIĘ NAZYWAŁ?
BILBO?



NOWOŚCI Z KATEDRY ERPEGOLOGII

* Przebojem sezonu według badań erpegologów ma być mroczny system ornitologiczny „Kukult”. Hasło reklamowe systemu brzmi „Rzeczywistość, którą znasz, jest zbukiem.”. Już teraz planuje się wydanie na Wielkanoc specjalnego dodatku, poświęconego malowaniu jajek.

* Erpegologrzy warszawscy zajmują się ostatnio intensywnie problemem tzw. „Po-

twornej Księgi”, która pojawiła się nagle na naszym rynku. Z bliżej nieokreślonych przyczyn na niemal siedmiuset stronach polskiej edycji podręcznika znalazły się jedynie bogate i szczegółowe opisy różnych gatunków chochlików drukarskich.

* Kolejną nowością na rynku jest system bitewny „Beetle-mech”. Według założeń gry, po wojnie nukle-

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Staranność, staranność i jeszcze raz staranność.

Wykreślając poniższy pentagram pamiętajcie, że są sytuacje, w których czarnoksiężnik też musi dbać o linię.

Sławek

arnej świat opanują zmutowane, inteligentne karaluchy. Nie będą miały jednak łatwego życia, z otchłani kosmosu przybędzie gigantycznie wyrosnięty mech, którego jedynym celem jest pożreć wszystko, co się rusza. Jednym słowem gra „Beetle-mech” to walka na śmierć i życie między robalami a inteligentnym zielnikiem. Warto dodać, że ulubioną bronią karaluchów są działa ładowane kulkami gnoju. Ze względu na wysoki stopień realizmu gry, autorzy zalecają nakładanie masek ochronnych.

* Największą sensację w kręgu erpegologów wzbudził jednak odnaleziony ostatnio antyczny „Nekrokomikon” – księga będąca ponoć antologią najczarniejszego humoru nekromantów. Niestety badania księgi zostały wstrzymane – wyznaczony zespół śmiertelnie poważnych specjalistów zginął podczas badań. Według relacji naocznych świadków, zmarli eksperci jeszcze po swym tragicznym zejściu, przewracali się ze śmiechu w trumnach.

Najnowsze nowości
wyszukał dla was
Ribald Psiakostka

OGŁOSZENIE

**Sprzedam dolinę.
Muminek**

NIESTETY, W PANĄ
PRZYPADKU WYŁĄCZNIE
SZTUCZNA SZCZĘKA
...



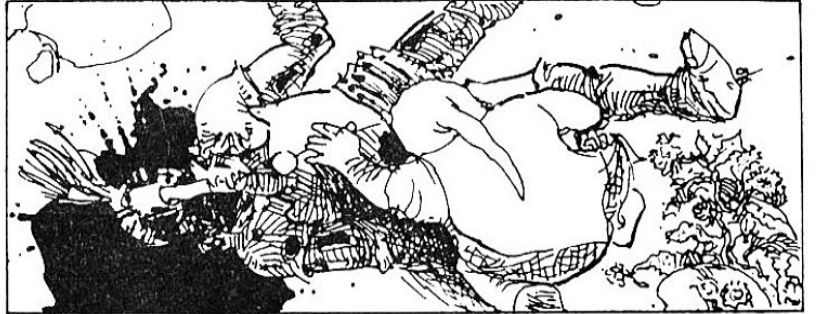
Grzegorz Krassowski

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Po długoletnich badaniach nad przemianą dowolnej materii w złoto, udało mi się wreszcie zrobić pierwszy krok na drodze do transmutacji metali. Pracowałem wtedy na dworze króla Morkandii, Argoriusa Wielkiego. Był dla mnie hojny i nie skąpił mi funduszy. Dzięki temu mogłem doświadczalnie dopracowywać moją teorię. Po kilkunastu tygodniach mogłem z czystym sumieniem powiedzieć, że odniosłem pełny sukces. Na dwadzieścia sześć tysięcy osiemset piętnaście prób transmutacji nie powiodło się tylko siedem. Wkrótce zamierzam kontynuować moje badania. Na razie jednak muszę się ukrywać dopóki Argorius nie odwoła wystanego za mną listu gończego.

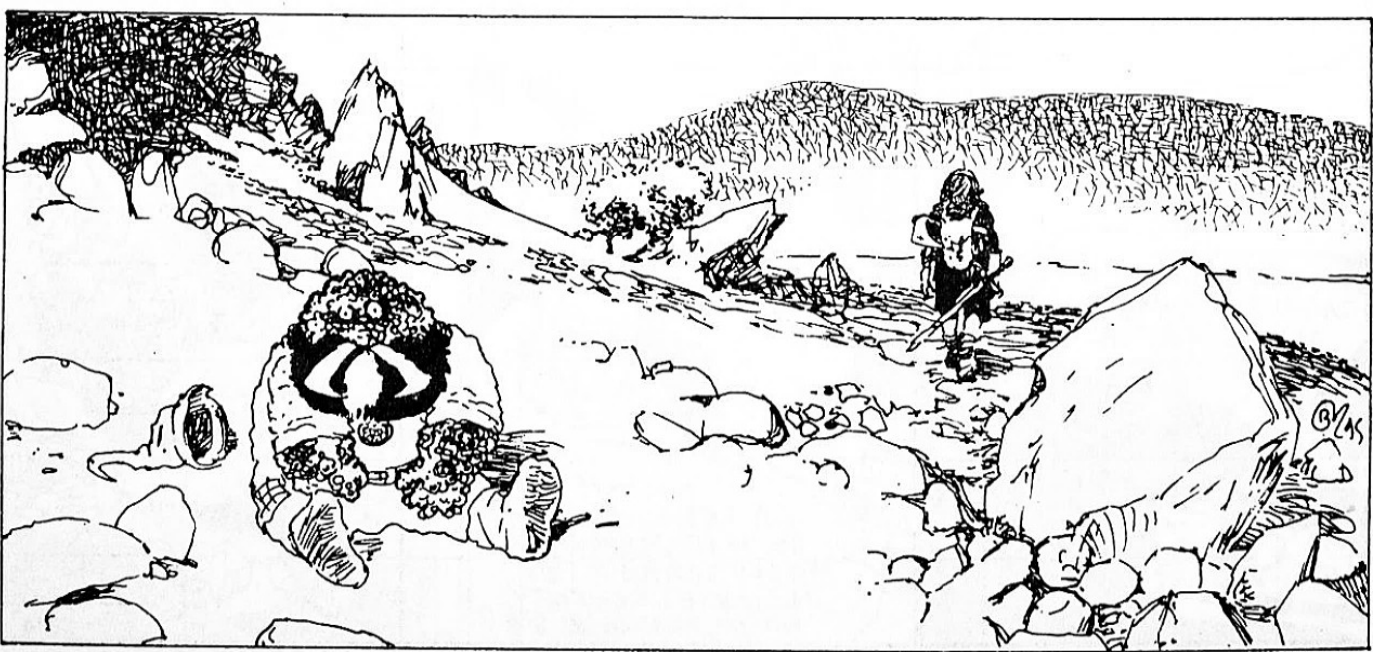
Ale wróćmy do wyników moich badań. Poniżej przedstawię wam dokładny opis transformacji, dzięki której można przemienić złoto w dowolny, inny metal (najczęściej miedź)...

PRZYGODY BRACHO BUGENTALA





















PRZYGODY BRACHO BUGENTALA



KONIEC

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów																
Sklep „MAG – Estel” , Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MAG – Arkadim , ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 46-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Clown” Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 30-15-79	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Gandalf” 25-522 Kielce, ul. Nowy Świat 22	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INTERNO , tel. (058) 560652 80-306 Gdansk-Oliwa, ul. Faneckiego 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Świat Gier s.c. , tel. 43216 25-363 Kielce, ul. Wesota 50	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , 43-300 Bieleńsko-Biała, ul. Celnia 10, tel. 12-23-99	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , Radom, ul. Kiłińskiego 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Centrum Gier „BARD” , Kraków, ul. Stefana Batorego 20	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Szeherazada, Tomex ul. Bieleżycka 168/337, 31-831 Kraków, tel. 47-66-83	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep „Tomba” , tel. 216422 Gdynia, ul. Śląska 33	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Suplement” ul. Jana Bytnara Rudnego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PPUH „MAWA” , tel. (0493)4338 96-300 Zyrardów, Ossowskiego 25/6 (róg Kościuszki i Kościelnej)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep MIRAGE , tel. 498213 Warszawa, ul. Puławska 43	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep modelarski SKORPION , tel. (0367)18133, ul. Arki Bożka 2 44-335 Jasztupie Zdrój	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep ONO , tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sklep BASTION , tel. 362215 wew. 12 ul. Obrozowa 85, Dzielnicy Os. Kultury	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Księgarnia „Hobby” ul. Wąły Dwerneckiego 11 (Biżnes Centrum paw. 37) 42-200 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

- Zdrajca! Pozew mi wręczył!
- Trzymajcie go takiego syna!
- Zjesz to teraz! I odszczekasz
spod ławy!

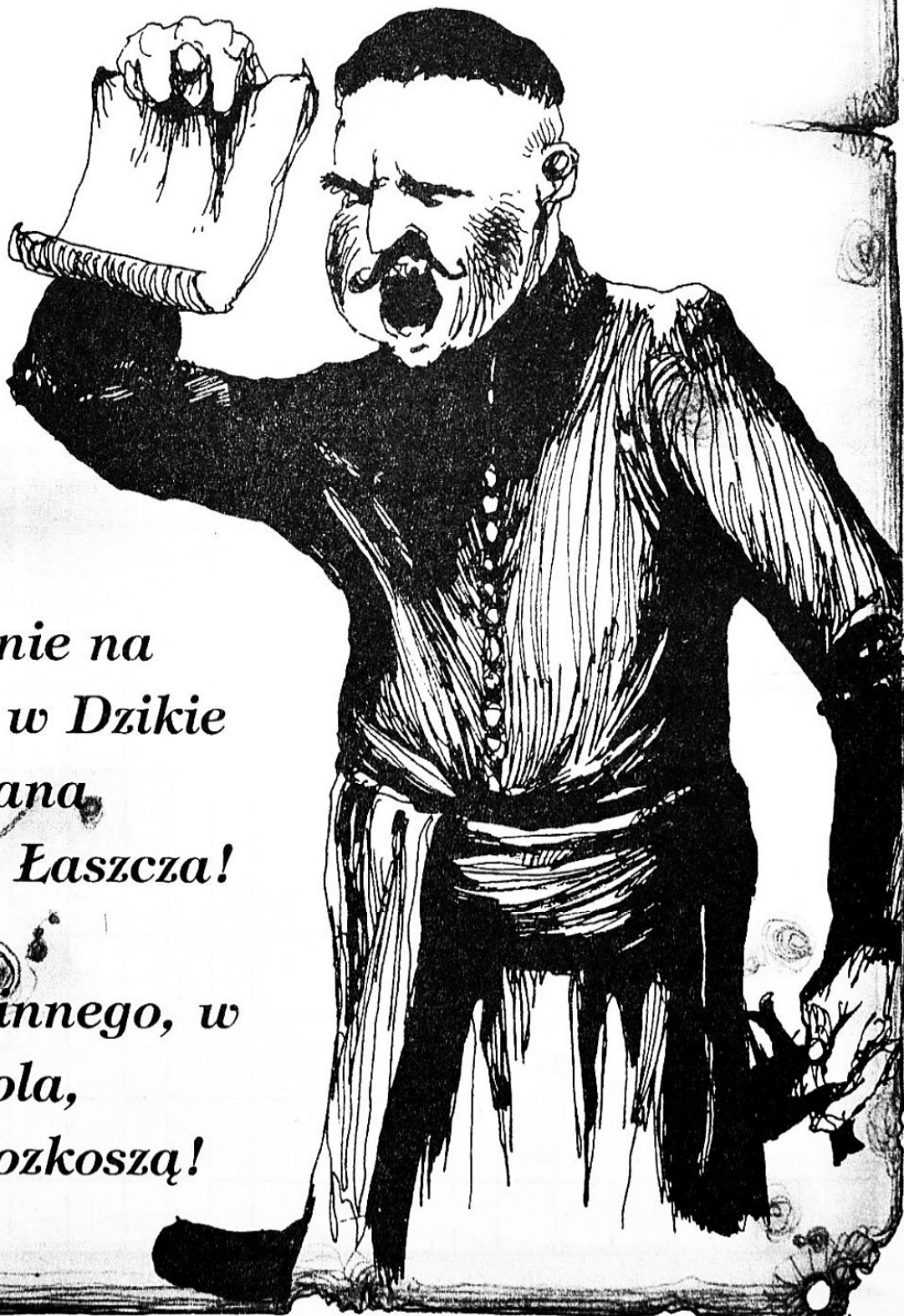
*Dziki
Pola*

- To nie
pozew,
proszę
wasz-
mości!

- A co?

- Zaproszenie na
Biesiadę w Dzikie
Pola u pana
Samuela Łaszczka!

- A, to co innego, w
Dzikie Pola,
z dziką rozkoszą!



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 WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

Wszystkie ceny aktualne do
10.01.1997

UWAGA: Symbol ♦ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5, 7-24

MIM5, MIM7 – MIM24 3 zł 50 gr

Uwaga: Numer 19-20 jest podwójny.

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-35

MIM25 – MIM35 4 zł 90 gr

Uwaga: Numer 31-32 jest podwójny

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata roczna od numeru 37 do numeru 48

PR37 45 zł

Prenumerata roczna to jednorazowa oferta specjalna! Wśród pierwszych stu osób, które się na nią zdecydują, rozlosujemy jednego Wilkołaka: Apokalipsę w miękkiej oprawie i trzy pudełka gry Władca Pierścieni.

Prenumerata półroczna od numeru 37 do numeru 42

PP37 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 37 do numeru 39

PK37 13 zł

Dzięki prenumeracie będziesz otrzymywał nasze pismo regularnie, po niższej cenie, a ponadto nie ominą cię specjalne atrakcje przeznaczone wyłącznie dla prenumeratorów!!!

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, Śródziemia/Władca Pierścieni, Warhammer.

Labirynt nr 4

LB4 15 zł

Przygody do Cyberpunka 2020, GURPS-a, Zewu Cthulhu, Kryształowy Czas, AD&D, Śródziemia i Warhammera. Specjalne atrakcje: opis Warszawy do CP2020 i przygoda do rozegrania na żywo (LARP) do Zewu Cthulhu.

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 szesnastostronicowe broszury zawierające przygodę i szczegółowy opis tworzenia bohatera.

Licznistrz

WHLCZ 19 zł 50 gr

Zbiór powiązanych scenariuszy, w których bohaterowie muszą stawić czoło potężnemu licznikowi – 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

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

Niezwykłe szczegółowy opis siedziby wielkiego czarnoksiężnika Constanta Drachenfelsa. Liczne plany, pomysły na przygody, nowe czary i magiczne przedmioty. 112 stron.

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

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.

Drachenfels

BEDRA 12 zł
Powieść. Historia upadku Wielkiego Czarnoksiężnika. Przyczyniają się do niego m.in. wampirzyca Genevieve i Dettlef 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 35 zł
Pudełko zawiera trzy podręczniki, kolorową mapę Śródziemia, komplet planów potrzebnych do rozegrania zatęchzonej 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. Znamcy 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.

Prerażające 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
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 POLA**Dzikie Pola – gra fabularna**

DPRPG 45 zł
Pierwsza prawdziwie polska gra fabularna, której akcja toczy się w realiach Sienkiewiczowskiej Trylogii. Sarmatyzm, warcholstwo, zajazdy, hulaństwo, szlachta, gołowaśny, układy z Borutą, wojny, bitwy, pojedynki, oryginalna magia i perfekcyjny system walki szabłą.

Jacek Komuda – Wilcze gniazdo

SRWIL* 12 zł
Powieść osadzona w realiach systemu „Dzikie Pola”. Ukraina, XVII wiek, Kozacy, Tatarzy, polska szlachta...

BATTLETECH**Battletech: Kompendium**

BTCOM 34 zł
Zbrane, poprawione i rozszerzone zasady do Battletecha, zawierające m.in. reguły z Battletecha, Aerotecha i Citytecha oraz zasady gry na makiecie. Ta gra bitewna, wydana w Polsce przez firmę Encore, jest najświetniejszą grą tego typu na świecie. Książka ma ponad 170 stron, w tym 16 kolorowych.

Mechawojownik – gra fabularna

BTMEW 45 zł
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 13 zł 50 gr
Powieść opisująca losy ludzi, którzy biorą udział w wojnach Mechów. Doskonale wprowadzenie w nastrój i świat Battletecha i Mechawojownika.

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 8 zł
Czwarty dodatek do gry Żołnierz Zagłady. Zestaw 15 kart wylosowanych spośród 80. Wprowadza nowy rodzaj kart – moce Ki oraz rozszerzone i poprawione zasady gry.

WILKOŁAK: APOKALIPSA**Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna**

WARPG (twarda oprawa) 69 zł
WARPM (miękka oprawa) 59 zł
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.

Uwaga: Symbol ♦ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Ekran ❖
WAEKR 15 zł
 Pierwszy dodatek do gry Wilkołak: Apokalipsa. Poza ekranem dla Narratora, na którym znajdują się najbardziej przydatne tabele z podręcznika, zawiera 16-stronicową broszurę z przygodami oraz dwie mapy (kolorową – formatu A2 i czarno-białą – formatu A1).

Kiedy ogarnie cię szat? ❖
WAKOS 11 zł
 Zbiór opowiadań, których akcja toczy się w świecie gry Wilkołak: Apokalipsa.

Mroczne Przeznaczenie, tom 1: Początek ❖
SRMP1* 12 zł
 Wampiry i wilkołaki, magowie i duchy... Krew, szpony i magia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

Mroczne Przeznaczenie, tom 2: Tajemniczy władca ❖
SRMP2* 12 zł
 Życie w śmierci! Bój ze Żmijem! Poszukiwania Oświecenia i chęć zapomnienia... Zbiór opowiadań ze świata gry Wilkołak: Apokalipsa.

WARZONE – GRA BITEWNA

Warzone – podręcznik główny
WZONE 69 zł
 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 ❖
KTSTA 28 zł
 Gra karciana oparta na bestsellerowej grze fabularnej 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 ❖
KTODD 9 zł
 Zestaw dodatkowy zawiera 15 kart wybranych losowo spośród atutów tworzących zestaw podstawowy.

STALKER – GRA FABULARNA

Stalker – gra fabularna (podręcznik) ❖
SRSTL* 39 zł
 Gra fabularna oparta na motywach kultowej powieści braci Strugackich „Piknik na skraju drogi”. Akcja toczy się kilkadziesiąt lat po Łądowaniu Obcych. Dostęp do Stref kontrolują olbrzymie Konsorcja, efekty Skażeń stają się światowym problemem... Świetny narracyjny system oparty m.in. na specjalnych kartach.

Stalker – zestaw 60 kart ❖
SRKAR* 12 zł
 Kompletny zestaw specjalnych kart, niezbędnych do gry Stalker.

Piknik na skraju drogi
SRPIK* 9 zł 90 gr
 Powieść. Jeden z najwybitniejszych utworów w historii literatury sf. Pozostałością po łądowaniu obcych są Strefy – miejsca, gdzie nie działają ziemskie prawa fizyki, gdzie znaleźć można artefakty posiadające niespotykane i niemożliwe do wytłumaczenia właściwości.

KONKURS DZIAŁU WYSYŁKOWEGO

Pytanie: W którym numerze *Magii i Miecza* po raz pierwszy pojawiła się możliwość zakupu dodatku do gry *Zew Cthulhu* pl. *Przeżające Podróże*?

Nagrodą jest wspomniany wyżej dodatek. Odpowiedzi prosimy przysyłać wylączone na kartkach pocztowych z dopiskiem KONKURS DZIAŁU WYSYŁKOWEGO i naklejonym kuponem wyciętym z sąsiedniej strony.

Powodzenia!

Termin nadsyłania odpowiedzi: 10.01.1997 r.

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

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

stempel podpis przyjmującego <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">pobrano opłatę zł.....</div>	MAG 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 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">pobrano opłatę zł.....</div>	MAG 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 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">pobrano opłatę zł.....</div>	MAG 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 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">pobrano opłatę zł.....</div>	MAG 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)

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
1	ZCPOP	ZHU CUIHU	1	21 zł
2	ZCKST	ZHU CUIHU	1	15 zł
3	SRKOL	ZHU CUIHU	1	14,50 zł
4	DTSTA	DOOHT.	1	24 zł
5	DJ DUD	DOOHT.	1	8 zł
6	MIN 8		1	
7	MIN 33		1	
8	LB3		1	
9	LB4		1	
Ogólna wartość zamówienia				82,50 zł
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				—
Koszt wysyłki				3,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				85,50 zł

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				—
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				—
Koszt wysyłki				3,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				3,00 ZŁ

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				—
Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)				—
Koszt wysyłki				3,00 ZŁ
Całkowita suma wpłaty				3,00 ZŁ

ŚWIĄTECZNA SUPER-OBNIŻKA

21-22.12.1996
(sobota/niedziela)

**W SKLEPACH FIRMOWYCH
WYDAWNICTWA MAG**

MAG-ESTEL

WARSZAWA
UL. CHŁODNA 47
TEL. 620 16 54

MAG-ARKADIM

CHORZÓW
UL. ARMII KRAJOWEJ 107
TEL. 46 83 30

**JEŚLI PRZYJDZIESZ 21.12 LUB 22.12
DO NASZYCH SKLEPÓW Z KUPONEM,
BĘDZIESZ MÓGŁ KUPIĆ**

**KARTY, FIGURKI
I GRY PO ANGIELSKU
O 10% TANIEJ**

**NASZE PRODUKTY
O 15% TANIEJ**

ZAPRASZAMY!

KULT™

Rzeczywistość, którą znasz,
jest kłamstwem

Ołaczający 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 sklepach!

Wyrwij się z okowów iluzji i poznaj Prawdziwą Rzeczywistość...

